

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer

138

marzec 2019



w numerze:

A Thief's Fortune | Burke's Gambit | Detektyw - Kryminalna Gra Planszowa | Divinity Derby | Diggers | Fantastyczne światy | Zaginiona ekspedycja | Memuuu | Mam oko | My First Activity | Activity Junior i wiele więcej.

od redakcji

Do numeru wchodzi pierwszopoziomowy kącik japoński. Rozpycha się nieco łokciami, zasiada pomiędzy dwoma innymi recenzjami i łypie dookoła zaciekawiony. Co robicie?

Czytacie? Japoński kącik przekazuje wam słowami Żucha wiedzę o tym, w jaki sposób gry planszowe postrzega się w Kraju Kwitnącej Wiśni. Co jest dla nich unikatowe, jakie tematy są poruszane, które mechaniki są popularne. W głowach klaruje wam się obraz tego orientального kraju i jego mieszkańców. Dopiszcie sobie po 100 punktów doświadczenia. Otrzymujecie również ułatwienie do następnego testu wiedzy o planszówkach.

Omijacie go i przerzucacie stronę? W rogu numeru dwa inne kąciki prychają w kierunku nowego i uśmiechają się od ucha do ucha. "Witamy, witamy", mówią i szeroko rozkładają swoje strony. Zasiadacie do czytania i wasza wiedza o grach dla początkujących się zwiększa. To również 100 punktów doświadczenia. Familijny charakter kącików pozwala wam odzyskać wszystkie utracone punkty wytrzymałości.

A może od razu wolicie zmierzyć się z tematem numeru? Parna dżungla, dziwne piramidy i ofiary składane bogom. To nie będzie prosta przygoda, ale na pewno opłacalna. Zabieracie ze sobą jakieś magiczne przedmioty, mikstury lecznicze, zwoje z zaklęciami? Katalog Fantastycznych światów poleca się do sprawdzenia.

Rebel Times to świat pełen intryg i przygód. Co miesiąc jest on rozszerzany o kolejne informacje. Czasami poznajemy nowych planszowych niebian, innym razem czarty. To Sfera Dobrej Rozrywki, do której wcześniej czy później trafią wszyscy podróżnicy.

Słyszałem, że najlepiej wkroczyć tu przez portal znajdujący się na stronie internetowej sklepu.

Pytacie, gdzie jest ten sklep?

To oczywiste. W Sigil.

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: Ryszard "Raleen" Kita, Piotr "Żucho" Żuchowski, Tomasz "Kosoluk" Sokoluk, Maciej "Ciuniek" Poleszak, Maciej "Kwiatosz" Kwiatek, Maciej "mat_eyo" Matejko

Współpraca: Michał Misztal, Monika Wasiłonek

Grafika, skład – pdf, epub, mobi:

Łukasz S. Kowal

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

www.rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

rebel

spis treści

3 _____ aktualności

5 _____ temat numeru: **Teotihuacan: Miasto bogów**



10 _____ **A Thief's Fortune**

13 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

17 _____ **Burke's Gambit**

21 _____ **Detektyw - Kryminalna Gra Planszowa**

25 _____ **Divinity Derby**

29 _____ **Kącik japoński: Diggers**

32 _____ **Fantastyczne światy**

35 _____ **Zaginiona ekspedycja**

38 _____ kącik początkujących graczy: **Memuuu, Mam oko**

40 _____ kącik gier familijnych: **My first activity, Activity Junior**

42 _____ kącik gier historycznych: **Jak nie grać w gry wieloosobowe**

KeyForge: Zew Archontów

Już w marcu na sklepowe półki trafi polska wersja **KeyForge**, pierwszej na świecie unikalnej gry karcianej. Podczas rozgrywki dwóch graczy wciela się w role Archontów rywalizujących o to, kto pierwszy odkryje skarby Tygla, niezwykłego świata stworzonego z elementów planet.

Rozpoczynając swoją przygodę z **KeyForge**, masz pewność, że każda talia jest równie unikalna, co osoba, która nią włada, a każdy pojedynek niepowtarzalny. Dzięki ogromnej liczbie dostępnych artefaktów, stworzeń i umiejętności możliwe było wydrukowanie setek tysięcy różniących się między sobą talii. Co więcej, talie **KeyForge** są kompletne i nie podlegają dalszym modyfikacjom.

Rozgrywka w **KeyForge** składa się z szeregu tur, podczas których wcielasz się w Archonta stojącego na czele kompanii. Wykorzystując istoty, technologie, artefakty i umiejętności związane z wybranym rodem, będziesz pozyskiwał cenny Æmber, odpierał ataki wroga i wykuwał klucze, którymi otworzysz Skarbiec Tygla. Na początku tury wybierasz jeden z trzech rodów znajdujących się w twojej talii i możesz zagrywać jedynie karty przeznaczone dla tego rodu.



Zestaw startowy **KeyForge** to idealny sposób na rozpoczęcie swojej przygody ze światem Tygla. Znajdziesz w nim dwie talie treningowe oraz dwie unikalne, pełnoprawne talie Archontów, które pozwolą tobie i twojemu przeciwnikowi na poznanie zasad gry.

Oprócz **Pakietu startowego** gracze mają do dyspozycji dodatkowe unikalne **talie Archontów**, które oferują pełną rozgrywkę bez potrzeby kupowania boosterów lub konstruowania własnego zbalansowanego zestawu. Każda zakupiona talia jest unikalna i kompletna. Oznacza to, że grając nią, będziecie musieli nauczyć się w pełni wykorzystywać jej potencjał.

Na skrzydłach

W tej przepięknie ilustrowanej grze uczestnicy rozwijają własne rezerwaty, które są ostoją dla wielu różnorodnych gatunków ptactwa. Każdy kolejny okaz stanowi szansę na wzbogacenie kolekcji, a także rozwój rezerwatu i realizację celów.

Podczas rozgrywki każda osoba będzie rozwijała swój własny rezerwat poprzez wykładanie na specjalną planszę kart ptaków. Gra składa się z następujących po sobie tur. Aby wykonać jedną z dostępnych akcji, należy umieścić kostkę akcji w odpowiednim miejscu swojej planszy. Z każdą rundą (a będzie ich cztery), gracze będą mieli coraz mniej akcji do wykorzystania, ale ich efekty będą o wiele bardziej rozbudowane. Na samym początku gra będzie toczyła się szybciej, jednak w miarę krystalizowania się strategii, poszczególne tury mogą zajmować coraz więcej czasu.

Gdy wszyscy gracze wykorzystają swoje kości akcji, runda dobiega końca. Każda osoba odnotowuje swoje miejsce w realizacji celów. Na koniec gry punkty otrzymuje się za zagrane ptaki (każdy z nich ma własną wartość punktową), cele z planszy, karty bonusowe, jajka i pożywienie na kartach ptaków oraz dodatkowe karty.



Już przy pierwszym kontakcie gra zwraca uwagę swoją estetyką wykonania i dopracowaniem poszczególnych elementów. W pudełku znajdziemy wieżę na kości w kształcie ptasiego karmnika, figurki jajek, specjalną tackę na karty, a także – a może przede wszystkim – karty ptaków ozdobione przepięknymi grafikami. Obcowanie z tak wykonaną grą jest niezwykle przyjemne.

Premiera gry już w marcu.

Zakochanie. Gra dla dwojga

Flirtuj, rozmawiaj i ciesz się obecnością swojej drugiej połówki – niech wasza relacja się rozwija, a temperatura stopniowo rośnie. **Zakochanie** to ekscytująca gra wstępna pozwalająca pogłębić więź zarówno świeżo zakochanych, jak i wieloletnich par. Dwieście czterdzieści pytań dla niej i dla niego z zakresu miłości, seksu oraz namiętności zachęca do luźnego pogłębiania swojej erotycznej wiedzy.

Podzielcie karty na dwa stosy (z pytaniami dla NIEJ i dla NIEGO), a następnie rozdzielcie karty z każdego stosu według kategorii (MIŁOŚĆ, SEKS, NAMIĘTNOŚĆ i WIEDZA EROTYCZNA). Wylosujcie też po trzy karty prezentów i wybierzcie z nich po jednej. Każde z was niech wylosuje po jednej karcie wyzwania.

Zadaniem graczy jest zebranie takiej kombinacji serduszek, jaka widnieje na jej/jego karcie wyzwania. Serduszka można zebrać, odpowiadając na pytania i wykonując zadania.

Gracze naprzemiennie wybierają kategorie, z której odczytywane będą pytania. Rozmawiajcie, flirtujcie, cieszcie się wspólnie spędzonym czasem. Niech poszczególne pytania stanowią jedynie inspirację do poznawania siebie i cieszenia się bliskością.

Gracz, który jako pierwszy zrealizuje swoją kartę wyzwania, otrzymuje nagrodę, którą wybrał na początku. Oznacza to, że przegrany w ciągu najbliższych dni lub tygodni powinien spełnić warunek, o którym mówi karta.

Zakochanie trafi na sklepowe półki już 1 marca.



Arboretum (edycja polska)

Nie ma chyba miejsca, w którym piękno natury objawiałoby się tak wyraziście, jak w tętniącym feerią barw ogrodzie botanicznym. W grze **Arboretum** będziecie mogli spróbować swoich sił w samodzielnym tworzeniu ogrodu w taki sposób, aby odwiedzający go goście mogli podziwiać rozwijające się kolorowe pąki i liście. Słodka wiśnia, aromatyczny dereń lub potężny dąb – każde drzewo ma swoje własne miejsce w tej oazie spokoju. Niech was jednak nie zwiedzie błogi temat gry, ponieważ u jej podstaw leży rywalizacja. Wybierajcie mądrze, które karty drzew zasadzić, a które zostawić na ręce – tylko najlepszy architekt krajobrazu podbije serca miłośników natury.

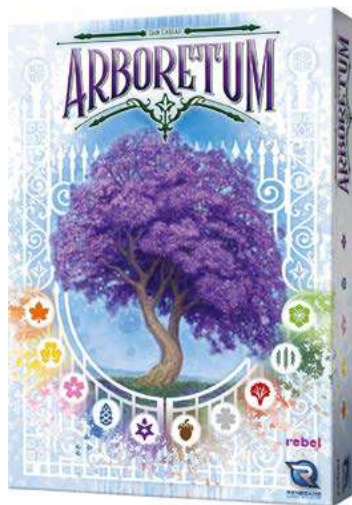
Arboretum to gra karciana polegająca na mądrym zarządzaniu ręką i wykładaniu kart w taki sposób, aby osiągać jak najlepsze wyniki punktowe. Na samym początku gry każdy z uczestników otrzymuje na rękę po siedem kart. W swojej turze zawsze dobiera dwie dodatkowe, po czym z całej puli wybiera jedną, którą zagrywa oraz jedną, którą odrzuca. Karty można dobierać zarówno z zakrytego stosu dobierania, jak i z odkrytych stosów odrzuconych kart innych graczy.

Pierwszą kartę zagrywamy dowolnie, ale każda kolejna będzie musiała przynajmniej jednym bokiem stykać się z poprzednimi. W ten sposób będziemy tworzyć alejki naszego arboretum – zarówno w pionie, jak i w poziomie. Podczas budowania alejek ważne jest, aby dopilnować rosnącej wartości kart oraz zasady, by pierwsza i ostatnia karta alejki były tego samego gatunku. Tylko takie rzędy i kolumny będą mogły punktować.

Punkty za nasze alejki zdobędziemy dopiero na koniec gry. W tym miejscu istotne jest, jakie karty zostawiliśmy na ręce. Rozdający wymienia gatunki drzew w kolejności podanej w notesie punktacji. Robi to pojedynczo, a gracze odkrywają z ręki wszystkie karty danego gatunku. Gracz, którego odkryte karty mają najwyższą łączną wartość, może zapunktować jedną, najwyżej punktowaną alejkę drzew (niekoniecznie najdłuższą) tego gatunku w swoim arboretum.

Mimo niewielkiej objętości pudełka, **Arboretum** stanowi grę o wielu możliwościach planowania: ważne jest nie tylko to, co dzieje się na stole, ale także karty, które w tajemnicy pozostawiamy na ręce.

Tworzenie niepowtarzalnych ogrodów czeka nas już w marcu.



Zaginiony klucz

Zaginiony klucz to oparta na współpracy gra towarzyska o bardzo uniwersalnym charakterze, oparta o dedukcję i zabawę ze skojarzeniami. Tylko od waszej współpracy i skutecznej komunikacji zależy czy klucz zostanie odnaleziony.

Osoby zasiadające do gry wybierają lidera – to on będzie odpowiadał za przekazywanie wskazówek, podczas gdy zadaniem pozostałych graczy będzie odnalezienie klucza.

W ciągu czterech tur drużyna będzie eliminowała kolejne karty eksploracji tak długo, aż na stole pozostanie tylko ta jedna, właściwa. Ale uwaga – jeśli w którymkolwiek momencie zabawy gracze zdecydują się usunąć klucz, automatycznie przegrywają.

Aby trafnie podejmować decyzje, gracze będą kierowali się odpowiedziami przywódcy oraz własną zdolnością dedukcji. Karty eksploracji (wśród których jest klucz) oraz karty wskazówek (podawane przez lidera) są przedstawione za pomocą obrazków.

Przekazując podpowiedzi, lider będzie dzielił wskazówki na trzy kategorie: silnie związane z kluczem, lekko z nim związane oraz nie związane z nim w ogóle. W podobny sposób gracze mogą analizować własne skojarzenia, co powinno ułatwić im podejmowanie decyzji.

Rozgrywka trwa cztery rundy, a w każdej z nich drużyna ma trzy minuty na podjęcie decyzji o tym, które karty eksploracji odrzucić. Jeśli po czwartej rundzie w grze została jedna karta eksploracji, a jej numer jest zgodny z numerem klucza – wygraliście.

Zaginiony klucz to nie lada gratka dla wszystkich wielbicieli dedukcji i skojarzeń, którzy szukają nowych wyzwań i nietypowych form komunikacji. Podczas zabawy wykorzystujemy myślenie abstrakcyjne.

Czas na dedukcję już w marcu.



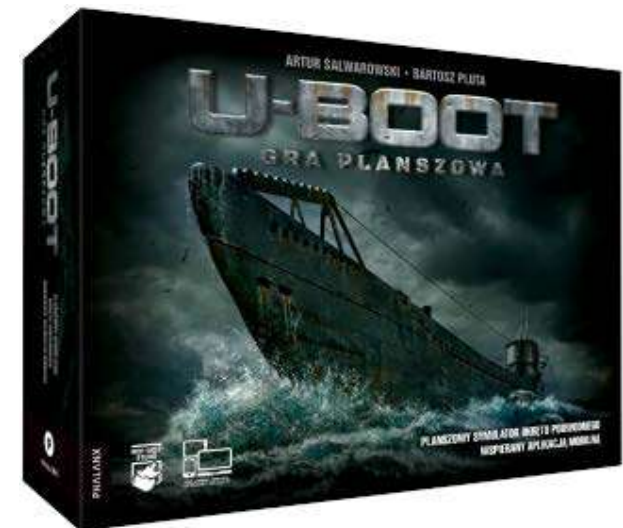
U-Boot: Gra planszowa

Prawdopodobnie już w marcu stoczmy bitwy morskie niemieckim okrętem podwodnym. **U-Boot** to gra planszowa czasu rzeczywistego symulująca walkę z pokładu niemieckiego U-boota typu VIIC podczas II wojny światowej. To w pełni kooperacyjna pozycja pozwalająca jednemu do czterech graczy wcielić się w rolę kapitana, pierwszego oficera, nawigatora i starszego mechanika.

Każda z czterech ról wiąże się z różnymi obowiązkami, zachęcając graczy do wykształcenia skutecznego systemu komunikacji przy użyciu autentycznej terminologii morskiej. Równolegle każdy z oficerów dowodzi swoją częścią załogi, wydając jej rozkazy w systemie worker placement.

Rozgrywka jest wspomagana aplikacją mobilną, osiągając nie spotykany dotąd poziom realizmu, a bezlitosna sztuczna inteligencja przeciwnika wykorzysta każdy twój błąd. Akcja rozwija się zarówno w skali taktycznej, jak i strategicznej, wymagając stałej współpracy, skutecznego dowodzenia i szybkiej oceny zagrożenia.

U-Boot łączy w sobie szereg nietuzinkowych cech, które tworzą absolutnie niezwykle tytuł. Zachwyci on wszystkich miłośników takich haseł jak strategia, taktyka, immersja i II wojna światowa, a także każdego, kto pragnie doświadczyć powiewu świeżości i niestandardowych rozwiązań w świecie gier planszowych.





TEOTIHUACAN

MIASTO BOGÓW

temat numeru
Teotihuacan:
Miasto bogów

boskie
Miasto
Bogów

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

Od samego początku mojej przygody z planszówkami czułem awersję do kostek w grach. Z biegiem czasu się do nich przekonywałem, głównie za sprawą nietypowego ich wykorzystywania w tytułach euro. Obecnie mechanika wyboru i umieszczania kości na polach akcji jest jedną z moich ulubionych. Nie dziwi więc entuzjizm, z jakim podszedłem do informacji, że nadchodzi gra, która wykorzystuje kostki w jeszcze inny sposób.

Zanim przejdziemy dalej, chciałbym wyjaśnić dwie kwestie. Pierwsza z nich to wymowa:

Te-o-ti-u-ła-kan. Sami widzicie, że to nic trudnego i tytuł nikomu nie zawiąże języka na supeł.

Druga sprawa to informacja, która mój zapał mocno ostudziła. Swojego czasu z wielkim hukiem odbiłem się od **Tzolkina**, więc wiadomość, że **Teotihuacan** ma być jego kontynuacją bardzo mnie zmartwiła. Na szczęście jest inaczej i absolutnie nie mamy tutaj do czynienia z drugim **Tzolkinem**. Oczywiście znajdziemy kilka powiązań, zarówno oczywistych (temat, autor), jak i bardziej subtelnych (wzrost zysku z robotników wraz z upływem czasu i konieczność ich żywienia, przerabianie surowców na punkty, poruszanie się na torach świątyni), jednak obie gry różnią się od siebie dość wyraźnie.

No dobrze, przejdźmy do opisu samej gry. Instrukcja jest bardzo oszczędna, jeśli chodzi o rys fabularny. Klasyczne do bólu „wcielasz się w rolę członka szlacheckiej rodziny i starasz się przynieść jej jak największą chwałę”, z tą różnicą, że zamiast w średniowiecznej Europie działamy w Ameryce Środkowej za czasów prekolumbijskich. Niestety mechanika nie robi niczego, żeby zintegrować się

z tematem i jego zmiana nie byłaby żadnym problemem. Zamiast piramidy budowalibyśmy zamek, a zbieranie maszek zastąpiłoby kolekcjonowanie dzieł sztuki. Czy to wielki minus? Nie, przecież wiadomo nie od dziś, że klimat w grach euro służy tylko temu, żeby łatwiej się je tłumaczyć.



Zdecydowanie lepiej gra wypada pod względem oprawy graficznej i wykonania. Ilustracja zdobiąca okładkę jest znakomita. Grafiki na pozostałych komponentach nie są aż tak efektowne, jednak cieszą oko, są spójne z tematem i co najważniejsze czytelne. Ani razu podczas gry nie zdarzyło się, żebym na pierwszy rzut oka nie był pewny znaczenia danego symbolu. Tekturowe elementy są standardowej grubości, drewniane surowce też wypadają nieźle. Spore wrażenie robią kafle piramidy, mimo że są drewniane. Chciałoby się, żeby kostki symbolizujące robotników były czymś więcej niż standardowymi szóstkami, jednak nie ma co narzekać. Jakość wykonania jest bardzo dobra, zwłaszcza w zestawieniu z niską ceną polskiej wersji językowej. Ogrywałem wersję oryginalną, której instrukcja jest napisana bardzo dobrze, choć miejscami ma dziwny układ. Nie wiem za to, jak wygląda tłumaczenie, za które odpowiada Portal, jednak nie słyszałem o tym, żeby zawierało jakieś spektakularne wpadki. Jeśli miałbym się na siłę czegoś czepiać, to planszy. Jest ładna i w co trudno uwierzyć po pierwszym rzucie oka bardzo czytelna. Szkoda jedynie, że nie zdecydowano się powiększyć pól akcji kosztem ozdób-

ników. Po wystawieniu na takie pole trzech lub czterech kostek nie widać, jaka akcja się na nim znajduje, co może przeszkadzać szczególnie w trakcie pierwszej rozgrywki.

Skoro kolejny już raz wspomniałem o kostkach, najwyższy czas przejść do opisu mechaniki. Gra trwa maksymalnie trzy rundy (zaćmienia), podczas których gracze w turach będą wykonywać po jednej akcji. Zawsze po ruchu ostatniego gracza przesuwany jest dysk kalendarza, który odmierza czas trwania rundy. Może on jednak być poruszany także w wyniku działań graczy, dlatego nigdy nie wiadomo, ile tur potrwa dane zaćmienie.

W swojej akcji gracz musi poruszyć jednego ze swoich robotników po planszy składającej się z ośmiu pól akcji. Robotników mamy trzech, mogą się ruszać o maksymalnie trzy pola, zazwyczaj mamy więc sporo opcji do wyboru. Poruszając robotnika, należy brać pod uwagę nie tylko to, co chcemy zrobić w danej akcji, ale też, na jakie pola będziemy mogli później go przenieść. Po wybraniu pola, na które wchodzimy, od razu czeka nas kolejna decyzja do podjęcia. Możemy zbierać kakao (najważniejszy zasób w grze), wykonać akcję (musimy zapłacić kakao za każdy kolor gracza znajdujący się już na polu, łącznie z naszym) albo pomodlić się w świątyni do jednego z bogów.

Być może zastanawia was, dlaczego gra każe nam płacić za kostki w naszym kolorze. Powód jest bardzo prosty, grupowanie naszych robotników jest bowiem opłacalne. Na większości pól siła wykonanej przez nas akcji jest zależna od liczby robotników, którzy stoją na danym polu oraz ich doświadczenia. Po wykonaniu każdej akcji dostajemy bowiem jedno bądź dwa ulepszenia pracowników. Reprezentują ich kostki. Zaczynamy z trzema jedynekami, a ulepszając robotnika, po prostu odwracamy daną kostkę na ściankę z wyższą wartością. Jeśli mielibyśmy przełożyć kostkę na „szóstkę”, dany pracownik staje się godzien bycia złożonym w ofierze bogom. Zastępuje go świeżak z jedyneką, my za to dostajemy jeden z bonusów i przesuwamy znacznik kalendarza. System działa bardzo fajnie, jest pomysłowy, choć nie jest to nowość na miarę choćby draftu kości

w **Pulsar 2849**. Te same efekty można by osiągnąć żetonami, choć ciągła żonglerka nimi byłaby na pewno zdecydowanie bardziej męcząca i mniej elegancka.

Co znajdziemy na polach akcji? Jest to w zasadzie klasyka gatunku, czyli zbieranie surowców (złoto, drewno, kamień) i wydawanie ich na punkty bądź różne efekty. Będziemy opracowywać technologie, które są wzmacniającymi, pasywnymi bonusami. Centralne miejsce na planszy zajmuje przestrzeń na piramidę, której budowa i dekorowanie przynosi sporo punktów i okazjnie przesuwa nasz znacznik na jednym z trzech torów świątyni. W innej akcji możemy stawiać grobowce wzdłuż słynnej Alei Umarłych, co da nam punkty na zakończenie zaćmienia. Unikalne jest startowe pole akcji, na którym... nie znajdziemy żadnej akcji, za to mieszczą się tam aż trzy świątynie. Dają nam one spore możliwości, najczęściej mocniejsze niż standardowe akcje, pozwalają też pozyskiwać drobne bonusy, jednak robotnicy do nich wysłani zostają zablokowani. Żeby móc ich znowu używać, musimy zapłacić sporo kakao albo poświęcić na ich wyciągnięcie całą turę.

Po zakończeniu zaćmienia musimy wykarmić robotników, otrzymujemy dodatkowe punkty za budowę piramidy, Aleję Umarłych i zestawy masek, po czym przechodzimy do kolejnej rundy. Na zakończenie trzeciej z nich możemy dostać jeszcze punkty z bonusów leżących na szczycie każdego toru bogów, jeśli udało się nam wdrapać na odpowiednie pole.

Poszczególne mechaniki łączą się ze sobą i ładnie zazębiają. Wybudowany kafelek piramidy pozwoli przesunąć się na torze boga, dzięki czemu dotrzemy do pola z bonusem. Wybierzemy tam dodatkowe zasoby czy możliwość nie-standardowego ruchu robotnikiem? A może pora na wzięcie maski, żeby przygotować się na punktowanie? Wyborów jest sporo i choć gra jest na pewno bardziej taktyczna niż strategiczna, warto jednak od początku przyjąć jakąś drogę i w ten czy inny sposób nią podążać. Tytuł nie jest ciasny i pozwala zmieniać obraną strategię, co dla mnie jest plusem, jednak na każdym kroku stawia nas przed nieoczy-

wistymi decyzjami do podjęcia. Trzeba dodać, że całość trwa zaskakująco szybko, jak na euro tej wagi. Dwie godziny przy komplecie graczy było górną granicą, udawało się też zagrać partie w dziewięćdziesiąt minut.

Koszt wykonania akcji rośnie wraz z liczbą graczy okupujących dane pole, dlatego obawiałem się zbytniego luzu w niepełnych składach. Jeśli zechcemy grać w mniej niż cztery osoby, kostki w nieużywanych kolorach lądują na planszy i podnoszą koszt niektórych pól. Zmieniamy ich położenie tylko między zaćmieniami, więc zwłaszcza gra dwuosobowa będzie trochę bardziej statyczna i strate-

giczna. W pełnym składzie niejednokrotnie bywało tak, że ruch jednego gracza miał spory wpływ na plany następnego, ponieważ zwiększał lub zmniejszał koszt jakiegoś pola. Jak to często bywa, najlepszy jest złoty środek, więc partie trzyosobowe podobały mi się najbardziej, choć z przyjemnością zagram zarówno we dwójkę, jak i we czwórkę. Gra posiada również wariant solo, niestety nie udało mi się go sprawdzić. Przeczytałem jedynie zasady i wyglądają ciekawie, a David Turczy, czyli ich autor, ma doświadczenie w tworzeniu wymagających botów do gry jednoosobowej.





Regrywalność wygląda bardzo dobrze. W grze znajdziemy kilka źródeł punktów, można więc w kolejnej grze spróbować „pójść” w coś innego niż poprzednio. Atrakcyjność poszczególnych źródeł punktów zmienia się wraz z dostępnymi w danej partii technologiami i bonusami z końcowymi punktacjami. Poza nimi, podczas początkowego rozstawienia, zmieniają się dostępne bonusy jednorazowe, inna jest kolejność wchodzenia do gry kafelków piramid i zdobień, a nawet częściowo losowy będzie układ pól akcji. Nie brzmi to może rewolucyjnie, ale uwierzcie mi, że bardzo ważne jest choćby to, czy zbieranie kamieni i drewna będzie przed czy po akcji budowy piramidy. Zmienne są nawet startowe zasoby graczy, więc jeśli tylko sama mechanika przypadnie wam do gustu, o powtarzalność rozgrywki nie powinniście się martwić.

Najogólniej rzecz ujmując, **Teotihuacan** jest klasycznym euro o przerabianiu surowców w punkty i poruszaniu się na różnych torach. Z tłumu podobnych gier mocno wyróżniają go jednak sprytny system wyboru akcji oraz mechanika robotników zyskujących doświadczenie. Cała reszta może i jest typowa, ale bardzo sprawnie zaprojektowana oraz działająca z niesamowitą precyzją. Każda kolejna partia dawała mi ogromną frajdę, próba odnalezienia idealnego planu w danej konfiguracji bonusów i technologii zawsze stawiała przede mną spore wyzwanie. Być może na początku byłem odrobinę rozczarowany faktem, że twist z kostkami nie jest natury mechanicznej, a bardziej użytkowej, jednak nie ma to absolutnie żadnego znaczenia w zestawieniu z faktem, że **Teotihuacan** jest bardzo dobrą grą. Moim zdaniem jest jedną z trzech najlepszych pozycji, które zostały wydane w 2018 roku.

Teotihuacan: Miasto bogów

Zrecenzował: Maciej „mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok 120 minut

Cena: 199,95 złotych



- system wyboru akcji i rozwoju robotników,
- solidne i ładne wydanie,
- zmienny setup podnosi regrywalność,
- nie jest Tzolkinem 2.



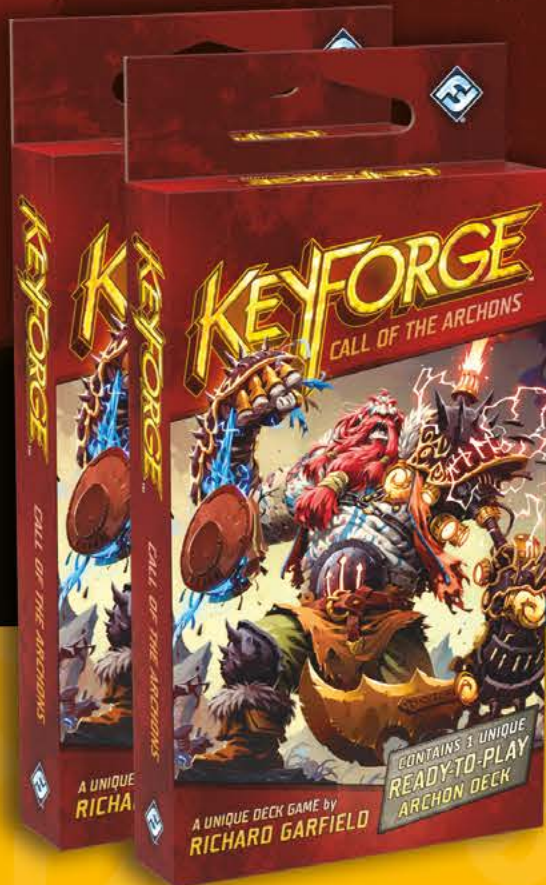
- nie jest Tzolkinem 2.

polska wersja już w marcu 2019!

KEYFORGE

CALL OF THE ARCHONS

nie ma dwóch takich samych
talii na świecie!



rebel
i wszystko gra

Konstantínos Kokkinís – Sotíríos Tsantílas

A Thief's Fortune



ARTIPIA
GAMES

A Thief's Fortune

włam
po grecku

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

W październiku zeszłego roku najnowsza propozycja ateńskiego wydawnictwa Artipia Games znalazła się na mojej liście najciekawszych premier targów SPIEL'18. Właśnie na tej imprezie można było po raz pierwszy zobaczyć tę ufundowaną na Kickstarterze grę autorstwa duetu Konstantinos Kokkinis i Sotirios Tsantilas, która przeznaczona jest dla od jednej do czterech osób w wieku od dwunastu lat. Wcielają się one w różne wersje przyszłości tego samego bohatera – zuchwałego złodzieja buszującego po królewskim pałacu w poszukiwaniu legendarnych skarbów. Czy tytuł ten spełnił moje przedes-senowe oczekiwania?



Na początek kilka słów o tle fabularnym, gdyż wygląda ono co najmniej interesująco. Im bardziej się w nie zagłę-

biamy, tym ciekawsze się staje. Instrukcja informuje nas, że podczas włamania do królewskiego skarbcza natknęliśmy się na dziwną klepsydrę. Jej magiczne właściwości pozwalają nam zobaczyć niewielkie fragmenty przyszłości, każdy gracz buduje zaś podczas partii inną, własną wersję wydarzeń, które dopiero wydarzą się w pałacu. Brzmi to naprawdę bardzo fajnie i aż szkoda, że temat ten nie został pociągnięty dalej, ponieważ w **A Thief's Fortune** fabuła i klimat nie stoją na pierwszym miejscu. Instrukcja tylko zarysowuje ich podstawowe założenia, aby szybko przejść do suchej prezentacji zasad. Na plus zaliczyć trzeba to, że jest bardzo konkretna i czytelna, a problematyczne, niejasne reguły stanowią rzadkość.

Poza szesnastostronicową angielską instrukcją, w pudełku znajdziemy też prawie dwieście kart, niewiele mniej kartonowych żetonów, garść drewna, dużą planszę główną i małe planszeczki wyznaczające pole gry każdego z uczestników partii. Wszystko jest wykonane z dobrej jakości materiałów, bardzo kolorowe i klimatycznie zilustrowane. Nie ma tu wprawdzie produkcyjnych lub artystycznych fajerwerków, ale nie mogę się też do niczego przyczepić. **A Thief's Fortune** to po prostu bardzo solidnie wykonana gra. Czy pod względem mechanicznym jest tu równie dobrze?

Jest całkiem nieźle. Każdą rundę zaczynamy od losowania kart lokacji, postaci i wydarzeń, a wybrane kartoniki umieszczamy na stole w sekcji odpowiadającej swojej przyszłości. Mają one nadrukowane symbole zasobów, które możemy dzięki nim pozyskiwać. W tych miejscach kładziemy odpowiednie żetony, gdy jednak dana karta zostanie z nich całkowicie opróżniona, natychmiast ląduje w naszym głównym obszarze gry, czyli w teraźniejszości. Każdemu z trzech rodzajów kart przysługują tylko cztery miejsca, co oznacza, że jeśli tor jest wypełniony, karta dokładana do przyszłości wypycha najstarszą z teraźniejszych do przeszłości postaci. Na koniec aktywujemy aktualnie dostępne karty i używamy ich zdolności. Procedura taka powtarza się przez pięć rund, po których następuje podliczenie punktów za użyte karty i posiadane żetony surowców, a gracz z ich najwyższą liczbą wygrywa partię.

A Thief's Fortune to ciekawa gra typu tableau building, w której dość istotną rolę odgrywa również mechanika draftu. Ten element jest jednak słabym punktem omawianego tytułu. Zapewnia wprawdzie różne opcje planowania i dostarcza potrzebnych graczom zasobów, ale jest dość niewygodny i mało intuicyjny. Z dobranych na początku rundy pięciu kart najpierw jedną umieszczamy we własnej przyszłości, potem wybieramy dwie, z których jedną pozyska przeciwnik. Karta otrzymana od oponenta trafia do puli gracza i znów wybiera on jedną do wystawienia, przy czym wcale nie musi to być ta, którą przed chwilą dostał. Całą procedura powtarza się do momentu, w którym graczowi zostaną tylko dwie karty. Jedną z nich również wkłada na stół, ostatnią zaś odrzuca, zgarniając przy tym wydrukowany na niej bonus. Nie jest to może mechanizm trudny do opanowania, ale na tyle różni się on od typowego karciankowego draftu, że początkowo można czuć się lekko zagubionym. Na szczęście esencją gry jest to, co robi się później – wykorzystywanie zdolności wydraftowanych kart i takie manipulowanie nimi, aby trafiły do teraźniejszości w odpowiednim momencie. Chodzi tu o stworzenie jak najefektywniejszego silnika z kombujących się ze sobą kart, jednak w związku z ciągłą ich rotacją, żaden z silniczków nie będzie trwały i ciągle musimy zastanawiać się co zrobić, nie tylko w obecnej rundzie, ale i w przyszłych. Dużo decyzji i planowania to niewątpliwie najjaśniejszy punkt gry, dzięki któremu jest ona wymagająca i satysfakcjonująca pomimo stosunkowo nieskomplikowanych zasad.

A Thief's Fortune działa dobrze, pozwala pogimnastykować szare komórki, a przy tym całkiem nieźle wygląda. Warto jednak w tym miejscu wspomnieć, że to w gruncie rzeczy gra karciana, pomimo obecności sporej liczby żetonów i dużej, centralnej planszy. Równie dobrze mogłoby w ogóle jej nie być, gdyż służy wyłącznie do zaznaczania aktualnej liczby punktów zwycięstwa graczy i jako magazyn dla zasobów – na każdym z narysowanych na niej pomieszczeń pałacowych umieszcza się stosy przyporządkowanych im żetonów. Poza tym nie spełnia jednak właściwie żadnej roli.

Najnowsza propozycja Artipii to naprawdę godna uwagi pozycja. Ma niestety kilka wad, takich jak trochę nieintuicyjna procedura draftu lub niewykorzystany potencjał fabularny. Gra o tak nietypowej tematyce powinna ociekać klimatem, tymczasem **A Thief's Fortune** jest mechanicznie dość suche. Jest za to wymagające i dające sporo satysfakcji z planowania ruchów oraz opracowywania jak najmocniejszych kombosów. Bezpośrednia negatywna interakcja prawie nie istnieje, ale nie traktuję tego jako mankamentu – wyścig na torze punktacji jest sam w sobie wystarczająco ciekawy, a planowanie kolejności wykorzystywania kart stanowi całkiem niezłe ćwiczenie intelektualne. To wszyst-

ko sprawia też, że **A Thief's Fortune** jest grywalne także w wersji dla jednego gracza. Niezależnie jednak od preferowanego składu osobowego, do tego tytułu chce się po prostu wracać.

A Thief's Fortune

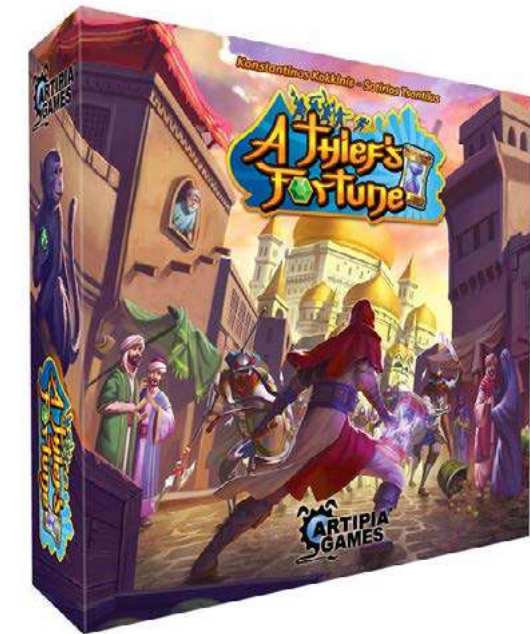
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 45-90 minut

Cena: ok. 85 złotych



- solidne wykonanie,
- ciekawy temat,
- wymagająca i satysfakcjonująca mechanika tworzenia kombosów.



- trochę nieintuicyjny mechanizm draftu,
- mało klimatu i fabuły.



