

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer

133

październik 2018

© & ™ Lucasfilm Ltd.

STAR WARS X-WING

w numerze:

Clank! Sunken Treasures | Ethnos | Kaleidos | Sword & Sorcery: Immortal Souls |
The Arrival: Tribal Traits | Wysokie Napięcie: Gra karciana | Dworzyszczce na trzę-
sawisku | Grajeczka i wiele więcej.

od redakcji

Po tym jak wydawnictwo MAG wycofało się z gier fabularnych, w polskim fandomie upowszechniło się przekonanie, że z erpegami w naszym kraju nie jest najlepiej. Co prawda później pojawiły się nakładem wydawnictwa ISA Dungeons & Dragons i Nowy Świat Mroku, Copernicus wydał - i nadal wydaje - drugą edycję Warhammera, Furiath dołożył Klanarchię, Portal niezapomnianą Neuroshimę, a Kuźnia Gier Savage Worlds. Później były jeszcze między innymi Armie Apokalipsy, Gra o Tron, krótka i raczej smutna historia reaktywacji Magii i Miecza, ufundowani na zbiórce społecznościowej z niezłym wynikiem Wyjątkowi Bohaterowie i Niezwykłe Zagrożenia oraz wiele, wiele innych projektów. Mimo to w powszechnej świadomości utrwalił się obraz kompletnej ruiny. Dlaczego? Chociażby garść przytoczonych powyżej faktów wskazuje, że gry fabularne w erze postMAG-owskiej miały się - i mają nadal - dobrze.

Wydaje mi się, że wpłynęły na to co najmniej dwa czynniki. Po pierwsze, wydawnictwo MAG było powszechnie kojarzone. W latach 90-tych ubiegłego wieku wydawało najważniejsze tytuły w Polsce - poza Cyberpunkiem 2020, Wampirem: Maskaradą i w późniejszym czasie Magiem: Wstąpienie. Dodatkowo MAG miał swój własny magazyn, w którym pisał o swoich systemach i budował wyobrażenie rynku, na którym króluje Warhammer, Zew Cthulhu, Wilkołak: Apokalipsa, Earthdawn, Gasnące Słońca, Deadlandsy i długo, długo nic. Magia i Miecz zaważnęła wyobraźnię całego pokolenia, wytyczyła pewne kanony grania i w erze, w której Internet był marzeniem wielu jednoczyła środowisko wokół silnej marki.

Po drugie, w XXI wieku, dobie Internetu, gdy MiM przestał się ukazywać, Polska otworzyła się szerzej na zagraniczną ofertę gier fabularnych. Przekleństwo niedoboru zamieniło się w przekleństwo nadmiaru z wszystkimi jego problemami. Najważniejszym z nich jest fakt, że jeśli masz dostęp do wszystkiego, czego tylko zapagniesz, pragniesz wszystkiego. Polskie wydawnictwa mogły zaś obsłużyć jedynie niewielki ułamek tego, co oferował świat. To zaś utrwaliło poczucie, że w języku polskim kompletnie nic się nie dzieje.

Czas to zmienić. Wydawnictwo Rebel postanowiło wydać piątą edycję Dungeons & Dragons. Trudno wyobrazić sobie w erpegowym świecie większą franczyzę. Niektórzy twierdzą, że na piątą edycję jest już za późno, inni się cieszą, jeszcze inni nie wiedzą, co o tym sądzić. Założę się jednak, że wszyscy oni w końcu usiądą przy jednym stole, aby przeżywać fantastyczne przygody w swoich ulubionych światach fantasy. Nocą zaś zgaszą światła, zapalą świeczki i odwiedzą Arkham, grając w Zew Cthulhu lub delektując się Wiedźminem.

RPG umierasz? Nie sądzę.

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego: Michał „Windziarz” Szewczyk

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja: Tomasz „Gambit” Dobosz, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „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: **STAR WARS X-WING (druga edycja)**



9 _____ **Clank! Sunken Treasures**

12 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

15 _____ **Ethnos**

19 _____ **Kaleidos**

23 _____ **Krótki przegląd zapowiedzi Essen 2018**

25 _____ **Sword & Sorcery: Immortal Souls**

28 _____ **The Arrival: Tribal Traits**

30 _____ **Wysokie Napięcie: Gra karciana**

33 _____ kącik początkujących graczy: **Dworzyszcze na trzęsawisku**

35 _____ kącik gier familijnych: **Grajeczka**

38 _____ kącik gier historycznych: **Syndrom chomika**

Anachrony

Na początku października nakładem wydawnictwa Albi ukaże się polska edycja **Anachrony**. W grze wcielicie się w role liderów jednej ze ścieżek ideologicznych Nowej Ziemi: Harmonii, Dominacji, Postępu lub Zbawienia. Waszym głównym celem będzie przygotowanie się na nadchodzące uderzenie asteroid, zabezpieczenie przyszłości dla swoich ludzi i przewyciężenie pozostałych trzech Ścieżek, aby stać się dominującą ideologią, która ukształtuje przyszłość ludzkości.

Rozgrywka toczy się przez maksymalnie siedem rund zwanych erami, które reprezentują kilka lat. Po czwartej erze następuje uderzenie asteroidy, które zmienia to, jak rozgrywane są pozostałe ery i rozpoczyna odliczanie do końca gry.

Rozgrywka **Anachrony** składa się z trzech głównych mechanik: zasilania i używania egzoszkieleatów, wykonywania akcji robotnikami i używania podróży w czasie. System zarządzania robotnikami w **Anachrony** obejmuje cztery różne typy pracowników wyróżniające się między sobą mocnymi i słabymi stronami. Niektóre akcje są domyślnie dostępne dla poszczególnych pracowników, podczas gdy inne są możliwe tylko dzięki specjalnej formie wzmocnienia i ochrony - egzoszkieleatowi. Pracownicy i egzoszkieleaty są zarządzani osobno, lecz do sukcesu potrzebujesz obu.

Dzięki szczelinom w czasie łączącym przeszłość z teraźniejszością, liderzy mogą poprosić o użyczenie zasobów od siebie samych z przyszłości. Te dobra mogą znacząco wzmocnić rozwój gracza, jednak nie ma nic za darmo - w późniejszych erach pętla musi zostać zamknięta, a zasoby należy przesłać w przeszłość!



Rozgrywkę w **Anachrony** silnie determinuje punkt zwrotny w postaci uderzenia asteroidy. To zdarzenie zmienia dostępne akcje, otworzy nowe możliwości i rozpocznie odliczanie do końca gry. Dzięki starannemu planowaniu i przygotowaniu gracze mogą nawet wykorzystać efekty katastrofy.

Orbis

Na październik wydawnictwo Rebel szykuje premierę **Orbis**, niezwykle przyjemnej gry, w której umiejętne planowanie i łączenie różnorodnych zdolności stanowi prostą drogę do sukcesu.

W grze **Orbis** każdy z graczy wciela się w kreatora światów, który z porzucanych, pozornie niezwiązanych ze sobą elementów będzie tworzył zupełnie nową, sprawnie działającą krainę. W grze dostępnych jest sześć rodzajów regionów, które będziemy dobierali, a następnie łączyli według określonego schematu: w piramidę o podstawie zbudowanej z pięciu kafli. Jest tylko jedno ograniczenie: aby umieścić kafel w określonym kolorze na wyższych poziomach, pod nim musi znajdować się przynajmniej jeden teren identycznego rodzaju.

W swojej turze każdy z graczy dobiera jeden z kafli i umieszcza go na swojej planszy (wyjątkiem jest kafel boga, który wybieramy tylko raz i umieszczamy na koniec gry, na samym górze swojej świątyni). Wraz z terenami możemy dobierać znajdujące się na nich kolorowe znaczniki – to wyznawcy, którzy z czasem będą stanowili walutę pozwalającą kupować coraz lepsze (i coraz droższe) kafelki.



Cała zabawa rozpoczyna się w momencie, w którym weźmiemy pod uwagę specjalne zdolności terenów. Każdy z kafelków ma na sobie symbole oznaczające profit, jaki daje po umieszczeniu go w naszym świecie. Są to bonusy natychmiastowe, stałe lub takie, które dadzą nam punkty zwycięstwa na koniec gry. To właśnie umiejętnie ich łączenie stanowi klucz do zwycięstwa.

Mi pasuje!

Mi pasuje! to klasyczna gra logiczna o bardzo prostych zasadach, która zapewnia wiele godzin rozrywki na najwyższym poziomie. Po raz pierwszy wydana została w roku 1994 i do dziś cieszy się niesłabnącą popularnością na całym świecie dzięki swojemu uniwersalnemu charakterowi.

Każdy z graczy ma przed sobą własną planszę złożoną z sześciociennych pól oraz zestaw kafelków odpowiadających kolorowi planszy. Na każdym z kafli znajdują się trzy przecinające się rurki w różnych kolorach, każda podpisana cyfrą. W swojej turze gracz losuje jeden ze swoich żetonów i głośno czyta znajdującą się na nim kombinację cyfr; pozostali muszą wybrać spośród swoich kafli taki, który będzie posiadał tę samą kombinację i umieścić go na planszy w wybranym przez siebie miejscu. Celem graczy jest tworzenie nieprzerwanych, jednokolorowych połączeń między brzegami planszy - im więcej ich zdobędziemy, tym lepiej!

Zasady tej gry są bardzo proste i możemy wytłumaczyć je naprawdę szybko praktycznie każdemu nowemu uczestnikowi zabawy; do wspólnej rozgrywki mogą zasiąść osoby w różnym wieku i o różnym stopniu zaawansowania.

Premiera gry już w październiku.



Jednym słowem

Jednym słowem to gra skojarzeniowa oparta na współpracy. Podczas zabawy losowane jest słowo, do którego podpowiedzi będziemy musieli wymyślać. Ale uwaga: każdy z nas będzie mógł użyć tylko jednego słowa.

Wybrana osoba siada po jednej stronie stołu – to ona będzie zgadującym. Pozostali gracze będą musieli przekazać jej podpowiedzi. Kiedy zostanie wybrane hasło do przekazania, każdy z uczestników (oprócz podpowiadającego) w tajemnicy zapisuje na specjalnej karcie własną podpowiedź. Co ważne: musi ona

składać się tylko z jednego słowa. Podczas podejmowania decyzji, co napiszemy, warto mieć na uwadze to, co mogą wymyślić inni gracze, ponieważ jeśli słowa się powtórzą, zostaną odrzucone zanim zobaczy je zgadujący. Podpowiedzi najpierw są ujawniane w grupie – gracze wspólnie eliminują powtarzające się hasła oraz te, które są nieregulaminowe. Hasła, które przejdą selekcję prezentowane są zgadującemu, który ma dokładnie jedną próbę na odgadnięcie.

Premiera gry przewidziana jest na 12 października.





temat numeru
Star Wars: X-WING

dawno,
dawno
temu...

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik

... w odległej galaktyce trwała wojna domowa. Galaktyczne Imperium ścierało się z Sojuszem Rebeliantów, który walczył o zrzucenie jarzma tyranii. Niezwykle ważną częścią tego konfliktu były pojedynki galaktycznych myśliwców. Dwie najbardziej ikoniczne dla uniwersum Gwiezdných Wojen maszyny to oczywiście X-Wing i Tie-Fighter. Nic zatem dziwnego, że stanowiły one trzon pierwszej edycji X-Winga. Oczywiście wraz z rozwojem gry pojawiły się dziesiątki nowych jednostek latających, jednak zestaw podstawowy stawiał na klasykę. W przypadku drugiej edycji nie mogło być więc inaczej. Przyjrzyjmy się, co nowego - po ponad pięciu latach - zaproponowało nam Fantasy Flight Games.

Najpierw jednak dla tych, co pierwszy raz - w tej grze będziecie dowodzili eskadrami myśliwców i próbowali zestrzelić wszystkie maszyny przeciwnika. Pojedynek jeden na jeden toczony jest za pomocą figurek statków oraz przypisanych do nich kart, kostek i tarcz manewrów. Cały pomysł na grę skrywa się tak naprawdę w tych ostatnich, ponieważ na początku każdej rundy programujemy w tajemnicy przed przeciwnikiem, jaki ruch wykonają nasze myśliwce. Krótki czy długi, w linii prostej czy ze skrzętem. Każdy typ statku ma pod tym względem swoje silne i słabe strony, a ich odpowiednie wykorzystanie przybliży nas do zwycięstwa. Idealną sytuacją jest oczywiście takie manewrowanie myśliwcami, aby usiąść przeciwnikowi na ogonie.

W teorii jest to proste, w praktyce już takie nie jest. **X-Wing** to pod tym względem niemalże partia szachów - albo raczej **Abalone**, ponieważ poruszamy się po polu bitwy w dowolny sposób.

Kiedy uda się nam złapać przeciwnika w pole ostrzału statku, w fazie walki staramy się go zestrzelić. Tutaj do gry wchodzi kostki, co jest charakterystyczne dla gier bitewnych. My rzucamy za atak, przeciwnik za obronę. Jeśli uzyskaliśmy w rzucie ataku więcej sukcesów, zadajemy obrażenia. Jeśli pozbawimy statek wroga wszystkich osłon i zadamy mu uszkodzenia równe jego wartości kadłuba, niszczymy go, przelatujemy obok majestatycznego wybuchu i szukamy kolejnych celów.

Ten prosty schemat modyfikowany jest przez kilka dodatkowych zasad. Niezwykle ważną jest inicjatywa pilotów - im pilot lepszy, tym wartość jego inicjatywy wyższa. Statki wykonują ruch od wartości najniższej do najwyższej, ale pierwsze strzelają te, których piloci mają wyższą inicjatywę. Warto o tym pamiętać.

Statki dysponują również różnymi akcjami, które mogą wykonywać zaraz po rozpatrzeniu manewru. To bardzo ważny element gry, ponieważ pozwala wykorzystywać silne strony konkretnych jednostek latających. Na przykład silną stroną Tie-Fightera są uniki. Pozwalają one skasować jeden sukces z rzutu na atak przeciwnika. X-Wingi, dzięki swoim zaawansowanym komputerom pokładowym, mogą zaś namierzać cele, co pozwala przerzucać kości ataku i jest warunkiem wystrzelenia w kierunku przeciwnika torpedy. Tie-Fightery trudniej jest trafić, ale łatwo zniszczyć, ponieważ nie posiadają osłon. X-Wingi są nieco mniej mobilne, ale mogą przetrwać więcej



trawną, koszty rozbudowy eskadr są relatywnie niskie.

