

temat numeru: **WSIAŚĆ DO POCIĄGU: KOLEKCJA MAP 6.5 - POLSKA**

rebel times

październik 2019

nowości i wiadomości ze świata gier planszowych

numer 145

Wsiąść do Pociągu: Kolekcja Map 6.5 - Polska

Polacy nie gęsi i swoją mapę do Wsiąść do Pociągu mają

co w środku?

**Mroczny Zamek . Pojedynek Superbohaterów DC . Wyprawa do El Dorado .
Rajas of Ganges . Reef . Mandala i wiele więcej.**

przeżyj w najniebezpieczniejszej strefie świata

ZONA

Sekret Czarnobyla



rebel
i wszystko gra

od redakcji

Dwadzieścia trzy lata temu, w 1996 roku ubiegłego wieku (jak to brzmi!), odkryłem gry fabularne. Miałem wtedy trzynaście lat i wracałem ze starszym kumplem z piłki nożnej. Siedliśmy sobie pod blokiem i zaczęliśmy gadać. Wtedy na stołach planszówkowych, przynajmniej naszych, królowała Magia i Miecz, Magiczny Miecz, Odkrywczy Nowych Światów, Wampir i wojenne gry Dragona. Kumpel zapytał się mnie czy nie chciałbym zagrać w grę fabularną. Cóż to takiego, zapytałem, a on zaczął mi opowiadać coś o tworzeniu postaci, która może robić co chce, że jedna osoba coś opowiada, a inne w tym uczestniczą. I na to wszystko pozwala plansza, pytałem dalej, a on na to, że nie ma żadnej planszy, a wszystko się toczy w wyobraźni. Kompletnie nic z tego nie rozumiałem, ale zgodziłem się i dwa dni później dotarłem na pierwszą sesję w bardzo specyficzną grę.

Tą grą był Zew Cthulhu, ten z okiem Wielkiego Przedwiecznego na okładce od legendarnego wydawnictwa Mag. Niewiele już dzisiaj pamiętam z fabuły, było coś o egipskim grobowcu, węzłach wyskakujących z glinianych wazonów i strzelaniu z obrzyna do czegoś plugawego. Pamiętam jednak emocje, które mi towarzyszyły i uczucie, że odkryłem coś, co całkowicie odmieni moje życie. Dzisiaj, wiele lat później, nadal siedzę w grach fabularnych i ciągle czerpie z nich przyjemność.

Tym bardziej cieszy mnie, że rok 2019 to czas odrodzenia się gier fabularnych w Polsce. Wydawnictwo Rebel, Black Monk, Copernicus Corporation - trzy duże i renomowane firmy - wydają trzy klasyki, które zawładnęły wyobraźnią przynajmniej dwóch pokoleń graczy. A to dopiero początek, ponieważ erpegowo rok 2020 zapowiada się jeszcze lepiej!

Do zobaczenia za miesiąc!

spis treści

4 _____ nowości&aktualności

6 _____ temat numeru: **Wsiąść do Pociągu: Kolekcja Map 6.5 - Polska**



9 _____ **Mroczny Zamek**

12 _____ **Pojedynek Superbohaterów DC: Deck Building Game**

14 _____ **Wyprawa do El Dorado**

16 _____ **Rajas of Ganges**

19 _____ kącik japoński

21 _____ kącik początkujących graczy: **Reef**

23 _____ kącik gier rodzinnych: **Mandala**

25 _____ Krótki przegląd zapowiedzi Essen 2019

28 _____ kącik gier historycznych: **Ukraine '43**

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego: Michał „Windziarz” Szewczyk

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik

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

Współpraca: Michał Misztal, Monika Wasilonek

Grafika i skład: Łukasz S. Kowal

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

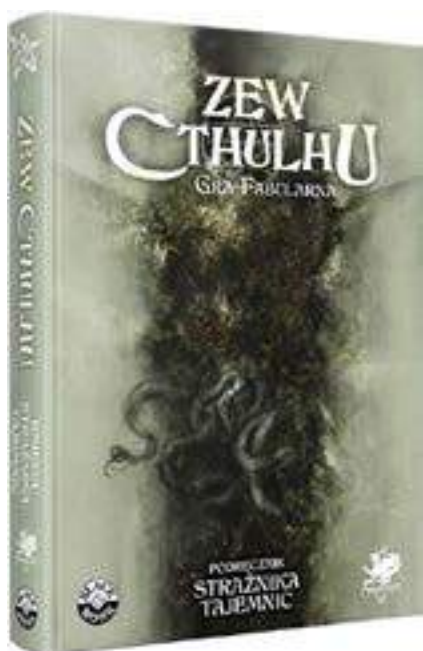
www.rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

rebel

nowości & aktualności



Zew Cthulhu: Podręcznik Strażnika Tajemnic

Jak zapowiada wydawnictwo Black Monk Games już w październiku będziemy mogli zanurzyć się w niepokojącym i bluźnierczym świecie mitów H.P. Lovecrafta, zebrać drużynę Badaczy Tajemnic i opowiedzieć im przerażającą historię. Zew Cthulhu to kultowa gra fabularna, pełna tajemnic i grozy. Jeden z graczy wciela się w rolę Strażnika Tajemnic, narratora opowiadającego historię, a reszta uczestników gry to Badacze Tajemnic, rozwiązujący zagadki bohaterowie. Gracze, ścigając się z czasem, próbują powstrzymać mroczne siły przed zniszczeniem naszego świata.

Dlaczego powinniście sięgnąć Zew Cthulhu? To kultowy system RPG, znany i ceniony w Polsce od lat. Zagłębia się on w fascynującą wizję H.P. Lovecrafta, jednego z najbardziej nowatorskich pisarzy grozy XX wieku. Jest to doskonały wybór, jeśli lubicie kon-

wencje grozy i opowieści detektywistyczne. Prosta mechanika oparta na k100 może być prostym i intuicyjnym wprowadzeniem w świat gier fabularnych.



Dobble Harry Potter

Również w październiku na sklepowe półki trafi Dobble Harry Potter, jedna z najbardziej wyczekiwanych gier tego roku. Łączy ona kultowy świat magii i czarodziejstwa wraz z jedną z najpopularniejszych gier rodzinnych w Polsce. Gracze próbują dostrzec między dwiema kartami parę identycznych symboli; ten który znajdzie je pierwszy zdobywa punkt. W tej wersji Dobble znajdziecie stylizowane wizerunki z kultowego świata wykreowanego przez J.K. Rowling: Harry'ego Pottera, Hermionę Granger, Rona Weasleya, a także różdżki, stworzenia, herby Hogwartu i wiele innych. Czy dacie radę odnaleźć je wszystkie?

Wyprawa do El Dorado

Pod koniec września, wraz z Naszą Księgarnią, zorganizujecie ekspedycję i udacie

się w podróż przez dżunglę. Będziecie potrzebowali doświadczonych przewodników i odpowiedniego sprzętu. Zatrudnisz zwiadowcę czy skorzystasz z pomocy tubylców? Wybierzesz podróż statkiem czy wynajmiesz samolot? Bądź szybszy od rywali! Każda rozgrywka wymaga przyjęcia innej strategii.

Wyprawa do Eldorado to najlepsza gra Reiner Knizia od ponad dziesięciu lat, która została nominowana do prestiżowej nagrody Spiel des Jahres.

Więcej o grze możecie przeczytać w tym numerze Rebel Timesa.



Dungeons & Dragons: Karty czarów

Karty czarów do piątej edycji D&D® to nieoceniona pomoc zarówno dla graczy, jak i Mistrza Podziemi. Intuicyjnie, szybko i skutecznie wykorzystaj kartę odpowiedniego zaklęcia lub mocy bojowej albo rasy zamiast poszukiwać odpowiedzi dotyczącej zasięgu, obrażeń, czy też komponentów pośród wielu stron Podręcznika Gracza.

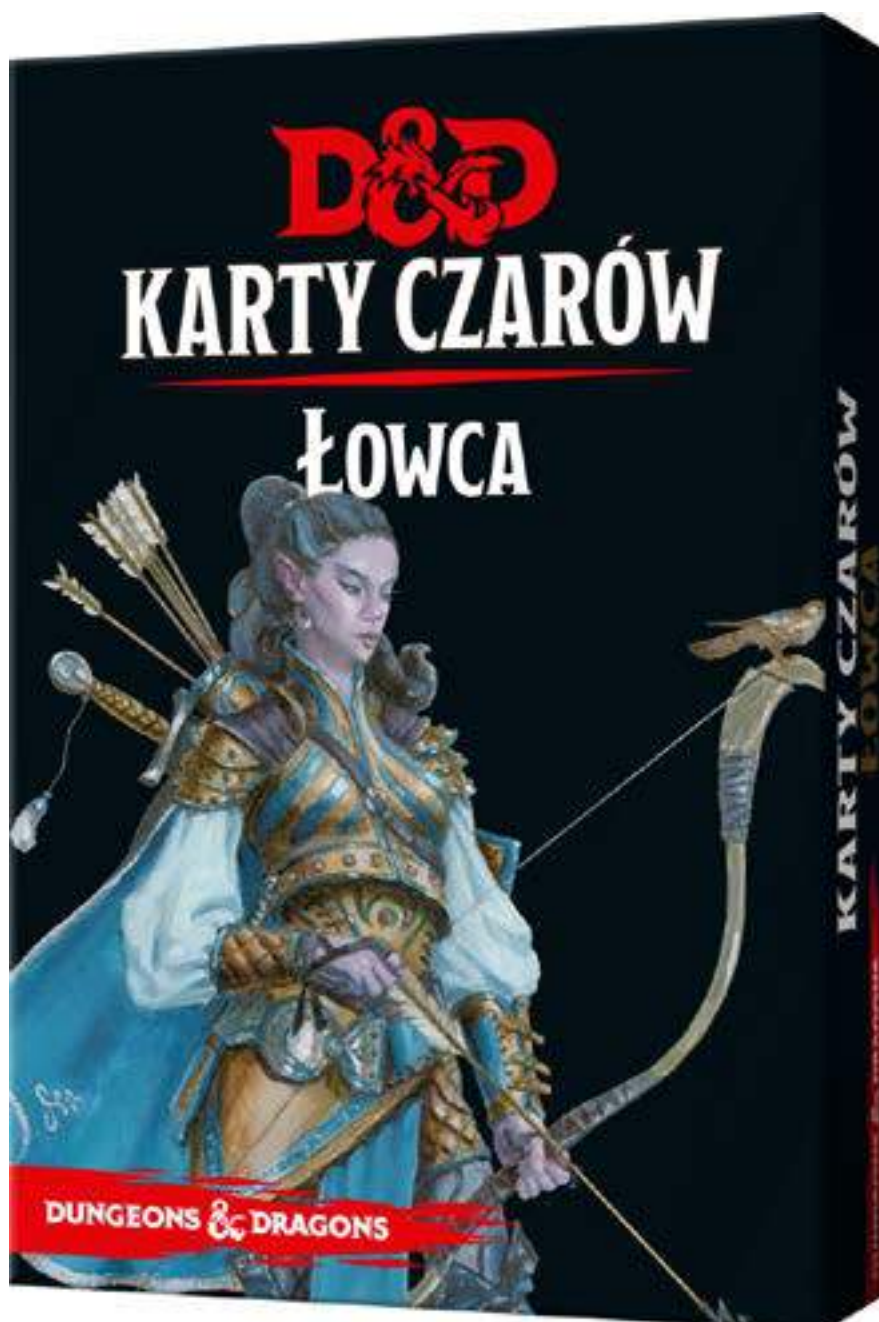
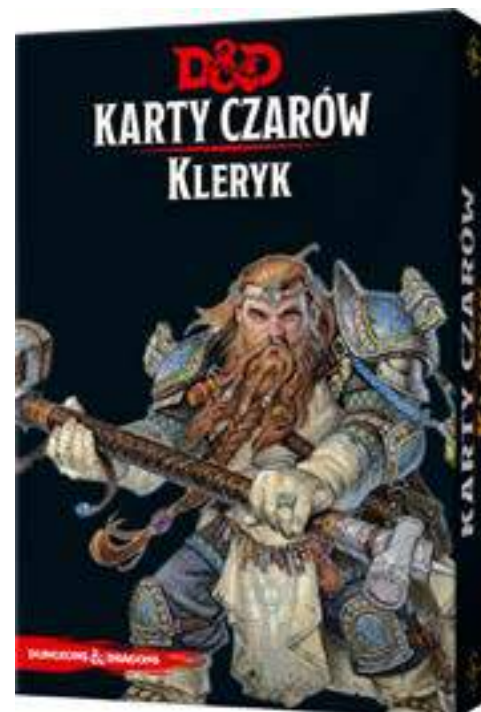
Zestawy Wtajemniczenia, Kleryka, Mocy bojowych i rasy, Druida, Barda, Łowcy i Paladyna ułatwią życie każdemu magowi, zaklinaczowi i czarownikowi. Dzięki nim możliwy jest szybki dostęp do zaklęć, którymi postać umie się posługiwać. Nie ma już potrzeby wkładania, nie wiadomo ilu zakładek do PG. Wystarczy tylko ułożyć przed sobą lub trzymać w ręku cały swój arsenał zaklęć.

Karty te zawierają:

- nazwy zaklęć i ich efekty;
- opisy mechaniczne zaklęć;
- skalowanie zaklęć, a także, w jaki sposób ulepszają się z czasem;
- rewers informujący, do jakiego kręgu należy dane zaklęcie.

Karty zostały wykonane z myślą o długim użytkowaniu, dlatego każda z nich została zalaminowana, co także umożliwia nanoszenie na nie notatek za pomocą ścieralnych markerów.

Premiera Kart Czarów już w październiku.



Alan R. Moon

WSIAŚĆ DO POCIĄGU

POLSKA

temat numeru

Wsiąść do Pociągu: Kolekcja Map 6.5 - Polska

Koleją jeździł: Michał „Windziarz” Szewczyk

**Polacy nie gęsi i swoją mapę
do Wsiąść do Pociągu mają**

To ewenement na skalę światową. W serii Wsiąść do Pociągu pojawiła się specjalnie przygotowana mapa Polski. Oznaczona dość nietypowo, ponieważ liczbą 6 ½, będzie do kupienia tylko w Polsce. Czyżby to nowy trend? Czy też jednorazowy sukces wydawnictwa Rebel?

Podobnie jak w przypadku mniejszych rozszerzeń, aby zagrać w to, musimy mieć podstawową wersję gry. Pudełko z mapą Polski kryje w sobie planszę oraz zestaw trzydziestu pięciu biletów i dwudziestu kart państw. Po rozłożeniu mapy na stole zobaczymy znajome nazwy polskich miast. Wytrawni gracze zwrócą uwagę na połączenia

z krajami ościennymi oraz niewielką liczbę połączeń „szarych”. Tym, co charakteryzuje ten dodatek są dość krótkie trasy pomiędzy miastami, znane chociażby z mapy Szwajcarii. Najdłuższa z nich ma długość pięciu wagonów, a większość to połączenia dwupolowe. Na mapie widoczny jest też brak tras specjalnych, takich jak tunele lub promy. Plansza na pierwszy rzut oka wydaje się niewymagająca i raczej skierowana dla początkujących graczy. Nic bardziej mylnego. Jak każda mapa, i ta ma swoje unikalne zasady.

Po pierwsze, trasy nie są podzielone na długie i krótkie. Większość bardzo łatwo zrealizować, przez co nie przynoszą one zbyt wielu punktów. Z drugiej strony można ich zbierać bardzo dużo i śrubować wynik samą ich liczbą. Po drugie, nikt nie dostaje bonusu za najdłuższą nieprzerwaną trasę. I to spora zmiana, ponieważ jako osoba często grająca w serię **Wsiąść do Pociągu**, podświadomie łączę ze sobą wagoniki w moim kolorze. Po trzecie, ten dodatek zachęca, aby niesza-

blonowo podchodzić do rozgrywki. Obok mapy układamy bowiem dwadzieścia kart z podziałem na państwa. Te leżące na wierzchu mają najwyższą wartość. W momencie, kiedy gracz połączy nieprzerwaną siecią przynajmniej dwa państwa, gracz otrzymuje wierzchnie karty. Jako że bonusy te są dość wysoko punktowane, zachęcają graczy do ich zdobywania. Jak wynika z moich obserwacji, osoba, która ignoruje ten sposób punktowania nie ma szans na wygraną.

Wsiąść do Pociągu: Polska stylistycznie nawiązuje do lat pięćdziesiątych ubiegłego wieku, przez co może być odbierana jako mniej ciekawa wizualnie niż inne mapy. Mi akurat to rozwiązanie pasuje, gdyż jest przede wszystkim czytelnie. Maniacy kolejnictwa zapewne mogą przyczepić się do układu połączeń, ale gracze nie zwrócą na to uwagi. Bardzo miłym akcentem jest umieszczenia na planszy rysunków zabytków znajdujących się w polskich miastach.



Gra nieźle się skaluje, aczkolwiek ze względu na dość gęstą sieć połączeń najprzyjemniej grało mi się w komplecie graczy. Jest wtedy ciasno, należy się spieszyć i starać przechytrzyć pozostałe osoby. Czas rozgrywki oscyluje w okolicach czterdziestu pięciu minut.

Czy warto mieć na półce tę mapę? Odpowiedź nie jest prosta. Z jednej strony – niekoniecznie. Niewiele w niej nowego, wręcz jest ona okrojona w stosunku do innych map. Ciekawe rozwiązanie z bonusem za łączenie krajów sąsiedzkich to trochę mało, aby można mówić o mechanicznym przełomie. Z drugiej strony – zdecydowanie. W końcu to mapa Polski, limitowana. Poza tym jako obsesyjny fan serii po prostu muszę ją mieć. Myślę, że najpierw powinniście wypróbować ten dodatek i sprawdzić czy wprowadzone zmiany są dla was ciekawe.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2–4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok 45 min

Cena: 99,95 złotych



- ✓ ciekawy system bonusów za łączenie krajów sąsiedzkich,
- ✓ unikalna mapa wśród dodatków do WdP.
- ✗ niewiele nowego,
- ✗ łatwe do realizacji trasy.

MROCZNY ZAMEK

lochy i kości

Mroczny Zamek

Mroczne lochy zwiedzał: Michał „Kumo” Misztal





Historie o bohaterach walczących ze złymi władcami znamy nie od dziś. A gdyby tak okazało się, że zamiast potężnych herośców mamy do dyspozycji kilku zwyczajnych śmiertelników? Takich, którzy zamiast wkroczyć do tajemniczego lochu w poszukiwaniu sławy i bogactwa za wszelką cenę próbują się z owego lochu wyrwać i po prostu uratować własną skórę? Taką wersję przygody oferuje **Mroczny Zamek: gra przygodowa z mrocznym klimatem**.

Po otwarciu pudełka widzimy elementy posegregowane w wygodnym insercie. Najważniejsze są duże karty grywalnych postaci (zwanymi tutaj „uciekierami”), rozdziałów i mrocznych władców, których spotkamy na końcu każdej przygody oraz zestaw dedykowanych, sześciennych kości w dwóch kolorach – białe dla postaci i czarne dla ich przeciwników. Oprócz tego otrzymujemy talię kart przedmiotów, ołówki i bloczek, w którym będziemy notować otrzymywane przez naszych uciekierów obrażenia oraz krótką instrukcję i kilka kart pomocy. Na wykonanie nie można narzekać: zarówno karty, jak i kości wykonane są bardzo porządnie. Oprawa graficzna może na początku wydawać się nieco toporna, ale podczas rozgrywki bardzo dobrze podkreśla klimat mrocznego, pełnego niebezpieczeństw więzienia.

Jak wygląda sama rozgrywka? Wbrew temu, co sugeruje wstęp do instrukcji, trudno tu

mówić o grze planszowej. **Mroczny Zamek** ma więcej wspólnego z grą paragrafową lub bardzo uproszczoną grą fabularną, choć w odróżnieniu od nich głównym elementem nie jest podręcznik ani książka z ponumerowanymi paragrafami. Tutaj poszczególne etapy przygody poznajemy, odsłaniając karty z talii zamku, losowo tworzonej na potrzeby danej rozgrywki. Jedyne, co znamy na początku to wybrane przez nas postacie i fakt, że na końcu rozgrywki czeka nas starcie z jednym z pięciu potężnych mrocznych władców. Dobór uciekierów jest bardzo istotny: każdy z nich dysponuje jedną dedykowaną kością, na ściankach której umieszczono symbole siły, przebiegłości i mądrości. Im wyższa dana cecha, tym większa szansa, że pojawi się ona jako wynik rzutu. Warto wybrać postacie, których statystyki będą się uzupełniać – wtedy szanse przetrwania znacznie rosną. Każdy gracz kontroluje jednego uciekiera, z wyjątkiem rozgrywki solowej, w której jedyny uczestnik dysponuje dwiema postaciami.

Cel gry jest prosty: rozegrać po kolei wszystkie karty rozdziałów z talii zamku, a na koniec pokonać mrocznego władcę. Gra kończy się porażką, gdy dowolny uciekier straci wszystkie punkty życia – wygrywamy albo przegrywamy razem.

Droga przez lochy wygląda następująco: wybrany uciekier odsłania wierzchnią kartę z talii zamku i odczytuje umieszczony

na niej tekst. Dowiadujemy się z niego, na co natknęły się nasze postacie – zwykle będzie to potwór lub pułapka, choć niekiedy dopisze nam szczęście i pojawi się szansa wylosowania przydatnych przedmiotów. Przeważnie jednak natrafimy na zagrożenie, często najbardziej dotykające uciekiera, który odkrył daną kartę. Przejście dalej niemal zawsze wymaga spełnienia konkretnych warunków: wyrzucenia odpowiedniego wyniku na kości przez jedną lub więcej postaci albo dokonania ryzykownego wyboru. Napotkane potwory stanowią jeszcze większe wyzwanie: do ich pokonania konieczne jest sprowadzenie do zera wytrzymałości oznaczanej symbolami na czarnych kościach rozdziałów. Część z nich jest z góry określona na karcie, a reszta, w liczbie równej liczbie graczy, losowana przed walką. Starcie podzielone jest na rundy; w każdej z nich uciekierzy rzucają kośćmi postaci. Jeśli uzyskają na nich wyniki odpowiadające symbolom wytrzymałości wroga, zdołali go zranic i odpowiednie kości rozdziałów zostają odłożone na bok. Jeśli jeszcze jakieś pozostały, kontratak potwora odbiera uciekierom część punktów życia. Na szczęście w każdej rundzie jeden z nich może udać się na spoczynek i nieco się uleczyć, licząc na zwycięstwo towarzyszy. Odpowiednie wykorzystanie posiadanych przedmiotów również pozwala zwiększyć szanse przeżycia, ale najpierw trzeba je zdobyć... Warto zwrócić uwagę, że niemal każdy potwór posiada jakąś specjalną właściwość, co zdecydowanie ubarwia rozgrywkę. Na samym jej końcu czeka zaś najgroźniejszy przeciwnik – sam mroczny władca. Walka z nim zawsze jest dużym wyzwaniem dla rannych i osłabionych uciekierów.

Na pewno można tę grę polecić osobom oczekującym w rozgrywce emocji i klimatu. Jedno i drugie otrzymujemy tutaj w dużej ilości – w rozgrywce czuć atmosferę ponurego, niebezpiecznego lochu, a ryzyko przy odkrywaniu kolejnej karty rozdziału lub ostatnim, rozpaczliwym rzucie kostkami w starciu z mrocznym władcą zapewnia solidną dawkę wrażeń. Nie można też narzekać na regrywalność. Ponieważ talię zamku stworzymy losowo i za każdym razem wykorzystujemy do tego tylko jedną trzecią do-



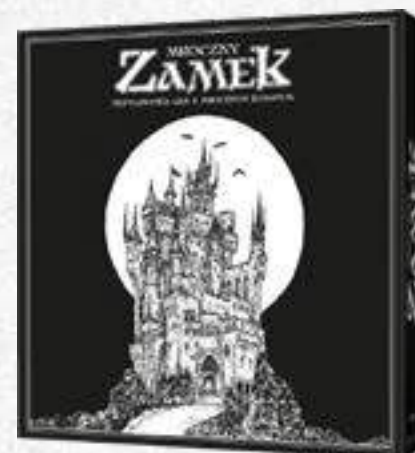
stępnym kart, praktycznie każda rozgrywka jest inna i minie sporo czasu, zanim gracze odczują powtarzalność swych przygód. Czas gry jest dość krótki – jedna partia to około pół godziny, więc dobrze sprawdzi się jako wstęp do planszówkowego spotkania lub przerywnik między większymi tytułami. Dla niektórych zachętą będzie też opcja gry solo, zwłaszcza że nie wymaga ona żadnych zmian w zasadach.

Z drugiej strony nie da się ukryć, że **Mroczny Zamek** to gra bardzo losowa. Do pewnego stopnia można tę losowość ograniczyć poprzez wybieranie mniej lub bardziej bezpiecznych opcji opisanych na kartach rozdziałów, oszczędzanie osłabionych uciekinierów i wysyłanie przeciw zagrożeniom tych, u których wymagana zdolność jest najwyższa, a także odpowiednie dysponowanie znajduwanymi przedmiotami... ale ostatecznie o wszystkim decyduje rzut kośćmi. I niezależnie od naszych decyzji, nigdy nie ma gwarancji, że dana akcja się powiedzie lub że w danej turze zadamy potworowi ob-

rażenia. O tym, na co się natkniemy również decyduje los – w talii zamku mogą równie dobrze pojawić się niemal same pułapki i potwory, jak też karty dające szansę na zdobycie przedmiotów. Co więcej, te ostatnie również losujemy i nigdy nie wiadomo czy trafi się coś szczególnie przydatnego. Dlatego odradzam **Mroczny Zamek** miłośnikom strategii, planowania i kontroli; dla nich rozgrywka łatwo może okazać się frustrująca. Natomiast miłośnicy klimatycznych gier przygodowych, szukający czegoś prostego, regrywalnego i z krótkim czasem rozgrywki z pewnością będą zadowoleni.

podsumowanie:

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: 129,95 złotych



- ✓ klimatyczna rozgrywka,
- ✓ proste zasady,
- ✓ duża regrywalność.
- ✗ bardzo duża losowość,
- ✗ kontrola nad losowością ograniczona do minimum.



Pojedynek Superbohaterów DC: Deck Building Game

To miasto zasługuje na lepszej klasy kryminalistę i ja mu go dam

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

Superbohaterowie są tym, co przyspiesza bicie serca u prawie każdego geeka. Czy będą to marvelowscy Avengersowie, tolkienowska drużyna pierścienia, czy też plejada gwiazd rodem z DC. Ludzie ich kochają, pożądają i czekają na komiksy, książki oraz gry z ich udziałem. Najnowsza pozycja od Egmontu odpowiada na te tęsknoty i zapotrzebowanie. **Pojedynek Superbohaterów** to gra, w której wcielamy się w postaci z uniwersum DC.

Na polską edycję gry niestety musieliśmy czekać aż siedem lat. Edycja Cryptozoica pojawiła się bowiem w 2012 roku, a od tego czasu została wzbogacona o wiele kart promocyjnych i małych rozszerzeń. Gra zbiera

bardzo pochlebne opinie w serwisie **BGG** i plasuje się wysoko w tamtejszym rankingu.

O co w niej chodzi? Gracze wcielają się w jednego z superbohaterów i będą walczyć z czarnymi charakterami. Każdy wybiera postać, która ma swoją specjalną cechę, odróżniającą ją od pozostałych. Gracze rozpoczynają z dziesięcioma kartami – siedmioma ciosów i trzema bezsilności, które tasują, tworząc w ten sposób stos dobierania. W swojej turze dobierają pięć kart i rozgrywają swoje akcje. Mogą za posiadane na kartach punkty mocy kupować nowe karty do talii, mogą też atakować widocznego superłotra. Kupowanie kart pozwala rozszerzać swoje możliwości

w kolejnych rundach. Nie dość, że znacznie urozmaicają one pole manewru to przeważnie przynoszą dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry. Atakowanie superłotrów wymaga uzbierania bardzo dobrej i mocnej ręki, ale ich pokonanie daje graczowi kolejną mocną kartę w arsenale oraz dużą liczbę punktów. To dość ważne, że pokonani złoczyńcy są dodawani do naszej talii, a nie odrzucani gdzieś na bok.

Gra toczy się do momentu, w którym bohaterowie pokonają wszystkich łotrów lub wyczerpie się talia główna. Tym, co odróżnia **Pojedynek Superbohaterów** od innych gier opartych o budowanie jest wiele rodzajów kart. Mamy tu lokacje, które po zagranii kładziemy przed



siebie, a ich zdolności specjalne działają w trakcie gry. Są karty łożów działające na wszystkich graczy. Mamy reakcje w postaci obrony. Są to karty, które jeśli je odrzucimy z ręki, pozwalają nam uniknąć przykrych konsekwencji. Są też karty ekwipunku. Mechanicznie gra to typowy przedstawiciel gatunku. Staramy się zbudować najkorzystniejszą talię, która szybko i skutecznie przyniesie nam najwięcej punktów. Prostota zasad pozwala na prowadzenie rozgrywek z dziećmi, które przyciągnąć może także bardzo atrakcyjna szata graficzna.

Gra oferuje różne warianty rozgrywki. W przypadku gier dwuosobowych każdy z graczy prowadzi dwóch bohaterów, korzystając z ich specjalnych zdolności. Gdy gramy w cztery osoby, dzielimy się na dwuosobowe zespoły i nasz wynik to suma zdobytych przez graczy punktów. Możemy też zagrać w wariant „Patrol”. W nim gracz może po zakupie ujawnić kartę z talii głównej. Jeśli jest na niej jakiś efekt, działa tylko na gracza, którego tura jest obecnie rozgrywana.

Pojedynek Superbohaterów to bardzo przyjemny, ale dość podstawowy deckbuilder. Świetnie połączono w nim klimat z mechaniką. Fani DC będą czerpać ogromną przyjemność z możliwości pokonania znienawidzonych łożów. Jeśli szukacie zaawansowanego tytułu z mechaniką budowania talii to spójrzcie raczej w kierunku **Tyrants of the Underdark** lub **Thunderstone Quest**. Jeśli natomiast lubicie DC oraz szukacie szybkiej i łatwej gry karcianej

to **Pojedynek Superbohaterów** sprawdzi się na waszych stołach. Świetnie nadaje się do gry z dziećmi lub mniej ogranymi znajomymi.

Cieszy również fakt, że Egmont nie poprzestaje na wydaniu tylko gry podstawowej, ale wraz z jej premierą wprowadza do sklepów dodatek Strażnicy. Ten zmienia rozgrywkę w semikooperację, w której gracze wspólnie stawiają czoła wyzwaniom. Niestety jeden z nich jest spiskowcem i robi wszystko, aby udaremnić wygraną. Patrząc na liczbę potencjalnych rozszerzeń do gry, musimy tylko trzymać kciuki, aby na tyle dobrze się przyjęła, żeby Egmont zdecydował się wydawać kolejne dodatki, uatrakcyjniając tym samym rozgrywkę.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2–5 osób
Wiek: 15+
Czas gry: ok 45 minut
Cena: 129,95 złotych



- ✓ świetny temat i wykonanie graficzne,
- ✓ prosta i spójna z tematem mechanika.
- ✗ sporo pustego miejsca w pudełku.

REINER KNIZIA

The Quest for

EL DORADO



Wyprawy do El Dorado

tajemnicze Złote Miasta

Miasta zwiedzał: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

Trochę musieliśmy poczekać na polską edycję **Wyprawy do El Dorado**, ale już na samym wstępie zdradzę, że warto było. Nie tylko dostajemy w łapki grę nominowaną swego czasu do prestiżowej nagrody **Spiel des Jahres**, ale jako rekompensatę paru lat oczekiwania otrzymujemy też zupełnie nową i śliczną szatę graficzną, za którą odpowiada nieśmiertelny Vincent Dutrait. Było warto.

Na całe szczęście dla wszystkich recenzentów żyjemy w dobie sporej popularności **Dominiona**, **Star Realms**, **Brzdęka** i innych gier opierających się na deckbuildingu, więc nie trzeba poświęcać zbyt dużo czasu na tłumaczenie tej mechaniki od podstaw. W tej grze jest dosyć klasycznie: każdy gracz startuje z identyczną talią i w trakcie gry kupuje sobie nowe karty. Klasyka kończy się

na planszy, ponieważ połączenie budowania talii z ruchami pionkiem po kolorowych polach to jeszcze wcale nie tak zgrany temat.

Wyprawa do El Dorado to wyścig w najczystszej postaci. Jest start, z którego pionki graczy zaczynają, jest meta, do której wszyscy szybko zbiegają i jest cała masa przeciwności losu po drodze. Nie ma tu

zabawy w liczenie punktów i ich powolne ciuwanie. Jest tylko nastawienie kierunku na maksymalną optymalizację ruchów, planowanie najkorzystniejszej ścieżki i wchodzenie przeciwnikom w drogę. Bo jeśli ja stoję na tym kawałku dżungli, nikt inny już nie może. Minimum interakcji pomiędzy graczami odhaczone, możemy iść dalej.

Na kartach znajdują się głównie trzy zasoby potrzebne do podróżowania. Maczety pozwalają poruszać się po dżungli, wiosła po wodzie, a monety po wioskach. Od czasu do czasu trafi się również jakieś pole na planszy, które pokonamy czymkolwiek, albo inne, którego nie przeskoczmy, nawet gdyby wszyscy gracze zrzucili się po trochu. Myk polega na tym, że ikonki z kart można rozmieniać, czyli na przykład pokonać kilka pól za pomocą jednej karty, ale nie można ich kumulować: wydać kilku kart jednocześnie, aby pokonać jedno trudniejsze pole. Widząc więc na początku rozgrywki, że tutaj po drodze czyhać będzie na mnie pole kosztujące cztery monety, muszę do tego czasu zaopatrzyć się w odpowiednią kartę lub planować podróż w inny sposób. Strategiczne planowanie rozwoju talii odhaczone, możemy iść dalej.

Jeśli o projektowanie swojej talii chodzi,

to do tej pory widoczne były dwa trendy w projektowaniu gier. Gra mogła być zaprojektowana na modłę **Dominiona** i mieć wszystkie karty dostępne przez cały czas od razu albo na modłę **Ascension/Star Realms/Brzdęk!** i mieć jedna talię, z której karty w losowej kolejności wychodzą na wystawkę. Doktor Knizia popatrzył, pomyślał i zrobił coś nowego i pomysłowego. W pudełku znajduje się kilkanaście różnych kart po trzy sztuki każdej. Na początku gry można kupić dowolną kartę z zestawu sześciu kart startowych. Jeśli któryś stosik się wyczerpie, kolejny gracz może kupić dowolną kartę z pełnej puli, ale pozostałe jej kopie wskazują na to puste miejsce i znowu: na rynku do wyboru jest tylko sześć rodzajów kart. Jest to świetne rozwiązanie, które sprawia, że gra nigdy się nie zawiesi, ponieważ nie ma możliwości, że jakaś potrzebna karta nie została wylosowana do układu na tę partię. Jednocześnie daje to poczucie większej kontroli i planowania podczas gry bez popadania w wyraźne schematy. Innowację i fajne pomysły mamy odhaczone, możemy iść dalej.

Całości obrazu dopełnia plansza składana przed każdą rozgrywką z dużych kafelków. Dzięki temu można manipulować długością rozgrywki, poziomem jej trudności i różnorodnością tras, które gracze będą

pokonywać. I nawet tutaj jest jeszcze jeden szczegół, fajnie balansujący rozgrywkę. Jeśli jakiś gracz zbyt szybko ucieknie do przodu, musi wydawać dodatkowe zasoby na torowanie drogi dla graczy, którzy idą za nim. Innymi słowy, żeby przejść z kafelka na kafelek, pierwszy gracz musi dopłacić coś więcej. Brzmi jak słaby mechanizm bijący najmocniejszego. Jednocześnie jednak chcemy zdobywać te kafelki, ponieważ w przypadku kiedy kilku graczy jednocześnie dotrze do mety, liczba zebranych kafelków przeszkód decyduje o zwycięstwie. Proste, całkiem uczciwe i przede wszystkim: działające. Różnorodność rozgrywek i balans mamy odhaczone, możemy przechodzić do podsumowania.

Jestem zauroczony. **Wyprawa do El Dorado** to prosta i szybka, ale jednocześnie angażująca i pomysłowa gra, w której każda decyzja, w każdej turze jest na wagę złota. Jedyne, czego mógłbym sobie teraz życzyć to aby wydawnictwo Nasza Księgarnia sięgnęło również po dodatki, które jeszcze bardziej urozmaicą rozgrywkę. Polecam całym sercem.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok 45 minut

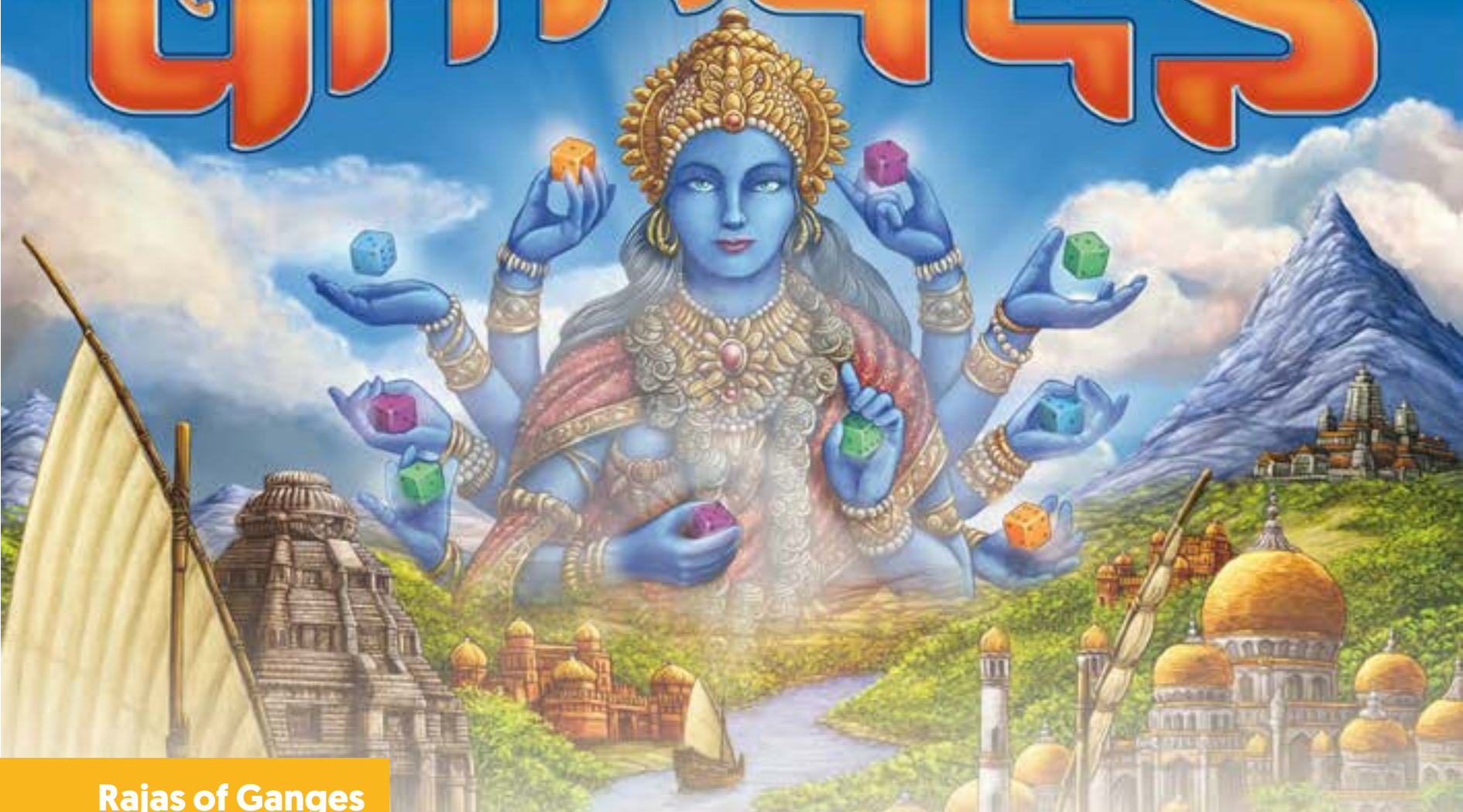


- ✓ prostota rozgrywki połączona ze sporą dozą planowania,
- ✓ błyskawiczne tury graczy,
- ✓ ciekawy pomysł na zorganizowanie rynku kart,
- ✓ czysty wyścig bez liczenia punktów,
- ✓ różnorodność plansz możliwych do ułożenia przed rozgrywką.
- ✗ niezbyt duża różnorodność dostępnych kart.



INKA BRAND — RAJAS OF THE — MARKUS BRAND

GANGES



Rajas of Ganges

rzeka pełna kości

🟨 Pływał wśród kostek: **Maciej „mat_eyo” Matejko**

Ganges to święta rzeka Hindusów. Wierzą oni, że rytualna kąpiel w Gangesie oczyszcza zarówno ich duszę, jak i ciało. Paradoksalnie jest to również jedna z najbardziej zanieczyszczonych rzek świata, w której płyną zwłoki, padlina, przemysłowe zanieczyszczenia i ogromne ilości śmieci. Które oblicze Gangesu przyjmuje gra o tej samej nazwie?

Rajas of Ganges, ponieważ tak brzmi oryginalny tytuł, to jedna z najnowszych gier Markusa i Inki Brand, znanych z takich tytułów, jak **Murano**, **Pokolenia** lub seria **Exit**. Polską wersję (oraz skrócony tytuł, **RIP „Nadgangescy Radźowie”**) zawdzięczamy wydawnictwu Egmont.

W grze wcielamy się w role radźów, którzy rozbudowują swoje włości ku chwale Imperium Wielkich Mogołów, a jak zwykle

wygra ten z nich, który w trakcie gry zbierze najwięcej abstrakcyjnych punktów zwycięstwa... nie tym razem!

Zanim przejdziemy jednak do mechaniki, zwyczajowo słów kilka o wykonaniu. To, biorąc pod uwagę niewielki koszt gry (na szczęście Egmont zdecydował się sporo obniżyć pierwotną SCD), jest bardzo dobre. Dostajemy sporo kartonowych kafelków, masę ładnych kości, garść drewnianych znaczników i solidne plansze. Całość okraszona kolorowymi, ładnymi, choć typowymi dla euro gier ilustracjami Dennisa Lohausena. Problematiczna jest plansza główna, która początkowo przyprawia o zawrót głowy, ponieważ ciężko jest odróżnić pola użytkowe od zwyczajnych grafik. Wprawdzie już w trakcie pierwszej gry ten problem znika, jednak początkowo ciężko jest dostrzec

cokolwiek na planszy. Całość jest również pod względem graficznym fajnie powiązana z klimatem. Na planszy płyną tytułowym Gangesie, w pałacu możemy skorzystać z pomocy Jogina, Wielkiego Mogoła lub Dewadasi, czyli hinduskiej tancerki. Kostki układamy na rękach bogini Kali, a ich wynikami manipulujemy, używając Karmy. Nie ma to absolutnie żadnego, sensownego przełożenia na mechanikę poszczególnych elementów, ale od strony graficznej prezentuje się bardzo spójnie.

Instrukcja napisana jest przystępnie, obfituje w przykłady i nie pozostawia absolutnie żadnych pytań już po pierwszej lekturze. Ostatnią jej stronę poświęcono na leksykon hinduskich pojęć, które zostały użyte w grze. Ogromny plus, jak zawsze, za wartości edukacyjne.



Wróćmy do tego, co w grach najważniejsze, czyli mechaniki. Wspominałem już, że zwycięstwa w Gangesie nie osiągniemy poprzez zebranie największej liczby pezetów. Zamiast tego zarabiamy pieniądze i sławę, zaznaczając ich liczbę na dwóch oddzielnych torach biegnących wokół planszy. Startują one z jednego rogu, jednak pieniądze biegną w prawo, a sława w lewo. Celem graczy jest doprowadzenie do jak najszybszego minięcia się obu swoich znaczników. Mamy tutaj więc wyścig. Co ciekawsze, sława to zwyczajne punkty zwycięstwa, jednak pieniądze są jednocześnie jednym z surowców, który podczas gry trzeba wydawać, aby wykonywać akcje. Poza dążeniem do jak najszybszego przecięcia się obu torów, musimy odpowiednio balansować nasze wydatki i przychody. Zbytńia oszczędność może wstrzymać nasz silniczek i sprawić, że na drodze do zwycięstwa prześcigną nas przeciwnicy. Tak samo jednak może zadziałać zbytńia rozrzutność.

Mechanicznie gra jest dosyć prostym rozmieszczaniem robotników. Do dyspozycji dostajemy kilku robotników, kolejnych możemy odblokować podczas gry. Nasze pionki ustawiamy na planszy, natychmiast wykonując akcję przypisaną do zajętego pola. Może to być poruszenie statku na Gangesie, co daje jednorazowe bonusy, podobnie jak

użycie którejs z pałacowych postaci. W pałacu możemy również otrzymać kości, które w grze są zasobami. Występują w czterech kolorach i są niezbędne przy najważniejszej akcji w grze, czyli budowie. Po wysłaniu naszego robotnika do kamieniołomów i opłaceniu kosztu możemy wybudować jeden z dostępnych kafelków na naszej planszecie. Kafelki również mają cztery kolory i płacimy za nie odpowiednimi kostkami. Dla przykładu kafelek kosztujący dziesięć niebieskich możemy pozyskać, płacąc dowolną liczbą niebieskich kostek, których suma oczek wynosi co najmniej dziesięć. Dwie szóstki załatwią nam sprawę, jednak nikt nie wyda z nich reszty.

Na kafelkach znajdziemy budynki, które jednorazowo dają punkty sławy oraz targi, za które dostajemy pieniądze. Ostatnia grupa akcji pozwala nam aktywować nasze targi (jednego rodzaju albo różne, w zależności od pola na planszy), aby zarobić pieniądze. Przy wykładaniu kafelków na planszę musimy kierować się kilkoma zasadami, ale najciekawsze są ułożone na granicach naszego poletka bonusy. Po dołożeniu kafelka z drogą wychodzącą na taki bonus od razu go otrzymujemy. W wariantcie zaawansowanym mamy również możliwość samodzielnego wykładania bonusów na te specjalne pola, więc kierunek rozbudowy zależy całkowicie od nas.

Niektóre z pól na planszy opłacamy pieniędzmi, inne wymagają konkretnego wyniku na kostce. Bardzo mnie cieszy, że niskie wyniki są niemal równie użyteczne, co wysokie. Jedno z najmocniejszych pól kosztuje nas dwójkę, a po Gangesie pływamy, używając jedynie kostek o wartości od jednego do trzech oczek. Niestety przy budowie wyższe wyniki są jednoznacznie lepsze niż te niższe. Mamy do dyspozycji narzędzie do zarządzania losowością, czyli Karmę, która pozwala nam odwrócić kostkę na drugą stronę, np. zmienić jedynkę na szóstkę. Niestety nie załatwia to wszystkich spraw, ponieważ przy kiepskich rzutach mamy trochę trudniej niż przeciwnicy. Nie wspominałem o polu, które pozwala otrzymać dwie monety i przerzucić dowolną liczbę kości, gdyż praktycznie nikt z niego nie korzysta. Trochę brakuje innej niż Karma możliwości zmiany wyniku na kostce, która nie wymagałaby akcji. Z drugiej strony każda kostka może mieć w **Gangesie** sensowne zastosowanie i zły rzut wybija nas z rytmu, ale nie powoduje natychmiastowej przegranej.

Warto też nadmienić, że tak ważnych tutaj kostek nie otrzymujemy co rundę. Grę zaczynamy z czterema, a później zyskujemy je z różnego rodzaju akcji oraz bonusów. Dobrze jest skupić się na tych drugich, ponieważ każda akcja, którą wydajemy na pozy-



skanie kostki jest akcją, której nie wydaliśmy na coś korzystniejszego. W grze wyścigowej każde opóźnienie może mieć znaczenie dla końcowego wyniku.

Ganges całkiem nieźle skaluje się poprzez zmianę dostępnych pól akcji. Odczucia z rozgrywki we trójkę i we czwórkę są bardzo podobne. Przy dwóch osobach jest odrobinę luźniej, przez co trochę łatwiej, ale nadal chętnie zagram w takim wariantcie. Czterooosobowa partia ogranych osób zajmie około godziny, każdy gracz mniej przy stole to zysk około piętnastu minut. Dobrym pomysłem jest możliwość mieszania wariantów przez danie mniej ogranych osobom podstawowych planszetek, z silniejszymi bonusami, a tym znającym już grę tych zaawansowanych.

Sama rozgrywka jest bardzo przyjemna. W swoim ruchu zagrywamy jednego robotnika, więc ruchy idą dosyć szybko, mało jest momentów, w których ktoś długo obmyśla swoje posunięcie. Akcje, które wykonujemy, są bardzo proste, co pozwala bezboleśnie wytłumaczyć grę nawet mniej zaawansowanym graczom. Uważam, że w wariantcie podstawowym **Ganges** świetnie sprawdzi się jako tzw. gra drugiego kroku dla osób,

które dopiero wkręcają się w planszówki po poznaniu **Catanu**, **Wsiąż do Pociągu** lub **Epoki Kamienia**. W zaawansowanym wariantcie, po dołożeniu wszystkich modułów, będzie też bardzo przyjemną, lżejszą pozycją dla geeków. Bardzo lubię jej wyścigowy charakter, ciekawy warunek zwycięstwa i używanie kości jako zasobów. Absolutnie nie przeszkadza mi losowość tych ostatnich i fakt, że nie zawsze mam możliwość skorygowania tego losu. Za każdym razem bawię się przy **Gangesie** fantastycznie, rozgrywka jest dla mnie odprężająca, choć nie do końca potrafię wskazać dlaczego. Ot, magia świętej rzeki i świetnej gry.



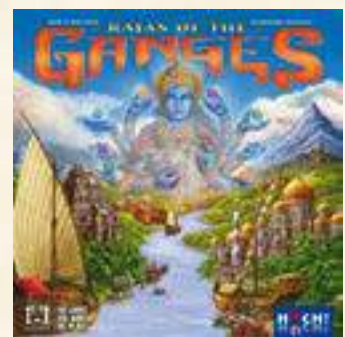
podsumowanie:

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok 75 minut

Cena: 199,95 złotych



- ✓ czas gry,
- ✓ ciekawy warunek zwycięstwa,
- ✓ możliwość dostosowania ciężaru poprzez moduły.
- ✗ losowość rzutów potrafi dokuczyć.

więzi, potwory i świetliki, czyli AMERITRASH po japońsku

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

Story of KIZUNA and „Luciola cruciata”

Jest rok 2017. Mija trzynaście lat odkąd na ziemi pojawiła się Stara Rebelia – potwory nieznanego pochodzenia zaatakowały ludzkość. Nazwano je tak, gdyż wierzono, że – choć pozbawione inteligencji i wiedzione głównie krwiożerczym instynktem – były kiedyś bogami. Walka ludzi z Rebellią trwa, a przewodzi jej tajemnicza organizacja „Luciola cruciata” (to łacińska nazwa charakterystycznego dla Japonii rodzaju świetlika). Ustaliła ona, że są na świecie osoby obdarzone mocą, która pozwoli raz na zawsze pokonać potwory. Problem tkwi w tym, że ową moc trzeba w danym człowieku najpierw rozpoznać i umiejętnie obudzić, a okazja ta przepada bezpowrotnie wraz z nastaniem jego pełnoletności...

Gry opisywane w ramach Kącika japońskiego można generalnie podzielić na dwie grupy. Pierwsza, liczniejsza, to małe karcianki, najczęściej abstrakcyjne, o prostej mechanice, polegającej głównie na zbieraniu zestawów kart o konkretnych wartościach. Druga to znacznie bardziej rozbudowane i dłuższe gry planszowe, w których dużo wyraźniej niż w przypadku grupy pierwszej zarysowany jest temat i fabuła. Z reguły są też znacznie lepiej ilustrowane. **Story of KIZUNA and „Luciola cruciata”**, dzieło Takeshiro Shimazu, wydane przez Talosil Games, należy do tej właśnie kategorii. To chyba najbardziej rozbudowana, a jednocześnie najbardziej klimatyczna gra, która zagościła w niniej-

szym cyklu, prawdopodobnie też najbardziej nietypowa jak na projekt pochodzący z Kraju Kwitnącej Wiśni. Ale może zacznijmy od początku...

W średniej wielkości pudełku, ozdobionym kolorową mangową grafiką przedstawiającą bohaterów gry, znajdziemy całkiem sporo niezłej jakości komponentów. Żetony, karty postaci, pomocy i planszетки scenariuszy utrzymano w spójnej, komiksowej stylistyce i wydrukowano na całkiem przyzwoitym materiale. Od pozostałych elementów odstaje nieco przedstawiająca miasto plansza główna, znacznie prostsza i mniej atrakcyjna graficznie, ale za to naprawdę pancerna. Zrobiono ją z grubej tektury, a jej cztery części pasują do siebie idealnie dzięki puzzlowym łączeniom. Dorzucmy do tego jeszcze garść drewna (w tym jedną kostkę) i instrukcję w dwóch językach: po japońsku oraz angielsku – i mamy wszystkie elementy gry. Całość wygląda na stole naprawdę intrygująco, niestety tradycyjnie już angielskie tłumaczenie zasad dalekie jest od ideału. Warto się jednak przez nie przebić, ponieważ rozgrywka jest równie ciekawa, co warstwa wizualna.

Story of KIZUNA and „Luciola cruciata” to gra kooperacyjna. Wprawdzie liczba graczy zaznaczona na pudełku to od trzech do sześciu, ale spokojnie można grać w nią w mniejszym składzie, nawet solo, po prostu kontrolując większą liczbę postaci. Naszymi bohaterami są właśnie tytułowe świetliki z „Luciola cruciata”, czyli młodzi ludzie z całego świata, zgromadzeni w jednym

miejscu i stawiający czoła hordom potworów znanych jako Stara Rebelia. Do rozegrania mamy dziewięć scenariuszy o różnym stopniu trudności, każdy z odmiennymi zasadami specjalnymi i warunkami zwycięstwa oraz porażki. Najczęściej celem graczy jest wyeliminowanie wszystkich potworów lub zabezpieczenie konkretnych obiektów na planszy, przegrywają zaś zazwyczaj po upływie określonej liczby rund albo gdy Rebelia dotrze w miejsce, które mieli ochronić.

Nie bójmy się nazwać rzeczy po imieniu – choć pojedyncza partia trwa tylko około pół godziny i brak tu plastikowych figurek i innych komponentowych wodotrysków – **Story of KIZUNA and „Luciola cruciata”** to ameritrash pełną gębą, choć oczywiście podany w charakterystycznej, japońskiej oprawie. Fanom gatunku zasady tej gry na pewno wydadzą się znajome i przywołają na myśl klasyczne tytuły. Mamy tu więc postacie określone różnymi współczynnikami, z których najważniejszym jest kizuna (z japońskiego „więź”), tytułowa moc zapewniająca przewagę nad potworami Rebelii. Mamy rozwój bohatera niczym w grach RPG, ponieważ każda postać rozpoczyna grę w swojej wersji „zwykłej” i dopiero po spełnieniu określonych wymagań budzi w sobie nadnaturalną moc. Mamy pojawiające się co jakiś czas na planszy potwory i losową walkę rozstrzyganą przy użyciu kostki. Wszystko to dla miłośnika planszówek w stylu amerykańskim na pewno brzmi znajomo. Warto przy tym pamiętać, że gra Takeshiro Shimazu to tytuł zdecydowanie bardziej taktyczny niż przygodowy. Bardzo



ważnym elementem rozgrywki jest odpowiednie rozmieszczanie na planszy żetonów kizuna i tworzenie między nimi połączeń. Mimo że **Story of KIZUNA and „Luciola cruciata”** to w dużej mierze po prostu przesuwanie swoich znaczników po planszy, jest to też, jak wspomniałem wcześniej, najbardziej klimatyczny tytuł, jaki do tej pory zagościł na łamach kącika japońskiego w **Rebel Timesie**.

Pod warunkiem zaakceptowania specyficznego stylu graficznego, omawiana gra powinna spodobać się ameritrashowcom – mamy tu pewną dawkę losowości, ale też i ważny element planowania, dobre powiązanie fabuły z mechaniką, zróżnicowane postacie oraz scenariusze. Mamy też różne warianty trudności (plansza jest dwustronna i w zależności od zastosowanej strony możemy nawet misję opisaną jako średnia rozegrać w wersji bazowej lub utrudnionej) i niestety sporo szczegółowych zasad do zapamiętania. To tytuł nienajprostszy, ale bez wątpienia intrygujący i pokazujący, jak

niezależni japońscy projektanci podchodzą do tematu cięższych, bardziej rozbudowanych i mocno fabularnych gier. Mnie, nieprawdopodobnego fana kooperacji, Story of KIZUNA



and „Luciola cruciata” kupiła i mam ochotę na więcej!



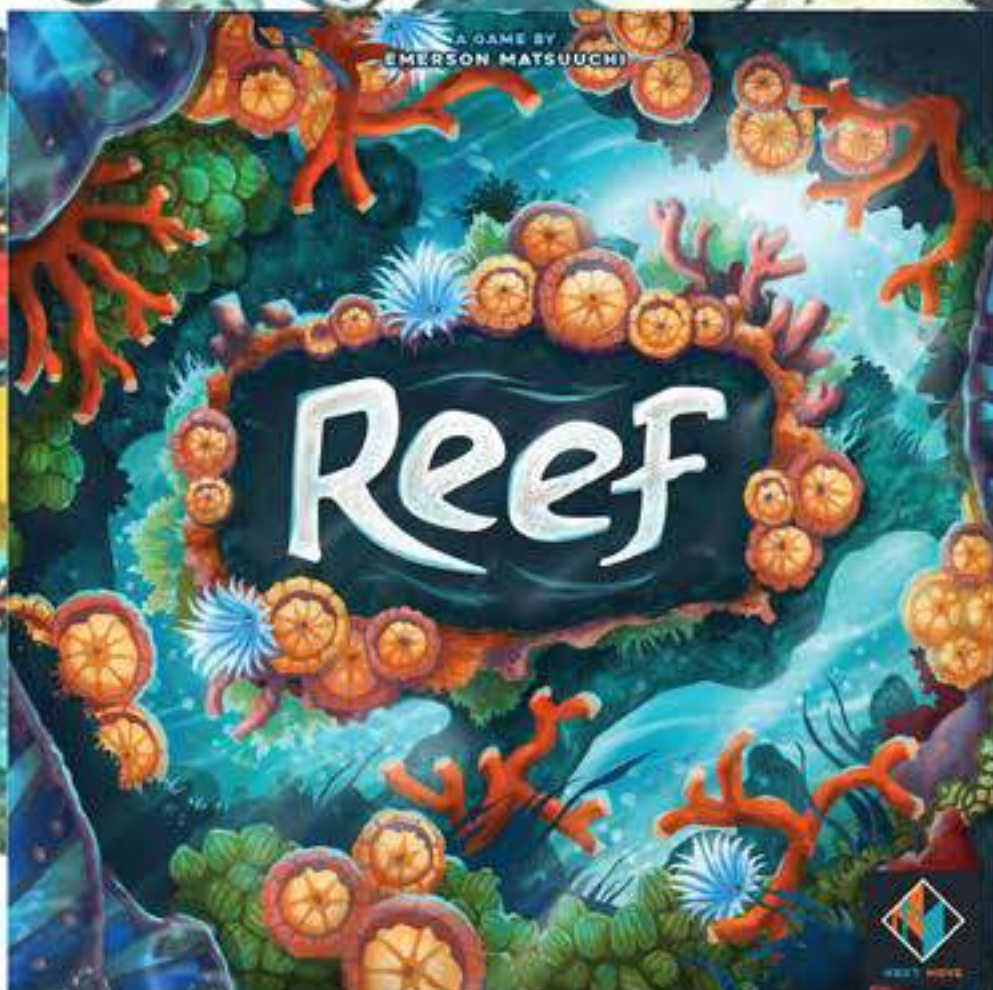
podsumowanie:

Liczba graczy: 3–6 osób (teoretycznie, w praktyce 1–6)

Wiek: 8+

Czas gry: 30 minut

kącik
gier
familijnych



Reef

budowa abstrakcyjnej rafy koralowej

📌 Sushi zjadł się: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

Cztery litery w tytule i gra abstrakcyjna oznaczają, że mamy do czynienia z najnowszym tytułem od Next Move Games. W Polsce znanym przede wszystkim z serii gier **Azul**. W **Reef**, najnowszym tytule na polskim rynku, przenosimy się w morskie głębiny i będziemy tworzyć rafę koralową. Autorem gry jest Emerson Matsuuchi, znany i doceniany przede wszystkim za trylogię **Century** i **Specter Ops**.

Klimatycznie wcielamy się rafę koralową, która powiększa swoją objętość. Temat nie ma nic wspólnego z tym, co robimy i równie dobrze moglibyśmy układać na planszy cokolwiek innego. Zakładam, że został on wybrany ze względu na czteroliterową nazwę oraz możliwość stworzenia atrakcyjnej formy graficznej. I faktycznie, jak we wszystkich grach wydawnictwa Next Move Games, nie możemy mieć zastrze-

żeń co do jakości i wyglądu komponentów. Gra świetnie się prezentuje na stole, a plastikowe części rafy są bardzo solidnie wykonane i cieszą oko graczy. Warto dodać, że w pudełku znajdziemy bardzo funkcjonalną wypraskę oraz czytelne karty. Jedyne elementy, które nie powalają ani wyglądem, ani wykonaniem to żetony punktów.

Mechanicznie gra polega na tworzeniu wzorów z kolorowych części rafy. W swojej rundzie gracz albo zagrywa jedną z posiadanych kart, albo dobiera jedną z wyłożonych na stole. Gdy decyduje się na zagranie karty, pobiera z puli wskazane na niej części rafy, które układa na swojej planszy. Może umieścić je na wolnym polu bądź na wcześniej położonym na niej elemencie. W dolnej części planszy znajduje się układ, za który gracz może otrzymać punkty. Jeśli go spełnia, zostaje nagrodzony punktami zwycięstwa. Ważne, jest to, że wielokrotne spełnienie warunku z karty pozwala otrzymać wielokrotność punktów. Jeśli gracz nie chce, może zamiast zagrywania karty pobrać ją z wystawki. Gra kontynuowana jest do momentu, kiedy w puli elementów rafy zabraknie jednego z kolorów. Gracze dokończają rundę, zdobywają punkty za posiadane, ale niewyłożone karty zadań i podliczają punkty. Jak widzicie zasady są bardzo proste i klarowne. Pozwalają na grę z dziećmi lub osobami, które nie miały styczności z nowoczesnymi planszówkami.

Reef to gra, która wymaga od graczy planowania swoich tur. Karty skonstruowane są w taki sposób, że elementy pobierane z puli nie występują w układzie, za który ona punktuje. Zatem aby uzyskać dobry wynik, gracze muszą sensownie budować swoją rafę i zagrywać karty w określonej kolejności. Początkowe tury to rozruch maszyny, każde kolejne są coraz ważniejsze i przynoszące więcej punktów. Przypomina mi to trochę gotowanie, kiedy to najpierw zajmujemy się pozyskaniem składników

i ich obróbką, aby zwieńczyć dzieło połączeniem ich w jedno, wyśmienite danie.

Gra bardzo rozwija wyobraźnię przestrzenną i umiejętność planowania swoich ruchów. Jako że nie ma w niej żadnej bezpośredniej interakcji pomiędzy graczami, tak samo sprawdza się w gronie dwóch, jak i czterech osób. Czas rozgrywki oscyluje w okolicach piętnastu minut na gracza, co pozwala traktować **Reef** jako grę rodzinną. Atrakcyjne wykonanie elementów i bardzo przyjemna szata graficzna zachęcają do rozgrywek. Nie jest to bardzo ciężki tytuł, ale możemy podczas zabawy nieco pokombinować i zmusić swoje szare komórki do pracy. Należy jednak pamiętać, że tak, jak w przypadku

wszystkich gier od Next Move Games (**Azul**, **Tuki**, **Witraże Sintry**), kolejne partie są do siebie dość podobne i nie ma co tu szukać nowych doznań, możliwości strategicznych lub znaczących zmian. **Reef** to bardzo dobra gra o średniej ciężkości, która sprawdzi się na stołach graczy rodzinnych oraz zaawansowanych.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2-4 osób

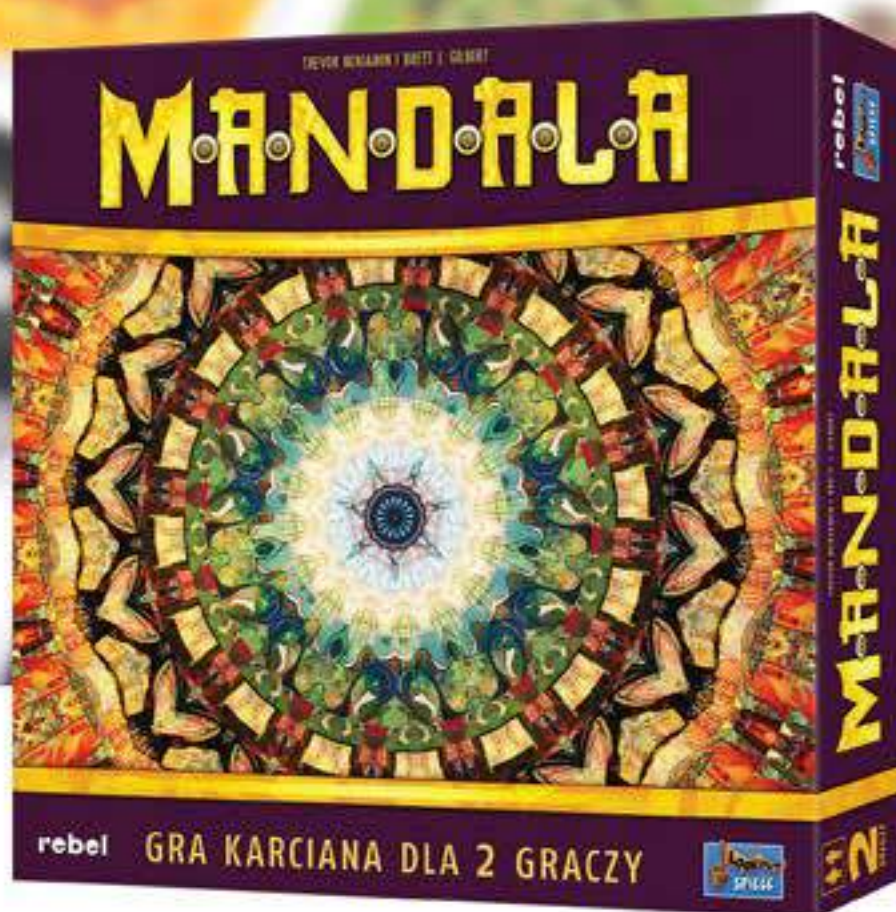
Wiek: 8+

Czas gry: ok 15 minut na gracza

Cena: 149,95 złotych



- ✓ świetne wykonanie,
- ✓ proste zasady,
- ✓ atrakcyjna szata graficzna.
- ✗ partie są do siebie dość podobne.



kącik
początkujących
graczy

Mandala

o usypywaniu i rozgrzebywaniu słów kilka

🟢 Sypał i grzebał: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

Niewiele jest rzeczy bardziej krępujących i niewdzięcznych niż wymyślanie fabuły do prostej, matematycznej karcianki. Najpierw pojawia się pomysł na jakiś cwany mechanizm i łamigłówkę, a dopiero potem autor zaczyna zastanawiać się nad pudełkiem, w które projekt teraz trzeba ubrać oraz wypuścić na rynek. Przynajmniej ja tak to

widzę. Nieczęsto zdarza się, żeby dobrany temat miał sens, ponieważ tak naprawdę mieć go nie musi. Czy gra Doktora Knizii o układaniu kolorowej piramidy będzie miała na okładce pingwiny, czy **Grę o Tron**, tak naprawdę niewiele to zmienia. W Mandali cała otoczka dopisana do licytowania się kolorowymi kartami o kolorowe karty też

jest w gruncie rzeczy pretekstowa, ale nie można odmówić autorom całkiem celnego przypięcia kilku drobiazków do siebie. Nie na tyle, żeby rozgrywka potrafiła opowiedzieć jakąś historię, ale wystarczająco dużo, aby zauważyć: hej, widzę skąd się to wzięło!.



O usypywaniu kolorowych mandali z piasku wiem tyle, ile w krótkich migawkach dowiedziałem się kiedyś z **Discovery Channel** i **YouTube**. Gdy słyszę to słowo w pamięci, staje mi figura łysego mnicha z pietyzmem tworzącego koliste kolorowe wzory, których ostatecznym przeznaczeniem jest bycie zniszczonymi po ukończeniu. Symbolika przemijania pełną gębą. I to z tego, najbardziej charakterystycznego elementu autorzy skorzystali w swojej grze. Dwóch graczy tworzy na środku stołu mandalę, która zaraz po ukończeniu jest rozbierana na kawałeczki i robi miejsce dla kolejnej. Tyle klimatu. Dalej w grze jest już tylko liczenie i szacowanie ryzyka.

Mandala należy do gatunku cwanych karcianek korzystających z talii kolorowych kart z cyferkami. Podgatunek: cyferki jednak nie potrzebne, na karcie będzie tylko kolor. Cwaność tego konkretnego osobnika polega na kilku przeplatających i uzupełniających się pomysłach, o których ciężko mówić w oderwaniu od siebie. Mamy karty w sześciu kolorach, które zagrywamy na jedną z dwóch tworzonych jednocześnie na stole mandali. Kartę można zagrać na środek mandali, który jest wspólny dla obu graczy albo na jej brzeg, który dla każdego z graczy jest oddzielny. Jeśli jakiś kolor pojawi się na jednym z obszarów, nie może pojawić się w ramach tej samej mandali na żadnym innym. Jeśli w mandali znajdzie się sześć różnych kolorów, oznacza to, że została ona ukończona i należy ją zniszczyć: gracze rozdzielają karty z części wspólnej i zamieniają je na punkty zwycięstwa.

I znowu - niuansików i zależności jest tutaj tyle, że trudno o wrażeniach z gry mówić klarownie, bez wchodzenia w szczegóły.

Celem gracza, w największym uproszczeniu, jest zagrać swoimi kartami w taki sposób, żeby zgarnąć ze środka mandali jak najwięcej kart, oddając jednocześnie jak najmniej przeciwnikowi. W momencie rozbierania kart ze stołu mogą wziąć ze środka wszystkie karty w jednym kolorze, potem przeciwnik wybiera, jeśli coś jeszcze zostało, kolejka wraca do mnie itd. Istotne jest więc to, kto będzie miał okazję dziobnąć jako pierwszy. O kolejności decyduje liczba kart zagranych na brzeg: kto położył ich więcej, ten zaczyna. Zabawnie zaczyna się robić, kiedy okazuje się, że sami określamy ile każdy z kolorów jest dla nas wart. Każda karta pierwszego zebranego koloru jest warta punkt, drugiego zebranego koloru dwa punkty i tak do sześciu.

Jeśli nachodzi cię właśnie refleksja, że z tego opisu wyłania się gra niezbyt intuicyjna na pierwszy rzut oka, to nie jesteś daleko od prawdy. **Mandala** jest raczej trudna. I to nie tylko dlatego, że posiada zasady typu na środek wolno zagrać tylko jedną kartę, ale można dobrać więcej z talii, a na brzeg można zagrać kilka jednocześnie, ale bez dobierania, a po prostu dlatego, że nawet znając reguły, ciężko przestawić zwoje mózgowo na myślenie w odpowiedni sposób.

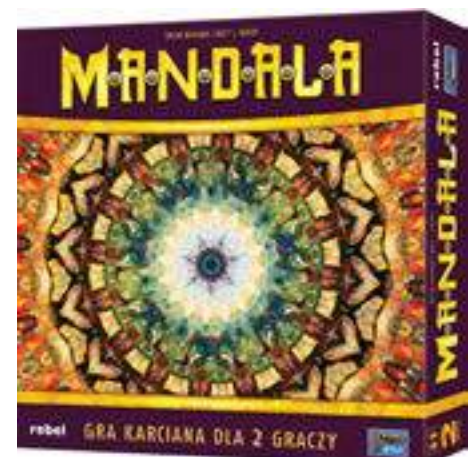


Całość rozgrywki opiera się na blefie i szacowaniu szans. Może okazać się, że zagrywając jakiś kolor na swój brzeg mandali, bardzo krzywdzimy przeciwnika, blokując mu sporą część ręki, ale może okazać się też, że zupełnie spudłowaliśmy z przewidywaniami. Trudno z ruchów drugiego gracza odczytać czy układanie przez niego kolorów w taki, a nie inny sposób wynika z jego planu, czy z tego, że akurat takie karty mu się trafiły. I wcale nie mówię, że w tym przypadku to coś bardzo złego, ponieważ przez całą rozgrywkę towarzyszyło mi napięcie i ciężko było znaleźć się w sytuacji, w której przegrywający w danej chwili nie miałby szans się odbić.

Skłaniam się więc do zaklasyfikowania **Mandali** w grupę gier, które są intrygujące i interesujące, ale świata raczej nie zwojują. Mimo wszystko warto zagrać przynajmniej raz, żeby sprawdzić swoją umiejętność przyswajania nietypowych zasad.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: 89,95 złotych



- ✓ pomysł na zmienną punktację, która eskaluje wraz z upływem czasu,
- ✓ materiałowa mata do gry to fajna odskocznia od papieru i plastiku.
- ✗ zasady nie należą do najbardziej intuicyjnych.

Krótki przegląd zapowiedzi Essen 2019

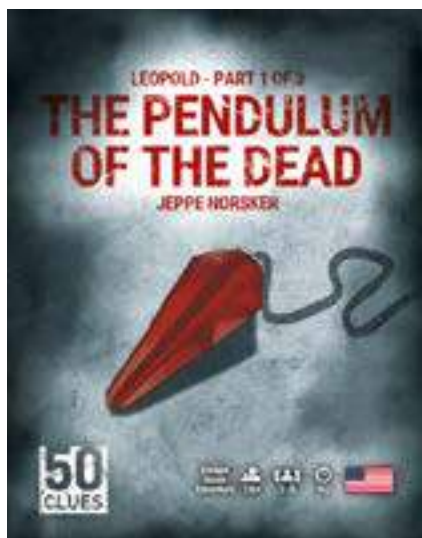
Zapowiedzi przeglądał: **Piotr „Żucho” Żuchowski**



Mamy październik, więc SPIEL'19 za pasem. Już za kilka tygodni rozpocznie się tegoroczna edycja najważniejszej imprezy w naszej branży, prawdziwego święta gier planszowych, czyli targów w Essen! Jak zwykle zadebiutuje tam multum tytułów, a ja jak zawsze wybrałem dla was dziesięć najciekawiej zapowiadających się pozycji, które albo będą mieć premierę na niemieckiej imprezie, albo ukazały się w miesiącach ją poprzedzających, ale dopiero na SPIEL zostaną zaprezentowane szerszej publiczności. Na co zwrócić uwagę w tym roku? Dodatki do klasycznych pozycji, wznowienia, zupełne debiuty lub może sklepowe wersje hitów z Kickstartera? Moje prywatne typy, uszeregowane alfabetycznie, znajdziecie poniżej.

50 Clues

Nie jeden produkt, a cała trylogia zamkniętych w niewielkich pudełkach gier z popularnego ostatnio nurtu planszowego escape roomu, autorstwa duńskiego projektanta Jeppego Norskera. Uwięziona w zakładzie psychiatrycznym kobieta musi odnaleźć swojego syna zanim będzie za późno. Zapowiada się odważne podejście do tematu, raczej dla dojrzałych graczy, dodatkowo nie gardzących wykorzystaniem aplikacji i nowoczesnych technologii w grach (teoretycznie) bez prądu.



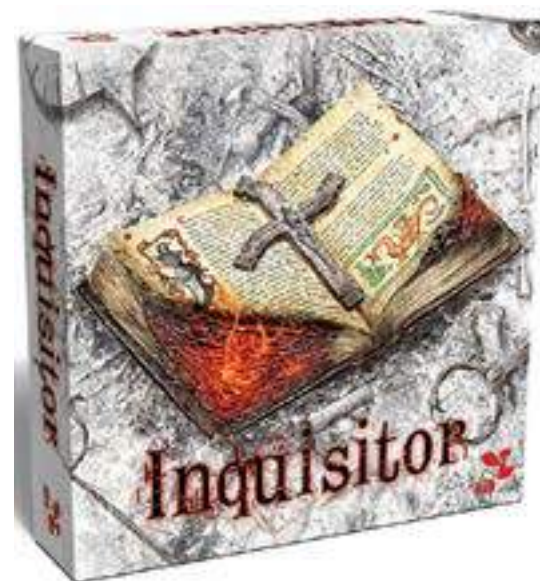
Damnation: The Gothic Game

Wydana w 1992 roku **The Gothic Game** powraca w nowej odsłonie graficznej, z ulepszoną i nowoczesną mechaniką oraz kilkoma trybami rozgrywki. Debiut wydawniczy walijskiej firmy Blackletter Games zaprasza drużynę od trzech do sześciu graczy do zamku hrabiego Drakuli. Zwycięzca może być tylko jeden, a będzie nim ten śmiałek, który przeżyje w posiadłości najdłużej. Jeden z wariantów zakłada eliminację graczy, a po odpadnięciu któregoś ze śmiałków gra staje się trudniejsza dla tych pozostałych przy życiu dzięki efektom kart Dzwonów Pogrzebowych. Już czujecie klimat gotyckiej grozy?



Inquisitor

Polskie wydawnictwo RedImp specjalizuje się w planszowych adaptacjach dzieł polskich pisarzy fantastyki. Po Jarosławie Grzędowiczu i Andrzeju Ziemiańskim wzięto na warsztat Jacka Piekareę i jego cykl inkwizytorski. Śledztwa i detektywistyczne przygody w mrocznym świecie fantasy, w którym Jezus zszedł z krzyża, aby ogniem oraz żelazem ukarać swoich prześladowców brzmią nad wyraz smakowicie. Czy będzie to hit na miarę **Pana Lodowego Ogrodu**?



MourneQuest

Jack Turner ma jedenaście lat i marzy tylko jednym: przywrócić życie ojcu, który zginął na morzu. Aby to zrobić, wkracza do magicznego świata Mourne, zaprzyjaźnia się z leperchaunem Combsem i walczy z przerażającymi Koszmarami rodem z irlandzkich podań ludowych. Kooperacyjna gra oparta na powieści Garrego McElherrona od twórców **Sekarów**, **Guards! Guards!** i **Luchador!**



Mystery House: Adventures in a Box

Kolejne na liście podejście do rozrywki typu escape room. W odróżnieniu od większości produktów tego typu, tym razem w pudełku znajdziemy nie tylko talię kart z zagadkami, a pełnoprawną grę planszową, w której opakowanie również jest grywalnym i w dodatku bardzo ważnym komponentem! Pierwszy **Mystery House** to początek planowanej serii produktów pod tym szyldem. Zawiera dwa scenariusze, w które może bawić się od jednej do pięciu osób.



Nanty Nanking

Po udanej kampanii na **Kickstarterze** nowa-gra Martina Wallace'a trafi wreszcie do graczy dzięki wydawnictwu PHALANX. **Nanty Nanking** to nic innego, jak legendarny **Świat Dysku: Ankh-Morpork** ubrany w szaty wiktoriańskiego Londynu, czyli miasta, które stanowiło jedną z głównych inspiracji sir Terrego Pratchetta podczas tworzenia wizji największej metropolii jego płaskiego świata. Na zewnątrz zupełnie nowe ilustracje oraz piękne komponenty, a w środku sprawdzona, przyjemna mechanika wallace'owego bestsellera.



Porto

Czy po takich hitach jak **Azul** i **Lisboa** jest jeszcze w ogóle sens tworzyć gry odnoszące się tematycznie do Portugalii? Swoich sił w tym aspekcie próbuje Orlando Sá, dla którego będzie to zaledwie drugi opublikowany tytuł. Zapowiada się przyjemne, kafelkowe euro o wznoszeniu kamienic w pięknym, historycznym centrum Porto, dodatkowo grywalne również w trybie jednoosobowym!



Run Fight or Die: Reloaded

Kiedy rynek obiega zapowiedź nowej pozycji Richarda Launiusa, współautora jednego z moich planszówkowych faworytów wszechczasów, czyli **Arkham Horror 2 ed.**, nie mogę na taki tytuł nie zwrócić uwagi. W tym roku w Essen zobaczymy odświeżoną i poprawioną wersję gry **Run, Fight or Die!**, radosnej turlanki z zombiakami w roli głównej. Co ciekawe, tym razem nie mamy do czynienia z kooperacją, a grą czysto rywalizacyjną. Kto okaże się najlepszym przywódcą grupy śmiazków ocalonych z apokalipsy nieumarłych?



Terraforming Mars: Turmoil

Według zapowiedzi twórców **Turmoil** to piąty i zarazem ostatni duży dodatek do fenomenalnej **Terraformacji Marsa** Jacoba Fryxeliusa, aktualnie trzeciej najlepszej gry w rankingu serwisu **BoardGameGeek**. Po zebraniu ponad miliona dolarów w kampanii na **Kickstarterze** rozszerzenie będzie wkrótce rozsyłane do wspierających, a w jego wersję sklepową powinniśmy być w stanie zaopatrzyć się już w Essen. Choćby ze względu na sławę oryginalnej gry i jej autora nie mogło tego dodatku zabraknąć w zestawieniu, ale swoją drogą pomysł wzbogacenia rozgrywki o warstwę walki politycznej wewnątrz nowobudowanego marsjańskiego społeczeństwa brzmi nad wyraz znakomicie.



Terror Below

Rządowe eksperymenty na pustyni w Nevadzie wymknęły się spod kontroli i hodowane pod ziemią gigantyczne czerwie wypęzają na powierzchnię! Postacie, wśród których znajdziemy naukowca, lekarza, agentkę FBI i właścicielkę lokalnego sklepu z planszówkami muszą eksterminować zmutowane potwory lub też wykraść ich jaja i dostarczyć je we wskazane miejsca na planszy. Zapowiada się filmowa zabawa w stylu kina science-fiction klasy B (oglądaliście **Wstrząsy** z Kevinem Baconem, prawda?), a za jej reżyserię odpowiada projektant takich gier jak **Quarriors!**, **Thunderstone** i seria **Dice Masters**.



kącik
gier
historycznych



Ukraine '43 (GMT Games)

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

Zmagania na Ukrainie w drugiej połowie 1943 roku to jeden z pierwszych momentów II wojny światowej, kiedy Sowieci zaczynają wyraźnie dominować nad Niemcami i udaje im się tę przewagę długoterminowo wykorzystać. Z wyjątkiem Stalingradu, wcześniejsze ofensywy i okresy przewagi sowieckiej na dłuższą metę nie przynosiły Armii Czerwonej decydujących rozstrzygnięć. Niemcy stają natomiast przed dylematami, które będą ich już trapić do końca tej wojny. Największym wyzwaniem jest przejście od strategii ofensywnej do elastycznej defensywy. Hitler, kierując się względami ideologicznymi i politycznymi, nakazuje obronę każdego skrawka zdobytego terytorium. Nie chce, żeby Wehrmacht wycofywał się. Potrzeba będzie trochę czasu zanim niemieckie dowództwo zacznie realizować strategię

feldmarszałka von Mansteina, przewidującą obronę na granicy wielkiej rzeki – Dniepru.

Gra **Ukraine '43** przenosi nas do wspomnianego okresu II wojny światowej, stawiając przed wyzwaniami, które były udziałem ówczesnych dowódców. Strona niemiecka staje przed problemem, jak zorganizować obronę i odwrót wobec przeważającego liczebnie przeciwnika. Sowieci dosłownie wlewają się wszędzie przez słabo obsadzony front, dążąc do uzyskania decydującego przełamania, które pozwoli im wyjść w przestrzeń operacyjną. Ich postępy ogranicza jednak zaopatrzenie, zwłaszcza ruch czołgów (wykorzystanie linii kolejowych kontrolowanych wcześniej przez Niemców wymagało ich przystosowania). Inną przeszkodą staje się w dalszej fazie ofensywy

rzeka Dniepr. Atak przez nią, wobec gęstniejącej po drugiej stronie niemieckiej obrony, okazuje się nie być taki łatwy.

Od strony edytorsko-wydawniczej właściwie niczego grze zarzucić nie można. Solidne, estetycznie wyglądające pudełko, ładna plansza, zgrabne i dobrze dopasowane do niej kolorystycznie żetony. Wszystko jest czytelne i przejrzyste. Jeśli chodzi o oznaczenia na żetonach, mamy sylwetki sprzętu, zaś piechota i jednostki nieopancerzone oznaczone są symbolami natowskimi. Symbolami tymi oznaczono także część jednostek pancernych i zmechanizowanych. Dylemat ikonki czy symbole natowskie został więc rozwiązany kompromisowo. Każda z tych opcji ma wśród graczy swoich zwolenników. Sympatie rozkładają się różnie, co jest głównie

kwestią gustów. Dla porządku wspomnę, że plansza jest na miękkim papierze, co jednak w pełnowartościowych grach wojennych nie jest wadą ani niczym nadzwyczajnym. W gry te zazwyczaj nie gra się tak często jak w eurogry. Plansza nie zużywa się więc w takim tempie, jak w bardziej masowych tytułach. Jeśli doszukiwać się jakichś minusów, to dla niektórych graczy może być nim wielkość planszy przewyższająca to, co na ogół spotykamy w heksowych grach wojennych (które i tak mają zazwyczaj dość duże plansze). Jeśli ktoś ma małe mieszkanie i zajmuje je wraz z rodziną, może być ciężko rozłożyć grę, zwłaszcza jeśli później chce się ją zostawić, aby dokończyć rozgrywkę. Zasady gry mają dziewiętnaście stron. Jeśli zaś liczyć ze scenariuszami, uwagami autora i przykładem rozgrywki, wszystkiego jest dwadzieścia osiem stron. Nie budzą one w zasadzie żadnych zastrzeżeń, jeśli chodzi o przejrzystość i czytelność. Porównując je z późniejszymi instrukcjami gier Marka Simonitcha, widać, że dodatki do właściwych zasad ograniczone są do minimum, aby całość była jak najkrótsza i by nie straszyć nią potencjalnych odbiorców.



Mechanika gry opiera się na aktywacji ogólnej i ruchu naprzemiennym obu graczy. Oznacza to, że do ruchu i walki uaktywniane są za każdym razem wszystkie oddziały. Warto wspomnieć, że poza „zwykłą” walką mamy też „mobilne natarcie” (to moje, nieco nieudolne tłumaczenie angielskiego „Mobile Assault”). Rozwiązanie to polega na tym, że atakujący, który zwyciężył uzyskując określony (odpowiednio dobry) rezultat, może wykonać pościg i zaatakować jeszcze raz (a później ewentualnie po raz kolejny...) po przemieszczeniu się bądź bez przemieszczania się. Koszt każdego ataku to jedno pole pościgu. Przy tym atakować może

tylko jeden stos. Przypomina to rozwiązania z innych gier autora, a także znaną z polskich gier, jeszcze z czasów Dragona, „walkę w marszu”. Zazwyczaj w grach żongluje się tu dwoma mechanizmami: albo bardziej liberalnym dla atakującego, pozwalającym na atak z kilku pól, ale za to tylko jeden raz, albo bardziej restrykcyjnym, pozwalającym atakować tylko z jednego pola (ale wtedy zazwyczaj pozwala się na wykonanie więcej niż jednego ataku, o ile oddział ma odpowiednią liczbę punktów ruchu albo pościgu).

Innym miejscem, gdzie w zasadach Simonitcha spotkać możemy często podobne do siebie rozwiązania, różniące się jednak w szczegółach, jest dezorganizacja. Tutaj raz pozwala ona oddziałom reorganizować się w strefie kontroli praktycznie bez ograniczeń, innym razem z kolei napotykają one różne ograniczenia i muszą się wycofywać. Ważne są także efekty ataku na oddział zdeorganizowany. W niektórych grach taki atak może prowadzić do eliminacji, podczas gdy w innych jednostce zdeorganizowanej, która ponownie otrzyma niekorzystny wynik walki, właściwie niewiele się dzieje. Wreszcie różnie kształtuje się siła zdeorganizowanego oddziału w ataku i w obronie. Gra **Ukraine '43** jest tu raczej liberalna dla oddziałów zdeorganizowanych, choć wymaga by takie oddziały w swoim ruchu oddalały się od przeciwnika. Wiąże się to z bardzo manewrowym charakterem walk i luźnym frontem po stronie niemieckiej.

Ciekawe rozwiązania zawierają zasady ruchu. Wyodrębniono kilka rodzajów ruchu, w zależności od tego czy zamierzamy wejść w kontakt z przeciwnikiem, pokonać krótki dystans w trudnym terenie, czy poruszać się wzdłuż drogi. Zerwanie kontaktu z przeciwnikiem kosztuje, zwłaszcza gdy potem chcemy ponownie wejść w strefę kontroli innego wrogiego oddziału. Zupełnie inne możliwości mają oddziały piesze i zmotoryzowane. Wyodrębniono jednostki zmechanizowane. Autor zajął się też przemieszczaniem się w strefach kontroli przeciwnika. Co do zasady jest ono dopuszczalne. Występują jednak ZOC Bonds, czyli w wolnym tłumaczeniu powiązania stref kontroli. Blokują one całkowicie możliwość wślizgnięcia się między

dwa wrogie oddziały lub wykorzystywania tego rodzaju luk w szyku przeciwnika.

Walka w grze opiera się na stosunkach sił i jednej tabelce. Większość czynników mających wpływ na efektywność bojową została oddana za pomocą modyfikatorów tabeli. Można powiedzieć: klasyka. Jeśli znajdziemy w grze coś bardziej charakterystycznego, jest to uporczywa (zdeteminowana) obrona. Pozwala ona podjąć próbę utrzymania pozycji kosztem ewentualnych dodatkowych strat. Może przy tym także oberwać druga strona. Wymaga to wykonania dodatkowego rzutu kostką i sprawdzenia rezultatu w osobnej tabelce, gdzie także mamy modyfikacje. Obrona uporczywa została jednak ukształtowana w taki sposób, że zawsze przynosi obrońcy straty i niezbyt często się udaje. Innymi słowy, nie ma ona tak dużego znaczenia, gdy porówna się **Ukraine '43** z niektórymi spośród pozostałych gier Simonitcha, zwłaszcza z **Normandy '44**. Jako odmiana obrony uporczywej, występuje też obrona desperacka. Mogą przeprowadzać ją oddziały niebędące w stanie wycofać się po tym, jak nie uda im się przeprowadzić obrony uporczywej. Za nietypowe na tle szeregu gier można uznać także występowanie dość dużej liczby rodzajów rezultatów walki. Mają one znaczenie, zwłaszcza przy wykonywaniu pościgu.

Rezultaty walki to straty, dezorganizacja i wycofanie. Przy większej przewadze możliwe jest też rozbitcie oddziału przeciwnika (przykrywa się go wtedy żetonem „Full Retreat”). Oddziały mają maksymalnie trzy poziomy sprawności bojowej. Gdy oddział poniesie stratę, jego żeton obraca się na rewers. Kolejna strata dla oddziałów trzeciopoziomowych wiąże się z zamianą na inny żeton o mniejszej sile, przedstawiający resztki (pozostałości) oddziału. Dla jednostek drugopoziomowych oznacza to natomiast eliminację. Jednostki pierwszopoziomowe giną przy stracie pierwszego poziomu. Generalnie zaznaczanie strat i utraty sprawności bojowej działa łatwo i sprawnie. Aby wyjść ze stanu dezorganizacji, wystarczy, że oddział nie znajduje się w sąsiedztwie przeciwnika, a jeśli się znajduje, musi wykonać test.

Gra zawiera też szereg innych rozwiązań, podobnych do tych z **Holland '44**, **Normandy '44**, **Caucassus Campaign** lub **Ardennes '44**. Analogicznie rozwiązano modyfikatory pancerne, modyfikatory za jakość oddziałów lub wsparcie artylerii, a także zaopatrzenie. Podobnie jak w **Holland '44** mamy spadochroniarzy, którymi dysponują Sowieci. Niestety ich możliwości desantowe są dość ograniczone, a zdolności bojowe pozostawiają wiele do życzenia. W grze pojawia się też lotnictwo, które jak to zwykle bywa, jest uzależnione od pogody. Ta ostatnia w początkowej fazie rozgrywki, mniej więcej do połowy, praktycznie nie odgrywa żadnej istotnej roli, to znaczy jest w miarę stała. W późniejszej fazie walk może jednak sporo namieszać.

Jednym z najważniejszych rozwiązań z punktu widzenia mechaniki gry jest ukształtowanie siły oddziałów w ten sposób, że mają one dwa odrębne parametry: siła ataku i siła obrony. Dla jednostek pancernych siła ataku jest zazwyczaj mniej więcej dwukrotnie większa niż siła obrony. Z kolei piechota ma siłę obrony mniej więcej dwukrotnie większą niż siła ataku. Szereg jednostek, jak dywizje grenadierów pancernych lub korpusy kawalerii, plasuje się pomiędzy tymi „widełkami”. Liczba jednostek i ich parametry w powiązaniu z powyższymi zależnościami sprawiają, że gra zachęca do ataku i działań manewrowych. Dotyczy to zwłaszcza Niemców, mimo że są oni generalnie stroną defensywną. Wiąże się to także ze wspomnianymi bardzo liberalnymi zasadami dotyczącymi jednostek zdeorganizowanych. Te wszystkie trzy elementy w powiązaniu z układem sił, jaki mamy w grze stworzyły pewną całość, która okazuje się bardzo dynamiczna i grywalna, dając szerokie możliwości działania obu stronom. Ta kombinacja stanowi najbardziej charakterystyczną cechę tej gry (choć trzeba powiedzieć, że na tle wielu gier, gdzie tego typu zależności się pojawiają, nie jest zupełnie oryginalna). Pod tym względem ta gra wyraźnie różni się od **Holland '44**, a zwłaszcza od dużo bardziej statycznej **Normandy '44**. Przy czym warto zauważyć, że w **Holland '44** także mamy podobnie zorganizowaną siłę ataku i siłę obrony. Konkretny układ sił



w tamtej grze, znaczna przewaga Aliantów w kluczowych punktach i momentach rozgrywki, sprawiają jednak, że gra się w nią inaczej.

Zatem grywalnościowo jest bardzo dynamicznie, rozgrywka może potoczyć się w różny sposób, choć gracze lepiej obeznani z II wojną światową zwracają uwagę, że ogólnie przebieg gry odpowiada historycznemu rozwojowi wypadków, zresztą jak i w pozostałych tytułach Simonitcha. Gracze, zwłaszcza niemiecki, mają duże możliwości przemieszczania wojsk i przesuwania ciężaru sił wzdłuż frontu. Przy ciągłym i zdecydowanym naporze Sowieców często będą zdarzać się „wędrujące kotły”. Polega to na tym, że Sowieci w swoim posunięciu w wyniku pościgów po wygranych atakach niemal okrążają jakieś niemieckie oddziały, zwykle najbardziej wysunięte na linii frontu. Następnie Niemcy w swoim posunięciu wybijają się i przywracają front. Potem Sowieci znowu wychodzą na pozycje odcinające Niemców od zaplecza. I tak może to trwać kilka etapów... To jeden ze smaczków tej gry. Spośród innych gier poświęconych temu okresowi motyw ten w bardzo udany sposób oddaje gra **A Victory Lost** wydawnictwa Multi-Man Publishing.

Ukraine '43 śmiało może być uważana za najlepszą grę drugowojenną Marka Simo-

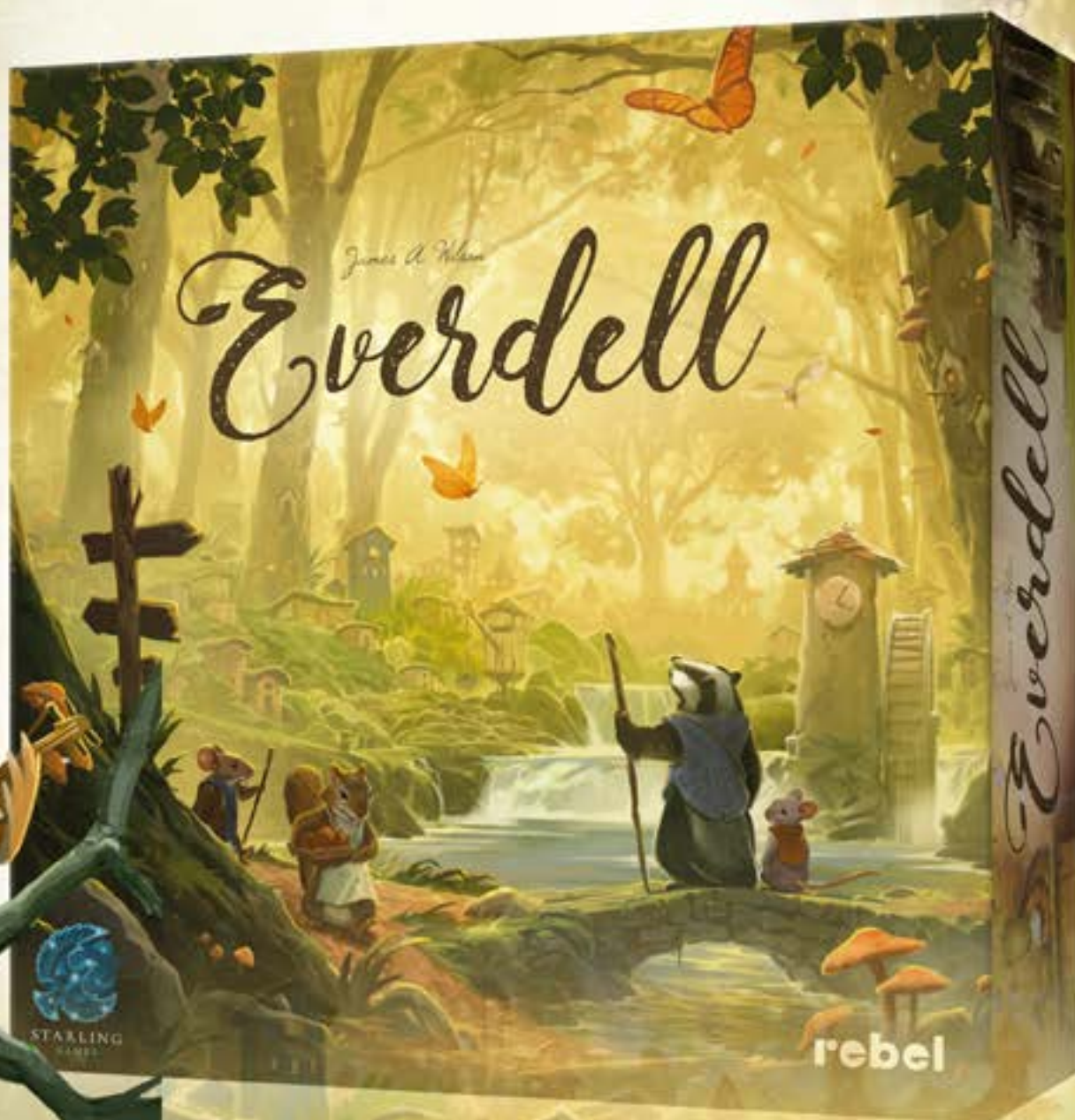
niticha, choć inne stworzone przez niego tytuły również prezentują się wyśmienicie. Z pewnością zwłaszcza **Ardennes '44** depcze recenzowanej grze w tym rankingu po piętach. Za **Ukraine '43** przemawia przede wszystkim grywalność. Bierze się to z większej manewrowości działań na Ukrainie w porównaniu z walkami w Normandii lub operacją „Market-Garden” oraz z mniejszą jednostronnością gry (Niemcy są tu silniejsi niż w tych dwóch ostatnich grach, co do **Ardennes '44** sytuacja jest bardziej złożona). Przed laty gra, jako jeden z niewielu tytułów Simonitcha o II wojnie światowej, otrzymała prestiżową nagrodę **Charles S. Roberts Best WWII Boardgame Award**, co także stanowić może dla graczy pewną rekomendację.

podsumowanie:

- ✓ grafika planszy i żetonów,
- ✓ niesamowity klimat i historyczność rozgrywki,
- ✓ wysoka grywalność,
- ✓ obie strony są aktywne i mogą prowadzić działania ofensywne.
- ✗ układ faz gry oparty o aktywację ogólną,
- ✗ przebieg rozgrywki rzadko odbiega od historycznego rozwoju wypadków,
- ✗ ponadstandardowo duża plansza.

Everdell

Rozwijaj swoją osadę
w przeuroczej krainie Everdell



rebel
i wszystko gra

rebel times