Planszowe kwiatki Kwiatosza

posmaruj
kontakt

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Gry planszowe są hobby bardzo towarzyskim. Spotykając ludzi po raz pierwszy/ drugi/trzeci, nie mamy zbudowanej żadnej zażyłości, relacji. Nie mamy wspólnej historii, której omawianie jest zawsze świetnym tematem. Sytuacje tego typu bardzo zyskują przy zastosowaniu jakiegoś smaru towarzyskiego. Planszówki sprawdzają się bardzo dobrze, ponieważ nadają konkretny, wspólny temat, którym wszyscy są zainteresowani (jakby nie byli, pewnie by nie grali). Życie codzienne nie obfituje w wiele rozmów o owcach, drewnie i kpinach. Przy Catanie są to jednak zwyczajowe wymiany i nikt się nie dziwi. Trudnym do zaakceptowania, ale jednak faktem, jest to, że planszówki nie są pierwszym wyborem smaru towarzyskiego ani teraz, ani kiedyś. Tradycyjnie taką rolę pełni alkohol. Korzystając z zasady, że to co rośnie obok siebie pewnie pasuje do siebie kulinarnie, ktoś bardzo słusznie zauważył, że to co smaruje obok siebie, pewnie razem zadziała jeszcze lepiej. Tak oto powstał stolarski rynek uchwytów na kufle i kieliszki do stołów planszówkowych.

Spostrzeżenia ogólne

Pozapplanszówkowy wpływ alkoholu na zachowanie zna praktycznie każdy. Osłabia on „hamulce” w mózgu, rozhamowanie wiąże się z łatwiejszym przebijaniem się zachowań impulsywnych, nie zostają one tak łatwo stłamszone na poziomie kory. Ciekawe badanie przeprowadzono nad związkiem agresji i alkoholu – były to eksperymenty wskazujące, że ludzie mogą stawać się agresywni pod wpływem alkoholu dlatego, że takie jest społeczne oczekiwanie. Sprawdzano to, podając badanym alkohol albo bezalkoholowy napój – obie grupy poinformowano, że piją alkohol. Wzrost poziomu agresywnych zachowań w obu grupach był podobny, z czego wyciągnięto wniosek, że stoi za tym pewna norma kulturowa wskazująca, że po spożyciu człowiek robi się bardziej agresywny.

Poza rozhamowaniem istotnym efektem alkoholu jest zakłócenie komunikacji pomiędzy obszarami mózgu odpowiedzialnymi za interpretację mimiki twarzy innych i za właściwe reakcje na komunikaty emocjonalne od nich płynące. Hamowanie aktywności obszaru odpowiedzialnego za interpretację sygnałów społecznych jest dość dobrze udokumentowane, zakłócenie przekuwania spostrzeżeń w adekwatne zachowania jest dość nowym odkryciem. Nie każdy jednak siada z piwem do **Avalonu**, przejdźmy więc do spostrzeżeń szczegółowych.

Decyzje planszowe

Podczas partii w grę planszową używamy wielu rodzajów myślenia. Zależy to od konkretnego tytułu, różne typy mogą też współwystępować, zwłaszcza przy coraz bardziej eklektycznym podejściu do tworzenia gier. Praktycznie każda gra z elementem losowym wymaga szacowania ryzyka, matematyki. Tytuły dedukcyjne wymagają użycia logiki. Gry społeczne wymagają używania logiki oraz obserwacji i interpretacji zachowania innych. Strategie wreszcie często wymagają wszystkich tych elementów naraz,

dodatkowo dorzucając korzyści z zastosowania decentralizacji poznawczej, czyli wczucia się w czyjś punkt widzenia. Szczególnie dobrze to widać w grach z ukrytymi celami, których pulę jednak znamy. Widzimy, że dla nas korzystne jest X, patrząc jednak na ruchy innego gracza staramy się wnioskować o jego celu i dalej o tym, jakie Y jest korzystne dla niego. Przy planszówkach i piwie lub winie często też coś się przegryza, na decyzje w tej sprawie też znajdzie się miejsce.

Planszówki nie, ekonomia tak

Prawda jest taka, że badania dotyczące konkretnie planszówek są raczej sporadyczne – między innymi dlatego, że dla interpretacji zachowań potrzebne są gry o jasnych i jednoznacznych regułach. Tutaj w sukurs przychodzą psychologowie i ekonomiści, którzy lubią badać zachowania ludzi.

Eksperymenty przeprowadzone w Instytucie Nauk Ekonomicznych na Chapman University skupiły się na podejmowaniu decyzji przez ludzi trzeźwych, ludzi będących pod wpływem alkoholu oraz trzeźwych sądzących, że są pod wpływem alkoholu. Przyjęto 0,8 promila alkoholu we krwi jako poziom badawczy, przyjmijmy to za cztery piwa podczas sześciogodzinnej partii, czyli poziom do obrony jako sączenie przy myśleniu (oraz ilość, po jakiej w UK można wsiąść do samochodu i pojechać do domu jako kierowca – ciekawostka polityczno-geograficzna).

Zbadano wpływ takiej ilości na zadania matematyczne, logiczne, na skłonność do podejmowania ryzyka w sytuacjach niepewności, altruizm, nadmierną pewność siebie, decyzje w grach strategicznych i dobór przekąsek. Wszystkie poprawne odpowiedzi wiązały się z gratyfikacją.

Matematyka i logika była badana za pomocą prostych działań matematycznych, **Wysokie napięcie** spotyka **San-tiago**. Drugi rodzaj zadań zawierał test Fredericka, który bada zdolność do sprawdzenia i odrzucenia pierwszej narzucającej się odpowiedzi (błędnej). Przykładowe zadanie

to: Jeśli pięć maszyn wykonuje pięć piłek w pięć minut to ile zajmie stu maszynom wykonanie stu piłek? Okazuje się, że dodawanie idzie delikatnie gorzej osobom pod wpływem alkoholu, mnożenie idzie nieco gorzej osobom trzeźwym. Refleksję nad narzucającą się odpowiedzią podjęło podobnie mało osób z każdej z grup. Nie są to wyniki istotnie różne, drink wydaje się nie wpływać na myślenie matematyczne wymagane na poziomie planszówek. Przy najmniej w sytuacji, gdy prawidłowa odpowiedź istnieje i zawsze zachodzi. Spójrzmy jednak na szacowanie w sytuacji niepewności.

Pierwsze badanie wiąże się z niechęcią do straty opisaną w poprzednich **Planszowych kwiatkach Kwiatosza**. Gracze mieli podjąć ryzyko lub go nie podejmować w sytuacjach, w których (po przeliczeniu) podjęcie ryzyka było opłacalne. Zadania pokazane były jako ryzyko straty lub możliwość wygranej (przy takim samym prawdopodobieństwie w obu zadaniach). Badani nieco chętniej podejmowali ryzyko, które było opisane jako zysk, niż jako strata. Osoby spożywające alkohol były tu nieco bardziej chętne do podejmowania tego ryzyka, różnica była jednak bardzo niewielka, wręcz pomijalna.

Pojawia się wpływ

Gdzie ta różnica była wywołana piwem? Otóż w nadmiernej pewności siebie. Gracze mieli szacować liczbę obiektów w czasie zdecydowania za krótkim na ich dokładne policzenie, a później deklarować margines błędu, który ich zdaniem popełnili. Jeśli gracz zadeklarował na przykład margines błędu trzy, a pomylił się o cztery, uznawany był za wykazującego nadmierną wiarę we własne umiejętności. Wśród abstynentów 24% zadań z marginesem błędu podanym na jeden nie mieściło się w takim błędzie, wśród drinkujących ten odsetek wyniósł aż 78%. Co ciekawe, podobny wpływ jak picie alkoholu ma tu myślenie, że spożywa się alkohol – wyniki trzeźwej grupy, która nie wiedziała,

że nie pije, były równie wysokie. Dla większego marginesu błędu wyniki obu grup były zbliżone.

Kotwiczenie to efekt szczególnie popularny w grach o szacowaniu rzeczy, o których nie mamy pojęcia. Polega na tym, że jeśli pierwszą odpowiedzią na pytanie „Ile osób rocznie zabijają zawały?” jest dziesięć tysięcy to znacząco rośnie szansa, że kolejne odpowiedzi będą bliższe dziesięciu tysiącom niż prawidłowym prawie stu tysiącom. Eksperymenty pokazały, że grupa z piwem radzi sobie z tym zadaniem zdecydowanie lepiej (dla liczb generowanych losowo, gdzie żadna wiedza nie pomaga). Autorzy nie wysnuli żadnej teorii na temat tego efektu, ja ostrożnie przypisałbym to mniejszemu konformizmowi wywołanemu utrudnionym „czytaniem pokoju”. No albo działa tu klasyczne „co, ja nie wiem lepiej?”.

Gry strategiczne

Autorzy użyli trzech gier do badania postaw graczy – dylematu więźnia, tchórze i polowania. Tchórz różni się od dylematu więźnia tym, że wygrane dla twardziela (nie-współpracującego), jeżeli druga osoba współpracuje, są dużo wyższe, ale jeżeli obie osoby wybiorą twardziela, nikt nic nie dostaje. Polowanie z kolei zmienia to, że wybranie zdrady daje gwarantowany zysk, natomiast wybranie współpracy przy drugim graczu wybierającym zdradę nic nie daje. Piwo przy grze nie zmieniało wyników w pierwszych dwóch grach, w polowaniu jednak wyraźnie zwiększało wybieranie współpracy przez graczy. Autorzy badania zinterpretowali to tak, że skoro skłonność do ryzyka w zasadzie się nie zwiększa, czynnikiem decydującym jest prawdopodobnie zwiększenie wiary w to, że inni będą współpracować albo większa troska o innych.

Ciekawostka – nazwa gry tchórz wydaje się sprawiać, że mężczyźni istotnie rzadziej decydują się w niej na współpracę niż kobiety. W innych grach wpływu płci nie zaobserwowano.

Zachowania, które mocno i wyraźnie były pod wpływem spożytego alkoholu dotyczyły altruizmu. Ludzie z 0,8 promila we krwi dawali innym więcej pieniędzy – ani w grupie trzeźwych, ani trzeźwych myślących, że są po drinku takiego efektu nie zaobserwowano.

Przekąski

Bardzo ciekawe wyniki dało badanie wybieranych przekąsek. Największy wpływ miało tu nie spożycie alkoholu, ale postrzegane spożycie. Trzeźwi myślący, że piją alkohol wybierali niezdrowe przekąski zdecydowanie najczęściej, na drugim miejscu byli spożywający alkohol, na trzecim abstynenci. Ze swojego doświadczenia dodam, że przy grze najsilniej z wybieraniem zdrowych przekąsek koreluje nie kupowanie tych niezdrowych.

Od wiedzy do praktyki

Wydaje się, że trudno przy grach liczyć na proste błędy przeciwników związane z przeliczaniem kosztów i surowców. Dużo bardziej widoczny jest wpływ na wyniki szacowania – pod wpływem alkoholu ludzie są bardziej pewni swoich wyników, jeśli więc raz uda się ich przekonać, że w istocie wygrywają na plantacji, szansa na sprawdzenie tego jest u nich mniejsza. Bardzo dobrym zagranem wydaje się po prostu poproszenie gracza o pomoc w sojuszu. Powiązanie drinka z większą skłonnością do altruizmu może sprawić, że doceni on lub ona szczerą, uczciwą prośbę. Acha, oczywiście podczas gry z kolegami wspaniale działa umieszczenie dwóch przeciwników w narracji gry w tchórze. To powinno zapewnić im rozrywkę na całą partię, a nam co najmniej jedną spokojną granicę. Jeśli kierowcą grupy jest natomiast ktoś inny, spójrzmy na te rady odwrotnie, trzeba być świadomym tego, że przeciwnicy są świadomi jak manipulować.

LABIRYNT SŁÓW

**zastaw słowną pułapkę na
swoich przeciwników!**

Uwielbiasz gry słowne, w których
to Ty ustalasz zasady? Ty i Twoi
przyjaciele chętnie współdziałacie
jako grupa? Labirynt słów
z pewnością zwróci Twoją uwagę!



Burke's Gambit

w kosmosie też
potrzebujemy
parazytologów

zrecenzował:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek



Pasożyty to bardzo cwane stworzenia. Znane są przykłady takich, które modyfikują zachowanie gospodarza w celu zwiększenia sukcesu reprodukcyjnego. Toxoplasma gondii sprawia na przykład, że gryzonie zaczynają postrzegać zapach kociego moczu jako atrakcyjny – kotowate są dla tych pierwotniaków żywicielem ostatecznym. Ten sam pierwotniak jest podejrzewany o modyfikowanie zachowania ludzi, wzmagając u nich tendencję do zachowań ryzykownych. Badanie wpływu pasożytów na działania człowieka jest o tyle problematyczne, że zmiany nie są tak jaskrawo zarysowane jak w przypadku mniejszych stworzeń. Świetnym przykładem jest „pasożyt zombie” – grzyb, który zmusza zarażone mrówki do wejścia na szczyt żdźbła trawy i zaciśnięcia na nim szczęk. Mrówka następnie umiera, a z jej głowy wyrasta łodyga uwalniająca zarodniki grzyba w celu zainfekowania większej liczby mrówek. Co ciekawe, ten sam koktajl chemiczny, który zmusza mrówki do takiego zachowania nie jest uwalniany w innych organizmach. Ludzie, przynajmniej poza tymi ukazanymi w grach wideo, nie wykazują tak rażących zmian w zachowaniu.

Burke's Gambit przedstawia historię załogi jednostki ratowniczej o tej samej nazwie. Przez trzy lata statek wykonywał swoje zadania, obecnie wraca na Ziemię po uratowaniu artefaktów z wymarłej planety. Obranie macierzystej planety za cel nie było jednak dobrowolne – ktoś zaprogramował kurs w taki sposób, że jego zmiana nie jest możliwa. Chwilę później rozlega się alarm informujący o skażeniu biologicznym, które zostało zidentyfikowane jako pasożyt. Jeden z załogantów jest nosicielem, a jedynym pewnym sposobem pozbycia się pasożyta jest eksmisja całego i zdrowego gospodarza przez służbę. W przeciwnym razie cała Ziemia jest zagrożona (a przynajmniej kapitan tak uważa).

Zasadniczo **Burke's Gambit** jest grą mafiopodobną, w której mamy dwie frakcje z nakładającym się motywem nieświadomego nosiciela. Od czterech do ośmiu graczy wciela się w role załogantów jednostki. Jedna osoba z pewnością jest zarażona pasożytem – przed przeprowadzeniem testów, nikt jednak nie jest świadom bycia lub niebycia nosicielem. Każdy świadomie, lecz niejawnie przynależy do jednej z dwóch frakcji. Uczciwie zarabiających załogantów, którzy chcą uniknąć wyniszczenia Ziemi przez pasożyta, a ich celem jest zniszczenie obcego. Albo też uczciwie zarabiających załogantów, którzy jednak otrzymują pensję z innego źródła, od firmy tworzącej broń chemiczną oraz biologiczną, a ich celem jest dowieszenie obcego na Ziemię w celu zbadania i potencjalnego przerobienia go na broń masowego rażenia (robią to jednak dość niejawnie, podszywając się pod tę pierwszą grupę). Trzecia warstwa to role na statku – mamy tu kapitana, żołnierza, pilota, lekarza i tak dalej, co zapewnia załodze dodatkowe cechy lub umiejętności.

Gra Roba Yatesa opiera się jednak nie tylko na byciu zdrajcą lub nie i rozprawianiu o tym – podejmowane akcje dyktowane są przez kości. Rzucając jedną kością, gracz określa swoje możliwości na daną turę. Mamy tu podglądanie przynależności, przeprowadzenie skanu w celu znalezienia pasożyta, atak, leczenie lub kwarantannę. Jedna ze ścianek zawsze zawiera symbol oznaczający skierowanie mocy

do silników, a wyrzucenie go kończy naszą turę, gra zbliża się zaś do końca. Gdy zbierzemy odpowiednią liczbę tych symboli, następuje głosowanie nad wyrzuceniem jednego z załogantów przez służbę. Remisy w głosowaniu rozstrzyga kapitan, o ile jeszcze żyje. Okazuje się bowiem, że kapitanowie zaskakująco często giną podczas lotu na Ziemię.

Według wydawcy gra działa od czterech do ośmiu osób. Od razu zalecam przekreślenie czwórki i zastąpienie jej piątką – na minimalną liczbę graczy na statku jest tylko jeden Podły Sługus Korporacji, co, jak wiadomo, zawsze działa gorzej. Co więcej, na cztery osoby potrzeba tylko trzech symboli silnika, żeby dolecieć do Ziemi, więc może zdarzyć się, że gra skończy się w ciągu jednej rundy (nawet po dwóch rundach to wciąż za wcześnie i głosujemy w zasadzie w ciemno). Pięć do ośmiu osób działa w porządku i przez około dwadzieścia minut zdążymy ponegocjować, oddać kilka strzałów i wyrzucić jakiegoś nieboraka przez służbę.



Zabieg sprawiający, że nigdy nie widzimy własnej karty zarażenia, a mogą ją sprawdzić jedynie współgracze jest dość świeży. Dodatkowa warstwa poza lojalnością zapewnia ciekawe kombinacje – pasożyt może być zarówno Podłym Sługusem, jak i uczciwym złomiarzem. Może być rozstrzygającym remisy kapitanem, który również może

należać do jednej lub drugiej frakcji. Tutaj pojawia się motyw modyfikacji zachowania, który omówiłem na początku. Pasożyt chce dotrzeć na Ziemię, ludzie naturalnie chcą przeżyć. Czy wobec tego nosiciel zachowuje się inaczej, chcąc dolecieć do macierzy? Czy też może zarażony chce dotrzeć na Ziemię, ponieważ jest zdrajcą? Bardzo fajnie w tej grze działa bycie nosicielem z dobrej frakcji – zabicie postaci zarażonej pasożytem oznacza, że ten migruje na innego, nieświadomego załoganta (w sposób losowy, nie wiadomo kto jest nowym aniołem zagłady). Dobrzy muszą więc ostrożnie informować o odkryciu obcego, Sługusy bowiem chętnie sięgną po broń, aby pasożyt wrócił do ukrycia.

Kości są w tej grze elementem mającym swoje plusy i minusy. Z jednej strony pozwalają podejmować akcje – często problemem mafiopodobnych gier jest to, że w zasadzie poza gadaniem nic się w nich nie dzieje. Tutaj możemy postrzelać, wsadzić kogoś do izolatki, dzięki testom zyskujemy też konkretne informacje. Jeżeli nie ma żadnych pewnych informacji, gramy w zasadzie zawsze w **Mafię** bez dodatkowych postaci. Gadanie, które przeciąga się niemożliwie, ponieważ zawsze jest to „on powiedział” przeciwko „ona powiedziała”. Zdobywanie informacji pozwala się trochę fermentu, kolejne weryfikacje zaciskają jednak pętlę coraz bardziej. Trzeba wybrać moment zabicia innego załoganta, trzeba dobrze koordynować oskarżenia, trzeba być przygotowanym. Jak się jednak przygotować w grze, w której o naszej akcji decydują kości? Kiedy dobieramy kość i nią rzucamy, możemy ją jednokrotnie przerzucić. W woreczku znajduje się dwadzieścia kości, które różnią się od siebie dostępnymi ściankami. Zamiast używać kości można ją odłożyć do naszej rezerwy, co pozwoli nam skorzystać z niej później. Uzyskując w ten sposób na przykład natychmiastowe zabicie innego załoganta, dysponujemy naprawdę solidnym argumentem.

Minus związany z kośćmi jest taki, jak z byciem zwykłym niebieskim w **Avalonie** – może być tak, że ominie nas ja-

kakolwiek akcja. Najpierw rzucimy symbol silnika, później leczenie, później znowu silnik i tak przez całą grę możemy nic nie zrobić. Zwłaszcza przy posiadaniu pasywnej zdolności typu jeden zdrowia więcej. **Burke's Gambit** może trwać przeróżną liczbę tur – na ośmiu graczy potrzeba sześciu symboli silników, co przy obecności ścianek pozwalających kasować cudze wyniki tego typu sprawia, że nie mamy pojęcia, ile potrwa lot. Z jednej strony powoduje to, że trzeba adaptować strategię do sytuacji i nie ma ustalonego porządku gry (jak chociażby w **Avalonie**), musimy być więc gotowi i wyczuć odpowiedni moment na nasze akcje. Z drugiej jednak na więcej osób gra jest rozstrzygnięta zanim dolećmy do celu – na tę sytuację pomaga domowa zasada, że po zabiciu wszystkich Sługusów głosujemy od razu, bez czekania na kości. Samo głosowanie ma fajną zasadę limitu sześćdziesięciu sekund na dyskusję. Trzeba więc zadbać, żeby już w trakcie partii zorientować się, co się dzieje.