A teraz część dla tych, którzy **X-Winga** już znają i zastanawiają się, co nowego. Przede wszystkim szybkie tworzenie eskadr. Jeśli lubicie grać, ale wkurza was robienie rozpisek, ustalacie poziom zagrożenia (standardowo osiem). Patrzycie następnie na karty szybkiego tworzenia dla danych statków. Mają one zagrożenie o wartości od jednego do pięciu i wybieracie ich tyle, aby zmieścić się w limicie. Później bierzecie wszystkie wyszczególnione karty dodatków i zaczynacie zabawę. Szybko, łatwo, przyjemnie. Pięć minut i latacie.

Jeżeli budujecie własne eskadry, macie na to dwieście punktów, co w drugiej edycji pozwala na dość dużo zabawy - na przykład trzy nieźle wyposażone X-Wingi. Minusem jest fakt, że wszystko, co potrzebne znajduje się w specjalnej aplikacji, a nie na kartach. Biorąc kartę do ręki, nie wiecie, ile jest warta - wszystkie informacje znajdują się w squad-builderze. Nie jest on niestety najlepiej wykonaną aplikacją, chociaż z każdą kolejną aktualizacją jest coraz mniej frustrujący.



Z najważniejszych zmian mechanicznych należy wyróżnić moc i ładunki. Tę pierwszą posiadają chwilowo dwie postacie - Luke Skywalker i Darth Vader, jednak wraz z rozwojem gry ich liczba na pewno będzie się zwiększać. Podstawowe działanie mocy jest proste - wydaj dowolną liczbę punktów w rzucie na atak lub na obronę, aby zamienić „oczka” na trafienia lub uniki. Dodatkowo możemy obydwu pilotów wyposażać w jedną kartę specjalną, która pozwala na przykład podejrzeć tarczę manewrów przeciwnika lub wystrzelić torpedę bez żetonu namierzania.

A skoro już przy torpedach jesteśmy, warto wspomnieć o ładunkach. W drugiej edycji torpedy i rakiety oraz wiele innych kart posiadają określoną liczbę ładunków. Za wystrzelenie jednego pocisku tracimy jeden ładunek, co sprawia, że broń

ta nie jest już jednorazowego użytku i z tego powodu wraca do łask. Myślę, że dzięki temu zabiegowi torpedy i rakiety zaczną pojawiać się w rozpiskach znacznie częściej niż kiedyś.

Innym fajnym pomysłem są żetony rozbrojenia, które pozwalają zrobić coś za cenę braku możliwości ataku przez jedną rundę. W końcu R2-D2 nie jest taki potężny, ponieważ jeśli chcesz odzyskać osłonę, nie będziesz mógł zaatakować. No i X-Wingi mają nareszcie serwomotory stabilizatorów, które pozwalają poruszać się szybciej, ale atakować słabiej. Czarowe jest to, że figurki mają składane i rozkładane skrzydła! Pełen WYSIWIG (to co widzisz jest tym, co dostajesz).

O plusach nowego **X-Winga** mógłbym pisać jeszcze długo, ale konkluzja byłaby taka sama - to bardzo dobra druga edycja, bardzo dobrej gry. Jej twórcy poprawili większość błędów poprzed-

niczki i na dzień dzisiejszy wszystko wygląda na dobrze zbalansowane. Jeśli tylko kolejne fale dodatków nie wprowadzą jakichś kiepskich rozwinięć zasad, szykuje nam się wspaniała zabawa przez kilka kolejnych lat. Gorąco polecam zarówno starym, jak i nowym graczom.



Star Wars: X-Wing Zestaw podstawowy (druga edycja)

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 40 minut

Cena: ok. 139,95 złotych

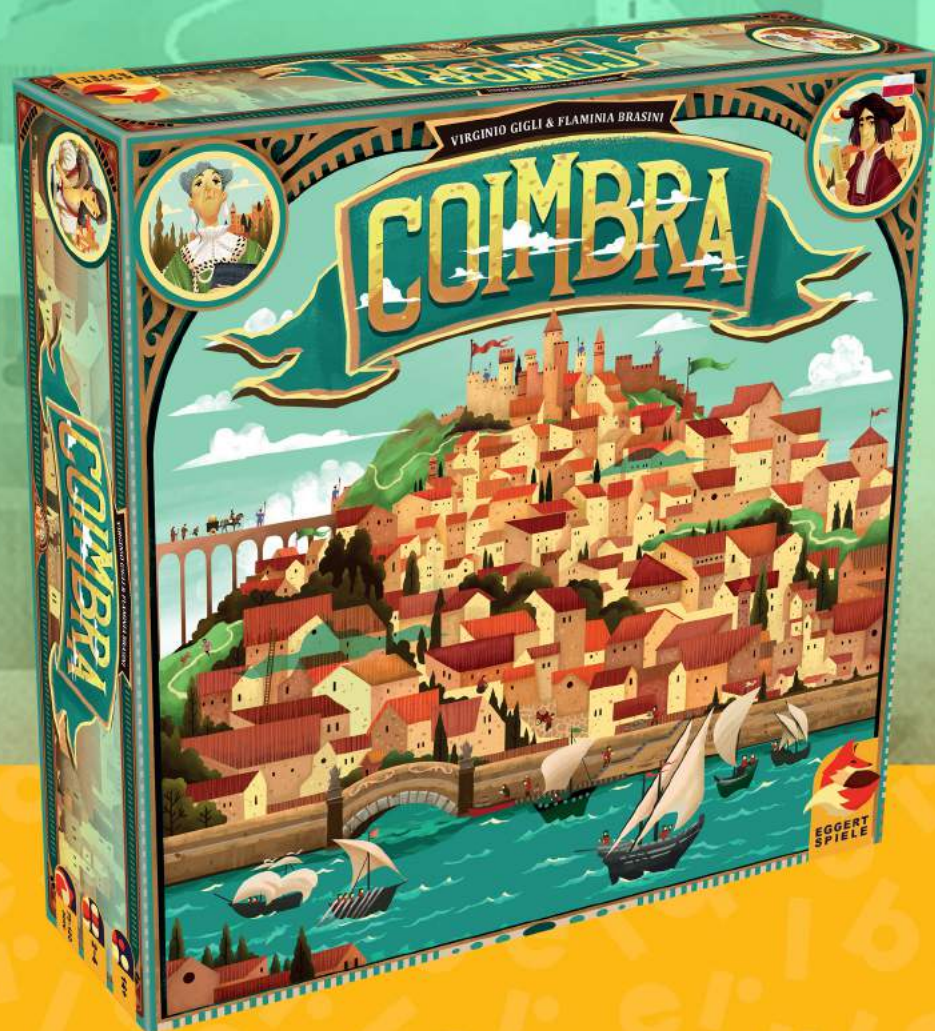


- ✓ zasady szybkiego tworzenia eskadr,
- ✓ moc i ładunki,
- ✓ wiele drobnych, ale istotnych zmian mechanicznych.

- ✗ aplikacja do tworzenia eskadr na dzień dzisiejszy jest dość przeciętna.

Virginio Gigli & Flaminia Brasini

COIMBRA



Zarządzaj kostkami
w XV-to wiecznej Portugalii

rebel



Clank! Sunken Treasures

nieprzema-
kalne skarby

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

Dodatki dzielę na te wprowadzające innowacje mechaniczne względem podstawki i te, które dają więcej tego samego. Jedne i drugie potrafią być ciekawym urozmaicheniem gry, choć nieraz powodują jej przerost i sprawiają, że całość jest mniej grywalna niż wcześniej. Do której grupy zaliczyć trzeba poniższe rozszerzenie?

Sunken Treasures to pierwszy dodatek do hitowego **Clanka!**, wydany rok po premierze podstawki. O samym **Clanku!** mogliście przeczytać w 121 numerze **Rebel Timesa**, gdzie zrecenzował go Gambit. Napiszę tylko, że jest to *deckbuilder* z planszą i kilkoma ciekawymi pomysłami mechanicznymi. Gra zyskała uznanie graczy, otrzymała dwa dodatki, a już niedługo pojawi się w Polsce pod pięknym tytułem **Brzdęk!**. Przed lekturą poniższego tekstu gorąco polecam zapoznać się z podstawką, ponieważ piszę z punktu widzenia osoby dobrze ją znającej.

Dodatek wprowadza trzydzieści pięć nowych kart, dwustronną planszę i garść żetonów. Otrzymujemy też planszетkę rynku, na której możemy trzymać podczas gry dostępne do zakupu przedmioty. Wszystkie elementy nie odbiegają jakością wykonania od swoich odpowiedników z podstawki, co jest szczególnie ważne w przypadku kart. Jedyny minus to fakt, że druga plansza nie mieści się w oryginalnym pudełku z wypraską. Wielka szkoda, ponieważ ta jest w stanie przechować wszystkie karty (po dołożeniu obu dodatków), nawet zakoszulkowane, a w przypadku planszy musimy wybrać jedną, którą będziemy zabierać ze sobą.

Pod względem mechanicznym **Sunken Treasures** nie wywraca **Clanka!** do góry nogami. Motywem przewodnim dodatku są podwodne komnaty i zalane tunele. Te drugie wymagają dopłacenia dodatkowego buta za przejście. Jeśli zaś rozpoczniemy swoją turę w zalanej komnacie, choć na chwilę musi-

my wejść do niezalanego pomieszczenia, żeby zaczerpnąć tchu albo na koniec tury otrzymamy ranę. Co ciekawe, oba te ograniczenia można obejść poprzez zakupienie nowego przedmiotu z rynku, czyli zestawu do nurkowania. Pojawiły się również nowe korytarze, za przejście którymi musimy dołożyć brzdęk. Skoczenie z wodospadu, drąc się w niebogłosy, pozwala przemierzyć $\frac{3}{4}$ mapy, jednak za cenę aż trzech brzdęków.

Nowe karty nie urywają płetwy, ale są solidne. Znajdziemy na nich sporo możliwości dobierania nowych kart, co jest bardzo przydatne. Natomiast efekty pozwalające odrzucić kartę bez zagrywania przydają się, kiedy na ręku znajdzie się karta z brzdękiem. Największą wadą nowych kart jest ich niewielka liczba, co może sprawić, że podczas partii będzie ciężko na nie natrafić. Poza kartami trafiającymi do talii jest też Złota Rybka, która działa jak Goblin z podstawki – jest zawsze dostępna i można z nią walczyć w zalanych komnatach, a jej pokonanie daje więcej złota niż walka z naszym zielonoskórym przyjacielem.

Poza liczbą kart martwić może liczba... wszystkiego innego. Jak za cenę, którą trzeba zapłacić, zawartości jest trochę za mało, zwłaszcza że karty ani żetony nie wprowadzają do gry ogromnych nowinek. Całe szczęście, że na drugim ramieniu wagi leży plansza, która ogromnie podnosi regrywalność. Zwiększa dwukrotnie liczbę map, na których możemy grać, jednocześnie dając nam ciekawsze propozycje od tych z pod-



stawki. **Sunken Treasures** to bardzo dobry, odrobinę za drogi dodatek do bardzo dobrej gry. Bałem się, że wprowadzone zostaną mechaniki, przez które gra straci swoją lekkość i tempo rozgrywki, na szczęście nic takiego się nie stało. Jeśli **Clank!** wam się podoba, polecam jak najszybciej zakupić dodatek. Tylko najpierw ograjcie podstawowe mapy, ponieważ po poznaniu tych z dodatku nie będziecie chcieli się od nich oderwać.



Clank! Sunken Treasures

Zrecenzował: Maciej „mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 89,95 złotych



- ✓ większa regrywalność,
- ✓ dwie nowe mapy,
- ✓ mechanika zalanych pomieszczeń,
- ✓ brak udziwnionych nowinek.

- ✗ mało kart,
- ✗ trochę za wysoka cena.



Planszowe kwiatki Kwiatosza

nie kłam!
[jeśli nie
umiesz]

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Wygrana w praktycznie każdej grze polega na oszukaniu innych. Czasami musimy ich oszukać, że ależ skąd, nie chcemy żeby bogobojnym mieszkańcom miasteczka coś się stało, a uszy mamy włochate po tacie, a w ogóle to Krzysiek coś cicho siedzi. Inne gry wymagają od nas oszukania przeciwników, że wcale nie chcemy dokonać Pierwszego Rozbioru Lannisportu (zwykle zwanego Rozbiorem Ostatecznym). Nawet w zwykłym, wychowanym na pustyni euro udajemy, że jesteśmy gorsi od przeciwnika, nie mówimy mu, że na pewno przegra – bo nie będzie chciał usiąść z nami do gry. Nawet jeśli to nasza trzydziesta partia w Cywilizację: Poprzez wieki, a kolega kojarzy jedynie Ryzyko, w dodatku głównie z reklam (tak, tak, Hasbro ma takie budżety, że pamiętam czasy, gdy reklamy Ryzyka leciały zamiast Wieczorynki).

Kłamstwo ma jednak to do siebie, co ma i wiele dobrych gier – trzeba umieć, inaczej można się ośmieszyć i nawet babcia na wigilii będzie wspominała: *Miał już 9 lat, a nadal oddawał dwa drewna za owcę, dobrze że dziadek tego nie dożył.* Nie zachęcam do kłamania w życiu codziennym, ani tym bardziej od święta, niemniej czasem trzeba udawać, że wcale nieprawda, iż widok sąsiada w siateczkowej koszulce przypomniał nam jakość wędlin za Gierka. Czasami trzeba też udawać, że po grze nadal będziemy przyjaciółmi, a podczas rozgrywki wszystko zostanie wybaczone. Przepraszam, jeżeli ten tekst

będzie miał dla kogoś konotacje polityczne, te wszystkie zagrywki z pewnością w setkach w Wiadomościach znalazły się przypadkiem.

Kto, czym, w jaki sposób dołki kopie

Warto wiedzieć, że podstawą wpadania na kłamstwie jest jego zasobożerność. Pamięć działa tak, że ma jakiś schemat wydarzenia, a szczegóły sobie uzupełnia z podręcznego schowka. Opowiadając o romantycznej kolacji oświadczynowej, nie pamiętamy czy sztućce były polerowane, czy matowe, ani czy w ogóle były, mózg sobie jakieś tam dosztukuje i historia trzyma się kupy. Sytuacja wymyślona to jednak inna para kaloszy – bo musimy wymyślić nie tylko zdarzenie, ale też szczegóły, które w naturalny sposób byłyby istotne. Tworzenie tego wszystkiego, umieszczenie w kontekście, ocena zasadności użytych konstrukcji – to wszystko sprawia, że mózg podczas kłamstwa poci się jak pokerzysta podczas sprintu na sto metrów. Mniej wolnych zasobów sprawia zaś, że trudniej mu poradzić sobie z dorzucanymi problemami. Omijając jednak grząski grunt bagnistego ogółu – do sposobów!

Rzeczę jako rzeczesz

Ćwiczmy żonglerkę pięcioma piłeczkami. Podchodzi znajomy i mówi: Cześć!. Co odpowiemy? Odpowiemy Cześć!, bowiem mózg, bardzo zajęty innymi sprawami, nie ma siły szukać innego sformułowania. Odzwierciedlanie sformułowań rozmówcy to klasyczny wskaźnik, że coś trochę jakby za bardzo zajęty ten mózg, jak na tępe patrzeć się w planszę i karty. Grając w **Grę o tron** można zapytać: *Hej, masz zamiar mi tu wjechać?* Odpowiedź: **Nie mam zamiaru ci tu wjechać** mówi nam, że pewnie coś jest na rzeczy. Czemu to działa? Ważne jest, żeby zaskoczyć przeciwnika, jeśli mamrocemy i pokazujemy palcem na dany obszar przed pytaniem to sojusznik będzie raczej przygotowany na sprzedanie nam eleganckiej historii. Zaskoczony natomiast ma świadomość, że odpowiedź Nie, która

padła po trzech sekundach jest podejrzana jak jesiotr drugiej świeżości. Dlatego musi odpowiedzieć szybko, a szybkość najłatwiej uzyskać, odbijając pytanie przyszłej ofiary zdrady.

Inni kłamią za ciebie

Kłamstwo nie przepada za dentystami, górnikami i innymi zawodami związanymi z drażnieniem. Ważne jest, aby nie zostawić miejsca na wątpliwości. Kłamstwo przykryte wypowiedziami innych graczy samo się utrwali. Jednym ze sposobów zapobiegania pytaniom jest rozważenie sytuacji za przeciwnika. *Nie, tu cię nie zaatakuję, bo odsłonię się tam, a Kraby tyłko czekają żeby tam postawić twierdzę, a Krab sam wiesz, jak wesz, jak wejdzie to nie wygonisz, no bo fortece, poza tym niebezpiecznie, kto by tak zrobił,* czy dowolna inna litania, powinny od razu zapalić lampkę ostrzegawczą. Jeżeli ktoś poświęcił aż tyle uwagi sprawdzeniu i wytłumaczeniu, czemu ma zamiar złamać sojusz – to raczej nie dlatego, że podczas gry się nudzi (sprawdzić czy nie Lannister w trzeciej rundzie).

Inną metodą jest ucięcie wątpliwości ostrym sformułowaniem: **Nigdy bym tak nie zrobił. Zawsze dotrzymuję sojuszy.** Wszelkie takie stwierdzenia mają pokrycie w rzeczywistości równe pokryciu tematyki i mechaniki u Felda (swoją drogą – to znak czasów, że już nie Herr Doktor jest za to wyśmiewany...).

Opowiedz mi o swojej matce

Przejęzyczenia freudowskie nazywają się tak, ponieważ zmarowałaś mu 45 lat życia. Tutaj chyba nie potrzeba ani słowa więcej.

Sprawiedliwość jest ważna

Czasami bywa tak, że nic nie wymyślimy na swoją obronę, dlatego odwołujemy się do wartości powszechnie uznanych za słuszne. Dlatego ktoś zapytany czy ma zamiar tępić pająki na sawannie może odpowiedzieć: *Agresja wobec gatunku mo-*

gącego za darmo zabijać to samobójstwo!. No pewnie, ale jakoś zaprzeczenia tu nikt nie usłyszał. Mamy tu do czynienia z jednej strony ze stwierdzeniem, z którym zgadza się zapewne każdy przy stole, z drugiej zaś wypowiedź taka nosi znamiona odpowiedzi, chociaż oczywiście nic wiążącego nie padło.

Ja... niechcący!

Cisza jest chyba najbardziej stereotypowym wywoływcem do tablicy nieprawdopodobnego, wręcz humorystycznego. A jednak – działa. Cisza nawet w zwykłej relacji potrafi być napięciotwórcza, a kiedy ukrywasz coś niewygodnego, potrafi ciążać prawdziwym kamieniem młyńskim u szyi topielca. Zwykła chwila bez słów może zaowocować dodatkowymi i dodatkowymi stwierdzeniami. Na przykład: *droga koleżanko, czy byłaś może łaskawa całkowicie spać nam szanse na wygraną, rzucając porażkę w poprzedniej misji? Nie, mówi ona, w poprzedniej byłoby to bez sensu* – dodaje niepytana. *Wszystkie poprzednie wyprawy ze mną w składzie przecież się udały* – dorzuca po chwili milczenia. I tak dalej, i temu podobne. Cisza ciąży na umyśle skupionym na dbaniu o ciągłość historii, w prawdziwych zdarzeniach brak sensu to norma.

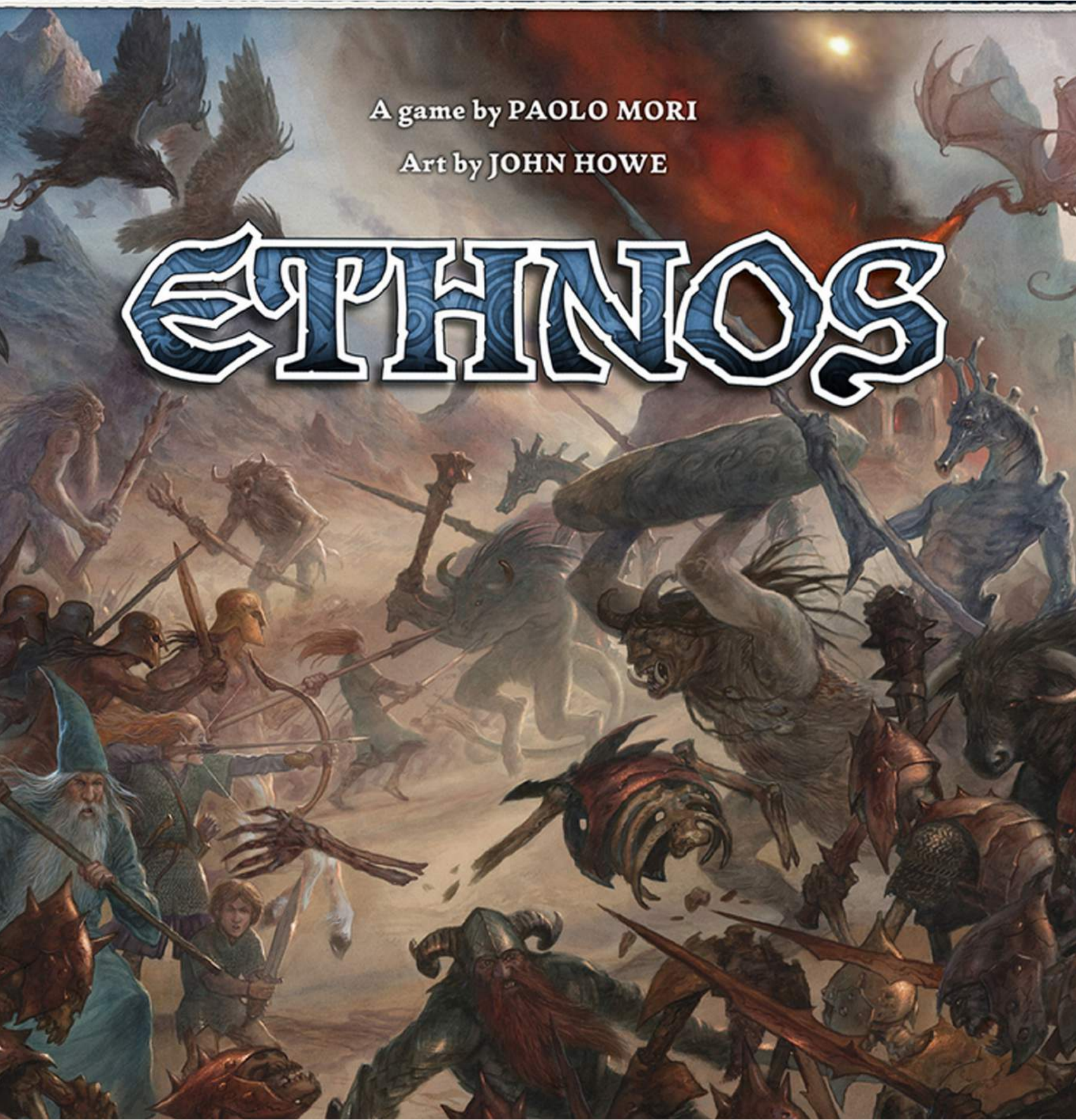
Nie każdy ma grande cojones

Kłamanie w żywe oczy wymaga świadomego łamania zaufania i pewnych norm. Raczej pozytywną rzeczą jest fakt, że wiele osób po prostu nie jest w stanie się na to zdobyć. Pojawia się wtedy tak zwana odpowiedź sugerowana. Nie dowiadujemy się wprost, że ktoś nie dorzucił tej niebieskiej karty do rozstrzygnięcia kryzysu. O nie, zamiast tego pojawia się odwołanie do faktów (prawdziwych, nie prasowych), na przykład: *Nikogo w tej grze nie zdradziłem. Wszystkie misje ze mną w składzie się udały* też jest takim nieodpowiedzeniem, które nosi

znamiona sensowności. Jeżeli bowiem można wnioskować o czymś zachowaniu, najłatwiej robić to po poprzednich zachowaniach, a nie po sferze deklaracyjnej (z jakiegoś powodu kandydaci do pracy przechodzą też rozmowę kwalifikacyjną, a nie tylko wysyłają CV).

Powiedzenie głosi, że kłamstwo ma krótkie nogi. Ale Peter Dinklage też, a wszyscy wiemy gdzie zaszedł. Z jednej strony przysłowie ludowe zawsze prawdę powie, z drugiej jednak strony partia w planszówkę jest na tyle krótka, że nawet na siedząco da się daleko zejść. Dlatego – lepiej się pilnować.





A game by PAOLO MORI

Art by JOHN HOWE

ETHNOS

Ethnos

Cool Mini
or Not, tym
razem bez
Mini

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Lubię gry z gatunku *area control*. Lubię też gry karciane. Dlatego Ethnos, który łączy w sobie te dwie rzeczy był pewniakiem do zagospodarowania w mojej kolekcji. Mimo że Cool Mini or Not wydało go w 2017 roku, to dopiero polska edycja od wydawnictwa Portal zagościło na moim planszówkowym stole.

Ethnos to gra, w której od dwóch do sześciu graczy walczy o kontrolę nad terytoriami na mapie jakiegoś fantastycznego świata. W tym celu będą rekrutować oddziały złożone z przedstawicieli ras i profesji znanych z książek oraz filmów o tematyce fantasy. Orki, Morski Lud, Giganci, Trolle, Niziołki, Szkielety, Czarodzieje i nie tylko. Z ich pomocą gracze będą zdobywać kontrolę nad kolejnymi królestwami. Muszą to jednak robić szybko, ponieważ w każdej z trzech rund wisi nad nimi widmo ataku smoka, który kładzie kres wszelkim zbrojeniom w danej erze.

Brzmi świetnie, prawda? Emocje, walki, kombinowanie. W istocie jest jednak trochę mniej „epicko”.

Plansza z mapą wygląda...no cóż, nijako. Niewielka, jakby wyblakła, trochę nudna. Znaczniki, którymi gracze będą przedstawiać swoją dominację wyglądają niczym cukierki. Karty z rasami, które będziemy rekrutować wyglądają lepiej, choć grafiki jakoś kłócą się ze sposobem wykończenia. Mam wrażenie, że John Howe nie został tu najlepiej wykorzystany.

Rozgrywka z kolei polega na zbieraniu zestawów kart i zagrywania ich na stół. Czasem pozwala to dołożyć znacznik kontroli na wybrane terytorium. Czasem zrobimy coś ciekawego, uruchamiając zdolność specjalną naszej armii. Gdzieś jednak zagubiała się ta walka o supremację.

Sześć królestw. Za każde będzie dostawało się punkty, określone przez żetony wylosowane na początku gry. Każda era dostaje własną wartość punktowa królestwa. Kolejne ery nie mogą

mieć punktacji niższej niż poprzednia. To ciekawy zabieg, który sprawia, że w każdej grze gracze skupiają się na innych miejscach. Czasem jedno lub dwa królestwa są wyraźnie lepsze od innych. Czasem punktacja rozkłada się w miarę równo. Podnosi to regrywalność.

Kolejna rzecz, która wpływa pozytywnie na regrywalność to wybór ras biorących udział w rozgrywce. W pudełku jest dwaście talii kart ras, z których do gry wchodzi tylko sześć. To daje ponad dziewięćset kombinacji (bez powtórzeń). Całkiem sporo, prawda?

Każda rasa ma jakąś zdolność specjalną, której można używać w trakcie rozgrywki. Trzeba tylko spełnić odpowiednie warunki. Każda talia rasy zawiera po kilka kart w kolorach królestw widocznych na planszy.

Rozgrywka jest banalnie prosta. Każdy gracz zaczyna z jedną losową kartą z talii stworzonej przez potasowanie ze sobą sześciu talii wybranych do gry ras. W swojej turze można zrobić jedną z dwóch rzeczy. Po pierwsze, dobrać kartę. Kartę dobieramy albo spośród tych, które są wyłożone do swego rodzaju „rynku” i są jawne, albo w ciemno z talii. Po drugie, możemy zagrać oddział z ręki, aby spróbować wzmocnić swoje wpływy w jakimś królestwie. I tyle. No dobra, tak naprawdę jest tu kilka ciekawych rzeczy, o których trzeba wiedzieć.

Zacznę od dobierania kart. Kiedy dobieramy kartę z „rynku”, nie dociągamy w jej miejsce nowej karty z talii. Uzupełnienie to dzieje się nieco inaczej. Ponadto gdy dociągamy kartę z talii, musimy się liczyć z atakiem smoka. Gdzieś w dolnej połowie talii są trzy karty smoka. Pierwsze dwie nic nie robią. Trzecia natychmiast kończy erę i uruchamia punktowanie (pośrednie w pierwszej i drugiej erze, a końcowe w trzeciej).

Zagrywanie kart wymaga z kolei kombinowania na kilku poziomach. Zaczniemy od tego, że zagrać można karty tego samego koloru (wtedy mamy tam różne rasy) albo tej samej rasy (ale wtedy mamy różne kolory). Liczba kart w oddziale może być dowolna, ale ma ona wpływ na kilka rzeczy, o czym za moment.



Kiedy zagrywamy oddział z ręki, jedna z kart musi być wybrana na dowódcę. Ma to znaczenie w dwóch kwestiach. Po pierwsze, kolor karty wybranej na dowódcę określa, w jakim królestwie będziemy starali się dołożyć znacznik kontroli. Tu jednak dochodzi kwestia liczebności naszego oddziału. Jeśli nasz oddział jest większy niż liczba naszych znaczników kontroli leżących w docelowym królestwie, mamy prawo dołożyć kolejny znacznik. Jeśli jest im równy lub mniejszy, nasza siła w danym regionie nie ulega zmianie. Po drugie, każda rasa ma swoją zdolność specjalną, ale tylko zdolność dowódcy może zostać uruchomiona (z jednym lub dwoma wyjątkami).

Po zagraniu oddziału zostawiamy go przed sobą (dostaniemy za niego punkty na koniec ery), a wszystkie inne karty, które zostały nam na rękę, odkładamy na „rynek”, dając do nich dostęp pozostałym graczom. Tak właśnie się go uzupełnia w trakcie gry.

W taki sposób rozgrywka toczy się przez trzy ery. Na końcu każdej z nich liczymy punkty. Kto będzie miał ich pod koniec gry najwięcej, wygrywa. A za co dostaje się punkty? Za wiele rzeczy.

Podstawowe dwie metody punktowania to zagrywanie oddziałów i przewaga na obszarach. Jeśli chodzi o obszary, każda era ma swoją wartość punktową, a do tego im wyższa era, tym

więcej osób może zdobyć punkty za obecność w regionie. Za grane oddziały natomiast punktują w zależności od tego, jak są duże. Oddział złożony z jednej karty to zero punktów, ale już sześć kart to punktów piętnaście.

To nadal nie wszystko, ponieważ niektóre rasy przynoszą swoje własne sposoby na zdobywanie punktów. Orkami gramy w bingo, Morski Lud ma swoją planszę z punktami. Giganci też potrafią dać jednemu z graczy dodatkowe punkty na koniec ery. Sporo możliwości i kombinowania.

I to tyle. Dobieramy karty, zagrywamy zestawy kart, dokładamy żetony na planszę i liczymy punkty. Gra jest prosta, jeśli chodzi o zasady, ale nie jest prostacka. Jest w niej miejsce na kombinowanie, jest miejsce na zastanowienie się, gdzie szukać punktów, jest również miejsce na próbę przechytrzenia pozostałych graczy.

Jedno, czego żałuję to fakt, że nie ma tu poczucia walki o regiony. Kiedy dokładamy swoje żetony, jedyne co ma wpływ na to, kiedy możemy je dołożyć to nasze własne żetony, które już tam leżą. Przeciwnik zupełnie się w tym momencie nie liczy (chyba, że gramy w dwie osoby). Nie ma takiej faktycznej negatywnej interakcji, którą może obiecywać okładka.

Druga sprawa to kwestia taktyki i świadomego budowania zestawów na ręce. Tego też nie ma za dużo. Jasne, przez chwilę



można brać karty z rynku i coś tam kombinować, ale większość ery spędzamy na ciągnięciu kart w ciemno z talii. I tu nie ma za bardzo strategii lub taktyki. Tu liczymy na fart. Czy dojdzie nam karta, której szukamy, czy nie? Czy uda się zrealizować plan, czy trzeba będzie pójść inną drogą? Trochę to irytujące.

No i ta cisza przy grze. Brak interakcji wpływał na rozgrywkę w jeden sposób. Przy stole jest cicho przez zdecydowaną większość czasu zabawy. Każdy coś tam sobie liczy, sprawdza i kombinuje w głowie. Nie ma rozmów, komentarzy, docinków. Dopiero pod koniec każdej ery, gdy docieramy w smocze rejon talii, zaczynają się nerwowe śmiechy przy ciągnięciu kolejnej karty, ponieważ albo ktoś chce smoka, albo prosi bogów tej krainy o jeszcze jedną turę.

Mam też zastrzeżenia do wyglądu i tematyki gry. Jak już wspomniałem, gra jest dość szpetna. Zupełnie nie przyciąga wzroku. Do tego standardowy klimat fantasy sprawia, że gra mimo swojej rodzinności może nie trafić do tak szerokiego grona odbiorców, jakby mogła. Nie wiem po co wtłoczono **Ethnos** w świat fantasy. Można było znaleźć inny temat, ciekawy, niecodzienny, a zarazem taki, który przemówiłby do graczy, jak i do rodzin.

Koniec końców **Ethnos** to jednak niesamowicie przyjemna gra. Szybka, regrywalna, dobrze działająca na dowolną liczbę graczy, choć w dwie i trzy osoby gra się jednak trochę za krótko. Po drugiej erze gra się kończy, a człowiek czuje niedosyt. Nie jest to *filler*, ale bardzo dobra pozycja na rozpoczęcie lub zakończenie wieczoru z grami. A nawet na jakiś przerywnik pomiędzy potężnymi grami euro lub przygodówkami. Gra pokazuje dobitnie, że Cool Mini or Not, nie musi wkładać „Mini” do swoich gier, żeby wydać coś naprawdę fajnego. No i teraz **Ethnos** jest dostępny po polsku.

Ethnos

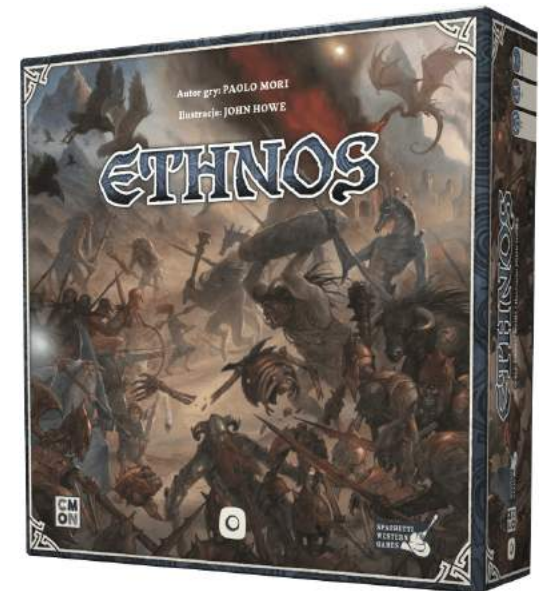
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 159,95 złotych



- ✓ • proste zasady,
- regrywalność,
- mnóstwo kombinowania,
- polska wersja językowa.

- ✗ • niezbyt ładna,
- standardowe fantasy,
- taktyka szybko ustępuje miejsca losowości.

reklama



rebel

Twórzcie i zapamiętujcie
niepowtarzalne historie!



Kaleidos

kreatywny
oczopląs

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Co łączy ze sobą antylopę gnu, latarkę, flagę Turcji i owoc kaktusa? To, że wszystko można znaleźć na jednej z plansz w grze Kaleidos. I nie tylko to, ponieważ na każdej z nich są setki innych przedmiotów, zwierząt oraz ludzi. Ale o co chodzi w grze?

Kaleidos to gra, w której musimy wykazać się spostrzegawczością, refleksem i przede wszystkim sporą erudycją. Celem graczy jest odszukać w bardzo krótkim czasie na ilustracji, jak największą liczbę obiektów, których nazwa rozpoczyna się na konkretną literę alfabetu. Każda osoba dostaje jeden z czterech zestawów sporych, bardzo bogato ilustrowanych plansz. Umieszcza je na specjalnie przygotowanej sztaludze. Każdy dostaje też kartkę z notatnika i ołówek, a talie kart z literami kładziemy zakrytą na stole. Jeden z graczy odwraca literę i przekręca minutową klepsydrę. To czas, w którym wszyscy wytykają wzrok tylko po to, żeby zobaczyć, nazwać i napisać na kartce, jak najwięcej obiektów na wymaganą literę. Po przesypaniu się „piasku” runda dobiega końca, a gracze przystępują do podliczania punktów. Jeden z nich odczytuje zapisane słowa. Jeśli tylko on zauważył i zanotował dany obiekt – otrzymuje trzy punkty. Jeśli słowo znajduje się na kartkach innych graczy, jest warte jeden punkt. Czasami może się zdarzyć, że gracze wymagają wskazania danego obiektu na ilustracji. Po tym, jak wszyscy przeczytają i podsumują swoje zdobycze punktowe, przechodzi się do kolejnej rundy. Gra trwa ich dzień, a wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów.



Rozgrywka w **Kaleidos** to czysta zabawa. Patrząc na plansze z mnóstwem elementów, zauważamy wszystko, tylko nie obiekty na konkretną literę. Presja czasu, mnogość bodźców i chęć znalezienia czegoś, co nie znajdzie się u innych powodują swoisty oczopląs. Podczas czytania wyrazów często pojawiają się pytania o umiejscowienie znaleziska. Gra dobrze sprawdza się zarówno w dwie, jak i w dziesięć osób. Należy przy tym pamiętać, że grając w więcej niż cztery osoby, musimy „dzielić” się planszą z ilustracjami. Dobrze jest też grać przy dobrym oświetleniu. Czasami elementy na rysunkach są naprawdę niewielkie i ciężko je dostrzec nawet w sprzyjających warunkach. Musimy pamiętać, żeby **Kaleidos** dawkować i nie grać w niego raz za razem. Pomimo tego, że plansze są bardzo bogato ilustrowane, możemy wpaść w pewne schematy i zapamiętywanie elementów. Jeśli pomimo efektu „jeszcze jednej partyjki”, uda wam się dawkować przyjemność, **Kaleidos** powinien starczyć wam na wiele bardzo przyjemnych partii. Gra świetnie sprawdza się też jako narzędzie do poszerzania słownictwa u dzieciaków. Rodzice mogą pokazywać obiekty na planszach, pomagać w ich identyfikacji lub uczyć poprawnych nazw.

Zasady gry są tak proste, że instrukcja zajmuje trzy niewielkie stroniczki. Szkoda, że jest jednak dość słabo zredagowana i mało w niej wyjaśnień, co można zapisać, a co jest zakazane. Nie ma też informacji, jak złożyć sztalugi. Myślę, że ułatwiłoby to przygotowanie gry. Fajnie też, gdyby znalazła się informacja, co dzieje się w przypadku remisu na pierwszym miejscu. **Kaleidos** jest bardzo dobrze wykonany. W sporym pudełku znajdziemy duże i czytelne plansze. Sztalugi, na które je umieszczamy wydają się solidne. Bardzo miłym akcentem jest umieszczenie notesu i kompletu czterech ołówek dla graczy. Szkoda tylko, że gra ma tak „nijaką” i mało zachęcającą okładkę, która nie wyróżnia się na półce sklepowej.

Kaleidos

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-10 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 84,95 złotych

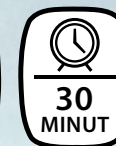


- ✓ wciąga,
- ✓ pozwala na grę bez względu na wiek,
- ✓ piękne ilustracje.

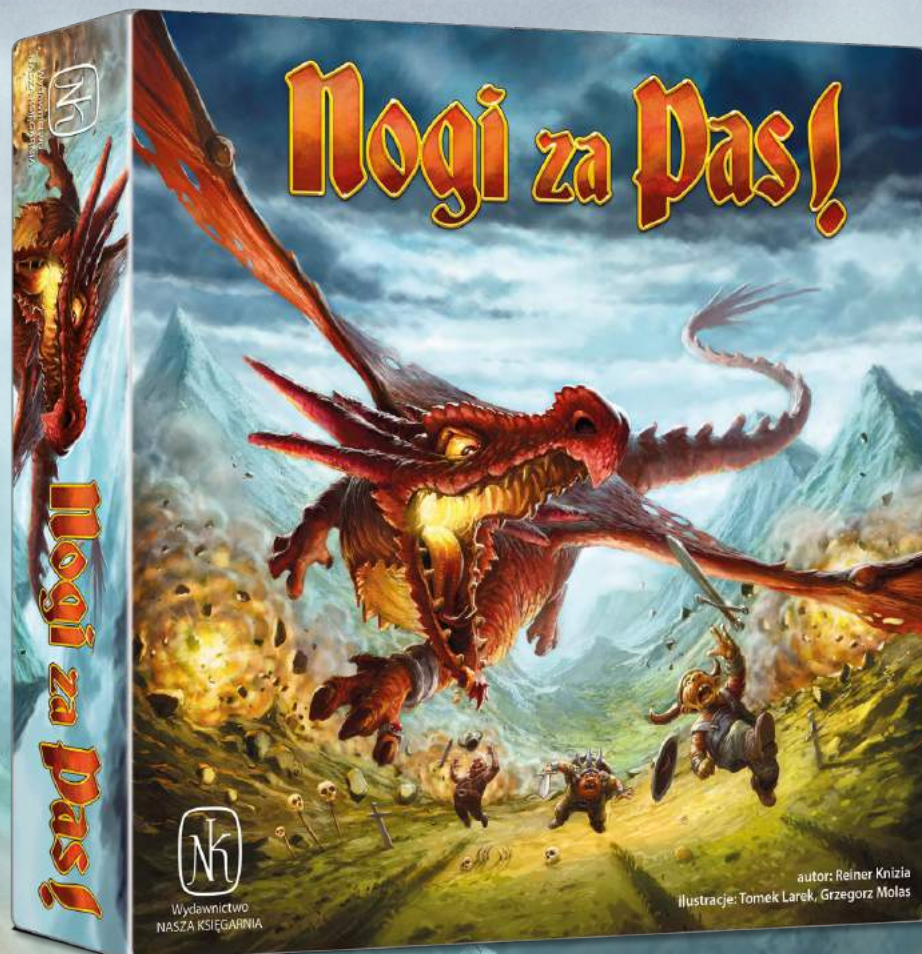
- ✗ mało zachęcająca graficznie okładka,
- ✗ instrukcja nie wyjaśnia zasad zapisywania słów.

Ta gra to nie bajka!

Autor gry: Reiner Knizia



f /NaszaKsiegarnia



Nie znajdziesz tu śmiatka pokonującego smoka i zdobywającego serce księżniczki. Znajdziesz za to walczących o życie rycerzy-gamoni, którym zamarzyła się sława. Są w wyjątkowo niekomfortowej sytuacji: **z tyłu goni ich smok, a z zamku obserwuje ich księżniczka.** Co więc robić? Uciekać! Byle nie za szybko, z godnością...



Tajny żeton wskazuje
3 kolory Twoich rycerzy.
Nikt nie zna kolorów rywali!



Ratuj białe puchate króliki –
zdobędziesz dodatkowe punkty!

Jeśli smok dogoni rycerza,
eliminuje go z gry!

Uciekaj z godnością!
Najszybszy rycerz przegrywa!
Kolejni zdobywają 5, 3 i 2 punkty.



SPIEL

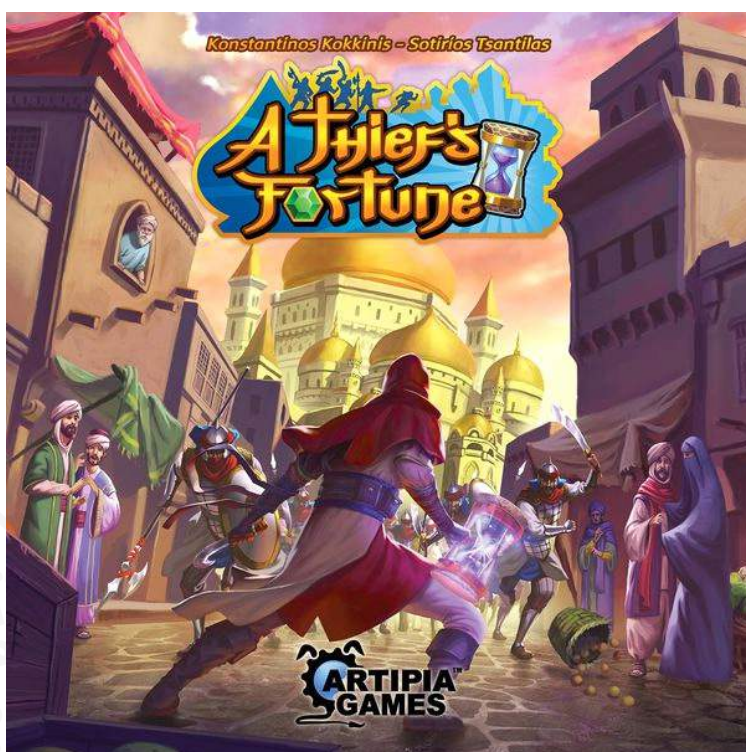


krótki
przegląd
zapowiedzi
Essen 2018

przeglądu dokonał:

Piotr „Żucho” Żuchowski

We wrześniu 2014 roku stworzyłem dla **Rebel Times** pierwsze zestawienie najciekawiej zapowiadających się zapowiedzi targów **SPIEL**. Od tamtego czasu publikacja takiej listy każdej jesieni stała się naszą małą redakcyjną tradycją, z wyjątkiem zeszłego roku, kiedy to akurat z różnych względów zestawienie się nie ukazało. **SPIEL 2018** już w tym miesiącu, pora więc nadrobić zaległości! Zapraszam do lektury tradycyjnej listy dziesięciu najciekawiej wyglądających gier planszowych, które zadebiutują za kilka tygodni w Essen. Będą to zarówno absolutne premiery targów, jak i tytuły, które po prostu ukazały się niedawno, a **SPIEL** będzie pierwszą imprezą, na której zostaną pokazane szerszej publiczności. No i trochę kickstarterów. Gry jak zwykle uszeregowałem alfabetycznie, a kluczem wyboru było... cóż, po prostu to czy przyciągnęły moją uwagę. Znajdziecie tu zarówno murowane bestsellery, jak i gry, o których mało kto wcześniej słyszał, ale wyglądają intrygująco. Będą nazwiska autorów i nazwy wydawnictw bardzo dla branży zasłużonych, jak i zupełnie nieznanych. Sprawdźmy więc, co ciekawego najważniejsza planszówkowa impreza świata zaoferuje nam w tym roku.



A Thief's Fortune – Grecy z Artipia Games zawsze przyjeżdżają do Essen z czymś fajnym, zresztą pozytywne recenzje wydanych w poprzednich latach gier **Dice City** i **The Pursuit of Happiness** mieliście już okazję czytać na łamach **RT**. Tym razem ekipa z Aten proponuje karciankę dla od jednej do czterech osób, w której pewien złodziej natyka się na magiczny artefakt pozwalający zajrzeć w przyszłość, zaś każdy z graczy reprezentuje jej alternatywną wizję. Ciekawa tematyka, piękne, kolorowe ilustracje, udana kampania na **Kickstarterze** i nazwisko Vangelisa Bagiartakisa jako członka zespołu dopracowującego mechanikę – dla mnie to wystarczająca zachęta.

Barrage – włoskie wydawnictwo Cranio Creations serwuje w tym roku strategiczno-ekonomiczną grę osadzoną w dystopijnej alternatywnej rzeczywistości lat 30-tych XX wieku. Po wielkiej rewolucji przemysłowej światem zawładnęły międzynarodowe korporacje konkurujące o władzę nad coraz popularniejszym nowym źródłem energii – wodą. Ciężka, mroźna rozgrywka i równie ciężki klimat rodem z filmu **Metropolis** Fritza Langa mogą stanowić mieszkankę wybuchową.



Between Two Castles of Mad King Ludwig – Zamki Szalonego Króla Ludwika spotykają **Between Two Cities**, a wydawcy obu gier: Stonemaier Games i Bézier Games łączą siły,

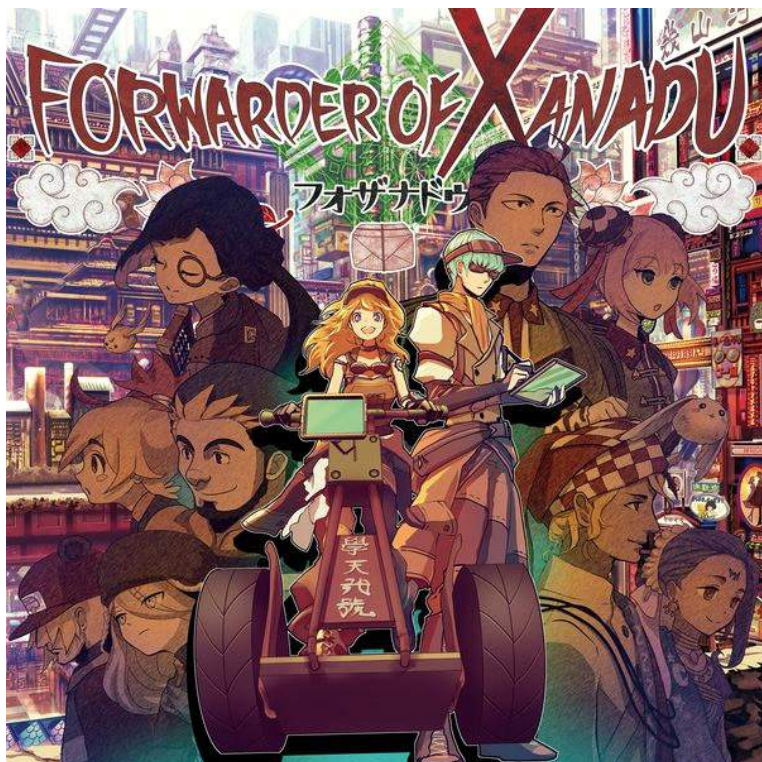
aby zaprezentować graczom tytuł zupełnie nowy, choć mocno nawiązujący do obu poprzedników. Brzmi niezwykle intrygująco, ale czy takie połączenie ma w ogóle rację bytu? Niebawem się przekonamy.



Chronicles of Crime – kooperacyjna gra detektywistyczna wykorzystująca elementy wirtualnej rzeczywistości, dzięki dołączonym do pudełka specjalnym okularom i aplikacji na urządzenia mobilne. Jedna partia trwa około półtorej godziny, scenariusze łączą się w spójną historię, a wydawnictwo FoxGames już zapowiedziało polską wersję językową.



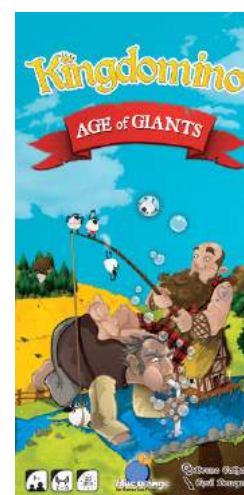
Forwarder of Xanadu – od czasu fenomenalnych **The Ravens of Thri Sahashri** nie jestem w stanie przejść obojętnie obok nowych gier Yasushiego „Kuro” Kurody. Tym razem japoński projektant nie przygotował jednak małej karcianki, a większą grę planszową o zmaganiach firm przewozowych w fikcyjnym świecie zwanym Bonten. Wszystko to w wyjątkowej, mango-owej oprawie graficznej, gdzie konwencje steam- i cyberpunk wydają się perfekcyjnie łączyć.



Kingdom Defenders – projektancki debiut Germána P. Millána z mackowatym, cthulhopodobnym stworem na okładce, nie jest bynajmniej – jak można by się spodziewać na pierwszy rzut oka – heroiczną przygodówką w świecie dark fantasy. Owszem, gracze wcielają się w herosów i nawet wykonują jakieś questy, ale pod względem mechanicznym **Kingdom Defenders** to czysta eurogra! Standardowe ciułanie punktów, ale tym razem w klimatycznej, mrocznej oprawie wizualnej? Cemu nie?



Kingdomino: Age of Giants – rok, w którym Bruno Cathala nie wydaje nowej gry ze słowem „domino” w tytule to rok stracony. Zarówno wersja **King** z 2016 roku, jak i **Queen** z roku 2017 to świetne pozycje, dlatego obecność tego dodatku na liście nie powinna nikogo dziwić, zwłaszcza że może być on łączony z oboma wspomnianymi grami. Ponownie nosem do licencji na hity wykazało się wydawnictwo FoxGames, już zapowiadając polską edycję.



Monolith Arena – Michał Oracz zaprojektował następcę legendarnej **Neuroshimy Hex** i ubrał ją w szaty fantasy. Świetna, sprawdzona i mimo upływu lat niestarzejąca się mechanika została wzbogacona o kilka nowych elementów, a ujawniona

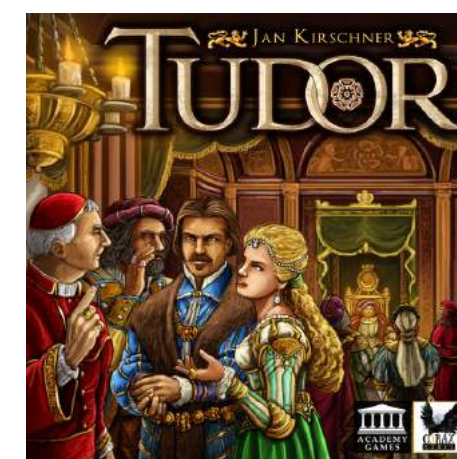


okładka zapowiada, że na oprawę graficzną też raczej nie będziemy narzekać. Czyżby szykowała się polska gra roku?

The Faceless – kolejna gra ufundowana na **Kickstarterze**, która będzie już możliwa do odbioru w Essen, a także kolejne wydawnictwo z Włoch, tym razem jednak debiutanci: Alter Ego Games. Planszowy horror kooperacyjny, inspirowany serialem **Stranger Things**, twórczością Stephena Kinga i Wesa Cravena. Każda z dwustronnych, szczegółowo rzeźbionych figurek posiada w środku magnes, dzięki czemu przemieszczanie ich po planszy porusza też igłą kompasu, która z kolei wskazuje kierunek, w jakim powinny podążać postacie graczy. Wkroczcie do Świata Zmierzchu, aby uratować zaginionego Ethana!



Tudor – walka o wpływy na dworze króla Henryka VIII. Gracze wcielają się w angielskich lordów, a tytuły, o jakie rywalizują, reprezentowane są w grze przez pierścienie. Te zaś każdy uczestnik partii trzyma na ustawionej przed nim specjalnej, trójwymiarowej figurce dłoni.



Sword & Sorcery: Immortal Souls



czy Magia
i Miecz może
być ciekawa?

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Uwielbiam *dungeon crawlery*. Jednym z moich ulubionych jest *Descent*. Niestety musiałem się go pozbyć i długo szukałem czegoś, co załata wyrwę w moim sercu. Czy *Sword & Sorcery* będzie tym magicznym lekiem?

Sword & Sorcery to gra ufundowana na **Kickstarterze** przez wydawnictwo Ares. Zebrali tam masę złotych monet (a właściwie zielonych papierków), dzięki czemu wspierający dostali pudła wyładowane po brzegi dobrem. No właśnie. Wspierający, ponieważ do sklepów **S&S** trafiło niemożliwie pocięte. Podstawka zawiera tylko osiem scenariuszy z pierwszego aktu. Jeśli dobrze liczę, całość gry na **KS** miała ich aż dwadzieścia dwa. Nie wspomnę już o potworach, postaciach i innej zawartości. No dobra, **Sword & Sorcery** to typowy zbiórkowicz, który w sklepach wygląda „nieco” mizerniej. Ale czy jest to powód, żeby go sobie odpuścić?

Mamy tu do czynienia z typowym *dungeon crawlerem* utrzymanym w klimatach high fantasy. Gracze wcielają się w bohaterów, którzy zostali przywrócenii do życia, aby ocalić królestwo (a pewnie i świat) przed wielkim złem. Tu muszę przyznać, że spodobał mi się pomysł przywrócenia bohaterów do życia już na samym początku gry. Ten motyw fabularny bardzo dobrze znalazł swoje rozwinięcie w mechanice gry, ponieważ dzięki niemu, jeśli postać zginie w trakcie scenariusza to nie dość, że nadal może coś robić, może też i ponownie powstać z martwych.

Gra jest czysto kooperacyjna. Gracze razem walczą przeciwko grze. Nie ma tu Mistrza Podziemi, ani nic takiego. Monstra pojawiają się na zaprogramowanych przez scenariusz polach i są sterowane przez karty wydarzeń. Na szczęście nie jest to w stu procentach ustalona rzecz. Mimo iż miejsce, w którym może pojawić się potwór jest stałe, to jednak to czy faktycznie się pojawi, kto się w ogóle pojawi i w ilu kopiach jest za-

leżne już tylko od losu. Dwie pierwsze sprawy zależą od żetonu, który losowo układamy na ustalone miejsca, a trzecia od pociągnięcia karty z talii potworów. Oczywiście te rzeczy też pochodzą z ustalonej puli, wiemy więc, co może znajdować się na żetonach, a także, jakie mobki znajdują się w talii. Zresztą zarządzanie tymi mobkami jest w pewnym sensie częścią zarządzania ryzykiem w grze.

Każdy scenariusz składający się na kampanię ma określony czas odmierzany talią wydarzeń. Jeśli gracze się w nim nie zmieszczą, przegrają. Jeśli wszyscy jednocześnie będą „martwi”, przegrają. Jak zawsze przegrać jest łatwiej, niż wygrać. Wygrać można bowiem tylko spełniając cel scenariusza w założonym czasie. Co ciekawe, nie zawsze od razu wiadomo, co mamy zrobić.

Jak to nie wiadomo? To proste. Choć układamy mapę, zamiast konkretnych celów, umieszczamy na niej karty „Story Event”. Posłużą nam one do sprawdzenia, co mamy zrobić. To jest w ogóle jedna z ciekawszych rzeczy w **S&S**. Oprócz instrukcji mamy jeszcze dwie książki. Pierwsza to książka scenariuszy, w której są informacje, jakie kafle mapy, jakie żetony, jakie karty i jakie monstra używamy w poszczególnych scenariuszach. Druga to książka sekretów. W niej sprawdzamy różne wydarzenia, które dzieją się w trakcie gry. Za każdym razem, gdy postać trafi na kartę Story Event lub żeton Waypoint, odczytujemy w tej książce stosowny ustęp i robimy to, co jest tam napisane. Żeby było jeszcze ciekawiej, niekiedy mamy wybór, jakie działanie podejmiemy.

Spotykacie handlarza, którego wóz jest właśnie rabowany. Pomóżecie mu czy przepędzicie rabusiów tylko po to, aby samemu zgarnąć łup? To najprostszy przykład. Jest ich więcej i są o wiele ciekawsze. Standardowo wybór jest uzależniony od charakteru postaci, która musi go dokonać. Musicie bowiem wiedzieć, że każdy bohater ma „dwie strony”. Dosłownie i w przenośni. Nasi bohaterowie mogą być albo dobrzy, albo źli (tylko jeden łucznik po obu stronach jest neutralny). To definiuje niekiedy dostępność pewnych umiejętności albo właśnie dokonywane wybory. Ale to w wersji podstawowej zasad.

Zaawansowani gracze mogą wybrać działanie niezależnie od charakteru postaci. Wtedy zaczyna się zabawa.

Skoro już do bohaterów skoczyłem, każdy z nich jest opisany szeregiem statystyk. Punkty życia, ruch, liczba ataków, liczba akcji, liczba umiejętności. To wszystko może się zwiększyć wraz ze wzrostem poziomu postaci. Na początku niewiele da się zrobić, ale później dostajemy prawdziwe maszyny do mielenia mięsa.

Bohaterowie będą też zbierali mnóstwo sprzętu. Czy to kupując go w sklepie, czy też znajdując w podziemiach. Ten jest naprawdę różnorodny i każdy znajdzie tu coś dla siebie. Trochę tylko szkoda, że w pewnym momencie sklepowe rzeczy stają się kiepskie i niewarte uwagi.



W trakcie gry gracze będą oczywiście przemierzali podziemia, odkrywali wrogów, pułapki i inne przeciwności losu. Każdy będzie mógł w swojej turze poruszyć się, wykonać pewną liczbę akcji, takich jak przeszukanie, wyważenie drzwi, otwarcie skrzyni lub użycie przedmiotu. Będzie mógł również zaatakować

wroga. Ataki, jak to w przygodowych *dungeon crawlerach* bywa, to oczywiście festiwal kostek. Tu mamy do czynienia z *customowymi* kośćmi k10. Na ich ściankach znajduje się mnóstwo symboli i dwa kolory. Czerwone to te bardziej ofensywne, niebieskie bardziej defensywne. Rzucamy tyłoma kośćmi, ile wskazuje nam karta używanej broni i odczytujemy wyniki. Wróg może czasem rzucić niebieską kością (albo kilkoma), aby sparować cios – bohaterowie zawsze mają szansę na taki rzut. Potem przydziela mu się obrażenia. Gdy potwór zginie, bohaterowie dostają czasem specjalne punkty duszy, za które mogą podnosić swój poziom, a czasem kasę i skarby.

Kiedy bohater umrze, zaczyna biegać jako duch (ma wtedy jedną akcję zależną od postaci, jaką gra) i może się wskrzesić w kapliczce. Jeśli zakończy scenariusz będąc martwym, i tak przejdzie do kolejnego, choć wiąże się to z pewnymi karami.

I tak toczy się to przez osiem scenariuszy w grze podstawowej. Choć liczniki poziomów wskazują maksymalnie poziom ósmy, w akcie pierwszym (czyli w podstawce i pierwszym dodatku zatytułowanym **Arcane Portal**) można maksymalnie rozwinąć swoją postać do poziomu czwartego.

Sword & Sorcery to kapitalny dungeon crawler. Z wszystki-

mi wadami i zaletami gatunku. Sporo kostek, losowość, ale i wspaniała przygoda. Bardzo podoba mi się pomysł wplecenia dodatkowych przygód i wyborów do scenariusza w postaci księgi sekretów. Dzięki temu scenariusze są ciekawsze.

Podoba mi się również sposób zarządzania potworami. Nie ma tu zasięgów, punktów ruchu i tym podobnych rzeczy. Mobeek zwykle podejdzie i zaatakuje, albo zaatakuje z odległości. Rzadko da się gdzieś przycupnąć i przeczekać lub być poza zasięgiem. Również linia wzroku jest bardzo dobrze i prosto rozwiązana. Nie ma tu miejsca na kombinowanie oraz niedomówienia.

Warto też wspomnieć, że gra całkiem dobrze działa solo. Jasne, nie jest to najlepszy sposób na zabawę przy takim tytule, ale **S&S** daje sobie radę i w tym trybie.

Tym, co mnie w tej grze drażni jest mało zawartości. Tylko osiem scenariuszy. Człowiek dobrze się nie rozpędzi, a już musi kończyć. Dodatek to tylko trzy nowe scenariusze do aktu pierwszego. Po nim zostaje nam już tylko akt drugi (zamieszczony w kolejnym dodatku, tyle że pewnie dużym). No i dochodzi jeszcze fakt sprzedawania dodatkowych postaci. Niby

można w trakcie zabawy w bardzo fajny sposób zmienić swojego bohatera, ale człowiek zwykle chce mieć możliwość wyboru już od samego początku.

Mimo wszystko, **Sword & Sorcery** godnie zastąpił u mnie **Descenta**. Wypełnił tę przygodową pustkę, której nie udało się załatać **Gloomhaven**. Zrobił to na tyle dobrze, że niemal natychmiast kupiłem **Arcane Portal** i dwie dodatkowe postaci. Wiem też, że kupię kolejne dodatki i wesprę nową kampanię, która pojawi się pod koniec 2018 roku, **Sword & Sorcery** jest bowiem świetne.

Sword & Sorcery: Immortal Souls

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 90 minut na scenariusz

Cena: 290 złotych



- świetnie wygląda,
- ciekawe scenariusze,
- Księga Sekretów,
- mechanika,
- dobrze działa solo.



- tylko osiem scenariuszy w podstawce,
- czuć, że to zbiórkowicz,
- dość drogo.





The Arrival: Tribal Traits

plemienne
nowości
Martina
Wallace'a

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Niemieckie wydawnictwo Game's Up pojawiło się na rynku gier planszowych zaledwie dwa lata temu, ale zadebiutowało z dużym rozmachem, publikując grę nie byle jakiego projektanta, ponieważ słynnego Martina Wallace'a. The Arrival na pewno dorobił się grupy oddanych fanów, ale wielkim przebojem, który mógłby stawać w szranki ze starszymi tytułami autora, nie został. Nie był ani grą ładną, ani zbyt wciągającą, i to pomimo kilku ciekawych rozwiązań mechanicznych, które przynajmniej na papierze wyglądały naprawdę dobrze. Rok po premierze „podstawki” pojawił się mini-dodatek Tribal Traits. Czy warto go mieć i czy naprawdę niezbyt korzystne wrażenie, jakie pozostawiła po sobie bazowa wersja gry?

Na początku warto wyraźnie zaznaczyć jedną rzecz: pisząc o mini-dodatku, naprawdę mam na myśli rzecz miniaturową. **The Arrival: Tribal Traits** to zaledwie dziesięć kart, z czego gra się tak naprawdę siedmioma, a na trzech wydrukowana jest instrukcja w dwóch językach. Pod względem jakości produkcji całość nie robi niestety zbyt dobrego wrażenia – nie ma nawet dedykowanego opakowania, a jest po prostu włożona w przezroczysty woreczek strunowy. Karty są bardzo schematycznie zilustrowane, odrobinę mniejsze od tych z „podstawki” i w odróżnieniu od nich pozbawione płóciennego wykończenia. Cóż, delikatnie mówiąc, pięknie tu nie jest.

Jak sam tytuł wskazuje, dodatek wprowadza do The Arrival urozmaicenie, którego trochę w grze brakowało, czyli specjalne umiejętności plemion kontrolowanych przez graczy. Od teraz każdy uczestnik posiadać będzie zdolność odnoszącą się do jednej z akcji i ułatwiającą jej wykonanie bądź zapewniającą dodatkowy efekt. Ponieważ limit graczy w The Arrival wynosi cztery osoby, a kart jest siedem, nie jesteśmy skazani na wykorzystywanie ciągle tych samych umiejętności. W każdej partii obserwować będziemy inne kombinacje efektów, a przyznać trzeba, że są one całkiem mocne i niekiedy znacząco wpływają na sposób gry danego plemienia. Można np. podglądać żetony Fomori przed ich dołożeniem na planszę, w odpowiednich fazach pobierać dodatkowe płytki taktyki, karty przychodu, czy też wykonać mniej lub więcej akcji w swojej turze, niż standardowe dwie, które w podstawowych zasadach są zawsze obowiązkowe.

Dzięki temu **Tribal Traits** jest rozszerzeniem, które niewątpliwie działa na korzyść gry. Choć bardzo małe, zdecydowanie urozmaica przebieg partii, ale nie wnosi wiele więcej i, co najważniejsze, nie sprawia, że wady **The Arrival** stają się mniej odczuwalne. To wciąż tytuł dość losowy, a jednocześnie schematyczny i według mnie mało wciągający. Nawet jeśli któraś zdolność naprawia w pewnym stopniu mankamenty oryginału, jest dostępna tylko dla jednego gracza i nie stanowi zasady ogólnej, więc reszta uczestników wciąż będzie się męczyć. Zdeklarowani fani gry na pewno docenią nowe opcje, jakie dają karty umiejętności plemion, jednak tym, którym podstawowa wersja nie przypadła do gustu mają one do zaoferowania zbyt mało, aby spowodować radykalną zmianę zdania o tytule.

W internetowym sklepie wydawcy **Tribal Traits** zamówić można za osiem Euro, czyli niecałe trzydzieści pięć złotych. Czy warto wydać taką kwotę na talię dziesięciu kart w woreczku strunowym? Jeśli należycie do tej grupy graczy, u których **The Arrival** łąduje na stole co jakiś czas – zdecydowanie warto, będziecie zadowoleni. Ja po zrecenzowaniu tej gry odłożyłem

ją na półkę na długo, uważając, że jest po prostu przeciętna. Nowe karty jakoś nie sprawiły, że chcę jej dawać więcej szans, nawet mimo tego, że Wallace zastosował w niej kilka bardzo fajnie wyglądających mechanizmów. Niestety, nie tworzą one spójnej całości, w którą grałbym z przyjemnością i satysfakcją, a dodatek poprawia to wrażenie tylko w niewielkim stopniu.

The Arrival: Tribal Traits Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 75-90 minut

Cena: ok. 35 złotych



- mocne zdolności urozmaicające rozgrywkę,
- zestawy kart nie będą powtarzać się między partiami.

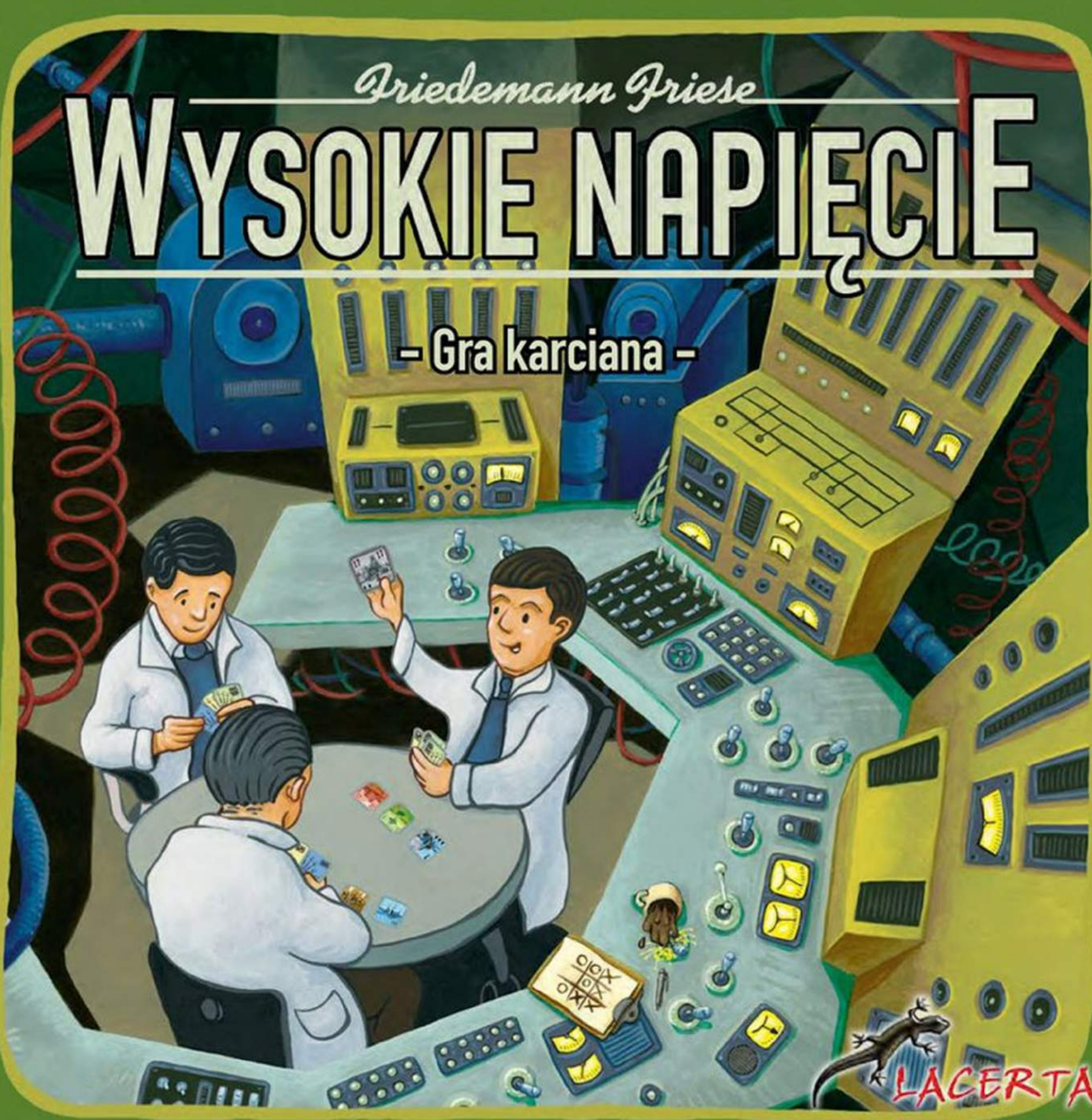


- słaby poziom wydania,
- wady wersji podstawowej wciąż pozostają widoczne.

Friedemann Friese

WYSOKIE NAPIĘCIE

- Gra karciana -



**Wysokie Napięcie:
Gra Karciana**

wersje
karciane
kontratakuja

zrecenzował:

Maciej „Ciuliniek” Poleszak

LACERTA

W ostatnim numerze pisałem tekst o karcianej wersji żelaznego klasyka gier euro sprzed lat, czyli Puerto Rico. Dziś stoi przede mną podobne zadanie, ponieważ Wysokie Napięcie też nie jest błahą pozycją i jego karciana wersja również została wydana przez wydawnictwo Lacerta. Jakaś różnica jednak się znajdzie: gra sprzed miesiąca to też klasyka sama w sobie, a dzisiejsza to prawie że świeżynka i nowość.

Mimo tej nowości trudno jednak nie pisać o niej inaczej, niż z perspektywy pierwowzoru. Bo w gruncie rzeczy mamy tu do czynienia z grą, która robi niemal dokładnie to samo, tylko trochę inaczej. Czasem prościej, czasem bardziej pokrętnie, wspólny mianownik jest jednak wyraźnie widoczny. **Wysokie Napięcie** to gra o budowaniu elektrowni, kupowaniu paliwa z rynku kierującego się prawami popytu i podaży oraz o łączeniu tych dwóch elementów w celu generowania zysków. W wersji planszowej spory nacisk położony był na rozbudowę sieci energetycznej i łączenie miast, w wersji karcianej ten aspekt jest nieobecny - został wycięty na rzecz upraszczania i skracania. I to jest słowo-klucz. Planszówkę grało się jakieś dwie i pół godziny, a karciankę można zmieścić w jednej.

Po otwarciu pudełka wysypują się z niego dwie główne talie kwadratowych kart i trochę kart „organizacyjnych”, których przeznaczenie bez pokazywania palcem na fotografii ciężko objaśnić. Skupimy się więc na taliach: są to elektrownie i zasoby. W grze występują cztery rodzaje jednego i drugiego, związane z węglem, gazem ziemnym, ropą naftową oraz uranem. Każda elektrownia wymaga pewnej liczby konkretnego rodzaju paliwa w celu wyge-

nerowania określonego przychodu. I nie jest tak, że wszystkie są tak samo dobre lub opłacalne. Losowości w tym temacie przeciwdziałają dwa rozwiązania, jedno błyskotliwe i jedno standardowe. Standardowym rozwiązaniem jest licytacja, która jest jedynym sposobem na budowę nowych elektrowni. Jeśli na stole leży coś dobrego, to inni gracze też to widzą i raczej nie pozwolą na kupienie lukratywnego projektu za bezcen. Tym bardziej błyskotliwym rozwiązaniem jest zaczerpnięty z pierwowzoru sposób konstrukcji i organizacji talii elektrowni. Każda z nich ma określoną cenę wywoławczą, według której segreguje się je na stole. W każdym momencie odkrytych jest osiem kart, z których dostępne są tylko cztery pierwsze, a kolejne będą wchodzić do gry w przyszłości. Za każdym razem kiedy z talii odkrywamy nową elektrownię, wszystkie są znowu układane rosnąco pod względem ceny. Nie ma więc możliwości, żeby droższy i zaburzający grę budynek trafił do graczy zbyt wcześnie.

Druga część rozgrywki to zakupy paliwa z rynku. Odsłaniamy karty z talii, układamy je w kilka kolumn według algorytmu podanego w instrukcji (zależnie od liczby graczy) i patrzymy co się dzieje. Karta paliwa może kosztować dwa, trzy lub cztery papierowe banknoty jak z **Monopoly**, a na jednej może znajdować się zazwyczaj od dwóch do trzech



jednostek paliwa. Czyli znowu - są karty lepsze i gorsze. Uranu jest najmniej, węgla jest najwięcej, nie kupione przez nikogo karty na końcu rundy tanieją, ale też według zabawnego i przesadnie na pierwszy rzut oka skomplikowanego algorytmu. Jeśli kilka różnych towarów miałoby potanieć, węgiel zawsze zrobi to jako pierwszy, potem gaz itd. I tutaj mamy wyraźną zmianę w odniesieniu do pierwowzoru. Podaż paliwa była tam jasno określona i przewidywalna, przez co jedynie ruchy graczy decydowały o cenach.

W ten sposób powoli przechodzimy do sedna. Stała i przewidywalna podaż to nie jest coś, co występuje naturalnie w przyrodzie, ale w warunkach gry planszowej dawała podstawy do świadomego planowania ruchów. W karcianym **Wysokim Napięciu** może dojść do sytuacji, w której w pierwszym ruchu jeden z graczy kupuje jedyną na rynku elektrownię gazową, widząc, że rynek towarów jest tym zasobem przepełniony. A potem z talii nie wychodzi kolejna elektrownia gazowa, co przekłada się na to, że inni gracze nie mogą kupować gazu. Oznacza to mniej więcej tyle, że na rynku jest dużo gazu, którego będzie ubywać powoli, co sprawi, że inne rodzaje paliwa będą się pojawiać tak samo wolno i na dodatek - drogo.

Z pierwowzoru zaczerpnięto też rozwiązanie, w którym co rundę gracze układają się w kolejności według wielkości

przychodu z rundy poprzedniej. Najbogatszy rozpoczyna licytację elektrowni, najbiedniejszy rozpoczyna zakupy paliwa. I znowu. To rozwiązanie było projektowane pod minimalną ilość losowości w grze. Jeśli zdecyduję, że w tej rundzie nie zasilam elektrowni i zarabiam mniej po to, żeby w przyszłej kupić paliwo, a to paliwo się nie pojawia w zadowalającej ilości... może pojawić się frustracja.

Wszystkie te drobne problemy same w sobie nie sprawiają, że gra robi się zła albo jeszcze gorzej: zepsuta. O nie. Można grać w **Wysokie Napięcie** ostrożnie i w sposób bardzo wyrównany. Grałem takie partie. I podobało mi się. Prawie do samego końca. Otóż w ciągu gry wszystkie najdroższe elektrownie, po jednej na rundę, trafiają na spód stosu i wezmą (lub nie) udział dopiero w ostatniej rundzie. I jeśli przez całą grę graliśmy równo, idąc łeb w łeb, to ostatnia

runda jest obezwładniająco decydująca. Wygrywa ten, kto w ostatniej rundzie zarobi najwięcej pieniędzy. Jeśli mam wyraźną przewagę, reszta moich pieniędzy nie ma znaczenia. Nie raz i nie dwa widziałem jak postawienie wszystkiego na jedną kartę i modlenie się o odsłonięcie odpowiedniego budynku z wierzchu stosu wygrywało komuś grę. I o ile sama rozgrywka mnie bawi i satysfakcjonuje, o tyle ta końcówka budzi moje wątpliwości. Trochę za dużo hazardu jak na grę o planowaniu i liczeniu.



Wysokie Napięcie: Gra Karciana

Zrecenzował: Maciej „Ciuliniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 79.95 złotych



- ✓ skrócony czas rozgrywki w stosunku do pierwowzoru,
- ✓ wszystko to, co było dobre w pierwowzorze jest dobre i tutaj.

- ✗ gra nie jest bardzo losowa, ale jak już jest, to w kluczowych momentach,
- ✗ instrukcja to niezbyt przystępna ściana tekstu z masą niuansów.

kącik początkujących graczy



łamacz języka, łamacz rąk

Dawno nie spotkałem się z grą, która miałaby na sobie taki fajny pomysł. Połączenie tytułu z tym, o czym jest gra i w jaki sposób w nią gramy jest rozbijająco pomysłowe oraz zabawne. Dworzyszcze na trzęsawisku jest grą o nawiedzonym domu, po którego pokojach błąkają się różnego rodzaju duchy i zjawy, rzucając po ścianach przedmiotami mniej lub bardziej nieożywionymi. W praktyce jest to gra zręcznościowa, w której przechylając model budynku w rękach, mamy za zadanie zagonić odpowiednie drewniane elementy do odpowiednich pokoi. Jak najszybciej.

Urzekł mnie też sposób zapakowania **Dworzyszcza na trzęsawisku**. Wchodzisz do sklepu, bierzesz pudełko w ręce, odwracasz je... a tam wycięcie pokazujące, jak gra wygląda w środku. Możesz nawet zagrać sobie partyjkę sam ze sobą, żeby zobaczyć jak to działa. Oczywiście nie wszystkie gry da się tak zareklamować, ale nie przypominam sobie tytułu, który robiłby to tak skutecznie.



Cały „myk” **Dworzyszcza...** polega na tym, że gracze starają się jak najszybciej poprzesuwać drewniane elementy w swoim domku, wychylając go w różne strony, potrząsając i zgrzytając zębami na

fakt, że tak proste zadanie wcale nie jest proste. Cel przesuwania i trzęsienia jest określany przez znany, lubiany i skuteczny mechanizm dwustronnej talii kart. Każda karta z jednej strony ma nadrukowany zestaw pionków, a z drugiej kolor pokoju. Odwracam jedną kartę, otrzymuję w ten sposób parę pokój-zestaw i zaczynamy. We wskazanym miejscu mają znaleźć się wskazane elementy... i tylko one.

Żeby było ciekawiej, różne elementy mają różne kształty i na przechylającej się płaszczyźnie zachowują się w inny sposób. Skrzynki zachowują się jak drewniane kostki, ponieważ tym właśnie są. Poszukiwacz przygód i duchy to meeples. Wąż jest długi, zygzakowaty i może skutecznie zablokować drzwi, w sposób zamierzony lub nie. Pająk to lekka figurka, a gałka oczna to (jak łatwo zgadnąć) kulka, która lata, gdzie popadnie przy najmniejszym tylko ruchu.

Dworzyszcze na trzęsawisku to w gruncie rzeczy trywialna zręcznościówka, ale zrobiona z głową i z sercem. Pomysły na klimat i miejsce akcji są zaskakująco spójne. Balansowanie elementami różnych kształtów na jednej planszy jest wymagające i bardziej ciekawe niż na pierwszy rzut oka można by się spodziewać. Innymi słowy: w tym pudełku znajdziemy dużą liczbę bardzo małych, bardzo celnych decyzji, które w ogólnym rozrachunku składają się na wyjątkowo przyjemną grę.



Dworzyszcze na trzęsawisku

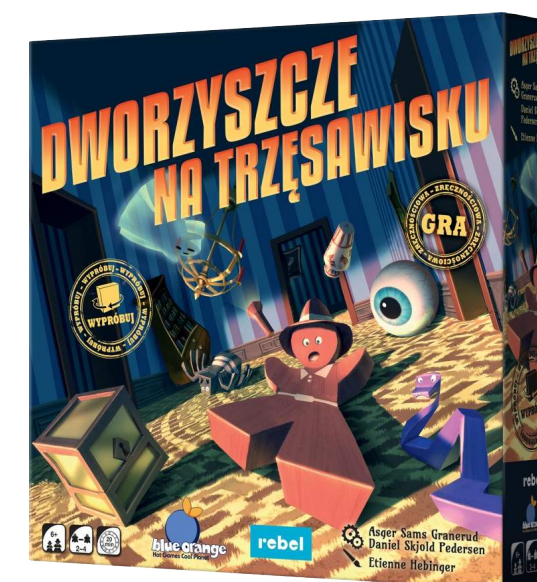
Zrecenzował: Maciej "Cuniek" Poleszuk

Liczba graczy: 2 - 4 osoby

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 10-20 minut

Cena: 89.95 złotych

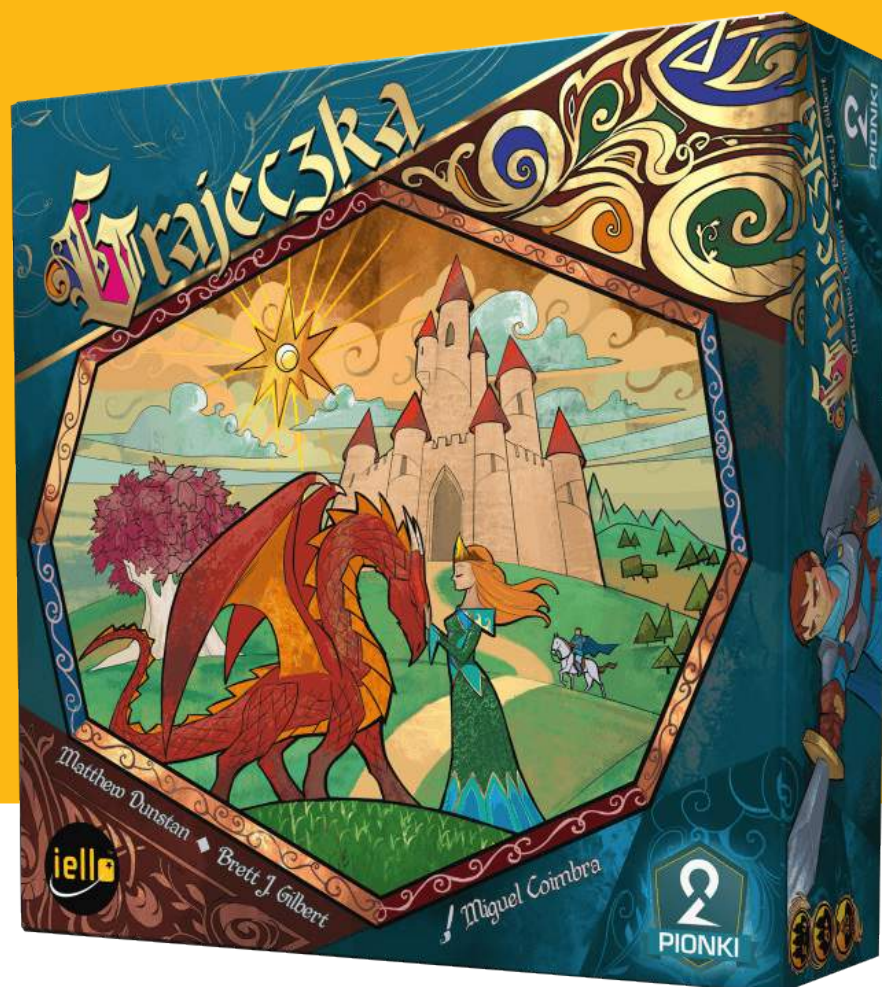


- solidne wykonanie,
- pomysł na miejsce akcji,
- elementy różnych kształtów robią różnicę podczas gry.



- w kategorii prostych zręcznościówek nie stwierdzono.

kącik gier rodzinnych



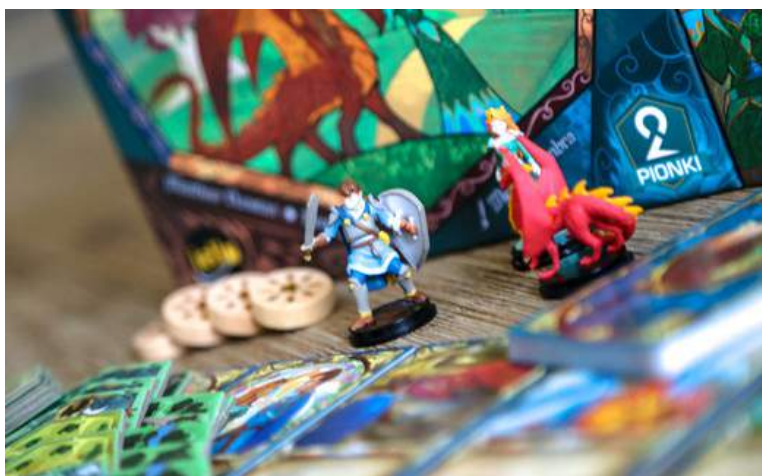
Rycerz, smok i księżniczka w jednej stali bajce

Gdy otwieramy pudełko z **Grajeczka**, pierwsze co rzuca się w oczy to przepiękne figurki rycerza, smoka i oczywiście księżniczki. Ładne kafelki i ślicznie zilustrowane karty. Do głowy przychodzą pytania. Czy to gra? Czy bardziej zabawka? **Grajeczka** łączy w sobie elementy gry logicznej, opowiadania historii i tworzenia planszy. Ciekawe połączenie, ale czy faktycznie działa i do kogo skierowany jest tytuł?

Tak jak napisałem we wstępie, **Grajeczka** jest bajecznie wykonana. Iello, jak zwykle, postawiło na świetną jakość elementów i piękne ilustracje, które mają zachęcić do wypróbowania gry. 2 Pionki pokusiły się o ciekawe tłumaczenie tytułu na język polski. **Grajeczka** łącząca grę i bajeczkę to esencja tego, co znajdziemy w niewielkim pudełku. Oprawę wizualną i wykonanie oceniam na szóstkę w skali szkolnej.

Celem gry jest „przeczytanie” swojej książki, zanim zrobią to inni gracze. Na początku rozgrywki układamy trzy kafle terenu, na których ustawiamy figurki rycerza, księżniczki i smoka. Każdy z graczy otrzymuje strony książki z zadaniami do wykonania. Polegają one na utworzeniu na planszy układu figurek. Czasami figurka musi znaleźć się na konkretnym polu, innym razem spotkać się na nim z konkretną postacią lub być w jej zasięgu widzenia. Mówiąc krótko, gracze poruszają figurkami i rozbudowują planszę, tak aby realizować stawiane przed nimi zadania. Niestety są one zróżnicowane pod względem trudności, co trochę psuje odbiór całości. W swojej turze wykonujemy jedną z dwóch akcji. Albo kontynuujemy opowieść, albo przewracamy stronę. Jeśli wybierzemy pierwszą opcję, możemy poruszyć jedną z postaci lub dołożyć kafel królestwa do planszy. Ruchy postaci są z góry określone i mocno przypominają te znane nam z szachów. Smok przypomina wieżę, gdyż porusza się po liniach prostych, z tą różnicą, że musi zatrzymać

się na krańcu planszy. Księżniczka to odzwierciedlenie króla. Rusza się o jedno pole, może jednak teleportować się pomiędzy zamkami. Figurka rycerza porusza się o dwa pola, z tym że nie może skończyć ruchu na polu przylegającym do tego, z którego rozpoczyna ruch. Najbardziej przypomina szachowego konia.



Druga akcja to przewracanie strony w swojej księżce. Pozwala ona pozbyć się na chwilę niewygodnego zadania i umożliwia przewrócenie żetonu mocy na drugą stronę. Dzięki temu w przyszłych turach gracz może wykonać dwie akcje ruchu lub dołożenia nowych kafli planszy.

Nie wiem czy kiedyś uczyliście grać w szachy, ale ja pamiętam, jak dostałem książeczkę z ćwiczeniami szachowymi dla początkujących. Trzeba było na przykład zmierzyć się z takimi zadaniami jak: „Daj mata w dwóch ruchach” lub „Doprowadź do pata”. Grając w **Grajeczke**, mam bardzo podobne odczucia, z tą różnicą, że pomiędzy moimi działaniami swoje ruchy wykonują przeciwnicy. Oczywiście świat gry jest dużo ciekawszy. Pola to hekсы, mamy wpływ na wygląd planszy i możemy pomijać zadania. Sama rozgrywka jest bardzo prosta. Jako że możemy wykonać tylko trzy akcje, a każda z nich nie jest skomplikowana, gra nadaje się do zabawy z dziećmi. Łatwo jest wyjaśnić zasady, a rozgrywki trwają do pół godziny. **Grajeczka** specyficznie się skaluje. W dwie osoby grało mi się zdecydowanie najlepiej. Jest najmniej przypadkowości, mam wpływ na wygląd planszy i umiejscowienie figurek. Najsłabiej

wypada granie w gronie czterech osób. Rozgrywki cechuje spora przypadkowość, bardzo często inni „pomagają” w realizacji zadań. Podczas tych partii, zdarzały mi się sytuacje, kiedy nie mogłem zrealizować zadania. Pokuszę się o stwierdzenie, że w komplecie gra nadaje się tylko jako kilkunastominutowy, niezobowiązujący przerywnik. Osoby dorosłe, z którymi grałem, podkreślały przede wszystkim lekkość rozgrywki i jej niezobowiązujący charakter. Dla nich gra nie jest żadnym wyzwaniem. Partie z dziećmi to zdecydowanie lepsza zabawa. Dzieciaki mają frajdę z kombinowania, zadania są skrojone na ich zdolności poznawcze i stanowią całkiem spore wyzwanie. Dodatkowo element opowiadania historii, w którym poznajemy historię bohaterów, jest dla nich atrakcyjny. Mankamentem jest to, że dzieci muszą dobrze czytać, aby samodzielnie grać w **Grajeczke**. Warto dodać, że po zagranii partii możemy ułożyć karty i przeczytać z nich krótką bajeczkę.



Grajeczka to bardzo prosta gra skierowana do najmłodszych. Uczy planowania ruchów, logicznego myślenia, a to wszystko w bajecznej oprawie. Nie ma tu jednak zbyt dużo, szumnie reklamowanego opowiadania historii. Raczej nie zagram z nią z dorosłymi, dla których nie będzie ona wyzwaniem. Z chęcią jednak sprezentuję lub polecę ją znajomym, którzy będą szukali czegoś dla swoich siedmio- i ośmiolatków.

Grajeczka

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 99,95 złotych



- ✓ wykonanie i oprawa graficzna,
- proste zasady,
- bonus w postaci bajki.

- ✗ niektóre zadania są wyraźnie trudniejsze od innych,
- spora przypadkowość w grze na cztery osoby.

reklama

NOWA GRA MARKA RACZYŃSKIEGO I ADAMA KWAPIŃSKIEGO

HARD CITY

JUŻ W PAŹDZIERNIKU NA
KICKSTARTER



WWW.HARDCITYGAME.COM



kącik
gier
historycznych

Syndrom chomika

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Ile razy zdarzyło się wam kupić grę, w którą nigdy nie zagraliście i potem tylko zalegała na półce? A potem pobiegliście kupić kolejną, mimo że macie już kilka takich, które „czekają na swoją kolej”. Temat znany jest od dawna, choć u nas dopiero od pewnego czasu.

Kiedyś, gdy gier było na rynku niewiele, każda była kupowana, analizowana i rozgrywana z wielką pieczołowitością. Stąd tytuły, w które wtedy grano są wielu weteranom naszego hobby tak dobrze znane. Spędzili nad nimi po prostu dużo czasu. Często mimo upływu lat pamiętają drobne szczegóły. Bardzo łatwo też znaleźć bratnią duszę, ponieważ w tamtych czasach wszyscy grali w „te same gry”. Ta sławetna epoka przeminęła z wiatrem. Gier jest obecnie multum i są dużo bardziej dostępne, nawet gdy powstały w zupełnie innej części świata. Do tego pieniędzy mamy na ogół więcej, za to czasu mniej. Konsumpcjonizm w Polsce ciągle jest na fali wznoszącej. Chcemy korzystać z uciech tego świata, skoro sytuacja w naszym kraju stwarza nam coraz lepsze ku temu możliwości (tutaj, wbrew powszechnemu hurraoptymizmowi, należałoby wspomnieć, że nie

wszystkim, ale to osobny temat).

Zjawisko nazwane „syndromem chomika” to w prostej linii efekt tego, że gier i pieniędzy w kieszeniach klientów jest więcej, a czasu na granie mniej. Zresztą nawet gdyby było go tyle samo co kiedyś, i tak mało kto byłby w stanie nadążyć, jako że apetyt rośnie w miarę jedzenia. Na portalu BGG można znaleźć wątek, gdzie paru użytkowników z dłuższym planszówkowym stażem dzieli się swoimi refleksjami na ten temat. Po części jest to związane z wiekiem i głębszymi przemyśleniami o życiu... Miejscami robi się nawet poetycko. Gdyby ktoś był ciekawy, polecam kliknąć w link:

<https://boardgamegeek.com/thread/1985979/aging-and-massive-wargame-collection>.

Faktem jest, że i w Polsce zjawisko istnieje, co miałem okazję osobiście zaobserwować. W przypadku gier wojennych warto zauważyć, że w przeciwieństwie do eurogier i krótszych tytułów (wśród gier wojennych też zdarzają się takie, ale generalnie czas rozgrywki jest na ogół dłuższy), ich ogranie wymaga więcej czasu i zaangażowania. Stąd pojawiające się dość często na aukcjach ogłoszenia, gdzie ktoś sprzedając grę, informuje, że nawet nie zdjął folii z pudełka, albo co prawda folię zdjął, ale żetony są niewypchnięte w ramkach. A ilu jest takich, którzy trzymają gry w takim dziewiczym stanie, delektując się jedynie

tym, że mają je w swojej kolekcji... Coraz większa część graczy staje się kolekcjonerami. Ma to różnorodne konsekwencje.

Pierwsza kwestia to ocenianie gier i opinie o nich. Patrząc na dyskusje i niektóre recenzje, coraz częściej odnoszę wrażenie, że wiele osób komentujących gry niewiele w nie gra. Dotyczy to także tytułów, o których wprost się wypowiadają. Często dyskusje koncentrują się wokół bliżej nieokreślonych subiektywnych odczuć. Zwykle czysto emocjonalnych. Z kolei ci, którzy grają, zadowolają się jedną rozgrywką. Często jest to gra solo, w której nie rozgrywa się całego scenariusza, a nawet większej jego części, ponieważ nie ma czasu, a w kolejce czekają następne gry. Na podstawie takich doświadczeń powstają później, bywa że nawet rozbudowane, opinie o grach.

Drugi wątek dotyczy rynku wtórnego. Przychodzą takie momenty, że kolekcjonerom, zwłaszcza tym najbardziej napałonym, kończy się miejsce na półce. A przecież wrodzony imperatyw pcha ich do tego, aby kupowali kolejne tytuły, nawet jeśli nie zdołają w nie zagrać, albo zagrają raz i tyle jak. Wtedy część kolekcji jest wyprzedawana. Kolekcjonerzy często mają z tego powodu osobistą satysfakcję, że oto niosą kaganek oświaty, albo że byli pierwszymi w Polsce, którzy kupili daną grę. Rekompensuje im to stratę finansową, jaką ponoszą przy odsprzedaży. Z kolei nabywcy też są zadowoleni, ponieważ

mogą kupić gry, często w bardzo dobrym stanie, taniej niż w sklepach. Z tego punktu widzenia kolekcjonerstwo jest dobre, ponieważ gry szerzej się rozchodzą w społeczności graczy i przyczynia się to do popularyzacji hobby.

Powyższe spostrzeżenia to spojrzenie od strony konsumenta. Teraz pozwolę sobie na rzut oka od strony autorów i wydawców gier, a także od strony sprzedawców (sklepów). Dla nich kolekcjonerstwo także jest korzystne, gdyż pozwala sprzedawać więcej towarów. Gdyby gracze kupowali tylko tyle gier, ile są w stanie ograć, albo niewiele więcej, kupowali by ich ogólnie mniej. Kolekcjonerzy podbijają więc obroty zarówno wydawców, jak i sprzedawców. Stąd poznanie potrzeb kolekcjonerów jest z punktu widzenia działalności komercyjnej nie bez znaczenia. Wart ich hołubić, wraz z ich zwyczajami i całą otoczką, która temu zjawisku towarzyszy.

Z punktu widzenia rynku kolekcjonerstwo ma jednak także wpływ negatywny – na jakość merytoryczną gier. Zwłaszcza na to, czego na pierwszy rzut oka nie widać i czego większość kolekcjonerów nie ma szansy zweryfikować, zarówno przy zakupie, jak i potem, czyli zasad i grywalności gier. Ktoś, kto mało gra albo prawie nie gra w gry, nie jest w stanie tego ocenić. Część kolekcjonerów kwestie te zresztą mało interesują albo nie są dla nich istotne. Cieszą się, że mają grę, która ładnie wygląda i jest znana bądź z tych czy innych powodów poważana albo sprawia im osobistą satysfakcję. Niektórzy wydawcy dostosowują się do tego stanu rzeczy i takiego profilu swoich klientów. Stąd, gdy potem trafia się ktoś, kto jednak chciałby taką grę nie tylko móc postawić sobie na półce, ale i w nią zagrać, może przeżyć głębokie rozczarowanie. Tym bardziej w sytuacji, gdy różne internetowe autorytety zapewniały go, że gra jest świetna.

Kończąc, mam nadzieję, że z upływem czasu będą o sobie bardziej dawały znać pozytywne aspekty kolekcjonerstwa gier planszowych. Zwłaszcza, jeśli chodzi o jego wpływ na rynek. Co prawda istnieją analizy wskazujące, że jest to jedna z odmian choroby cywilizacyjnej OCD. O kobietach kolekcjonujących buty nie będę się już rozpisywał... Kto by się jednak tym przejmował. Pozostaje sobie jedynie życzyć, aby nasz kraj bogacił się w najbliższych latach i kolekcjonerów gier planszowych przybywało!



rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl