

temat numeru: **WŁADCA PIERŚCIENI: PODRÓŻE PRZEZ ŚRÓDZIEMIE**

rebel **times**

lipiec 2019

nowości i wiadomości ze świata gier planszowych

numer 142

Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie

Trzy Palantiry za Evendim, Arnor

Felietony spoza planszy

Losowość jest dobra

co w środku?

Gry do plecaka . Fits . Kolejowy szlak . Mysthea . Underwater Cities . Skarabia .
Głębia . Holland '44 i wiele więcej.

Alan R. Moon WSIAŚĆ DO POCIĄGU POLSKA



Wsiadaj i ruszaj w trasę!

Wyjątkowy dodatek z serii **Wsiadaj do Pociągu**, przystosowany do rozgrywek dla 2-4 osób. Wciel się w prekursora kolejnictwa, zbieraj kolorowe karty wagonów i buduj zupełnie nowe trasy na mapie Polski. Łącz ze sobą państwa ościenne, by zdobyć przewagę w sektorze komunikacji publicznej i wygraj, zostawiając przeciwników w tyle!



Dodatek dostępny jest w przedsprzedaży. Oficjalna premiera produktu planowana na **23 sierpnia**.

rebel
i wszystko gra

rebel times

od redakcji

spis treści

„Zabawa stanowi w naszej świadomości antytezę powagi. [...] Abstrahując jednak od tego, iż zdanie to nie mówi nic o pozytywnych właściwościach zabawy, niezmiernie łatwo je obalić. Gdy tylko zamiast: <<zabawa jest nie-powagą>> powiemy <<zabawa jest niepoważna>>, przeciwieństwo już nas zawodzi; bo przecież zabawa doskonale może być poważna.” Takie oto zdanie odnotował w swoim dziele Homo Ludens Johan Huizinga już w 1938 roku. Mamy rok 2019 i zabawa nadal wydaje się dorosłym (ale jak zdefiniować dorosłość? wiekiem, chyba się już nie da) niepoważna. Poważny jest garnitur, asapy, fakapy, brunchy i crunchy, rozmowy biznesowe, kolle, karty witay, żegnay i spaday (jak już cię wydrenujemy). Kiedy korpokultura padnie nam na mózg, przypieczony dodatkowo przez iście upalne lato, spójrzmy na dzieci. Dzieci z definicji niejako bawią się, dzieci z tradycji kulturowej uznajemy za niepoważne, więc ich zabawy musimy ocenić tak samo. A jednak każda zabawa to pole socjalizacji, dzieci uczą się przez zabawę wielu ważnych w późniejszym życiu zachowań, umiejętności, rytuałów. Nawet jeśli gry planszowe wydają nam się wyzbyte powagi i bezużyteczne, to dzieciaki dzięki nim rozwijają się lepiej, niż za pomocą nudnych lekcji i zajęć pozaszkolnych (serio rodzice, chcieliście grać na fortepianie i chodzić na balet jak mieliście osiem lat?). A zatem pochylmy się nad ponadczasową mądrością i intuicją Huizingi i zamiast stresować się po pracy asapami dnia następnego, zaprośmy dzieci (jeśli je posiadamy) na partyjkę w planszówkę. A jeśli nie mamy jeszcze potomków, zaprośmy znajomych i dobrze się bawmy. Życie to nie tylko zarabianie pieniędzy.

Do zobaczenia za miesiąc!

4 _____ nowości&aktualności

6 ____ temat numeru: **Władca Pierścieni: Podróż przez Śródziemie**

11 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

13 _____ **Omówienie serii Gry do plecaka** wydawnictwa Egmont

16 _____ **Fits**

19 _____ **Kolejowy szlak**

21 _____ **Mysthea**

24 _____ felieton Spoza Planszy

26 _____ **Underwater Cities**

29 _____ kącik japoński

31 _____ kącik gier familijnych: **Skarabia**

33 _____ kącik pocztujących graczy: **Głębia**

35 _____ kącik gier historycznych: **Holland'44**

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 „Zucho” Zuchowski, 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 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



Pandemic: Szybka reakcja

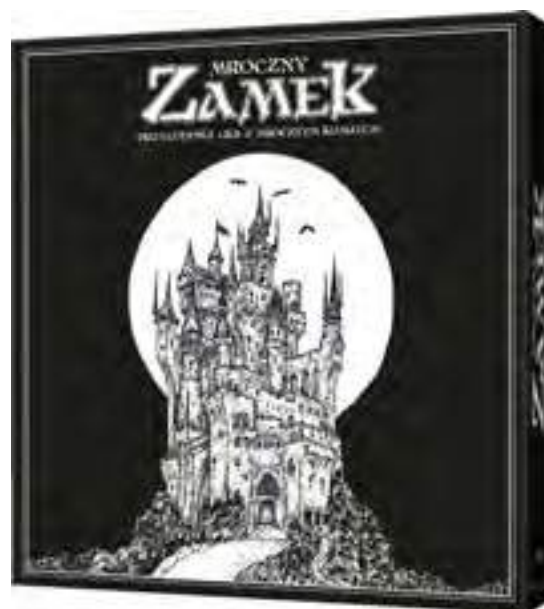
Już w lipcu w ofercie wydawnictwa Rebel pojawi się **Pandemic: Szybka reakcja**. Jest to ekscytująca gra kościana tocząca się w czasie rzeczywistym. Wraz z pozostałymi graczami musicie dopasowywać się do szybko zmieniających się warunków, wykorzystując unikalne zdolności swoich postaci w jak najbardziej efektywny sposób. Jeśli uda się wam dostarczyć dostawy na czas, zwyciężycie, a wraz z wami cały świat. Wszyscy fani klasycznej **Pandemii** będą zachwyceni kolejną wariacją na temat świata stojącego u progu zagłady. Gra utrzymuje klimat wcześniejszych odsłon serii, ale jednocześnie zapewni zupełnie inną zabawę. Rozgrywka w czasie rzeczywistym, w dodatku trwająca jedynie dwadzieścia minut, zapewnia maksimum presji i ciekawe odczucia płynące z rozgrywki. To tak naprawdę wyjście z czasem, który wymaga skoordynowanych działań wszystkich uczestników zabawy. Po skończeniu zabawy możemy modyfikować poziom trudności, dołączając kolejne karty kryzysów i tym samym utrudniając sobie drogę do zwycięstwa.



Dungeons & Dragons: Ekran Mistrza Podziemi

Lipiec to także gratka dla fanów **Dungeons & Dragons**. Ekran Mistrza Podziemi, bo o nim tutaj mowa, został zaprojektowany w taki sposób, aby prowadzący mógł obserwować graczy, lecz ukryć swoje notatki i rzuty kośćmi. Pozwala on również w mgnieniu oka sprawdzić wszystkie najważniejsze i najczęściej używane informacje, wspomagając Mistrza Podziemi niezależnie od jego doświadczenia. 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 (Zestaw Startowy)** lub **Player's Handbook (Podręcznik Gracza)**, aby w pełni cieszyć się z rozgrywki.



Mroczny Zamek

Mroczny Zamek to prosta przygodowa gra fantasy dla 1–4 graczy. Skupia się na budowaniu atmosfery, snuciu opowieści i szeroko pojętej rozrywce. To idealna pozycja dla ludzi dopiero zaczynających swoją planszówkową podróż. Jej przygotowanie trwa dwie minuty, rozgrywka zajmuje około trzydziestu, a zamek jest za każdym razem tworzony w losowy sposób, więc każda gra jest inna. Celem gry jest zakończenie każdej karty rozdziału z talii zamku i utrzymanie wszystkich uciekinierów przy życiu. Jeśli się Wam uda, uciekacie z Mrocznego Zamku i wygrywacie wspólnie grę. Jeśli jednak ktoś po drodze zginie, gra natychmiast się kończy i musicie spróbować swoich sił jeszcze raz.

Na samym początku gracze wybierają swoje postaci – zwróćcie uwagę, jakie mają umiejętności, ponieważ największe szanse na zwycięstwo ma dobrze zbalansowana drużyna. Punkty życia, które otrzymują bohaterowie, są zależne od liczby graczy biorących udział w zabawie.

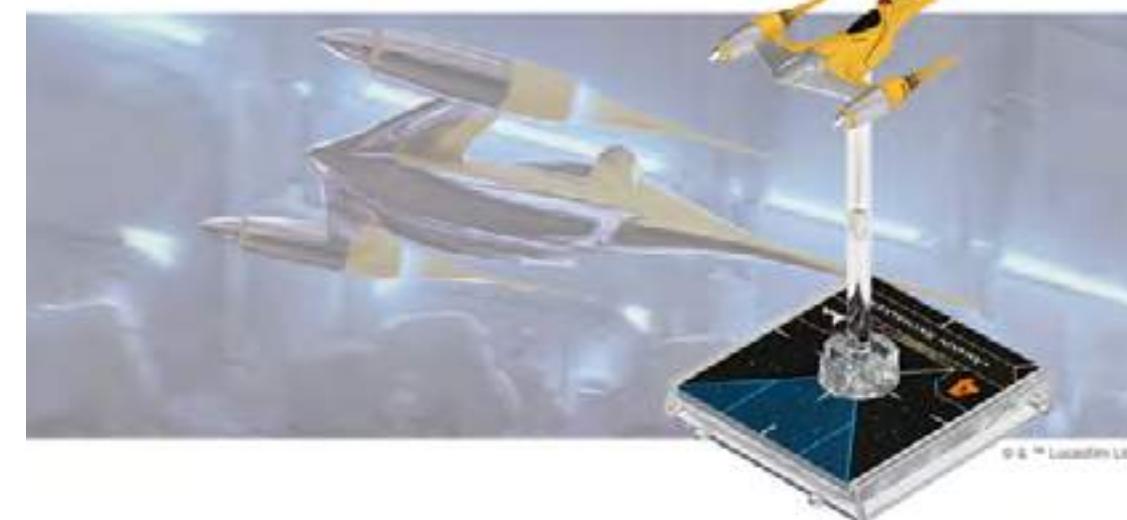
Podczas rozgrywki będziecie po kolei od-

krywali i rozpatrywali karty następujących po sobie rozdziałów. Znajdują się na nich warunki ukończenia – są to przeróżne zadania do wykonania: od walki poprzez rzuty kośćmi, aż do podjęcia kluczowych decyzji. Ostatnią kartą w talii jest zawsze Mroczny Władca – pokonanie go jest równoznaczne ze zwycięstwem i ucieczką z Mrocznego Zamku. Pamiętajcie, że warunkiem zwycięstwa jest utrzymanie przy życiu wszystkich postaci!

Mroczny Zamek pozwala nam na prostą, a jednocześnie niezwykle klimatyczną zabawę przygodową. Tekst na kartach wprowadza nas w historię naszej ucieczki oraz postaci, ale to od nas zależy, jak bardzo wczujemy się w zabawę i jak wielką przygodę przeżyjemy. Mimo prostych zasad, gra daje nam wiele możliwości i wcale nie jest łatwo ją wygrać, zwłaszcza na początku. Mechanizmów rządzących rozgrywką oraz znalezienia właściwego balansu uczyliśmy się wraz z kolejnymi partiami. Dzięki zmiennym układom kart oraz kluczowym decyzjom, które podejmujemy w trakcie zabawy, każda partia jest zupełnie inna. Jeśli zabraknie nam kompanów do zabawy, **Mroczny Zamek** posiada również tryb jednoosobowy, w którym kierujemy dwoma uciekinierami.

Star Wars: X-Wing (druga edycja) czwarta fala dodatków

Lipiec to również dobry czas dla fanów figurkowego **X-Wing**. W czwartej fali znajdują coś dla siebie miłośnicy prawie wszystkich występujących w grze frakcji. Sojusz Separatystów wzbogaci się o **Droid-bombowiec klasy Hyena**, Republika Galaktyczna otrzyma **Myśliwiec N-1 Królewskiego Korpusu Naboo**. Dla Ruchu oporu przewidziano **Transportowiec Ruchu Oporu**, a dla Najwyższego Porządku dwa modele: **TIE/vn Silencer** i **Myśliwiec TIE/sf**. Również dwa modele otrzyma sojusz Rebelii: **B-Wing A/SF-01** oraz legendarnego **Sokoła Millenium**. Imperium Galaktyczne będzie się zaś cieszyć z **VT-49 Decimator**.



WŁADCA PIERŚCIENI

PODRÓŻE PRZEZ ŚRÓDZIEMIE



temat numeru

Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie

Nóg swych nie powstrzymał i go poniosły: **Tomasz „kosoluk” Sokoluk**

trzy Palantiry za Evendim, Arnor

Ci spośród Numenorejczyków, którzy ocaleli z katastrofy swojej wyspy, uciekli na wschód. Zabrali na swoje okręty tych, co pozostali do końca wierni i opuścili Numenor, zanim uległ zagładzie. Byli to silni mężczyźni, a statki mieli mocne i wysokie, lecz sztorm ich doścignął, uniósł okręty na grzbietach spiętrzonych fal aż pod chmury, tak że spadły na brzeg Śródziemia z wysoka, niby ptaki burzy: Elendila wyrzuciły fale na ląd Lindonu i król Gil-galad przyjął go przyjaźnie. Lud jego osiedlił się w różnych okolicach Eriadoru, lecz głównym miastem kraju było Annuminas nad jeziorem Evendim.

- Silmarillion, J.R.R.Tolkien

Frodo i Sam przeszli ponad 1750 mil z Shire do Góry Przeznaczenia. Droga Bilba do Samotnej Góry to ponad 950 mil. W czasie kampanii **Kości Arnoru** również wyruszamy z Włości, ale przejdziemy „tylko” 100 mil i nie dotrzemy do żadnej Góry. A jednak to wciąż gra o podróżowaniu...

Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie to młodsza siostra gry **Posiadłość Szaleństwa 2 edycja**. Za pomocą modularnej planszy, kart ekwipunku i zdolności oraz figurek bohaterów i potworów rozgrywamy czternaście scenariuszy. Aplikacja (*ios/android/steam*) pomaga rozstawić grę, kontrolować jej tempo, organizować walkę, ujawniać mapę, a przede wszystkim dostarcza narracji. Gra jest tyleż nastawiona na opowieść, co na rozwój bohatera i eksplorację. A także na wykonywanie misji głównej i pobocznych, spotkanie bohaterów niezależnych, zbieranie doświadczenia i ekwipunku oraz walkę, zupełnie jak w grach *dungeon crawl* oraz *fantasy*.

Widać, jak doświadczenie wydawnictwa **Fantasy Flight Games** przekłada się na coraz ciekawsze gry z tego gatunku. Choć podobieństwa mogą cieszyć entuzjastów poprzedniczek i łatwiej wejść w kolejną tego typu grę, to innowacje nadają nowy kierunek oraz zapewniają nowe doświadczenia. Aplikacja jest tu bardziej pomocna niż dominująca – znacznie mniej czasu spędzimy wpatrzni w ekran. Zamiast zbioru różnych scenariuszy rozgrywamy pojedynczą, spójną

tematycznie kampanię, co przekłada się na ciekawszą i bardziej rozbudowaną opowieść. A przede wszystkim wyrzucono kości do śmietnika (Góry Przeznaczenia?) i mechanikę oparto o karty i tzw. *deck-building*.

Mechanika wypada fantastycznie. **W Posiadłości...** walki i testy oparte na gołych rzutach kośćmi stawały się nużące i częściowo niezależne od nas. Nie mogliśmy się przygotować do testu. Tutaj rozstrzyganie testów i walk za pomocą kart pozwala na znacznie większą kontrolę oraz manipulację. **Władca Pierścieni** przyciąga nie tylko tematem i fabułą, ale mechaniką oraz możliwościami, jakie daje nam układanie talii. Coś, czego w **Posiadłości...** nie tylko brakowało, ale i po jakimś czasie zniechęciło.

„Wykuwamy” naszą talię na trzech etapach – w czasie przygotowania do kampanii, kiedy wybieramy postać oraz jej rolę, następnie w czasie awansu po każdym scenariuszu oraz w czasie samej rozgrywki i decydowaniu o ułożeniu kart czy to na wierzchu, czy pod spodem talii, czy też przed sobą.

Gramy Aragornem, Legolasem, Gimlim, Bilbem lub znanymi fanom wcześniejszych gier FFG Beravor i Eleną. Znamy dobrze nie tylko bohaterów, ale i ich ilustracje, które też pojawiały się wcześniej. Dotyczy to także innych grafik w grze, ale skoro są tak dobre, to czemu nie użyć ich ponownie? Istotne są tu duże różnice pomiędzy postaciami, ich charakterystykami i zdolnościami. Unikalny charakter naszej postaci pogłębia rolę, jaką może przyjąć – i nie ma tu żadnych ogra-





niczeń w wyborze profesji. Nam najlepiej grało się parą Bilbo kapitan i Aragorn łowca. A jest jeszcze tropiciel, muzyk, włamywacz, obrońca... W czasie kampanii możemy zmieniać role i łączyć profity. Zdobędziemy też ekwipunek, ale zamiast losowych gratów rozwijamy ten, który już mamy. Niestety nie możemy zastąpić miecza łukiem, za to nasz miecz będzie „rósł” wraz z nami.

Nasza postać stanie się jeszcze bardziej wyjątkowa za sprawą zdobywanych przez nią kart tytułów. Za dokonanie określonych czynów czeka nas nagroda w postaci konkretnej nowej umiejętności, związanej z tym czego dokonaliśmy. Wreszcie unikalny charakter kształtuje się za sprawą (zapychających talie) kart słabości. To bardzo tolkienowski aspekt, przywodzący na myśl smoczą chorobę Thorina lub wilcze oczy Boromira.

Nasza postać nabywa nie tylko zdolności, nie tylko przekuwa miecz na nowo niczym Aragorn, ale i odznacza swój wpływ na otaczający go świat. W talii widzimy efekty jej dotychczasowych dokonań. A także to, jak świat, a konkretnie Cień oddziałuje na niego. Tak duża różnorodność postaci czyni przejście kampanii jedynym w swoim rodzaju oraz zachęca do jej ponownego przejścia, nawet znając jej fabułę. Rozegranie jej nową postacią to dla nas nadal nowe doświadczenie. Inaczej gra się jako Gimli, który toporem rozrąbuje sobie drogę przez wrogów, a inaczej jako Beravor, która

przekrada się między nimi. Również wiele misji możemy wykonać na różne sposoby, wykazując się siłą, zręcznością, mądrością, duchem lub sprytem.

Wydawać by się mogło, że karty służą nam do wykładania obok swojej postaci jako jej zdolności. Tak, to też. Taka wyłożona karta nazywa się „przygotowaną”. Możemy czekać z jej użyciem na odpowiedni moment lub korzystać z jej pasywnego efektu przez cały czas. Jeśli spodziewamy się walki lub podróży – wybieramy odpowiednią kartę i czekamy z jej użyciem. Ale każda karta to też symbol sukcesu lub jego brak. Gdy wykonujemy dowolny test patrzymy, ile kart losujemy z wierzchu naszej talii (zazwyczaj tyle, ile wynosi adekwatna cecha) i sprawdzamy na nich liczbę ikon sukcesu (całkowicie ignorując efekty i działanie tych kart). Wpisujemy w aplikacji wynik testu i czytamy rezultat. Oczywiście tylko kilka kart w talii dostarcza ikon sukcesu. Pozostałe są puste lub wymagają odrzucenia żetonów natchnienia. Żetony te zazwyczaj otrzymujemy dzięki zdolnościom postaci, odkrywając mapę, zabijając wrogów oraz wykonując misje.

I gdzie tu deck-building? Otóż w czasie fazy przygotowania (oraz w czasie rundy wykonując akcję „zwiadu”) losujemy zazwyczaj 2-3 karty, z których tylko jedną przygotowujemy jako zdolność postaci. Pozostałe odkładamy – na wierzch lub spód talii. I tutaj pytanie czy przygotować karty z symbolem

sukcesu (aby skorzystać z jej zdolności), czy lepiej odłożyć je na wierzch (i korzystać z jej symbolu sukcesu w czasie najbliższego testu)? Czy przygotowywać karty bez sukcesu (aby nie psuła nam testu), czy lepiej odłożyć je pod spód (może popsuć jakiś późniejszy test, o ile uda nam się przewinąć talię)? W ten sposób nie tylko co przygodę, ale co każdą pojedynczą rundę nasza postać zyskuje inne zdolności oraz inaczej ułożoną talię. Akcją „zwiadu” możemy jeszcze bardziej kształtować naszą talię i stół. Dlatego warto mieć przy sobie Aragorna.

Niestety nie zawsze testy są ciekawe. Bardzo rozczarowują zagadki, a konkretnie ich brak. Gdy pojawia się „zagadka”, aplikacja każe wykonać test sprytu i informuje o rezultacie... i tyle. Nie postarano się o wybór odpowiedzi (na zasadzie opcji dialogowych). Ileż frajdy sprawiłaby nawet najprostsza (i najtrudniejsza zarazem) zagadka w stylu „co mam w kieszeni”. Brak też układanek logicznych i wszelakich znanych z obu edycji Posiadłości Szaleństwa. Za bardzo autorzy gry, Nathan I. Hajek i Grace Holdinghaus, poszli tutaj na skróty.

Od gry eksploracyjnej możemy się spodziewać wielu okazji do odkrywania mapy i rozgrywania wydarzeń oraz spotkań. To aplikacja generuje kształt mapy, którą my odtwarzamy za pomocą kafelków. Graficznie teren nie jest zbyt zróżnicowany. Również skala jest dość mała. Bystre oko jest w stanie jednak dostrzec detale. Gra toczy się wokół Shire, stąd „spokojny” krajobraz zielonych łąk, zagajników, małych domków, krętych strumyków i czasem ruin twierdz z czasów Drugiej Ery. Również wydarzenia są dostosowane do miejsca ich rozgrywania. Nie sposób ustrzec się sielankowości, jaką znamy z kart pierwowzoru. Mamy tu problemy typowe dla hobbitów, a to pomożemy jakiemuś zwierzakowi wydostać się z dziupli czy pasterzowi znaleźć zgubione stado. Jednak pod ziemią i wśród ruin od dawien śpi wiedza zapomniana wieki temu. Pojawia się też nowa złowroga siła, która burzy sielankę i próbuje odzyskać dawną potęgę. Jest to bardzo klasyczne tolkienowskie ukazanie opowieści, dlatego gra zasługuje na miano **Władcy Pierścieni** w tytule.

Cieszy oryginalne i odważne sięganie do Drugiej Ery. Tym bardziej, że będzie sięgać do niej także akcja nowego serialu. Nie każdy czytał jednak **Silmarillion** lub grał w kampanię RPG **W poszukiwaniu Palantira** rozgrywaną się między innymi w Annuminas. Wówczas temat może być daleki od wyobrażeń i oczekiwań, zbyt słabo odnoszący się zwłaszcza do filmowego pierwowzoru.

Poznajemy trzy rodzaje przygód. Podróż to eksploracja mapy i wykonywanie misji głównej oraz pobocznych. Co ciekawe, misję główną również wykonujemy na zasadzie misji pobocznych – nie widzimy celu nadrzędnego, ale po kolei odhaczamy pomniejsze. Przykładowo: wpierw dowiadujemy się, co musimy odnaleźć, a dopiero potem, co należy z tym zrobić. Inny model rozgrywki polega na śledztwie. Szukamy tropów oraz prowadzimy dialogi z postaciami i na ich podstawie rozwiązujemy zagadkę. No i wreszcie potyczki, czyli walka na mapie bitewnej, z pełnym wykorzystaniem elementów otoczenia, takich jak toczące się beczki, spadające posągi, zdradliwe mgły, buchające paleniska, rwące potoki, gęste zagajniki, głębokie czeluście, a nawet balisty. To nadaje grze filmowy charakter, zwiększa możliwości taktyczne oraz pozwala wygrać bez wyciągania broni.

Scenariusze stanowią całość. Rozgrywamy je w ścisłej kolejności, w jednakowym składzie bohaterów. Dlatego gra nie nadaje

się do okazynego pogrania w różnych gronach. Kampanijny, epicki charakter dobrze pasuje do **Władcy Pierścieni** i daje możliwość rozegrania pełnej historii. Wiąże się jednak z pewnymi niedogodnościami, czy też wymaganiami. Pojedynczy scenariusz trwa około godziny-dwóch, w zależności od liczby graczy (maksymalnie pięć). Możemy oczywiście grać solo. To pełna gra kooperacyjna, bez podziału na zróżnicowane role lub podziału na przeciwne strony.

Głównym wyzwaniem każdego scenariusza jest nie tyle powodzenie w testach, co wyścig z czasem. Każdy scenariusz co rundę nalicza punkty za każdego bohatera, za każdy nieodkryty teren oraz każde niezażegnane zagrożenie. Po przekroczeniu wyznaczonych progów pojawiają się na mapie nowe zagrożenia, najczęściej wrogowie lub ciemność. Po przekroczeniu ostatniego progu scenariusz kończy się przegraną. I choć kampania (zazwyczaj) toczy się dalej i główna linia fabularna nie zmienia się, przegrana jest karana trudniejszymi wyzwaniami w kolejnym scenariuszu.

Jak radzić sobie z upływem czasu? Istotne jest szybkie odkrycie mapy. Tu szczególnie przydatny jest tropiciel z dodatkową akcją poruszania się oraz znajdowaniem skrótów, z których korzystają kompani. Jednak odkrywając kafelki terenu odkrywamy też nowe żetony zagrożenia. Te eliminujemy za pomocą testów – warto wyznaczać odpo-

wiednie postaci (przykładowo, jeśli widzimy znak runiczny, możemy spodziewać się testu mądrości, z czym radzi sobie dobrze Aragorn). Kluczowa jest współpraca bohaterów, co nie powinno dziwić w grze kojarzącej się z **Drużyną Pierścienia**. Wreszcie gra szybko nas uczy, że nie powinniśmy się wdawać w walki i raczej umykać wrogom. Tracimy niepotrzebnie czas i siły życiowe. Doskonale wpisuje się to w pierwowzór, w którym walki najczęściej kończyły się ucieczką.

Pośpiech często zmusza nas do omijania zdarzeń pobocznych, nie związanych z celem głównym scenariusza. Jest to jednak bardzo krótkowzroczne. Bez misji pobocznych nie zgromadzimy ekwipunku oraz tytułów, tak bardzo przydatnych w dalszych etapach kampanii. Jeśli ułatwimy sobie przejście obecnego scenariusza, to uczynimy trudniejszym przejście kolejnych.

Zadbano o dobry balans gry i odpowiedni jej poziom trudności. Musimy ciągle uważać na upływ czasu i jak najefektywniej wykorzystać zdolności bohaterów. Mechanika oparta na kartach pozwala na szukanie powiązań i synergii między nimi. Ważne jest również umiejętne eksplorowanie mapy. Bez tego wszystkiego trudno o wygraną. A gra, która jest wyzwaniem, jest ciekawa.

Poziom scenariusz jest niestety bardzo nierówny. Początkowe pełnią funkcję szkoleniową, na pewno nie narracyjną. Szkoda, że gra może przy pierwszym kontakcie wydać się nudna. Wraz z postępem kampanii jest coraz lepiej i punkt kulminacyjny osiąga tuż za połową. Czekają nas ciekawe decyzje do podjęcia. Jedną z nich wiąże się z ogromnym ryzykiem, ale ewentualny sukces przyniesie wymierne korzyści. Inny scenariusz wrzuci nas w sam środek konfliktu pomiędzy dwoma frakcjami. Musimy opowiedzieć się po jednej z nich. W kolejnej przygodzie możemy zniszczyć źródło potężnej mocy lub wykorzystać do własnych celów. Zaś scenariusz finałowy dzieje się wielkiej skali i daje nam wiele okazji do wykazania się. Mamy poczucie, że wiele od nas zależy, a sojusznicy liczą na nas. Żaden barwny opis ani najlepsza ilustracja nie wciągnie



nas w fabułę gry, tak jak nasz wpływ na nią. Decyzyjność, choćby niewielka, znacznie przybliży nas do wrażeń, jakie odczuwamy w czasie sesji RPG.

Ale nie brak scenariuszy przeciętnych lub wręcz kiepskich. Rozczarowują swą kompletną liniowością (tzw. „torodrogowaniem”). Jak po sznurku odhaczamy kolejne etapy przygody, zdając się całkowicie na zamysł jej twórców, bez przestrzeni na nasze decyzje.

Z czasem monotonne stają się potyczki z wrogami (choć nie aż tak bardzo jak w **Posiadłości...**). Jeszcze szybciej nudzą się wrogowie – z niewielką rotacją i niewielką różnorodnością. Najgorzej, że główni adwersarze nie są ani barwni jako postacie, ani emocjonujący jako rywale. Wbijając śmiertelny cios spodziewajmy się, że zadziała deus ex machina i koszmar nudnego pojedynku prędzej lub później rozpocznie się od nowa.

Lekkie, proste, przystępne reguły z pewnością przyciągną wielu nowych graczy, jednak mogą znużyć tych doświadczonych. Spójrzmy chociażby na kafelki terenu. Cieszy ich modularność, przez co mapa za każdym razem ma inny kształt. Smuci zaś ich „zlewianie się”. Tak jak graficznie są niemal jednokowe, z różnicą w detalach, tak w samej rozgrywce działają zupełnie tak samo. Niestety brak tu różnicowania na teren trudniejszy w poruszaniu się, niebezpieczny, kosztujący nas zmęczenie, zupełnie niedostępny dla nas, łatwiejszy dla wrogów, etc.

Jedyna zmienna jaka się pojawia na kafel-

kach to ciemność. Ciemność stanowi zagrożenie i kolejne wyzwanie dla nas. W ciemności warto trzymać się blisko siebie i źródła światła. Tylko co wtedy, gdy trzeba się rozdzielić?

W grach przygodowych zawsze pojawia się pytanie o możliwość powrotów. Tutaj nie tyle drastycznie zmienia się fabuła, co zmienia się sposób jej przejścia. A to za sprawą innych wrażeń, jakie dostarcza granie nowymi bohaterami. Przy kolejnym przejściu (tym razem solo) zdecydowałem się na ustawienie wyższego poziomu trudności oraz prowadzenie pary niewalczących bohaterów, skradających się pomiędzy wrogami. I choć warto zagrać jeszcze raz, żywotność tej gry uzależniona jest od dodatków do niej. A tych, znając wydawcę, pamiętając jego dotychczasowe linie wydawnicze oraz widząc dużo wolnego miejsca w pudełku, możemy być pewni.

Dla tych co szukają więcej „Tolkiena w Tolkienie” polecam gry: **Middle Earth Quest**, **Wojna o Pierścień** oraz **Władca Pierścieni: gra karciana**. Natomiast najnowsza gra z uniwersum Śródziemia sprawdza się jako połączenie gry lekkiej, przygodowej, eksploracyjnej, z ulepszoną mechaniką **Posiadłości Szaleństwa**, z asystą aplikacji oraz z „Tolkienem”, ale w tle.



podsumowanie:

Liczba graczy: 1–5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: 60–120 minut/scenariusz
Cena: 359,95 złotych



- ✓ zastali Posiadłość kościaną, zostawili Podróże karciane, tworzenie talii i manipulowanie nią,
- ✓ różnorodni bohaterowie i ich możliwości rozwoju,
- ✓ dość wymagająca rozgrywka,
- ✓ kampania zamiast pojedynczych scenariuszy,
- ✓ pomocna aplikacja.
- ✗ może być zbyt lekka i niewymagająca,
- ✗ powtarzający się i powracający przeciwnicy oraz „płaska” mapa,
- ✗ bardzo nierówny poziom scenariuszy, z niemrawym początkiem kampanii,
- ✗ hobbitkie zagadki bez prawdziwych zagadek lub famigłówek.
- ✗ zbyt mało oczywiste nawiązania do Tolkiena.

planszowe kwiatki Kwiatosza

rachunkowość umysłu, czyli jak kupić gry za pieniądze na jedzenie

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

Czasami bywa tak, że chcemy mieć inną liczbę gier niż aktualnie posiadamy. Podejście do tego problemu może odbywać się od frontu małżeńskiego („Zagram z żoną, warto!”), flanki emocjonalnej („Zastługuję na planszówkę!”), zasadki zawodowej („Staroci recenzować nie będę”). Najpopularniejsza perspektywa jednak będzie związana z finansami, rozterki kosztowe są zdecydowanie najbardziej ważne w decyzji dotyczącej zakupu gier. Wydaje się, że rozdysponowanie puli pieniędzy przeznaczonych na rozrywkę wiąże się jedynie z określeniem wysokości puli i uszeregowaniem preferencji, później nie trzeba o tym myśleć. Rachunkowość finansowa powie nam: koszt to koszt, ważne by był ujęty. Tymczasem mózg działa nieco bardziej jak rachunkowość zarządcza. Przegródka na wydatek okazuje się być bardzo ważnym czynnikiem determinującym naszą gotowość do zakupu.

Scenariusz

Mieścina twojego bytowania organizuje wydarzenie planszówkowe. Można pograć, są gracze, bilet kosztuje pięćdziesiąt złotych. Po dojeździe do kasy zauważasz, że w portfelu brakuje banknotu, musiał Ci gdzieś wypaść.

Czy kupujesz bilet?

Scenariusz drugi – idziesz na wydarzenie, bilet za pięćdziesiąt złotych masz już kupiony. Dochodzisz do bramek i odkrywasz, że biletu nie ma. Czy kupujesz drugi bilet, czy odpuszczasz targi?

Kahneman zauważył swego czasu, że w tym pierwszym wypadku bilet kupuje 90 procent badanych, w tym drugim już tylko 50 procent (no, w podobnym, eksperyment dotyczył koncertu – nie mam danych czy konwenty planszówkowe nie były w momencie badania teorii nieco bardziej niszowe niż teledyski bez neonów). Ten koncept został rozwinięty i nazwany przez Thaler’a jako „Księgowanie umysłowe”. Pierwsze spostrzeżenie jest takie, że posiadane pieniądze mamy w umyśle skategoryzowane celowo. Umysł tworzy konto „koszty wyjścia na konwent” i alokuje tam pięćdziesiąt złotych. Kiedy więc gubimy banknot, koszt kupna biletu to nadal pięćdziesiąt złotych, więc wyjście na konwent mieści się w budżecie. Drugi przypadek natomiast już sprawia, że koszt wyjścia na konwent wynosi sto złotych, a takie przekroczenie budżetu to już jednak dla wielu przesada.

Praktyka

Pragnienie posiadania nowych gier jest najbardziej szlachetnym ze wszystkich, dzięki niemu przecież hobby rośnie w siłę, a wydawcy, sklepy i gracze żyją dostatnio. Nawet jeżeli przekonał się drugą połówką, że zakupy planszówkowe są ważniejsze od obroży z diamentem, to z przekonaniem, że są ważniejsze od jedzenia może być nadal trudno. Czy jednak na pewno? Wielu graczy dość intuicyjnie stosuje przelicznik na godziny zabawy – porównując jednak z, na

przykład, kinem pozostają w budżecie rozrywkowym. Bywa do tego dołączany budżet okazyjny, czyli gra na urodziny. Podejźmy jednak do sprawy kreatywnie. Klasycznym sposobem spędzania czasu ze znajomymi jest wyjście do pubu. Posiedzimy, wypijemy, zjemy, pogadamy. Wtem! Skupiając się na aspekcie towarzyskim planszówek, nagle odkrywamy, że pieniądze bez sensu rzucają w barmana można wspaniale spożytkować na planszówki, a to dzięki odkryciu, że przecież wydatki na spotkanie ze znajomymi jak najbardziej powinny obejmować zakupy planszówkowe.

Przesunięcia międzybudżetowe mają wiele zalet – odrobina elastyczności w myśleniu i możemy podpiąć planszówki nie tylko pod rozrywkę, ale również pod wspomniane wcześniej prezenty i spotkania towarzyskie. Wydatki edukacyjne? Owszem, **Wysokie napięcie** nauczy dziecko więcej o popycie i podaży niż dwudziestoczęterogodzinny maraton Wiadomości. Później partyjka w wychodzącego ponownie **Die Macher** i mamy z głowy kurs przygotowawczy na politologię. **Munchkin** świetnie nauczy latorośl, że życie nie jest sprawiedliwe, a wygrywają posiadacze. **Monopoly** z kolei przyzwyczai do odbierania chłosty szyderstwa w Internecie. Przesunięcia mają też jednak wady – kiedy używamy pojemnych kategorii (typu rozrywka czy spotkania ze znajomymi), to nasz mózg, wycwaniony latami wymieniając jed-

nej owcy na dwa drewna, szybko przyswoi lekcję i będzie przesuwiał też inne wydatki. Tak oto fortel początkowego powiększania zakupów planszówkowych przez wliczenie do rozrywki może miesiąc później zostać uszczuplony przez wyjście do kina, teatru i na manię. Bardzo korzystne jest wówczas stworzenie bardzo wąskiej kategorii budżetowej – na przykład, bo ja wiem, „planszówki”. Tworząc taką kategorię osławiamy myśl, że część pieniędzy kartonowi się należy jak psu buda. Zwracam uwagę, że pies też nie zawsze miał budę, kiedyś spał w jaskini

od początku nasze, chwilowo tylko przetrzymane przez urząd. Chyba jednak każdy, kogo znam, traktuje zwrot podatku jako ekstra pieniądze, które można bardzo przyjemnie roztrwonić. Bardzo dobrze sprawcza się tu na przykład wciskane ostatnio każdemu przez banki zaokrąglanie płatności kartą. Zgodnie z ideą (i często praktyką), są to pieniądze oszczędzone zupełnie bez wysiłku i tak naprawdę nadmiarowe. Mając budżet siedemset pięćdziesiąt jednostek pieniędzy na, na przykład, jedzenie, możemy wcale nie zauważać obcinania końcówek

zysków, niż jednego, który jest równy tym dwóm połączonym. Związane jest to z malejącym przyrostem zadowolenia z dodatkowej jednostki czynnika wywołującego to zadowolenie. Kupując jedną grę tygodniowo, najprawdopodobniej będziemy z nich zadowoleni sumarycznie bardziej niż z przepuszczenia półrocznych oszczędności podczas jednej wizyty w Rebelu. Swoją drogą jest to też dość dobry argument przeciwko wspieraczkowym zagrywkom „Kup ze wszystkimi dodatkami!!!” (oraz przeciwko internetowym poradom „Spartacusa od



i świetnie się razem bawiliśmy, polując na dinozaury. Ale później budżet na budę stał się tak naturalny, że teraz nikomu nawet nie przychodzi do głowy podejmowanie dysput na temat likwidacji funduszu budowego.

Kategoryzacja przychodów

Kolejnym odkryciem powiązanim z teorią rachunkowości mentalnej jest różne podejście do różnie zdobytych pieniędzy. Zarobione, zwłaszcza ciężko, pieniądze są przeważnie rozsądniej wydawane niż, na przykład, wygrana na loterii. Wydrapując pięćdziesiąt funtów moją pierwszą myślą było „Scythe!”, a przecież nie raz zdarzyło mi się zarobić dodatkowe pięćdziesiąt funtów, które trafiało jednak do rozsądniejszych kategorii (na przykład na obojgu nam potrzebny nowy podkład lub róż). Tutaj w sukurs może więc przychodzić takie przebieganie przychodów, które sprzyja swobodniejszemu zagospodarowywaniu. Świetnym przykładem jest zwrot podatku – są to przecież pieniądze, które zarobiliśmy i nadptaciliśmy,

sprowadzającego się do wydania siedemset pięćdziesięciu jednostek pieniędzy na jedzenie warte siedemset – a pięćdziesiąt spokojnie trafi na wydanie. Mnie bardzo dobrze okazuje się sprawdzać system koptowy, w którym na pewne wydatki mam tygodniowe, równe kwoty. Te środki są już w moim umyśle wydane, więc jeśli coś z nich zostanie, nie mam żadnego problemu z dowolnie „nierozsądnym” ich wydaniem. Nie są zabierane z innych budżetów, po prostu „spadają z nieba” – skoro nie ograniczam się z wydawaniem w ramach danego budżetu, a jednak coś zostało, to znaczy, że kupiłem wszystko, czego potrzebowałem, a tu mam taki bonus.

Ucieszymy się z gry

Rozsądne budżetowanie oznacza też maksymalizację radości z hobby. Tutaj rachunkowość mentalna jest pomocna dzięki sformułowaniu zasady rozdzielania zysków. Praktyka pokazuje, że ludzie odczuwają większą satysfakcję z dwóch oddzielnych

razu z rozszerzeniami”). Ogrywając najpierw podstawkę, a później razem z dodatkiem, dostarczymy sobie w dwóch doświadczeniach więcej radości, niż od razu skacząc na głęboką wodę miliona kart.

Dyscyplina budżetowa

Jestem wielkim fanem i zwolennikiem budżetowania i, co ważniejsze, przestrzegania budżetu. Powyższy tekst nie miał na celu namawiania kogokolwiek do wydawania pieniędzy, których się nie posiada. Miał on jedynie zobrazować w jaki sposób można pracować nad swoim lub partnera/partnerki świadomym i podświadomym kategoryzowaniem wydatków, aby mentalna rachunkowość służyła nam, a nie my jej [dopisek za radą działu prawnego].



Cztery gry do plecaka

omówienie serii Gry do plecaka wydawnictwa Egmont

W plecaku szperał: **Michał „Widziarz” Szewczyk**

Gry do plecaka to nowa seria małych, poręcznych gier od wydawnictwa Egmont. Założenie jest proste: mają być to fajne, niedrogie i przede wszystkim niewielkie produkty, które nadadzą się do grania na

wycieczce, w szkole lub na przerwie w pracy. Na pierwszy rzut w serii pojawiły się cztery tytuły: **Ubongo – gra karciana**, **Pędzące żółwie – gra karciana**, **Szybkie bańki** oraz **Lato komarów**. Mamy zatem dwie

gry nawiązujące do swoich uznanych pierwowzorów, a także jedną nominowaną do nagrody Spiel des Jahres (**Lato komarów** w Niemczech zostało wydane jako **LAMA**).

Omówienie gier zacznę od tej, której pierwowzór to ogromny hit sprzedażowy, czyli **Pędzące żółwie – gra karciana**. W przypadku tej młodszej i mniejszej siostry, można powiedzieć, że niedaleko pada jabłko od jabłoni. Karciana wersja wprowadza trzy poważne zmiany w stosunku do pierwowzoru. Po pierwsze, nie mamy tu fizycznie planszy, po której poruszają się żółwie, a drewniane pionki zostały zastąpione tekturowymi żetonami. Po drugie, wprowadzono nowy kolor żółwia, nie należy on do żadnego



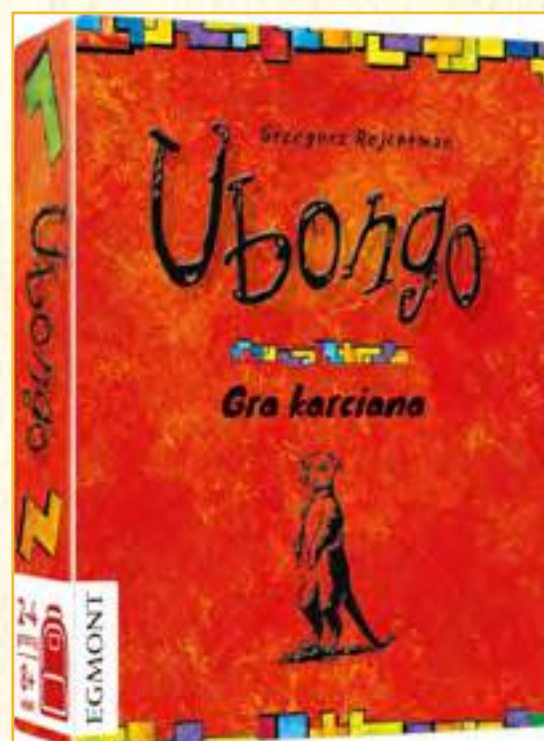
gracza, robi tylko sztuczny tok. Po trzecie, gracze nie wiedzą jak długo potrwa gra, gdyż o tym decyduje pojawienie się trzeciej karty sałaty, wtasowanej w stos kart do dobierania. Główna idea gry jest taka sama w obu wersjach. Każdy gracz posiada tajny kolor żółwia, którego chce doprowadzić na czoło wyścigu, jeśli na końcu gry jego zwierzak jest pierwszy, wygrywa grę. Tutaj też zagrywamy karty, aby poruszyć żółwie do przodu lub cofać je. Mamy nowy typ działania, czyli strząsanie, pozwalające się pozbyć nadmiarowych kolegów ze swojej skorupy. Niech was nie zwiedzie gabaryt pudełka, gra zajmuje trochę miejsca na stole. Nadal potrzeba go troszkę mniej niż przy planszowej wersji, jednak w autobusie lub na stoliku w samolocie w wersję karcianą nie zagrać. Jeśli macie wersję planszową, nie musicie kupować tej. Różnic nie ma aż tak dużo, aby mieć potrzebę posiadania obu. Jeśli nie graliście lub nie posiadacie Pędzących żółwi, to za wyborem wersji karcianej przemawia-

ją dwa argumenty. Pierwszy to cena. Jest taniej i będziecie mogli za zaoszczędzone pieniądze kupić sobie jeszcze jedną małą grę. Drugi to gabaryty pudełka. Schowacie je do kieszeni, a sama gra przyniesie wam tyle samo radości co jej poprzedniczka.

Drugim małym pudełeczkiem z serii jest **Ubongo – gra karciana**. Tu też mamy do czynienia z nawiązaniem do bardziej znanej, planszowej wersji hitu Grzegorza Rejchtmanna. Z tą różnicą, że rozgrywka w wersję karcianą jest zgoła inna, niż w planszową. Jedynie co łączy te dwie pozycje to wykorzystanie elementów przestrzennych i szata graficzna. W grze chodzi o to, żeby jak najszybciej z posiadanych kart ułożyć spójną całość. Na kartach mamy sześć figur geometrycznych, w różnych kształtach i kolorach. Gracze co rundę, a gramy ich sześć, otrzymują zestaw dziewięciu kart. Następnie tworzą z nich układankę na stole. Należy pamiętać, że mogą się one stykać z inną kartą w taki sposób, aby pasowały do siebie dokładnie dwie figury. Kto jako pierwszy wyłoży tak siedem z dziewięciu posiadanych kart, wygrywa rundę i zdobywa dziesięć punktów. Pozostali gracze otrzymują tyle punktów, ile kart poprawnie udało im się połączyć. Grę wygrywa ten, kto sumarycznie po sześciu rundach ma najwięcej punktów. Otwierając pudełko, nastawiałem się, że dostanę mini wersję Ubongo, jednak na szczęście mamy tu do czynienia z całkiem inną mechaniką. Tak, nadal jest to układanka, ale znacznie różniąc się od oryginału. O dziwo, ta wersja podoba mi się bardziej. Zasady są proste, układanie nie jest wcale takie łatwe, a gra trwa około dwudziestu minut. Niestety zajmuje sporo miejsca na stole, przez co znów nie do końca nada się na granie „przy okazji” w miejscu nie do końca do tego przystosowanym. Niemniej jednak wersja karciana Ubongo bardzo dobrze została przyjęta w moim domu i bardzo ją wam polecam.

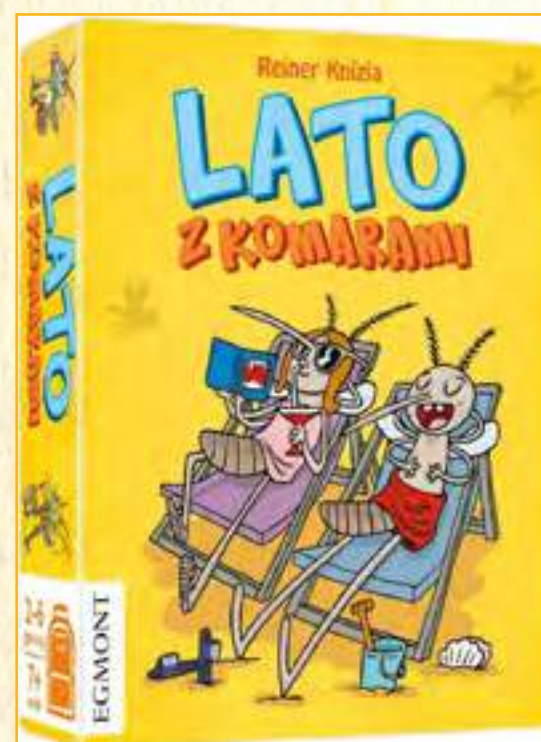
Lato z komarami to druga w serii gra autorstwa Reiner Knizia. Niedawno została nominowana do prestiżowej nagrody Spiel des Jahres, jako **L.A.M.A.** W pudełku znajdziemy pięćdziesiąt pięć kart z wartościami od jednego do sześciu, siedem kart

bzzz oraz siedemdziesiąt karnych żetonów w dwóch nominacjach (jeden i dziesięć). W grze chcemy zdobyć jak najmniej punktów, a kończy się ona, gdy ktoś zdobędzie ich przynajmniej czterdzieści. Każdy dostaje na rękę sześć kart, a następnie w swojej turze może zrobić jedną z trzech rzeczy. Zagrać jedną z nich na stos, pod warunkiem, że jej wartość jest taka sama lub o jeden wyższa. Dobrać kartę ze stosu dobierania lub spa-



sować i czekać na koniec rundy. Ta kończy się, gdy ktoś pozbędzie się kart z ręki albo kiedy wszyscy gracze spasuują. Następnie przyznajemy punkty karne za każdy rodzaj kart, który pozostał nam na ręku. Pięć kart o wartości sześć przyniesie nam sześć punktów karnych, ale zestaw po jednej karacie o wartościach jeden, trzy, sześć – dziesięć punktów karnych. Wszystkie karty bzzz dają nam dziesięć punktów kary. Gracz, który pozbędzie się swoich kart, w nagrodę może odrzucić jeden żeton, „zdobyty” wcześniej. Może być to zarówno żeton o wartości jeden, jak i dziesięć. To wszystko. Czy to wam brzmi jak kandydat to nagrody gry roku w Niemczech? Owszem, gra ma proste zasady, jest w pewnym stopniu wariacją na temat **Uno**, **Makao** lub **Solo**. Gra się w nią bardzo przyjemnie, ale pod warunkiem, że przy stole jest przynajmniej trzech graczy. Niestety w dwóch i sześciu nie jest najlepiej. Zasady są proste, musimy jedna liczyć na szczęście i taktycznie rozgrywać swoje rundy. Temat komarów, jak i reprezentacja

graficzna jest o wiele ciekawsza niż wersja o lamach stworzona w Niemczech. Grę rozłożycie w samolocie, na kocyku lub na ławce w parku. Zabawa trwa około dwudziestu minut i często po partii pojawia się chęć zagrania kolejnej. **Lato z komarami** to bardzo przyjemna gra karciana, idealna na luźne granie z rodziną i znajomymi. Bardzo ją polecam, ale nominacją jestem bardzo zaskoczony.



Na koniec powinienem zostawić wisienkę. Tym razem jestem przekorny i zaprezentuję grę, która w ogóle nie trafiła w moje gusta. Mowa o **Szybkich bańkach** autorstwa Martina Andersena. Człowieka, który liczbą zaprojektowanych gier powoli dogania Reiner Knizia, co w pewnym sensie jest imponującym dokonaniem. **Szybkie bańki** to gra na spostrzegawczość i refleks. Gracze muszą na kartach z różnokolorowymi bańkami, jak najszybciej odnaleźć szukaną cechę. Szukamy albo wielkości bańki, albo ich ilości. Kolor szukanego bańki przenosi nas na kolejną kartę, aż do momentu, kiedy nie wrócimy do takiej, na której już „byliśmy”. Gracz, który zrobi to najszybciej, wygrywa rundę i zbiera wszystkie karty, które doprowadziły go do rozwiązania. Gra mechanicznie bardzo przypomina mi **Panic Lab**, gdzie wrzucaliśmy potwora do różnych pomieszczeń w laboratorium i musieliśmy wskazać, jaką formę na końcu on przybierze. Dlaczego wspominałem o tym tytule? Bo **Szybkie bańki** mają podobną cechę. Gra wygląda jak produkt dla dzieci, jednak mogą one mieć problem z połapaniem się

zasadach, a co za tym idzie, zrozumieniem jak należy poruszać się po kartach. Podczas moich partii wiele osób poddawało się, stwierdzając, że to jest za trudne i nie bawią się dobrze. Nie wiem czy to wina grupy, czy gry, ale moje odczucia były dość podobne. Ten fillerek bardziej przypominał mi pracę niż dobrą zabawę. Niemniej jednak polecam wam spróbować, ponieważ być może w waszym gronie gra zaskoczy i sprawi wam znacznie więcej przyjemności niż mnie.

Gry do plecaka to na razie bardzo dobra seria. Z czterech pierwszych tytułów, z czystym sumieniem, polecę aż trzy gry. Oczywistymi zaletami serii są cena i wielkość pudełek oraz przyjemna, znana oprawa graficzna. Będę bacznie przyglądał się kolejnym produktom Egmontu, ponieważ zapowiadają się bardzo przyjemnie i familijnie.





Fits

sprawdź CZY pasuje

Klocki układał: Michał „Windziarz” Szewczyk

Nie znam chyba osoby, która nie grałaby chociaż raz w życiu w **Tetrisa**. Ta komputerowa gra logiczna, autorstwa Aleksieja Pażytynowa, powstała w 1984 roku. Mimo upływu dwudziestu pięciu lat nadal jest jedną z najbardziej znanych gier tego typu na świecie. Kwestią czasu było, kiedy autorzy gier planszowych sięgną po ten komputerowy klasyk i przeniosą go do świata gier bez prądu. W 2009 zrobił to Reiner Knizia w swojej grze **Fits**. Po dziesięciu latach, za sprawą wydawnictwa Egmont, klasyk ten wraca na polski rynek.

Fits oferuje rozgrywkę od jednej do czterech osób, ale tak naprawdę mając kilka pudełek gry, możemy grać nawet w sto. W sporym, kwadratowym pudle znajdziemy cztery plastikowe ramy oraz cztery zestawy klocków. Oprócz tego dwadzieścia kart przedstawiających różne kształty i osiem dwustronnych plansz. Wszystko bardzo schludnie i porządnie wykonane. Gra trwa cztery rundy, podczas których na swojej ramie będziemy umieszczać ześlizgujące się z jej szczytu klocki. Każda runda to inna plansza oraz inny sposób punktacji. Zawsze rozpoczynamy od umieszczenia tzw. klocka startowego, który co rundę losujemy. W pierwszej naszym zadaniem jest stworzyć jak najwięcej pełnych rzędów. Każda luka kosztuje nas utratę punktu, a każdy pełen rząd przynosi nam jeden punkt. Wydaje się to łatwe, ale losowa kolejność pojawiania się klocków powoduje, że musimy sporo się

nagłowić, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Weterani **Tetrisa** muszą także pamiętać o jednej zmianie w stosunku do komputerowej wersji. W **Fits** klocek spada pionowo w dół i podczas ruchu nie można zmienić jego pozycji. Na komputerze można było dowolnie obracać klockami, do momentu, kiedy dotknęły jakiejś powierzchni.

Runda druga to zmiana zasad punktacji. Teraz staramy się tak układać nasze klocki, aby pozostawić część pól niezastłoniętych. Są to pola specjalne, które jeśli są na końcu rundy widoczne, przynoszą nam od jednego do trzech punktów. I znów musimy kombinować, jak układać elementy by tylko one były odkryte. Runda trzecia jest bardzo podobna do drugiej, z tą różnicą, że pola specjalne mają wartości dodatnie i ujemne. Punkty otrzymujemy lub tracimy zgodnie z tym, jakie pola są niezastłonięte na końcu rundy.

Ostatnia plansza ma na sobie nadrukowane pięć par symboli. Zadaniem graczy jest takie układanie klocków, aby na koniec były widoczne dwa takie same symbole, to przynosi trzy punkty. Jeśli jednak tylko jeden z nich będzie niezastłonięty, gracz, który się tego dopuścił, straci pięć punktów.

Pomimo różnic w punktowaniu za poszczególne plansze, każda runda w **Fits** jest bardzo podobna. I to nie każdemu będzie pasować. Gry są podobne do siebie, podobnie jak w komputerowej wersji. W każdej musi-

my kombinować jak układać plastikowe elementy, tak by nie tracić punktów i jak najwięcej ich zdobywać. Przydaje się tu dobra wyobraźnia przestrzenna, umiejętność planowania, trochę szczęścia w kolejności pojawiania się kart. Gra ma bardzo proste zasady trwa około trzydziestu minut, przez co nadaje się do gry z młodszymi osobami. Brak tu interakcji pomiędzy graczami. Każdy gra na własny rachunek, chcąc zdobyć jak najwięcej punktów. Dzięki temu **Fits** bardzo dobrze nadaje się do grania w pojedynkę. W instrukcji znajdziemy siedmiopozomową skalę, na której możemy określić, jak dobrze nam poszło. Mam jednak wrażenie, że poziom mistrzowski i arcymistrzowski dostępne są tylko dla garstki graczy.

To, co najbardziej spodobało mi się w **Fits**, to oczywiście nawiązania do **Tetrisa**. Nie mamy tu przekombinowanych zasad, wprowadzania czegoś na siłę. Grając w **Fits**, czujemy się jak wtedy, kiedy byliśmy dziećmi i biliśmy kolejne rekordy na swoich konsolach, komputerach lub komórkach. Gra bardzo ładnie prezentuje się na stole, zachęca do rozegrania partii. Świetnie ćwiczy wyobraźnię przestrzenną. Pomimo upływu czasu, nadal trzyma bardzo dobrą formę i nie odstaje od najnowszych produkcji. Zdecydowanie polecam miłośnikom wersji komputerowej lub gier logicznych.

podsumowanie:

Liczba graczy: 1–4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: 99,99 złotych



- ✓ wykonanie,
- ✓ prosta, ale angażująca mechanika,
- ✓ idealna do gry solo.
- ✗ rundy niewiele się od siebie różnią.



KEYFORGE™

CZAS WSTĄPIENIA

GRA UNIKALNYCH TALII AUTORSTWA
RICHARDA GARFIELDA

204 NOWE KARTY
I NIESAMOWITA LICZBA
NOWYCH TALII!!

rebel

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

KOLEJOWY

szlak



Kolejowy szlak

wykreśl sobie
idealne połączenie
kolejowe

Lokomotywą jeździł: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Wykreślanki... przed końcem 2019 roku strach będzie otworzyć lodówkę, ponieważ wysypywać się z niej będą kostki, bloczki arkuszy i przeróżne pisaki. Doszliśmy do takiego momentu, w którym samo wspomnienie na początku recenzji o niekontrolowanym boomie na ten typ gier robi się oklepane. O dziwo jednak, ten zalew nowości i nowych interpretacji nie wyczerpał jeszcze źródła kreatywności, które okazało się głębsze niż można było zakładać. Cały czas pojawiają się jakieś drobne innowacje i nowe pomysły. I dopóki będą się pojawiały, ja nie będę marudził.

To jak to jest z tym **Kolejowym szlakiem**? Ma w sobie coś specjalnego? Ma suchościeralne pisaki i lakierowaną planszę jak **Saint Malo**, które wyszło na rynek zanim cały ten szal był w modzie. Ma ładne kostki, jak sporo podobnych gier. Ma budowanie na planszy sieci połączeń, trochę jak **Winnica**. Ogólnie rzecz biorąc, ma w sobie całą masę sprawdzonych pomysłów, które działają, ponieważ wszyscy zdążyli je już przetestować. A robiąc taki remiks mechanik i pomysłów, można pójść w jedną z dwóch stron: upraszczać lub komplikować. **Kolejowy szlak** trochę komplikuje. I to dobrze.

Rysujemy sobie tutaj na planszy drogi i tory kolejowe w taki sposób, żeby połączyć ze sobą jak najwięcej wpadających na planszę „wjazdów”. Na dokładkę chcemy też, żeby jedna droga i jeden tor były maksymalnie długie. I żeby przebiegały przez środek planszy, ponieważ za to też są punkty. A robimy to, rzucając kostkami. Dokładniej czterema. Jest rzut, są cztery wyniki pokazujące, jakie dokładnie kształty musimy narysować. Czasem trafi się zakręt, czasem skrzyżowanie, a czasem stacja: specjalny element pozwalający na połączenie ze sobą drogi i toru w jedną sieć. Na dokładkę trzy razy

w grze możemy dorysować sobie jedno z kilku specjalnych skrzyżowań, tak żeby projekt nam się spinał na końcu.

Szczerze mówiąc, brzmi to trochę standardowo. I bez interakcji między graczami, ponieważ przez cały czas siedzimy tylko obok siebie, w ciszy zastaniając planszę ramieniem, żeby inni nie ściągali, a na końcu tego sprawdzianu porównujemy wyniki. O nic się nie ścigamy, nie mamy wpływu na nikogo innego. Ale to nie problem, zarówno ten standard z pierwszego zdania jak i brak interakcji z drugiego.

Kolejowy szlak to przykład takiego konglomeratu zapożyczeń, w którym wszystko zadziałało po prostu dobrze i w dopracowany sposób. Kiedy rozwiązuję zajmującą, zmieniającą się za każdym razem łamigłówkę, przy której głowa mi paruje, nie mam czasu zastanawiać się nad tym, że większość z tych rozwiązań widziałem już gdzie indziej. Ba! Nawet ci inni gracze mi nie przeszkadzają i mogą spokojnie sobie rozwiązywać. Oczywiście muszą też przyznać, że to po prostu wynika z moich upodobań. Jeśli ktoś lubi piłkę nożną, to raczej nie będzie bawił się go dwudziestu dwu osobowe zawody, w których zwycięża gracz układający kostkę Rubika w jak najmniejszej liczbie ruchów.

Najlepsze w **Kolejowym szlaku** jest jednak to, że wszystko o czym do tej pory pisałem to podstawa. Baza, którą można rozwijać o dodatkowe moduły i warianty zasad. I to właśnie ta wymiennalność wariantów wpływająca na różnorodność rozgrywki jest największą innowacją tego projektu. W każdym z dostępnych wariantów kolorystycznych gry znajdują się cztery dodatkowe kostki, z których do jednej rozgrywki używamy tylko dwóch. Cztery dodatki, które potrafią znacznie zmienić filozofię gry.

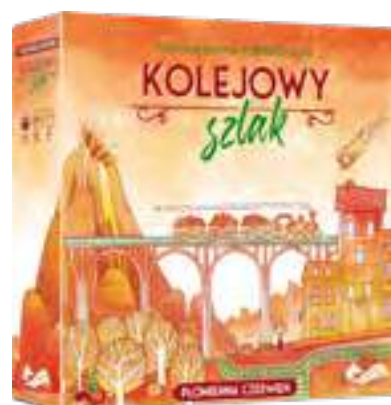
Wersja niebieska jest spokojna, lekka i bezstresowa. Rozgrywkę można wzbogacić o włączenie w sieć transportową jeziora lub o podzielone mostami rzeki. Nikt nie każe nam z wyników na tych kostkach korzystać, jeśli zepsuło by to nam plany. Są to po prostu dodatkowe źródła punktów, którymi możemy sobie na spokojnie szafować.

Wersja czerwona nie daje już wytchnienia. Albo rozlewać się nam będzie blokująca pola na planszy lawa, albo na głowę będzie spadał nam meteor, niszcząc tory w częściowo losowych miejscach. Nie ma przebaczenia. Jeśli gramy z tymi dodatkami, musimy korzystać z wyników na tych kościach.

I w takim miejscu zawsze pojawia się pytanie. Czy potrzebuję obu pudełek? Niekoniecznie. W każdym z nich już znajduje się dobra, lub nawet bardzo dobra wykreślanka bez dodatków. A jeśli do wyboru masz tylko jedną, popatrz na charakterystykę. Wolisz spokojne budowanie czy odczuwanie nieubłaganej presji? Obie wersje są na swój sposób warte uwagi.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: 59,95 złotych



- ✓ może niezbyt oryginalna, ale bardzo dobra łamigłówka,
- ✓ wykonanie kości i plansz wygląda na solidne,
- ✓ system modułowych dodatków świetnie wpływa na regrywalność.
- ✗ trzeba mieć świadomość, że jest to wieloosobowy pasjans, żeby po otwarciu pudełka nie być zaskoczonym.



MYSTHEA

Mysthea

kontrola nad ZNISZCZONYM światem

Po zgłiszczach chadzał: **Michał „Kumo” Misztal**

Kontrola terytorium to jeden z najpopularniejszych obecnie podgatunków gier strategicznych. Należy do niego również **Mysthea** – stworzona przez włoskie wydawnictwo Tabula Games i godna uwagi choćby z powo-

du oryginalnego i pomysłowego połączenia różnych mechanik.

Miejscem akcji jest świat, który niegdyś doświadczył potwornego kataklizmu: ude-

rzenie gigantycznej, kryształowej asteroidy wyrwało z jego powierzchni całe kontynenty, które od tej pory unoszą się ponad warstwą gęstych chmur. Wraz z upływem tysiącleci, na owych latających wyspach rozwinęły się

cywilizacje zdolne wykorzystywać tajemniczą moc Qoam, zawartą we wszechobecnych odłamkach kosmicznego kryształu. Zaś ostatnie odkrycie jednej z potężnych Gildii pozwoliło na wysłanie ekspedycji do ostatniego niezbadanego miejsca Mysthei: pięciu niestabilnych wysp, lewitujących wokół pozostałości pradawnej asteroidy. Tak oto wybrani przez Gildie Czempioni wyruszają ku niebezpieczeństwu, odkryciom i – przede wszystkim – chwale. Ten, kto zdobędzie jej najwięcej, zostanie zwycięzcą gry.

Nie da się zaprzeczyć, że świat Mysthei już na pierwszy rzut oka wciąga i zachęca do głębszego poznania. Choć jest to strategiczna gra euro z elementami przygodowymi, to jednak specyficzna oprawa graficzna, pięknie wykonane i szczegółowe figurki oraz głęboka historia nadają jej niepowtarzalny klimat. Wykonanie elementów stoi na wysokim poziomie, a karty i figurki przechowujemy w dopasowanym, podwójnym insercie. Twórcy zadbałi też o pozostawienie miejsca na karty w protektorach. Gorzej wypadają jedynie płaskie, drewniane znaczniki fortyfikacji – tym bardziej, że przy dużej liczbie figurek na planszy mogą być słabo widoczne. Niezbyt wygodne jest też wyjmowanie z insertu figurek małych żołnierzy oraz brak sensownego rozwiązania na przechowywanie tekturowych elementów, czyli planszy i umieszczanych na niej wysp.

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów chwały. Samo ich pozyskanie jest osiągalne na wiele sposobów, jednak prześcignięcie przeciwników wymaga potężnej dawki planowania i strategii. Co prawda **Mysthea** nie ma zasad bardziej skomplikowanych niż inne gry z tego gatunku, ale zawiera sporo różnorodnych mechanizmów, na które trzeba zwracać baczną uwagę. Nawet doświadczeni gracze znajdą tu dla siebie wyzwanie, zwłaszcza że niektóre z mechanik są na tyle oryginalne, iż wymuszają pewne zmiany w podejściu wyrobionym przez inne gry area control.

Rozgrywka dzieli się na trzy Ery. Każdy gracz zaczyna z Czempionem obdarzonym specjalną zdolnością, kilkoma gotowymi do wystawienia na planszę jednostkami

żołnierzy i golemów oraz zestawem czterech startowych kart Rozkazów – po jednej z każdego dostępnego koloru. W trakcie gry będziemy pozyskiwać kolejne, przy czym każda Era wprowadza własną talię, z kartami o coraz potężniejszych zdolnościach. Zakupione karty trafiają automatycznie na rękę gracza, gotowe do zagrania. Wraz z początkiem nowej Ery wracają nam na rękę również zużyte karty, mamy więc do dyspozycji całą zbieraną talię. Każdy otrzymuje też specjalny znacznik Artefaktu, oznaczający kolejność w rozgrywce i umożliwiający wykonanie niektórych akcji.

W pierwszych rozgrywkach Czempionów i karty startowe rozdziela się losowo, natomiast doświadczeni gracze mogą zdecydować się na przeprowadzenie draftu, co umożliwi lepsze zaplanowanie początkowej strategii.

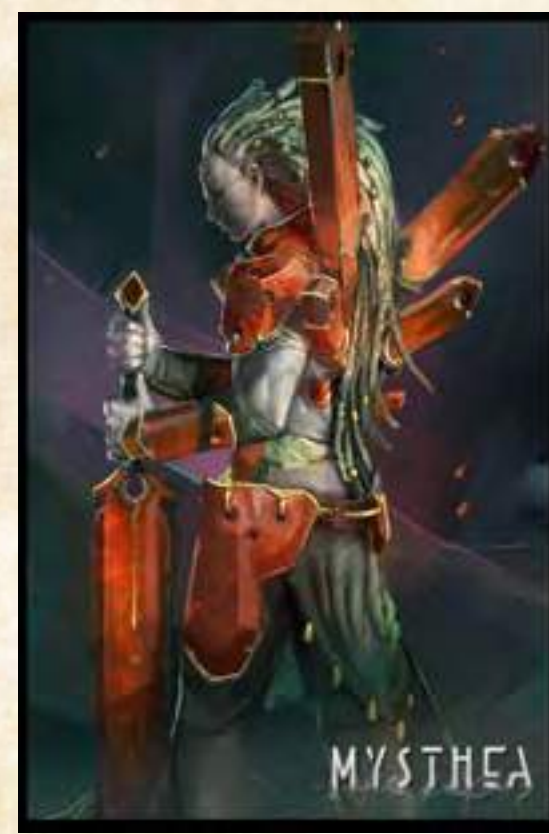
Każda Era dzieli się na pięć do dziewięciu rund, w których poszczególni gracze rozgrywają swoje tury. Jedną z najważniejszych rzeczy jest odpowiednie rozplanowanie akcji, jakie wykonamy w swojej kolejce. Zawsze jest to jedna obowiązkowa akcja zwykła i, opcjonalnie, jedna akcja specjalna na turę.

Podstawową akcją zwykłą jest Działanie, polegające na zagranie dowolnej karty Rozkazu z ręki. Po pierwsze, daje nam to określoną liczbę punktów dowodzenia, które można przeznaczyć na produkcję (czyli umieszczenie na planszecie gracza) jednostek, a następnie na ich wystawienie i poruszanie, lub zdobycie punktów energii, czyli głównego zasobu. Po drugie, można zdecydować się na zapłacenie wyznaczonego kosztu (zazwyczaj w punktach energii) i użycie dodatkowej zdolności. Trzeba zwrócić uwagę na pewien zabieg autorów: aby zmniejszyć zależność językową gry, tekst na kartach zastąpiono bogatą ikonografią. Początkowo rozróżnianie symboli może nastęrczać trudności, ale na szczęście każda karta została szczegółowo opisana w instrukcji i na arkuszach pomocy. Warto pamiętać, że niektóre z nich mają działanie natychmiastowe i są potem odrzucane, a inne umieszczamy na planszecie gracza jako pasywne i aktywne zdolności.

Pozostałe akcje zwykle to Rozwój, umożliwiający zakup nowych kart za punkty energii, oraz Medytacja, w trakcie której otrzymujemy zasoby oznaczone na obszarach, gdzie wcześniej umieściliśmy nasze jednostki. Można w ten sposób zdobyć punkty doświadczenia (niezbędne naszemu Czempionowi do przeprowadzania spotkań), energii i dowodzenia, wystawić jedną lub kilka fortyfikacji, a nawet zyskać dodatkowe punkty chwały. Mądre rozmieszczenie jednostek pozwala na bardzo efektywne wykorzystanie tej akcji.

Akcje specjalne to z kolei użycie wystawionej wcześniej (w ramach akcji Działania) karty Urządzenia, dociągnięcie i rozegranie karty Spotkania, rozpoczęcie bitwy lub przemieszczenie wyspy. Dwie ostatnie akcje pozwalają zdobyć punkty chwały i zarazem pokrzyżować plany przeciwników, ale wymagają odwrócenia znacznika Artefaktu na stronę „rozładowaną”. Ponieważ okazje do jego ponownego naładowania zdarzają się rzadko, decyzje o podjęciu walki i poruszeniu wyspami należy podejmować bardzo rozważnie.

Spotkania można rozgrywać o ile nasz Czempion znajduje się na wyspie z odpowiednim znacznikiem i jest w stanie zapłacić koszt w punktach doświadczenia. Oprócz punktów chwały otrzymuje się wtedy jedną z dwóch nagród, widocznych dopiero po odwróceniu karty – jej awers daje tylko bardzo ogólne informacje o tym, czego można się spo-



dziewać. Wprowadza to pewien element losowy, który ubarwia grę, ale nie każdemu się podoba. Opcjonalnie można ustalić, że gracz po wykonaniu zadania najpierw sprawdza dostępne nagrody, a potem dokonuje wyboru.

Większość działań ma na celu przygotowanie i zdobycie przewagi nad przeciwnikami na koniec bieżącej Ery. Właśnie wtedy można zdobyć największe liczby punktów za dominację nad określonymi obszarami i walkę z potworami. Dociągane na początku każdej rundy karty Wydarzeń decydują o kolejności zdobywania punktów, wartości



poszczególnych rodzajów terenu, oraz kiedy i gdzie zaatakują rozmieszczone na planszy potwory. Wprowadza to dużą zmienność w rozgrywce – jedynym pewnikiem jest konieczność odsłonięcia pięciu kart reprezentujących tereny. Pięta z nich oznacza ostatnią rundę w danej Erze i początkowo nie ma pewności czy w międzyczasie pojawią się również karty ataku potworów lub przemieszczającej je burzy, nie wiemy więc, czy będzie możliwość zdobycia punktów za starcia, ile punktów warta będzie dominacja na konkretnych obszarach, ani ile dokładnie rund będziemy rozgrywać. Wymusza to bardzo elastyczne planowanie i ciągłe dostosowywanie się do powoli klarującej się sytuacji tak, aby ostateczny wynik punktowy był jak najwyższy.

Mysthea to gra na bardzo oryginalna pod względem estetyki i mechaniki, wymagająca kilku rozgrywek dla właściwego zrozumienia i wyboru korzystnych strategii. Zdecydowanie skierowana jest raczej do doświadczonych graczy – dla początkujących jest zbyt złożona. Należy też zwrócić uwagę na długi czas rozgrywki oraz fakt, że najlepiej wypada przy trzech lub czterech graczach. Na dwie osoby jest niewiele interakcji, z kolei przy pięciu plansza szybko staje się zatłoczona przez figurki, które ledwie mieszczą się na poszczególnych obszarach. Pomimo tego, jest to pozycja warta polecenia każdemu, kto lubi złożone i wymagające dużo myślenia gry strategiczne.



podsumowanie:

Liczba graczy: 1–5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok 120 minut
Cena: ok 500 złotych



- ✓ złożona, głęboka rozgrywka,
- ✓ bardzo ładne wykonanie,
- ✓ oryginalna estetyka.
- ✗ drobne mankamenty wykonania,
- ✗ skomplikowana ikonografia,
- ✗ działa słabiej przy dwóch i pięciu graczach.



Felietony spoza planszy

Losowość jest dobra

Nocami nad treścią felietonu głowił się: **Arkady Saulski**

Cześć! Jeśli sięgneliście po ten numer **Rebel Timesa**, na pewno zauważyliście, że obok recenzji, newsów i wywiadów pojawiło się coś nowego. Tym czymś będą **Felietony spoza planszy**. Spoza, ponieważ po kilku latach wracam do świata gier bez prądu i zauważam pewne rzeczy, których wcześniej nie zauważałem. I o tych rzeczach chciałbym wam opowiedzieć. Historia, ekonomia, spojrzenie na pewne gry i ich mechaniki z odmiennego niż ściśle growy punkt widzenia. A także jakieś luźne przemyślenia, które,

mam nadzieję, was zainteresują. Cieszę się, że mogę tu być i zapraszam do lektury!

Trudno dziś jednoznacznie wskazać, jaki był klimat dnia 25 października 1415 roku, pewne jest jedno – noc wcześniej gwałtowne opady deszczu sprawiły, że grunt w dniu świętego Kryspina między wojskami króla Anglii Henryka V i dowodzącego w imieniu króla Francji Karola d'Albreta był rozmoknięty, błotnisty oraz śliski. Działo to na korzyść Anglików, którzy dodatkowo

umocnili swoje pozycje wbitymi w grunt drewnianymi palami.

Kilka godzin później sytuacja była jasna – bitwa, znana dziś jako bitwa pod Azincourt, zakończyła się prawdziwym pogromem Francuzów. Ciężko opancerzone rycerstwo nie było w stanie dobiec do pozycji Anglików, ślizgając się i grzęznąc w błocie, z kolei poddani Henryka skutecznie razili przeciwników ostrzałem z długich łuków.

Co przesądziło o wyniku starcia? Długi łuk angielski? Bez wątpienia odegrał kluczową rolę, lecz wiemy, że nie był bronią tak zabójczą jak potocznie się sądzi. Strzała z długiego łuku nie była w stanie przebić blach płytowej zbroi, była jednak w stanie ugrzęznąć w waciaku lub między kółkami kolczugi, raniąc zbrojnego. Taktyka? Tak, ta także odegrała rolę, zwłaszcza, że francuska armia całkowicie z niej zrezygnowała, oddając się typowo rycerskiej, radosnej improwizacji. Więc co, co dokładnie przesądziło o wyniku bitwy?

Pogoda. Czyli czynnik losowy.

Przyznam, że jestem gorącym zwolennikiem losowości w grach bez prądu. Spora część gier karcianych wszak na losowości i umiejętności gracza reakcji na nią opiera swoje mechaniki. W grach RPG lub bitewniakach rzuty kostką decydujące o trafieniach i ranach także sprawiają, że obok tego o czym decyduje intelekt gracza, element losowy stale wpływa na pole bitwy (każdy kto przegrał bitwę w **Warhammera** z powodu kiepskich rzutów to przyzna). W grach planszowych także taki element potrafi wpłynąć na rozgrywkę, pozytywnie oraz negatywnie.

Losowość ma wiele ról. Zwykle ma oddawać właśnie to, co miało miejsce w bitwie pod Azincourt, czyli pokazać w prosty mechanicznie sposób nieprzewidywalność naszej rzeczywistości. Francuska bitwa nie jest przecież jedyną w której pogoda, splot przypadków lub inne losowe wydarzenie zadecydowało o wyniku starcia w większym stopniu niż intelekt dowódców, siła armii, morale żołnierzy, ich uzbrojenie etc. Stąd sam pozostaję wielkim orędownikiem losowości w grach planszowych, choć mam świadomość, że wielu miłośników planszy uznaje losowość za coś nieomal nieczystego.

Tymczasem losowość, powtórzę, bywa dobra i niekiedy jej brak wręcz rozgrywkę zubaża. Weźmy jedną z bardziej kulturowych gier planszowych na rynku, **Grę o Tron**. W pierwszej edycji tego słusznego kultowego tytułu losowość była minimalna. Czy sprawiło to, że strategicznie tytuł był ciekawszy? Bez wątpienia, ponieważ tron decyzji spoczywał na graczu i przegrywając, nie

mógł on się zastonić argumentem o losowości, lecz ponosił odpowiedzialność za własne decyzje, ponosił ich konsekwencje.

Brak losowości negatywnie odbijał się jednak na militarnym aspekcie rozgrywki. Ten, kto decydował się na wydanie bitwy przeciwnikowi, o ile nie był skrajnym ryzykantem, czynił to będąc pewnym wyniku. Wszystko dlatego, że nie zdecydowano się wprowadzić choćby minimalnego elementu losowości do starć, zamiast tego rozstrzygając je prostą matematyką. I owszem, wciąż istniało ryzyko, że osaczony gracz zagra *va banque* i zastosuje najmocniejszego dowódcę, w desperackim akcie ratowania cennych wojsk, jednak był to przypadek rzadki i w grupach doświadczonych graczy takie marnowanie najmocniejszych kart się nie zdarzało.

Tymczasem w realiach średniowiecznych (które świat **Pieśni Lodu i Ognia** jednak stara się realistycznie odtwarzać) bitwy były wielkim ryzykiem i zdecydowano się na nie niechętnie. Właśnie ze względu na mnogość nieprzewidywanych elementów, które mogły wpływać na wynik, z pogodą włącznie. Wprowadzenie elementu minimalnej losowości sprawiłoby, że ta prawidłowość zostałaaby utrzymana i można by skutecznie sprawić, iż dowodzący nawet potężnymi wojskami zawaha się przed posłaniem ich do boju. Osobiście w domowych grach wprowadziłem prostą zasadę. Oprócz obliczenia sił wojsk wynikających ze składu armii, siły dowódcy i wsparcia jednostek na sąsiednich prowincjach o wyniku decyduje też rzut kostką. 1-2 oznacza 0 dodatkowej siły dla armii, 3-4 – 1 dodatkowy punkt, zaś 5-6 – 2 dodatkowe punkty. Po tym jak obie strony wykonają rzuty, następuje podliczenie punktów i ostateczny wynik. Zauważam po licznych grach z tą nową, domową mechaniką, że starcia nagle wiążą się z ryzykiem, a gracze dotychczas agresywni nagle wahają się przed posłaniem armii w bój.

Są jednak też przykłady negatywne, w których losowość jest tak dominująca, że do gry niemal zniechęca. Jako przykład pierwszy z brzegu przychodzi mi do głowy **Age of Conan**. Ta nieco zapomniana gra, mimo

oszałamiającej szaty graficznej i wspaniale oddanego klimatu świata Ery Hyboriańskiej, cierpiała na ogromną losowość męczących kampanii (podbicie każdej prowincji było procesem długim, losowym i przez to – wyczerpującym). Nie tylko spowalniało to grę, ale niekiedy zniechęcało do podboju. Co gorsza, w początkowych fazach gry minimalizowało interakcje pomiędzy grającymi, ponieważ należało najpierw przebić się przez podbój pustych prowincji nim w ogóle ujrzało się pierwszą armię sąsiada.

Ciekawe? Ani trochę. Choć z czasem sięgnąć można było po karty ograniczające losowość lub, w przypadku niektórych państw, magię to jednak niesmak pozostawał i gracz miał wrażenie, że rozgrywka jest dłuższa niż była w istocie.

Losowość bywa więc pożądana i dobra, może jednak, gdy stosowana jest w zasadach nieumiejętnie, złamać rozgrywkę. Natura lubi równowagę i to właśnie zastosowanie równowagi w zasadach gier może odróżnić tytuł wartościowy i gwarantujący pewną intrygującą nieprzewidywalność od losowej bonanz, w której o wszystkim decyduje szczęście i rzut kością.

UNDERWATER CITIES

VLADIMÍR SUCHÝ



Underwater Cities

PODWODNY suchar

Miasto pod wodą odwiedzał: **Maciej „mat_eyo” Matejko**

Vadimir Suchy przeszedł daleką drogę. Od gościa, którego w ogóle nie kojarzyłem, przez autora zabawnej ciekawostki (Ostatnia Wola), projektanta bardzo solidnych tytułów (Shipyard, Klub Utracjuszy), aż do jednego z trójki moich ulubionych projektantów i twórcy gry absolutnie genialnej (Pulsar 2849). Nie dziwi więc, że każdy z jego nowych projektów ma zaklepane miejsce na mojej liście zakupowej. Sprawdźmy, czy z Podwodnymi Miastami Suchy nie zaliczył wtopy.

W **Underwater Cities** wcielmy się w niesprecyzowaną osobę, która stoi na czele projektu budowy sieci podwodnych, samowystarczalnych miast. Niestety, równie dobrze mogłyby to być normalne metropolie lub kolonie na Marsie, w grze nie zmieniłoby to absolutnie niczego. Kilka zasad ma mechaniczny sens, jak choćby fakt, że niepołączone tunelem miasto nie będzie niczego produkować, ponieważ jest opustoszałe – potencjalni mieszkańcy nie mają się do niego jak dostać. Jednak nawet te nieliczne przebieżki nie są związane z tematem podwodnym, wszak wspomniana wyżej zasada miałaby również sens, jeśli miasta byłyby kosmiczne... Temat jest więc tu równie pretekstowy, co w **Pulsarze**, któremu jednak nie przeszkodziło to w zostaniu jedną z moich ulubionych gier.

Przejdźmy więc to wykonania. Wiem, że gra została wydana przez „chałupnicze” wydawnictwo, które Suchy założył po odejściu z Czech Games Edition. Rozumiem, że w związku z tym musiał iść w wielu miejscach na kompromisy, jednak jakość gry jest słaba i trzeba to podkreślić. Karty są cieniutkie i w zasadzie koniecznością jest ich koszulkowanie. Bardzo ważne pomoce graczy to w zasadzie kartki kiepskiego papieru. Żetony również nie należą do najgrubszych, a na dodatek szybko się ścierają.

Zasoby dzielą się na pojedyncze i potrójne, te drugie symbolizuje żeton, który jest po prostu sklejeniem trzech jedynek, bez żadnego wyróżnika. Szukanie jedynki w stosie z trójkami potrafi wyprowadzić z równowagi najspokojniejszych graczy.

Plansza jest pstrokata i brzydka, na szczęście dosyć czytelna, choć „krzywy” tor kolejności irytuje mnie prawie tak samo, jak żetony zasobów. Nieco lepiej prezentują się grafiki na kartach, jednak to nadal nic specjalnego. Na domiar złego ilustracji jest niewiele, więc często się powtarzają, różniąc maleńkim detalem. Reasumując, wykonania gry nie nazwę katastrofalnym, ale niewiele mu do tego miana zabrakło.

No dobrze, gra jest sucha, a jakość wydania woła o pomstę do nieba. Bardzo podobnie

pisalem dwa numery temu o **Newtonie**, tam jednak mechanika uratowała grę. Jak wygląda sprawa w przypadku **Underwater Cities**?

Ogólnie rzecz biorąc, jest to dość standardowym *worker placementem*. W trakcie gry rozegramy dziesięć rund, a w każdej z nich wyślemy po trzy znaczki na pola akcji. Akcje na polach to klasyka gatunku – zbierz zasoby, wybuduj bądź ulepsz jakieś struktury, pozyskaj specjalne karty, przesun się na torze pierwszeństwa itd. Ciekawostkę znajdziemy w samym systemie umieszczania naszych pracowników. Zajmując pole akcji, musimy zagrać z ręki kartę. Zarówno pola, jak i karty, występują w trzech kolorach. Jeśli kolor pola akcji i zagranej karty się zgadza, poza akcją z planszy możemy również rozpatrzyć efekt karty. Jeśli kolor będzie się różnił, zagrana karta przepada. Pomysł prosty, ale dosyć innowatorski i będący powiewem świeżości w grach typu *worker placement*. Dodaje też całkiem nowy poziom decyzyjności, ponieważ efekty kart nie są tylko miłymi bonusami. Często na kartach, zwłaszcza tych z drugiej i trzeciej ery, znajdziemy akcje mocniejsze, a co ważniejsze bardziej różnorodne, od tych z planszy. Prosty przykład – na planszy mamy tylko dwa pola, na których możemy ulepszać struktury. Karta, która pozwoli to zrobić dodatkowo i do tego taniej jest cenna, a jeśli można ją zagrać na stół i wykorzystać kilka razy, może być dla nas zdecydowanie ważniejsza niż pole akcji, na które się udamy. Poza kolorami karty występują w kilku rodzajach. Natychmiastowe są odrzucane po zagranium, natomiast pasywne, produkcyjne, punktujące na koniec gry i karty akcji wchodzą na stół i stają się częścią naszego silniczka. Nie jest to budowanie silniczka jak choćby w **Race for the Galaxy** lub **51. Stan**, tutaj silniczek pomaga, ale gramy głównie planszą.

W trakcie gry, mając na to trzydzieści akcji, będziemy starali się zbierać zasoby i rozbudowywać naszą sieć podwodnych miast. Miasta połączymy tunelami i otoczmy budynkami produkcyjnymi. Z nimi związana jest kolejna łamigłówka. Każde miasto na koniec gry przynosi punkty, tym więcej, im więcej

jest przy nim różnych typów. Jednak podczas gry bardziej opłacalna jest specjalizacja, czyli stawianie dwóch takich samych budynków obok miasta, ponieważ razem produkują one więcej zasobów. Kolejna prosta zagrywka, która jednak komplikuje decyzje i wymusza znalezienie odpowiedniego balansu między „kalorycznością” punktową i optymalizacją produkcji.

Z tą ostatnią związany jest kolejny, maleńki twist. Eurogry przyzwyczyły mnie do tego, że podczas partii co chwilę coś produkują. Jedna runda minęła, cyk wpadają zasoby. W **Underwater Cities** wygląda to inaczej, ponieważ produkcję przeprowadzimy... trzy razy, na koniec każdej ery, więc raz na sam koniec gry, tylko na potrzeby punktowania. Nie jest to ogromne novum, ale w fajny sposób taskocze mózg i trzeba się na ten system przestawić. Na początku zasobów brakuje i po pierwszej produkcji można się ich liczbą zachłystnąć, a jest to droga wprost do przegranej.

Wspomniałem już, że rolą miast, poza produkcją, jest końcowe punktowanie. Jeśli jednak myślicie, że to jedyne źródło punktów, to jesteście w błędzie. Niemal każdy aspekt gry jest wielopoziomowy, nie mogło być więc inaczej w przypadku wyłonienia zwycięzcy. Poza miastami punkty zgarniemy z prywatnych celów (każdy gracz zaczyna z jednym losowo wybranym na początku gry), a także kart punktujących. Tych ostatnich jest w każdej partii sześć, a pozyskuje się je na jednym z pól akcji. Do tego dostajemy punkty za niewykorzystane zasoby i pieniądze, dlatego końcowa produkcja ma sens.

Mocno obawiałem się regrywalności **Underwater Cities**, jak każdej gry napędzanej kartami. Kart jest na szczęście sporo i nawet w partiach czteroosobowych, w których najczęściej „przewijamy” każdą z talii, co oczywiście nie zobaczymy wszystkich kart, ponieważ lwią część dostaną przeciwnicy, a do tego dochodzi również losowa kolejność pojawiania się kart w grze. Sprawia to, że ciężko dostać dwa podobne zestawy kart w dwóch różnych partiach. Trochę gorzej sprawa wygląda na planszetcach, ponieważ

tutaj zawsze będziemy się rozbudowywać podobnie, w zależności od tego, jakie karty punktujące dostępne są w danej partii. Trochę pomagają zaawansowane strony planszettek, na których każdy gracz dysponuje innymi polami pod budowę miast, z różnymi bonusami. Jednak regrywalność najmocniej ograniczają wspomniane wcześniej karty punktujące. Przed grą losujemy ich sześć z jedynie dziesięciu. Biorąc pod uwagę, że w każdej partii najpewniej zagramy dwie czy trzy z nich, często może się powtórzyć interesujący nas układ, co skłania do grani utartym schematem. Jeśli **Underwater Cities** doczeka się dodatku, więcej kart punktujących jest jego obowiązkową częścią.

Karty punktujące wiążą się również ze skalowaniem. Bez względu na liczbę graczy, zawsze mamy tych kart dostępnych sześć. Pole do ich pozyskiwania zawsze jest na planszy jedno. Sprawia to, że grając w ducie, jest o nie łatwiej i często uda nam się zdobyć wszystkie upatrzone. Przy czterech graczach wybraną kartę trzeba niemal wyszarpać przeciwnikom. Bardzo dziwny zabieg, nie wiem dlaczego Suchy nie pociągnął się o połączenie liczby dostępnych kart z liczbą graczy.

Od liczby osób zależy za to plansza, na której będziemy toczyć zmagania. Dla dwóch graczy mamy jedną stronę, dla trzech i czterech drugą, na której jest więcej pól akcji. Spójrzmy na to bardziej szczegółowo. Przy dwóch graczach mamy sześć znaczników do wyłożenia na trzynastu dostępnych pól. Przy trzech

graczach jest to dziewięć na szesnaście, za w komplecie mamy dwanaście znaczników na siedemnaście pól, ponieważ w stosunku do wariantu trzypersonowego dochodzi tylko jedno pole pozwalające odpłatnie kopiować jedno z już zajętych. Sprawia to, że gra jest zdecydowanie ciaśniejsza niż przy dwóch i trzech graczach. Pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że staje się wtedy nieprzyjemnie ciasna. Do tego dochodzi również czas rozgrywki. Nawet już niezłe znając grę, nie udało mi się zejść poniżej trzydziestu minut na gracza, a początkowe partie to znacznie dłużej niż pudełkowe czterdzieści minut na osobę. Biorąc pod uwagę, że czwarty gracz nie tylko lekko zaburza balans gry, ale też mocno ją wydłuża, nie mogę tego wariantu w pełni polecić. Przy dwóch i trzech graczach bawiłem się znakomicie i do tych trybów nie ma żadnych zastrzeżeń.

Jeśli się dłużej zastanowić, nie będę miał wielu zastrzeżeń do gry. Owszem, jest kiepsko wykonana, ale kolejne edycje (w tym polskie **Podwodne Miasta** dzięki wydawnictwu Portal) mają mieć lepszą jakość, gdyż pieczę nad wydaniem gry przejęło Rio Grande Games. Wariant czteroosobowy jest długi i trochę różni się charakterystyką od „normalnej” rozgrywki, ale nawet w tym trybie zagram od czasu do czasu. Poza tymi mankamentami dostajemy kawał znakomitej eurogry. Suchy prezentuje nam świetnie naoliwioną maszynę, w której każda składowa doskonale łączy się z pozostałymi, dając wyśmienitą, wymagającą grę. Dostajemy też pewną nowinkę mechaniczną, na pew-

no nie kalibru draftu kości z **Pulsar 2849**, ale nadal będącą przyjemnym powiewem świeżości. Czy muszę dodawać coś więcej poza faktem, że **Underwater Cities** znalazło się na drugim miejscu mojej listy najlepszych gier wydanych w 2018 roku? Chyba nie, więc gorąco polecam.



podsumowanie:

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok 40 minut na gracza
Cena: 219,95 złotych



- ✓ świetnie ząbające się mechanizmy,
- ✓ mechanika kolorów pól akcji i kart,
- ✓ kilka źródeł punktów,
- ✓ niezła regrywalność.
- ✗ pretekstowy temat,
- ✗ kiepski wariant czteroosobowy,
- ✗ niska jakość wydania.



kącik japoński

wielka losowość w Małym Tokio

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

Uważny czytelnik kącika japońskiego zauważy, że gry do tej pory opisywane w ramach tej serii łączy kilka cech. Jest to między innymi niezła jakość komponentów przy jednocześnie dość prostej, miejscami wręcz symbolicznej oprawie graficznej, krótka i szybka rozgrywka oraz wyjątkowe zamiłowanie projektantów do mechaniki zbierania zestawów kart. Bohaterka niniejszego tekstu, gra **Family Trade** autorstwa duetu Kenichiro Kawaguchi - Naoyuki Hirayama, ogólnie wpisuje się w przedstawiony schemat, choć jest w niej też kilka odstępstw od niego. Jakich? Sprawdźmy!

Family Trade to przeznaczony dla od dwóch do czterech graczy tytuł, którego tematem jest handlowanie różnymi towarami na giełdzie. To gra ekonomiczna, mocno abstrakcyjna, a przy tym bardzo prosta – słowo family nie znalazło się na okładce przez przypadek. Dzieło Kawaguchiego i Hirayamy to gra rodzinna, do której spokojnie można usiąść z dziećmi. Jeśli jednak ktoś kategorię gier rodzinnych definiuje takimi tytułami jak **Wsiąść do pociągu**, **Small-world** lub **Dixit**, czyli grami o pięknych ilustracjach i wysokiej jakości wydania, już na początku obcowania z **Family Trade** srogo się rozczaruje. Grafika okładkowa to po prostu wizualizacja rozłożonej gry na niezbyt atrakcyjnym, szarzielonym tle, a po rozfoliowaniu i uniesieniu wieczka okazuje się, że pod nim znajdujemy... styropianową wkładkę, do której włożono komponenty. Tak, pudełko **Family Trade** po prostu nie ma tradycyjnego denka! Na tym zaskoczenia się nie kończą. Niezłe jakościowo karty

opatrzone symbolami dostępnych w grze towarów i nie mogą mieć do nich większych zastrzeżeń, natomiast pozostałe elementy wydają się pamiętać lata 90-te XX wieku i ówczesny standard wydawania gier planszowych w Polsce. Papierowa plansza i banknoty, akrylowe dyski do oznaczania cen dóbr, czarno-biała instrukcja... Delikatnie mówiąc, nie wygląda to dobrze. Miałem nadzieję, że sytuację poprawią solidne dedykowane grze kostki, jednak tu z kolei dobre wykonanie nie idzie w parze z użytecznością – każda kość ma tylko jedną ściankę z symbolem towaru, którego dotyczy, często więc po wyrzuceniu wyniku musimy wziąć kostkę do ręki, obrócić i sprawdzić, do czego się odnosi. Niestety daleko mi do nazwania tego rozwiązania choć trochę wygodnym.

Artystycznie i produkcyjnie mamy tu do czynienia z grą z poprzedniej epoki planszówkowego świata, a jak prezentuje się jej mechanika? Wcale nie lepiej. Instrukcja proponuje trzy tryby rozgrywki, różniące się nieco szczegółowymi zasadami, jednak podstawy są bardzo proste i za każdym razem takie same: naszym celem jest zbieranie zestawów trzech kart tego samego rodzaju i sprzedawanie ich za jak największe kwoty. Na początku każdej rundy rzuca się kostkami, aby ustalić startowe ceny i odpowiednio zaznaczyć je na planszy, a podczas rozgrywki można je zwiększać i zmniejszać za pomocą specjalnych kart manipulacji rynkiem. Gracze rozpoczynają partię z ośmioma kartami na ręce, potem co kolejkę jedną dobierają ze wspólnej puli, a jedną odrzucają. Gdy do kompletu brakuje im już tylko jednej,

ogłaszają to i kładą swoje karty zakryte na stole. Od tej pory nie mogą w nie zaglądać i w dalszym ciągu dobierają jedną (wówczas można to też robić ze stosu kart odrzuconych przez innych graczy), aż znajdą tę jedną brakującą. Brzmi to całkiem prosto i takie właśnie jest, natomiast nie jest to niestety prostota, którą można nazwać atutem gry. Z banalnymi regułami idzie w parze koszmar na losowość, całkowicie niszcząca radość i satysfakcję z rozgrywki. Jedynymi decyzjami podejmowanymi w **Family Trade** są: wybór karty odrzuconej w danej kolejce i podniesienie lub obniżenie ceny jakiegoś surowca, jeśli zdecydujemy się na odrzucenie karty, która na to pozwala. W sumie to tyle. Owszem, możemy próbować jakiejś strategii, możemy wybrać rodzaje towarów, które będziemy zbierać, ale to, czy i kiedy dojdą do nas brakujące karty, jest już całkowicie uzależnione od szczęścia. Podobnie jest z cenami towarów na giełdzie – początkowo wartość determinuje rzut kością, a jako że ma ona sześć poziomów, „doczłapanie się” od najniższego do najwyższego może okazać się bardzo trudne, gdyż – znów! – uzależnione jest od tego, jak szybko ze wspólnej talii dobierzemy odpowiednie karty. Przez to wszystko gdy nam w grze nie idzie, poczucie bezsilności i braku wpływu na wydarzenia na planszy jest ogromne, gdy zaś wygrywamy – wiemy, że nie zawdzięczamy tego wyłącznie własnemu dobremu planowaniu, a raczej szczęściu w rzutach i dociągu.

Bardzo chciałbym móc na koniec napisać o tej grze coś dobrego. Stworzenie prostej, ale ciekawej rodzinnej gry handlowej to



z całą pewnością spore wyzwanie i mam wrażenie, że takiego tytułu na rynku brakuje. A już na pewno brakuje gry rodzinnej pozwalającej na zabawę podstawowymi mechanizmami ekonomicznymi – podbijanie i zmniejszanie cen towarów, wybieranie w co chcemy zainwestować itd. – osadzonej przy tym w stricte ekonomicznej tematyce, a nie w jakimś pretekstowym świecie fantasy lub podobnym. Mam nieodparte wrażenie, że autorzy **Family Trade** chcieli zaprojektować tytuł na poły edukacyjny, w przystępny sposób wyjaśniający dzieciom działanie rynku, ale swój pomysł w koncertowy sposób

zmarowali. Gdyby tylko udało się jakoś ograniczyć irytującą losowość, **Family Trade** mogłoby być całkiem przyjemnym tytułem, może nie wybitnym, ale zapewniającym przynajmniej kilka fajnych partii. Niestety w obecnej formie to jedna z najbardziej nieciekawych pozycji, jakie miałem okazję testować w ostatnim czasie. Do tej pory gry opisywane w kąciku japońskim, nawet jeśli nie były do końca udane, zawsze potrafiły jakimś rozwiązaniem zainteresować lub chociaż zaskoczyć, coś zrobić „inaczej”. Okazuje się jednak, że słabe projekty nie mają narodowości – niezależnie od miejsca

powstania, cierpią na te same wady i błędy, a jednym z najważniejszych jest postawienie wpływu losu na rozgrywkę ponad decyzjami uczestników partii.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 6+
Czas gry: 15–30 minut



kącik gier familijnych



Skarabia

abstrakcyjni archeolodzy

Kopał w ziemi: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Francuskiego duetu Bruno Cathala – Ludovic Maublanc nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Wystarczy tylko wspomnieć, że to spod ręki tych dwóch panów wyszły m.in. **Cyklady** oraz **Mr. Jack** i wszystko stanie się jasne. Zeszłoroczną premierą od tej gwiazdorskiej pary jest **Skarabia**, która ukazała

się na targach SPIEL'18 nakładem wydawnictwa Blue Orange, a spolszczona została przez Portal w ramach linii 2Pionki.

Błękitna Pomarańcza przyzwyczaiła graczy na całym świecie do gier pięknie ilustrowanych i solidnie wydanych, często z uży-

ciem jakichś niestandardowych elementów. **Kingdomino**, **Fotosynteza** lub **Planeta** to w tym aspekcie perełki i nie inaczej jest w przypadku **Skarabii**: mamy tu fajne plastikowe figurki skał, zmieniające się co partię plansze graczy, wkładane w tekturowe ramki, a także dobrej jakości żetony i karty.

Wszystko to ozdobiono kolorowymi, kreskówkowymi grafikami Sylvaina Aublina, które doskonale wprowadzają uczestników w klimat rozgrywki.

Ten nie jest może zarysowany szczególnie mocno, ale wystarczająco, aby ta w gruncie rzeczy dość abstrakcyjna gra nie razła „suchością”. Jej tematem są zmagania rywalizujących ze sobą archeologów, którzy w różnych zakątkach świata poszukują fragmentów drogiego starożytnego symbolu Skarabeusza. Muszą odnaleźć ich jak najwięcej w ciągu dwunastu rund, a każdy z poszukiwaczy swoje wykopaliska prowadzi na własnej planszy, złożonej z czterech mniejszych kwadratów. Jak wspomniałem wcześniej, układ może być w każdej partii inny, ważne jednak, że w ramach danej rozgrywki wszyscy gracze muszą mieć dokładnie taki sam. Posiadają też taki sam zestaw żetonów obozów w różnych kształtach oraz jedną, wspólną talię odpowiadających im kart. Co rundę odkrywana jest jedna z nich, która określa, jaki obóz należy na swoim terenie postawić. Dokładany żeton zawsze musi przylegać do innego, który już znajdu-

je się na planszy, nie może jednak na niego zachodzić. Na obszarach graczy znajdują się również skały – przeszkody, blokujące możliwość stawiania na nich obozów, oraz symbole Skarabeusza – je z kolei należy otaczać obozami, aby zdobywać punkty. Gdy uda się nam utworzyć zamknięty obszar – czy to przy użyciu krawędzi planszy, żetonów obozów lub skał, na każdym ze znajdujących się wewnątrz Skarabeuszy kładziemy znacznik o wartości odpowiadającej całkowitej liczbie pól na danym terenie. Po wykonaniu dwunastej karty misji po prostu liczymy swoje żetony, a kto będzie miał najwięcej punktów – wygra. Et voila, właśnie spędziliśmy przy stole kwadrans i rozegraliśmy partię **Skarabii!**

Dzieło Cathali i Maublanc to gra świetna w swojej prostocie. Za banalnymi regułami kryje się tytuł zaprojektowany w bardzo przemyślany sposób i wbrew pozorom dość wymagający. Nie jest to oczywiście przepalający zwoje mózgozer, ale w kategorii gier rodzinnych to pozycja stosunkowo ciężka. Ujmuje w niej przystępność podstawowych zasad, szybkość rozgrywki i dbałość o równe

szanse wszystkich graczy. Każdy ma taką samą planszę i dwanaście takich samych żetonów, które muszą na nią trafić w tej samej kolejności, jednak tylko od wyboru gracza zależy, jaką strategię wybierze. Obecny jest również tryb drużynowy „dwóch na dwóch” i zasady dla jednej osoby, które wyglądają równie ciekawie, co wersja bazowa. Ciężko mi tu znaleźć mankamenty mechaniczne, gdyż wszystko jest po prostu na swoim miejscu i działa dobrze. Jedyny mały problem to wykonanie planszy – kwadraty przylegają do siebie tak ściśle, że czasem aż trudno je wsunąć w ramki. Za to figurki skał wchodzą w przewidziane na nie wycięcia bez kłopotu i prezentują się na stole bardzo dobrze.

Skarabia to też po prostu bardzo dobry przedstawiciel swojej kategorii. Kilkanaście minut na partię, proste, ale interesujące zasady, rozgrywka stosunkowo wymagająca, ale nie męcząca, ładne ilustracje – to wszystko sprawia, że grę mogę ocenić wyłącznie pozytywnie. I polecić wam gorąco, ponieważ mam wrażenie, że pomimo upływu dobrych kilku miesięcy od premiery, wciąż jest tytułem trochę niedocenianym. A szkoda.



podsumowanie:

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 20 minut
Cena: ok95 złotych



- ✓ oprawa graficzna,
- ✓ szybkość i prostota,
- ✓ sporo kombinowania,
- ✓ różne tryby rozgrywki.
- ✗ zdarzają się problemy z dopasowaniem elementów planszy do ramek.

kącik początkujących graczy

Głębia

wysoko, czy głęboko?

Zanurkował: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

Miesiąc temu przy okazji recenzji Kruków w kąciku początkujących graczy wspominałem o dwuosobowych grach wydawnictwa KOSMOS i estymie, jaką cieszą się wśród części graczy. Nasza Księgarnia sięgnęła niedawno po kolejny tytuł, który od zdecydowanie zbyt długiego czasu omijał polskie półki sklepowe. Myk-myk, czary mary i **Balloon Cup** staje się **Głębią**.

Zmiana tematu gry jest całkiem zabawna. W oryginale braliśmy udział w wyścigach balonów wysoko, wysoko na niebie. W polskim wydaniu wręcz przeciwnie: łowimy skarby głęboko, głęboko pod wodą. Jak łatwo się więc domyślić, tematyka gry jest mało istotna i sprowadza się jedynie do tego, żeby

podczas rozgrywki na kartach były jakieś ilustracje, a nie same kolory i cyfry.

Mamy tutaj do czynienia z jednym z mniejszych tytułów z kategorii sprytna karcianka liczbowa o niczym. Jak to w takich wypadkach bywa, gra jest raczej prosta. Na stole leżą cztery kafelki, a na nie wykładamy

wylosowane z woreczka kolorowe kostki. Na pierwszym kafelku leży zawsze jedna kostka, na drugim dwie i tak dalej. I teraz o te kostki będziemy się licytować kartami z ręki. W pewnym sensie. Jeśli na przykład na kafelku leży jedna szara kostka, to dostanie ją ten, kto zagra w to miejsce wyższą szarą kartę. Jeśli na kafelku leżą żółta i czerwona,



trzeba zagrać tam karty w tych kolorach o jak najwyższej sumie. I w zasadzie podstaw jest tyle: w swojej turze gram kartę, potem dobieram kartę. Tyle.

Siła **Głębi** tkwi w kilku drobnych twistach, które wynoszą tę karciankę poziom wyżej. Nikt na przykład nie mówi, że zawsze wygrywać będzie najwyższa suma kart. Jeśli ktoś wygra jakieś kostki, to kafelek jest odwracany i o następne będziemy się bić, próbując uzyskać jak najniższą sumę. A potem znowu najwyższą. I znowu najniższą. Te ciągłe zmiany dynamiki rozgrywki sprawiają, że absolutnie każda karta w talii jest wartościowa i potrzebna. Nie ma kart obiektywnie lepszych. Wieki plus.

Drugą sprytną zasadą jest to, że nikt nie każe mi grać kart tylko na swój rachunek. Jeśli chcę, mogę położyć kartę po stronie przeciwnika. Chcę mieć jak najwyższy wynik w tym miejscu, a na ręce same niskie karty? No to hyc ją na drugą stronę. Przeciwnik potrzebował wyższej, a teraz nagle okazało się, że musi zagrać niższą od mojej. To jak można ekscytować się takimi drobiazgami w grze o cyferkach jest aż niepoważne.

Trzecią ciekawą rzeczą w tym projekcie jest punktacja, a raczej warunek zwycięstwa wynikający z elegancko wyliczonej liczby elementów. W grze jest pięć kolorów kostek/kart, a każda grupa ma inną liczebność. Jeśli zbiorę ponad połowę danych kostek, otrzymuję nagrodę związaną z tym kolorem, taki duży punkt. Jeśli zbiorę ponad połowę nagród, wygrywam. Remisu nie będzie.

Jak na prostą gierkę, **Głębia** daje sporo możliwości do kombinowania, blefowania i ryzykowania. To projekt, który fantastycznie zniósł próbę czasu i może być z czystym sumieniem stawiany obok **Zaginionych Miast**, czyli innego klasyka ze starej linii KOSMOS-u. Polecam całym sercem.



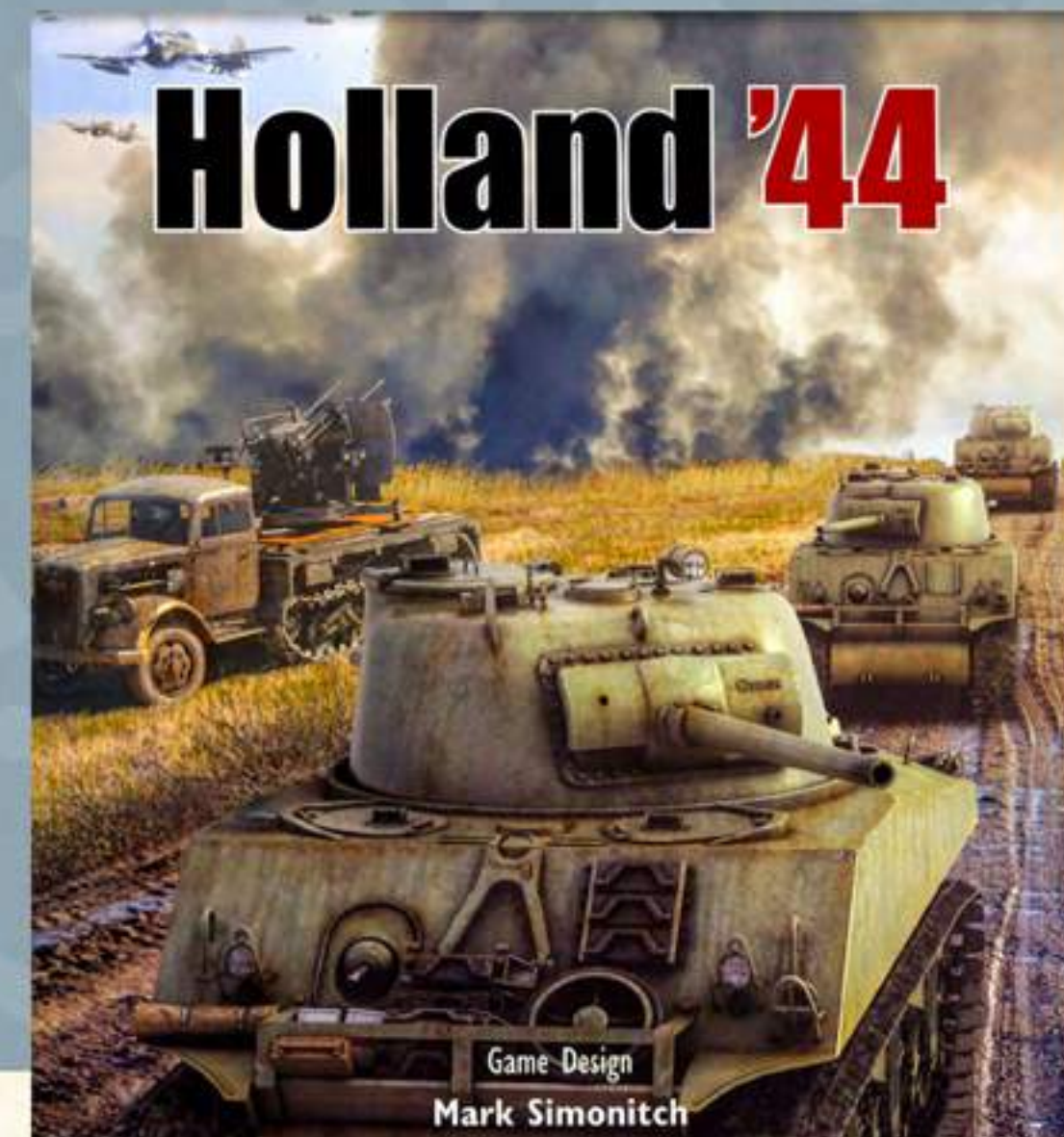
podsumowanie:

Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 8+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: 49,90 złotych



- ✓ pomysłowy projekt, nawet pomimo szesnastu lat na karku,
- ✓ proste zasady dające spore możliwości.
- ✗ jeśli komuś nie podobają się abstrakcyjne gry o liczeniu, ta jego zdania nie zmieni.

kącik gier historycznych



Holland '44 (GMT Games)

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

Jeden z naszych narodowych mitów mówi, że uwielbiamy celebrować klęski. Po bliższym przyjrzeniu się historii innych narodów okazuje się, że nie tylko my. Operacji „Market-Garden”, czyli lądowania wojsk powietrzno-desantowych pod Arnhem we wrześniu 1944 roku, nijak nie można zaliczyć do sukcesów. Była to jedna z najbardziej spektakularnych porażek Aliantów. Historycy wielokrotnie analizowali niedostatki jej planu. Personalnie odium winy za niepowodzenie spadło przede wszystkim na jej wielkiego pomysłodawcę – marszałka polnego Bernarda Law-Montgomery'ego. Wszystko to nie przeszkadza jednak kultywować pamięci o tej operacji. Śmiało można zaryzykować stwierdzenie, że w krajach anglosaskich ma ona status zbliżony do bitwy pod Waterloo. Jednym z kamieni milowych dla popularyzacji tematu był znany film O jeden most za daleko z 1977 roku. Nie zabrakło również na przestrzeni lat gier planszowych poświęconych walkom pod Arnhem.

Gra, którą chciałbym się tym razem zająć, została stworzona przez prawdziwego weterana wargamingu historycznego. Marka Simonitcha większości grywających w planszówki wojenne przedstawiać nie trzeba. Od lat zajmuje się projektowaniem gier wojennych. Wśród jego najbardziej znanych tytułów należy wspomnieć w pierwszej kolejności grę **Hannibal: Rome vs Carthage**. Niedawno, za sprawą wydawnictwa Phalanx, ukazała się jej nowa edycja. Przez większość czasu Simonitch był jednak głównie grafikiem i na tym polu działał wiele. Do tworzenia gier wrócił stosunkowo niedawno. Ważnym tytułem w jego karierze są z pewnością **Ardennes '44**, wydane w 2003 roku. Szereg gier powstałych w kolejnych latach opiera się na ich silniku. Oczywiście tu i ówdzie modyfikowanym. Nieraz znacznie. Do tej grupy należy również recenzowana gra **Holland '44**.

Od strony edytorsko-wydawniczej niczego gra zarzucić nie można. Solidne, estetycznie wyglądające pudełko, bardzo ładna plansza, zgrabne i dobrze dopasowane do niej kolorystycznie żetony. Wszystko jest czytelne i przejrzyste. Jeśli chodzi o oznaczenia na żetonach, mamy sylwetki sprzętu, zaś piechota i jednostki nieopancerzone oznaczone są symbolami natowskimi. Wyjątek stanowią niemieckie działa przeciwlotnicze Flak 88 mm, gdzie na żetonach występują sylwetki. Dylemat ikonki lub symbole natowskie został więc rozwiązany kompromisowo. Każda z tych opcji ma wśród graczy swoich zwolenników. Sympatie rozkładają się różnie, co jest głównie kwestią gustów. Dla porządku wspomnę, że plansza jest na miękkim papierze, co jednak w pełnowartościowych grach wojennych nie jest wadą ani niczym nadzwyczajnym. W gry te zazwyczaj nie gra się tak często jak w eurogry. Plansza nie zużywa się więc w takim tempie jak w bardziej masowych tytułach.

Przejdźmy teraz do zasad, zwanych mądrze „mechaniką gry”. Nie ma ich zbyt wiele jak na pełnokrwistą grę wojenną. Właściwa instrukcja zamyka się w dwudziestu pięciu stronach. Są one dość jasne i przejrzyste. Nie napotkałem na jakieś poważniejsze wątpliwości. Nie nastroczały też problemów przy

zapoznawaniu się z nimi po raz pierwszy. Dalszych piętnaście stron instrukcji to różnego rodzaju przykłady z wieloma mapami, uwagi autora, schematy lądowania, terminarz wchodzenia uzupełnień itp.

Zasady stanowią w większości powtórzenie tego co było w **Ardennes '44**. Najistotniejszą różnicą jest brak specjalnych działań nocnych. W tamtej grze były one często kluczem do sukcesu Niemców, szczególnie gdy brały w nich udział jednostki SS. Nieco inny, bardziej złożony, był w związku z tym w tamtej grze układ faz i budowa etapu. Z kolei w **Holland '44** mamy zasady charakterystyczne dla tej bitwy, przede wszystkim dotyczące lądowania wojsk powietrzno-desantowych. Ciekawym pomysłem są niemieckie jednostki-niespodzianki. Ich tożsamość nie jest znana żadnemu z graczy dopóki nie zostaną zaatakowane przez Aliantów. Oddaje to do pewnego stopnia mgłę wojny w początkowej fazie operacji, kiedy miała ona największe znaczenie. Utrudnia też Niemcom dokładne planowanie.

Gra tradycyjnie podzielona jest na etapy, te zaś na fazy. Najpierw swoje działania wszystkimi jednostkami wykonuje jedna strona, potem druga. Jest to najprostszy, powszechnie znany mechanizm aktywacji ogólnej. Moim zdaniem sprawdza się on w tej grze. Część graczy zarzuca autorowi, że prowadzi to do liniowości rozgrywki i tego, iż wiele rzeczy można dość dokładnie przewidzieć i policzyć. W większości nie zgadzam się z tymi zarzutami. Przede wszystkim mechanizm ten ogranicza losowość rozgrywki. Wprowadzenie losowej aktywacji mogłoby całkowicie ją zepsuć. W grze bardzo dużo zależy od tempa natarcia i manewrów obrońców. Ci ostatni na wielu odcinkach tworzą jedynie wątpliwą przesłonę dla nacierających Aliantów. Danie w pewnym momencie jednej ze stron dwóch ruchów pod rząd, przy słabości obrońców i dość dużych możliwościach wyjścia w przestrzeń operacyjną, mogłoby całkowicie zmienić przebieg rozgrywki. Jeśli natomiast ktoś obawia się czy gra pozwala uzyskać przełamanie i je rozwinąć, to dużo oferuje w tym względzie Breakthrough Combat, czyli walka przełamująca.

Bardzo dobre rozwiązania zawierają zasady ruchu. Wyodrębniono kilka rodzajów ruchu, w zależności od tego czy zamierzamy wejść w kontakt z przeciwnikiem, pokonać krótki dystans w trudnym terenie, czy też poruszać się wzdłuż drogi. Zerwanie kontaktu z przeciwnikiem kosztuje, zwłaszcza gdy potem chcemy ponownie wejść w strefę kontroli innego wrogiego oddziału. Zupełnie inne możliwości mają oddziały piesze i zmotoryzowane. Wyodrębniono jednostki zmechanizowane. Wśród tych ostatnich osobną kategorię stanowią pojazdy. Inne są np. zasady poruszania się po wszechobecnych na planszy polderach czołgów i samochodów pancernych, a inne piechoty zmechanizowanej. Autor zajął się też przemieszczaniem się w strefach kontroli przeciwnika. Co do zasady jest ono dopuszczalne. Występują jednak ZOC Bonds, czyli w wolnym tłumaczeniu powiązania stref kontroli. Blokują one całkowicie możliwość wślizgnięcia się między dwa wrogie oddziały lub wykorzystywania tego rodzaju luk w szyku przeciwnika.

Walka w grze opiera się na stosunkach sił i jednej tabelce. Większość czynników mających wpływ na efektywność bojową została oddana za pomocą modyfikatorów tabeli. Można powiedzieć: klasyka. Jeśli znajdziemy w grze coś bardziej charakterystycznego, jest to uporczywa (zdeterminowana) obrona. Pozwala ona podjąć próbę utrzymania pozycji kosztem ewentualnych dodatkowych strat. Może przy tym także oberwać druga strona. Wymaga to wykonania dodatkowego rzutu kostką i sprawdzenia rezultatu w osobnej tabelce, gdzie także mamy modyfikacje. Tutaj aż się prosiło zaimplementowanie tej procedury do podstawowej tabeli walki. Nawet kosztem jej nieznacznie skomplikowania, aby wyeliminować konieczność wykonywania dodatkowego rzutu. Za nietypowe na tle szeregu gier można uznać także występowanie dość dużej liczby rodzajów rezultatów walki. Mają one znaczenie zwłaszcza przy wykonywaniu pościgu.

Rezultaty walki to straty, dezorganizacja i wycofanie oraz związanie walką. Przy większej przewadze możliwe jest też rozbitcie oddziału przeciwnika (przykrywa się go

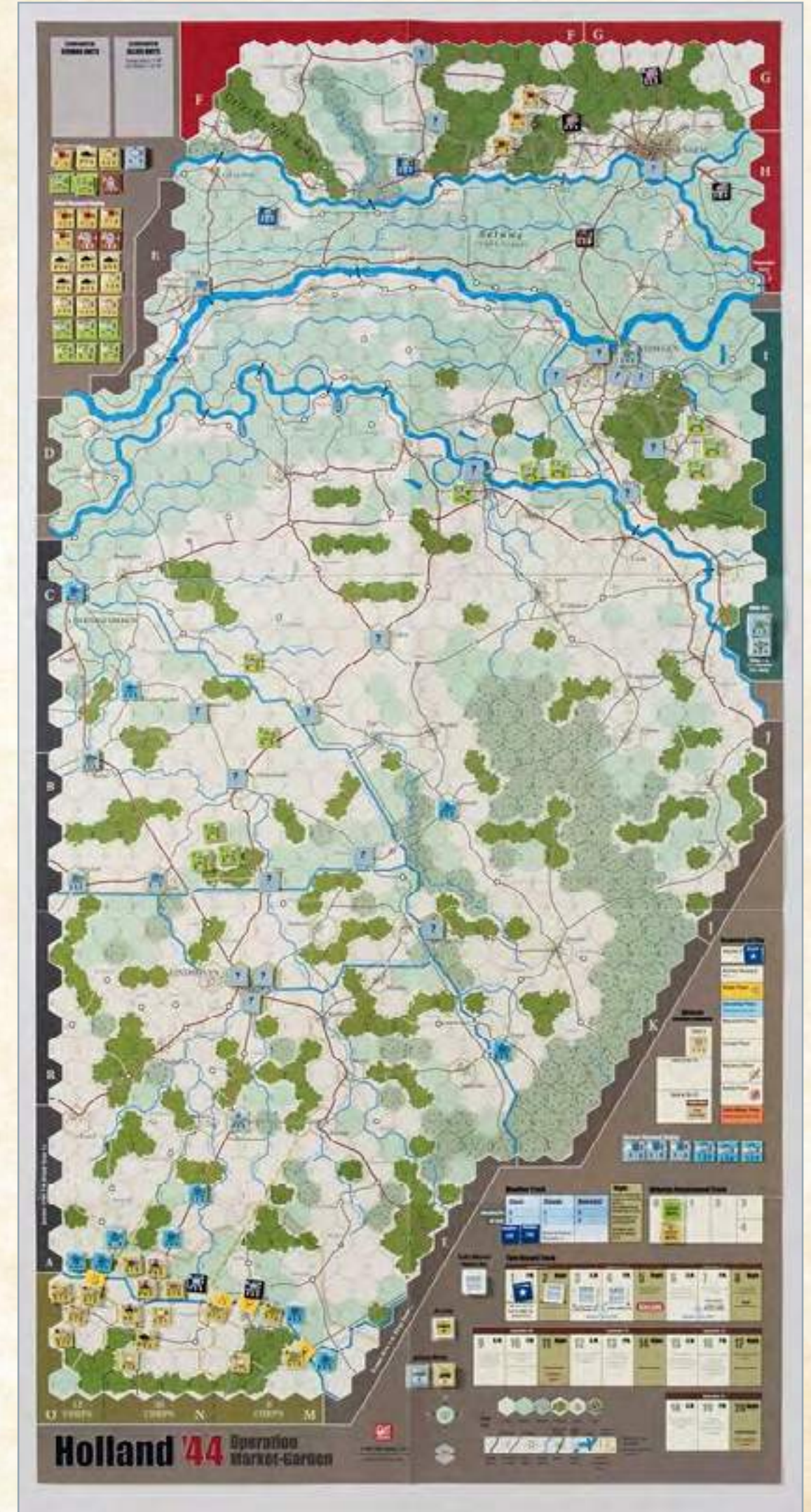
wtedy żetonem „Full Retreat”). Oddziały mają maksymalnie trzy poziomy sprawności bojowej. Gdy oddział poniesie stratę, jego żeton obraca się na rewers. Kolejna strata dla oddziałów 3-poziomowych wiąże się z zamianą na inny żeton o mniejszej sile, przedstawiający resztki (pozostałości) oddziału. Dla jednostek 2-poziomowych oznacza to natomiast eliminację. Jednostki 1-poziomowe giną przy stracie pierwszego poziomu. Generalnie zaznaczanie strat i utraty sprawności bojowej działa łatwo i sprawnie. Aby wyjść ze stanu dezorganizacji, wystarczy że oddział nie znajduje się w sąsiedztwie przeciwnika, a jeśli się znajduje, musi wykonać test.

Spośród innych zasad, warto wspomnieć, że w grze nie występują sztaby. Nie ma też linii dowodzenia. Gra z powodzeniem odbywa się bez tej instytucji, moim zdaniem często będącej na niższym szczeblu taktycznym tworem dość sztucznym. Duże znaczenie ma natomiast zaopatrzenie. Jego doprowadzenie do czołowych jednostek powietrzno-desantowych walczących pod Nijmegen i pod Arnhem jest kluczem do sukcesu i jednym z faktycznych celów gry. Autor bardzo trafnie przyjął zasady zaopatrzenia dla jednostek powietrzno-desantowych tuż po zrzucie. Posiadają one własne bazy zaopatrzenia, które funkcjonują przez pięć etapów. Po tym czasie uznawane są za niezaopatrzone.

Wsparcie artylerii oddane zostało w grze w sposób dość uproszczony. Zapewnia modyfikator tabeli w ataku, zaś obrońca może ją wykorzystać tylko podczas uporczywej obrony, modyfikując rzut kostką. Podobnie jak w **Ardennes '44** oddano transport artylerii, tyle że tutaj obie strony dysponują wystarczającą liczbą ciężarówek, aby dość swobodnie przetrzącać swoją artylerię. Nie ma więc tego rodzaju deficytów i dylematów z brakiem transportu, jakie Niemcy napotykały w **Ardennes '44**. Ważnym rozwiązaniem, które działa tak jak w tej ostatniej grze, są natomiast korki na drogach. Polegają one na tym, że gracz niemiecki rozkłada w wybranych przez siebie miejscach, na drogach opanowanych już przez Aliantów, żetony korków. Każda aliancka jednostka zmotoryzowana, aby wjechać na ten żeton musi wydać dodatkowo dwa punkty ruchu, co

bardzo skutecznie ją spowalnia. Zwłaszcza, gdy musi zaliczyć po drodze więcej niż jeden korek. Korek, rzecz jasna, może zniknąć w danym miejscu na koniec każdego etapu.

Decyduje o tym rzut dwoma kostkami. Pora powiedzieć kilka słów o rozgrywce. Spotkałem się z głosami, że gra jest prze-



chylona na jedną bądź drugą stronę. Nie czuję się obecnie na siłach autorytatywnie rozstrzygać. Sądzę jednak, że dużo zależy od pogody. Wpływa ona na przebieg lądowania kolejnych rzutów wojsk powietrzno-desantowych. Dobra pogoda nie dość, że zapewnia Aliantom szybki napływ posiłków, pozwala też wykorzystać wsparcie lotnicze, którego użycie w kluczowych punktach może być decydujące. Moim zdaniem dość sporo zależy od tego czynnika, choć nie przesądza on o całej grze. Nie bez znaczenia jest też przebieg natarcia brytyjskiego XXX Korpusu, na jakie jednostki i gdzie będzie on natrafiał, czy przebieg lądowania poszczególnych dywizji powietrzno-desantowych i to ile oddziałów podczas lądowania ulegnie rozproszeniu. Wreszcie ostatni, wydawałoby się, że bardzo niepozorny czynnik, to wysadzanie mostów. Nieudane rzuty na wysadzenie mostów w kluczowych miejscach mogą mieć później duże znaczenie. Jednym z ważniejszych mostów jest most kolejowy pod Arnhem.

W początkowej fazie natarcia XXX Korpusu wydaje się, że Niemcy stojący naprzeciwko niego zostaną szybko wgnieci w ziemię i nie mają najmniejszych szans. Ogólna słabość Niemców na głównej trasie natarcia jest widoczna. Zwłaszcza, gdy porówna się to ze starą polską grą **Arnhem 1944** wydawnictwa Dragon. Tyle, że później zaczynają się Niemcom pojawiać posiłki. Mogą oni pozwolić sobie do pewnego stopnia na ponoszenie strat, gdyż te nie są uwzględnione w warunkach zwycięstwa. Co innego Alianci. U nich każda utracona jednostka oznacza punkty zwycięstwa dla Niemców. Teoretycznie takie ujęcie warunków zwycięstwa zmusza Aliantów do walki do końca na wszystkich odcinkach i pilnowania się, aby nie ponieść strat. W praktyce łatwo mogą pojawić się miejsca, gdzie Niemcy będą na tyle słabi, że na działania ofensywne zabraknie im sił.

Decydująca jest sytuacja pod Arnhem. Stąd też inny zarzut pod adresem gry, że tak naprawdę o wszystkim rozstrzyga to czy dojedziemy szybko do Arnhem i uda się ocalić brytyjską 1 Dywizję Powietrzno-Desantową. Zgodnie z tymi głosami, to co dzieje się na pozostałej części planszy nie

ma aż tak dużego znaczenia. Znowu nie czuję się na siłach, aby autorytatywnie się wypowiadać, ale do pewnego stopnia może to być prawda. Tak jak starałem się pokazać wcześniej, dużo zależy jednak od kilku elementów w większości losowych. Z punktu widzenia tworzenia gry mamy tu trudny do rozwiązania dylemat. Dobrze wiadomo z historii tej operacji, że najważniejszy był most w Arnhem. Sam tytuł filmu **O jeden most za daleko**, nawiązujący do słynnego stwierdzenia jednego z alianckich dowódców, skupia uwagę na tym właśnie punkcie. Najcięższe straty, jakie poniesiono podczas walk dotyczyły 1 DPD. Sęk w tym, że straty te oceniane są jako poniesione w zasadzie nadaremnie. W grze trzeba było więc pogodzić dwie rzeczy trudne do pogodzenia: 1) żeby akcja toczyła się na całej planszy przez większość etapów i jednocześnie 2) żeby najważniejszy w grze był most w Arnhem i uratowanie 1 DPD. Przy optymalnym rozwoju wydarzeń celem Aliantów jest oczywiście opanowanie Arnhem, a przynajmniej przeprowadzenie na wschodnią stronę Renu jak największej liczby jednostek XXX Korpusu.

Sądzę, że w godzeniu tych dwóch wspomnianych wyżej celów autorowi udało się osiągnąć co najmniej zadowalające rezultaty. Oczywiście, gdyby chcieć stworzyć bardziej atrakcyjny grywalnościowo model rozgrywki, należałoby wzmocnić 1 DPD, żeby dłużej mogła walczyć, a jednocześnie utrudnić marsz XXX Korpusu. Tyle, że rozmijałoby się to z realiami historycznymi, ponieważ marsz XXX Korpusu ku Arnhem wcale usłany ciężkimi walkami nie był, a poważniejszym „przeciwnikiem” Brytyjczyków niż Niemcy były napotykanne po drodze kanały, korki i różnego rodzaju losowe opóźnienia. Jak się spojrzy na grę jako całość, widać, że autorowi zależało na tym, aby rozgrywka trzymała się historii, i to udało mu się pod wieloma względami osiągnąć.

Podsumowując, dobra, wciągająca gra, atrakcyjna zwłaszcza dla tych, którzy wiedzą cokolwiek o operacji „Market-Garden” i potrafią wczuć się w jej klimat. Dla tych, których interesują jedynie łamigłówki logiczne polegające na przestawianiu kolorowych kosteczek, może nie być zbyt atrakcyjna.

Zasady gry nie są trudne i pozwalają łatwo wejść w temat, natomiast sama rozgrywka jest dość długa, zwłaszcza dla początkujących (chyba że zakończy się przed czasem automatycznym zwycięstwem, co jest możliwe).



podsumowanie:

- ✓ grafika planszy i żetonów,
- ✓ klimat i historyczność rozgrywki,
- ✓ ciekawe rozwiązania dotyczące ruchu,
- ✓ proste zasady zaznaczania efektów walki,
- ✓ dość udane wyważenie historyczności i grywalności.
- ✗ dość silny element losowy (zwłaszcza pogoda),
- ✗ rozgrywka ma tendencję do skupiania się pod Arnhem,
- ✗ układ faz gry oparty o aktywację ogólną,
- ✗ dodatkowy rzut na uporczywą obronę.

rebel times