Burke's Gambit jest krótką grą mafiopodobną. Dzięki świetnemu twistowi z ukrytym pasożytem dodaje naprawdę wiele do zwykłej gry w gadanie. Kości sprawiają, że mamy poczucie faktycznego podejmowania działań, a nie tylko knucia. Nakładanie się roli, przynależności i zarażenia zapewnia bardzo wiele możliwości, co w sumie sprawia, że dwudziestominutowe partie lecą naprawdę szybko. Pewne wady, jak na przykład bycie pominiętym, czy możliwość bardzo wczesnego ukończenia gry, nie psują odbioru całości dzięki zwięzłości rozgrywki. **Burke's Gambit** podoba mi się o wiele bardziej od innej krótkiej pozycji obiecującej większą intensywność, czyli **Wilkołaków**, która wymaga dużo więcej ostrożności i obsługi, a przy tym dalej jest w zasadzie samą rozmową. Dla lubiących gry tego typu jest to dobry wybór. Za pomocą tego tytułu udało mi się wciągnąć w hobby mało planszówkowych znajomych. Nielubiący takiej rozgrywki raczej się tu nie odnajdą, twisty nie sprawiają bowiem, że można pominąć fazę dyskusji. Ogólnie – polecam!

Burke's Gambit

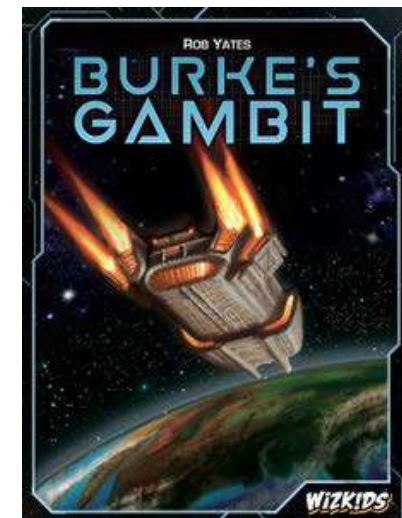
Zrecenzował: Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Liczba graczy: 4-8 osób

Wiek: 14+

Czas gry: 20 minut

Cena: 99 złotych



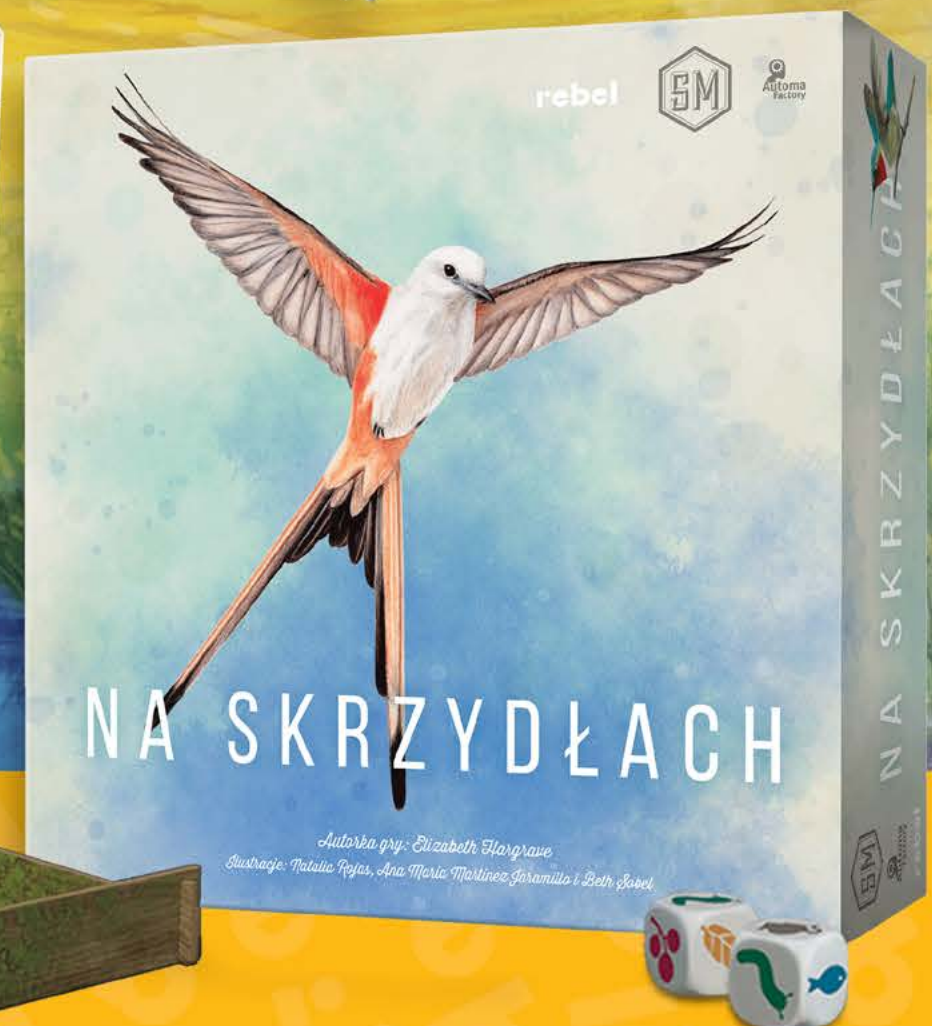
- twisty dodają ciekawe sytuacje,
- akcje z kości mocniej angażują w rozgrywkę,
- zmienna długość partii wymaga przyjmowania różnych strategii.



- czasami gra kończy się zanim się tak naprawdę zacznie,
- bywają partie, w których dobry załogant robi bardzo niewiele.

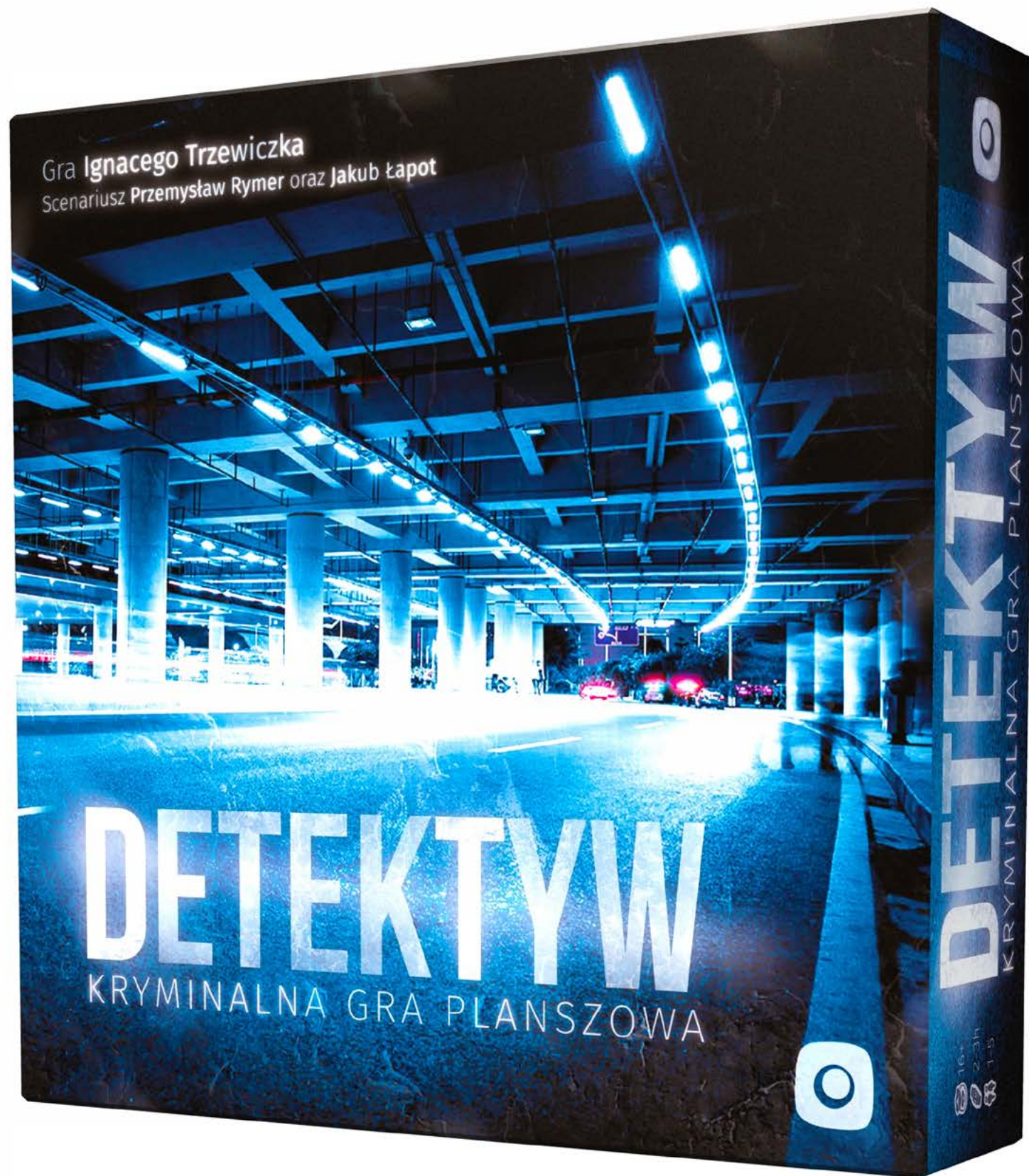
kolorowe ptaki, trzepot skrzydeł i cisza rezerwatu

W tej przepięknie ilustrowanej grze uczestnicy rozwijają własne rezerwaty, które są ostoją dla wielu różnorodnych gatunków ptactwa. Każdy kolejny okaz stanowi szansę na wzbogacenie naszej kolekcji, a także rozwój rezerwatu i realizację celów.



rebel
i wszystko gra





Detektyw – Kryminalna Gra Planszowa

Netflix na
planszy

zrecenzował:

Tomasz „Kosoluk” Sokoluk

W komentarzach na temat Detektywa – Kryminalnej Gry Planszowej przebija się powszechne przekonanie, że ta gra wciąż niczym serial. Czy to dlatego, że to doskonały, oczarowujący serial True Detective zainspirował Ignacego Trzewiczka do stworzenia własnego, planszowego Detektywa?

Okazją do napisania o **Detektywie** jest zdobycie przez niego głównej nagrody na **Festiwalu Gier w Cannes – l'As d'Or-Jeu de l'Année**. Gra dołączyła do grona laureatów z ubiegłych lat: **Terraformacji Marsa**, **Scythe** i **Pandemic Legacy**. A propo **Pandemii** – jej projektant Rob Daviau, a także odpowiedzialny m.in. za przygodową karciankę **Pathfinder** Mike Selinker zapowiedzieli swoje autorskie scenariusze do **Detektywa**. Wspomnianą nagrodę otrzymał w 2012 roku również **Sherlock Holmes Détective Conseil**. Gdy ukazał się on wreszcie w Polsce, możemy dokonać rewizji **Detektywa** i spojrzeć na niego, mając znacznie szersze spojrzenie. Co ciekawe, francuska nagroda dla **Detektywa** zbiega się z finałem trzeciego sezonu **True Detective...**

Jak się gra w ten pięcioodcinkowy serial? Czytamy wstęp, w którym szef agencji detektywistycznej przydziela nam zadanie i wyznacza czas na jego rozwiązanie. Otrzymujemy talię ponumerowanych kart, której nie wolno tasować ani przeglądać. Kartę o wskazanym numerze możemy odczytać tylko wtedy, gdy dotarliśmy do niej w toku prowadzonego śledztwa. Odnajdziemy na niej numery kolejnych kart, które możemy odczytać. Zebrane informacje pozwolą nam udzielić odpowiedzi dotyczących śledztwa. Im lepiej odpowiemy, tym więcej zdobędziemy punktów.

Jak widać to typowa gra paragrafowa, w której księgę skryptów pocięto na karty. Natomiast typowy dla paragrafówek bezpośredni wybór pomiędzy opcją A lub B (bez

możliwości wybrania i sprawdzenia obu) zastąpiono mechanizmem zarządzania zasobami – który właściwie sprowadza się do tego samego. Nie mamy szans na odczytania wszystkich kart – musimy dokonać wyboru. Odczytanie każdej z nich kosztuje nas kilka jednostek czasu. Kolejny zasób to żetony umiejętności. Zużycie takiego żetonu pozwala nam odwrócić kartę na drugą stronę, aby zyskać dodatkową wskazówkę lub podpowiedź.

Nasza pula jednostek czasu jak i żetonów umiejętności jest ograniczona oraz zawsze niewystarczająca. Średnio odkryjemy tylko dwadzieścia z trzydziestu pięciu kart przypadających na jedno śledztwo. Na tej podstawie musimy połączyć ze sobą fakty. W **Detektywie** czasami od umiejętności dedukcji istotniejsza jest umiejętność zbierania danych. Gra bardzo dokładnie przetestuje nasze umiejętności sporządzania szczegółowych notatek, filtrowania danych, zachowywania świeżego umysłu i otwartości na dyskusję. Zawsze też musimy dawać sobie czas do namysłu.

Historię napisano bardzo przemyślanie i starannie. Przemysław Rymer potraktował nas poważnie. **Detektyw** to pięć połączonych ze sobą spraw tworzących jedną, spójną historię. Opowieść od początku do końca jest prowadzona konsekwentnie. Wszystkie elementy układanki do siebie pasują. Docenić warto nie tylko konsekwencje, ale i trzymanie się faktów historycznych. Cała opowieść rozgrywa się na ich podstawie. Nie brak też symboliki oraz sięgania do kinematografii, literatury i mitologii. Cytaty przewijają się w opowieści i pięknie się z nią spajają.

Odniesienia do rzeczywistości nazwano szumnie burzeniem czwartej ściany. Fabularnie wypada to świetnie, jednak sam sposób użycia internetów może rozczarować. W grze podano hasła do samodzielnego wyszukania w Sieci (np. nazwa jakiejś organizacji). Niestety wypada to zaskakująco błado w porównaniu z grą **Sherlock Holmes: Detektyw Doradczy**. Wiem, że odpalanie **Google'a** wydaje się znacznie ciekawsze niż przeglądanie sterty pachnących naftaliną gazet, jednak w tym wydaniu korzystanie z Internetu sprowadza się do czytania encyklopedii. To na

pewno ciekawa nauka historii, ale czy na pewno mamy ochotę zdobywać wiedzę encyklopedyczną podczas gry planszowej? Co więcej, nie ma w tym żadnej łamigłówki – gra **Detektyw** sama wskazuje nam, kiedy i co wyszukać. W **Sherlocku...** gazety z epoki przenoszą nas do pełnego życia Londynu, a także stanowią zagadkę samą w sobie, ponieważ nigdy nie wiemy, kiedy i jak ich użyć.

Śledztwo rozgrywamy na kilku płaszczyznach czasowych. Niczym w **True Detective** zahaczamy o kilka dekad ubiegłego wieku oraz o czasy współczesne. Przy czym, w odróżnieniu od serialu, podróż w czasie dotyczy wyłącznie samego śledztwa. Nie doświadczymy osobistych historii naszych protagonistów, które ulegałyby zmianom na przestrzeni dekad. Wcielamy się w rolę anonimowego detektywa, bez nazwiska, przeszłości lub charakteru. Co więcej, choć byśmy grali i w pięć osób, wciąż jesteśmy tą samą, jedną i bezosobową postacią. Nie wiem tylko po co każdy dostaje kartę postaci ze zdjęciem, nazwiskiem i profesją skoro nie ma to żadnego odniesienia w samej rozgrywce.

Co ciekawe, choć w grze jesteśmy jedną postacią, a i sama rozgrywka ma typowe cechy gry dla jednego gracza, to jako gra solo wydaje się zbyt trudna. Pojawiająca się masowa liczba wskazówek, detali i faktów jest zbyt łatwa do przeoczenia oraz zbyt trudna do powiązania przez jedną osobę. A są i przecież fałszywe tropy, które bezczelnie kuszą nas w swoją stronę i ktoś musi wylać na naszą gorącą głowę kubeł zimnej wody. **Detektyw** to wieloosobowa gra jednoosobowa. Gramy jako jeden, ale dyskutujemy jako wiele.

Choć opowieść jest bardzo rozbudowana i solidna, to jej język jest minimalistyczny. Narracyjne wstawki opowiadają o nudnych, rutynowych, a czasem wręcz upierdliwych czynnościach, z jakimi zmagają się na każdym kroku detektywi. Gdy docieramy do sedna, dostajemy suche fakty, twarde dane i same konkrety. Do tabletu lub komórki ręcznie wklepujemy sygnatury DNA i odcisków palców, które są ciągiem zupełnie przypadkowych znaków. Sprawia to

wrażenie nowoczesnego, profesjonalnego śledztwa. Jesteś profesjonalistą, skupionym na celu. Nie masz czasu na bzdury.

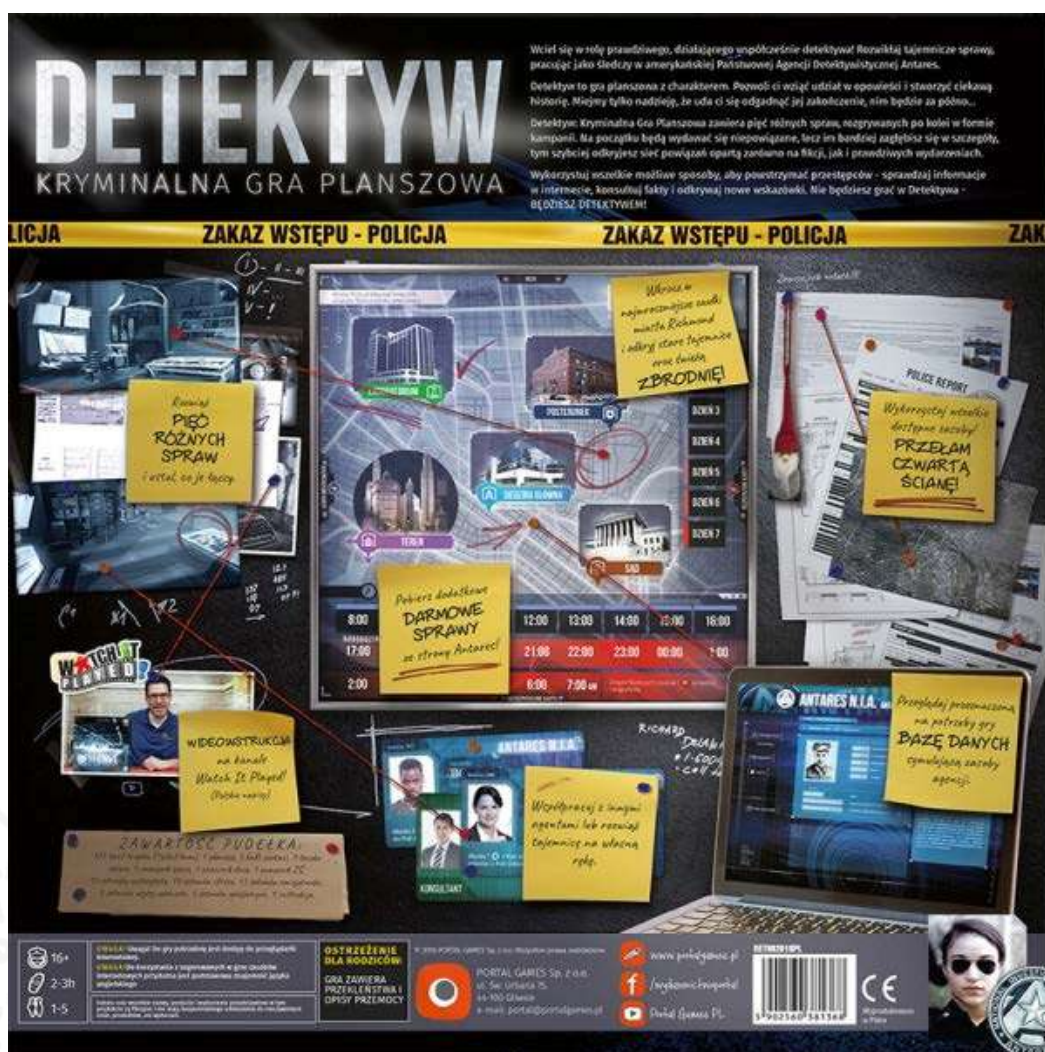
Z drugiej strony gubi się gdzieś po drodze koloryt i różnorodność. Spora część narracji odnosi się do naszego kiepskiego samopoczucia oraz bezpośrednio do pracy detektywa, i to bardzo przyziemnej, tak bardzo jak smak kawy z automatu oraz tanich pączków, a stąd już niedaleko do sztampy. Zakładam, że mieliśmy się poczuć jak czytelnicy typowej powieści kryminalnej. Ale czy jest ona atrakcyjna? Niewiele tu wskazówek przemyconych gdzieś tam pomiędzy wierszami. Tekst tworzy nastrój znużenia robotą, ale

sam w sobie nie stanowi żadnej łamigłówki. Na większości kart po przeczytaniu dość monotonna wprowadzenia znajdujemy konkretne dowody.

