

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer

135

grudzień 2018



w numerze:

Root: A Game of Woodland Might and Right | Choinka | Daję Słowo! | Kroniki zbrodni | Tyrans of the Underdark | Welcome to... | Cortex 2 | Mniam mniam placki i wiele więcej.

od redakcji

Chyba każdy planszówkowicz i planszówkowiczka ma swoją ulubioną grę, którą może wyłożyć na stół po skończonej wigilijnej kolacji, aby zintegrować rodzinę i nie dopuścić do klasycznych rozmów o polityce lub innych, trudnych sytuacji. U mnie dotychczas taką rolę spełniał Dixit, ale od tego roku zamierzam wprowadzić nieco zmian. To nie tak, że Dixit traci już myśzką, ale po tych dziesięciu latach nieco już mi się przejadł. W tym roku potestuję pewnie Baobab, Zamek Smoków i Azul, a zatem zrobię mini-konwent! A jako że w rodzinie przybywa mi dumnych przedstawicieli szkoły podstawowej, po otworzeniu prezentów założę na siebie zapewne białą koszulkę Rebel i zacznę tłumaczyć zasady różnych tytułów...

Robota w planszówkowym świecie ma to do siebie, że przejście z roli pracownika do roli domownika jest bardzo płynne. Czy jeśli gram sobie w coś wieczorem, to jestem w pracy, czy już nie? W sumie po ograniu danej pozycji zapewne będę pisał z niej recenzję, ewentualnie prowadził pokazy na stoisku. Ciężko więc odpowiedzieć, kiedy pracujesz, a kiedy już nie. Dodatkowo wszędzie widzisz planszówki, potykasz się o nie, wstając rano z łóżka, a tzw. półka żalu, pełna nierozfoliowanych gier innych wydawców niż Rebel rośnie, ponieważ musisz być na bieżąco w pracy. Czy żałuję? Oczywiście, że nie! Po pracy w różnych korpo jestem w siódmym niebie. Przenikające się role? Nie ma problemu! W co gramy?

Życzę wam, drodzy czytelnicy, aby rok 2019 przyniósł wam dużo zdrowia i waszą wymarzoną pracę.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego: Michał „Windziarz” Szewczyk

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja: Tomasz „Gambit” Dobosz, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Wierzba” Kraciuk, Piotr „Żucho” Żuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

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

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android:

Łukasz S. Kowal

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

www.rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

rebel

spis treści

3 _____ aktualności

4 _____ temat numeru: **Najlepsze prezenty pod choinkę**



9 _____ **Root: A Game of Woodland Might and Right**

12 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

15 _____ **Choinka**

19 _____ **Daję Słowo!**

23 _____ **Kroniki zbrodni**

26 _____ **Tyrants of the Underdark**

29 _____ **Welcome to...**

32 _____ **Relacja z targów Spiel 2018 w Essen**

35 _____ kącik początkujących graczy: **Cortex 2**

37 _____ kącik gier rodzinnych: **Mniam mniam placki**

39 _____ kącik gier historycznych: **Gry o odzyskaniu niepodległości**

Niedźwiedzie vs bobasy

Twórcie niezwykle niedźwiedzie i inne potwory. Muszą być one na tyle silne, aby pożreć wredne bobasy, gdy te zaatakują. Wygrywa ten, kto zje najwięcej bobasów.

W swojej turze każdy z graczy wykonuje dwie akcje: zagrywa karty lub dobiera je z jednego z trzech dostępnych stosów. Zagrywanie kart z ręki ma na celu budowanie jak najsilniejszych potworów. Każdy potwór składa się z maksymalnie pięciu części ciała, z których każda ma określoną wartość wyrażoną w punktach siły. Celem jest stworzenie jak najsilniejszej armii.

Uczestnicy rozgrywki mogą również dobierać karty na rękę. Jeśli podczas dobierania wejdą w posiadanie bobasa, odkładają go w odpowiednie miejsce, wzmacniając tym samym armię dzieciaków. Zarówno armie bobasów, jak i potworów mogą należeć do jednego z trzech typów. Ma to znaczenie w momencie walki – rywalizować mogą wyłącznie armie tego samego typu.

Aby rozpocząć bitwę, gracz musi sprowokować wybraną armię dzieci. W tym celu pomija swoją akcję i głośno to ogłasza. Następnie zliczana jest siła wybranej armii dzieci oraz siła armii potworów danego koloru u każdego z graczy. Gracz z najsilniejszą armią potworów, która może pokonać bobasy, wygrywa bitwę i zbiera karty bobasów. Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie pokonać armii bobasów, bobasy wygrywają. Gra kończy się w momencie, gdy wyczerpią się karty. Wygrywa uczestnik z najwyższą sumą siły pokonanych bobasów.

Jeśli **Eksplodujące Kotki** was zachwyciły, zdecydowanie musicie sięgnąć po **Niedźwiedzie vs bobasy**. To ten sam humor i luz pod płaszczykiem zupełnie innego tematu. Dodatkowo gra ma futrzaste pudełko.

Premiera już w grudniu.



Star Wars:X-Wing druga fala

W połowie grudnia na sklepowe półki trafi druga fala myśliwców do drugiej edycji **Star Wars: X-Wing**. Wprowadza ona dwie nowe frakcje: Najwyższy Porządek i Ruch Oporu. Ta pierwsza otrzyma jeden myśliwiec (Tie/Fo), druga zaś dwa (X-Wing T-70 oraz A-Wing RZ-2). Dodatkowo frakcja Szumowin zostanie wzmocniona o jeden statek (Myśliwiec Tie Gildii Wydobyczej).

Wraz z premierą drugiej fali osoby posiadające rozbudowaną kolekcję myśliwców z pierwszej edycji będą mogły przenieść je do rozgrywek w drugiej za pomocą dwóch zestawów konwertujących: dla Ruchu Oporu oraz Najwyższego Porządku.



Sherlock Holmes: Detektyw doradczy - "Zagadka Kuby Rozpruwacza" i "Przygody na West Endzie"

Trzymajmy kciuki, aby pod naszymi choinkami pojawił się opóźniony **Sherlock Holmes: Detektyw Doradczy**. W grze wcielimy się w rolę członka nieoficjalnego gangu, Bandy z Baker Street, założonego przez słynnego Sherlocka Holmesa. Wielki detektyw potrzebował kogoś, kto będzie go informował o krążących po mieście plotkach i pomagał przy rozwiązaniu najbardziej zawiłych spraw.

Cztery z tych spraw (księgi od pierwszej do czwartej) tworzą kampanię o Kubie Rozpruwaczu i pozwolą wam wziąć udział w obławie na seryjnego mordercę. Pozostałe sześć spraw nie jest ze sobą powiązanych.

Podczas każdej sprawy otrzymacie kilka tropów, mapę Londynu, książkę adresową i lokalne gazety. Będziecie też dyspo-

nować listą informatorów - niezwykle wykwalifikowanych osób, które pomogą wam w śledztwie (lekarz sądowy, kryminolog, źródła). Mając do dyspozycji wszystkie te elementy oraz własną wyobraźnię, wyruszyście na ulice Londynu w poszukiwaniu wskazówek, które pozwolą wam rozwiązać zagadkę i odpowiedzieć na serię ważnych pytań dotyczących danej sprawy.

Nic nie jest jednak tak proste, na jakie wygląda. Jeśli nie chcecie wyjść na głupców podczas ostatecznej konfrontacji w obecności Holmesa, musicie wykazać się nie lada rozważą.



Pandemic 10th Anniversary (edycja polska)

Na grudzień przewidziana jest również premiera specjalnej edycji **Pandemic** na dziesięciolecie gry. Cztery choroby wydostały się na świat i przed drużyną specjalistów z różnych dziedzin stało zadanie odnalezienia szczepionek na te epidemie, zanim ludzkość zostanie unicestwiona.

Gracze muszą współpracować ze sobą, wykorzystując silne strony swych postaci i dobrze planując strategię, jaką wykorzystają, aby pozbyć się chorób, zanim, w serii coraz gwałtowniejszych epidemii, opanują one cały świat. Choroby rozprzestrzeniają się jednak przerażająco szybko, a czas ucieka. Drużyna musi starać się powstrzymać napór epidemii na dotkniętych nimi obszarach oraz wynajdywać szczepionki.

Rocznicowa edycja gry to prawdziwa gratka dla fanów serii. O ile mechanicznie gra nie różni się od oryginału, o tyle wykonanie gry świadczy o tym, że jest to produkt kolekcjonerski. W skład rocznicowego wydania gry **Pandemic (edycja polska)** wchodzi:

- metalowe pudełko w formie walizki medycznej do utrzymywania wszystkiego w należytym porządku,
- siedem plastikowych figurek wysokiej jakości,
- nowe ilustracje w stylu vintage,
- powiększona plansza,
- drewniane znaczniki.





temat numeru

najlepsze
prezenty
pod
choinkę

Grudzień to czas wręczania sobie prezentów. Zapytaliśmy naszych redaktorów, na co by postawili, gdyby mieli kupić coś dla gracza początkującego, familijnego oraz dla zblazowanego geeka. Sprawdźcie, co nam napisali, a może znajdziecie jakieś inspiracje dla swoich własnych prezentów!

Gra dla początkujących

[Ciuniek] Wsiąść do Pociągu: Nowy Jork to półtoragodzinne składanie zestawów kolorowych kart i łączenie ze sobą punktów na mapie zamknięte w mniejszym niż pierwowzór pudełku i dwudziestu minutach. Ta gra to idealny papierak lakmusowy dla kogoś, kto w planszówki nigdy nie grał i jeszcze nie wie, czy to w ogóle będzie mu się podobało. A tu hyc, hyc, ledwo zaczęliśmy, a już koniec, wrażenia zaś porównywalne do normalnego **Wsiąść do Pociągu**.

[Żucho] Fotosynteza, jeden z największych hitów zeszłorocznych targów w Essen doczekał się polskiej edycji wydanej w 2018 roku przez Portal. Planszówkowych nowicjuszy z pewnością zachwyci piękna oprawa graficzna, duże wrażenie zrobią na nich również trójwymiarowe drzewka. Jeśli zaś chodzi o kwestie mechaniczne, zasady są proste i przyjazne początkującym, dają jednak przy tym trochę opcji do pogłównowania. To solidny, rodzinny tytuł, który będzie bardzo dobrym prezentem dla osób dopiero zaczynających poznawać bogaty świat gier planszowych.

[Mat_eyo] Orbis, czyli nowość od Rebeli, zrobił na mnie duże wrażenie. Krótka gra o bardzo prostych zasadach, ale sporej dozie kombinowania. Początkujący gracze spokojnie się w niej odnajdą, a geeków nie zanudzi. Zapomnijcie o **Splendorze** i **Korzennym Szlaku**, nadszedł bowiem **Orbis**!

[Windziarz] Kto nie lubi się ścigać? A jeśli komuś można jeszcze popsuć trochę krwi, mamy idealną grę familijną. Emocje, wyścig i robienie sobie na złość. Moim wyborem są **Bolidy** od Portalu. Pięknie wydana gra z prostymi zasadami, którą pokochają zarówno młodzi, jak i starsi gracze.

[Sting] Rok 2018 w kategorii gier dla początkujących zdominowało **Kto to zrobił?**. Jest to pozycja o banalnych zasadach, ale kupie (dosłownie) śmiechu. Działa to tak: zerwij folię, otwórz pudełko, wytłumacz zasady w pół minuty i przez następne kilka godzin słuchaj, że to nie był X, to był Y. Wyśmienita zabawa gwarantowana!

Gra familijna

[Ciuniek] Valeria Karciane Królestwa. Lubicie **Catan**, ale partia potrafi przedłużyć się do dwóch i pół godziny, a od dłuższego czasu wypada tylko dziesięć? **Valeria** działa trochę podobnie, ale rozgrywka jest szybsza, obstawianie nowych wyników na kościach łatwiejsze, zasady zaś nawet nieco prostsze. Tylko handlu między graczami trochę szkoda, ponieważ tu go niestety nie ma.

[Żucho] Kroniki zbrodni. Jeśli szukacie prezentu dla gracza, który ma pewne pojęcie o planszówkach, ale nie jest fanatycznym geekiem, powinniście zwrócić uwagę na najnowszą propozycję od wydawnictwa FoxGames. **Kroniki zbrodni** to intrygujące połączenie gry planszowej i mobilnej, które wykorzystuje moduł wirtualnej rzeczywistości i jest osadzone w popularnym ostatnio klimacie detektywistycznym. Szczególnie polecam miłośnikom nowoczesnych technologii, śledztw oraz gier opowiadających ciekawe historie.

[Mat_eyo] Ganges w swoim podstawowym wariancie może być nawet grą „drugiego kroku”, a w zaawansowanym to już pełnoprawne euro. Świetny wstęp do mechaniki rozmieszczania kości. Na plus należy zaliczyć wyścigowy charakter rozgrywki, który dodaje grze charakteru. To dość szybka pozycja o średniej ciężkości. W tym roku premierę miała jej polska wersja.

[Windziarz] Największe zaskoczenie tego roku, czyli **Welcome to...** Gra z mechaniką rzuć i zapisz, podczas której planujemy numerację osiedla domków jednorodzinnych. Jest gdzie pomyśleć i pokombinować, a gra jest ładna i bardzo wciąga. Nic tylko grać i grać.

[Sting] W tej kategorii o jedną długość wygrywa z **Azulem Zamkiem Smoków**. Obydwie gry są pięknie wydane i mają prostą mechanikę, jednak regrywalność tej drugiej stoi na wyższym poziomie. Jeżeli lubicie komputerową odmianę **Madżonga**, **Zamek Smoków** zawładnie waszą wyobraźnią. Jeśli nie, zawładnie nią **Azul**.

Gra dla geeków

[Ciuniek] Terra Mystica to bardzo dobra gra, a oparty na niej **Projekt Gaja** to tytuł jeszcze bardziej dopracowany, różnorodny i wymagający. Jeśli macie ochotę na około dwie godziny planowania posunięć, zarządzania różnorodnymi zasobami i podkradania sobie miejsc pod budowę przynoszących zyski budynków, nie musicie szukać dalej. I to wszystko bez bezpośredniego konfliktu oraz destrukcji, zgodnie z klasyczną, niemiecką szkołą projektowania gier.

[Żucho] Ponieważ na premierę **Nemesis** wciąż jeszcze czekamy, moim typem na prezent dla gracza zaawansowanego będzie wcześniejszy tytuł Adama Kwapińskiego, czyli **Lords of Hellas**. Ciężkie pudło, po brzegi wypełnione świetnymi plastikowymi modelami i pięknie ilustrowanymi komponentami z papieru oraz tektury niewątpliwie robi wrażenie. **Lords...** to jednak nie doskonale wyglądająca figurkowa wyduszką, a kawał naprawdę porządnej strategii w stylu kontrolowania terytorium, z lekkim elementem przygodowym. Dla fana gatunku – strzał w dziesiątkę!

[Mat_eyo] Teotihuacan to jedna z głośniejszych premier **Essen 2018**, która w przyszłym roku doczeka się polskiej wersji językowej. Jest to ciężkie euro, które pokazuje, że kostkami wcale nie trzeba rzucać. Wiele źródeł punktów, strategiczna rozgrywka, dużo planowania i odpowiednia dawka interakcji,

czyli wszystko to, czego oczekuję od dobrej gry.

[Windziarz] Normalnie nie popadam w skrajne umiłowanie gry ze względu na grafiki i wykonanie. Tym razem tak się jednak zdarzyło i zakochałem się w **Everdell**. Ta niby prosta gra karciana wymaga kombinowania, daje sporo satysfakcji i nie trwa przez całą wieczność. Jeśli lubicie ładne rysunki i połączenie euro z grą karcianą, pod choinkę zamówcie właśnie **Everdell**.

[Sting] Przez ostatnie kilka tygodni Coimbra udowodniła mi, że zasługuje na to, aby znaleźć się pod każdą choinką zaawansowanego gracza. To euro wykorzystuje kości, jednak robi to w tak niezwykle sprytny sposób, że aż można się zdziwić. Jeśli lubicie Zamki Burgundii, to już wiecie, w co zagrać w następnej kolejności.

Do tematu innowacyjnie podszedł Tomasz „Kosoluk” Sokoluk. Oceńcie sami.

Kto zabił świętego mikołaja? Przedstawiciel związku zawodowego elfów? Dudley Dursley, ponieważ dostał dwa mniej prezenty niż w zeszłym roku? Tatuś, który nakrył go całującego się z mamusią? Grinch? Ebenezer Scrooge? Święty Józef? Rudolf zarzeka się, że nic nie widział, ale on znów jechał na podwójnym gazie (czerwony nos, taaaa).

Kto nie kocha typować mordercy? Zagadki kryminalne, zabawa w detektywów, szukanie dowodów, przesłuchiwanie świadków, wysyłanie próbek do laboratorium, tworzenie portretów psychologicznych... Ale żeby zatruć ciasteczka? Serio? Nikt nie pomyślał, jak się poczują dzieci, które zamiast prezentów znajdą przy kominku posiniąle ciało, kawałki szkła i rozlane mleko?

Przy świątecznym stole zazwyczaj spotykają się bardzo różne osoby. A już na pewno tacy co grają i co nie grają. Dlatego szukając prezentu i gry na święta, nie dzielmy gier na te dla nowych, kaźuali i geeków. W święta jesteśmy razem. No to grajmy też razem!

Kryminalne gry planszowe Kroniki zbrodni (Lucky Duck Games) oraz Detektyw (Portal Games) są do grania razem. Zasady mają banalne, a dodatkowo otrzymujemy pomoc ze strony aplikacji (obie gry jej wymagają, ale to przecież doskonałe alibi, aby wreszcie wyciągnąć telefon przy stole wigilijnym bez narażanie się na pełne dezaprobaty chrząkanie cioci z Ameryki). Śledztwa rozwiązujemy wspólnie, w szukanie dowodów i typowanie mordercy zaangażowali są wszyscy.

To nie tylko doskonałe prezenty (mają dość przystępną cenę), ale także pomysł na ciekawsze spędzenie świąt. Gdy siedząc i jedząc poczuć, że cała krew odpłynęła z głowy do brzucha (czego najlepszym dowodem jest fakt, że wąsaty wujek zaczyna tłumaczyć nam arkana polityki), to znak, że trzeba zmienić nakrycie stołu i półmiski oraz talerze zastąpić planszą i pionkami.

Obie pozycje to miks gier wideo rodzaju wskaż i kliknij z gramii paragrafowymi. O ile Kroniki zbrodni bardziej przypominają grę komputerową - więcej tu użycia tabletu lub smartfonu, o tyle Detektywowi bliżej do gry paragrafowej z dość obszernymi opisami. Dlatego tę pierwszą подарujemy osobie zaprzyjaźnionej z urządzeniami ekranowymi, tę drugą zaś z książkami.

A jeśli Rebel dotrzyma terminów, pod choinką możemy również znaleźć grę Sherlock Holmes: Detektyw Doradczy. Czy morderca Świętego Mikołaja zaplanował tę zbrodnię, abym nie dostał tej gry w prezencie?

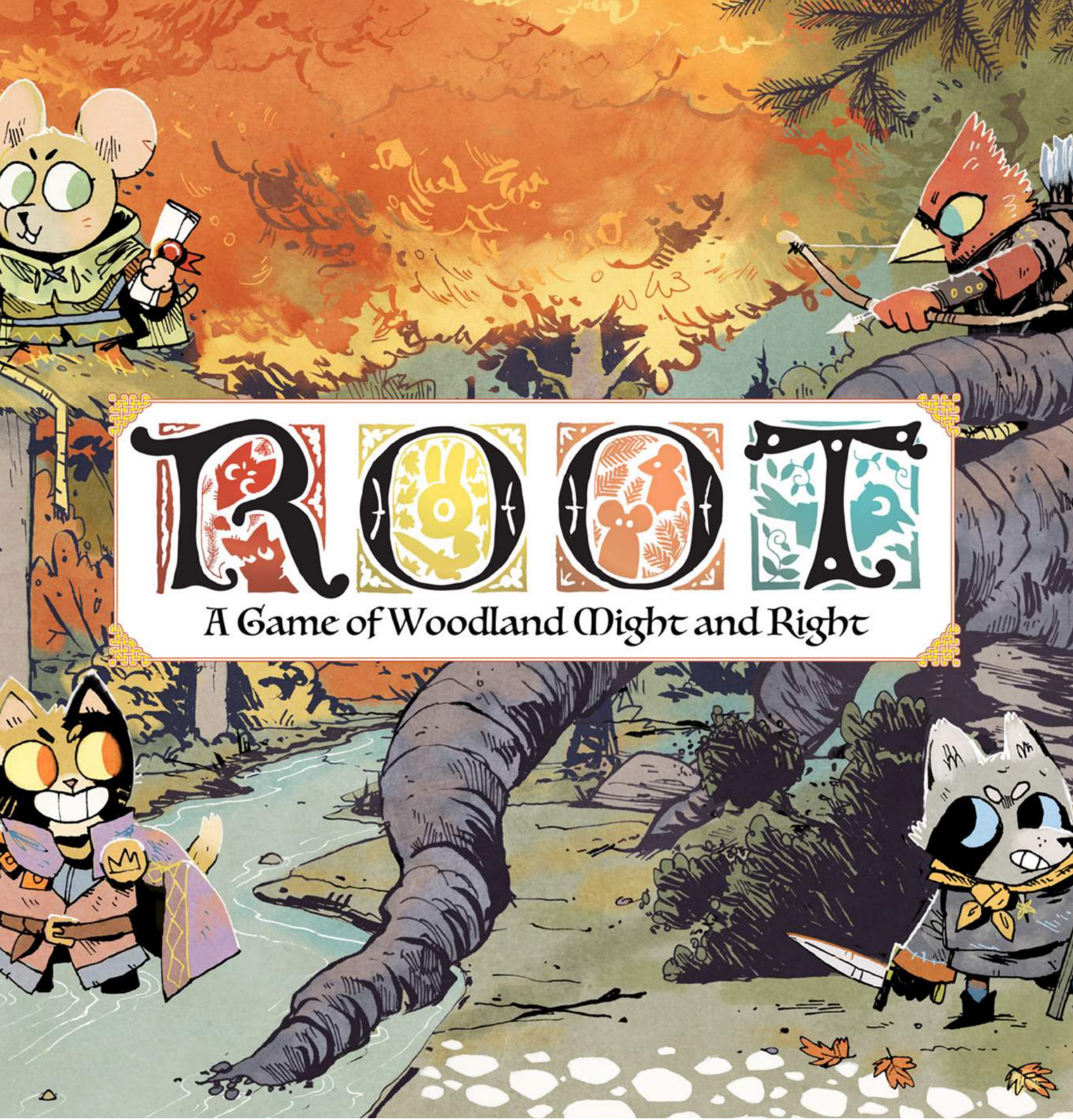


Zamek Smoków



fenomenalna gra
inspirowana Mahjongiem

rebel



Root

płonie las
i szumią
knieje

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

Root to gra opowiadająca o brutalnej, politycznej walce. Z drugiej strony jej oprawa jest kolorowa, rodem z bajek dla dzieci o zwierzętach mieszkających w lesie. Gra dla dorosłych udająca grę dla dzieci? Zimna Wojna, obrazująca globalny konflikt i polityczne huśtawki, tyle że zamiast Związku Radzieckiego i NATO mamy myszki i liski? Machiavelli i Che Guevara przebrani za gang słodziaków? Robin Hood z początku też wydaje się być sielanką, ale zaraz potem las Sherwood płonie.

Po pierwszym zauroczeniu pięknymi ilustracjami przychodzi zderzenie z zasadami. A to za sprawą czterech całkowicie odmiennych frakcji. Każdą z nich inaczej prowadzimy. Dla każdej z nich musimy nauczyć się oddzielnych zasad. Jednocześnie nie możemy znać tylko dobrych i złych stron własnej, jeśli chcemy powstrzymać inne. Tyleż łatwiej, że otrzymujemy pomoce – krótki przegląd frakcji oraz samouczek. *Tutorial* prowadzi nas przez pierwsze dwie tury, co pozwala poznać większość zasad.

Konieczność poznania gry z perspektywy każdej frakcji ma swoje dobre i złe strony. Minusem może okazać się konieczność grania kogoś, kto grę zna, z kimś, kto musi stracić pierwszą partię na jej poznanie. Plusy odczuwają ci, co grają w stałym składzie i będą zamieniać się stronami po każdej partii. Nauka gry jak grać nową frakcją oraz jak grać nową frakcją przeciwko znanym nam frakcjom oraz jak grać nową frakcją przeciwko nieznanym nam frakcjom jest ekscytująca.

Root to gra strategiczna. Walczymy o terytoria, a tak naprawdę o punkty zwycięstwa. A konkretnie o trzydzieści. Chyba że w trakcie gry będziesz na tyle zdesperowany i na tyle w tyle w stosunku do reszty, iż zmienisz (tylko dla siebie!) warunki



zwycięstwa... Struktura rozgrywki jest stała. To, jaka frakcja, kiedy się rusza jest narzucone.

Poruszanie się po planszy odbywa się pomiędzy polanami połączonymi ze sobą ścieżkami. Poruszać się wolno wyłącznie z lub do polany, na której mamy przewagę (suma naszych budynków i wojsk). Walka jest prosta, szybka i krwawa. A przede wszystkim – ryzykowna. Polega na rzucie dwiema kośćmi, z których atakujący wybiera wyższą wartość, a obrońca niższą. Następnie obie strony zadają sobie śmiertelne ciosy, ale nie więcej, niż jest żołnierzy (dwóch żołnierzy zabije maksymalnie dwóch). Dodatkowo obrońca ma możliwość zagrania karty zasadzki, co pozwala zabić dwie jednostki jeszcze przed rzutem. Takie to proste.

W grze występują cztery kolory kart odnoszące się symbolami do trzech kolorów polan na mapie (czwarta karta to joker). Karty reprezentują ekosystem – małych i średnich roślinożer-

ców, drapieżniki i ptaki. Odpowiednio – mysz, królik, lis i jastrząb. Kartami opłacamy wykonywanie akcji na polanie o tym samym kolorze. Dodatkowo karty możemy tworzyć. Z wytworzonych dóbr czerpie korzyść jedna z frakcji, a wszystkie pozostałe punkty zwycięstwa.

To tyle w kwestii elementów wspólnych. Gra jest unikalna poprzez wyjątkowość swoich frakcji. Oto i one.

Marquise de Cat

Jesteś potęgą przemysłową i militarną. W twoim władaniu znajduje się cały las. Twoje tartaki produkują coraz więcej drewna, napędzając produkcję kolejnych budynków. Twoje koszary szkolą kolejnych siepaczy gotowych dławić wszelki opór. Jeżeli zostaną ranni, szpital polowy postawi ich na nogi. Czy coś może się równać z twoją potęgą? Chyba nie masz na

myśli tych żalosnych ptaszysk? Ale miej się na baczności. Ktoś może znaleźć szczelinę w twoim monolocie. Masz przewagę i nie strać jej.

Granie kotami jest dość prostolinijne. Na starcie władasz całym lasem, więc twoim celem nie jest eksploracja ani eksterminacja. Skupiasz się niemal wyłącznie na eksploatacji. Produkuje drewno, za które stawiasz budynki, co daje punkty zwycięstwa. Lepiej punktowane jest stawianie budynków jednego rodzaju, jednak w czasie gry potrzebujesz różnych rodzajów. Z czasem zaczniesz tracić przewagę nad resztą graczy, jednak nie możesz dopuścić do przerwania swoich linii produkcyjnych. Aby wznosić budynki, musisz mieć zapewnione połączenie z tartakami.

Eyrie Dynasties

Jesteś prawowitym władcą, ale poza twoim ludem nikt już o tym nie pamięta. Twoje królestwo upadło. Został ci jedynie skrawek ziemi. Przed tobą trudne zadanie: odbudowa dawnej potęgi. Wznoszenie nowych siedzib umocni twoją władzę. Masz w ręku potężne narzędzie – dekrety. Twój lud robi wszystko, co mu rozkażesz. Musisz mieć się jednak na baczności. Na twoim dworze nie brak konkurentów, renegatów, pretendentów do tronu. Czekają na jedno twoje potknięcie. Wystarczy, że nie wywiążesz się z politycznej obietnicy, a obalą cię. Dekrety są twoją najpotężniejszą bronią, która może obrócić się przeciwko tobie. Nie kotów powinieneś się obawiać najbardziej.

W każdej swojej rundzie wykladasz z ręki karty jako dekrety. W ten sposób ustalasz, w jakim miejscu na planszy wykonasz akcje rekrutacji, ruchu, walki i budowy (zawsze w tej kolejności). Tworzysz swoje tablo akcji i programujesz ruchy. Ale jeśli nie będziesz w stanie wykonać choćby jednej z tych akcji, twój rząd upada. Resetujesz tablo, zmieniasz przywódcę, tracisz resztę tury oraz otrzymujesz punkty karne. Co ciekawe, ujemne punkty otrzymujesz jedynie za dekrety wydane z uży-

ciem dzikich kart (jokery). Pozwalają one na większą swobodę w wykonywaniu akcji, kosztem kary za ich niewykonanie. Granie orłami polega na rozprzestrzenianiu się na nowe terytoria (ekspansja). Nie wykorzystujesz żadnych surowców. Eksploatacja przynosi ci nikły zysk punktowy. Jako dumny i możny władca gardzisz handlem oraz pracą fizyczną.

Woodland Alliance

Zaczynasz z niczym, poza nadzieją na zwycięstwo. Z czasem jednak pozyskasz coraz więcej zwolenników, którzy dość mają autokratycznych rządów i wojny leśno-leśnej. Rozsiewasz wokół ziarno współczucia, z którego czasem wykiełkuje ruch oporu. Gdy uda ci się wznieść bazę, będziesz zdolny stworzyć partyzantkę. Będzie ich ledwie garstka, ale w rozpoznaniu terenu tkwi twoja siła. Nie obowiązują cię normalne zasady walki – to ty zawsze wybierasz wyższy rezultat kości, nawet jak się bronisz. A gdy masz już bazę, twój wróg staje przed trudnym wyborem. Rzucić na nią wszystkie swe siły abyś nie miał partyzantów, czy też obstawiać las, abyś nie rozprzestrzenił współczucia i nie wzniecał kolejnych rewolt? W obu przypadkach jesteś wygrany. Pamiętaj, że nie masz żadnej produkcji ani ustroju. Polegać możesz wyłącznie na działaniach opresyjnych wroga. Im mocniej tyran zaciśnie swą pięść, tym więcej przecieknie mu pomiędzy palcami. Aby przyspieszyć wzrost niezadowolonych wśród obywateli, sam musisz prowokować opresyjne działania wroga.

Jak się gra leśną ententą? Punktujesz, wykładając na planszę żetony poparcia. Grasz dwiema taliami kart. Jedna z nich symbolizuje wspierający cię lud. Zasilają ją karty pochodzące od twoich przeciwników. Gdy wykonują jakieś działania na twoim terenie (w miejscu, gdzie leży żeton poparcia), muszą dać ci kartę. Karty wymieniasz na kolejne żetony poparcia lub opłacasz nimi bunty. Buntu możesz dokonać wyłącznie w miejscu, w którym uprzednio położyłeś żeton. Eliminujesz wszystkie wrogie siły oraz umieszczasz własną bazę i partyzantów. Będziesz szkolił w niej oficerów, dzięki czemu zyskasz przewagę

militarną. Partyzantów możesz zamieniać na żetony poparcia, bez zużywania cennych kart.

Powstańcami gra się najtrudniej, ale jednocześnie najłatwiej nimi wygrać. Wymagają zręcznej i wysublimowanej strategii. Mają najtrudniejszy start, ale często tuż przed metą nadchodzi moment, w którym wychodzą na czoło peletonu. Gdy się zorientujesz, jest już za późno. Dlatego innym wydaje się, że zwycięstwo przychodzi im z łatwością. Tylko gracz, który nimi kierował wie, że to nieprawda.

The Vagabond

Zła wiadomość jest taka, że jesteś sam. To jednoosobowa działalność. Nie masz armii ani infrastruktury. Dobra – nie da się ciebie zabić. Zresztą inni i tak ciebie lubią. Jesteś jak Aragorn, Zorro i Włóczyki w jednym. Sam sobie sterem i okrętem. Nie obowiązują cię zasady ruchu – możesz wchodzić na każdą polanę, a nawet do lasu. Wybierasz jedną z profesji: łotrzyk, łowca lub rzemieślnik. Wypełniasz misję, eksplorujesz ruiny w poszukiwaniu łupów, zbierasz ekwipunek, zdobywasz sławę. Zaraz, zaraz? To gra strategiczna czy fabularna?



Mimo bycia samotnikiem jesteś zdany na innych. W zamian za karty pozostali gracze dają ci przedmioty. Dzięki przedmiotom możesz wykonać akcje. Buty – możesz chodzić, sakwa – zbierać łupy, pochodnia – odwiedzać ruiny, młotek – naprawiać, miecz i kusza – walczyć itd. Ta wymiana umacnia również wasze wzajemne relacje i przynosi ci zysk punktowy. A gdy często będziecie wymieniać karty na przedmioty, staniecie się sojusznikami. Jako sojusznicy możecie walczyć ramię w ramię. Możesz zgarnąć całe wojsko partnera, przemieścić je i zaatakować innego gracza. Za co też otrzymasz PeZety. Dlatego potrzebujesz nie tylko sojuszników, ale i wrogów. Ale uważaj – jeśli zamiast przyznawać sobie obrażenia (co skutkuje niszczeniem twoich przedmiotów) będziesz poświęcał żołnierzy sojusznika, wasze relacje ulegną oziębieniu. Natomiast możesz bezkarnie niszczyć budynki sojusznika, jeśli akurat nie ma jego ludzi w pobliżu (czego oczy nie widzą...).

Różnorodność na jednolitym fundamencie

Tak duża asymetria stron konfliktu dla projektanta była wyzwaniem. Asymetria oznacza więcej zasad, więcej wyjątków od nich, a przede wszystkim problemów z zachowaniem równowagi sił. Niesie za sobą ryzyko chaosu. Im większa asymetria, tym również mniejsza przystępność gry. Autor gry Cole Wehrle znalazł złoty środek. Dla większej przystępności i spójności rdzeń rozgrywki jest symetryczny. Zasady ruchu i walki dla każdego są niemal jednakowe. Dopiero w oparciu o wyjątki od nich tworzy się różnorodność. A to przekłada się na niepowtarzalność każdej kolejnej rozgrywki.

Gra z początku powinna zachwycić wszystkich. Po pierwsze – gracze, którzy przebrnęli przez pierwszą partię są naprawdę grą zaciekawieni skoro chcą grać dalej. Po drugie – te ilustracje! Po trzecie – poznawanie nowych frakcji rodzi ekscytację i poczucie grania w inną, choć tę samą grę. Ale co potem? Trafiłem na opinię osoby, którą cenię, że gra z czasem się nudzi. Rzeczywiście, po kilku partiach trudno wciąż zachwycać się ilustracjami, a nawet frakcjami – skoro już je znamy. Ale czy na-

leży łączyć spadek naszego entuzjazmu wywołany poznawaniem gry z tym, że **Root** to dość przeciętna gra, która szybko się nudzi? A może wcale nie jest to gra przeciętna, tylko na tle pierwszych fantastycznych rozgrywek te kolejne są już zaledwie bardzo dobre? Na zasadzie kontrastu. Tak, jakby gra padała ofiarą własnego sukcesu. Bez względu na to, kto ma rację, myślę, że zgadzamy się w jednym – grę trzeba poznać, chociażby dla tych kilku ekscytujących rozgrywek. **Root** to gra niebanalna, różnorodna, piękna i dopracowana mechanicznie.



Root: A Game of Woodland Might and Right

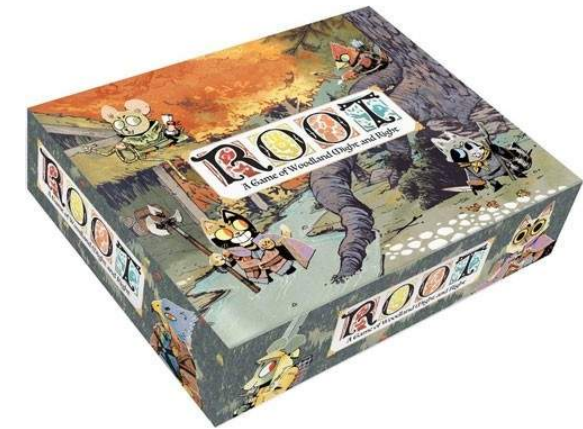
Zrecenzował: Tomasz „Kosoluk” Sokoluk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 209,95 złotych



- gra wilk w owczej skórze (bezwzględna walka polityczna w przepięknej, bajkowej odstonie),
- gra z podziałem na role (asymetryczność),
- gra potrafi z początku zachwycić, kiedy poznajemy każdą z ról.



- pierwsza partia, gdy jeszcze nie wiemy, co się dzieje na planszy jest na zmarowanie,
- gra w pełnej krasie dopiero przy czterech graczach,
- po początkowym wielkim zachwycie gra staje się zaledwie dobrą, solidną strategią.



Planszowe kwiatki Kwiatosza

to jest gra.
W grze chodzi
o to, żeby
wygrać

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Tłumaczenie gier może przybrać dwie formy: albo tłumaczymy jakieś skodyfikowane w piśmie wrzaski Germanów na język ludu, który francuzów uczył jeść widelcem, albo mamy grupkę mniej lub bardziej żądnych wiedzy graczy, którzy nie mają pojęcia, jak działa leżący przed nimi karton. Ten tekst będzie dotyczył raczej tej drugiej sytuacji – okazało się bowiem, podczas bardzo chwilowego zlecenia dla Naszej Księgarni, że absolutnie nie mam autorytetu do wypowiadania się na temat tego pierwszego procesu. Mimo niejakiej biegłości w języku Szekspira, zrobienie z instrukcji logicznego i zwięzłego tekstu w języku Kochanowskiego nijak nie pasuje do mojego stylu wypowiedzi (przy którym intuicja rozmówcy jest nie mniej ważna od posiadania przez niego słuchu/wzroku).

Dezercja na Wyspy Brytyjskie sprawiła, że zasady tłumaczę znacznie częściej (w Polsce słuchałem Ciuńka lub Windziarza, sam nie czytałem). Spadła jednak różnorodność gier – często tłumaczę **Wsiąść do Pociągu** albo inne **Lords of Waterdeep**. Pozwoliło mi to jednak na pewne obserwacje i udoskonalanie tłumaczenia, nawet jeśli mimowolne.

Para buch, koła w ruch, rogal w Poznaniu

Instrukcje nie są ludźmi. Proste spostrzeżenie niesie jednak ze sobą duży ciężar różnicowania spraw i przedmiotów. Fantasy

Flight Games może i tworzy oddzielne książeczki: jedna uczy jak grać, druga jest szczegółowym almanachem. Większość wydawców nadal jednak dołącza do gry jedną, mającą obsłużyć wyjadaczy i amatorów instrukcję. Wymaga ona przeczytania, poskładania w głowie do kupy i wytłumaczenia w zupełnie inny sposób. Idealnym przykładem jest GMT. Ich zasady są wyłożone w sposób, który łaskocze w serduszka wielbicieli Worda – punkt I, podpunkt 1, szczegół a, wyjątek ii. Wspaniale rozwiązuje to spory w grze, w którą już grać umiemy. Złożenie jednak tego do kupy wymaga doświadczenia i pojemnej pamięci roboczej.

Przykładowo wygląda to tak: do zrobienia makaronu potrzebujesz wody i mąki. Po zagnieceniu i ugotowaniu w wodzie dodajesz go do zupy. Zupę zjadasz łyżką. Łyżka podróżuje pełna od talerza do ust, pusta w drugą stronę. Zupa po zjedzeniu trafia do żołądka, składniki odżywcze do krwi. Praktyka gry wymaga zaś rozumienia: aby móc pracować na polu, musisz wykarmić rodzinę. Myślenie podczas partii jest jeszcze innym procesem – zaczynamy od konieczności wykarmienia rodziny. Aby to zrobić, musimy mieć makaron, żeby mieć makaron musimy skoczyć do młynarza i po wodę.

Trzy rodzaje myślenia, syntezy i stosowania przepisów sprawiają, że wytłumaczenie komuś gry jest w trójnasób trudne.

Z klimatem czy bez?

Częściowo poległem ostatnio na tłumaczeniu **Viticulture**. Dla mnie jest to bardzo zgrabnie zrobiona gra, w której akcje mają sens tematyczny. Mając podstawową chociażby wiedzę o worker placementach, łatwo jest zrobić kolejny krok w dojrzewanie wina i winogron. Tak myślałem. Okazało się, że myliłem się jak Coca Cola, gdy wprowadzała na rynek New Coke. Mając ograne grube tysiące tytułów, doskonale widziałem, w jaki sposób mechanizmy składają się na produkcję wina. Tymczasem dla moich współgraczek* było to dużo mniej oczywiste. Powszechne zdanie o klimacie jest takie, że pomaga

zrozumieć zasady – bo zbieranie winogron do produkcji wina jest dużo sensowniejsze niż malowanie sepulek na kolor pém. Okazuje się jednak, że opinie planszówkowiczów tworzą planszówkowicze, więc nie do końca ma to zastosowanie do ludzi mających drogę z planszowo-żółtej cegły dopiero na horyzoncie.

Zobaczenie tematycznego sensu wymaga pewnego wspięcia się na poziom abstrakcji, który nie jest dostępny dla osób poznających trzecią grę. Zwłaszcza, jeżeli każda kolejna jest diametralnie inna (co staram się wprowadzać w ramach poszerzania planszówkowych horyzontów), nie daje to bowiem specjalnego pola do popisu w znajdowaniu uniwersalnych mechanizmów. Praktyka pokazuje, że mające niewiele sensu **Wsiąść do Pociągu** wchodzi do głowy lepiej niż natarty winem mechanizm *worker placement*.

*Wtręt z frontu londyńskiego – duże spotkania obfitują w geeków facetów, natomiast mniejsze spotkania, organizowane w domach lub w należących do wspólnoty mieszkaniowej pomieszczeniach są z zasady bardziej sfeminizowane. Końiec wtrętu.

Lot ptaka wciąga planszowiaka

Powyższy, słaby rym ma jednak tę siłę, że jest prawdziwy. Ludzie lubią mieć poczucie sprawstwa. Cała koncepcja radości malutkich dzieci związana jest z odkrywaniem przez nich, że mogą być sprawcami pewnych rzeczy. Kiedy odkrywają władzę pacnięcia wiszącej gwiazdki, daje im to dużą radość. Dorośli mają podobnie, z naciskiem jednak na nieco bardziej złożone zależności. To jest właśnie przyczyną sukcesu gier pierwszego kroku. Siadając do **Wsiąść do Pociągu**, gracze są w stanie po trzech, czterech kolejkach ocenić swój poziom sprawstwa. Wiedzą, że połączenie tego z tamtym daje im korzyść, a zablokowanie tam sprawia, że inni już nie przejadą. Tworzą w głowie pewien plan, który są w stanie realizować. Nie jest to błędzenie we mgle, a raczej bieg na orientację z mapą. Możliwość stworzenia takich planów wymaga zmieszczenia naraz w umyśle

całości gry – zwiększanie pojemności tej planszowej wersji pola uwagi wymaga treningu i automatyzacji pewnych rzeczy. Kiedy już nie musimy się zastanawiać, co się stanie po postawieniu ludzika, zyskujemy miejsce na spojrzenie na bardziej dalekosiężne korzyści.

Do ad remu

Czytanie instrukcji wymaga złożenia kroków w trucht po planszy. Granie natomiast wymaga zobaczenia, co chcemy osiągnąć i rozłożenia tego wstecz – jeżeli za trzy kolejki mam mieć wino, za dwie muszę mieć zebrane winogrona i kupioną piwnicę, a w następnej muszę mieć już posadzone krzewy. Wspaniałym przykładem takiego myślenia jest **Szklany szlak**. Wiele gier wymaga rozłożenia procesu na własną rękę, między innymi dlatego, że do pewnych celów prowadzą różne drogi. **Szklany szlak** działa natomiast w ten sposób, że do produkcji pewnych rzeczy zawsze potrzeba pewnych półproduktów, do produkcji których potrzebne są surowce, do wydobywania których potrzebne są odpowiednie budynki. Grając w to zbyt mało doceniane dzieło Rosenberga, przeżyłem swego rodzaju objawienie. Moim stylem gry jest najczęściej nadanie kierunku i dorabianie na bokach wiosłami, aby ten kierunek utrzymać. Tutaj natomiast pierwszy raz zyskałem tak całościową wizję rozgrywki.

Tłumaczenie zasad każdorazowo zaczynam stwierdzeniem: to jest gra, w grze chodzi o to, aby wygrać. Wygrywamy poprzez: blablabla. Pokazanie celu tych wszystkich działań jest wspierane przez klimat (chyba że nie jest, wtedy kłamię). Moje doświadczenie pokazuje, że dość dobrze działa klamerka, która pozwala na powrót złożyć do kupy te wszystkie szczegóły, przez które ktoś już zapomniał, jak gra działa ogólnie. Czyli: to jest **Ticket...**, wygrywa się w nim PZ-tami, pezety pochodzą z tworzenia tras i robienia biletów. W kolejce można zrobić X, Y, Z i AA. Dobranie biletów wygląda tak, to robi to, blablabla. Czyli: zbieramy punkty, punkty dają nam bilety i trasy.

Wtręt o żonie: moja żona traci cierpliwość do tłumaczenia mniej więcej w jednej trzeciej instrukcji. Powyższa sztuczka z powtórzeniem ogólnego celu daje jej złudne wrażenie, że już zaraz gramy. Plus daje graczom okazję wyłapania, że czegoś nie załapali i dopytania o to. Koniec wtrętu.

Problematyczne jest dla mnie zawsze dawanie porad strategicznych. Odkrywanie możliwości to jedna z dużych radości grania. Z drugiej strony – w wielu grach da się zrobić takie głupoty, po których nie dałby rady zrobić zwycięstwa nawet Mike Tyson w konkurencji mieszanej planszo-boksu. Ogólnie więc staram się dorzucić ze dwie uwagi typu: „w pierwszym etapie ważniejsze jest drewno od owiec” – mając jednak zawsze na uwadze, że moja wiedza o strategii gry prawie na pewno nie jest najlepsza na świecie.

Popularna szkoła mówi, że o warunkach zwycięstwa mówi się pod koniec, moje doświadczenie jest jednak raczej takie, że gracze siadają do gry w celu wygranej. Niewielu karmi rodzinę tylko po to, żeby nie umarli. Większość karmi ich na tyle, aby mogli pracować na swego pana.

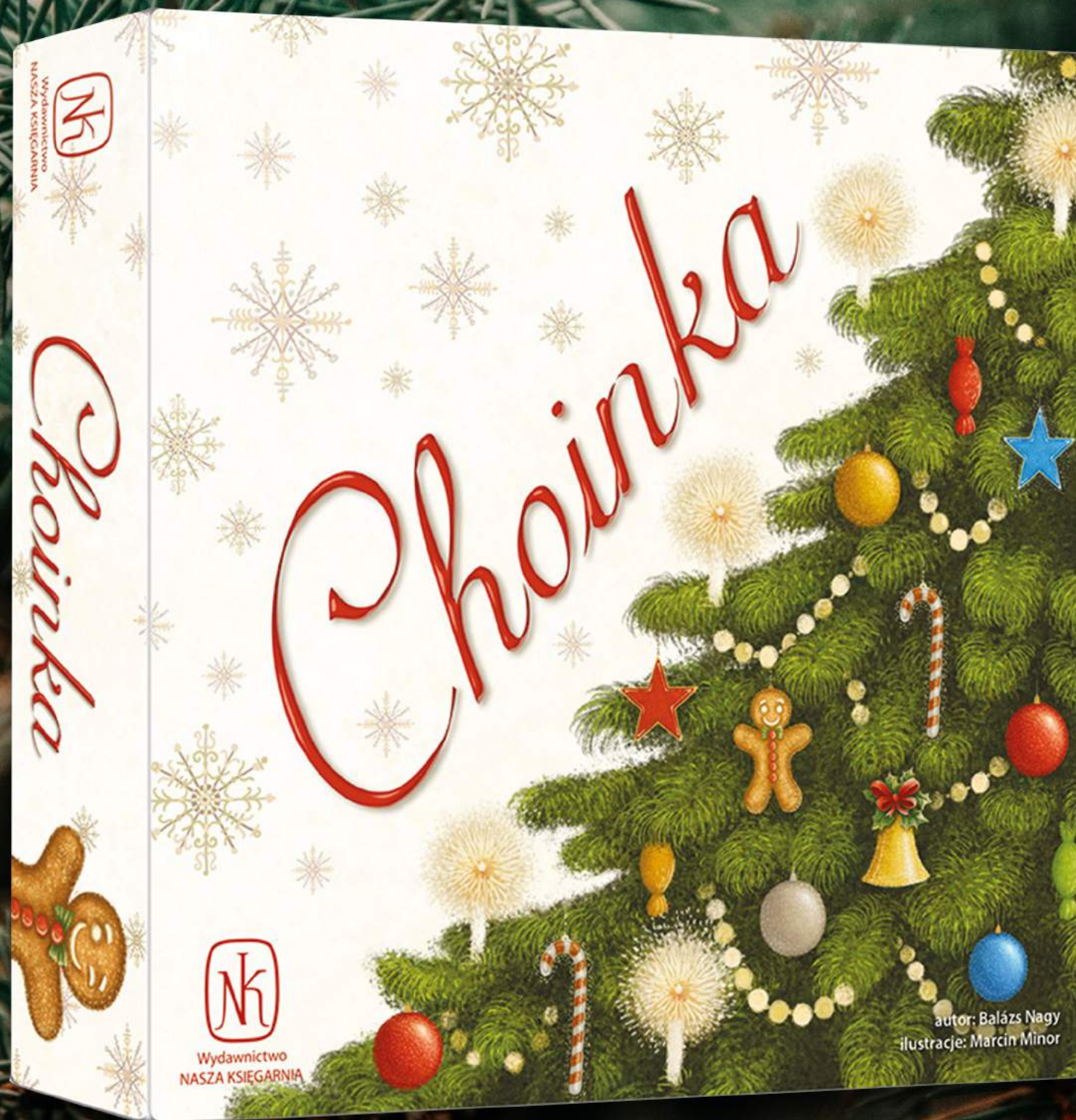


Choinka

choinka
z kart

zrecenzował:

Tomasz „Kosoluk” Sokoluk



"A więc drzewo trzeba ściąć, a potem jego zwłoki ustawić w domu i ozdobić? Coś pięknego!"

- Kraina Lodu. Przygody Olafa

Kalendarza nie oszukasz. Coraz bliżej święta. Cofnijmy się jednak nieco w czasie. Jest początek listopada. A zatem sezon na odtwarzanie **Last Christmas** otwarty. Wydawnictwo NK nie pozostało dłużne zespołowi Wham! i przygotowało własny świąteczny przebój. Z początkiem listopada debiutuje ich gra planszowa **Choinka**. Z miejsca staje się hitem na wrocławskiej **Gratislavii**. Wreszcie doczekaliśmy się planszówki, która wypełni nam czas od 2 listopada do 26 grudnia.

Spotkanie z bliskimi, w domu, przy stole – brzmi znajomo, prawda? To nie tylko definicja świąt, ale dla nas, planszówkowiczów, sposób spędzania wolnego czasu. Dlaczego zatem tak mało gier o jakże miłej i jakże adekwatnej tematyce świątecznej? Dla mnie tradycją stały się spotkania przy **Dixie** w pierwszym dniu świąt. Entuzjastyczne przyjęcie **Choinki** w moim **Domku** (tak, ta gra również ma w mojej rodzinie specjalne miejsce) pozwala przypuszczać, że owa tradycja zostanie nieco zmieniona...

W **Choince** możemy doszukać się analogii do **Domku** – chociażby przez rodzinny temat, przyjemną oprawę i budowanie/ubieranie poprzez układanie kart. Kart, które w naszej wyobraźni stają się wymarzonym domkiem lub drzewkiem choinkowym. Różni się sposób dobierania kart – nie ze wspólnej, jawnej puli, ale poprzez zakryte wybieranie karty z ręki (przez wszystkich graczy jednocześnie), a następnie przekazanie pozostałych kart sąsiadowi (tzw. draft znany chociażby z **7 Cudów Świata** i **Sushi Go!**). Jest spora szansa, że nasi współgracze łatwo przyswoją **Choinkę** dzięki podobieństwom do innych gier. Wystarczy minuta lub dwie tłumaczenia zasad i można przystąpić do rozgrywki. Proste jak droga z pasterki do domu.

Gra traktuje o ozdabianiu choinki. Wykładamy karty w kształcie rombów – każdy na własnej planszy w kształcie świątecznego drzewka. Na kartach występują rozmaite ozdoby – bombki w trzech kolorach i kształtach, cukierki oraz piernikowe ludziki. Dodatkowo dwie sąsiednie karty można ze sobą tak połączyć, aby utworzyły jednokolorowe światło choinkowe. Na kartach widać też płatki śniegu.

Gra dzieli się na trzy jednakowe rundy. Każdą z nich rozpoczyna ujawnienie nowych kart celów, a kończy sprawdzenie, jak każdy poradził sobie z ich realizacją. Co rundę losujemy też nową porcję kart i jednocześnie wykładamy jedną z nich, resztę przekazując sąsiadowi – aż do wyłożenia siedmiu w rundzie i dwudziestu jeden w całej grze.

Cele to nic innego jak określenie, za jakie ozdoby zapunktujemy. Zmieniają się co rundę, ale są wspólne dla wszystkich graczy. Celem może być udekorowanie choinki na przykład na niebiesko lub ułożenie ozdób w określonej sekwencji. Po trzecim etapie gra się kończy i zlicza się dodatkowe punkty zwycięstwa – tutaj cele są stałe, w każdej grze jednakowe.

Z racji posiadania mocno nieletniego potomka skazany jestem na granie w gry niedostosowane wiekowo i intelektualnie do mnie. Na palcach jednej ręki mogę policzyć gry, w które zagram z równą przyjemnością z dzieckiem, co i dorosłymi. **Cho-**

inka się do nich zalicza. W grze występują trzy poziomy trudności. O ile na najłatwiejszym możemy pobawić się w radosne układanie ozdób choinkowych, o tyle na najtrudniejszym gło- wa paruje niczym garnek z barszczem wystawiony w nocy na balkon (to prawda, że niektórzy jedzą zupę rybna na święta?).

Na różnych poziomach trudności nie zmienia się przebieg rozgrywki oraz sposób wykładania kart. Różnicę robi sposób określania celów każdej rundy. W wariantcie dla dzieci cele są wykładane losowo. Na wyższych poziomach trudności to gracze sami je wybierają. Każdy na początku gry losuje cztery cele i w kolejnych trzech rundach ujawnia po jednym z nich. Pozwala to zaplanować strategię na wszystkie trzy rundy – tylko my wiemy, jaki będzie wyłożony przez nas cel w trzeciej rundzie. A skoro tak, to już w pierwszej możemy wybierać takie ozdoby, które nam przyniosą punkty nie tylko w tej, ale i w drugiej oraz trzeciej rundzie.

W trakcie gry punktuje się głównie za rodzaj, kształt, kolor i układ ozdób... Natomiast punktowanie na koniec gry jest zawsze takie samo (śnieżynki, pierniczki, światła). I tu pojawia się kolejna decyzyjność. Nie tylko wybieramy cele, czyli co zapunktujemy w danej rozgrywce, ale możemy z takim samym powodzeniem wybrać, które z celów chcemy zrealizować. Chcemy punktować co rundę w trakcie gry? Proszę bardzo. Chcemy



zapunktować dopiero na sam koniec? Proszę bardzo.

Ta prosta w założeniach układanka okazuje się być planszówkowym testem Turinga sprawdzającym naszą zdolność do logicznego i strategicznego myślenia. Cenię ją, ponieważ daje mi dużo swobody. Mogę nie tylko grać tak, jak chcę, ale też sam wybierać za co dostanę punkty. Sam wyznaczam sobie cele i ode mnie zależy sposób ich realizacji. Ta gra jest jak pudełko bombek i tylko od nas zależy, jak je rozвесimy.

Owszem, czasem zdarzy się jakaś niepotrzebna karta, zwłaszcza pod sam koniec rundy, gdy wybór ograniczony jest do dwóch ozdób (zaczynamy od ośmiu). Ale jak to stwierdził mój kumpel – podczas ubierania choinki jedna bombka musi się stłuc.

Na sam koniec nieco o wykonaniu. Ryzyko niedostarczenia prezentów na czas to wątek główny niejednego generycznego filmu świątecznego (tak, są inne niż Kevin). Wcale mnie zatem nie dziwi, że premiera **Choinki** jeszcze przed świętami była mocno zagrożona. Zawinił unikatowy kształt kart ozdób (romb), tyleż wymagający, co obarczony pewnym ryzykiem wydawniczym. Na szczęście planszówkowe święta zostały uratowane – **Choinka** zagościła na naszych stołach jeszcze w listopadzie, a nie dopiero na wiosnę. Oprócz wyjątkowego kształtu kart, z pewnością niestandardowe jest opakowanie ozdobione prawdziwym brokatem (przypaść, kto w dawnych czasach

nie tłukł bombek w mózdzierzu?). Dodatkowo wygląd polskiego wydania nawiązuje do lat 80. w Polsce. Kto nie wie, jak wyglądał tzw. komplet choinkowy, niech poszpera w piwnicy rodziców (albo chociaż spyta dziadka **Google**). Podobnie jak w przypadku gry **Kolejka** - dla jednych może to być podróż sentymentalna w czasie, a dla innych lekcja polskiego wzornictwa.

Idealna gra na prezent pod choinkę – zdanie, które w najbliższym czasie pewnie usłyszycie równie często, co utwór **Last Christmas** w radio. I wiecie co? Nie mam nic przeciwko. Nie mam nic przeciwko, aby granie w **Choinkę** stało się równie popularne co oglądanie Kevina. Wesołych Świąt!



Choinka

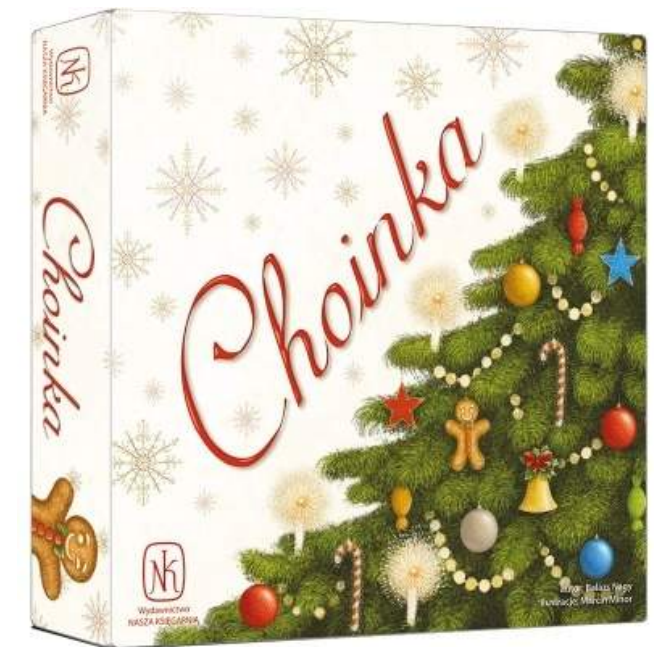
Zrecenzował: Tomasz „Kosoluk” Sokoluk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

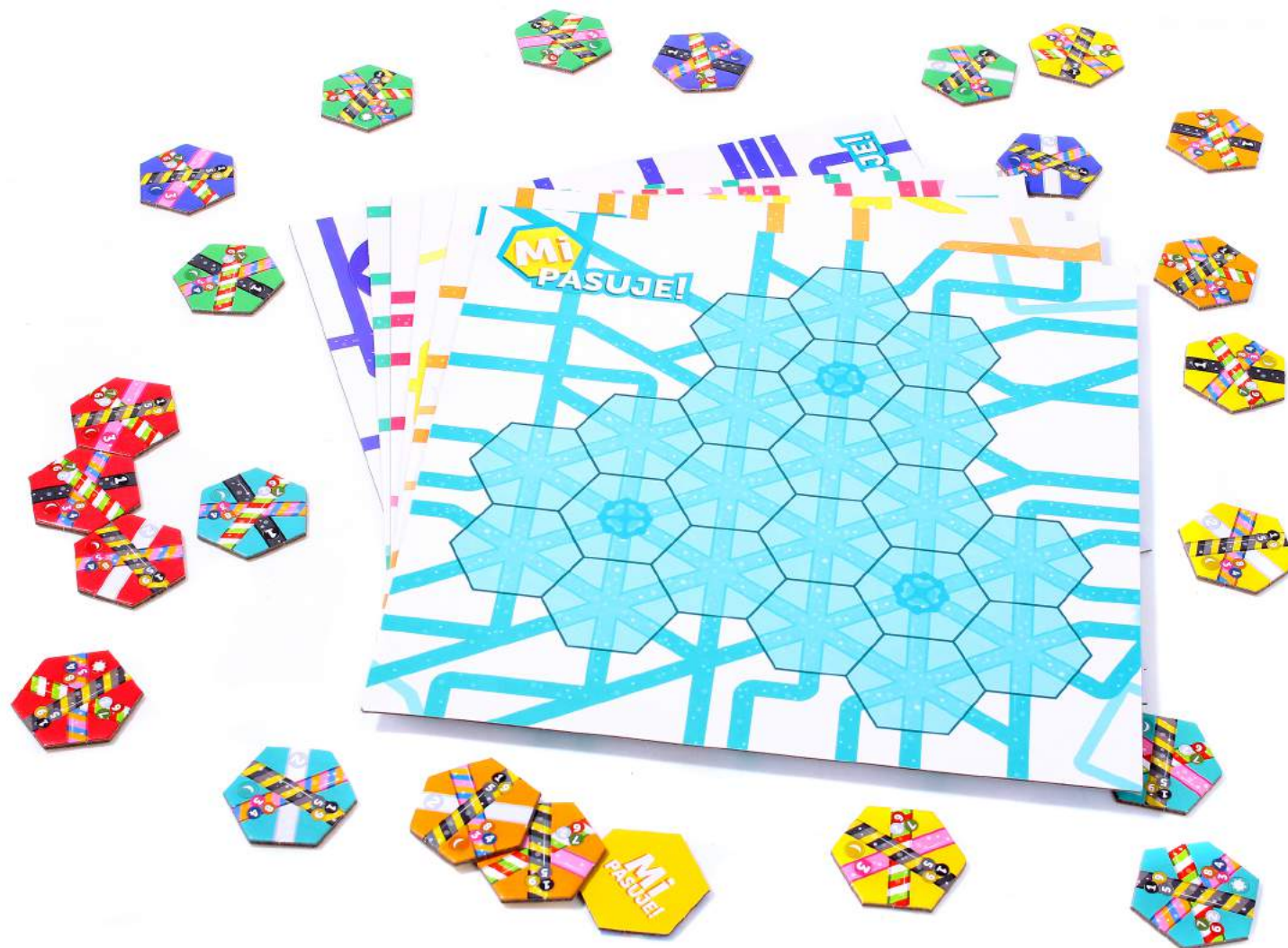
Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 99,95 złotych



- ✓ nie za trudna dla małych, nie za łatwa dla dużych,
- nareszcie świąteczny temat.

- ✗ • święta są tylko raz w roku

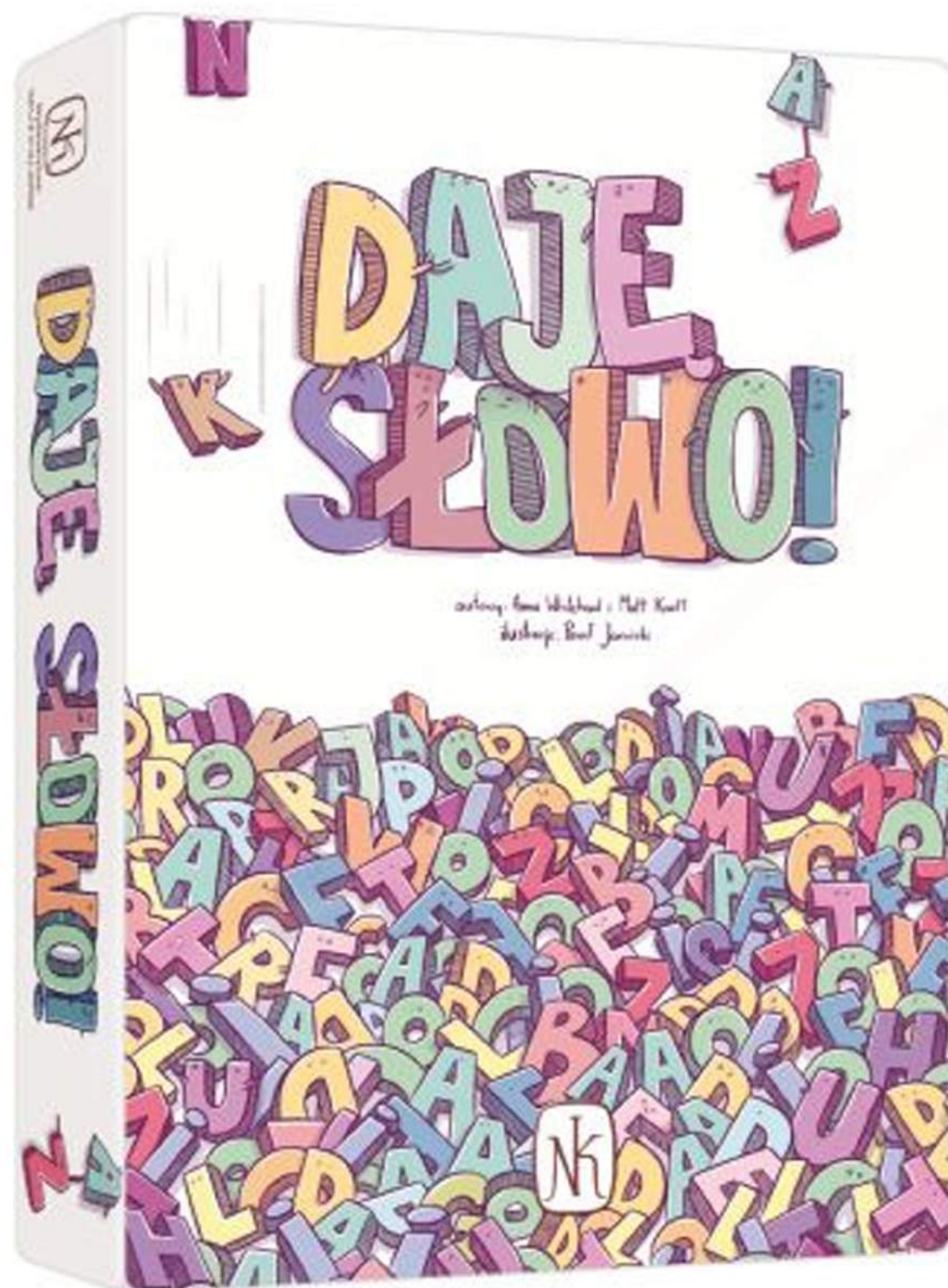


Mi PASUJE!



rebel

Klasyczna, wciągająca gra
w układanie kafli z liczbami!



Daję Słowo!

słowotok

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Jestem w kropce. Dawno nie spotkałem się z grą, którą bardzo doceniam na poziomie projektu, ale niemal zupełnie nie potrafię w nią grać. W ogóle, jeśli chodzi o gry słowne i inne pochodne Scrabble, po zakończonej rozgrywce otrzymuję ocenę co najwyżej dostateczną. W sklepaniu słów z pojedynczych literek jest jednak coś, co mnie do nich przyciąga. Wbrew logice i zdrowemu rozsądkowi.

Takie przyciąganie poczułem do **Daję Słowo!** od Naszej Księgarni już wcześniej, kiedy jeszcze grałem w oryginalnie wydane po angielsku **Word Stackera**. Pomysł jest intrygujący. Startujemy z kilkoma pięcioliterowymi wyrazami na stole, a następnie manipulujemy nimi w taki sposób, żeby tworzyć z nich inne. Im bardziej skomplikowana manipulacja, tym bardziej lukratywna pod względem otrzymywanych punktów zwycięstwa. Trudno się nie zainteresować.

Szczególnie, że w polskim wydaniu za ilustracje wziął się Jaroński, który na rysowaniu liter zjadł zęby w Internecie. I w ten oto sposób sucha gra o literkach nabrała zdecydowanie więcej charakteru niż można się było spodziewać. I co najważniejsze, ten charakter nie przysłania w żaden sposób czytelności gry - wszystkie literki pomimo różnych wyrazów twarzy i zmieniającej się liczby widocznych kończyn nie sprawiają, że czcionka robi się nieczytelna, a gra trudna w odbiorze.

W pudełku znajdują się dwie talie kart. Jedna składa się z pojedynczych literek, a druga z zadań. W swojej turze mogę zagrać z ręki jedną literkę w taki sposób, aby przykrywać kartę już znajdującą się na stole, stworzyć nowe słowo. Jest MATKA, podmieniam T na R i wychodzi MARKA. Podstawy już mamy. Jeśli jestem w stanie, mogę zamiast tego zagrać z ręki zadanie, które pozwala mi wykonać określoną sekwencję ruchów, na przykład zagrać z ręki trzy karty w taki sposób, żeby za każdym

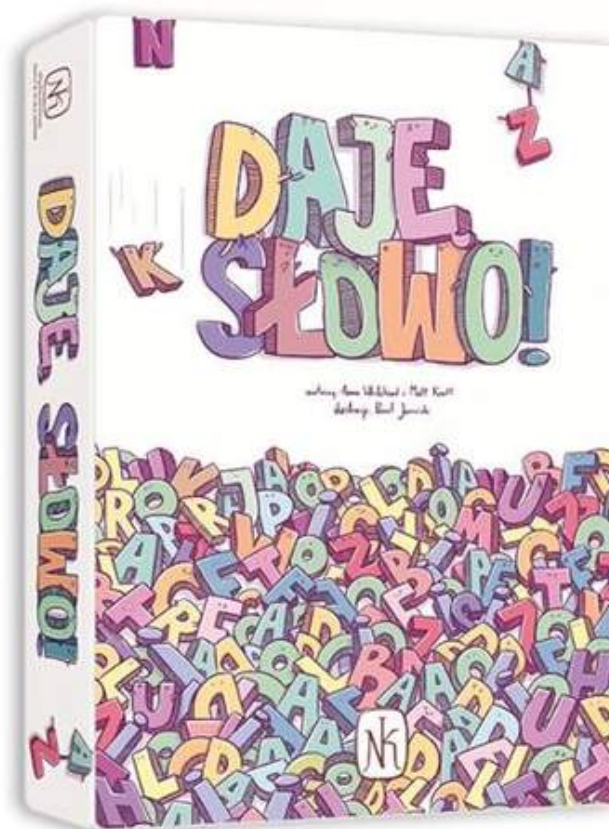
razem zbudować nowe słowo. Albo dołożyć kartę do jednego z wyrazów, zwiększając jego długość. Albo poprzestawiać literki i ułożyć anagram. Jeśli uda mi się w całości wykonać wszystkie polecenia z karty, jestem nagradzany punktami. Im trudniejsze zadanie, tym więcej punktów.

Daję Słowo! to gra, która w założeniach jest prosta, ale w obsłudze już niekoniecznie. W sensie, jeśli nie macie w głowie słownika, miejscami mogą pojawić się problemy. I teraz pyta-

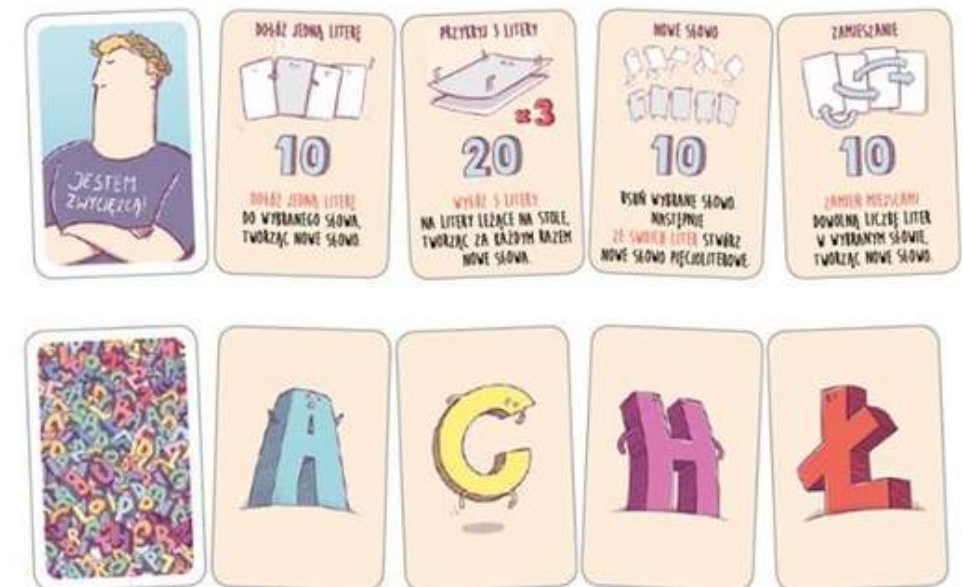
nie: czy to problem gry, czy gracza? Od czasu do czasu zapędzam się w kozi róg i zostaję z zestawem słów, z którego niewiele potrafię ulepić. Gdybym był lepszy w te klocki, pewnie widziałbym wyjście z tej sytuacji, a tak pozostaje mi jedynie trzecia opcja rozegrania swojej tury: wymiana kart.

Tak jak wcześniej wspomniałem, w grze są dwie talie. Na start dostajemy sześć liter i trzy zadania. Na końcu rundy zawsze uzupełniamy karty na ręce do dziewięciu, ale w wybranej przez

DAJĘ SŁOWO!



Lubisz gry słowne?
To gra dla Ciebie!



siebie kombinacji. Im więcej liter trzymam, tym łatwiej mi coś dopasować, ale robię to kosztem mniejszej liczby zadań, które mógłbym realizować. Jeśli nie mogę lub nie chcę zagrać nic w swojej turze, mogę wymienić karty. Wszystkie. Odrzucam trzymane karty i znowu dobieram zestaw sześć i trzy. To może być przykre, ponieważ czasem mam fajne litery i niepasujące zadania, a kiedy indziej ułatwiające grę zadanie, takie jak wyłożenie nowego słowa prosto z ręki i zestaw liter, który w to słowo w żaden sposób nie chce się złożyć. Zasady nie mają jednak litości i trzeba z tym jakoś żyć.

I wracamy do wcześniejszego pytania. Czy to problem gry, że nie pomaga graczowi i nie zostawia mu tylnej furtki w razie, gdyby ten popełnił błąd? Na to pytanie czasem odpowiadam twierdząco, jeśli dotyczy ono wielogodzinnej gry strategicznej. Tutaj, przez te pół godziny, nie jestem już tego taki pewien. Problemem może być sytuacja, w której wszyscy przy stole są,

że tak to ujmę, tak samo słabi, ale w takim wypadku błąd został popełniony jeszcze przed rozłożeniem gry na stole, na etapie jej wyboru. I piszę to z doświadczenia. **Daję Słowo!** to całkiem błyskotliwa gra, trzeba jedynie mieć świadomość tego, że da się w nią źle zagrać.

DAJĘ SŁOWO!



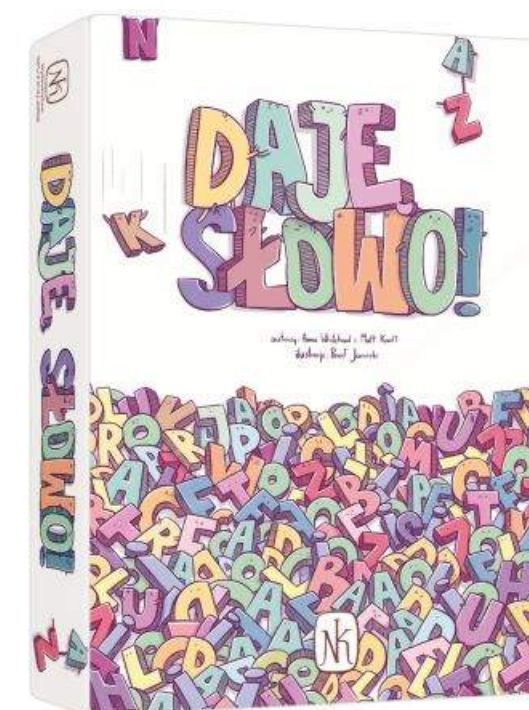
Daję Słowo! Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: ok. 49,90 złotych



- ✓ ciekawe i nieskomplikowane podejście do gry słownej,
- ilustracje Jarońskiego nadają grze charakteru.

- ✗ to nie jest gra dla każdego, nie prowadzi za rękę i nie oferuje pomocy.

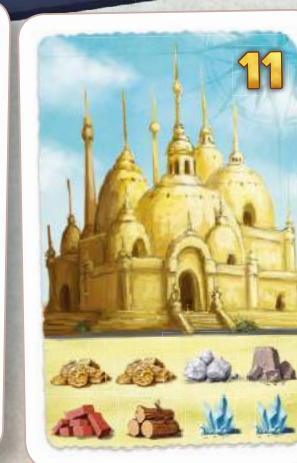
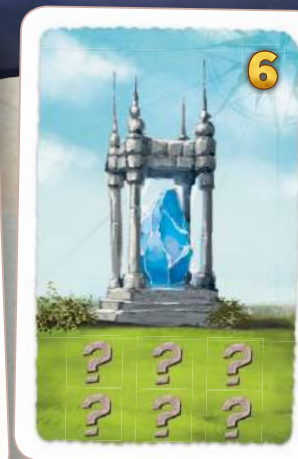
WYSPA SZAMANA

Żegluj, gromadź surowce, buduj kopalnie, świątynie i inne obiekty.
Za każdy wybudowany obiekt zdobędziesz punkty. Korzystaj z pomocy
miejscowego szamana – ułatwi ci dostęp do surowców!

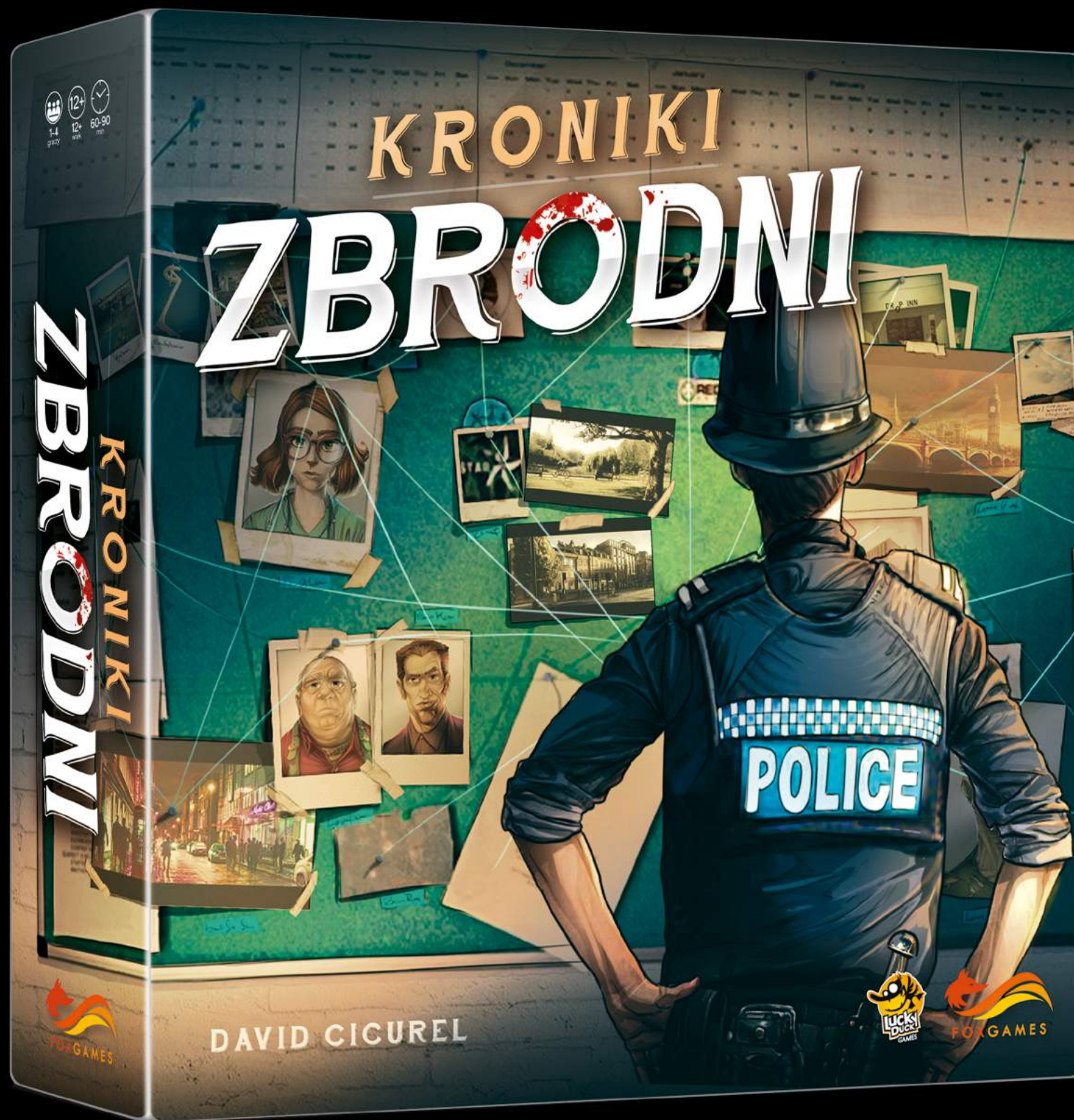
Przemieszczanie **statków** oparte
na mechanice Mankali.

Statki leżące na górze stosów
zdobywają **surowce** dostępne
w zatokach.

Jeśli spotkasz **szamana**,
otrzymasz dodatkowe
surowce!



Wykorzystując surowce, budujesz
obiekty, za które zdobywasz punkty.



Kroniki zbrodni

czy to
jeszcze gra
planszowa?

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Po zombiakach, Mitach Cthulhu, wikinach lub ostatniej modzie na gry o Mar-sie, teraz można zaobserwować wzmożone występowanie na planszowym rynku kooperacyjnych tytułów detektywistycznych. Na horyzoncie majaczy już długo oczekiwane spolszczenie Sherlocka Holmesa od Rebeli, Portal podbija świat świetnie przyjętym przez graczy Detektywem, zaś wydawnictwo FoxGames wprowadziło właśnie na nasz rodzimy rynek wielki hit z Kickstartera, wsparte przez ponad dziewięć tysięcy ludzi Kroniki zbrodni, których autorem jest David Cicurel, a oryginalnym wydawcą Lucky Duck Games. Czy mamy do czynienia z nowym planszówkowym trendem? I czy w ogóle gra, która w bardzo istotnym stopniu wykorzystuje aplikację mobilną jest jeszcze w ogóle planszówką?

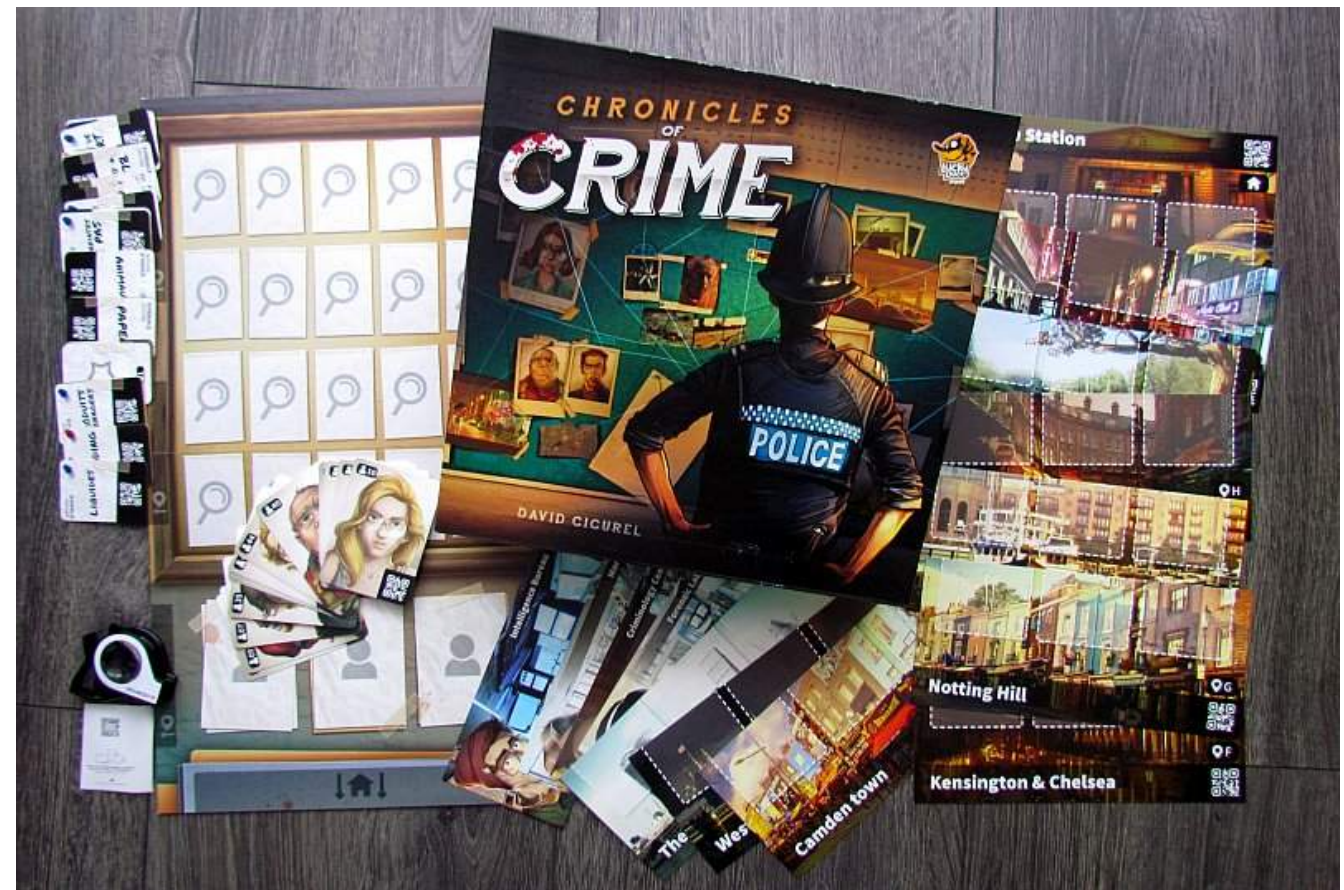
Swoje recenzje zaczynam zwykle od kilku słów o jakości produkcji i oprawie graficznej omawianego tytułu. W przypadku **Kronik zbrodni** nie jest to jednak takie proste. Oczywiście można wspomnieć o klimatycznej grafice okładkowej na pudełku, dedykowanej plastikowej wkładce, która doskonale mieści wszystkie fizyczne elementy, o fajnie zilustrowanych kartach i tym podobnych, jednak będzie to co najwyżej połowa wymaganego opisu. Dzieje się tak dlatego, że integralną częścią **Kronik zbrodni**, bez której rozgrywka jest zwyczajnie niemożliwa, jest aplikacja na urządzenia mobilne. Stanowi ona po prostu jeden z komponentów, tyle że nie zawarty w pudeł-

ku. Ogromna część całej rozgrywki w **Kroniki...** dzieje się nad stołem, w wirtualnej rzeczywistości, a plansza i karty wcale nie są jej esencją. Podobnie wygląda sprawa z instrukcją – ma ona tylko osiem stron i jest naprawdę dobrze napisana, a mimo to nie wystarczy do tego, aby w pełni komfortowo zacząć grać. Dopiero po ściągnięciu i otwarciu aplikacji możemy włączyć scenariusz szkoleniowy, który dokładnie wyjaśni nam co w tej dziwnej grze właściwie się robi.

Co się zatem robi? Szuka przestępców! W **Kronikach zbrodni** gracze wcielają się w pracujący dla Scotland Yardu zespół dochodzeniowo-śledczy i rozwiązują różne sprawy kryminalne. Poza krótkim przewodnikiem, w aplikacji zawartych jest pięć scenariuszy o różnym stopniu trudności, z czego trzy tworzą większą kampanię fabularną. Po rozłożeniu na stole planszy i kart oraz wybraniu sprawy, którą chcemy rozwiązać, na ekranie naszego smartfona lub tabletu pojawi się tekst wprowadzający w szczegóły sprawy. Najczęściej prezentuje on osobę ofiary i miejsce przestępstwa, na które należy się udać. Wtedy dopiero rozpoczyna się prawdziwa zabawa.

Istotą rozgrywki jest zadawanie pytań i łączenie faktów. Każda znajdująca się w **Kronikach...** karta ma nadrukowany kod QR, który zeskanować

można urządzeniem mobilnym. W ten sposób na przykład przemieszczamy się pomiędzy lokacjami i rozmawiamy z innymi postaciami. Gdy jesteśmy na miejscu zbrodni, możemy je obejrzyć. Wówczas na ekranie pojawia się ilustracja lokacji, a gracz trzymający tablet lub telefon ma ograniczony czas, aby się mu przyjrzeć, potem zaś może przekazać urządzenie koledze z zespołu. Wszelkie potencjalnie interesujące przedmioty znajdują się na kartach, a skanując je, dowiadujemy się, które rzeczywiście mogą być wartościowe w śledztwie. Podobnie ma się sprawa z przesłuchaniami – skanujemy kartę napotkanej postaci, aby rozpocząć z nią rozmowę, a potem przedmiot lub inną osobę, na temat której chcemy uzyskać informacje. Kolejne odpowiedzi wyświetlają się na ekranie, a my w gronie graczy dyskutujemy, dedukujemy i wyciągamy wnioski aż do momentu, w którym uznamy, że rozwiązaliśmy zagadkę. W razie wątpliwości możemy skorzystać z pomocy ekspertów, na przykład informatyka, krymino-



loga lub pani analityk – oczywiście najpierw skanując ich karty, a potem przedmiot lub osobę. Gdy jesteśmy pewni swojego tropu, udajemy się do siedziby Scotland Yardu i składamy raport, a w zależności od tego, czy i w jakim czasie rozwikłaliśmy sprawę, przyznawane są nam końcowe punkty.

Brzmi nieco skomplikowanie? Być może, ale wcale takie nie jest. Po rozegraniu pierwszego scenariusza **Kroniki zbrodni** stają się całkiem intuicyjne i jeśli przyzwyczaimy się do sposobu prowadzenia rozgrywki, dają naprawdę sporo frajdy oraz satysfakcji. Sprawy są wciągające i opowiadają ciekawe historie, a dobra fabuła jest czymś, co w grach bardzo cenię. I przyznać muszę, że tu fabuła jest zdecydowanie na pierwszym planie, często kosztem elementów typowo mechanicznych. **Kroniki...** nie podzielone są na tradycyjne tury lub rundy, do poszczególnych miejsc i osób można wracać po kilka razy, albo poświęcić więcej czasu na dyskusję w gronie członków zespołu, niż na kolejne przesłuchanie świadka. Nawet liczba graczy to w moim odczuciu sprawa dość umowna. Wprawdzie na pudełku znajdziemy informację, że tytuł przeznaczony jest dla od jednej do czterech osób, ale właściwie nic nie stoi na przeszkodzie, aby w sprawie brało udział więcej śledczych. Twórcy co prawda sugerują, aby karty czworga ekspertów rozdzielić pomiędzy uczestników rozgrywki, tak by każdy odpowiadał za stały kontakt z przynajmniej jedną postacią, ale to dość sztuczne i naciągane kryterium. Pewnym problemem jest też to, że bohaterowie prowadzeni przez graczy są całkowicie anonimowi. Poza tym, że są śledczymi Scotland Yardu, nie wiemy o nich nic, nie mamy ich nazwisk, historii itd. W grze tak mocno nastawionej na ciekawą narrację muszę to uznać za minus. Kolejnym jest pewna niewygodność w obsłudze elementów podczas rozgrywki. Kart w grze jest sporo, dowody leżą rozłożone na planszy, zaś lokacje i znajdujące się w nich postacie dookoła niej. To powoduje, że telefon z włączoną aplikacją niemal cały czas wędruje nad stołem lub przesuwane są elementy gry. Osoba zajmująca się obsługą urządzenia często bardziej skupia się na mechanicznym najeżdżaniu ekranem na kolejne karty i odczytywaniu wskazówek, niż na ich analizie i szukaniu złodzieja bądź zabójcy wspólnie z resztą grupy.

Pomimo powyższych zarzutów nie mogę powiedzieć, że **Kroniki zbrodni** nie podobają mi się. To kawał bardzo dobrej roboty, jeśli chodzi o konstrukcję historii – sprawy mają różny stopień trudności, ale niezależnie od niego dają sporo satysfakcji po rozwiązaniu, w obliczu czego problemy mechaniczne schodzą na drugi plan. Przy podejmowaniu ostatecznej decyzji o zakupie gry, warto jednak wziąć pod uwagę kilka rzeczy. Za niecałe sto pięćdziesiąt złotych dostajemy pięć scenariuszy w „podstawce” i możliwość dokupienia kolejnych wewnątrz aplikacji. Kosztujący trzydzieści pięć złotych dodatek w postaci gogli VR, które pozwalają oglądać niektóre lokacje w trójwymiarze, również zawiera jedną historię, pamiętajmy jednak, że wszystkie scenariusze są właściwie jednorazowe. Po rozwiązaniu danej zagadki nie ma po co do niej wracać, chyba że chcemy po prostu poprawić swój wynik punktowy. Regrywalność jest minimalna, wciąż jednak w cenie gry dostajemy od kilku do nawet kilkunastu godzin intelektualnej zabawy w gronie około czterech osób, co finansowo wcale nie wypada gorzej niż na przykład wizyta w kinie lub na koncercie. Pudełko z bazową wersją **Kronik...** zapewnia przede wszystkim system gry, który łatwo można rozbudowywać dodatkami.

Przed swoją pierwszą partią w **Kroniki zbrodni** kilkakrotnie spotkałem się z opinią, że dzieło Davida Cicurela to bardziej gra mobilna wykorzystująca planszę niż gra planszowa wykorzystująca aplikację mobilną. Rzeczywiście coś w tym stwierdzeniu jest – znacznie łatwiej jest mi wyobrazić sobie grę w **Kroniki...** w całości na tablecie, bez użycia fizycznych elementów, niż całkowicie „analogowo”, bez pomocy technologii. Czy to wada? Nie, raczej znak czasów. **Kroniki...**, wraz ze wspomnianym wcześniej **Detektywem** wydawnictwa Portal, wydają się wyznaczać właśnie nowy kierunek w branży – mocno fabularnych gier planszowo-elektronicznych – a ja chyba nie mam nic przeciwko temu.

Kroniki zbrodni

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 60-90 minut

Cena: ok. 139 złotych



- nowatorskie połączenie gry planszowej i mobilnej,
- ciekawe, wymagające i satysfakcjonujące sprawy,
- potencjał na dodatki.



- postacie graczy są anonimowymi funkcjonariuszami bez indywidualnej historii,
- ciągłe skanowanie kart urządzeniem mobilnym bywa uciążliwe i niewygodne.

Tyrants of the Underdark

mroczne
intrygi
Mrocznych
Elfów



zrecenzował:

Maciej „Mat_eyo” Matejko

Od dziecka pociągało mnie wcielanie się w tych złych podczas zabawy. GTA jest jedną z moich ulubionych serii gier wideo, bardzo lubię Władców Podziemi, a w Descenta zawsze gram Mrocznym Władcą. Mam też spory sentyment do świata Dungeons & Dragons, dlatego bardzo chętnie sięgnąłem po Tyrants of the Underdark.

W **TotU**, w przeciwieństwie chociażby do Lords of **Waterdeep**, wcielamy się w jedno z najnikczemniejszych postaci w całym uniwersum, czyli zamieszkujące Podmrok Drowy. Mroczne Elfy mają ze swoimi leśnymi kuzynami tyle wspólnego, co wilk z pudlem. Są przebiegłe, bezwzględne i zainteresowane wyłącznie gromadzeniem potęgi. Tym właśnie będziemy zajmować się w grze – walką, szpiegowaniem i tkaniem sieci intryg, tak aby nasz Dom wziął pod but wszystkich mieszkańców Podmroku.

Wybaczenie, lekko mnie poniosło. Tak naprawdę będziemy zagrywać ozdobione ładnymi ilustracjami (i oszczędzone okropnymi rewersami) karty oraz wystawiać na planszę znaczniki. Klimat znajdą tutaj tylko fani uniwersum, ciesząc się znanymi nazwami miejsc i postaci.

Poza kartami znajdziemy brzydką, choć czytelną planszę, dość grube planszетки gracza oraz rynku, żetony i sporo plastikowych „figurek”, z których większość to herby naszych rodów. Trochę to dziwne, że nie zdecydowano się na figurki w kształcie wojowników, ponieważ szpiegdy wyglądają bardzo ładnie. Nieszczęśliwy jest również dobór kolorów graczy. Nie mam pojęcia, dlaczego z całej palety barw wybrano czarny, ciemnoniebieski, czerwony i pomarańczowy. Karty na pierwszy rzut oka wyglądają solidnie, jednak mają czarne brzegi, więc warto je zakoszulkować. Swój egzemplarz kupiłem używany, po trzech partiach i już widoczne były ślady na kartach.

Drugim powodem mojego zainteresowania **Tyrants of the Underdark** jest główna mechanika gry, czyli bardzo lubiane przeze mnie budowanie talii. W tym wypadku jednak owa budowa ma kilka bardzo świeżych pomysłów. Tym najbardziej rzucającym się w oczy jest plansza. Będziemy na niej wystawiać szpiegów i jednostki, walczyć z przeciwnikami i próbować kontrolować jak najwięcej miast, a wszystko to poprzez zagrywanie kart z „mieczykami”. To druga nowość, ponieważ **Dominion** przyzwyczaił nas, że na kartach mamy jedną walutę, dzięki której kupujemy kolejne karty do talii. W **TotU** waluty są dwie, wpływ służy do zakupu kart, a siła wojskowa od interakcji z planszą. Dzięki temu karty mogą być bardziej różnorodne. Muszę też pochwalić akcje na kartach. Są pomysłowe, potrafią namieszać i pozwalają składać bardzo różnorodne kombinacje. Zagrywając kartę, najczęściej wybieramy jeden z kilku efektów, są więc one dosyć uniwersalne.

Kolejne novum to fakt, że talia rynku nie jest stała. Przed grą wybieramy dwie spośród czterech dostępnych pół-talii, tasuje-

my razem i tworzymy rynek, z którego w czasie gry będziemy kupować karty. Poszczególne pół-talie są mocno zróżnicowane. Na przykład Smoki to drogie, ale potężne karty o wykręconych efektach, a Demony wprowadzają sporą dawkę bezpośredniej, negatywnej interakcji.

Bardzo fajne jest również to, że w odróżnieniu od typowych deckbuilderów nie jesteśmy zmuszeni do zagrania całej ręki w swojej turze. Ma to szczególne znaczenie w przypadku ostatniej, a zarazem największej nowości. W mechanice budowy talii, obok tworzenia kombosów, ważna jest dla mnie możliwość „odchudzania” talii. **Tyrants of the Underdark** obok normalnego wyrzucania kart z gry wprowadza mechanikę promowania ich do tzw. Wewnętrznego Kręgu. Każda z kart ma dwie wartości punktów na koniec gry – jeśli karta jest w talii oraz jeśli została wypromowana. Ta druga wartość jest zawsze zdecydowanie wyższa. Prowadzi to do wielu dylematów. Czy już czas wypromować drogą i punktogenną kartę, czy może zaryzykować, zostawić ją w talii i zagrać jeszcze raz albo dwa?

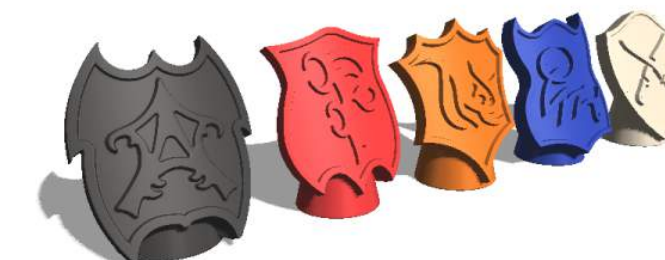


Decyzja tym cięższa, że promować możemy tylko przy użyciu kart z tą umiejętnością, więc na rękę musi nam się jednocześnie trafić karta promowana i promująca. Mechanizm działa świetnie, można na nim nawet całkowicie oprzeć strategię i grać bez poświęcania większej uwagi mapie. To powiew świeżości w budowaniu talii, który chętnie zobaczyłbym w innych grach z tej rodziny.

Gra kończy się, kiedy wyczerpią się karty w rynku albo jeden z graczy wystawi wszystkie swoje oddziały na planszę. Trwa to zazwyczaj około godziny, a sama gra jest bardzo dynamiczna. Sytuacja na planszy często się zmienia, więc w trakcie tur przeciwników nie tracimy zainteresowania rozgrywką. Liczba dostępnych na planszy miast skaluje się wraz z liczbą graczy, więc w każdym składzie osobowym gra się przyjemnie, choć gra najlepiej działa przy trzech i czterech osobach. We dwójkę mamy tylko jednego przeciwnika, co sprawia, że całkowite odpuszczenie planszy jest ryzykowne, jednak gra nadal działa zaskakująco sprawnie.

Obawiałem się o regrywalność tego tytułu. Wydawało mi się, że tylko sześć możliwych kombinacji talii rynku szybko się ogra. Na szczęście rynek rzadko kiedy się wyczerpuje, a kolejność pojawiania się na nim kart ma ogromne znaczenie. Bardziej doskwiera stały układ mapy i bonusów za kontrolowanie miast, ale tutaj z pomocą przychodzi fanowski mini-dodatek. Poszukajcie Randomized Site Control Markers na **BGG**.

Zawsze lubiłem karcianki, a budowa talii z miejsca stała się jedną z moich ulubionych mechanik. **Tyrants of the Underdark** bierze z niej to, co najlepsze, dodając całą masę świeżych i świetnych pomysłów. Jestem grą zachwycony i według mnie nie ma obecnie lepszego połączenia budowania talii z planszą. Rozgrywka jest dynamiczna, emocjonująca i pozwala na stosowanie różnych strategii. Nie pozostaje mi nic innego, jak tylko gorąco ją polecić.



Tyrants of the Underdark

Zrecenzował: Maciej „Mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 299,95 złotych



- ✓ mechanika promowania kart,
- ✓ sporo źródeł punktów,
- ✓ kombogenność kart,
- ✓ świetne połączenie budowy talii z mapą.

- ✗ dobór kolorów i jakość kart,
- ✗ powierzchowny klimat.



Benoit Turpin

Welcome to...

skreśl swój
amerykański
sen

zrecenzował:

Maciej „Mat_eyo” Matejko

Któż z nas nie zastanawiał się nigdy, jak trudna jest praca urbanisty? Po prawdzie pewnie nie myśli o tym nikt, poza nimi samymi. Mnie również takie rozważania nie przyszłyby do głowy, gdyby nie fakt, że Welcome to... obsadza nas właśnie w roli planistów przestrzennych.

Lata pięćdziesiąte ubiegłego stulecia, boom ekonomiczny w USA i gracze jako architekci, którzy mają za zadanie zaprojektować najbardziej amerykańskie z amerykańskich miasteczek. Wszystko to zaś przy użyciu ołówka, niewielkiej karteczki i dwóch talii kart.

Welcome to... to przedstawiciel modnego ostatnio gatunku skreślanek. W niedużym pudełku nie znajdziemy więc zbyt wielu komponentów. Ołówki, karty z cyframi i symbolami, bardzo ładne, stylizowane na plakaty z epoki karty pomocy, instrukcja i oczywiście blok stu karteczek dla graczy. Całość solidnie wykonana, z niewielką liczbą grafik, które cieszą oko, jednak w żaden sposób nie usprawiedliwiają ceny. Patrząc na same elementy i podobne gry, Welcome to... powinno kosztować o połowę mniej. Już dawno temu nauczyliśmy się jednak, że cenę gry determinuje nie tylko jej wykonanie.

Większość skreślanek opiera się o rzuty kostką i wpisywanie jej wyników na karteczkę. W **Welcome to...** rolę kostki przejmuje talia dwustronnych kart. W każdej rundzie widzimy trzy pary kart, każda z numerem domu i zdolnością specjalną. Gracze jednocześnie wybierają którąś z tych par i numerują jeden z domów na swojej kartce. Dostępne są trzy ulice o różnej liczbie parcel, na każdej z nich numeracja musi być rosnąca, a w talii znajdują się numery od jeden do piętnaście. Oznacza to, że wpisanie wysokiego numeru na niskiej pozycji lub niskiego na wysokiej przysporzy nam sporo problemów. Jeśli bowiem nie możemy wpisać żadnego z trzech numerów, na karteczce skreślamy „skuchę”, która przynosi ujemne punkty na koniec gry, a trzecia skucha u jednego gracza kończy grę. Na razie brzmi prosto, prawda?

Tak by pewnie było, gdyby nie druga karta z pary, czyli zdolność specjalna. Projektowanie parków przynosi punkty na koniec gry. Tak samo jak basenów, jednak te drugie muszą się znaleźć w odpowiednich domach. Płoty pozwolą na tworzenie osiedli, a te punktują na koniec gry w zależności od rozmiaru. Ich wartościami możemy sterować, używając agentów nieruchomości. Roboty drogowe pozwolą na lekką manipulację liczbami, które wpisujemy, a także dadzą nam punkty, jeśli będziemy z nich korzystać częściej od przeciwników. Mamy na-

wet możliwość powielania wpisanych już numerów, czyli tworzenia na przykład numeru 8A, 8B itd. Może to często uratować skórę, ale przyjdzie nam za tę przyjemność zapłacić punktami zwycięstwa.

Wspomniałem wcześniej o tworzeniu osiedli. Te, poza punktowaniem na koniec gry, są również potrzebne od spełniania postawionych przed nami celów. Są to trzy losowe karty z wymaganiami typu „posiadaj trzy osiedla złożone z dwóch domów i jedno z czterech”. Są one o tyle istotne, że poza sporą liczbą



punktów spełnienie wszystkich trzech przez jednego gracza kończy rozgrywkę. Żeby nie było jednak zbyt łatwo, każdy cel można spełnić tylko dwa razy. Po tym jak zrobi to pierwszy gracz (bądź gracze), karta jest odwracana na stronę z mniejszą liczbą punktów, po drugim zaś spełnieniu usuwa się ją z gry. Mamy więc w tym wszystkim element wyścigu, który podkreśla rywalizację.

Gra może również skończyć się, jeśli któryś z graczy ponumeruje wszystkie swoje budynki. Jeden z tych trzech warunków zachodzi z reguły po około trzydziestu minutach, więc partie są szybkie. Z początku numerujemy budynki bez większego zastanowienia, wręcz nonszalancko, później wymaga to coraz więcej i więcej gimnastyki umysłowej. Do tego często dochodzi fakt, że potrzebna umiejętność sparowana jest akurat z numerem, którego niekoniecznie chcemy używać. Ciągłe wy-

bory i kombinowanie dają na koniec poczucie rozegrania „dużej” gry, a wszystko to w około pół godziny. Nie ma żadnego problemu ze skalowaniem, ponieważ grać możemy w zasadzie w dowolnej liczbie graczy, byle tylko wystarczyło nam karteczek i długopisu. Regrywalność również jest świetna, gdyż karty pojawiają się losowo, a zestaw trzech identycznych celów nie powinien się szybko powtórzyć.

Welcome to... to znakomita gra, obecnie zdecydowanie moja ulubiona skreślanka. Jestem jednocześnie zachwycony i zszokowany, jak wiele mięsistej rozgrywki można upchnąć w tak małym pudełku i równie niewielkim czasie gry. Gorąco polecam jako wyśmienity przerwany pomiędzy większymi pozycjami, jednak lojalnie uprzedzam – gra jest tak dobra, że na jednej partii może się nie skończyć.



Welcome to...

Zrecenzował: Maciej „Mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 1-100 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: ok. 100 złotych



- dynamiczna i szybka rozgrywka,
- ✓ • cała masa główkowania,
- kompaktowe rozmiary,
- możliwość gry w wiele osób.

✗ • cena.



Spiel 2018

relacja
z targów
Spiel 2018
w Essen

impresę odwiedził

Michał „Windziarz” Szewczyk

Zdjęcia:

Boardgameshot Mateusz Zajda

Internationale Spieltage Spiel 2018 to planszowe święto wszystkich geeków w Europie i nie tylko. W październiku do Essen wybierają się tłumy spragnione obcowania z nowościami rynku wydawniczego. To właśnie te cztery dni pozwalają na poznanie upragnionych tytułów, upolowanie super okazji zakupowych lub zdobycie autografu od swojego ulubionego autora. W roku 2018 według statystyk premierę miało ponad tysiąc gier. Wystawcy prezentowali je na sześciu ogromnych halach, więc zwiedzający mieli pełne ręce roboty.

Rynek gier planszowych ma się całkiem dobrze, co widać po targach **Spiel** w Essen. W 2018 roku pojawiło się trochę mniej wydawców, ale nadal ich liczba robi ogromne wrażenie. Gdy oglądałem stoiska na targach, nie mogłem oprzeć się wrażeniu ich ciągłej profesjonalizacji. To nie jest **Essen** z 2013 roku, kiedy to dominowały roll-upy lub plakaty. Rok 2018 to rok spektakularnych stoisk i dodatkowych atrakcji, które miały przyciągać uwagę odwiedzających. Swoją relację rozpocznę od największych, czyli od grupy Asmodee. Ta szturmem przejęła halę pierwszą i to właśnie tutaj zrobiła największe show. Ogromna strefa dla grających z pokazami nowości, podest, na którym planszowi celebryci grali w gry wydawnictwa. Ogromne banery, plakaty i strefa pokazowa. Widać, że za Asmodee stoi ogromna machina marketingowa, która wie jak promować swoje produkty. Równie imponująco wyglądało stoisko Mattagota. Francuzi promowali **Western Legends** i **Treasure Island**. Stoisko ozdobione było w klimacie westernowo-pirackim i przyciągało uwagę do produktów.



Największym wygrany **Essen 2018** można uznać wydawnictwo NSKN. **Teotihuacan: City of Gods**, suchutkie niczym pieprz euro zostało docenione przez odwiedzających zarówno portfelami, jak i głosami. Gra wyprzedzała się już w czwartek i została wybrana najlepszą grą targów. Odwiedzając stoisko NSKN w sobotę można było zagrać w obie gry, ale półki świeciły pustkami i przypominały trochę ekspozycję rodem z czasów PRL. Świetnie zadebiutowała także nowość od Ludonova – **Ceylon**. Gra, w której wcielamy się w rolę hodowców herbaty na Sri Lance przyciągnęła sporą uwagę i podobnie jak **Teotihuacan** wyprzedzała się podczas targów. Sporym zainteresowaniem wśród odwiedzających targi cieszyła się nowa gra od Vladimira Suchego – **Underwater Cities**. Tytuł porównywany jest przez wielu do **Terraformacji Marsa**.

Ciekawostką w tym roku był fakt, że zawsze szalenie popularne stoiska z Azji, które większość swoich zapasów wyprzedawały w pierwszych dwóch dniach targów – Japon Brand, TBD lub EmperorS4 – miały nadal coś w swojej ofercie w sobotę i niedzielę. Być może to efekt większego liczby przywiezionych pudełek. Ja miałem jednak poczucie, że minął szal na „orientalne” gry, które przyciągały przede wszystkim tym, że były mocno limitowane i ciężko dostępne.

Rok 2018 to rok gier z mechaniką rzuć i zapisz. W Essen swoją premierę miało **Railroad Ink** od Horrible Games, **Sunflower**

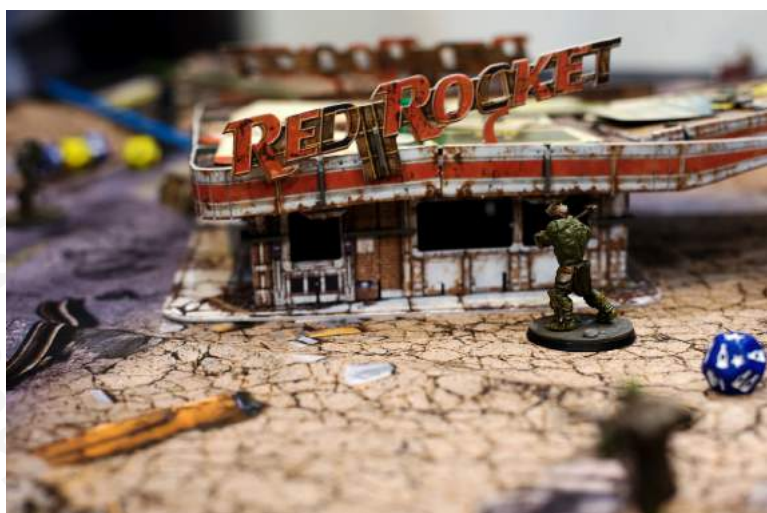
Valley od Hobbyworld, **Penk** od Cranio Creations i **Rolling Ranch** od Thundergrph Games. Wszystkie te gry zostały bardzo dobrze przyjęte i kolejne wydawnictwa zapowiadają następne tego typu gry.

Targi w Essen pokazały nowe trendy na rynku gier planszowych. Wydawcy skupiają się przede wszystkim na graczach rodzinnych, którzy doceniają atrakcyjną formę gier (**Azul**, **Stained Glass**, **Reef** lub **Men at work**). Tytuły ciężkie lub bardzo ciężkie stanowiły znakomitą mniejszość prezentowanych gier. Podobnie fani gier figurkowych, czyli ameritraszowcy, nie mają za bardzo czego tu szukać. Gier tego typu bywa bardzo mało.



Na Essen nie zabrakło również polskiego udziału. Od lat jesteśmy w czołówce krajów, jeśli chodzi o liczbę wystawców. Rebel dominował w hali drugiej ze swoim spiczastym domkiem. Bardzo dobrze przyjęto **Kwiatki** i dodatek do **K2**. Te pierwsze wyprzedzały się w sobotę. Board and Dice podbiło serca miłośników escape roomów swoim **The Awakening**. Bardzo dużo odwiedzających zatrzymywało się przy stoisku Awaken Realms, gdzie podziwiali **Lords of Hellas** i **Nemesis**. Wiele osób było niepokieszonych, że pięknie prezentujący się **U-Boot** od Phalanx nie jest jeszcze na sprzedaż.

Essen 2018 mimo tego, że trochę mniejsze niż zeszłoroczne i że w niedzielę było mniej odwiedzających to impreza, na którą warto pojechać. Przynajmniej raz w życiu.



kącik początkujących graczy



klepnij i zgadnij po raz drugi

Jeśli chodzi o Cortex, ja do tego pociągu wsiadłem z lekkim opóźnieniem. W tytule gry znajduje się sporo sugerująca cyfra 2, ale dla mnie było to pierwsze spotkanie z serią gier od Rebeli. Nie ma jednak luki w wiedzy, której nie dałoby się uzupełnić odrobiną pracy i samozaparciem.

Zacznijmy w takim razie od tego, że ta dwójka w tytule wcale nie powinna być deprymująca. Gry można poznawać w dowolnej kolejności, a nawet ze sobą łączyć. Mamy tu do czynienia z imprezówką typu: *jeden odkrywa kartę, wszyscy próbują zrobić coś jak najszybciej*. A rodzajów tego coś jest w pudełku osiem. Czasem trzeba szybko coś policzyć, czasem wykazać się spostrzegawczością, zawsze trzeba natomiast rozgrzać przez chwilę szare komórki.

Na karcie jest zagadka. Zadaniem gracza jest jak najszybsze przykrycie tej karty ręką i próba udzielenia odpowiedzi. Jak łatwo można zauważyć, w momencie zgłoszenia się do odpowiedzi nie można już dłużej patrzeć na kartę, ponieważ tej spod dłoni nie widać. A przynajmniej nie powinno. Stąd przez krótką chwilę toczy się pomiędzy graczami wyścig na wydajność zwojów mózgowych. Intuicja podpowiada, że kto zgarnie więcej poprawnych odpowiedzi, ten w końcu wygra. I zasadniczo tak jest, ale z całkiem ciekawym twistem. Żeby zdobyć punkt, trzeba odpowiedzieć na dwa pytania z jednej kategorii. Jeśli odpowiem na cztery i każde z innej parafii... muszę zdecydować się na odrzucenie którejś z już odgadniętych kart przy następnej okazji.

Całe szczęście nie działa to deprymująco, ponieważ nawet nie zyskując wiele za odgadnięcie zagadki, chcemy to robić tylko po to, żeby nie dawać kart przeciwnikom. Proste. Jeśli miałbym oceniać **Cortex** jako system prowadzenia gry i punktacji, jest on całkiem niegłupio pomyślany i sprawnie działający. Ale...

Tego typu gra jest tak dobra, jak dobre są zawarte na kartach łamigłówek. A tutaj jest trochę nierówno. Jestem ogromnym fanem kategorii Wielozadaniowość, która każe nam na przykład przykryć kartę lewą ręką, na prawej wyciągnąć dwa palce, a na głos powiedzieć sumę oczek z narysowanych kości. To brzmi trywialnie, ale przy presji czasu połączenie dodawania i zastanawiania się, która z moich rąk jest prawa a która nie... nie jest już łatwe.

Fajne jest też odgadywanie dotykiem. Kilka z kart jest pokrytych fakturą, którą na początku trzeba dotknąć i zapamiętać, a w trakcie gry bez patrzenia rozpoznać. Nietypowe i co najważniejsze dobrze wykonane.

Pozostałe zadania nie są już tak charakterystyczne. Znajdź niepasujący element, powiedz która droga prowadzi przez labirynt, znajdź układ tworzący linię, policz coś szybko, wskaż pasujący kawałek układanki. Nie ma tu niczego natchnionego i tak naprawdę wcale nie musiałyby być, gdyby tylko różnorodność ilustracji była trochę większa. Jeśli szukamy drogi przez labirynt, zawsze jest on tak samo wyglądający, niebiesko-biały i okrągły. Jeśli szukamy linii, zawsze pośród zielonych, czerwonych i niebieskich kapsli. Jeśli szukamy wyróżniającego się elementu, zawsze szukamy, który robot ma inną głowę.

Mnie i moich współgraczy dość szybko to znudziło. Wierzę jednak, że połączenie obu części i wybranie tych kategorii, które są dla nas w danym momencie najciekawsze rozwiązałyby ten problem, ponieważ sam pomysł na zabawę jest całkiem dobry. Do tego jednak trzeba kupić dwa pudełka, a nie tylko jedno.



Cortex Wyzwania 2

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: ok. 59,95 złotych



- solidne wykonanie,
- szybka rozgrywka,
- niegłupi pomysł na punktację.



- jak na lekkość gry, to na początku do przyswojenia jest całkiem sporo reguł,
- brakuje różnorodności w ramach jednej kategorii zadań.

kącik gier rodzinnych



naleśniki jak w Manekinie

Gry zręcznościowe to przede wszystkim ćwiczenie motoryki małej i czasu reakcji. Na rynku jest ich naprawdę dużo, ale cały czas pojawiają się nowe. Dziś opiszę dla was nowość na rynku od Cube Factory of Ideas, czyli Mniam Mniam Placki.

Pudełko z grą jest dość duże, ale wynika to z faktu, że kryje w sobie sporych rozmiarów elementy. Znajdziemy w nim plastikową patelnię i żetony przypominające naleśniki. Kolorystyka jest stonowana, a samo wykonanie porządne i nie pozostawia wiele do życzenia. Pudełko **Mniam Mniam Placki** wydaje się mało solidnie wykonane i może trochę drażnić oko estety. Mimo to dzieciaki reagowały na nie i na elementy znajdujące się w środku bardzo entuzjastycznie.

Mniam Mniam Placki łączy w sobie trzy mechaniki. Pierwszy element to gra zręcznościowa. Na patelnię układamy osiem naleśników, tak aby wszyscy zobaczyli, jaki dodatek się na nich znajduje. Mogą to być banany, truskawki lub czekolada. Następnie gracz nazywany kucharzem musi tak poruszyć patelnię, aby przynajmniej dwa placki obróciły się na zakrytą stronę. Robi to do momentu, kiedy uda mu się ta sztuka. Im więcej żetonów zostanie obróconych, tym lepiej. Jeśli będzie ich przynajmniej pięć, kucharz zdobywa jeden z nich. Na końcu gry każdy placek to punkt zwycięstwa. W kolejnym etapie dochodzi mechanika memory i element testowania własnego szczęścia.

Kucharz wskazuje jeden z obróconych żetonów, a wskazany przez niego gracz musi odgadnąć, z czym on jest. Jeśli ma dobrą pamięć i trochę szczęścia, poprzez udzielenie prawidłowej odpowiedzi otrzyma żeton do swojej puli. Jeśli się jednak pomyli, placek wędruje w ręce kucharza. W tym momencie kucharz decyduje czy zadaje kolejne pytania, czy przekazuje patelnię następnej osobie. Kolejna runda rozpoczyna się od uzupełnienia placków do ośmiu. Zwycięża gracz, który na końcu zabawy posiada przed sobą najwięcej plastikowych smakołyków.

Wrażenia z rozgrywek zacznę od tego, że **Mniam Mniam Placki** testowałem zarówno w grupie dorosłych, jak i dzieci. Obie grupy trochę inaczej radziły sobie z grą i inaczej ją oceniały. Dorosli koncentrowali się na jak najsprawniejszym obracaniu placków, czyli szlifowali swoje zdolności manualne. A muszę przyznać, że nie jest to najłatwiejsze zadanie. Podczas drugiego etapu włączało się kombinowanie i liczenie punktów. Często kucharz rezygnował z kontynuowania zadawania pytań po pierwszej odpowiedzi, ewentualnie kierował je do osób mających mniej zdobytych placków. W tej grupie najwięcej emocji i radości generowało operowanie patelnią oraz przewracanie placków.

Inaczej wyglądało to u dzieci. Te różnie radziły sobie z podrzucaniem i obracaniem placków. Każdy sukces przynosił wiele uśmiechów i radości. Etap zadawania pytań oraz zgadywania przeważnie kończył się na ostatnim odwróconym placku. Dzieci nie kalkulowały i po prostu bawiły się grą.

I tu pojawia się moja refleksja. Element zręcznościowy jest dość trudny, nawet dla dorosłych, co może trochę odstraszać dzieci. A etap zgadywania jest mniej angażujący dla starszych, którzy mocno kalkulują. Przez to ciężko pozycjonować ten tytuł. Jako gra dla dzieci może nie sprawdzić się ze względu na ograniczenia motoryczne. Jako gra dla dorosłych ze względu na mało emocjonujące zdobywanie punktów.

Mimo to muszę przyznać, że **Mniam Mniam Placki** odpowiednio podane sprawiają przyjemność podczas grania. Jest to ewidentnie tytuł rodzinny, w którym dorośli muszą trochę zapomnieć o punktach, a dzieci mniej stresować się nieudanymi próbami podrzucania placków. Jeśli tak do tego podejście, ów „kucharski” tytuł może sprawdzić się na waszych stołach.



Mniam Mniam Placki

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 99 złotych



- ✓ • fajny temat,
- ciekawe połączenie mechanik,
- proste zasady.

- ✗ • element zręcznościowy jest dość trudny dla dzieci,
- element pamięciowy jest mało angażujący dla dorosłych.

kącik
gier
historycznych

Gry o odzyskaniu niepodległości

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

W tym roku jedenasty listopada to nie było jaka rocznica. Mamy stulecie odzyskania przez Polskę niepodległości. Generalnie w ciągu ostatnich lat obchodzimy setne rocznice związane z I wojną światową. Niestety nie są one zbyt popularne, ale w tym przypadku, ze zrozumiałych względów, jest inaczej.

Rocznica to zawsze dobra okazja do wydania gry poświęconej rocznicowemu wydarzeniu. Taką grę może sponzorować samorząd bądź inna instytucja publiczna. Jak się jednak okazuje, zrobić grę historyczną o odzyskaniu przez Polskę niepodległości nie jest łatwo. W tym miejscu powinienem zaznaczyć, co rozumiem przez grę historyczną. Otóż chodzi mi o takie gry, których zasady czy – mówiąc nieco bardziej fachowym językiem – mechanika odwzorowuje na pewnym poziomie wydarzenia historyczne. Mówiąc prościej, chodzi o gry nie będące zmodyfikowaną wersją chińczyka, memory lub paru innych popularnych gier, do których ktoś dorobił historyczne obrazki. Tych ostatnich tytułów pojawiło się sporo, co pokazuje, że jest pewne zainteresowanie tematem.

Grę historyczną o odzyskaniu niepodległości, taką z prawdziwego zdarzenia, zrobić trudno. Gdyby miała to być gra wojenna lub polityczno-wojenna, niełatwo wskazać strony konfliktu i przeciwnika. Odradzająca się Polska była przede wszystkim miejscem, gdzie rywalizowały ze sobą, ale zarazem kooperowały luźno różne frakcje i ośrodki władzy. Wszystko to odbywało się bardzo spontanicznie. Proces odzyskiwania niepodległości i budowy państwowości odznaczał się wielką różnorodnością zjawisk, niekoniecznie dających się oddać w grze. Na całym obszarze rodzącej się II Rzeczypospolitej rozbrajano oddziały niemieckie i austro-węgierskie. Do aktów tych dochodziło zwykle w wyniku negocjacji. Równocześnie w Paryżu toczyły się rozmowy dyplomatyczne o kształcie granic państwa. Nie za bardzo da się przy takich wydarzeniach „wytypować” strony konfliktu.

Podobnie jak w przypadku gier, sytuacja ma się z rekonstrukcjami historycznymi. Zetknąłem się z tym problemem jako współorganizator **Pól Chwały** – jednej z największych imprez historycznych w Polsce. Różnego rodzaju instytucje bardzo poszukiwały tego roku zarówno rekonstruktorów, jak i wszelkich projektów poświęconych odzyskaniu przez Polskę niepodległości. Niestety, zarówno jednych, jak i drugich było jak na lekarstwo. W Polsce prawie w ogóle nie ma rekonstruktorów odtwarzających ten okres historyczny. Są liczne grupy zajmu-

jące się I wojną światową, jak i wojną polsko-bolszewicką 1920 roku, ale to nie to samo. Obecnie niektóre z nich starają się pośpiesznie „przekwalifikować”, aby móc załapać się na dotacje. Wracając do gier, mamy co najmniej kilka dobrych tytułów poświęconych Wielkiej Wojnie i różnym jej wycinkom, jak i wojnie polsko-bolszewickiej. Przyczyna tego stanu rzeczy jest podobna: samo odzyskanie niepodległości w skali kraju w większości nie wiązało się z działaniami ściśle militarnymi. Nie zapominam bynajmniej o powstaniu wielkopolskim lub walkach o Lwów (o których jeszcze dalej), ale w skali całego kraju to nie jest typowy, regularny konflikt, gdzie da się wyodrębnić jakiegoś jednego przeciwnika Polaków.

Rozglądałem się sporo po internecie za grami poświęconymi tematyce odzyskania przez Polskę niepodległości i spośród tytułów historycznych (pomijając różne wariacje chińczyka itp.) w zasadzie jedynymi są gra Łukasza Wrony **Semper Fidelis: Bitwa o Lwów 1918-1919** wydawnictwa Wysoki Zamek, stworzona we współpracy z IPN, oraz gra **Niepodległa**, którą ma wydać na jesieni tego roku IPN. Recenzja **Semper Fidelis** pojawiła się już na łamach naszego miesięcznika (numer 128). Generalnie jest to gra wojenna o jednym wybranym, wycinkowym konflikcie, których wiele złożyło się na polską walkę o niepodległość w 1918 roku. Walka o Lwów między Polakami

i Ukraińcami posiada wszystkie cechy pożądane z punktu widzenia gry wojennej. Przede wszystkim wyraźnie zarysowane strony z ich przeciwstawnymi dążeniami i wysuwającą się na plan pierwszy konfrontacją militarną. Nie będę się rozpisywał o tej grze, jako że napisałem już jej recenzję. Mogę jedynie jeszcze raz polecić **Semper Fidelis** wszystkim, którzy szukają dobrej, ciekawej gry wojennej.

Bardziej chciałbym się natomiast zająć drugą ze wspomnianych gier – **Niepodległa**, którą wydaje IPN. Niestety, w chwili gdy piszę ten tekst, najprawdopodobniej gra jest jeszcze na etapie produkcji. To, co zwróciło moją uwagę w materiałach jej poświęconych to informacje o tym, że jest to gra kooperacyjna. Zadaniem graczy jest wspólna „walka” z mechanizmem gry. To bardzo dobre i w tego typu grach nowatorskie podejście do tematu. W grach euro mechanizmy kooperacyjne nie są niczym nadzwyczajnym. W grach o tematyce historycznej jest trochę inaczej. Szlaki wśród polskich gier przeciera tu inna, wyjątkowo niepatriotyczna gra – **U-Boot** wydawnictwa Phalanx. Ma się ona oficjalnie ukazać w grudniu, ale prototyp jest już znany od niemal roku, kiedy to gra została ufundowana na **Kickstarterze**. W przypadku tej gry wyjątkowe jest również to, że stara się połączyć w jednym grę planszową z aplikacją komputerową do jej obsługi. Zapewne ekipa IPN wymyślała swoje rozwiązania niezależnie od projektu Phalanxów, ale ogólna myśl przewodnia odwołująca się do mechaniki kooperacyjnej jest ta sama.

Czy **Niepodległa** okaże się sukcesem i kolejnym udanym wcieleniem mechaniki kooperacyjnej w grach historycznych? Z informacji wydawcy wynika, że czas rozgrywki to około pół godziny w wersji podstawowej (zwanej też edukacyjną) i około pięćdziesięciu minut w wersji zaawansowanej. Przy tym gra ma oddawać okres od 1914 do 1918 roku, z epilogiem w postaci wojny polsko-bolszewickiej w 1920 roku. Przy tak określonych ramach czasowych rozgrywka w wersji edukacyjnej musi być bardzo uproszczona i raczej będzie to swego rodzaju historyczny odpowiednik gry w kółko i krzyżyk. Czas rozgrywki w wersji zaawansowanej budzi większą nadzieję. Do tego ma to być tak naprawdę osobna gra (tak pisze jeden

z autorów). Wydawca zapowiada, że w grze znajdzie się dziewiętnaście unikatowych kości do gry, osiemdziesiąt kart wydarzeń i postaci (w sumie ma być ponad sto ładnie ilustrowanych kart), liczne żetony znaczników i elementy drewniane. Wszystko to ma być wspaniale wykonane, jak na tak znaną rocznicę przystało. Najbardziej zachęcająco brzmi wzmianka o mechanizmach użytych w grze, które „zaciekawia graczy”. Mam nadzieję, że nie będzie to tylko zwyczajowy bełkot marketingowy, z jakim mamy nieraz do czynienia w takich sytuacjach, ale rzeczywiście będzie tam coś, co zaciekawi tych, dla których to nie jest pierwsza lub druga gra planszowa, z jaką zetknęli się w życiu.

Pozostaje życzyć Karolowi Madajowi i jego ekipie, aby **Niepodległa** okazała się sukcesem na miarę **Kolejki**, a nie jedynie kolejnym produktem w stylu gier **303** lub **Pamięć**. Być może autorom uda się zaproponować jakieś własne, oryginalne rozwiązania w ramach mechaniki kooperacyjnej i wnieść coś nowego w świat gier poświęconych historii i prezentujących przy tym pewien poziom.

Wydawcom i autorom robiącym gry na rocznice nie pozostaje natomiast obecnie nic innego jak szykować się na kolejną „setkę”. Tym razem będzie to rocznica wojny polsko-bolszewickiej 1920 roku. To już za niecałe dwa lata.



rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl