

temat numeru: **SHERLOCK HOLMES: DETEKTYW DORADCZY**

# rebel times

**kwiecień 2019**

nowości i wiadomości ze świata gier planszowych

**numer 139**

**Sherlock Holmes: Detektyw Doradczy**

# trudne sprawy

**wywiad z** Toddem

Lockwoodem

**co w środku?**

**City of Gears . Animale Tattica . Mini City . Chyba śnisz! . Szeryf z Nottingham: Wesola Kompania . Sentient . Atlantis: Island of God Black Orchestra . Tao Long**

**i wiele więcej.**

# KEYFORGE

## ZEW ARCHONTÓW



rebel



## od redakcji

Dawno, dawno temu, za górami i lasami, kiedy przymierzałem się do napisania doktoratu (ale zamiar nie został sfinalizowany), przeczytałem pozycję naukową poświęconą Zygmuntowi Baumanowi, która nosiła tytuł Powroty i kontynuacje – Zygmuntowi Baumanowi w darze. Pod owym barokowym tytułem kryła się iście pozytywistyczna treść o tak doniosłych tezach, że już ich dzisiaj nie pamiętam. Podobnie miałem ze Zmierzchem, Pięćdziesięcioma twarzami Greya i Wszystkimi odcieniami czerni. Nie bez powodu przywołuje te wszystkie fakty, ponieważ dzisiejszy wstępniak chciałbym zadedykować pewnemu polskiemu pisarzowi, który kiedyś dla nas pisał i zdaje się, że znowu się rozkręca. A zatem Powroty i kontynuacje – Arkademu Saulskiego w darze (treści jego książek pamiętam, więc to inne powroty niż te wyżej). Witamy znowu na pokładzie! Arkady będzie miał niebawem swój stały kącik felietonistyczny, a do tego czasu zajmie się wywiadami. Na pierwszy ogień idzie Todd Lockwood.

Jak już pewnie zauważyliście, **Rebel Times** ma nową szatę graficzną oraz ponownie pionowy układ tekstu. Duża liczba osób czytuje nas na komórkach, więc tak będzie o wiele łatwiej niż poziomo. Za tę fenomenalną robotę podziękowania należą się Łukaszowi Kowalowi, Szymonowi Kopczyńskiemu i wszystkim rebeliantom, którzy wtrącili swoje trzy grosze. Bez was nowa szata pisma nie byłaby tak epicka.

Do zobaczenia za miesiąc!

## spis treści

4 \_\_\_\_\_ nowości&aktualności

6 \_\_\_\_\_ temat numeru: **Sherlock Holmes: Detektyw Doradczy**



10 \_\_\_\_\_ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

12 \_\_\_\_\_ **Atlantis: Island of God**

15 \_\_\_\_\_ **City of Gears**

19 \_\_\_\_\_ **Sentient**

22 \_\_\_\_\_ **Szeryf z Nottingham: Wesola Kompania**

25 \_\_\_\_\_ wywiad z Toddem Lockwoodem

29 \_\_\_\_\_ **Tao Long**

31 \_\_\_\_\_ kącik japoński

33 \_\_\_\_\_ kącik początkującego gracza: **Chyba śnisz!**

35 \_\_\_\_\_ kącik gier rodzinnych: **Mini City**

37 \_\_\_\_\_ kącik gier historycznych: **Black Orchestra**

**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, Arkady Saulski

**Współpraca:** Michał Misztal, Monika Wasilonek

**Grafika i skład:** Łukasz S. Kowal

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

[www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)

[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

[www.facebook.com/REBELpl](https://www.facebook.com/REBELpl)

rebel

# nowości & aktualności



## Dungeons & Dragons: Starter Set (Zestaw Startowy)

Już 23 kwietnia na Pyrkonie swoją premierę będzie miał **Zestaw Startowy** do **Dungeons & Dragons®**, który jest wprowadzeniem do wypełnionej akcją i niesamowitymi przygodami najpopularniejszej gry fabularnej na świecie.

W tym pudełku znajdziecie najważniejsze zasady, a także wszystko inne, co jest potrzebne do rozpoczęcia niesamowitej przygody w świecie okrutnych smoków i dzielnych poszukiwaczy przygód.

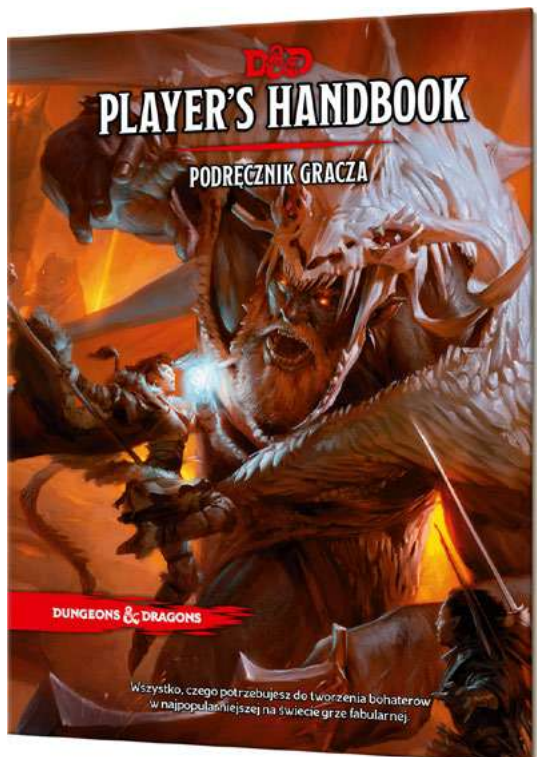
W pudełku z grą znajdziecie:

- zasady dla początkujących, które pozwolą wam w pełni cieszyć się zaciętą przygodą; w tym podstawy prowadzenia **D&D®**, schemat walki, zasady dotyczące podróżowania i rzucania czarów,
- jedną z najlepszych do tej pory opu-

blikowanych przygód w świecie Zapomnianych Krain, która przeprowadzi drużynę od pierwszego aż do piątego poziomu doświadczenia, a także, za pomocą wskazówek, pomoże początkującemu Mistrzowi Podziemi;

- pięć przygotowanych kart postaci, z których każda ma na odwrocie wszystkie informacje potrzebne do grania danym bohaterem lub bohaterką,
- podstawowy zestaw kości potrzebny, aby rozpocząć grę.

Jeśli zastanawiasz się, gdzie zacząć swoją przygodę z **D&D®**, ten produkt zapewni ci wszystko to, czego potrzebujesz.



## Dungeons & Dragons: Player's Handbook (Podręcznik Gracza)

Również 23 kwietnia na Pyrkonie oficjalna premiera **Player's Handbook (Podręcznika**

**gracza)**, czyli najważniejszego źródła wiedzy dla wszystkich grających w **Dungeons & Dragons®**. Zawiera on zasady dotyczące: tworzenia i rozwoju postaci, jej pochodzenia oraz umiejętności, eksploracji i walki, a także wyposażenia, czarów i wielu innych aspektów gry.

Skorzystajcie z tej książki, aby stworzyć ekscytujące postacie należące do legendarnych ras i klas **D&D®**.

W podręczniku znajdziecie:

- wstęp dotyczący tego, jak grać w grę fabularną **Dungeons & Dragons®**,
- rozdział, który przeprowadzi was krok po kroku przez proces tworzenia nowych bohaterów,
- opisy przeróżnych ras, klas, cech osobowości, sprzętu, a także przeszłości postaci graczy,
- wyjaśnienie mechanicznych aspektów gry w **D&D®**, od statystyk, przez testy i walkę, aż po trudy życia codziennego związane z podróżowaniem,
- zasady używania magii i ponad trzysta unikalnych zaklęć,
- opis stanów postaci,
- sfery egzystencji i cały panteon bóstw gotowych do wykorzystania w grze,
- oficjalną kartę postaci.

Dzięki **Dungeons & Dragons®** zanurzyć się w świecie pełnym przygód. Odkryćie starożytne ruiny i zbadać niebezpieczne podziemia. Będziecie walczyć z potworami i poszukiwać legendarnych skarbów. Wraz ze swoimi towarzyszami zdobędziecie doświadczenie i moc podczas wędrówek po nieznanym świecie.

Piąta edycja **Dungeons & Dragons®** to najnowsza odsłona najbardziej popularnej gry fabularnej na całym świecie wydawanej od 1974 roku, aktualnie przez wydawnictwo Wizards of the Coast. **Podręcznik gracza** stanowi jeden z trzech podręczników podstawowych, obok **Monster Manual (Księgi potworów)** i **Dungeon Master's Guide (Przewodnika Mistrza Podziemi)**. Odwiedź też stronę [rebel.pl/dnd](http://rebel.pl/dnd), aby dowiedzieć się więcej o polskim wydaniu tego legendarne systemu.



### Welcome to...

Także w kwietniu w grze **Welcome To...** wcielimy się w role architektów z lat 50-tych ubiegłego wieku. Naszym celem będzie zaprojektowanie jak najlepszego, najpiękniejszego i najbardziej funkcjonalnego, zupełnie nowego miasta na terenie Stanów Zjednoczonych. Każdy z nas będzie miał te same możliwości (definiowane przez losowe karty), jednak to od nas zależeć będzie, jak zagospodarujemy swoje własne miasto. Każdy z graczy otrzyma swój własny arkusz, na którym znajdują się trzy rzędy budynków oraz dodatkowe możliwości punktowania. Każdy będzie zapisywał swój wynik na własnym arkuszu.

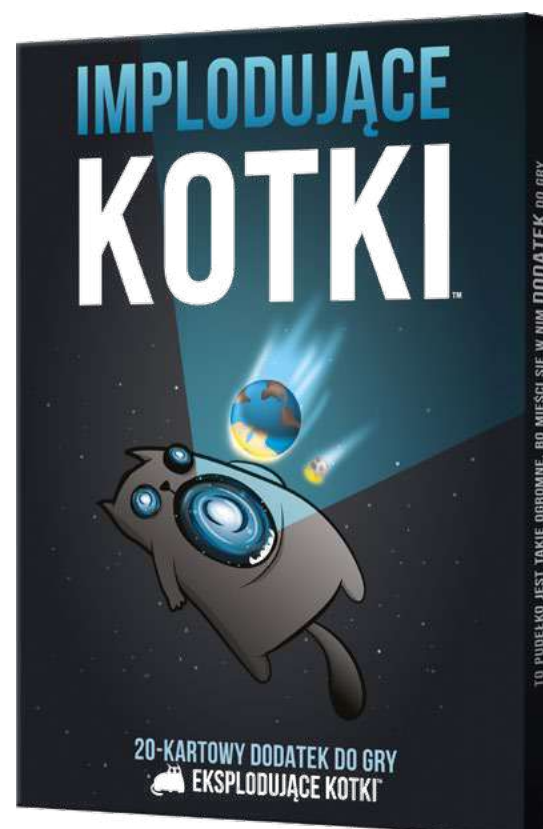
Kluczowe dla rozgrywki są pojawiające się na stole karty. Z jednej strony każdej karty znajduje się numer od 1 do 15, natomiast z drugiej – jeden z sześciu obiektów dostęp-

nych w grze. Na początku rozgrywki karty dzielimy na trzy stosy i odkrywamy po jednej z każdego z nich. W ten sposób każdy stos stanowi parę liczb (na wierzchniej z zakrytych kart) oraz obiekt (na wierzchniej z kart odkrytych).

Każdy z graczy wybierze jeden z numerów i zapisze go w na dowolnym pustym polu swojej planszy, a następnie rozpatrzy efekt związany z odpowiadającym mu obiektem. Kiedy każdy dokona wyboru, runda się skończy i odsłonięty zostanie nowy zestaw kart. Podczas planowania swojego miasta należy pamiętać, że budynki w każdej alejce muszą mieć numery ułożone w kolejności od najmniejszego do największego. Niektóre pola mogą pozostawać puste.

Dlaczego zakochacie się w tej grze?

- Zasady Welcome To... są bardzo proste i nadają się do wytłumaczenia w dosłownie kilka chwil; w połączeniu z neutralną tematyką gra staje się bardzo uniwersalna.
- W tej niewielkiej grze mamy do dyspozycji naprawdę wiele obszarów punktowania, co daje nam również sporo dróg prowadzących do zwycięstwa; każda kolejna partia to okazja, aby wypróbować nową strategię i zaskoczyć pozostałych graczy.
- Brak negatywnej interakcji czyni z **Welcome To...** doskonałą grę rodzinną.

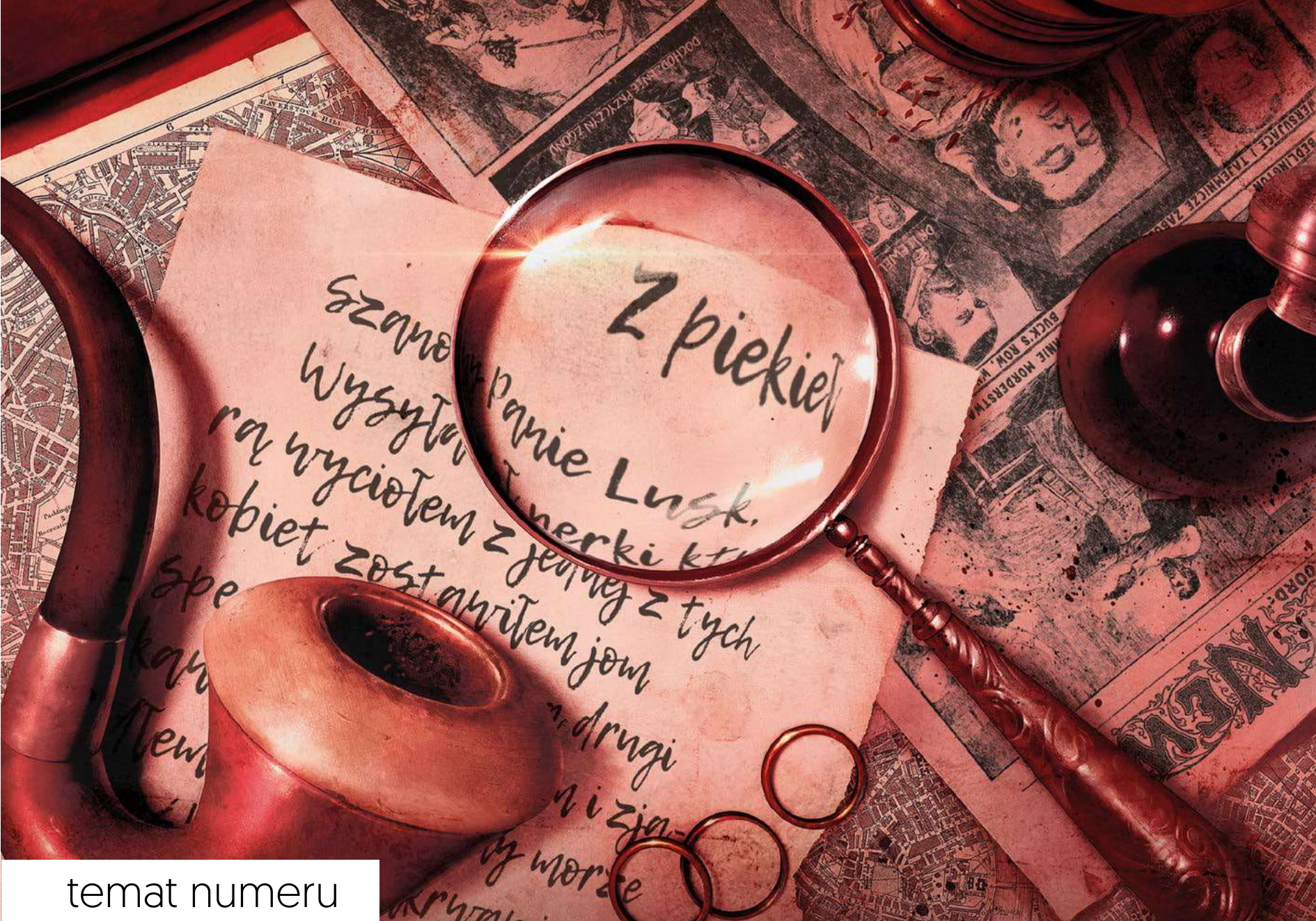


### Implodujące kotki

**Implodujące kotki** to zupełnie nowe karty, zupełnie nowe żarty, jeszcze więcej wybuchów i dodatkowy, szósty gracz przy stole. To i jeszcze więcej znajdziecie w tym niepozornym pudełeczku, które stanowi dodatek do puchatej rosyjskiej ruletki – **Eksplodujących Kotków**.

Wraz z rozszerzeniem, do gry dołącza nowy rodzaj karty – Implodujący Kotek. Gdy pociągniesz go z talii, nie wybucha od razu. Zamiast tego umieszczasz go w wybranym przez siebie miejscu talii odkrytego, więc od tej pory będzie wiadomo, gdzie się znajduje. Gracz, który będzie musiał go dobrać, będzie w nie lada opałach, ponieważ na Implodującego Kotka nie działa karta rozbrojenia.

Premiera dodatku już w kwietniu.



temat numeru

**Sherlock Holmes: Detektyw Doradczy**

# trudne sprawy

 Zagadkę starał się rozwiązać: **Tomasz „Kosoluk” Sokoluk**

Dlaczego Sherlock Holmes nie nosił czarnego, eleganckiego kapelusza? Widzimy go w czapce z dwoma daszkami i nausznikami, tzw. szkockiej. Idealnej na londyńską pogodę. Niezbędnej dla kogoś, kto nie przesiaduje za biurkiem jak Lestrade lub nie porusza się dorożkami jak Watson. Sherlock Holmes to pierwsza postać literacka, która pracowała w terenie i biegała po miejscach zbrodni. Dlatego potrzebował czapki.

Pod koniec XIX wieku nie ma jeszcze grupowania krwi i odbitek linii papilarnych. Policja nie dysponuje narzędziami pozwalającymi badać zbrodnie. A tych przybywa, zwłaszcza w takich dzielnicach jak Whitechapel: przeludnionych od ściągających do Londynu ludzi, którzy nie mają nic prócz nadziei na lepszą przyszłość i problemów z trudnej przeszłości. Kuba Rozpruwacz nigdy nie został schwytany i pewnie nie mógł być. Bezradność policji zrodziła więc superbohatera. Wystarczyła mu fajka, lupa, outdoorowy kaszkiet, wiedza i supermoc dedukcji.

Teraz sami stajemy się detektywem hobbystą, a to za sprawą gry o błyskotliwym tytule **Sherlock Holmes: Detektyw doradczy** - „Zagadka Kuby Rozpruwacza” i „Przygody na West Endzie”. W pojedynkę, w parze, z rodziną lub z przyjaciółmi rozwiązujemy dziesięć spraw, poświęcając każdej z nich około trzech godzin. Ścigamy się z Sherlockiem, kto rozwiąże zagadkę morderstwa szybciej i sprawniej. Sami decydujemy, kiedy zakończyć sprawę. Odpowiadamy wówczas na pytania, czytamy rozstrzygnięcie i porównujemy swój wynik z Mistrzem.

Otrzymujemy klasyczną grę paragrafową, pięknie zapakowaną do szufladki, z dołączoną mapą Londynu, alfabetyczną książką adresową oraz dziennikami, taki-

mi jak The Times. Wszystko to utrzymane w estetycznej, szkarłatnej oprawie. Rozgrywkę zazwyczaj zaczynamy od znalezienia ciała, a następnie sprawdzamy kolejne punkty na mapie, szukając adresów w książce oraz posiłkując się informacjami z prasy, gdyż „każdy kontakt pozostawia ślad”.

Pamiętajmy, że cofamy się do wiktoriańskiego Londynu, w którym nie było żadnych narzędzi do chwytania przestępców. Nie mamy porównywania DNA, grupowania krwi, odcisków palców, bazy danych, aplikacji, a co więcej – nie było wtedy Internetu. Jesteśmy zdani wyłącznie na własne umiejętności spostrzegawczości, logicznego myślenia, kojarzenia faktów i wysnuwania wniosków.

Co więcej, gra nie prowadzi nas za rączkę. Nie narzuca nam sposobu prowadzenia śledztwa. Nie czytamy po kolei kart, mając na dole „linki” do kolejnych. W aktualnie rozpatrywanym paragrafie nie znajdziemy odnośnika do kolejnego. Gra jest otwarta. Sami dedukujemy dokąd się udać i kogo przesłuchać. Choć tej gry nie reklamowano hasłem „burzenia czwartej ściany” i nie wykorzystujemy tu **Google Maps** lub **Wikipedii**, posługujemy się równoważnymi metodami z epoki, czyli londyńską mapą i prasą. To one pomagają nam dotrzeć do kolejnych tropów.

Swobodne poruszanie się po mapie Londynu pozwala nam pokierować śledztwem na własny sposób. Ponadto przemierzanie Londynu korzystnie wpływa na nasze zaangażowanie w sprawę. Zgadzam się z Iwoną ze słuchowiska **Pełną Parą**. Ta gra niesamowicie działa na wyobraźnię.

Pod koniec XIX wieku, dzięki zmianie przepisów podatkowych, otworzył się rynek prasowy. Wstrząsające opinią publiczną morderstwa Kuby Rozpruwacza po raz pierwszy zwróciły zaś zainteresowanie czytelników na sprawy kryminalne. To sprawiło, że rozkwitła prasa brukowa. Gazety nie są tylko tłem. Stanowią nieodłączny element rozwiązywania zagadek. Co istotne – należy zwracać uwagę również na wydania z poprzednich dni oraz... nie tylko na tekst!

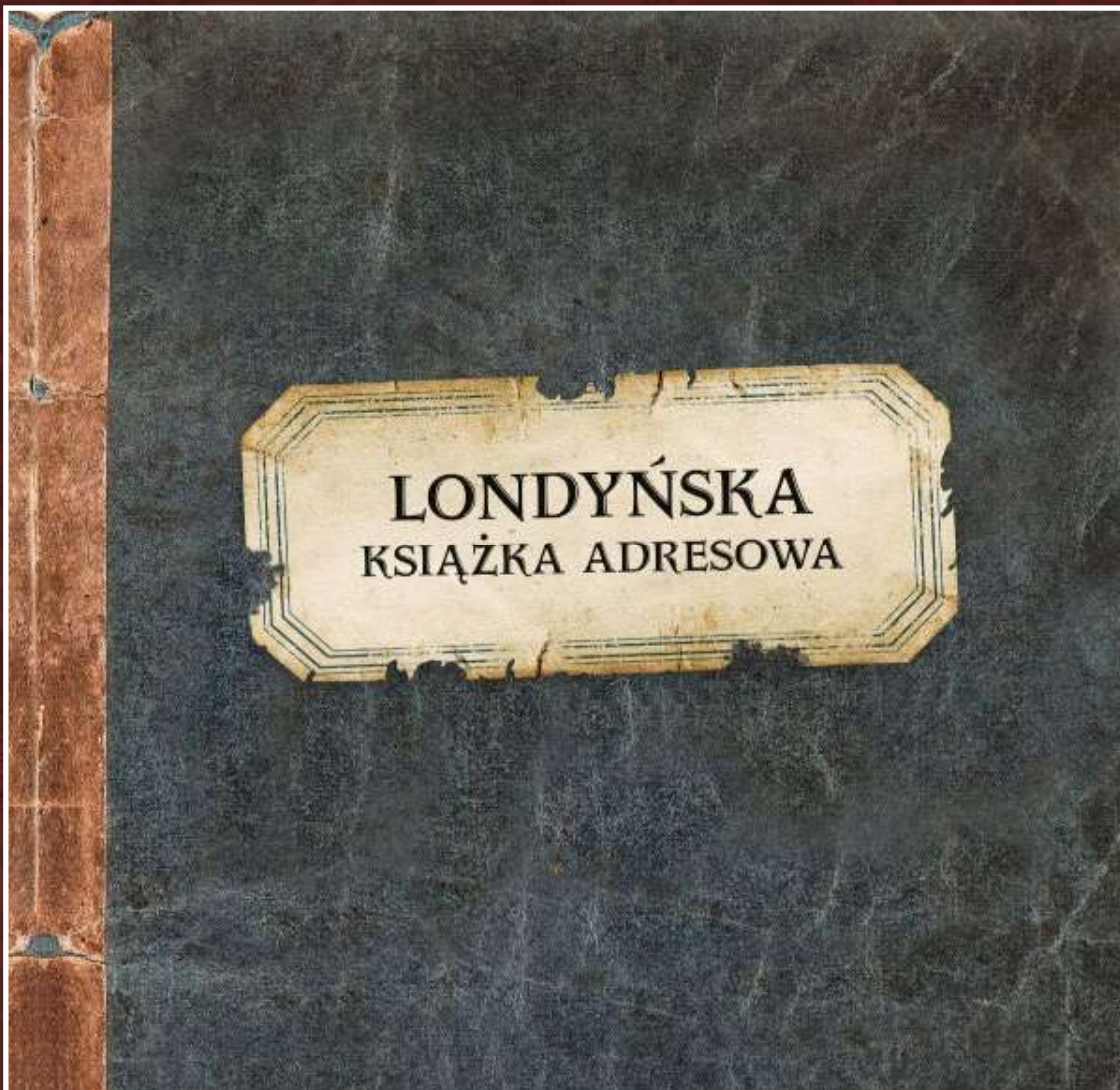
Brak oparcia w technologii, brak odnośników do kolejnych paragrafów i wysoki poziom zagadek sprawiają, że otrzymujemy grę znacznie trudniejszą, niż inne popularne gry z nurtu detektywistycznego. Biegając po Londynie, nie trudno o zabłądzenie lub trafienie w ślepy zaułek. W gąszczu nieistotnych artykułów trzeba zaś dokopać się do jednego, ale kluczowego zdania. Często wydaje się nam, że znaleźliśmy właściwy trop, jesteśmy z siebie dumni, po czym okazuje się, że daliśmy się podpuścić. Na zmianę czujemy się geniuszem i idiotą.



Sherlock zawsze wygrywa, co pewnie pasuje do konwencji superdetektywa. On zdobywa sto punktów, odwiedzając jakieś pięć miejsc. My zaś otrzymujemy punkty ujemne za każdy trop ponad to. Czyli podobna presja czasu jak w innej grze detektywistycznej, w której karane są nadgodziny. Czy powinniśmy się przejmować wynikiem punktowym? Mnie pasuje brak pośpiechu. W plątaniu poszlak i wskazówek łatwo coś przeoczyć. A szkoda zawalić sprawę, do której już przecież nie wrócimy. Rezygnując z odwiedzania kolejnych miejsc, rezygnujemy też z ciekawych spotkań. Należy pamiętać, że Sherlock nie podejmuje się rozwiązywania dodatkowych spraw wynikłych w toku śledztwa. Stąd te jego pięć kroków, podczas gdy my zazwyczaj zbliżymy się do dwudziestu.

W moim odczuciu gra najlepiej sprawdza się w parze. Granie solo sprzyja nastrojowości, ale może okazać się zbyt wielkim wyzwaniem pod kątem rozwiązywania zagadek. Natomiast granie w tłumie sprzyja burzy mózgów, ale potrafi zrujnować nastrój skupienia.

Gra powstała w 1981 roku, a cztery lata później otrzymała zaszczytną nagrodę Spiel des Jahres. Spokojnie, to jeszcze nic, polscy czytelnicy czekali na **Studium w Szkarłacie** 69 lat... W tej grze jeden błąd tłumaczenia mógłby położyć całą sprawę. Poza tym zyskałoby nowoczesne wydanie. Zastanawiam się tylko, co jeśli Sherlock otrzyma tytuł Gry Roku. Pamiętam, ile kontrowersji wzbudził ubiegłoroczny laureat, też nie pierwszej świeżości...



## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 1-4 osób

**Wiek:** 14+

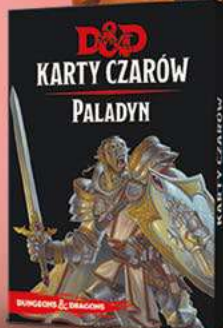
**Czas gry:** ok 120 minut

**Cena:** 199,95 złotych



- ✓ wymaga i nagradza kreatywne myślenie,
- ✓ dobrze napisana i przetłumaczona
- ✓ przenosi do wiktoriańskiego Londynu.
- ✗ brak.

# DUNGEONS & DRAGONS®



## POCZĄTEK WIELKIEJ PRZYGODY!



**rebel**  
i wszystko gra



DUNGEONS AND DRAGONS, D&D, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide są zastrzeżonymi znakami towarowymi Wizards of the Coast i są użyte zgodnie z licencją.  
© 2019 Wizards of the Coast LLC

## planszowe kwiatki Kwiatosza

# planszówki i wiktymologia

Felieton poprowadził: **Maciej „Kwiatosz” Kwiatek**

Moją ulubioną grą wszechczasów jest **Władca Pierścieni: Konfrontacja**. Mam w to rozegrane jakieś siedemset partii na egzemplarzu fizycznym, licznik jednak zatrzymał się dość dawno, ponieważ, jak pokazują moje ostatnie wyprawy archeologiczne do ulubionych tytułów, lata leżenia pod ziemią zacierają obraz. Gracze konsolowi mówią, że wspomnienia są w HD, tutaj mamy bardzo podobne wyglądanie ostrych krawędzi ulubionych, od dawna niegranych klasyków. Absolutnie nie twierdzę, że w międzyczasie **Konfrontacja** stała się słabą grą, ale z pewnością po poznaniu całego mnóstwa i jeszcze więcej tytułów, wspomnienia musiałyby przegrać z rzeczywistością („to bardzo dobra gra, ale musisz upierać się na to pierwsze miejsce?”). Dzieło to, autorstwa Reiner Knizia (i popsute później przez FFG w wersji deluxe, brrr), jest, czemu trudno zaprzeczyć, grą dwuosobową. Wiele lat temu uświadomiłem sobie, że tak naprawdę wcale nie przepadam za grami dwuosobowymi. Pewnym wyjątkiem są tu gry logiczne, które lubię, ale nie z przemądrzałą publicznością (komentującą), ale też nie tak do końca, zdecydowanie wolę zagrać w więcej osób.

Żona zagadnęła mnie ostatnio, czemu we dwójkę gramy ostatnio raczej na konsoli niż w planszówki. Natychmiast odpowiedziałem, że generalnie ostatnio zdecydowanie wolę kooperację od konfliktu i temat w zasadzie się zakończył. Gdzieś ten temat jednak tlił się w podświadomości i w końcu pojawił się ogienek przemysłu. Uprzedzając pytanie: w kooperacje we dwójkę nie gramy, ponieważ albo za mało się dzieje, albo są to przygodówki, więc z definicji dużo

gorsze sesje RPG, albo nie da się samemu w spokoju zaplanować przyszłości. Tak, moja żona okazała się sucharzystką...

## Kogo by tu skrzywdzić?

Wydaje mi się, że moja niechęć do gier dwuosobowych bierze się z tego, że zawsze mam nadzieję, iż będę mógł wygrać, niktogo za bardzo nie atakując. Wolę wychodzić obronną ręką z nieszczęść dotyczących wszystkich, niż zrobić komuś krwawą opowieść z jeszcze niedawno sagi rodzinnej. Geoff Engelstein mówił jakiś czas temu w bardzo ciekawym odcinku **Gameteka** o przyczynach rosnącej popularności gier Battle Royale w opozycji do gier MOBA. Jednym z wymienianych przez niego elementów był rozkład satysfakcji i dyssatisfakcji. Jeśli mamy naprzeciwko siebie dwa zespoły, to jeżeli jednemu idzie fantastycznie, drugiemu idzie proporcjonalnie źle. Połowa graczy może mieć naprawdę fatalne doświadczenie, a druga drużyna bardzo satysfakcjonującą partię, trudno jest znaleźć jakieś tego obejście. Battle Royale z kolei bardzo dystrybuje dyssatisfakcję – jeden gracz, któremu idzie wspaniale, powoduje podobną sumaryczną dyssatisfakcję u innych, która jednak rozkłada się na wielu graczy (a nie na jedną przeciwną drużynę) i jako taka jest ona mniej dokuczliwa.

Wychodzenie obronną ręką z ogólnego nieszczęścia może oznaczać takie zamknięcie rynku dla innych, że się podduszają z tymi swoimi węglowymi inwestycjami na rynku zamykanych kopalń (wyciągnięty niedawno **Funkenschlag [Wysokie Napięcie]** świetnie wytrzymał konfrontację z nostalgią,

wspaniała gra!). Mógłbym tutaj udawać cwaniaka i powiedzieć, że unikanie bezpośredniej agresji na rzecz podkopywania fundamentów pozwala mi dłużej grać rolę sympatycznego sojusznika, którego nie warto atakować. Prawda jest jednak taka, że naprawdę nie przepadam za bezpośrednią agresją. Staram się to maskować, żeby byle adept meta-gry tego nie wiedział, ale nie wiem, jak mi to tak naprawdę idzie.

Czasami jednak bywa tak, że nie można grać nieszkodliwego i trzeba zastosować się do słów Marcellusa Wallace’a o porach roku w Europie wieków średnich, w kontaktach sojuszniczych. Może to stać się na jeden z dwóch sposobów: albo mamy jasnego, jedyne i ewidentnie optymalnego do zaatakowania wroga, albo mamy kandydatów do łomotu. W tym pierwszym przypadku przeważnie robię tak, że czekam na mały akt agresji, który pozwoli mi z czystym sumieniem dokonać odwetu. Problem w tym, że grając z dobrymi graczami, często ten drobny akt agresji jest tak przygotowany, że w zasadzie nie ma jak i po co dokonywać odwetu, a ja zostaję operetkowym księstwem na rubieżach zainteresowań politycznych pozostałych graczy. Ale w teorii działa to świetnie. Kiedy natomiast z jednej strony zbliża się młot, to stojąc pod ścianą kandydatów do dania wyrazu koniecznej agresji, trzeba się na kogoś zdecydować.

## Hipoteza sprawiedliwego świata

Obwinianie ofiary przestępstwa jest równie popularne, co zwalczanie w ramach poprawy systemu sprawiedliwości. Ludzie mają skłonność do upatrywania przyczyn spoty-

kającego kogoś nieszczęścia w osobie nim dotkniętej. Hipoteza sprawiedliwego świata wskazuje, że dużą rolę w tym przypisywaniu odgrywa przekonanie, iż świat jest w jakiś sposób sprawiedliwy. Jakkolwiek niedorzeczne jest sugerowanie winy ofiary, to jednak istnieją przecież czynniki sprawiające, że to ta osoba, a nie inna, tą ofiarą została (badaniem przestępstw, skupiając się głównie na ofierze zajmuje się wiktymologia). Kolega prawnik mówił swego czasu, świeżo po zajęciach z wiktymologii, podczas wjeżdżania komuś głęboko na terytorium, że to skutek posiadania wiktyimizacyjnej twarzy przez byłego właściciela podbitych terenów. Siadamy więc przed panelem potencjalnych ofiar i jakoś musimy wybrać.

[Wtręt o tym, czego uczą gry planszowe] Często opowiadając o planszówkach sympatycznej pani dziennikarce, wspominałem, że gry planszowe uczą dzieci radzić sobie z porażką. Równie ważne jest, podkreślałem, że uczą radzić sobie ze zwycięstwem, tak naprawdę człowiek w życiu wcale tak często nie wygrywa, więc okazji do trenowania

bycia „dobrym zwycięzcą” jest dość mało – a przecież to bardzo ważne. [koniec wtrętu]

Moje krótkie i mało reprezentatywne badania terenowe pokazują, że niestety najczęściej przy planszy atakowane są osoby, które to najlepiej znoszą. Nikt nie lubi uczestniczyć w społecznych traumach i dramatach (co innego obserwować je z boku z popcornem). Dlatego mając do wyboru osobę robiącą sceny albo osobę mówiącą ze spokojem „tak bywa” – wybierzemy tę drugą. Najczęściej, chyba że chcemy heroicznie podjąć wysiłek pedagogiczny i dobić narzekacza. Doświadczenie uczy jednak, że ostatecznie narzekacz każdego zamęczy i czasem po prostu lepiej oszczędzić pół godziny płaczów i wbić pionka w tętnicę kolegi „tak bywa”. To z kolei sprawia, że ktoś radzący sobie świetnie z przegraną ma kolejną okazję trenować radzenie sobie z przegraną, więc jest w tym jeszcze lepszy. Błędne koło nakręca agresję pozbawioną poczucia winy. Tak oto pozytywna nauka z planszówek, czyli radzenia sobie z przegraną, tworzy wiktyimizacyjną postawę. Dość dobrze radzę sobie z przegraną.

### Konflikt bez konfliktu

Przegrana wywołuje jakieś tam negatywne uczucia. Muszę jednak przyznać, że dużo gorzej czuję się, będąc bezpośrednim agresorem. Dwuosobowe gry z jednej strony sprawiają, że bycie bezpośrednim agresorem jest jedynym sposobem gry, więc nieco zdejmują ciężar decyzji. Z drugiej strony praktycznie zawsze dochodzę do wniosku, że niewyjaśnione przyczyny (którymi jest niechęć do bezpośredniego ataku) sprawiły, że zagrałem poniżej optymalnego poziomu. Wieloosobowe tytuły dają mi większą szansę takiego prześlizgnięcia się przez partię, że napuszczę na siebie innych, a ja wejdę na zgliszcza. Albo ktoś zaatakuje mnie pierwszy, co w zasadzie wyjaśnia sytuację i otwiera furtkę najazdów. Dlatego właśnie z żoną gramy raczej w kooperację na konsoli.





## Atlantis: Island of God

# abstrakcja: wyspa karciana

Po wyspie biegał: **Maciej "Ciuniek" Poleszak**

Tyle oklepanych możliwości, od których można zacząć tę recenzję, że aż trudno zdecydować się na jedną konkretną.

Z jednej strony **Atlantis** to abstrakcyjna gra logiczna, która udaje, że jest o czymś, chowając się za kolorowymi grafikami. Z drugiej strony można odrobinę ponabi-jać się z tematyki, czyli współzawodnictwa wyznawców różnych bóstw w kategorii, kto najszybciej postawi coś najwyższego. I w końcu z trzeciej: mamy tu do czynienia z nietypowym, zdawałoby się, projektem znanego już autora.

Krzysztof Wolicki postanowił najwyraźniej odpocząć od dużych gier na książkowej licencji i machnął sobie prostą-ale-jednak-nie-prostą karciankę o zbieraniu zestawów kolorowych kart. Fabuła, opowiadająca o kapłanach chcących wypełnić zachcianki bogów, co do wielkości i umiejscowienia budowli ku ich czci, jest w gruncie rzeczy nieistotna i w trakcie rozgrywki szybko znika z pola widzenia.

Na środku stołu jest sobie Atlantyda podzielona na cztery dzielnice/kafelki różniące się od siebie kolorem. Jest sobie też talia kart, w których te kolory się powtarzają. Są w końcu gracze, którzy dobierają te karty, żeby móc dzięki nim wznosić budowle na tych kafelkach. I w końcu jest też cel - dla każdego inny, ale zawsze przedstawiający pewną kombinację budowli, którą gracz musi wznieść, aby wygrać.

Budowle działają w ten sposób, że każda z nich ma pewną wartość. Na pustym placu mogą zbudować świątynię „za jeden”, zagrywając jedną kartę w kolorze dzielnicy,

potem ulepszyć ją w świątynię „za dwa”, grając dwie karty i koniec końców, w świątynię „za trzy”, płacąc zgodnie z algorytmem. Mogę też doprowadzić do sytuacji, w której na jednym polu znajdzie się kilka moich budynków, wtedy ich wartości sumują się. Bogowie są bowiem wybredni i zawsze chcą zobaczyć świątynię konkretnego kształtu, a nie tylko konkretnej wartości.

A to dopiero początek kombinowania, ponieważ drobnych utrudnień jest kilka. W grze występuje coś takiego jak żeton Boskiej Obecności, który leży w jednej z dzielnic. Tylko tam można budować i tylko karty w kolorze tej dzielnicy zagrywać. Można go oczywiście przesunąć, ale to kosztuje kartę w kolorze docelowym. Przy stole siedzą również jacyś przeciwnicy, którzy również dążą do swoich celów i trzeba zastanowić się czy takie przesunięcie im przypadkiem nie pomoże. Na dokładkę każda dzielnica posiada jeszcze zdolność specjalną, którą mogą odpalić, jeśli znajduje się w niej znacznik Obecności, płacąc kartami, którymi wcześniej zapłaciłem za budowę budynków, ale tylko jeśli mam tych kart co najmniej trzy...

... i troszeczkę zaczynam się tutaj nabijać, przepraszam. Trudno jednak przy pierwszym kontakcie z Atlantis nie poczuć się przytłoczonym przez całą masę drobnych,

prostych, ale bardzo szczegółowych zasad. Dla pełnej uczciwości: to wszystko jak najbardziej działa i ma sens. Ba! Liczenie ruchów i planowanie posunięć naprawdę pozwala rozgrzać zwoje mózgowe, ponieważ cała gra to tak naprawdę rozwiązywanie kilku równoległych łamigłówek jednocześnie.

Kiedy jednak patrzę na kartę pomocy, bardzo trudno jest mi ukryć lekkie rozbawienie przerostem liczby reguł nad możliwościami, które otwierają. W swojej turze dobierasz trzy karty, a potem wykonujesz pięć akcji z siedmiu dostępnych. Niektóre akcje zależą od umiejscowienia znacznika obecności, niektóre nie. Karty czasem trafiają na wspólny stos odrzuconych, czasem na prywatny, z którego karty można wydawać na wykonywanie innych akcji. Jedna z akcji jest nawet z gwiazdką, która przypomina o tym, że można ją wykonać tylko raz na rundę. Nie jest to szczyt elegancji. Szczególnie, że za tymi zasadami nie kryje się jakieś fabularne uzasadnienie, które pozwalałoby je rozumieć intuicyjnie.

A mi wystarczyłoby już samo to, że wiem, ile kart danego koloru jest w talii i większość z nich jest w pewnym momencie widoczna. Albo to, że liczba budynków jest mocno ograniczona i dla wypełnienia celu muszę wymyślić sobie, w jakiej kolejności je sta-





wiać, ulepszać lub zdejmować. Wystarczyłoby mi też w końcu tylko jeden przeciwnik. W grze trzy- lub czteroosobowej tak normalnie, po ludzku, wszystkiego robiło się po prostu zbyt dużo. Zbyt dużo zmiennych, zbyt dużo niewiadomych. A żeby grało się fajnie, potrzeba tutaj poczucia kontroli. W grze dwuosobowej działa to bez zarzutu.

I w zasadzie co więcej napisać? **Atlantis: Island of Gods** działa i może być fajne. Jest to jednak gra z raczej dużym progiem wejścia, na dodatek cierpiąca na lekki syndrom przekombinowania. W zwykłej wersji sklepowej jest raczej nie wyróżniająca się z tłumu, ale jeśli traficie gdzieś na wersję kickstartersową z plastikowymi budynkami, zyskuje na stołowej prezencji.



## podsumowanie:

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok 30 minut

Cena: 69,95 złotych



- ✓ dość wymagająca łamigłówka i wyścig z przeciwnikami.
- ✗ nieco zbyt chaotyczna w składzie trzy- i czteroosobowym,
- ✗ zasady sprawiają wrażenie niepotrzebnie



**City of Gears**

# Losowość w stylu euro

■ Miasto kół zębatych odwiedził: **Piotr „Żucho” Żuchowski**

**City of Gears**, dzieło duetu Chris Leder i Daryl Andrews, nie jest już grą nową. Po raz pierwszy ukazała się ona w 2012 roku, jednak niedawno do rąk graczy na całym świecie trafił jej dodruk, ufundowany

w kampanii na **Kickstarterze**, którą zorganizowało amerykańskie wydawnictwo Grey Fox Games. Grę wsparły ponad trzy tysiące osób, w sumie odblokowując kilkanaście celów dodatkowych. My bliżej przyjrzymy się regularnej wersji sklepowej tego tytułu. Uwagę przyciąga już sama ilustracja okładkowa zdobiąca standardowych, jak na „dużą grę”, rozmiarów pudełko. **City of Gears**

osadzone jest w konwencji steampunkowej i jego charakterystyczny klimat wręcz wylewa się z oprawy graficznej. Rysunki na pudełku i komponentach gry stoją na wysokim poziomie, podobnie jak jakość produkcji. W opakowaniu znajdziemy wydrukowane na solidnej tekturze planszетки graczy i kafle



miasta, z których układa się planszę główną, prawie pięćdziesiąt plastikowych trybów z naklejkami z tekstami zasad, siedemnaście specjalnych kości z symbolami, dwadzieścia cztery drewniane pionki automatonów i wielką górę różnej maści żetonów. Te ostatnie może odstają nieco poziomem graficznym od pozostałych elementów, szczególnie plansz, ale dzięki prostocie i brakowi „wodotrysków” są bardzo czytelne i łatwe do rozróżnienia. Czytelność jest też zaletą szesnastostronicowej angielskiej instrukcji. Co prawda użyty krój pisma i kolorystyka niektórych sekcji nie do końca współgrają z tematyką i klimatem gry, ale nie wpływa to znacząco na odbiór całości. Zasady spisane są przystępnie, choć w kilku miejscach nie ustrzeżono się niejasności.

**City of Gears** to tytuł łączący pewne mechanizmy typowe dla euro gier ze sporą dawką losowości i steampunkowego klimatu. Opowiada o budowie utopijnego miasta przyszłości w alternatywnym XIX wieku. Jego pomysłodawca i główny architekt zmarł tuż przed ukończeniem prac, zaś gracze wcielają się w szefów firm, które zdecydowały się dokończyć dzieło wizjonera. Niestety tylko jeden zapisze się w historii jako założyciel metropolii. W grze na różne sposoby zdobywamy Punkty Prestiżu, podliczane na koniec partii – gdy nadejdzie dzień otwarcia miasta. Na początku każdej kolejki turlamy swoimi kostkami, a wyrzucone symbole określają zasoby, jakie będziemy mieć w niej do dyspozycji. Te mogą być wydawane na

przykład na poruszanie swoich automatycznych robotników do kolejnych budynków, eksplorację i aktywowanie kafli miasta (na początku rozgrywki układa się je w kwadrat trzy na trzy, rewersami do góry), czy też dobieranie żetonów trybów. Te mogą być wykorzystywane na dwa sposoby: do łączenia budynków w trasy lub ulepszania naszej własnej fabryki. Gdy gracze odkryją wszystkie dziewięć kafli miasta, do materiałowego woreczka, z którego losujemy tryby, trafiają cztery żetony Dnia Otwarcia. Partia kończy się natychmiast, gdy w grze znajdzie się trzeci z nich.

Choć podstawowe zasady **City of Gears** nie są bardzo skomplikowane, jest w tej grze kilka bardzo ciekawych rozwiązań. Jak wspomniałem, łączy ona mechanizmy znane z klasycznych gier euro z nietypową dla tego gatunku losowością. Z jednej więc strony mamy negatywną interakcję (usuwanie z planszy wrogich automatonów i niszczenie połączeń), rzuty kośćmi determinują, co możemy zrobić w danej turze, ulepszenia losowane są w ciemno z woreczka i tym podobne, z drugiej zaś trzon rozgrywki stanowi mechanika rozmieszczania robotników – większość kafli miasta wymaga obecności naszego automatonu, aby została aktywowana. Dzięki żetonom trybów tworzymy połączenia między lokacjami, co pozwala „combować” ich zdolności i uzyskiwać dodatkowe bonusy z aktywacji. To bardzo fajne rozwiązanie przypomina mi nieco mechanizm zastosowany w grze *Council of Four* włoskiego wydawnictwa *Cranio Creations*, który recenzowałem w 98. numerze RT. Tworzyło się tam ścieżki

na mapie, łącząc miasta w różnych regionach, a skorzystanie z jednego mogło zapoczątkować reakcję łańcuchową – tu jest podobnie. Gra *Włochów* należy do mojej prywatnej czołówki „eurasów” i choć *City of Gears* nie oceniam aż tak wysoko, to wciąż uważam, że to tytuł dobry i godny uwagi.

Ciężko mi tak naprawdę wskazać poważne wady gry Grey Foxa. Wspomniałem o niewielkich problemach z żetonami i instrukcją, ale pod względem czysto mechanicznym jest to naprawdę solidny tytuł. Może nie zachwyca projektanckim geniuszem i nie zaskakuje innowacyjnością, ale w interesujący sposób łączy elementy z dwóch różnych planszówkowych biegunów, wciąga, ma sporo klimatu i całkiem przyzwoitą jakość wykonania. Na pewno warto **City of Gears** sprawdzić, jeśli będziecie mieli okazję – to całkiem solidna pozycja.

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2-4 osób

**Wiek:** 14+

**Czas gry:** ok 45-60 minut

**Cena:** ok 230 złotych



- ✓ klimatyczna oprawa graficzna,
- ✓ dobra jakość komponentów,
- ✓ ciekawa, choć nieskomplikowana mechanika,
- ✓ udane połączenie elementów gier euro i ameri.
- ✗ można mieć pewne zastrzeżenia do instrukcji,
- ✗ nie ma tu nic bardzo zaskakującego czy innowacyjnego.

# NADCHODZĄ DWIE NOWE FRAKCJE



rebel

© & ™ Lucasfilm Ltd.



**Sentient**

# cyberpunk tylko z nazwy

Świat androidów odwiedził: **Maciej „Mat\_eyo” Matejko**

J. ALEX KEVERN

Nie jestem fanem gatunku cyberpunk. Nie przemawia on do mnie i staram się unikać wszelkich związanych z nim filmów, książek lub gier. Jednocześnie bardzo lubię sprytnie użycie kości w planszówkach, a mechanika *dice placement/manipulation* jest jedną z moich ulubionych. Która składowa przeżywa w mojej ocenie cyberpunkowej gry kościanej?

Zacznę nietypowo, ponieważ od opisu największej wady gry. **Sentient** jest do bólu suchy i abstrakcyjny. Zdarza się, nie jestem jednym z tych graczy, którzy do tematyki przywiązują większą wagę. Skoro już jednak ktoś robi abstrakcyjną grę, w której mechanika nijak nie klei się z tematem, dlaczego nie pójść w coś „bezpiecznego”? Zaryzykuję stwierdzenie, że cyberpunk jest niszą w niszy. Przeciętnego gracza raczej odstraszy (moja żona nadal nie może patrzeć na wzrok okładkowego robota) niż zainteresuje, a fan gatunku z rozczarowaniem stwierdzi, że temat jest tu przyszyty wyjątkowo topornie.

Niestety na pretekstowości tematu nie koniec, ponieważ moje zarzuty rozciągają się na oprawę graficzną. Jak pisałem we wstępie, nie jestem znawcą gatunku, jednak cyberpunk kojarzy mi się z mroczną, dystopijną wizją przyszłości. Nie wiem, jakie substancje psychoaktywne trzeba zażywać, żeby za mroczną paletę barw uznać neonowy błękit, zieleń i róż w trzech odcieniach. Pal licho, że barwy średnio pasują do klimatu gry. Ich dobór utrudnia nam rozgrywkę i stanowi realny problem. Kości (swoją drogą śliczne) łatwo odróżnić, a ewentualny błąd w niczym nie przeszkadza, jednak pomyłka w przypadku typu kart może nas kosztować sporo punktów. Jest tyle ładnych kolorów na świecie, dlaczego używać trzech różowych?

W kwestii wykonania muszę wspomnieć o jeszcze jednej wadzie. Gra ma karty w tarotowym wymiarze. Ze względów mechanicznych nic nie usprawiedliwia rezygnacji ze standardu karcianego. Może twórcy chcieli po prostu wyeksponować grafiki? Nic w tym złego, zwłaszcza że ilustracje są dosyć ładne. Problem w tym, że jest ich tylko pięć, dokładnie tyle, ile typów kart. Nawet najładniejsze grafiki znudzą, jeśli będzie się je miało ciągle przed oczyma.



Cyberpunkowa składowa jest więc totalną kłapą, na szczęście od strony mechanicznej jest o wiele lepiej. **Sentient** trwa trzy rundy. Każda z nich zaczyna się od rzutu kostkami i ustawieniu ich na odpowiednim miejscu planszeczki. Następnie gracze będą pozyskiwać karty z wyłożonej na stół puli. Dobraną kartę należy umieścić między dwiema kostkami i od razu zmienić ich wartość zgodnie z instrukcjami z karty. Co ciekawe, dana karta jest również pewną punktacją z warunkiem, który dotyczy sąsiadujących z nią kości.

Warunków tych jest sporo, na przykład obie kości muszą mieć konkretną wartość, muszą być parzyste bądź nieparzyste, lewa musi mieć wyższą wartość od prawej, suma powinna być najniższa i tak dalej. Musimy pamiętać, że wybierana karta jest jednocześnie warunkiem i modyfikatorem, a trzy z pięciu kostek stykają się z dwiema kartami, więc będą zmieniane dwa razy. Wszystko to złożone do kupy daje sporo bardzo przyjemnego, matematycznego mózdzienia. Dodajmy jeszcze, że kostka jest „okrągła”, czyli szóstka podbita o jeden zmienia się w jedynkę, a z modyfikatorów nie musimy korzystać, choć trzeba za to zapłacić, a wyłania się obraz sprytniej i wciągającej gry.

To jednak nie koniec, ponieważ **Sentient** ma drugie dno. Pozyskując kartę, wystawiamy na stół swój pionek z ewentualnymi pomocnikami. Na koniec rundy, czyli po tym, jak każdy z graczy dobierze cztery karty, pionki ustawiane na stole grają w mini kontrolę terytorium. Możemy zy-

skać tam specjalne znaczniki w kolorach kart. Każdy z nich jest wart jeden punkt za każdą posiadaną przez nas kartę w danym kolorze. Podczas wyboru kart nie patrzymy więc tylko na to, jak zmieni ona nasze kostki i czy uda się ją zapunktować, ale również na wzięcie których znaczników da nam szansę. Natomiast wysyłani z naszym pionkiem pomocnicy, zwiększający prawdopodobieństwo zyskania znacznika, mogą być używani do zablokowania modyfikatora kości na pozyskanej karcie. Kolejna decyzja do podjęcia: bardziej zależy mi na pozyskaniu znacznika czy wpływaniu na wartość kostek?

Z opisu wyłaniać się może spora gra, a w rzeczywistości jest ona szybka i dynamiczna. Najczęściej nasz ruch to przeliczenie dwóch lub trzech możliwości i wybranie najlepszej, co nie zajmuje dużo czasu. Nie czekamy więc długo na swoją kolej, jednak problemem jest fakt, że w czasie tego oczekiwania nie mamy kompletnie nic do roboty. Pula kart dostępnych do dobrania zmienia się między ruchami graczy na tyle, że nie ma sensu niczego planować zanim nie dotrze do nas kolejka. Co gorsza, nie interesują nas też najczęściej ruchy innych graczy. Tutaj chciałbym wspomnieć o skalowaniu, które jest nieco problematyczne. Nie widzę żadnego powodu, dla którego chciałbym grać w **Sentient** w czwórkę osób. Bardzo ciężko pilnować wtedy pozyskiwania znaczników, ponieważ często ktoś może nas przebić, po prostu biorąc kartę. Samych znaczników zawsze jest tyle samo, więc ciężko przy trzech przeciwnikach zdobyć ich tyle, żeby zrobili różnicę punktową.



W partii dwuosobowej odgrywają one większą rolę, ponieważ łatwo jest zgarnąć ich większość i tak starać się wygrać. Wraz z liczbą graczy mocno zmieniają się akcenty rozgrywki, dlatego preferuję trzysobową, najbardziej wyważoną wersję gry. Do partii dwuosobowej usiądę z chęcią, do takiej w pełnym składzie już niespecjalnie.

Problematyczna w ocenie jest regrywalność. Z matematycznego punktu widzenia jest ogromna, ponieważ nie ma realnej szansy, żeby powtórzył nam się dokładny układ kart i wyników na kościach. Sama rozgrywka wygląda jednak zawsze tak samo: rzucamy kostkami i dobieramy karty, których wymagania najłatwiej i najefektywniej uda nam się wypełnić. Dla mnie kryjąca się w tym wszystkim zagadka logiczna, choć oparta na ciasnych ramach, za każdym razem jest dostatecznie różna i satysfakcjonująca.

**Sentient** to gra przyjemna, choć specyficzna. Swoim tematem i oprawą graficzną strzela sobie w robotyczne kolano, jednak nadrabia mechaniką. W trakcie gry podejmujemy sporo decyzji i trzeba się nieźle natrudzić, żeby w trakcie rundy zapunktować wszystkie cztery karty. Bardzo obawiałem się losowości i choć mogę wyobrazić sobie sytuację, w której jednemu graczowi idealnie pochodzą karty pod wartości na kościach, w trakcie gry nie zauważyłem takiego proble-

mu. Jestem odrobinę zawiedziony faktem, że manipulacja kości sprowadza się do dodania lub odjęcia jednego oczka, jednak ogólnie muszą docenić ten tytuł. Przyjemność z rozgrywki przyćmiła nie lubiany przeze mnie temat, a grę polecam szczególnie fanom kostek i czysto matematycznej rozgrywki.



## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2-4 osób  
**Wiek:** 12+  
**Czas gry:** ok 45 minut  
**Cena:** 129,95 złotych



- ✓ sporo kombinowania na kilku płaszczyznach,
- ✓ cena polskiej wersji.
- ✗ fatalnie dobrany temat,
- ✗ problematyczne skalowanie.

# Welcome

to  
★ Miasteczko marzeń ★

zaprojektuj  
przedmieście  
jak ze snów!



**rebel**  
i wszystko gra

# SZERYF

z NOTTINGHAM

## WESOŁA KOMPANIA

Szeryf z Nottingham: Wesoła Kompania

# kurs dodatkowy

## z przemytu

# owoców i broni

Razem z kompanią weselił się: **Maciej "Ciuniek" Poleszak**

Szeryf z Nottingham to flagowy przykład gry imprezowo/towarzyskiej, która będzie tak dobra, jak dobrze wczuje się w nią każdy z graczy.

Dobra grupa sprawi, że gra będzie wyśmienita, a wystarczy tylko jeden maruda którego pokroju, żeby atmosfera nieco siadła. Żeby nie było, widzę jednak „fajność” w grze polegającej na ciągłym ściemnianiu i wkręcaniu drugiego gracza, żeby zajrzał do worka wtedy, kiedy nie powinien, ale nie zaglądał doń, gdy faktycznie zachodzi taka potrzeba.

Widzę również, że formuła może się lekko wyczerpać. Niezależnie od tego jak grupa jest dobra, po pewnym czasie ucierają się schematy, na powierzchnię zaczyna wychodzić meta-rozgrywka, poprzednie partie zostają wyciągnięte jako argumenty w obecnej. **Wesoła Kompania** nie rozwiąże wszystkich tych problemów, ale na pewno doda kolejnym partiom trochę różnorodności.

Dodatek ten to tak naprawdę pięć modułowych mini-dodatków, które można wprowadzać do rozgrywki w dowolnej kolejności i w dowolnej kombinacji. W telegraficznym skrócie szybkie wrażenia z każdego z nich.





I

W końcu można usiąść przy większym stole i dostawić krzesło dla szóstego gracza. Żeby jednak gra nie trwała zbyt długo, a pieniądze rozkładały się jak trzeba, zamiast jednego Szeryfa w każdej rundzie kupców przetrzepywać będzie dwóch Zastępców. Pierwsze spostrzeżenie: gra w tym układzie trwa dziewięć rund, czyli tyle samo co w grze trzyosobowej. I tak samo jak tam, każdy będzie Szeryfem (Zastępcą) trzy razy. Drugie spostrzeżenie: robi się ciekawie. Dwóch sprawdzających wprowadza do zasad trochę zamieszania, ale na tyle zrozumiałego i intuicyjnego, że nie powinno być problemów ze zrozumieniem sytuacji.

Każdy Zastępca otrzymuje połowę łapówki lub grzywny zapłaconej przez nakrytego na oszustwie gracza i płaci połowę kary, jeśli sprawdzany mówił prawdę. Jeden z Zastępców może się jednak wyłamać i wtedy ten drugi otrzymuje pełną nagrodę lub karę. Tak jak przed chwilą wspomniałem, robi się ciekawie. Zastępcy niby ze sobą współpracują, ale nie do końca. Jeśli w ramach łapówki przyjmą od gracza jakieś karty, muszą się nimi podzielić po równo. Jeśli się nie da, łup przepada. Szeryf w podstawowej wersji gry podejmował jedno ryzyko: zajrzeć czy nie? Zastępcy muszą podjąć dwa. Nie tylko czy sprawdzać, ale ile utargować, żeby obu się to opłacało.

Ten moduł jest niezły, ponieważ zmienia dynamikę negocjacji, która zdawała się już skostniała. Jest dobrze.

II

Czarny rynek to nowe źródło punktów dla kupców i dodatkowa motywacja do przemykania kontrabandy. Dla każdego z nielegalnych dóbr znajduje się teraz rynek zbytu. Gracz, który jako pierwszy przemyci do miasta zestaw trzech identycznych czerwonych kart, może zamienić je na sporą liczbę punktów zwycięstwa. To teoretycznie powinno nadawać grze konkretny kierunek, ale w gruncie rzeczy nie zmienia zbyt wiele. Zarówno kupcy jak i Szeryf muszą podejmować teraz większe ryzyko w celu zdobycia/powstrzymania przed zdobyciem większej nagrody. Takie podbicie stawki bez większych konsekwencji dla rozgrywki. Jest obojętnie.

III

Specjalne zamówienia w gruncie rzeczy działają podobnie. Na stole leżą odkryte cztery cele: konkretne zestawy kart w parach legalna-nielegalna. Jeśli w trakcie jednej rundy uda ci się przeschmuglować je do miasta, zdobywasz dodatkowe punkty. To dodaje odrobinę krótkookresowego kombinowania i odwraca nieco uwagę od końcowych bonusów dla króla i królowej legalnych towarów. Jest to moduł

raczej kosmetyczny, więc w gruncie rzeczy jest obojętnie. Chociaż nie, jest trochę słabo. Dlaczego? Zapis na karcie zamówienia jest taki sam jak na karcie czarnego rynku, a w instrukcji podkreślone jest, że zamówienie realizuje się w jednej rundzie, a nie na przestrzeni kilku. Jak można przepuścić takiego babola?



IV

Prawa to moduł, który przedstawia rozgrywkę już zdecydowanie mocniej. Co rundę Szeryf losuje kartę, która sprawia, że zmieniają się niektóre zasady. A to jeden z legalnych towarów nagle staje się kontrabandą, a to Szeryf może ukraść nieuczciwemu kupcowi kartę z worka, innym razem zmienia się wysokość płaconych grzywnien albo zmienia się opłacalność wnoszenia do miasta niektórych fantów. I to jest fajne, ponieważ wymusza poszukiwanie nowych rozwiązań i nowych pomysłów, burząc utarte schematy. Jest naprawdę dobrze.



V

I na koniec został jeszcze tytułowy moduł, czyli Wesola Kompania. Każdy gracz otrzymuje specjalną kartę postaci, którą można do miasta przesmuglować razem z chlebem i jabłkami. Jeśli ktoś dowiedzie postać do miasta, oprócz nagrody pieniężnej otrzymuje jednorazową zdolność specjalną: podkradanie pensów od innych, podmienianie kart i tak dalej. Nagrody i zdolności są różne, ale trudno mówić o obiektywnie lepszych oraz gorszych, ponieważ wszystko jest ładnie zbalansowane wysokością ewentualnej grzywny. Im większe ryzyko, tym większy potencjalny zysk. Jest po prostu okej.

\*\*\*

A jak wygląda to całościowo? Jeśli w pudełku znajdowałyby się tylko elementy dla szóstego gracza i karty praw, dodatek byłby wart, aby się nim zainteresować. Szczególnie, jeśli Szeryf z Nottingham jest grą bardzo często ogrywaną w towarzystwie. Wesola Kompania jest miłym dodatkiem do dania głównego, a dwa warianty z realizowaniem celów nie są jakieś bardzo wspaniałe, ale nie sprawiają też złego wrażenia.



## podsumowanie:

Liczba graczy: 3-6 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok 60 minut

Cena: 79,95 złotych



- ✓ wariant sześciuosobowy i karty praw dają naprawdę sporą różnorodność rozgrywek,
- ✓ wariant Wesolej Kompanii wprowadza do gry parę nowych zagrań.
- ✗ warianty z realizacją celów nie są wybitne, ale nie psują ogólnego wrażenia.



Artwork © Todd Lockwood | TOR.COM

Wywiad z Toddem Lockwoodem

# w świecie fantasy byłbym jeźdźcą smoków

fot. Wikipedia

Rozmowę przeprowadził: **Arkady Saulski**

**A.S.:** Jest Pan prawdziwą legendą wśród artystów fantasy, która inspirowała i wciąż inspirowa fanów na całym świecie, i to od wielu lat. Jak zaczęło się Pana zainteresowanie fantasy? Co Pana inspirowało? Sztuka innych artystów? Książki?

**T.L.:** Moją pierwszą inspiracją na tym polu, jak i na innych, były prace Walta Disneya. Proszę, powiedziałem to. Jedno z moich najwcześniejszych wspomnień z dzieciństwa dotyczy czarownicy ze **Śpią-**

**cej Królowny** zamieniającej się na ekranie w smoka. Oglądałem to jeszcze w samochodzie rodziców w klasycznym, amerykańskim kinie Drive-In. Potem były inne inspiracje, sztuka Franka Frazetty na przykład. Potem kolejni jak Michael Whelan, choć inspirowały mnie też tradycyjne obrazy przedstawiające rzeczywistość, szczególnie gdy jako chłopiec poszedłem do szkoły. David Wilcox. Peter Lloyd. Ale też Boris, Jeff Jones. Ale tak naprawdę, zawsze chciałem być Michaeliem Whelanem.

Przez lata, gdy pracowałem w reklamie, byłem też zapalonym graczem w **Dungeons & Dragons**. Moi przyjaciele, i ja zresztą, wciąż byliśmy zapalonymi, aktywnymi graczami, gdy zacząłem współpracę z TSR, choć wtedy przeczuliśmy się już na **Earthdawn**. Zmieniłem jednak zainteresowania, gdy TSR zaczęło zatrudniać naprawdę znakomitych artystów, gdzieś tak w latach 80-tych i 90-tych. Szczególnie interesujące były obrazy Jeffa Easleya: klimatyczne, nastrojowe. Potem był Brom, który naprawdę rozsadził mi głowę.

Ale inspirują mnie też prawdziwi klasycy. N.C. Wyeth i Howard Pyle to prawdziwi giganci: znakomici malarze narracji ilustracyjnej.

**Kreuje Pan wizje fantasy... ale czy też czytuje Pan fantasy? Jacy są Pana ulubieni autorzy, kto Pana inspiruje?**

Zaskoczę, ale moje ulubione powieści lub filmy należały i wciąż należą do gatunku science fiction, okazjonalnie tylko fantasy. SF to moja pierwsza miłość. Larry Niven, Arthur C. Clark, Isaac Asimov i inni. Wchłonałem dość szybko Tolkiena, oczywiście, a także Roberta E. Howarda czy H.P. Lovecrafta i jeszcze garstkę tytanów fantasy. Ale z czasem znudziło mnie zbyt mocne w tym gatunku opieranie się na tych właśnie tytanach. Mimo to są ciekawi autorzy w tym gatunku: Ursula K. Le Guin na przykład. Ray Bradbury także przerzucił most pomiędzy science fiction i fantasy w antologiach takich jak **Kroniki Marsjańskie**.

**To znaczy, że jest pan fanem Tolkiena, człowiekiem, który docenia klasyczną fantasy. Ale czy odnajduje Pan też cokolwiek wartościowego w najwspółczesniejszych dziełach gatunku? Pracach takich autorów jak George R. R. Martin lub Stephen Erikson?**

Będę szczery: czytam głównie to *fantasy*, do którego zlecono mi przygotowanie okładki. Okładka zaś musi być wykorzystywana marketingowo i zwykle ma dość wiernie oddawać treść oraz klimat dzieła, stąd otrzymuję współczesne powieści fantasy do lektury często na długo zanim trafią one na półki księgarskie. Ale zdarza się też tak, że w treści książki w procesie redakcji zachodzą poważne zmiany. Z tego na przykład powodu już nie mogłem przeczytać wielu z najnowszych książek R.A. Salvatore'a.

**A science fiction? Skoro jest Pan takim fanem, to może czas na więcej dzieł malarskich z tego gatunku?**

Bardzo bym tego chciał, ale paradoksalnie sędzę, że nie mam odpowiedniego warsztatu. Malarskie science fiction opiera się na foto-manipulacji i konstrukcjach 3D,

a to do mnie nie przemawia. Ja jestem staromodnym malarzem, nawet obecnie, gdy pracuję w środowisku cyfrowym, stosuję dawne techniki. **Corel Painter**, którego używam do pracy, pozwala mi na stosowanie klasycznych technik w nowym środowisku. **Photoshop** to niestety inna bajka.

**A czy spotyka Pan młodych malarzy fantastycznych, których inspirowały Pana prace?**

Ciągle ich spotykam! Uczę zresztą w SmART School, toteż spotykam młodych artystów także i tam, no i na konwentach oczywiście.

**Jakie rady im Pan przekazuje? Może się Pan podzielić tutaj choćby jedną z nich?**

Pytanie wydaje się proste, ale wcale takie nie jest... Młody artysta musi pamiętać, że jest wiele szans, ale i wielka konkurencja. Trzeba brać pod uwagę wiele czynników. Uczyć się wszystkiego, dosłownie wszystkiego: biologii, anatomii, inżynierii, matematyki, astronomii, meteorologii, wiedzy o religiach, mitologii... wiedza z tych dziedzin przyda się w pewnym momencie przy jakimś projekcie. Komputery wszystko odmieniły, więc warto też nauczyć się informatyki. Wiele szkiców i obrazów powstaje teraz pod gry komputerowe, a same prace aplikacyjne reprezentują naprawdę wysoki poziom, tak więc komputer z zaawansowanymi możliwościami wyświetlania obrazu 3D to podstawa. Zresztą ciężko jest znaleźć dobrego artystę do grafik koncepcyjnych, choć przecież każda firma takiego potrzebuje. Trzeba też ciągle się uczyć, nie wolno spocząć na laurach i uznać, że *wszystko już wiem*. Bo aplikacja komputerowa nie wykona dobrze na przykład światła w danym obrazie, to trzeba zrobić samemu, trzeba posiadać własną wiedzę, nie opierać się tylko na technologii, ponieważ ta bywa zawodna. Trzeba też uczyć się od samego siebie, rysować i rysować, zobaczyć jak wygląda u nas anatomia, kompozycja, kolor... takie podstawy, a jednak należy je powtarzać. To zresztą też ważne, nauczyć się rysować, zanim nauczymy się malować, ponieważ nie sposób stworzyć dobrego obrazu z marnego rysunku. Znajdź uniwersytet plastyczny, który dobrze naucza

podstaw. Jak już wspominałem, ja nauczam na SmART School (wyguglajcie sobie), ale też warto zainteresować się projektem Rebecca Guay's International Master Classes, które odbywają się każdej wiosny na północnym-wschodzie Stanów Zjednoczonych. Nawiązujcie też kontakty, dowiedzcie się, gdzie przebywają ci, którzy robią to samo co wy, spędzajcie razem czas. Dla mnie takim miejscem były konwenty science fiction i fantasy, odbywające się tam wernisaże. Znajdźcie w Sieci to, czego potrzebujecie. Uczcie się, obserwujcie, prowadźcie networking (to ważne!) i nigdy, powtarzam nigdy, nie przestawajcie się uczyć.

**Nie mogę się powstrzymać, by o to nie spytać. Czy zna Pan jakichś artystów fantasy z Polski?**

Tego pytania nigdy mi nie zadano! Znałem artystę fantasy o polskich korzeniach, Tony Szczudło, z którym przez lata pracowałem dla TSR i Wizards of the Coast. Znam malarzy ze Słowacji i Węgier: Martinę Pilserovą, a także Zoltana i Gabora.

**Na koniec pozwolę sobie zapytać czy gdyby zaistniała taka możliwość, przeprowadziłby się Pan do świata fantasy? Jeśli tak, jakie uniwersum by Pan wybrał?**

Powiem tak: napisałem powieść fantasy, którą wydał DAW Books w maju 2016 roku. To właśnie do tego świata chętnie bym się przeniósł. Byłbym jeźdźcem smoków albo bym się przed takimi jeźdźcami gdzieś schował i ukrywał tam tak długo aż cała sprawa by ucichła (śmiech).



# DUNGEONS & DRAGONS

LEGENDARNY  
SYSTEM RPG  
POWRACA!

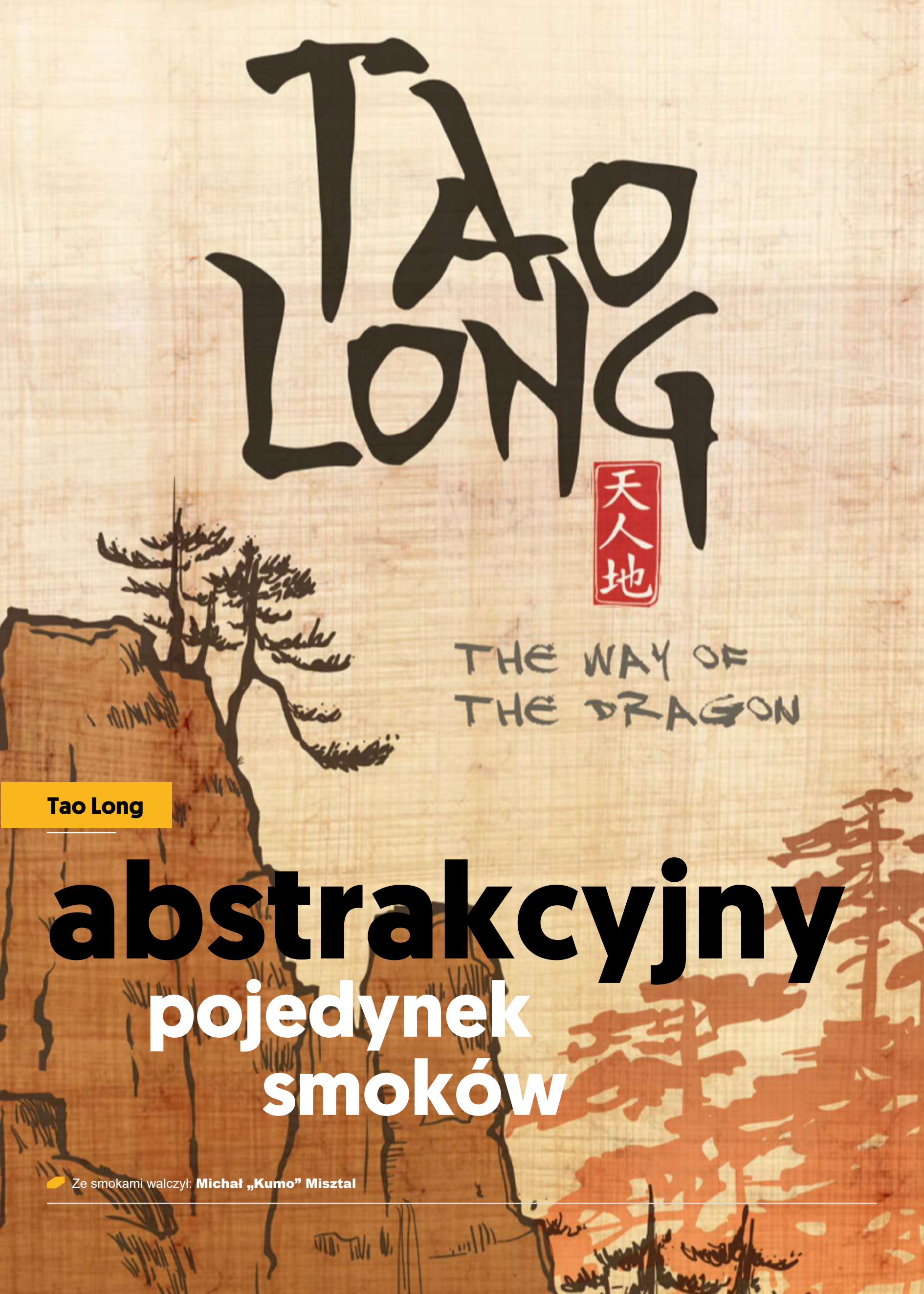
 [www.rebel.pl/dnd](http://www.rebel.pl/dnd)



**rebel**  
i wszystko gra



DUNGEONS AND DRAGONS, D&D, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide są zastrzeżonymi znakami towarowymi Wizards of the Coast i są użyte zgodnie z licencją. © 2019 Wizards of the Coast LLC



# Tao Long



THE WAY OF  
THE DRAGON

Tao Long

# abstrakcyjny pojedynek smoków

 Ze smokami walczył: Michał „Kumo” Misztal

Gry od wydawnictwa Thundergryph (znanego z takich tytułów jak **Strażniczki** i **Tang Garden**) łączy kilka cech: niewielkie rozmiary, piękna oprawa wizualna i mechanika, która choć sama w sobie jest nieskomplikowana, posiada dużą głębię i pozwala na tworzenie złożonych strategii. Wszystko to można odnaleźć w **Tao Long**, wydanym dwa lata temu dzięki zbiorce w serwisie **Kickstarter**.

**Tao Long** to gra dla dwóch osób, która opowiada o starciu potężnych smoków: niebiańskiego i ziemskiego. Z początkiem każdej nowej ery muszą one stoczyć pojedynki, którego zwycięzca nada na następne stulecia kierunek rozwoju dla świata i ludzkości. Nie wolno im jednak wdać się w beładną bijatykę, walka musi przebiegać według określonych reguł, aby nie zaburzyć subtelnej równowagi energii, reprezentowanej przez symbole taoistycznego diagramu Ba Gua. Pomysł interesujący i nawet ma pewne odzwierciedlenie w mechanice.

Wydanie gry stoi na wysokim poziomie – wersja deluxe zapakowana jest w zamykane magnetycznie, estetyczne pudełko z obwolutą, plansza ma formę zwijanej maty, a pozostałe elementy wykonano z lakierowanego drewna. Pod względem graficznym całość utrzymana jest w miłym klimacie orientalnych kaligrafii i malowideł. Nie ma tutaj wkładki, ale wszystkie elementy mieszczą się w dołączonych woreczkach strunowych i nie ma żadnego problemu z ich segregacją.

Wersja sklepowa jest skromniejsza – jedyne drewniane elementy to determinujące dostępne akcje znaczniki Ba Gua oraz niewielkie znaczniki ognia i wody. Reszta zawartości wykonana jest z solidnej tektury – warto przy tym zaznaczyć, że w każdej wersji wydawca postarał się zarówno o cieszącą oko oprawę graficzną, jak i wysoką jakość wykonania. Pomimo niewielkich rozmiarów, **Tao Long** będzie się dobrze prezentował na każdej półce.

Pod względem mechaniki **Tao Long** skierowane jest do konkretnego odbiorcy. Pomimo wybranego przez twórców tematu walki smoków i orientalnej mistyki, zdecydowa-

nie nie jest to pozycja dla osób szukających przygód, klimatu i szybkiej akcji. To gra z gatunku abstraktów, w której każde posunięcie warto dobrze przemyśleć i zaplanować strategię na kilka ruchów do przodu. Wszystko zależy od naszej umiejętności wymanewrowania przeciwnika i nie ma tu miejsca na ślepy traf.

Plansza, na której toczy się starcie, składa się z dwóch części: na większej, pokrytej kwadratową siatką, będą poruszać się i walczyć nasze smoki. Pierwszą rzeczą, którą należy zrobić, przygotowując rozgrywkę, jest wybór jednego z umieszczonych na końcu instrukcji scenariuszy determinujących jej początkowy układ. Zgodnie z nim rozmieszczamy znaczniki reprezentujące przeszkody oraz portale, a w przeciwnych do siebie narożnikach układamy ciała smoków – każdy składa się z głowy i czterech segmentów korpusu. Celem jest poruszanie naszym smokiem w taki sposób, aby znaleźć się na pozycji umożliwiającej zadanie przeciwnikowi obrażeń zmuszających do odrzucania fragmentów ciała, przy równoczesnym unikaniu jego ataków.

Druga część planszy zawiera miejsce na znaczniki wody i ognia każdego smoka. Te pierwsze są czymś w rodzaju punktów życia i reprezentują wytrzymałość pojedynczego segmentu smoczego korpusu. Gdy w wyni-

ku ataków przeciwnika wszystkie zostaną odrzucone, ranny traci jeden element ciała i odzyskuje wszystkie znaczniki wody (od teraz reprezentują one wytrzymałość kolejnego segmentu); przegrana następuje, gdy z naszego smoka zostanie tylko głowa. Znaczniki ognia z kolei mogą być zdobyte podczas gry i umożliwiają wykonywanie potężnych ataków.

Pomiędzy obszarami, na których gracze oznaczają swój aktualny poziom wody i ognia umieszczono najważniejszy element mechaniki: diagram Ba Gua złożony z ośmiu ułożonych w okrąg pół-trygramów. Każdy z nich ma symboliczne znaczenie zaczerpnięte z chińskiej filozofii i umożliwia wykonanie opartej na nim akcji... ale sytuacja, gdy wszystkie akcje są dostępne jest niezwykle rzadka.

Na początku rozgrywki, na czterech „głównych” polach Ba Gua, symbolizujących Niebo, Ziemię, Ogień i Wodę, rozkładamy po dwa białe lub czarne znaczniki (ich kolory mają znaczenie w zaawansowanych wariantach gry). W pierwszej fazie naszej tury, określanej jako „faza Yang”, zabieramy wszystkie znaczniki z wybranego pola, a następnie, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, rozkładamy je po jednym na każdym następnym polu Ba Gua. To, na którym położymy ostatni znacznik, determinuje akcję, którą musimy wykonać



w następującej zaraz po tym „fazie Yin”. Może to oznaczać ruch smoka w pionie lub poziomie (jeśli ostatni znacznik położymy na polu odpowiednio Nieba lub Ziemi), skręt o 90 stopni i ruch (pola Pioruna i Wiatru; wymuszające przy tym wykonanie dodatkowej akcji), ruch w dowolnym kierunku i dobranie znacznika ognia lub wody albo zionięcie odpowiednim żywiołem (pola Ognia i Wody), lub, zależnie od pozycji smoka, ruch w dowolnym kierunku albo pozostanie w miejscu (pola Jeziora i Góry). Byłoby to całkiem proste – akcje są przejrzyste oznaczone przy odpowiednich trygramach – gdyby nie pewien haczyk: możliwość zrobienia czegokolwiek zależy w dużej mierze od tego, jak ustawiony jest nasz smok. Akcje Nieba i Wiatru wymagają, aby jeszcze przed ruchem jego głowa skierowana była pionowo, a akcje Ziemi i Pioruna – poziomo. Wybór Jeziora pozwala poruszyć się w dowolnym kierunku z pozycji pionowej, a w poziomej oznacza brak ruchu. Nie można też wchodzić na miejsca zajęte przez inne znaczniki z wyjątkiem portali.

Co więcej, nie tylko akcja, na której położymy ostatni znacznik w fazie Yang musi być możliwa do wykonania – to samo dotyczy pola, z którego zabieramy znaczniki. Jeśli nie da się spełnić tego warunku, przenosimy znaczniki Ba Gua z wybranego pola, ale całkowicie pomijamy działanie w fazie Yin, dodatkowo nasz smok traci znacznik wody.

Oczywiście, oprócz poruszania się, w miarę możliwości atakujemy. Zazwyczaj, jeśli po wykonaniu akcji głowa naszego smoka bezpośrednio celuje w dowolny fragment przeciwnika na sąsiednim polu, automatycznie go gryziemy i zadajemy jedno obrażenie. Wyjątkiem są akcje Wody i Ognia – kiedy je wybieramy, oprócz ruchu dostajemy wybór: albo dobieramy znacznik odpowiedniego żywiołu, albo zioniemy w przeciwnika. Oprócz działania na dodatkowe pola, zionięcie może być bardzo potężnym atakiem.

Jak można się domyślić, kluczowe znaczenie ma odpowiednia manipulacja znacznikami Ba Gua. Każdy z graczy będzie dążył do takiego ich rozmieszczenia, żeby mieć jak

największą możliwość wyboru korzystnej akcji w następnej turze i równocześnie ograniczyć ich dostępność dla przeciwnika. Tego trzeba się jednak nauczyć... Nie ukrywam, że pierwsze rozgrywki służą poznaniu mechaniki i początkowo brakuje im dynamiki; nie należy się spodziewać, że od razu zmieścimy się w czasie gry określonym na pudełku na dwadzieścia minut. Gra na podstawowym poziomie trudności, zwłaszcza przy najprostszym scenariuszu, nie jest też zbyt ciekawa. Prawdziwa przyjemność zaczyna się wraz z dodaniem kolejnych elementów – samo umieszczenie na planszy skał blokujących ruch oraz portali umożliwiających smokom szybsze przemieszczanie znacząco ubarwia rozgrywkę. Wyższe poziomy trudności natomiast wprowadzają dodatkowe znaczenie do działań na diagramie Ba Gua – gra staje się bardziej skomplikowana i wymusza jeszcze większą pracę szarych komórek. Dzięki temu, a także sporej różnorodności scenariuszy, dla zaawansowanych graczy **Tao Long** jest bardzo regrywalne. Wersja deluxe zawiera też mini-dodatek **Tygrys i Feniks**, który wprowadza dwie tytułowe istoty w miejsce jednego ze smoków i zmienia działanie niektórych akcji dla sterującego nimi gracza.

Dla osób niemających partnera do gry przewidziano tryb solo. Jest on całkiem interesujący, jednak sterowanie wirtualnym przeciwnikiem często wymaga oceny, co będzie dla niego najkorzystniejsze. To z kolei oznacza dodatkowe kombinowanie i może sprawić, że gra stanie się męcząca, zwłaszcza dla początkujących.

**Tao Long** to pięknie wykonana i dobrze przemyślana gra, jednak ewidentnie stworzona z myślą o miłośnikach abstraktów. Zasady same w sobie są proste, ale trzeba przygotować się na co najmniej kilka rozgrywek treningowych. Jeśli jesteście miłośnikami mankali i serii GIPF, a przy tym cenicie wizualną oprawę gier, warto pomyśleć o dodaniu Tao Long do swojej kolekcji.



## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2 osoby

**Wiek:** 14+

**Czas gry:** ok 20 minut

**Cena:** ok 25 dolarów amerykańskich



- ✓ piękne i solidne wykonanie,
- ✓ interesująca, abstrakcyjna mechanika,
- ✓ dużo różnych wariantów.
- ✗ tylko dla graczy lubiących gry abstrakcyjne,
- ✗ pierwsze rozgrywki są mało interesujące.

# wielkie manewry małych zwierząt

Japonię próbował zrozumieć: **Piotr „Żucho” Żuchowski**

Dzisiaj kontynuujemy zainaugurowany miesiąc temu kącik japoński, w którym prezentuję gry wydane w zeszłym roku przez twórców pochodzących z Kraju Kwitnącej Wiśni i zrzeszonych pod szyldem Japon Brand. Po **Diggers** autorstwa Ryo Nakamury pozostajemy w temacie kompaktowych karcianek i na warsztat bierzemy **Animale Tattica** Susumu Kawasakiego.

Gra jest naprawdę mała – to zaledwie sześćdziesiąt cztery karty w opakowaniu spokojnie mieszczącym się w tylnej kieszeni spodni. Pod względem jakości produkcji nie można się do **Animale Tattica** przyczepić: pudełko jest całkiem wytrzymałe, zawiera instrukcje w czterech językach, karty zaś wzbogacono o płócienne wykończenie. Wykonanie komponentów prezentuje więc solidny standard, czego niestety nie można powiedzieć o ilustracjach. Jak można się domyślić już po samym tytule, **Animale Tattica** to gra o walczących zwierzętach. Dokładniej rzecz ujmując, o psach, kotach, pingwinach i niedźwiedziach, które wspólnie zamieszkują pewną bardzo spokojną fantastyczną krainę i w związku z brakiem prawdziwych konfliktów zbrojnych, wysyłają swoje armie na... towarzyskie potyczki. Z tego założenia fabularnego wyłania nam się wizja gry przeznaczonej raczej dla dzieci i oprawa graficzna w pełni to potwierdza. Z drugiej strony podany na pudełku sugerowany wiek graczy to dziesięć plus, ciężko więc mówić o tytule dla najmłodszych. Niestety, ilustracje na kartach są tyleż urocze, co bardzo dziecinne, a wręcz infantylne. W dodatku po prostu niezbyt dobrze narysowane. Wprawdzie na

pewno uśmiechniemy się, widząc po raz pierwszy psiego paladyna, kociego łucznika lub pingwina-maga, ale każdy kolejny rzut oka obnaży warsztatowe niedociągnięcia tych grafik – wyglądają one bardziej jak pokolorowane szkice niż ostateczne wersje ilustracji i, pomimo słodkich minek postaci, nieszczególnie zachęcają do gry.

Mechanicznie **Animale Tattica** należy do grupy, którą nazywam „cyferkowymi karciankami” – prostych, abstrakcyjnych tytułów, w których pierwsze skrzypce grają liczby. W grze Kawasakiego celem jest zejście ze wszystkich dziesięciu kart żołnierzy posiadanych na ręce. Dążymy do tego poprzez zagrywanie pojedynczych kart lub ich zestawów, stosując się do kilku ograniczeń. Na stole może znaleźć się jedna karta o nume-

rze wyższym niż karta poprzednio zagrana, zestaw składający się z takiej samej liczby kart jak zestaw zagrany wcześniej, jednak o wyższej wartości lub zestaw o równej łącznej wartości, ale składający się z większej liczby kart. W przypadku niemożności spełnienia jednego z tych warunków, gracz musi ogłosić, że wycofuje się z potyczki. Musi wówczas dobrać na rękę dwie karty ze swojej talii oraz kartę Ducha, o ile już jej nie posiada. Duchy to specjalne karty nie przyporządkowane do konkretnej armii, ale znacznie ułatwiające rozgrywkę – mogą np. liczyć się za dwie postacie i tym podobne.

Prostota zasad i szybkość rozgrywki (pojedyncza partia trwa maksymalnie około dwudziestu minut) to niewątpliwe zalety **Animale Tattica**. Niestety są to zalety je-





dyne. Gra jest koszmarnie „sucha”, a jej specyficzny zwierzęco-militarny klimat praktycznie niewyczuwalny. Mam ponadto wrażenie, że twórcy nie przemyśleli dobrze grupy docelowej tego tytułu, przez co jest on skierowany trochę do nikogo. Infantylnie ilustracje wskazują na grę typowo dziecięcą, jednak pudełkowy sugerowany wiek nie idzie z tym w parze. Dziesięć lat to raczej górna granica niż wiek minimalny, jeśli chodzi o możliwość zachwycenia się oprawą graficzną **Animale Tattica**.

Pod względem mechanicznym gra zaprojektowana jest poprawnie i niby wszystko w niej działa w miarę dobrze, brakuje jednak tego „czegoś”, co zatrzymałoby bardziej doświadczonego gracza przy stole na dłużej. Wspomniana prostota i szybkość sprawiają, że po pierwszej partii ma się nawet ochotę na kolejną, ale już przy trzeciej dochodzimy do wniosku, że gra nie ma wiele więcej do zaoferowania niż to, co zobaczyliśmy do tej pory i bez żalu odkładamy ją na półkę.

Przyznam, że jak na japońską grę, widać w **Animale Tattica** stosunkowo dużo tradycyjnego, europejskiego designu. Ja dostrzegam tu elementy znane z gier karcianych na przykład Reinera Knizii i Michaela

Schachta. Pewnie porównanie do takich projektantów można by uznać za komplement, gdyby nie fakt, że gra Kawasakiego przypomina mi raczej ich słabsze dzieła (zapraszam do lektury recenzji **Korsara** i **Call to Glory** we wcześniejszych numerach RT). Nie jestem fanem abstrakcyjnych tytułów, w których główną rolę grają kartoniki z nadrukowanymi cyferkami, rozgrywka opiera się przede wszystkim na liczeniu, a klimat i fabuła to sprawy pomijalne. Suche zasady można przeboleć, jeśli są one naprawdę dobre, tutaj niestety mamy do czynienia z mechaniką co najwyżej poprawną. Nie jest ona ani zepsuta, ani specjalnie porażająca. Ot, kolejna gra do przetestowania, opisanie z recenzenckiego obowiązku i późniejszego zapomnienia. Tym razem mamy więc w kąciku japońskim rozczerowanie, ale może za miesiąc będzie lepiej? Sprawdźcie koniecznie!

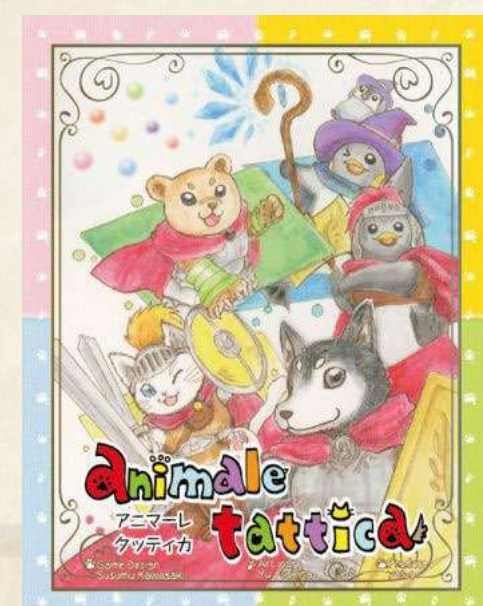


## podsumowanie:

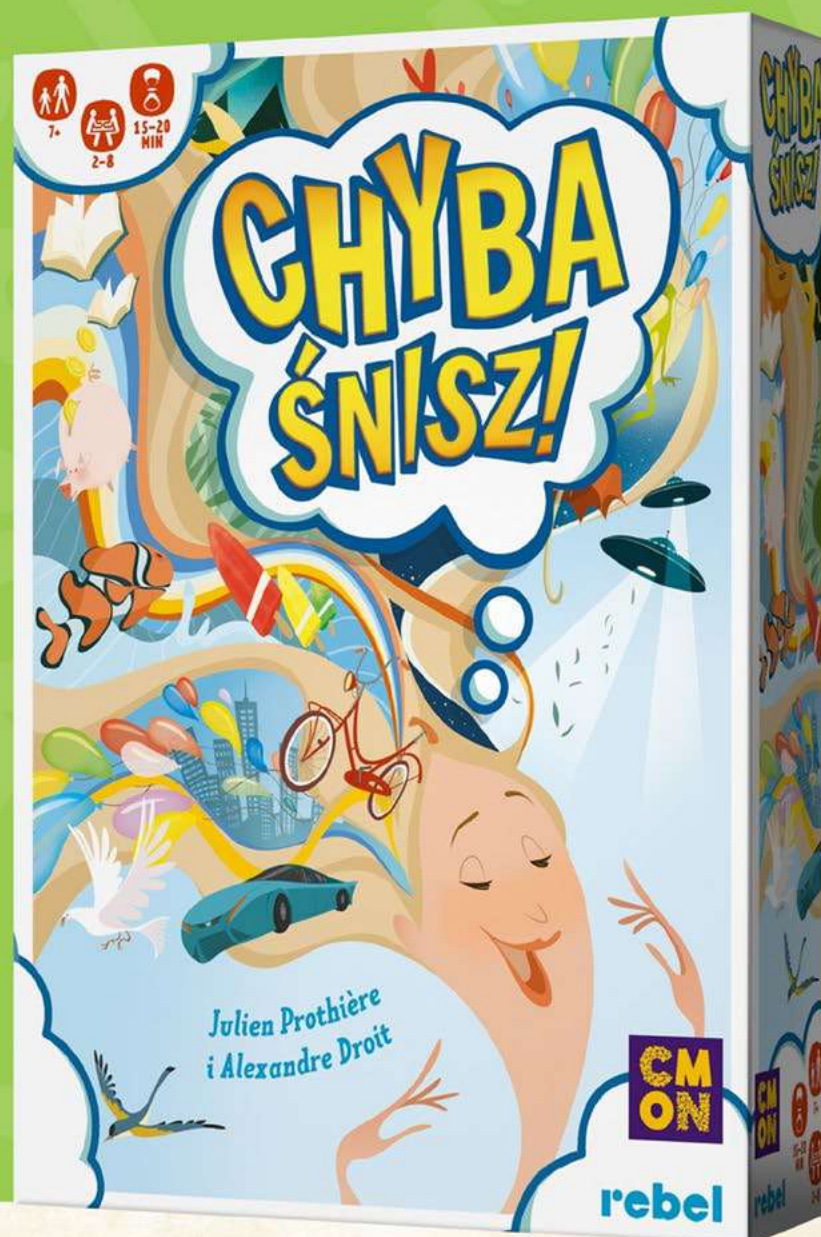
**Liczba graczy:** 2-4 osób

**Wiek:** 10+

**Czas gry:** ok 20 minut



kącik  
początkującego  
gracza



# to był kurczak czy hamburger?

Po zielonej łące chodził: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Widzisz logo Cool Mini Or Not na pudełku, otwierasz je, a w środku żadnej figurki? Chyba śnię, pomyślałem. Jak to? Przecież ta firma jest znana z tony plastiku, w prawie każdej swojej grze. A tu? Tylko karty, klepsydra i instrukcja. Czyżby to właśnie Chyba śnisz! było tym tytułem, który broni się mechaniką i nie trzeba dodawać do niego dodatkowej zawartości?

*Storytelling* to mechanika, która nie jest zbyt popularna wśród projektantów gier planszowych. Najczęściej jest ona dodawana jako element wielu mechanik. Przykładem niech będą **Gloomhaven** i **Kroniki zbrodni**. Tam „opowiadanie historii” jest raczej próbą tworzenia tła fabularnego, dzięki czemu gracze bardziej wczuwają się podczas rozgrywek. Jeśli jednak zaczniemy szukać tytułów, w których gracze bawią się w narratorów, tworząc coś w trakcie gry,



okaże się, że nie jest ich zbyt wiele. Wśród nich jeszcze mniej jest gier dobrych. Kanonem oczywiście są **Dawno, dawno temu...** i nieśmiertelne **Story Cubes**. Z drugiej strony, ile razy można w nie grać?

I tu właśnie na pomoc przychodzi, przynajmniej w teorii, **Chyba śnisz!**. Gra to czyste, niczym nieskrępowane tworzenie historii. W pudełku znajdziemy sto pięćdziesiąt sześć kart z ilustracjami o bardzo zróżnicowanej tematyce, klepsydrę i trzy karty punktacji. Rozgrywka podzielona jest na dwie fazy. Pierwsza to śnienie, kiedy wszyscy opowiadamy sen. Każdy gracz ma do dyspozycji na ręce trzy karty. Dodając coś do historii, zagrywa jedną z nich na stos. Oczywiście karta powinna nawiązywać lub obrazować to, o czym opowiada gracz. Nie mamy tu podziału na tury, wszyscy grają równocześnie. Co ciekawe, na stworzenie historii mamy tylko dwie minuty, więc musimy się spieszyć, czas jest bowiem nieubłagany. Historia kończy się w momencie, kiedy w klepsydrze przesypie się cały piasek.

Wtedy przechodzimy do drugiej fazy. W niej będziemy przypominać sobie to, co stworzyliśmy tuż przed momentem. Gracz, który jako ostatni zagrał kartę, odwraca stos kart i stara się określić, co na znajduje się na pierwszej z nich. Jeśli zrobi to samodzielnie, drużyna otrzyma dwa punkty, jeśli skorzysta z czyjejś pomocy – jeden, jeśli natomiast ani on, ani pozostali uczestnicy zabawy nie będą pamiętali, co na niej się znajduje – drużyna straci dwa punkty. Przypominanie robimy po kolei i każdy gracz będzie musiał przypomnieć sobie jedną kartę. Na końcu tej fazy podliczamy punkty i ustalamy nasz poziom. Żeby nie było wstydu, gracze powinni uzyskać powyżej trzydziestu jeden punktów.

Wyniki niższe opisane są jako nie najlepsze, które drużyna powinna poprawić.

**Chyba śnisz!** bardzo dobrze sprawdziło się na moim stole. Grając z dziećmi, trenowałem z nimi opowiadanie historii, tworzenie i trzymanie się głównego wątku, a później przypominanie sobie tych treści. Podczas zabawy dziecko nabywa wielu przydatnych kompetencji, które może wykorzystywać w szkole lub przy okazji różnych sytuacji społecznych. Dzięki temu, że gra ma bardzo proste zasady, dzieci mogą grać w nią same bez nadzoru osób dorosłych. Podczas partii z dorosłymi, gra staje się szaloną, zachęcającą do improwizacji grą imprezową, podczas której śmiechom nie ma końca. Nie dość, że tworzone historie są bardzo ciekawe, to sam proces ich powstawania jest niezwykle przyjemny.

Faza przypominania to także okazja do pośmiania się, szczególnie wtedy, gdy gracze mają tendencję do wyliczania przedmiotów podczas opowiadania. Co było pierwsze? Zając czy hamburger? Matka z dzieckiem czy para zakochanych? A kiedy zrobiliśmy zmianę tematu? Często podczas tej fazy gracze mają wiele pytań, ale niewiele odpowiedzi. Ilustracje są na tyle pojemne treściowo, że zachęcają do tworzenia ciekawych opisów i nie zamykają graczy w schematach, pozwalając na różnorodną interpretację.

W **Chyba śnisz!** najbardziej podoba mi się nawiązanie do czystej idei *storytellingu*, ponieważ jest to jedyna mechanika gry. Nie ma tu zbędnych dodatków, które komplikują rozgrywkę. Gracze po prostu opowiadają sobie historię. Gra bardzo wciąga oraz angażuje i rzadko kiedy kończy się na jednej partii. Jako że **Chyba śnisz!** pozwala

na grę w od dwóch do ośmiu osób, a czas rozgrywki to około trzydziestu minut, idealnie nadaje się na wspólne wyjazdy, kolonie lub do szkolnych świetlic. Zasady są banalne i nie wymagają żadnego doświadczenia od osób grających. W grę mogą grać wszyscy już od piątego lub szóstego roku życia. **Chyba śnisz!** to pozycja, która odrodziła moją wiarę w gatunek gier-opowieści i pozwoliła na nowo się nim cieszyć. Owszem, nie będę jej wyjmował każdego dnia, nie chcę bowiem popadać w schematy, ale partii w nią nie odmówię.



## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2-8 osób

**Wiek:** 7+

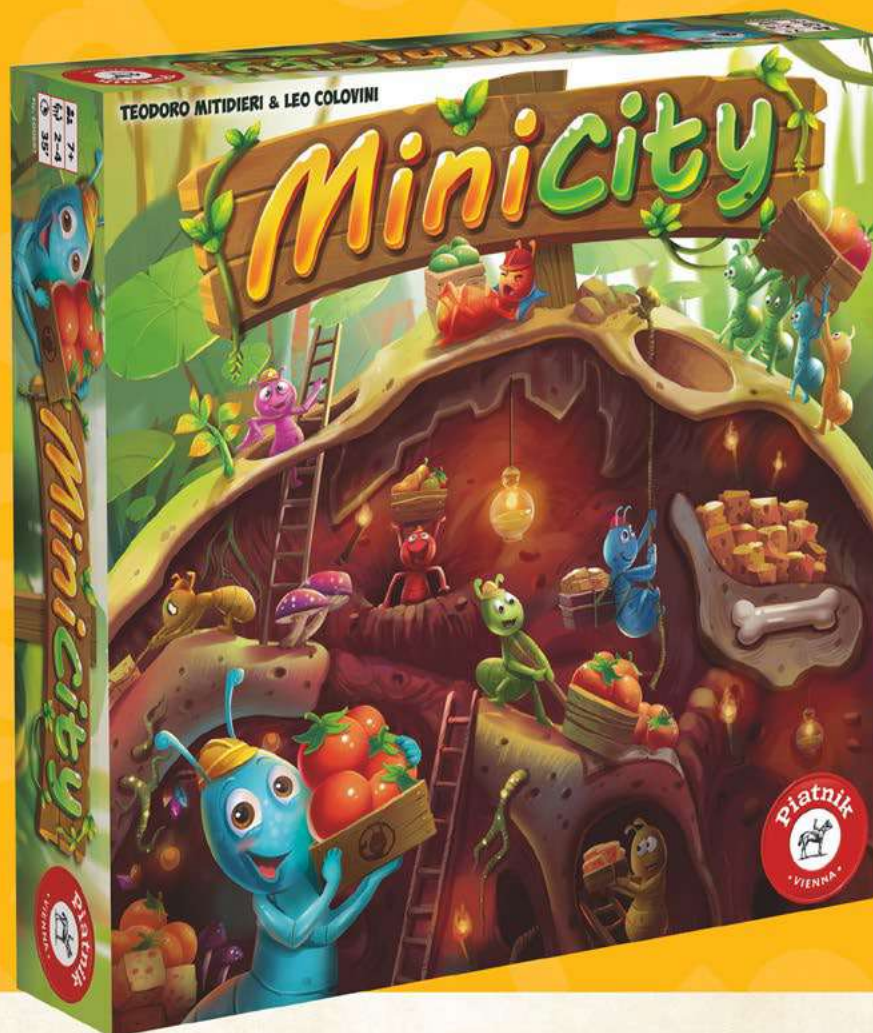
**Czas gry:** 30 minut

**Cena:** 69,95 złotych



- ✓ *storytelling* w czystej postaci,
- ✓ proste zasady,
- ✓ bardzo angażuje graczy.
- ✗ trochę za duże pudełko.

kącik  
gier  
familijnych



# wyścigi mrówek

W kopiec wdepnął: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Mini City to gra autorstwa dwóch projektantów. O ile nazwisko Teodoro Mitidieri może niewiele wam mówić, o tyle osoba Leo Coloviniego jest mocno rozpoznawalna na scenie międzynarodowej. Jak wyszła ta współpraca? Sprawdźmy.

**Mini City** bardzo przyjemnie zaskakuje zawartością pudełka. Znajdziemy w nim dużą planszę mrowiska, tekturowe figurki mrówek, skrzynki na zasoby, ponad sto kart i aż sto drewnianych znaczników pożywienia. Jak na grę dla dzieci, zawartość jest znacznie powyżej wszelkich standardów.

Gdyby nie oznaczenia na pudełku i opis gry, zakładałbym, że mam przed sobą grę skierowaną do znacznie starszego odbiorcy. Warto dodać, że instrukcja znajdująca się w pudełku napisana jest w kilku językach, co pozwala na rozegranie partii z osobami niemówiącymi po polsku.

**Mini City** to gra, w której gracze starają się pozbyć wszystkich posiadanych przez siebie żetonów jedzenia. Robią to poprzez zagrywanie kart ruchu umożliwiających poruszanie się po planszy jedną z figurek mrówki. Mamy tu sporo planowania. Owa dy poruszają się bowiem o tyle pól, ile kart w kolorze mrówki leży na specjalnych polach, na boku planszy. Nie dość, że ruch mrówki uzależniony jest od zagryanych przez nas i poprzedników kart, inni gracze mogą skutecznie utrudniać nam poruszanie się. Muszę przyznać, że ta mechanika jest nie tylko bardzo ciekawa, ale też powoduje, że gracze mają bardzo duży wpływ na poczynania przeciwników. Podobnie zresztą wygląda



pozbywanie się jedzenia. Na planszy mamy wyznaczone miejsca, w których możemy to zrobić. Każde miejsce to inny typ (kolor) pokarmu, a także liczba pól na kostki pożywienia. O ile na początku gry bardzo łatwo pozbyć się drewnianych znaczników, o tyle im dłużej trwa partia, zadanie staje się znacznie trudniejsze. Podczas mojej pierwszej gry bardzo obawiałem się, że ciągle będziemy robić to samo i że zadanie nie będzie zbyt wymagające. Na szczęście końcówka rozwiązała moje obawy, było ciasno i zaczęło się przyjemne kombinowanie.

**Mini City** to bardzo specyficzny wyścig. Niby kolorowo, niby tematyka dla dzieci, niby bardzo proste zasady. Pod płaszczykiem gry rodzinnej, kryją się jednak bardzo sprytne i ciekawe mechanizmy. Pokuszę się nawet o stwierdzenie, że gra w gronie zaawansowanych graczy przybierze całkowicie inną formę niż podczas rozgrywki z dziećmi. Te bowiem nie zobaczą wielu opcji, które autorzy skrzętnie poukrywali. Na szczęście tytuł dobrze sprawdzi się także w grze w gronie rodzinnym. Tematyka i oprawa graficzna jest atrakcyjna. Zasady nie przytłaczają, a gra

oferuje sporą dozę zabawy. Nie nastawiajcie się jednak na granie z dziećmi młodszymi niż dziewięć lat, ponieważ mogą one mieć problemy ze zrozumieniem wszystkich połączeń pomiędzy akcjami.

O ile tematyka i oprawa graficzna bardzo mi się podoba, o tyle jest z nią mały problem, jeśli chodzi o czytelność gry. Mnogość kolorów i elementów zaciemniają niestety obraz. Trzeba się do tej ferii barw i kształtów przyzwyczaić, żeby skutecznie grać. Na ogromny plus trzeba zaliczyć wykonanie. W sporym pudełku kryje się bowiem sporo drewna, żetonów, kart i bardzo duża plansza. Elementy są solidnie wyprodukowane i dają poczucie dobrze wydanych pieniędzy. **Mini City** to taki wilk w owczej skórze. Pod płaszczykiem niewinności kryje się bardzo ciekawa gra ze sporą negatywną interakcją. Plusem jest dołączony wariant zaawansowany, który dodaje głębi i poszerza wachlarz możliwości graczy.

Podsumowując, bardzo pozytywnie się zaskoczyłem. Spodziewałem się banalnej i prostej gry do pogrania z córką, a dostałem

ciekawą mechanicznie planszówkę, którą chętnie wyciągnę na spotkaniu z kolegami.

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2-4 osób

**Wiek:** 7+

**Czas gry:** ok 30 minut

**Cena:** 94.95 złotych



- ✓ wykonanie i komponenty,
- ✓ bardzo ciekawa mechanika zagrywania kart.
- ✗ oprawa graficzna, która obniża czytelność gry.

kącik  
gier  
historycznych



# Black Orchestra

 Zamach przeprowadził: **Ryszard „Raleen” Kita**

Jak wiadomo, nie wszyscy Niemcy podczas II wojny światowej byli źli. Niektórzy próbowali nawet zabić Hitlera, aby sprowadzić III Rzeszę na drogę pokojowego współistnienia z innymi państwami. Źli byli tylko naziści, którzy im przeszkadzali. O tych dobrych Niemcach opowiada nam gra Black Orchestra.

Nazwa gry pochodzi od nazwy tajnej organizacji spiskowej „Schwarze Kapelle” (po angielsku „Black Orchestra”, a po naszymu „Czarna Orkiestra”), która rzeczywiście usiłowała zabić Hitlera. Jedną z najśłynniejszych tego typu akcji był nieudany za-

mach pułkownika Clausa von Stauffenberga w Wilczym Szańcu, kwaterze Hitlera położonej niedaleko dzisiejszego Kętrzyna, dokonany 20 lipca 1944 roku. Pułkownik von Stauffenberg, jeden z uczestników narad sztabowych w Wilczym Szańcu, zostawił

w sali narad, w której znajdował się Hitler, niedaleko niego teczkę z ładunkiem wybuchowym. Niestety podczas dyskusji nad mapami jeden z oficerów przełożył ją pod betonowy stół, nad którym dyskutowano. Betonowa konstrukcja wytłumiła wybuch na tyle, że Hitler, chociaż kontuzjowany, przeżył.

Inną, znaną próbę zamachu podjęli 13 marca 1943 r. pułkownik Hennig von Tresckow i porucznik Fabian von Schlabrendorff. Przygotowali oni bombę z zapalnikiem chemicznym, która znajdowała się w dwóch butelkach koniaku. Plan spiskowców był taki, aby wnieść bombę na pokład samolotu, którym leciał Hitler. Tam miała eksplodować.

dować, gdy samolot będzie w powietrzu. W tym celu jeden ze spiskowców przekazał paczkę z koniakiem zaprzyjaźnionemu pułkownikowi lecącemu z Hitlerem, z prośbą by ten dostarczył ją innemu oficerowi. Paczkę wniesiono na pokład samolotu. Niestety plan się nie powiódł z przyczyn technicznych. Paczkę przekazano do ładowni, gdzie po wzniesieniu się samolotu na dużą wysokość panowała niska temperatura i zapalnik chemiczny nie zadziałał.

**Black Orchestra** jest grą kooperacyjną, w której celem graczy jest przeprowadzenie udanego zamachu na Hitlera. Wszyscy gracze stanowią uczestników siatki spiskowej, która musi zgodnie współpracować, aby wyeliminować Hitlera i sprowadzić Niemcy na dobrą drogę. Jak wyglądałaby ta dobra droga, nie będę się już zanadto rozwodził. Zainteresowanych tematem odsyłam do odpowiednich książek. Zanim przejdę do mechaniki gry, parę słów o wykonaniu i grafice. Dostajemy duże, solidne pudło, w nim wiele elementów, takich jak kilka rodzajów kart, specjalne kości i znaczniki w postaci drewnianych kosteczek oraz żetony. Plansza jest sztywna i prezentuje się bardzo solidnie. Od strony graficznej nie mam zastrzeżeń. Wszystko wygląda estetycznie i wciągająco. Jest to dość lekka gra, trochę z pogranicza eurogier i gier o tematyce historycznej. Niestety tego typu gry mają obecnie często bardzo „cukierkową” grafikę, czym różnią się nie tylko od gier wojennych, ale też od starszych eurogier. W tym przypadku szczęśliwie wydawca nie poszedł w tym kierunku, co z mojego punktu widzenia jest wielką zaletą tego tytułu.

W grze każdy z graczy kieruje jednym ze spiskowców przedstawiających historyczne postacie. Jest ich sporo, więc rozgrywka rozpoczyna się od wylosowania przez każdego uczestnika swojej postaci. W **Black Orchestra** grać może od jednego do pięciu graczy, co pozwala nam elastycznie dostosować się do liczby chętnych do gry. Nieraz zdarza się przecież, że na spotkaniu pojawiają się dodatkowe osoby albo ktoś w ostatniej chwili odpadnie z przyczyn losowych. Dzięki temu, że wymagana liczba graczy nie jest sztywna, możemy sobie z tym

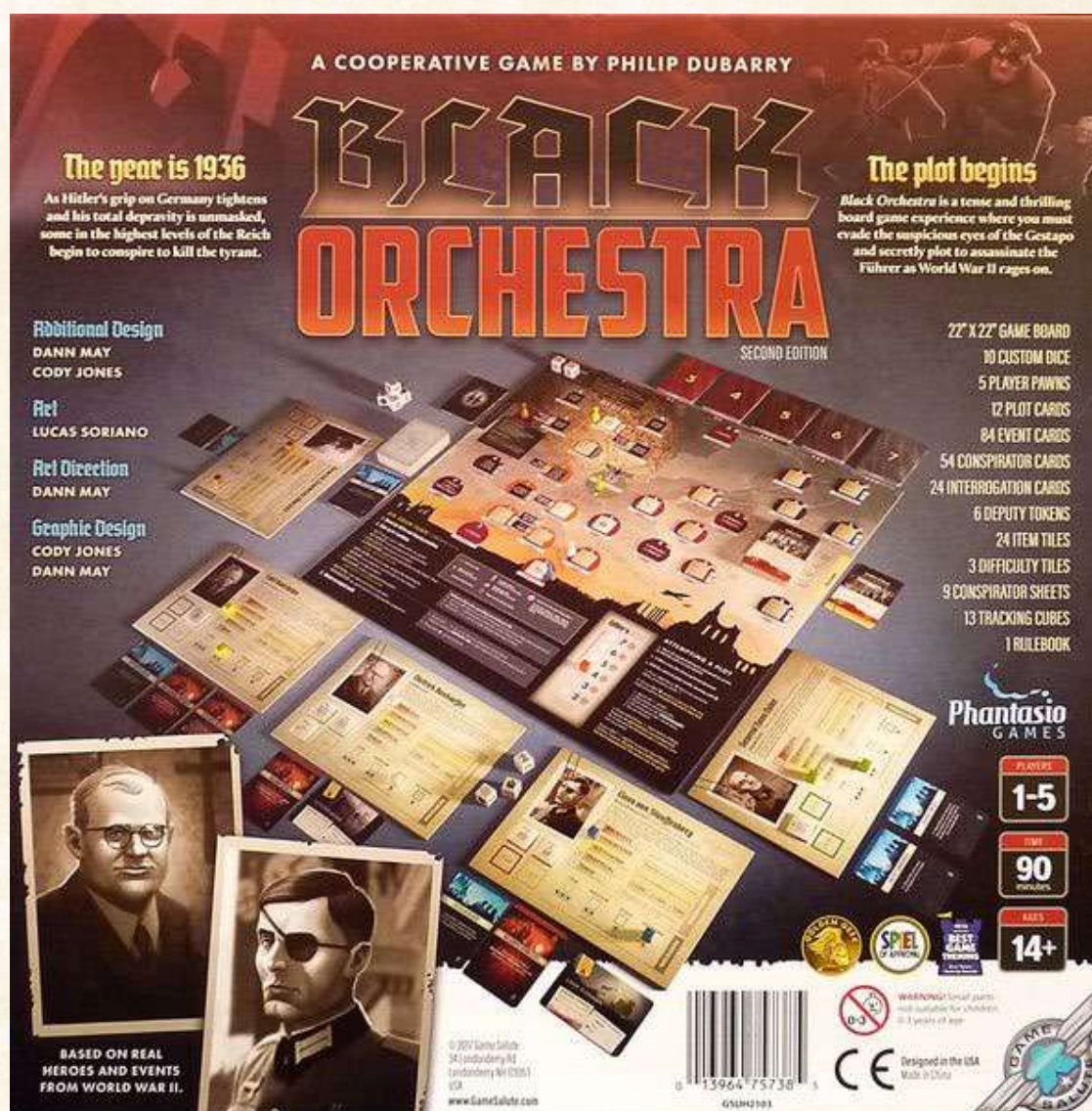
poradzić. Postacie posiadają szereg cech i umiejętności oraz przynależą do różnych formacji i służb sił zbrojnych, czy też szerzej grup zawodowych, ponieważ zdarzają się wśród nich również cywile.

Podczas gry nasze postacie, czyli członkowie niemieckiego ruchu oporu, przemieszczają się po planszy, gromadząc różne przedmioty i inne atuty, które pozwolą im skutecznie przeprowadzić zamach na Hitlera. Jak już było powiedziane, wszystkie postacie muszą współpracować. Działanie w pojedynkę nie przyniesie bowiem sukcesu. Po planszy przemieszcza się również Hitler i inni przedstawiciele naczelnych władz III Rzeszy (Goering, Bormann, Himmler, Goebbels i inni). Ich ruch wyznaczają karty wydarzeń i w zasadzie nie da się go przewidzieć.

Aby dokonać zamachu na Hitlera, spiskowcy muszą zgromadzić odpowiednie przedmioty i bonusy. Postacie zbierają różne karty i żetony z planszy. Bardzo ciekawa jest tu procedura aktywacji poprzez rzut trzema kostkami, który może doprowadzić do tego, że postać znajdzie się w kręgu podejrzanych

albo poziom podejrzeń w stosunku do niej wzrośnie. Alternatywą jest wykonanie trzech osobnych akcji: ruchu, poszukiwania przedmiotów i ciągnięcia karty. Ostatecznie postać mająca wykonać zamach musi się też znaleźć na polu, na którym aktualnie przebywa Hitler.

Na przedmiotach i atutach czerpanych z kart sprawa się nie kończy. Aby w ogóle postać mogła podjąć próbę zamachu, musi być odpowiednio zmotywowana. Występuje pięć poziomów motywacji. Pozwalają one na wykonywanie coraz dalej idących akcji. Niektóre formy zamachu może przeprowadzić tylko postać, która osiągnęła ostatni poziom. Od motywacji zależy też to, jakie akcje możemy wykonywać. Im wyższy poziom, tym większe możliwości w tym względzie: począwszy od drugiego poziomu postać może ciągnąć więcej kart, począwszy od trzeciego może używać swoich specjalnych zdolności, a począwszy od czwartego poziomu może próbować wykonać zamach na Hitlera. Nie ma jednak nic za darmo, ponieważ wraz z większym zaangażowaniem rosną też szanse na to, że Gestapo zacznie



zwracać baczniejszą uwagę na naszą postać. Poziom podejrzeń w stosunku do danej postaci ma cztery poziomy. Gdy nie zdołamy się w porę oczyścić, możemy zostać aresztowani. O ile inni gracze nie pomogą takiej postaci wydostać się z więzienia, może ona nawet wsypać całą siatkę.

Kolejny element mechaniki to poparcie, jakim cieszy się Hitler w społeczeństwie i w armii. Im jest ono wyższe, tym trudniej dokonać zamachu. Zagrywając karty, gracze mogą w ograniczonym stopniu wpływać na ten parametr. Największy wpływ na niego mają jednak kolejne wydarzenia historyczne przedstawione za pomocą osobnej talii kart wydarzeń. Oddają one przebieg II wojny światowej. Zostały w związku z tym podzielone na siedem grup (okresów). Zawsze zachodzi tylko część wydarzeń z danego okresu, więc szansa na to, że ich sekwencja dokładnie się powtórzy jest znikoma. Znając przebieg wojny, mniej więcej będziemy w stanie ocenić, czego się spodziewać. Wspomnę jeszcze o generowanych przez karty wydarzeń rajdach Gestapo, które wprowadzają do gry dodatkowy element nieprzewidywalności i nieliniowości. Wraz z upływem rozgrywki stają się one coraz groźniejsze, zwłaszcza dla postaci, które mają wysoki poziom podejrzeń. Jeszcze jeden istotny czynnik stanowi oddanie na planszy kontroli terytoriów zmieniającej się wraz z rozwojem wojny. Jak wiadomo, początkowo Niemcy opanowują coraz to nowe obszary, a pod koniec wojny ich stan posiadania zaczyna gwałtownie się kurczyć. Z poszczególnymi obszarami związane są dodatkowe możliwości i zagrożenia.

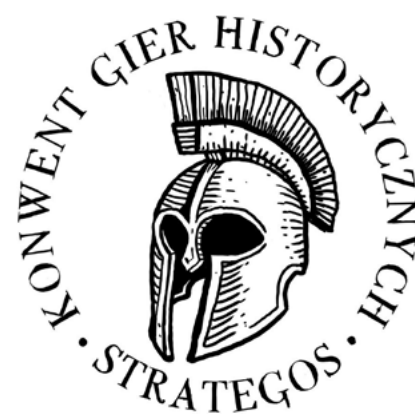
Od strony historycznej najbardziej podoba mi się zróżnicowanie postaci, bardzo dobrze oddających cechy poszczególnych uczestników „Schwarze Kapelle”, a także parametry motywacji i popularności Hitlera w społeczeństwie. W rzeczywistości tak to właśnie było, że spiskowcy długo działali dość niezdecydowanie, ponieważ większość z nich była żołnierzami związanymi przysięgą, a w przypadku cywilów typowym dla Niemców rozumieniem praworządności, przejawiającym się w podporządkowaniu każdej noszącej legalne znamiona władzy.

Gdy Hitler był u szczytu powodzenia, nie czuli się na siłach i nie mieli aż tak wielkiej potrzeby pozbycia się go. Sytuacja zmieniła się, gdy III Rzesza zaczęła ponosić klęski. Te rozwiązania, wraz z paroma bardziej szczegółowymi, świetnie oddają historię i budują klimat gry.

Rozgrywka, mniej więcej zgodnie z tym co podawane jest oficjalnie, trwa około dwóch godzin, ale można ją skończyć w półtorej godziny, a można też grać do trzech godzin. Gra nadaje się do wytłumaczenia graczom przed rozgrywką i chociaż na pierwszy rzut oka może wyglądać trochę skomplikowanie, w rzeczywistości nie jest trudna. Przyswajaniu zasad sprzyja to, że mamy do czynienia z grą kooperacyjną. Nie ma tu rywalizacji między graczami. Wszyscy gramy razem przeciwko mechanizmowi gry, więc odpowiedzi są jak najbardziej na miejscu.

Tym, co zapewne interesuje graczy najbardziej jest regrywalność, czyli powtarzalność kolejnych rozgrywek, ich różnorodność i skalowalność, czyli to, jak dobrze gra wypada w różnych składach osobowych. Już choćby sam pobieżny rzut oka na to co pisałem o mechanice gry pokazuje, że akcja może się potoczyć w bardzo różnych kierunkach. Przeprowadzić udany zamach na Hitlera nie jest łatwo i trzeba dobrze współpracować przez całą rozgrywkę oraz stopniowo wypracowywać sobie ku temu możliwości. Pod koniec okazuje się, że czasu nie mamy aż tak dużo jak nam się na początku wydawało. Co do składu, im więcej graczy, tym ciekawsza rozgrywka. Poszczególne warianty są jednak ułożone tak, aby gra w mniejszym gronie także była ciekawa.

Muszę przyznać, że na grę **Black Orchestra** trafiłem zupełnie przypadkiem i z początku nie potraktowałem jej zbyt poważnie, ale mimo swojego nietypowego charakteru potrafiła mnie wciągnąć, co może stanowić najlepszą rekomendację. Warto podejść do niej oczywiście z przymrużeniem oka. Niewątpliwym plus i odmiana w stosunku do wielu innych tytułów płynie z kooperacyjnego charakteru rozgrywki.



Zapraszamy na V edycję **Konwentu Gier Historycznych „Strategos”**, która odbędzie się 12-14 kwietnia 2019 roku w klubie „Agresor” działającym na Wydziale Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej (ul. Nowowiejska 20, sale: 516, 519 i 548).

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 1-5 osób

**Wiek:** 13+

**Czas gry:** ok 120 minut

**Cena:** ok 240 złotych



- ✓ krótka i szybka rozgrywka,
- ✓ wciągający temat,
- ✓ dobrze oddane realia historyczne działalności „Schwarze Kapelle”,
- ✓ łatwe do wytłumaczenia zasady,
- ✓ stosunkowo duża regrywalność.
- ✗ na pierwszy rzut oka może sprawiać wrażenie gry wybielającej niemiecką historię okresu II wojny światowej,
- ✗ dla niektórych wadą może być brak rywalizacji między graczami.

The background is a solid red color with several large, semi-transparent pink geometric shapes scattered across it. These shapes include rectangles, circles, and irregular polygons, some of which are tilted at various angles. The text 'rebel times' is centered in the middle of the image in a white, bold, sans-serif font.

**rebel times**