

temat numeru: **ZAKAZANA PUSTYNIA**

rebel times

czerwiec 2019

nowości i wiadomości ze świata gier planszowych

numer 141

Zakazana Pustynia

sucho, sucho, bardzo sucho

wywiad z Jackiem

Głowackim

co w środku?

**Kruki . Fertility . Kingdom Defenders . Mayfly . Niezłe Ciacho . Pora liczyć .
Cat Stax . Niedźwiedzie vs Bobasy . Victorian Masterminds
i wiele więcej.**

KEYFORGE™

CZAS WSTĄPIENIA

GRA UNIKALNYCH TALII AUTORSTWA
RICHARDA GARFIELDA

204 NOWE KARTY
I NIESAMOWITA LICZBA
NOWYCH TALII!!

rebel

rebel times

od redakcji

Dzisiaj odebrałem swojego zbiórkowego Batmana, za którego jakiś czas temu zapłaciłem duuuużę pieniądze (wole nie pamiętać, jak bardzo duże) i po wstępnym rozpakowaniu go dopadła mnie pewna refleksja. Zaczniemy od tego, że jest to naprawdę super fajnie wyglądająca gra. Ma dużo plastikowych figurek, model Batmobila i wiele innych bajerów. Wydaje się też grywalna, co nie jest takie oczywiste w przypadku gier pochodzących ze zbiorów społecznościowych. Na stole będzie prezentowała się z pewnością wyśmienicie. Ale...

Wydaje mi się, że crowdfunding zaczyna powoli zjadać swój własny ogon. Gry, które są tam fundowane są monumentalne, zajmują ogromnie dużo miejsca. Początkowo myślałem, że przyszła do mnie pocztą jakaś lodówka, choć żadnej nie zamawiałem. Do mojej kolekcji dołączyła więc kolejna gra, której pełnego potencjału pewnie nie uda mi się nigdy wykorzystać (ponieważ nowe pozycje do grania rosną w tempie geometrycznym). Oczywiście zaspokaja ona głód posiadania, ale nawet on powoli się wyczerpuje, wraz z każdą kolejną zbiórką. Jestem świadomy, że można kupić samą podstawę, ale w przypadku zbiorów nie ma to sensu – dostaje się 40% gry za niewiele mniejsze pieniądze.

Chyba z coraz większym sentymentem wspominam czasy, gdy Splendor wystarczał na miesiące grania i zajmował niewiele miejsca. Teraz trzy tytuły potrafią mi zająć ponad połowę szafy. To chyba znak naszych czasów, że lepiej sprzedaje się to, co ogromnych rozmiarów – wszak z tego powodu wiele pudełek skrywa w swoim wnętrzu całkiem dużo powietrza. Zastanawiam się czasami czy ów trend jeszcze się odwróci.

I z takimi oto refleksjami zabieram się do rozpakowywania trzeciego pudła **Batmana**.

Do zobaczenia za miesiąc!

spis treści

4	nowości&aktualności
6	temat numeru: Zakazana Pustynia
	
9	Planszowe Kwiatki Kwiatosza
11	Fertility
14	Kingdom Defenders
18	Nieźle Ciacho
20	Niedźwiedzie kontra bobasy
22	wywiad z Jackiem Głowackim
25	Victorian Masterminds
28	kącik japoński
30	kącik gier familijnych: Pora Liczyć, Cat Stax
32	kącik pocztujących graczy: Kruki
34	kącik gier historycznych: Iganie 1831

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 Miształ, Monika Wasilonek

Grafika i skład: Łukasz S. Kowal

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adjustacji 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



Dungeons & Dragons: Ekran Mistrza Podziemi

Już w czerwcu wszyscy fani **Dungeons & Dragons** będą mogli zaopatrzyć się w Ekran Mistrza Podziemi, który został zaprojektowany w taki sposób, aby prowadzący mógł obserwować graczy, lecz ukryć swoje notatki i rzuty kośćmi.

Ekran pozwala w mgnieniu oka sprawdzić wszystkie najważniejsze i najczęściej używane informacje, wspomagając Mistrza Podziemi niezależnie od jego doświadczenia. Jest to doskonały dodatek dla Mistrzów, który ułatwia i inspirowa do prowadzenia ciekawych, zapadających w pamięć przygód. Piąta edycja **Dungeons & Dragons**® to najnowsza odsłona najbardziej popularnej gry fabularnej na całym świecie wydawanej od 1974 roku, aktualnie przez wydawnictwo Wizards of the Coast. **Ekran Mistrza Podziemi** wymaga **Starter Set** (Zestawu Startowego) lub **Player's Handbook** (Podręcznik Gracza).



Wsiąść do Pociągu: Londyn

Wsiąść do Pociągu: Londyn to kusząca prostota gra, która kontynuuje myśl przewodnią bestsellerowej serii. Podczas zabawy gracze będą ścigali się po Londynie z lat 70-tych, starając się zrealizować jak najwięcej autobusowych tras i łącząc ze sobą najważniejsze dzielnice stolicy Wielkiej Brytanii. Dzięki prostym zasadom i niewielkiemu formatowi planszy, Wsiąść do Pociągu: Londyn jest grą niezwykle przyjemną i prostą w obsłudze. Świetnie sprawdzi się zarówno wśród fanów serii, jak i na początek przygody z planszówkami.

Premiera już w czerwcu.



Sushi Go Party! (edycja polska)

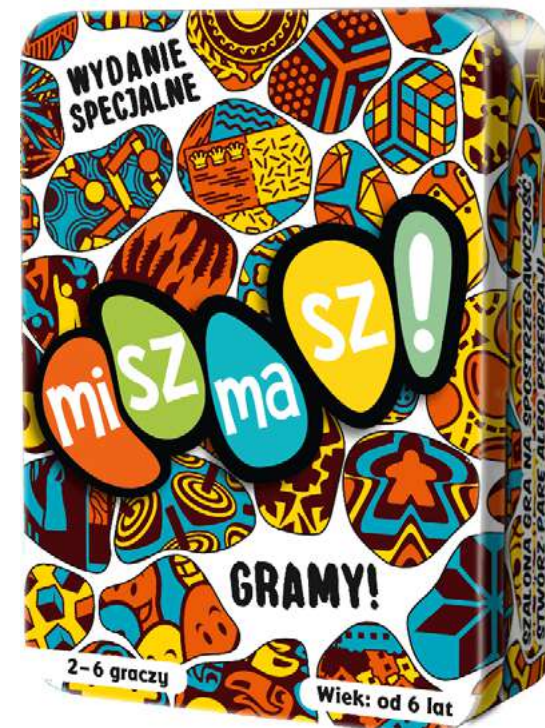
Czerwiec to również miesiąc, w którym na sklepowe półki trafi Sushi go party!, czyli samodzielna wersja popularnej, imprezowej karcianki, oparta o znaną z **7 cudów świata** mechanikę draftu. Gracze dobierają na rękę tyle samo kart, po czym jedną z nich wybierają, a resztę przekazują dalej. W ten sposób konstruujemy jak najbardziej opłacalne zestawy, kontrolując jednocześnie poczynania przeciwników.

Oprócz możliwości zaproszenia do stołu aż ośmiu osób, **Sushi go party!** oferuje możliwość samodzielnego konstruowania menu. Na samym początku gry wybieramy jeden rodzaj rolek, dwa dodatki, trzy przystawki i deser, a następnie składamy talię z zestawów wybranych kart. W ten sposób poszczególne rozgrywki jeszcze bardziej różnią się między sobą, a my mamy kontrolę nad

celami, które będziemy realizowali w grze. Drugą istotną zmianą są nowe rodzaje sushi, które możemy włączyć do naszego menu. W sumie w grze znajdziemy dwadzieścia dwa rodzaje kart, każdy ze specjalną zasadą punktowania.

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

Możliwość zaproszenia do stołu aż ośmiu graczy czyni z **Sushi Go Party!** grę jeszcze bardziej uniwersalną i jeszcze bardziej imprezową!



Miszmasz: Gramy

Również w czerwcu wydana zostanie specjalna edycja gry Miszmasz!, stworzona w hołdzie dla gier planszowych. Każdy ze wzorów nawiązuje do jednej ze stu dzie-

więtnastu gier – czy uda ci się rozpoznać je wszystkie?

Miszmasz! to niesamowicie dynamiczna gra imprezowa, za której powstanie odpowiada Thomas Vuarthex, jeden z twórców bijącej rekordy popularności gry zręcznościowej **Jungle Speed**. W swoim najnowszym dziele wprowadził kilka zmian, które jeszcze usprawniają rozgrywkę.

Naszym celem jest zebranie pięciu par identycznych kart. Początkowo z łatwością znajdujemy pasujące wzory. Z czasem jednak wyłożonych kart jest coraz więcej, a że wszystkie one biorą udział w grze, to przyglądamy się stołowi z rosnącym skupieniem i napięciem.

Instrukcja zawiera kilka wariantów rozgrywki dopasowanych do graczy ceniących bez-

pośrednią rywalizację, jak i tych, którzy stawiają na współpracę.



ZAKAZANA PUSTYNIA™

temat numeru

Zakazana Pustynia

Po piachu biegał: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

sucho, sucho, bardzo sucho

Matt Leacock to autor, który wstawił się przede wszystkim serią Pandemic, jedną z najlepszych gier kooperacyjnych. W 2010 projektant wydał Zakazaną Wyspę wydaną przez amerykańskie wydawnictwo Gamewright. Gra ta zapoczątkowała tryptyk, w którym powstała jeszcze Zakazana Pustynia [2013] oraz Zakazane Niebo [2018]. My w końcu, po sześciu latach, doczekaliśmy się polskiej wersji Zakazanej Pustyni. Czy gra jest lepsza od poprzedniczki, Zakazanej Wyspy?



Obie gry nie posiadają standardowego pudełka, spakowane są w puszkę. Nie jestem fanem takiego rozwiązania. Przeważnie mają one jakieś niestandardowe wymiary i ciężko je ułożyć sensownie na półce. Owszem, są trwalsze niż kartonowe pudełka, ale to chyba jedyna ich zaleta.

Obie gry to kooperacje, w których działamy razem, aby wydostać się z tytułowych wyspy lub pustyni. W pierwszej jest mokro, w drugiej za to bardzo sucho. W **Zakazanej Wyspie** gracze muszą odzyskać cztery artefakty zanim wszystko zaleje woda, a w **Zakazanej Pustyni** szukają zaginionych części latającego pojazdu, którym muszą uciec, żeby wygrać. Fabularnie jest dość podobnie i dość pretekstowo.

Obie gry są bardzo dobrze wydane. Kafle są grube, wypraski dobrze zaprojektowane. W **Zakazanej Pustyni**, w środku, znajdziemy model statku powietrznego, który musimy w trakcie gry złożyć w całość i odlecieć nim

w bezpieczne miejsce. Jest to całkowicie zbędny gadżet, który bardzo cieszy oko i wzmacnia radość z gry. Owszem, mógłby zostać zastąpiony kafelkami lub kartami, jednak odczucia z gry byłyby inne. Tu faktycznie musimy coś odnaleźć i odbudować, i mamy tego wizualną reprezentację. Gra wygląda bardzo atrakcyjnie na stole i zachęca do rozgrywki.

W **Zakazanej Wyspie** gracze mieli do wyboru trzy proste akcje i dość często niewiele wyborów. Jedynie co ich goniło, to szybkość znikania pod wodą kafelków z wyspą. **Zakazana Pustynia** to koncept o wiele bardziej rozbudowany. Nie dość, że gracze muszą ustalić miejsce znajdowania się części statku, muszą też walczyć z piaskiem, który zasypuje kafle oraz słońcem, które pali ich skórę i powoduje odwodnienie, a w najgorszym przypadku śmierć. Gracze mają cztery akcje do wykonania i sporo decyzji do podjęcia. Przegrają, jeśli ktoś z nich nie przeżyje, zostaną porwani przez wiatr lub zostaną zasypani przez wszechobecny piach. Odniosłem wrażenie, że **Zakazana Wyspa** była znacznie prostszą mechanicznie grą, co wpływało



na większą łatwość podejmowania decyzji przez graczy. W przypadku **Pustyni** poczucie zagrożenia jest większe i konsekwencje złych działań bardziej dotkliwe. Pokusiłbym się o stwierdzenie, że **Zakazana Wyspa** to gra dla dużo młodszego odbiorcy, idealna do pokazania i zrozumienia zasad kooperacji. **Zakazana Pustynia** to jej starsza siostra, z dużo bardziej zaawansowanymi zasadami i o wiele wyższym poziomem trudności. Bardzo lubiłem grać w **Zakazaną Wyspę**, ale w pewnym momencie zacząłem odczuwać znużenie rozgrywkami, przede wszystkim przez ich powtarzalność. Gra stała się też dość prosta. **Zakazana Pustynia** zaskoczyła mnie swoją trudnością. Pierwszą grę rozpocząłem na poziomie zuchwali (przecież mamy już doświadczenie) i przegraliśmy z kretesem. Jeden z graczy umarł z odwodnienia. W drugiej partii obniżyliśmy trudność i ledwo się udało zwyciężyć. Kolejne partie pokazywały, że umiejętne korzystanie ze zdolności śmiałków, w których się wcielamy, jak i posiadanego ekwipunku jest kluczowe, aby w ogóle myśleć o zwycięstwie. Bardzo spodobało mi się to, że gra dała nam przymykać w nos, że zmusiła nas do kombinowania i szukania nowych rozwiązań. Ogromnym atutem jest też to, że nie jest to kopia **Zakazanej Wyspy**, a jej rozwinięcie. Owszem, widać tu sporo podobieństw, ale dotyczą one bardziej fabuły i samego konceptu gry. W końcu w obu czuć rękę Matt Leacocka. Polecam tym, którzy lubią wyzwania i niestraszną im kooperacja. Powinni czuć się oni usatysfakcjonowani.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2–5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok 45 minut
Cena: 99,95 złotych



- ✓ super wykonanie komponentów,
- ✓ trudna i wymagająca rozgrywka.
- ✗ niewymiarowa puszka jako opakowanie.

planszowe kwiatki Kwiatosza

czy planszówki stały się zbyt przystępne?