Zastanawia mnie, dlaczego projektanci podeszli w podobny sposób do dialogów. Nasi rozmówcy sami nam mówią, kiedy się denerwują i kłamią – podają te informacje w nawiasie. Dlaczego my nie możemy na to wpaść? Dlaczego interlokutorzy zawsze podają suche fakty? Gdzie aluzja, dowcip, ironia, niuanse? Gdzie budowanie tła? Chlubny wyjątek to nawiązanie do **Pulp Fiction**, a potem do jeszcze jednego filmu, czyli jednak się dało...

Promowanie **Detektywa** jako sensacyjnej gry planszowej znalazłoby uzasadnienie. I to nie tylko ze względu na oczywiste nawiązania do **Sensacji XX wieku**. Grając w ten tytuł bądź przygotowany na niesamowite zwroty akcji, które wytrąca cię z dotychczasowego rytmu śledztwa. Albo nie, lepiej nie bądź przygotowany – pozwól się zaskoczyć.

O grze było już głośno i będzie ponownie. Nadszedł czas nagród tych właśnie zdobywanych oraz tych, które **Detektyw** niewątpliwie jeszcze zdobędzie. Zazdroszczę tym, którzy jeszcze nie rozwikłali zagadki ułożonej przez Rymera, Trzewiczka i Łapota. Nawet jeśli coś mnie uwierało, nijak ma się do pozytywnych emocji, jakich doświadczyłem. Czekam na rozwikłanie kolejnej sprawy jak na nowy odcinek serialu. Tyle że żaden odcinek **True Detective** nie nauczył mnie robić solidnych notatek.



Detektyw

Zrecenzował: Tomasz „Kosoluk” Sokoluk

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: 16+

Czas gry: ok. 150 minut

Cena: 159,95 złotych



- fascynująca i trzymająca w napięciu historia rozgrywająca się na kilku płaszczyznach czasowych, pełna odniesień do historii i literatury,
- ✓ • prostota rozgrywki, która pozwala nam skupić się wyłącznie na śledztwie,
- efektowne zwroty akcji,
- zarządzanie zasobami, czyli czasem i umiejętnościami, wymusza na nas dokonywanie właściwych wyborów.
- ✗ • czasami tekst na kartach nic nie wnosi ani do opowieści, ani do prowadzonego śledztwa,
- zdarza się więcej zbierania danych, niż dedukcji.

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.

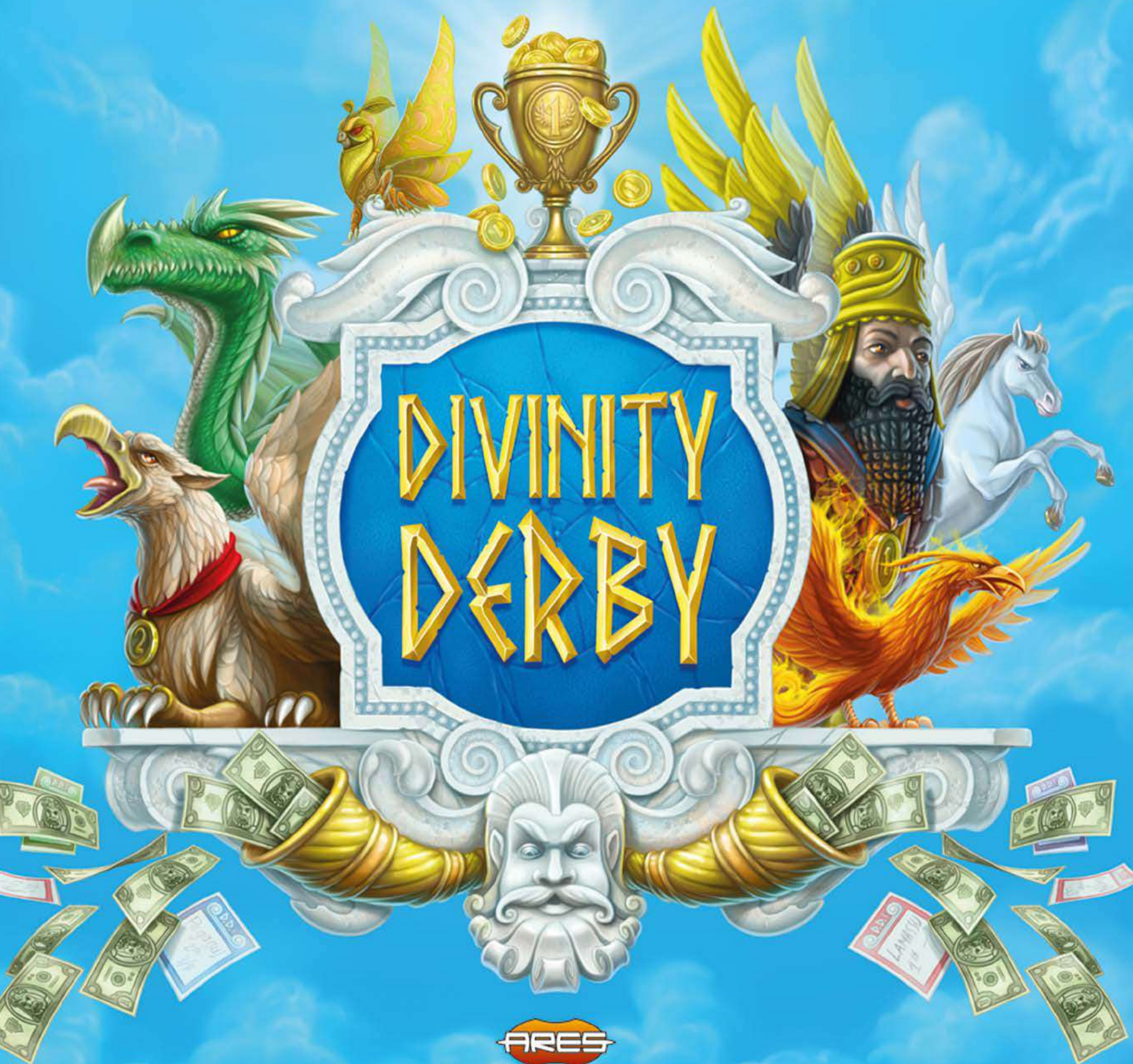
Statki leżące na górze stosów
zdobywają surowce dostępne
w zatokach.

Jeśli spotkasz szamana,
otrzymasz dodatkowe
surowce!



Wykorzystując surowce, budujesz
obiekty, za które zdobywasz punkty.

A GAME BY
CARLO A. ROSSI



Divinity Derby

wyścig Sylfa
z Lamassu

zrecenzował:

Michał Misztal

Gier o tematyce wyścigów jest całkiem sporo. Na planszy możemy odwzorować zmagania rowerzystów, kierowców, żeglarzy... Wydane przez włoskie wydawnictwo Ares Games Divinity Derby sięga po nieco inny temat: wyścigi latających, mitycznych stworzeń. Graczy umieszcza natomiast w roli bogów, którzy dla rozrywki zakładają się o wynik zawodów i oczywiście wspierają swoich faworytów. Nie zawsze uczciwie, ale kto by się tym przejmował?

Do gry wprowadza nas krótka historia: oto Zeus, pan Olimpu, zaprosił kolegów z przeróżnych panteonów na towarzyską imprezę. Jak to zwykle bywa, w radosnym towarzystwie wywiązała się dyskusja: czy Pegaz jest w stanie prześcignąć Feniksa? Czy Gryf jest szybszy niż sumeryjski Lamassu? A może Smok będzie w stanie prześcignąć ich wszystkich? Ostatecznie boskie towarzystwo postanowiło sprawdzić to wszystko w praktyce, a przy okazji zapewnić sobie dodatkową rozrywkę w postaci niezobowiązujących zakładów. Kto najtrafniej wytypuje zwycięzców i przegranych, może liczyć na przynajmniej chwilową chwałę i zazdrość ze strony innych bogów.

Jeśli chodzi o wykonanie gry, nie ma na co narzekać. Kartonowe elementy (pudełko, plansza, karty i tokeny) są wykonane na solidnym poziomie. Kolorowa oprawa graficzna cieszy oko i z pewnością przyniesie dużo radości młodszym graczom. Trochę gorzej wypadają plastikowe figurki zawodników: Smoka, Gryfa, Feniksa, Pegaza, Sylfa i Lamassu. Ich wykonanie jest zadowalające, ale zdecydowanie poniżej standardu wyznaczonego przez produkcje CMON lub FFG. Same w sobie byłyby też trudne do rozróżnienia na planszy; na szczęście dołączone doń kolorowe pierścienie-nakładki na podstawki rozwiązują ten problem. Pod względem wizualnym figurki spokojnie można by zastąpić kartonowymi standami; z drugiej strony, są

one wykonane z dość elastycznego plastiku, więc nawet przy intensywnym graniu lub upadku na podłogę nie ma powodu martwić się o ich ewentualne uszkodzenie. Niezbyt atrakcyjnie prezentują się też podstawki pod karty – ot, proste, kanciaste podajniki z ciemnego plastiku. Na szczęście ich wygląd nie ma większego znaczenia dla przebiegu rozgrywki. Duże pochwały należą się natomiast wydawcy za wyjątkowo wygodną, funkcjonalną wypraskę. Wszystkie elementy mają w niej swoje miejsce i są łatwo dostępne, a przy tym podczas transportu lub przedstawiania pudełka pozostają tam, gdzie być powinny.

Zasady gry są proste, a przejrzysta instrukcja tłumaczy je bardzo dobrze. Po rozłożeniu planszy i umieszczeniu na niej figurek oraz znaczników zawodników, każdy z graczy wybiera bóstwo, w które wcieli się podczas rozgrywki. W podstawowym wariantcie gry bogowie różnią się tylko ilustracjami na kartach i znacznikach zakładów, więc wybór jest czysto estetyczny. Po kilku rozgrywkach można jednak dodać element asymetrii w postaci kart boskich mocy.

Pozostaje jeszcze umieścić w podstawkach liczbę losowych kart ruchu odpowiednią dla liczby graczy... i tu czeka niespodzianka: gracze ustawiają je nie przed, ale pomiędzy sobą, tak aby każdy miał dostęp do dwóch podajników, odpowiednio

po prawej i lewej stronie. W **Divinity Derby** nie mamy kart na ręce do własnego użytku – raczej dwie „ręce” współdzielone z sąsiadami. Jest to pomysł bardzo interesujący i dobrze wykorzystany, ale przy graniu na dużym stole może okazać się trochę niewygodny – gracze muszą wychylać się lub przesuwac podajniki z kartami, aby zobaczyć, co mają do dyspozycji. Z drugiej strony gra nie zajmuje dużo miejsca. Plansza ma wymiary 56 cm na 56 cm, a dodatkowe elementy nie zajmują wiele przestrzeni. Z pewnością można to uznać za zaletę, gdy nie ma się do dyspozycji stołu o rozmiarach potrzebnych do rozłożenia wielu współczesnych planszówek.

Pierwszym graczem zostaje ten, kto ostatnio widział latające stworzenie lub po prostu najmłodszy uczestnik rozgrywki. Otrzymuje on znacznik pierwszego gracza i można przystąpić do gry. Wyścig wokół Olimpu odbywa się na okrągłym torze podzielonym na dwadzieścia trzy sektory, dla ułatwienia ponumerowane, oraz sektor startowy i metę. Przed rozpoczęciem wyścigu każdy z graczy ogląda karty w podajnikach po swojej prawej i lewej stronie, które on oraz jego sąsiedzi będą wykorzystywać do poruszania ścigających się stworów. Na tej podstawie stara się też wywnioskować, który z zawodników ma największe szanse na zwycięstwo, porażkę lub dyskwalifikację.



Następnie, poczynając od pierwszego gracza, każdy po kolei w tajemnicy wybiera jedną ze swoich kart zakładów i kładzie na niej zabraną z planszy znacznik stworzenia, którego wynik obstawia. Najbardziej ryzykowne zakłady dają najwięcej punktów – może to być trafne wyznaczenie pierwszego lub ostatniego zawodnika albo przewidzenie dyskwalifikacji konkretnego stwora. Z drugiej strony można grać ostrożnie i na przykład obstawić, że dany zawodnik zajmie pierwsze, drugie lub trzecie miejsce. Warto zwrócić uwagę, że liczba dostępnych znaczników stworów jest mniejsza od liczby graczy, więc nie zawsze będziemy mogli postawić na konkretnego zawodnika. Nie można też w jednym wyścigu obstawić dwa razy tej samej istoty. Gdy wszyscy wybiorą po jednym zakładzie, powtarzamy całą procedurę po raz drugi i rozpoczynamy właściwy wyścig.

Zaczynając od pierwszego gracza, każdy w swojej turze wybiera dokładnie po jednej karcie z podajnika po swojej prawej i lewej stronie. Na każdej z nich znajduje się portret stworze-

nia, którego ona dotyczy oraz dwie liczby – górna (od jednego do pięciu) reprezentująca ruch „szybki” i dolna (od zera do trzech) oznaczająca ruch „wolny”. Gracz zagrywa obie wybrane karty i przesuwają oznaczone na nich stworzenia o odpowiednią liczbę sektorów. Pierwsze z nich zawsze wykonuje ruch „szybki”, a drugie „wolny”. Można wybrać też karty tylko dla jednego stwora – wtedy porusza się on o liczbę sektorów równą sumie odpowiednich liczb z zagryanych kart.

Niektóre karty posiadają dodatkowe oznaczenie „+3” przy wartości „szybkiego” ruchu. Wybierając tę opcję, decydujemy się na oszustwo: nasz zawodnik zdobywa nieuczciwą przewagę i przesuwają się o dodatkowe trzy sektory. Jest to możliwe tylko w połączeniu z „szybkim” ruchem, dodatkowo zawiera pewien haczyk. Użyte w ten sposób karty trafiają na osobny stos, a oszukujący zawodnik ryzykuje dyskwalifikację po ukończeniu wyścigu.

Gdy pierwsze stworzenie przekroczy linię półmetka, w zależności od liczby graczy oznaczoną żółtą linią przed sektorem dwunastym lub pomarańczową przed sektorem piętnastym, następuje trzecia kolejka zakładów. Aktywny gracz kończy swoją turę, po czym następny w kolejności otrzymuje znacznik pierwszego gracza i, podobnie jak na początku wyścigu, jako pierwszy wybiera jedną z pozostałych mu kart zakładów oraz umieszcza na niej jeden z pozostałych na planszy znaczników stworów. Pozostali gracze po kolei obstawiają po jednym zakładzie i wracamy do zagrywania kart oraz poruszania zawodników.

Gdy którekolwiek stworzenie przekroczy linię mety, natychmiast zostaje umieszczone na pierwszym wolnym miejscu podium. Wyścig toczy się dalej, dopóki nie wykorzystamy wszystkich kart ruchu. Gdy to nastąpi, wszystkie pozostające na torze stwory trafiają na podium w kolejności wyznaczonej przez ich odległość od mety. Pozostaje jeszcze sprawdzić czy któryś z nich zostanie zdyskwalifikowany. W tym celu tasujemy stos kart, które zostały zagrane z użyciem opcji oszustwa z czterema kartami Protekcji Zeusa i układamy z niego dwie losowe karty. Protekcja Zeusa oznacza, że sędziujący władca Olimpu nie dopatrył się żadnej nieprawidłowości. Z kolei dociągnięcie karty ruchu jednego ze stworów oznacza, że został on przyłapany na oszustwie i musi być usunięty z podium.

Po ustaleniu ostatecznej kolejności na podium, gracze ujawniają wszystkie postawione zakłady i sprawdzają, które z nich były trafne. Te zachowują do ostatecznej punktacji, natomiast karty nietrafionych zakładów odkładają na odpowiednie miejsce planszy. Jednych ani drugich nie można wykorzystywać w dalszej rozgrywce. Następnie znacznik pierwszego gracza jest przekazywany pierwszej osobie po lewej, po czym przygotowujemy i rozgrywamy następny wyścig. Po ukończeniu trzeciego wyścigu gracze sumują punkty z wszystkich trafionych zakładów. Ten, kto zebrał ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

Jak przysłało na wyścigi połączone z zakładami, gra potrafi być emocjonująca. Chociaż na początku znamy część dostępnych kart, nie wiemy, które z nich zdecydują się zagrać nasi sąsiedzi



i nie mamy pojęcia, co mają do dyspozycji przeciwnicy – tym bardziej, że w jednym wyścigu nigdy nie używa się wszystkich kart ruchu. Duże znaczenie ma kolejność graczy, zwłaszcza podczas obstawiania. Gracze znajdujący się dalej często mają mniejszy wybór między zawodnikami, na których mogą stawiać. Z kolei dodatkowa kolejka zakładów w połowie wyścigu następuje w momencie, gdy ustawienie stworów na torze i wcześniejsze działania przeciwników zapewniają sporo informacji. Warto też pamiętać, że wykorzystane zakłady nie mogą być później użyte, więc trzeba być ostrożnym podczas ich wybierania. Inaczej pod koniec możemy znaleźć się w sytuacji, gdzie jedyną opcją jest podjęcie naprawdę dużego ryzyka.

Po lepszym zaznajomieniu się z grą można wprowadzić element asymetrii w postaci boskich mocy. W tym wariantcie każdy gracz otrzymuje dwie powiązane z wybranym bóstwem karty jednorazowego użytku, które można w odpowiednim momencie zagrać dla uzyskania różnych przydatnych dla siebie efektów. Na przykład oszust Anansi może przed trzecią kolejką zakładów zamienić miejscami zasobniki z kartami po swojej lewej i prawej stronie, a Horus użyć światła Słońca, żeby

zwiększyć lub zmniejszyć liczbę sektorów, o które przesunięte zostanie poruszane stworzenie.

Każdy z bogów posiada też dodatkową, trzecią kartę mocy o nieco bardziej skomplikowanym zastosowaniu. Aby jej użyć, przed wyścigiem każdy z graczy umieszcza w wybranym sektorze znacznik losu. Gdy któryś ze ścigających się stworów zostanie poruszony do jednego z tych sektorów, można zastosować na nim ową konkretną moc. Zależnie od bóstwa może to spowodować na przykład, że wszystkie karty zagrywane na tę istotę jako „szybki” ruch są traktowane niczym użycie oszustwa. Może też umożliwić podejrzenie wszystkich postawionych na nią zakładów. Trzeba przyznać, że gra z wykorzystaniem kart mocy staje się ciekawsza. Użyte w odpowiednim momencie mogą znacząco wpłynąć na wynik wyścigu, jednak ich zastosowanie jest bardzo sytuacyjne, a przy tym jednorazowe. Ubarwiają rozgrywkę, ale nie zmieniają jej w szczególny sposób i w żadnym wypadku nie dają gwarancji zwycięstwa.

Divinity Derby to gra bardzo przyjemna i łatwa do przyswojenia, wymagająca jednak nieco przewidywania i dedukcji.

Emocje podczas rozgrywki bywają spore, ale negatywna interakcja jest niewielka. Sprawdza się ona dobrze zarówno na trzech, jak i sześciu graczach, a downtime, jeśli już się pojawia, jest minimalny. Tytuł ten spodoba się zarówno młodszym graczom, jak i tym bardziej doświadczonym, szukającym łżejszej pozycji lub chcącym zagrać z nieco starszymi dziećmi – chyba że ktoś ma awersję do nawet lekkiego hazardu i motywu oszustwa.



Divinity Derby

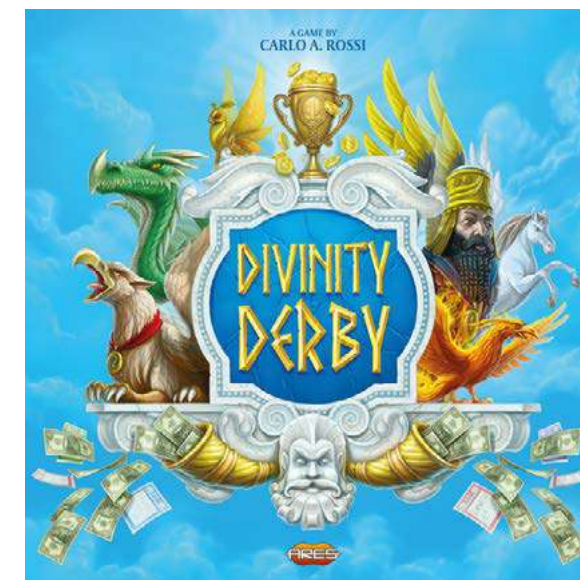
Zrecenzował: Michał Misztal

Liczba graczy: 3-6 osób

Wiek: 10+

Czas gry: 60 minut

Cena: ok. 25 dolarów



- łatwa, przyjemna i szybka rozgrywka,
- barwna oprawa graficzna,
- ✓ oryginalny pomysł z „ręką” kart dostępnych jednocześnie dla dwóch graczy.

- ✗ wygląd figurek i podstawek pod karty pozostawia nieco do życzenia,
- pewna niewygodność przy grze na dużym stole.

kącik japoński:
Diggers



dokop się
do ulubionej
gwiazdy
J-popu

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Będzie to nietypowy artykuł o nietypowej grze, dlatego pozwolę sobie również nietypowo zacząć – anegdotą. Od ośmiu lat jeżdżę regularnie na targi SPIEL w Essen, skąd zazwyczaj przywożę egzemplarze recenzenckie gier zagranicznych wydawców. Do tej pory na łamach Rebel Timesa mogliście dwukrotnie przeczytać teksty poświęcone tytułom zaprojektowanym przez autora o pseudonimie Kuro i wypuszczonym przez jego firmę Manifest Destiny. Wchodzi ona w skład grupy Japon Brand, zrzeszającej niezależnych japońskich twórców wystawiających się pod wspólnym szyldem na najważniejszych branżowych imprezach. Na zeszłorocznym Essen miałem przygarnąć egzemplarz najnowszej gry Kuro, jednak gdy odwiedziłem stoisko Japon Brand ostatniego dnia targów, okazało się, że cały nakład został wyprzedany, w tym również zarezerwowana dla mnie kopia... Japończycy, naród honorowy (jak się okazuje, to nie czczy stereotyp), nie mogli sobie pozwolić na pozostawienie niedotrzymanej umowy bez sowitej rekompensaty. Z Niemiec wróciłem zatem

z ładunkiem kilkunastu gier Japon Brand – wszystkich, które mieli jeszcze na stoisku w dzień zamknięcia imprezy!

Nie można nie docenić tak miłego gestu, dlatego po szybkiej konsultacji z redaktorem naczelnym niniejszym inauguruję kącik japoński w **RT** – co miesiąc przeczytacie tu prezentację jednej gry pochodzącej z Kraju Kwitnącej Wiśni. Celowo piszę o prezentacji raczej niż recenzji, gdyż większość tych tytułów traktować należy w kategorii ciekawostki – po pierwsze dlatego, że pojawiły się w dość ograniczonym nakładzie i są ciężko dostępne w polskich sklepach (stąd brak ceny w metryczce na końcu tekstu), po drugie zaś dlatego, że to po prostu gry dziwne, zarówno tematycznie, jak i mechanicznie (stąd brak typowego spisu plusów i minusów). Kultura wysp Dalekiego Wschodu znacznie różni się od naszej, często bywa wręcz niezrozumiała. Okazuje się, że podobnie jest też z podejściem japońskich autorów do sztuki projektowania gier planszowych. W startującej dziś serii artykułów, postaram się jednak choć trochę je wam przybliżyć.

Pierwszą bohaterką kącika japońskiego jest karcianka **Diggers** autorstwa Ryo Nakamury i wydana przez studio radiuthree. Anigielski tytuł sugeruje grę o kopaniu i tak w istocie jest, nie chodzi jednak o klimaty górnicze lub wydobywanie jakichś drogocennych kruszców. Co to, to nie. Chodzi o „wykopywanie” klejnotów sceny muzycznej spośród hord podobnych do siebie młodych dziewczyn, które aspirują do miana wschodzących gwiazd japońskiego popu. Cała gra składa się z talii kart w małym formacie i garści żetonów z symbolem kilofa – w końcu tematem jest kopanie, nawet jeśli tylko w przenośni. Jakość wykonania jest przeciętna, choć zadowalająca, zaś proste grafiki utrzymano oczywiście w stylistyce komiksu manga. Są bardzo kolorowe, nieco dziecinne, ale dzięki temu dobrze współgrają z tematem. Ten może być dla niektórych kontrowersyjny, mówimy w końcu o bardzo młodych osobach wkraczających w dorosły świat show-biznesu (a idolki na kartach postaci przedstawione są graficznie w jednoznacznie dziecię-

cy sposób), pamiętajmy jednak, że na scenie J-pop to w sumie zupełnie normalna sprawa.

Od dwóch do sześciu uczestników partii w **Diggers** wciela się w role producentów muzycznych, którzy wyławiają młode talenty i formułują z nich zespoły. Z rozrzuconych na stole kart postaci wybieramy na zmianę od jednej do trzech, tworząc zestawy wokalistek w tym samym kolorze, w tym samym stroju, w kilku różnych kolorach itp. Staramy się za to omijać szare karty normalnych ludzi, gdyż nie przynoszą one żadnych punktów, a karty muzycznych „nerdów” najlepiej dobierać wtedy, gdy posiadamy już gwiazdkę w tym samym kolorze – inaczej taki fan wpadnie w „nerd rage” i przyniesie na koniec gry ujemne punkty. Z kolei menedżerowie rozkocharują w sobie małoletnie celebrytki, zmuszając nas do odrzucania niektórych kart, ale z drugiej strony tylko oni pozwalają tworzyć zespoły, są więc niezbędni do wygrania gry. Brzmi to wszystko prosto i tak jest w rzeczy samej, gdzie zatem tkwi mechaniczny haczyk? Zwróciliście uwagę na słowo „rozrzuconych” kilka zdań wyżej? Otóż podczas partii w **Diggers** kart z ręki nie zagry-



wamy przez kładzenie ich na stole, a dosłownie rzucamy nimi, często bez ładu i składu.

Gdy w pierwszej fazie gry wszyscy zejść z kart, które otrzymali do ręki na starcie partii, zaczynamy je dobierać z powrotem, ale w danej chwili dostępne są tylko te z nich, na których nie leży żadna inna. Przyznam, że chaotyczne wywalanie kart daje dużo frajdy i powoduje salwy śmiechu, ale ten etap rozgrywki nie jest wcale pozbawiony elementu planowania. Karty, na których nam zależy możemy sprytnie ukrywać pod innymi, podpuszczać przeciwników, podrzucając problematyczne postacie na ich stronę stołu itp. Z kolei fakt, że potem zbieramy do trzech kart na turę pozwala co nieco wyliczyć i zorientować się czy kartę, którą chcemy, możemy wziąć od razu, czy na przykład musimy trochę ją odkryć, ale nie na tyle, aby przed naszym następnym ruchem dokopali się do niej rywale.

Według mnie to jednak nie o wyliczenia w rozgrywce **Diggers** chodzi. Liczy się śmiech, chaos i nieprzewidywalność. W instrukcji autor zawarł wiele wariantów oraz zasad opcjonalnych, na przykład taką, żeby połowa kart w talii była zakryta, przez co gracze nie będą wiedzieli, co wyrzucają i co zbierają, dopóki nie zdecydują się wziąć danej karty do ręki w drugim etapie gry. Ten tytuł to dla doświadczonego planszówkowicza takie *guilty pleasure* – jego esencją jest proste, radosne i niezwykle relaksujące rozrzucanie małych karteczek z mangowymi ilustracjami po stole, na którym na co dzień goszczą znacznie bardziej zaawansowane i wymagające tytuły. Mechanika **Diggers** wydaje się infantylna, tak jak i temat gry, ale tworzy to spójną i w sumie strawną całość, o ile podejźmy do niej z dużym przymrużeniem oka. Ja na pewno będę do tej pozycji od czasu do czasu wracał jako do fajnego przerywnika między dłuższymi i „ambitniejszymi” grami. Was z kolei zapraszam do powrotu do kącika japońskiego już za miesiąc.

Diggers

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 14+

Czas gry: 10-20 minut





Fantastyczne światy

piętnaście
minut cię
nie zbawi

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Zawsze jestem pod wrażeniem dobrze zaprojektowanych prostych gier. To wcale nie jest łatwe, żeby w niezbyt skomplikowanej formule wszystko spinało się od początku do końca bez żadnych zgrzytów. Autor musi wiedzieć co wyciąć, co uprościć, co skrócić, a co zostawić i rozwinąć. A wszystko po to, żeby koniec końców wyszła mu z tego gra śmiesznie prosta, ale nie trywialna. Ja stoję na stanowisku, że autorowi Fantastycznych Światów się to udało.

Idea gry jest tak banalna, że czytając o niej na sucho, nie jesteś w stanie ocenić czy rozgrywka ci się spodoba, czy nie. Co najwyżej możesz zobaczyć potencjał: zarówno na sprytną gierkę o zbieraniu zestawów, jak i na spektakularną porażkę, w której nic nie będzie działać tak, jak trzeba... Dlaczego tak uważam? Po kolei.

Fantastyczne światy to karcianka o kompletowaniu kart, które złożą się w jak najlepiej punktującą kombinację. Ubrana jest ona w klimat absolutnie standardowego fantasy. Idea jest prosta, a rozgrywka szybka. Mam siedem losowych kart na ręce. W swojej turze dobieram jedną, a następnie jedną odrzucam. Kartę mogę dobierać w ciemno ze stosu lub z puli kart odrzuconych przez innych graczy. W momencie, gdy na stole pojawi się dziesiąta odrzucona karta, pokazujemy co mamy i liczymy punkty.



I to mi się szalenie podoba. Właśnie nauczyłem każdego czytającego tę recenzję wszystkich potrzebnych do gry zasad. Bo tak naprawdę to już wszystko, co koniecznie trzeba wiedzieć. Wszystkie inne zasady są przerzucone do tekstu zdolności znajdującego się na kartach. To od tych zdolności zależeć będzie czy gra będzie się podobała, czy nie i dlatego wspominałem wcześniej, że po przeczytaniu instrukcji nic tak naprawdę jeszcze nie wiadomo o samej rozgrywce.

Talia do gry w **Fantastyczne światy** składa się z kilkudziesięciu kart podzielonych na kolorowe zestawy, takie jak Czarodzieje, Krainy, Artefakty, Bronie itd. Każda karta posiada wartość punktową i wyjątkowa zdolność, która buduje między nimi całkiem gęstą siatkę zależności. Jest na przykład pożar, który

daje dużo punktów, ale niszczy niemal wszystkie inne karty w ręce. Całe szczęście jest też amulet ochronny, który anuluje wszystkie negatywne skutki pozostałych kart. Jest miecz, który wart jest niewiele, chyba że masz też tarczę. Na dokładkę można znaleźć też kartę, która punktuje dodatkowo za zbieranie broni. I tak dalej, i tak dalej...

Jak na lekkość tej gry, pierwsze zderzenie z nią może być dość przytłaczające. Dostaję siedem kart, muszę przyswoić sobie cały ten tekst, który się na nich znajduje. A potem przechodzę do liczenia i kombinowania jak sprawić, żeby suma punktów na ręce tylko rosła. A te kombinacje wcale nie są trudne albo bardzo strategiczne. Trzeba żyć tak, jakby istniały tylko te karty, które widać na ręce i na stole. Planowanie tego, że postaram

się wyciągnąć z talii tę jedną konkretną kartę, na którą liczę jest nie tylko mało rozsądne przez nikłe prawdopodobieństwo, ale jeszcze na dokładkę skraca grę i pokazuje więcej kart innym graczom.

Fantastyczne światy są więc bardzo taktyczną i prostą łamigłówką, w której gracze w bezpośredni sposób wymieniają się między sobą kartami, a całość potrafi zamknąć się w dziesięciu lub piętnastu minutach rozgrywki. I to satysfakcjonujących piętnastu minutach. Takich, po upływie których mogę stwierdzić: ej, udało mi się złożyć coś fajnego i działającego! Pod tym względem ta gra jest dla mnie prawdziwym ewenementem i jednym z fajniejszych wypełniaczy, z jakimi się spotkałem. A żeby było śmieszniej, na dokładkę całkiem dobrze skaluje się niezależnie od liczby graczy.

Gra najlepiej działa raczej na trzy lub cztery osoby, ale nie oznacza to, że w większej grupie jest źle. Moją największą obawą było to, że na pięciu lub sześciu graczy rozgrywka będzie okrutnie losowa i krótka, ale okazało się, że jeśli przy stole siedzą osoby podejmujące rozsądne decyzje, dużo więcej kart przemieszcza się pomiędzy graczami i wystawką. Ryzyko tego, że za chwilę wszyscy zaczną dociągać losowe karty, powiększając wystawkę, ale też i skracając grę, sprawia, że gracze podchodzą do tego ostrożnie.

Jestem pod wrażeniem. Ta gra nie miała prawa działać tak dobrze, i na dodatek w tak krótkim czasie. Polecam spróbować każdemu. Co ci szkodzi? Nie masz piętnastu minut na sprawdzenie czegoś nowego?



Fantastyczne światy

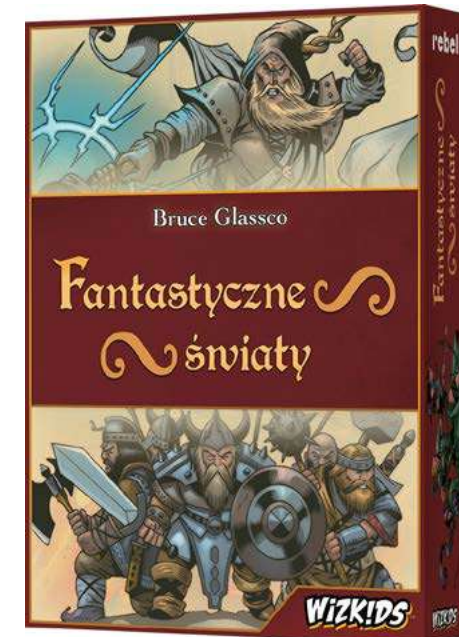
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 14+

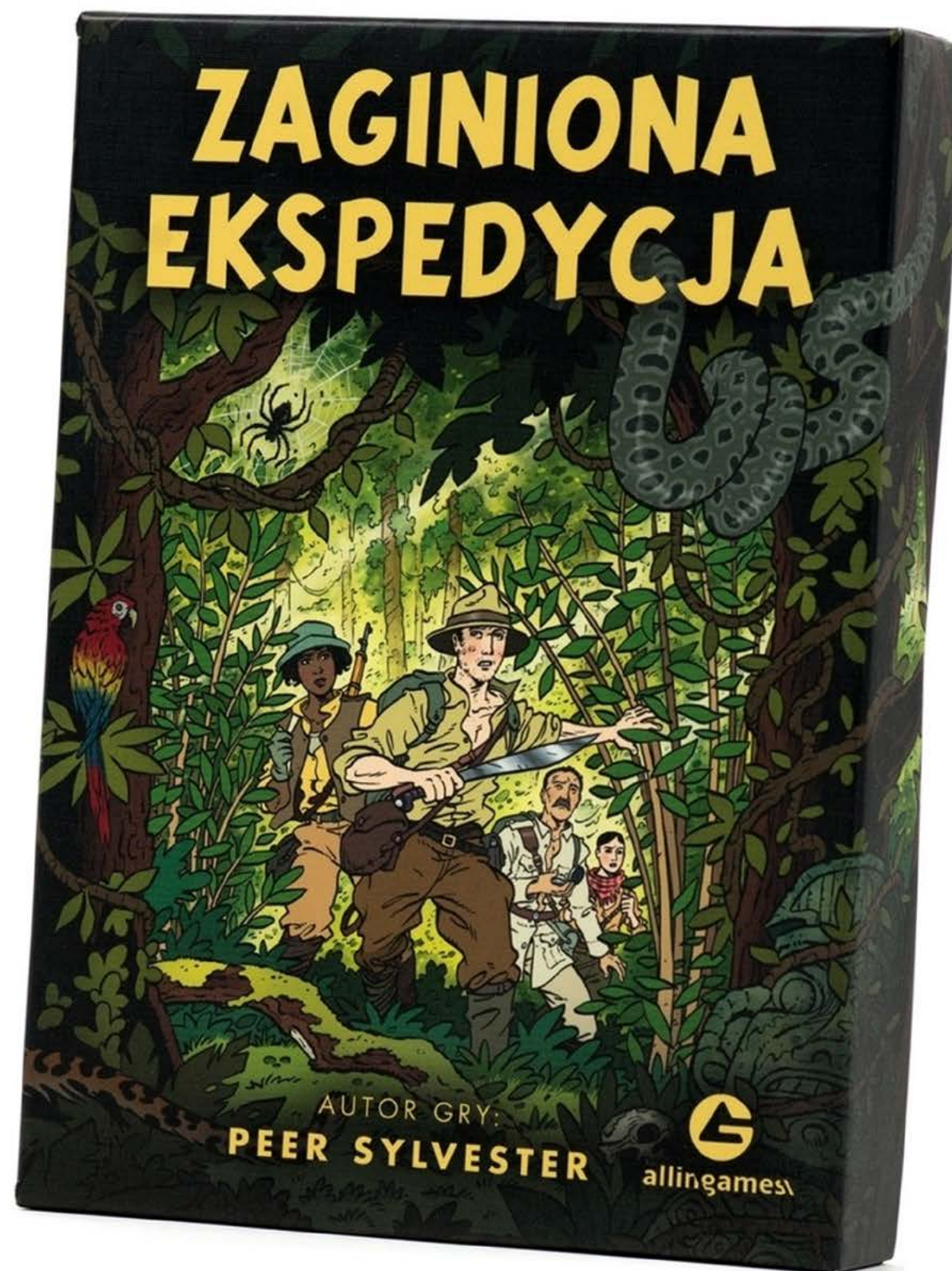
Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 49,95 złotych



- ✓ śmiesznie proste zasady,
- ✓ ciekawe i nieoczywiste zależności pomiędzy kartami,
- ✓ krótki czas rozgrywki.

- ✗ niektórzy stwierdzają, że rozgrywka nie jest taktyczna, a chaotycznie losowa,
- ✗ oprawa graficzna raczej nie błyszcząca i nie zachęca.



Zaginiona ekspedycja

z maczetą
przez dżunglę

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Zaginiona ekspedycja to ciekawy przypadek. Z jednej strony jest to sucha gra o optymalizacji zarządzania ograniczonymi zasobami i rozpatrywaniu excellowych tabel, a z drugiej całkiem klimatyczne ukazanie walki o przetrwanie w amazońskiej dżungli. A wszystko to dzięki sprawnemu i rozsądnemu połączeniu ładnych grafik z odpowiednimi tabelkami. Po prostu złoty środek.



Zacznijmy jednak od tego, że w tym niezbyt wielkim pudełku znajdziemy talię sporych kart, za pomocą której można zagrać w trzy niemal różne gry. Idea każdej z nich jest w gruncie rzeczy ta sama: przejdź do końca szlaku i nie umrzyj po drodze, ale wrażenia z każdej z nich są inne.

Wspólnym mianownikiem dla każdego z tych wariantów jest układanie przez graczy kart w taki sposób, aby po przejściu przez stworzony szlak nie stracić zbyt dużo zasobów i posunąć się do przodu w poszukiwaniach zaginionego miasta. Każda karta to jakaś przeszkoda lub przygoda, która wymaga od graczy zużycia jednego z trzech zasobów (jedzenie, amunicja, zdrowie) lub zdecydowanie rzadziej pozwala na zebranie jakichś zapasów. Trik polega na tym, że oprócz wspomnianych zasobów podstawowych mamy trzy pseudo-zasoby zaawansowane: schronienie, orientację w terenie i przetrwanie, które są przedstawione za pomocą ikon namiotu, kompasu i liścia. Te ikony

można zdobywać po drodze na szlaku i później nimi płacić za wykonywanie pewnych akcji. Jeśli jednak ich nie mamy, musimy osłabić naszą ekspedycję.

W drużynie posiadamy na początku trzech specjalistów, po jednym związanym z każdym ze wspomnianych wcześniej aspektów przeżycia w dziczy. Jeśli nie mam liścia, muszę zadać jedną ranę człowiekowi odpowiedzialnemu za liście lub dwa obrażenia dowolnemu innemu. Nadmiar obrażeń jest oczywiście nieodwracalnie śmiertelny, należy więc zachować rozwagę i ostrożność z nadwyrażaniem naszych sił. Szczególnie, że jeśli skończy się nam jedzenie, za to też musimy zapłacić zdrowiem.

Kontynuując temat kart: każda z nich posiada żółtą ramkę. Jest to wydarzenie, które musimy wziąć pod uwagę i nie ma przebaczenia. Część posiada dodatkowo niebieską ramkę, czyli jakąś okazję, którą możemy pominąć. Wiele kart posiada natomiast kilka czerwonych ramek, które odzwierciedlają jakiś wybór. Na przykład spotkanie z jakimś drapieżnikiem albo innym nieprzyjemnym zwierzęciem. Zazwyczaj można do niego strzelić i potem zjeść, ale jak nie ma czym, to trzeba przyjąć na klatę kilka ran. Idea jest prosta. Karty trzeba poukładać i odpowiednie decyzje podjąć w taki sposób, żeby przeżyć oraz dotrzeć do celu. I teraz musimy wejść w szczegóły.

Pierwszy wariant to kooperacyjna gra dwu- lub trzyosobowa. Gracze dostają po sześć (lub po cztery na trzy osoby) kart na rękę i na przemian muszą je zagrywać tak, aby stworzyć szlak złożony z dokładnie sześciu kart. Pierwszy szlak w rundzie należy ułożyć rosnąco, zgodnie z wartościami umieszczonymi na kartach. Kiedy drużyna przejdzie pierwszy szlak, z pozostałych kart układa się drugi, teraz układając karty w kolejności zagrywania i ignorując ich wartości. Wszystko to trzeba robić, nie zdradzając innym graczom treści swoich własnych kart.

I to naprawdę działa. Nie ma problemu lidera, który steruje całą rozgrywką, ponieważ żaden gracz nie posiada pełnej informacji. Są trudne decyzje, gdyż niewiele jest w talii kart, które robią dobre rzeczy. Na dokładkę, oprócz zarządzania zasobami, jest tu jeszcze mały wątek zarządzania kartami, ponieważ niektóre zdolności pozwalają na pomijanie niektórych kart na szlaku

w zależności od ich ułożenia. I byłoby bardzo przykro, gdyby nasze decyzje zmusiły nas do odrzucenia jakiejś pozytywnej karty.

W takim składzie gra nie jest bardzo trudna, ale przejście przez dżunglę nie jest też usłane różami. Nie raz i nie dwa trzeba podjąć jakieś ryzyko, na przykład poprzez wyczerpanie któregoś z zasobów, uśmiercenie kogoś z drużyny albo wybranie opcji, która dokłada do szlaku losowe karty z talii. Wszystko to składa się jednak w ciekawą i satysfakcjonującą rozgrywkę, w której zarówno przegrana jak i zwycięstwo potrafią być dosyć emocjonujące. Zdecydowanie większym wyzwaniem i trudniejszą grą jest jednak wariant drugi.

Gra jednoosobowa. Tutaj robi się interesująco i całkiem trudno, ponieważ w tym ustawieniu do gry wprowadzany jest spory element losowy. W żaden sposób nie należy odbierać tego za wadę, po prostu jest to kolejny problem, z którym musimy sobie radzić. Rozgrywka przebiega podobnie jak w grze dwuosobowej, ale moim drugim graczem jest po prostu... talia. Gra dorzuca do szlaku w określonych momentach losowe karty, skutecznie krzyżując nasze plany i rozbijając założenia. Ani przez chwilę nie czułem jednak frustracji. Czułem raczej... wyzwanie. I satysfakcję, kiedy w końcu udało się dotrzeć ostatkiem sił do El Dorado. Jeśli ktoś odczuwa pustkę po niedostępnym już w sprzedaży **Piętaszku, Zaginiona ekspedycja** w wariantcie solo świetnie ją zapełni.



I jest jeszcze wariant dwuosobowy, wyścigowy, w którym dwóch graczy układa jednocześnie dwa osobne szlaki. Kiedy oba są już ułożone, pierwszy gracz wybiera, którym idzie, a drugi musi wybrać... no ten drugi. W następnej rundzie zmienia się pierwszy gracz, rozdajemy nowe karty i powtarzamy do momentu, w którym ktoś dotrze do celu albo któraś ekipa umrze. O ile w wariantcie kooperacyjnym nie jest bardzo trudno dotrzeć do celu, przy założeniu że wszyscy gracze podejmują decyzje jak najbliższe optymalnemu ułożeniu kart, o tyle z dokładne tego samego powodu ujrzenie zaginionego miasta na własne oczy w tym wariantcie jest niezwykle trudne. Pierwszy gracz chce ułożyć karty w taki sposób, aby jeden szlak był łatwy i przyjemny. Drugi natomiast chce zrobić to tak, aby oba szlaki dostępne do wyboru były tak samo przykre. W efekcie gramy tutaj bardziej na wycieńczenie niż na wyścigi.

Oceniając poszczególne warianty zasad, uszeregowałbym je w taki sposób: solo > kooperacja > wyścig. I nawet jeśli w pudełku znalazłby się tylko pierwszy z nich, uważałbym **Zaginioną ekspedycję** za grę ciekawą i godną polecenia. A że na dokładkę wszystko dopełniają świetnie prezentujące się ilustracje, to już tylko wartość dodana.



Zaginiona ekspedycja

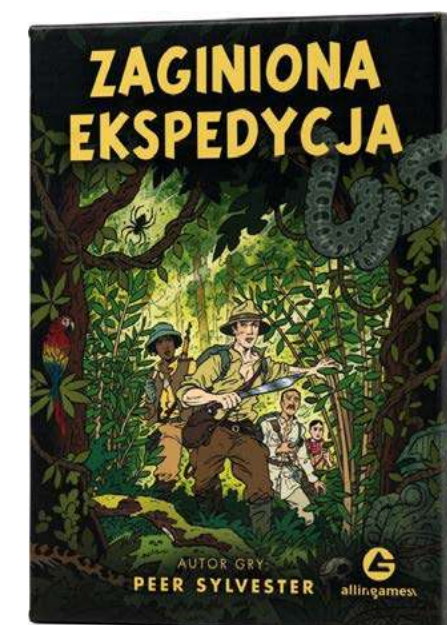
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 1-3 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 40 minut

Cena: 89,95 złotych



- oprawa graficzna,
- ✓ • wymagająca łamigłówka w wariantcie kooperacyjnym,
- bardzo dobry tryb solo.

- ✗ • wariant wyścigowy wydaje się być doczepiony na siłę,
- przy braku dobrej woli można tę grę sprowadzić do suchego odczytywania tabel.

kącik początkujących graczy



muczę, bo pamiętam, że mam oko

Memuuu i Mam oko łączy przynajmniej trzy cechy. Nazwy gier zaczynają się M, obie mają nieduże, kwadratowe pudełka oraz wymagają od grających dobrego refleksu. Jak sprawdzają się w boju?

Mam oko to nazwa, która dla rodzica kojarzy się z bardzo znaną i lubianą przez dzieci serią książek autorstwa Mizielińskich. Gra nie ma z nią nic wspólnego, ale skojarzenia są jak najbardziej pozytywne. Tytułowi blisko jest do hitu sprzedażowego, czyli nieśmiertelnych **Dobbli**. Podczas rozgrywki, każdy gracz otrzymuje stosik kart, na których znajduje się masa wielokolorowych symboli. Na trzy, cztery wszyscy odkrywają jedną z nich i rozpoczynamy wypatrywanie. Musimy jako pierwsi znaleźć na kartach dwa takie same symbole, różniące się od siebie kolorystyką. Ta osoba, której się tu uda jako pierwszej, oznajmia to innym i pokazuje umiejscowienie przedmiotów, a w nagrodę otrzymuje wszystkie odkryte karty. Ich liczba na końcu rozgrywki decyduje o zwycięstwie. Jeśli nikt nie dostrzeże takich samych symboli, gracze ujawniają kolejne kartoniki, dzięki czemu podwajają stawkę. W grze mamy też tryb ekspercki, w którym musimy zauważyć dwie pary przedmiotów.

Zaletą **Mam oko** są bardzo łatwe zasady, możliwość zabawy aż w sześć osób i bardzo szybka rozgrywka. Na pudełku widnieje oznaczenie, że gra jest przeznaczona dla graczy powyżej siódmego roku życia, ale w praktyce młodsze dzieciaki spokojnie radziły sobie z rozgrywką. Gra sprawdza się jako bardzo szybka zabawa, ale mam wrażenie, że nie angażuje tak bardzo jak wspomniane wcześniej **Dobble**. Przez to, że na kartach może nie być dwóch identycznych symboli, czasami zamienia się w dość frustrujące, szczególnie dzieci, wypatrywanie. Brakuje w tej grze ciągłych gratyfikacji, które dynamizowałyby rozgrywkę. Drugim minusem są niezbyt ciekawe ilustracje, które w żaden sposób nie zapadają w pamięć. Podsumowując, **Mam oko** to przyjemna gra, której niestety nie wyróżnia nic, co pozwalałoby zatrzymać się przy niej na dłużej.

Memuuu to tytuł, który zdecydowanie bardziej przyciąga wizualnie niż **Mam oko**. Z okładki spogląda na nas zwariowana krowa, która zdaje się zapraszać do zabawy. W środku znajdziemy karty z ośmioma różnymi rzeczami, które różnią się od siebie kolorem tła. Na trzech znajdują się zaś okładkowe krowki. Podczas rozgrywki gracze odkrywają karty z zakrytego sto-

su, tworząc jeden na środku stołu. W tej grze wykazujemy się pamięcią, gdyż w momencie, kiedy wydaje nam się, że widzieliśmy już wcześniej wierzchnią kartę, zakrywamy stos ręką. Następnie sprawdzamy czy faktycznie mamy rację. Jeśli tak, bierzemy cały stos kart do siebie, jeśli nie, rozdajemy karty ze stosu pozostałym graczom. Runda kończy się, kiedy skończy się zakryta talia. Gracze liczą zdobyte karty i osoba, która ma ich najwięcej, wygrywa rundę. Zabawa kończy się w momencie, gdy każda osoba wykladała karty na środek stołu.

No dobrze, ale po co są te krowy i czemu jest ich tylko trzy? W momencie, kiedy odkrywamy jedną z nich, musimy wyka-
zać się tylko refleksem i błyskawicznie zakryć stos ręką. Jeśli komuś się to uda, zdobywa wszystkie karty.

Memuuu ma bardzo proste zasady. Dzieciaki szybko je łapią i bardzo angażują się w rozgrywkę. Po przeczytaniu zasad obawiałem się czy nie będzie za prosto i czy gra faktycznie sprawdzi się na stole. Muszę przyznać, że poziom trudności mocno mnie zaskoczył. Niby jest to tylko zapamiętywanie, ale w pewnym momencie wszystko zlewa się w jedno i już nie wiadomo czy to marchewka była na zielonym tle, a może to był jednak banan. Podoba mi się to, że dzieci mają szansę na rozegranie partii na tym samym poziomie, co dorośli. Ilustracje są ładne i zachęcają do zabawy. W **Memuuu** zagramy nawet w sześć osób, dzięki czemu gra świetnie sprawdzi się na urodzinach, przyjęciach lub u wielodzietnych rodzin. Wbrew informacji na pudełku, można grać w nią z młodszymi dziećmi. Ten tytuł zdeklasował u mnie **Mam oko** i zdomował się na moim stole na dłużej. Chętnie do niego wrócę i sprawdzę czy nie zaczynają mi się już problemy z pamięcią. Szalonej krowie, mówię zdecydowanie tak.

Mam oko

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 7+

Czas gry: 15 minut

Cena: 44,95 złotych



- łatwe zasady,
- szybka rozgrywka,
- możliwość grania w sześć osób.



- mało atrakcyjna graficznie,
- może się zaciąć i frustrować graczy.

Memuuu

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 7+

Czas gry: 15 minut

Cena: 44,95 złotych



- atrakcyjna oprawa graficzna,
- proste zasady,
- możliwość grania w sześć osób,
- bardzo angażuje graczy.



- nie stwierdzono.

kącik gier rodzinnych



trójka do piatnikowego brydża

Piatnik? To najlepsze karty do gry pod słońcem. Przynajmniej tak mówili moi rodzice, zapaleni brydżyści, w czasach PRL-u. Mieliśmy w domu jedną talię. Można ją było oglądać, ale nie dotykać. Czasy się jednak zmieniły, tak jak i Piatnik. Owszem, to nadal lider, jeśli chodzi o produkcję i wzornictwo klasycznych kart do gry, ale od jakiegoś czasu również kolejne wydawnictwo gier planszowych, którego tytuły coraz liczniej pojawiają się na półkach polskich sklepów.

Piatnik stawia przede wszystkim na gry rodzinne, ładne i skierowane do masowego odbiorcy. W tym tekście przedstawię wam trzy z nich, które miałem ostatnio okazję sprawdzić. Dwie pierwsze to praktycznie ten sam produkt, ale skierowany do różnych grup odbiorców. Mowa tutaj o **My first Activity** i **Activity Junior**. Dużo o nich słyszałem, ale dopiero teraz udało mi się w nie zagrać. Różnią się one minimalnym wiekiem graczy, do których są skierowane. **My first Activity** to gra, w którą zagrać w czterolatki, **Junior** wymaga zaś umiejętności czytania i operowania pewnym aparatem pojęciowym. Pudełkowo jest to osiem i więcej lat, ale ogarnięta sześciolatka też dawała sobie radę.

Obie gry mają bardzo podobną mechanikę. Na kartach znajdują się hasła, w wersji dla młodszych są one zaprezentowane w sposób graficzny, w wersji dla starszych są wyrażone słowami. Podzieleni na drużyny gracze muszą przekazywać sobie hasła i je odgadywać. Kto będzie w tym lepszy, zwycięża. Hasła możemy przedstawiać na trzy różne sposoby: rysując, opisując lub pokazując. Robi to jedna osoba, a pozostała część drużyny stara się odgadnąć zawartość karty. Brzmi znajomo? Na pewno. To wariacja na temat popularnych w naszych domach kalambur lub zabaw w formie pantomimy. Czym w takim razie wyróżniają się obie gry?

W **My first Activity** znajdziemy planszę z kolorowymi polami i dwa drewniane słonie. Jeśli drużyna dobrze odgadnie hasło, słoń porusza się po planszy na najbliższe pole w kolorze karty. Tor, jak i drewniane elementy, robią wrażenie na maluchach. Są atrakcyjne wizualnie i przyciągają ich uwagę. Karty oprócz rysunków mają opisy w języku polskim oraz angielskim. To świetny pomysł. Starsze dzieci mogą ćwiczyć czytanie oraz język obcy. Poza tym dwujęzyczność pozwala na rozgrywki w gronie międzykulturowym. Ilustracje są ładne, a hasła zróżnicowane. Jest ich aż sto sześćdziesiąt pięć, czyli wystarczą na kilkanaście unikalnych rozgrywek.

Activity Junior ma bardziej rozbudowane reguły. W pudełku znajdziemy planszę, pionki, klepsydrę i karty. Na nich znajdują się trzy hasła (rysowanie, pokazywanie, opisywanie) o różnej wartości punktowej. Jeśli drużyna dobrze odgadnie to, co przedstawia karta, przesu-

wa swój pionek po planszy. Na jej polach znajdują się symbole – rysowania, pokazywania i opisywania. W kolejnych rundach demonstrator wykonuje tę czynność, na którą wskazuje umiejscowienie pionka drużyny. Czasami zdarza się, że hasło zapisane jest kolorem czerwonym. Wtedy rozgrywamy tzw. otwartą rundę, podczas której wszystkie drużyny zgadują, co znajduje się na karcie. Nagrodą jest ruch pionka aż o sześć pól. Zwycięża ta grupa, która jako pierwsza dotrze na metę. W tej wersji mamy wprowadzone ograniczenie czasowe na demonstrację hasła. Nadaje to rozgrywce tempa i dynamiki. Hasła, podobnie jak wersji dla młodszych, zapisane są w dwóch językach.

Ogromną zaletą obu wersji jest mnogość haseł, możliwość prowadzenia rozgrywki nawet w szesnastu osób oraz dwujęzyczność. Zasady gry są bardzo proste do wyjaśnienia, a rozgrzywka angażująca. Hasła dobrane są adekwatnie do poziomu dzieci i nie narażają ich na problemy. U mnie w domu **Activity** sprawdziło się także jako narzędzie do ćwiczenia czytania oraz poznawania słów w języku angielskim. Jedyny mankament, który w przypadku Piatnika dość mocno kłuje w oczy to bardzo słaba jakość kart. Są one niezwykle cienkie, przez co łatwo się wyginają i niszczą. Mimo tego polecam **Activity** do rodzinnego grania, szczególnie kiedy w waszym domu są bardzo młodzi gracze. Niestety na rynku ciągle brakuje dobrych gier dla tej grupy wiekowej, a **My first Activity** świetnie tę niszę wypełnia.

Trzecią testowaną grą było **Honeycombs** – plastry miodu. Gra spakowana jest w bardzo porządnie wykonany woreczek nawiązujący stylistycznie do ula pełnego pszczoł. Jest on naprawdę ciężki, a to za sprawą zawartości. W środku znajdziemy pięćdziesiąt dwie plastikowe płytki z symbolami tematycznie powiązanymi z miodem i pszczołami. Są one bardzo solidnie wykonane i bardzo przyjemne w dotyku.

W **Honeycombs** możemy grać na trzy różne sposoby. Dwa z nich są rywalizacyjne, jeden zaś kooperacyjny. Pierwszy z nich polega na jak najszybszym i jak najdokładniejszym łączeniu płytek ze sobą. Każdy gracz otrzymuje losowe szesnastu płytek i stara się je jak najlepiej połączyć. Na końcu rundy, czyli w sytuacji, kiedy ktoś wykorzysta wszystkie swoje płytki, podliczamy zdobyte punkty. Każdy dobrze połączony symbol przynosi nam punkt, dodatkowo dostaniemy kolejne pięć, jeśli utworzy-

Activity Junior/My first Activity

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 3-16 osób

Wiek: 8+/4+

Czas gry: 30 minut

Cena: 79,95 złotych

liśmy tak zwany rdzeń (płytkę otoczoną sześcioma innymi). Jeśli będziemy zbyt wolni, stracimy po punkcie za każdy nie dołożony element. Wariant ten bardzo przypomina samodzielnie granie w domino na czas. Jest prosto, angażująco i wcale nie tak łatwo, jak się początkowo wydaje.

Drugi wariant jest znacznie bardziej skomplikowany i polega na budowaniu jednego plastra miodu. Gracze mają na ręce trzy płytki i w swojej turze dokładają jedną z nich do tych leżących już na stole. W tym wariantcie do dyspozycji graczy oddano specjalne akcje, które są widoczne na środku płytki. Dzięki nim możemy podwoić zdobywane punkty, zmusić kogoś do utraty kolejki, dołożyć kolejną płytkę lub potraktować jeden z symboli jako joker. Ten wariant znacznie mniej przypadł mi do gustu, wiele zależy w nim bowiem od szczęścia w losowaniu płytek ze specjalnymi akcjami. Nie jestem też fanem wprowadzenia bezpośredniej negatywnej interakcji w grach przeznaczonych dla najmłodszych. Dzieciom znacznie trudniej było zrozumieć zasady i wprowadzić je do rozgrywki.



- można grać w dużych grupach,
- pozwala na grę czterolatkom,
- dwujęzyczność kart.



- słabej jakości karty.

Honeycombs

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 1-8 osób

Wiek: 6+

Czas gry: 15 minut

Cena: 84,95 złotych

Pochwalić za to mogę ostatnią proponowaną formę rozgrywki, czyli tryb kooperacyjny. Gracze wspólnie układają ogromny plastry miodu. Bardzo to przypomina rodzinne układanie puzzli, w którym mogą też uczestniczyć najmłodsi. Wystarczy, że potrafią rozpoznać symbole nadrukowane na płytkach.

Nasze rozgrywki w **Honeycombs** bardzo często kończyły się układaniem z płytek trójwymiarowych budowli. Dzieci potraktowały elementy gry jak klocki o nietypowym kształcie.

Honeycombs traktuję bardziej jako zabawkę edukacyjną niż grę. Bardzo dobrze rozwija ona umiejętność planowania przestrzennego i spostrzegawczość. Wykonanie jest świetne, odporne na zniszczenia i zabrudzenia (płytki można umyć). Wybrany temat przemawia do wyobraźni dzieci i zachęca je do zabawy. Gra skierowana jest zdecydowanie do najmłodszych, dorośli raczej nie mają tutaj czego szukać. Jeśli poszukujecie produktu łączącego w sobie funkcję gry i zabawki, **Honeycombs** dobrze się sprawdzi.



- świetne wykonanie,
- angażujący tryb kooperacyjny,
- można je traktować jako zabawkę.



- drugi wariant gry jest niepotrzebnie przekombinowany oraz losowy.

kącik gier historycznych

Jak nie grać w gry wieloosobowe

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Gra planszowa to nie tylko pojedynek intelektów. To przede wszystkim spotkanie ludzi mające być przyjemnością. Widać to zwłaszcza w grach wieloosobowych, które gromadzą przy stole więcej niż dwóch graczy. Często granie w planszówki jest w takich sytuacjach jedynie pretekstem do spotkania się ze znajomymi. Nieraz bywa alternatywą dla spędzania czasu przy piwie. Nie z każdym musimy chcieć się spotkać. Pewne cechy sprawiają, że mamy mniejszą ochotę spotykać się z daną osobą. Nie zamierzam zajmować się tu jednak cechami ogólnoludzkimi, a podejściem do gry i strategiami, jakie niektórzy gracze obierają podczas rozgrywki.

Zjawiska tego rodzaju ujawniają się najbardziej właśnie w grach wieloosobowych. W tytułach tego rodzaju bardzo wiele zależy od decyzji graczy i ogólniejszej strate-

gii, jaką obiorą. W grach dwuosobowych i grach solo zwykle mamy w miarę ściśle określony układ. Balans rozgrywki, szanse graczy i szereg innych czynników są w miarę stałe. Rozgrywka wieloosobowa ma to do siebie, że wprowadza element dyplomacji. Łatwiej jest zmienić układ sił poprzez to, że kilku graczy zacznie nagle współpracować przeciwko jednemu albo poszczególni gracze zaczną realizować strategię bardzo odmienne od wyznaczonych im warunkami zwycięstwa. Generalnie gra wieloosobowa daje graczom większą swobodę kształtowania rozgrywki. Jest to bardzo kuszące, ale niesie też ze sobą pewne ryzyko. Czyni graczy bardziej odpowiedzialnymi za kształt rozgrywki. Jeśli potrafią oni to wykorzystać, gra wypadnie świetnie. Gorzej jeśli nie wszyscy dobrze zrozumieją swoje role i nie będą potrafili odnaleźć się w świecie gry. Wtedy rozgrywka może stać się mało satysfakcjonującym spotkaniem. Przynajmniej dla części uczestników.

Postaram się opisać kilka zachowań podczas gry, które miałem okazję obserwować i które mogą skutecznie zniechęcić naszych partnerów znad planszy. Mam nadzieję, że będzie to pomocne zwłaszcza dla mniej doświadczonych graczy lub takich, którzy stawiają swoje pierwsze kroki w danej grze, i jak to nieraz bywa, poruszają się po tym nowym, dziwnym świecie trochę po omacku.

Wspólnie przeciwko najbardziej doświadczonemu graczowi

Jest to popularna strategia u początkujących graczy. Podczas rozgrywek w gry wieloosobowe o tematyce historycznej często nie tak łatwo skompletować pełen skład i niemal regułą jest, że nad planszą zasiadają osoby nowe, które grę widzą po raz pierwszy. Jeśli takich graczy jest więcej, zwłaszcza jeśli stanowią oni większość uczestników rozgrywki, często zdarza się, że sprzymierzają się przeciwko jednemu z doświadczonych graczy i uznają, że jako mniej doświadczeni mają szansę wygrać tylko w ten sposób, iż wszyscy razem będą walczyć przeciwko temu bardziej doświadczonemu. Niestety gry historyczne to nie **Gra o Tron** i najczęściej występują w nich różne zależności między poszczególnymi potęgami kierowanymi przez graczy. Kierując się powyższą zasadą, bardzo łatwo je zwichnąć. Inna sprawa, że grającej w ten sposób koalicji często obojętne jest, który z jej członków wygra. Tymczasem grę wygrywa zazwyczaj tylko jeden gracz, a zasady na ogół zakładają rywalizację między wszystkimi. W tym momencie najlepiej widać, że tego rodzaju podejście, zwłaszcza jeśli jest konsekwentnie stosowane, zazwyczaj prowadzi do wypaczenia obrazu rozgrywki.

Nie atakuję najbardziej doświadczonych gracza

To strategia początkujących graczy przeciwna do tej przedstawionej powyżej. Podobnie jak poprzednia, na pozór wydaje się ona logiczna. Wieloosobowe gry historyczne opierają się jednak na pewnych zależnościach, które w ten sposób łatwo wypaczyć. Wielokrotnie obserwowałem to zwłaszcza podczas rozgrywek w **Here I Stand** (w mniejszym stopniu także w **Virgin Queen**). Nowy gracz prowadzący Turków i doświadczony gracz kierujący Habsburgami. Obie te potęgi są w tej grze naturalnymi przeciwnikami. Co robi w tej sytuacji gracz kierujący Turcją? Zawiera rozejm z Habsburgami albo umawia się z nimi, że nie będzie ich w ogóle atakował. Ku utrapieniu innych graczy... Przy czym nie chodzi o to, aby Turcy stale walczyli w tej grze z Habsburgami, co przynosi różne efekty i bywa, że po przegranej przez Turków dużej bitwie prowadzi do fałszywych wniosków. Natomiast całkowita rezygnacja ze stwarzania zagrożenia pomaga Habsburgom, zmieniając układ sił w grze. Co dzieje się dalej? Zazwyczaj po kilku etapach gracz turecki zauważa, że nie ma gdzie zdobywać punktów zwycięstwa, ponieważ jedyną opcją jest ich zdobywanie na Habsburgu, a zawarcie z nim pokoju to uniemożliwia. Czasami jest już jednak za późno na zmianę strategii albo z różnych powodów jest to trudne.

Granie rodzinne

Nieraz bywa tak, że nad planszą zasiadają gracze spokrewnieni ze sobą (bracia, kuzyni itp.). Być może w grach euro, z założenia będących grami familijnymi, to dość częsta sytuacja, wręcz standardowa. Nic nadzwyczajnego. W grach wieloosobowych o tematyce historycznej zwykle rodzina współpracuje ze sobą, nawet jeśli potęgi reprezentowane przez nich w grze są sobie wrogie. Niekiedy nie wprost, ale pośrednio, co bywa mniej widoczne. Czasami polega to nie tyle na współpracy, co na różnych zachowaniach, które gdyby nie więzi rodzinne, nigdy by nie zaistniały. Potrafi to wypaczyć rozgrywkę. Rozwiązaniem jest oczywiście

dawanie takim graczom potęg, które z założenia muszą ze sobą współpracować. Wtedy problem znika, ponieważ więzi rodzinne pokrywają się z growymi.

Rewanżyzm

Gdy przegrywamy, chcemy się odegrać. Zwłaszcza, jeśli mamy po temu możliwość. To naturalne zjawisko. Gry wieloosobowe zazwyczaj takie możliwości stwarzają. Zdarzają się niestety gracze, dla których sensem gry staje się nie tyle zwycięstwo, co zrewanżowanie się przeciwnikowi za jakąś pojedynczą porażkę bądź kilka porażek poniesionych na początku rozgrywki. Tacy gracze najczęściej nie odnoszą zwycięstwa w grze, ale mimo to są na koniec usatysfakcjonowani, ponieważ oto pognębili tego z przeciwników, który najbardziej załat im za skórę. Albo przynajmniej próbowali... Nie muszę mówić o tym, że potrafi to zepsuć rozgrywkę. Inna sprawa, że mechanika gier nieraz wymusza na graczach dążenie do odzyskania utraconych pozycji. Wtedy nie można mieć do nich pretensji, że grają w ten sposób. Zawsze warto jednak podczas rozgrywki zastanowić się czy dążenie do odzyskania straty jest jedyną drogą do zwycięstwa, czy może istnieją jakieś inne, korzystniejsze zagrania.

Pierwszy wśród przegranych

Wydawałoby się, że ten syndrom występuje głównie wśród początkujących graczy, ale ku mojemu zaskoczeniu miałem okazję obserwować go także wśród doświadczonych kolegów, którzy powinni być na niego uodpornieni. Polega on na tym, że gracz przyjmuje od pewnego momentu, że nie ma szans na wygraną, stara się więc zająć jak najwyższe miejsce. Być lepszym od innych przegranych. Pozornie ma to pewien sens. Tyle, że gry na ogół skonstruowane są w oparciu o założenie, iż wszyscy gracze będą dążyć do zwycięstwa. Działania zmierzające do zajęcia jak najwyższego miejsca wśród przegranych niekoniecznie

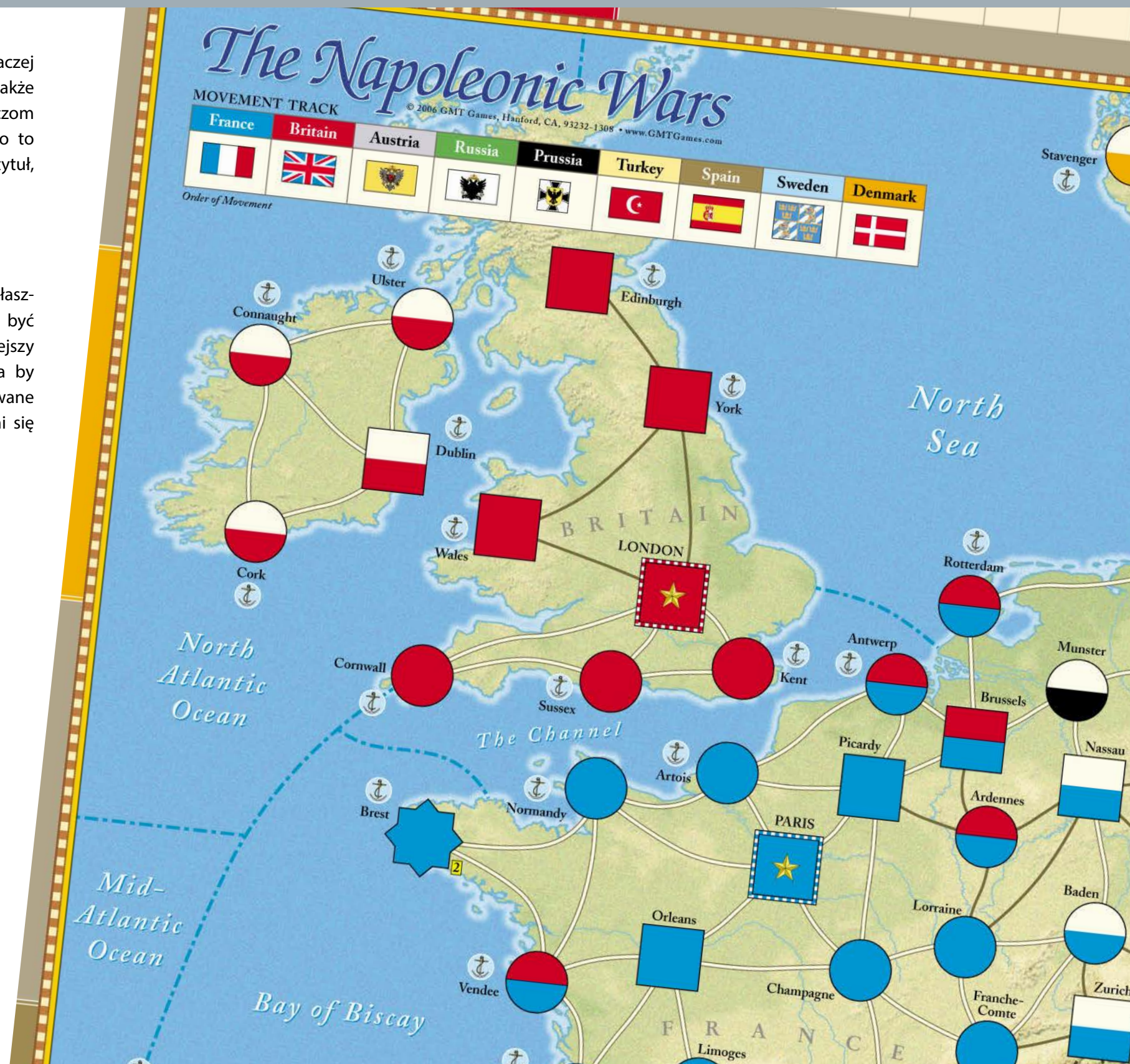
pokrywają się z tymi, które gracz powinien podejmować, aby zwyciężyć. Nie muszę chyba nikogo przekonywać, że potrafi to zepsuć grę. Są oczywiście tytuły, gdzie wygrywa cała grupa graczy, albo gdzie zajęcie określonego miejsca ma znaczenie. Częściej jest to jednak spotykane w grach euro niż historycznych.

Nasza chata z kraja

Ta przywara, dla odmiany, dotyczy głównie doświadczonych graczy, choć i początkującym jest nieobca. Chodzi o źle pojmowany indywidualizm, przeradzający się w egoizm. Gry wieloosobowe, często będące jednocześnie grami napędzanymi przez karty, nieraz stawiają graczy przed trudnymi decyzjami. Ilość zasobów jest ograniczona i nie da się zrealizować wszystkich celów. Poza opcjami przeznaczania zasobów wyłącznie lub głównie ku korzyści własnej, w grach tego typu trzeba też niekiedy poświęcać je na cele niekoniecznie wprost przynoszące zysk zagrywającemu, ale w perspektywie całej gry konieczne. Powstaje tu dylemat czy działać dla dobra wspólnego, co najczęściej polega na osłabianiu określonego gracza, by nie zdobył zbyt silnej pozycji, czy pracować na własny rozwój. A jeśli kilku graczy ma możliwość wykonania takiego zagrania nieprzekładającego się wprost na własną korzyść, to kto powinien je wykonać? Często bywa, że nikt go nie wykonuje, a skłonność do takich działań pojawia się dopiero w sytuacjach podbramkowych, bądź gdy rozgrywka dobiega już końca. Tymczasem zdarzają się gry, które wymagają bardziej kooperacyjnej postawy. Najlepszym przykładem jest **The Napoleonic Wars**. Wielokrotnie obserwowałem doświadczonych graczy zachowujących się w niej bardzo indywidualistycznie, co oczywiście jest na rękę dominującej tam napoleońskiej Francji, prowadzi natomiast nieuchronnie do klęski Koalicji. Potem można usłyszeć na konwentach, a niekiedy także przeczytać na forach, jaka to gra jest słaba. Tymczasem problem leży moim zdaniem w podejściu graczy i braku głębszego zrozumienia

mechaniki gry. Przykład **The Napoleonic Wars** jest raczej skrajny. Tego typu zjawisko spotkać można jednak także w innych grach. Niekiedy nawet doświadczonym graczom nie udaje się wyważyć tutaj swoich zagrań, a do tego to się sprowadza, więc jeśli ktoś dopiero poznaje dany tytuł, łatwiej go z tego rozgrzeszyć.

Mam nadzieję, że ten krótki artykuł pozwoli wam (zwłaszcza tym, którzy nie są obeznani z tego typu grami) być lepszymi graczami w grach wieloosobowych i zmniejszy szanse na zepsucie rozgrywki innym. Zapewne można by jeszcze wyróżnić inne zjawiska i strategie przyjmowane przez graczy, zająłem się jednak tymi, które zdarzało mi się najczęściej obserwować.



rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl