

temat numeru: **KEYFORGE: ZEW ARCHONTÓW**

rebel times

maj 2019

nowości i wiadomości ze świata gier planszowych

numer 140

Keyforge: Zew Archontów

w tym szaleństwie jest metoda

recenzja: **Na skrzydłach**

karmnik, lornetka, plans(z)ówka

wywiad z Krzysztofem Piskorskim

co w środku?

**Fruit Friends . Tagi . Labirynt Słów . Na skrzydłach . Newton . Red Light .
Stellium . Zakochanie
i wiele więcej.**

PLANETA™



stwórz najdoskonalszą planetę!



rebel

od redakcji

Dobble od wielu miesięcy było niekwestionowanym królem sprzedaży. Top 1 w naszym sklepie internetowym. Przez ostatnie tygodnie zostało jednak zdetrozowane przez talie Archonta do **KeyForge**. Cóż jest tak magicznego w tej zdaje się niepozornej grze, że szturmem podbiła serca graczy? Kuszący jest model rozgrywki, którzy przywraca najlepsze tradycje gier karcianych, nim te stały się pojedyńkiem trzech najlepszych archetypów z danej edycji. Każda talia jest losowa, nie ma dwóch takich samych, nie można nic w nich zmieniać. To taki draft bez draftu, który udowadnia, że Richard Garfield nadal czuje to, co najlepsze w grach karcianych.

Drugi produkt, który przebił sprzedaż **Dobble** to dla mnie najwspanialsze zaskoczenie. Obecność na drugim miejscu **Podręcznika gracza do Dungeons & Dragons** oznacza bowiem, że nasz kraj budzi się z erpegowego letargu i być może czeka nas kolejna fala zainteresowania tym typem rozrywki. W przededniu premiery **Zewu Cthulhu**, wielkiego sukcesu polskich zbiorów społecznościowych, to bardzo budująca prognoza. Czy czeka nas kolejna złota era gier fabularnych w Polsce? Czas pokaże.

Do zobaczenia za miesiąc!

spis treści

- 4 _____ nowości&aktualności
- 6 _____ temat numeru: **Keyforge: Zew Archontów**
- 
- 10 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza
- 12 _____ **Zew Cthulhu: Samotnie przeciwko ciemności**
- 14 _____ **Na skrzydłach**
- 18 _____ **Stellium**
- 20 _____ **Zakochanie: Gda dla dwojga**
- 22 _____ **Newton**
- 25 _____ wywiad z Krzysztofem Piskorskim
- 28 _____ **Red Light: A Star is Porn**
- 31 _____ kącik japoński
- 33 _____ kącik początkującego gracza: **Labirynt słów**
- 35 _____ kącik gier rodzinnych: **Tagi**
- 37 _____ kącik gier historycznych: **Relacja z V edycji konwentu Strategos**

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

www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

rebel

nowości & aktualności



Zaginiony klucz

Na maj wydawnictwo Rebel zapowiada premierę **Zaginionego klucza**, polegającej na współpracy gry towarzyskiej o bardzo uniwersalnym charakterze, opartej 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 podpowiedziami przywódcy oraz własną dedukcją. 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.

Rozgrzywka trwa cztery rundy, a w każdej z nich drużyna ma trzy minuty na podjęcie decyzji o tym, które karty eksploracji odrzuca. 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. Każda decyzja podejmowana przez uczestników jest istotna dla rozgrywki i może przesądzić o zwycięstwie lub przegranej.

Do gry dostępna jest dedykowana aplikacja, która usprawnia zabawę: pozwala odnotować numer klucza, prowadzi graczy oraz zawiera minutnik. Jej instalacja nie jest konieczna do gry, ale może ją ułatwić i uczynić jeszcze przyjemniejszą.

Wyspa skarbów

Wyspa skarbów to gra, podczas której bierzecie udział w ekscytującym poszukiwaniu ukrytego skarbu. Jeden z graczy wciela się w rolę kapitana Długiego Johna Silvera. Tylko on wie, gdzie został ukryty skarb. Na jego nieszczęście załoga postanowiła go uwięzić i przywłaszczyć sobie majątek. Aby tego dokonać, zdrazieccy piraci, czyli pozostali gracze, przesłuchują Długiego Johna i przekopują wyspę. Ten musi ich zwodzić



i w odpowiednim momencie zbiec z więzienia, aby zabezpieczyć swój skarb, zanim położy na nim łapy zbuntowana załoga. Na samym początku należy wybrać gracza, który wcieli się w Długiego Johna Silvera. Jego cel będzie taki sam jak pozostałych graczy-piratów (zdobycie skarbu), jednak sposobem gry będzie różnił się od reszty. Podczas gdy piraci będą eksplorowali mapę, on sam będzie musiał udzielać im wskazówek – oczywiście w taki sposób, aby nie poszło im zbyt łatwo. Rozgrzywka jest podzielona na serię tur i kończy się, gdy któryś z graczy (John lub jeden z piratów) znajdzie skarb.

Kolejne tury wyznaczane są przez kalendarz – to on wskazuje, który z piratów będzie wykonywał swoją turę (jeden konkretnego dnia). Kalendarz zawiera również losowy układ wydarzeń wpływających na rozgrywkę i określających typy wskazówek udzielanych przez Johna Silvera.

Udzielając wskazówek, John Silver może zarówno mówić prawdę, jak i blefować (o ile uzyskał już prawo do blefu). Udzielając wskazówki, oznacza ją odpowiednim żeto-

nem; żeton prawdy oznacza, że wskazówka jest prawdziwa, natomiast żeton blefu... Cóż, po jego użyciu nigdy nic nie wiadomo. Typy wskazówek udzielanych przez Johna są różne i odnoszą się do tego czy na danym obszarze mapy znajdziemy skarb, czy też nie. Piraci w ramach swoich akcji mogą przemieszczać się po planszy oraz przeszukiwać jej obszary. W przypadku przeszukiwania John Silver nie może skłamać – jeśli na obszarze zaznaczonym przez pirata jest skarb, wygrywa on grę. W momencie, w którym John Silver ucieknie z więzienia (w kalendarzu pojawi się odpowiednie wydarzenie), zmienia się tryb gry. Nie pojawiają się już nowe wskazówki, a sam John może rozgrywać akcje związane z poruszaniem się. Jeśli jego pionek stanie w miejscu skarbu zanim dotrą tam piraci – wygrywa.

Wyspa Skarbów to wyjątkowe połączenie gry przygodowej z elementami blefu. Każdy z graczy, niezależnie od otrzymanej roli, będzie musiał działać w taki sposób, aby nie zdradzić pozostałym zbyt wiele ze swoich planów.

Premiera gry już lipcu.

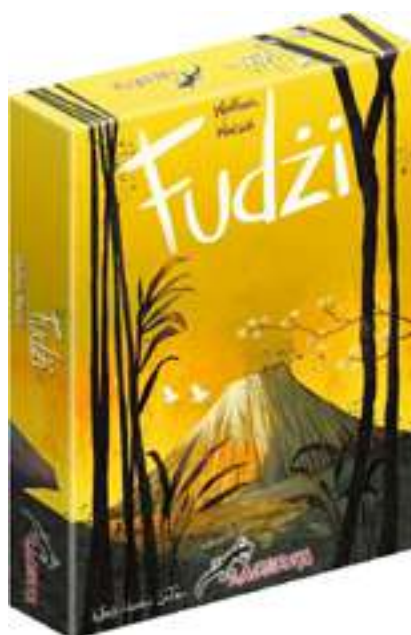


Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie

W kwietniu nakładem wydawnictwa Rebel swoją premierę miał **Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie**. Jest to w pełni kooperacyjna przygodowa gra fantasy przeznaczona dla od jednego do pięciu graczy. Ty i twoi przyjaciele będziecie mogli wcie-

lić się w słynnych bohaterów z powieści Władca Pierścieni J.R.R. Tolkiena. Będziecie podróżować przez Śródziemie, walczyć z niegodziwymi łotrami, dokonywać odważnych wyborów i mierzyć się ze złem, które zagraża krainie.

Podróże przez Śródziemie oferują wciąż wciągającą kampanię, rozwidlającą się fabułę, wiele zadań pobocznych i dynamicznie generowaną mapę. Wszystko to sprawia, że każda rozgrywka będzie zaskakująca i niepowtarzalna. W trakcie połączonych ze sobą fabularnie scenariuszy będziecie musieli współpracować, aby rozwikłać tajemnice, pokonać wrogów i bronić Śródziemia przed zakusami ciemności.



Fudzi

Wydawnictwo Lacerta planuje na koniec kwietnia **Fudzi**, w której to grze uczestnicy zabawy wcielają się w role podróżników pragnących zwiedzić najstłynniejszy wulkan w Japonii, tytułową Górę Fudzi. Niestety, tuż przed dotarciem na szczyt czujecie, że ziemia zaczyna się trząść. Wulkan, który był uśpiony przez ponad dwieście lat właśnie wybuchł.

Musicie natychmiast zmienić plany i jak najszybciej zacząć ucieczkę przed śmiernymi strumieniami gorącej lawy. Czy uda się wam wszystkim dotrzeć bezpiecznie do wioski, zanim którykolwiek członek

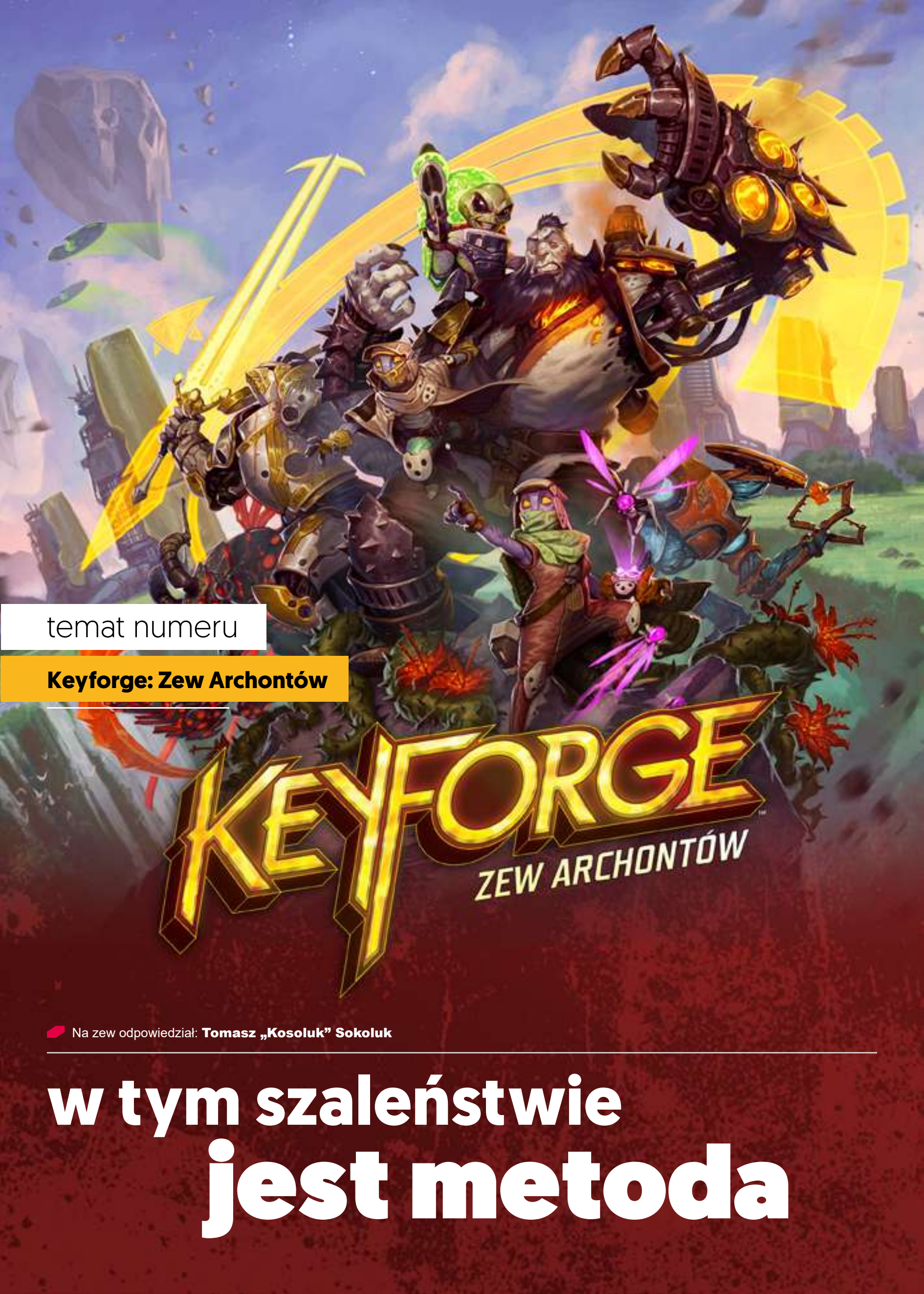
eskapady padnie ofiarą lawy albo opadnie z sił? Będziecie potrzebować trochę szczęścia, aby wygrać wyścig z czasem. Najważniejsza będzie jednak współpraca: bez niej z pewnością nie uda się wam uciec z życiem. Klimatycznie zaprojektowane karty, różne umiejętności postaci oraz siedem scenariuszy i cztery poziomy trudności spowodują, że gra w Fudzi za każdym razem przysporzy wam mnóstwa emocji.



Lochy i kwoki

Lochy i kwoki to majowa propozycja od Black Monk Games. Wraz z grupą poszukiwaczy przygód schodzisz do podziemi, aby odnaleźć chwałę i bogactwo. Skarby są wszędzie. Wszystko, co musisz zrobić, to chwycić je, zanim zrobi to ktoś inny. Zaraz, zaraz... czemu nagle zrobiło się tak gorąco? Halo? Gdzie się wszyscy podziali? Czy to łuski? Cholera! To chyba smooooo...

Poznaj lochy i smoki, i sprawdź czy jesteś na tyle sprytny, spostrzegawczy oraz szybki, aby zagarnąć najwięcej skarbów dla siebie, jednocześnie nie dając się złapać mieszkańcom gdzieś w podziemiach smokowi. Równoczesna, dynamiczna rozgrywka nie pozwoli ci się nudzić. Wykrzyknij, którego typu skarbów jest w komnacie najwięcej, nim zrobi to ktoś inny.



temat numeru

Keyforge: Zew Archontów

KEYFORGE

ZEW ARCHONTÓW

Na zew odpowiedział: **Tomasz „Kosoluk” Sokoluk**

**w tym szaleństwie
jest metoda**

Zastanawiałem się czy zdołałbym przywrócić nieco z tego ekscytującego grania, którego cechą charakterystyczną było to, że nie korzystano z uniwersalnych narzędzi. Każdy z graczy miał skarby, których nie miał żaden inny gracz, ale miał też znacznie słabsze karty, których należało użyć w mądry sposób [...]. Lubię zwyciężać dzięki użyciu kart, które wiele osób ignoruje, albo przeocza.

Richard Garfield

Szceny turniejowe gier karcianych są zdominowane przez profesjonalnych graczy. Rządzą schematy, najlepsze strategie, dopracowane talie. Bardzo trudno dotrzymać tempa temu wyścigowi zbrojeń. Jeśli chcesz wejść z ulicy – nie masz szans. A precyzyjnie skonstruowane talie narzucają nam określony styl gry.

Problem dostrzegł sam twórca kolekcjonerskich gier karcianych Richard Garfield i pomyślał o resecie. Zamiast pogoni za najlepszą talią – granie gotowymi. Zamiast ułożonych talii – losowość. Zamiast układania kombinacji – wszechstronność i elastyczność. Nie możesz powielać schematów, musisz nauczyć się korzystania tylko z tego, co masz. A masz to tylko ty – każda talia **Keyforge** jest unikatowa i niepowtarzalna, a co więcej – nazwana.

Gdy wydawnictwo FFG zapowiedziało wydanie pierwszej unikatowej gry karcianej, wyjadacze złapali się za głowę. Zżymali się na brak balansu w tych losowych taliach. Zgrzytali zębami na brak *deck personality*. Odbierając im możliwość budowania talii, odebrano im możliwość wyboru jak ma działać i co robić.

Zapomnijmy o nich. **Keyforge** to gra nie dla nich. Za to świetnie trafia do zwykłych graczy albo tych, którzy odbili się od **MtG**. Wreszcie mogą pograć bezproblemowo, nie martwiąc się o nadążanie za trendami. Nie muszą celować w określone karty (bo i tak prawdopodobieństwo ich trafienia jest przy unikalnych taliach **Keyforge** niemal zerowe). Talie dzięki prostocie wciągną niegrających znajomych lub dzieciaki w świat karcianek.

Zagrają w turnieju na konwencie, wchodząc na niego z marszu. Ich entuzjazm wobec **KF** odzwierciedla ranking bestsellerów sklepu Rebel – **Dobble** nareszcie przestało okupować pierwsze miejsce...

Co ciekawe, przy całej swej prostocie, daleko **KF** do prostackości. Gra nie polega na nawalaniu potworków i liczeniu ich punktów życia. Innowacyjność widzimy także w mechanice. Na przykład wyrzucono klasyczny podział na akcje i reakcje. W czasie naszej rundy przeciwnik nie może nam przeszkodzić i ingerować w nasze zagrania, co pozwala na większą strategię.

Każda talia składa się z trzech różnych domów, a te z całym różnym kart – liczba kombinacji talii jest zatem nieskończona. Grając w **KF**, mamy poczucie niepowtarzalności każdej rozgrywki nawet tą samą talią. Niektórzy martwili się, jak w tym chaosie odnaleźć upragnione kombosy oraz że jedne talie będą na nie pozwalać, a inne nie. Otóż rozgrywka bardziej stawia na wszechstronność kart, niż na powiązania między nimi (choć te jak w każdej karciance też są ważne).

Całkowicie zrezygnowano z kosztu wystawiania kart. Zamiast cięcia zasobów i kalkulowania na jakie karty nas stać, zagrywamy ile



i jakie chcemy. Warunek – wszystkie muszą przynależeć do jednej frakcji. Na początku każdej rundy wybieramy, jaką frakcją gramy w tej rundzie. Karty należące do niej, które mamy na ręce – możemy zagrać lub odrzucić. Karty należące do niej, które leżą na stole – możemy użyć.

Wybierając frakcję, którą zagrywamy i aktywujemy, musimy wziąć pod uwagę szereg czynników. Jeśli aktywujemy karty na stole, nie zagryamy kart z ręki należących do innej frakcji. Z drugiej strony, jeśli zdecydujemy się zagrać karty z ręki, nie zadziałamy kartami na stole. A karty zagrane w tej rundzie zadziałają dopiero w późniejszej – o ile zdecydujemy się wybrać ich przynależność. Zmienia to całkiem hierarchię wartości w grze – nie zawsze stół pełen wypasionych kart decyduje o przewadze. I odwrotnie – nie zawsze brak kart na stole oznacza naszą słabość.

Musisz zdecydować. Zagrywając karty grasz długofalowo – przygotowujesz grunt pod przyszłe rundy oraz oczyszczasz rękę pod dociąg nowych kart. Natomiast aktywując karty, działasz taktycznie, tu i teraz. Stąd nacisk projektantów na równowagę między frakcjami oraz wszechstronność, stabilność i elastyczność talii.

Jakie akcje będziemy wykonywać? Przede wszystkim atak i zbieranie. Atak polega na wzajemnym zadaniu sobie obrażeń przez walczące stworzenia. Obrażenia nie leczą się automatycznie po zakończeniu rundy. Siła stworzeń wynosi tyle samo, co ich stałe



punkty życia. Stwór z siłą sześć atakujący przeciwnika z siłą dwa zabija go i sam otrzymuje dwa obrażenia, zachowując jeszcze cztery punkty życia.

Stworzenie zamiast atakować może zbierać zasoby, przeze mnie nazywane „bursztonami”. Zgromadzony burszton pozwala wykuc klucz, a trzy wykute klucze to wygrana. Klucze wykujemy tylko na początku swojej rundy, a burszton pozyskujemy w trakcie. Dlatego widząc, że przeciwnik ma wystarczającą liczbę zasobów do wykucia klucza w następnej swojej rundzie, musimy zrobić wszystko, aby mu je odebrać. W efekcie gra przypomina przeciąganie liny. Burszton wciąż sobie wykradamy, a stworzenia wybijamy do zera. Tylko po to, aby w kolejnej rundzie znów zapełnić stół i odzyskać stracone zasoby. Nie widziałem sytuacji, aby jeden z graczy był rozłożony na łopatki i nie mógł się podnieść.

Gra jest szybka i dynamiczna. Chociażby dzięki dobieraniu kart do pełnej ręki. Nie musimy się martwić tak zwanym „dociągiem” jako kolejnym mechanizmem komplikującym grę. Możemy liczyć na szybki przepływ kart i dobranie w czasie pojedynczej rozgrywki wszystkich z trzydziestu sześciu kart w talii. Co nie znaczy, że odrzucanie kart z ręki przez przeciwnika nie jest bolesne – kiepsko jest zacząć swoją rundę z trzema kartami na ręce zamiast z sześcioma oraz pustym stołem przed sobą. Nie dalej jak dziś przez coś takiego właśnie przegrałem. Zachwyca mnie brak własnego tworzenia talii. Idąc na turniej, nie muszę wiedzieć, czym aktualnie wypada grać i co jest teraz w modzie. Nie muszę grać w określony sposób określonymi taliami. Nie muszę kupować nowych dodatków, aby być na bieżąco oraz cieszyć się pełnią gry, bez wrażenia braku czegoś. Nie muszę po roku przerwy nadrabiać zaległości i uzupełniać kolekcji. Nawet sklepy powinny odetchnąć z ulgą – do tej pory sprzedające mnóstwo podstawek gier karcianych i z zalegającymi na półkach dodatkami do nich. Kupując jedną talię, dostajemy pełnoprawną grę. Co nie znaczy, że nie będzie nas kusić kupno kolejnych. Ciekawie będzie poznać nowe układy, a nawet nowe, zwariowane nazwy (jak znane z grupy FB Keyforge Polska: „Sucha Twardowska”, „Prostolinijny Tristan w Wybrzeża” i „Dwuręczna Magdalena Express”).

Świat gry odzwierciedla to, czym jest **Keyforge**. To gra, która stawia na różnorodność i wszechstronność. I widzimy w grze zle-



pek wielu uniwersalnych światów, niczym w filmie **Lego Przygoda**. Projektanci mogą tu wrzucić wszystko. Nie bez powodu świat nazywa się Tygłem...

Podobnie jest z bardzo eklektyczną oprawą. Ilustracje są zwariowane, niecodzienne, z odrobiną magii, zabawy, żartu. Charakterystyczne są wymieszane ze sobą soczyste kolory i akcenty przywołujące na myśl grafiki do prostych gier internetowych lub słynnego Hearthstone. KF bawi się światem i bawi się stylem, mieszając wszystko ze wszystkim. Zresztą tak jak same talie, które są miksem całkiem różnych kart.

Niewątpliwą zaletą **KF** jest niepowtarzalność każdej kolejnej rozgrywki, nawet tą samą talią. Spowodowane jest to ich konstrukcją – składają się z trzech domów, a karty pojawiają się zazwyczaj w jednym egzemplarzu. Wystarczy więc różny dociąg, aby wygenerować zupełnie inne układy. Dochodzą do tego decyzje graczy, jaki dom wybrać – co skutkuje zagranieniem kart z reki lub aktywacją



kart na stole. Chcemy się uczyć tej jednej talii, nie nudzimy się nią, jednocześnie rodzi się w nas pragnienie poznania kolejnej, znów całkiem innej talii. Łatwo zachęcimy kogokolwiek do grania, ponieważ wystarczy, że kupi jedną talię będącą pełnoprawną grą, a do tego szybko wytłumaczymy zasady. Karty nie mają kosztu, stworzenia mają tylko jedną charakterystykę, a akcje wykonuje się intuicyjnie. Nie jest też skomplikowany cel

gry. Przy całym tym uproszczeniu KF oferuje ciekawe decyzje, jaką frakcję aktywować i czy grać ręką, czy stołem. Różnorodność talii powinna pozwolić długo cieszyć się grą i odkrywać ją na nowo.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok 25 minut

Cena: 149,95 złotych (zestaw podstawowy, 34,95 złotych (talia Archonta



- ✓ coś nowego i świeżego,
- ✓ bardzo łatwo zacząć,
- ✓ przemyślana mechanika,
- ✓ różnorodność rozgrywki.
- ✗ czas pokaże...

Osadnicy z dobrogranu

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

Emigracja sprawiła, że towarzystwo do grania umiędzynarodowiło mi się bardziej niż sen Lenina. Zwykle poznawanie nowych ludzi samo w sobie lubi smar, jednak poznawanie osób pochodzących z innych krajów bywa jeszcze bardziej skomplikowane – na sześć osób mamy nagle cztery różne, zupełnie nie wspólne języki, trzeba więc porozumieć się w języku dla każdego obcym. Nicole Kidman, grając nieznaną angielskiego Nadię zamówioną z Rosji jako małżonkę, dzieliła się w filmie teorią, że uczucie łatwiej powstaje, jeżeli nie ma się wspólnego języka. Nie byłem nigdy w sytuacji narzeczonej zamówionej z Rosji. Doświadczenia przy planszy nie potwierdzają jednak tej teorii. Kiedy zostajemy w ubraniach (a tak jest przy większości znanych mi planszówek), słowa okazują się fajną i przydatną sprawą. Gry planszowe są chwalone za ułatwianie takich kontaktów i przełamywanie lodów, jednak dopiero osobista tragedia uświadomiła mi, że muszą to być naprawdę szczególne tytuły.

Osobista tragedia

Fiese Freunde Fette Feten jest jedną z moich najulubieńszych gier planszowych. Nie jest to zastęga unikalnej mechaniki (aczkolwiek manipulacja wskaźnikami połączona z aukcją sprawdza się bardzo dobrze, absolutnie nie jest to pretekstowe), działa to zdecydowanie bardziej na zasadzie humoru. Gry imprezowe często mają to do siebie, że są mało grammi, albo stawiają kogoś na świeczniku (podpowiadacz w **Tajniakach** potrafi być mocno niekomfortową rolą). **Fiese Freunde...** jest grą o życiu – zaczynamy jako nastolatki i kupując niejednokrotnie zabawne karty, sterujemy wskaźnikami naszej postaci, aby

wypełniać warunki do celów specjalnych. Przykładem niech będzie pójście na odwyk – aby się tam znaleźć, musimy naprawdę napracować się nad naszymi wskaźnikami picia i zażywania narkotyków. Pierwszy zawał? Pewnie, wystarczy dużo jeść i być chorym, etc, etc. Rewelacyjnym pomysłem jest dodanie przyjaźni w grze – biorąc udział w jakimś wydarzeniu, możemy zadzwonić do znajomego i zabrać go ze sobą, co daje mu takie same efekty. Klasycznym przykładem jest rozbijanie związku, co szczególnie irytuje marzących o gromadce dzieci. Humor, o jakim piszę, nie jest tu wynikiem zabawnej ilustracji (choć takie zdecydowanie występują – zwłaszcza w niemieckiej wersji, ilustrator z pewnością nie słyszał o poprawności politycznej). Humor bierze się z sytuacji, które są generowane przez grę i które ona wymusza.

Mimo pewnej dozy skomplikowania zależności (grę tłumaczy się trudniej niż wiele gatewayów), jest to zdecydowanie moja gra pierwszego wyboru w nowym towarzystwie – działa na sześć osób i świetnie przełamuje lody. Pewnym problemem są towarzystwa jednopłciowe – utrudnia to realizację celów związanych z posiadaniem dzieci (zostają tylko karty adopcji), trzeba więc grać inną płcią, a to różnie wychodzi.

Wracając do tragedii – zaprosiłem ostatnio znajomych na partyjkę wielu różnych rzeczy. Okazało się, że **FFFF** po prostu... zgubiłem. Mam trzy expedyty gier, na każdym zero **FFFF**. Prosta matematyka pokazuje, że obecnie mam w sumie zero egzemplarzy, a podłogę mokrą od łez.

Cechy gry

Dobra gra wejścia musi spełniać dużo więcej kryteriów niż być po prostu fajną i łatwo przyswajalną. Nie mając pod ręką **FFFF** ograliśmy **Bolidy**, **Prezencik**, **Lords of Waterdeep**, **Colt Express**. Fajne to gry i przyjemne były to partie, jednak nie spełniają ważnego postulatu rozruszania towarzystwa. Jeżeli się nie znamy, trudno nam znaleźć wspólny temat. Niektórzy słusznie mają obawy wyciągania tematu reparacji wojennych, gdy poznają Niemców, pytania „Are you hungry?” osób z Węgier, czy też zachwalania amerykańskich win podczas partii z Francuzami. Chociaż ostatnio zdarzyło mi się zaproponować Włochowi sos do pizzy – odmówił nawet dość grzecznie, a salon i tak miałem malować. Gry planszowe najczęściej nie wymagają od nas zbyt wielu rozmów, tworzy się więc niezręczna cisza. Albo odwrotnie – wymagają rozmowy, żeby w ogóle mieć sens, co jednak tworzy nieprzyjemną presję (**Avalon** – no po prostu trudniej jest szyć te nędzne argumenty w obcym języku). Zwykle imprezówki, jak **Podaj dalej**, są bardzo fajną zabawą, jednak nie oszukujmy się – nie po to wciągamy nowe osoby w planszówki, żeby pokazywać im coś bez mechaniki. Według mnie najważniejszą cechą gry pierwszego kontaktu jest umiejętne wymuszanie rozmów. **Wsiąść do pociągu** jest rewelacyjną grą wejścia, ale dla osób nastawionych na poznanie planszówek, a nie ludzi.

Po co się spotykamy?

Znajdując się w nowym środowisku, mam nieco inne cele niż tylko znalezienie grupy do grania – chcę poznać fajnych ludzi,

z którymi można pograć, ale też pouprawić inne aktywności. Chcę, aby nowa osoba po takim spotkaniu przede wszystkim mówiła, że się świetnie bawiła, a dopiero później wskazywała na fajne gry (ale jednocześnie, żeby te gry były na tyle fajne, aby była to obowiązkowa druga część wypowiedzi). Jest słuszne psychologiczne powiedzenie, że ludzie mogą zapomnieć jak się nazywasz, ale nie zapomną jak się przy tobie czuli. Jeśli podczas zapoznawczej partii czuli się jak nauczyciel oglądający **Wiadomości**, coś nie zagrało.

Catan, kiedyś zwany **Osadnikami z Catanu**, jest grą prostą o niepomijalnym wpływie losu. Budujemy kilka struktur na krzyż, do tego wymieniamy surowce. To ta gra stała się jednak dla bardzo wielu osób nową falą początkiem hobby. Klaus Teuber zrobił tą grą więcej dobrego dla rozwoju środowiska niż Klemens Franz dla zburzenia konceptu „Piękno sprzedaje”. Tutaj cieszą się zwolennicy wolnego rynku – moim zdaniem tą zasługą jest handel. Nie jest to pewnie szczególnie odkrywcze stwierdzenie, jednak dopiero szukając zamiennika dla **FFFF** (RIP),

uświadomiłem sobie, jak niewiele jest takich perełek. Handel w **Catanie** działa świetnie, ponieważ angażuje w rozgrywkę i rozmowę. Jednocześnie daje temat, wokół którego można się pospierać i oswoić z odzywaniem w grupie. Ktoś, na przykład słomiana postać z **Wesela**, mógłby powiedzieć: czapkę wicher niesie, a w **Fasolkach** też się handluje. Owszem, odpowiem, jednak powraca tu kwestia stawiania na świeczniku. Bez raz za razem dobrego handlu z wyjadaczem fasoli wiele nie ugramy. **Catan** z kolei stawia nacisk na handel, ale i sporadycznie biorąc udział w wymianie, możemy ugrać zwycięstwo.

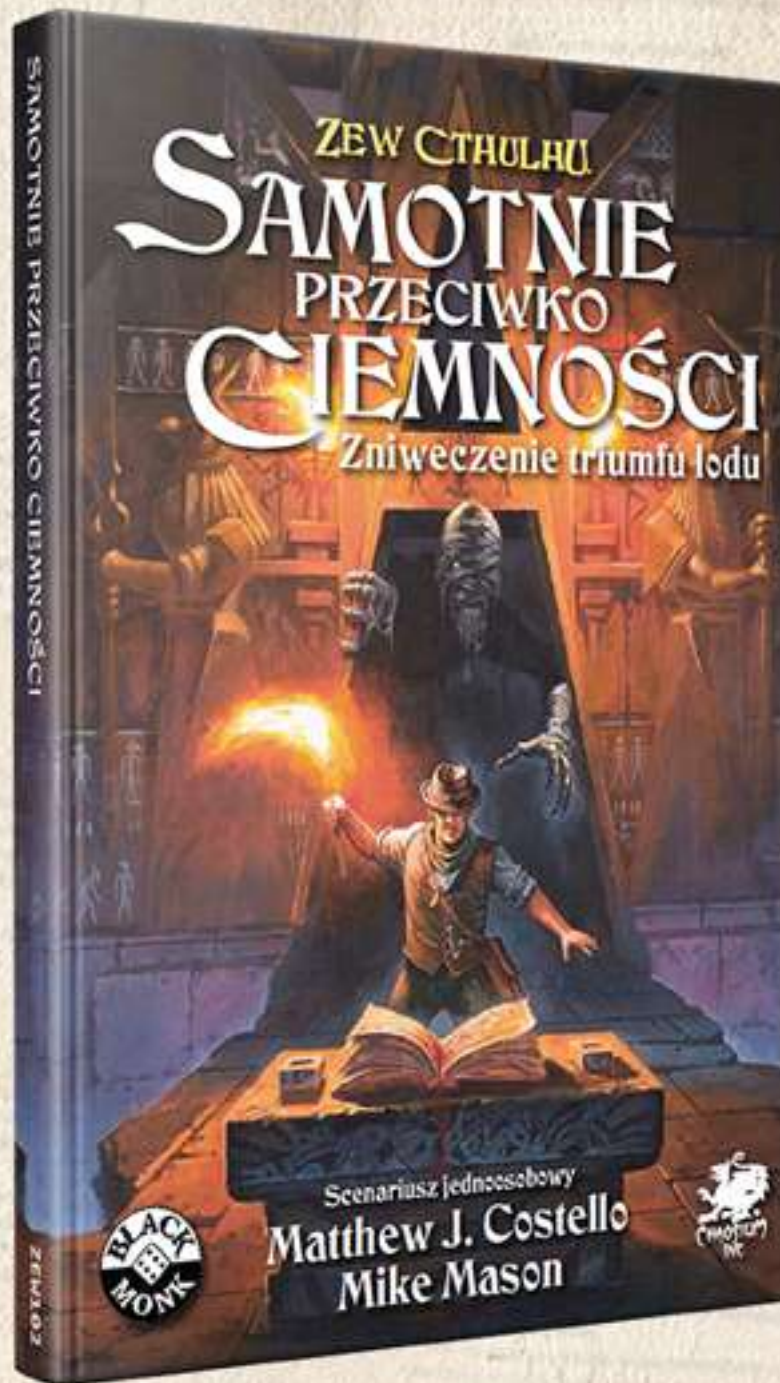
Bardzo lubię wyciągać Santiago w dość nowych grupach. Nie jest to moja docelowa gra chyba tylko z powodu niechęci do niej mojej żony. Mamy negocjacje, które jednak nie kładą gry po jednej porażce, mamy proste zasady i jasne zadania. Gier z handlem jest więcej, łatwo jednak przekraczają granicę gry negocjacyjnej, gdzie gadanie staje się kluczowym elementem, gdzie nie da się przykleić introwertyka do głośnej grupki.

Gra naprawdę imprezowa

Gra imprezowa jest nadal głównie grą. Wielokrotnie pisałem o poczuciu sprawstwa – przy rysowankach świetnie się pośmiejemy, jednak mało który świeżak spojrzy na odbytą właśnie partię **Pictomanii** i powie: O, ta mechanika jest sprytna. Pierwsze wrażenie jest takie, że liczy ona w miarę sensownie punkty. Tyle. Służy temu, żeby zabawa i rysowanie miały sens i przebiegały w jakimś porządku, jest tłem rozrywki. **Catan** – tutaj rdzeniem jest mechanika. **FFFF** – tutaj rozmowy toczą się wokół tego, że jednak trzeba realizować cele, manipulując wskaźnikami. Zaplanowanie i przeprowadzenie planu, nawet krótkiego, jest tą satysfakcją, której szukamy w grach. Jeśli więc chcę pokazać piękno planszówek w rozluźnionej atmosferze – do wyboru mam te pojedyncze tytuły wymienione wyżej. Minus jedną tragedię. Niewiele, a myślałem nad tym dość długo. **Catan** lubię od kilkunastu lat. Szanuję jako prekursora od dawna. Dopiero niedawno zacząłem go jednak szanować za geniusz projektu.



SAMOTNIE
PRZECIWKO
CIEMNOŚCI



Zew Cthulhu: Samotnie przeciwko ciemności

Cthulhu w wersji solo

Samotnie w ciemnościach przebywał: **Michał „Kumo” Misztal**

Kłębiące się macki, szalone kultury i stwory, których nie jest w stanie objąć ludzka wyobraźnia... Dzieła Howarda Philipa Lovecrafta stały się inspiracją dla niezliczonej liczby gier planszowych, komputerowych i fabularnych. W chwili pisania tej recenzji wiele osób z utęsknieniem czeka na polską wersję siódmej edycji gry fabularnej

Zew Cthulhu. Tymczasem jednak do naszej dyspozycji oddano nieco inny sposób na zagłębienie się w sekrety pradawnych Mitów.

Samotnie przeciwko ciemności to gra paragrafowa. Dla osób, które nie miały jeszcze styczności z tego rodzaju rozrywką, małe wyjaśnienie: jest to jednoosobowa gra mają-

ca formę interaktywnej książki, podzielonej na paragrafy opisujące przygody bohatera stworzonego przez gracza. Na podstawie zawartych w tekście informacji dokonujemy wyborów, które zaważą na jego losach i staramy się doprowadzić historię do pomyślnego końca. Każda opisana w danym paragrafie opcja kieruje nas do kolejnego

paragrafu, aż dotrzemy do miejsca, gdzie przygoda się kończy lub nasza postać ginie. W tym drugim przypadku zaczynamy od nowa.

Wygląd podręcznika może być sporym zaskoczeniem. Gry paragrafowe zwykle kojarzą się z niedużymi książeczkami, a **Samotnie przeciwko ciemności** wydano w dużym formacie, twardej oprawie i na kredowym papierze. Graficznie również niewiele można zarzucić. Od imponującej ilustracji na okładce, aż po umieszczone przy odpowiednich paragrafach zdjęcia, rysunki i schematy, wizualna strona podręcznika bardzo pomaga wczuć się w klimat tajemnicy i niebezpiecznej przygody. Trochę gorzej prezentują się proste szkice przedstawiające postaci Badaczy, ale to zaledwie kilka ilustracji w pięknie wydanej książce.

A jak działa sama gra? Na początku trzeba zwrócić uwagę na bardzo istotną rzecz: **Samotnie przeciwko ciemności** opiera się na zasadach siódmej edycji **Zewu Cthulhu**, uproszczonych, ale wciąż bardziej skomplikowanych niż w typowej grze paragrafowej. Opisu tej mechaniki nie dołączono bezpośrednio, więc do rozgrywki niezbędny jest podręcznik główny lub starter, czyli broszurka zawierająca skrót zasad. Należy zaopatrzyć się także w materiały pomocnicze, zawierające między innymi statystyki obcych istot, opisy zaklęć i cennik dóbr oraz usług, jakie podczas rozgrywki mogą nabyć nasi bohaterowie. Wszystko to zostało udostępnione na stronie wydawcy, ale niektóre z materiałów trzeba wydrukować – dotyczy to przede wszystkim kart postaci, kalendarza do oznaczania upływu czasu w grze oraz układanki z diagramem piramidy. Niezbędny będzie też zestaw wielościennych kości, ołówki i kartki lub notes, w którym będziemy prowadzić dziennik z informacjami zdobytymi przez naszych Badaczy. Jak widać, przygotowanie do gry zabiera nieco czasu. Na szczęście nie musimy tworzyć naszych postaci od zera (chyba że bardzo chcemy) – mamy do dyspozycji czterech gotowych Badaczy, z których każdy posiada własny zestaw cech i umiejętności. Te ostatnie możemy zwiększyć, wydając punkty

z dostępnej puli, więc sami decydujemy czy dana postać będzie lepiej strzelać, czy na przykład czytać hieroglify.

Sama rozgrywka również różni się od typowych „paragrafówek”. Po pierwsze, scenariusz jest bardzo rozbudowany – tak naprawdę mamy do czynienia z pełnoprawną przygodą pisaną na potrzeby gry fabularnej. Nasi Badacze będą podróżować z Ameryki do Europy i na Bliski Wschód, a nawet jeszcze dalej. W danej okolicy mogą swobodnie poruszać się pomiędzy dostępnymi lokalizacjami i uzupełniać wyposażenie w sklepach, jeśli akurat znajdą się w mieście. Nie oznacza to jednak, że będzie łatwo. Wręcz przeciwnie: jak dowiadujemy się ze wstępu do przygody, Badacze prowadzą wyścig z czasem, w którym stawką jest istnienie naszego świata. Każda podróż lub bardziej złożona czynność zabiera cenne godziny, a nawet dni i musi być odnotowana w kalendarzu. Nasze postacie muszą też regularnie odpoczywać i jeść, a niekiedy również poświęcić cenny czas na otrząśnięcie się z szoku lub wyleczenie obrażeń.

Po drugie, śmierć Badacza nie oznacza automatycznie końca przygody. Gdy pierwsza postać – czyli profesor Grunewald – zginie, jego śladem ruszy wierny przyjaciel, Ernest Holt. Jeśli również jego spotka przedwczesny koniec, sięgamy po kolejnego Badacza i dopiero utrata wszystkich czterech oznacza koniec gry. Dzięki prowadzonemu przez gracza dziennikowi postacie będą miały dostęp do informacji zdobytych przez poprzedników, ale upływu czasu nie da się cofnąć i każda śmierć oznacza stratę kilku cennych dni.

Jak przystało na przygodę w świecie Mitów Cthulhu, osią fabuły jest śledztwo. Umiejętność kojarzenia faktów jest niezbędna przy podejmowaniu decyzji co do postępowania Badaczy, a obdarzenie ich dobrą spostrzegawczością lub znajomością przydatnej podczas przesłuchiwanie świadków psychologii może okazać się równie ważne, jak celne oko i twarde pięści. W miarę postępu, zagadka staje się coraz bardziej interesująca i mroczna, presja czasu coraz większa, a napięcie i obawy o los Badaczy

rosną. Przygoda wciąga i nawet po przegranej trudno oprzeć się kolejnej próbie poznania zakończenia.

Samotnie przeciwko ciemności oferuje udział w emocjonującej i wymagającej historii. Ze względu na złożoność, dość skomplikowane śledztwo i tematykę horroru zdecydowanie jest to pozycja dla dojrzałych graczy. Polecam ją wszystkim fanom fabularnego **Zewu Cthulhu**, jak również osobom dopiero chcącym się z nim zapoznać. Miłośnicy gier paragrafowych również będą zadowoleni, pod warunkiem, że zaakceptują bardziej skomplikowaną niż zwykle mechanikę i konieczność przygotowania dodatkowych materiałów.

podsumowanie:

Liczba graczy: 1 osoba
Wiek: 15+
Czas gry: ok 180 minut
Cena: 79,95 złotych



- ✓ ciekawa i wciągająca przygoda,
- ✓ dobre wprowadzenie do nowej edycji Zewu Cthulhu,
- ✓ piękne wydanie.
- ✗ mechanika bardziej złożona niż w typowej grze paragrafowej,
- ✗ wymaga dodatkowych materiałów.



NA SKRZYDŁACH

Na skrzydłach

karmnik, lornetka, plans(z)ówka

Badania ornitologiczne poprowadził: **Tomasz „Kosoluk” Sokoluk**

Na skrzydłach rozłożone na stole nie wygląda jak gra planszowa, ale przepięknie ilustrowany album o ptakach. Pastelowe kolory oraz ozdobne jajka wyglądają niczym wiosenne dekoracje, premiera gry odbyła się zaś z wielkim hukiem.

Przygotowanie do gry przypomina trochę **Terraformację Marsa**. Zaczynamy z pięcioma losowymi kartami ptaków i pięcioma żetonami pożywienia, z czego wybieramy łączną pulę pięciu kart wraz z żetonami (za każdą zachowaną kartę odrzucamy jeden żeton). Niestety, niełatwo wyfrunąć

z gniazda, o czym wie każde pisklę i przeciętny trzydziestolatek. Musimy zacząć grę z tym, co wylosowaliśmy. Mając pecha, zaczniemy nędznie, a jak wiadomo – na kogo kruki, na tego i wrony.



Każda ze stu siedemdziesięciu kart to inny ptak, zamieszkujący określony habitat, żywiący się różnym pożywieniem, o różnej rozpiętości skrzydeł, składający mniej lub więcej jaj do innych gniazd. Każdy dudek ma swój czubek, a każdy ptak ma swą „zdolność” – jedną z czterdziestu dziewięciu. Pozwalają nam one zdobywać i przechowywać pożywienie, składać jaja, dobierać karty, formować stado, polować i łowić – gdy zostaną przez nas aktywowane, gdy inny gracz wykona jakąś akcję lub jako jednorazowy bonus.

W **Na skrzydłach** chodzi o to, żeby złapać jak najwięcej srok za ogon, czyli dobierać i wykładać karty ptaków za zebrane z karmnika pożywienie, składać jaja do gniazd, powiększać stada oraz polować. Zebranie lepszych okazów ptaków, więcej jajek, więcej zapasów, więcej trofeów i zgromadzenie większych stad pozwoli nam wygrać grę i puszyć się jak paw.

Każdy otrzymuje własną planszę. Widzimy na niej trzy siedliska ptaków, czyli miejsce na nasze egzemplarze ptaków. Sowy z sokołem w jeden rząd nie włożysz, każdy ptak ma swój ściśle dopasowany habitat/-y. Ale każde siedlisko to również pole akcji. W lesie zbieramy pożywienie, na łące wysiadujemy jajka, a na mokradłach dobieramy karty.

Choć dokładanie ptaków do tego samego siedliska jest coraz droższe, to nadal opła-

calne. Im liczniej zamieszkane siedlisko, tym akcja wykonana na nim przynosi większe korzyści. Zamiast jednego pożywienia możemy zdobyć dwa, a potem trzy (podobnie z jajkami i kartami). Dodatkowo, w momencie wykonywania akcji, aktywujemy po kolei zdolność każdego ptaka w danym siedlisku. W ten sposób zdobywamy kolejne karty, surowce lub punkty zwycięstwa – oprócz tych, które nam się zwyczajnie należą z danego siedliska.

Jak działa wykonywanie akcji? Jeśli chcemy zebrać pożywienie, wybieramy kość z karmnika (elegancka wieża na kości), na której wypadł określony symbol. Jeśli w wylosowanej puli nie ma potrzebnego pożywienia, musimy poczekać na nową pulę. Losowość jest tu nie tyle irytująca, co wymagająca od nas elastyczności – czasem lepiej poczekać na nową dostawę i w tym czasie zrobić coś innego. Niestety gorzej wygląda dobieranie kart ptaków. Wybieramy jedynie spośród trzech odkrytych kart lub w ciemno – prosto z zakrytej talii.

W sprytny sposób ułatwiono nam obsługę gry. W momencie wykonywania akcji przesuwamy kostkę akcji na kolejne karty, odpalając po kolei zdolności. Dostępne kostki akcji pokazują nam, ile jeszcze akcji wykonamy w tej rundzie. Zaś na koniec rundy jedna z kostek trafia na tor punktacji za osiągnięte cele, pokazując ile mamy punktów zwycięstwa oraz uszczuplając pulę akcji na kolejną rundę.

Jedna jaskółka wiosny nie czyni. Chcemy gromadzić jak najwięcej ptaków w siedlisku, aby czerpać korzyści z siedliska oraz ze zdolności ptaków. Z drugiej strony nie chcemy dokładać ptaków tylko do jednego siedliska. Chcemy mieć ptaki w lesie, aby zdobywać pożywienie, za które wystawimy kolejne ptaki. Musimy mieć ptaki na łące, aby znosiły jaja, które „odblokują” kolejne pola dla ptaków. I wreszcie – bez kart na ręce nic nie wystawimy, stąd ważne jest dbanie o populację na mokradłach.

Trudno tu o długofalową strategię. Rozgrywka premiuje taktyczne reagowanie na zmieniające się okoliczności oraz umiejętność wykorzystanie aktualnie dostępnych zasobów. Indyk myślał o niedzieli, a w sobotę łeb mu ścięli. Twój pomysł na grę może nie wypalić, jeśli opiera się na założeniach. Losowe surowce oraz losowa karty weryfikują twe plany i zmuszają do elastyczności. Rozgrywka jest też dzięki temu mniej przewidywalna oraz schematyczna, ale też mniej podatna na kontrolę z naszej strony.

Na skrzydłach pozwala nam poczuć się wolnym jak ptak – nie ma żadnych ograniczeń w wyborze akcji. Dopasowując do siebie karty pod względem ich efektów, możemy naprawdę nieźle rozwinąć skrzydła i na koniec wznieść się wysoko w torze punktacji. Ale to też sposób, aby dać się zamknąć w złotej klatce. Czasami udaje się zebrać tak lukratywne karty w jednym rzędzie, że nie ma sensu robić cokolwiek innego poza ich aktywowaniem. Zamiast korzystać z wielorakich akcji, wybieramy wciąż tę samą, gdyż przynosi ona największe profity. Co w tym złego? Przecież o to chodzi, aby zbudować silniczek i potem z niego korzystać. To prawda, ale co mają powiedzieć nasi rywale, którym kiepsko dobrane karty podcięły skrzydła? Zależność od losu może być dla niektórych większa, niż oczekivaliby od gry polegającej na zarządzaniu.



O ile los może być przykry, to już działania współgraczy nie. W Na skrzydłach kruk nam oka nie wykole, a kukułka nie podrzuci jaja. Każdy układa swojego pasjansa. A co za tym idzie, najlepiej grać we dwoje, ponieważ po co dłużej czekać na swój ruch, grając w większym gronie?

O ile różnych efektów na kartach jest sporo (nawet jeśli większość jest podobna), to interakcji i współzależności między nimi niewiele. Zdolność karty sama w sobie działa, ale rzadko współgra z inną kartą. Choć może to i lepiej w grze, w której w niemalże nie kontrolujemy dobieranych przez siebie kart. Łatwość w tłumaczeniu zasad i intuicyjna rozgrywka, w której pomagają oznaczenia na kartach i planszach sprawiają, że jest to gra nie tylko dla orłów. Nawet największy żółtodziób szybko się w niej odnajdzie i będzie czerpał frajdę z układania ptasiego tableau. Dla dzieciaków 10+ może okazać się to dobrym substytutem lekcji biologii.



podsumowanie:

Liczba graczy: 1-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok 60 minut
Cena: 199,95 złotych



- ✓ ilustracje ptaków oraz ciekawostki na ich temat,
- ✓ zgrabna, płynna, swobodna rozgrywka,
- ✓ przystępne reguły,
- ✓ wykonanie na bogato.
- ✗ współgracze przy stole zbędni,
- ✗ losowość może podciąć skrzydła,
- ✗ efekty kart dość blado współdziałają.

Welcome

to
★ *Miasteczko marzeń* ★

zaprojektuj
przedmieście
jak ze snów!



💡 RÉMI SAUNIER

✍️ AURÉLIE GUARINO

STELLIUM



Stellium

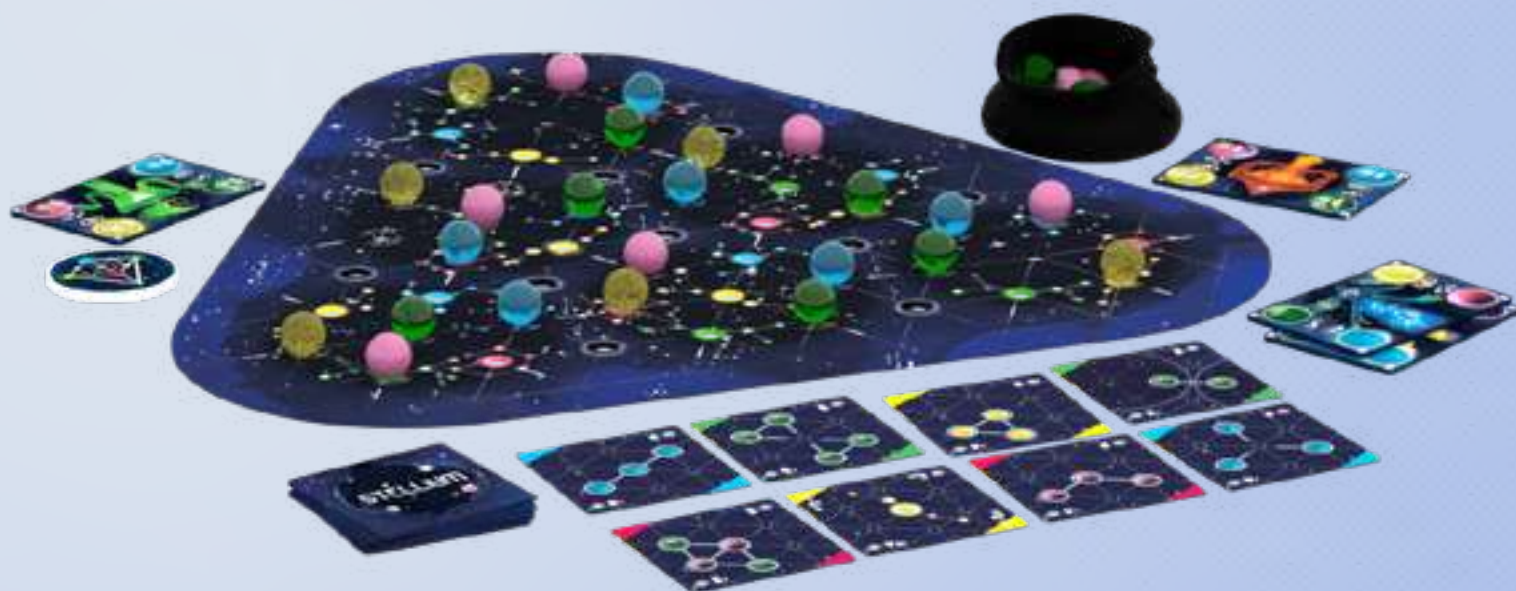
czarne dziury w kosmosie

📌 Pomiędzy galaktykami podróżował: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Czasami pisząc recenzję, mam duży problem z oceną gry. Z jednej strony są w niej rzeczy, które są wyśmienite i bardzo mi się podobają, z drugiej jednak są i takie, które w ogóle do mnie nie trafiają. Tak właśnie jest w przypadku **Stellium**. Jeśli ten wstęp was nie zniechęcił, to zapraszam do recenzji nowej pozycji od Cube Factory of Ideas.

Zacznę od tego, że gra ma bardzo ciekawy pomysł na planszę. Ta bowiem jest ruchoma, ale nie ma żadnych plastikowych łączników. W związku z tym elementy muszą być perfekcyjnie przygotowane, żeby całość bardzo dobrze działała. W moim egzemplarzu był z tym niewielki problem. Wypraski są dość grube i wyjmowanie elementów do najłatwiejszych czynności nie należy.

Cieszy jednak fakt, że plansza jest bardzo solidnie wykonana. Niestety po złożeniu okazało się, że obracanie kołami nie jest takie łatwe. Wszystko jest ze sobą dość ciasno spasowane i podczas gry potrafi się zacinać. Podczas próby włożenia elementów do specjalnie przygotowanej wypraski też nie było łatwo. Część z nich trzeba było wciskać na siłę. Podsumowując, elementy



są ładne i wykonane z grubego kartonu, ale słabo do siebie pasują, utrudniając obracanie i przechowywanie ich w wyprasce.

Gracze wykładają na plansze „ciała niebieskie”, które umożliwiają zmianę ich układu na planszy. Celem jest utworzenie konstelacji, którą mamy na karcie, otrzymujemy za to punkty zwycięstwa. Im żądany układ trudniejszy, tym więcej jest do zdobycia. Oczywiście nie jest to takie proste jak się wydaje, gdyż „kulki”, które wykładamy na plansze, znajdują się w woreczku. My mamy tylko pięć sekund na wyciągnięcie jednej z nich i zastosowanie jej specjalnej zdolności. Niby proste, ale kulki mają różną fakturę i podczas ich wyjmowania staramy się wyczuć, tę, na której nam najbardziej zależy. W teorii różnią się ona fakturą, mamy bowiem kulki gładkie, szorstkie lub nierówne. W praktyce okazuje się jednak, że w tak krótkim czasie trudno je jednoznacznie identyfikować. Na szczęście im więcej gramy, tym obycie z fakturą kulek jest większe. Same zdolności, jakie niosą one za sobą, są bardzo podstawowe – obróć fragment planszy lub zamień miejsce położenia któregoś „ciała niebieskiego”. Oczywiście staramy się tak operować zmianami, żeby realizować karty celów. A te mają bardzo różny stopień trudności. Jeśli komuś uda się osiągnąć wymagany układ, ujawnia kartę, a następnie zdejmuje z planszy część kulek. Sytuacja na planszy zmienia się zatem bardzo często i ciężko coś planować z wyprzedzeniem. Podsumowując, bardzo podoba mi się element „zręcznościowy”, ale wydaje się

on być najważniejszy, jeśli chodzi o całość mechaniki. Reszta to bardzo proste zmienianie układu tak, aby sprostać wymaganiom celów. Co w większości się i tak nie udaje.

Na dwie osoby **Stellium** jest zdecydowanie najlepsze. Możemy coś zaplanować, częściej wykonujemy swoje ruchy. Wykładając coś na planszę, mamy spore szanse, że w kolejnym naszym ruchu nadal na niej będzie. Zdarza się jednak, że w partiach dwuosobowych gramy w różnych częściach planszy i jest między nami nikła interakcja. Czasami też pojawiają się przestoje związane ze zbyt małym przyrostem elementów na planszy. Partie czteroosobowe cechują się minimalną możliwością planowania. Sytuacja zmienia się bardzo dynamicznie i nadmierne przywiązywanie do niej uwagi jest wręcz bezcelowe. Z drugiej strony w tym wariantcie na planszy teoretycznie pojawia się najwięcej nowych elementów, przez co rozgrywka powinna toczyć się bardziej dynamicznie. Podsumowując, szkoda, że nie mamy większej kontroli, grając w więcej niż dwie osoby.

Jak pisałem we wstępie, **Stellium** ciężko mi ocenić. Z jednej strony wkurzają mnie niedoróbki produkcyjne, z drugiej jakość i wygląd elementów są naprawdę bardzo dobre. Mechanika „wyczuwania” odpowiednich kulek jest innowacyjna, ale nie wykończona czymś ciekawym. Gra pudełkowo do czterech osób najlepiej sprawdza się w gronie dwuosobowym. **Stellium** mogło być kolejnym przyjemnym, rodzinnym tytułem z ładnymi komponentami, stojąc

na półce obok **Azula** lub **Sagradu**. Mam jednak wrażenie, że zabrakło „kropki nad i”, aby tak się stało. Dlatego trochę wam polecam, ponieważ jest nietypowo, a trochę nie polecam, gdyż gra mogłaby być bardziej dopracowana.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok 45 minut

Cena: 129,95 złotych



- ✓ świetny mechanizm wyciągania kulek,
- ✓ oprawa graficzna i klimat,
- ✓ prostota zasad.
- ✗ wykonanie,
- ✗ banalność zasad.



do zakochania jeden krok?

♥ Miłość wyznawał: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Zakochanie reklamowane jest jako gra dla dwojga, która pozwala pogłębić więzi między partnerami. Oznaczenie 18+, a także grafika na okładce przywodzą na myśl grę o lekkim zabarwieniu erotycznym, być może przypominającą **Arkana miłości**. Opis precyzuje jednak, że **Zakochanie** to gra, w której partnerzy zadają sobie pytania i dzięki temu lepiej się poznają oraz zbliżają do siebie.

Recenzując **Zakochanie**, muszę wspomnieć o obiektach, na których było ono testowane. Małżeństwo z blisko piętnastoletnim stażem i dwójką dzieci, a także para dwudziestodwulatków spotykających się niewiele dłużej niż rok. Postaram się opisać grę z obu perspektyw, aby dać wam pełniejszy obraz recenzowanego produktu.

Grę rozpoczynamy od wybrania prezentu, który zdobędziemy, jeśli uda nam się „wygrać” (piszę w cudzysłowie, ponieważ ciężko to nazwać faktyczną wygraną). Prezenty są bardzo różne, ale większość opiera się na otrzymywaniu romantycznych podarków od partnera lub partnerki. Może to być wspólne wyjście, kolacja lub masaż.



[Doświadczeni] To bardzo dobry pomysł. Prezenty są czymś miłym i nawet „przegrywając”, nie pozostajemy z odczuciem bycia ukaranym, w końcu to wyjście jest razem z partnerem.

[Młodzi] Prezenty są chyba najmilszym akcentem tej gry. My wykorzystywaliśmy je tak, że codziennie losowaliśmy coś dla partnera i staraliśmy się to razem zrobić. Następnie gracze otrzymują karty wyzwania, na których narysowane są kolorowe serca. Celem grających jest odpowiedzenie na pytania lub wykonanie zadań, które oznaczone są takimi samymi kolorami. Pierwsza osoba, która to zrobi, wygra prezent.

[D] W teorii, skoro mamy do czynienia z grą, musimy jakoś ustalić zwycięzcę. W praktyce to czy uda mi się zebrać odpowiednie serca szybciej niż partner to czysta losowość. Ciężko przywiązywać wagę do tych kart.

[M] Jako sposób określenia zwycięzcy to bardzo dobry sposób. My i tak staraliśmy się odpowiedzieć na wszystkie pytania, obojętne, jaki kolor serca był na nich nadrukowany.

Kiedy wybierzemy już prezent oraz kartę wyzwania, przechodzimy do rozgrywki. Gracze losują kartę kategorii, a następnie odpowiadają na pytanie lub robią wyzwanie. W grze mamy cztery kategorie. Są to Wiedza erotyczna, Namiętność, Miłość i Sex. W tej pierwszej pytania koncentrują się wokół faktów z dziedziny seksu, antykoncepcji. Pytania są encyklopedyczne, a wiedza od tej bazowej, nabywanej w podstawówce, aż po rzeczy mniej znane. Pytania z Miłości odnoszą się do związku, jego początków, cech

charakteru partnera. Namiętność to zagadnienia z pogranicza seksu i miłości. Seks to natomiast pytania o upodobania, marzenia lub ciało jako takie. Wśród kart znajdziemy także wyzwania, w których używamy kostki. Musimy na przykład wymienić ileś ulubionych zespołów partnera lub zdjęć z siebie ubranie. To czy prawidłowo odpowiemy na pytanie jest uznaniowe (oprócz kategorii Wiedza erotyczna), instrukcja zachęca nas do flirtowania i zabawy słownej z partnerem.

[D] To najważniejsza część gry, która jest w naszym odczuciu bardzo nierówna. Wiedza erotyczna jest nudna jak flaki z olejem i jako pierwsza wypadła z naszego zestawu do grania. Wśród pytań dotyczących seksu, tylko jedno było dla nas nowością, reszta była przez nas wielokrotnie obgadana. Mając nasz staż, ze śmiechem odczytaliśmy pytanie o ulubiony zespół partnera. Z drugiej strony miło było przypomnieć sobie nasze pierwsze spotkanie. Tylko niewielka część zadań/pytań do nas trafiła, większość uznaliśmy za nieadekwatne do naszego stażu lub poruszające tematy wielokrotnie przez nas omawiane. Niemniej jednak gra spełniła swoje zadanie, po obu partiach dość długo rozmawialiśmy ze sobą, poruszając podobną tematykę jak Zakochanie.

[M] Część, w której zadajemy sobie pytania i słuchamy odpowiedzi była chyba najprzyjemniejsza. Dzięki **Zakochaniu** mogliśmy się lepiej poznać i zrozumieć, co nam się w sobie podoba. Niektóre pytania pozostawały bez odpowiedzi, być może to jeszcze nie ten etap związku, aby dzielić się swoimi przemyśleniami. Najbardziej podobały nam się te z kategorii Miłość, a najmniej Wiedza erotyczna.

Zakochanie to nie jest gra. To flirt towarzyski, to narzędzie mające pomóc nam się lepiej poznać, to zabawa bez podtekstów. Wszystko po to, aby stworzyć okazję do porozmawiania, pośmiania się, bycia razem podczas gry, jak i po niej. W moim odczuciu ma ono sens dla par z niezbyt długim stażem lub takich, które mało ze sobą rozmawiają, więc mało o sobie wiedzą. Wyjadacze raczej nie znajdą tu czegoś nowego, czegoś, czego nie wiedzieli. Młodzi natomiast mogą wykorzystać to, co usłyszeli do ciągłego

ulepszania swojego związku i lepszego go zrozumienia.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 18+

Czas gry: ok 45 minut

Cena: 89,95 złotych



- ✓ ciekawe narzędzie poznania się,
- ✓ ładne wykonanie.
- ✗ trudno określić grupę docelową gry,
- ✗ niektóre pytania są bardzo infantylne.

NESTORE MANGONE & SIMONE LUCIANI

NEWTON



Newton

mechanika klasyczna

 Jabłko próbował złapać: **Maciej „mat_eyo” Matejko**

Ostatnio przeprowadziłem ze znajomym ciekawą dyskusję. On twierdził, że najwyższe noty powinny być zarezerwowane dla gier, które są w jakiś sposób innowacyjne. Ja jestem zdania, że oceniać należy je wyłącznie przez pryzmat rozrywki, którą dostarczają podczas rozgrywki. Najlepszym przykładem niech będą **Klany Kaledonii**, które były u mnie numerem drugim na liście dziesięciu najlepszych gier 2017 roku. Nie będzie wielkim spoilerem, jeśli napiszę, że Newton nie jest innowacyjny. Sprawdźmy jednak, czy mimo wszystko jest dobrą grą.

Newton to gra euro autorstwa Simone Lucianego, czyli twórcy m.in. **Tzolkina**, **Grand Austria Hotel**, **Lorenzo** i **Marco Polo**. Wcielimy się w młodych naukowców, którzy będą przesuwać się na kilku torach i zbierać elementy potrzebne do odpalenia dochodu w postaci punktów. Jeśli ktokolwiek będzie próbował wam wciskać, że jest tam jakiś klimat, natychmiast pogońcie tego kłamczuszka.

Gra jest przeraźliwie sucha, więc nie dziwi brak żadnego logicznego połączenia akcji i ich efektów. Do tego dochodzi jednak kilka absurdów, jak na przykład fakt, że wszyscy gracze publikują te same teorie naukowe i są to teorie już dawno znane w okresie, w którym umiejscowiona jest rozgrywka. Same warunki publikacji również są wesołe – wiedzę niezbędną do potwierdzenia teorii grawitacji raz znajdziemy na uniwersytecie w Krakowie, innym razem w Paryżu lub Cambridge.

Wielokrotnie wspominałem, że klimat nie jest dla mnie ważny w eurograch. Przejdźmy więc do bardziej istotnego aspektu, czyli wykonania. Odbiór oprawy graficznej jest kwestią mocno subiektywną, jednak czuję się w obowiązku poinformować, że jej autorem jest Klemens Franz. W sieci bardzo popularny jest hasztag **#KlemensMusiOdejść**, ja jestem jednak zdania, że Klemens musi tworzyć. Oczywiście zgadzam się z tezą, że bardziej realistyczną twarz narysowałby pewnie i mój jamnik, jednak ilustracje Franza mają jedną, niezaprzeczalną zaletę – są bardzo „czyste”, z intuicyjną i przystępną ikonografią. Tak jest również w przypadku **Newtona**.

Łatwiejsza w ocenie jest jakość wydania. Żetony są dosyć cienkie, na dodatek mają różne odcienie rewersów w obrębie jednego typu. Karty również nie grzeszą grubością, na dodatek są fatalnie przycięte. Drewniane kosteczki są krzywe, niektóre pęknięte i nierówno pokryte farbą. Miałem nadzieję, że jest to tylko przypadłość pierwszego, angielskiego wydania, co byłoby szokujące w zestawieniu z jego absurdalnie wysoką ceną. Niestety polskie wydanie również cierpi na problemy z jakością. Jest jednak dwukrotnie tańsze od angielskiego, więc można lekko przymknąć oko. Jedynym elementem, co do którego nie można mieć większych uwag jest instrukcja. Klarowna, dobrze napisana, z wytłumaczeniem ikonografii i działania kart patronów. Maleńki minusik za brak notek biograficznych przy tych ostatnich, aż prosiło się o krótkie przybliżenie naukowców.

Tytuł jest więc suchy, kiepsko wydany i brakuje mu innowacyjnych pomysłów. Na razie nie wygląda to dobrze, jednak przed nami nadal najważniejsze, czyli mechanika. Cała gra opiera się o zarządzanie ręką kart i wykonywanie dzięki nim akcji. Rozgrywka trwa sześć rund, a w każdej z nich zagramy po pięć kart. Siła akcji, którą wykonamy, zależy od liczby już widocznych jej ikon na naszym „stoliku”. Na przykład zagrywając pierwszą kartę podróży, możemy przemieścić się maksymalnie o jedno pole. Zagrana karta zostaje na stole i wzmacnia kolejne akcje tego samego rodzaju. Jeśli więc później w tej rundzie zagramy kolejną podróż, poruszymy się już o dwa pola. Zawsze można też dopłacić złotem, żeby zwiększyć siłę

akcji o jeden. Wydaje się więc logiczne, że będziemy chcieli zagrywać jedną, góra dwie akcje, żeby wykonywać je coraz mocniej. Na szczęście nie jest to takie proste.

Po pierwsze, robiąc tylko jedną akcję w grze, daleko nie zajedziemy. Oczywiście wskazana jest jakaś specjalizacja, ale od czasu do czasu zawsze będziemy musieli zboczyć z wybranej ścieżki. Po drugie, musimy zadbać o pozyskiwanie nowych kart. Gracze zaczynają bowiem z niemal identyczną talią, w której każda z akcji występuje tylko raz. Natomiast pozyskiwanie nowych kart jest jedną z pięciu akcji (Wykłady) i jak w przypadku pozostałych, do zdobycia mocniejszej karty potrzebujemy więcej symboli Wykładów. Nowe karty, poza symbolami akcji, posiadają też różne efekty specjalne, często łamiące podstawowe zasady gry lub dające zasoby. Po trzecie, proste wzmacnianie siły akcji nie zawsze wystarczy, ponieważ przy trzech ich rodzajach (na dwóch torach i mapie) ważniejsza jest możliwość zatrzymania się na danym polu i częstego ruchu niż jednej, ale mocnej akcji. Ostatnim i jednocześnie najciekawszym aspektem zarządzania ręką jest fakt, że na koniec rundy musimy poświęcić jedną z pięciu zagranych przez nas kart. Nie tracimy jej całkowicie, a wkładamy pod naszą planszatkę. Nie możemy tej karty już dłużej zagrywać, za to symbol jej akcji będzie już na stałe widoczny, dzięki czemu wzmocnimy ją w przyszłości. Bardzo ciekawy pomysł, który wymusza rotowanie kartami i pozyskiwanie nowych, jednocześnie stawiając przed trudnym wyborem, której z kart już do końca gry nie zagram.



Typów akcji mamy tylko pięć, a jeden już opisałem. Praca to poruszanie się na specjalnym torze, w celu zdobywania pieniędzy i okazjonalnych bonusów na niektórych polach. Odrobinę ciekawsza jest Technologia, gdzie nasz asystent porusza się po rozgałęziającym się drzewku, na którym co krok zbieramy jakieś bonusy. Ciekawe jest, że jeśli asystent dojdzie od końca danej gałęzi, musimy zatrudnić sobie kolejnego, który startuje od zera. Podobnie, choć z jeszcze większą swobodą, wygląda Podróż. Poruszamy naszego badacza pomiędzy europejskimi miastami, żeby zbierał wiedzę na uniwersytetach i w starożytnych ruinach oraz oczywiście zdobywał bonusy. Tutaj kierunek naszego pionka ograniczają jedynie drogi i zasobność sakiewki, ponieważ za niektóre połączenia przyjdzie nam sownie zapłacić. Widzicie już, dlaczego Praca, choć najmniej interesująca, nie powinna być zaniedbywana?

No dobrze, ale po co nam ta praca, podróż i technologia lub jakby to zapytał mój redakcyjny kolega – gdzie są punkty? Otóż zostały one ukryte w jednej jedynej akcji, czyli Badaniach, które są swojego rodzaju przerabianiem zasobów na punkty zwycięstwa. Na swojej planszecie mamy biblioteczkę, która na początku gry świeci pustkami. Akcja Badań pozwala nam opublikować pracę naukową i zakryć półkę specjalnym żetonem. Miejsc na półkach nie wybieramy jednak dowolnie, mają one bowiem swoje wymagania. W jednej konieczne jest odwiedzenie danego miejsca na mapie, w innej kombinacji konkretnych ikon na zagranych wcześniej kartach. Na szczęście warunki te nie są zupełnie restrykcyjne i możemy sobie pomagać zdobywanymi w charakterze bonusów lub kupowanymi eliksirami. To chyba najbardziej klimatyczna część gry, przecież niejedynemu geniuszowi wspomagał się natchnieniem w płynie. Półki w biblioteczce układają się w kolumny i rzędy, których wypełnienie przyniesie nam punkty na koniec każdej rundy. Choć układ półek jest stały, przyporządkowane im miejsca są na mapie układane losowo. Raz więc najbardziej „kaloryczna” w punkty kolumna będzie łatwa do wypełnienia, innym razem gra zmusi nas do latania po całej mapie lub obejścia danego wymogu.

Spotkałem się z zarzutem, że gra jest bardzo taktyczna i nie mogę się z nim zgodzić. Na początku gry należy przyrzeć się naszej talii i planszecie (każda ma inną akcję ulepszoną już na starcie), sprawdzić gdzie na mapie leżą konkretne miejsca oraz gdzie i jakie kategorie punktujące można sobie odblokować. Te ostatnie dostępne są na torach Pracy, Technologii oraz Podróży i oferują punkty na koniec gry za zebrane zasoby, odwiedzone miejsca lub pozyskane karty, jednak nie są to duże wartości w porównaniu do tego, co przynosi w ostatniej rundzie nasza biblioteczka. Po przyswojeniu wszystkich tych informacji powinniśmy wybrać główną ścieżkę, pomysł na grę i konsekwentnie go realizować. Jedyne miejsce na taktykę to akcja pozyskiwania nowych kart, ponieważ nigdy nie wiemy, które konkretnie wyjdą na stół w danej rundzie. Nawet ruchy przeciwników nie mogą zbyt mocno pokrzyżować nam planów – mogą oni odebrać nam mniejsze bonusy, które nigdy nie powinny być kluczowe dla naszych założeń lub zwinąć sprzed nosa upatrzoną kartę akcji, co jest już bardziej bolesne, ale do przeżycia. Cała reszta rozgrywki to czysta, założona od początku strategia.

Skoro wspominałem już o przeciwnikach, warto wspomnieć o skalowaniu. Wraz ze zmianą liczby graczy zwiększa się lub zmniejsza liczba bonusów na planszy, poza tym gra się nie zmienia. Poza wspomnianymi wyżej przypadkami nie uświadczymy tu interakcji, na szczęście nie czekamy też zbyt długo na swój ruch. Najlepiej grało mi się we dwójkę i trójkę, partia w pełnym składzie jest w porządku, ale czwarty gracz nie dodaje niczego poza dłuższym czasem rozgrywki. Gra posiada wariant solo, który rozgrywa się niemal identycznie, jak z przeciwnikami. Brakuje jednak tej szczytkowej interakcji i związanej z nią niepewności, jak również celu. Nie jestem fanem gier solo, w których pobijam tylko swój poprzedni wynik, zawsze wolę mieć jakiś cel do wykonania. O żadnym z wariantów nie mogę jednak powiedzieć, żeby był słaby lub nie działał.

Ciekawa jest kwestia regrywalności **Newtona**. W każdej rozgrywce robimy z grubsza to samo – zagrywamy karty, żeby wykonać

akcje, które pozwolą nam zdobyć punkty dzięki publikacjom. Za każdym razem możemy dojść do tego w trochę inny sposób, ale też tych archetypów strategii nie ma tutaj dużo. Mimo wszystko gra przez zmienność rozstawienia początkowego nie daje uczucia powtarzalności i spokojnie można się bez nudy bawić przez około dziesięć partii. Co później? To już zależy od tego, jak bardzo przypadnie nam do gustu główna mechanika zarządzania ręką kart.

Mnie spodobała się ona bardzo i każda kolejna partia daje mi całą masę zabawy. Optymalizowanie i szukanie najlepszej drogi do pełnej biblioteki jest każdorazowo przyjemne. Gra nie oferuje wielu akcji, ale przeplatają się one i uzupełniają idealnie, wymuszając na graczu odpowiednie balansowanie między nimi. Mimo braku innowacyjności, Newton jest wysmienitym, „starszakołnym” euro i jedną z najlepszych gier ubiegłego roku. Zdecydowanie polecam spróbować, zwłaszcza w przystępnej cenie polskiej wersji.

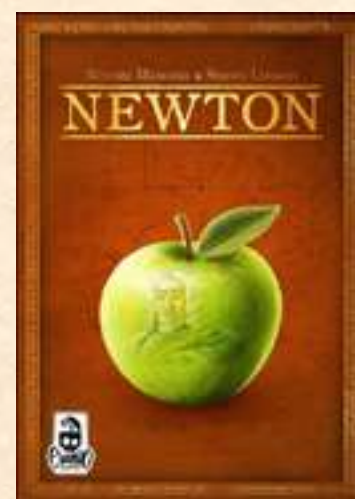
podsumowanie:

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 90 minut

Cena: 186,95 złotych



- ✓ wieloaspektowe zarządzanie ręką kart,
- ✓ bezproblemowe skalowanie,
- ✓ cena polskiej edycji.
- ✗ kiepska jakość wykonania.



Wywiad z Krzysztofem Piskorskim

zawsze chcę znaleźć w popkulturze jakąś ukrytą strunę i próbuję na niej zagrać

Rozmowę przeprowadził: **Arkady Saulski**

A.S. Tainted Grail okazał się największym polskim sukcesem crowdfundingowym 2018 roku. Proszę powiedzieć - spodziewał się Pan takiego obrotu sprawy?

K.P. Na pewno nie! Przed kampanią robiliśmy w Awaken Realms nieoficjalne zakłady, typując wynik **Kickstartera**. Ja obstawiałem kwotę niższą od **Nemesis**, która wydawała mi się i tak bardzo ambitna. Większość obstawiała niżej.

Bo – powiedzmy sobie szczerze – **Tainted Grail** to nietypowa gra. Choćby dlatego, że nie można rozegrać jednej zamkniętej historii w jeden wieczór, a teksty do przeczytania są nieco dłuższe i bardziej wymagające niż w typowych planszówkach. Wiedzieliśmy, że są ludzie bardzo zainteresowani takim tytułem, ale osobiście sądziłem, że dla wielu osób, które wspierały na przykład **Nemesis** lub **Lords of Hellas** ogólne założenia **Grała** będą nie do przejścia.

Jak widać – myliliśmy się. Okazuje się, że nawet bardziej odważne produkcje mogą w Internecie znaleźć dość chętnych, aby zmienić je w hit. A może właśnie produkcja musi być trochę nietypowa, żeby w dzisiejszych warunkach, na zatłoczonym **Kickstarterze**, zwrócić na siebie uwagę?

Pomówmy chwilę o Panu - przez wiele lat zajmował się Pan literaturą, ma Pan na koncie liczne sukcesy, w tym dwie nagrody Zajdla. Tainted Grail nie jest pierwszą grą

fot. Wikipedia



planszową, nad którą Pan pracował, ale proszę powiedzieć, skąd takie przejście z literatury do gier planszowych?

W zasadzie najpierw zajmowałem się grami, a później literaturą. Moje pierwsze opublikowane teksty (jeszcze w latach 90. ubiegłego wieku) to artykuły związane z grami fabularnymi i scenariusze, drukowane w miejscach takich jak **Magia i Miecz** i magazyn **Portal**. Moją pierwszą nagrodą też nie było wyróżnienie literackie, a **Quentin** – statuetka przyznawana najlepszemu scenariuszowi RPG roku. Miałem w tamtych czasach i prowadziłem kilka autorskich gier oraz systemów. Jeden opublikowano. Jeden był blisko publikacji.

Potem miałem długą przerwę, podczas której zajmowałem się głównie książkami – powstało ich łącznie dziewięć. Ale kiedy trafiła się okazja żeby wrócić do gier, dobra oferta i odpowiednio ciekawy narracyjnie projekt (a zacząłem od tekstów do **This War of Mine: The Boardgame**), nie wahałem się długo.

Staram się robić bardzo różne rzeczy – pisałem powieści, opowiadania, słuchowiska, scenariusze, materiały do gier. I z każdego z tych tematów wyniosłem coś interesującego. Każda dziedzina wspiera pozostałe.

Zresztą nie przestałem przecież zajmować się literaturą zupełnie. To prawda, że nie zdołałem nic wydawać w bliskim czasie i w związku z tym ograniczam pisarską obecność na konwentach lub spotkaniach. Ale kilkuletnie przerwy u autorów, szczególnie tych spoza literatury ściśle rozrywkowej, to nic niezwykłego.

Tainted Grail prezentuje dość odważną wizję, przebudowując w pewnym sensie mity arturiańskie - skąd akurat taki wybór scenarii?

To sztandarowa metoda Awaken Realms. Wziąć jakiś mocno osadzony w popkulturze temat i przerobić go we własny, unikalny sposób. To nawet nie pierwsza wycieczka w stronę mitów, ponieważ wcześniej mieliśmy na przykład **Lords of**

Hellas Adama Kwapińskiego, które robiło z greckiej mitologii odważne SF.

W zasadzie przy pisaniu książek robię podobnie – zawsze chcę znaleźć w popkulturze jakąś ukrytą strunę i próbuję na niej zagrać. Stąd na przykład przerobienie płaszcza i szpady na iberyjskie dark fantasy w Cieniorocy lub zderzenie narodowych wieszczów z kipiącym steampunkiem w Czterdzieści i cztery. No i stąd zderzenie mitu arturiańskiego z estetyką **Dark Souls** czy wizualiami w stylu obrazów Beksińskiego.

Jakie inne gry planszowe były dla Państwa inspiracją? Czy był jakiś konkretny tytuł, do którego jakości równaliście?

Nie mogło być jednego konkretnego tytułu, ponieważ nie ma wielu podobnych gier. Istniejące gry narracyjne, takie jak **Legacy of Dragonholt** i **Arabian Nights**, oraz literackie i komiksowe paragrafówki to zupełnie co innego. Zawierają dużo mniej „gry w grze”. Kampanijną rozgrywkę fantasy mamy na przykład w **Gloomhaven**, ale u nas skala wydarzeń, storytelling, klimat i mechaniki są zupełnie inne. Mapa „składa” się trochę jak w **7th Continent**, ale tam nie było z kolei tak porozgałęzianej, wielkiej fabuły.

W zasadzie to bardziej niż „równaliśmy”, staraliśmy się nie popełniać błędów, które zrobili inne, nawet dobre gry. Na przykład wspomniany **7th Continent** wymaga masy porządkowania i katalogowania kart po każdej rozgrywce, a tryb dla wielu graczy jest tam w zasadzie ledwo sformułowaną doczepką. Dlatego tworzymy coś łatwiejszego w obsłudze i zespołowego. **Legacy of Dragonholt** spotykało się z krytyką za to, że jest tylko paragrafówką na sterydach, która ma mało interesującej rozgrywki. Stąd głębokie systemy **Walki i Dyplomacji w Gralu**, w które weszło tyle pracy i developementu, ile inne firmy przeznaczają na całą grę.

Myszę, że po zakresie gry wyraźnie widać, że nie kopiowaliśmy żadnego istniejącego produktu. Zamiast tego próbowaliśmy połączyć to, co wydawało nam się mocną stroną wielu gier w ciekawą i unikalną całość.

Patrząc na Tainted Grail, widać oczywiście fascynację fantasy (ze szczególnym wskazaniem na najbardziej mroczne odłogi tego gatunku), jak również niecodzienne inspiracje, wśród których dość znacząca wydaje się ta obejmująca estetykę i klimat serii Dark Souls. To zamierzona inspiracja czy przypadek?

Oczywiście, jak każdy twórca mam swoją bazę inspiracji – z wielu różnych dziedzin. Znalazła się w niej i sztuka Beksińskiego i **Mgły Avalonu**, i **Excalibur** z 1984 roku, i **Dark Souls** – oraz dziesiątki innych rzeczy, w tym inne gry cyfrowe, jak **Banner Saga**, **Sunless Sea / Skies** czy **Darkest Dungeon**. Ale bardziej niż kopiowanie lub „pożyczanie” rozwiązań wizualnych i koncepcyjnych, interesuje mnie poziom niżej: to, w jaki sposób wywołać u graczy podobne wrażenie zejścia w otchłań szaleństwa, zetknięcia z obcym i niezrozumiałym, poczucie wszechgarniającego upadku... No i ten hipnotyzujący błysk tajemnicy, czekającej na końcu drogi.

Podczas zbiórki ogłoszone zostały też dodatki - czy oznacza to, że rozgrywka w podstawkę będzie w jakiś sposób niekompletna? Czy też dodatki nie są niezbędne i jedynie rozbudowują rozgrywkę?

Każdy ma inną definicję słowa „niezbędny”. Podstawowe pudełko zawiera zamkniętą, bardzo długą historię z kilkoma zakończeniami i jest zupełnie samodzielne pod względem rozgrywki. Z tej perspektywy jest kompletne.

Ale trafiają się osoby, które muszą mieć KAŻDY istniejący element gry i poznać KAŻDY fragment związanego z nią lore’u, bo inaczej wydaje im się ona niepełna. One oczywiście uznają dodatki za istotną część doświadczenia.

Tak czy inaczej, długa lista opcjonalnych dodatków to po prostu standard kickstarterskiego ekosystemu. Wiem, że są osoby, które patrzą na „planszowe DLC” bardzo niechętnie, ale **Tainted Grail** to potężny, bardzo drogi i pracołłonny projekt. Nie mógłby powstać nigdzie poza takim ekosystemem. Jest przecież powód, dla którego

nikt wcześniej nie obiecał „stołowej” gry kampanijnej z trzema grubymi książkami historii oraz półtora tysiącem kart z unikalnymi artami.

Taki rozmach jest możliwy między innymi dzięki dodatkowym źródłom dochodu gry, jak wspomniane dodatki.

Czy Tainted Grail będzie grą rozbudowywaną dalej? Czy też może po premierze wszystkich planowanych dodatków projekt ten będzie uznany za kompletny? A może planują Państwo jakiś zaskakujący zwrot i na przykład rozwinięcie idei tego świata w innym medium, np. RPG?

To niestety pytanie, na które nie jestem w stanie odpowiedzieć z dwóch powodów. Po pierwsze, nie podejmuję decyzji produktowych w Awaken Realms. Po drugie, czeka nas jeszcze półtora roku pracy nad grą i wszystkimi jej dodatkami. Trudno powiedzieć, co się przez ten czas wydarzy.

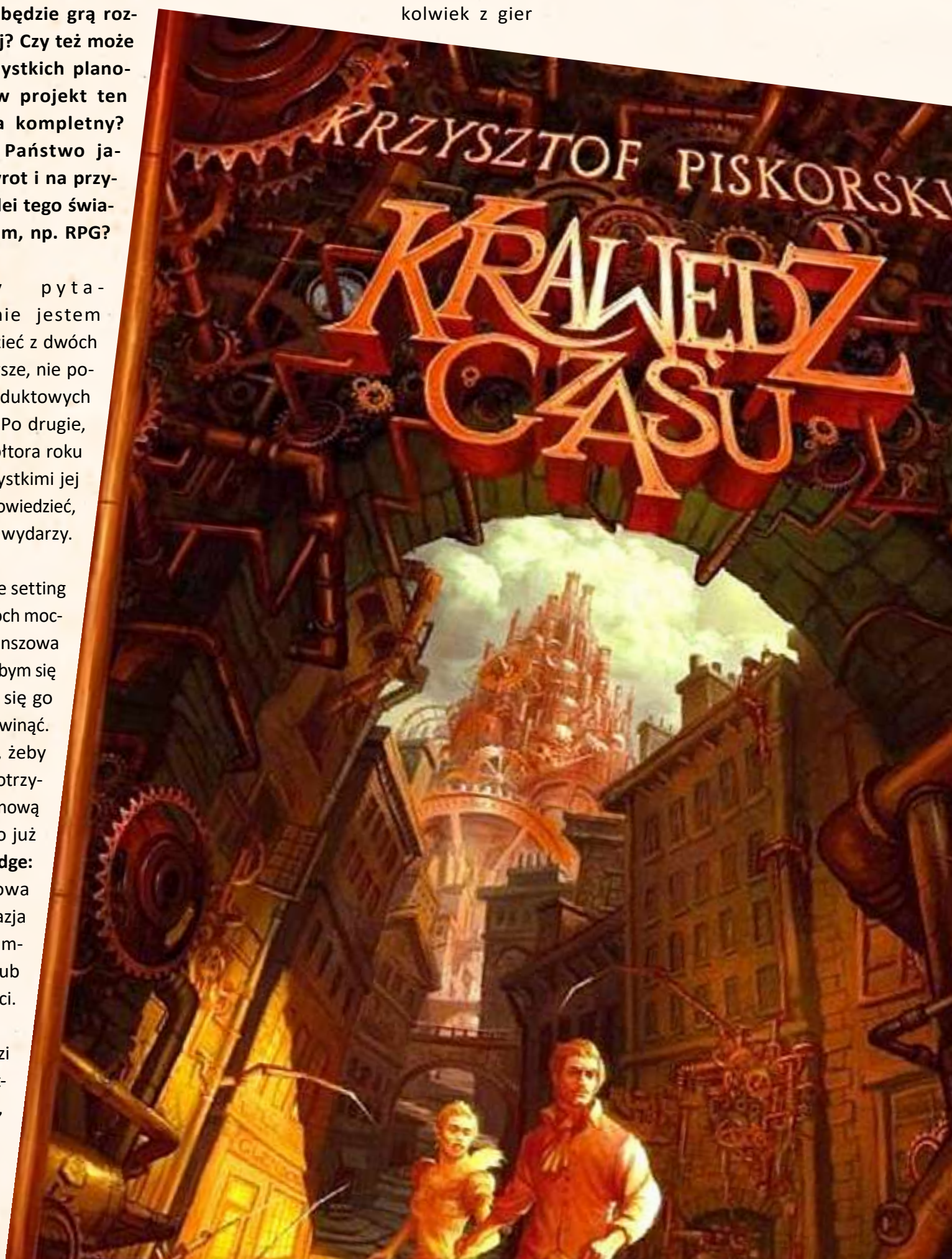
Biorąc pod uwagę, że setting będzie już stał na dwóch mocnych nogach (gra planszowa i cyfrowa), nie zdziwiłbym się wcale, gdyby udało się go jakoś dodatkowo rozwinąć. Na pewno AR chce, żeby najlepsze gry firmy otrzymywały co jakiś czas nową edycję (tak się stało już na przykład z **The Edge: Dawnfall**). Taka nowa edycja to dobra okazja do dodania nowej kampanii, rozszerzenia lub innych świeżych treści.

Natomiast jeśli chodzi o inne produkty (setting RPG, komiksy, książki), szanse nie są już tak wielkie. Oczywiście nic nie

wykluczam. AR to jednak firma skupiająca się na konkretnych produktach – obecnie głównie „dużych”, Kickstarterowych grach planszowych. Pytanie, na ile dobrze system RPG wpisuje się w coś takiego oraz ile osób grających w **Grala** byłoby tym zainteresowanych.

Zresztą nie mamy ambicji zmiany którejkolwiek z gier

w dojoną regularnie krowę. Jest duża kolejka innych, bardzo ekscytujących projektów (np. Etherfields – jestem wielkim fanem i ogólnego pomysłu, i języka wizualnego, i proponowanych przez Michała Oracza mechanik). Gral nie powinien blokować im drogi.





Red Light: A Star is Porn

tylko dla wiedzów dorosłych

Tylko dla dorosłych...: Piotr „Żucho” Żuchowski

Stoisko z tą grą było hitem zeszłorocznych targów w Essen. Niewątpliwie przyciągało uwagę odwiedzających halę numer 6, nawet tych, którzy wcześniej o tytule nie słyszeli, co zaowocowało wyprzedaniem wszystkich egzemplarzy w ostatni dzień imprezy. O jakiej grze mowa? **Red Light: A Star is Porn** – oficjalnej karciance serwisu z filmami dla dorosłych **Pornhub!** Co zdecydowało o tak dużym sukcesie? Czy tylko kontrowersyjna tematyka i logo znanego (w pewnych kręgach) portalu na pudełku? Czy **Red Light** to marketingowa wydmuszka i promocyjny gadżet, czy może jednak w niedużym, czarno-czerwonym opakowaniu znajduje się prawdziwa gra, godna zainteresowania również od strony mechanicznej?

Zanim przejdziemy do zasad, warto kilka słów poświęcić wykonaniu. Ozdobione półskliwymi napisami pudełko prezentuje się naprawdę bardzo ładnie, a w jego środku znajdziemy talię kart w plastikowej wkładce. Za ilustracje postaci gwiazd porno odpowiada Milo Manara, legendarny włoski rysownik i scenarzysta komiksowy, szczególnie znany ze swoich erotycznych grafik. Trzeba przyznać, że jego charakterystyczna kreska doskonale pasuje do przedstawień pięknych, roznegliżowanych pań, ale kompozycje należy zaliczyć raczej do kategorii erotyki artystycznej niż wulgarnej pornografii. Co tu dużo mówić – rysunki Manary są po prostu świetne! Niestety w całej grze stworzył on tylko dwadzieścia pięć kart postaci. Drugim grafikiem był Marco Albiero i co do jego prac, mam już bardzo mieszane uczucia. Styl tych grafik jest znacznie mniej malarski, a bardziej dosłowny i bezpośredni. Są po prostu brzydsze niż karty ilustrowane przez Manarę, a ich zapędy humorystyczne – nie zawsze udane. Nie da się jednak ukryć, że dla miłośników odważnych komiksów gra karciana zawierająca unikalne prace autora takich tomów jak **Klik**, **Guliveriana** i **Borgia** jest nie lada gratką i choćby dla tych kilku grafik warto ją posiadać w kolekcji.

Angielska instrukcja do **Red Light** to czterostronicowa broszura, która dość dobrze wyjaśnia reguły rozgrywki (z jednym wyjątkiem, o czym za chwilę). Sama gra to zaś ubrana (czy też raczej rozebrana?) w nowe

szaty mechanika karcianki Immanuela Casto pod tytułem **Squillo**, która pierwotnie ukazała się nakładem wydawnictwa Indie Games w 2012 roku. Gra przeznaczona jest dla od dwóch do sześciu graczy, oczywiście powyżej osiemnastego roku życia. Uczestnicy wcielają się w szefów wytwórni filmów porno, którzy pozyskują gwiazdy do swoich „stajni”, kręcą filmy i zdobywają branżowe nagrody. Rozgrywkę zaczynamy z jedną dziewczyną i czterema wydarzeniami na ręce, zaś co turę dobieramy po dwie karty ze wspólnej talii, która zawiera karty obu wspomnianych typów. W swojej kolejce możemy zagrać dowolną liczbę wydarzeń, wystawić aktorki z ręki na stół, użyć ich zdolności, wysłać na plan filmowy lub wziąć udział w konkursie, aby spróbować pozyskać kartę nagrody. Partia kończy się, gdy któryś z graczy zgromadzi na ręce cztery nagrody lub kiedy wyczerpie się cała talia wydarzeń.

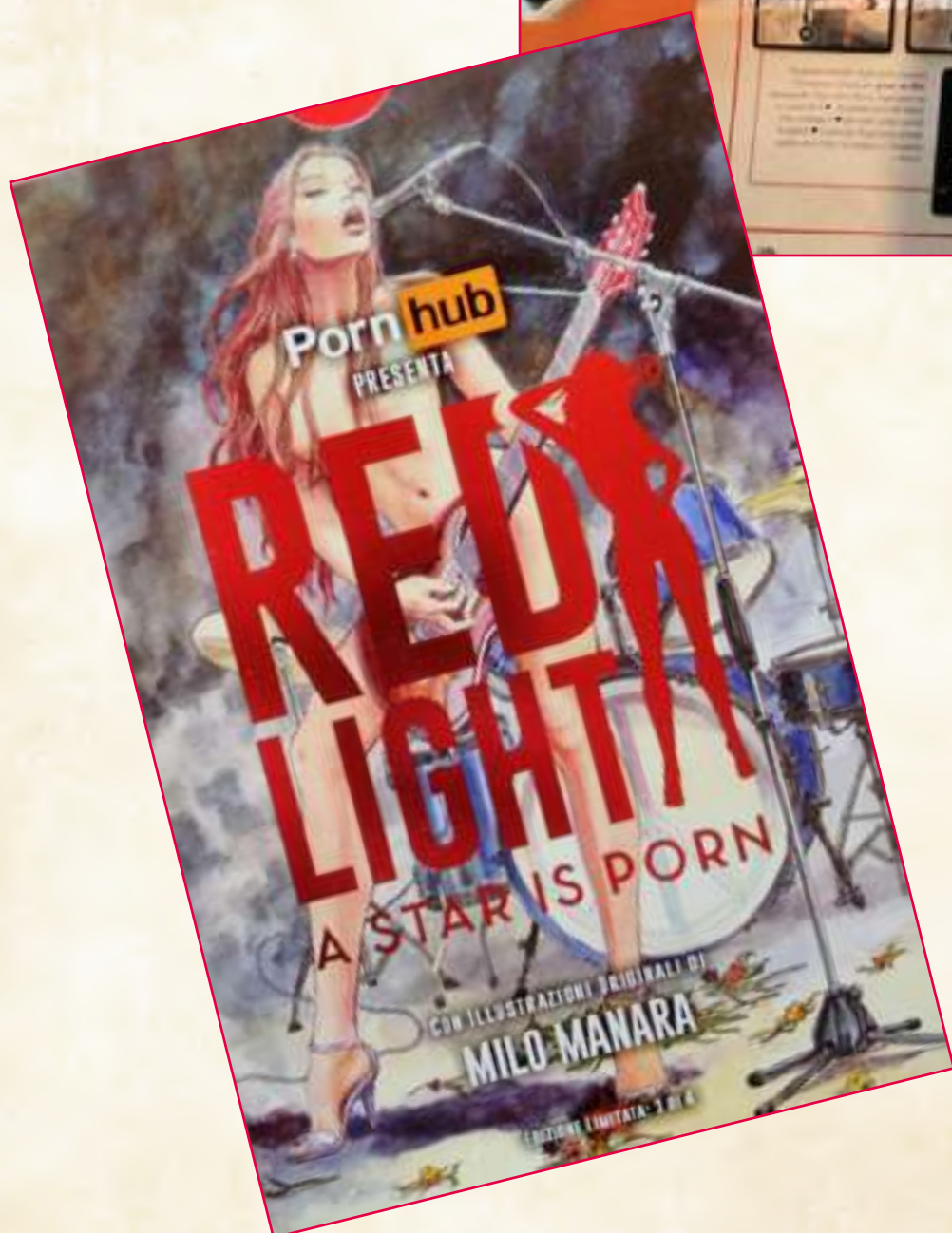
Karty aktorek są najważniejszym zasobem w grze, a z każdej ze znajdujących się na stole gwiazdek możemy skorzystać tylko raz na turę. Postacie określone są trzema cechami o różnych wartościach: Charyzmą, Tupetem i Sławą. Istotna jest szczególnie ta ostatnia, ponieważ można dzięki niej pozyskiwać filmy i nagrody. Każda karta z tych typów ma na rewersie oznaczenie poziomu Sławy potrzebnego do jej dobrania. Filmy są niczym ekwipunek w typowych grach fantazy – dołączone do postaci zwiększają jej statystyki, zaś nagrody niezbędne są do zwycięstwa, ale mogą też zostać użyte jako specjalne, bardzo potężne wydarzenia. Jak widać, ogólne zasady nie należą do bardzo skomplikowanych, niestety tu pojawia się problem z instrukcją, o którym wspomniałem w poprzednim akapicie. Prezentuje ona karty filmów z oznaczeniami Sławy wymaganej do ich zdobycia w przedziale od jednego do trzech, w talii filmów znajdują się jednak same karty o wartości trzy. Krótkie poszukiwania na forum serwisu BoardGameGeek nie przyniosły mi jednoznacznego rozwiązania wątpliwości – część graczy twierdzi, że karty wydrukowane zostały dobrze, a błąd jest w instrukcji, jednak ponoć inne niż angielska wersje językowe faktycznie posiadają na rewersach kart filmów jedną, dwie lub trzy gwiazdki. Oficjalnej wersji po-

chodzącej od wydawcy lub autora niestety nie udało mi się namierzyć.

Powyższy zgrzyt jest poważną wadą gry tylko w teorii, choć jednocześnie wpisuje się w nieco głębszy problem. Tak naprawdę wszystkie filmy, nawet te o najwyższej wymaganej wartości Sławy, są dość proste do pozyskania. Zazwyczaj wystarczy na to poświęcić dwie, czasem trzy karty, a często nawet tylko jedną... no chyba że akurat mamy pecha w dociągu. Losowość **Red Light** stoi na koszmarnie wysokim poziomie, który dla części graczy będzie wręcz niedopuszczalny, balans poszczególnych kart też pozostawia nieco do życzenia. Z drugiej strony, mamy tu możliwość odpalania przeróżnych combosów i synergii kart. To akurat spora zaleta, która przywodzi mi na myśl mechanizmy znane z kolekcjonerskich gier karcianych. W świecie CCG potencjalne „rozregulowanie” gry naprawiane jest przez wydawcę listą banów i ograniczeń oraz samym faktem tworzenia swojej talii przez gracza jeszcze przed partią. W **Red Light** nie ma jednak żadnego z tych dwóch aspektów. Dodajmy do tego fakt, że niektóre karty nagród, czyli branżowych trofeów przybliżających nas do zwycięstwa, mają efekty negatywne dla ich posiadacza, a ponieważ dociągane są z talii w ciemno, nigdy nie wiemy czy przypadnie nam tytuł „najlepszego ogiera”, czy „najgorszego castingu roku”. Z takimi niespodziankami należy się tu liczyć, ale moim zdaniem stanowią one element uroku omawianego tytułu.

Pomimo ogromnej losowości, nie mogę powiedzieć, że ostatecznie nie grało mi się w grę Casto całkiem przyjemnie. Na pewno nie jest to tytuł wybitny, szczególnie nie przypadnie do gustu fanom dalekosięźnego planowania w grach, ani osobom nie gustującym w negatywnej interakcji. Tej jest tu naprawdę sporo i to w najbardziej bezpośrednim, bezwzględny wydaniu. Na porządku dziennym jest podkładanie sobie świń, wzajemne odrzucanie kart, podkradanie aktorek i tym podobne zagrania. No ale chyba nikt nie spodziewałby się po tytule o takiej tematyce pokojowej rozrywki w familijnym stylu. Rozrywki jest tu owszem, dużo, ale raczej wynikającej z zabawnych

ilustracji i nazw kart (oczywiście o ile kogoś bawią dwuznaczności w stylu Creampie i Golden Shower lub przekręcone na porno-manię tytuły prawdziwych filmów: Pacific Rimming albo Lord of the Cock Rings), a także niczym nieskrępowanych możliwości dowalania przeciwnikom. **Red Light** to prosta, niemal imprezowa karcianka, która może zaoferować coś więcej graczom lubującym się w dużej losowości, combosach, negatywnej interakcji i humorze nie zawsze wysokich lotów. Swoją główną siłę wciąż jednak opiera na kontrowersyjnym temacie, bez którego byłaby po prostu przeciętną grą na kilka niezobowiązujących partii. Pomimo pewnych cech wspólnych z dziełem Steve'a Jacksona, **Red Light** daje graczom za mało, abym nazwał ją **Munchkinem** 18+, z drugiej strony nie jest to jednak tylko głupi prezent na osiemnastkę albo wieczór kawalerski. To kontrowersyjna i niepozabawiona wad, ale jednak pełnoprawna gra.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 18+

Czas gry: ok 50 minut

Cena: ok 85 złotych



- ✓ ilustracje Milo Manary,
- ✓ fajna combogenność kart,
- ✓ kontrowersyjny temat i humor.
- ✗ ilustracje Marco Albiero,
- ✗ ogromna losowość w dociągu,
- ✗ problem z instrukcją i kartami filmów,
- ✗ kontrowersyjny temat i humor.

OWOCOWY minimalizm

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

Zdecydowana większość gier marki Japon Brand, z którymi miałem styczność do tej pory, to proste, małe karcianki. W ramach kącika japońskiego oraz wcześniej, w standardowych recenzjach, mogliście już kilka razy przeczytać teksty poświęcone grom składającym się z talii kart i garści żetonów w kompaktowym pudełku. Zapewniam, że z czasem pojawiać się tu będą też prezentacje tytułów bardziej rozbudowanych, ale na razie wciąż zostajemy w krainie orientального minimalizmu. Przed Państwem gra **Fruit Friends** autorstwa duetu Takaaki Sayama i Toshiki Arao.

Fruit Friends to sto jedenaście małych kart, arkusz do zapisywania punktów i instrukcje w trzech językach zamknięte w niewielkim pudełeczku. Wspomniany we wstępie minimalizm to najlepsza i najkrótsza definicja tego, czym jest omawiana gra, i to w każdym możliwym aspekcie. Mały rozmiar, niewiele komponentów, ascetyczne ilustracje (w tym okładka, przedstawiająca po prostu siedem różnych rodzajów owoców na jednolitym kolorystycznie tle), przeciętna jakość wykonania, zero klimatu lub fabuły, banalna mechanika i krótki czas rozgrywki: to wszystko cechy **Fruit Friends**. Całość sprawia wrażenie do bólu zwykłej, ale nie złej, po prostu akceptowalnej. Na kartach znajdziemy bardzo proste, schematyczne wręcz grafiki, których na pewno nie można nazwać atrakcyjnymi, ale czytelnymi i przejrzystymi już jak najbardziej. Papier, na którym zostały wydrukowane pewnie mógłby być lepszy, ale widziałem też współcześnie wydawane gry z komponentami gorszej jakości. An-

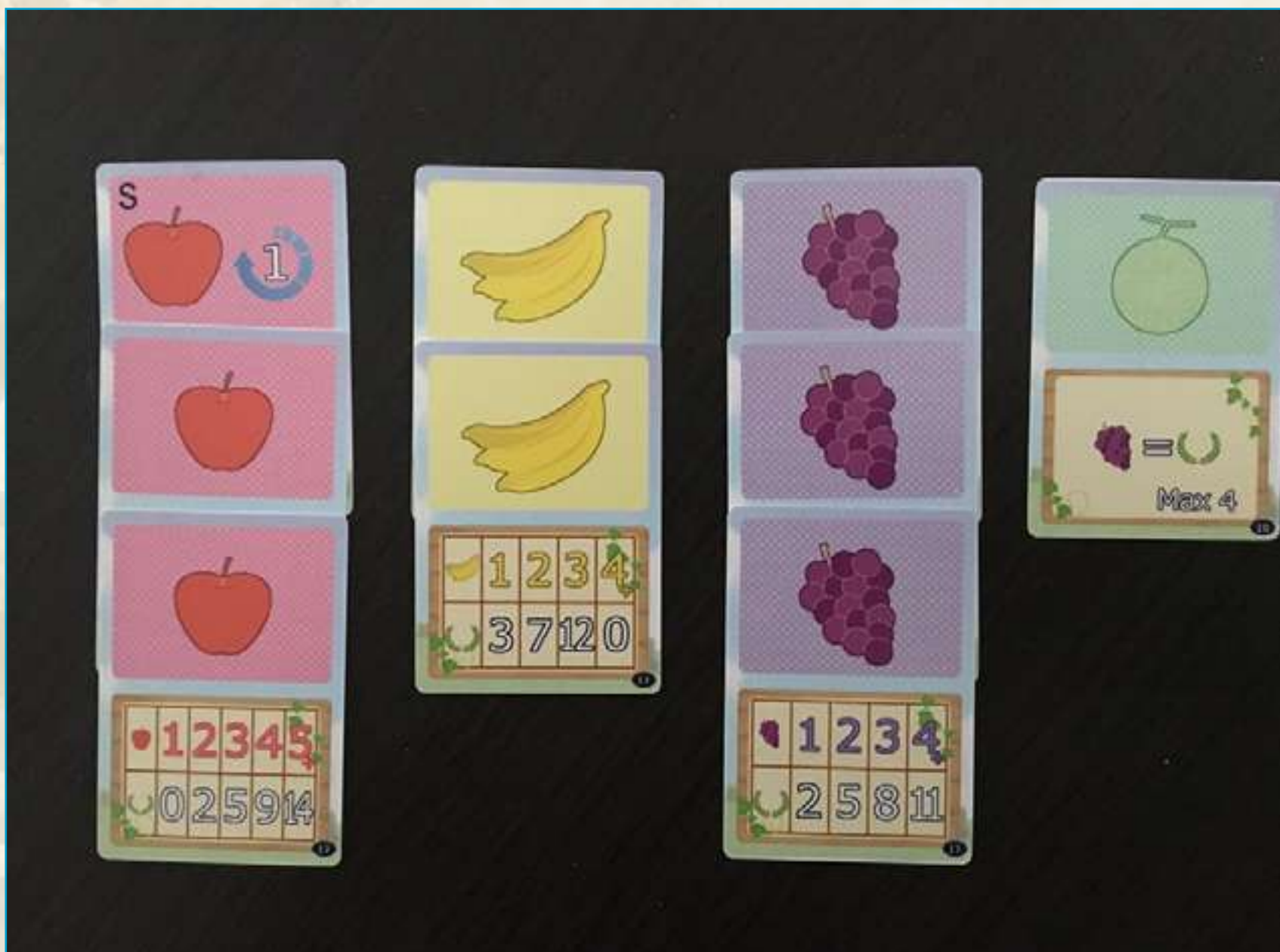
gielska instrukcja zawiera literówki i błędy językowe, ale w ogóle nie przeszkadzają one w zrozumieniu zasad.

Te przeczytać można w pięć minut, a wytłumaczyć współgryzom przed pierwszą partią jeszcze szybciej. Cała zabawa polega na zbieraniu zestawów kart z symbolami owoców, które w zależności od zgromadzonej liczby kart z danym przysmakiem warte są różną liczbę punktów. Rozgrywkę rozpoczynamy z jedną kartą któregoś z podstawowych owoców (jabłko, winogrono, kiwi, biała i żółta śliwka), nieco ukierunkowującą nas na to, co chcemy zbierać podczas partii. Potem zaś co rundę dobieramy siedem kart ze wspólnej talii i w tajemnicy przed innymi łączymy w trzy pary, a jeden nadmiarowy kartonik odrzucamy. Następnie przeciwnicy

wybierają po kolei po jednej parze, którą nam zabiorą i zostawią dla siebie. Gdy to nastąpi, swoje pary z ręki odsłania kolejny uczestnik rozgrywki, rywale biorą karty od niego i tak dalej. Cała partia trwa około kwadransa i kończy się po trzeciej rozegranej rundzie.

Już parę razy użyłem w tym artykule słowa „minimalizm”, prawda? W takim razie pewnie nie zdziwi was fakt, że akapit wcześniej przedstawiłem całą mechanikę gry **Fruit Friends**. Istnieje wprawdzie kilka zasad opcjonalnych dla bardziej zaawansowanych graczy, czy nieco inny od powyżej opisanego wariant dwuosobowy, ale standardowe reguły streścić można w najwyżej pięciu zdaniach. Gdzie w tak prostej rozgrywce leży haczyk i czy dla osoby, która choć trochę





pograła już w życiu w nowoczesne planszówki, partia we **Fruit Friends** może być choć trochę satysfakcjonująca lub zaskakująca? Owszem, jest tu kilka ciekawych rozwiązań, które mogą docenić bardziej wprawieni gracze. Zasady na kartach większości podstawowych owoców są dość oczywiste – im więcej ich zbierzemy, tym wyżej zapunktujemy na koniec partii. Na przykład jednak bananów warto mieć po ostatniej rundzie nie więcej niż trzy, ponieważ każda karta powyżej tej liczby oznacza zero punktów za wszystkie banany u danego gracza. Kiwi punktuje za każdą liczbę kart z jego symbolem oprócz trzech, pomarańcze punktuja tylko w parze z jabłkami i tym podobnie. Te małe zależności między kartami sprawiają, że we **Fruit Friends** trzeba nieco pogłówkować i zwracać uwagę na owoce, które już zgarnęli oponenti. Jeden z nich ma już trzy zebrane banany, a my akurat mamy trzy na ręce? Rozdzielmy po jednym na każdą parę, tak aby zmusić przeciwnika do wzięcia karty... i właśnie zamiast dwunastu punktów dostał okrągłe zero!

Spośród gier dotychczas zaprezentowanych w kąciku japońskim, moim faworytem wciąż pozostaje pierwsza, czyli **Diggers** Ryo Nakamury, zaś **Fruit Friends** jest na drugim miejscu, daleko wyprzedzając opisywaną w ostatnim numerze **Animale Tattica**. Choć w wielu aspektach przypomina konkurentkę, jest od niej dużo bardziej angażująca i po prostu ciekawsza. Przyznam, że z miesiąca na miesiąc, im bardziej zagłębiam się w świat gier tworzonych przez małe, niezależne studia z Kraju Kwitnącej Wiśni, tym bardziej czekam na odkrycie perełki na miarę świetnego **The Ravens of Thri Sahashri** od Manifest Destiny. **Fruit Friends** objawieniem na pewno nie jest, ale z drugiej strony niewiele mogę też o tej grze powiedzieć złego. To typowy średniak, solidna przystawka będąca wypełniaczem pomiędzy bardziej mięsistymi daniami, które zaserwujemy sobie i znajomym podczas wspólnego planszówkowego wieczoru, jednak nic więcej. Może za miesiąc odkryjemy razem jakiś hicior?

podsumowanie:

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: 15 minut



LABIRYNT SŁÓW

kącik
początkującego
gracza

Labirynt słów

ze słownikiem na smoka

W labiryncie utknął: **Maciej "Ciuniek" Poleszak**

Chyba każdy zna **Tabu**. A jeśli nie, bardzo łatwo je poznać. Służę pomocą. Grasz w drużynie. Dostajesz kartę z hasłem, na przykład krowa. Na karcie masz też kilka zabronionych słów, na przykład mleko, trawa, zwierzę, łąciaty. Twoim celem jest przekazanie swojej drużynie hasła bez użycia zakazanych słów. Proste? No to teraz możemy zaczynać. **Labirynt słów** to takie **Tabu**, ale z twistem.

Nadal masz opowiedzieć swojej drużynie o krowie, nadal masz listę zakazanych słów, ale... nie znasz ich. Jak to działa? Drużyna przeciwna losuje ci słowo i chwilę się zastanawia. Potem notuje sobie na karteczce kilka słów-pułapek, których wypowiedzenie natychmiast przerywa twoją kolejkę. Potem jeden z przeciwników wręcza ci hasło, uśmiecha się, mówi coś w stylu „proszę zaczynać” i wlepia nos w tę nieszczęsną listę określeń zakazanych.

I zaczynają się nerwy. Jedyne co wiesz to, ile pułapek zastawili przeciwnicy. I zaczynasz paranoicznie kombinować, omijając zarówno te słowa, które są najprostszymi skojarzeniami, jak i te będące skojarzeniami dalszymi. Czasem ryzykujesz, ponieważ przeciwnicy nie są w stanie obstawić wszystkiego. Czasem liczysz na efekt podwójnego blefu: będę używał najprostszymi skojarzeń, ponieważ druga drużyna spodziewa się, że nie będę ich używał, gdyż byłoby to za proste, więc



ich nie zapisali... chyba. Tak czy siak, trzeba się napocić. A piasek w klepsydrze przesypuje się w nieubłaganym tempie.

Czytając przed premierą zarys mechaniki, obawiałem się, że po otwarciu pudełka czekają na mnie frustracja i poczucie bezradności. Wisiało nade mną widmo partii trwających dosłownie parę minut i kończących się wpadaniem na miny już po pierwszych słowach podpowiedzi. Najogólniej rzecz ujmując, nie wydawało mi się to fajne. I szczerze mówiąc nadal jestem w stanie wyobrazić sobie sytuację, w której wieczór z tą grą w roli głównej się sypie. Praktyka pokazała jednak, że we wszystkich grupach, w których testowałem **Labirynt Słów** partie były udane, a mgiełka kreatywności unosiła się w powietrzu w niemalże namacalny sposób.

Przyswojenie zasad podawania podpowiedzi może natomiast zająć całkiem sporo czasu. Wszystko tak naprawdę sprowadza się do korzystania z intuicji i zdrowego rozsądku, więc trzeba trochę tak przez skórę czuć, co wolno mówić, a co jest już nielegalne. Pierwsze zderzenie z całą stroną skodyfikowanych zasad i wyjątków może początkowo przerazić. Niestusznie.

Tej grze mogą towarzyszyć wrażenia podobne do **Decrypto** albo **Tajniaków**. Im więcej wysiłku i pomysłowości w nią włożysz, tym więcej satysfakcji otrzymasz w zamian. Tak naprawdę jedyną rzeczą, która trochę mąci mój pozytywny odbiór **Labiryntu Słów** jest ten nieszczęsny, przypięty na siłę motyw lochów i fantasy, w którym trzeba się obracać. Nie miałbym nic przeciwko temu, żeby autor ograniczył się jedynie do pomysłu wchodzenia w głąb podziemi i wiążącego się z tym wzrostu poziomu trudności kolejnych zagadek. Dodatkowe karty klątw i bossów to coś, co jedynie miesza w rozgrywkę. O ile niektórzy bossowie zmieniają zasady na tyle, że da się znaleźć w nich coś ciekawego, o tyle klątwy sprowadzają się jedynie do zasad-żartów zmuszających graczy do kuriozalnych zachowań.



podsumowanie:

Liczba graczy: 4-8 osób

Wiek: 8+

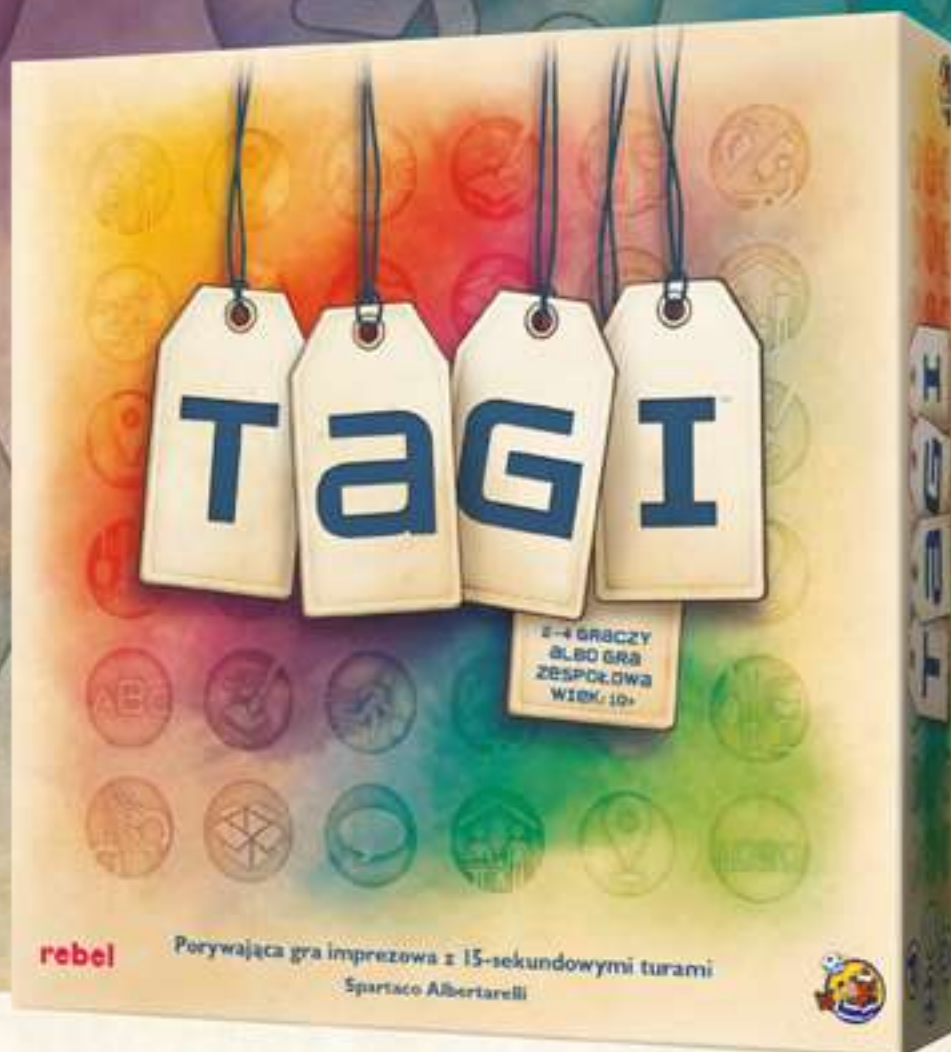
Czas gry: ok 40 minut

Cena: 69,95 złotych



- ✓ gra pozwala wykrzesać z grupy ludzi masę kreatywności, zarówno ze zgadujących jak i podkładających miny,
- ✓ pomysł na rosnący w trakcie gry poziom trudności sprawia, że partie są raczej wyrównane.
- ✗ karty klątw i bossów zmieniające zasady gry są bardziej irytujące niż pomysłowe,
- ✗ część słów nawiązujących do motywu fantasy zawęży grono odbiorców, można je jednak wykluczyć z rozgrywki w łatwy sposób.

kącik
gier
familijnych



państwo, miasto, kulka, kolor

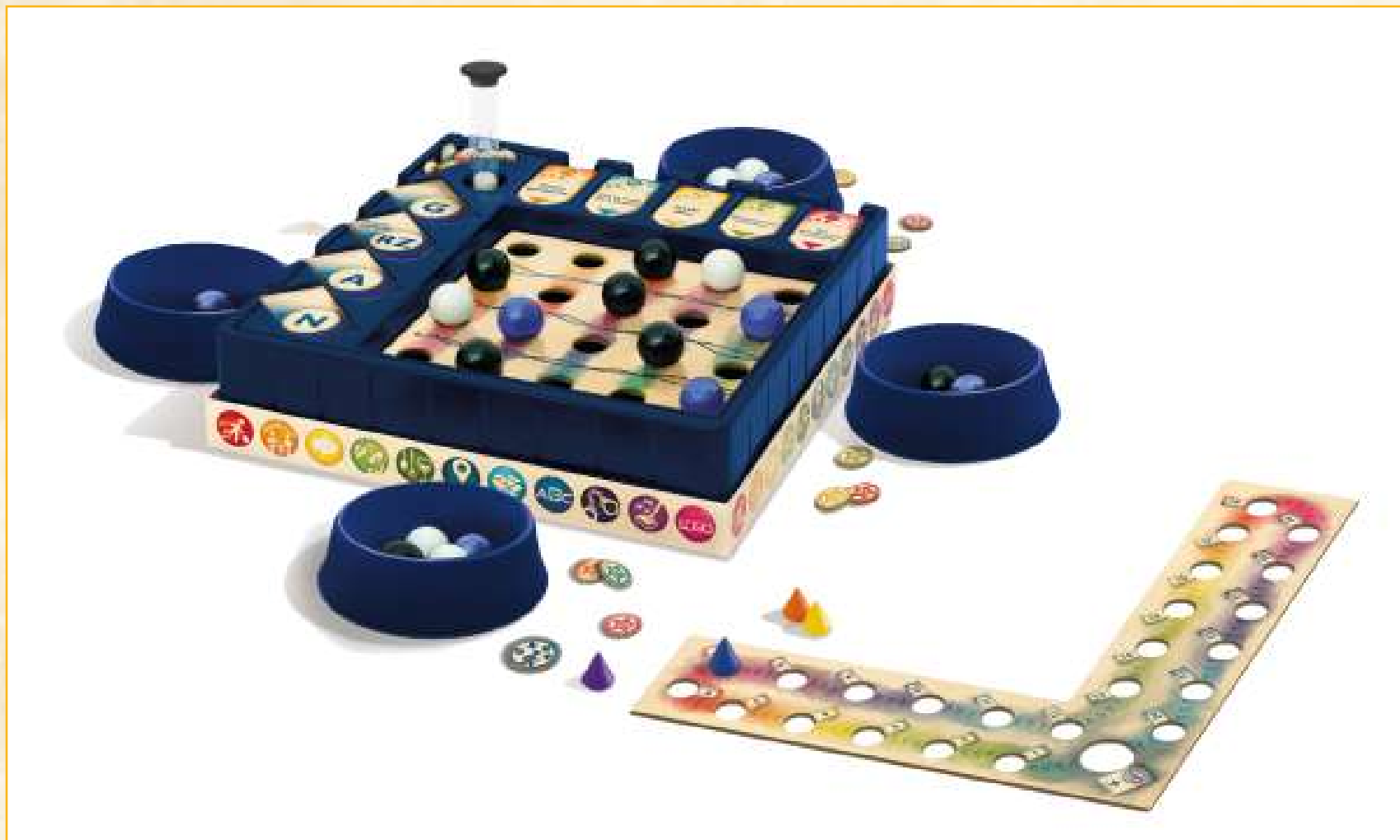
📌 Słówka zgadywał: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

Nie jest żadną nowością koncepcja, żeby z zabawy „dam ci literkę i kategorię, wymyśl hasło jak najszybciej” zrobić grę. Można to zrobić w sposób domowo-budżetowy i wyjdzie z tego Kieszonkowy Bystrzak albo jakieś inne państwa-miasta. A można też podejść do tematu jak Tagi i dorzucić do niego kilogram fikcyjnych elementów. Bo nic tak przecież nie cieszy w grach planszowych jak fajne elementy, prawda?

W swoich założeniach **Tagi** to właśnie takie państwa-miasta, tylko rozgrywane w tabelce za pomocą dwóch talii kart. Brzmi skomplikowanie, ale tak nie jest. Z jednej

talii kart losujemy kategorie, z których pochodzą słowa, a z drugiej talii litery, na jakie mają się zaczynać. Układamy wszystko w funkcjonalnej wyprasce znajdującej się w pudełku i w ten sposób tworzymy tabelkę. W miejscu, w którym wiersz „C” przecina się z kolumną „Film” należy podać na przykład hasło „Casablanca” i już punkty wpadają nam w łapki.

Dostownie, ponieważ punkty liczymy za pomocą dużych i ciężkich kulek, które układamy w tabelce na początku gry. Kulki posiadają różne wartości, od jednego do



trzech punktów, a ich rozłożenie jest losowe. W swojej turze mam piętnaście sekund na odgadnięcie jak największej liczby haseł. Jeśli ja zabiorę kulkę, nikt inny nie może już podać hasła na tym samym przecięciu. O! I to jest całkiem cwany pomysł, ponieważ trzeba się ekspresowo zastanowić nad tym czy polować na wysoko punktowane kulki i tracić czas na szukanie słów na końcu języka, czy zgarniać punkty w bardziej przystępnej kategorii. Co mi z tego, że dzielnie wymyśliłem nazwę jeziora zaczynając się na „Ś”, skoro mój przeciwnik w tym samym czasie odgadł wszystkie hasła w prostszej kolumnie i zgarnął za to kartę bonusową (im trudniejsza kategoria, tym większy bonus).

I w gruncie rzeczy w **Tagach** wszystko działa. Odgadujemy sobie hasła i zastanawiamy się, które zgadywać najpierw. Spoko. To da się zepsuć tylko w jeden sposób: wprowadzając do gry kategorie haseł, które nie będą podobały się graczom. I to jest problem teoretycznie nie do obejścia, ponieważ jest to sprawa mocno indywidualna, ale odnoszę wrażenie, że **Tagi** trochę zbyt często używają dość szczegółowych kategorii, które nie są na tyle bogate, żeby szukać w nich wielu słów. Może to mój pech albo konse-

kwencja wąskiego zasobu słownictwa, ale nie zagrałem jeszcze rundy, a co dopiero partii, w której odgadlibyśmy wszystkie hasła. Trochę to deprymujące.

Czyli w zasadzie co? Polecam? Nie polecam? Nie mogę powiedzieć, żeby ta gra mnie czymś specjalnie mocno kupiła. Doceniam fajne pomysły, ale niestety całość sprawia wrażenie trochę zbyt dużej i zbyt rozbuchanej. Małe i proste gry są fajne dlatego, że są proste i małe, a nie dlatego, że w pudełku znaleźć można worek kamieni i nietypową wypraskę.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok 30 minut

Cena: 119.95 złotych



- ✓ ciekawie zaprojektowana punktacja,
- ✓ wykonanie...
- ✗ ... które jest jednocześnie zbyt rozdmuchane i przesadzone.

kącik gier historycznych



Relacja z V edycji konwentu STRATEGOS

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

W dniach 12-14 kwietnia 2019 w zawsze gościnnych podwojach Wydziału Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej odbyła się V edycja konwentu gier historycznych STRATEGOS. Konwent odbywa się w ramach działalności klubu gier planszowych AGRESOR. Impreza stawia sobie za cel promowanie gier planszowych o tematyce historycznej. Konwent jest dobrą okazją, aby spotkać się nad planszą i pograć w tego rodzaju gry.

Co roku gościemy na imprezie różnych autorów i wydawców. W tym roku gościem specjalnym było wydawnictwo Rebel, reprezentowane przez Tomka, naszego redaktora naczelnego, i Sandrę. Ekipa Rebeli przywiozła ze sobą kilka prostych gier o tematyce historycznej, bądź z historią w tle. Największe zainteresowanie budziła najnowsza gra wydawnictwa **Pandemic: Upadek Rzymu**, wielokrotnie rozgrywana podczas tej imprezy. W ostatnich latach **STRATEGOS**, będący pierwotnie imprezą poświęconą w zasadzie wyłącznie grom wojennym, ewoluuje. Coraz częściej pojawiają się tytuły z pogranicza gier wojennych i euro

bądź będące eurogrami. Staramy się jednak, aby miały one chociaż jakiś minimalny związek z historią. Powodów tej elastyczności jest wiele. Kto był w sobotę wieczorem albo w niedzielę, ten mógł zobaczyć gromadkę dzieci naszych kolegów, stałych bywalców imprezy. Tym, którzy mają swoje pociechy i starają się zaszczepić im planszówkowego bakcyła, nie muszę dalej tłumaczyć... Oczywiście to tylko jeden z powodów.

Na imprezie tradycyjnie dominowały jednak gry wojenne o tematyce historycznej. Nie będę w stanie wymienić wszystkich rozgrywanych tytułów (za co z góry przepaszam). Z tego co odnotowałem grano w **For the People** (wyd. GMT Games), **Fort Sumter: Secession Crisis 1860-1861** (wyd. GMT Games), **Iganie 1831** (wyd. Instytut Wydawniczy Erica), **Orły i rakiety** (wyd. Mars Games), **Pandemic: Upadek Rzymu** (wyd. Rebel), **Warrior Knights** (wyd. Fantasy Flight Games), **Ostrołęka 26 maja 1831** (wyd. Instytut Wydawniczy Erica), **Assyrian Wars** (wyd. Udo Grebe Gamedesign), **Cataclysm: A Second World War** (wyd. GMT Games), **Cywilizacja: Poprzez wieki** (wyd. Rebel), **Napoleon's Triumph** (wyd. Simmons Games), **Orzeł i Gwiazda** (wyd. Leonardo), **Stawka większa niż życie** (wyd. Inte-gra i TVP S.A.), **Commands & Colors: Ancients** (wyd. GMT Games), **World at War: Eisenbach Gap** (wyd. Lock 'n Load), **Infidel** (wyd. GMT Games),

Ostrołęka 16 lutego 1807 (prototyp), **Time of Crisis** (wyd. GMT Games), **Zimna wojna** (wyd. GMT Games/Bard), **Unhappy King Charles** (wyd. GMT Games), **Flying Colors** (wyd. GMT Games), **2 de Mayo** (wyd. Gen-X Games). Dodam jedynie, że w niektóre tytuły grano po kilka razy. Rekordzistą jest tu **Napoleon's Triumph**, który podczas imprezy (tylko w sobotę) rozegrano cztery razy.

Jak zawsze, konwent był też okazją do przyjrzenia się prototypom gier, nad którymi pracują różni autorzy. Niestety, nie wszystkie rozgrywki doszły do skutku. W przypadku wieloosobówek – z braku kompletu graczy. Osobiście bardzo się cieszę, że rozegrana została **Ostrołęka 16 lutego 1807**, która jest w planach wydawniczych na jesień tego roku jako kolejne rozszerzenie Ostrołęki 26 maja 1831. Spośród polskich gier duże wzięcie miała **Stawka większa niż życie**, także za sprawą obecności Roberta Sypka, jednego z autorów gry. Większość spośród tych, którzy zagraли w **Stawkę...** w sobotę i w niedzielę otrzymała gratis po egzemplarzu gry, na życzenie wraz z autografem. Spośród rozgrywek, które nie doszły do skutku szczególnie żałuję **Kampanii wrześniowej 1939 roku**, gry przygotowywanej przez Marka Domańskiego, której nie udało się przeprowadzić z powodów technicznych, a także rozgrywki w **Rozbicie dzielnicowe: Koronę Królestwa Polskiego**.

Sz szczególnie cieszy obecność na imprezie nowych graczy, a zwłaszcza to, że nie bali się sięgać po bardziej zaawansowane tytuły. Mam nadzieję, że przynajmniej kilku dołączy na stałe do naszej planszówkowej społeczności. Trochę mniej było w tym roku gier wieloosobowych, ale ich honoru z powodzeniem broniła trwająca niemal całą sobotę i angażująca liczne grono rozgrywka w dawno u nas nie widziane **Assyrian Wars**.

Następna edycja **STRATEGOSA** planowana jest na marzec albo kwiecień 2020 roku (czas pokaże jeszcze, który z tych miesięcy wybierzemy). Konwent odbywać się będzie w tym samym miejscu co do tej pory, w ramach działalności klubu **AGRESOR**. Impreza, co chciałem podkreślić, jest bezpłatna. Zapraszamy wszystkich, którzy interesują się grami historycznymi albo chcieliby spróbować zagrać w takie gry. Szczegółowe informacje na temat imprezy można znaleźć na jej profilu facebookowym (<https://www.facebook.com/Strategos-Konwent-Gier-Historycznych-168846433483808/>) oraz jej oficjalnej stronie (<http://strategos.waw.pl/>), a także w dziale konwentowym na **Forum Strategie** (<https://strategie.net.pl/>). Tam też pojawi się data kolejnej edycji.



rebel times