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

Zaczynając na poważnie grać w planszówki, te prawie piętnaście lat temu, najbardziej brakowało mi graczy. Gier było niewiele, kupiłem **Osadników z Catanu**, kupiłem **Władcę Pierścieni: Konfrontację**, zapytałem na Gadu-Gadu przedstawiciela Rebeli (pamięć podpowiada, że był to Nataniel): te dwie gry mi się podobają, co je połączy? Rebel odpowiedział: nie wiem, ale my ostatnio gramy takie coś, co się nazywa **Gra o Tron**. Wtedy jeszcze nie znałem książek, więc zakup był podyktowany wyłącznie rekomendacją. **GoT** mnie niestety pokonał instrukcją, umysł miałem na to za świeży, przeleżał rok w szafie (**GoT**, nie umysł). W międzyczasie kupowałem inne gry, ale ciągle brakowało graczy. Odezwiałem się do klubu erpegowców Grimuar, wprosiłem na spotkanie – mrok studentów grających w erpegie mnie jednak przeraził, każdy wypalał paczkę papierosów w trzy godziny, mieli groźne miny i czarne płaszcze. Posiedziałem, zebrałem gry i poszedłem do domu. Drugą próbą było Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza” – tam okrzepłem i grałem przez wiele lat, poznałem też wiele osób, z którymi grywam do dzisiaj.

Próg dobrze, schody lepiej

Amerkańskie bractwa studenckie dobrze wiedzą, że im trudniej się gdzieś dostać, tym bardziej ceni się przynależność do takiego towarzystwa. Dlatego zdarza się, że podczas otrzęsin kandydaci umierają. Podobnie elitarnie jednostki wojskowe – ekstremalnie trudne treningi i męczenie świeżaków buduje silniejsze przywiązanie nowych osób. Przeżycia takie też bardzo cementują grupę. Całkiem młodym będąc, grałem na Pega-

susie. Część gier była po japońsku, ale motywacja była we mnie tak silna, że wykułem na pamięć dokąd prowadzi naciśnięcie danego żywoplotu. Teraz oczywiście odechciewa mi się grać nawet przy drobnych kłopotach, nie mam tyle czasu, żeby walczyć z grą.

Kiedy stajemy się nieco bardziej doświadczonymi planszówkowiczami lub kiedy jesteśmy młodzi, ale pełni zapału, chcemy nieść płomień radości wszystkim i wszędzie. Niektórzy mają nawet w podpisach na forum o grach planszowych, że niektórym bakcyła planszówek trzeba wpychać do gardła. Inkluzywność hobby jest niejaki powodem do dumy. Być może wyjdę tu na zdiagnozowanego gracza, mówiąc, że dzisiejsza polityka inkluzywności jest podobną pułapką jak polityczna poprawność. Stosowana z umiarem poprawia życie, bardzo łatwo jest jednak popaść w przesadę. Hobby nasze musi być zachęcające, potrzebny jest bowiem napływ świeżej krwi. Więcej ludzi musi grać, żeby łatwiej było o partnerów, więcej ludzi musi kupować, żeby pojawiało się więcej dobrych gier. Kiedy jednak naszym celem staje się zarażanie, możemy stracić z oczu granie.

Pojawiam się w miarę regularnie na spotkaniach planszówkowych w mej podlondyńskiej wiosce. Ideą grupy jest, że każdy nowy jest otoczony opieką, prowadzony do stolika i sadzany do gry. Złapałem się jednak na tym, że ostatni raz fajną grę grałem z pół roku temu (poza niedawną jedną partią **Pandemica**, nie wiem jakim cudem). Mówiąc „fajną” nie snobuję się tu na takiego, co mu **Catan** śmierdzi malizną intelektualną, a **Tajniacy** nieco zbyt oklepaną imprezówką. Nie, mam

na myśli to, że na te spotkania przychodzi na tyle dużo osób, że żeby wszystkich przyjąć i ogrzać, siadamy przeważnie do jakichś beznadziejnych quizów lub okropieństw w stylu **Unstable Unicorns**. Te jednorożce gram co dwa tygodnie od kilku miesięcy, a już za pierwszym razem miałem dość po kilku minutach. Ale inkluzywność, ale nowi gracze, ale... Organizatorzy skaczą wokół tych nowych osób. Bardzo często powtarzanym hasłem, również przeze mnie, jest, że ludzie są bardzo istotną częścią planszówek. Ale kurczę, planszówki tak jakby też są istotne. Sadzając ludzi do prostackich tytułów, organizatorzy mogą myśleć, że zapobiegają odstraszeniu, ponieważ nowi dobrze się bawią, a gra jest tłem. Tak naprawdę jednak ludzie lubią sprawstwo, czyli wywieranie wpływu na świat swoimi działaniami i lubią czuć się potrzebni. Łatwo to sprawdzić, pytając kogoś, jak im się grało w kooperację, gdzie wszystkie decyzje podejmował lider. Skoro planszówki okazują się nie stymulować intelektualnie, to po co ktoś miałby wracać?

To jest niepotrzebne, naprawdę niepotrzebne

Współczesność podniosła czynienie ludźmi niepotrzebnymi do rangi sztuki. Antropolog David Graeber w książce **Bullshit Jobs** wskazuje, że nawet 40% pracowników ma świadomość wykonywania zbędnej, niepotrzebnej pracy. Wydaje się, że osiem godzin wolnego w pracy to ideał, ponieważ można się zająć fajnymi rzeczami. Okazuje się jednak, że koszty psychologiczne nieprzydatności są bardzo duże. Gry planszowe idealnie się tutaj wpasowują, dając cele

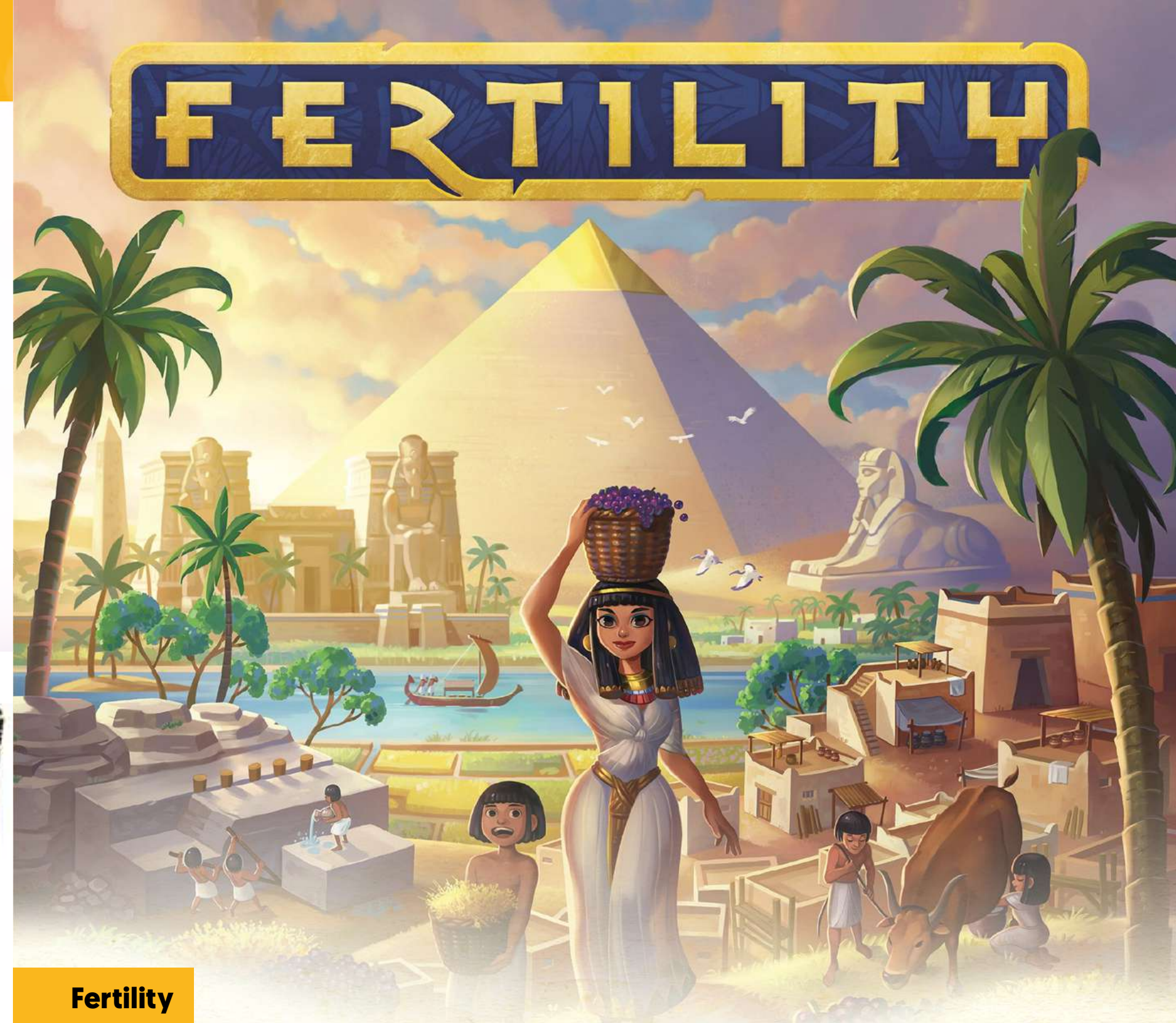
i sposoby realizacji tych celów, podając lekkostrawną papkę, zachęcamy do wchodzenia do hobby ludzi, którzy mawiają „ja myślę w pracy, więc po pracy już nie chcę, nie lubię planszówek”. Ani takich ludzi w hobby nie potrzeba, ani oni się w nim nie odnajdą. Pułapką inkluzywności jest to, że przy tego rodzaju spędzaniu czasu potrzebna jest nie tylko ilość, ale też, a może przede wszystkim, jakość graczy. Mówiąc „Planszówki są hobby dla każdego”, a jednocześnie szukając do gry partnerów, których pokonanie jest wyzwaniem, działamy nieco schizofrenicznie. Ograniczając nieco dostępność, już prowadzi się jakąś selekcję osób zmotywowanych. Inne spotkania w Londynie, na które chodzę, wymagają zapisania się przynajmniej tydzień wcześniej, założenia konta w aplikacji **Meetup**, ponieważ liczba

miejsz jest ograniczona i szybko się zapełnia. Tam grywam tytuły pokroju **Zakazanych Gwiazd** czy innych tego ciężaru. Docieram tam jednak rzadko, ponieważ bariery wejścia często pokonuję i mnie. Kiedy już więc dotrę, jestem entuzjastycznie nastawiony, a przy tym gotowy do wysiłku umysłowego.

No trudno!

Grając w Lublinie, byłem w czymś w stylu bańki informacyjnej. Czytałem na forum posty o graczach psujących zabawę jak bajki o żelaznym wilku. Na kilkunastu, a może nawet kilkudziesięciu współgraczy w Lublinie tylko jeden odstawał kulturą grania, szybko zyskał nieoficjalny przydomek „Czynnik losowy”. Towarzystwo zaowocowało też jednym z ewidentnie najlepszych podcaństw planszówkowych w Polsce, czyli **Gra-**

daniem. Misja zachęcania rodzin do grania z dziećmi jest świetna, idea, że każdy może przyjść i pograć też brzmi dobrze. Moje doświadczenia wskazują jednak, niestety, że wykonanie za kogoś całej pracy, przejęcie większości wysiłku związanego z graniem to robienie krzywdy i sobie, i komuś. Jeśli ktoś nie zainwestuje wysiłku, to nie powstaje poczucie, że warto pójść na spotkanie drugi raz. Kolejne spotkanie to powtórka z rozgrywki: połowa to świeżaki, połowa to wyjadacze próbujący propagować hobby, a grane znowu są jednorożce...



Fertility

abstrakcyjny Nil

Piramidy zwiedzał: **Maciej „mat_eyo” Matejko**

Swojego czasu starożytny Egipt był wdzięcznym tematem wśród projektantów planszówek. Zanim przeżyliśmy wysyp gier o tematyce zombie, Wikingów i kolonizacji Marsa, wydawnictwa zalewały nas grami o Egipcie obficie, niż Nil wylewał ze swojego koryta. Później temat poszedł w odstawkę, teraz jednak wraca. Czy w wielkim stylu?

W **Fertility** (ang. *plodność, żyzność*) wcieliśmy się w Nomarchę, czyli staroegipskiego urzędnika. Wylewy życiodajnego Nilu do-

biegły końca, a my musimy jak najefektywniej zarządzać zbieraniem surowców z jego doliny i dostarczaniem ich do nowo wybudowanych w naszej metropolii sklepików. Całość polega na wystawianiu kafelków, na wspólną planszę, pobieraniu surowców i układaniu ich na indywidualnej planszeczce. Niestety sama rozgrywka jest mocno abstrakcyjna i nikt nie starał się jej specjalnie doprawić klimatem. Wystarczy spojrzeć na zasoby, które zbieramy. Pszenica, papirus

i winogrona są zrozumiałe, ale ciężko mi połączyć wylewy Nilu z pojawianiem się na pustyni bydła. Nie jestem znawcą, lecz wydaje mi się, że nie w ten sposób rozmnażają się zwierzęta... To i tak jednak pikus w porównaniu do ostatniego surowca, czyli alabastru pozyskiwanego z rosnących jak grzyby po deszczu kamieniołomów. Jeszcze bardziej absurdalne jest działanie naszych sklepików, jednak o tym napiszę więcej podczas omawiania mechaniki.



Gra jest bardzo ładna i kolorowa. Już pusta plansza, składająca się w dominującej części z pustyni, wygląda miło. Pod koniec gry, kiedy większość zajęta jest przez kolorowe kafelki, całość jest może i trochę pstrokata, ale bardzo efektowna. Oprawa graficzna kojarzy się z serią gier komputerowych **Settlers** i na pewno jest to pozytywne skojarzenie. Ma ona niestety jedną wadę, a jest nią czytelność. Kafelki wykładane na planszę mocno się od siebie różnią i od razu widać, jaki typ surowca jest na nich przedstawiony. Niestety w przypadku sklepów jest dużo gorzej. Pola użytkowe, na których układamy surowce, giną wśród czyściej ozdobnych grafik, czasem wydaje nam się, że dany sklep ma trzy stragany, kiedy w rzeczywistości są tam tylko dwa. Jednym ze źródeł punktów jest też zbieranie zestawów pomników, „kupowanych” w sklepikach za zasoby. Chcemy zebrać jak najwięcej różnych symboli, jednak niektóre są do siebie bardzo podobne, co będzie problemem zwłaszcza przy kiepskim oświetleniu. Nie są to ogromne wady, ale punkty stracone przez taką pomyłkę potrafią zdecydować o zwycięstwie. Wydaje się, że zabrakło ko-

goś, kto postawiłby granicę pomiędzy urodą i użytecznością grafiki.

Na szczęście nie można mieć większych zarzutów wobec jakości wykonania. Pudełko jest trochę zbyt duże, zwłaszcza że plansza każdorazowo montowana jest z kilku segmentów. Drewniane zasoby i kafelki są w porządku, choć te drugie różnią się odzieniem rewersów w obrębie tych samych typów. Odrobinkę denerwują tekturowe monumenty, składane z kilku elementów. Prawie wszystkie są źle spasowane i nie trzymają się po złożeniu. Nie są to duże problemy, jednak irytują, biorąc pod uwagę dość wysoką cenę angielskiej wersji. Mam nadzieję, że nadchodzące, polskie wydanie (**Dolina Nilu** od wydawnictwa Hobby) będzie miało przynajmniej przystępniejszą cenę.

Od strony mechanicznej gra opiera się na wystawianiu kafelków i wydawaniu pozyskanych zasobów. Rozgrywka trwa dziewięć rund, w każdej z nich gracze rozegrają po jednej turze. W swoim ruchu musimy wyłożyć kafelek terenu na planszę główną. Kafelki

przypominają wyglądem płytki z **Domino**, jednak zamiast kropek mają na sobie jeden z czterech surowców. Taki teren musimy dołożyć choć jednym bokiem do już leżącego na planszy, musimy też uważać na pszenicę i wodę, których nie możemy zakrywać. Po wyłożeniu kafełka pobieramy surowce, w zależności od tego, czy nasz kafelek styka się z innymi tego samego typu, bądź pszenicą, oraz czy zakryliśmy specjalne pola na planszy. Jeśli w wyniku naszej akcji całkowicie odcięliśmy na planszy jedno pole, możemy dostać dodatkowy zasób albo wystawić w tym miejscu monument będący jednym ze źródeł punktów.

Po wyłożeniu kafełka oraz pobraniu surowców możemy zakupić jeden z widocznych sklepów, który umieszczamy na naszej planszecie. Sklepy te mają stragany, na których ustawiamy konkretne dobra, zyskując jeden z kilku efektów. Możemy otrzymać punkty, pomniki (symbole, których zestaw zbieramy) albo pszenicę. Same kafelki sklepów kosztują nas od zera do dwóch dowolnych zasobów. Ciekawy jest fakt, że niewykorzystane w danej turze zasoby przepadają. Jedynym wyjątkiem jest pszenica, której liczbę zaznaczamy na planszecie i możemy ją przechowywać pomiędzy rundami. Ma ona jednak dwojakie znaczenie, nie służy bowiem tylko do kupowania sklepów, ale niewydana da na koniec gry sporo punktów.

W swoim ruchu chcemy więc dobrać takie zasoby, na które mamy miejsce na straganach lub kupić za nie sklepiki, które będziemy mieli szansę zapełnić później. To możemy wydedukować, patrząc na sytuację na planszy oraz nasze dostępne tereny, których zawsze mamy przed sobą trzy. Po wydaniu surowców i ewentualnym odrzuceniu ich nadmiaru dobieramy kafelek z widocznej wystawki, a swoją turę rozpoczyna następny gracz. Obiecałem, że przy opisie mechaniki wspomnę o absurdalnym działaniu sklepów. Każdy z nich ma pewną liczbę straganów, na których możemy wydawać dobra. Każdy z nich może być jednak użyty tylko raz, a wydany zasób zostaje na kafełku i nie może być użyty ponownie. Jasne, przecież właśnie po to buduję sobie sklep, żeby przeprowadzić



w nim pojedynczą transakcję! Nie mówiąc już o tym, że pomniki można pozyskać np. z mieszanki winogron i bydła, gdzie na straganie obok przerobimy alabaster na punkty. Nigdy nie widziałem pomnika, który stworzy krowa nakarmiona winogronami, ale musi on być... spektakularny.

Trzeba przyznać, że zasady gry są bardzo proste i rozgrywka trwa szybko, ponieważ około trzydziestu minut. Osiągnięcie dobrego wyniku nie jest jednak łatwe i trzeba przy tym trochę pokombinować. Dobrze jest już na początku gry wybrać sobie jedno źródło punktów i starać się wycisnąć z niego jak najwięcej. Warto wspomnieć, że na nasze plany bardzo duży wpływ mają ruchy przeciwników. Nie uświadczymy w grze bezpośredniej interakcji, jednak podebranie miejsca, w którym chcieliśmy wystawić kafelek albo podkupienie sklepu, na który ostrzyliśmy sobie zęby, potrafi zabość.

Działania przeciwników mają dla nas taką wagę, że przy czterech graczach w zasadzie nie ma sensu planować ruchu przed naszą turą, ponieważ aż tyle może zmienić się na planszy. Największą kontrolę nad planszą mamy w przypadku gry dwuosobowej, w której jednak pojawi się mniej kafełków terenów i sklepów. Wariant ten ma dodatkowy tryb, w którym po uzupełnieniu swoich kafełków odrzucamy z wystawki jeszcze jeden. Daje to dodatkowy wymiar interakcji i pozwala przewijać stos terenów, jednak nie pomaga przy sklepach. Jak to często bywa w takiej sytuacji, najlepszy jest

złoty środek, czyli wariant dla trzech osób. Zarówno jednak w duecie, jak i w pełnym składzie zagram z przyjemnością prawie tak dużą, jak we trójkę.

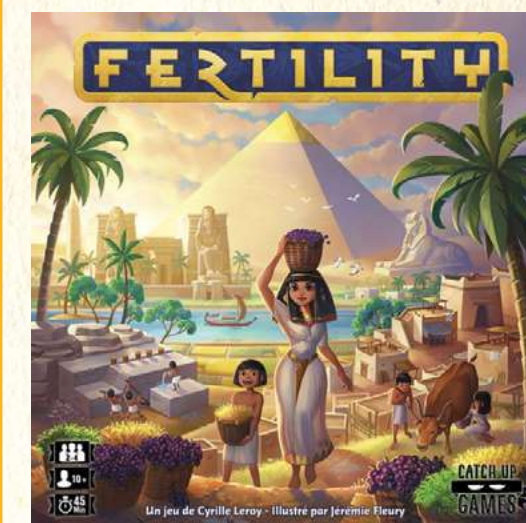
Fertility cechuje się bardzo dużą zmiennością w przygotowaniu kolejnych rozgrywek. Planszę składamy z kilku części zależnych od liczby graczy, a układanych w losowej kolejności. Losowa jest również kolejność pojawiania się w grze terenów i sklepów, nigdy też nie zobaczymy w jednej partii ich wszystkich. Co najważniejsze, już po kilku rundach diametralnie różnić się będzie wygląd planszy. W ogólności jest to jednak nadal ta sama rozgrywka: wystaw kafelek, pozyskaj zasoby, wydaj je na punkty. Każdorazowo można robić to w na tyle różnych konfiguracjach, że rozgrywka nie nudzi i daje frajdę.

Gra jest dość prosta, nazwałbym ją grą drugiego kroku, familijną+. Na pierwszy rzut oka może wyglądać na dość wtórne przerabianie zasobów, jednak wyróżnia się jednym, świetnym pomysłem. Z reguły to gra z góry narzuca nam sposób, w jaki surowce zamienimy na punkty, w **Fertility** zaś za każdym razem zależy on tylko od nas. W każdej partii sami budujemy sobie nasz indywidualny „notes punktacji”, co jest zarówno wyzwaniem, jak i świetną zabawą. Gra przebojem wdarła się do mojej topki najlepszych gier 2018 roku i szczerze ją polecam, nie tylko familijnym graczom – dla geeków może stanowić przyjemny przerywnik.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2–4 osoba
Wiek: 10+
Czas gry: ok 40 minut
Cena: ok 200 złotych



- ✓ ładny wygląd,
- ✓ szybka, niepozabawiona głębi rozgrywka,
- ✓ znakomita mechanika budowania swojego punktowania.
- ✗ czytelność kafli sklepów.

KINGDOM DEFENDERS



Kingdom Defenders

hiszpańscy obrońcy eurokrólestwa

W obronie uczestniczył: **Piotr „Żucho” Żuchowski**

Kingdom Defenders to debiut hiszpańskiego projektanta, Germána P. Millána, wydany w zeszłym roku przez firmę Ediciones Primi-genio. Gra była na moim radarze od dawna i umieściłem ją nawet na liście najciekawiej zapowiadających się premier targów **SPIEL'18**, którą znajdziecie w numerze 133 **Rebel Timesa**. Sprawdźmy, czy sprostала oczekiwaniom (całkiem wysokim, szczerze przyznam) i czy udało jej się mnie zachwycić.

Nie da się ukryć, że zachwyca już sama okładka gry. Tytuł oraz nazwiska autora i ilustratora wytłoczono na pudełku złotymi literami, a grafice okładkowej też nic nie mogą zarzucić. Fani Mitów Cthulhu zauważą tu oczywiste nawiązania do ich ulubionego Przedwiecznego, połączone z klimatem epickiej bitwy, przywodzącym na myśl oblężenie tolkienowskiego Helmowego Jaru. Ja znajduję tu też podobieństwa do okładki porta-

lowego **Stronghold**a i specyficzną, mroczną atmosferę postapokalipsy w świecie fantasy. Autor grafik do **Kingdom Defenders**, David Arenas, niewątpliwie stanął na wysokości zadania i stworzył świetną oprawę wizualną. Ilustracje na komponentach wcale nie ustępują jakości genialnej okładce – karty, kafelki, żetony i tekturowe zasłonki graczy prezentują się bardzo dobrze. Od strony artystycznej jedynym mankamentem

wyda się plansza. Jest duża, kolorowa, ładna i pełna graficznych smaczków, ale ten swoisty przepych powoduje wrażenie przeładowania, a rozłożona gra, o ile na stole wygląda naprawdę pięknie, traci trochę na czytelności i wygodzie użytkowania. Kilka cierpkich słów należy się także instrukcji. Gra jest całkowicie niezależna językowo, a dołączono do niej zasady w języku hiszpańskim i angielskim. Przedstawione są jednak bardzo chaotycznie i nie do końca zrozumiałe. Ich jednokrotna lektura raczej nie pozwala na to, aby od razu sięść do stołu i płynnie zagrać. Instrukcja musi być stale pod ręką, a my będziemy często ją wertować w poszukiwaniu mniej lub bardziej istotnych szczegółowych zasad, których opisy twórcy rozrzućili po jej losowych miejscach. O ile

więc poziom artystyczny i jakość wykonania **Kingdom Defenders** to najwyższa światowa półka, o tyle pod względem edytorskim i szeroko pojętego user experience nie jest tu idealnie.

Jak jest od strony mechanicznej? Również dość nierówno. Na początku warto kilka słów poświęcić temu, jaki gatunek w ogóle reprezentuje **Kingdom Defenders**. Okładka i grafiki na elementach sugerują klimatyczną, rozbudowaną strategię w stylu area control. Militaria, rycerze, potwory, te sprawy... Jednak rzut oka na planszę zasiewa już ziarno wątpliwości, a lektura instrukcji nie pozostawia złudzeń – mamy do czynienia z eurosucharkiem, opartym głównie na mechanice worker placement. Wstęp

do instrukcji buduje pewne tło fabularne, z którego dowiadujemy się, że naszym celem będzie obrona miasta Sandstorm, stolicy Czterech Królestw, przed hordą przybyłych z morza potworów, ale to by było jednak na tyle, jeśli chodzi o klimat. W samej mechanice jest on obecny, ale wyczuwalny w stopniu co najwyżej średnim.

Jak wspominałem, główną osią rozgrywki jest bardzo klasyczny, dość abstrakcyjny worker placement z kilkoma mechanicznymi przybudówkami. Gracze na różnych lokacjach mapy umieszczają swoje dyski, głównie po to, aby pozyskiwać surowce, wymieniać jedne surowce na inne, kupować za nie armie i tak dalej. Ciekawa jest częściowa modularność planszy – podstawowe



miejsca są stałe i niezmiennie, na innych zaś możemy przed grą rozłożyć losowe kafelki, zmieniając przez to pulę dostępnych akcji. Te bywają mniej lub bardziej przydatne, a niektóre pola będą zawsze pierwszym wyborem przed innymi. Z jednej strony, wzmacnia to aspekt rywalizacyjny podczas gry, z drugiej – wprowadza pewną schematyczność. Skoro już o rywalizacji mowa, warto zwrócić uwagę, że w Kingdom Defenders wspólnie chronimy miasto przed inwazją Hordy i, choć zwycięzca partii może być tylko jeden, przegrać mogą również wszyscy gracze. Aspekt wymuszonej kooperacji, przejawiającej się w poświęcaniu swoich surowców, aby zakupić za nie jednostki do walki z potworami, jest całkiem interesujący i przypomina mi trochę rozwiązanie z *The Arrival* Martina Wallace'a, gdzie cały czas grając przeciw sobie, musieliśmy też strzec się złowrogich Fomori lub z rodzimych *Magnatów* wydawnictwa PHALANX. Może nie jest to więc najoryginalniejszy mechanizm na świecie, ale dodaje *Kingdom Defenders* pewnego uroku, czego nie mogą niestety powiedzieć o kablach Przygód. Są to elementy układane na jednym z segmentów planszy, reprezentujące wojaże naszych bohaterów poza granicami miasta i przynoszące żetony

trofeów. Wydają się jednak nie spinać klimatu z resztą lokacji i sprawiają wrażenie dodanych na siłę, podobnie jak związana z nimi mechanika ran. Nie jest to zresztą jedyny przejaw większego problemu gry – jest ona tak rozbudowana, że niektóre rozwiązania nie do końca do siebie pasują. Podstawowe zasady są dość intuicyjne, jednak tak wiele dzieje się dookoła nich, że o ile nie poznaliśmy już dobrze *Kingdom Defenders* i nie jest to kolejna nasza partia w ten tytuł, o tyle możemy się trochę gubić, nawet jeśli należymy do grona raczej zaawansowanych planszówkowiczów, którzy zasady nowo poznawanych gier pojmują w mig. Z jednej strony musimy powstrzymać Hordę przed dotarciem do murów stolicy, z drugiej realizować też swoje własne cele, dociągnięte na początku gry i ukryte za pięknie zilustrowanymi zasłonkami. W ten sposób rozgrywamy partię niby osadzonej w mocno militarnym klimacie, ale jednak klasycznej eurogry, w której chodzi przede wszystkim o zdobywanie punktów zwycięstwa, wzbogacając ją o okazjonalne rzuty kośćmi lub wypadki na przygody, z których możemy wrócić z cennymi artefaktami, ale także ranami zmniejszającymi pulę naszych „pracowników”. Moim zdaniem, projektu-

jąc tę grę, Millán chciał wrzucić zbyt wiele grzybów do jednego barszczu, przez co wyszła mu umiarkowanie strawna mieszanina.

Kingdom Defenders to wymagający mózgożer, co niewątpliwie należy zaliczyć tytułowi na plus – każda partia to około dwie godziny naprawdę intelektualnie angażującego planowania. Ogólnie rzecz ujmując, nie jest to pozycja zła, ale też nie rzuciła mnie na kolana. Nieco bardziej wygładzona, odchudzona o kilka problematycznych reguł i z lepiej napisaną instrukcją, mogłaby być hitem. Dostaliśmy jednak tylko solidnego, mechanicznie poprawnego średniaka w pięknym opakowaniu. Grając w niego, nie bawiłem się co prawda źle, ale delikatne uczucie rozczarowania pozostało. Pamiętajmy jednak, że to debiut. Ja będę z zacięciem śledził rozwój projektanckiej kariery Germána P. Millána i na pewno sprawdzał jego kolejne dzieła, ponieważ pierwsze, choć dalekie od ideału, zwiastuje jednak pewien potencjał.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok 90–120 minut
Cena: ok 215 złotych



- ✓ piękne ilustracje,
- ✓ częściowa modularność planszy,
- ✓ ciekawy mechanizm wymuszonej kooperacji,
- ✓ gra jest ciężka i wymagająca.
- ✗ graficznie przeładowana, słabo czytelna plansza,
- ✗ kiepska angielska instrukcja,
- ✗ możliwa schematyczność partii,
- ✗ zbyt wiele nie zawsze pasujących do siebie mechanik.



Alan R. Moon WSIAŚĆ DO POCIĄGU LONDYN

czas na herbatkę!

Wsiąść do Pociągu: Londyn to kusząca prostotą gra, kontynuująca myśl przewodnią bestsellerowej serii.



rebel



Nieźle Ciacho

słodycz słodyczą pogania

Smakołykami zjadał się: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

Jestem ogromnym fanem szybkich i prostych gier, w które naraz może zagrać całkiem sporo osób. Nic na to nie poradzę. Po prostu nie jest łatwo znaleźć imprezowy tytuł, który koniec końców nie okaże się jakąś wariacją na temat kalamburów albo innej gry słownej. No dobra, trochę przesadzam, ale wstęp do recenzji sam się nie robi.

Tak czy siak, **Nieźle Ciacho** to taka właśnie gra. Szybka karcianka, potencjalnie nawet na sześć osób, praktycznie rzecz biorąc imprezowa. Ale. Można sobie pograć w nią negocjując i przekrzykując się nawzajem, a można też po cichu, w skupieniu przewidywać ruchy innych. Całość polega na zbieraniu zestawów ciastek wszelakich, które

na końcu gry przyniosą nam jak najwięcej punktów zwycięstwa. Są sobie ciastka, które po prostu dają punkty, ale są też takie, które pozwalają wyczyniać przy stole różne cuda, z wchodzeniem z butami w cudzy interes włącznie.

Całość jest banalnie prosta. Na stole leży sobie tyle kart, ilu jest graczy plus jedna i wszyscy je widzą wyraźnie. Każdy z graczy w tajemnicy przed innymi wybiera, którą chciałby zabrać. Kiedy wszyscy podjęli decyzję, ujawniamy ją i dzieją się rzeczy całkiem intuicyjne. Jeśli chciałem kartę, której nie chciał nikt inny, dostaję ją. Jeśli kilku graczy chciało tę samą kartę, wyrzucamy ją i gracze zostają z niczym. I gramy w ten sposób dopóki nie skończy się talia.

To, czy przy **Nieźłym Ciachu** będziecie bawić się dobrze zależy w dużym stopniu od waszej grupy. Ja trafiłem na partie, które nie działały, ponieważ ludzie ze sobą nie rozmawiali. Jeśli chcemy grać w taki sposób, gra robi się głupia i losowa, szczególnie w większych składach osobowych. Ktoś coś weźmie, ktoś przez przypadek zablokuje ruch komuś innemu, wszyscy będą sfrustrowani. Ktoś wygra, gra trafi na półkę i już z niej nie zejdzie. Nie ukrywam, nie tak to miało wyglądać. Kiedy jednak zagrałem w grupie nastawionej na gadanie i negocjowanie, wszystko działało zdecydowanie lepiej. Dużo bardziej od zastanawiania się w ciszy nad

tym, czego szukają moi przeciwnicy, bawiło mnie słuchanie innych w poszukiwaniu blefów i ściemniania. Może naprawdę on potrzebuje tego pączka z kremem, a może tylko chce, żebym tak myślał?

Te zabawowe partie były zdecydowanie bardziej emocjonujące i satysfakcjonujące. I faktycznie: na końcu ktoś wygrywał, ponieważ w gruncie rzeczy losowość nie spadała tak bardzo. Ale nie było już frustracji. I to, że jedna gra może mieć tak różny odbiór w dwóch różnych grupach, było całkiem niesamowite.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok 20 minut
Cena: 49,95 złotych



- ✓ śmiesznie proste zasady,
- ✓ daje możliwość prowadzenia prostych negocjacji i rozmawiania przy stole.
- ✗ w większym składzie robi się trochę zbyt chaotyczna,
- ✗ satysfakcja z rozgrywki jest silnie zależna od grupy grających.





dorodny łosoś w sukni balowej

Łososia ubierał: **Michał „Kumo” Misztal**

Elan Lee i Matthew Inman to duet odpowiedzialny za powstanie **Eksplodujących Kotków**. Co prawda miłośnicy bardziej złożonych pozycji nie byli nią zachwyceni, jednak niezwykle prosta mechanika i specyficzny humor zapewniły tej grze dużą popularność wśród osób szukających łatwej i szybkiej rozrywki. Do tej samej grupy skierowane jest nowe, równie zakręcone dzieło tych panów, czyli **Niedźwiedzie vs Bobasy**.

Tło fabularne gry jest dość niecodzienne: oto gromadzą się armie straszliwych, podtych niemowlaków, gotowe w każdej chwili atakować z powietrza, morza lub lądu. Przed ich najazdem będą się bronić budowane przez graczy potwory – im silniejsze, tym cięższy atak będą w stanie powstrzymać, i tym więcej bobasów pożrą, aby zapewnić graczom punkty na koniec rozgrywki.

Równie oryginalnie prezentuje się kuddate pudełko – sympatyczny pomysł, który na

pewno spodoba się najmłodszym graczom. Wewnątrz znajdziemy niewielką matę z miejscem na poszczególne talie, armie bobasów i stos kart odrzuconych oraz skrótem zasad, instrukcję i arkusz z najczęściej zadawanymi pytaniami odnośnie zasad oraz ponad sto kart umieszczonych w wygodnej, plastikowej wyprawce. Ilustracje na nich są dość proste i zapewne nie każdemu przypadną do gustu, ale dobrze wpasowują się w zakręcony klimat gry. Ogólnie wykonanie jest estetyczne i nie ma na co narzekać.

Zasady nie należą do skomplikowanych. Co więcej, instrukcja została napisana w formie przewodnika, który krok po kroku prowadzi graczy przez pierwszą rozgrywkę, a karty podzielono na dwa pakiety. Przez pierwsze kilka rund używamy tylko jednego z nich, a drugi – zawierający między innymi kilka rodzajów kart specjalnych – wtapowujemy do talii po rozegraniu uproszczonego samouczka.

Podstawowym działaniem, które można wykonać w swojej turze są akcje. Ich liczba zależy od liczby graczy – cztery akcje w grze dwuosobowej, trzy w trzyosobowej i dwie, gdy gramy w cztery lub więcej osób. Polegają one na zagraniu z ręki karty z częścią potwora lub dobraniu karty z talii. Jeśli dociągnięta karta przedstawia wrogiego bobasa, kładziemy ją zakrytą na odpowiednim stosie – w ten sposób armie bobasów rosną w siłę. Z kolei budowanie potworów należy zawsze zaczynać od wyłożenia karty z wizerunkiem głowy, do której następnie można dołączyć korpus i kończyny. Głowa wskazuje rodzaj potwora: lądowy, morski lub powietrzny, tym samym określając, z jakiego rodzaju bobasami będzie on w stanie walczyć. Wyjątkiem są głowy niedźwiedzi – silniejsze od standardowych i zdolne do walki z każdym rodzajem przeciwnika. Każda dodatkowa część ciała zwiększa siłę bojową potwora, pojawiają się też na przykład narzędzia zwiększające liczbę dostępnych akcji kosztem siły. Trzeba przyznać, że twórcom dopisało poczucie humoru, ponieważ tworzenie stworów w rodzaju dorodnego łososa w sukni balowej z zajęfajnym robomiotkiem lub velociraptora sterowanego przez robowiewiórkę jest tu czymś całkowicie normalnym.

Druga możliwość, z jakiej może skorzystać gracz w swojej turze, to sprowokowanie wybranej armii bobasów. Odkrywa wtedy ich karty i porównuje ich łączną wartość z łączną siłą potworów odpowiedniego rodzaju, kontrolowanych przez poszczególnych graczy. Punkty może zdobyć osoba, która wystawiła największe siły, o ile jest w stanie co najmniej zremisować z nacierającymi bobasami. Wtedy pokonuje je i zabiera ich karty. Niezależnie od wyniku, wszystkie potwory biorące udział w walce zostają od-

rzucone, istnieje więc opcja sprowokowania ataku tylko po to, aby pozbyć się potworów budowanych przez przeciwników.

Można też, zamiast wykonywać akcje lub prowokować atak zdecydować się na grzanie w śmietniku, czyli stosie kart odrzuconych. Można wtedy wybrać z niego i wziąć na rękę dowolną kartę.



Gra kończy się, kiedy ktoś dobierze ostatnią dostępną kartę z talii. Wszyscy rozgrywają wtedy jeszcze po jednej turze, a ostatecznie zwycięzcą zostaje gracz, który zebrał najwięcej punktów z kart pokonanych przez jego potwory bobasów.

Rozgrywka jest szybka – zgodnie z opisem na pudełku zajmuje około dwudziestu minut. Tu jednak pojawia się zła wiadomość dla osób lubiących w grach planować swoje działania z wyprzedzeniem: zastanawianie się nad wyborem spośród dostępnych ruchów sprawia, że gra nieznośnie się wydłuża i w pewnym momencie po prostu staje się nudna. Co więcej, choć **Niedźwiedzie vs Bobasy** w pewnym stopniu zachęcają do kombinowania, układanie jakiegokolwiek strategii jest tutaj bezcelowe. Gra jest na to zbyt losowa i o wygranej decyduje przede wszystkim szczęście lub pech w dociąganiu kart potworów. Zdecydowanie jest to pozycja skierowana do młodszych graczy – dziesięciolatek, a nawet nieco młodsze dzieci, niewątpliwie polubią prosty humor, nieskomplikowaną rozgrywkę i pokryte futrem pudełko. Miłośnicy **Eksplodujących Kotków** i innych gier nie wymagających intensywnego myślenia również powinni się z niej cieszyć. Natomiast gracze szukający wyzwania dla szarych komórek, planowania i przemyślnych strategii zdecydowanie powinni poszukać czegoś innego.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2–5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok 20 minut
Cena: 99,95 złotych



- ✓ zabawny pomysł,
- ✓ bardzo proste i wygodnie podane zasady,
- ✓ spodoba się dzieciom.
- ✗ nie każdemu spodoba się ten rodzaj humoru,
- ✗ wymaga, co najwyżej minimum myślenia,
- ✗ dłuży się, jeśli gracze zastanawiają się nad decyzjami.



Wywiad z Jackiem Głowackim

survival horror z mordercą w tle



Rozmowę przeprowadził: **Arkady Saulski**

Arkady Saulski: Zaczniemy od podstaw. Czym właściwie jest Halls of Horror? Izo-metryczną grą przygodową? Strategią? Grą kooperacyjną?

Jacek Głowacki: Halls of Horror jest survivalowym horrorem, którego akcja rozgrywa się w posiadłości, na terenie której grasuje morderca polujący na zamkniętych w niej ludzi. Można powiedzieć, że jest to gra taktyczna dla dorosłych, ponieważ podczas rozgrywki gracze walczą między sobą (oraz

starają się unikać bardzo silnego zabójcy), aby znaleźć i zdobyć klucze, dzięki którym drzwi do wyjścia z przeklętego domu staną otworem. Rzecz w tym, że zwycięzca może być tylko jeden... Potencjalnie, w każdym pokoju posiadłości znajdują się przedmioty, które ułatwiają zadanie: różne rodzaje broni, kamizelki kuloodporne, apteczki, ale również pułapki zastawione przez mordercę. Podczas każdej rozgrywki układ pomieszczeń się zmienia, więc nigdy nie można być pewnym, na co się trafi.

A.S.: Neonowy klimat rodem z lat 80-tych, seryjny morderca i ofiary, które chcą przetrwać. Czuł tu wyraźnie inspirację filmami Carpentera i szerzej mówiąc, slasherami z lat 80-tych. Czy dobrze trafiłem, jeśli chodzi o inspiracje? A może gra ma też jakieś inne, nieoczywiste wpływy.

J.G.: Trafiłeś w dziesiątkę (śmiech). Piła, Piątek, trzynastego - to zdecydowanie kluczowe inspiracje, podobnie jak właśnie kultowe, pulpowe teen slashery z lat 80-tych.

A.S.: Niedawno rozmawiałem z Krzysztofem Piskorskim, jednym z autorów gry Tainted Grail, także sfinansowanej w formie crowdfundingowej. Proszę opowiedzieć, dlaczego zdecydowaliście się na taką, a nie inną formę promocji i finansowania?

J.G.: To nasza pierwsza kampania na Kickstarterze i pierwsza gra planszowa, którą stworzyliśmy. Cała historia naszej firmy to eksplorowanie nowych tematów i rozwiązań. Wydawaliśmy nasze gry na wielu różnych platformach, w tym na PS VITA, Apple TV lub platformie streamingowej Mixer. Zaprojektowaliśmy bardzo grywalną planszówkę, pracujemy nad intensywną grą akcji w klimatach Weird West (mowa o Ritual: Crown of Horns), generalnie mamy w DNA eksplorowanie nowych obszarów, a interesuje nas bardzo wiele zagadnień, więc chcieliśmy też spróbować swoich sił na najpopularniejszej platformie crowdfundingowej na świecie.

A.S.: Crowdfunding pozwala sfinansować też projekty ciekawe, ale niekoniecznie oferujące od razu szansę na komercyjny sukces. A jak będzie waszym zdaniem z Halls of Horror - to gra, która ma szansę przyciągnąć tłumy czy raczej produkcja dla zapaleńców?

J.G.: Wierzmy w sukces Halls of Horror - na rynku nie ma zbyt wielu gier planszowych takich jak nasza gra. Planując kampanię, otrzymaliśmy wiele entuzjastycznych sygnałów z rynku - naszym zdaniem jest zapotrzebowanie na survival horror w tym klimacie, choć oczywiście treść, którą proponujemy nie zainteresuje osób szukających przede wszystkim gier familijnych, to oczywiste. Liczymy natomiast na fanów planszówek, którzy chcieliby spróbować czegoś innego, świeżego, w nowym settingu i szczególnym klimacie.

A.S.: Widać, że od razu celujecie też w rynek zagraniczny, stąd moje pytanie - sądzicie, że tytuł będzie cieszył się większą popularnością za granicą niż w naszym kraju?

J.G.: Tak, z całą pewnością. Nastawiamy się przede wszystkim na rynek amerykański, ale oczywiście bardzo nam zależy również na tym, aby wspierający z innych krajów również byli usatysfakcjonowani - stąd bardzo niski koszt transportu do Polski i atrakcyjne opcje obniżenia kosztów dostawy w krajach zachodniej Europy, jeśli tylko zostanie osiągnięta określona, minimalna liczba wspierających w tych krajach. Cały czas intensywnie szukamy kolejnych możliwości obniżenia kosztów transportu, rozważamy również przygotowanie kilku różnych wersji językowych, w tym polskiej.

A.S.: Czy przewidujecie dla polskich odbiorców jakieś specjalne smaczki w rodzimej edycji, coś co nawiązywałoby do lat 80-tych w polskich, PRLowskich realiach? Czy też edycja zagraniczna i Polska będą takie same, jeśli chodzi o skład?

J.G.: Na chwilę obecną nie planujemy tworzenia dedykowanych edycji na konkretne rynki. Jak wspominałem wcześniej, robimy wszystko, co w naszej mocy, aby móc zagwarantować nieanglojęzycznym odbiorcom egzemplarze Halls of Horror w ich ojczystych językach. Wierzę, że znajdziemy sposób, aby na przykład Polacy mogli grać w naszą planszówkę po Polsku.

A.S.: Czy planujecie już linię dodatków i rozszerzeń? Halls of Horror będzie wspierane długo po premierze, czy też planujecie przerzucić się na nowe projekty?

J.G.: To zależy od tego, jak pójdzie kampania na Kickstarterze. Na chwilę obecną mamy przygotowaną listę celów do osiągnięcia, które będziemy odkrywać w miarę zbliżania się do realizacji głównego celu finansowego kampanii. Jeśli odniesiemy przekonujący sukces, z całą pewnością rozważymy pracę nad pełnoprawnym dodatkiem do podstawowej wersji Halls of Horror.

A.S.: Halls of Horror, jak wskazuje nazwa, to gra w klimacie horroru. Czy macie jako twórcy swoje ulubione planszowe gry w tym klimacie?

J.G.: Oczywiście! Mansion of Madness, szczególnie II edycja, Arkham Horror i Betrayal at House on the Hill - to zdecydowanie nasze top 3 (śmiech).

A.S.: Jak osiągnąć klimat grozy w medium takim jak gra planszowa? W przypadku gier wideo jest to pozornie łatwe, podobnie w kinie lub podczas sesji RPG. Ale planszówki wydają się być trudniejszym polem.

J.G.: Sądzę, że najlepiej jest projektować poszczególne elementy gry w taki sposób, aby wszystkie one tworzyły pewną całość, która wywołuje określony klimat - czyli mechanika gry, wizualia, figurki, nawet ikonki na kartach, biogramy postaci, całe backstory albo dedykowane kości mogą pomóc stworzyć atmosferę, na której nam zależy. W Halls of Horror gracze są ciągle pod presją, nie tylko że nie wiedzą, co znajduje się w danym pokoju, dopóki do niego nie wejdą, ale również dlatego, że cały czas są ścigani przez bezwzględного mordercę i również przez siebie nawzajem, ponieważ tylko jedna osoba może ująć całość z naszej przeklętej posiadłości...

A.S.: Czy macie jakieś plany lub ambicje dotyczące tego, aby stworzyć gry w innych realiach niż horror? Fantasy albo Science Fiction?

J.G.: Jak najbardziej! Jak zawsze mamy mnóstwo pomysłów, ale przede wszystkim zobaczymy, jakim efektem zakończy się nasza pierwsza kampania na Kickstarterze - to dla nas debiut, liczymy na sukces, ale przede wszystkim chcemy nabrać doświadczenia. Mamy nadzieję, że wszystko pójdzie po naszej myśli i będziemy mogli w dobrych nastrojach przygotowywać kolejny projekt dla naszej społeczności fanów Halls of Horror

A.S.: Na koniec proszę byćście opowiedzieli w trzech słowach naszym czytelnikom, dlaczego uważacie, że warto się zainteresować grą Halls of Horror?

J.G.: Halls of Horror to wyjątkowy survival horror w niesamowitym klimacie, który pozwala grać zarówno w cztery osoby, jak i w pojedynkę. Ponadto każda rozgrywka

jest inna dzięki przypadkowemu układowi pomieszczeń i temu, że każdy gracz po kolei decyduje, co w danej turze ma robić zabójca. Presja, która utrzymuje się przez całą grę nie pozwala graczom ani przez chwilę

się ponudzić, a zasady są proste i klarowne. Bardzo łatwo rozpocząć rozgrywkę, a gdy już się zacznie, nie można przestać!



HALLS OF HORROR



Victorian Masterminds

być jak James Moriarty

Złowieszco się zaśmiał: **Tomasz „kosoluk” Sokoluk**

Co roku członkowie amerykańskiej Mensy spotykają się, aby przez weekend ogrzać i ocenić najnowsze gry planszowe. Pięć najlepszych zostaje odznaczonych nagrodą **Mensa Select**. W ostatnich latach za gry oryginalne, pomysłowe, poukładane i bawiące uznano m.in. **Suburbia**, **Ex Libris**, **Fotosynteza**, **Wystawa Światowa 1893**, **Harry Potter: Hogwarts Battle**, **Clank**, **Azul**, a w tym roku **Architekci Zachodniego Królestwa**, **Planeta**, **Gunkimono** oraz dwie gry wydawnictwa CMON – **Gizmos** i **Victorian Masterminds**.

W grze **Victorian Masterminds** jej (genialni) autorzy A. Bauza i E. M. Lang zaplanowali dla nas rolę największego złoczyńcy spośród całej ludzkości: zuchwałego geniusza zła, który pragnie przejąć władzę nad światem. W parze z twą nikczemnością idzie twój piękny umysł. Skonstruujesz wymyślną maszynę masowego rażenia, której geniuszu nikt nie jest w stanie pojąć, ale będzie musiał uznać jej potęgę. A jako że to wszystko odbywa się w oparach wiktoriańskiej (alternatywnej) rzeczywistości, maszyna ta napędzana jest silnikiem parowym.

Nie przywiązujemy się zbyt do tematu gry. Ten kończy się na oprawie, zresztą robiącej ogromne wrażenie. Imponujące figurki budowli takich jak Wieża Eiffla, Kreml, Big Ben, Brama Brandenburska, Koloseum lub Biały Dom albo wymyślne wehikuły do samodzielnego skonstruowania wydają się nie przystawać do gry o tak prostych zasadach, z tak szybką i lekką rozgrywką. Nie pełnią żadnej funkcji poza estetyczną. Co nie zmienia faktu, że robią wrażenie.

W grach planszowych jak nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o punkty zwycięstwa. Te zbieramy za „porywanie” budynków mienia publicznego, czyli zakoszenie takiego Big Bena dla siebie. Służby specjalne depczą nam jednak po piętach i gdy miarka się przebiecze, gra się kończy. Drugi sposób wygranej to skonstruowanie wehikułu. Dodatkowo punktuujemy, wykonując misje specjalne oraz ucząc się kodeksów Da Vinci.

Gra to worker-placement i to niezwykle proste. Robotnicy są zastąpieni agentami/

sługusami/minionami/poplecznikami, a klasyczną formę meepla wyparty duże, grube, solidne żetony, które mają przypominać zębatki. Główny mechanizm pozostaje jednak ten sam – umieszczamy robotnika, aby wykonać akcję z pola. Gdzie w tej prostocie tkwi geniusz doceniony przez wysokoilora-zointeligentów z Mensy?

Każdy agent pozwala wykonać inną akcję. Każde miasto pozwala wykonać inną akcję. A jako że agenta umieszczamy w mieście – wykonamy dwie różne akcje na raz. Tyle że nie odpalamy ich od razu po umieszczeniu. Czekamy. Po nas, po kolei, każdy gracz umieszcza swojego agenta. I tak w kółko. Kładzie się jednego agenta na drugim, tworząc małe stosiki porozrzucane po miastach. Dokładanie agentów trwa do momentu, aż w którymś z miast ktoś dołoży trzeciego agenta. Wtedy odwracamy zakryty stos i rozpatrujemy akcje każdego agenta po kolei, wraz ze specjalną akcją miasta. Zaczynamy od agenta „najstarszego”, położonego w danym mieście jako pierwszego, kończąc na tym właśnie dołożonym, który uruchomił aktywację. Oczywiście może zdarzyć się też tak, że na stosie znajdzie się trzech agentów jednego gracza, wtedy wykona on w sumie sześć akcji (trzy agentów i trzy miasta). Agentów umieszczaliśmy zakrytych, więc dopiero teraz widać, co położyli pozostali gracze.

Agentów dobieramy w sposób losowy z naszego stosu, podglądamy go, a następnie zakrywamy i umieszczamy na planszy (w mieście). Cemu służy ukrywanie tożsamości? Otóż jeden z nich może być sabotażystą...

Ale po kolei. Agentem dokonujemy przejęcia budynku, wykonujemy misję albo efektywniej zbieramy budulec do rozbudowy wehikułu. Ciekawie wygląda akcja agenta-inżyniera, gdyż potrafi on uruchomić zbudowaną przez nas maszynę. W zależności od tego, kim gramy i jak udało się nam ją rozbudować, efekt jest inny. Gra pozwala nam zatem grać niesymetrycznymi frakcjami.

Na czym polega działania sabotażysty? Ten „worker” blokuje akcję innego „workera”, pod warunkiem, że znajduje się w rozpa-

trywanym (odwróconym) stosie nad nim (został położony wcześniej). Negatywna interakcja nie cieszy się dobrą sławą w tego typu grach, jednak w przypadku **VM** jest to nie tylko tematyczne, ale wprowadza do gry elementy blefu i dedukcji. Przeciwnik wykorzystał już swego sabotażystę? Gdzie zastawił pułapkę? Chce przeszkodzić mi w wykonaniu tej misji, muszę zatem poszukać innej? I odwrotnie – gdzie zacząć się swoim sabotażystą? Co planuje przeciwnik? Przeszkodzić mu, a może tylko postraszyć? Choć gra z początku wydaje się banalna i pusta, to wzbogacona o blef i dedukcję staje się atrakcyjna.

Konstruowanie wehikułu nie jest tylko gadżetem, ale faktycznie widzimy, jak nasza potęga rośnie. Wizualnie początkowy szkic techniczny staje się złożonym z elementów pojazdem. Mechanicznie każdy nowy element odblokowuje jakieś dodatkowe korzyści. Decydując się na to, co chcemy rozbudować, wybieramy w jaką „stronę” chcemy się udać. Dodatkowo rozgrywkę różnicuje unikatowa zdolność pojazdu, uruchamiana przez wspomnianego inżyniera. Z czasem pojawiają się nowe opcje, które będziemy mogli synergicznie łączyć.

O tym, że gra nie jest czystym pasjensem decyduje między innymi przejmowanie budynków. Przejąć budynek możemy spełniając dwa warunki – wysyłając odpowiedniego agenta oraz posiadając większą siłę ognia od służb bezpieczeństwa. I za każdym razem, gdy ktoś zagarnia budynek, ich poziom czujności rośnie. I jest wspólny dla wszystkich. W efekcie każdy kolejny budynek przejąć jest coraz trudniej – wszystkim graczom. Manipulując naszą siłą ognia i skutecznością w przejmowaniu budynków, możemy blokować innych graczy.

Odpalanie akcji po trzecim żetonie jest mechanizmem, który każe nam obserwować poczynania graczy i je w jakiś sposób przewidywać. Chcemy bowiem kłaść żeton w miejscu, w którym jest szansa na szybkie dołożenie żetonów przez współgraczy. Dzięki temu odpali się wskazana akcja oraz uwolni wyłożony agent. Z drugiej strony dokładanie się do innych grozi nadzianiem się na sabo-



rażystę i z naszej akcji nici. Może też nie do końca interesować nas akcja akurat tego miasta, ale wybraliśmy ją tylko po to, aby zadziałała od razu. To może lepiej wybierać interesujące nas akcje, logiczne prawda? Tyle że możemy długo zostać w niej osamotnieni i czekać, czekać, czekać, aż wreszcie wypali. Albo sami się dokładać w kółko w to samo miejsce. Ale to, że położyliśmy tam jeden żeton, nie znaczy, że chcemy dołożyć drugi i trzeci. Ta akcja raz jest super, ale nie drugi i trzeci raz – kosztem przecież innych akcji, które potencjalnie mogliśmy w tym czasie wykonać. Niekoniecznie chcemy odpalić trzy razy to samo tylko po to, żeby odpalić to tak naprawdę raz... Całkiem sporo fajnego kombinowania, jak na tak prosty mechanizm!

Budowanie wehikułu, przejmowanie budynków, gromadzenie naukowców i ksiąg Da Vinci – to wszystko tworzy składowe naszego silniczka przynoszącego punkty zwycięstwa. Jak w każdej grze tego rodzaju, wraz z postępem rozgrywki awansuje wachlarz naszych możliwości. Najlepszym przykładem są księgi. Po zebraniu odpowiedniej ich liczby sposób wykonywania przez nas akcji ulega małej rewolucji. Od teraz zamiast dobierać losowo agentów, możemy sami ich wybrać. Z kolei naukowcy pozwalają łamać zasady gry – na przykład umieszczać zużytych agentów albo dwóch na raz.

W grze wykonujemy wciąż tę samą akcję – polegającą na dobraniu i na umieszczeniu agenta w mieście, co jakiś czas przerwane akcją rozpatrywania po dołożeniu trzeciego na to samo miejsce. Dzięki temu rozgrywka przebiega bardzo płynnie i sprawnie. Ot, każdy po kolei „dorzuca” żeton od siebie do jednej z pul. W grze nieustannie trwa rotacja, ciągle coś się dzieje. Z drugiej strony – opcji nie ma do wyboru aż tak dużo, a i z czasem stają się zbyt powtarzalne.

Niestety spróbowałem rozgrywki dwuosobowej w tej grze czteroosobowej. Nie jedyna, ale główna zmiana zasad dla pary graczy polega tylko na odpalaniu akcji po dołożeniu drugiego, a nie trzeciego żetonu. Gra staje się zbyt przewidywalna, monotonna i pasjansowa.

Urzekło mnie, jak **VM** różni się od klasyków gatunku. W przeciwieństwie do nich, tutaj nie ma limitu transferu workerów. Twoja pula agentów nigdy się nie kończy, a miejsca na planszy są zawsze dostępne dla wszystkich. Taka gra worker-placement dla tych, którzy niekoniecznie przepadają za tym typem gier. Z kolei fani gatunku mogą czuć się rozczarowani dzieckiem takich mastermindów jak A. Bauza i E.M. Lang. Ten, kto szuka planszówkowego transcendentu, absolutu w **Victorian Materminds**, będzie zawiedziony. Ten, kto szuka zaawansowa-

nej i złożonej gry, nie znajdzie jej. Ten, kto szuka strawy umysłowej, wyjdzie głodny. To dowód na to, że nawet Mensa pozwala od czasu do czasu odpocząć szarym komórkom.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok 45 minut
Cena: 49,99 dolarów amerykańskich



- ✓ lekkość, płynność i tempo rozgrywki,
- ✓ elementy blefu i dedukcji,
- ✓ wykonanie.
- ✗ skalowalność,
- ✗ cena i wykonanie (przesadzone, jak na tak prostą grę),
- ✗ dla zaawansowanych może być zbyt lekka i powtarzalna.

wielkie wyzwania małej jętki

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

W ostatniej odsłonie kącika japońskiego zapowiadałem powolne przejście od omawiania małych, kieszonkowych karcianek do gier większych i bardziej złożonych. **Mayfly**, autorstwa Kyu Takai, jest na razie niewielkim krokiem w tę stronę. To kooperacyjna gra karciana dla od dwóch do czterech osób, nieco bardziej zaawansowana od poprzedniczek, o których pisałem w dwóch ostatnich numerach. Wciąż jednak mamy do czynienia tylko z małym pudełeczkiem, talią kart i garścią drewnianych znaczników. W obliczu komponentowego standardu mocno zaskakuje temat – w grze jesteśmy bowiem bogami sił przyrody, których zadaniem jest doglądanie i dbanie o dobro męskiego osobnika jętki jednodniówki: od stadium larwalnego do okresu dojrzałości płciowej owada.

Cała zawartość opakowania **Mayfly** to trzydzieści sześć przeciętnej jakości kart, osiem drewnianych dysków i kilka wersji językowych instrukcji. Warto odnotować, że samo pudełko też uczestniczy w rozgrywce jako grywalny element, co nie jest bardzo często stosowanym rozwiązaniem. W jednej ze ścianek dolnej części opakowania znajduje się szczelina, gdzie w trakcie partii znikają będą karty pożywienia, „zjedzone” przez naszą jętkę. To dość oryginalny i szalenie klimatyczny pomysł, jest jednak chyba jedynym zdecydowanym pozytywnym, jaki mogę wskazać w warstwie produkcyjno-edytorskiej **Mayfly**. Jakość wykonania jest po prostu średnia – ani fatalna, ani zachwycająca. Oprawa graficzna może niektórym przypaść do gustu, mnie jednak nie przekonała. Deli-

katne, minimalistyczne, schematyczne wręcz rysunki nie rzucają na kolana, choć trzeba im oddać, że całkiem nieźle współgrają z nietypowym tematem gry. Najwięcej cierpiących słów należy się instrukcji. Podzielona jest na dwie broszury, opisujące dwa różne etapy rozgrywki – stadium larwalne i życie dorosłe. Angielskie tłumaczenia zasad gier ze stajni Japon Brand zazwyczaj pozostawiają mniej lub więcej do życzenia, więc koślawy miejscami język nie był dla mnie zaskoczeniem. Znacznie poważniejszy zarzut to jednak to, że nawet po lekturze angielskiej instrukcji, bez znajomości japońskich „robaczek” i tak w **Mayfly** prawidłowo nie zagramy! Problem polega na tym, że w kilku miejscach instrukcja odwołuje się do konkretnych kart lub typów kart, których nazwy oczywiście zostały w tekście przetłumaczone na angielski, ale przecież wszystkie napisy na komponentach pozostały w oryginale... Na szczęście, po początkowej konsternacji, z grafik i symboli jesteśmy w stanie wydedukować, co jest czym i przystąpić wreszcie do rozgrywki.

Jak już wspomniałem, podzielona jest na dwa etapy o mocno zróżnicowanych zasadach. W fazie pierwszej, larwalnej, musimy naszego podopiecznego wykarmić i zapewnić dobre warunki do jego rozwoju fizycznego. Odbyna się to na zasadzie bardzo ciekawej interpretacji mechanizmu push your luck. Gracze dokładają do kolejki zakryte karty Jedzenia, co turę zaś odkrywają jedną z nich i sprawdzają czy nasza jętka z niej skorzysta. Karty mają wartości od zera do pięciu, zaś na odwrocie postawionego

do góry dnem pudełka mamy osiem miejsc na drewniane dyski, reprezentujące stopień najedzenia owada. Jętka „zje” tylko kartę, na której wydrukowana liczba dysków nie przekracza aktualnej liczby wolnych miejsc. Przykładowo, jeśli dołożyć można jeszcze trzy znaczniki, a odkryta karta pokazuje dwa, wsuwamy ją przez szczelinę do środka pudełka. Jeśli jednak na karcie widnieją cztery symbole, musimy ją odłożyć na bok. Dodatkowo, po każdym karmieniu, następuje ubytek dysków – zdejmujemy je z toru, a jeśli pozbędziemy się wszystkich, przegrywamy. Gracze muszą więc współpracować i wyczuwać swoje intencje, gdyż nie widzą kart na rękach partnerów, a umiejętność zarządzania ryzykiem jest kluczem do przeżycia naszego skrzydatego ulubieńca. To naprawdę fajna, emocjonująca i wymagająca mechanika, a jednocześnie chyba najjaśniejszy punkt całej gry.

Etap larwalny kończy się dwie tury po wyczerpaniu talii Jedzenia. Przechodzimy wówczas do fazy dorosłej, która niestety nie jest już tak ciekawa. Zaczyna się jeszcze od naprawdę świetnego motywu – podnosimy pudełko i odkrywamy karty, które znalazły się w nim podczas pierwszego etapu partii. Tylko z nich będziemy mogli skorzystać w drugiej części gry. Denko pudełka zastępujemy na stole pokrywką – ilustracja na niej przedstawia dorosłego samca jętki. Dalej w linii układamy cztery karty Wyzwań, a na końcu tego toru karty Partnerek. Po pokonaniu każdego Wyzwania nasza jętka przesuwa się w stronę wybranki, aż wreszcie – jeśli partia zakończy się zwycięstwem

kooperujących graczy – dojdzie do godów. Dlaczego ten fragment rozgrywki podoba mi się mniej niż pierwsza część? Karty wyzwań reprezentują zagrożenia w postaci na przykład żab, pajaków lub nietoperzy, które mogą biedną jętkę pożreć, a każda ma nadrukowaną pewną liczbę symboli serduszek. Jeśli uda nam się wspólnie zagrać z ręki karty odpowiadające tej wartości lub ją przewyższające, pokonujemy Wyzwanie i przechodzimy do następnego. Z każdą turą spada wytrzymałość owada, więc wcale nie jest powiedziane, że dożyje on godów z samicą, jednak i tak finałowej części partii towarzyszy znacznie mniej emocji i kombinowania niż fazie początkowej. Nie ma elementu zaskoczenia, ponieważ dostępne karty sami przecież wybraliśmy w pierwszym etapie, a kto źle zaplanował karty, jakie wówczas zagrał, teraz już nie będzie miał szansy naprawy swojego błędu.

Dodatkowo istnieją różne karty Partnerek, prezentujące inne teksty zakończenia gry w zależności od tego, ile kart poszczególnych rodzajów użyliśmy w ciągu partii. Bardzo klimatyczny zabieg, szkoda tylko, że teksty te znów są w języku japońskim...

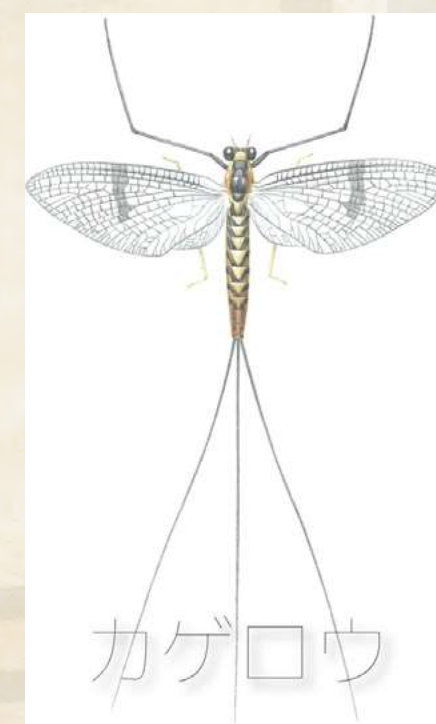
Mayfly jest na pewno jedną z ciekawszych gier, które do tej pory miałem okazję prezentować w **Kąciku japońskim**. Niebanalny temat i solidna mechanika, dobrze sprzężona z klimatem, to niewątpliwie zalety tego tytułu. Jest to też z pewnością najbardziej zaawansowana i najbardziej wymagająca gra spośród wszystkich opisywanych do tej pory w serii artykułów o produktach marki Japon Brand. Nie jest jednak pozbawiona wad, i to na różnych poziomach: graficznym, tekstowym oraz czysto mechanicznym. Gracze znacznie lepiej bawią się na początku partii niż pod jej koniec, a fabularną puentę i tak

w pełni docenią jedynie ci władający językiem japońskim. Angielska instrukcja tylko w pewnym stopniu zarysowuje klimat, niestety miejscami odjeżdżając w pretensjonalne, pseudofilozoficzne rejony... Bo „każda jętka jednodniówka ma inne życie, tak samo jak ludzie”. Serio, Kyu Takai? Być może miał to być tytuł z przesłaniem, co należy docenić, ale poziom owego przesłania nie powstydziliby się Paulo Coelho. Mechanicznie jest to jednak gra godna uwagi, choć wciąż raczej w kategoriach orientalnej ciekawostki, prezentującej zupełnie inne od powszechnie znanego u nas spojrzenie na game design.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 9+
Czas gry: 20 minut



kącik gier familijnych



Pora liczyć i Cat Stax

pora policzyć dwanaście wrednych kotów

Wredne koty liczył: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Pora Liczyć

Zapewne wiecie z autopsji, że nauka liczenia jest ogromnym wyzwaniem. Dla dzieci, które rzadko to lubią. Dla rodziców, którzy chcieliby, ale nie mogą. Dla nauczycieli, którzy muszą, ale czasami jest bardzo trudno. Szczególnie te dwie ostatnie grupy mają ciężko i bardzo często poszukują pro-

duktów, które ułatwią im pracę z dziećmi.

Pora liczyć to gra stworzona przez pedagogów, czyli osoby znające się na edukacji.

Ma ona bardzo proste zasady. Na stół układamy dwadzieścia pięć kart z namalowanymi różnymi warzywami. Następnie jeden z graczy odkrywa wierzchnią kartę. Na niej

musimy zlokalizować największe warzywo lub owoc i przystąpić do liczenia. Musimy jak najszybciej podać, ile jest takich warzyw lub owoców na wyłożonych na stole kartach. Kto zrobi to najszybciej i bezbłędnie, zdobędzie kartę. A ten, komu uda się ich mieć pięć, wygra grę. W instrukcji znajdziemy kilka wariantów gry. Możemy zmniejszyć liczbę

wyłożonych kart, gdy gramy z młodszymi. Gdy przy stole siedzą trochę starsze osoby, autorzy proponują wariant ze strzałką. Na tej znajdują się dwa symbole – pustego zbioru i mnożenia przez dwa. Jeden z graczy kładzie żeton strzałki przy jednym z rzędów lub kolumnie. Podczas liczenia musimy stosować jej wskazanie. Jeśli widać symbol pustego zbioru, gracze nie liczą warzyw lub owoców w linii wskazywanej przez strzałkę. Jeśli widoczny jest symbol mnożenia, każde warzywo i owoc, liczymy podwójnie.

Pora liczyć to prosta gra edukacyjna ćwicząca liczenie, refleks i spostrzegawczość. Możemy ją wykorzystać jako narzędzie wspomagające edukację matematyczną dzieci. Czas rozgrywki jest szybki, dzięki czemu najmłodszy nie czują się zmęczeni rozgrywką. Aspekt wyścigu powoduje, że grający pomimo tego, iż wykonują tę samą czynność, są cały czas zaangażowani. Z tych powodów **Pora liczyć** świetnie sprawdzi się na lekcji matematyki i na zajęciach w przedszkolu.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 5+
Czas gry: ok 15 minut
Cena: 39,95 złotych



- ✓ szybki czas rozgrywki,
- ✓ proste zasady,
- ✓ dobre narzędzie edukacyjne.
- ✗ do okazjonalnego grania.

Cat Stax

Co się stanie, jeśli połączysz kota i pudełko dowolnych rozmiarów? Odpowiedź znajdziecie na jednym z milionów filmików w Internecie. Bob Ferron popełnił jednoosobową grę logiczną, która skupia się na niesamowitej zdolności kotów do mieszczania się w przeróżnych przestrzeniach.

Cat Stax to kompaktowa łamigłówka przestrzenna, w której na kartach musimy umieszczać plastikowe figurki kotów. Tych w grze mamy dwanaście, są one różnego koloru, długości i wielkości. W pudełku znajdziemy też czterdzieści cztery karty zadań, podzielone ze względu na poziom trudności. Naszym celem jest umieszczenie wskazanych na karcie figurek kotów tak, aby w całości wypełniły one wszystkie linie siatki. Na razie brzmi standardowo? **Cat Stax** jest jak każda tego typu gra logiczna? Tak, jednak Bob Ferron wprowadził do niej element, który powoduje, że jest to gra inna niż wszystkie. Mowa o warstwach, czyli wymuszenie na gracz ułożenia kotów w poziomach. Jeden na drugim, nosem pomiędzy innymi, ogonem u góry. Zadania wymagają nawet układania pięciu warstw, co jest sporym wyzwaniem dla naszego mózgu. Ale i dla naszych palców. Kotki musimy umieszczać bardzo precyzyjnie, w przeciwnym przy-

padku nasze konstrukcje, będą rozsypywać się jak domki z kart. Dołożenie elementu przestrzennego sprawia, że **Cat Stax** przestaje być „kolejną” układanką, tylko z innym tematem, a staje się czymś oryginalnym. Jednocześnie powoduje, że gra nie jest banalna. Grając w **Cat Stax**, świetnie ćwiczymy swoją wyobraźnię przestrzenną.

Jest to bardzo dobra układanka przestrzenna. Ma świetnie wykonane i bardzo dobrze wyglądające komponenty. Jest wymagająca i raczej skierowana do starszych graczy. Młodszy mogą się frustrować porażkami, a także mieć problem ze zrozumieniem „rozwiązań” zagadek. Gra ma kompaktowe pudełko, które możemy zabrać ze sobą wszędzie. Jest o kotach, a kto nie kocha kotków? Psiarze nie powinni zazdrościć, na horyzoncie pojawiła się już bowiem wersja z psami. Zdecydowanie polecam i wracam do nierównej walki z bandą dwunastu kotów.



podsumowanie:

Liczba graczy: 1 osób
Wiek: 7+
Czas gry: zmienny
Cena: 49,95 złotych



- ✓ poziom trudności zagadek,
- ✓ świetne wykonanie,
- ✓ „warstwy”.
- ✗ czasami nasze konstrukcje są mało stabilne.



kącik początkujących graczy

Kruki

Kruki Odyna

Ornitologa gonili: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

W pewnych kręgach wydawana niegdyś przez KOSMOS seria dwuosobowych gier karcianych ma status żelaznej klasyki. Część z tych tytułów doczekała się na przestrzeni lat polskich wersji, ale do kompletu jest jeszcze daleko. Nie dziwi więc, że ktoś postanowił zaczerpnąć z tego źródła, a tym kimś jest Nasza Księgarnia, która wydała właśnie **Odin's Ravens** po liftingu, czyli całkiem swojskie: **Kruki**.

Pierwszym, co rzuca się w oczy jest odejście od tematyki nordyckiej mitologii i osadzenie akcji w fantastycznych i onirycznych klimatach rodem z gry **Sen** tego samego wydawcy. I jeśli przerabiać gry na coś innego, to właśnie w taki sposób. Zmiana tematyki nie tylko nie wprowadza żadnych dziwnych

nieścisłości, a na dodatek pozwala wykażać się autorowi ilustracji, który nie musiał ograniczać swojej wyobraźni w żaden sposób. Szkoda tylko, że piękno obrazów jest przytłoczone niewielkim formatem kart.

Kruki to w pewnym sensie gra wyścigowa. Każdy z graczy prowadzi jedno czarne ptaszysko w taki sposób, aby jak najszybciej przelecieć przez całą krainę snu, umiejętnie korzystając ze swojej własnej talii kart. Kraina składa się z kolorowych kart, które przed każdą rozgrywką układa się losowo, dzięki czemu nie nauczymy się rozkładu na pamięć. Żeby poruszyć się na jakieś pole, musimy zagrać z ręki kartę w kolorze tego pola. Jeśli obok siebie znajduje się kilka pól tego samego koloru, jedną kartą przeskaku-

jemy je wszystkie. Proste, łatwe, wydawałoby się: trywialne. Trudności w podejmowaniu decyzji wynikają z kilku drobnych zasad.

Po pierwsze: w swojej turze mogę zagrać tyle kart, ile chcę, ale na końcu dobiore tylko trzy. Nie mogę jednak zbierać ich w nieskończoność, ponieważ ogranicza mnie limit ręki. Jeśli jest źle, zawsze mogę zagrać dwie identyczne karty jako jokera. Zrobiło się trochę ciekawiej, ale jeszcze nie wystarczająco. Poza kartami pozwalającymi na ruch, każdy gracz posiada drugą talię kart akcji. Te karty pozwalają na manipulowanie wyglądem trasy: zmienianie kolejności pól, skracanie jej, wydłużanie i tak dalej. Jeśli jednak chcę z nich korzystać, dobiorem mniej tych standardowych, pozwalających

się poruszać. I jeszcze jest problem polegający na ich jednorazowości. Jeśli zagrałem akcję, już jej nie odzyskam. Dlatego warto się zastanowić czy warto wyprztykać się z nich szybko, czy może warto poczekać na najbardziej dogodny moment. Na przykład taki, w którym mogę wydłużyć trasę tylko przeciwnikowi.

Kruki to całkiem leciutka karcianka bez wielkiej głębi strategicznej, która cieszy oko i nie trwa długo. Osobiście nie uważam jej za najlepszą grę ze starej linii KOSMOS-u, ale na pewno jest jedną z bardziej przystępnych. Jeśli ktoś ma uczulenie na matematyczne łamigłówki i kolorowe karty z cyferkami, na kartach w tym pudełku są już tylko kolory. A cała matematyka, swoją drogą bardzo prościutka, skutecznie ukrywa się za ilustracjami. Nie zamierzam nikomu odradzać. Zawsze fajnie jest poznać nową i fajną grę.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 5+

Czas gry: ok 20 minut

Cena: 49,90 złotych



- ✓ mała, szybka, sprytna,
- ✓ śliczne ilustracje.
- ✗ dla niektórych może okazać się zbyt prosta.

kącik gier historycznych



Iganie 1831

Grę przyglądał się: **Ryszard „Raleen” Kita**

W tym numerze postaram się przybliżyć wam niedawno wydaną grę Iganie 1831. Gra miała premierę na początku grudnia 2018 roku. Jej wydawcą jest Instytut Wydawniczy Erica, zaś autorem moja skromna osoba. Gra stanowi rozszerzenie wydanej w 2015 roku Ostrołęki 26 maja 1831, co oznacza, że aby w nią zagrać, w zasadzie potrzebna jest ta ostatnia. Zawiera ona bowiem zasady systemowe, tabele i żetony pomocnicze (markery) niezbędne do gry. O ile zasady systemowe i tabele można sobie samemu wydrukować, o tyle kolorowe, sztancowane żetony nieco trudniej zastąpić. Chociaż gra jest rozszerzeniem, przedstawia zupełnie oddzielną bitwę, całkowicie niezależną od bitwy pod Ostrołęką.

Główną zaletę gier systemowych, takich jak Iganie 1831, stanowi to, że nie trzeba się uczyć zasad od nowa. Kolejne gry opierają się na tych samych podstawowych zasadach, co nie oznacza, że stanowią jedynie powielenie gry podstawowej. Dodawane są do nich modyfikacje lub kolejne zasady oddające realia danej bitwy. Zazwyczaj pod względem ilościowym nie ma ich wiele, ale mogą sporo zmieniać w mechanice gry. W **Iganiach 1831** te dodatkowe zasady liczą sobie dwie strony. Jak na gry wojenne to prawie nic... Dochodzi do tego opis warunków zwycięstwa, rozmieszczenia początkowego, zasad wchodzenia do gry uzupełnień itp.

Iganie 1831 powstawały nieco ponad rok. Do powstania gry, jak to zwykle bywa, przyczyniło się szereg osób. Najwięcej przy jej opracowaniu i testach pomogli mi Adam Kaźmierczak i Krzysztof Kruszwski. Gra była dla mnie także debiutem w nowej roli. Wzorując się na naszym koleźce Wojciechu Dąbrowskim (autorze planszy do **Ostrołęki 26 maja 1831**), postanowiłem narysować ręcznie planszę do **Igań 1831** (wcześniej w podobny sposób powstała plansza do **Pułtusza 1806**, która wymaga jednak jeszcze poprawek, a sama gra czeka na wydanie). Mój odręczny szkic pomógł mi pokolorować i przenieść do wersji cyfrowej Tomasz Niedziński, bez którego nie przybrałaby ona ostatecznych kształtów. Autorem ilustracji na żetonach jest Szczepan Atroszko. Wiele w zakresie barwy i broni pomógł nam Artur Świetlik.

Praca nad **Iganiem 1831** była także dla mnie pracą historyka. Grę poprzedza bowiem dość obszerny nawet jak na gry wojenne, ponieważ liczący dziewięć stron, artykuł historyczny. Pełni on rolę wprowadzenia. Został opatrzone dość licznymi przypisaniami i bogatą bibliografią. Tekst nie opiera się jedynie na opracowaniach, ale w wielu miejscach sięgnąłem do źródeł. Są nimi głównie pamiętniki uczestników powstania listopadowego. Aby zagrać, nie jest konieczne przeczytanie tego artykułu, tym bardziej, że poszczególne scenariusze także zawierają krótkie wprowadzenia, bardziej nakierowane na rozgrywkę. Jego lektura, z pewnością jednak pozwoli wczuć się bardziej w realia bitwy.

Iganie 1831 to dwa scenariusze: **Historyczny i Alternatywny**. Opis pierwszego z nich, łącznie z zasadami dodatkowymi do tej bitwy i wszystkimi innymi elementami, liczy sobie cztery i pół strony. Opis drugiego scenariusza (częściowo odsyłający do pierwszego) to już tylko półtora strony. Dalej mamy stronę zawierającą mapki z rozmieszczeniem początkowym. Co jeszcze znajdziemy w grze poza wstępem historycznym i scenariuszami? Różne uzupełnienia i dodatki do zasad **Ostrołęki 26 maja 1831** dotyczące głównie artylerii, a także tabele jednostek – dla tych graczy, którzy preferu-

ją zaznaczanie strat oddziałów w tabelach. Tabele jednostek zostały też dołączone do gry jako osobny wydruk (dwie luźne kartki do skserowania). Ponadto mamy jedną kartę na grubym, sztywnym papierze zawierającą tor etapów, tory dowodzenia wojsk i dane dotyczące wejścia uzupełnień, wraz z mapką oraz drugą podobną kartę z kolorową legendą mapy (planszy).

Sama plansza do gry jest niewielkich rozmiarów, ponieważ formatu A3. Składana na pół, po zgięciu mieści się w instrukcji. Ogólnie cała gra jest nieduża, toteż może stanowić dobre wprowadzenie do systemu i ułatwić poznanie i zrozumienie zasad. Niewielka liczba żetonów (zwykle w grze jest po kilkanaście na stronę) sprawia, że grę rozgrywkę można spokojnie zakończyć w ciągu od trzech do czterech godzin. Jeśli chodzi o stronę edytorską, należy jeszcze wspomnieć, że gra została wydana w ziploczku (dużym worku strunowym), nie będzie więc zajmować wiele miejsca na półce. Autor i wydawca dołożyli starań, aby odpowiednio dobrać kolorystykę planszy i żetonów, tak by była ona przyjazna dla graczy (matowe kolory, odpowiednio skonstrastowane), co wbrew pozorom nie jest powszechną praktyką wśród wydawców, zwłaszcza polskich.

Nie będę tu opisywał całości zasad systemowych, które tak naprawdę są zasadami **Ostrołęki 26 maja 1831**. Zainteresowanych odsyłam do numeru 98 **Rebel Times**, gdzie znajduje się taki opis. Zajmę się nowościami i modyfikacjami, jakie pojawiły się w **Iganiach 1831**. Jedną z najważniejszych zasad jest zmienna kolejność faz gry. Nie są one już sztywno ustalone. Działa to w ten sposób, że po fazach ruchu i walki kawalerii polskiej nie następują automatycznie fazy ruchu i walki piechoty polskiej (wraz z fazą odwrotu wojsk rosyjskich znajdującą się między nimi), ale gracze rzucają kostką. Jeśli wypadnie 1-3, obowiązuje standardowa kolejność faz. Przy wyniku 4-6, zamiast polskiej piechoty aktywowana jest kawaleria rosyjska (następują fazy ruchu i walki kawalerii rosyjskiej) i dalej wszystko toczy się zgodnie z planem, czyli aktywowana jest piechota polska, a na samym końcu piechota rosyjska. Główny efekt tego rozwiązania polega na tym, że gracz

polski nie może być pewien czy po aktywacji jego kawalerii (która w tej grze jest wręcz znakomita, ale dość nieliczna) uruchomiona zostanie polska piechota, czy też inicjatywę przechwyci rosyjska kawaleria.

Istotną zmianą w stosunku do zasad systemowych jest uproszczenie modyfikacji za morale i za dezorganizację. Zamiast modyfikacji ułamkowych i procentowych siły pojawiły się łatwiejsze w stosowaniu modyfikatory tabeli walki. Zmiany nawiązują do realiów bitwy. Do pewnego stopnia są też odpowiedzią na głosy graczy, którzy wskazywali właśnie ten element zasad jako jeden ze sprawiających największe trudności. Modyfikatory za dezorganizację zwiększają obecnie wpływ dezorganizacji pierwszego stopnia (D1) na walkę. Bardzo negatywne konsekwencje przynosi kumulowanie w walce po każdej ze stron jednostek zdeorganizowanych.

Najważniejsze dla oddania tej bitwy od strony historycznej są niewątpliwie zasady dotyczące punktów dowodzenia. Symulują one kluczowe decyzje wodzów podczas bitwy i przedstawiają niektóre charakterystyczne dla niej wydarzenia, a także sytuację operacyjną obu armii. Polega to na tym, że gracz w trakcie rozgrywki otrzymuje punkty dowodzenia, które mogą wydać (zużyć) na poszczególne opcje o zróżnicowanej wartości. W zależności od tego, na co je przeznaczyli, dane wydarzenie zachodzi bądź nie. Spora część wydarzeń dotyczy wprowadzania posiłków i uzupełnień, ale są też takie, które oddziałują na przeciwnika. Między niektórymi wydarzeniami mogą zachodzić interakcje (są wydarzenia służące wyłącznie do reagowania na posunięcia przeciwnika). Rozwiązanie to sprawia, że rozgrywka może za każdym razem wyglądać inaczej i staje się mniej powtarzalna.

Ponadto zasady dodatkowe regulują wchodzenie na planszę uzupełnień (posiłków), różne uwarunkowania terenowe pola bitwy i kwestie takie jak wymagania dotyczące reorganizacji oddziałów. Z nowości warto wspomnieć, że w **Iganiach 1831** oddziały uciekające przez wrogą strefę kontroli nie tylko ponoszą w niej straty, ale mogą ska-

pitulować. W stosunku do zasad **Ostrołęki 26 maja 1831** inaczej oddziałują bagna (są całkowicie niedostępne). Polacy nie mogą też przechodzić całymi batalionami w szyk tyralierski (żetony dwuheksowe symbolizujące szyk tyralierski nie będą więc potrzebne).

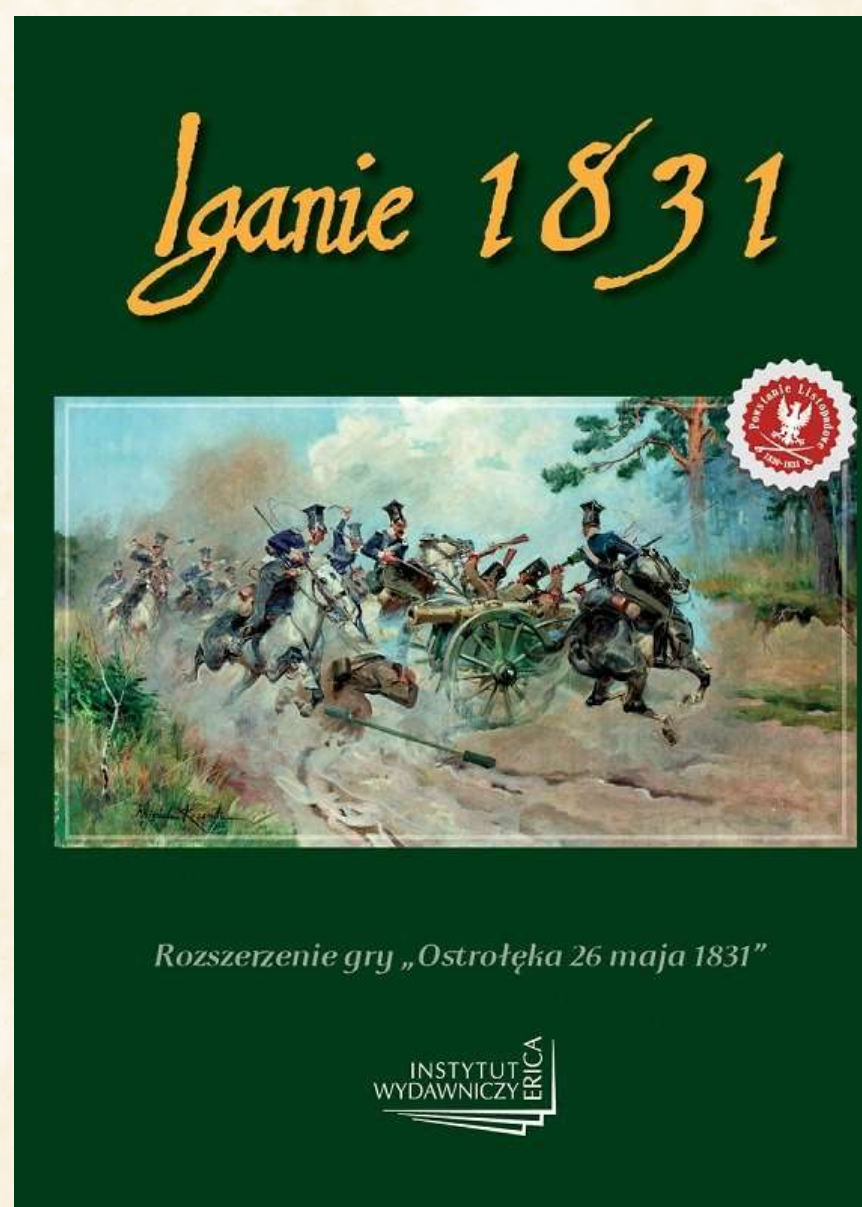
Jak już wspominałem, gra posiada dwa scenariusze. Czym się one różnią? Scenariusz „historyczny” trochę bardziej trzyma się historii. Scenariusz „alternatywny” też się jej oczywiście trzyma, ale jest bardziej elastyczny. Polega to na tym, że daje on większą swobodę we wprowadzaniu uzupełnień, głównie graczowi rosyjskiemu. Przede wszystkim należy zwrócić uwagę, że w rzeczywistości generał Rosen, dowódca rosyjskiego VI Korpusu, był w znacznym stopniu ograniczony rozkazami głównodowodzącego armią rosyjską feldmarszałka Dybicza, co sprawiło, że podczas bitwy nie zdecydował się od razu rzucić do walki z Polakami wszystkich sił. To prawdopodobnie przesądziło o jej wyniku. Scenariusz „alternatywny” pozwala sprawdzić, co by się wydarzyło, gdyby generał Rosen mógł działać bez tego ograniczenia. Scenariusz ten jest też prostszy, ponieważ nie stosuje się w nim zasad o punktach dowodzenia (i wydarzeniach, które wywołują).

Scenariusz „historyczny” może wydawać się bardziej sztywny, jeśli chodzi o uwzględnienie realiów historycznych, ale nie do końca jest to prawdą. Najwartościowsze w nim jest uchwycenie historycznych uwarunkowań bitwy przy jednoczesnym stworzeniu stronom różnorodności możliwości osiągnięcia zwycięstwa. Wartość tego scenariusza polega także na warstwie fabularnej, którą stwarzają wydarzenia wprowadzane do życia za pomocą punktów zwycięstwa. Jeśli chodzi o balans, warto zwrócić uwagę, że warunki zwycięstwa w obu scenariuszach są różne. W scenariuszu „historycznym” są one trudniejsze dla strony polskiej, a łatwiejsze dla rosyjskiej, niż w scenariuszu „alternatywnym”. Jako autor, miałem więc kwestię balansu cały czas na uwadze. Jeśli ktoś chciałby poczytać co nieco o tym jak przebiegały prace, zwłaszcza pod kątem godzenia historii z balansem w grze, polecam zajrzeć do numeru 129 Rebel Times.

Jak grać, żeby wygrać? W dobrze zrobionych grach nie ma jednej drogi do zwycięstwa, a przynajmniej nie powinno być. Z pewnością obydwoma stronami trzeba grać ostrożnie. Wynika to choćby z tego, że gra jest niewielka. Strata kilku pojedynczych oddziałów może całkowicie zachwiać stosunkiem sił i zmienić przebieg rozgrywki. Dotyczy to zwłaszcza Polaków. Doświadczyłem tego podczas jednej z partii testowych, którą zdecydowanie przegrałem. Grałem wtedy Polakami. Celną ostrzał rosyjskiej artylerii, który spowodował ucieczkę dwóch polskich batalionów, i utrata w podobny sposób jeszcze jednego batalionu, otworzyły Rosjanom niespotykane możliwości ataku. Mój wcześniejszy zwycięski nastrój nagle prysł jak bańka mydlana. Czułem się przytłoczony i osaczony przez przeciwnika. Miałem wrażenie, że ma nade mną całkowitą przewagę. Nie pomogło wprowadzenie odwodowej grupy generała Bogusławskiego. Rosjanie dominowali na polu bitwy. Zazwyczaj wygląda to inaczej, ale mój błąd i trochę pecha sprawiły, że rozgrywka przybrała

zupełnie nieoczekiwany przebieg. Potem zdarzało mi się obserwować podobne błędy. Widziałem też całkowite klęski Rosjan już w pierwszych etapach gry, o co łatwiej zwłaszcza w scenariuszu „historycznym”.

Mam nadzieję, że udało mi się zainteresować was grą i chociaż pokrótce ją opisać. Polecam **Iganie 1831** wszystkim, którzy grywają w gry wojenne, a także osobom, które chciałyby spróbować tego gatunku gier. Za sprawą niewielkich rozmiarów gra może być dobrym produktem do zapoznania się z systemem **Ostrołęki 26 maja 1831** i wejście w świat gier wojennych. W systemie tym będą wychodzić wkrótce kolejne gry (najbliższym planowanym tytułem jest gra poświęcona **bitwie pod Ostrołęką z 16 lutego 1807**, tym samym przeniesiemy się do epoki napoleońskiej). Poświęcenie trochę czasu by zapoznać się z zasadami będzie więc jego dobrą inwestycją.



rebel times