

temat numeru: **BATMAN: GOTHAM CITY CHRONICLES - SEASON 1**

rebel times

wrzesień 2019

nowości i wiadomości ze świata gier planszowych

numer 144

Batman: Gotham City Chronicles - Season 1

jazda figurkowa na planszy

Felietony spoza planszy

planszowy system edukacji

co w środku?

**Dice Hospital . Checkpoint Charlie . Pandemic: Szybka reakcja .
Osadnicy: Królestwa Północy . Pandoria . Sushi Go Party! i wiele więcej.**



Weź udział w pojedynku i pokaż,
że to Ty jesteś najpotężniejszym
z magów!

rebel
i wszystko gra

rebel times

od redakcji

Wchodzę sobie na ASZdziennik, aby z rana, do kawy, poprawić sobie humor i nagle zauważam tytuł: *Rozterka fana planszówek. Zastanawia się, którą grę za 300 zł, w którą nigdy nie zagra, kupić*. Zaintrygowany, sięgam do treści artykułu i bawię się świetnie, jest naprawdę zabawny. Powiedźcie sami czy choćby to zdanie nie jest trafione w punkt: *swoją kolekcję gier, w które nie zagrał ani razu, rozbudowywał z ogromną starannością. Miał w niej gry legacy, rozbudowane co-opy, deckbuilders, dungeon crawlers oraz strategiczne cube-pushery*. Niestety głupi uśmiech z twarzy schodzi mi w momencie, w którym odnoszę tę refleksję do własnego życia. Mielicie tak, oglądając Dzień Świra? Za pierwszym razem śmiałem się do rozpuku, za drugim nie było mi już do śmiechu.

Cóż, sam kupuję w ten sposób. Co miesiąc moją półkę wzbogacają ze dwa tytuły, w które pewnie nigdy nie zagram, ponieważ: *albo nie udało się ustalić jednego terminu dla kilku osób, albo nie starczyło czasu, albo towarzystwo wolało pograć w to, co już zna*. Czyli zwykle Dixit. Ten artykuł napisało życie. I kiedy dochodzimy do samego końca, trudno uwierzyć, że: *to jest ASZdziennik. Wszystkie wydarzenia zostały zmyślane*.

Do zobaczenia za miesiąc!

spis treści

4 _____ nowości&aktualności

6 _____ temat numeru: **Batman: Gotham City Chronicles - Season 1**



10 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

12 _____ Dice Hospital

15 _____ Checkpoint Charlie

17 _____ Pandemic: Szybka reakcja

20 _____ Osadnicy: Królestwa Północy

23 _____ Pandoria

25 _____ Porównanie dodatków do Welcome to...

27 _____ Felieton spoza planszy

29 _____ kącik japoński

31 _____ kącik gier rodzinnych: **Sushi Go Party!**

33 _____ kącik gier historycznych: **Trwają prace nad Ostrołką 16 lutego 1807**

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego: Michał „Windziarz” Szewczyk

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja: Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Żucho” Żuchowski, Tomasz „Kosoluk” Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Maciej „Kwiatosz” Kwiatek, Maciej „mat_eyo” Matejko, Arkady Saulski

Współpraca: Michał Misztal, Monika Wasilonek

Grafika i skład: Łukasz S. Kowal

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

www.rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

rebel

nowości & aktualności



Pokój 25: ApogeuM

Już we wrześniu na sklepowe półki powinien trafić Pokój 25: ApogeuM. To kwintesencja całej serii Pokój 25. Łączy w sobie wersję podstawową oraz usprawnienia znane z dodatku Sezon 2. Jest całkowicie niezależną grą i nie wymaga do zabawy żadnych dodatkowych elementów.

Ta odsłona serii pozwala na zabawę od jednej do ośmiu osób, a do wyboru mamy dwa tryby rozgrywki: kooperację oraz podejrzliwość. Oprócz pomieszczeń i postaci znanych z wersji podstawowej, gra zawiera również te, które pojawiły się w dodatku Sezon 2. W pudełku znajdziemy również znane fanom serii karty Z.R.B., które pozwalają podnieść poziom trudności naszej rozgrywki. Dodatkowo w tej wersji znajdziemy zupełnie nowy poziom trudności – ApogeuM. Stanowi on największe z dotychczasowych wyzwań.

Star Wars: Zewnętrzne Rubieże

Star Wars - Zewnętrzne Rubieże to gra, w której wraz z przyjaciółmi wcielicie się w role przemytników, łowców nagród i najemników i wyprawicie na podbój galaktyki. Na pokładzie swoich statków przemierzycie

Zewnętrzne Rubieże wzdłuż i wszerz, najmiecie legendarne postacie z uniwersum Gwiezdnych Wojen do załogi i spróbujecie zdobyć sławę (lub niesławę) jako najbardziej rozpoznawalni banicy w galaktyce.

Czy zastyniesz, dorabiając się na zleceniach dla Huttów, kradnąc dla syndykatów przestępczych, czy też przemycając towary pod



nosem imperialnych patroli? To wszystko (i o wiele więcej) jest możliwe, gdy przygoda zaprowadzi cię na skraj znanego wszechświata. Wytycz kurs, zbierz załogę i wykonaj skok w hiperprzestrzeń z grą Star Wars - Zewnętrzne Rubieże.

Premiera gry przewidziana jest na wrzesień.

Pojedynek Superbohaterów DC: Deck Building Game

Pojedynek Superbohaterów DC, która w polskiej wersji językowej zostanie wydana przez wydawnictwo Egmont, to gra karciana z uniwersum DC Comics oparta na

popularnym mechanizmie budowania talii. W trakcie gry tworzysz swoją talię postaci. Na początku dysponujesz tylko prostymi ciosami, jednak podczas rozgrywki zdobywasz nowe, potężniejsze karty. Karty wzajemnie na siebie oddziałują i współgrają z umiejętnościami twojej postaci. Tylko dobrze działająca i naoliwiona maszyna pozwoli ci pokonać superłotrów i zwyciężyć grę.

W każdej turze dobierasz pięć kart na rękę. Zagrywasz karty, wykonujesz opisane na nich działania, a za zebraną MOC kupujesz nowe karty do swojej talii. Możesz w ten sposób pozyskać ekwipunek, supermoce, sprzymierzeńców oraz takie lokacje jak Jaskinia Batmana lub Forteca Samotności. Jeśli zbierzesz wystarczająco dużo mocy, możesz pokonać superłotra. Bądź jednak pewien, że na jego miejscu pojawi się nowy złoczyńca, który będzie chciał zniszczyć Ligę Sprawiedliwości. Gra kończy się, gdy wszyscy superłotrzy zostaną pokonani. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów ze swoich kart.

Premiera gry przewidziana jest na przełom września i października.



Drako: Smok i Krasnoludy

Na przełomie września i sierpnia na sklepowe półki trafi gra Drako: Smok i Krasnoludy. Podczas rozgrywki jeden z graczy kieruje zespołem trzech krasnoludów, których celem jest pokonanie smoka. Musi tego dokonać w określonym czasie, zanim wyczerpie się talia jego kart i wygrywa wtedy grę. Każdy krasnolud posiada swoje charakterystyczne umiejętności, których odpowiednie wykorzystanie jest kluczem do sukcesu.

Drugi z graczy kieruje smokiem. Jego celem jest przeżycie lub pokonanie krasnoludów. Gdy talia kart przeciwnika ulegnie wyczerpaniu, smok odlatuje, a kierujący nim gracz zostaje zwycięzcą. Wygrywa także wtedy, jeżeli uda mu się pokonać wszystkich krasnoludów (co jednak zdarza się niestety rzadko, ponieważ smok jest osłabiony i uwięziony na niewielkim obszarze).



Drako: Smok i Krasnoludy to wspaniałe grafiki przygotowane przez Jarka Noconia (autora grafik do K2), które wprowadzą cię w świat fantasy, gdzie smoki i krasnoludy nie są niczym nadzwyczajnym.

Natomiast Adam Kałuża stworzył błyskawiczną mechanikę, która jest dopracowana

do perfekcji: płynna, zbalansowana, a przy tym nieskomplikowana. System zarządzania kartami i specjalnymi zdolnościami pozwoli ci planować zagrania taktyczne oraz zaskakiwać przeciwnika.



BATMAN

GOTHAM CITY CHRONICLES



temat numeru

Batman: Gotham City Chronicles - Season 1

Mroki Gotham odkrywał: **Tomasz „kosoluk” Sokoluk**

jazda figurkowa na planszy

Jakie są twoje supermoce? Jestem bogaty.
- Batman, Liga Sprawiedliwych.

Batman jest bogaty, ale się dzieli. Dzieli się swym wizerunkiem z wydawnictwem Monolith, które zebrało na platformie **Kickstarter** kilka milionów dolarów. Bogate w zawartość są pudła z grą podstawową, po brzegi wypchane figurkami. Bogactwem reguł ocieka instrukcja, co czyni tę grę mało przystępną - nie tylko z powodu wysokiej ceny i niskiej dostępności.

Czyżby widok dwóch wielkich pudeł ma nas uspokoić, że setki złotych nie poszły na marne? Ich okładki zestawione ze sobą tworzą panoramę gothamską, tyle że żaden szanujący się planszówkowiec nie ma w domu miejsca na takie fanaberie jak ustawianie gry frontem. Jako że ogrywanie gry przypadło na okres wakacyjny (czytaj: wyjazdowy), gra wraz dodatkami zajęła największą walizkę, jaką znalazłem w domu.

Pojedyncza rozgrywka polega na przejściu scenariusza, w którym standardowo Batman i spółka (od jednego do trzech graczy) starają się przeszkodzić złoczyńcy (jeden gracz) w spiskowaniu przeciwko obywatelom Gotham. Scenariusz posiada warunki wygranej i przegranej każdej ze stron oraz limit czasu. I choć strona dobra ma przewagę liczebną graczy, zupełnie nie przekłada się to na liczebność na planszy, a co za tym idzie na prawdopodobieństwo wygranej. Gracze będą musieli się sporo natrudzić i mocno ze sobą współpracować, aby pokonać siedzącego po drugiej stronie stołu pojedynczego przeciwnika. W wielu nowych grach rolę wroga przejmuje aplikacja. Tutaj mamy klasyczny pojedynek wielu na jed-

nego, z równie satysfakcjonującą i całkiem odmienną rozgrywką dla obu stron.

Na pewno znacznie taniej i być może wystarczająco byłoby umieszczenie w grze zestawu czterech bohaterów, czyli oprócz tytułowego, jeszcze Robin, Catwoman i Gordon. Ale zbiórki społecznościowe z odblokowywaniem progów rządzą się swoimi prawami. Tutaj samego Batmana i Robina mamy po cztery wersje. I całe mnóstwo postaci, jakie DC naprodukowało przez osiemdziesiąt lat istnienia uniwersum, o większości których większość pewnie nie słyszała.

Pół biedy, gdyby postaci różniły się tylko figurkami. Zmartwienie dotyczyłoby wyłącznie modelarzy, którzy to wszystko muszą pomalować. Niestety postaci diametralnie różnią się zdolnościami. A to oznacza konieczność ich nauczania się. W czym nie pomaga instrukcja. Z trudem wraca się do niej w poszukiwaniu konkretnych reguł, gdyż te są przemieszane. Wrażenie chaosu potęguje dublowanie się wielu zapisów, i to tych raczej oczywistych. Pomiedzy nimi giną te potrzebne. Nie dowiemy się, z czego wynika dana reguła, co pozwoliłoby zrozumieć jej sens i potem intuicyjnie wykorzystywać. Dramatycznie brakuje kart pomocy ze streszczeniem oraz wyjaśnieniem działania ikon, z którymi obcujemy nieustannie w trakcie rozgrywki.

Zapoznanie się z instrukcją, a potem z każdym scenariuszem z osobna, zapoznanie się z mocami bohaterów oraz złoczyńców, rozstawienie żetonów i figurek na planszy, zapoznanie się z zasadami walki dystansowej i pionowego poruszania się na danej planszy – to wszystko jest długotrwałe i żmudne. Podejście roszczeniowe, czyli płacę i wymagam niech gra robi wszystko za mnie, choć w pełni uzasadnione ze względu na jej niebotyczną cenę, skaże nas na rozczarowanie. W nauczanie się i przygotowanie do sprawnie przebiegających rozgrywek musimy włożyć niemal tyle wysiłku, ile kosztował nas jej zakup.

O ile bołą braki i błędy w instrukcji, zwłaszcza w tak kosztownej grze, o tyle uzasadnienie ceny odnajdziemy w zawartości. W kwestii figurek wydawca poszedł w ilość i w jakość. Ilustracje na kartach postaci pierwotnie wyglądały lepiej, ale dostosowano je do wyglądu owych figurek. Z drugiej strony mapy terenów to prawdziwe graficzne perły. Opuszczona stacja metra czy fabryka Ace Chemical to jedne z najbardziej wyjątkowych map, jakich doświadczyłem w grach planszowych. Stworzeniu ciekawego układu przejść i przeszkód oraz nadaniu głębi, wrażenia trójwymiarowości, z kilkoma różnicami poziomów, pomagają zastosowane cienie i półcienie, odcienie czerni i szarości, gra światła oraz wydawało by się nieistotne detale, jak przypadkowo rzucona gdzieś flara, przewrócony kubeł na śmieci, fluorescencyjny opar lub odbijające się w deszczu światła z kogutów policyjnych.



Wzorem mogą być też zmyślnie plansze graczy. Przypominają tablety i obok mapy stanowią centralny obszar naszego zainteresowania przez całą partię. Zawierają przegrody, które organizują nam grę. W środku panelu umieszczamy kartę postaci. Karta postaci określa, jakich kości należy użyć i w jakim ograniczeniu. Po bokach znajdują się miejsca na znaczniki. Znaczniki reprezentują jednocześnie nasze siły życiowe i punkty akcji. To my decydujemy, na co je przeznaczamy – ruch, walkę, dowodzenie przybocznymi lub czynności



BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC COMICS. (srl)



niezbędne do wykonania misji, takie jak rozbrajanie bomby, otwieranie sejfu czy włamanie do systemu. Im więcej znaczników na daną akcję, tym więcej kości turlamy, a więc zwiększamy szansę powodzenia w teście. Zawsze też możemy wydać znacznik, aby móc przerzucić dowolną kość – co wraz z niektórymi zdolnościami bohaterów pozwala nam w pewien ograniczony sposób kontrolować losowość. Nie musimy wykorzystywać wszystkich dostępnych punktów akcji. Niewydane znaczniki możemy chcieć zachować na ewentualną obronę przed atakami w fazie wroga. Wreszcie na początku kolejnej rundy decydujemy czy odzyskujemy część znaczników i działamy dalej, czy odpoczywamy – nie robimy nic w tej rundzie, ale odzyskujemy dużo więcej znaczników niż standardowo.

Swoim odpowiednikiem panelu dysponuje gracz po drugiej stronie. To duży kawałek plastiku, podobnie z przegrodami na punkty akcji, a także na punkty życia swych głównych łotrów. Na dole znajduje się szeroka rynna, w której umieszcza karty postaci – tzw. rzeka. Podzielona jest na osiem pól, o koszcie od jednego do ośmiu. W swojej rundzie gracz-złoczyńca może aktywować wybraną postać, po opłaceniu kosztu aktywacji pola, na którym się znajduje. Im bliżej lewej strony, tym taniej. Aktywowana postać

natychmiast idzie na koniec kolejki, stając się tym samym najdroższą. Pozostałe przesuwane są tak, aby uzupełnić puste miejsce, przez co stają się tańsze. Autor **Conana** z powodzeniem wykorzystał ponownie jeden ze swych bardziej błyskotliwych pomysłów. Złoczyńca rozporządza swymi punktami akcji nie tylko na wybór pola z rzeki, ale może wydać je na dodatkowy ruch, przerzut kości lub obronę.

Przeciwnik Batmana jest pełnoprawnym graczem przy stole, którego aplikacja nie może zwyczajnie zastąpić. Musi dołożyć wszelkich starań, aby opóźnić bohaterów. Pomaga mu w tym nie tylko znaczna przewaga liczebna jego sił, ale ciasne pomieszczenia. Robienie sztucznego tłoku jest często ważniejsze niż samo ranienie Batmana. Mroczny Rycerz posiada sporo życia, w przeciwieństwie do czasu. A przejście przez zatłoczony obszar potrafi być niezwykle czasochłonne. Batmana pewnie nie zabijemy, ale możemy go spowolnić.

. Nie ma znaczenia, że powybijają połowę lub nawet wszystkich naszych. Nie liczy się nasza strata zasobów ludzkich, ale jego strata czasu. Gdyż bomba cały czas tyka...

Potężne i efektowne zdolności Batmana do czynienia łomotu stanowią dla gracza-Bat-

mana pokusę, którą musi stale hamować w drodze po zwycięstwo. Pokusę, o której wie jego przeciwnik, ochoczo zasypujący go wrogami, byle tylko odciągnąć jego uwagę od swego nikczemnego planu. Zły przegrywa nie wtedy, gdy zostaje pokonany. Przegrywa, gdy zostaje powstrzymany jego plan.

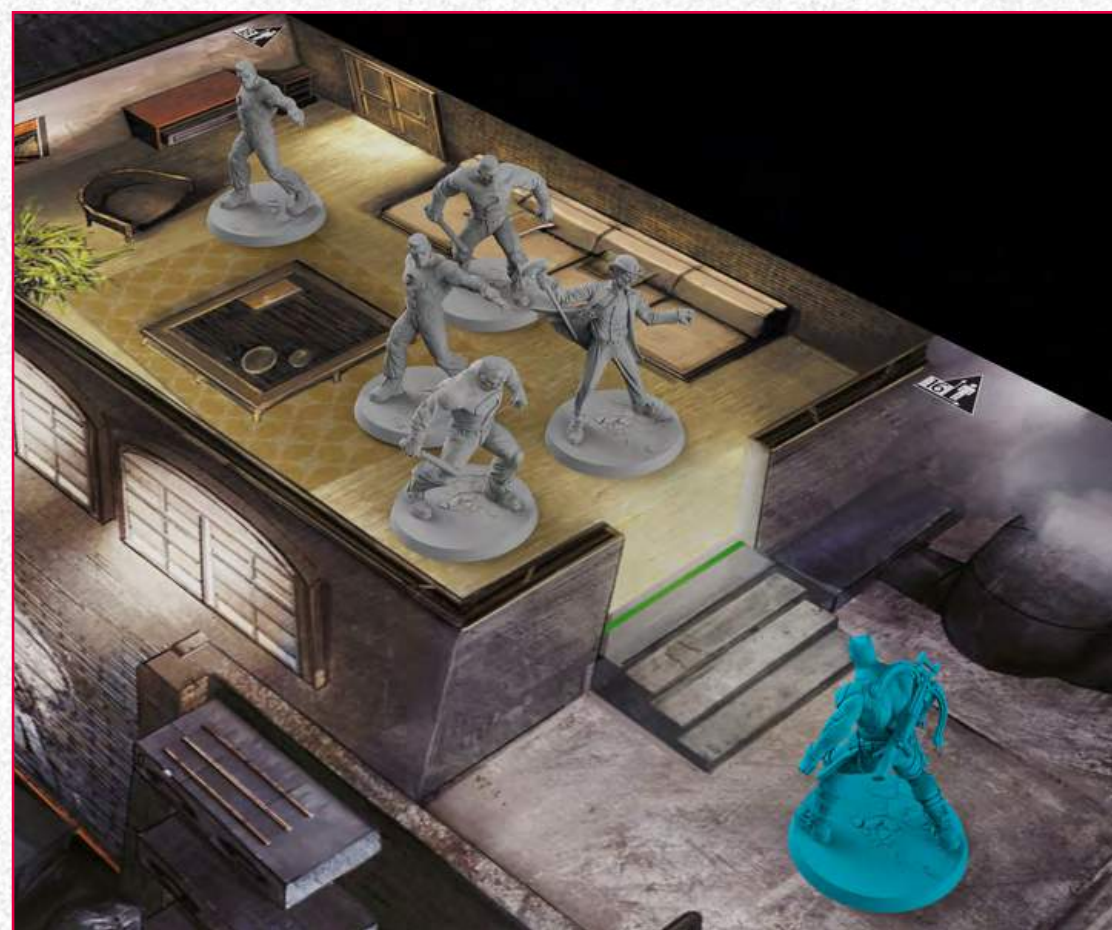
Postaci i scenariusze znacząco różnią się między sobą. Mnóstwo opcji ma swoją cenę – przyswojenie reguł ich działania. Wiemy już, że nie jest to łatwe. Ale co dostajemy w zamian? To, że gra jest wciąż tak sama ciekawa nawet po piątej, dziesiątej i piętnastej partii. Ten sam scenariusz z zestawem innych bohaterów i gadżetów jest nowym wyzwaniem. Co więcej, ten sam scenariusz nie może być taki sam, jeżeli po drugiej stronie stołu zasiądzie inny gracz. Tu przejawia się jedna z największych zalet gry **Batman: Gotham City Chronicles** – odnawialność. Tyleż to rzadkie, co cenne w grze opartej o scenariusze.

Kolejna moja ulubiona cecha **BGCC** to jej filmowość. Kości potrafią spleść figlę, w kluczowych momentach niweczając heroiczne próby lub nikczemne plany. Taka dramaturgia dla jednych może być źródłem frustracji, dla innych – euforii. Z drugiej strony seria szczęśliwych rzutów może zaowocować akcjami, w których Batman ze-



skakuje z rampy, jednym ciosem pokonuje dwóch zbirów, przebija się przez ścianę, a następnie posyła Pingwina na Madagaskar...

To, co czyni tę grę wyjątkową to również elastyczność w kolejności wykonywania akcji przez stronników Batmana. Nie czekam ze swoimi akcjami, aż zakończy je gracz obok. Zamiast tego możemy przeplatać swoje akcje – i to całkowicie dowolnie. W oczywisty sposób likwiduje to problem czekania na swoją kolejkę. Ale znacznie ważniejszy jest wpływ na tempo gry oraz taktyczne decyzje. Podejmuje się je na bieżąco. Zawsze swoją akcją reaguję na akcję współgracza. To gra nie tylko kooperacyjna, ale partnerska.



Frédéric Henry (seria **Timeline**, **Conan**) stworzył grę skomplikowaną, równie bogatą w figurki, co w reguły, co sprawia że **BGCC** jest takim samym wyzwaniem dla malarzy, jak i dla graczy. Nie myślmy o niej jako kolejnej prostej, lekkiej i radosnej turlance. Wygrana wymaga od graczy kombinowania, ale i współpracy. Czasu jest zawsze za mało i nie można sobie pozwolić na niepotrzebne akcje. Gracze powinni znać zdolności i specyfikę swoich postaci, aby korzystać z nich optymalnie. Jednocześnie nieudany rzut kośćmi może popsuć plany w równym stopniu co nieprzemyślany ruch lub nie zabranie na misję żelu wybuchowego. Wygrana zazwyczaj przychodzi w ostatnim momencie, jeśli coś się udaje to o włos. Wiele testów stawia sprawę na ostrzu noża i o wszystkim przesądza jeden rzut. Mnogość opcji przyprawia o ból głowy podczas czytania instrukcji, ale przekłada się na różnorodność rozgrywki. BGCC jest grą wiele od nas wymagającą, ale też dającą wiele w zamian. I choć nie poleciłbym kupowania jej, to gorąco polecam zagranie. Ja wciąż chętnie do niej wracam i ochoczo pokazuję nowym grupom, spotykając się do tej pory wyłącznie z entuzjastycznym przyjęciem.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2–4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok 90 min

Cena: ok 1500 złotych za cały KS



- ✓ filmowość/komiksowość,
- ✓ zawartość oraz wykonanie,
- ✓ płynność wykonywania akcji,
- ✓ różnorodne postaci i misje,
- ✓ czuć grę Batmanem.
- ✗ paragrafowa instrukcja i brak ściągawek,
- ✗ z początku można się pogubić w gąszczu zasad,
- ✗ konieczność przyswojenia mało intuicyjnej ikonografii,
- ✗ długi rozkładanie.

regrywalność?

A komu to potrzebne?

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

Ludzie wypowiadający się o jakiejś grze w Internecie generalnie dzielą się na dwa rodzaje: takich, którzy daną grę polubili i takich, którzy danej gry nie lubią. Owszem, niektórzy odezwą się też żeby powiedzieć „Mnie to nie interesuje, więc nie mam zdania”, ale to jakiś wywrotowy margines, nie będziemy ich brać pod uwagę. Kiedy gra dostaje pozytywną ocenę, często można przeczytać wywody o więzach ekonomicznych lub ziomeczkowo-przyjacielskich między wydawcą a autorem recenzji. Kiedy otrzymuje ocenę negatywną, pojawiają się zarzuty tworzenia kontrowersji dla podbicia wyświetleń, nieznajomości gatunku lub też lamenty nad smutnymi efektami chowu wsobnego. Obie te sytuacje łączy natomiast zarzut ogrania danego tytułu.

Regrywalność

Regrywalność, przynajmniej dla zastosowania planszówkowego, jest terminem ukutym przeze mnie lata temu. Intuicyjne pojmowanie wskazuje na definicję związaną z potencjałem tytułu do dostarczania frajdy w kolejnych partiach. Zwykle bierze się to ze zróżnicowanych ustawień początkowych gry, obecności różnorodnych strategii dających równorzędne szanse na zwycięstwo przy poprawnym stosowaniu, czy też pojawiających się (lub nie) nowych elementach w kolejnych partiach. Nieskończona regrywalność nie jest jednak Świętym Graalem designu planszówkowego, wiele tytułów powstaje bowiem do przejścia jednorazowego lub do dostarczenia ciekawej historii w ramach ograniczonej liczby podejść. Niska regrywalność w tytule z założenia wielorazowym jest traktowana jako czynnik wystarczający do zatopienia danego tytułu,

wysoka z kolei jest konieczna do stworzenia tytułu ponadczasowego. Kanon różnicy totalnej mówi, że różni ludzie w różnych sytuacjach zachowują się różnie. Podobnie planszówki – teoretycznie umieszczenie w grze elementów mających dawać ciekawe wrażenia z kolejnych i kolejnych partii powinno działać, ponieważ jesteśmy w stanie wiele z nich zidentyfikować obiektywnie. Planszówka jednak, będąc też sztuką, może być oporna, wspaniale nudna i ograna do bólu po trzeciej partii – mimo całej obiektywnie regrywalnej zawartości. Może to być związane z szeregiem czynników, które jednak uprościmy do kolejnego intuicyjnego pojęcia nudy.

Jeden raz, cały czas

Tytuły z definicji jednorazowe były przez długi czas nie do pomyślenia. Nawet gry paragrafowe zawierają mnogość ścieżek, ponieważ inaczej mamy po prostu zwykłą książkę. Zaczęły jednak pojawiać się gry nawiązujące do pojedynczego przejścia – eksplozja popularności escape roomów w pudełkach jest najlepszym przykładem. Mamy w niej chęć dostarczenia łamigłówek w jakiejś ustrukturyzowanej formie, a zagadki zawarte w tych pudełkach są dla każdego niechochącego na demencję raczej jednorazowe. Poza zagadkami motorem napędowym jednorazowości może być fabuła – **T.I.M.E Stories** są tu świetnym przykładem. Przecięcie tych światów zaowocuje **Szerlokiem Holmesem: detektywem doradczym**. Przykłady te z definicji są jednorazowe, a mimo to wiele osób poszukuje w nich możliwości ponownego rozegrania, na przykład z inną grupą. Pojawiają się też gry mocno oparte o scenariusze, które teoretycznie nie są prze-

znaczone do wielorazowego odkrywania, ale w praktyce autorzy wprowadzili dodatkowe rozwiązania podnoszące te tytuły do grona mańrazowych. **Posiadłość szaleństwa** będzie tu chyba najlepszym przykładem – scenariusze generalnie toczą się w jeden sposób, zachętą do dodatkowego przejścia może być inny rozkład pomieszczeń, na tyle bogata historia, że trudno odkryć ją w całości za pierwszym razem, czy też wariacja dotycząca postaci, która jest w danym scenariuszu sprawcą. Ja **Posiadłość szaleństwa** przyjmuję z całym dobrodziejstwem inwentarza i narzekania na regrywalność są w tym wypadku dla mnie bez sensu. Ich pojawianie się jednak wskazuje, że wielorazowość to jedna z podstawowych cech, których bardzo wiele graczy poszukuje. Konceptem pośrednim są gry typu legacy, w które zagramy od piętnastu do dwudziestu razy. Dwadzieścia partii w grę to już obiektywnie dość sporo, co pokazują ciągłe wyzwania „zagram w dziesięć gier dziesięć razy w ciągu roku”. A jednak wizja jednorazowości kampanii niepokoi nawet osoby, które w posiadanego zwykłego **Pandemica** zagrały pięć razy przez ostatni rok.

Prawdziwa planszówka

Na potrzeby tego tekstu przyjmę, że klasyczna, czy też bliższa planszowego teoretycznego rdzenia, jest gra projektowana z myślą o wielu partiach. Wróćmy do zarzutów stawianych recenzentom. Praktycznie każde „pomylenie się” w ocenie danej gry przypisywane jest złej liczbie rozegranych partii, w miarę większości przypadków zbyt małej. Czytelnicy oczekują, że recenzent zagrał w grę x-dziesiąt razy i powie im, czy dla nich to też będzie zabawne przez

x-dziesiąt partii. Rozstrzygnięcie niektórych kwestii wymaga pewnego ogrania, trudno na przykład sensownie wypowiedzieć się o balansie asymetrycznych frakcji po zaledwie jednokrotnym zagraniu każdą z nich. Bodajże Geoff Engelstein zwrócił moją uwagę na fakt, że zbalansowanie gry nie jest pojęciem jednorodnym. Z jednej strony oczekujemy, że w nieskończonej liczbie partii w grze z czterema frakcjami odsetek zwycięstw każdej z nich będzie wynosił 25%. Z drugiej jednak strony – nikt nie gra nieskończonej liczby partii. Tak jak każda przegrana zaczyna się od siadania do stołu z niewłaściwymi ludźmi, tak znajomość każdej gry zaczyna się od pierwszej partii. Jeżeli mamy w grze strony łatwiejsze i trudniejsze do opanowania, to albo poświęćmy balans początkowych partii na rzecz długofalowej równowagi sił, albo osłabimy frakcje łatwiejsze w prowadzeniu, aby gra już od pierwszej rozgrywki wydawała się zbalansowana. Statystyki dotyczące gier elektronicznych pokazują, że znakomita większość klientów nigdy nie zobaczy napisów końcowych większości nabytków. Mam przecucie graniczące z pewnością, że większość gier nie jest grana tyle razy, aby usprawiedliwić używanie regrywalności jako argumentu w jej ocenie. Przeciwno regrywalności

Nieco szumu w planszowym Internecie zrobiła niedawno recenzja Gambita, który przejechał się po Gloomhaven jak facebookowicze po literówkach Portalu. Początkowo samą grę oceniał dobrze, jednak po roku zmagani doszedł do wniosku, że Gloomhaven na dłuższą metę się nie broni. Spotkała go oczywiście spora doza krytyki. Stawiam dolary przeciwko orzechom, że głównie ze strony ludzi, którym daleko do spędzenia roku przy tym tytule. Gloomhaven rzekomo zapewnia rozgrywkę na grube dziesiątki lub setki godzin. Większość jednak nawet się nie zbliżyła do końca kampanii. Jakie dla przeciętnego gracza znaczenie ma fakt, że czterdziesta misja jest nudna, skoro on tam nawet nie dotrze? Nacisk na ogrywanie, ogrywanie, ogrywanie sprawia, że tworzy się oczekiwanie ogrania przez recenzenta każdego tytułu do bólu tylko po to, żeby ktoś mógł ze spokojem kupić pudełko mające mu wystarczyć na sześć rozgrywek.

Wyjątki od przeciwności

Rozgrywane od dziesiątek lub setek lat partie **Szachów** czy **Go** wydają się wskazywać, że tytuły te mają najwspanialszą regrywalność. Moje wrażenie jest jednak inne – grywałem w kółku szachowym, ale na dłuższą metę było to raczej nudne. Go zagrałem ze dwa razy w ramach „klasycznej edukacji planszówkowej” i też mi raczej wystarczy. Obstawiam, że większość planszówkowiczów miała do czynienia z przynajmniej jednym z tych tytułów, zagrała parę razy i wystarczy. Podążając za tak oczekiwaną regrywalnością, powinni w teorii zostać przy nich dłużej, w praktyce jednak gry te im się po prostu znudziły.

Moim zdaniem regrywalność wpływa nie tylko z samych gier, ale jest też im przypisywana okolicznościami. Weźmy na przykład najwięcej graną przeze mnie grę planszową, czyli **Władcę Pierścieni: Konfrontację**. Mam w to około siedemset partii. Tytuł jest świetny, ale czy na siedemset partii? Obecnie odpowiem – nie ma szans. Był to jeden z pierwszych poznanych przeze mnie tytułów oferujących przyzwoicie dużą głębię taktyczną i strategiczną. Zero losowości, mgła wojny, dodatkowe karty wzmacniające działanie, dobre splecenie mechaniki z tematem – gra była wystarczająco dobra, aby stać się dla mnie bardzo regrywalną. Bardzo wiele osób odkrywając na nowo hobby, wspomina tę jedną grę, w którą łupali z rodzeństwem do niemożliwości. Szukają takiego samego doświadczenia w powrocie do hobby – jednak nigdy go nie znajdują. Zwiększonej regrywalności bardzo sprzyja to, że w porównaniu z innymi rozrywkami pierwsza czy druga planszówka dają zupełnie inne doznania. Coś nowego, do czego chce się wracać. Kiedy gramy już piętnasty worker placement, nie poruszamy się w ramach nowego doświadczenia, tylko to samo doświadczenie ubieramy w nieco inne szaty; siłą rzeczy wyeksploatujemy je znacznie szybciej. Inną cegiełką dokładającą się do budowy świątyni ciągłej rozrywki jest stosowanie gry jako zamiennika nudy. Jeśli mamy do wyboru siedzieć w deszczowy dzień przez Dziennikiem Telewizyjnym albo wyciągnąć **Magię i miecz**, to **MiM** staje się najlepszą alternatywą, co samo w sobie pod-

bija regrywalność. Kiedy natomiast mamy już pięć szaf planszówek, to poszukujemy nowego doświadczenia na dość poznanym terytorium, co siłą rzeczy zmniejsza efekt wow każdej gry, która nie jest mocno odmienna od granych wcześniej. Bez efektu wow tytuł wygrywający z Dziennikiem... przegrywa z wieloma kartonowymi braćmi.

Po co nam regrywalność?

Bardzo popularnym sposobem pojmowania hobby planszowego jest przelicznik kosztu na godzinę zabawy. Podcinając gałąź, na której osadzone jest twierdzenie o setkach godzin, podcinamy całą budowaną narrację mającą pokazywać innym, że gry planszowe są tanim hobby. Praktyka jednak jest taka, że niewielka część hobbystów naprawdę musi tak mocno rozważać ekonomię rozrywki. Ci, którzy muszą, często jednak robią to dobrze – BBC emitowało ostatnio odcinek programu poświęconego pomaganiu ludziom w kwestiach ogarniania domowego budżetu. Pokazywali rodzinę, która musiała bardzo racjonować wydatki na rozrywkę, ich wyborem było kupno co kilka miesięcy planszówki (pominę milczeniem radę gospodarzy, że lepiej zamiast kupować to iść do pubu planszówkowego...). Dla takich osób przelicznik funta na godzinę rozrywki faktycznie jest istotny, dla znakomitej większości jednak jest to, obstawiam, tworzenie oręza do słownej szermierki na temat wyższości jednego hobby nad innym. Wiąże się to z tworzeniem presji wydawania planszówek na sto partii w czasach, gdy prawie nikt tych stu partii nie gra. Przypomina mi się oprostowywana przez dużą część Amerykanów propozycja ustawy nakładająca podatek spadkowy, który dotyczy pięciu promili społeczeństwa. Podobnie większość hobbystów w większości planszówek nie zagra nawet tych dwudziestu partii. Zagra natomiast pięćdziesiąt razy w **13 duchów** – chociaż obiektywnie ta gra nie ma tyle regrywalności, to subiektywnie granie w nią jest za każdym razem lepsze niż siedem minut nudy. Przystępując do chóru pytających „A zagrałeś trzydzieści razy recenzencie?” daliśmy się urobić w kwestii, która nas bardzo mało dotyczy.



Dice Hospital

w zdrowej kostce zdrowy duch

W białym kitlu biegają: **Maciej „mat_eyo” Matejko**

Wspominałem już kilkakrotnie, że ostatnio bardzo lubię eurogry z kostkami. Z reguły temat w planszówkach ma dla mnie znaczenie dużo mniejsze niż mechanika, jednak jeśli jest w jakiś sposób interesujący, zawsze działa to na plus gry. Kierowanie szpitalem, jego rozbudowa i zatrudnianie odpowiedniego personelu na pewno jest czymś nietypowym. Jeśli dodamy do tego fakt, że pacjentów symbolizują kostki, otrzymamy grę, obok której nie mogłem przejść obojętnie.

Jeśli po opisie nabraliście chęci na kompleksowe zarządzanie działaniami szpitala, łącznie z dbaniem o jego finanse, już na wstępie muszę was trochę zmartwić. **Dice Hospital** to przedstawiciel prostszych euro, być może nawet gra drugiego kroku. Jako taka, ma bardzo kolorową oprawę graficzną. Ilustracje trafiają w mój gust, są kreskówkowe, ale jednocześnie dość realistyczne. Zwłaszcza portrety specjalistów są sympatyczne i cieszą oko. Kafelki z oddziałami szpitalnymi mają oszczędniejszą grafikę, ale potrafią przemycić śmieszny detal tu i tam. Wykonanie jest solidne, karty dość grube, tak samo żetony. Frustrują jedynie znaczniki punktacji, które nie mieszczą się na polach odpowiedniego toru.



Na ogół unikam opisywania dodatków *deluxe* z **Kickstatera**, ale tym razem muszę zrobić wyjątek. Wymiana żetonów na drewniane znaczniki jest tyle fajna, co dosyć typowa i wrażenia na nikim nie robi. Za to wielkie, plastikowe ambulansy do transportu kostek już tak. Są naprawdę spore, dużo większe od zwykłych resoraków i fantastycznie pre-

zentują się na stole. Po zagranie jednej partii z nimi wiedziałem już, że na pewno nie będę chciał wrócić do standardowej wersji, w której ich rolę przejmują karty. Na koniec jeszcze mały plusik za może śmieszna cecha, ale istotną dla pewnej grupy ludzi. W końcu dostajemy worek do losowania kości, do którego bez problemu można włożyć dłoń. Gra jest bajecznie kolorowa, ale czy równie grywalna? Rozgrywka trwa osiem rund, a każda składa się z sześciu faz. Na początek musimy przyjąć pacjentów do szpitala. Jak wcześniej wspominałem, służą do tego ambulansy. Każdy mieści trzy kostki, a karetka jest o jedną więcej niż graczy. Wyciągamy z worka odpowiednią liczbę kostek, rzucamy nimi i układamy w ambulansach rosnąco, zgodnie z wartościami. Kostki symbolizują pacjentów, a im wyższy na nich wynik, tym lepszy jest stan delikwenta. Jaki jest więc sens wybierania tych bardziej chorych, trudniejszych w wyleczeniu? Im niższy numer ambulansu, a więc pacjenci w gorszym stanie, tym wcześniej będziemy wykonywać ruch w następnej, kluczowej dla gry fazie. Jest nią ulepszanie szpitala. Z wylosowanej na początku rundy puli, w kolejności zgodnej z numerami na wybranych ambulansach, gracze będą mogli pozyskać jedno usprawnienie. Oddziały szpitalne pozwalają efektywniej leczyć pacjentów, często po kilka kostek naraz, jednak potrzebują obsady. Od początku dysponujemy trzema pielęgniarkami, ale specjalistów trzeba zatrudnić. Dają oni nie tylko bardzo potrzebny pionek, ale również dodatkową umiejętność. Czasem warto przyjąć pacjentów w gorszym stanie, żeby zagwarantować sobie upatrzone wcześniej usprawnienie.

Kolejna faza jest tak naprawdę sercem gry, gdyż będziemy w niej leczyć pacjentów. Zasady są proste. Każde pomieszczenie w szpitalu może być użyte tylko raz na rundę i musi zostać aktywowane przy użyciu pionka. Mamy więc tu namiastkę rozmieszczania robotników. Startowe pomieszczenia mają bardzo proste działania i występują w dwóch rodzajach – podleczyć (czyli zwiększyć wartość kostki o jeden) pacjenta o wartości 1-2, 3-4, 5-6 albo pacjenta w odpowiednim kolorze. Pomieszczenia, które zdobywamy w trakcie gry, nadal nie są przesadnie skomplikowa-

ne, ale dają większe możliwości. Może to być leczenie trzech zielonych kostek o takiej samej wartości lub trzech czerwonych, których wartości następują po sobie (np. 3-4-5), albo leczenie jednej kostki w bardzo kiepskim stanie, ale od razu o trzy oczka. Specjaliści dodają pasywne zdolności typu: zawsze, kiedy ten lekarz leczy zielonego pacjenta, leczy go o jeden bardziej albo może wyleczyć też innego pacjenta o takiej samej wartości. Mimo dosyć prostych efektów, całość jest bardzo przyjemną i angażującą łamigłówką. Na szczęście gracze wykonują tę fazę symultanicznie, co sprawia, że nawet mając mniej pacjentów, nie czekamy długo na przeciwników.

Po leczeniu nadchodzi smutny czas sprawozdania, których pacjentów w danej rundzie zaniedbaliśmy. Zwłaszcza na początku gry nie będziemy mieli odpowiednich środków, żeby zająć się wszystkimi potrzebującymi. Od razu zrobiło się bardziej swojsko, prawda? Każdy pacjent, którego w danej rundzie nie leczylimy, pogarsza swój stan o jeden. Jeśli była to kostka z jedyneką, to niestety zwalnia łóżko, przenosi się do kostnicy i przyniesie nam dwa ujemne punkty na koniec gry. Podobna sytuacja może nas spotkać na początku rundy, jeśli nie będziemy mieli miejsca na nowych pacjentów. Nowo przybyli zawsze mają pierwszeństwo, w najgorszym wypadku będziemy musieli zwolnić dla nich łóżko, przenosząc wcześniej lokatorów do czarnych worków.

No dobrze, ale po co właściwie całe to leczenie? Każda kostka o wartości sześć, której stan miałby się polepszyć jest wypisywana ze szpitala. Im więcej pacjentów wypiszemy na raz, tym więcej punktów zgarniemy. Najlepiej więc lekko przedłużyć pobyt kostek w szpitalu, tak żeby w kolejnej rundzie wypisać cały oddział za jednym zamachem. Jedyne problem to pojemność naszego szpitala, ograniczona do dwunastu łóżek, a trzech pacjentów przyjeżdża do nas co rundę.

Na sam koniec faza porządkowa, w której zbieramy personel, oddajemy wyleczone kostki i tak dalej. Jeśli gramy z wydarzeniami, właśnie teraz losujemy kartę, która będzie miała wpływ na następną rundę.

Wydarzenia są ciekawym urozmaicheniem, ale trzeba zaakceptować ich losowość. Czasem potrafią idealnie przypasować jednej osobie, na przykład dając dodatkowe punkty za wypisanie w danej rundzie pacjentów konkretnego koloru.

Na szczęście losowość doskwierała mi niemal wyłącznie w przypadku wydarzeń, a bałem się, że jej wpływ będzie dużo większy. Owszem, kostki z worka losujemy i rzucamy nimi, ale dopiero potem wybieramy sobie odpowiedni ambulans. Lekko może zrytować sytuacja, kiedy przez pół gry nie wychodzi wyczekiwany przez nas specjalista lub oddział, ale gra daje na tyle dużo możliwości, że nie jest to duży problem. W związku ze sporą pulą usprawnień szpitala, a także losowym doбором kostek z worka, gra jest dosyć regrywalna. Oczywiście pomieszczenia pozwalające leczyć kilku pacjentów naraz zawsze będą pożądane, ale nie w każdej partii dany oddział będzie tak samo efektywny.

Grałem we wszystkich składach osobowych poza solo i muszę przyznać, że skalowanie jest bezproblemowe. Symultaniczna faza leczenia sprawia, że dodatkowy gracz nie przekłada się liniowo na zwiększony czas rozgrywki, a dorzuca do puli więcej kostek i rozwinięć szpitala do wyboru. Dlatego właśnie im więcej osób przy stole, tym lepiej. Rozgrywka dwuosobowa nie jest jednak zła i z przyjemnością zagram też w takiej konfiguracji.

Dice Hospital jest więc dosyć lekką, ładną grą, przy której można trochę pomyśleć. Nie jest skomplikowany, ale rozgrywka nie będzie prostacka. Ciekawy temat, fajne użycie kostek, dość szybka rozgrywka. Żeby znaleźć poważne minusy, musiałbym głęboko kopać i pewnie dość mocno naciągać. Jako podsumowanie powiem tylko, że **Dice Hospital**, mimo bycia grą łżejszą niż preferuję na co dzień, trafiła na moją listę dziesięciu najlepszych gier wydanych w 2018 roku.



podsumowanie:

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok 60 minut
Cena: ok 180 złotych



- ✓ przyjemne kombinowanie mimo prostych zasad,
- ✓ solidne wykonanie i ładny wygląd,
- ✓ spora regrywalność dzięki dużej liczbie elementów,
- ✓ kapitalne figurki ambulansów...
- ✗ ... które znajdziemy tylko w wersji deluxe KS,
- ✗ czasem losowość wydarzeń potrafi zaboląć.



Checkpoint Charlie

Psi los

Psi nos sprawdzał: **Michał „Kumo” Misztal**

Gry planszowe często wykorzystuje się do przekazywania wiedzy – zwłaszcza w formie zachęcającej najmłodszych do samodzielnego poszukiwania informacji na dany temat. Tak właśnie jest w przypadku **Checkpoint Charlie** i choć poruszana tematyka nie należy do najprzyjemniejszych epizodów europejskiej historii, twórcom udało się na tej podstawie zapewnić przyjemną oraz raczej niezobowiązującą rozrywkę.

Tytułowy *Checkpoint Charlie* to nazwa najsłynniejszego przejścia granicznego, które w okresie zimnej wojny umożliwiała przekroczenie niesławnego Muru Berlińskiego. Jak łatwo się domyślić, było ono pilnie obserwowane przez agentów zachodnich wywiadów, którzy starali się pośród osób przekraczających granicę zidentyfikować wrogich szpiegów. I to jest właśnie celem gry: na podstawie otrzymanych wskazówek każdy stara się rozpoznać szefa wrogiej siatki i jego asystentów, zanim zrobią to inni gra-

cze. Warto przy tym zauważyć, że nie mamy tu do czynienia z klasycznymi, ponurymi kolesiami w trenczach – nasi dzielni agenci zobrażowani są na kartach jako bardzo sympatyczne, ale czujne psy, zaś podejrzani jako niewinnie uśmiechające się koty.

W pudełku, oprócz instrukcji w sześciu językach, znajdziemy pięć kart psich agentów, talię kart kocich podejrzanych, kartę oficera Stasi (wykorzystywaną w jednym z opcjonalnych wariantów rozgrywki), ze-



staw żetonów w wypraskach i czarny plastikowy woreczek, z którego dociągać będziemy znaczniki wskazówek. Wygląda on jak prawdziwy worek na dowody i sięganie do niego dodaje grze klimatu. Niestety, nie jest szczególnie wytrzymały. Co do pozostałych elementów – jakość wykonania jest zadowalająca, a ilustracje na kartach wykonano w dość prostym, miłym dla oka stylu. Samo pudełko jest małe i nie zajmuje wiele miejsca na półce ani w plecaku. Nie posiada żadnej wypraski, ale przy tak niewielkiej liczbie elementów i możliwości schowania ich w woreczku na dowody nie stanowi to problemu.

Rozgrywka jest bardzo prosta. Na początku każdy gracz otrzymuje wybraną kartę z wizerunkiem psiego agenta i odpowiadający jej znacznik. Następnie zaczynamy rundę: każdy losuje z woreczka żeton wskazówki, ogląda go w tajemnicy i chowa pod kartą agenta, wybraną stroną do góry. W ten sposób każdy z graczy poznaje jedną z pięciu cech poszukiwanego szpiega – czy ma on na sobie płaszcz, czy sweter, czy nosi kapelusz lub ciemne okulary, czy trzyma pod pachą gazetę lub jakiego koloru jest jego kocia twarz. Pozostałe wskazówki trzeba wydedukować, obserwując grę przeciwników. Jeśli w grze uczestniczy mniej niż pięciu graczy, nieużywane karty agentów wtasowuje się do górnej części talii podejrzanych. Gdy zostaną wylosowane, należy wyciągnąć z woreczka jeden z pozostałych żetonów wskazówek i podrzucić jak monetę – wylosowana strona określa poszukiwaną cechę, od tej pory jawną dla wszystkich.

Następnie przechodzimy do fazy podejrzeń. W swojej kolejce każdy gracz dociąga jedną kartę z talii podejrzanych i sprawdza czy umieszczony na niej wizerunek kota ma ce-

chę zaznaczoną na wylosowanym wcześniej żetonie wskazówki. Jeśli tak, dany osobnik jest podejrzany i jego kartę kładziemy przed sobą tak, aby inni gracze dokładnie ją widzieli. Jeśli nie – umieszczamy ją na własnym stosie kart odrzuconych. Równocześnie przyglądamy się kartom wykładanym przez przeciwników: jakie cechy się na nich powtarzają. Jeśli na przykład wszyscy podejrzewani przez któregoś z graczy są ubrani w płaszcze, a żaden z nich nie ma pod pachą gazety, któraś z tych cech zapewne widnieje na ukrytej przez niego wskazówce. Tu pojawia się pewien problem, ponieważ instrukcja nie precyzuje czy stos kart odrzuconych jest jawny dla przeciwników. Można założyć, że nie, gdyż możliwość porównania leżących na nim kart z tymi wyłożonymi daje bardzo dużo informacji i upraszcza rozgrywkę na tyle, iż staje się nieciekawa.

Gdy uważamy, że jeden z wyłożonych na stole kotów ma wszystkie poszukiwane cechy, a przynajmniej ich większość, możemy go w dowolnym momencie oskarżyć, kładąc na jego karcie swój żeton agenta. Kiedy zrobimy to wszyscy gracze oprócz jednego lub skończy się talia podejrzanych, przechodzimy do fazy punktacji. Wskazówki zostają ujawnione i sprawdzamy czy któryś z oskarżonych ma wszystkie pięć poszukiwanych cech. Jeśli tak, gracz, który go wytypował, otrzymuje losowo jeden z najwyższej punktujących, złotych żetonów. Oskarżenie asystenta szpiega – kota, który ma tylko cztery odpowiednie cechy – daje graczowi mniej wartościowy, biały żeton. Natomiast ci, którzy oskarżyli niewinne osoby lub w ogóle nikogo nie wytypowali, otrzymują karnie czarny żeton o wartości zero lub nawet ujemnej. Ponieważ na jednej karcie podejrzanego można umieścić tylko jeden znacznik agenta, czasem warto się pośpieszyć, aby nikt nie sprzątnął nam sprzed nosa nagrody. Z drugiej strony raz rzuconego oskarżenia nie można przenieść na innego kota, więc nadmiar pośpiechu jest ryzykowny... a jeśli nikt nie złapie szefa siatki, punktuje również gracz, który nikogo nie wytypował.

Gra kończy się po rozegraniu pięciu takich rund lub w chwili, kiedy ktoś uzbiera co najmniej dziesięć punktów albo skończą

się żetony punktacji w jednym z kolorów. Ponieważ ich wartości są tajne, można tylko domyślać się, kto jest najbliższy zwycięstwa.

Rozgrywki są szybkie i spokojnie mieszczą się w oznaczonym na pudełku czasie trzydziestu minut. Gra zawiera od razu dwa opcjonalne warianty, oparte na dodatkowych żetonach punktacji. W pierwszym z nich do puli trafia czarny żeton oficera Stasi. Gracz, który będzie miał pecha go wylosować, musi w następnej rundzie od razu ujawnić posiadaną przez siebie wskazówkę. Drugi wariant – odnoszący się do uczęszczanej przez agentów podczas zimnej wojny Cafe Adler – wprowadza żetony, które można jednocześnie wymieniać z żetonami tego samego koloru zdobytymi przez innych graczy, podbierając im tym samym punkty.

Checkpoint Charlie to bardzo prosta, szybka i przyjemna gra dedukcyjna. Polecam ją szczególnie osobom szukającym lekkiego, ale wymagającego trochę myślenia przerywnika pomiędzy większymi tytułami albo po prostu niezobowiązującej rozrywki z małą grupą znajomych lub nieco starszymi dziećmi.

podsumowanie:

Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: 34,95 złotych



- ✓ prosta i szybka rozgrywka,
- ✓ ciekawy temat,
- ✓ dobrze się skaluje na od trzech do pięciu graczy.
- ✗ wykonanie mogłoby być nieco lepsze,
- ✗ trochę niejasności w instrukcji.



Pandemic: Szybka reakcja

miasta bez zasobów nie opowiadają historii

✦ Miasta ratował: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Jeśli wejdziecie na stronę Rebel.pl i w wyszukiwarce wpiszeć słowo kluczowe Pandemic, otrzymacie aż dwadzieścia pięć wyników. Od czasu powstania pierwszej gry minęło już jedenaście lat. Mimo to nadal jest to jedna z najpopularniejszych gier kooperacyjnych na świecie. Nie dziwi zatem, że wydawcy i autor rozwijają serię nowymi produktami. Mieliśmy już grę legacy, grę kościaną, klimat Cthulhu lub starożytnego Rzymu. Szybka reakcja to kolejna gra z „uniwersum”, różniąca się od pozostałych nazwiskiem autora. Na próżno szukać na pudełku Matta Leacocka, za Szybka Reakcję odpowiada bowiem Kane Klenko.

Sięgając po **Szybka reakcję**, od razu pomyślałem, że to dojonko ze strony Z-Mana. Hej, wykorzystajmy popularność Pandemica i wsadźmy w ten *setting* grę innego autora. Byle tylko nazwa się zgadzała, grafiki dorzucimy z poprzednich wersji. Będzie taniej i szybciej, a przecież geeki i tak to kupią, bo muszą. W końcu kupili wszystko inne. Sprawdzam więc czy **Szybka reakcja** to wyciąganie z nas pieniędzy, czy gra, która faktycznie broni się mechanicznie i nie przynosi wstydu serii.

Kane Klenko to autor, który lubi łączyć ze sobą trzy rzeczy. Kooperację, kości i związaną z nimi losowość oraz presję czasu. Widać to w jego poprzednich grach, czyli Fuse oraz Dead Man Tell No Tales. Pandemic: Szybka reakcja ma bardzo podobne założenia. W grze wcielamy się w pracowników Jednostki Reagowania Kryzysowego, których celem jest przygotować i dostarczyć niezbędne zaopatrzenie do

miast na całym świecie. Gra toczy się na pokładzie samolotu (ogromnej planszy), którym poruszamy się po całym świecie. Znajdują się w nim różne pomieszczenia, którymi będziemy zarządzać. Plansza jest naprawdę sporych rozmiarów, a dodając do tego karty, które kładziemy naokoło niej, okazuje się, że aby zagrać w Szybka reakcję, potrzebujemy naprawdę dużo miejsca. Graficznie wszystko jest bardzo czytelne, ale jednocześnie niepozbawione klimatu. Dzięki temu faktycznie możemy poczuć się jak w samolocie, widząc pola na planszy i to, co będziemy tu robić.

No właśnie, a o co chodzi? Najkrócej można powiedzieć, że gra polega na zbieraniu zasobów i dostarczaniu ich w odpowiednie miejsca. Każdy gracz otrzymuje zestaw kości i kartę specjalisty posiadającego jakąś specjalną zdolność. W swojej turze gracz rzuca kośćmi, a następnie przydziela je na pola na planszy. Podczas rzutu możemy dwukrotnie przerzucić uzyskane wyniki, co zwiększa nasze szanse na uzyskanie tych pożądanых. Po wykonaniu wszystkich rzutów układamy kości na planszy. Większość pomieszczeń pozwala nam zbierać zasoby potrzebne do wykonywania misji. Zasada jest jedna: im więcej kości, tym więcej zasobów zdobędziemy. Jednak aby nam się to udało, w pomieszczeniu musi znaleźć się aż pięć kostek, co jak możecie się domyślić, nie jest prostym zadaniem. Oprócz tego kości pozwalają nam poruszać się po samolocie. Jest to o tyle istotne, że możemy aktywować pomieszczenie tylko wtedy, gdy się w nim znajdujemy. Kości służą także do wykonywania

lotu samolotem z miasta to miasta, czyszczenia zanieczyszczeń lub dostarczania zasobów potrzebującym miastom. Wszelkie działania gracze wykonują, patrząc na upływający czas w klepsydrze. Czyli nie dość, że musimy maksymalnie dobrze wykorzystywać swoje rzuty to jeszcze robić to pod presją czasu.

Gra ma dość proste i czytelne zasady. Większość pomieszczeń działa podobnie, a symbole na kościach pomagają szybko przyswoić sobie, do czego służą. Trudność rozgrywki polega przede wszystkim na ograniczeniu czasowym i nieprzewidywalności wykonywanych przez graczy rzutów. Presja czasu jest tu mocno odczuwalna, trochę paraliżuje, ale i mobilizuje do podejmowania rozsądnych decyzji. Jednocześnie dzięki zastosowaniu takiego rozwiązania, w grze rzadko kiedy pojawi się silny lider wymuszający działania pozostałych graczy.

Szybka reakcja oferuje kilka wariantów rozgrywek. Możemy utrudniać je sobie poprzez dodanie większej liczby miast, możemy wprowadzić karty kryzysów, które mocno urozmaicają rozgrywkę. Faktycznie poziom trudny lub heroiczny to nie lada wyzwanie i rozgrywka zdecydowanie dla najbardziej doświadczonych graczy. Dodanie kart kryzysów znacznie komplikuje, ale i urozmaica rozgrywkę, zapewniając przy okazji regrywalność tytułowi. Pisząc o trudności, nie sposób nie wspomnieć o skalowalności gry. To, co mnie dość mocno zaskoczyło, to fakt, że przygotowanie gry i liczba kart miast nie zmieniają się w zależności od liczby graczy. Grając w dwie osoby, będziemy częściej rozgrywać swoje tury, ale będziemy mieć jedynie dwanaście kości w puli. W czterech graczy rzadziej wykonam ruch, ale pula kości wyniesie dwadzieścia cztery. To znaczna różnica, która powoduje, że w większym gronie jest łatwiej zarządzać kryzysami. Gry w dwójkę są znacznie trudniejsze, ale satysfakcja z wygranej większa.

Czas rozgrywki to około pół godziny, co pozwala sobie wyobrazić, jak mało czasu na decyzję mają gracze. Jednocześnie wskazuje on na to, że **Szybka reakcję** możemy postrzegać w kategorii fillera, aniżeli głównego danie podczas planszówkowego spotkania. Z drugiej strony gra ta generuje tyle emocji, że po partii można mieć poczucie rozegrania pełnoprawnej roz-



grywki. Warto dodać, że wykonanie gry stoi na super wysokim poziomie. Wszystkie plastikowe elementy są trwałe i czuć ich wysoką jakość.

Szybka reakcja z **Pandemica** bierze rolę graczy, karty miast, grafiki i mechanikę opartą na kooperacji. Z Fuse bierze presję czasową, kości i chęć uzyskania konkretnych wyników. Ten miks bardzo mi się podoba. Gry są dynamicz-

ne, liczba decyzji spora, a presja czasowa raczej bawi, niż przeszkadza. Pamiętajcie jednak, że nie jestem ogromnym fanem **Pandemica** i nie zależy mi na kolejnym klonie lub wariacji na jego temat. Tym, co może przeszkadzać jest podobieństwo partii do siebie. Nie odczuwamy tu wielkich zmian ani wariacji. Z tego względu **Szybka reakcja** to taka gra, którą chętnie zagram raz na jakiś czas. Mimo to polecam tym,

którzy lubią gry z presją czasu i lekką nieprzewidywalnością wynikającą z kości.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: 149,95 złotych



- ✓ świetne wykonanie,
- ✓ generuje masę emocji,
- ✓ trudna.
- ✗ rozgrywki są do siebie dość podobne,
- ✗ dziwne skalowanie.





Osadnicy: Królestwa Północy

narodziło się królestwo na północ od 51. stanu

Północ dzielnie zwiedzał: Michał „Windziarz” Szewczyk

Opisując Osadników: Królestwa Północy, muszę zacząć od tego, jaki mam stosunek do **51. Stanu** i **Osadników: Narodziny Imperium**. Dlaczego? Dlatego, że najnowsza gra Ignacego Trzewiczka i Joanny Kijanki to wypadkowa właśnie tych dwóch tytułów i ciężko opisywać nowość od Portalu, nie dokonując pewnych porównań. **51. Stan** to gra, którą bardzo cenię, jednak ani to mój klimat, ani szata graficzna. **Osadnicy: Narodziny Imperium** natomiast, to jedna z najlepszych gier tego typu na rynku. Uwielbiam w nią grać, ale ... na dwie osoby, ponieważ w więcej robi się niepotrzebnie długo.

Ignacy Trzewiczek powiedział podczas **PortalConu**, że nie da się co roku wydawać gry przełomowej, nowatorskiej, olśniewającej. Faktycznie, jak na to spojrzymy, to zawsze po super przyjętej premierze (**Robinson Crusoe**, **Osadnicy: Narodziny Imperium**, **Detektyw**) wydawnictwo wydaje mniej spektakularne gry. To bardzo zrozumiałe, w końcu projektu trzeba szlifować, testować, a to wymaga czasu. Z drugiej jednak strony, wydawnictwo o takiej renomie jak Portal nie może sobie pozwolić na brak nowości podczas **GenCon** i **Essen**. Ot i cała geneza **Osadników: Królestwa Północy**. Ignacy Trzewiczek wraz z Joanną Kijanką wzięli na warsztat swoje dwa karciane hity, przeanalizowali najmocniejsze i najsłabsze strony obu tytułów, dodali kilka nowych rozwiązań i stworzyli nowy-stary tytuł.

Po pierwsze, grę usadowili w bardziej przyjaznym settingu **Osadników**. Mamy tu różne frakcje, śliczne ilustracje i niegeneryczny świat. Roman Kucharski, który odpowiada za szatę graficzną, wykazał się nie lada umiejętnością. Grafiki na pudełku, elementach i kartach są znakomite. Na każdej możemy znaleźć jakiś humorystyczny element i samo przeglądanie ilustracji daje sporo zabawy. Po drugie, utrzymano asymetryczne frakcje znane z **Osadników**. Każdy otrzymuje zestaw kart swojego klanu i nim rozgrywa całą partię. Każdy klan rządzi się innymi prawami, akcentuje inny sposób zdobywania punktów. Co więcej, frakcje podzielone są ze względu na stopień trudności, co znacznie ułatwia wejście w rozgrywkę nowym graczom. Po trzecie, gracze ścigają się do

dwudziestu pięciu punktów jak w **51. Stanie**, a nie rozgrywają ustaloną liczbę rund jak w **Osadnikach**. To zdecydowanie dobry wybór. Gra jest znacznie szybsza i dynamiczna. Każdy punkt jest na wagę zwycięstwa, co powoduje, że podczas tury staramy się maksymalizować swoje działania. Dzięki temu łatwiej też nadzorować, co się może wydarzyć i kontrolować przebieg rozgrywki. Po czwarte, zrezygnowano ze wspólnej talii kart i rozpoczynającego każdą rundę draftu. Wolę to rozwiązanie. Draft przedłużał rozgrywkę, można było często poddawać pod wątpliwość użyteczność kart i ich synergię z kartami frakcyjnymi. Teraz każdy ma swoją talię i gra tylko na niej. Owszem, to wymusza pewien styl prowadzenia rozgrywki, bardziej krępuje graczy, ale z drugiej strony znacznie ją ułatwia i przyspiesza. Po piąte, wprowadzono specyficzny worker placement, w którym dokonujemy wyboru akcji. To bardzo ciekawy dodatek, który powoduje, że musimy mocno zaplanować to, co chcemy zrobić w danej rundzie, jak i kolejność wykonywania tych akcji. Dzięki zmiennym układom pól na planszeczce każda gra może różnić się od poprzedniej

i wymuszać trochę inną strategię. Po szóste, znacznie uproszczono działanie kart. O ile w **Osadnikach** z kartą mogliśmy robić masę różnych rzeczy, o tyle w **Królestwach Północy** karty mają jedną funkcję. Dla zaawansowanych graczy ta zmiana będzie raczej negatywna. W końcu zabawa w wykombinowanie, jak użyć danej karty to coś, co sprawia, że gra jest bardziej zaawansowana i ciekawsza. Z drugiej strony, patrząc na to, że **Królestwa Północy** wszystko upraszczają, przyspieszają i kierują do szerszej publiczności, zmiana ta jest jak najbardziej zrozumiała. Gra ma nie przytłaczać, a jednocześnie dawać różne możliwości graczom. Po siódme, aby jeszcze bardziej pokazać ideę wyścigu, w grze wprowadzono mechanizm najazdu na wyspy. Bardzo spina się to z klimatem całej gry, pozwala na pozyskanie surowców i daje kolejny poziom decyzji do podjęcia. Wysp w naszym zasięgu nie jest dużo, a są one dość atrakcyjne. Gracze muszą kombinować czy i kiedy decydować się na ich podbicie. Po ósme, **Królestwa Północy** to nie **Osadnicy: Narodziny Imperium** ani **51. Stan**. To gra oparta na tej samej mechanice głównej polegającej na wystawianiu





kart, dzięki którym zdobywamy surowce i przerabiamy je w inne surowce, a te w kolejne lub punkty zwycięstwa. W moim odczuciu łatwiej jest „ogarnąć” to, co dzieje się w **Królestwach Północy**. Szybciej wejść w grę i nie mieć problemów z jej rozumieniem, a podczas rozgrywki nie dostawać paraliżu decyzyjnego co trzy minuty. Frakcje prowadzą nas trochę za rączkę, mówiąc: „Widzisz? Tu leżą punkty. Możesz je podnieść tak lub tak.”. Z drugiej jednak strony w **Osadnikach** też tak było, ponieważ to cecha tego typu tytułów. Gra jest znacznie szybsza niż poprzedniczki, a to bardzo duży plus. Mamy tu bardzo ograniczoną interakcję. Większość

gry to bardzo przyjemny pasjans, podczas którego musimy być lepsi niż pozostali.

Osadnicy: Królestwa Północy niczym mnie nie zaskoczyły. To bardzo porządny tytuł dający satysfakcję i przyjemność z rozgrywki. Nie ma tu czegoś wybitnego lub oryginalnego, co kazałoby mi stwierdzić, że to następny super hit od Portalu. Z drugiej strony grało mi się na tyle dobrze, że z chęcią otwierałem po raz kolejny pudełko, aby sprawdzić kolejny klan lub inny sposób budowania swojego silniczka. Krótki czas rozgrywki, przejrzystość zasad i mnogość klanów do wyboru tylko do tego zachęcają. Polecam,



szczególnie jeśli odbiliście się od **Osadników: Narodziny Imperium** lub **51. Stanu, Królestwa Północy** mogą was bowiem bardzo pozytywnie zaskoczyć.

podsumowanie:

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok 90 minut
Cena: 169,95 złotych



- ✓ przejrzyste zasady,
- ✓ „wyścigowy” aspekt rozgrywki,
- ✓ duża regrywalność.
- ✗ bardzo ograniczona interakcja,
- ✗ prowadzenie graczy za rączkę.



Pandoria

klasyka na sterydach

Łodzią płynął: **Piotr „Żucho” Żuchowski**

Bernda Eisensteina, niemieckiego autora gier i twórcę wydawnictwa Iron Games, czytelnicy RT znać mogą z takich tytułów jak **Alea Iacta Est**, **Palmyra**, **Pelonponnes**, lub zaprojektowane wspólnie Ralphem Bienerem **Carthago**, którego recenzję mogliście przeczytać w 130 numerze naszego pisma. W zeszłym roku wrócił on z nowym tytułem, znów w kooperacji. Współautorem

Pandorii jest Jeffrey D. Allers, który z kolei pracował z Eisensteinem już nad **Alea Iacta Est** (recenzja odświeżonej wersji tej gry, Order of the Gilded Compass, w numerze 114), a samodzielnie stworzył np. **Jedzie pociąg z daleka** wydany przez Naszą Księgarnię. Zarówno **Carthago**, jak i **Order...** to całkiem ciekawe pozycje, a jak prezentuje się ich następca?

Na pierwszy rzut oka – naprawdę dobrze. Ilustracja zdobiąca pudełko **Pandorii** to jedna z lepszych okładek, jakie ostatnio widziałem. Fajne logo gry i przepiękna kolorystyka przyciągają wzrok i zachęcają do jak najszybszego otwarcia opakowania. W jego środku znajdziemy dużych rozmiarów planszę, sześć planszetek graczy, talię kart, sporo elementów drewnianych i jeszcze

więcej kartonowych żetonów oraz instrukcję w czterech językach. Jakość wykonania wszystkich komponentów jest całkiem przyzwoita, podobnie jak oprawa graficzna – niestety plansze, karty i żetony zilustrowano nieco słabiej niż okładkę, choć nie mogę powiedzieć, że brzydko. Po prostu to grafika z pudełka ustawiła poprzeczkę naprawdę wysoko. Ogólnie rzecz biorąc, graficznie jest nieźle, choć mogło być jeszcze lepiej. A jak z zasadami?

Przed wszystkim, pomimo bardzo klimatycznej okładki i osadzenia gry w świecie fantasy, nie spodziewajcie się za wiele klimatu w mechanice. **Pandoria** to dość „suchy” tytuł, w którym od dwóch do czterech graczy wciela się w role przywódców klasycznych fantastycznych plemion (krasnoludy, niziołki, elfy itd.), które uciekając przed inwazją goblinów odkryły krainę Pandoria i osiedliły się na niej. Choć kiedyś ze sobą walczyły, teraz żyją w pokoju, a rywalizacja została przeniesiona na poziom gospodarczy. To właściwie wszystko, czego dowiadujemy się z instrukcji o świecie gry. Mechanicznie mamy zaś do czynienia z ciekawą wariacją na temat układania kafelków na planszy i tworzenia z nich zamkniętych obszarów. Brzmi znajomo? Owszem, skojarzenia z **Carcassonne** i **Kingdomino** są jak najbardziej na miejscu, ale trzeba od razu powiedzieć, że Pandoria jest od tych tytułów dłuższa, bardziej skomplikowana i bardziej wymagająca. To raczej pozycja z gatunku gier średniozaawansowanych niż rodzinnych. Uczestnicy dobierają w niej kafelki przedstawiające różne rodzaje terenu, wykładają je na plansze i dostawiają na nią swoje pionki. Celem, podobnie jak w **Carcassonne**, jest tworzenie jak największych zamkniętych obszarów, jednak w przeciwieństwie do gry Klausa-Jurgena Wrede, u Einsensteina i Al-lera punkty zdobywa się nie za robotników znajdujących się na zamkniętych polach, a za figurki ustawione na polach sąsiadujących z ukończonym właśnie terenem. To fajny twist, zmuszający do zmiany podejścia do znanej, klasycznej mechaniki. Istnieją cztery rodzaje terenów i związanych z nimi surowców, zaś po zamknięciu obszaru gracze posiadający figurki na polach sąsiadujących z nim otrzymują surowce w zależności od

tęgo, ile symboli znajdowało się na terenie, który udało się otoczyć innymi kafelkami. Za monety możemy kupować karty, z których każda ma dwa zastosowania – może być czarem, za rzucenie którego płaci się kryształami, albo budynkiem, który kosztuje drewno. Ostatni symbol, korony, to punkty zwycięstwa, o które toczy się cała gra.



Opisując zasady **Pandorii**, kilkakrotnie wspominałem inne tytuły, z którymi kojarzy mi się jej mechanika. **Carcassonne** i **Kingdomino** to jednak nie koniec nawiązań. Główny mechanizm otaczania jednych pól przez inne przywodzi na myśl klasyczne chińskie **Go**, zaś graficzny projekt planszy – **Catan**. I choć oryginalności nie ma tu za wiele, zupełnie mi to nie przeszkadza, ponieważ **Pandoria** w udany sposób łączy elementy wszystkich wymienionych powyżej gier i tworzy naprawdę zgrabną całość. Zmagania na planszy urozmaica zagrywanie kart, które najpierw musimy kupić za monety, aby w ogóle móc wziąć je na rękę, a w zależności od efektu, jaki chcemy wykorzystać (każda karta posiada dwa – jednorazowy czar i działający cały czas budynek), za zagranie płacimy albo kryształami albo drewnem. Jest tu sporo kombinowania, szukania synergii między kartami i planszą, budowania mikro-silniczków, a przy tym podstawowa struktura rundy jest naprawdę prosta i łatwa do zapamiętania. Warto też dodać, że każda rasa w grze (jest ich pięć, co zwiększa regrywalność, ponieważ nie w każdej partii muszą brać udział te same frakcje) posiada unikalną zdolność, a dobrze napisana instrukcja prezentuje też alternatywne warianty zasad: dla początkujących oraz drużynowy. Słabych punktów dostrzegam w **Pandorii**

bardzo mało: pomijając wspomniany wcześniej brak oryginalności (w końcu czy każda nowa gra musi być odkrywczą i rewolucyjną?), największą wadą jest czas rozgrywki. Podane na pudełku dziewięćdziesiąt minut lubi się czasem wydłużyć, i to niezależnie od liczby graczy: partia dwuosobowa wcale nie trwa dużo krócej, nawet pomimo faktu, że korzysta się wówczas z mniejszej liczby kafli terenu (a grę kończy ich wyczerpanie się).

Pandoria to może nie wybitny, ale fajny i solidny „suchar”. Próżno w nim szukać innowacyjności, ale mniej lub bardziej bezpośrednie nawiązania do planszówkowych klasyków połączono w zgrabną i zaskakująco spójną całość. Za stosunkowo prostymi zasadami kryje się całkiem wymagająca rozgrywka, w której każdy zamknięty obszar może się okazać tym kluczowym dla końcowego zwycięstwa. W **Pandorii** gra się naprawdę dobrze, choć miejscami nieco za długo. Moim zdaniem do rozgrywek w mniejszym składzie osobowym mogłaby się przydać nieco bardziej kompaktowa plansza, ponieważ o ile półtora do dwóch godzin spędzonych przy stole w gronie czterech osób brzmi całkiem dobrze, o tyle przy dwóch uczestnikach niestety już niekoniecznie.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok 90 minut
Cena: ok 190 złotych



- ✓ spora regrywalność,
- ✓ proste zasady i wymagająca rozgrywka,
- ✓ znane mechaniki połączone w zgrabną całość.
- ✗ niezbyt oryginalna,
- ✗ może się nieco dłużyć.

Welcome to ★ Miasteczko marzeń ★

porównanie dodatków do *Welcome to...*

Zestawienie przygotował: **Maciej „mat_eyo” Matejko**

Welcome to... to znakomity przykład małej, ale niezwykle satysfakcjonującej gry. Jest to moja ulubiona skreślanka, która zawędrowała aż na ósme miejsce mojej listy najlepszych gier wydanych w 2018 roku. Nic więc dziwnego, że byłem bardzo ciekaw dodatków i chciałem sprawdzić je przy pierwszej sposobności. Ta nadarzyła się na planszówkowym wyjeździe, gdzie miałem okazję zapoznać się z niemal wszystkim rozszerzeniami, grając kilka partii pod rząd. Nie nazwałbym tego tekstu recenzją, ponieważ nie bardzo jest co w tym przypadku analizować, ale postaram się w kilku zdaniach przybliżyć ideę każdego dodatku, a później uszeregować je wszystkie na skali „fajności”.

Zanim zabierzemy się za konkretne dodatki, chciałbym wspomnieć o dwóch rzeczach. Jeśli nie znacie **Welcome to...**, gorąco polecam jak najszybciej zagrać, a przynajmniej rzucić okiem na moją recenzję, która ukazała się w 135 numerze **Rebel Times**. Druga sprawa to konieczność zakupu dodatków. Mimo kilkunastu partii na koncie, podstawka nadal mi się nie nudzi i usiądę do niej z przyjem-

nością. Głównie za sprawą losowych kart celów, dzięki którym każda partia, mimo podobnego ducha, jest odrobinę inna. Absolutnie nie jest więc tak, że zakup dodatków jest koniecznością, żeby długo cieszyć się grą.



Jako pierwszy poznałem dodatek **Dzień zagłady (Doomsday)**. Budujemy w nim schrony przeciawatomowe. Kilka domów na każdej ulicy ma przypisany schron (podobnie jak baseny). Kiedy wpisujemy numer takiego

domu, powtarzamy go również w schronie, co ustala jego pojemność. Na koniec gry sprawdzamy, kto ma największą pojemność schronów na każdej z trzech ulic. Takie osoby otrzymują po 10 punktów. Tyle samo zgarnia osoba, która ma najniższą sumę pojemności wszystkich schronów. Dodatek jest jakby naturalnym przedłużeniem gry, daje kolejne źródło punktów, ale w żaden sposób nie zaburza podstawowej rozgrywki.

Drugim dodatkiem było **Polowanie na pisanki (Easter Egg Hunt)**. Na niektórych domach zostały ukryte pisanki, jedna albo dwie. Naszym zadaniem jest zbieranie ich podczas numerowania. Pisanki zbieramy, wpisując cyfrę z zamkniętym „kręgiem”. Żeby zebrać dwie pisanki, musi to być duży „krąg” albo dwa małe, czyli 0, 8, 10. Pojedyncze pisanki da nam też 6 i 16. Im więcej pisanek znajdziemy, tym więcej dostaniemy punktów, aż do 32. Niestety numerowanie domków pod kątem zbierania kolorowych jajek jest strasznie upierdliwe i rozbija grę.



Następne w kolejności były **Zombie (Outbreak)**. Na początku musimy wtasować do talii trzy karty, które pokażą nam skąd nadchodzi fala zombiaków. Mogą one iść z lewej, prawej albo z obu stron na raz. Kiedy wylosujemy taką kartę, sprawdzamy czy na drodze hordy są dziury w naszej barykadzie. Barykadę budujemy w akcji stawiania płotów. Jeśli horda napotka dziurę, wdziera się do domu, a my tracimy go do końca rozgrywki. Można również wydać amunicję, żeby hordę zatrzymać. Pociski zbieramy, docierając na określone pola w akcji pośrednika nieruchomości. Ten dodatek na pewno ma największy wpływ na rozgrywkę i sprawia, że musimy skupić się na czymś innym niż tylko numerowanie domków i ogradzanie osiedli. Robi to jednak na tyle ciekawie, że ta duża ingerencja w zasady nie boli.

Po emocjonujących zombiakach przyszedł czas na ochłodę i dodatek **Święta (Christmas Lights)**. Będziemy w nim dekorować ulice, wieszając na domach choinkowe lampki. Robimy to, utrzymując niezaburzoną kolejność numerów. Na koniec gry na każdej ulicy sprawdzamy najdłuższy ciąg postępujących po sobie liczb i dostajemy tyle punktów, ile domów wchodzi w jego skład. Mamy więc dodatkowe źródło punktów, trochę trudniejsze w zdobyciu niż w **Dniu zagłady**.

Ostatnim dodatkiem, który miałem okazję poznać, było **Halloween**. Zbieramy w nim cukierki i duchy, numerując domy, na których są nadrukowane. Cukierki dają dodatkowe punkty, a duchy natychmiastowe zdolności (typu zakreśl park albo zrób bis bez utraty punktów). Trik polega na tym, że duchy i cukierki podzielone są na progi – 4,

6 i 9. Bonus możemy zgarnąć w momencie przekraczania danego progu. Jeśli więc zbierzemy sześć duchów i nie zdecydujemy się użyć zdolności, ponieważ celujemy w tę za dziewięć duchów, a ktoś nas wyprzedzi, to i tak musimy dojść do dziewięciu duchów, ale możemy wtedy odpalić słabszą zdolność. Wprowadza to dodatkową presję.

Zasadniczo niemal wszystkie dodatki mogę polecić. Dawały sporo frajdy podczas grania i odświeżały podstawkę. Wyjątkiem jest **Polowanie na pisanki**, które nakłada zbyt duże ograniczenia na graczy. Jest to chyba jedyne dodatki, do którego nie mam ochoty wrócić. Nieco lepsze jest Halloween, ponieważ daje dodatkowe źródło punktów albo bonusowe akcje, co w teorii jest bardzo ciekawe. Niestety presja wyścigu po nagrody lekko wybijała mnie z rytmu i nie bawiłem się tak dobrze, jak przy innych dodatkach.

Zombie na pewno wprowadza najwięcej zmian i będzie najlepszym wyborem, jeśli lekko znudziła was już sama idea podstawki, czyli numerowanie domków pod cele i zbieranie punktów. „Walka” z hordą zombie jest ciekawa i sprawia, że trzeba nieco inaczej podejść do rozgrywki. Jak na mój gust ta zmiana jest ciut zbyt intensywna, dlatego wyżej oceniam pozostałe dwa dodatki.

Święta są bardzo fajne. Plansze są całe w moim ulubionym, niebieskim kolorze i co ważniejsze, dostajemy alternatywne źródło punktów. Jest ono dosyć ciężkie do spełnienia, ale w przeciwieństwie do **Halloween** i **Dnia zagłady** zależne tylko od nas. Z nikim się nie ścigamy, wyłącznie nasze decyzje wpływają na to, ile punktów zgarniemy z lampek. Najlepiej jednak bawiłem się przy Dniu zagłady. Dodatkowe źródło punktów, z łatwymi zasadami, ale wprowadzające interakcję i lekką rywalizację, na podobnej zasadzie co roboty drogowe z podstawki. Cieszy też fakt, że punkty dostaje również gracz, który ma najmniejszą sumę pojemności schronów.



Felietony spoza planszy

planszowy system edukacji

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

Opowiem Wam pewną fascynującą historię. Otóż kilkanaście lat temu, jeszcze w czasach licealnych, uczestniczyłem w wymianie szkolnej z Holandią. Holenderscy uczniowie udali się do Polski, podczas gdy my przyjechaliśmy do Holandii. Wymiana jak to wymiana, wycieczki, rozmowy, dyskusje i oczywiście uczestniczenie w normalnych zajęciach lekcyjnych. Jedno to, co mnie uderzyło, to nieobecność pewnego ucznia, który pierwotnie miał brać udział w zajęciach. Nasz holenderski kolega obecny był tylko pierwszego dnia, w kolejnych zamykał się

z innymi uczniami na długie godziny w szkolnej świetlicy. Gdy zapytaliśmy skąd takie zachowanie (wspierane przez nauczycieli: zwalniali oni go nawet z niektórych lekcji), usłyszeliśmy, że nasz kolega przygotowuje się do ważnego turnieju. „Matematyczne-go?”, zapytaliśmy. „Nie, Warhammera”, padła odpowiedź.

Czym jest **Warhammer**? Chyba na łamach tego pisma nie trzeba tłumaczyć, ale na wszelki wypadek dla niewtajemniczonych wyjaśniam: to złożona, figurkowa gra bi-

tewna, w której fikcyjne armie dowodzone przez graczy toczą bitwy na stołach. W holenderskiej szkole, jak się okazało, uczeń ów za osiągnięcie dobrego wyniku w tym turnieju miał otrzymać dodatkowe punkty na świadectwie, które potem będzie brane pod uwagę przy rekrutacji na studia wyższe. Stąd nauczyciele nie tylko nie przeszkadzali mu w trenowaniu do turnieju, ale wręcz naszego kolegę wspierali w jego dążeniu.



Ktoś nie obeznany z grami bez prądu zapewne właśnie zaczął się śmiać. Szkoła, poważna sprawa, edukacja, studia, a głupi Holendrzy przyznają punkty za zabawę jakimiś figurkami! Tylko, że takie myślenie jest błędne, bowiem wspomniany już Warhammer to nie tylko zabawa, ale też przede wszystkim możliwość rozwoju: gracze, aby uczestniczyć w tej „zabawie” muszą nie tylko sprawnie posługiwać się matematyką, wykonując szybkie obliczenia, ale też rozgrywka rozwija w nich umiejętność podejmowania decyzji, analizy sytuacji, przewidywania, myślenia przyczynowo-skutkowego, a także rozwija ich modelarsko. Tak, modelarsko, bowiem figurkę każdego indywidualnego żołnierza należy wcześniej samemu skleić (nie jest to proste, figurki by były skleione poprawnie wymagają ogromnej precyzji), a następnie samemu pomalować. Holenderski system szkolny zauważa więc, że gra tego typu rozwija w uczniach szereg potrzebnych im potem w życiu codziennym umiejętności i decyduje się w nie inwestować. Jak nam zresztą później powiedziano, system edukacyjny w Holandii premiuje nie tylko tak nietypowe formy rozwoju jak wspomniane już figurkowe gry bitewne ale też na przykład zalicza punkty uczniom, którzy osiągają sukces w e-sporcie (na polskie klasy e-sportowe w szkołach musieliśmy czekać kilkanaście lat i są one wciąż traktowane jako absurdalna nowinka przez większość placówek oświatowych). Krótko pisząc, holenderskie szkolnictwo istotnie stawia na rozwój ucznia, na naukę i opanowanie nowych umiejętności. Skutek widać potem danych ekonomicznych, w których holenderski pracownik przy mniejszym nakładzie pracy osiąga o wiele lepsze wyniki, niż jego polski kolega i koleżanka.

Zresztą zostawmy już tego **Warhammera**, bo zaraz wyjdzie, że uprawiam tu darmową reklamę. Gra ta jest tylko pretekstem dla mnie do tego, aby wskazać, że podobne zalety dla rozwoju intelektualnego młodych ludzi mają rozmaite inne rozrywki, uważane przez ludzi poważnych lub państwowych urzędników za banalne, głupie i nie gwarantujące rozwoju (może w odróżnieniu od telewizji, co?). Tymczasem wiele, o ile nie większość, gier planszowych, figurkowych,

karcianych lub RPG pozytywnie wpływa na rozwój dzieci i młodzieży. Gry strategiczne pozwalają na rozwój umiejętności podejmowania decyzji, reakcji, a także taktycznego i strategicznego myślenia. Gry kooperacyjne sprawiają, iż młody człowiek uczy się ważnej umiejętności współpracy w grupie. Karcianki lub gry planszowe z wysokim stopniem losowości sprawiają, że odbiorca wykształca umiejętność działania w permanentnie zmieniającym się środowisku. I tak dalej, i tak dalej.

Czy postuluję tym samym, aby włączyć gry planszowe na wielką skalę do systemu edukacji, żeby turnieje i spotkania graczy bez prądu były zaliczane przy werbunku na studia i do liceów, tak jak olimpiady z matematyki, geografii, biologii?

Tak, to właśnie postuluję.

Zwłaszcza, że precedensy już są, konkretnie w postaci działających w wielu szkołach klasach e-sportowych. Nagle oto system edukacji zauważył, że nauka to nie tylko encyklopedyczna wiedza, wkuwanie dat i wielokrotne powtarzanie danych tak niezbędnych do życia jak budowa tchawek lub szyszek, lecz też umiejętność współpracy w grupie, programowanie, strategia, skracanie czasu reakcji, koordynacji etc. Być może więc nasi urzędnicy otworzyli oczy i umysły, i postulowane przeze mnie zmiany w polskim systemie edukacji są tuż za rogiem?

Wielkich nadziei nie mam, ale warto wierzyć. Polska szkoła wymaga gruntownej reformy i przebudowy, obecnie bowiem kształcimy młodych ludzi nie posiadających odpowiednich umiejętności, niezbędnych we współczesnym świecie. Nasza młodzież przegrywa konkurencję z kolegami z zachodu, a nawet wschodu (w którym momencie zniknęły z polskich szkół punktowane turnieje szachowe nawet nie wiem). Najwyższy czas zacząć nadganiać te różnice i nie obawiać się nowych idei i pomysłów. Bo młodzi ludzie w gry bez prądu i tak grają, warto więc docenić, a nie tłumić ich zainteresowania.



🍵 kącik japoński

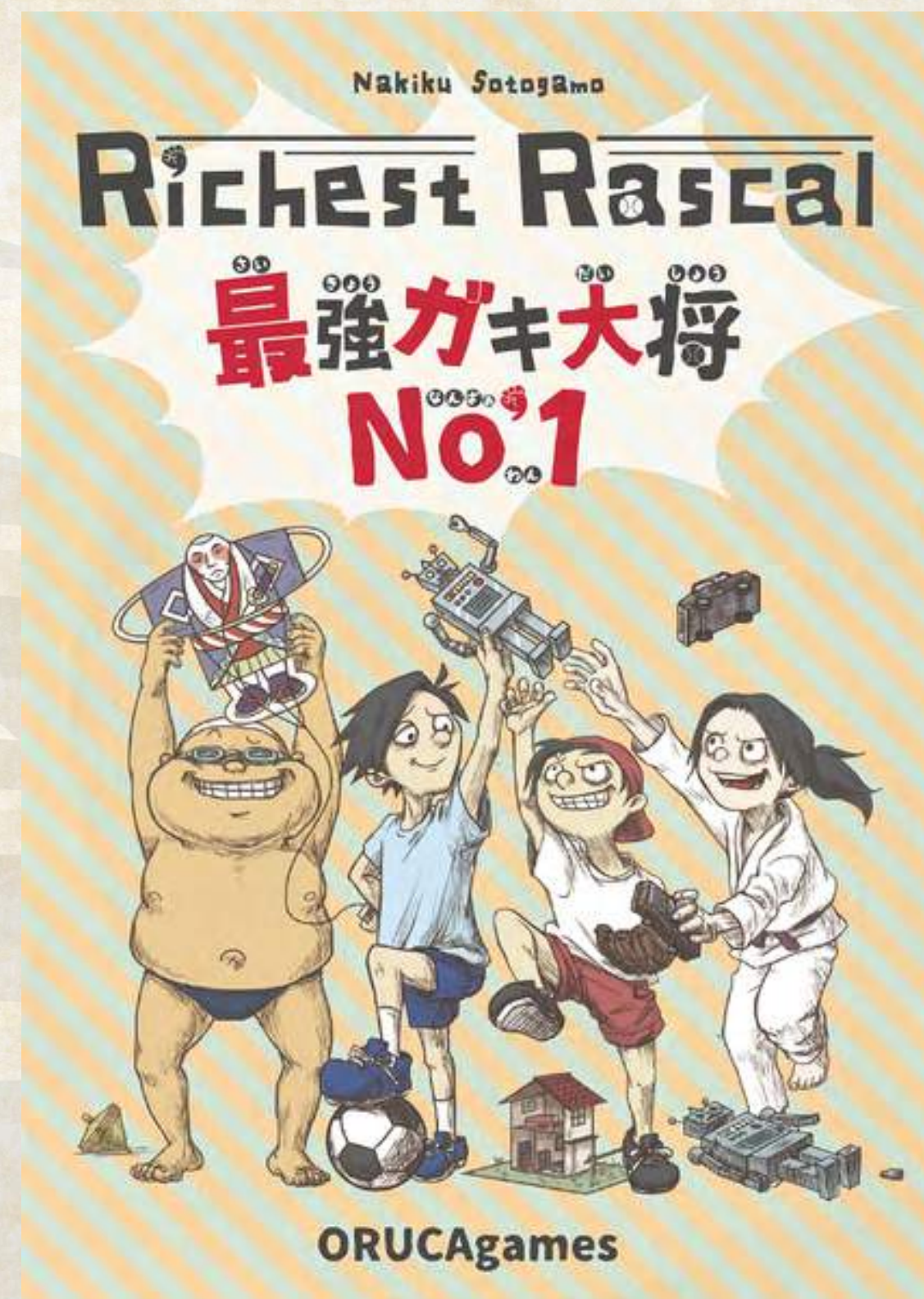
abstrakcyjne łobuzy i cyferkowe zabawki

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

ORUCAgames to jedna z niezależnych japońskich firm zrzeszonych pod marką Japon Brand. Jej wydawniczy debiut, karcianka **Richest Rascal** autorstwa Nakiku Sotogamo, ukazał się w 2017 roku, najpierw pod tytułem **Strongest Bully**. Z jaką tematyką kojarzą się te nazwy? Jak na kącik japoński przystało, musi być nietypowo, bowiem omawiana gra prezentuje zmagania dzieciaków z sąsiedztwa, podkradających sobie nawzajem zabawki i rywalizujących o tytuł największego osiedlowego zawadiaki. Zapraszamy na krótką wycieczkę po świecie bogatych łobuzów!

Pod względem wykonania i oprawy graficznej, **Richest Rascal** to typowy przedstawiciel swojej kategorii, bardzo podobny do kilku innych karcianek opisywanych w ramach niniejszego cyklu. Cała gra to zaledwie czterdzieści trzy karty i cztery wersje językowe instrukcji zamknięte w kieszonkowych rozmiarów pudełku. Do jakości komponentów nie można mieć większych zastrzeżeń, karty prezentują się całkiem solidnie, opakowanie również. Wszystko jest po prostu porządnie wyprodukowane, jednak ilustracje nie wzbudzają już we mnie tak pozytywnych emocji. Specyficzna kreska japońskiego komiksu to jedno, drugie to layout kart: mało atrakcyjny, z dużymi białymi marginesami wymuszającymi niewielki rozmiar ilustracji. Same grafiki też są raczej proste i niestety trudno nazwać je atrakcyjnymi. Jak na łatwą, szybką i wesołą grę o łobuzujących dzieciakach jest tu też zbyt szaro, ponuro i po prostu nieciekawie.

Czy pomimo niezbyt zachęcającej warstwy wizualnej **Richest Rascal** spełnia swoje zadanie od strony mechanicznej? Spodziewać się tu należy szybkiego, imprezowego fillera,





co zdaje się potwierdzać podany na pudełku średni czas rozgrywki: dwadzieścia minut. Szybko i prosto zdecydowanie jest. Gra, w zależności od liczby uczestników, trwa osiem lub dziewięć rund i opiera się na banalnym patencie. Pierwszy gracz zagrywa odkrytą kartę w jednym z sześciu typów reprezentujących różne rodzaje zabawek i o wartości od 1 do 6. Pozostali uczestnicy zagrywają swoje karty zakryte. Suma ich punktów będzie do wzięcia w danej rundzie, ale tylko przez dwie osoby – aktualnego pierwszego gracza, czyli tytułowego „bogatego łobuza” oraz jego „najlepszego przyjaciela”, który wyłaniany jest według bardzo konkretnego schematu: najpierw osoba, która zagrała kartę tej samej wartości co pierwszy gracz, potem osoba z kartą rodzica (specjalna karta o wartości 0, obecna w talii tylko w dwóch kopiach), ostatecznie zaś osoba, która zagrała kartę w tym samym kolorze, co pierwszy gracz, ale niższą niż on. W ramach tak wyłonionej pary należy podzielić dostępne karty na kupki i zdecydować, kto weźmie którą. Jeśli karty rozdziela przyjaciel, łobuz wybiera swoją kupkę, jeśli zaś to on zdecyduje się dokonać podziału, proponuje jedną z kupek przyjacielowi. Ten może ją przyjąć lub odrzucić – w tym drugim przypadku wszystkie karty zostają na stole i zwiększają pulę na kolejną rundę. Na koniec gry podliczamy punkty, sumując wartości najwyższych zebranych kart z każdego koloru.

Jak widać, mechanika **Richest Rascal** faktycznie należy do bardzo prostych. Niewątpliwie jest to zaleta, niestety jedna z niewielu. Mocno drażni mnie powtarzalność kolejnych rund i dość ograniczona liczba wyborów. Wydaje się, że tak naprawdę gracze nie mają tu wpływu na wiele rzeczy, oczywiście z wyjątkiem fazy rozdzielania zagranych w danej rundzie kart. Tutaj jednak też sposób wyboru „najlepszego przyjaciela” jest dość rygorystycznie określony. Muszę przyznać, że nie znajduję w tej grze nic szczególnie emocjonującego lub zabawnego, co sprawiłoby, że będzie ona dobrą imprezówką. Z drugiej strony tak proste mechanizmy nie oferują za wiele bardziej zaawansowanym graczom. Właściwie jedyny naprawdę fajny mechaniczny motyw to specjalna zasada odnosząca się do sytuacji, w której w jednej rundzie wszyscy zegrali karty tej samej wartości. Dopóki sytuacja się nie powtórzy, zmianie ulegają warunki zwycięstwa – bowiem do końcowej punktacji liczą się wówczas najniższe, a nie najwyższe karty każdego z graczy.

Po ciekawym, w bardzo oryginalny sposób wykorzystującym znane mechaniki **Hell-tokenie**, o którym mogliście przeczytać więcej w poprzednim kąciku japońskim, **Richest Rascal** jest niestety potężnym rozczarowaniem. To nieźle wykonana, ale dość nudna mała karcianka, znacznie bardziej abstrakcyjna niż klimatyczna. Naprawdę trzeba się tu wysilić, żeby w zagrywaniu ko-

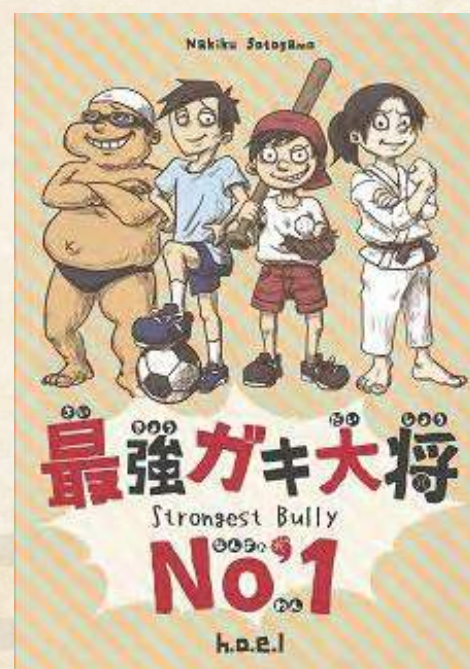
lejnych kart z cyferkami i ciułaniu punktów dostrzec jakiekolwiek nawiązania do tytułu lub opisanego w instrukcji tła fabularnego. Wojna okolicznych dzieciaków, podbieranie sobie co bardziej wartościowych zabawek i stopniowe awanse w hierarchii miejscowych łobuzów? Pomysł ciekawy, niestety tym razem jego realizacja zawiodła.

podsumowanie:

Liczba graczy: 3–4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: 20 minut



kącik gier rodzinnych

Sushi go Party!

dokładka!

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

Zapraszam cię drogi czytelniku na krótką podróż w czasie. W jakże już odległym 113 numerze **Rebel Times** z lutego 2017 roku pojawiła się moja recenzja **Sushi Go!**, która w żadnym razie nie uległa dezaktualizacji. A że **Sushi Go Party!** to, technicznie rzecz biorąc, niemal dokładnie to samo plus dodatki, zapoznanie się z tamtym tekstem nakreśli kontekst i punkt wyjścia dla poniższego tekstu.

W telegraficznym skrócie. **Sushi Go!** to kawałek prostej acz wyśmienitej karcianki na piętnaście do dwudziestu minut, w którą spokojnie może zagrać większa grupa ludzi. Wybieramy sobie karty, które chcemy, resztę oddajemy osobie po lewej, zbieramy różnokolorowe i różnie punktujące zestawy, liczymy punkty, wygrywamy lub rozpaczamy. **Sushi Go Party!** to jej naturalne rozwinięcie.

Nic bardziej nie ciesz braci planszówkowej jak „więcej”. Więcej kart, więcej możliwości, więcej ilustracji, więcej sposobów punktacji, więcej zabawy. A jeśli efekt „więcej” uda się uzyskać bez zbędnego komplikowania znanych już przez wszystkich zasad, szczęściu i radości nie ma końca. **Sushi Go Party!** pod tym względem dostarcza go w najlepszym stylu. Znudziły ci się zdolności z podstawowej wersji gry? W tym pudełku znajdziesz maszynkę do robienia regrywalności i różnorodności.





Talię kart, którą będziemy prowadzić rozgrywkę konstruuje się na samym początku według bardzo prostego przepisu. Otwieramy będące jednocześnie torem punktacji menu i zaczynamy. Na początek zawsze i bez wyjątku lecą Nigiri, ale potem dobieramy sobie jakieś rolki spośród tych dostępnych w pudełku. Potem jakieś przystawki, jakieś dodatki i coś na deser. Bum, właśnie stworzyliśmy niemal niepowtarzalną talię do Sushi Go!, którą będzie grało się inaczej niż każdą inną. Czasem zmiany będą niewielkie, czasem diametralnie różne. Nadal udało się jednak autorowi zachować swoją kreatywność w wymyślaniu zasad bez konieczności ich utrudniania.

Innymi słowy. Jeśli lubisz **Sushi Go!**, ale trochę już ci się zgrało, **Sushi Go Party!** wydaje się być obowiązkowym zakupem. Robi dokładnie to samo co pierwowzór (a nawet go w sobie zawiera), tyle tylko że lepiej i wystarczy na dłużej. Jedyne problemy, na które natrafiłem w trakcie rozgrywek, były co najwyżej techniczne i już do nich przechodzę.

Wspominałem wcześniej o torze punktacji. Nie przebiegając w słowach: jest bez sensu. Każdy z graczy dostaje do przesuwania się po nim drewnianą buteleczkę sosu sojowego, która jest dosyć chybota i lubi się przewracać. A poszczególne pola na torze są małe i nieprzystosowane do stawiania na nich większej liczby znaczników. Tak więc podczas rozgrywki celujecie w różne wyniki albo użycie kartki papieru. A skoro już przy papierze jesteśmy, tutaj też coś się zmieniło od czasów podstawki, ponieważ w moim egzemplarzu część kart zaczęła już powoli wykazywać ślady zużycia, jakich dość mocno zgrana podstawka jeszcze się nie



dorobiła. Irytujące. Tak dobra gra powinna być pozbawiona tak trywialnych błędów.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok 20 minut
Cena: 89,95 złotych



- ✓ co najmniej tak samo dobre jak Sushi Go!,
- ✓ dodatkowe karty wprowadzają powiew świeżości i zwiększają regrywalność.
- ✗ trochę dłuższy niż w przypadku pierwowzoru czas rozkładania i składania gry,
- ✗ drobne, techniczne niedoróbki.

kącik gier historycznych



Trwają prace nad Ostrołęką 16 lutego 1807 (GMT Games)

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

Ostrołęka 16 lutego 1807 to kolejna gra w systemie poświęconym epoce napoleońskiej i powstaniu listopadowemu, oparta na zasadach Ostrołęki 26 maja 1831 wydawnictwa Erica. Jest ona szykowana do wydania na przełomie września i października tego roku, jako rozszerzenie Ostrołęki 26 maja 1831. Gra będzie wykorzystywać planszę tej ostatniej, a także żetony pomocnicze i zasady systemowe (wraz z tabelami). Trwają ostatnie prace nad grą, stąd jako autor chciałem się podzielić z wami wrażeniami z testów i z samego tworzenia gry.

Po raz pierwszy gra ujrzała światło dzienne we wrześniu 2014 roku, kiedy to przeprowadzałem prezentację jej pierwszego prototypu na IX Polach Chwały (wówczas nosiła tytuł **Ostrołęka 1807**). Było to jeszcze przed wydaniem **Ostrołęki 26 maja 1831**, które nastąpiło rok później. Od tamtego czasu gra sporo się zmieniła. Głęboką i długą ewolucję przeszedł zwłaszcza pierwszy scenariusz ukazujący początkową fazę bitwy. Pojawił się scenariusz trzeci, poświęcony końcowej fazie walk na wschodnim brzegu Narwi, istniejący początkowo tylko w zarysie. Również drugi scenariusz uległ istotnej przemianie. Po wydaniu **Ostrołęki 26 maja 1831** w 2015

roku skupiliśmy się na bitwie z 1807 roku. W międzyczasie pojawiły się jeszcze Igranie 1831, które powstały stosunkowo szybko i udało się je wydać rok temu. Patrząc, ile czasu na nią poświęciliśmy i jak intensywnie w pewnych okresach była testowana, **Ostrołęka 16 lutego 1807** to z pewnością jedna z najczęściej testowanych gier wojennych wydanych w Polsce. Niestety, przypadłością wielu autorów i wydawców jest dziś to, że mało czasu poświęcają na testy i praktyczne sprawdzenie mechaniki swoich gier. Mam nadzieję, że nasza gra będzie się pod tym względem wyróżniać.

Co skłoniło mnie do zajęcia się bitwą pod Ostrołęką z 1807 roku? Bardzo ciekawa od początku wydawała się sytuacja operacyjna wokół tej bitwy, a dokładniej możliwość jej połączenia z działaniami na poziomie taktycznym. Stąd niemal od razu pojawił się pomysł, aby stworzyć scenariusz, który dawałby obu stronom możliwość podjęcia strategicznych decyzji co do podziału sił na dwa zgrupowania i stoczenia dwóch równoległych, powiązanych ze sobą bitew, na obu brzegach Narwi, w wybranej przez siebie konfiguracji. Z czasem zauważyłem, że scenariusz ten stwarza niesamowite wręcz możliwości, jeśli chodzi o różnorodność sposobu rozegrania bitwy. Później pojawił się pomysł na uwzględnienie rosyjskiej 6 Dywizji generała Siedmioradzkiego, która w ostatniej chwili została skierowana na północ i nie wzięła udziału w operacji, co zniweczyło plan ofensywny generała Essena. Początkowo alternatywą dla powyższego scenariusza był scenariusz pierwszy – ściśle historyczny. Tutaj, podobnie jak to nie raz bywa w grach, sytuacja rozwijała się w z góry określony sposób. Uzupelnienia wchodziły w określonych etapach, w dokładnie wyznaczonych miejscach na planszy. Obie strony mniej więcej wiedziały co mają robić i ogólnie akcja toczyła się zgodnie z historycznym przebiegiem bitwy. Z czasem zauważyłem, że pewne fragmenty rozgrywki są mało atrakcyjne dla graczy. Nie do końca dało się też odtworzyć całość batalii. Dotyczyło to zwłaszcza porannych walk toczonych przez Francuzów w obronie Ostrołęki. Masa Rosjan łatwo ich przytłaczała, więc o działaniach ofensywnych Francuzów na przedpolu nie mogło być mowy. Jedynym sensownym wyjściem z punktu widzenia gracza francuskiego było zamknięcie się od razu w Ostrołęce i obrona miasta do czasu nadejścia posiłków. Rosjanom pozostawało szturmowanie zabudowań. Problem był także z dalszą częścią bitwy. Zazwyczaj Rosjanie usadowiali się wokół przeprawy, tak że posiłki francuskie nadciągające w trakcie bitwy miały znaczne problemy by przejść na drugą stronę rzeki, a czasem było to wręcz niemożliwe. Z punktu widzenia gracza rosyjskiego w trakcie rozgrywki takie działanie należy ocenić jako słuszne, wręcz optymalne. Historycznie wyglądało to zupełnie inaczej

i najczęściej ten historyczny przebieg wydarzeń był bardzo ciężki do powtórzenia. Jeśli autor dochodzi do takich wniosków, że czegoś co miało miejsce w historii praktycznie nie da się odtworzyć w grze, oznacza to, iż należy spróbować coś zmienić. Tak też stało się ze scenariuszem pierwszym.

Z czasem doszedłem do wniosku, że warto skupić się tylko na samym początku bitwy, który pod wieloma względami znacznie odbiegał od jej dalszej części. Znający **Ostrołękę 26 maja 1831** zauważą zapewne, że jest to dość uniwersalny sposób radzenia sobie z problemami, który stosuję. Dla początku batalii charakterystyczne były ofensywne działania bardzo nielicznych oddziałów francuskich wobec znacznie przeważających Rosjan. Ci ostatni nacierali bardzo niemrawo. Na pewno miała na to wpływ ogólna sytuacja: brak rozpoznania sił przeciwnika, problemy z widocznością (poranna mgła), trudności wynikające z pory roku (mroźna zima), problemy z koordynacją działań i dowodzeniem na poziomie operacyjnym. Nie sposób tego dobrze oddać za pomocą standardowych rozwiązań, gdzie gracz z góry wszystko widzi i wie czego się spodziewać, może też dużo sprawniej kierować swoimi oddziałami niż było to udziałem rosyjskich dowódców tamtej epoki. Ostatecznie, również z powodów grywalnościowych, zdecydowałem się na wprowadzenie losowych aktywacji, co jest ukłonem w stronę graczy lubiących tę mechanikę w grach wojennych. Pozwoliło to zaktywizować Francuzów, a Rosjan uczyniło bardziej ospałymi niż zwykle. Takimi, jakimi byli w rzeczywistości, przynajmniej na początku bitwy. Sam scenariusz został skrócony o więcej niż połowę. Miało to także związek z dość licznymi opiniami graczy, aby robić krótkie scenariusze, ponieważ w obecnych realiach życiowych (praca, rodzina...) brakuje im czasu na rozgrywanie tych dłuższych.

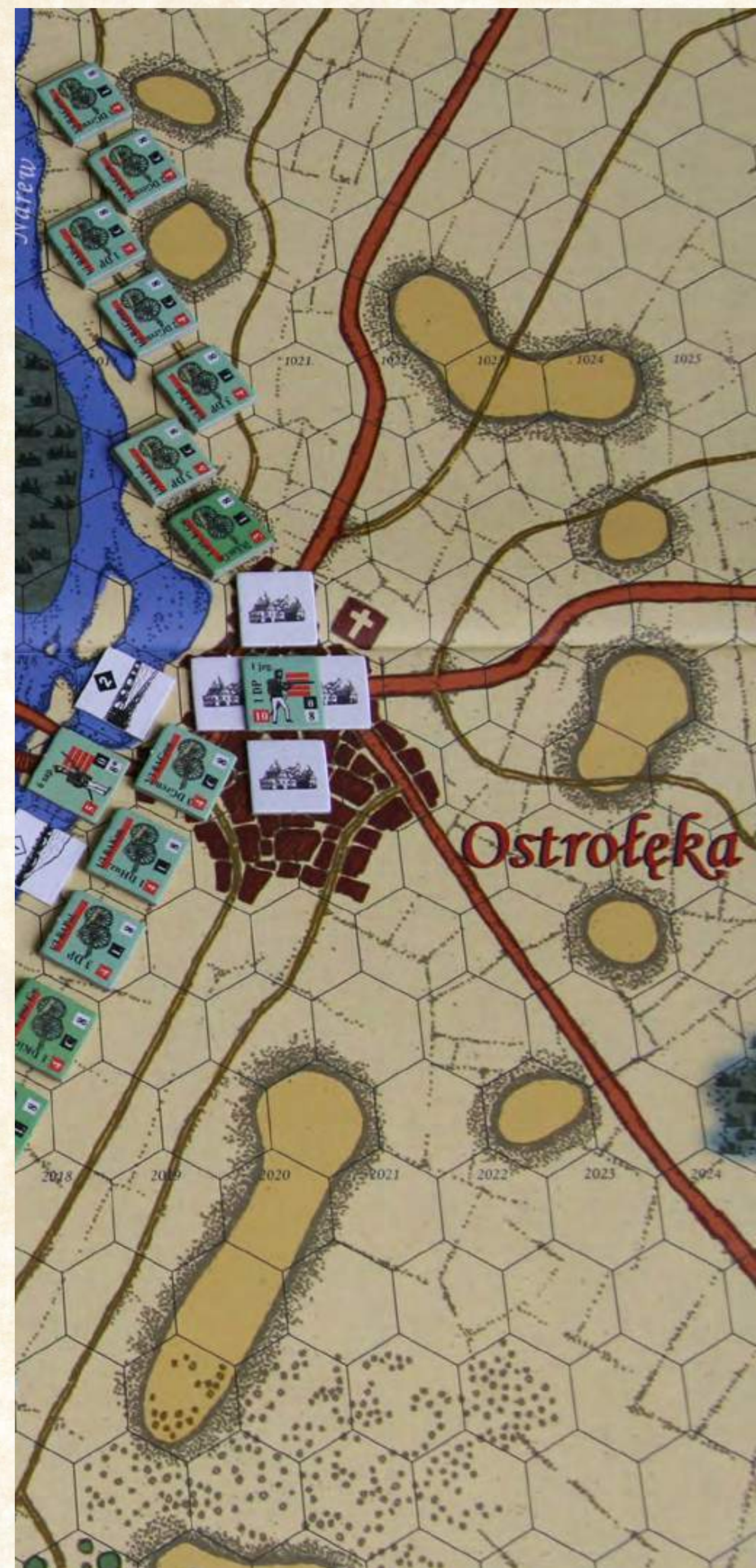
Na tym jednak nie skończyły się dylematy z pierwszym scenariuszem. Główny problem, jaki się tu zrodził, wiązał się z tym, że w scenariuszu tym występuje bardzo duża dysproporcja sił. Wiele razy miałem okazję przyglądać się, jak radzą sobie z tym inni autorzy. Najczęściej w takich sytuacjach

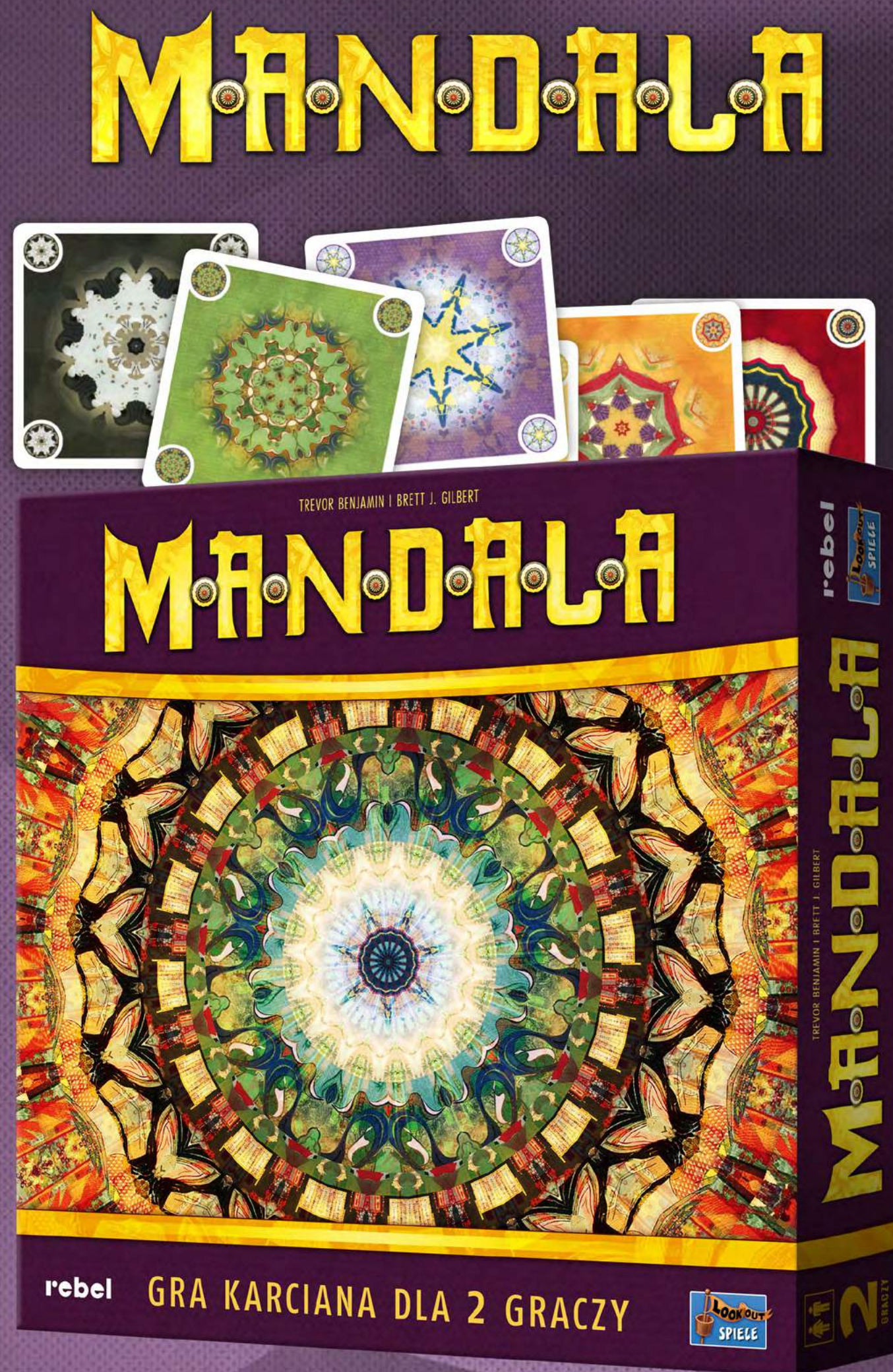
ordynarnie manipuluje się składem bądź liczebnością wojsk. Są oczywiście subtelniejsze rozwiązania. W naszym przypadku stosunkowo niewielka liczba danych na temat bitwy dawała dużą swobodę przy konstruowaniu tego scenariusza. Jednak jak to często bywa przy aktywacjach, łatwo przedobrzyć w jedną bądź w drugą stronę. Należy się starać, żeby rozgrywka była satysfakcjonująca dla obu stron. I, co jest przy tej mechanice najtrudniejsze, żeby nie była zbyt losowa... Po dłuższym testowaniu i kilkukrotnych poważnych zmianach, udało się w końcu osiągnąć zadowalający efekt.

Wreszcie scenariusz trzeci, który wydawał się najprostszy do zrobienia. Końcowa faza bitwy. Frontalne starcie między większością sił francuskiego V Korpusu pod dowództwem generała Savary a głównymi siłami korpusu generała Essena. Zanim Francuzi zgromadzili się pod Ostrołęką i rozwinęli wszystkie siły, było już dawno po południu. Źródła podają różne godziny i nie bardzo da się te dane zweryfikować, aby ustalić jedną, obiektywną wersję. Zazwyczaj przyjmuje się, że od chwili, gdy walka rozgorzała do zmroku (kiedy zazwyczaj kończono walkę) zostało około dwóch godzin, może nawet mniej. Tyle czasu wystarczyło Francuzom, aby rozbić rosyjskie zgrupowanie, ale klęska carskich żołnierzy nie była ciężka. Pod osłoną nocy zdążyli się wycofać i odejść na wschód, ścigani początkowo przez Francuzów, co nie trwało jednak długo.

Przy tworzeniu scenariusza dość szybko okazało się, że Francuzi przeważają nad przeciwnikiem, i to znacznie. Wiązało się to także z wyborem celów dla obu stron i co za tym idzie warunków zwycięstwa. Kilkakrotnie zadawałem sobie pytanie, co chciał tego dnia osiągnąć generał Essen, pozostając pod Ostrołęką wobec przeważającego przeciwnika, w sytuacji gdy nie udało się zdobyć miasta. Wielokrotnie pojawiały się też dylematy związane z oceną jakościową oddziałów obu stron. Najciekawsza moja obserwacja związana z doborem współczynników wiąże się z morale rosyjskiej piechoty. W ataku mają oni w tej grze niższe morale niż w obronie (z pewnymi wyjątkami, jak tyralierzy). Niby drobna rzecz, ale w sposób pośredni wspa-

niale oddająca ówczesne uwarunkowania. Przyglądałem się wiele razy grze testerów, jak i swojej, gdy przypadła mi armia rosyjska. Wiele razy słabsze morale w ataku było tym czynnikiem, który zniechęcał Rosjan do działań ofensywnych. Pośrednio wymuszał więc bierność i defensywę. Nikt wprost ich do tego nie zmuszał, ale sami gracze (w tym ja także) w wielu sytuacjach uznawali, że jest to lepsze rozwiązanie niż atak. Dzięki temu prostemu chwytowi udało się oddać to, co jest najbardziej charakterystyczne dla armii rosyjskiej tego okresu, która często bezpośrednio aż tak nie odstawała od przeciwnika, natomiast brak inicjatywy, bierność, zwłaszcza na niższych szczeblach dowodzenia, dawał Francuzom dodatkową przewagę. Ten stan rzeczy wynikał głównie z uwarunkowań społecznych i politycznych ówczesnej Rosji. W tym scenariuszu, inaczej niż w opisywanym wcześniej scenariuszu pierwszym, powyższe rozwiązanie wystarczyło. Nie musiałem się uciekać do losowych aktywacji ani innych „cudownych” środków. To oczywiście nie wszystkie ciekawostki i dylematy, jakie pojawiały się w trakcie prac nad grą. We wrześniu tego roku minie pięć lat odkąd gra została zaprezentowana po raz pierwszy. Myślę, że dobrze wykorzystaliśmy ten czas, mimo że po drodze pojawiały się inne projekty. Gra przeszła próbę ogniową w postaci testów z udziałem wielu graczy, także na licznych konwentach, jak żadna inna polska gra wojenna w ciągu ostatnich lat. Sądzę, że ma szansę stać się równie dobrym tytułem, a nawet lepszym niż **Ostrołęka 26 maja 1831**. Mam nadzieję, że gracze będą mogli to ocenić na jesieni. Premiera gry planowana jest na XIV edycji konwentu **Pola Chwały**, odbywającego się w dniach 27-29 września 2019 roku w Niepołomicach, na który już dziś serdecznie zapraszam.





stwórz wielobarwny
wzór i wygraj!

rebel
i wszystko gra

rebel times