

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer

130

lipiec 2018



w numerze:

Battle of Rokugan | Oath of the Brotherhood | Projekt: Miasteczko | Carthago:
Merchants & Guilds | Cosmic Encounter | Hippo, Karibal i Kartel | Inis | Iron Cur-
tain | 13 duchów | Polska Gola! i wiele więcej.

od redakcji

Wakacje to sezon konwentowy. Odkąd zajmuję się w firmie organizowaniem stoisk, jestem stałym bywalcem różnych wydarzeń i odwiedzam fajne miejsca na terenie całej Polski. Bywam na różnego rodzaju imprezach - jedne odbywają się w szkołach, inne w plenerze, jeszcze inne na halach targów, które stają się coraz bardziej popularną opcją. Czasami pada deszcz (pozdrowienia Głogów), czasami świeci słońce (pozdrowienia Modlin), a czasami temperatura spada nagle do 11 stopni Celsjusza (pozdrowienia Kielce), zawsze jednak dopisuje nam humor. Duża w tym zasługa uczestników wydarzeń, którzy nieustannie potwierdzają, że zajmując się planszówkami, trzeba po prostu wyjść z domu i sobie pograć z nowymi ludźmi.

Tylko na konwencie możecie zaobserwować jak spontanicznie rozkręca się turniej w Splendor na dwanaście osób. Tylko na targach zagrasz niespodziewanie w Abalone z osobą, która dzień wcześniej zakupiła na stoisku grę i zakochała się w niej bez pamięci. Tylko jadąc do miasta, gdzie wcześniej nie było Rebeli, zobaczysz uśmiech na twarzach przypadkowych osób, które właśnie dowiedziały się, że gry planszowe nieźle się rozwinęły od lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku (gry od wydawnictwa Sfera, pamiętacie je jeszcze?).

Nie wiem jak wy, ale ja mam doskonały plan na nadchodzący weekend. Wskoczę sobie na jakiś konwent i będę obserwował jak ludzie dobrze się bawią, odwiedzają stoisko Rebeli.

Do zobaczenia na trasie!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego: Michał „Winda” Szewczyk

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja: Tomasz „Gambit” Dobosz, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Wierzb” 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 adiacji 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: **Battle for Rokugan**



10 _____ **Oath of the Brotherhood: The Chosen**

13 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

16 _____ **Projekt: Miasteczko**

20 _____ **Carthago: Merchants & Guilds**

23 _____ **Cosmic Encounter**

27 _____ **Hippo, Kariba i Kartel**

30 _____ **Inis**

33 _____ **Iron Curtain**

36 _____ kącik gier rodzinnych: **13 duchów**

38 _____ kącik początkującego gracza: **Polska Gola!**

41 _____ kącik gier historycznych: **Sukcesy Wojciecha Zalewskiego**

Fruit Ninja: Combo Party

Kiedy czytacie te słowa, na półkach sklepowych powinna być już dostępna nowa gra od wydawnictwa Rebel, Fruit Ninja: Combo Party. Jest to tytuł imprezowy przeznaczony dla od trzech do sześciu graczy, który łączy mechanikę wymiany kart z planowaniem i spostrzegawczością.

Podczas jednej partii uczestnicy rozgrywają od dwóch do czterech rund, z których każda składa się z trzech etapów:



1. Fazy Owoców, podczas której wszyscy jednocześnie wybierają po jednej karcie z ręki, a następnie odkrywają je. Jeśli u dwóch graczy na karcie pojawi się taki sam owoc, pierwsza osoba, która chwyci stojący na stole totem otrzymuje specjalną nagrodę.
2. Fazy Punktacji, kiedy gracze decydują o tym czy chcą przeciąć zebrane owoce, czy budować combo dalej.
3. Fazy Draftu, podczas której przekazujemy resztę kart z ręki osobie siedzącej po naszej lewej stronie.

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

Wsiąść do Pociągu: Nowy Jork

Na przełom czerwca i lipca planowana jest odsłona nowej gry z serii Wsiąść do Pociągu. Nowy Jork, bo o nim tutaj mowa, ma być jednak zupełnie inny niż jego poprzedniczki. Przede wszystkim tym razem wcielamy się w rolę taksówkarza, a nie maszynisty.



Na początku gry uczestnicy otrzymują po dwie karty biletów – wskazują one miejsca, które będziemy musieli połączyć nieprzerwaną trasą na mapie. W tym celu potrzebujemy dwóch rzeczy: plastikowych taksówek, którymi zaznaczymy zajęty odcinek (każdy z nas dysponuje taką samą pulą samochodów) oraz odpowiedniej liczby kart transportu w kolorze i liczbie odpowiadającej wybranemu przez nas odcinkowi. Poszczególne trasy realizujemy po kawałku, co oznacza, że w swoim ruchu możemy połączyć ze sobą dwa sąsiadujące miejsca.

Wsiąść do Pociągu: Nowy Jork zachowuje wszelkie najważniejsze rozwiązania znanych już z wersji podstawowych serii, a jednocześnie, dzięki małej mapie i krótszym odcinkom, skraca rozgrywkę do minimum. Mimo kilku uproszczeń Nowy Jork wciąż wymaga od nas mądrego planowania przy jednoczesnym skróconym czasie gry. To prawdziwa gratka dla fanów serii i sprytny sposób na wciągnięcie do zabawy nowych osób.

Kto to zrobił?

Kto to zrobił? to dynamiczna i bardzo prosta karcianka, w której liczy się refleks, szybkość reakcji i zapamiętywanie. Cała sprawa dotyczy kupy, którą jakieś zwierzątko zrobiło na środku salonu. Poszukiwania winnego trwają i choć wiesz, że to nie jest sprawka twojego pupila, jednego możesz być pewien - pozostali gracze z pewnością będą próbowali go obwinić, żeby rzucić winę ze swoich podopiecznych.

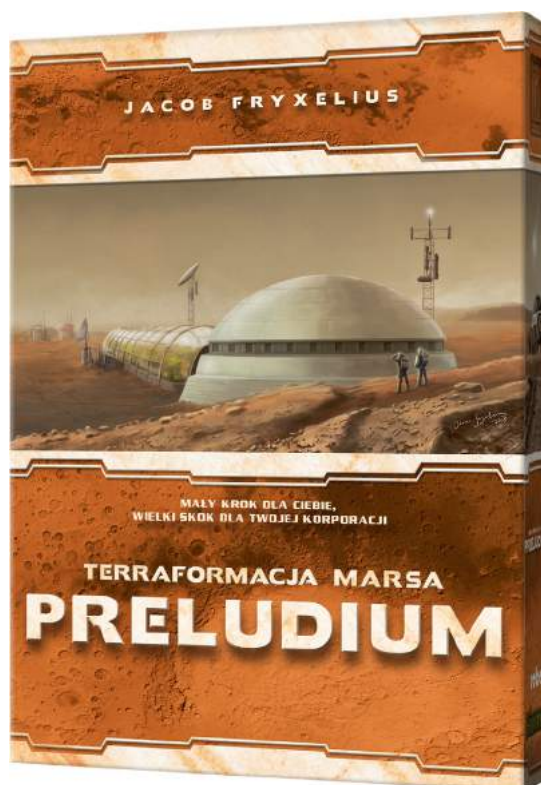


Aby wygrać, musisz udowodnić niewinność sześciu swoich zwierzątek, pozbywając się wszystkich kart z ręki. Znajdź jak najszybciej kartę zwierzątka identycznego z tą na stole, wyłóż ją, a następnie zrzuć winę na kolejne zwierzątko. Zależy ci na dobrym imieniu twoich podopiecznych, dlatego musisz działać szybko, pamiętając jednocześnie, które zwierzątka udowodniły już swoją niewinność. Na koniec każdej rundy właściciel winnego zwierzątka otrzymuje żeton kupy. Osoba, która pod koniec gry będzie miała ich najmniej - wygrywa.

Premiera gry planowana jest na drugą połowę lipca.

Terraformacja Marsa: Preludium

Do walki o wpływy w dodatku Terraformacja Marsa: Preludium dołącza pięć nowych korporacji, a sama gra zostaje rozszerzona o siedem unikatowych projektów. Sercem dodatku są jednak karty preludium, które wpływają na to, z jakim dodatkowym przywilejem rozpoczniecie rozgrywkę. Nagroda pozwoli wam szybciej rozpędzić silniczek i pomoże w budowaniu swojej pozycji już na starcie. Karty preludium w połączeniu z korporacjami i zestawem projektów, które otrzymujemy w pierwszej turze sprawiają, że Terraformacja Marsa staje się jeszcze bardziej regrywalna. Preludium to kolejne rozszerzenie do Terraformacji Marsa, które można dowolnie łączyć z innymi dodatkami i wariantami.



Premiera przewidziana jest na drugą połowę lipca.





temat numeru
Battle for Rokugan

gra
o Rokugan

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

Istnieje mnóstwo dobrych gier strategicznych z walką o terytoria. Ich problemem bywa jednak przystępność. Są czasochłonne, wymagają większej grupy graczy, są uwalone trudno przyswajalnymi regułami pełnymi wyjątków... I wtedy zjawia się ona, cała na białą... no, nie do końca na białą, ponieważ na okładce wśród bieli widzimy japoński zamek i twarz samuraja. Proszę państwa, oto odkrycie sezonu - Battle for Rokugan!

Rokugan to feudalno-fantasy Japonia wykreowana w grach fabularnej oraz karcianej, które kryją się pod wspólnym tytułem **Legenda Pięciu Kręgów**. Charakterystyczny jest tu podział na wyraziste klany - Żurawia, Lwa, Kraba, Skorpiona, Smoka, Feniksa i Jednorożca. Wcielamy się w jeden z nich i zwalczamy pozostałe. W nowej propozycji od FFG wizualnie niczym się one od siebie nie różnią poza kolorem i symbolem, brak chociażby jakichś ilustracji lub figurek. W **Battle for Rokugan** luźno nawiązuje się do pierwowzoru, temat potraktowano lekko i uniwersalnie. Nie musimy znać historii Rokuganu do siedmiu pokoleń wstecz. Wejść w świat gry pomagają stereotypy i skojarzenia. Krab ma twardy pancerz, więc dobrze się broni, a skorpion ma ostre żądło, zatem bezbłędnie trafia w czuły punkt... Co ważne, wybór frakcji nie narzuca nam określonego stylu gry (jak dajmy na to w **Cry Havoc**). Każda z frakcji korzysta z innego potężnego bonusu, ale wszystkie mają ten sam cel - podbijanie prowincji.

Na starcie kilka prowincji należy do nas. Są one dowolnie przez nas wybrane. Nie muszą być ze sobą połączone, ani być związane z naszym klanem. Nie zaczynamy gry na ziemiach rodowych, jak ma to miejsce w **Grze o Tron**. Możemy rozproszyć nasze wpływy po całej mapie lub skupić się na interesującym

nas regionie - pełna dowolność. Dowolność jest jedną z cech charakterystycznych gry. Tylko od nas również zależy, które prowincje oberzemy za cel ataku.

Prowincje zdobywa się, wygrywając bitwy. Każda z prowincji na koniec gry zapewnia określoną liczbę punktów honoru, czyli punktów zwycięstwa. Dodatkowo prowincje, które zdołaliśmy obronić przed atakami, są warte więcej (podoba mi się położenie nacisku na aspekt defensywny). Honor uzyskuje się także za zdobycie wszystkich prowincji tego samego koloru (tzw. terytorium) oraz za zrealizowanie ukrytego celu polegającego na zdobyciu prowincji wskazanych przez losową kartę.

Kluczową akcją jest zagrywanie ukrytych żetonów rozkazów, których efekt wchodzi do gry później. Efektem tym może być: atak/obrona prowincji - z lądu lub morza, desant na dowolne miejsce na planszy, wzmocnienie innego żetonu i zabezpieczenie go przed odrzuceniem, wypalenie ziemi, zawiązanie pokoju oraz blefowanie. Większość żetonów określona jest do-

datkowo przez wartość liczbową. Wiadomo - silniejszy żeton ataku wygrywa ze słabszym żetonem obrony i na odwrót. Każdy gracz ma swoją pulę zakrytych żetonów, z których co rundę losuje kilka. Po wykorzystaniu żetony są odrzucane, a gracz losuje kolejne. Wachlarz dostępnych akcji jest zatem losowy, jednak sprawiedliwy - prędzej czy później ktoś wylosuje zarówno te słabsze, jak i te mocniejsze żetony. Gra zyskuje cenny aspekt zmienności i nieprzewidywalności, na szczęście bez irytującej niesprawiedliwości.

Po rozłożeniu wszystkich żetonów ich odkrywanie i rozpatrywanie jest symultaniczne oraz automatyczne - my tylko patrzymy, co się dzieje. Dlatego nasz udział w grze dotyczy głównie samego aktu wydawania rozkazów. Mechanicznie jest to czynność banalna - wybierasz żeton zza zasłonki i umieszczasz zakryty na mapie. Każda runda przebiega w ten sam płynny i czytelny sposób. Reguły gry tłumaczy się szybko i prosto.

Dowolność w wydawaniu rozkazów daje nam poczucie spraw-





czości i kontroli sytuacji na planszy. Możemy ściśle realizować zamierzony plan. Nie ma tu czynnika losowego, nieprzewidywalność tworzą sami gracze, nie znając nawzajem swoich rozkazów. Rozgrywka przebiega w sposób czytelny i zrozumiały.

W **Battle for Rokugan** połączono w jedno dwie mechaniki z **Gry o Tron** – żetony rozkazów oraz karty walki. Żetony, oprócz rodzaju akcji, mają różną wartość siły. Ten sam żeton może posłużyć zarówno do ataku, jak i do obrony – w pierwszym przypadku kładziemy go na granicy dwóch prowincji, naszej i atakowanej, zaś w drugim na środku naszej. Miejsce położenia rozkazu determinuje jego charakter. Uniwersalne zastosowanie żetonów zwiększa nasze możliwości i nie ogranicza ruchów (dowolność!). Zastosowano kilka dodatkowych reguł uatrakcyjniających zmagania. Gdy atakujemy sąsiednią prowincję, z jednej prowincji możemy wysłać tylko jedną armię. Dlatego warto zawczasu nasz przyszły cel otoczyć, zdobywając kilka sąsiednich prowincji. Z kolei obrońca może użyć każdej liczby armii do obrony jednej prowincji. Korzysta też z bonusów za wcześniejsze odparcie ataków lub bronienie stolicy terytorium.

W porównaniu do **Gry o Tron** dodano możliwość oszukiwania przeciwnika. Jeden z żetonów (jako jedyny nie jest odrzucały po użyciu) jest pusty i nie wywołuje żadnego efektu - poza psychologicznym. Odpowiednio położony może wyprowa-

dzić przeciwnika na manowce, przykładowo zmuszając go do obrony prowincji, której wcale nie zamierzamy atakować. Co więcej – nie tylko żetonem blefu możemy oszukiwać naszego wroga. Każdy żeton położony w niedozwolony sposób po odkryciu staje się automatycznie żetonem blefu. W tej grze musimy umieć oszukać i przechytrzyć przeciwnika.

Żetony rajdów oraz pokoju pogłębiają aspekt strategiczny gry. W sytuacji ostatecznej wolimy spalić ziemię, czyniąc ją bezwartościową, niż pozwolić na jej przejęcie przez przeciwnika. Z drugiej strony w ten sposób mu pomagamy, gdyż łatwiej mu zdobyć i utrzymać mniejsze terytorium, uszczuplone o jedną z prowincji (bonus na koniec gry za posiadanie terytorium wciąż się liczy!). Obosiecznie działa również ustanawianie pokoju w prowincji. Z jednej strony blokujemy możliwość jej podboju przez przeciwnika i zapewniamy sobie panowanie nad nią do końca gry. Z drugiej – z tej prowincji nie wolno nam podejmować żadnych działań ofensywnych na sąsiednie, co

może nie tylko ograniczać ekspansję, ale i całkiem ją przyblokować (zwłaszcza, gdy w okolicy pojawi się więcej spalonych/spokojnych ziem). Żeton pokoju ma jeszcze jeden ciekawy efekt – gdy widzimy jak wróg osacza naszą prowincję i desperacja próbuje ją zdobyć, zagrywamy tam pokój i całe jego wojsko jest odrzucane!

Niesamowite jest to, jak w czasie rozgrywki zmienia się plansza. Pewne prowincje stają się niedostępne, tworzą się martwe punkty, ślepe zaułki, wąskie gardła, labirynty. Manewrowanie wojskami staje się trudniejsze i wymagające długofalowego planowania. Inne prowincje stają się zaś bardziej wartościowe i na nich skupia się zainteresowanie graczy. W **Battle for Rokugan** każdy z graczy staje się architektem wojny i swoimi działaniami zostawia na mapie trwałe ślady. Dynamika planszy zależna od decyzji graczy czyni każdą rozgrywkę indywidualną oraz unikatową.





Wartością dodaną jest wspólne tworzenie opowieści o Rokuganie. Oczywiście gra nie opowiada wprost żadnej historii. Ta dzieje się tylko w naszej głowie, gdy spojrzymy na rozgrywkę przez pryzmat zmieniającej się pod naszym wpływem mapy. Kraina żyje, a wraz z nią opowieść o niej.

W grze występują potężne, ale jednorazowe karty terytorium. Zdobywa się je, podbijając całe terytorium. Walka o terytoria staje się dzięki temu istotna nie tylko ze względu na bonus do honoru, ale i bonus wynikający ze spec-karty. To reżyseruje rozgrywkę, zachęcając graczy do zaciętej walki o ostatni skrawek niezdobytej jeszcze ziemi. Jeden nie zechce dopuścić, aby drugi miał ten bonus, a drugi zrobi wszystko, by go zdobyć. Konfliktom sprzyja ściśnięty układ mapy – prowincje położone są blisko siebie i graniczą z wieloma na raz.

Nie jestem przekonany, co do działania kart ukrytych celów. Na początku rozgrywki losuje się cel, za którego zrealizowanie otrzymamy dodatkowy honor. Nasi przeciwnicy nie znają naszego celu, a my analogicznie ich celów. Cel zawsze polega na zdobyciu określonych prowincji. Może zdarzyć się tak, że jedni zrealizują swój cel już na etapie początkowego rozkładania żetonów wpływu na planszy, zaś inni będą się o to trudzić aż do ostatniej, piątej rundy – rezygnując w tym czasie z podbi-

jania innych ziem. Ostatnio coraz więcej gier od FFG wprowadza mechanizmy, które wydają się słabo testowane (choćby zasady wygrywania w **Fallout**). Można spróbować rozgrywki bez ukrytych celów lub część z nich zastosować jako ogólnodostępne dla wszystkich graczy.

W grze nie uświadczymy oficjalnych zasad dotyczących negocjacji. Pytanie o występowanie dyploma-

cji narzuca się samo, zwłaszcza w kontekście nieuchronnych porównań do gry **Rising Sun**. Negocjacje, choć nie są wpisane w reguły, nie stoją z nimi w sprzeczności. Możemy dogadywać się na zasadzie: ja zajmę to, ty zajmiesz tamto, nie wchodzimy sobie w drogę. Rozgrywka traci wtedy na dynamice, natomiast zyskuje aspekt dyplomacji.

Battle for Rokugan może kojarzyć się z **Rising Sun**, choć poza kontrolą terytorium i tematyką „japońską” to istotnie różne gry. **Battle for Rokugan** bliżej do **Gry o Tron**, od której jest grą lepszą. Otrzymujemy podobne wrażenia z rozgrywki przy mniejszym nakładzie środków, czasu i zasobów ludzkich. Rokugan w kilka minut rozłożymy na stole, w kilkanaście wytłumaczymy zasady nowym graczom, a w kilkadziesiąt rozegramy partię. Po czym wszyscy stwierdzimy, że mamy OCHOTĘ i CZAS na kolejną.

Battle for Rokugan

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 159,95 złotych



- udane uproszczenie Gry o Tron z przystępnym czasem rozgrywki,
- mamy poczucie kontroli sytuacji na planszy,
- wojna psychologiczna dzięki blefowaniu,
- nowa rozgrywka to nowy pomysł na grę.



- nierówne ukryte cele.

Zamek Smoków



fenomenalna gra
inspirowana Mahjongiem

rebel

OATH OF THE BROTHERHOOD™

—The Chosen—



**Oath of the Brotherhood:
The Chosen**

tajemnicza
wyspa,
piraci
i Punkty
Zwycięstwa

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

W ostatnich miesiącach na łamach RT mogliście przeczytać recenzje dodatków do Dice City, gry autorstwa greckiego projektanta Vangelisa Bagiartakisa, która jakiś czas temu bardzo przypadła mi do gustu. Ukazała się w 2015 roku i nie była jedynym tytułem, w którym wówczas maczał palce wspomniany Grek. Tworząc Oath of the Brotherhood: The Chosen, połączył siły z Tonym Cimino, autorem między innymi Wrong Chemistry, i wspólnie zaprojektowali grę planszową o piratach wydaną przez firmę Alderac Entertainment Group.

Oath of the Brotherhood: The Chosen to produkt przeznaczony dla od dwóch do pięciu osób w wieku od czternastu lat. Przyciąga uwagę dużym pudłem z ładną ilustracją okładkową, które niestety w większości wypełnione jest powietrzem. Gra zawiera planszę główną, plansze graczy, karty, tekturowe żetony i trochę drewnianych znaczników. Wszystko wykonane jest bardzo solidnie, jednak spokojnie zmieściłoby się w znacznie mniejszym opakowaniu. Jego sporą część zajmuje dedykowana, przezroczysta wypraska. Wprawdzie dobrze wygląda, doskonale mieści wszystkie komponenty i wyraźnie zwiększa wygodę ich używania podczas rozgrywki, ale jest zdecydowanie zbyt obszerna i niepotrzebnie „pompuje” grę. Wydawca mógł bez problemu pokusić się o bardziej kompaktowe rozwiązanie, które jednocześnie wciąż byłoby wygodne dla graczy.

O ile samej jakości materiałów, z których wykonane są elementy **Oath of the Brotherhood: The Chosen**, nie da się wiele zarzucić, o tyle oprawa graficzna wzbudza mieszane odczucia. Wspomniałem o bardzo dobrej ilustracji na okładce – podobnie prezentują się portrety postaci na planszach graczy i nie-

których kartach. Niestety już karty Misji lub Czarnego Rynku zilustrowane są dużo ubożej. Głównej planszy nie można odmówić pewnego uroku, ale zdecydowanie bardziej kojarzy mi się z mapami z trzeciej i czwartej odsłony gry komputerowej **Heroes of Might and Magic** niż z tym, jak wyglądają planszówki w XXI wieku. Ogólnie rzecz ujmując, źle może nie jest, ale mogłoby być o wiele lepiej.



A jak wygląda sama rozgrywka? Cóż, trzeba sobie jasno powiedzieć, że pirackiego klimatu nie ma w niej za dużo. Uczestnicy rywalizują o tytuł najgodniejszego kandydata, który zostanie jako jedyny przyjęty do tajemniczego Bractwa Piratów. Grając w **Oath of the Brotherhood: The Chosen**, nie uświadczymy jednak zbyt wiele grabienia wrogich statków, morskich bitew lub widowiskowych pojedynków na szable. Dzieło Bagiartakisa i Cimino to w sumie dość „sucha” eurogra, wykorzystująca przede wszystkim doskonale znaną fanom gatunku mechanikę worker placement. Co rundę wysyłamy tu swoje pionki Pirata i jego Matów do różnych lokacji na pirackiej wyspie (Kuznia, Tawerna, Siedziba Bractwa itp.), aby pozyskiwały dla nas żeto-

ny lub karty. Wydając różne kombinacje żetonów Ekwipunku, Sojuszników, Zapasów i Dublonów, spełniamy wymagania kart Misji, za co otrzymujemy Punkty Zwycięstwa. Partia kończy się, w zależności od liczby graczy, po siedmiu lub dziesięciu rundach, a zwycięża oczywiście osoba z największą liczbą PZ.

Przyznam szczerze, że w zasadach **Oath of the Brotherhood: The Chosen** nie znalazłem nic odkrywczego. Jest to po prostu

do bólu standardowy przedstawiciel swojej kategorii. Dociągamy kartę Misji, sprawdzamy, jakich żetonów potrzebujemy, a potem staramy się jak najszybciej je uezierać, żeby wypełnić zadanie. Zdolności niektórych miejsc i kart pozwalają wymieniać jedne żetony na inne, w ten sposób tworzymy więc mini-silniczkę i obracamy zasobami, aby wycisnąć z aktualnie posiadanych jak najwięcej. Poza tym, jak to zwykle w grach typu worker placement bywa, lokacje na planszy mają limitowaną dostępność. Niektóre posiadają miejsce tylko na jeden pionek, niektóre na dwa – jeśli dostawiamy się tam jako drudzy, musimy dodatkowo wydać Punkt Wytrzymałości naszego Pirata. Bardzo istotna jest zatem rywalizacja o znacznik pierwszego gracza, który otrzymuje się w ramach akcji Wieży Strażniczej.

Z tą lokacją wiąże się też interesująca mechanika kart Odkryć. Można dzięki nim dodawać nowe miejsca na planszy, co jest szczególnie przydatne w partiach wieloosobowych i pozwala nieco rozładować panujący na wyspie tłok. Inne całkiem fajne rozwiązanie to konstrukcja plansz graczy. Znajdują się na nich różne specjalne zdolności, aktywowane po położeniu na nich żetonów. Tymi samymi żetonami płacimy jednak za wykonywanie Misji, a plansze mają ograniczoną pojemność, co często każe graczom wybierać z jakiej umiejętności zrezygnować, aby zarobić Punkty Zwycięstwa. W teorii to naprawdę ciekawy zabieg, problemem jest niestety to, że niektóre zdolności są wy-

rażnie rzadziej używane i słabsze od innych, dlatego to z nich prawie zawsze gracze rezygnują w pierwszej kolejności.

Jak wspomniałem, mechanika **Oath of the Brotherhood: The Chosen** oryginalnością nie grzeszy. Łączy w sobie kilka sprawdzonych rozwiązań znanych z innych tytułów z kategorii worker placement i trzeba przyznać, że robi to w miarę przyzwoicie. To jednak właściwie wszystko, co można o tej grze powiedzieć – jest solidnym średniakiem, całkiem grywalnym, nie zepsutym, ale dalekim od bycia konkurencją dla klasyków gatunku. Nie wzbudza wielkich emocji i nie angażuje intelektualnie w szczególnie dużym stopniu. Co prawda jest dość szybka i pozbawiona przestojów, ale i tak po paru partiach raczej ustąpi miejsca na stole innym tytułom. Jakość produkcji jest wysoka, choć estetyka nie oszałamia. Biorąc pod uwagę cał-

kiem przyzwoitą, niewygórowaną cenę, mogę Oath of the Brotherhood: The Chosen polecić najbardziej zagorzałym fanatom gatunku (tutaj w raczej łżejszej niż zazwyczaj odsłonie), ale chyba tylko im – miłośnicy przygodowych, pirackich klimatów lub nowatorskich mechanik będą raczej rozczarowani.



Oath of the Brotherhood: The Chosen

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 14+

Czas gry: 60 minut

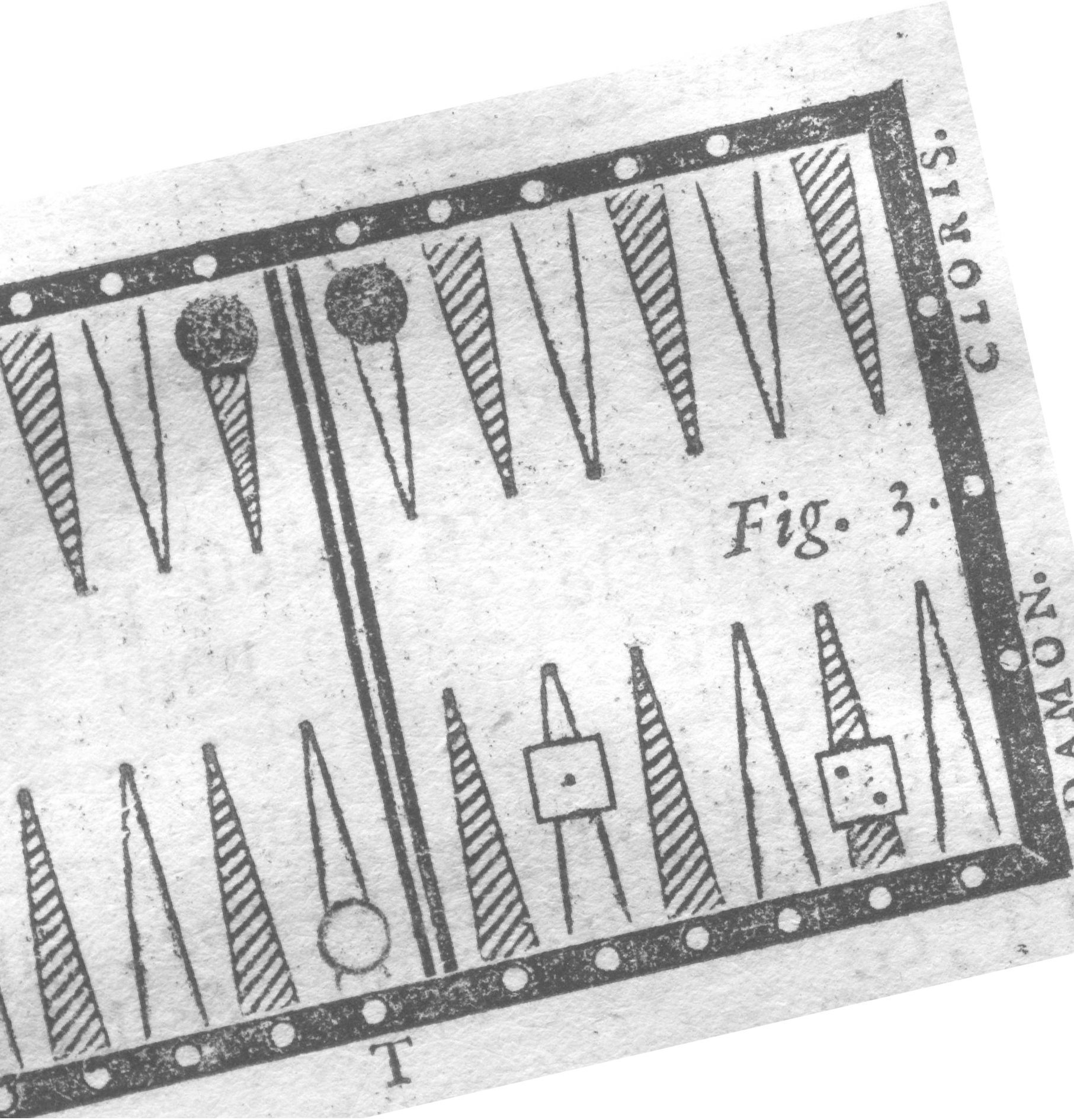
Cena: 139,95 złotych



- jakość wykonania elementów gry,
- lekka i szybka rozgrywka bez przestojów.



- pudło za duże w stosunku do zawartości,
- nierówny poziom ilustracji,
- umiejętności na planszach postaci są wyraźnie lepsze i gorsze,
- zero oryginalności w mechanice.



Planszowe kwiatki Kwiatosza

ciężki wysiłek
popłaca

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Czasami bywa tak, że gramy w gry z dziećmi. Dzieci jak to dzieci – bezlitośnie łoją nas w zręcznościówki, z innymi grami bywa różnie. Samo granie i spędzanie czasu z dziećmi jest, oczywiście, bezcenne dla obu stron (strona trzecia, czyli planszówka, może mieć inne zdanie, ochlapana sokiem z wysoką zawartością cukru). Perspektywa rozwojowa przesuwana jednak nieco ciężar z robienia na myślenie (a konkretnie na myślenie po robieniu). Generalnie psychologia pokazuje, że bardzo trudno uogólnia się umiejętności. Jeśli świetnie myślimy strategicznie wprzód w szachach, wnioskowanie o myśleniu strategicznym w życiu jest raczej wątpliwej jakości. Częściowo odpowiada za to to, o czym pisałem w felietonie Za głupi, by przegrać z numeru 128: skończona liczba przewidywalnych czynników w szachach to zupełnie co innego niż nieskończona liczba częściowo przewidywalnych czynników w prawdziwym życiu. Druga część tego braku transferu umiejętności to jednak fakt, że mózg średnio radzi sobie ze stosowaniem rozwiązań z jednej aktywności w innej. Perspektywa rozwojowa wskazuje natomiast, że rodzic może wspierać wspomóc transfer wydarzeń z gry na życie.

Czyny, nie cuda

Uczenie ludzi konstruktywnego prowadzenia rozmowy kładzie nacisk na przesunięcie ocen z ludzi na ich działania. Jest to mozolna praca, ponieważ ludzki mózg funkcjonuje tak, aby móc poznać nieskończenie złożony świat swoimi ograniczonymi zasobami w stopniu wystarczającym na funkcjonowanie. Piszę o nieskończonej złożoności z perspektywy pojedynczego mózgu, nie chcę tu uruchamiać dyskusji na temat poznawalności świata w ujęciu racjonalistycznym – tak dla jasności. Świetnym narzędziem są tu schematy poznawcze – pozwalają one przypisać daną osobę do kategorii (na przykład „zamułacz”) i oszczędzić mnóstwo zasobów poznawczych na coraz to nowe interpretowanie jej zachowań. Występują tu jednak dwa zasadnicze problemy: przypisując takiej osobie kategorię, ograniczamy naszą możliwość poznania jej, ale również, co bardziej problematyczne w przypadku dzieci, wskazują osobowość, jakiej się po nich spodziewamy. Nie licząc okresu buntu, dzieci będą raczej w wypełnienie tego celować.

Najgorzej być mądrym

Wydaje się, że wskazanie dziecku, iż jest mądre, jest rozsądnym działaniem. Scenariuszowo: gramy w **Grę o tron**. Tę z układaniem kart nad innymi (wydanej również jako grę o ustawianiu na sobie kolorowych pingwinów). Po partii, w której dziecko nas złoilo, mówimy: *mądre pachole, sromotę żeś mi uczyniło wygraną swą* (czy jak tam się teraz z dziećmi rozmawia). Mówimy: mądre dziecko. Praktyka pokazuje jednak, że, jak zwykle w psychologii, zachodzi efekt nieintuicyjny. Dziecko łączy dobrą grę z byciem mądrym, a złą grę z byciem głupim. Wydaje się to w porządku, ale nie jest tak z prostego powodu: zła gra to gra z błędami, więc popełnianie błędów staje się oznaką głupoty.

Ludzie zasadniczo dzielą się na dwa typy (oraz trzeci, który nas nie interesuje): takich, którym idzie w życiu dobrze i takich, którym idzie nie bardzo. Skupmy się na grupce osób przeciętnych w kwestii zdolności intelektualnych i fizycznych. Mimo

podobnych możliwości, idzie im w życiu różnie, różnią się bowiem możliwościami uczenia się. Nauczenie się uczenia się okazuje się być bardzo podatne na najmniejsze nawet wpływy. Co, jak zwykle, pokażę eksperymentem.

Każdy jest wspaniały!

Carol Dweck przeprowadziła swego czasu głośny eksperyment szkolny. Dzieci rozwiązujące prostą łamigłówkę otrzymywały dwa rodzaje informacji zwrotnych: jedne pochwalono za bycie mądrymi, drugie za ciężką pracę. Później dzieci wypełniały inne testy, aby po pewnym czasie wrócić do testu o podobnym poziomie trudności, jak test pierwszy. Tutaj dzieci pochwalone za ciężką pracę osiągnęły lepsze wyniki niż za pierwszym razem, dzieci pochwalone za bycie mądrymi osiągnęły wyniki takie same lub gorsze jak poprzednio. Prosty wniosek – liczy się wysiłek!

Tutaj świadomy rodzic prawdopodobnie już puka się w czoło i odkłada czytnik/komputer/miedzioryt, myśląc „ten Kwiatosze to jednak debil”. O ile nie zgadzam się z ostrą oceną autora (czego uczyliśmy się o konstruktywnej dyskusji?), o tyle ocena zjawiska jest dość trafna. Kultura popularna wycięła znaczenie wszystkich środkowych eksperymentów Dweck i przyjęła jako prawdę zdanie „najważniejszy jest wysiłek włożony w osiągnięcie wyniku”. Wtem! – jak to mawiają w komiksach – zza rogu wyskakują pozostałe eksperymenty i wskazują, że może jednak nie każdy jest wspaniały.

Wysilony wynik

Pominięta milczeniem część eksperymentów, w skrócie, pokazała, że chwalenie za wysiłek skutkowało chętniejszym podchodzeniem do trudnego testu. Aby jednak odnoszenie się do wysiłku nie stało się pustym frazesem, potrzebne było wskazywanie faktycznej poprawy – bo przecież stara się każdy, najwyżej mało, a wyniki poprawia już tylko część. Kluczem, w świetle eksperymentów Dweck, okazało się pozytywne podejście do błędów. Kiedy dzieci nie traktowały ich jako oznaki bycia głupim, a jako przykład, na którym można się nauczyć, uzyskiwały

w kolejnych testach lepsze wyniki i zdecydowanie mniej bały się trudnych wyzwań. Maurice Switzer napisał: *Lepiej jest nie odzywać się wcale i zaryzykować wydanie się głupim, niż odezwać się i rozwiać wszelkie wątpliwości* – to zdanie obecnie jest wykorzystywane raczej po fakcie czyjegoś odezwania się, wydaje się jednakże bardzo dobrze pasować do myśli dzieci, które obawiają się trudnych zadań z powodu możliwości popełnienia błędów.

Wtrącenie. Struktury odpowiedzialne za uczenie się w mózgu (dopaminowe uczenie się mózgu omawiałem w tekście **Myślisz, więc przestań** w 125 numerze **RT**) operują na zasadzie zauważania błędów. Kiedy zdarza się coś niespodziewanego – natychmiast reagują wzmożoną aktywnością i wpisują nowy wynik zdarzenia w schemat przewidywań. Koniec wtrącenia.

Jak to się ma do planszówek – zapyta czujny czytelnik, który dotarł aż tutaj. Niels Bohr miał powiedzieć: *Ekspert to człowiek, który popełnił wszystkie możliwe błędy w bardzo wąskiej dziedzinie*. Jednym z takich ekspertów jest Bill Robertie, swego czasu jeden z najlepszych na świecie graczy w **Tryktraka** – być może czytelnikom jest bardziej znany jako pokerzysta i autor książek o wersji teksański kłincz, natomiast zapaleni szachiści mogą znać go z rozgrywek w szachy szybkie. Wedle jego słów zaczynał grać w gry, które obiecywały dobre pieniądze. W **Tryktraku** zaczął wygrywać po kilku latach ćwiczeń. Swoje sukcesy w przyswajaniu gier zawdzięcza, jak sam mówi, nauczaniu się, w jaki sposób się uczyć. Skupia się na błędach, wyciąga z nich wnioski, analizuje głównie, co mógł zrobić lepiej. Olśnieniem była dla niego partia przeciwko TD-Gammon, komputerowi stworzonemu przez IBM jako sieć neuronowa: *To był komputer, który nie robił nic innego poza sprawdzaniem, co zrobił źle. Nie robił nic innego i był dzięki temu tak dobry, jak ja*.

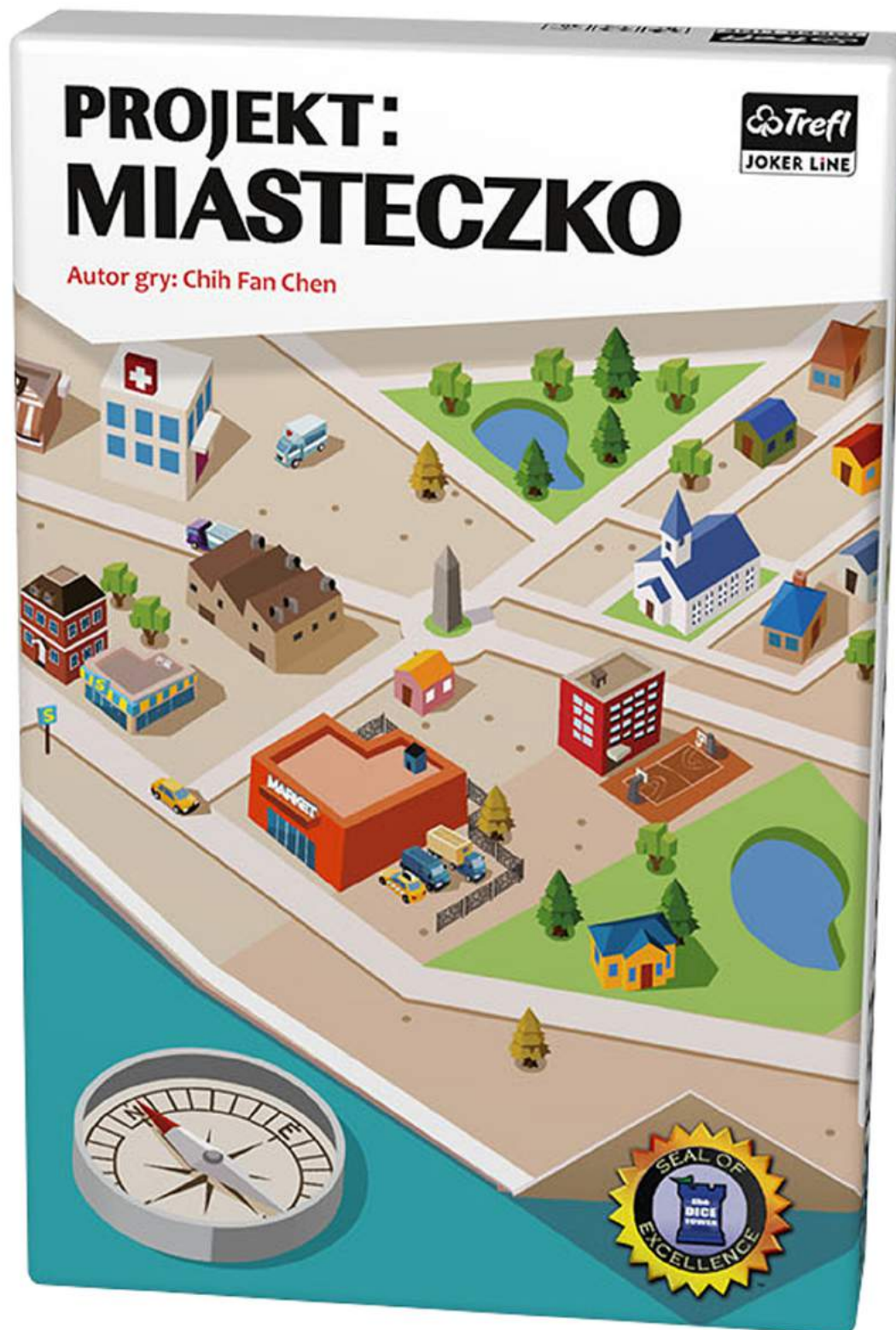
W zasadzie – o co mi chodzi?

Nie mówię, że granie w planszówki ma się zamienić w mozolne analizowanie po partii – w ten sposób raczej stracimy gracza, niż zyskamy utrzymującego nas na starość milionera, który z wdzięcznością zajmie miejsce zrujnowanego ZUS-u. Jednakże, w teorii Dweck, podejścia do błędów i uczenia się można się nauczyć, więc wskazywanie wysiłku i jego efektów może okazać się drobnostką, która w perspektywie wspianiale za-

owocuje. Należy bowiem pamiętać, że dzieci są podłe i uczą się nawet wtedy, gdy nie patrzymy.

P.S. Tekst miał ukazać się w czerwcowym numerze **Rebel Times** na dzień dziecka. Wskutek przeanalizowania błędu autor już wie, że materiał oddawany dziesiątego czerwca nie mógł znaleźć się w numerze pojawiającym się do pobrania dwudziestego dziewiątego maja.





Projekt: Miasteczko

granie
miastem
w cykora

zrecenzował:

Maciej „Ciuińiek” Poleszak

Tytuł tej recenzji nie ma na pierwszy rzut oka absolutnie żadnego sensu. Ale tylko do momentu, w którym skończę tłumaczyć, o co chodzi. Projekt: Miasteczko (lub Flip City, jeśli ktoś grał już parę lat temu w oryginalne wydanie) to bardzo prosta gra o budowaniu swojej talii-miasta, w której to główną mechaniką jest... oczko.

Każdy z graczy otrzymuje na początku identyczną talię reprezentującą jego miasteczko, w której znajduje się kilka osiedli i parę podstawowych budynków. Wzrok najbardziej przykuwa to, że karty są dwustronne i nie powinniśmy ich obracać bez

przyczyny. W związku z tym przez cały czas widzę, jaka karta znajduje się na wierzchu mojej talii. W swojej turze mogę zagrać dowolną liczbę kart z talii. Budynki zapewniają dochód, za który mogę kupić więcej budynków, co zapewni mi jeszcze więcej dochodu... standard. Na niektórych kartach znajdują się jednak ikonki niezadowolonych mieszkańców, a tego w swoim miasteczku nie chcemy.

I w tym cały szkopuł. Jeśli w moim miasteczku znajdą się trzy symbole niezadowolonych, tracę kolejkę. Jak na złość, jeden z budynków w startowej talii posiadający wspomnianą ikonkę zmusza nas do zagrania go na stół, jeśli znajdzie się na wierzchu talii. Cała zabawa polega więc na kuszeniu losu i zastanawianiu się czy wystarczy mi to co mam w tej chwili, czy zaryzykować zagranie kolejnej karty i utratę rundy. Ideowo taka koncepcja podoba mi się bardzo, ale w tym niewielkim pudełku można doszukać się też kilku problemów.

Z opisu gry można słusznie wywnioskować, że interakcji pomiędzy graczami jest niewiele. Bardzo niewiele. Sprowadza się ona do tego, że pula budynków, które kupujemy może się wyczerpać, a jeden z budynków znajdujących się od początku w talii można za odpowiednią opłatą podrzucić przeciwnikowi. I tyle. Cała reszta to wyścig do wypełnienia jednego z dwóch celów zwycięstwa: umieszczenia na stole w trakcie jednej tury ośmiu ikonki medali lub osiemnastu budynków (w tym przynajmniej jednego supermarketu). Dlatego też najlepiej grało mi się w **Projekt: Miasteczko** we dwie osoby. Wprowadzanie kolejnych graczy do partii nie dawało żadnej zmiany jakościowej poza wydłużeniem czasu rozgrywki.

Jeśli jednak w grę się już wkręcimy, ta pasjansowa zabawa jest całkiem fajna. Do swojego miasta możemy kupować nowe budynki albo ulepszać te, które już mamy: karta jest wtedy odwracana na drugą stronę, po której znajduje się jej nieco inne działanie. Karty te pozwalają też na ich użycie prosto ze stołu kart odrzuconych, ale kosztem powrotu do „słabszej” wersji budynku. I to jest po prostu i po ludzku fajne: budowa talii i granie tą talią w cykora to połączenie tak nietypowe, że chociażby z ciekawości warto zagrać sobie parę partii na próbę.

A skoro padło słowo klucz, podejźmy do drugiego problemu. Te „parę” partii to mogą być wszystkie partie, które w **Projekt: Miasteczko** niektórzy będą chcieli zagrać. Po pewnym czasie gra robi się bardzo powtarzalna, ponieważ budynki dostępne do kupienia są... tylko cztery. I to w bardzo prostych archetypach: dwa produkujące pieniądze, jeden skupiający się na punktach, jeden skupiający się na graniu ikonkami niezadowolonych. Najdziwniejsze jest to, że tę samą wadę posiadało oryginalne **Flip City**, ale tam pojawił się jeden typ budynku więcej. Prawdopodobny scenariusz może wyglądać tak, że w pierwszej partii spróbujesz zagrać na punkty, w drugiej na osiemnaście kart, a w trzeciej żeby raz jeszcze sprawdzić czy jest to fajne. Od czwartej partii niczego nowego już się nie dowiesz.

Szczerze mówiąc, nie do końca wiem, jak mam to teraz ugryźć. Pomysłowość i nietypowość tej gry są naprawdę warte tego,



żeby **Projektem: Miasteczko** się zainteresować. Chociażby na te kilka partii. Ja zagrałem kiedyś we **Flip City**, zauroczyłem się, znudziłem, odłożyłem. Teraz po dłuższej przerwie wróciłem, znowu zagrałem parę razy, znowu doszedłem do momentu, że miałem dosyć. I dla mnie większą wartość ma fakt, że bawiłem się przez jakiś czas naprawdę dobrze, a nie to, że następny raz zagram pewnie dopiero za rok.



Projekt: Miasteczko

Zrecenzował: Maciej „Ciuliniek” Poleszak

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: 30 - 50 minut

Cena: 40 złotych



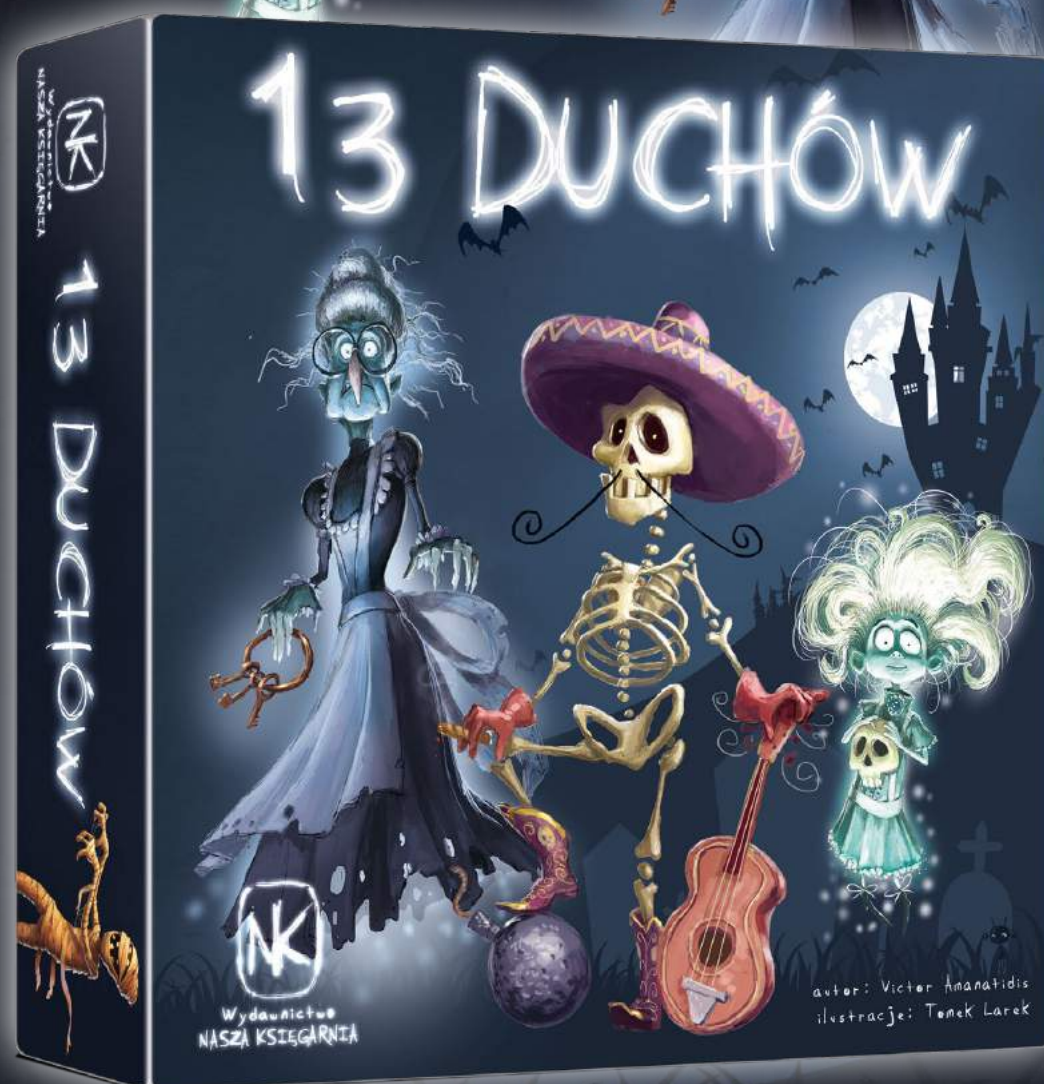
- ✓ pomysłowe podejście do budowy talii,
- ciekawe wykorzystanie dwustronnych kart,
- cena.

- ✗ niewielka różnorodność kart,
- niska żywotność i powtarzalność.

13 DUCHÓW

Znajdź ducha, zanim on odnajdzie ciebie!

• Blef i dedukcja • Mała gra, wielkie emocje •



Gracze wcielają się w duchy ukrywające się w zamczysku. Wygrasz, jeśli odnajdziesz kryjówki rywali. Pomogą ci w tym karty. Korzystaj z nich rozważnie – jeden błąd i możesz zdradzić rywalom twoją kryjówkę!

BERND EISENSTEIN & RALPH BIENERT

CARTHAGO

MERCHANTS & GUILDS



Carthago: Guilds & Merchantss

starożyt-
ność po
niemiecku

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Niemieckie wydawnictwo Game's Up zadebiutowało zaledwie dwa lata temu, ale z niemałym rozmachem, jego pierwszą grą był bowiem The Arrival autorstwa słynnego Martina Wallace'a. Ostatnio zaś połączyło siły z doświadczonymi kolegami z firmy Irongames, wydając Carthago: Merchants & Guilds duetu Ralph Bienert – Bernd Eisenstein. Dla tego pierwszego (jednocześnie szefa Game's Up) Carthago to gra debiutancka, zaś Eisenstein ma już na koncie kilka zaprojektowanych tytułów, na czele z Alea lacta Est, PAX i Peloponnes. Sprawdźmy, jakie są efekty współpracy obu tych panów.

Carthago: Merchants & Guilds to eurogra przeznaczona dla od dwóch do czterech graczy w wieku od dwunastu lat. Uczestnicy wcielają się w niej w role kupców zdobywających wpływy na rynku i w gildiach starożytnej Kartaginy. Od razu po otwarciu pudełka faktycznie przenosimy się jakby w przeszłość, ale niekoniecznie w czasy starożytne, raczej o jakieś piętnaście lat do tyłu, jeśli chodzi o standardy produkcji gier planszowych. Opakowanie pozbawione jest jakiegokolwiek wkładki utrzymującej elementy w porządku, wszystko lata więc po pudle, choć na niewielki plus należy wydawcy zaliczyć fakt, że przynajmniej dołączył do gry zestaw woreczków strunowych. Tekstury żetony i planszki wykonane są ze średniej jakości materiału i niestety nie zawsze idealnie równo docięte, zaś krawędzie kart są dość mocno podatne na zadarcia. Właściwie większych zastrzeżeń nie mogę mieć tylko do drewnianych komponentów, ale w ich skład wchodzi wyłącznie dyski w kolorach graczy i dwa złote domki, zachwycać się więc też nie ma czym. Podobnie jest w przypadku oprawy graficznej. Ilustracja okładkowa

to zdecydowanie najładniejszy obrazek w całej grze, pozostałe są znacznie mniej atrakcyjne, ale z drugiej strony nie można im odmówić spójności i umiejętnego nawiązania do autentycznego stylu z epoki. Niestety nieco męczy oczy przygaszona, bura kolorystyka. Ogólnie rzecz ujmując, gra Bienerta i Eisensteina nie prezentuje się może fatalnie, ale niedociągnięcia produkcyjne i średnio zachęcające grafiki, działają jednak na jej niekorzyść.

Pod względem mechanicznym jest w **Carthago** też dość archaicznie i siermiężnie, ale wcale nie najgorzej. Grając w ten tytuł, mam po prostu wrażenie obcowania z planszówką zaprojektowaną na przełomie XX i XXI wieku, a nie w zeszłym roku. Nie mogę jej jednak odmówić solidnej mózgożerności i sporej dawki satysfakcji po rozegranej partii. Mamy tu do czynienia z klasycznym „sucharem”, w którym zbieramy zestawy kart po to, aby płacić nimi za wykonywane akcje i wykupowane wpływy. To wszystko przekłada się zaś na punkty zwycięstwa, które

podliczane są na końcu partii, czyli po upływie trzech dekad, z których każda składa się z pięciu tur. Esencją **Carthago** są karty, które występują w dwóch rodzajach: bazowe, dostępne od początku rozgrywki i identyczne dla każdego gracza oraz karty handlu przedstawiające różne dobra i posiadające dodatkowe symbole. Dzięki kartom z ikonami akcji możemy kłaść swoje dyski na okrągłej planszy akcji, a co za tym idzie – podejmować działania w grze, np. pozyskiwać kolejne karty handlu, statki o specjalnych zdolnościach lub wpływy w gildiach. Szczególnie te dwie ostatnie akcje są kluczowe, gdyż końcową liczbę punktów zwycięstwa określa po prostu iloczyn posiadanych kart statków i zajętych miejsc na planszy gildii.

No właśnie, plansze. Są one chyba najciekawszym elementem gry i należy im poświęcić kilka osobnych słów. Główną, choć nie jedyną, jest plansza akcji, na której umieszczamy swoje dyski, płacąc za nie kartami z odpowiednimi symbolami akcji. Im tłoczniej na danym polu, tym więcej kart musimy od-



rzucić, aby móc z niego skorzystać. Jednocześnie każda akcja ma swoją własną planszетkę, na lub przy której znajdują się dostępne karty, żetony itp. To interesujące i dość nietypowe rozwiązanie. Przez nie wprawdzie rozłożona gra zajmuje dość dużo miejsca na stole, ale pozwala też na w miarę swobodne przemieszczanie elementów i dostosowanie ich rozkładu do mebla, jakim dysponujemy. Najistotniejszą planszą związaną z konkretną akcją jest plansza gildii. Możemy z niej skorzystać wyłącznie wtedy, gdy na planszy akcji umieścimy swój dysk na polu, na którym znajduje się aktualnie znacznik gildii (drewniany „domek” w kolorze złotym, przesuwany po każdym wykorzystaniu). Zyskujemy wówczas prawo do położenia jednego ze swoich dysków na planszy po zapłaceniu odpowiedniej liczby monet, czyli odrzuceniu z ręki kart handlu z symbolami monet o łącznej wartości odpowiadającej wybranemu polu. Zamiast zdobywać wpływy w gildii, możemy też wybrać osiągnięcie – położyć swój dysk na przypisanym do danej dekady żetonie, który po spełnieniu określonych warunków przyniesie dodatkowe punkty na koniec rozgrywki. Każda dekada ma przyporządkowane trzy osiągnięcia, jednak w pojedynczej partii zawsze biorą udział tylko dwa z nich, co dobrze wpływa na regrywalność **Carthago** i nierzadko ukierunkowuje strategię graczy. Podobną rolę spełniają karty statków: po pierwsze,

są mnożnikiem dla zdobytych miejsc w gildii, więc determinują końcowy wynik danego gracza, ale posiadają też niezwykle przydatne zdolności wykorzystywane podczas rozgrywki.

Carthago: Merchants & Guilds wzbudza we mnie mieszane uczucia. To pozycja niezbyt atrakcyjna, prezentująca się dość archaicznie, zarówno pod względem wykonania, jak i samej mechaniki. Z drugiej strony jest naprawdę solidnie zaprojektowana, wymagająca i angażująca dla szarych komórek. Wprawdzie nie znajdziemy tu nic nowego, wręcz przeciwnie, wszystkie zastosowane mechanizmy są dość wiekowe, ale całkiem nieźle ze sobą współgrają, choć trzeba mieć na uwadze, że pewne połączenia nie są zupełnie oczywiste i trzeba je najpierw „załapać”. Gdy już to jednak zrobimy, dostaniemy do rąk przyzwoitą ekonomiczną grę, w której walutą są wykorzystywane na różne sposoby karty z symbolami, które trzeba układać w zestawy. Jest zarządzanie ręką, są elementy worker placementu – wszystko do bólu ograne, dobrze znane, ale przez wielu lubiane. Sam nie jestem fanem tego gatunku planszówek i nie mogę powiedzieć, że dzieło Bienerta i Eisensteina mnie zachwyciło, ale z całą pewnością dało sporo satysfakcji i intelektualnej rozrywki. Choć prześlasku geniuszu tu nie dostrzegam – dobre rzemiosło jak najbardziej.



Carthago: Merchants & Guilds

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 90 minut

Cena: 129,90 złotych



- wymagająca, satysfakcjonująca rozgrywka z gatunku euro,
- udane połączenie znanych mechanik.



- niezbyt atrakcyjne, przeciętne wykonanie,
- archaiczny, nieintuicyjny design.



Cosmic Encounter

galaktyczna
dyplomacja

A GAME BY BILL EBERLE,
JACK KITTREDGE, PETER OLOTKA,
AND BILL NORTON

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Planszówka Cosmic Encounter po raz pierwszy pojawiła się w 1977 roku dzięki wydawnictwu Eon. Później pojawiały się jej kolejne wersje w latach 1991, 2000 i w końcu najszerzej znana edycja od FFG z 2008 roku, która doczekała się polskiej edycji w roku 2017 za sprawą wydawnictwa Galakta. Ale nie o polskiej edycji będę tu pisał, tylko o tej „oryginalnej” z 2008 roku.

Czym jest **Cosmic Encounter**? To gra o galaktyce, w której spotykają się różne obce rasy. I te rasy mają dość ciekawy cel, mianowicie założyć kolonie poza swoim systemem gwiazdowym. Nie muszą koniecznie wybijać innych do nogi, cho-

pewnie jakieś ofiary po drodze się pojawią. Nie chcą zostać jedyną żywą rasą w galaktyce. Po prostu chcą zamieszkać na pięciu obcych planetach. I to wszystko. Prawda, że prosta sprawa? Cóż, gdyby sprawa była zbyt prosta, nie mielibyśmy do czynienia z grą, która trzyma się na rynku przez ponad pięćdziesiąt lat.

Zacznijmy od tego, że obcych ras, w które mogą wcielić się gracze, jest aż pięćdziesiąt. Tak, pięćdziesiąt. I każda rasa jest inna. Każda ma swoją specjalną zdolność, która wywraca grę do góry nogami. Część zdolności ma wymuszone „odpalenie”,



kiedy coś się dzieje, część jest opcjonalna. Ale wszystkie są poprawione, jak słuchawki w kieszeni.

Do tego tych pięćdziesiąt ras zostało podzielonych na trzy kategorie. Rasy łatwe, średniozaawansowane i zaawansowane. I co ciekawe, nie chodzi tu o ich potęgę, a o łatwość ogarnięcia, jak grać takim obcym. To, że jakaś rasa jest zaawansowana, nie oznacza, że jej zdolność jest lepsza od zdolności rasy dla początkujących.

A co z balansem? Takie pytanie na pewno może wam zaświtać w głowach. Tyle ras, specjalne zdolności, kombinacje przy stole. Czy utrzymano zbalansowanie rozgrywki? Szczerze mówiąc, nie wiem. Zawsze jest moment, kiedy patrzymy na zestaw wylosowanych obcych i stwierdzamy, że ten jest przegięty, a ten drugi do niczego. Ale jako że gra opiera się nie tylko na mechanicznych rozwiązaniach, ale i na tym, co dzieje się nad stołem, to te przegięcia jakoś się wyrównują i nie ma automatycznych zwycięstw dzięki wylosowaniu jakiejś rasy.

No dobra, bo rozpędzam się z pisaniem o rasach, a nie piszę nic o tym, jak się gra. Mechanika jest prosta. Każda rasa ma swoich pięć planet, na których rozkłada dwadzieścia latających talerzy. Każdy gracz dostaje też osiem kart służących do toczenia starć w kosmosie. Gra podzielona jest oczywiście na tury. Na początku swojej tury gracz odzyskuje jeden ze swoich zniszczonych spodków (o ile jakieś zniszczone miał). Następnie ciągnie kartę ze specjalnej talii Przeznaczenia wyznaczającą cel jego ataku. Na kartach tej talii znajdują się zwykle kolory graczy, ale czasem również jakieś opisowe rzeczy typu: „Zatakuj tego, kto ma najwięcej kolonii” albo po prostu „Zatakuj, kogo chcesz”. Jeśli gracz wylosuje kartę ze swoim kolorem (co może się zdarzyć), ma prawo do ponownego losowania (aż nie zostanie karty wskazującej na innego gracza) albo może zdecydować się „odwiedzić” jednak swój system, aby wywalić z niego jakichś nieproszonych gości.

Po ustaleniu celu ataku, gracz wysyła swoją flotę na jedną z planet w domowym układzie gracza, którego kolor wylosował. Wskazuje planetę specjalnym znacznikiem, a potem ustawia na nim od jednego do czterech spodków, które odwiedzają

ów zakątek kosmosu. Obrońca ma niewiele do powiedzenia (przynajmniej na razie), ponieważ bronić może się tylko tym, co ma na planecie.

A potem robi się ciekawie. Atakujący może zaprosić dowolnych graczy do współudziału w ataku. Jest to całkiem lukratywny układ, ponieważ jeśli atak się powiedzie, wszyscy którzy brali w nim udział zyskają kolonię na atakowanej planecie. A to może przybliżyć ich do odniesienia zwycięstwa.



Ale nie tylko atakujący rozsyła zaproszenia. Zaraz po nim zaprasza obrońca. I może zaprosić tych samych graczy, których zaprosił atakujący. Nie ma z tym żadnego problemu. Dlaczego? Ano dlatego, że dopiero po wysłuchaniu zaproszeń płynących z obu stron konfliktu gracze po kolei decydują czy wezmą udział w walce, po czyjej stronie i iloma statkami (maksymalnie zawsze czterema). Ważne jest to, że robią to po kolei, co może sprawić, że gracz zaproszony do pomocy przez obie strony pójdzie tam, gdzie zobaczy większą szansę na wygraną.

A później jest zabawa w bluff i czytanie przeciwnika. Teraz bowiem do gry wchodzi karta trzymane na rękach przez atakującego i obrońcę. Karty te mogą przedstawiać kilka różnych



rzeczy. Po pierwsze, mogą być kartami Ataku, z wartością liczbową pokazującą siłę ataku floty. Siła ta jest dodawana do liczby statków biorących udział w walce po naszej stronie i tak otrzymuje się całkowitą siłę naszej floty.

Może to być też karta Negocjacji mówiąca, że nasza rasa jest otwarta na rozmowę, w zasadzie to my nie mamy złych zamiarów i nie wiemy co tu robią ci inni kolesie.

Możemy też znaleźć tam karty Flar przyporządkowane poszczególnym rasom. Te karty dają nam możliwość odpalenia zdolności podobnych do zdolności rasowych. Jeśli kartę zagrywa rasa, do której ta karta należy, dostaje ona mocny efekt, jeśli inna, nieco słabszy.

Są też karty Wsparcia, które pozwolą na przechylenie szali zwycięstwa na jedną ze stron konfliktu o planetę pod koniec walki. Są Artefakty, które robią niezły kocioł swoim działaniem. Kart jest sporo.

No dobra, ale co robi się z kartami w trakcie walki. Otóż zarówno atakujący, jak i obrońca wybierają po jednej karcie z ręki i wykładają je zakryte na stół. Oczywiście mogą ze sobą dyskutować co robią, ale czy robią to co mówią, to już inna kwestia. Generalnie wyklada się albo kartę Ataku, albo Negocjacji. Po wyłożeniu kart są one jednocześnie odkrywane.

Jeśli gracz wyłożył kartę Ataku, jej wartość jest dodawana do liczby statków po jego stronie i wynik stanowi całą siłę floty. Siłę tę porównuje się z siłą przeciwnika (o ile ten też zagrał kar-

te ataku) i kto ma więcej, ten wygrywa (remis idzie na konto obrońcy). Tu jednak szala zwycięstwa może się przechylić jeszcze na inną stronę, ponieważ wszyscy gracze zaangażowani w konflikt mają prawo zagrywać karty Wsparcia modyfikujące siłę flot. Może się tu sporo dziać.

Jeśli wygrał atakujący, statki obrońcy i jego pomagierów są niszczone, a wszyscy atakujący zakładają kolonię na najechanej planecie, zbliżając się do wygranej.

Jeśli wygrał obrońca, statki floty atakującej są niszczone, obrońca cieszy się, ponieważ zachował planetę, a jego pomocnicy dostają nagrodę za wsparcie. Ta nagroda to dociąg kart albo odzyskanie określonej liczby zniszczonych statków.

Jeśli obaj gracze zagraли Negocjacje, ich pomocnicy muszą obejść się smakiem, wracają do domu z pustymi rękami, a atakujący i obrońca mają minutę na ustalenie, co chcą od siebie wzajemnie dostać (w pewnych granicach). Jak się dogadają, dostają to, co chcieli. Jeśli nie, ponoszą pewne straty w statkach.

A co jeśli jedna strona chciała negocjować

, a druga wybrała rozwiązanie siłowe? Cóż, ta, która wybrała siłę automatycznie wygrywa, niszczy statki przeciwnika i dostaje odpowiednią nagrodę. Przegrany jednak, za swoje pokojowe zamiary i złamane serce, dostaje od zwycięzcy specjalne odszkodowanie.

I tak gracze po kolei wykonują jeden lub dwa ataki w swojej turze (drugi mogą zrobić, gdy udał im się pierwszy) do momentu, aż któryś z nich (lub kilku) nie skolonizuje piątej obcej planety. Ci, którym się to udało, wygrywają i cieszą się swoim sprytem.

To co opisałem, to podstawowa rozgrywka. Można do niej dorzucić

jeszcze karty Technologii pozwalające graczom na uzyskanie kolejnych super zdolności zmieniających grę. Są one naprawdę ciekawe, ale lepiej najpierw zagrać kilka razy bez nich, żeby wczuć się w grę.



I tak to wygląda. Masa rozmów nad stołem. Zastanawiania się, kogo zapraszać do danej bitwy, a kogo nie i po której stronie. Czy zablokować podczas ataku, czy nie. Próbować wygrać samemu czy z kimś? Jak poradzić sobie z wyjątkowo irytującą zdolnością rasy przeciwnika? Ciągłe dogadywanie się, co jak, kiedy, z kim. Dla fanów tego typu rozgrywki to idealna zabawa.

Do tego wszystkiego dołożymy jeszcze potężną regrywalność. Pięćdziesiąt zróżnicowanych ras. Liczba kombinacji jest potężna i gwarantuje niepowtarzalne wrażenia z gry przez długi, bardzo długi czas.

Jednym problemem może być liczba graczy. Pudełko informuje, że w **Cosmic Encounter** może bawić się od trzech do pięciu osób. Moim zdaniem trzy osoby nie są jednak dobrą liczbą. Lepiej usiąść w cztery, a najlepiej w pięć. Daje to najwięcej zabawy i możliwości.

Jeszcze jedno. Gra jest potężna (wyszło już sześć dodatków z nowymi rasami i modułami). W związku z tym i z budową ras pojawiło się sporo niejasności oraz wątpliwości co do działania w konkretnych przypadkach niektórych zdolności lub kart. Na stronie BGG znajduje się obszerna **Galaktyczna Encyklopedia** zbierająca wszelkie wyjaśnienia dotyczące gry. I jest to olbrzymia baza wiedzy. Zwykle FAQ do innych gier wyglądają przy tym jak rymowanka dla dzieci.

Cosmic Encounter to gra, która zdobyła moje serce. Wiem jednak, że nie każdy znajdzie w niej to co ja. Jest mimo wszystko dość specyficzna i warto najpierw gdzieś w nią zagrać. Zwłaszcza, że przyjemność z gry jest tu też zależna od grupy. Ale jak wam się spodoba, na pewno będziecie chcieli kupić dodatki.



Cosmic Encounter

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 3-5 osób

Wiek: 12+

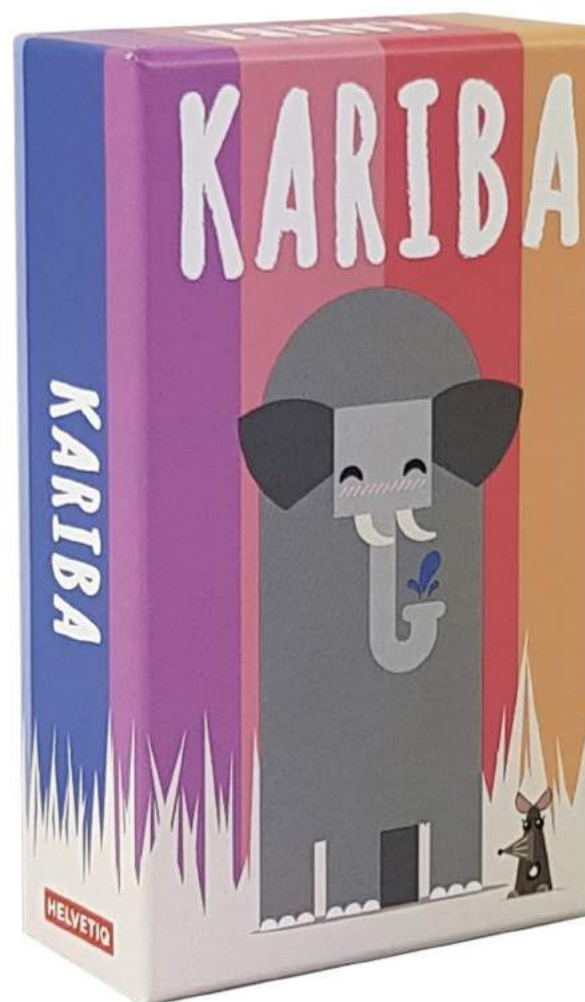
Czas gry: ok. 120 minut

Cena: 239,95 złotych



- pięćdziesiąt różnych ras Obcych,
- świetna gra nad stołem,
- regrywalność.

- sporo niejasności do sprawdzenia w potężnym FAQ,
- zabawa zależna od tego, jaka grupa siądzie przy stole,
- może być za droga.



Hippo, Kariba i Kartel

zwierzaki
w wodzie
i gangsterzy
pływający
z rybami

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Jakiś czas temu pisałem o debiucie na polskiej scenie wydawniczej firmy Helvetiq. To szwajcarskie wydawnictwo koncentruje się na wydawaniu gier kompaktowych o bardzo łatwych zasadach, w które możemy zagrać w maksymalnie dwadzieścia lub trzydzieści minut.

Dziś przedstawię wam trzy nowości na polskim rynku, czyli Hippo, Kariba i Kartel.

Hippo i Kariba to znów małe pudełka i niewielkie komponenty, które bardziej przypominają gadżet reklamowy, niż grę planszową. Helvetiq dba o to, żeby ich gry przede wszystkim prezentowały się dobrze, co uwidacznia się w grafikach, użytych materiałach i nietypowych rozwiązaniach, jak np. podłużne karty.

W **Hippo** przygotowujemy dwunastoczęściową planszę basenu, do którego będziemy wrzucać piłki w swoim kolorze. Kto pierwszy umieści wszystkie swoje żetony, wygrywa. Gracze w swojej turze rzucają trzema kośćmi i mogą umieścić swoje piłki na wskazane przez wyniki pola w basenie. Pola od jednego do sześciu podzielone są na trzy części, a od ośmiu do dwunastu na dwie. Na polu oznaczonym numerem siedem znajduje się mama hipopotamów. Piłki umieszczamy w najniższym sektorze planszy. Gdy ktoś w późniejszym etapie będzie umieszczać w nim swój żeton, przepycha nasz wyżej. Może dojść więc do sytuacji, w której nasza piłka zostanie wypchnięta z basenu i niestety wróci w nasze posiadanie. Wyniki na kościach możemy sumować, co pozwala na umieszczenie zabawek w wyższych sektorach lub w sektorze oznaczonym numerem siedem. Ten ostatni jest szczególnie atrakcyjny. Po pierwsze dlatego, że umieszczone tam piłki nie mogą zostać wypchnięte. Dodatkowo gracz może wykonać drugi rzut i po-

zbyć się kolejnych żetonów. Gra jest bardzo dynamiczna i krótka, oparta na bardzo losowym mechanizmie. W końcu to, gdzie umiejscowimy swoje żetony tylko po części wynika z naszych decyzji. Mimo wszystko bardzo dobrze bawiłem się przy Hippo. To niezobowiązujący, mały przerywnik. Wyzwała emocje i śmiech, a tematyka jeszcze bardziej podkreśla lekkość rozgrywki. Fakt, kto wyrzuca same siódemki, ten prawdopodobnie wygra, ale to tylko zabawa, bardzo przyjemna zabawa, nawet dla najmłodszych.

Kariba to przedruk gry Reiner Knizia, w którym maksymalnie zminimalizowano zawartość. Pierwotna wersja miała plastikowe elementy, karty i wyglądała jak zabawka zręcznościowa. Wersja Helvetiq mieści się w kieszeni i wygląda jak kompaktowa gra karciana. W **Kariba** gracze zagrywają karty zwierząt ponumerowane od jednego do ośmiu do planszy wodopoju. Zasada jest taka, że można wykładać tylko jeden rodzaj zwierzęcia do jeziora. Jeśli po ruchu takich samych zwierząt będzie trzy, wówczas gracz zdobywa wszystkie karty o sile niższej, ale tylko te, które są najbliższej wartości. I o to właśnie walczymy: aby zebrać ich jak najwięcej. Jak to często w grach Kinizi bywa, mamy tu twist. Najślabsze zwierzątka, czyli myszki, mogą „pokonać” największe słonie. Jeśli opis rozgrywki przywiódł wam na myśl Stratego, skojarzenie to jest bardzo dobre. Trochę inna forma, ale sens gry dokładnie taki sam. Kariba to dość pomyślowy trick taking, obarczony jednak sporą dozą losowości. Partia jest szybka, a zasady banalne. Niestety **Kariba** pokazuje swoje prawdziwe oblicze dopiero przy trzech graczach. W dwie osoby jest dość nudno i wielbicieli gier dwuosobowych, nie mają tu czego szukać. Kariba pomimo tematyki i dziecinnej oprawy graficznej to tytuł dla trochę starszych graczy. Jeśli chcemy walczyć o wygraną, przyda nam się trochę chłodnej kalkulacji, której może brakować najmłodszemu. **Kariba** nie zachwyca, ale też nie odrzuca. To solidny średniak w bardzo przyzwoitej cenie.

Na koniec zostawiłem sobie grę Kartel, której pudełko jest znacznie większe niż to standardowe, do których przyzwycza-
iło nas wydawnictwo Helvetiq. Jest bardzo wysokie i podłużne.

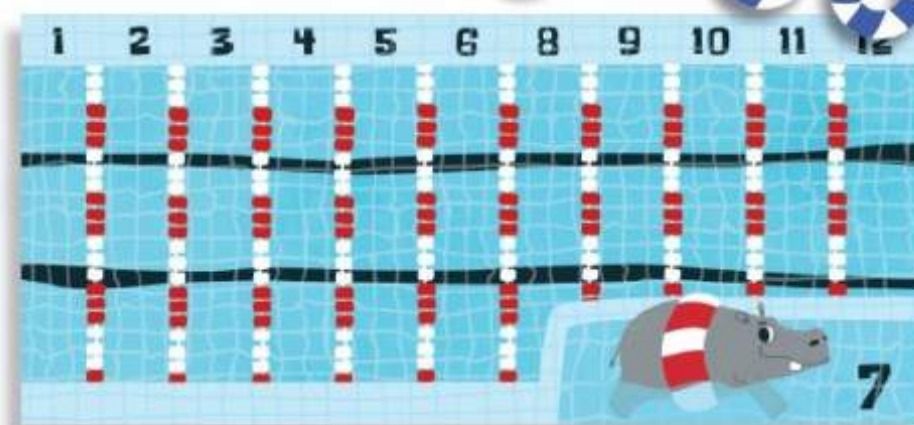
Gra wygląda tak, jakby w środku znajdował się ozdobny plakat, a nie kolejna zabawa od Reiner Knizia. W grze znajdziemy czterdzieści dwa żetony gangów, które są tak grube, że wyglądają lepiej niż wiele gier fundowanych na **Kickstarterze**. W pudełku jest też niewielka plansza, drewniany znaczek detektywa oraz kostka. W swoim ruchu gracz rzuca kostką, a następnie porusza się figurką o maksymalnie tyle pól, ile wskazała kostka. Po zakończeniu ruchu zabieramy żeton, na którym znajduje się figurka. Mamy trzy typy żetonów: gangsterów, łapówek oraz szefa gangu. Jeśli któryś gracz zakończy ruch na tym ostatnim, gangster umieszczany jest w więzieniu, a wszystkie żetony w tym kolorze zebrane przez graczy są odwracane na drugą stronę. Kolorów gangów jest siedem, a miejsc w areszcie tylko pięć. Jest to o tyle ważne, że na końcu gry otrzymujemy punkty za każdego gangstera, o ile szef tego gangu jest złapany. Wszystkie łapówki w tym kolorze nie przynoszą graczom punktów. Jeśli szef gangu nie został złapany, gracze posiadający w swoich zasobach jego członków otrzymują za każdego posiadanego – 1 punkt. Na szczęście żetony łapówek w ich kolorze przynoszą trzy punkty za każdy. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów. Kartel to spora loteria. Niby mamy wpływ na to, co zbierzemy, ale z drugiej strony sytuacja pomiędzy turami gracza zmienia się diametralnie. Ciężko tu



coś zaplanować i wygrana to raczej kwestia szczęścia, niż faktycznych umiejętności graczy. Na szczęście dzieciaki nie widzą tych problemów i partie, które rozegrałem właśnie z przedstawicielami tej grupy były pełne śmiechu, robienia sobie na złość i emocji z tym związanych. **Kartel** bardzo ładnie prezentuje się na stole, który musi być spory, ponieważ gra zajmuje na nim dużo miejsca.

Nowości od Helvetiq to małe, przyjemne gry, które są skierowane raczej do młodszych odbiorców. Sporo w nich losowości i emocji z nią związanych. Osobiście najbardziej lubię **Hippo**, ponieważ to fajna gra na piętnaście minut, z zabawnym tema-

tem i ładnym wykonaniem. **Kariba** będzie miała największe szanse pojawić się na stołach bardziej zaawansowanych graczy, a przy Kartelu dobrze bawić się będą młodszy planszówkowicze.



Hippo

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 6+

Czas gry: 15 minut

Cena: 36,95 złotych

Kariba

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 7+

Czas gry: 20 minut

Cena: 36,95 złotych

Kartel

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 6+

Czas gry: 15 minut

Cena: 64,95 złotych



- niedrogie i bardzo ładnie wykonane,
- proste zasady,
- zajmują niewiele miejsca.



- spora losowość.



Inis

władcą
irlandzkiej
wyspy być

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Inis, czyli gra traktująca o tym, jak zostać władcą irlandzkiej wyspy, pojawił się na rynku dwa lata temu. W tym czasie wspiął się bardzo mocno w rankingu gier planszowych BGG i zajmuje w nim bardzo wysoką lokatę (w momencie pisania tekstu sto czternastą). Grę zaprojektował Christian Martinez, dla którego był to drugi tytuł na koncie. Pierwszy, stworzony w 2016, nie doczekał się większego uznania w oczach graczy. Niedawno premierę miała polska wersja tej gry przygotowana przez wydawnictwo Portal. Zmianie uległa okładowa grafika oraz wielkość kafli terenu. Czy warto poznać ten tytuł?

Inis to gra, w której gracze walczą o prymat na irlandzkiej wyspie. Wystawiając na planszę swoje klany, miejsca kultu i zagrywając różne karty, staramy się spełnić jeden z trzech warunków zwycięstwa. Grę wygra ta osoba, której uda się być wodzem co najmniej sześciu klanów innych graczy lub ten gracz, który będzie posiadał swoje klany na co najmniej sześciu terenach lub na terenach, gdzie jest co najmniej sześć miejsc kultu. Gra rozpoczyna się na małej wyspie składającej się z trzech różnych terenów. Jeden z nich jest jej stolicą, co zaznaczamy specjalną figurką. Gracze umieszczają po dwa klany na planszy i możemy rozpocząć pierwszą rundę. Ta podzielona jest na dwie fazy. W pierwszej, zwanej Zgromadzeniem, mianujemy brana – gracza kontrolującego stolicę. Następnie sprawdzamy czy komuś udało się spełnić przynajmniej jeden z warunków zwycięstwa i czy gra w związku z tym się kończy. Jeśli nikt nie zwycięży, gracze dobierają karty przewagi terenów, które kon-

trolują. Dają one właścicielowi jakieś specjalne zdolności, których można użyć podczas rundy.

Po tym jak bran ustali kierunek rozgrywania akcji poprzez rzut żetonem stada wron, gracze wybierają karty akcji za pomocą draftu. Ten jest bardzo ciekawy. Po otrzymaniu czterech kart akcji każdy wybiera jedną z nich i przekazuje pozostałe trzy kolejnej osobie. W większości gier wykorzystujących tę mechanikę, kolejną kartę wybiera się z tylko z tych otrzymanych od przeciwników. W **Inis** gracz wybiera karty z wszystkich posiadanych, co oznacza, że nie jest zmuszony zatrzymać tych wybranych wcześniej. Pomysł ten jest niezwykle innowacyjny i w moim odczuciu wprowadza ogromny powiew świeżości do tej mechaniki. Na draftcie kończy się pierwsza faza i rozpoczyna kolejna, nazwaną Porą Roku. To w niej gracze wykonują akcje, pasują lub biorą żeton pretendenta.



Akcje w **Inis** są bardzo proste i pozwalają na wykładanie klanów na planszę, odkrywanie nowych kafli terenów, atakowanie innych graczy, budowę miejsc kultu lub otrzymywanie kart Eposu. Jest karta blokująca wykonanie akcji przez innego gracza, mamy też możliwość zagrania akcji wybranej wcześniej przez kogoś innego. W fazie tej możemy też zagrywać karty Eposu, każda z nich ma specjalne działanie, znacznie mocniejsze niż standardowe karty akcji. Gracz, który spełnia jeden

z warunków zwycięstwa, może wziąć żeton pretendenta. Po pierwsze bez niego nie wygra gry, nawet jeśli udaje mu się spełnić warunki zwycięstwa. Po drugie jest to informacja dla pozostałych osób, że muszą podjąć kroki, aby przeciwdziałać wygranej pretendentowi. Ciekawą akcją jest też spasowanie. Czasami gracze chcą zobaczyć, jak rozwinie się sytuacja i wybierają niepodejmowanie żadnej akcji. Bywa to ryzykowne, gdyż jeśli zrobią to wszyscy, runda kończy się i przechodzimy znów do fazy Zgromadzenia.

W fazie Pór Roku dochodzi do konfliktów pomiędzy graczami. Pozwalają one na zdejmowanie z planszy figurek klanów innych graczy oraz przejmowanie kontroli nad obszarami. Co ciekawe to, w jaki sposób potoczy się konflikt, wynika z ustaleń graczy. Po pierwsze, mogą oni podjąć decyzję, że nie będą walczyć. Po drugie, mogą przerwać potyczkę w trakcie jej trwania lub kontynuować do jej rozstrzygnięcia. To dość nietypowe rozwiązanie w tego typu grach, które daje wiele nowych decyzji do podjęcia graczom.

Tym, co najbardziej podoba mi się w **Inis** jest nowatorskie podejście do draftu. Nie bycie zdeterminowanym pierwszą ręką w grze, w której często „polujemy” na jakąś kartę akcji jest niezwykle dobrym rozwiązaniem. W końcu mam decyzję do podjęcia, a nie wybór tego, co najlepsze z najgorszych. Dzięki tej mechanice mam też większy wpływ na to, jakie karty otrzymają przeciwnicy, co jak wiadomo jest niezwykle ważne. Akcje, które wykonujemy w grze są proste i łatwe do wytłumaczenia. Pozwala to na utrzymanie dużego tempa gry i przyspieszenia draftu. Super pomysłem jest możliwość unikania konfliktów lub przerywania walki w trakcie jej trwania. Oddaje to ducha faktycznych konfliktów zbrojnych, w których zawieszenie broni lub zaprzestanie działań militarnych jest na porządku dziennym. Bardzo podoba mi się oprawa graficzna gry. Grafiki wyglądają niczym małe dzieła sztuki. Są jednak na tyle specyficzne, że nie spodobały się każdej osobie. Kolorystyka pudełka polskiej edycji bardziej pasuje do klimatu gry, w końcu rzecz dzieje się w krainie Celtów. Również zmiana wielkości opakowania polskiej edycji to trafiony pomysł. Ma-

tagot lubi robić podłużne pudełka, które nijak nie chcą mieścić się na standardowych półkach.

Christian Martinez przeniósł odpowiedzialność za balans gry na graczy. To właśnie oni, podejmując działania podczas rozgrywki, decydują o sile zagrywanych kart. Patrząc na karty Eposu, odnoszę wrażenie, że wiele z nich ma uniwersalne zdolności. Są jednak i takie, których zdolności są bardzo sytuacyjne i w wielu partiach będą po prostu nieprzydatne. Z jednej strony bez kart Eposu rozgrywka w Inis mogłaby się przeciągać w nieskończoność, z drugiej rozrzut możliwości, jakie dają sprawia wrażenie ich mocnego niezbalansowania. To przeniesienie odpowiedzialności na graczy powoduje, że podczas rozgrywki sporo mamy dogadywania się, zmawiania i układania. Bez tych pogaduszek Inis zamienia się w dość smutną rozgrywkę, dlatego żeby dobrze się grało, ekipa musi być na to gotowa.

Tym, co nie podoba mi się w **Inis** jest dość często występujący „kingmaking”, czyli sytuacja, w której dwóch lub więcej graczy może wygrać partię, a inne osoby o tym decydują. W moich rozgrywkach taka sytuacja zdarzała się kilkukrotnie. Nie lubię, kiedy o zwycięstwie decyduje sympatia lub rzut monetą. Jeśli tak jak ja macie trudność z zaakceptowaniem tego, Inis może nie być grą dla was. Drugim problemem polskiego wydania gry są błędnie przetłumaczone karty i niejasności z tym związane. Po przejrzeniu wątków na forum **BGG** dotyczących zasad stwierdziłem, że problem ten niestety dotyczy wszystkich wersji językowych. Liczba pytań do autora dotycząca interpretacji zasad oraz pliki z wyjaśnieniami pokazują, że Martinez nie do końca testował wszystkie karty i ich współdziałanie w rozgrywkach. Osoby lubiące porządek w zasadach oraz jednoznaczność ich interpretacji, będą jednak rozczarowane skalą niedomówień, jaka występuje w **Inis**.

Inis to bardzo ciekawy tytuł. Generuje on niezwykle dużo emocji. Walka o zwycięstwo przypomina zawody w przeciąganiu liny. Mamy tu dużo gadania nad stołem, zawierania tymczasowych sojuszy i ich zrywania. Rozgrywka jest dynamiczna, a sytuacja cały czas postępuje do przodu. Nie lubię

Gry o tron, gdzie partia ciągnie się jak flaki z olejem, jednak doceniam koncept gry. **Inis** jest dla mnie świetnym zamiennikiem tego tytułu, dając mi bardzo podobne odczucia z rozgrywki oraz skracając czas gry do dziewięćdziesięciu minut. Wiem, że nie jest to gra dla każdego i że ma swoje problemy, jednak z czystym sercem polecę ją każdemu, kto szuka gry z walką, figurkami i różnymi warunkami zwycięstwa. Matagot po **Cykladach** i **Kemecie** dokłada do swojego arsenału kolejny ciekawy tytuł z serii **Dudes on map**.



Inis

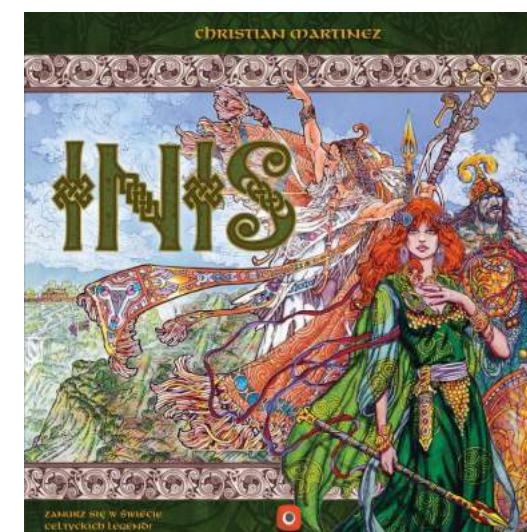
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 229,95 złotych



- świetne grafiki,
- proste zasady,
- mnóstwo emocji,
- sporo gadania nad stołem...



- ... które nie każdy lubi,
- zjawisko kingmakingu,
- niejasność działania niektórych kart.

Iron Curtain

mały,
wielki
konflikt



zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Mam kolegę, który pół żartem pół serio twierdzi, że każda kościana adaptacja „dużej” gry jest kiepska. Ja tę tezę pociągnąłbym dalej i stwierdził, że każda próba oddania dużej gry w małym formacie jest z góry skazana na porażkę. 4X w pół godziny? Tak, oczywiście. Karciana gra cywilizacyjna? A jest w tej bajce też smok? Zimna Wojna na osiemnastu kartach i zamknięta w dwudziestu minutach?

Iron Curtain to trzeci projekt duetu Asger Harding Granerud i Daniel Skjold Pedersen. Jednocześnie jest trzecim podejściem do przedstawienia emocji i rozgrywki znanej z **Zimnej Wojny** (**Twilight Struggle**) za pomocą jak najmniejszej liczby komponentów i w krótkim czasie. Z wcześniejszych pozycji zagrałem tylko w **13 Days: The Cuban Missile Crisis** (druga to **13 Minutes**), która potwornie mnie rozczarowała. **Iron Curtain** jednak już na pierwszy rzut oka różni się od poprzedniczek, dlatego postanowiłem dać mu szansę.

Pierwszy cios czekał mnie tuż po otwarciu pudełka. Nie ma w nim nawet powietrza, ponieważ całe wypełnia najbardziej bezsensowna wypraska, jaką w życiu widziałem. Wewnątrz znajdziemy czterdzieści jeden drewnianych znaczników, dwadzieścia kart i instrukcję, która spokojnie mogłaby mieć mniejszy format. Gra powinna być sprzedawana w trzy razy mniejszym pudełku.

Jakość wydania ciężko oceniać, ponieważ niewiele elementów mamy do oceniania. Drewniane znaczniki są bardzo standardowe i nie wyróżniają się w żadną stronę. Identycznie karty, które jednak polecam od razu zakoszułkować. Irytuje natomiast fakt, że karta punktacji jest w innym, nietypowym rozmiarze niż pozostałe karty.

Pochwalić nie można też instrukcji. Po jej pierwszej lekturze nie mogłem sobie ułożyć gry w głowie, a na koncie mam bezproblemowe przegrywanie się przez zdecydowanie trudniejsze tytuły. Zasady spisane zostały nieintuicyjnie, znajdzie się też kilka błędów językowych. Widać, że angielski nie jest pierwszym językiem autorów. Niestety teksty na kartach również nie zawsze są jasne i w przypadku dwóch kart wprowadzają w błąd. Ogólnie, wykonanie trzeba więc ocenić jako średnie.

Iron Curtain, w przeciwieństwie do swoich poprzedniczek, nie stara się obrazować samego konfliktu zimnowojennego, a oddać jak najwięcej z ducha **Zimnej Wojny**. Mechanicznie znajdziemy więc tutaj zarządzanie ręką kart i rozsiewanie wpływów po mapie. Karty, które zagrywamy mają punkty Command (jak Punkty Operacyjne w **ZW**) i wydarzenie, przypisane do jednej ze stron konfliktu. Identycznie jak w **ZW**, zagrywając kartę przeciwnika, dostajemy punkty do wydania, ale wydarzenie przeciwnika jest również rozpatrywane. W przypadku naszej karty musimy wybrać punkty albo treść karty.

Punkty Command wydajemy na tylko jedną operację, czyli rozprzestrzenianie swoich wpływów po mapie. Robimy to podobnie, jak w **Zimnej Wojnie**, czyli pojawiajemy się tylko w sąsiedztwie już istniejących wpływów, a dostawienie się w państwie zdominowanym przez przeciwnika jest droższe. Niektóre wydarzenia pozwalają za to na infiltrację, czyli wystawianie kostek do dowolnego państwa.

Już któryś raz wspominam o mapie i pewnie zdążyliście kilka razy sprawdzić spis komponentów, w którym żadnej planszy nie ma. Tutaj objawia się pierwszy kapitalny pomysł mechaniczny. Każda karta, poza punktami Command i wydarzeniem, jest też krajem i jednocześnie kawałkiem planszy! Grę zaczynamy z jedną kartą Europy i wokół niej tworzymy mapę. Kraje z jednego regionu muszą być w jakiś ciągły sposób zgrupowane, jednak to jedyne ograniczenie. Gwarantuje to, że z każdą rozgrywką mapa będzie wyglą-

dała inaczej, a w **Iron Curtain**, tak jak w **Zimnej Wojnie**, aspekt przestrzenny jest bardzo istotny.

Każdy region składa się z kilku kart. Kiedy na stole pojawi się ostatnia z nich, przed rozpatrzeniem treści karty punktujemy ten region. Kontrola każdego państwa, czyli posiadanie większej liczby kosteczek na karcie to punkt, dodatkowo przewaga w całym regionie daje punkty dodatkowe. Na wzór **Zimnej Wojny** również w **Iron Curtain** tor punktów jest wspólny i rozciąga się od +8 do -8. Zdobywanie ósmego punktu przez któregoś z graczy natychmiast kończy rozgrywkę.

Gra toczy się w dwóch rundach, w obu naprzemiennie zagrywamy po cztery karty. Pierwszą rundę zaczynamy z pięcioma kartami i jedną z nich na koniec odrzucamy. Jest to odpowiednik „wysłania w kosmos” z **Zimnej Wojny** i pozwala na pozbycie się dotkliwej karty przeciwnika. Na koniec gry może to jednak obrócić się przeciwko nam i dać oponentowi kilka punktów. Grę kończy ponowne punktowanie wszystkich regionów, bez znaczenia czy zostały one ukończone. Jeśli jednak w trakcie tego punktowania ktoś zdobędzie ósmy punkt, gra natychmiast się kończy.

Iron Curtain to tytuł niesamowicie regrywalny. Cała gra opiera się na jedynie osiemnastu kartach, jednak kluczowa jest kolejność ich pojawiania się zarówno na rękach graczy, jak i na stole. Mapa budowana jest każdorazowo inaczej, co w połączeniu z możliwością zagrywania karty na punkty albo wydarzenie daje ogromną liczbę kombinacji.

Rozgrywka zapewnia sporo możliwości główkowania, sama łamigłówka związana z budową mapy jest satysfakcjonująca. Do tego należy jednak dodać całą masę emocji znanych z **Zimnej Wojny**. Znajdziemy tutaj blefowanie, przeciąganie liny w poszczególnych regionach i desperacką próbę nieprzegrania przed czasem, mając rękę pełną kart przeciwnika.

Uczciwie trzeba przyznać, że znajdziemy w grze również małe minusy. Jednym z nich jest całkowita ahistoryczność.

W przeciwieństwie do **Zimnej Wojny** na kartach nie znajdziemy historycznych wydarzeń. Żadnego osadzenia w rzeczywistości nie ma też przyporządkowanie poszczególnych krajów do stron konfliktu. W grze nie został również odwzorowany DEFCON, choć szczerze nie mam pomysłu, gdzie można by go bezproblemowo umieścić.

Pozwólcie, że powtórzę pytanie ze wstępu: **Zimna Wojna** na osiemnastu kartach i zamknięta w dwudziestu minutach? Jak najbardziej! **Iron Curtain** to znakomita adaptacja, która przy użyciu garści komponentów w znakomity sposób oddaje ducha oryginału. Obecnie jest moją ulubioną mikro-grą i jedną z częściej granych dwuosobówek. Zdecydowanie polecam ją wszystkim fanom **Zimnej Wojny** i podobnych card driven games ze stajni GMT. Jeśli zaś nie znacie **Zimnej Wojny**, gorąco polecam zapoznanie się z **Iron Curtain**. Niewielkim nakładem kosztów i sił będziecie mogli sprawdzić czy ten typ gry i emocji jest dla was.



Iron Curtain

Zrecenzował: Maciej „Mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut

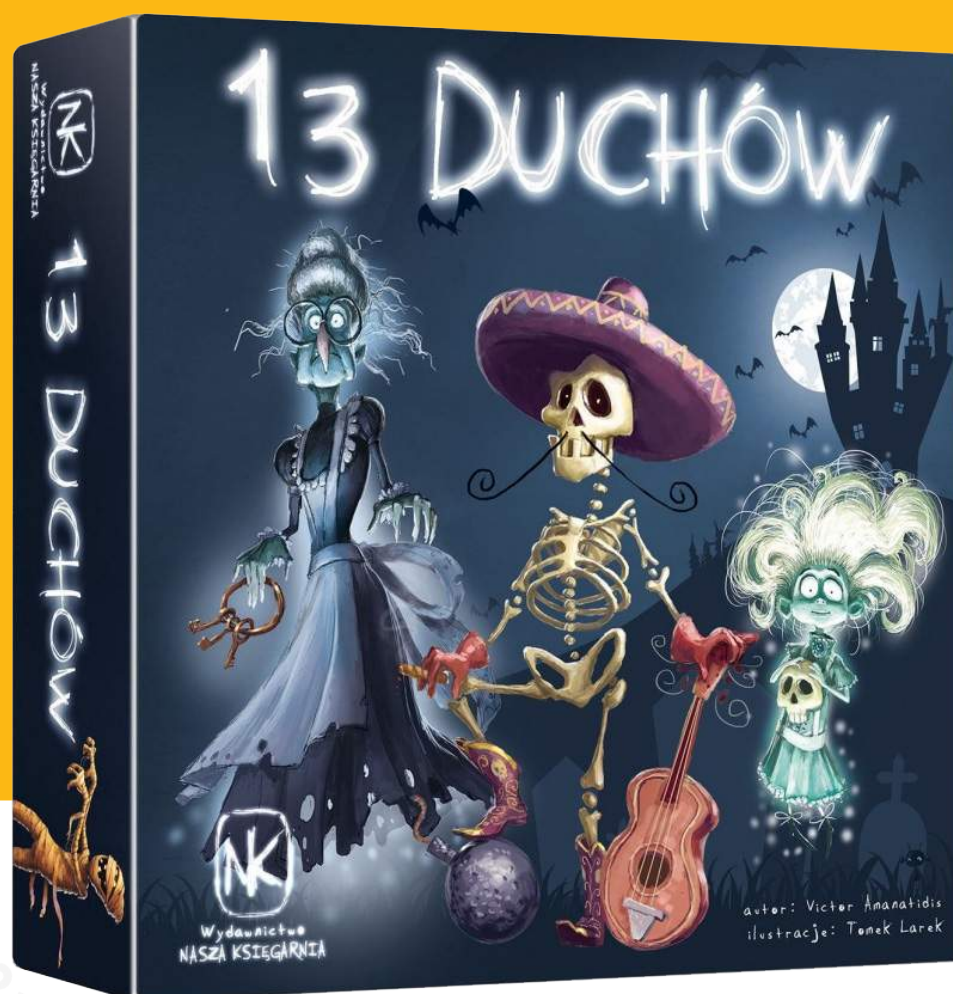
Cena: 59,90 złotych



- znakomite odwzorowanie Zimnej Wojny,
- ✓ • emocje,
- regrywalność,
- - angażująca rozgrywka.

- ✗ • co najwyżej średnie wykonanie,
- ahistoryczność.

kącik gier rodzinnych



dedukcja i mało oczywiste nawiązania

Jeśli wziąć pod uwagę tytuł **13 duchów**, osoby go słyszące można podzielić na trzy kategorie. Na tych, którym tytuł ten nic nie powie. Na tych, którym skojarzy się z efekciarskim horrorem, z detektywem Monkiem w roli głównej. I wreszcie na tych, którzy poznają w nim nawiązanie do badziwnego horroru z lat 60. ubiegłego wieku, który w kinie trzeba było oglądać przez kolorowe okulary (William Castle, polecam poczytać o człowieku, miał bowiem fascynujące pomysły). A czy ma to jakiś związek z grą? Absolutnie żadnego, ale dobra ciekawostka na początek nie jest zła.

A teraz do sedna. **13 duchów** to prosta, dedukcyjna mikro-gra, w którą dwóch lub trzech graczy zagra, używając trzynastu kart. Czterech graczy też zagra, ale to materiał na osobny akapit, który nastąpi później. Duchy i ich ilustracje, chociaż różnorodne i cieszące oko, są jedynie tapetą położoną na łamigłówkę, w której tematyka ma absolutnie drugorzędne znaczenie. Podobnie jest w **Liście miłosnym**, który nieuchronnie będzie porównywany z nową grą Naszej Księgarni. Tak więc to żadna wada, a po prostu cecha.

Na każdej karcie widnieje numer z zakresu od 1 do 13. Każdy gracz dostaje jedną kartę, którą kładzie przed sobą zakrytą i która staje się jego „kryjówką”. Moim celem jest odgadnięcie, gdzie ukrywa się przeciwnik, przeciwnik próbuje zaś odgadnąć, gdzie ukrywam się ja. Proste. Dedukuję na podstawie tego, jakie karty widziałem - skoro mam ją ja, znaczy to, że przeciwnik mieć jej nie może. Też proste. W swojej turze mogę zagrać kartę z ręki (mam jedną naraz) albo odrzucić ją zakrytą i próbować zgadywać. Jeszcze prostsze.

Skoro więc ustaliliśmy, że gra jest prosta, to jak się przy niej bawiłem? Decyzje są nieskomplikowane, a sam schemat rozgrywki dosyć oczywisty. Na początku mam mało informacji, więc nie opłaca mi się strzelać w ciemno, lepiej zagrać kartę, której zdolność pozwoli mi w jakiś sposób zawęzić poszukiwania. Większość kart pozwala zadać przeciwnikowi pytanie o to czy jego kryjówka mieści się w jakimś zakresie, na co ten odpowiada twierdząco lub przecząco. Coś za coś.

Ja się czegoś dowiaduję, a przeciwnik widzi kartę, której właśnie użyłem i też dostaje jakąś informację. Gra polega więc na ważeniu czy opłaca mi się zadawać pytanie, które akurat mam na ręce oraz na słuchaniu odpowiedzi przeciwnika. Nie ma wyjścia, w końcu ktoś dojdzie do poprawnego rozwiązania.

W grze dwuosobowej **13 duchów** wydało mi się raczej powtarzalne i niezbyt satysfakcjonujące. Różnorodność zdolności na kartach jest raczej niewielka, a poukładanie sobie wszystkich informacji w głowie nie jest szczególnie ambitnym wyzwaniem. W takim układzie jest to bardziej materiał na grę dla dzieci w stylu „moja pierwsza dedukcja”, właśnie ze względu na tę prostotę i łatwość przeprowadzenia wniosko-

wania. W grze trzyosobowej robi się ciekawiej i jest to mój ulubiony sposób obcowania z tym tytułem. Poziom skomplikowania zasadniczo się nie zmienia, ale wszystkie pytania zadawane są obu przeciwnikom jednocześnie. Odpowiedzi też słyszymy jednocześnie. Wiele osób na pewno będzie zaskoczonych tym, że pomimo tej prostoty podczas prowadzenia dedukcji, jeśli robimy to jednocześnie dla dwóch osób, okazji do potknięcia się i zrobienia błędu jest zdecydowanie więcej. Do myślenia daje też sposób przyznawania punktów. Jeśli demaskuję jednego z graczy, punkt dostaje ja i ten, który jeszcze nie został odkryty. I skoro gramy do określonej liczby punktów, może okazać się, że kolejność, w jakiej chciałbym eliminować przeciwników będzie miała znaczenie.

W **13 duchów** można też grać w dwuosobowych drużynach, ale partia czteroosobowa traci trochę niuansów i zależności występujących w grze na mniej osób. Każda drużyna posiada własną talię 13 kart i jedyne informacje, jakie mogą uzyskać o przeciwnikach pochodzą z zadawanych pytań oraz odsłanianych kart. Jeśli dobieram z talii kartę o numerze 12, wcale nie oznacza to, że któryś z przeciwników się pod tym numerem nie ukrywa. Niby jest to szczegół, ale zabranie z tak nieskomplikowanej gry tego jednego, drobnego zagrania pozwalającego na pozyskanie informacji poprzez podejrzenie karty

i nie ujawnienie jej przeciwnikowi sprawia, że w moich oczach gra traci.

Gra jest ładna, niedroga, śmiesznie prosta, można w nią grać z dziećmi, ucząc je logicznego myślenia, najlepiej działa dla trzech graczy. Nie ma fajerwerków, jest po prostu działający mechanizm. Można spróbować, w żadnym wypadku nie odradzam.



13 duchów

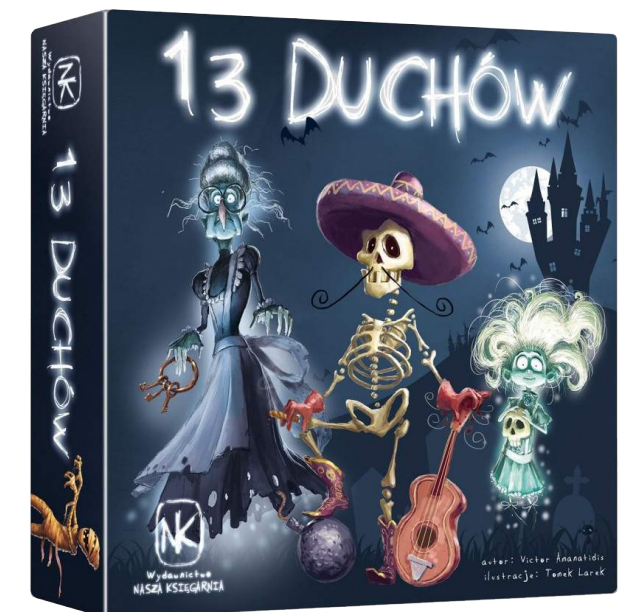
Zrecenzował: Maciej „Ciuieniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 39,95 złotych



- prostota zasad i rozgrywki,
- ładne i różnorodne ilustracje.



- dużo traci w rozgrywce czteroosobowej.

kącik początkujących graczy



Zdarte gardło kibica

Niewiele jest na rynku gier planszowych osadzonych w tematyce sportowej. Jeszcze mniejsza część z nich nadaje się do grania. Być może twórcy boją się, że sport nie leży w spektrum zainteresowań planszówkowych geeków albo przełożenie zasad poszczególnych dyscyplin na mechanizmy gry jest problematyczne. Faktycznie łatwiej jest zrobić generyczne fantasy, które nie ma „sztucznych” ograniczeń typu strzał z łuku z siedmiu metrów wart jest trzy punkty albo z całej drużyny poszukiwaczy przygód tylko jeden może używać rąk. Wydaje mi się, że w tej sytuacji dobrą drogą może być próba oddania nie odczuć z uprawiania sportu, a kibicowania.

Dziś przyjrzę się grze, która dokładnie to próbuje osiągnąć. Tytułem tym jest **Polska, Gola!**, czyli reedycja gry **Crazy Kick** (znanej wcześniej w Polsce jako **Futbol Ligretto**) autorstwa Reinera Stockhausena. Gra nie jest nowością, pierwotnie miała premierę w 2006 roku, ale ze względu na Mundial wydawnictwo Nasza Księgarnia przygotowało odświeżoną edycję. W zasadzie nawet dwie, ponieważ w sklepach znajdziemy pudełka zawierające mecz Polska kontra Hiszpania i Polska kontra Niemcy. Gra dokładnie ta sama i różniąca się tylko piłkarzami, z którymi zmierzą się Orły Nawalki.

Cała gra składa się wyłącznie z dwóch talii kart i instrukcji. Na szczęście nikt w wydawnictwie nie zapragnął sprzedawać graczom piłkarskiego powietrza i całość mieści się w malutkim, aczkolwiek prześlicznym pudełku. Stylizowane jest na piłkę, klasyczną „biedronę”, na której tytuł gry wypisany jest złotymi literami. Wygląda to kapitalnie, jednocześnie mieszcząc się do kieszeni kurtki lub bocznej kieszonki w torbie.

Karty to standardowa jakość. Na białych brzegach szybko da się zauważyć ślady zużycia, ale nie ma to na szczęście absolutnie żadnego znaczenia podczas rozgrywki. Bardzo istotna jest za to czytelność kart i ten aspekt stoi na wysokim poziomie. Na pierwszy rzut oka widać wszelkie potrzebne informacje. Karty mają też przyjemne dla oka rewersy stylizowane na flagę danego kraju. Instrukcja jest przejrzysta i wystarczy ją przeczytać raz, żeby bez żadnych wątpliwości rozpocząć grę. Niejasne opisanie zasad przy tak prostej grze byłoby nie lada wyczynem, dobrze więc, że nikt nie próbował tego osiągnąć.

Mechanicznie gra opiera się o... zdzieranie gardła. Gracze dzielą się na dwie drużyny i rozdają karty. Następnie szybko zaczynają, jeszcze w ciszy, wykladać karty ze swoich talii na stosy przed sobą. Używać można tylko jednej ręki, w drugiej obowiązkowo trzymamy talię. Celem jest odnalezienie bramkarza. Kiedy tylko znajdzie się on na wierzchu któregoś z naszych stosów (absolutnie nie wolno zagrywać kart bezpośrednio z ręki, to gorsze przewinienie niż spalony i faul na czerwonej kartce w jednym), szybko zagrywamy go na środek stołu i przejmuje on piłkę. Tutaj do gry wkraczają nasze struny głosowe. Na każdej karcie jest bowiem zaznaczone, do kogo możemy podać piłkę oraz który z przeciwników może ją przejąć. Zaczyna się przekrzykiwanie, obie drużyny jak mantrę powtarzają imiona piłkarzy i kontynuujemy poszukiwanie odpowiednich kart. Niektórzy piłkarze mają na swojej karcie gola. Jeśli przy piłce jest ktoś, kto może podać do Roberta, a my ze stosu zagramy kartę Roberta z golem, akcja kończy się zdobyciem bramki przez naszą drużynę. Kartę gola odkładamy na bok, zbieramy wszystkie pozostałe, rozdajemy i zaczynamy rozgrywkę ponownie. Wygrywa ta z drużyn, która pierwsza zdobędzie pięć bramek.

Mechanicznie to tyle, gra jest bardzo prosta, jak na imprezówkę przystało. Rozgrywka jest szybka, dynamiczna, nie ma czasu na zamulanie. Jeśli zbyt długo zastanawiamy się, na który stos ułożyć właśnie dociągniętą kartę, nie pomożemy naszej drużynie. Przeciwnicy nie będą grzecznie czekać, tylko znajdą potrzebną kartę i ją zagrają.

Grać możemy teoretycznie już we dwójkę, jednak tytuł traci wtedy swój największy atut, czyli wspólnie przeżywane emocje. Nikt nie krzyczy nad uchem „Dawaj, szukaj Piotra!”, nie ma miejsca na piękne, dwójkowe akcje. Jest wolniej, ciszej i niestety również smutniej. Na szczęście w więcej osób gra się kapitalnie i to bez znaczenia czy przy stole mamy cztery osoby, czy też osiem.

Gra generuje mnóstwo emocji. Co ważne, absolutnie nie trzeba być fanem futbolu, aby czerpać z niej przyjemność. Moja małżonka nudzi się przy meczach piłkarskich niemiłosiernie, za to w Polska, Gola! zagrywała się z wypiekami na twarzy. Właśnie dlatego, że gra oddaje emocje kibicowskie, a nie te wprost z mu-

rawy. Nie wiem czy ktoś z was obserwował mecz na żywo z trybun. Jest zawsze taki moment, w którym rozwija się akcja naszej drużyny. Stadion zaczyna „brzęczeć”, odgłosy z tysięcy gardeł łączą się w jeden, narastający huk. Pierwsi ludzie wstają i nagle cały stadion stoi, ponieważ chcąc widzieć boisko, trzeba podnieść się z krzeselka. Za chwilę cała atmosfera uleci po niecelnym strzale albo stadion eksploduje euforią po bramce. **Polska, Gola!** to właśnie te momenty piłkarskiego spektaklu spakowane w małe pudełko i dwie talie kart.

POLSKA GOLA!



Wszyscy gracze równocześnie!
Odbierz rywalom piłkę,
przeprowadź szybki kontratak
i zdobądź bramkę!



Polska, Gola!

Zrecenzował: Maciej „Mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-8 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 44,95 złotych



- niesamowite emocje,
- proste zasady,
- niezłe wykonanie,
- cena.



- gorączkowe wykrzykiwanie męskich imion może dziwnie wyglądać z boku.

FRUIT NINJA™



rebel

połączenie pokera, draftu
i Jungle Speeda!

kącik
gier
historycznychSukcesy
Wojciecha Zalewskiego

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Ostatnimi czasy osoby interesujące się grami historycznymi coraz częściej bombardowane są w Internecie informacjami o sukcesach Wojciecha Zalewskiego i prowadzonego przezeń wydawnictwa **Taktyka i Strategia**. Każdy autor, wydawca i sprzedawca ma oczywiście prawo zachwalać swój towar i swoją działalność. Wydawnictwo **TiS** przedstawiane bywa przez niektórych jako wiodąca siła polskiego wargamingu planszowego. Również wiele osób z zewnątrz często patrzy na grających w planszówki o tematyce historycznej (głównie wojenne) przez pryzmat prowadzonej przez Wojciecha Zalewskiego działalności. W tym krótkim artykule chciałbym się przyjrzeć temu, jak to jest z tym sukcesem **TiS** i podzielić się kilkoma przemyśleniami z tym związanymi.

Niewątpliwie twierdzenia o wiodącej sile polskiego wargamingu, przynajmniej na pozór, nie są bezpodstawne. **TiS**, jak na nasze, polskie warunki, działa już bardzo długo. Początek wydawnictwa przypada na początek XXI wieku. Warto wiedzieć, że pierwotnie funkcjonowało ono pod nazwą Heksagon. Mam jeszcze jedną z gier wydanych w tamtym pionierskim okresie z logo Heksagonu. Sam Wojciech Zalewski działa w świecie planszowych gier wojennych jeszcze dłużej, ponieważ od pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych. Wtedy to najpierw sam usiłował wydawać planszówki wojenne (m.in. **Arnhem** wydawnictwa Neu-man i **Piotrków 1939** wydawnictwa KMGS/MAG). Później współpracował z wydawnictwem Dragon, a następnie Mirage. Był też redaktorem naczelnym czasopism **Strategia i Taktyka**, **Dragon** i **Dragon Hobby**. Przed 2000 rokiem w dość burzliwych okolicznościach rozstał się z firmą Mirage oraz większością dawnych kolegów z redakcji i zaczął wydawać czasopismo **Taktyka i Strategia**. Organizował też w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku pierwszy i najważniejszy w tamtych czasach konwent gier wojennych **Armagedon**. Konwent przetrwał do 2008 roku (w sumie odbyło się czternaście edycji). Jeśli chodzi o wydane gry, jak usłyszałem w jednym z wywiadów radiowych, Wojciech Zalewski miał ich stworzyć ponad sto siedemdziesiąt.

Wszystko to wygląda imponująco. **Niewątpliwie pewnych zasług, zwłaszcza przypadających na lata dziewięćdziesiąte, nikt Wojciechowi Zalewskiemu nie odbierze. Większość spośród tych aktywności stanowi już jednak przeszłość. Jako obserwujący działalność wydawnictwa co najmniej od kilkunastu lat, śmiało mogę powiedzieć, że wiele szans i możliwości zostało przez nie wręcz koncertowo zmarnowanych.** Ostatnim przedsięwzięciem społecznościowym **TiS** było jego forum internetowe założone w 2004 roku. Jego duży sukces na samym początku działalności wziął się stąd, że stało się, na krótką chwilę, czymś więcej niż tylko forum wydawnictwa. Niestety, później doszło do burzliwych rozstań, przypominających rozstanie Wojciecha Zalewskiego z Mirage'm i członkami dawnej redakcji **Dragona Hobby**, a forum w szybkim tempie zaczęło się przeistaczać w mało interesujący byt, którego głównym zadaniem była niezbyt finezyjnie prowadzona promocja **TiS**. Z czasem jako gracze mogliśmy obserwować stopniowe „zwijanie się” **TiS** i jego wycofywanie się z licznych dawniej aktywności. Po upadku **Armagedonu** i praktycznym zaniku działalności forum przyszedł czas na czasopismo **Taktyka i Strategia** ukazujące się już obecnie coraz rzadziej i zupełnie nieregularnie. Wydawnictwo skupiło się na tym, co siłą rzeczy stanowić musi jego główny obszar działalności, czyli na wydawaniu gier (w międzyczasie także atlasów

i książek, ale ostatnimi czasy wygląda na to, że również to poszło w odstawkę).

Przyjrzyjmy się zatem temu głównemu obszarowi działalności Wojciecha Zalewskiego i TiS, czyli wydawanym grom. Liczba sto siedemdziesiąt robi wrażenie, zwłaszcza na nowicjuszach i osobach nieobeznanych z tematem. Szczerze powiem, nie wiem skąd ta liczba. Gdyby chcieć dokładnie policzyć, to gier w pudełkach na pewno TiS ani Wojciech Zalewski jako autor tyle nie wydali, nawet w przybliżeniu. Gry wychodziły też w czasopiśmie i ukazywały się różne scenariusze do wydanych już gier. Jeśli je uwzględnić, rzeczywiście może być to liczba zbliżona do podanej przez Wojciecha Zalewskiego. Należy jednak pamiętać, że scenariusz lub rozszerzenie wydanej gry to nie to samo, co samodzielna gra. Przynajmniej nie zawsze. Osobnym tematem są scenariusze zupełnie „fantastyczne”. Do tego część gier w TiS tworzyli inni autorzy (przynajmniej formalnie – jako tacy są podpisani w instrukcjach). Nie ma jednak sensu spierać się o liczby. Nawet jeśli te sto siedemdziesiąt podzielimy przez dwa lub trzy, nadal wychodzi całkiem dużo.

Wydaje się, że **mając tak wiele wydanych gier na swoim koncie, Wojciech Zalewski wraz ze swoim wydawnictwem powinni „zarzucić czapkami” innych polskich autorów i wydawców gier historycznych.** Mało kto bowiem ma w dorobku nawet dziesięć gier. Zazwyczaj każdemu z pozostałych autorów i wydawców, patrząc od lat dziewięćdziesiątych, udało się stworzyć i wydać jedynie pojedyncze tytuły. Wyjątkiem, rozpatrywanym jako wydawca, jest tu nieistniejące już od ponad dwudziestu lat wydawnictwo Dragon, któremu jednak pod względem ilościowym także daleko do TiS. Na przestrzeni lat Wojciech Zalewski zgromadził też w swoim ręku inne atuty. Poza wspomnianym już wcześniej stanowiskiem redaktora naczelnego (a później także wydawcy) kolejnych czasopism z grami, funkcji organizatora konwentu **Armagedon** i administratora forum internetowego, TiS uzyskał prawa do kontynuowania trzech systemów drugowojennych stworzonych przez wydawnictwo Dragon: **WB-95 (Wielkie Bitwy 1939-1945)**, **W-39 (Wrzesień 1939)** i **B-35 (Bitwy II wojny światowej 1943-1945)**. Tylko zasady ostatniego z tych syste-

mów były pierwotnie autorstwa Wojciecha Zalewskiego. Autorem zasad **WB-95** i **W-39** jest Michał Rakowski, właściciel wydawnictwa Dragon. Gdyby ktoś miał co do tego wątpliwości, polecam sięgnąć do instrukcji gier Dragona, które zapoczątkowały te dwa systemy, czyli odpowiednio **Ardenów 1944** i **Bzury 1939**. Do dziś nie do końca wiadomo jak od strony prawnej wygląda sytuacja pozostałych gier Dragona. Faktyczne przejęcie trzech wspomnianych wyżej systemów, obejmujących najpopularniejszą wśród graczy tematykę II wojny światowej, pozwoliło wydawnictwu TiS prezentować się jako kontynuacja Dragona, co miało swoje znaczenie dla odbioru jego gier przez liczne grono graczy pamiętających „złote czasy” pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych.

Dodajmy do tego, że **przez szereg lat TiS jako wydawnictwo praktycznie nie miała w Polsce albo prawie nie miała konkurencji.** Dwuletnia działalność wydawnictwa Gołębiewski, wydawcy polskich edycji gier **Paths of Glory** i **Successors**, jawi się na tle tego kilkunastoletniego okresu jako epizod. Pojawiali się oczywiście pojedynczy autorzy, tacy jak Robert Żak, autor gier **Hannibal Barkas** i **Orzeł i Gwiazda**, którzy niekiedy zostawali wydawcami (w tym przypadku było to wydawnictwo Gry Leonardo), ale generalnie inicjatywy te zwykle szybko zniknęły ze sceny planszówkowego wargamingu, głównie z tego powodu, że dla tych autorów i wydawców nie była to zazwyczaj główna aktywność zawodowa. Dopiero w ciągu kilku ostatnich lat pojawiły się dwa wydawnictwa gier, które ze względu na skalę działalności można uznać za konkurencję dla TiS: Phalanx (wcześniej Phalanx Games Polska) i Strategemata. Tylko drugie z nich, wydaje jednak gry heksowe. Phalanx zajmuje się w większości eurogrami, a jeśli już zabiera się za gry historyczne, są one zupełnie innego typu gry niż te, które wydaje TiS. Trzeba też wspomnieć o grach zagranicznych. Dziś możliwość ich zakupu w polskich sklepach, a także wprost z zagranicy, nie stanowi większego problemu. Długo jednak tak nie było, a do zagranicznych cen, wyraźnie wyższych od cen gier wydawnictwa TiS, większość graczy nie od razu się przyzwyczaiła.

Biorąc to wszystko pod uwagę, gry TiS powinny, jeśli nie całkowicie, to przynajmniej wyraźnie dominować wśród polskich graczy, zwłaszcza spośród gier polskiej produkcji. Tymczasem, **gdy zapytamy doświadczonych graczy o najlepsze polskie gry, na ogół wskazywane są albo starsze gry Dragona, akurat te stworzone przez autorów innych niż Wojciech Zalewski, albo Rok 1920 i Ostatnia wojna cesarza Jarosława Flisa, albo Orzeł i Gwiazda Roberta Żaka.** Na przestrzeni lat miałem okazję uczestniczyć na forach internetowych w kilku dyskusjach, gdzie rozprawiano o najlepszych polskich grach wojennych. Wśród najbardziej wszechstronnych i zarazem najbardziej doświadczonych graczy, gdy przychodziło oceniać mechanikę gier, zdecydowanie dominowały trzy gry Dragona: **Tannenberg 1914**, **Waterloo 1815** i **Kirchholm 1605** (dwie pierwsze autorstwa Dariusza Góralskiego, ostatnia autorstwa Piotra Górniego). Była też zawsze liczna grupa graczy, która za najlepszą grę (i najważniejszą dla rozwoju gier wojennych w Polsce) uważała **Ardeny 1944** Michała Rakowskiego. W przypadku **Ardenów 1944** zwykle jako powody uznania podawano prostotę i rolę, jaką odegrała dla popularyzacji wargamingowego hobby w naszym kraju.

Ciekawa jest **prawie zupełna nieobecność w tego rodzaju dyskusjach i rankingach gier Wojciecha Zalewskiego, a zwłaszcza gier wydanych po 2000 roku przez TiS.** Nie jest oczywiście tak, że te gry nie mają swoich wiernych fanów, którzy wystawiają im wysokie noty. Często wiąże się to z silnym zainteresowaniem okresem historycznym, który przedstawia gra. Inną cechą charakterystyczną wielu spośród tych, którzy wysoko oceniają gry Wojciecha Zalewskiego, zwłaszcza te dotyczące II wojny światowej, jest niewielka styczność z grami innych wydawnictw. Stąd brak im punktu odniesienia. Jeszcze innym zjawiskiem jest ocenianie gier na tej zasadzie, że dany gracz najbardziej interesuje się danym okresem historycznym, np. kampanią wrześniową 1939 roku, i w związku z tym gry poświęcone bitwom z kampanii wrześniowej ocenia automatycznie jako najlepsze. Przy takim ocenianiu jakość mechaniki gry schodzi na dalszy plan i praktycznie uniemożliwia to porównywanie gier.

Marketingowo sytuacja wygląda dla TiS jeszcze bardziej porażająco. Oto z jednej strony mamy trzy wielkie systemy drugowojenne, czyli wspomniane już **WB-95, W-39 i B-35** (kolejne systemy stworzono w ostatnich latach, głównie dla epok innych niż II wojna światowa). W ramach tych systemów ukazało się w ciągu ponad dwudziestu lat mnóstwo gier, a ile wyszło do nich dodatków, rozszerzeń i scenariuszy, pokazuje to choćby liczba stu siedemdziesięciu wydanych gier podawana przez Wojciecha Zalewskiego. **Każdy z tych trzech głównych systemów TiS był i jest przez Wojciecha Zalewskiego od ponad dwudziestu lat stale promowany i eksploatowany wręcz do bólu.** Spójrzmy teraz na taki **Tannenberg 1914** Dariusza Góralskiego. Ukazały się dwa rozszerzenia tej gry w **Dragonie Hobby: Bałkany 1912 i Galicja 1914.** To wszystko. **Waterloo 1815** Dariusza Góralskiego doczekało się w **Dragonie i Dragonie Hobby** aż czterech rozszerzeń: **Quatre Bras, Powrót Grouchy'ego, Iganie 1831 i Raszyn 1809.** **Kirchholm 1605** Piotra Górnego nie miał żadnego rozszerzenia. Do gier Jarosława Flisa **Rok 1920 i Ostatnia wojna cesarzy** również żadne rozszerzenia ani materiały nie wyszły (pamiętam to, co w porozumieniu z autorem opublikowaliśmy kilka lat temu na Portalu Strategie). **Najistotniejszy jest jednak fakt, że jeśli w ogóle jakiegokolwiek materiały dotyczące tych dawnych gier wychodziły, miało to miejsce przed 2000 rokiem. Od tego czasu przez kilkanaście lat, kiedy Wojciech Zalewski i TiS zalewali nas kolejnymi tytułami wydawanymi w systemach WB-95, W-39 i B-35, żadne rozszerzenia, dodatki, cokolwiek dotyczącego tamtych dawno wydanych gier się nie ukazywało. Wydawałoby się, że w takich warunkach te gry powinny popaść w zapomnienie, zostać wyparte ze świadomości graczy przez nowe, ukazujące się masowo gry TiS. Tak się jednak nie stało. Gracze nadal doskonale je pamiętają i nadal wielu wysoko je ocenia, wyżej niż późniejsze gry TiS.**

Może tu paść jeszcze inny argument. Otóż nie jest tajemnicą, że Dragon miał wyższe nakłady niż TiS i że nakłady te, przynajmniej na początku, dość szybko się sprzedawały. Tyle, że Wojciech Zalewski, współpracujący w tamtych latach z Dragonem,

a wcześniej wydający gry samodzielnie, też z tego korzystał. W końcu to jego autorstwa jest aż pięć gier Dragona (czyli więcej niż w przypadku Dariusza Góralskiego): **Arnhem 1944, Bitwy II wojny światowej, Mława 1939, Charków 1942 i Kasserine 1943.** Do tego, jak już wspominałem wcześniej, był w tamtych latach redaktorem naczelnym kolejnych czasopism poświęconych wojennym grom planszowym, wydawanych samodzielnie bądź pod szyldem wydawnictwa Dragon oraz organizatorem pierwszego i właściwie jedynego konwentu gier wojennych, jaki odbywał się w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku (swoją konwent usiłował wtedy organizować także Robert Gołębiowski, ale zbyt wiele z tego nie wyszło).

Fakt, że ze swoimi ponad stu siedemdziesięcioma grami na koncie (jak sam podaje) Wojciech Zalewski nie opanował w ciągu tych kilkunastu lat całkowicie czy w przeważającej mierze polskiego rynku planszówek historycznych i nie zbudował w Polsce wokół swojego wydawnictwa prężnego środowiska wargamingowego jest miarą jego klęski. Główna przyczyna jest doświadczonego graczom, którzy siedzą od lat w temacie, znana: jest nią jakość gier tego autora i stworzonego przez niego wydawnictwa.

Ci, którzy piszą o sukcesach TiS, wskazują często na jeszcze jedną rzecz: na jego działalność zagraniczną i sprzedaż gier w innych krajach. Po sławetnym zdjęciu Wojciecha Zalewskiego zrobionym swego czasu na parkingu Pentagonu, które miało dowodzić, jaką to powagą i respektem darzą go w Ameryce, niedawno można było zobaczyć w Internecie zdjęcie z jednego z włoskich konwentów, gdzie stoi on w towarzystwie dwóch zgrabnych pań, z jakąś nagrodą, niczym zwycięzca turnieju kolarskiego. Niestety dla TiS, dość szybko okazało się, że zdjęcie z owymi dwiema hostessami mógł sobie zrobić praktycznie każdy uczestnik imprezy, a nagrody wydaje się, że były raczej symboliczno-kurtuazyjne. Nie chciałbym tu komentować innych podobnych sytuacji, ponieważ nie jest to tekst pisany na potrzeby jakiegoś planszówkowego **Pudelka.** Wypada jeszcze odnieść się do sukcesów sprzedaży gier TiS poza granicami kraju (na ile są to informacje prawdziwe, nie mnie wnikać).

Zdaniem niektórych, miałyby one dowodzić naszych różnych, brzydkich cech narodowych i jednocześnie pokazywać, jaki potencjał drzemie w grach TiS. **Podstawowa prawda dotycząca zagranicy jest taka, że tam, w przeciwieństwie do Polski, TiS ani Wojciecha Zalewskiego jeszcze za bardzo nie znają.** Póki zaś nie poznają, interes będzie się jakoś kręcić, a że świat jest duży i szeroki, zanim to nastąpi, nasz „legendarny” autor i wydawca zdoła zapewne doczekać do emerytury.



rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl