

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer

136

styczeń 2019



w numerze:

Monster Slaughter: Horror w Głębi Lasu | K2: Lhotse | Kingdomino: Age of Giants | Łupieżcy | Obsession | Orbis | Tyrans of the Underdark: Expansion Decks | Mi pasuje! | Chatka z piernika i wiele więcej.

od redakcji

W 2019 roku nie będę objadał się słodyczami. Zacznę ćwiczyć, może nawet biegać. Maraton jest z pewnością w moim zasięgu, trzeba tylko chcieć! No i więcej czasu na planszówki, gry fabularne i karcianki...

Postanowienia noworoczne. Kto z nas nigdy ich nie robił, niech pierwszy rzuci kamieniem. Są jak Kevin sam w domu w wigilijny wieczór i Wham! z Last Christmas przez cały grudzień: przez pierwsze dwadzieścia lat życia fajne, ale później coraz bardziej wkurzające. Z postanowieniami jest bowiem tak, że szybko o nich zapominamy, a krótką pamięć racjonalizujemy. A to że kontrolujemy podaż i popyt domowych słodczych, a to, że ćwiczymy dopiero miesiąc i na bieganie jeszcze zbyt wcześnie, a to, że raz na tydzień z planszą to i tak sporo, ponieważ praca, rodzina i spacer z psem. W efekcie przy kolejnej końcówce roku znowu sobie coś tam obiecujemy i znowu dziwimy się, że nie wyszło.

Pozwólcie, że raz w roku, w styczniu, zamienię się w Wujka Dobrą Radę i sprzedam wam coś, co u mnie działa idealnie. A zatem, uwaga, wujek Sting radzi – nie róbcie postanowień i po prostu coś zmieńcie!

... nie no, dzięki wujku, ale rada, nie ma co, od razu nasze życia wyglądają lepiej...

Serio, to działa. Udowodnię wam to na swoim przykładzie. Rok 2018 zacząłem w pracy, która doprowadzała mnie do szału, a kolejne depresyjne wstępniaki doprowadzały do szału Sasankę. Najpierw ona powiedziała just do it!, potem ja powiedziałem just do it! i spotkaliśmy się w Rebelu. Zacząłem organizować eventy i z każdym kolejnym banan na mojej twarzy rósł coraz bardziej.

Cofnijmy się jeszcze dalej, do czasów studenckich. Rok 2007, nuda, coraz bardziej lipna robota w portalu o tematyce fantastycznej. Objawy wypalenia i marazmu. I nagle, pyk, w głowie rodzi się pomysł. Just do it! i od ponad dziesięciu lat mamy Rebel Timesa. Widzicie już jak to działa? To taka sztuczka: nie mów, że coś zrobisz, po prostu to zrób. To nie żaden Zen dla bystrzaków... To magia... Sauvage? Nie, to nie reklama z Deepem – to PRAWDZIWA magia.

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 „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

4 _____ temat numeru: **Monster Slaughter: Horror w Głębi Lasu**



8 _____ **K2: Lhotse**

11 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

14 _____ **Kingdomino: Age of Giants**

18 _____ **Łupieżcy**

22 _____ **Obsession**

25 _____ **Orbis**

28 _____ **Skaczące jajeczka, Baobab, Dr Mikrob i Smart Domino**

31 _____ **Tyrants of the Underdark: Expansion Decks – Aberrations & Undead**

33 _____ kącik początkujących graczy: **Mi pasuje!**

35 _____ kącik gier familijnych: **Chatka z piernika**

37 _____ kącik gier historycznych: **Gry, z których warto sobie zrobić prezent nawet po świętach**

Pandemic: Upadek Rzymu

W styczniu na sklepowe półki trafi **Pandemic: Upadek Rzymu**, kooperacyjna gra oparta na znanej z Pandemic mechanice. Uczestnicy rozgrywki zjednoczą siły, aby wspólnie pokonać poważne zagrożenie – plemiona germańskie, które najeżdżają Cesarstwo Rzymskie. Muszą oni doprowadzić do ich wyeliminowania lub zawarcia sojuszu, zanim intruzi rozprzestrzenia się po kraju lub opanują Wieczne Miasto.

Każdy z graczy otrzymuje kartę postaci z unikalną zdolnością, która zapewnia mu określoną premię podczas rozgrywki. Na stół wykładana jest mapa Cesarstwa Rzymskiego. Podczas gry w różnych jej obszarach będą pojawiali się barbarzyńcy – zadaniem graczy jest ich eliminowanie. Podczas swojej tury mogą przemieszczać się po planszy, umacniać pozycje miast, rekrutować legionistów tam, gdzie występuje większe zagrożenie, a także zawierać sojusze z wrogimi plemionami. Celem jest wyeliminowanie wszystkich pięciu plemion atakujących Rzym. Aby to osiągnąć, należy zawrzeć z danym najeżdżcą przymierze lub całkowicie usunąć jego przedstawicieli z planszy.

Choć oparty na mechanizmie znany z **Pandemii**, **Upadek Rzymu** dostarcza odmiennych wrażeń. Wprowadzone modyfikacje zasad, spójny styl graficzny oraz dodatkowe elementy sprawiają, że gra ma niepowtarzalny klimat. **Pandemic: Upadek Rzymu** to gra w pełni kooperacyjna. Oznacza to, że gracze mają wspólny cel i współpracują, aby go osiągnąć, walcząc przy tym przeciwko mechanizmom gry.



Przechlapane!

Również w styczniu premierę ma mieć **Przechlapane!**, dynamiczna i zabawna gra blefu, w której staramy się jak najdłużej pozostać niezamoczeni. Każdy z graczy będzie odpowiedzialny za trzy pionki. Ważne, aby przynajmniej jeden z nich pozostał suchy do końca gry.

Osiemnaście kolorowych pionków rozmieścimy losowo wokół basenu. Każdy z graczy otrzyma jeden z żetonów i w tajemnicy sprawdzi, jaki



kolor pionków będzie należał do niego. Podczas swojej tury każdy z graczy może poruszyć jeden, wybrany przez siebie pionek. W tym celu bierze go z brzegu basenu i sprawdza cyfrę znajdującą się na spodzie – to ona określa, o ile pól możemy przeskoczyć. Jeśli po wykonaniu ruchu pionek stanie na polu, na którym jest inna figurka, strąca ją do basenu.

Gdy zostaniemy pozbawieni wszystkich swoich figurek, ujawniamy kolor i odpadamy z gry.

Z racji krótkiego czasu rozgrywki i niewielkich rozmiarów gry w **Przechlapane!** możemy zagrać zawsze i wszędzie. Gra stanowi świetne wprowadzenie do poważniejszych tytułów wykorzystujących mechanikę blefu.

Rising Sun: Zstąpienie Kami

Zstąpienie Kami to polska wersja rozszerzenia **Kami Unbound** do **Rising Sun**, która do sklepów trafi już w styczniu za sprawą Portal Games.

Wielka Kami, japońska bogini słońca, księżyca, morza, wiatru, błyskawic, burzy oraz wojny zerwała okowy. Nie zadowoli się już rzeszami wiernych, czczących jej imię w świątyniach; zesłała pomiędzy nich wprost na ziemię Wschodzącego Słońca, aby ramię w ramię kształtować Prowincję, z tymi którzy umiłowali ją najbardziej. Klan, który okaże się najwierniejszy, będzie cieszył się jej pomocą podczas starć oraz wyjątkowymi mocami, które zmieniają zasady zajęcia Prowincji.



Sushi Go Party!

Sushi Go Party! to samodzielna wersja popularnej, imprezowej karcianki oparta o znaną z **7 Cudów Świata** mechanikę draftu. Gracze dobierają na rękę tyle samo kart, po czym jedną z nich wybierają, a resztę przekazują dalej. W ten sposób konstruują jak najbardziej opłacalne zestawy, kontrolując jednocześnie poczynania przeciwników.

Oprócz możliwości zaproszenia do stołu aż ośmiu osób, **Sushi Go Party!** oferuje opcję samodzielnego konstruowania menu. Na samym początku gry wybieramy jeden rodzaj rolek, dwa dodatki, trzy przystawki i deser, a następnie składamy talię z zestawów wybranych kart. W ten sposób poszczególne rozgrywki jeszcze

bardziej różnią się między sobą, a my mamy kontrolę nad celami, które będziemy realizowali w grze. Drugą istotną zmianą są nowe rodzaje sushi, które możemy włączyć do naszego menu. W sumie w grze znajdziemy dwadzieścia dwa rodzaje kart, każdy ze specjalną zasadą punktowania.

Sushi Go Party! to niesamowicie prosta i przyjemna gra, która nadaje się zarówno na początek przygody z planszówkami, jak i na imprezy w większym gronie. Jej zasady tłumaczy się w kilka minut, a sama rozgrywka jest dynamiczna, krótka i bardzo przyjemna. Dzięki dodatkowym kartom dań oraz możliwości samodzielnego konstruowania menu **Sushi Go Party!** jest jeszcze bardziej regrywalne. Sami decydujemy, kiedy przychodzi czas na zmianę składników i możemy dbać o to, aby każda talia, a tym samym każda kolejna rozgrywka, była odmienna od poprzednich.

Premiera gry przewidziana jest na luty.



Pora liczyć

Również na luty przewidziana jest premiera **Pora liczyć**, dynamicznej gry opartej na szybkim liczeniu lub szacowaniu. Proste zasady połączone z możliwością dostosowania rozgrywki dla młodszych graczy to recepta na szybką i niezobowiązującą zabawę z matematyką.

Na stole rozkładamy od dziewięciu do szesnastu kart i układamy je w kwadrat. Resztę kart kładziemy w stosie obok. Wyciągamy pierwszą kartę ze stosu i odwracamy ją. Największy przedstawiony na niej obiekt (np. marchewkę) trzeba teraz odnaleźć pośród wszystkich kart ułożonych w kwadracie. Czym prędzej wskażemy liczbę danego obiektu na kartach. Jeśli trafiliśmy, zdobywamy punkt. Musimy zdobyć ich określoną liczbę, aby wygrać.

Pora liczyć to gra o prostych zasadach i skalowalnym poziomie trudności. Tytuł ten zaprojektował Sławomir Wiechowski, nauczyciel z wieloletnim stażem, który na co dzień wykorzystuje gry planszowe w procesie edukacji.





temat numeru
Monster Slaughter:
Horror w Głębi Lasu

ostatni dom
po lewej

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik

Wydawnictwo Black Monk konsekwentnie rozwija swoje portfolio o kolejne gry z potworami. Choć nie wszystkie wydawane tytuły przemawiają do mojej wyobraźni, nie sposób odmówić firmie z Poznania konsekwencji. Zazwyczaj są to nieduże pozycje, choć kilka lat temu to właśnie oni wprowadzili na polski rynek Zombicide, który przeszedł obecnie w ręce Portal Games. Luka w katalogu została jednak zapelniona przez Monster Slaughter: Horror w Głębi Lasu.

Jest to dość świeże podejście do oklepanego tematu „grupa studentów wyjeżdża do odizolowanej miejscówki, aby dobrze się bawić, ale coś na nich czyha”. Tutaj nie troszczymy się bowiem o to, aby im pomóc, a próbujemy pozabijać, wcielając się w rolę rodzinki potworów. A zatem odwrócenie ról, które jest na tyle ciekawe, że od razu przykuwa uwagę. Z pewnością pomaga w tym również ogromne pudełko, wypełnione po brzegi plastikiem, kartami i żetonami z fantastycznie funkcjonalną wypraską na elementy. Doceniam również wykorzystanie pudełka w charakterze planszy – montujemy kartonowe ściany i mamy gotową chatę, czyli miejsce krwawych zmagañ.

Monster Slaughter to typowy przedstawiciel ameritrashu, więc od razu musimy przygotować się na sporą dozę losowości. Mamy kości i losowy dobór kart, a planowanie kolejnych posunięć jest utrudnione z powodu dużej zmienności tego, co dzieje się na stole. Gra skaluje się w ten sposób, że im więcej graczy, tym mniejsza szansa na sensowne planowanie kolejnych tur. Czy jest to wada? Nie w tym gatunku, choć nie ukrywam, że w przypadku czterech i pięciu graczy nie wszystkie mechanizmy działają tak, jak powinny.

Jak już wspomniałem wcześniej, każdy z graczy wciela się w jedną, potworną rodzinę. Tych do wyboru jest kilka i różnią się one od siebie wyłącznie zdolnościami specjalnymi, ponieważ liczbą kostek i akcji w turze dla poszczególnych postaci jest identyczna. Dzieciak jest najszybszy, ale ma najmniej kostek, mamuśka jest wypośrodkowana, a tatuś ma najwięcej kości. Odpowiednie zarządzanie tymi zasobami jest kluczem do odniesienia zwycięstwa. Najczęściej dzieciakiem i mamuśką wykonujemy akcje, a tatuśkiem wybijamy studentów. Przy najmniej tak powinna wyglądać nasza idealna tura, jednak inni gracze postarają się zrobić wszystko, aby tak się nie stało.

Sam pomysł na rozgrywkę jest natomiast taki – każde pomieszczenie w domu ma przypisaną talię. Przed grą umieszczamy w niej pułapki, bonusowe akcje, sprzęt i jednego z pechowych studentów. Zabawa opiera się na przeszukiwaniu talii, odnajdywaniu w nich studentów i próbie ich wyeliminowania. Świeży jest tu pomysł ze sprzętem. Zapewnia on bowiem kostki, ale nie do ataku, a do obrony. A zatem, jeśli atakuję, inni gracze naradzają się i zagrywają na ofiarę najbardziej korzystną kartę. Każdy mój sukces kasowany jest przez sukces ofiary i jeśli nie uzyskam żadnego, moja postać zostaje wyrzucona do sąsiedniego pomieszczenia. Kolejna ciekawa rzecz jest taka, że do talii zawsze trafia sprzęt przypisany do wybranych przez graczy rodzin, który działa lepiej, jeśli użyjemy go przeciwko dedykowanej mu frakcji. Takie podejście gwarantuje, że talie poszczególnych pomieszczeń będą przeszukiwane przez wszystkich graczy. Z jednej strony zapewnia to zasoby, z drugiej pozwala odnaleźć ukrywające się przed nami ofiary.

Podczas zabawy będziemy wykonywać sześć akcji. Ruch pozwoli nam przemieszczać się po planszy, zerkając można sprawdzić, co znajduje się na szczycie talii danego pomieszczenia, a przeszukiwanie pozwoli dobrać karty. Jeśli już dobierzemy studenta, możemy go przestraszyć, co sprawia, że ucieknie on do innego pomieszczenia lub po prostu go zaatakować i wyrwać mu nieco mięcha – dosłownie, ponieważ punkty zwycięstwa to żetony ran, czyli utraconych części ciała. Możemy też, a nawet musimy, rozwalać drzwi lub barykady, aby dostać się do poszczególnych pomieszczeń. Dodajmy do tego

szkieletu jeszcze specjalne wydarzenie, które ciągniemy na początku rundy oraz fakt, że wykonujemy w niej swoje ruchy na przemienne i mamy szkielet rozgrywki.

Autorzy gry dorzucają do niego jeszcze kilka fajnych pomysłów. Najciekawszym jest z pewnością wyznaczanie przed rozpoczęciem gry kolejności, w jakiej będą schodzić poszczególne ofiary. Za każdym razem, gdy wytypowaliśmy poprawnie, otrzymujemy dodatkowe punkty. Nie muszę oczywiście wspominać, że z całych sił będziemy starali się manipulować sytuacją w taki sposób, aby postacie schodziły z tego świata w określonej przez nas kolejności.

Drugim fajnym pomysłem są nieproszeni goście, którzy po-



jawiają się podczas rozgrywki w leśnej chacie. Sprawia to, że z jednej strony mamy więcej możliwości zdobycia punktów, jednak z drugiej jest nieco trudniej, ponieważ ich specjalne zdolności potrafią napsuć krwi. Trzecim pomysłem jest opcjonalny budynek szopy, który powinniście traktować jednak jako podstawową zasadę, ponieważ bez niego jest zdecydowanie

zbyt prosto. W skrócie potwory nie mają do niego wstępu, więc studentów trzeba z niego wykurzyć lub załatwić przez okna. W szopie jest jednak sporo sprzętu, który może nam w tym przeszkodzić – wszak nikt nie lubi dostać gwoździem z pistoletu prosto w przekrwione ślepię.

Wygrywa oczywiście ta osoba, która zdobędzie najwięcej punktów. Te otrzymuje się za zadawanie ran, śmiertelne trafienia, obstawianie poprawnej kolejności śmierci, zgładzenie swojego ulubionego posiłku (wybieranego przed rozpoczęciem gry) i wyważanie drzwi. Takie podejście do punktowania sprawia, że osoba, która dobrze wytypowała kolejność uzyskuje dużą przewagę nad innymi, więc jeśli chcemy wygrać, musimy dbać o to, kto, kiedy i z czyjej ręki ginie.

Monster Slaughter to typowy przedstawiciel *ameritrashu*. Jest tutaj losowo, ale i zabawnie. Praktycznie o wszystkim decydują rzuty kośćmi, więc jeżeli was to wkurza, trzymajcie się z daleka. Bardzo fajnym pomysłem jest przeszukiwanie talii i dorzucanie broniącym się studentom kart. Dzięki temu nawet poza swoją turą mamy coś do zrobienia i nikt nie nudzi się przy stole nawet przez chwilę. Jest tutaj sporo dogadywania się nad planszą, blefowania i manipulowania innymi w taki sposób, aby postaci schodziły w takiej kolejności, jaka nam pasuje. A zatem nawet jeśli to nie my zabijamy, warto zmaksymalizować każdą kolejną śmierć.

Niestety gra nie ustrzegła się kilku wad, choć nie są one na tyle znaczące, żeby uniemożliwiać dobrą zabawę. Bez opcjonalnej szopy strasznie jest najłabszą z akcji. Zakłada ona, że straszmy postaci po to, aby przesunąć je do takiej lokacji, w której to my je zabijemy lub do takich, w których nie ma potworów, aby wtasować je na powrót w talię. Problemem jest rozmiar planszy – od trzeciej rundy praktycznie nie doświadczymy sytuacji, w której jakieś pomieszczenie będzie puste. W przypadku pięciu lub czterech graczy jest to w zasadzie niemożliwe. Szopa naprawia nieco ten problem, ponieważ po przestraszeniu postaci, ucieka ona do niej, a potwory nie mają tam wstępu. Oczywiście można kogoś przestraszyć ponownie i wtedy ucieka on z szopy, ale to już kolejna akcja. Bez tego budynku le-

piej kogoś zaatakować i utoczyć mu nieco mięsa, ponieważ po przestraszeniu trafi on do innej lokacji i to kolejny gracz zarobi prawdopodobnie kilka punktów.

Drugim problemem jest balans specjalnych zdolności rodzin. Niektóre z nich są o wiele lepsze niż inne. W tym aspekcie królują wampiry i wilkołaki. Te pierwsze mają dodatkową kość do przeszukiwania, co przekłada się na więcej kart na ręce i większe możliwości działania, te drugie zaś w darmowym ruchu mogą przesunąć się o dwa pola, a nie o jedno, co jest dużą przewagą w stosunku do innych rodzin. Najłabiej wypadają maniacy i zombiaki, ponieważ ich zdolności są strasznie sytuacyjne. Ci pierwsi zadają ranę postaci od razu po jej dobraniu, drugich zaś trudniej wyrzucić z lokacji. Podczas rozgrywki wypada to strasznie słabo.

Na szczęście **Monster Slaughter** ocieka klimatem niczym szpony krwi, więc można nad tymi wadami przejść do porządku dziennego. Czas rozgrywki waha się w granicach godziny, więc wybranie słabej rodzinki aż tak bardzo nie boli i w następnej partii można zdecydować się na inną. Gwarantuję, że ta następna na pewno nastąpi, ponieważ zabawa potrafi wciągnąć na długie godziny. Polecam wszystkim miłośnikom tytułów z potworami.



Monster Slaughter: Horror w Głębi Lasu

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 14+

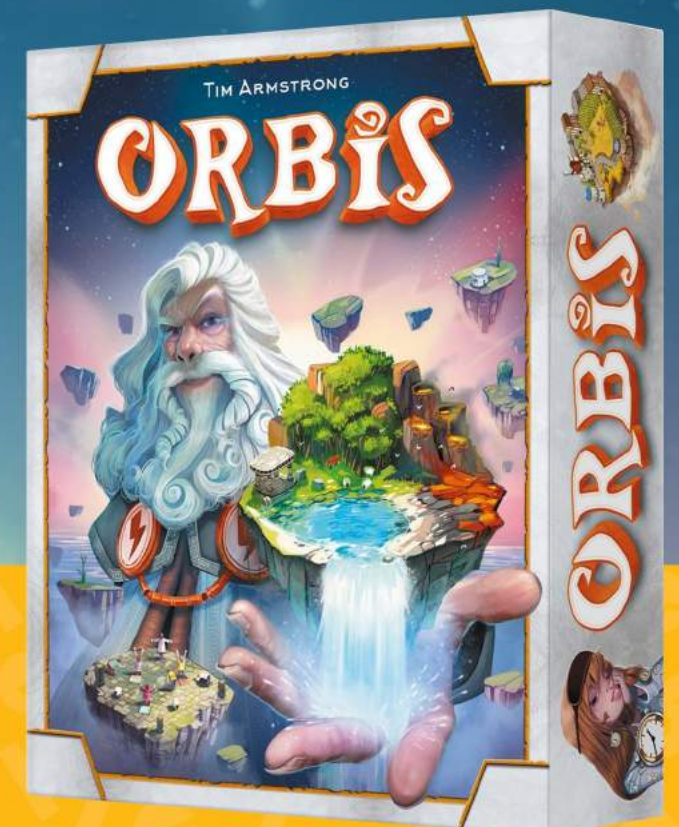
Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 358,95 złotych



- ✓ bajeczne wykonanie i fenomenalna wypraska,
 - ✓ świetny pomysł z torem kolejności śmierci,
 - dużo negatywnej interakcji.
- ✗ kiepski balans specjalnych zdolności rodzin,
 - słabo działająca akcja straszenia.

ORBIS



rebel

Ułóż świat na nowo!

LHOTSE

A photograph of two mountaineers ascending a steep, icy mountain face. The climber in the foreground is wearing a yellow and blue jacket and a large red backpack, pulling on a rope. The climber further up is wearing a yellow and orange suit. The mountain is covered in snow and ice, with a clear blue sky in the background.

K2: Lhotse

himalaizm
stosowany
po raz
kolejny

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Zacznijmy od tego, że nie ma tu rewolucji. Zasady podstawowej wersji K2 pozostają niemal bez zmian i nie dzieje się nic spektakularnego. Lubisz K2? Pewnie spodoba ci się ten dodatek. Nie lubisz? Ten dodatek raczej tego nie zmieni. Krótka piłka. Dziękuję, dobranoc, koniec recenzji. Co nie zmienia faktu, że jeszcze przez chwilę o wchodzeniu na Lhotse z tej czy innej strony sobie porozmawiamy.



W pudełku rozsądnych rozmiarów znajdziemy dwustronną planszę, nowy zestaw kafelków pogody i jakieś małe żetony z karabińczykami, które na pierwszy rzut oka wydają się najdziwniejszą zmianą, ale instrukcja szybko uściśla, że używać ich będziemy tylko w jednym konkretnym scenariuszu. A te są w pudełku dwa: południowa przełęcz i południowa ściana.

Zacniemy od przełęczy, ponieważ nie ma tu zbyt wiele do napisania. Wyobraź sobie, że grasz w **K2**, ale na trochę innej mapie i masz w talii trzy karty mniej, dzięki czemu szybciej się przetasowujesz. Koniec zmian. Czy przełęcz jest fajna? Tak samo jak plansze z podstawowej wersji. Po prostu grasz to samo, ale troszeczkę inaczej. Teraz lekka dygresja. Sam jestem ogromnym

fanem tego typu dodatków, chociażby do **Wsiąść do pociągu**. Samo ułożenie pól na planszy i wrażenie, że muszę teraz uczyć się nowych połączeń daje mi frajdę. System rozgrywki, na którym jest zbudowane **K2** nie daje chyba tak łatwo modelować plansz bez jakichś większych zmian. **Broad Peek** się udał, ponieważ twistem było to, że przez długi czas idziemy w bok, a nie do góry. Ten pomysł jest już spalony. Przełęcz jest spoko, ale to taki dodatek do dodatku – nie dla tej planszy kupuje się **Lhotse**.



Jeszcze jeden krótki wtręt o przełęczy. Na dole planszy dzieją się dziwne rzeczy. Tak, tuż koło obozu. Na samym początku, kiedy jeszcze nie ma limitu himalaistów na jednym polu, gracze mają do wyboru jedną z dwóch ścieżek: dłuższą lub krótszą. I naprawdę od paru dni chodzę, zastanawiając się czy jest coś, czego nie zauważam, czy te pola są po prostu zapychaczem miejsca i pełnią funkcję ozdobną? No bo po co mam iść przez cztery pola, skoro nic nie stoi na przeszkodzie, aby przejść przez tylko trzy? Koniec wtrętu.

Daniem głównym dodatku jest południowa ściana Lhotse, która dodatkowo łączy się z paroma zmianami. I to nie tylko w rozgrywkę, ale już w przygotowaniu. Plansza przedstawia kilka szlaków prowadzących do kilku różnych szczytów i jest podzielona na sektory: wschód, zachód, centrum. Podobny podział jest zastosowany na kafelkach pogody: na zachodzie pada śnieg i wchodzi się trudno, ale na wschodzie problemów

nie ma – to tak w uproszczeniu. Już samo to byłoby fajne, ale żeby dodać trochę więcej mózdzienia, przed grą robimy tak: na początku każdy ogląda dwa kafelki pogody. Jeden odrzuca, drugi dodaje do wspólnej puli. Do puli dodajemy później tyle losowych kafelków, których nikt nie widział, aby było ich w sumie sześć. Tasujemy i zaczynamy grę normalnie.



I to jest naprawdę fajny pomysł. Każdy gracz ma jakieś niewielkie pojęcie o tym, co na planszy się stanie (bo wybrał jeden kafel), a co nie stanie się na pewno (bo jeden kafel odrzucił). Wybór szlaku staje się teraz tak samo kluczowy jak umiejętne zarządzanie kartami. A warto wspomnieć, że na ścianie nie ma przebach. Możemy na przykład trafić na osuwisko (starszy brat lawiny z mini-dodatku), które sprawia, że himalaiści i namioty przesuwają się o jedno pole w dół. Dobrze byłoby wiedzieć, gdzie kamienie się nie osuną, prawda?

Teraz wiemy jak skorzystać z tego, o czym wiemy. A co z tym, czego nie widzieliśmy? Wybraliśmy szlak, ponieważ miało na nim świecić słońce, a przeciwnik dorzucił nam śnieżycę i osuwisko. Co teraz? Teraz do gry wchodzi karabińczyki na żetonach. Każdy z graczy raz na grę może połączyć ze sobą dwa pola znajdujące się na sąsiednich szlakach i w ten sposób przeskoczyć nawet do innego sektora w ucieczce przed warunkami atmosferycznymi. O, to jest tak jakby spora różnica. I to nie jest tak, że inni gracze nie mogą za mną pójść z wykorzystaniem tej

samej, zawieszanej przeze mnie z narażeniem zdrowia i życia linie. Stąd rozgrywka na tej planszy jest jednocześnie trudniejsza i ciekawsza niż w podstawce. A, jeszcze jeden szczegół. Nasi himalaiści zaczynają grę w obozach znajdujących się na dwóch różnych rogach planszy. Nie będą się blokować nawzajem, tylko z przeciwnikami. Spoko.

I teraz... co ja mam napisać na końcu, skoro naprawdę podsumowałem na początku? Lubisz **K2**? Nudzą ci się plansze z podstawki i z **Broad Peek**? Nie widzę powodu, żeby zniechęcać cię do kupienia **Lhotse**. Jest tu parę fajnych pomysłów.



K2: Lhotse

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 1 - 5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 64,95 złotych



- ✓ dwie nowe plansze to zawsze fajny dodatek i urozmaicenie,
- ✓ ciekawe zasady prognozowania pogody na planszy południowej ściany.
- ✗ w zasadzie nie stwierdzono, chyba że wadą jest brak czegoś spektakularnie rewolucyjnego.



Planszowe kwiatki Kwiatosza

uwagi
o uwadze

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Niedługo stuknie mi czwarty rok wygnania. Dzień później stuknie mi czwarty rok narzekania, że nie gram tyle, co powinienem. Podczas tych czterech lat przeprowadzałem się pięć razy. Przeprowadzka jest podobno jednym z bardziej stresujących wydarzeń w życiu, ale wiadomo jak to jest z pamięcią – wygładza, ugrzecznia, czyni mniej przykrymi wydarzenia z przeszłości. Mechanizm ten działa u mnie nieco zbyt szybko, dlatego w każdą kolejną przeprowadzkę pakuję się z oczekiwaniem częstszego grania. Mając świadomość mieszkania w wynajętym mieszkaniu, raczej ograniczam kupowanie, z Polski też przesyłam sobie tylko niektóre tytuły. Około pół roku przed ostatnią przeprowadzką wysłałem do Polski trzy kartony gier, które tylko leżały, towarzystwa na nie bowiem nie było. Nadal jestem w fazie rozpakowywania się w nowym miejscu – aby oszacować potrzeby meblowe, postanowiłem stworzyć oddzielny profil dla kolekcji posiadanej za granicą. Okazało się, nie po raz pierwszy zresztą, że bardzo dużo prawdy jest w spostrzeżeniu: ludzie nie reagują na rzeczywistość, tylko na własne wyobrażenie dotyczące rzeczywistości. Otóż moja niewielka, niezaspokajająca większości

potrzeb kolekcja okazała się mieścić sto pięć gier (w tym osiemnaście rozszerzeń). Poukrywane pod stołami, poupychane na cudzych szafkach piętrzyły się gry, o istnieniu których niby wiedziałem, ale w praktyce w polu świadomości ich nie było. Po przeprowadzce okazało się, że wcale nie tak łatwo je upchnąć – żona użyła dwóch pudeł przykrytych obrusem jako stolika kawowego, ale, jak BARDZO WYRAŹNIE zaznaczyła, to rozwiązanie chwilowe. Okazuje się więc, że z dziką chęcią pojadę do IKEA dokupić kilka Kallaxów. Rozwiązanie to polecam żonom, potajemne dorzucenie kilku tanich gier do stosów może zaowocować niemalrudzącym na wyjazd do szwedzkiego przybytku paździerza mężem.

Czas zauważyć

Jedną z gałęzi psychologii jest psychologia temporalna – zajmuje się ona pojęciem czasu w różnych aspektach. Typowe pytanie dla tej dziedziny to na przykład: czemu czas biegnie szybciej, gdy dobrze się bawimy? Jest to odczucie tak powszechne, że odruchowo nasuwa się odpowiedź „no bo się dobrze bawimy”. Tylko że, co dziwnym nie jest, odpowiedź ta nie wytrzymuje analizy głębszej niż dwie sekundy. Jedną z popularnych koncepcji jest taka, że do zauważania czasu używamy naszej uwagi. Im więcej uwagi poświęcone jest zajęciu, tym mniej jej zostaje do obserwowania upływającego czasu. Więcej uwagi poświęconej czasowi oznacza z kolei, że obserwujemy

go bardzo dokładnie. Dlatego właśnie osobom chcącym doświadczać każdej sekundy jak najpełniej, zaleca się umawianie do dentysty na osiemnastą i docieranie do poczekalni już o dziewiątej rano.

Pokrewnym zjawiskiem, przynajmniej w moim odczuciu, jest efekt myślenia z perspektywy czasu. Sprawia on, że wydarzenia z przeszłości wydają się dużo mniej losowe, niż były naprawdę. Dlatego właśnie im więcej czasu minęło od partii **Relica**, która zaowocowała powstaniem **Gradania**, tym bardziej jestem skłonny uwierzyć, że może faktycznie była jakaś moja wina w moich słabych rzutach. Człowiek jest bardzo przywiązany do idei sprawstwa. Odkrycie, że można wpływać na świat staje się źródłem dużej przyjemności i satysfakcji. Kiedy więc moja uwaga nie jest skupiana na roztrząsaniu ciągle od nowa tej samej, koszmarnej partii, mózg układa sobie te wspomnienia po swojemu, dodając będące celem dla człowieka założenie „miałem na to wpływ”.

Uwaga generalnie jest bardzo ciekawym fenomenem znajdującym zastosowanie w wielu podejściach do analizy zjawisk okołoplanszówkowych. Weźmy na przykład czas dołu, czyli downtime. Wszyscy zgadzają się, że jest on wadą, niewielu zgadza się w kwestii odróżniania go od normalnego czasu myślenia. Skrajności, czyli godzina na kolejkę lub pięć sekund na kolejkę są odbierane jednoznacznie. Wystarczy jednak zajrzeć w dyskusję dotyczącą ujęcia czasu oczekiwania pomiędzy swoimi ruchami, aby zobaczyć, że co dla jednego jest sufitem, dla innego jest podłogą.

Inteligent się nie nudzi

Pogląd, że człowiek inteligentny się nie nudzi jest szczególnie rozpowszechniony wśród rodziców, których dzieci dają się jeszcze na to nabierać i potraktowane takim powiedzeniem dają starym trochę spokoju. Ziarno prawdy w młyn powiedzeń ludowych rzucają jednak wyniki badania opublikowanego przez Brytyjskie Towarzystwo Psychologiczne – okazuje się, że w chwilach pozbawionych stymulacji część osób zwraca uwa-

gę ku własnym myślom, introspekcja zajmuje część zasobów ich uwagi, zostaje jej więc mniej do śledzenia ogromu czasu upływającego pomiędzy turami. Inni z kolei, którzy nie mają skłonności do introspekcji, wymagają pewnego zaangażowania towarzyskiego dla utrzymania odpowiedniej stymulacji, której mogą poświęcić zasoby uwagi. Tak naprawdę więc wydaje się, że każdy może sobie radzić z downtimem tak, żeby nie stał się wadą gry. Kluczem jest takie dobranie grupy, aby wszyscy wolną uwagę kierowali podobnie. Grupa zamyślonych będzie się bawić równie dobrze jak grupa gadających, jednak sadzając mnichów buddyjskich do partii z kołem gospodyń wiejskich, można spodziewać się przynajmniej kilku negatywnych uwag na temat czasu oczekiwania na swoją kolejkę.

Część gier nie wymaga absolutnie żadnej uwagi od nikogo poza osobą akurat rozmyślającą o swoich ruchach. Nie mam badań pod ręką, niemniej jestem gotów założyć się o czapkę arbużów, że dokładnie taki sam czas oczekiwania na swoją kolejkę będzie dużo mniej dokuczliwy w grupach używających gier jako smaru towarzyskiego, rodzaj *downtime'u* też ma tutaj znaczenie.

Trzymaj!

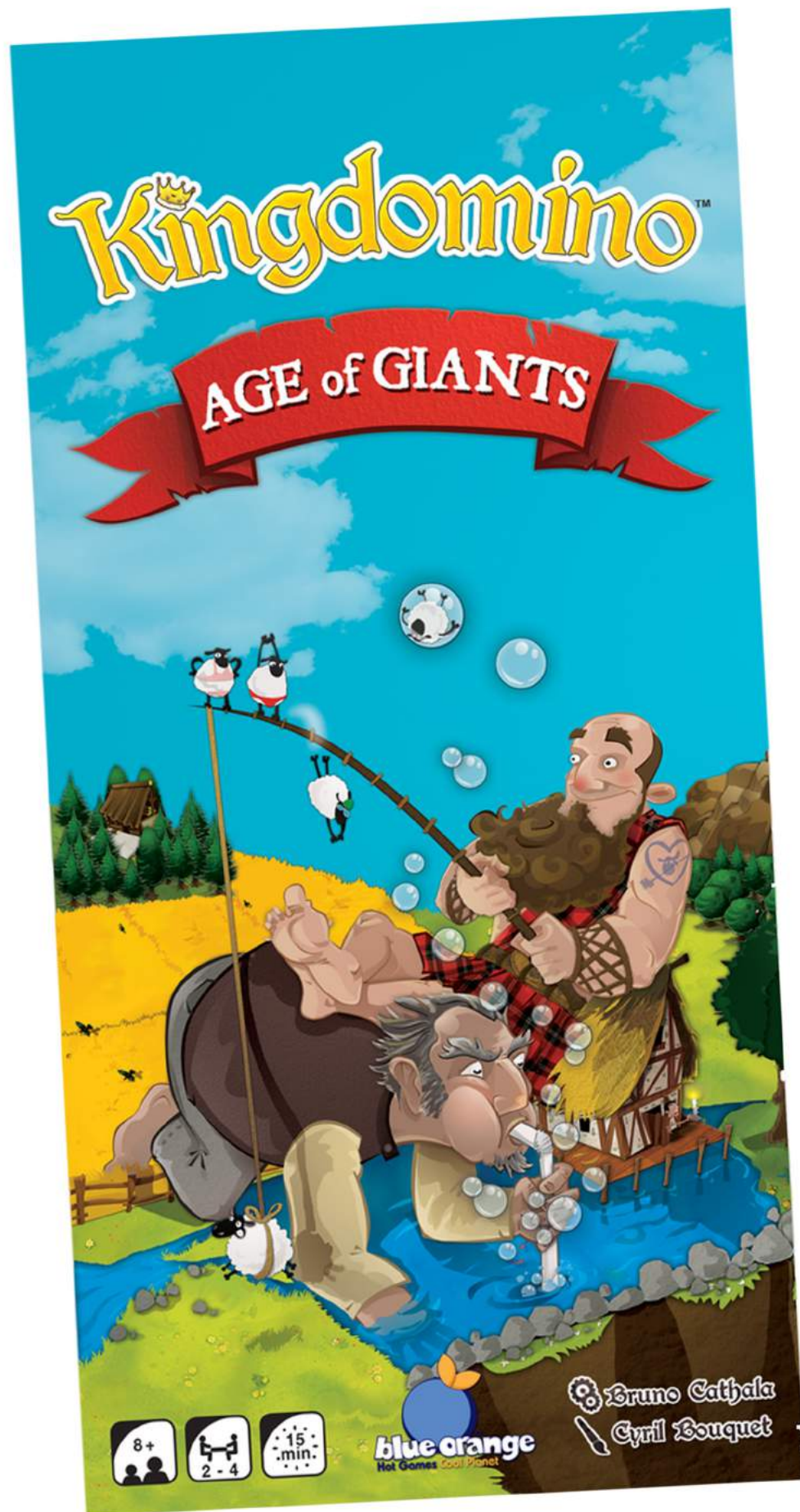
Utrzymanie uwagi, czyli koncentracja, bazuje z kolei na pojemności pamięci operacyjnej. Średnio oceniana ona jest na siedem plus minus dwa elementy. Wydaje się, że jest to dość dobry przedział dla możliwych do ogarnięcia jednym umysłem akcji – **Lords of Waterdeep** zawiera na początku gry dziewięć możliwych do podjęcia akcji, **7 Cudów** operuje siedmioma kartami na rękę, i tak dalej. Kiedy natomiast liczba pól akcji w **Lords of Waterdeep** rośnie, zwiększa się również liczba przeoczeń danego pola, przynajmniej w moim doświadczeniu z nowicjuszami. Przeprowadzając analizę kolejki opartej o pięć różnych pól, jesteśmy w stanie to wszystko utrzymać w polu uwagi. Im bardziej sytuacja robi się jednak złożona, tym trudniej uchwycić wszystkie elementy naraz.

Cofanie ruchów, poza przypadkiem złamania zasad, najczęściej wiąże się z zapomnieniem lub przeoczeniem innej możliwości. Rodzi się we mnie pytanie. Z jednej strony nie lubię zabraniać cofania (o ile nie zostały odkryte nowe informacje), z drugiej jednak – przecież autor wie, że projektując łamigłówkę z osiemdziesięciu ruchomych elementów, część nie została użyta przez przeoczenie. Czy więc pozwalając na cofanie ruchu, działam wbrew intencji autora? Gry są testowane wiele razy, z jednej strony wchodzi więc specjalizacja i poprawienie wyników graczy, ale z drugiej autor po to jest autorem, żeby znać ograniczenia człowieka i robić takie gry, przy których klient się będzie dobrze bawić. Zakładam więc, że decyzje o mnożeniu decyzji to świadome zabiegi, które mają zrobić użytek z ograniczeń ludzkiego umysłu.

Śmiechowy rynek masowy

Planszówki produkowane na rynek masowy, supermarketowy, często traktowane są przez graczy z pobłażaniem. Działają często co najwyżej średnio, mają za sobą sztaby ludzi, a budżety na reklamę przekraczają możliwości polskiego programu badania kosmosu. Tytuły takie jednak mają silną pozycję na rynku. Grającym w nie ludziom nie przeszkadza traumatyczna losowość, nuda między rundami, zasady spisane, zdawałoby się, na kolanie. Dobrze się sprzedają, ponieważ ludzie dobrze się przy nich bawią (mimo wszystko!). Jednym z istotnych, moim zdaniem, czynników ich sukcesu jest rozumienie przez producenta procesu kierowania uwagą. Iluzjoniści żyją z tego, że zasób ten da się przekierować. Ciekawi mnie czy projektanci również podchodzą z uwagą do tej kwestii.





Kingdomino: Age of Giants

dwie gry,
jeden
dodatek,
sześciu
górkich
olbrzymów

zrecenzował:

Tomasz „Kosoluk” Sokoluk

Czy rok bez nowej pozycji od Brunona Cathali ze słowem „domino” w tytule to rok stracony? Tak mogłoby się wydawać, ponieważ niedawno zakończone targi w Essen były już trzecimi z rzędu, na których taka premiera miała miejsce. Tym razem francuski projektant zaproponował nam dodatek Age of Giants, który można łączyć z obiema grami z serii, czyli Kingdomino i Queendomino. Wydała go tradycyjnie firma Blue Orange, zaś polska wersja ukaże się w lutym tego roku nakładem FoxGames.

Już na pierwszy rzut oka najnowsza pozycja Cathali zachwyca wizualnie, co zresztą nie powinno dziwić, gdyż Blue Orange to wydawca o ugruntowanej pozycji, jeśli chodzi o jakość swoich tytułów, a za ilustracje znów odpowiada Cyril Bouquet, autor grafik zdobiących **Kingdomino** i **Queendomino**. Dodatkowe kafelki są grube, wytrzymałe i ozdobione ładnymi, komiksowo-bajkowymi obrazkami, fajnie prezentuje się również sześciu drewnianych gigantów. Osobna wzmianka należy się jednak największemu elementowi, jaki znajdziemy w pudełku – wieży na kafle domina. Jest ona wysoka, zamykana na magnes oraz, co ważne, otrzymujemy ją od razu złożoną. Przed każdą rozgrywką wkładamy do niej potasowane płytki, a potem, już w trakcie partii, z łatwością wyjmujemy je przez szczelinę u dołu. Dzięki temu nie trzeba już trzymać na stole otwartego pudełka „podstawki” i wyciągać kafli z przeznaczonej na nie przestrzeni w wyprasce – zwłaszcza, że płytki z dodatku i tak by się w niej nie zmieściły.

Oczywiście wieża to tylko robiący wrażenie gadżet, który nieco usprawnia rozrywkę i świetnie prezentuje się na stole, nie mając jednak najmniejszego wpływu na zasady gry, ale **Age**

of Giants jest pełnoprawnym dodatkiem wprowadzającym też trochę nowości do mechaniki. Przede wszystkim możemy wreszcie zagrać zarówno w **Kingdomino**, jak i **Queendomino** w pięć osób, jednakże nowe kafle terenu nie służą wyłącznie temu celowi. Na niektórych znajdziemy postacie gigantów, którzy zeszli z gór, aby porozrabiać trochę w królestwach graczy i rozrabiają całkiem skutecznie – jeśli dołączymy do swojego terytorium płytkę z gigantem, będziemy musieli zakryć jego figurką jedną z posiadanych koron, która w efekcie nie będzie się liczyć przy końcowej punktacji. Wrednego giganta można się jednak pozbyć – wystarczy dobrać płytkę z rysunkiem śladów stóp, aby przemieścić wielkoluda do królestwa jednego z przeciwników. Ostatni nowy element wprowadzony w dodatku to płytki zadań określające warunki, które należy spełnić, aby uzyskać dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec partii, np. posiadanie swojego zamku dokładnie w środku królestwa,

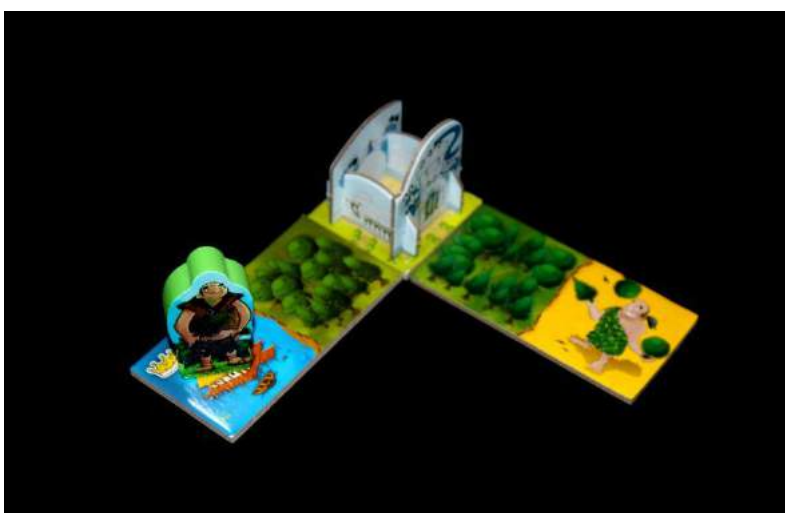


na samym rogu lub otoczenie go całkowicie polami tylko jednego rodzaju. Ze względu na to, że zadań jest aż siedemnaście, a w pojedynczej rozgrywce wykorzystujemy zaledwie dwa wylosowane z całej puli, jest to spore urozmaicenie, dobrze wpływające na i tak przecież niemałą regrywalność obu podstawowych gier. Trzeba jednak zaznaczyć, że niektóre z warunków są

po prostu powtórzeniami opcjonalnych wariantów rozgrywki z **Kingdomino**.

Wszystkie te nowości niewątpliwie urozmaicają grę w większym lub mniejszym stopniu, ale na pewno nie stanowią wielkiej rewolucji w podstawowej mechanice **Kingdomino**. Największą zmianą jest wprowadzenie do tej dość „pokojoyej” gry rodzinnej bezpośredniej negatywnej interakcji pod postacią gigantów. Do tej pory gracze mogli głównie przeszkadzać sobie nawzajem, podbierając potrzebne innym płytki w **Kingdomino** lub niszcząc dostępne do zakupu budynki w **Queendomino**. Teraz po raz pierwszy w tych grach istnieje możliwość bezpośredniego zagrożenia królestwu przeciwnika i pozbawienia go paru punktów zwycięstwa. Z jednej strony dodaje to rywalizacji nieco rumieńców, z drugiej może nie przypaść do gustu fanom, którzy szczególnie cenią rodzinny aspekt oryginału i wolą raczej skupiać się na rozbudowie swojego terenu niż szkodeniu innym uczestnikom. Jeśli jednak gramy w mniej niż pięć osób, elementu tego można uniknąć po prostu celowo nie wybierając płytek z gigantami. Ponieważ grając z użyciem **Age of Giants**, wybieramy płytki spośród pięciu, a nie jak dotąd czterech rozłożonych na stole, przy liczbie graczy mniejszej niż maksymalna, jeden kafelek zawsze pozostanie niewykorzystany.

Kingdomino: Age of Giants może Ameryki nie odkrywa, ale jest solidnym, fajnym dodatkiem do obu składających się na serię gier. Wprowadza możliwość gry w pięć osób, trochę negatywnej interakcji, dodatkowe opcje na końcowe punktowanie oraz atrakcyjny wizualnie gadżet w postaci wieży na płytki. Nie jest to jednak produkt z kategorii „musisz mieć”, o ile nie jesteś fanatykiem serii, a **Kingdomino** lub **Queendomino** nie lądują na twoim stole naprawdę często. Te gry same w sobie, choć proste (a może właśnie dlatego?), oferują wystarczająco dużo, aby obyć się bez rozszerzenia. W ostatecznym rozrachunku należy **Age of Giants** ocenić pozytywnie – jest dobre, a to po prostu wersje podstawowe zawiesiły poprzeczkę nad wyraz wysoko.



Kingdomino: Age of Giants

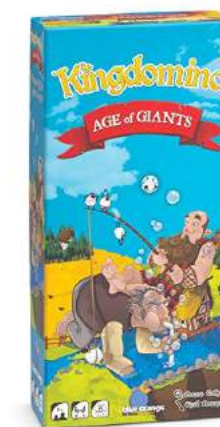
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

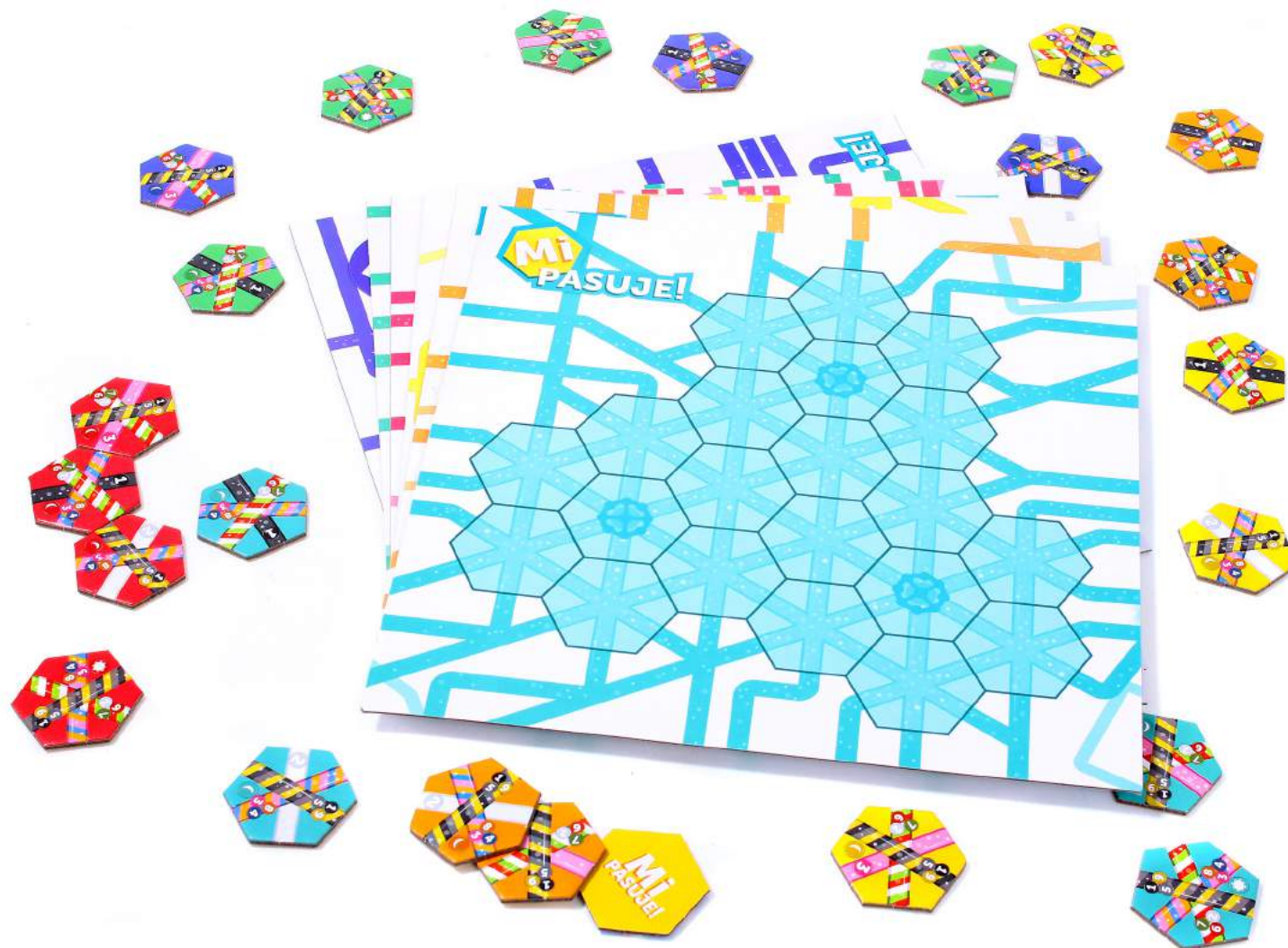
Czas gry: 20 minut

Cena: ok. 85 złotych



- ✓ utrzymany wysoki poziom wydania serii,
- ✓ fajny gadżet w postaci wieży na płytki,
- możliwość gry w pięć osób,
- urozmaicenie i większa niepowtarzalność rozgrywki.

- ✗ nie wszystkim przypadnie do gustu zwiększona negatywna interakcja w grze rodzinnej,
- brak większych zmian mechanicznych.



rebel

Klasyczna, wciągająca gra
w układanie kafli z liczbami!



Łupieżcy

gdy Władcy
nie ma, koty
harcują

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Z grami wydawnictwa Black Monk jest mi zazwyczaj nie po drodze. Jednego jednak nie mogę firmie z Poznania odmówić – konsekwencji w budowaniu spójnego portfolio. Jeszcze chyba ani razu nie zdarzyło mi się dojrzeć na pudełku z grą ich logo i pomyśleć „hmm... dziwny wybór”. Czarno-biała kostka w kółku niemal zawsze zwiastuje leciutką, imprezowo-zabawową i niepozbawioną poczucia humoru gierkę. A że ja akurat w czymś takim nie gustuję, to nie ich wina.

Nie inaczej jest też w przypadku **Łupieżców**, czyli karcianki o radosnym poszukiwaniu skarbów w siedzibie Mrocznego Władcy pod jego nieobecność i biciu się po łapach w trakcie wykonywania tych czynności. Gracze tworzą w niej złożone głównie z kotów drużyny rabusiów, a ich celem jest jak najszybsze zrabowanie określonej w zasadach liczby łupów (różnej w zależności od liczby graczy).

W rozgrywkę wchodzi się szybko i bez oporów, ponieważ schemat jest prosty. Gram albo dobieram kartę, potem każdy mój rabus może zaatakować lub rabować, potem znowu gram kartę lub ją dobieram. Na ręce nie mogę mieć na końcu rundy więcej niż dziesięciu kart, a na stole więcej niż trzech łupieżców. Proste. Koncept jest tutaj przystępny na tyle, że nie bawimy się nawet w żadne punkty magii, złote monety, klejnociki ani żadną inną walutę wymaganą do wystawiania postaci. Wszystkie karty zagrywane są za darmo, bez udziwnień. Wszystko zgodnie z moją naprędce wymyśloną teorią, że proste gry należy upraszczać, a nie komplikować.

Jak więc postarano się zminimalizować fakt występowania w talii kart obiektywnie lepszych i obiektywnie gorszych? Każda postać jest opisana trzema cechami, których kombinacja

teoretycznie sprawia, że nie ma kart przegiętych w żadną stronę. Łupieżca ma jakąś Moc, która pokazuje jak jest skuteczny w walce lub łupieniu, jakąś liczbę serduszek, która pokazuje, ile uderzeń na klatę potrafi przyjąć i iloma kostkami rzuca w momencie wykonywania akcji i jakąś zdolność, która może być aktywowana w określonym momencie. Im lepsza zdolność, tym mniej serduszek albo Mocy. Im więcej Mocy, tym mniej serduszek... i tak dalej. Ma to sens, nie będę się do niczego mocno przyczepiał. Nie czułem się nigdy oszukany przez losowość w dociągu kart.

W powyższym akapicie padły dwa hasła-klucze, na których jeszcze przed końcem recenzji trzeba się skupić. Kostki i zdol-

ności. Najpierw kostki. Jest ich dużo, ich wpływ na grę jest znaczący, a wyrzucanie przez cały czas niskich wyników sprawia, że nic mądrego nie zrobimy. Ot, taka gra. Gdyby trwała dłużej niż czterdzieści minut, pewnie zazgrzytałbym zębami. Ale trwa krócej, więc nie zgrzytam. Moc karty pokazuje, ile oczek na kostce muszę wyrzucić, żeby znaleźć skarb lub zadać ranę przeciwnikowi. Jeśli karta ma cztery Mocy, muszę wyrzucić cztery lub mniej oczek. Rzucam tyloma kostkami, ile serduszek nadal posiada postać.

Jest to flagowy przykład gry, w której kości muszą być, ponieważ o to w niej chodzi. Możemy sobie kręcić nosem, że „losowość” i „trywialność”, ale są takie dni, że po prostu chce się



poczuć ten dreszczyk przed ryzykownym rzutem. **Łupieżcy** go zapewniają.

Na dodatek kości całkiem fajnie współgrają ze zdolnościami kart. Jeśli ktoś grał w **Hearthstone'a**, tutaj poczuje się jak w domu, od razu rozpoznając proste i intuicyjne mechaniki. Bez wnikania w szczegóły mogę napisać tylko, że zdolności są proste w zasadach i zapisie, ale łączenie ich ze sobą w kombosy potrafi dawać całkiem sporo frajdy z odkrywania niezbyt oczywistych na pierwszy rzut oka zależności. Nie spodziewałem się. Doceniam.

A gdzie jest jakiś problem, ponieważ jakiś przecież być musi. Na pudełku jest kłamstwo. Takie standardowe. Gra od dwóch do sześciu graczy. Nigdy w to nie wierzę i tutaj też się nie brałem. Taki rozstrzał zmienia rozgrywkę diametralnie i ciężko zaprojektować coś, co będzie śmigało tak samo dobrze niezależnie od liczby graczy. Najlepiej bawiłem się na trzy i cztery osoby. Wtedy zyskujemy najlepszy stosunek czasu oczekiwania na swoją kolejkę do chaosu obecnego na stole. **Łupieżcy** zadziałają też na dwie osoby, ale w takim układzie siada trochę dynamika pomiędzy graczami, która powinna być jej sednem. Wiecie, to standardowe „bij lidera”. Na pięć lub sześć osób nie jest dobrze. W grze jest średnio tyle samo tur (bo jak skończy się talia, kończy się gra – w uproszczeniu) tyle tylko, że rozłożonych pomiędzy większą liczbę graczy. Na kolejkę czeka się dłużej, na stole zmienia się więcej – nie widzę w tym wartości dodanej.

Łupieżcy dają jednak radę. Rzucanie kostkami i kręcenie fajnych kombosów jest fajne, lekkie i przyjemne. Nikogo nie zamierzam zniechęcać. Jeśli ktoś lubi Black Monka, może spokojnie w to wchodzić.



Łupieżcy

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: ok. 79,95 złotych



- całkiem przyjemne składanie kombosów ze zdolności kart,
- względnie szybka rozgrywka.



- na więcej niż cztery osoby gra staje się zbyt chaotyczna.

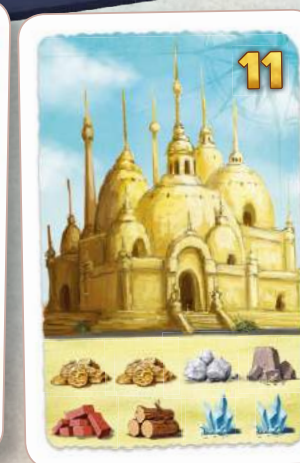
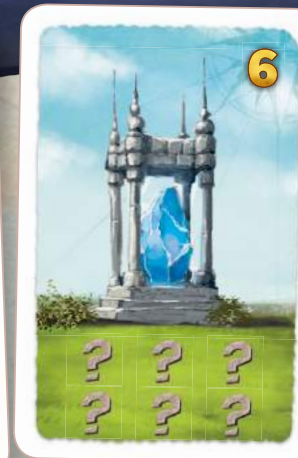
WYSPA SZAMANA

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.

Obsession

Pride, Intrigue, and Prejudice in Victorian England

A Dan Hallagan Board Game



Obsession

duma
i
uprzedzenie

zrecenzował:

Agnieszka Chrzanowska

Do tej pory klimat wiktoriańskiej Anglii mogliśmy poczuć, sięgając po powieści Jane Austen lub oglądając serial Downton Abbey. Teraz sami możemy wcielić się w role członków angielskich rodzin – wystarczy zagrać w Obsession.

Potyczki na Dzikim Zachodzie, eksplorowanie Marsa, podążanie śladami Kuby Rozpruwacza, walka o przetrwanie na bezludnej wyspie – wydawałoby się, że nie ma tematu, którego nie dotknęliby twórcy gier planszowych. A jednak do niedawna istniała pewna niezagospodarowana nisza: świat angielskiej arystokracji. Niszę tę odkrył Dan Hallagan – postanowił on stworzyć grę, którą pokocha jego żona. Tak powstała **Obsession**.

Tytuł ten przenosi nas w czasy wiktoriańskie, do angielskiego Derbyshire. Wcielamy się w role członków angielskiej rodziny, która stara się odbudować swą dawną świetność. A robimy to, zapraszając do swojej posiadłości wspaniałych gości, w tym rodu Fairchildów – po śmierci rodziców Elizabeth i Charles przyjechali do ciotki, bogatej hrabiny Margaret Fairchild i od tamtej pory okoliczni mieszkańcy zabiegają o ich względy, już zacierając ręce na myśl o wydaniu za mąż córki lub ożenku syna. Nie jest jednak łatwo uzyskać przychylności tak wspaniałych osobistości. Aby zwiększyć swoje szanse, musimy rozbudowywać rezydencję, remontować pokoje, wznosić rzeźby i pomniki, organizować atrakcyjne wydarzenia, zatrudniać służbę, która pomoże w realizacji naszych planów. Na to wszystko oczywiście potrzeba pieniędzy...

Grę zaczynamy z ręką kart. To członkowie naszej rodziny oraz dwójka zwykłych – czyli nie aż tak prestiżowych – gości. Na początku nasza posiadłość jest bardzo skromna. Obejmuje salon, gabinet, pokój kamerdynera oraz altanę i pole do gry w kule. Posiadamy też niewielką służbę: kamerdynera, gospodynię, pokojową i pokojowego oraz lokaja. Każda rodzina ma cechę specjalną, np. Yorkowie zatrudniają dodatkowego lokaja,

a Cavendishowie na początku gry cieszą się większą reputacją niż inne rodziny.

Gra składa się z czterech sezonów towarzyskich, które łącznie obejmują szesnaście albo dwadzieścia rund (rozgrywka standardowa lub rozszerzona). Jeszcze przed rozpoczęciem zabawy każdy gracz otrzymuje osobiste cele (ukryte dla pozostałych). Mogą na przykład dotyczyć określonych rodzajów pomieszczeń lub majątku. Ponadto na początku każdego sezonu (lub później, w zależności od wybranego wariantu rozgrywki) określamy, co najbardziej interesuje Fairchildów. Może sport? A może prestiż i splendor? Cele osobiste oraz cele ogólne w postaci zainteresowań młodych arystokratów nadają kierunek naszym działaniom.

Podczas tury, w imieniu rodziny, wykonujemy następujące akcje:

- przeprowadzamy rotację służby – po obowiązkach minionych dni personel potrzebował odpoczynku, ale teraz znów jest gotowy do pracy;
- organizujemy wydarzenia, np. polowanie, partia krokieta, spotkanie panów przy cygarze, spacer po ogrodzie; oczywiście, aby to było możliwe, konieczna jest pomoc służby, najczęściej lokaja albo kamerdynera; jeśli nie są oni dostępni, musimy odłożyć wydarzenie na później; to, jakie atrakcje możemy zorganizować zależy też od tego, jaką reputację udało nam się już zdobyć – nie każdy może wydać wielki bal;



- zapraszamy gości – w końcu to dla nich organizujemy wydarzenie; niektórzy z nich, zwłaszcza ci najbardziej prestiżowi, wymagają służby, zatem jeśli chcemy ich zaprosić, musimy mieć do dyspozycji pokojowego albo pokojową; inni goście nie są aż tak wymagający – nie potrzebują służby, ale też nie zwiększają naszej reputacji, a są i tacy, którzy sprawiają, że reputacji nam ubywa: zwykle to bogaci Amerykanie, np. Susan Norris, która odziedziczyła fortunę potentata tytoniowego; zdarza się jednak, że i ich zapraszamy – gdy brakuje pieniędzy, musimy zapomnieć o dumie;
- zapewniamy służbę – delegujemy naszych pracowników do odpowiednich zadań czy to przy wydarzeniu, czy to przy gościach;
- zbieramy korzyści i ponosimy straty – zdobywamy (lub tracimy) punkty reputacji albo pieniądze, pozyskujemy nowych gości na rękę, odprawiamy niechcianych gości; następnie możemy zakupić kafelki rozwoju, które pozwolą nam rozbudować posiadłość i w efekcie organizować jeszcze bardziej atrakcyjne wydarzenia (np. biblioteka, pokój bilardowy, kort tenisowy i inne).

I tak, tura za turą, podejmujemy działania, które mają nam pomóc odbudować reputację naszej rodziny. Gdy kończy się

sezon (czyli po trzeciej, siódmej, jedenastej i piętnastej turze w standardowej rozgrywce), następują konkury – sprawdzamy, której rodzinie udało się sprostać oczekiwaniom młodych Fairchildów. Ten, kto najlepiej wypadł w obszarze, który ich interesował (czyli zdobył najwięcej punktów np. w sporcie), pozyskuje kartę Charlesa albo Elizabeth. Gra kończy się, gdy zamkniemy ostatni sezon. Liczymy wtedy punkty w różnych obszarach rozwoju, np. kafelki posiadłości, krąg gości, reputacja, cele osobiste. Wygrywa rodzina z największą liczbą punktów.

Żaden miłośnik serialu **Downton Abbey** lub powieści Jane Austen nie może przejść obojętnie koło **Obsession**. Choć na pierwszy rzut oka gra może wydawać się bardzo „sucha” – układamy kafelki, wykorzystujemy pionki do wykonywania określonych akcji – w rzeczywistości jest prześlągnięta klimatem. Każde wydarzenie ma uzasadnienie tematyczne (które autor przedstawia w glosariuszu), postaci mają krótkie notki, które wyjaśniają ich sytuację albo opisują charakter. W efekcie grając, mamy wrażenie, że naprawdę kierujemy służbą, zarządzamy rezydencją, przyjmujemy gości. W ten sposób gra idealnie oddaje atmosferę czasów wiktoriańskich: spokój, maniery i angielska flegma to tylko fasada, pod którą skrywają się wielkie emocje.



Obsession. Pride, Intrigue, and Prejudice in Victorian England

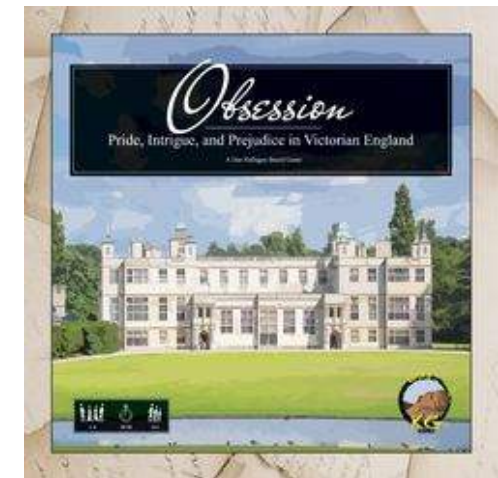
Zrecenzowała: Agnieszka Chrzanowska

Liczba graczy: 1–4 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 54 USD



- wiele dróg prowadzących do zwycięstwa,
- bardzo wyraźnie odczuwalny klimat (wielbiciele Downton Abbey z pewnością dostrzegą w pionkach służby pana Carsona lub pana Batesa),
- - dodatkowe warianty gry wprowadzające urozmaicenie do rozgrywki (np. wariant Jane Austen, w którym cele brane pod uwagę w konkurach ujawniane są dopiero na koniec danego sezonu),
- - dobrze działający wariant solo.



- temat może [choć nie musi] nudzić osoby, które nie lubią „angielskich klimatów”.



Orbis

boski suchar

zrecenzował:

Maciej „Mat_eyo” Matejko

Dawno już minęły czasy, w których zagrywałem się w tytuły rodzinne, ponieważ swoje zainteresowanie przenieśliśmy w cięższe rejony naszego hobby. Nadal jednak zdarza mi się zagrać w prostsze, rodzinne gry, a dziś jedną z nich recenzuję. Orbis, ponieważ o nim mowa, to nowość od wydawnictwa Space Cowboys. Wiedzą oni jak robić gry rodzinne, a w dorobku mają jeden z największych hitów tego gatunku, czyli Splendor. Polską wersję zawdzięczamy wydawnictwu Rebel, którego tłumaczenie instrukcji (jedyne językowo zależne elementy gry) stoi na wysokim poziomie.

W **Orbisie**, wbrew nazwie, nie będziemy zarządzać polskim biurem podróży. Czekają na nas dużo wznioślejsze role, wcielimy się bowiem w boga, który z dostępnych krain będzie tworzył swój wszechświat. Przynajmniej w teorii, ponieważ w praktyce gra jest do bólu abstrakcyjna i oderwana od tematu. Dlaczego nasz wszechświat nie składa się z planet, a z latających kawałków różnych terenów, które w dodatku układamy w piramidę, a na jej szczycie układamy siebie, czyli boga. To nawet ma sens. Do chwili, w której dowiadujemy się, że kafelek naszego boga, czyli naszą tożsamość, pozyskujemy w trakcie gry, najczęściej pod jej koniec. Słyszałem o gender, ale *divinity fluidity* to dla mnie nowość. Najlepszym podsumowaniem klimatu w grze niech będzie fakt, że w instrukcji nie znajdziemy nawet pół zdania fabularnego wstępu...

Na szczęście wykonanie jest lepsze, choć nadal dalekie od boskości. Brakuje mi wypraski, choćby dzielącej przestrzeń pu-

dełka na pół. Kafelki i drewniane kosteczki to sam środek skali jakościowej, choć te pierwsze zyskują trochę dzięki bardzo przyjemnym, komiksowym ilustracjom. Ikonomia jest przystępna i dobrze opisana w instrukcji, tak jak i wszystkie inne zasady. Ciężko jest tutaj źle zagrać, nawet będąc początkującym planszówkowiczem.



Mechanicznie **Orbis** to *draft* kafelków z otwartej puli i ich układanie w naszym prywatnym wszechświecie. W trakcie gry widzimy zawsze dziewięć dostępnych kafelków terenów. Wybieramy jeden z nich, zbierając ewentualnych, leżących na nim wyznawców. Jak mogą się tam znaleźć? Otóż pobierając kafelek, na wszystkich sąsiadujących z nim pionowo i poziomo dokładamy po jednym wyznawcy w kolorze terenu, który właśnie wzięliśmy. Opłacamy koszt wybranego kafelka, płacąc odpowiednimi wyznawcami z naszej puli i dokładamy go do naszego wszechświata.

Każdy kafelek poza pierwszym musi stykać się z co najmniej jednym innym, musimy też budować je w piramidę. Ta u podstawy ma pięć terenów, wyżej cztery i tak dalej aż do ostatniego kafelka, na którym znajdzie się bóg. Budowa na pierwszym poziomie nie ma większych ograniczeń, jednak kafelki na wyższych terenach muszą mieć pod sobą choć jeden kafelek tego sa-

mego typu. Jeśli więc na dole mamy dwa sąsiadujące ze sobą lasy, to na nich będziemy mogli wybudować tylko i wyłącznie kolejny las. Na początku nie zwracamy na to uwagi i budujemy bez stresu, jednak w późniejszym etapie gry trzeba się często nagimnastykować, żeby samemu się nie zablokować. Na szczęście o całkowitej blokadzie nie ma mowy, ponieważ każdy kafelek można ułożyć jako pustkowia. Nie płacimy żadnego kosztu, a pustkowia są wszystkimi kolorami jednocześnie, więc można je i na nich budować dowolnie. Karą jest ujemny punkt, który przynosi nam pod koniec gry. Po opłaceniu i dołożeniu kafelka rozpatrujemy jego ewentualne efekty i uzupełniamy wystawkę terenów, żeby kolejny gracz miał znów dziewięć do wyboru. Alternatywą dla takiej tury jest wzięcie jednego z bogów. Tych mamy od początku dostępnych do wyboru kilku, każdy daje punkty na koniec gry za konkretne osiągnięcia. Każdy z graczy może to zrobić tylko raz.



Rozgrywamy tak piętnaście rund, po których gracze podliczają punkty ze swojego wszechświata. Poza bogami punkty znajdziemy na samych kafelkach, a także w ich efektach. Niektóre wymuszają na nas budowanie piramidy w konkretny sposób, inne w momencie ich wzięcia zmuszają do odrzucenia wyznawców z naszych zapasów lub wystawki albo premiuja za największą liczbę terenów danego rodzaju. Jest przy tym sporo główkowania, zwłaszcza w połączeniu z zasadami tworzenia naszego wszechświata. Na tyle dużo, żeby stanowić ciekawą

łamigłówkę, ale nie zrazić mniej zaawansowanych graczy.

Regrywalność tworzą kafelki bogów, których maksymalnie połowa pojawi się w jednej partii oraz losowość wychodzenia na stół terenów. W połączeniu ze zmianą wystawki po ruchu każdego gracza tworzy to ogromną zmienność. Jest to oczywiście zmienność zamknięta w niezbyt rozbudowanych ramach mechaniki, jednak pamiętajmy, że **Orbis** jest rodzinnym tytułem i nie można po nim oczekiwać niesamowitej głębi strategicznej. Niestety ów kij ma dwa końce. Fakt, że ruch przeciwników diametralnie zmienia sytuację sprawia, że nie sposób zaplanować ruchu w oczekiwaniu na swoją kolej, co szczególnie boli w rozgrywkach czteroosobowych. We dwójkę i trójkę gra toczy się sprawnie, ale po dołożeniu czwartego gracza zaczyna niestety mocno się przeciągać. Dlatego unikałbym na waszym miejscu partii w pełnym składzie.

Orbis zaskoczył mnie tym, jak bardzo wciąga. Ta prosta w założeniach i zasadach gra zapewnia bardzo dużo radości, zwłaszcza jeśli gramy maksymalnie z dwoma przeciwnikami. Uważam, że tytuł ten świetnie sprawdza się do wciągania nowych osób w planszówki i głównie im go polecę, choć sprawdzi się również jako niebanalny przerywnik dla wytrawnych geeków.



Orbis

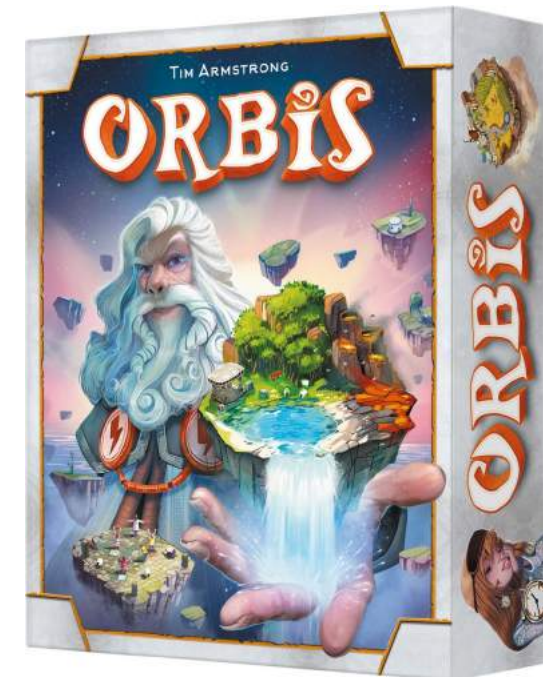
Zrecenzował: Maciej „Mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 129,95 złotych



- ✓ ciekawe wyzwanie przy budowie piramidy,
- ✓ system pozyskiwania i dystrybucji wyznawców,
- ✓ proste zasady.

- ✗ słabe skalowanie do czterech graczy,
- ✗ abstrakcyjność.



Skaczące jajeczka, Baobab, Dr Mikrob i Smart Domino

szybcy,
zręczni
i spostrzegaw-
czy

przeglądu gier dokonał

Michał „Windziarz” Szewczyk

Gier opartych na refleksie, zręczności i spostrzegawczości powstaje co roku bardzo wiele. Od lat Dobble są hitem sprzedażowym i miliony osób sięgają właśnie po ten tytuł, gdy mają ochotę w coś zagrać. Jak widać, lubimy wykazać się szybkością i świetnym zmysłem obserwacji. Autorzy prześcigają się w pomysłach, jak przyciągnąć naszą uwagę do kolejnej gry z gatunku, a to poprzez dodawanie gadżetów lub wymagania od graczy specyficznych zdolności. Dziś przyjrzę się aż czterem tytułom, które ocenię z perspektywy dorosłego i dziecka.

Pierwszą z nich będą **Skaczące jajeczka**. Jest to nowe wydanie gry, która robiła kiedyś furorę za sprawą wydawnictwa Haba. Niestety gry z tej stajni są ciężko dostępne w Polsce, przez co jedynie nieliczni mieli szansę na sprawdzenie tego tytułu w praktyce. **Skaczące jajeczka** przyciągają uwagę przez niecodzienne pudełko. Wygląda ono bowiem jak wytłaczanka, którą kupujecie w sklepie. Gdyby nie kolorowa owijka z logo Rebela, można by pomyśleć, że w „planszówkowym” robimy zakupy na obiad. W środku znajdziemy dziesięć jajek wykonanych z bardzo przyjemnego, miękkiego tworzywa, podstawkę na jajko i dwie kości. Cała gra polega na wykonywaniu różnych rzeczy, wskazanych przez kości, dzięki którym zdobędziemy jajka. Kto będzie miał ich pięć, wygra grę. Zdobywanie jajek nie jest proste, musimy wykazać się przede wszystkim refleksem i spostrzegawczością. Na początku rozgrywki każdy gracz bierze jedno jajko i umieszcza je zgodnie z wynikiem na kości ciała. Czyli rozgrywkę rozpoczynamy, trzymając rekwizyt pod pachą lub pomiędzy kolanami. Musimy pamiętać, że podczas gry nie możemy trzymanych jajek upuścić, takie wracają bowiem do pudełka. W każdej rundzie rzucamy kością akcji i szybko reagujemy

na wynik, który wypadnie. Cztery jej ścianki wskazują na zadanie, w którym musimy być pierwsi, aby zdobyć jajko. Musimy krzyknąć kukuryku lub jak najszybciej zabrać jajko z podstawki albo kość akcji, lub też odtńczyć głupawy taniec drobio-disco. Dwie akcje powodują, że ostatni gracz, który je wykona, traci posiadane przez siebie jajko. Jedną z nich to położenie palca do ust i wyszeptania „cii”, druga to jak najszybsze położenie ręki na jajku z podstawki. Jeśli w rundzie, któryś z graczy zdobędzie jajko, rzucamy kością części ciała, aby określić gdzie i jak musi je trzymać. Im więcej się ich zdobędzie, tym ciężiej będzie graczom wykonywać polecenia wynikające z rzutu kością. Gra ma banalne zasady, ładne i atrakcyjne elementy. Każda rozgrywka to salwy śmiechu oraz dziwnych sytuacji. Jeśli nie lubicie się wygłupiać podczas planszówek, **Skaczące jajeczka** omijajcie z daleka. Jeśli jednak szukacie gry ruchowej, która rozgrzeje wasze towarzystwo, ów tytuł jest godny polecenia. Gra świetnie sprawdza się w gronie dzieci, które cieszą się z zadań i niezgrabnie próbują utrzymać zdobyte jajka. W tym gronie problemem jest przede wszystkim koordynacja ruchów, ale jest to też świetne ćwiczenie dla najmłodszych. Dorosłym jest trochę łatwiej rozgrywać partie. Gra ćwiczy zręczność i szybkość reakcji. Polecam bez względu na wiek.



Drugim tytułem, o którym napiszę jest **Baobab**. Gra, która sprzedawana jest w nietypowej, podłużnej puszcze, zwieńczonej sporym zamknięciem. W środku znajdziemy nieforemne

karty przedstawiające różne elementy baobabu oraz zwierzęta. Puszka to część gry, jest to bowiem nasze tytułowe drzewo. Karty rozdajemy wszystkim graczom, a ich celem jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich. W swojej turze każda osoba decyduje, ile spośród nich zagra. Minimalnie może to być jedna karta, a maksymalnie trzy. Następnie umieszcza je na baobabie zgodnie z różnymi zasadami, w zależności od typu karty. Mamy zatem wymuszenie układania karty na obrzeżu „korony” drzewa, pomiędzy innymi kartami, poprzez ciśnięcie nią z wysokości trzydziestu centymetrów lub rzucenie jej jak frisbee. Jeśli podczas dokładania kart któraś będąca już na drzewie lub ta właśnie umieszczana spadnie na stół, gracz odkłada je na bok, tworząc karny stos. Na końcu gry, czyli w momencie, kiedy jeden z graczy umieścił swoją ostatnią kartę na drzewie, podliczane są punkty. Wygrywa gracz, który w stosie karnym i stosie dobierania ma najmniej kart. **Baobab** premiuje



je przede wszystkim zręczność graczy. Liczą się tu zdolności manualne i trochę szczęścia w dociągu kart. Mamy tu całkiem sporą dozę negatywnej interakcji, gdyż dokładając kolejne karty do korony drzewa, możemy to robić tak, aby maksymalnie utrudnić kolejkę innym graczom. Bardzo podoba mi się jak „rośnie” tytułowy baobab, jest to atrakcyjne wizualnie. Gra jest trudna bez względu na wiek. W moich rozgrywkach trudności z dokładaniem kart wykazywali wszyscy. **Baobab** generuje sporo emocji i sporo śmiechu, szczególnie gdy na „drzewie” jest już dużo kart. Jedynym mankamentem, jaki zauważyłem, jest bardzo dziwny sposób zakończenia rozgrywki. Zakładając, że wszyscy gracze od samego początku, co rundę będą wykładali taką samą liczbę kart, gra skończy się w momencie, w którym jeden z nich będzie rozgrywał rundę więcej niż pozostali.

To bardzo dziwne i niesprawiedliwe rozwiązanie. Podsumowując, jest ładnie, wymagająco i ciekawie dla dużych oraz małych.

Trzecią grą jest **Dr Mikrob**, oryginalnie wydany przez Blue Orange. Jak zwykle w przypadku gier tego wydawnictwa, mamy do czynienia z ładnie zilustrowaną i bardzo dobrze wykonaną produkcją. Tym razem gracze wcielają się w asystentów laboratoryjnych, którzy używając pęset i szalek Petriego, muszą rozpoznać mikroby i odnaleźć na nie antidotum. W czasie rundy gracze odkrywają kartę i na podstawie zawartych na niej informacji, jak najszybciej muszą odnaleźć i za pomocą pęsety przenieść na swoje szalki odpowiednie elementy. Podczas tych działań obowiązują proste zasady. Antidotum umieszczamy w największej części szalki i musi mieć inny kształt oraz kolor niż trzy pozostałe mikroby. Dwa z trzech mogą mieć ten sam kolor, wszystkie jednak muszą różnić się kształtem. Na kartach czasem widnieje tylko antidotum, czasem zaś dwa mikroby. Zatem oprócz szybkości i zręczności w posługiwaniu się pęsetą, musimy wykazać się zdolnością do przeprowadzenia prostej dedukcji. Na szczęście w grze użyto tylko trzech kolorów, co ułatwia sprawę i przyspiesza rozgrywkę. Najtrudniejszym elementem dla dzieci jest określenie, które mikroby mają być przeniesione do szalki. Operowanie narzędziami rozwija zdolności manualne i nie jest bardzo wymagającym zadaniem. Rozgrywka jest bardzo szybka, trwa około dwudziestu minut. Autorzy dodali dwa warianty prowadzenia partii. Oba wprowadzają negatywną interakcję i niestety nie przypadły mi do gustu. **Dr Mikrob** angażuje na chwilę, ale niestety brak tej grze tego czegoś, co wyróżniałoby ją od innych produkcji od wydawnictwa Blue Orange. Po dwóch lub trzech rozgrywkach ma się wrażenie powtarzalności. Dla dorosłych może być zbyt mało wymagająco, dlatego **Dr Mikrob** to tytuł skierowany bardziej dla dzieci.



Ostatnim omawianym tytułem jest **Smart Domino** wydane przez FoxGames. Gracze otrzymują pięć plastikowych prostopadłościanów, na których ściankach znajdują się białe symbole na różnym tle. Zadaniem graczy jest jak najszybsze odwzorowanie układu dziesięciu symboli z karty zadań. Tych w pudełku znajdziemy sześćdziesiąt podzielonych na pięć stopni trudności. W grze mamy dwa warianty rozgrywki. W pierwszym mamy klasyczne, kto pierwszy ten lepszy. Ustalamy, ile rund gramy, a następnie w każdej z nich najszybszy gracz zabiera kartę jako punkt. W drugim wariantcie przed graczami układamy kilka kart różniących się poziomem trudności. Im trudniej, tym więcej punktów. Gracze rozpoczynają odwzorowywanie wybranej przez siebie karty. Może się zatem zdarzyć, że dwie lub więcej osób tworzą ten sam układ. Kartę i punkty zdobywa gracz, który zrobi to szybciej niż inni. By utrudnić graczom zadanie, na części klocków mamy takie same ścianki. Rozgrywki są bardzo szybkie, a samo układanie bardzo przyjemne. Zarówno dzieci, jak i dorośli znajdą tu coś dla siebie. Gradacja stopnia trudności pozwala na dostosowanie rozgrywki do wieku uczestników. Gra sprawdza się także dla bardzo małych dzieci, które mogą poćwiczyć sobie układanie elementów bez presji czasu. **Smart Domino** jest też bardzo dobrze wykonane. Plastikowe elementy są ładne i trwałe i mogą być wykorzystywane jako zabawka. To, co szczególnie urzekło mnie w tej grze, to fakt, że podczas rozgrywek osoby dorosłe nie mają przewagi nad dziećmi, co powoduje mocne zaangażowanie u wszystkich grających. Bardzo polecam ten tytuł.



Skaczące jajeczka

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: ok. 59,95 złotych

Baobab

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: ok. 59,95 złotych

Dr Mikrob

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: ok. 89,95 złotych

Smart Domino

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: ok. 99,95 złotych

TYRANTS OF THE UNDERDARK™

EXPANSION DECKS



ABERRATIONS & UNDEAD

**Tyrants of the Underdark:
Expansion Decks
– Aberrations
& Undead**

nieumarli
jakością
nierówni
żywym

zrecenzował:

Maciej „Mat_eyo” Matejko

Recenzując miesiąc temu Tyrants of The Underdark, narzekałem trochę na niezbyt rozbudowaną pulę kart. O tym samym musieli pomyśleć twórcy gry, ponieważ już rok po premierze podstawki wydali dodatek Aberrations & Undead.



W tym tekście nie będę przybliżał wam samej gry i jej mechaniki, jeśli więc nie znacie **Tyrants of the Underdark**, zachęcam do sięgnięcia do recenzji w 135 numerze **Rebel Times** (grudzień 2018). Dodatek zawiera wyłącznie karty i wprowadza dwie nowe pół-talie, Aberracje i Nieumarłych. Pierwsi to między innymi budzący ciepłe wspomnienia z **Baldur's Gate II** Łupieżcy Umysłów, Obserwatorzy i Umbrowe Kolosy. Drudzy zaś to wszystko, o czym tylko można pomyśleć w kwestii powrotu z zaświatów – szkielety, duchy, zombie, licze i wampiry.

Ilustracje na kartach trzymają dosyć wysoki poziom, więc jest na czym zawiesić oko. Niestety jakościowo mocno odbiegają od kart z podstawki. To trochę paradoks, ponieważ karty są lepszej jakości, ale to wielki minus dla dodatku. Nie wiem jak to możliwe, że karty różnią się w każdym możliwym aspekcie. Mają zauważalnie inny odcień rewersów, są dużo grubsze i na dodatek lakierowane. Jeśli średnia jakość kart z podstawki nie przekonała was do zainwestowania w koszulki, po zakupie dodatku będziecie do tego niemalże zmuszeni. Bez problemu można bowiem rozpoznać, skąd pochodzi leżąca na wierzchu talii karta.

Co nowego wprowadzają karty, poza całkowicie inną jakością wykonania? Jest to zdecydowanie dodatek z gatunku „więcej tego samego”. Nie wprowadza innowacji mechanicznych, dodaje za to sporo nowych kart. Dzięki dwóm nowym pół-taliom liczba dostępnych kombinacji rynku wzrasta niemal trzykrotnie, z sześciu do piętnastu. Aberracje to kolejna dawka negatywnej interakcji i bardzo dużo efektów zmuszających przeciwników do odrzucania kart. Niespecjalnie przypadło mi to do gustu, ponieważ tak jak Demony z podstawki spowalnia rozgrywkę. Natomiast Nieumarli to sporo usuwania kart z talii i duży potencjał militarny. Aberracje stały się u mnie jedną z najmniej lubianych pół-talii, wyprzedzając tylko Demony, natomiast Nieumarłych uważam za najlepszą. Ogólnie więc dodatek wypada nieźle.

Nie ukrywam, że **Tyrants of the Underdark** to jeden z moich ulubionych deckbuilderów, więc suplement powitałem z szerokim uśmiechem na ustach. Mocno zmałał on po rozpakowaniu paczki i obejrzeniu kart, ale powrócił podczas gry. Dodanie nowych kombinacji talii rynku odświeża grę i jeśli podoba wam się podstawka, nie widzę żadnych powodów, dla których nie powinniście sięgnąć po dodatek.



Tyrants of the Underdark: Expansion Decks – Aberrations & Undead

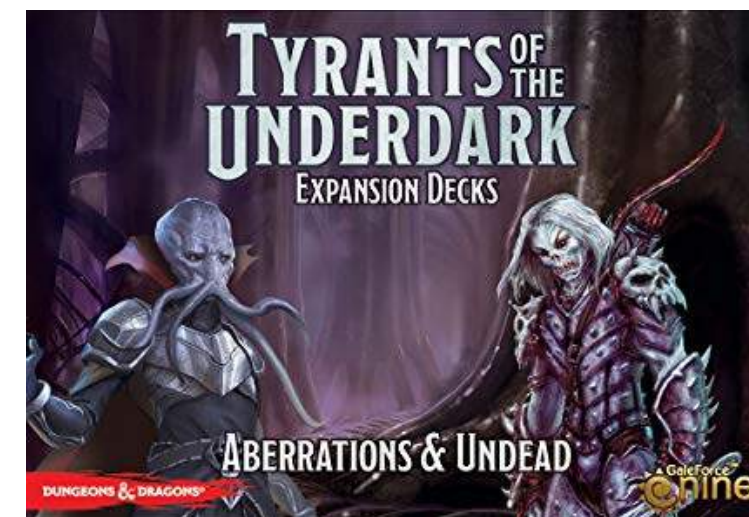
Zrecenzował: Maciej „Mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: ok. 44,95 złotych



- ✓
- dwie nowe pół-talie,
- bardzo ciekawi Nieumarli,
- atrakcyjna cena...

- ✗
- ... którą podwyższa konieczność zakupu koszulek,
- skandaliczne różnice w jakości kart pomiędzy podstawką i dodatkiem.

kącik początkujących graczy



stare, ale jare

Wiecie co łączy Kim Jong-una, Henry Cavilla (aktora, który zagra Wiedźmina), Adama Drivera (filmowego Kylo Rena) i Mi pasuje!? Mają po trzydzieści pięć lat. Tak, chociaż ciężko w to uwierzyć, gra Petera Burleya powstała w 1983 roku. Co taki staruszek robi po tylu latach na rynku gier planszowych? Czy warto się nim zainteresować?

Take it easy, ponieważ tak brzmi angielski tytuł **Mi pasuje!**, to gra abstrakcyjna, w której gracze układają kafelki na planszy w taki sposób, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Nikt nie szukał tu nawet tematu doklejanego często na siłę. Graficznie gra jest maksymalnie uproszczona i nie udaje czegoś, czym nie jest. Co ciekawe, nowe wydanie stylistycznie jest bardzo blisko tego sprzed lat. W Mi pasuje! może grać od jednej do nieskończenie wielu osób. Ogranicza nas tylko wyobraźnia i liczba pudełek z grą, które posiadamy. Standardowo w rozgrywce maksymalnie może uczestniczyć sześć osób, ale mając dwadzieścia egzemplarzy gry, zagra w nią stu dwudziestu zapaleńców.

Podczas przygotowania gry każdy bierze swoją planszę oraz zestaw kafelków. Na każdym z nich znajdują się trzy kolorowe linie z inną wartością liczbową. Wszyscy uczestnicy rozgrywki, oprócz jednego, segregują je odkryte na trzy grupy. O przynależności do niej decyduje cyfra widniejąca u góry kafla. Jeden z graczy odwraca kafelki awersami i miesza je. Następnie ciągnie jeden z nich, ujawnia, jakie wartości się na nim znajdują i wszyscy gracze wyszukują kafelek. W tym samym momencie gracze układają go na jednym polu na planszy. Czynność ta powtarzana jest dziewiętnaście razy, a następnie gracze podliczają swoje punkty. Punkty zdobywa się za każdy rząd na swojej planszy w każdym z trzech kierunków: pionowo, po skosie z lewej do prawej i po skosie z prawej do lewej, o ile tworzą one nieprzerwaną linię jednego koloru.

Cała zabawa w **Mi pasuje!** to takie układanie kafelków, żeby zwiększać swoje szanse na stworzenie jak najwięcej punktujących linii. Z jednej strony linie z wysoką wartością kuszą, aby umieszczać je tam, gdzie linia będzie najdłuższa, punktujemy bowiem za każdy kafelek razy jego wartość. Z drugiej jednak każdy ma ich dwadzieścia siedem, a do gry wejdzie „tylko” dziewiętnaście. Ten element ryzyka jest tu niezmiernie przyjemny. Jako że wszyscy widzą, z której grupy kafelki mają szanse być wylosowane, obstawianie nie jest takie całkiem losowe. Z drugiej jednak strony los potrafi zrobić niespodzianki i spowodować, że wyczekiwana przez nas wartość nie pojawi się w grze.

Mi pasuje! oferuje sporo wariantów rozgrywki, które początkowo rozbudziły moje obawy. Bałem się, że czyste i proste zasady zostaną zagmatwane, a rozgrywka na tym mocno ucierpi. Obawy te były jednak nieuzasadnione. Większość zmian dotyczy zasady dokładania kafelków. W podstawowej wersji umieszczamy je w dowolnym miejscu. Warianty nakazują nam robić to w sąsiedztwie lub zaczynać w konkretnych miejscach. Inne wymuszają wykorzystanie drugiej strony planszy gracza lub dodają do rozgrywki nowe, wielokolorowe kafle działające podobnie do jokerów. Dla samotników zaoferowano opcję rozgrywki solo. Podczas testów nie zauważyłem, żeby któraś z propozycji była nieciekawa i nieangażująca. Wymagały one dostosowania się do nowych warunków, ale czystość i jasność rozgrywki pozostała na podobnym poziomie, co w wersji podstawowej.



Tym, co urzekło mnie w **Mi pasuje!** są proste i jasne zasady oraz ciekawa łamigłówka, którą znajdziemy w pudełku. Jednocześnie dobrze wkomponowany element losowości przyjemnie zaostrza rozgrywkę, nadając jej emocjonujący charakter. Jak to we wszystkich grach, w których gracze wykonują działania w tym samym czasie, pojawia się problem „ściągnięcia” od siebie. Oczywiście można by dodać zasłonki, ale zabiłoby to trochę radość z gry. Idealnie jest zatem jak „każdy sobie rzepkę skrobie” i nie patrzy na to, co robią inni. **Mi pasuje!** ma syndrom kolejnej partii. Po pierwszej jest chęć spróbowania innego ułożenia,

sprawdzenia czy szczęście tym razem uśmiechnie się do mnie. Moja pierwsza styczność z grą skończyła się na pięciu partiach z rzędu. Wszyscy współgracze byli zachwyceni prostotą zasad i bardzo szybko zaangażowali się w rozgrywkę. Większość z nich miała zerowe lub niskie doświadczenie z nowoczesnymi planszówkami. Pokazuje to, że **Mi pasuje!** nada się świetnie dla osób wkraczających w ten świat i pomimo swojego bardzo matematycznego charakteru może być atrakcyjne dla graczy.

Jako osoba bardziej doświadczona, również bardzo dobrze bawiłem się podczas partii. Tym, co mnie trochę uwierało było długotrwałe podliczanie punktów. Brakuje jakiegoś notatnika, gdyż sumujemy tu sporo liczb, a wyniki są trzycyfrowe. Brakuje mi też w pudełku woreczków strunowych, aby z łatwością segregować zawartość. Mamy tu bowiem sześć kompletów kafli, których dzielenie przed każdą partią jest prawdziwą udręką. Ale to przysłowiowa łyżka dziegciu w beczce miodu. **Mi pasuje!** mimo swojego niegramatycznego tytułu to bardzo dobra pozycja. Co mogę napisać? Mi pasuje... i to bardzo.



Mi pasuje!

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 1-6 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: ok. 89,95 złotych

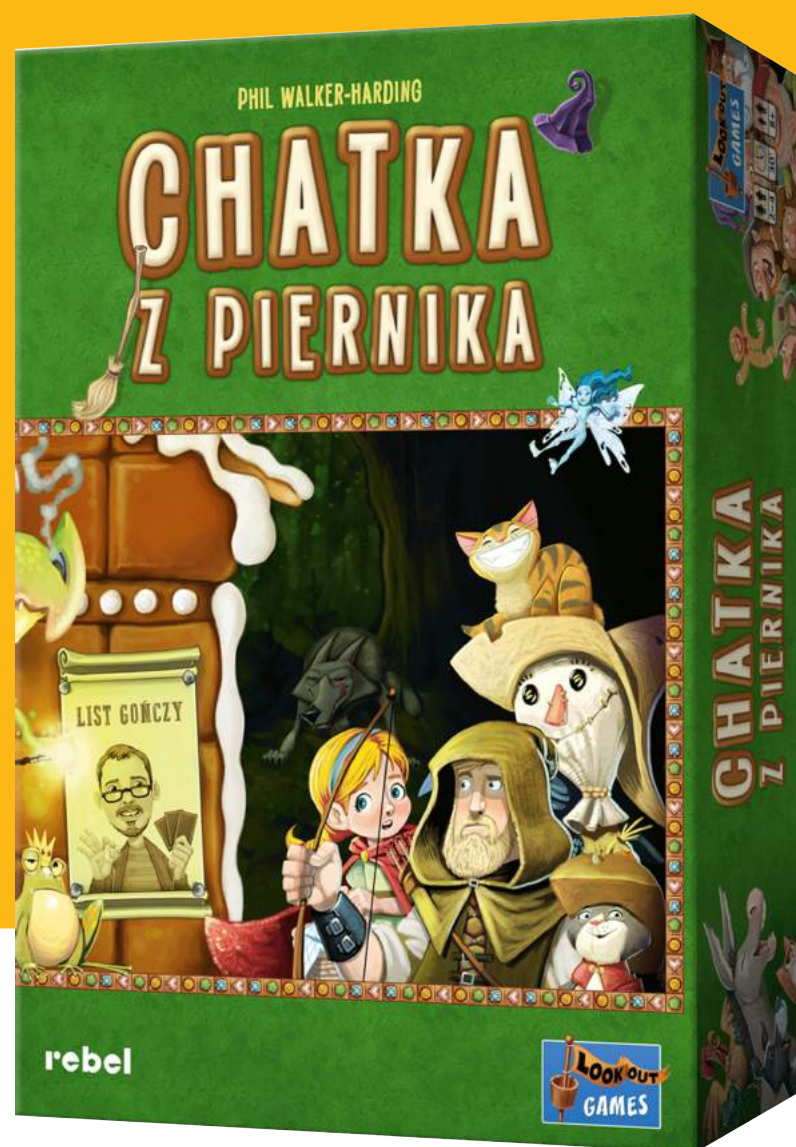


- prosta i angażująca mechanika,
- świetnie wkomponowany element losowości,
- czytelne i dobre wykonanie.



- żmudne podliczanie punktów,
- brak woreczków strunowych do podzielenia elementów.

kącik gier rodzinnych



co ma piernik do kafelka?

*Czary mary lichy wie, kto mi moją chatkę je
Piernikowy domu mur chrupie chyba głodny szczur
A może szczurów rój zajada domek mój
Jeszcze chwila albo dwie i zamknę w klatce je, hoho
Hokus pokus złoścę się, że ktoś moją chatkę je
Czary mary dosyć mam, zaraz wam nauczkę dam*

Simsala Grimm – Jaś i Małgosia

Australijski projektant Phil Walker-Harding tworzy gry przystępne, intuicyjne i wciągające. Pamiętacie **Sushi Go!**? Lubiana gra **Kakao**, nagradzana **Park Niedźwiedzi** (Gra Roku 2018 w kategorii gry rodzinne) oraz najnowsza **Chatka z piernika** – to wszystko gry z gatunku układania kafelków. Czy Glazurnik z Sydney zaraził się carcassonnozą? Jak już raz zaczniesz układać, to układasz, układasz, wydajesz dodatki, gry...

Witajcie w naszej bajce. Las, chatka z piernika i menażeria fantastycznych stworów – od Pinokio po Złotego Osła. Wiedźma, niczym Shrek, ma dość *nachodźców na swoje włości*. Wszyscy oni chcą jeść jej piernikowy dom. Natrętów pozbędzie się raz na zawsze, używając pierniczek jako przynęty. To tyle, jeśli chodzi o umieszczenie **Chatki z piernika** w kategorii gier rodzinnych...

W tej grze to ty jesteś wiedźmą. Dostajesz planszę na swą chatkę oraz piętnaście kafelków. Co rundę wybierasz jeden z trzech wylosowanych kafelków i kładziesz na swej planszy. Kafelki są podwójne, wyglądają jak domino. Możesz budować wszerek, ale i wzwyż. Tylko że ten wyżej zawsze musi leżeć na dwóch różnych – jakbyś budował z cegieł. Na kafelkach namalowane są symbole pierniczek. Gdy je zakrywasz, to je otrzymujesz – w postaci żetonów. A najlepiej, jak zakryjesz dwa takie same symbole, ponieważ wtedy trzeci dostaniesz jako bonus.

Kładziesz kafelki, zbierasz żetony pierniczek, a te z kolei wymieniasz na karty postaci. Każdy bajkostwór ma inną dietę – jeden lubi tylko dwa pierniczki, inny nasyci się dopiero sześcioma. Są również wybredni pod względem ich dekoracji. Jeden gustuje w sercach i słoneczkach, inny w zielonych i niebieskich. Postaci przekupione pierniczkami trafiają pod domek, aby ostatecznie przynieść punkty zwycięstwa. Im więcej ktoś je, tym jest cenniejszym trofeum.

Grę urozmaicają dodatkowe symbole, które znajdziemy na kaflach zamiast pierników. Strzałka pozwala na wymianę piernika na inny. Furtka zaklepuje postać. Jeszcze na nią nie uzbierałeś, ale nikt ci jej nie podbierze – tak na zaś. Może też działać jak pies ogrodnika. Nie chcesz tej postaci, ale jeszcze bardziej nie chcesz, aby miała ją inna wiedźma (bo na przykład długo na nią zbierała

i teraz zostanie z niewykorzystanymi pierniczkami). O, widzę że sąsiad zbiera na Czerwonego Kapturka...

Natomiast gdy sam jesteś w dość kiepskiej sytuacji, posiadając pierniki, za które nic nie możesz kupić, akcję furtki możesz wykorzystać na drugi sposób. Otóż losujesz postać ze stosu zamiast brać odkrytą.

A jak działają schody? Po zakryciu ich symbolu otrzymujesz specjalny kafelek komina. Nazywa się co prawda schody, ale wygląda jak komin. To ramka pusta w środku. Wielkościowo kafelek jest połowę mniejszy od zwykłego. Służy wyrównywaniu pięter naszej chatki. Wyobraźmy sobie, że chcesz zakryć jakieś dwa symbole, ale jeden jest poziom wyżej od drugiego. Nie możesz położyć kafelka, ponieważ będzie „krzywo” – nie na jednym poziomie. Ale możesz podłożyć pod niego schody. W ten sposób legalnie zakryjesz oba symbole i otrzymasz wszystkie profity.



Schody można uzyskać również tracąc kolejkę. Zyskujemy dwa kafelki schodów, ale musimy odrzucić nasz jeden podwójny kafelek. Bardzo nieopłacalna akcja, ale czasem trzeba się ratować, gdy coś poszło nam nie tak.

Kafelki warto układać nie tylko wzdłuż, ale i w szerz. Gdy wypełnisz całą kondygnację, otrzymujesz bonus. To dodatkowa

punkcja na koniec gry za uzbieranie określonych kart postaci (na przykład punkty za każde fantastyczne stworzenie oraz postać wesołkowatą). Spodobała nam się reguła maksymalnie dwóch bonusów na wiedźmę. Czyli nie jest tak, że jak komuś idzie w grze bardzo dobrze i jego chatka piętrzy się raz za razem, to dostaje więcej bonusów i w efekcie idzie mu jeszcze lepiej. Nie, tutaj tak nie ma. Możesz mieć tylko dwie dodatkowe punkcje. Koniec kropka.

Są tacy, co lubią gry kafelkowe. Albo gry o tematyce bajkowej lub świątecznej. Są nawet tacy, co lubią gry rodzinne. Ja uwielbiam wszelakie kombosy w grach. I już pewnie po kilka partiach odłożyłbym **Chatkę z piernika** na półkę kurzu – bo za prosta, bo za lekka, bo już odkryłem jej urok, a jednak chętnie gram w nią dalej. Wszystko to za sprawą specjalnego kafelka z gwiazdką. Ta niepozorna płytką czyni bowiem prawdziwą magię. Działa jak joker, czyli jak dowolnie wybrany przez nas symbol. Zakrywając go, otrzymujemy, co chcemy. A zakrywając dwa jokery leżące obok siebie, dostajemy trzy wybrane rzeczy, nawet różne (tak, w tym schody!). Jak dostać takie чудо? Gwiazdkę dostajemy natychmiast po pochwytnię dowolnej postaci. Kafelki musimy od razu wykorzystać w tej samej turze. Oczywiście od razu otrzymujemy to, co zakryliśmy. I w ten sposób możemy uruchomić łańcuch reakcji. W jednej turze na zmianę kupujemy postaci, dostajemy jokera, otrzymujemy kolejne pierniczki, kupujemy ponownie postać, etc... A jeśli ukończymy kondygnację, możemy zgarnąć bonusową kartę, która znów daje pierniczki. A potem mamy pod naszą planszą chatki tyle kart postaci, że stoi krzywo.

Chatka z piernika wprowadza nas w pozytywny nastrój. Jest kolorowa i bajkowa. Cieszy jej lekkość, nie drażni losowość i – co najważniejsze – pozwala radośnie układać kafelki. Takie puzzle lubię, ponieważ nie tyle szukamy w gąszczu rozspanych kawałków na stole, ile w naszej głowie najlepszych kombinacji. Do tego jest zapakowana w cudowny temat. **Chatka z piernika** sprawia, że przenosimy się w grudniowe popołudnie do kuchni, kiedy całą rodziną wypiekamy świąteczne pierniki. Polecam wszystkim tym, którzy chcą przyjemnie spędzić czas z rodziną. Nie tylko w święta.

Chatka z piernika

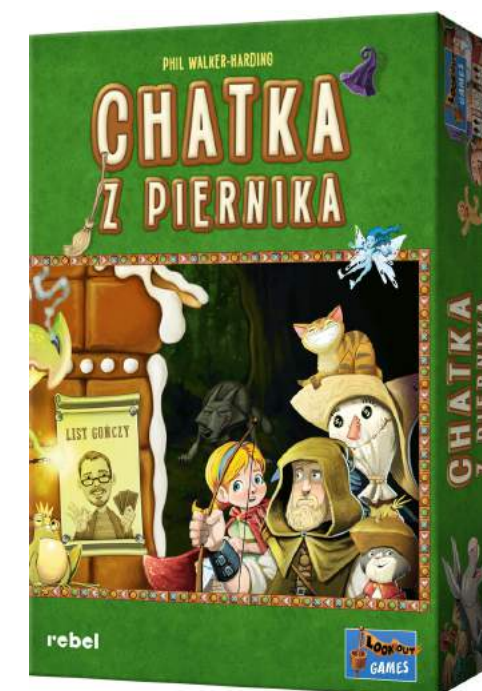
Zrecenzował: Tomasz „Kosoluk” Sokoluk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: ok. 129,95 złotych



- bajkowy temat,
- lekka, ale nie losowa,
- kafelek z gwiazdką.



- dla niektórych może być zbyt mało regrywalna.

kącik gier historycznych

Gry, z których warto sobie zrobić prezent nawet po świętach

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Okres świąteczny to tradycyjnie czas, gdy kupujemy więcej. Dotyczy to również planszówek o tematyce historycznej (w tym wojennych). To właśnie wtedy wiele osób kupuje sobie pierwszą grę albo dostaje ją jako prezent. Poza tym generalnie zima, ze względu na pogodę za oknem, sprzyja naszemu hobby. Co wybrać, aby gra trafiła w gusta nasze lub osoby, którą chcemy obdarować? Postaram się choć trochę podpowiedzieć.

Na początek parę ogólnych uwag. Przede wszystkim warto poznać zainteresowania osoby, którą chcemy obdarować. Jeśli kupujemy grę dla siebie, jest to teoretycznie prostsze, ponieważ sami powinniśmy wiedzieć, co nas interesuje. W praktyce jednak nieraz okazuje się, że osoby, które przymerają się do zakupu, nie potrafią sprecyzować, czego oczekują. Jeśli interesujemy się jakimś okresem historycznym i ma to dla nas znaczenie, bardzo ułatwia to poszukiwania i zawęża ich pole osobie, która nam doradza. Wielu graczy interesuje jednak bardziej nie konkretny wycinek

historii, ale rodzaj gry, jej mechanika, poziom skomplikowania. Osobnymi kategoriami są gry dwuosobowe (najpopularniejsze), wieloosobowe i jednoosobowe (dla samotników grających solo, do czego nadaje się także sporo gier dwuosobowych). Mamy gry na planszy heksowej, point-to-point, strefowej i nietypowe. Osobne kategorie stanowią karcianki i gry oparte na mechanice card driven (łącznie planszówki i karcianki). Długo mógłbym kontynuować podobne rozważania. Zdaję sobie jednak sprawę, że zwłaszcza osobom, które zaczynają zabawę z tym hobby część tych nazw niewiele albo nic nie mówi, więc nie ma to sensu. Generalnie należy sobie jedynie zdać sprawę, że gry, podobnie jak samochody lub produkty z innych kategorii, różnią się od siebie. Przymierzając się do zakupu, warto zastanowić się czy chcemy zwykły samochód osobowy, ciężarówkę, limuzynę, czy też SUV-a.

Poniżej zebrałem kilka gier o tematyce historycznej, którymi warto się zainteresować. Będę starał się pisać więcej o grach polskich i nowościach, chociaż uważam, że jest kilka starszych pozycji, które się nie zestarzały i okazują się dużo lepsze od niektórych nowości. Zanim zacznę, ostatnia uwaga: jest to mój subiektywny wybór, nie należy się tu doszukiwać jakiegoś dogłębnie przemyślanego klucza, według którego wybrałem takie, a nie inne gry, poza tym, o czym napisałem powyżej.

Semper Fidelis: Bitwa o Lwów 1918-1919 (wydawnictwo Alter)

Polska gra poświęcona walkom o Lwów toczonym pomiędzy Polakami a Ukraińcami w czasie odzyskiwania przez nas niepodległości w 1918 i 1919 roku. Wydana zaledwie kilka miesięcy temu, dość zgodnie oceniana przez graczy w sposób bardzo pozytywny. Bardzo udana mechanika i ładne wydanie. Warto wspomnieć między innymi o wydanej na twardej tekturze planszy. Jest to gra dwuosobowa. Wykorzystuje szereg elementów znanych z eurogier, takich jak różnokolorowe kostki i inne drewniane elementy. Obok nich mamy też żetony i karty. Ciekawa propozycja zwłaszcza dla osób, które chciałyby mieć coś bezpośrednio nawiązującego od setnej rocznicy odzyskania przez nasz kraj niepodległości.

Rzeszów – Łańcut 1939 (wydawnictwo Strategemata)

Kolejna gra w systemie „Wielkie Bitwy Małych Oddziałów” (poprzednie to Most Primosole i Mokra 1 września 1939). Jest to stosunkowo prosty system heksowy. Trzeba jednak posiadać talię kart, które służą do rozstrzygania walk i innych elementów losowych zamiast kostki. Przyznam, że mam pewne zastrzeżenia do niektórych rozwiązań mechaniki systemu (kto ciekawy,

niech poszuka mojej recenzji Mokrej na Portalu Strategie), ale są to bardziej kwestie na poziomie zaawansowanych graczy. System dość dynamicznie się rozwija i z pewnością może być dobrą propozycją dla osób, które chcą mieć coś dotyczącego kampanii wrześniowej 1939 roku i ogólnie II wojny światowej. W ciągu ostatnich dni ukazała się kolejna gra z tej serii: Wzgórze 262 Chambois 1944. Piszę ten tekst ledwo parę dni po tym jak pojawiły się pierwsze informacje o tej ostatniej grze, więc nie jestem w stanie jej ocenić. Temat z pewnością bardzo ciekawy (walki 1 Dywizji Pancерnej generała Maczka pod Falaise), w najbliższym czasie ma być kontynuowany.

Iganie 1831 (wydawnictwo Instytut Wydawniczy Erica)

Gra ukazała się w ciągu ostatnich dni i stanowi rozszerzenie wydanej w 2015 roku Ostrołęki 26 maja 1831. Nie będę się wdawał w oceny tego tytułu, ponieważ... jestem jego autorem. Zachęcam do rozejrzenia się po Sieci. Gra ma szereg recenzji. Sporo opinii o jej poprzedniczce – Ostrołęce 26 maja 1831 można znaleźć na Forum Strategie, a także na portalu Board Game Geek (BGG). Jest to gra heksowa, niewielkich rozmiarów, a więc można ją stosunkowo szybko rozegrać. Nie ma w niej też zbyt wielu jednostek. Wymaga jednak opanowania zasad systemowych Ostrołęki, które początkującemu graczowi mogą się wydać na pierwszy rzut oka dość obszerne (spora część zasad zajmują jednak komentarze historyczne, przykłady itp.). Zaletą tego rozwiązania może być to, że jak będą ukazywać się kolejne gry oparte o ten system, nie będzie trzeba uczyć się zasad od nowa. Gra powinna się dobrze nadawać do rozgrywki solo (jednoosobowej).

Hannibal & Hamilcar: Rome vs Carthage (wydawnictwo Phalanx)

Kolejna odsłona znanej gry Hannibal: Rome vs Carthage. To jeden z najpopularniejszych tytułów wśród gier wojennych. Gra poświęcona jest II wojnie punickiej, czyli zmaganiom Hannibala z Rzymem. Do tego w obecnej edycji dołączono także drugą część przedstawiającą działania w czasie I wojny punickiej.

Gra o mechanice card driven (planszówka sterowana kartami) z planszą point to point. Nowe wydanie przytłacza (w sensie pozytywnym) przede wszystkim jakością grafiki. Pojawiły się m.in. figurki wodzów. Gra przede wszystkim dla graczy wymagających, jeśli chodzi o jakość wykonania i gotowych za to wyraźnie więcej zapłacić, co daje się odczuć, patrząc na cenę gry. Mimo wszystko, jeśli ktoś lubi ten okres historyczny i ma odpowiednie środki finansowe, uważam że warto. Zaletą gry jest niezbyt długi czas rozgrywki, choć w praktyce często dłuższy niż podaje wydawca. Z doświadczeń wielu znajomych mi graczy wynika również, że bardzo dobrze sprawdza się w rozgrywkach damsko-męskich.

Sekigahara: The Unification of Japan (wydawnictwo GMT Games)

Nieco abstrakcyjna gra o słynnej bitwie pod Sekigaharą i wojnie między klanami japońskich shogunów. Wykorzystuje bloczki, planszę point-to-point i karty służące do aktywacji oddziałów oraz staczania bitew. Bardzo oryginalne zasady rozgrywania walk w oparciu o karty. Zasady nie są zbyt skomplikowane. Wielką zaletą gry jest szata graficzna przywołująca klimat XVI-wiecznej Japonii. Nie jestem fanem ówczesnej Japonii, ale mnie osobiście przyciągnęła ona do tej gry. Zaletą gry jest też stosunkowo niewielki czas rozgrywki. Cena gry, biorąc pod uwagę zawartość i jakość elementów, nie przytłacza. Obecnie w sprzedaży jest już trzecia edycja. Kolejne edycje pojawiały się w stosunkowo niedługim czasie, co także świadczy o jej popularności.

Successors (wydawnictwo GMT Games)

Gdybym szukał pełnowartościowej i wieloosobowej gry card driven (na 4-5 osób), pierwsze co przychodzi mi na myśl to Sukcesorzy. Gra ma już swoje lata i jest jedną z najbardziej znanych pozycji opartych na tej mechanice. W Polsce niegdyś wydało jej rodzimą edycję wydawnictwo Gołębiowski (było to około 2005 roku). Obecnie panuje jednak niepodzielnie now-

sza, trzecia edycja, gdzie zmieniono nieco zasady. Gra opowiada o czasach wojen diadochów, czyli następców Aleksandra Wielkiego, o schedę po nim. Po śmierci Aleksandra każdy z jego wyższych dowódców chciał zostać nowym Aleksandrem. Dzieci i żona wielkiego Macedończyka były w tej rozgrywce zaledwie pionkami, które gdy stały się niepotrzebne, zginęły w tajemniczych okolicznościach. Jeśli szukacie ciekawej gry dla większego grona osób, Sukcesorzy są najlepszym wyborem, chociaż trzeba się przyzwyczaić do czynnika losowego, który daje o sobie znać. Zasady są stosunkowo proste jak na gry o mechanice card driven.

1805: Sea of Glory (wydawnictwo GMT Games)

Gra ukazała się już parę lat temu, ale nadal można znaleźć jej egzemplarze w sprzedaży, w polskich sklepach i to w bardzo przystępnej cenie. Moim zdaniem gra ta zalega zupełnie niezasłużenie (dodruku z tego co się orientuję nie było). Być może tematyka nie wszystkich zainteresowała, ponieważ są nią operacje morskie flot w 1805 roku, które doprowadziły ostatecznie do bitwy pod Trafalgarem. Znakomita gra wykorzystująca bloczki i żetony oraz niezwykle oryginalny mechanizm „mgły wojny”. Zasady nie należą do najprostszych, choć nie określiłbym ich też jako wyjątkowo trudnych. Trzeba jednak zarezerwować sobie nieco więcej czasu na rozgrywkę (zwłaszcza pełną). W mojej ocenie jedna z najlepszych gier wojennych, z jakimi miałem do czynienia w ciągu ostatnich lat.

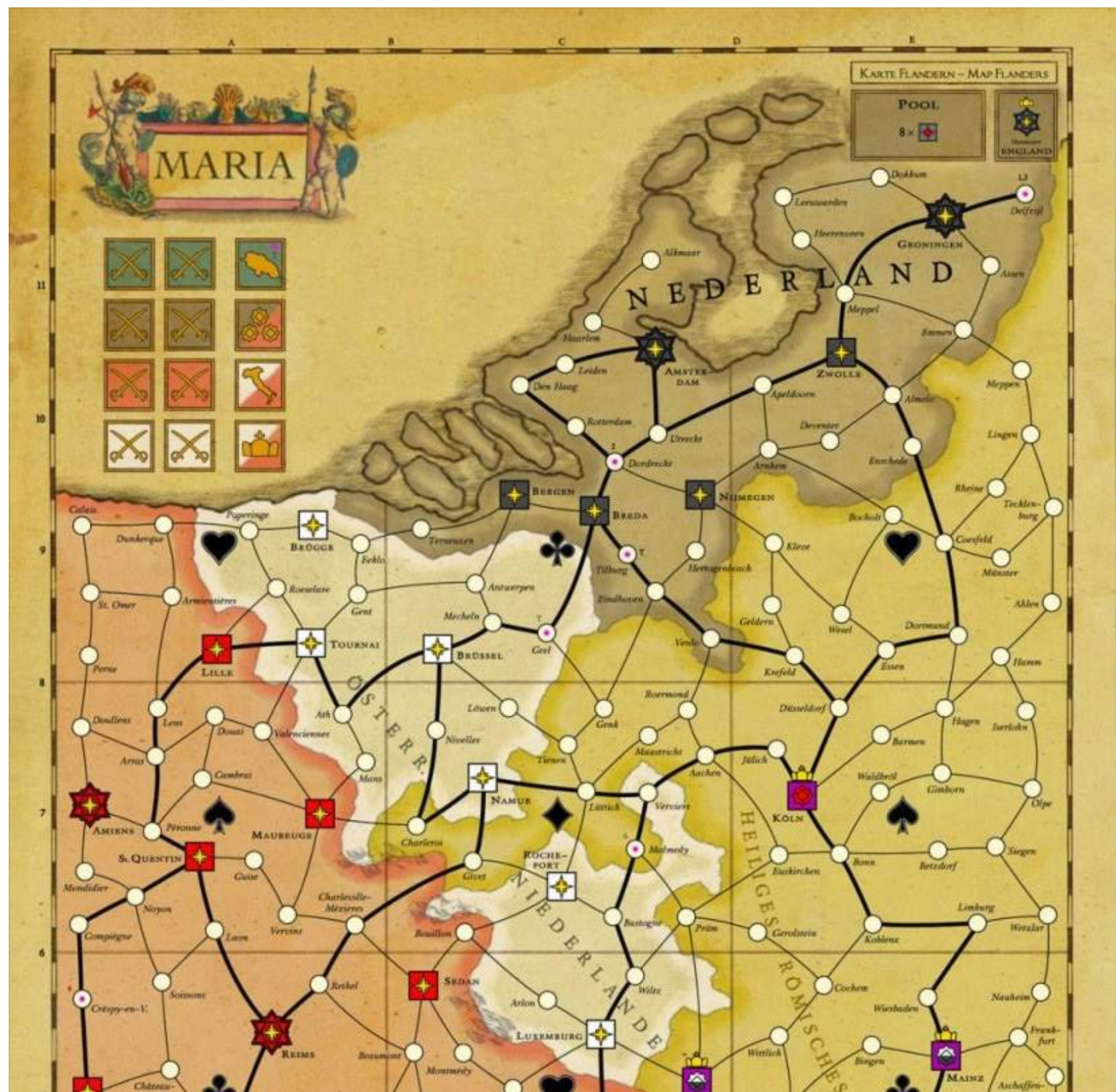
Twilight Struggle/Zimna Wojna (wydawnictwo GMT Games/Bard)

Tej gry szerzej przedstawiać nie trzeba. Od dłuższego już czasu zajmuje zasłużone pierwsze miejsce w rankingu BGG. Teoretycznie uniwersalna brama do świata gier wojennych, zarazem mocno tkwiąca w świecie eurogier. To tajemnica jej sukcesu. Największymi zaletami są proste zasady i krótki czas rozgrywki oraz emocje, które budują karty zawierające wydarzenia historyczne, często nieodległe w czasie. Zimna Wojna zawiera

jednak silny element losowy (dobór kart, rzuty na przewroty, rywalizację w kosmosie i inne). W przypadku tego tytułu chyba nie ma co szeroko się rozwodzić. Jedno jest pewne: jeśli kompletnie nie będziecie w stanie zdecydować się na nic innego, Zimna Wojna jest najlepszym wyborem. Wyszło kilka edycji gry, w tym polska wydana przez firmę Bard, niestety zawierająca tu i ówdzie błędy. Obecnie w sprzedaży jest głównie edycja angielska, bardziej poprawna, choć nieco droższa.

Maria (wydawnictwo Histogame)

Ciekawa gra na trzech graczy bazująca na mechanizmach wcześniejszej gry Friedrich tego samego wydawnictwa. Nie wiele jest dobrych tytułów na taką liczbę graczy, więc jeśli ten czynnik ma dla was decydujące znaczenie przy wyborze, już choćby z tego względu warto polecić. Gra jest mocno abstrakcyjna, jak na gry wojenne, i zarazem nie jest zbyt losowa. To dominujące cechy i główny czynnik wyboru w przypadku tego tytułu. Mechanika oparta została o wykorzystanie kart (w dość tradycyjnej postaci – jak w grze w karty). Nie ma żetonów, są drewniane kosteczki. Zasady są stosunkowo proste. Tytuł przedstawia wojnę o sukcesję austriacką, czyli początek panowania cesarzowej Marii Teresy (to ta tytułowa Maria). Musiała ona wówczas bronić się przed zakusami ościennych potęg (Francji i Prus) pragnących wykorzystać początek jej rządów ku swoim korzyściom. Czas rozgrywki nie jest zbyt długi. Cena gry obecnie wypada bardzo umiarkowanie, biorąc pod uwagę jej zawartość (zwłaszcza duże solidne pudełko i twardą planszę). 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