

temat numeru: **OSTATNIE CHWILE. BURZLIWE ŻYCIE BILLY'EGO KERRA**

# rebel times

listopad 2019

nowości i wiadomości ze świata gier planszowych

numer 146

**Ostatnie chwile. Burzliwe życie Billy'ego Kerra**

## Co gryzie Billy'ego Kerra?

**co w środku?**

**Hellboy: The Board Game . Queenz: to bee or not to bee . Tapestry . Tiny Epic  
Zombies . Wykreślane Imperium . No to smacznego! . Morskie opowieści .  
Na językach . Kushi Express . Rzuć hasło . Odjechane Jenorożce i wiele więcej.**

przeżyj w najniebezpieczniejszej strefie świata

# ZONA

Sekret Czarnobyla



**rebel**  
i wszystko gra

## od redakcji

W tym roku październik, pod względem pogody, przeszedł wszelkie oczekiwania. 22 września i spacer w koszulce z krótkim rękawem? Tego nie grali dawno, a przynajmniej ja tego nie pamiętam. Taka pogoda sprzyja raczej wszystkiemu innemu, ale nie planszówkowaniu. Nie martwcie się! Idzie listopad i tak słonecznie już nie będzie. To dla wszystkich miłośników planszówek raczej nie powód do depresji, ponieważ będziemy mieli więcej czasu na nasze ulubione hobby!

W tym roku wydawcy będą nas w zimne miesiące rozpieszczą – wystarczy sprawdzić liczbę zapowiedzianych tytułów. Dodatkowo targi w Essen dorzucą nam kolejny pakiet nowości, a zbiórki społecznościami dopełnią reszty obrazu. Nic tylko siadać i grać, a także trzyma

kciuki za bardzo niskie temperatury, aby odwołali obowiązek stawienia się w szkole lub w pracy.

Czy zima w 2019 roku będzie przebiegała pod znakiem macek? A może zasiedlania innych planet Układu Słonecznego. A może odwiedzimy Zonę? A może polatamy w kosmosie? A może złożymy sobie potwora? A może...

... a może nie będę już zadowolony i zaproszę do lektury numeru.

Do zobaczenia za miesiąc!

## spis treści

- 4 \_\_\_\_\_ nowości&aktualności
- 6 \_\_\_\_\_ temat numeru: **Ostatnie chwile. Burzliwe życie Billy'ego Kerra**
- 
- 9 \_\_\_\_\_ **Hellboy: The Board Game**
- 12 \_\_\_\_\_ **Queenz: to bee or not to bee**
- 14 \_\_\_\_\_ **Tapestry**
- 16 \_\_\_\_\_ **Tiny Epic Zombies**
- 18 \_\_\_\_\_ wywiad z Mateuszem „Matim” Zaródem
- 21 \_\_\_\_\_ **Wykreślane Imperium**
- 23 \_\_\_\_\_ **No to smacznego!, Morskie opowieści**
- 25 \_\_\_\_\_ kącik japoński
- 27 \_\_\_\_\_ kącik gier familijnych: **Na językach, Kushi Express, Rzuć hasło**
- 29 \_\_\_\_\_ kącik początkujących graczy: **Odjechane Jenorożce**
- 31 \_\_\_\_\_ Erpegowy przegląd Radosława Idola
- 35 \_\_\_\_\_ kącik gier historycznych: **XIV Pola Chwały – relacja z konwentu**

**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](http://www.rebel.pl)  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

[www.facebook.com/REBELpl](https://www.facebook.com/REBELpl)

**rebel**

# nowości & aktualności



## Welcome to... Halloween oraz Święta (dodatek #3)

Najnowszy dodatek do Welcome to..., który – kiedy czytacie te słowa – powinien być już dostępny w sklepach to zestaw dwóch rozszerzeń, które sprytnie zmieniają rozgrywki poprzez dodanie nowych opcji punktacji.

### Halloween

W tej wyjątkowej dzielnicy gracze podczas budowy obiektów mają okazję zagrać w cukierek albo psikus. Tym sposobem mogą pozyskać cukierki lub spotkać krążącego po osiedlu ducha. Po zebraniu odpowiedniej liczby duchów i cukierków gracz może ogłosić, że chce skorzystać ze specjalnej premii. Kto pierwszy, ten lepszy.

### Święta

W tym dodatku zasady są podobne do oryginału, z tym, że liczy się każdy ciąg budynków ustawionych w kolejności numerycznej. Takie zestawy domów będą dodatkowo punktowane.



## Abominacja: Dziedzictwo Frankenstein

Abominacja: Dziedzictwo Frankenstein to gra strategiczna o tworzeniu własnych potworów, zainspirowana gotyckim horrorem Mary Shelley. Podczas zabawy od dwóch do czterech graczy wciela się role w naukowców, którzy dołożą wszelkich starań, aby zwyciężyć w wyścigu o stworzenie nowego Frankenstein. Monstrum potrzebuje waszej pomocy, by zrobić to, czego nie zdążył dokonać jego twórca: ożywić kreaturę podobną do niego; towarzysza, który rozjaśni mu mroki samotności.

Dzięki odpowiedniemu rozmieszczeniu pracowników i mądrym zarządzaniu zasobami w postaci elementów rozkładających się ciała, będziecie starali się osiągnąć jak najszybszy postęp w badaniach. Zatrudniając mniej lub bardziej renomowanych pracowników, będziecie musieli zbierać materiał z okolicznych cmentarzy i kostnic, a także przeprowadzać ważne badania w Akademii Nauk oraz we własnym laboratorium. Monstrum będzie składać wam niespodziewane wizyty – ci,

k którzy pracują sprawnie, otrzymają nagrodę, jednak pozostający w tyle powinni mieć się na baczności.

Gra kończy się, gdy któremuś z uczestników uda się ożywić swoje dzieło lub gdy kapitan zabije monstrum. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów.

Premiera gry przewidziana jest na początek listopada.



## Horror w Arkham: Ostatnia godzina

Horror w Arkham: Ostatnia godzina to kooperacyjna gra planszowa, w której od jednego do czterech badaczy tajemnic stawia czoła hordzie potworów, próbując odwrócić straszliwy rytuał przywołujący Przedwiecznego. Aby tego dokonać, muszą znaleźć odpowiednie składniki do rytuału, analizując wskazówki pozostawione przez nikczemne hordy kultystów.

Rozgrywka w Ostatnią godzinę składa się z serii następujących po sobie rund. Każda

z nich dzieli się na dwie fazy (podczas pierwszej działają gracze, podczas drugiej kontrolę na planszy przejmuje Przedwieczny). Naszym zadaniem jest niedopuszczenie do rozprzestrzeniania się potworów oraz zebranie symboli koniecznych do odwrócenia mrocznego rytuału. W tym celu będziemy wybierali dostępne karty akcji i rozpatrywali ich efekty związane z walką z potworami i poruszaniem się po planszy.

Horror w Arkham: Ostatnia godzina to gra w pełni kooperacyjna, co oznacza, że wszyscy walczymy z mechanizmem gry i wspólnie wygrywamy lub przegrywamy. Musimy skutecznie współpracować, aby pokonać siły ciemności.

Oryginalny mechanizm programowania akcji zapewnia dodatkowe emocje. Uczestnicy nie mogą się komunikować podczas wybierania kart, więc nigdy nie wiemy do końca, czy uda nam się zrealizować wymyślony plan. Dzięki temu, że każdy z badaczy posiada własną talię akcji, a także dzięki trzem dostępnym Przedwiecznym, każda rozgrywka w Horror w Arkham: Ostatnią godzinę jest zupełnie inna.

Premiera gry już na początku listopada.



### Zona: Sekret Czarnobyla

Zona to przygodowa gra planszowa w klimatach survivalu przeznaczona dla od jednego do czterech graczy. Gracze wcie-

lają się w szperaczy - osoby, które wbrew obowiązującemu prawu i zastosowanym środkom prewencyjnym przeniknęły do czarnobylskiej strefy wykluczenia. Choć każdy z nich jest inny, przyświeca im ten sam cel: spełnienie swojego marzenia dzięki mocy legendarnego Źródła.

Zona posiada cechy najlepszych gier przygodowych, a rozgrywkę w nią wyróżnia charakter dynamicznej przygody opartej na decyzjach i podejmowaniu ryzyka oraz świat pełen mutantów, anomalii i niemal magicznych artefaktów.

Wybory, przed którymi staniesz, związane będą z zarządzaniem ekwipunkiem i atrybutami postaci, a podjęte decyzje odbiją się na twoich czynach, kiedy podczas przemierzania wytyczonego przez siebie szlaku staniesz przed niepowtarzalną szansą lub śmiertelnym zagrożeniem. Korzystaj z okazji i wpływaj na otoczenie innych graczy, aby zyskać przewagę w zuchwałym wyścigu do Sarkofagu elektrowni atomowej.

Właśnie dlatego w Zonie gracze sami opowiadają sobie, niejednokrotnie zaskakujące, opowieści, które za każdym razem będą zupełnie inne.

Premiera gry planowana jest na listopad.



### Drako: Rycerze i Trolle

W grze Drako: Rycerze i Trolle jeden z graczy

kieruje zespołem trzech poszukiwaczy przygód, których celem jest pokonanie dwóch Trolli. Musi tego dokonać w określonym czasie (zanim wyczerpie się ich talia kart), wtedy wygra rozgrywkę. Każda postać posiada swoje charakterystyczne umiejętności, których odpowiednie wykorzystanie jest kluczem do sukcesu.

Drugi z graczy kieruje dwoma Trollami. Ich celem jest utrzymanie się przy życiu lub pokonanie Złotej Drużyny. Gdy talia kart przeciwnika wyczerpie się, Trolle pozostają na swoim miejscu, wciąż nękając okoliczne wioski i odnosząc tym samym zwycięstwo. Wygrywają także, jeżeli uda im się pokonać wszystkich ludzi.

Wspaniałe grafiki wprowadzą cię w świat fantasy, gdzie królują Trolle i inne niezwykle istoty. Efektu dopełnią doskonałej jakości figurki Trolli i członków Złotej Drużyny.

Błyskotliwa mechanika stworzona przez Adama Kałużę jest dopracowana do perfekcji: płynna, zbalansowana, a przy tym nieskomplikowana. System zarządzania kartami i specjalnymi zdolnościami pozwoli ci planować zagrania taktyczne oraz zaskakiwać przeciwnika. Dodatkowo sama rozgrywka jest bardzo dynamiczna.

Asymetria zarządzania frakcjami wymaga dostosowywania strategii do możliwości swojej grupy, a gry uczymy się wciąż na nowo.

Możliwość połączenia z pierwszą częścią Drako daje nowe opcje strategiczne. Walka Smoka z Trollami? A może Krasnoludy kontra Ludzie? Przekonaj się sam, która wersja najbardziej przypadnie ci do gustu.

Premiera gry już w listopadzie.

# OSTATNIE CHWILE™

*BURZLIWE ŻYCIE BILLY'EGO KERRA*

temat numeru

**Ostatnie chwile. Burzliwe życie Billy'ego Kerra**

Pacjenta reanimował: **Tomasz „kosoluk” Sokoluk**

# Co gryzie Billy'ego Kerra?

Już z samego tytułu gry *Ostatnie chwile. Burzliwe życie Billy'ego Kerra* możemy wiele wyczytać. Długi i trudny do zapamiętania, prawda? Całkiem długie i niespokojne życie przeżył nasz tytułowy bohater. U jego kresu wspomnienia powracają, a my musimy je wychwycić. A to imię, Billy Kerr? Czy powinniśmy je znać? Nie. To człowiek zupełnie zwyczajny, jak pewnie większość z nas.

Billy Kerr trafia do szpitala w stanie krytycznym. Szybko się okazuje, że Billy potrzebuje nie tylko pomocy medycznej. Będąc podłączonym do aparatury, rurek, cewników, potrzebuje być podłączonym do człowieka, który go wysłucha. Ulgę w cierpieniu zapewniają mu nie tylko leki, ale i rozmowa. Billy zaczyna od niezrozumiałego mamrotania, ale wraz z upływem czasu zdobywamy jego zaufanie i pomagamy mu zwalczyć jego strach i wstyd. Billy Kerr, umierając w szpitalu, czasu ma coraz mniej, a do powiedzenia coraz więcej.

**Ostatnie chwile** to gra o życiu i śmierci. Proces umierania człowieka, który jest tego świadomy, jest trudny i kontrowersyjny jako temat gry. Kontrowersyjny może wydawać się też sposób ujęcia tego tematu – w grze musimy utrzymać Billy'ego jak najdłużej przy życiu, gdyż... chcemy poznać jego historię. I wreszcie trudna jest historia, którą poznajemy. Odbiór gry wymaga dojrzałości i wrażliwości. Przed sięgnięciem po tę grę powinniśmy się zastanowić, czy w grach planszowych szukamy czegoś innego niż rozrywka czy łamigłówka, ponieważ tych tutaj nie doświadczymy. Ale gdy już się zdecydujemy, doświadczymy niezwyklej opowieści przedstawionej w nowatorski sposób.

W grach narracyjnych mechanika zawsze ustępuje pola historii. Celem mechaniki jest „nie przeszkadzać”. Tutaj pokuszono się o symulację pracy personelu medycznego nad pacjentem. Spróbowano odwzorować stan zdrowia pacjenta i dynamiczny przebieg choroby, z okresami pogorszenia i polepszenia. Pasek życia pacjenta odmierza nie tylko jego śmierć, ale i koniec gry. Losowane trzy razy na dzień (rundę) karty pokazują jego aktualny stan zdrowia – podczas trzech zmian personelu medycznego. Możemy wylosować kartę stanu krytycznego i wtedy Billy będzie wymagać bezwzględnej i szybkiej ingerencji całego zespołu – współpracy jednego do czterech graczy biorących udział w rozgrywce.

Ambitnie spróbowano też pokazać pracę personelu medycznego. Ten podzielony jest na lekarzy, pielęgniarki i asystentów medycznych, z różnych poziomem kompetencji. Lekarze przekazują sobie kierownictwo i odpowiedzialność za pracę całego zespołu. Zespół musi zapewnić opiekę, ale jest niewystarczający. Personel musi brać nadgodziny - podwójne a czasem potrójne zmiany, a także obstawiać dwa stanowiska jednocześnie. Podchodząc do tematu pracy personelu medycznego tak autentycznie, autorzy gry, Michael Fox i Rory O'Connor, zyskali mój szacunek. Zauważają, że niewystarczające zasoby ludzkie są punktem krytycznym w systemie zdrowotnym.

Rozgrywką rządzi ten sam schemat. Za każdym razem, podczas zmiany, losujemy kartę pacjenta i wyznaczamy mu wymaganą liczbę lekarzy i/lub pielęgniarek do opieki. Musimy umieścić pionki personelu, dlatego ważne jest zarządzanie nimi. Następnie na karcie możemy (nie musimy) umieścić żetony opieki. Tym samym decydujemy o rodzaju udzielonej pomocy – medycznej, aby utrzymać go przy życiu (nie dopuścić do przegranej) lub paliatywnej, aby poznać historię jego życia (zrealizować cel gry). Nie możemy podczas jednej zmiany zapewnić obydwu rodzajów pomocy, musimy wybrać (może wydawać się to dziwne, ale w prawdziwym życiu nie ma takich wyborów, więc nie ma co się rozwodzić nad problemem etycznym).

Przechodząc do kolejnej zmiany, losujemy nową kartę stanu zdrowia naszego pacjenta oraz podejmujemy decyzję, kogo przydzielić do opieki – czy personel z poprzedniej zmiany kosztem ich zmęczenia, czy nowy, kosztem tego, że w przyszłości zapewne zabraknie nam personelu do obstawy. Gdy zmęczenie osiągnie limit, pionek musi udać się na odpoczynek i przez cały następną dzień będzie niedostępny. Możemy tego uniknąć, wysyłając pionka na odpoczynek po pierwszej, porannej zmianie. Wtedy nie jest dostępny w ciągu dwóch kolejnych zmian, ale tylko podczas tego dnia. Możemy też nie przydzielać jakiegось pionka do opieki nad Billym i wtedy zyskujemy za niego dwa żetony opieki (to trochę dziwne, że lekarz, który cały dzień przesiedział w pomieszczeniu socjalnym lepiej się potem dogada z Billym; w instrukcji nie znajdujemy wyjaśnienia, ale może chodziło o to, że wyspany lekarz to skuteczny lekarz).

Mechanika worker placement z pionkami jako personel medyczny do obstawiania pól na karcie stanu zdrowia pacjenta wypada dość blado. Wygląda to znacznie mniej innowacyjnie w porównaniu do reszty gry – jej dojrzałego tematu i ciekawej opowieści. Widać, że autorzy chcieli podejść do całości ambitnie, ale chyba nie da się stworzyć jednocześnie gry planszowej opowiadającej ciekawą historię i będącą ciekawą łamigłówką. Mamy trochę decyzji, jak to czy wysłać lekarza na drugą zmianę, czy też, kiedy odesłać go na odpoczynek, ale ta formuła dość szybko wyczerpuje się. Dlatego jedyne, co trzyma nas przy grze to opowieść.

Co może dziwić, mimo tak prostej mechaniki instrukcja do gry nie przedstawia jej w sposób czytelny. Ja nawet po dwukrotnej lekturze musiałem posiłkować się filmem.

Jak poznajemy historię życia Billy'ego? W czasie udzielania pomocy paliatywnej losujemy karty mglistych wspomnień. Z jednej strony odczytujemy cytaty – krótką refleksję Billy'ego na temat tej sceny z jego życia. Na odwrocie widzimy postać Billy'ego. Cała reszta obrazu jest rozmazana. Każda karta mglistego wspomnienia posiada



jedną, jedyną kartę odpowiadającą jej wyraźnego wspomnienia. Układając kartę wyraźnego wspomnienia na kartę mglistego wspomnienia, widzimy pełen obraz, że wszystkimi detalami.

Celem każdego scenariusza jest dotarcie do odpowiednich kart mglistych wspomnień, a następnie odnalezienie ich wyraźnych odpowiedników. Wszystkie karty wspomnień musimy losować. Nie brak więc dramatycznych momentów, kiedy to Billy'emu pozostały ostatnie godziny życia, a my gorączkowo szukamy tej jedynej karty wyraźnego wspomnienia! Oczywiście może to być tak samo dramatyczne, jak i frustrujące...

Warto dodać, że same karty są przepięknie namalowane, zarówno te mgliste, jak i wyraźne. Do tematu gry pasuje też oprawa graficzna kart pacjenta i planszy. Symbole i kolorystyka jednoznacznie kojarzą się z oddziałem intensywnej terapii.

To, co niezwykle i innowacyjne jest w **Ostatnich chwilach**, to sposób, w jaki wspomnienia łączą się ze sobą. Zbieramy urywki

z życia, które same w sobie niewiele nam mówią. Dopiero w połączeniu z innymi urywkami tworzą całość. Na kolejnych obrazach przewijają się te same postaci, w różnych życiowych sytuacjach, w różnych miejscach i na różnych etapach życia. Same karty na każdym z czterech brzegów mają graficzne odnośniki na wzór puzzli, pozwalające nam łączyć je ze sobą. Każde pojedyncze wspomnienie to element układanki. Z okruszków odtwarzamy całość. Gra dzięki temu staje się niespotykaną do tej pory układanką wspomnień.

Ekscytujące jest nie tylko poznawanie historii Billy'ego jako całości, ale samo odkrywanie pojedynczej karty. Już na etapie czytania cytatu zastanawiamy się, o co może tu chodzić. Potem zastanawiamy się, co kryje się za mgłą. Widzimy postać Billy'ego i z jej gestów, pozycji ciała, tego co robi – próbujemy odgadnąć całość. To zapewniło mi emocje większe niż w innych grach, w których na podstawie obrazka staramy się wyciągnąć wnioski.

Nie mniej emocji towarzyszy nam podczas

odnajdywania wyraźnego wspomnienia. Często to było zaskoczenie, ponieważ Billy robił coś zupełnie innego niż się spodziewaliśmy (zamieszki? To nie żadne zamieszki...). Oprócz zaskoczenia czujemy satysfakcję. Dowiadując się prawdy, mamy prawo czuć się nagrodzeni za nasz trud.

I wreszcie, fascynujące jest dowiedzieć się, kim naprawdę jest ten człowiek kryjący się pod szpitalną koszulą. To niesamowite, jak poznanie czyjegoś życia może wciągać bez reszty. Zwłaszcza, że cały czas towarzyszą temu ogromne emocje. Ta osoba wpiernicze nie chce o tym mówić. Potem chciałaby, ale nie może przez poczucie lojalności, strach, wstyd... Wreszcie rzuca z siebie cały ciężar, godzi się z życiem i wtedy następuje jego koniec.

**Ostatnie chwile** to gra wyjątkowa, która pozwala nam otworzyć się na drugiego człowieka, dać upust naszej wrażliwości i empatii. Historia, jaką poznajemy nie jest nachalna, natarczywa, tendencyjna, ale subtelna, skomplikowana, pełna niuansów. Tytułowy Billy nie zna nas, trafia pod naszą opiekę, umierając, i to właśnie od nas oczekuje zrozumienia oraz przebaczenia, aby mógł przebaczyć sam sobie. I to w taki sposób ratujemy jego życie.

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 1–4 osób

**Wiek:** 14+

**Czas gry:** ok 45 min

**Cena:** 139,95 złotych



- ✓ dojrzała opowieść,
- ✓ sposób poznawania historii,
- ✓ ambitna próba pokazania personelu medycznego i pacjenta.
- ✗ losowość,
- ✗ fatalna instrukcja.





# HELLBOY™

## THE BOARD GAME



# dungeon crawl w piekielnym towarzystwie

Hellboy: The Board Game

Ze złymi mocami walczył: Piotr „Żucho” Żuchowski

Anung Un Rama, potomek demona Azzela, chłopiec z piekła rodem, przypadkowo sprowadzony na Ziemię przez nazistowskich okultystów pod wodzą samego Rasputina, zaadoptowany przez profesora Trevora Brutenholma, członek Biura Badań Paranormalnych i Obrony, po prostu: agent Hellboy. Ta postać to główny bohater kultowej serii komiksów Mike'a Mignoli, a od tego roku również gry planszowej autorstwa duetu James M. Hewitt i Sophie Williams, wydanej przez firmę Mantic Games, która na **Kickstarterze** zebrała na ten cel niemal półtora miliona funtów. Muszę przyznać, że choć ogólnie nie jestem wielkim fanem komiksu, to przygody Hellboya szczerze uwielbiam za charakterystyczną kreskę Mignoli i specyficzny klimat grozy, mocno inspirowany Lovecraftem, powieścią gotycką oraz mitami i legendami ludowymi z całego świata. Nie mogłem zatem nie skusić się na wsparcie projektu Mantica, ani też nie podzielić się z czytelnikami **Rebel Timesa** swoją opinią o grze po kilku testowych partiach.

**Hellboy: The Board Game** to esencja tego, z czym ostatnio utożsamia się planszówkową część **Kickstartera**. Mamy tu więc ogromne pudło, po brzegi wypełnione najróżniejszymi komponentami, z których najważniejsze są niewątpliwie plastikowe figurki – szczegółowe, dobrze wyrzeźbione i wykonane, po prostu bardzo ładne. Do tego fura porządnej jakości kart i elementów kartonowych – żetonów oraz płytek planszy. Użyte w grze ilustracje wykonał w większości sam Mike Mignola, jest więc mrocznie, klimatycznie, a czasem też żartobliwie i z przymrużeniem oka – zupełnie jak w komiksowym oryginale. Jeśli chodzi o oprawę wizualną i ogólną jakość wykonania gry, nie mogę o **Hellboyu** powiedzieć złego słowa. Komponentowo produkt ten prezentuje najwyższy światowy poziom i samo to w pełni usprawiedliwia jego niemałą cenę. Ale czy można ją uzasadnić również mechaniką i wrażeniami z rozgrywki?

Po kolei. Gdy opadną pierwsze emocje po otwarciu pudełka i gdy skończymy napaść się widokiem świetnych ilustracji oraz szczegółowych figurek, może pojawić się pierwszy zgrzyt. Instrukcja do **Hellboya**

to naprawdę długa i obszerna księga. Jest wprawdzie dość czytelna i napisana klarownym, zrozumiałym angielskim, ale początkowo może trochę przerażać. Z pomocą przychodzi osobno wydrukowany *tutorial* – skrót najważniejszych zasad, potrzebnych do rozegrania pierwszego scenariusza. No właśnie, nie zdążyłem jeszcze wspomnieć, że mamy do czynienia z przygodową grą kooperacyjną opartą o scenariusze, co też jest ostatnio na Kickstarterze popularnym trendem. Scenariusze, tutaj zwane sprawami, to śledztwa prowadzone przez agentów BBPO, w których wcielają się gracze. Opisane są zestawami kart, które zamknięto w osobnych paczkach, w ramach których każda karta ma swoje konkretne miejsce – ujawniane muszą być w zaplanowanej przez twórców kolejności, prezentując rozwój fabuły gry i jej najważniejsze punkty. Wracając zaś do tutorialu, warto zaznaczyć, że jest to po prostu krótka, prosta sprawa, w której gracze prowadzeni są „za rękę” przez całą mechanikę gry: autorzy z góry określili wybór postaci, akcje wykonywane w każdej rundzie, a nawet... wyniki rzutów kośćmi, wykonywanych podczas tej partii. Choć z początku wydało mi się to dziwne, po rozegraniu w ten sposób całego scenariusza muszę przyznać, że to świetna metoda nauki podstawowych zasad gry. Wiemy co się dzieje, gdy dany test się powiedzie, co dzieje się w przypadku niepowodzenia i z czego dokładnie wynikają poszczególne efekty. To rozwiązanie, powszechne w świecie gier komputerowych, w planszówkach jest pewną nowością, ale zdecydowanie wartą naśladowania w przyszłości.

Po poznaniu podstaw mechaniki, grając już pełnoprawne partie w **Hellboya**, nie spodziewajcie się jednak zbyt wielu nowości. Ta gra to rasowy *dungeon crawler*, ze wszystkimi elementami charakterystycznymi dla gatunku. Autorzy nie odkrywają w nim Ameryki, stosując znane i sprawdzone patenty, ale robią to bardzo dobrze. Rozgrywając kolejne sprawy, uczestnicy partii wcielają się w agentów BBPO walczących ze złymi, nadprzyrodzonymi mocami. Współpracują, wykonując różne akcje w dowolnie wybranej przez siebie kolejności. Ważne, że można je przeplatać pomiędzy graczami,

a nie jest tak, że każdy agent wykonuje swoją rundę w całości, potem gra kolejny itd. Daje to drużynie sporo swobody w planowaniu swoich poczynań i jest niewątpliwie dużym atutem gry. Jak zwykle w przygodówkach, postacie są określone szeregiem cech, a system **Hellboya** dodatkowo wprowadza kolory, odpowiadające kostkom wykorzystywanym w testach zdolności. Przykładowo, walka na poziomie pomarańczowym oznacza, że w jej testach gracz rzuca pomarańczowymi kośćmi – lepszymi od żółtych, ale mającymi mniejsze szanse na korzystny wynik niż np. kości czerwone. Nie jest to zbyt innowacyjny element, ale jest prosty, intuicyjny i po prostu działa. Oczywiście, jak na grę przygodową przystało, agenci mają do dyspozycji przeróżny ekwipunek, mogą też wzywać do pomocy sojuszników itp. I o ile podstawy mechaniki **Hellboya** są dość proste, o tyle tu pojawia się dość dużo różnych zasad szczegółowych, często bardzo sytuacyjnych, dość złożonych i trudnych do zapamiętania. Niektóre z nich są na szczęście opcjonalne, więc przynajmniej w pierwszych rozgrywkach można je pominąć, aby nie komplikować sobie rozgrywki. Stopniowo, poznając grę lepiej, możemy bez problemu zacząć je włączać do swoich partii. Akcje przeciwników drużyny określone są na specjalnych kartach. One determinują ruch i ataki stworów, pojawianie się nowych itd. Z kolei specjalny tor na planszy pokazuje priorytet, z jakim dani agenci będą stawiać się celem tych akcji. Przykładowo, jeśli w danej kolejce wielki żabołud rzucił się na Liz Sherman, znacznik ją przedstawiający spada na koniec kolejki, a następny potwór, wykonując atak, obierze już za cel innego agenta. To fajne rozwiązanie, dające graczom jeszcze więcej możliwości planowania swojej strategii i nieco ograniczające typową dla ameritrashy losowość. Wszystkie starcia z pomniejszych wrogami prowadzą do ostatecznej konfrontacji z bossem danego scenariusza. Przez większą część partii przygotowujemy się na jego nadejście, m. in. zbierając z planszy znaczniki wskazówek, które w wielkim finale można wykorzystać, aby osłabić antagonistę.

Jak już kilka razy podkreśliłem, **Hellboy** to bardzo typowy, kooperacyjny *dungeon*

*crawler*, w którym połączono wiele mechanizmów znanych z innych gier w tym stylu. Wszystko jest tu jednak na swoim miejscu i tworzy naprawdę zgrabnie zaprojektowaną całość, tylko z nielicznymi słabymi punktami. Zarówno oprawa graficzna, jak i sama rozgrywka bardzo dobrze oddają klimat komiksowego oryginału, a fabuła jest bardzo mocną stroną gry. Pod względem mechanicznym mamy do czynienia z łatwymi do opanowania zasadami podstawowymi, które w świetny sposób tłumaczy pierwsza sprawa, i masą reguł szczegółowych, które z kolei początkowo mogą nieco przytłaczać i raczej powinny być wprowadzane stopniowo, po rozegraniu pewnej liczby partii. A że kolejne partie będziecie rozgrywać, jestem pewien, ponieważ **Hellboy** naprawdę wciąż, oferuje sporo spraw i jest na tyle regrywalny, że nawet jednorazowe przejście danej misji nie oznacza, że odkryliśmy jej wszystkie sekrety. Dla grających w planszówki fanów komiksów Mignoli jest to pozycja absolutnie obowiązkowa, ale sądzę, że wszyscy miłośnicy dobrego ameritrashu znajdą coś dla siebie w tym ogromnym pudle, wypełnionym fantastycznymi figurkami.



## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 1-4 osób  
**Wiek:** 14+  
**Czas gry:** 20 minut  
**Cena:** 349,95 złotych



- ✓ grafiki i jakość wykonania,
- ✓ klimat i fabuła,
- ✓ różne opcje ograniczania losowości,
- ✓ świetny pomysł na zaprezentowanie podstaw mechaniki w tutorialu.
- ✗ duża liczba szczegółowych zasad może z początku przytłaczać,
- ✗ większość zastosowanych mechanik fani ameritrashu znają już z innych tytułów.

BRUNO CATHALA

JOHANNES GOUPY



*To bee  
or  
not to bee?*

# QUEENZ

Vincent Dutrait



Queenz: to bee or not to bee

Kwiatki zapytał: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

są kwiatki,  
jest i miodek



Zglądając do wnętrza pudełka **Queenz**, można przez chwilę pomyśleć, że ktoś przez przypadek umieścił na okładce niewłaściwe nazwisko autora. Na pierwszy rzut oka ta gra przypomina **Ogródek** Uwe Rosenberga. W końcu są tutaj tetrisowe kafelki i kwadratowa plansza do zabierania z niej żetonów, wokół której porusza się podobnie działający znaczek ogrodnika. Powierzchowne podobieństwa są wyraźne, ale odczucia płynące z rozgrywki zgoła inne.

Według instrukcji, **Queenz** jest grą o stawianiu uli i zbieraniu miodu, co technicznie rzecz biorąc, jest prawdą, ale mechanicznie objawia się jako układanie kolorowych kwiatków z pszczołami na różnokształtnych, zielonych kafelkach. Dobrze, kiedy kwiatki w tym samym kolorze są koło siebie, a pszczoły są koło uli, ponieważ za to dostajemy punkty. Proste i intuicyjne.

Kwiatki pozyskujemy z głównej planszy, na której w rzędach i kolumnach wyłożonych jest kilkadziesiąt okazów. Mój wybór ogranicza się jednak tylko i wyłącznie do kolumny lub rzędu, przy których znajduje się znaczek ogrodnika. W swojej turze mogę wziąć jeden, dwa lub nawet trzy kwiatki (z pewnymi restrykcjami), a następnie poruszyć znaczek ogrodnika o dokładnie tyle samo pól, określając pulę, z której kwiatki będzie wybierał kolejny gracz. W tym

miejsku odbywa się lwią część interakcji między graczami. Z jednej strony konkurujemy o zmniejszającą się pulę kolorowych znaczników, oceniając je pod kątem koloru i znajdujących się na nich pszczoł. Z drugiej natomiast oceniamy na szybko, czy w tym konkretnym momencie nie opłaca się nam bardziej wziąć jednego kwiatka mniej miejsca, w którym nie ma interesujących go kafelków. Sprytne i subtelne.

Problematyczne jest jedynie to, że powyższy opis najlepiej pasuje tylko i wyłącznie do rozgrywki dwuosobowej, w której faktycznie można poczuć kontrolę nad sytuacją i pobawić się w kombinowanie. Wielkość planszy nie zmienia się w zależności od liczby graczy. W związku z tym, w większych rozgrywkach pomiędzy moimi ruchami znikać będzie więcej kwiatków. A jeśli w mojej turze ogrodnik znajduje się w pustej kolumnie, natychmiast uzupełniamy ją losowymi kwiatkami. I nagle okazuje się, że im więcej osób przy stole, tym więcej przypadkowości i mniej kombinowania.

Zbieranie kwiatków to jednak tylko połowa gry, a ich układanie to trochę inna zabawa. Zamiast brać kwiatki z planszy głównej, mogę dobrać z odkrytej puli kafelek, który natychmiast muszę zapełnić kwiatkami (albo ulami, ponieważ na początku gry każdy

posiada trzy). Jeśli mam już jakieś kwiatki przed sobą, kolejny kafelek muszę ułożyć w taki sposób, aby stykał się z poprzednim, tworząc jedną, dużą łąkę. I tak sobie dokładam, najlepiej kolor do koloru: jeśli tworzę grupę składającą się z przynajmniej dwóch identycznych kwiatków (albo powiększam wcześniejszą), dostaję tyle punktów, ile kwiatków jest w grupie.

Co mnie powstrzymuje, żeby skupić się tylko na jednym kolorze? Oczywiście poza innymi graczami, którzy ślepi nie są i widzą co się święci. Pierwszy gracz, który zapunktuje wszystkie możliwe kolory dostaje bonus punktowy, który potrafi zrobić różnicę na końcu. Ponadto nie mogę zbierać kwiatków w nieskończoność i wykladać tylko te pasujące: w dowolnym momencie mogę przetrzymywać tylko sześć. I jeszcze: pula kafelków tworzących łąkę powoli się kończy i wcale nie ma gwarancji, że przeciwnik nie zabierze przede mną czegoś, na co ostrzyłem sobie ząbki. Znowu: wymagane minimum interakcji jest spełnione.

To jak w końcu spina się to wszystko w całość? **Queenz** to kawał naprawdę ciekawej gry, ale raczej tylko w wariacie dwuosobowym. Przy większej grupie może się robić zbyt przypadkowo. Jest to gra, która serduszko i wszystkie mechaniki ma na swoim miejscu, ale na dzisiejszym, krwiożerczym i przepelnionym różnymi wersjami **Azula**, **Century** albo **Reef** rynku może zginąć w tłumie. Szczególnie, że te ładniejsze gry na dokładkę lepiej działają na więcej osób.

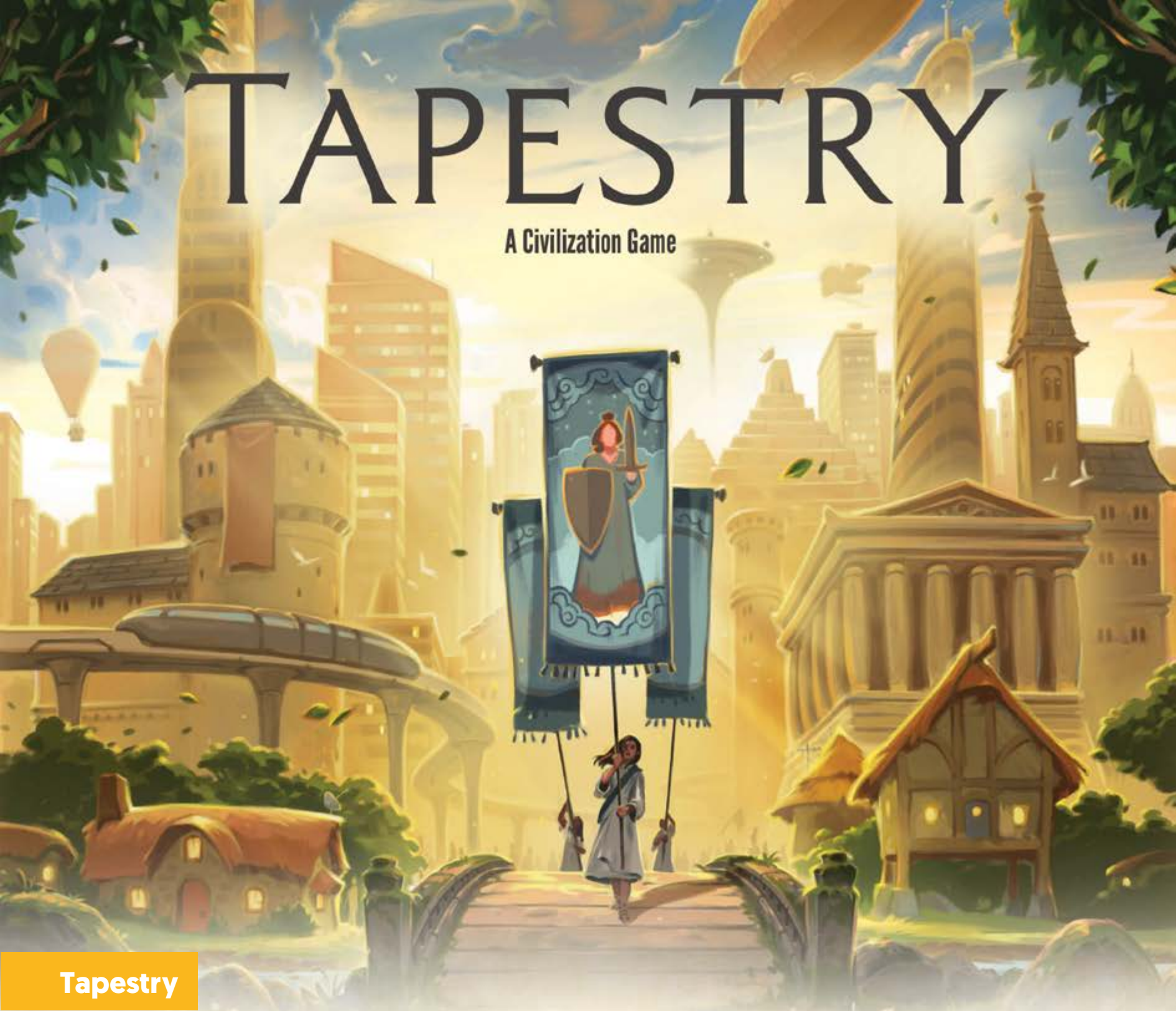
## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2–4 osób  
**Wiek:** 8+  
**Czas gry:** ok 30–40 minut  
**Cena:** ok. 30 euro

- ✓ ciekawa układanka,
- ✓ fajne i niejednoznaczne decyzje podczas dobierania żetonów z kwiatkami...
- ✗ ... niestety tylko w grze dwuosobowej,
- ✗ wykonanie gry jest dobre, ale nie przystaje do tytułów, z którymi chce konkurować.

# TAPESTRY

A Civilization Game



Tapestry

## O 4X za daleko

Cywilizacje zwiedzał: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Jamey Stegmaier to taki geniusz branży planszówkowej. Niczym król Midas, czego nie dotknie, zamienia w złoto. Autor **Scythe**, **Viticulture** i **Charterstone**. Jego gry plasują się bardzo wysoko w rankingu BGG, a wydawnictwo słynie z przepięknych i bardzo dobrze wykonanych gier. Można nie lubić sposobu, w jaki projektuje, ale trzeba mu oddać, że potrafi sprzedawać swoje produkty.

Jego najnowszym dzieckiem jest **Tapestry**, gra cywilizacyjna, za której polską edycję odpowiada wydawnictwo Phalanx. Gra

przed premierą miała tak mocną akcję marketingową, że każdy serwis poświęcony planszówkom, grupa na Facebooku lub fora tematyczne buzowały na jej temat. Od razu pojawiły się dwa obozy. Jedni twierdzili, że gra to wydmuszka i nie ma w niej nic ciekawego, inni za to wieszczyli pojawienie się najlepszej gry cywilizacyjnej na świecie. A jak jest w rzeczywistości?

Zacnę od oprawy wizualnej i wykonania. Opaste pudło kryje w sobie elementy z najwyższej półki, jeśli chodzi o jakość

i stylistykę. Mamy bardzo czytelną planszę, śliczne karty arrasów, antypoślizgowe maty gracza, no i oczywiście „truskawka na torcie”, czyli przepiękne figurki budynków. Figurki, które są już pomalowane, co jest rzeczą niezwykłą. Jak zwykle Stone-maier Games pokazało, że gry mogą być piękne, trwałe i po prostu cieszące oko.

Mechanicznie to gra, w której gracze prowadzą swoją cywilizację na czterech torach rozwoju – nauki, technologii, eksplo-

racji i militarnym. Dzięki temu rozwijamy ją i zdobywamy przewagę nad innymi graczami. Wszystko odbywa się na zasadzie pozyskiwania zasobów i wydawania ich, aby poruszać się na rzeczonych torach. Każdy z nich oferuje nam inne profity i pozwala obrać różną strategię rozwoju. Tor eksploatacji pozwala nam pozyskiwać karty różnych technologii, które oprócz generowania nam punktów, umożliwiają graczom zdobywanie dodatkowych bonusów w fazie przychodu. Poruszanie się na torze eksploatacji pozwala na odkrywanie nowych terenów na mapie. Te przynoszą graczom różne korzyści i dają możliwość poszerzania swoich wpływów na różnych terytoriach. Tor nauki zapewnia graczom możliwość rozwoju na pozostałych torach. Tor militariów natomiast wprowadza negatywną interakcję pomiędzy graczami, gdyż umożliwia atak na przeciwnika i w przypadku powodzenia, odebrania kontroli nad danym terenem. Każdy tor pozwala na budowę budynków produkcyjnych, jak i budynków specjalnych, a także na specjalne punktowanie związane z tym, co się na nim odbywa. Gra podzielona jest na cztery ery składające się z dwóch faz: fazy przychodu i fazy rozwoju. W pierwszej gracze wykorzystują zdolność swojej cywilizacji, zagrywają kartę arrasów (ta daje specjalną zdolność na kolejną erę lub jakąś zdolność natychmiastową), mogą ulepszyć jedną z posiadanych kart technologii i otrzymać z nich profit oraz otrzymują zasoby (im więcej wystawią budynków, tym więcej zasobów otrzymają). W fazie rozwoju gracze wydają zasoby, aby poruszać się na torach. Kiedy nie chcą więcej rozwijać się, pasują i przechodzą do kolejnej fazy, przychodu, rozpoczynając tym samym nową erę. Gra kończy się dla gracza, kiedy zrobi pięć razy fazę przychodu. W praktyce oznacza to, że gracz może skończyć grę dużo wcześniej niż przeciwnicy.

To, co mnie zaskoczyło to długość instrukcji, raptem cztery strony. Zasady są banalne i wyjaśnienie głównych mechanik trwa kilka minut. To, co nadaje głębi grze, to zasady specjalne cywilizacji, zdolności kart arrasów lub kart technologii. To właśnie tutaj znajdziemy różnorodność i pole do przemysłów oraz podejmowania decyzji. Jak wykorzystywać atrybut mojej cywilizacji, którą kartę arrasów zagrać, jaką technologię rozwijać.

To właśnie wpływa na bardzo dużą regrywalność tytułu. Mamy tu szesnaście różnych cywilizacji, każda oferuje inne możliwości i wymusza pewien styl gry. Samo ich testowanie pozwala rozegrać szesnaście różnych partii.

W grze możemy przyjąć strategię rozwoju konkretnej dziedziny lub rozwój zbilansowany. Możemy próbować grać z interakcją lub odcinać się od innych i robić swoje. Możemy starać się zapełniać swoją planszę budynkami lub rozpychać się na głównej planszy. Mamy tu naprawdę sporo miejsca na próbowanie różnych rozwiązań i szukania najlepszej ścieżki dla swojej cywilizacji.

Wiele osób zada sobie pytanie, czy jest to gra cywilizacyjna. Czy mamy w niej te magiczne 4X? Teoretycznie tak, ale praktycznie nie za bardzo to czuć podczas rozgrywki. Dla mnie **Tapestry** to swoisty wyścig o pola na mapie, o pozycje na torach, o punkty zwycięstwa. Nie poczułem, że prowadzę cywilizację, raczej frakcję jak w **Scythe**. Nie mamy tu żadnej sensownej chronologii dziejowej. Mogę odkrywać rzeczy, idee lub posiadać budynki z tak różnych epok, że na logikę nie ma to najmniejszego sensu. Ale nie o to tu chodzi, tutaj chodzi o to, żeby zagrać jak najlepiej i wygrać z innymi.

Co nie spodobało mi się w **Tapestry**? Nierówność frakcji. Ewidentnie niektóre są mocniejsze lub ciekawsze do grania niż inne. Potwierdzają to statystyki na stronie wydawnictwa. Trochę szkoda, że nie było to jakoś specjalnie przetestowane. Zakładam jednak, że pojawi się niedługo kilka zasad lub dodatkowych informacji, które wyrównają szansę wszystkim graczom. Nie jestem też w **Tapestry** fanem interakcji. Z jednej strony walka z innym graczem nie jest krwawa, ale potrafi mocno zahamować jego rozwój. Wolałbym, żeby albo nie było jej wcale, albo była bardziej dosadna. Ostatnia rzecz, o której chce wspomnieć to wykorzystanie kości podczas walki i otrzymywanie bonusów z toru nauki. O ile samo rzucenie nie jest tu jakimś problemem, o tyle na kości walki mamy potężne różnice punktowe. Można mocno się zestresować, kiedy jeden gracz wyrzuca przez całą grę siedem punktów zwycięstwa, a drugi cztery.

**Tapestry** pozwala na grę od jednego do pięciu graczy. Komplet męczy, jest za długo, zbyt wiele się zmienia. Gra świetnie sprawdza się przy trzech i czterech graczach.

Mimo tych uwag, szczerze zachęcam do wypróbowania **Tapestry**. Nie wszystkie gry spod znaku Stonemaier doceniam, często uważam, że są przereklamowane. W tym przypadku obawiałem się, że będę miał do czynienia z piękną, ale nieciekawą wydmuszką. Stegmaier jednak znów mi dał powody do zadowolenia. Mam ochotę odkrywać nowe cywilizacje, próbować nowych sposobów na wygraną gry. A to świadczy o tym, że gra jest bardzo dobra.



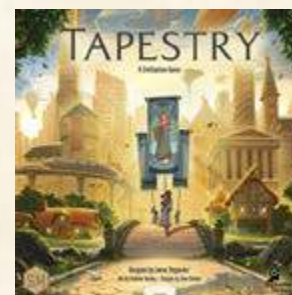
## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 1-4 osób

**Wiek:** 10+

**Czas gry:** ok 30 minut

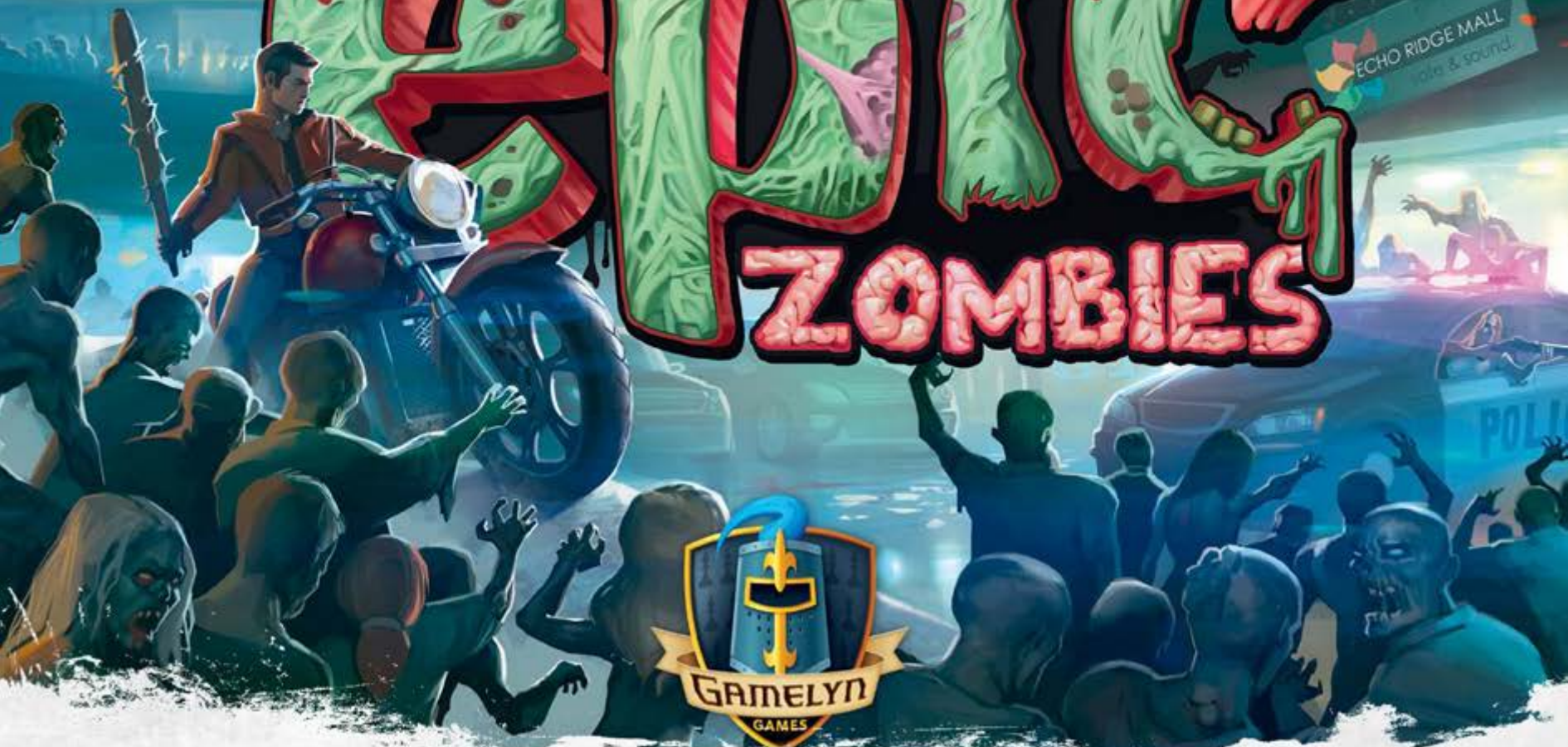
**Cena:** 79,95 złotych



- ✓ proste zasady, ciekawa rozgrywka,
- ✓ piękne i jakościowo świetne wykonanie,
- ✓ bardzo duża regrywalność.
- ✗ nierówne zdolności frakcji,
- ✗ kości czasami dają się we znaki.

A GAME OF BRUTAL SURVIVAL BY SCOTT ALMES

# tiny ZOMBIES



Tiny Epic Zombies

## miniaturowa apokalipsa

Z nieumarłymi walczył: **Maciej „mat\_eyo” Matejko**

W grach planszowych, jak i w innych dziedzinach życia, zmieniają się trendy. Może panować moda na konkretną mechanikę, jak popularne obecnie wykreślanki, choć częściej dotyczy to klimatu gry. Jakiś czas temu na topie była tematyka marsjańska, zastąpiona przez Wikingów w każdym wydaniu. Znajdziemy jednak jeden temat, który jest evergreenem.

Są nim zombie. Choć sam nie rozumiem, co pociągającego jest w wizji epidemii zmieniającej ludzi w żywe trupy, trzeba uczciwie przyznać, że temat ten jest popularny w każdej dziedzinie rozrywki masowej. Ugięty się przed nim również planszówki i każdego roku mamy choć jedną, dużą premierę traktującą o zombiakach.

Z serią **Tiny Epic** miałem styczność już kilkakrotnie i zaferowała mi ona pełen przekrój

wrażeń. Poznałem gry kieszonkowe (**Tiny Epic Western**), nijakie (**Mechs**), a także naprawdę dobre (**Galaxies**). Scottowi Almesowi nie można jednak odmówić kreatywności i wytrwałości w wymyślaniu nowych tematów do swoich gier. Jak poradził sobie z zombie?

Zanim przejdę do opisu wykonania, muszę przybliżyć pomysł gier z serii **Tiny Epic** tym, którzy nie mieli z nim styczności. Jest to linia wydawnicza, w której pojawiają się tytuły w małych pudełkach, ale grywalnością, głębią i rozmiarami starają się dorównać „dużym” grom. W przypadku **Tiny Epic** zwrot „wypchana po brzegi” nie jest przenośnią, a **Zombies** nie jest tutaj wyjątkiem. W pudełeczku dostaniemy trochę kart, sporo drewnianka w niestandardowych kształtach (figurki zombie!), duże

karty mapy oraz postaci i przede wszystkim ITEMeeples, czyli meeple z dziurkami w dłoniach, w które wkładamy plastikowe bronie. Jeśli nasz bohater zdobędzie kuszę i kij do golfa, to właśnie takie przedmioty będzie dzierzył przedstawiający go pionek. Brzmi głupio, ale daje niesłychaną frajdę. Całość uzupełnia instrukcja, która w jasny sposób opisuje wszystkie pięć wariantów gry.

Tak, dobrze przeczytaliście. **Tiny Epic Zombies** oferuje grę kooperacyjną i jeden kontra wielu, obie w dwóch wersjach (gracze prowadzący ludzi współpracują ze sobą albo rywalizują) oraz wariant solo. Przed grą musimy stworzyć planszę centrum handlowego, składającą się z dziedzica i otaczających go ośmiu sklepów. Składamy talię przeszukiwania, wybieramy



postacie dla ludzi i zombie, losujemy cele i jesteśmy gotowi do gry. Rozgrywka składa się z tur graczy i zombie rozgrywanych naprzemiennie. Podczas swojej tury człowiek ma trzy „aktywacje”. W każdej z nich musi się ruszyć, a następnie może zabić zombie w sąsiednim pomieszczeniu, wydając amunicję. Jeśli jednak potwór jest w naszym pokoju, atak jest obowiązkowy i odbywa się wręcz. Zawsze dopadniemy zombiaka, jednak bijąc się z nim twarzą w twarz, możemy oberwać. Zarówno amunicja, jak i zdrowie zaznaczamy na tym samym torze, a znaczniki startują z obu jego końców. Jeśli w dowolnym momencie gry spotkają się, nasza postać zostaje zjedzona. Tracimy wtedy jednego ocalałego z puli (ich utrata jest warunkiem przegrania gry), losujemy nową postać i gramy dalej. Nie da się więc odpaść z rozgrywki.

Po przeprowadzeniu ewentualnej walki, jeśli cały, składający się z trzech pomieszczeń sklep został wyczyszczony z przeciwników, możemy skorzystać ze zdolności pomieszczenia i podnieść znajdujące się w danym sklepie przedmioty. Mogą to być bronie, przedmioty jednorazowe (amunicja i apteczki) lub różnego rodzaju pomocny ekwipunek. Ostatnią rzeczą, którą robimy po wszystkich swoich ruchach, jest przeszukanie sklepu, w którym się znajdujemy. Odślaniamy kartę, którą dostaliśmy wcześniej od gracza prowadzącego zombie i sprawdzamy, czy jej symbol zgodny jest z symbolem sklepu, w którym stoimy. Jeśli tak, gracz-zombie może użyć swojej zdolności, po czym ją ulepszyć. Zawsze jednak będzie mógł wystawić na mapę figurki zombie. Musi też wręczyć ludzkiemu graczowi nową kartę, starając się przewidzieć jego następny ruch i trafić z symbolem sklepu. Odślonięta karta

trafia obok sklepu i będzie od teraz dostępna w nim do podniesienia.

W ten sposób gramy, dopóki ludzie nie spełnią wymaganej liczby celów, zombie nie zje wszystkich ocalałych z puli lub nie skończy się talia poszukiwania. W tym ostatnim wypadku ludzie mają jeszcze po jednym ruchu. Jeśli nie zdążą spełnić celów, wygrać zombie. Zadania losujemy przed grą i są one dosyć różnorodne, zmieniają też czasem zasady gry. Będziemy szukać źródła zarazy, pomagać wojsku, naprawiać helikopter lub łąpać zombiaki. Niestety nie wszystkie mają równy poziom trudności i wylosowanie dwóch albo trzech szczególnie wymagających sprawiało, że dana partia była niemal nie do wygrania.

Co ciekawe, grając ludźmi, naszym największym wrogiem nie są zombie, a czas. Talia poszukiwania kurczy się z każdą rundą, a tylko spełnienie celów daje nam wygraną. Tutaj z pomocą przychodzi mechanika walki wręcz. Jak pisałem wcześniej, zombiaka zabijamy zawsze, musimy jednak rzucić przy tym kostką. Możemy w walce otrzymać mniejsze lub większe obrażenia, wyjść z niej bez szwanku albo wykonać wyśmienity atak, który siłą rozędu popchnie nas dalej, dając dodatkowy ruch. Przy dobrych rzutach albo niezłym ekwipunku, który zwiększa nasze szanse w walce wręcz, można czasem w rundzie wykonać pięć-sześć akcji zamiast standardowych trzech, niemal całkowicie czyszcząc mapę z zombiaków. Jest to o tyle ważne, że często cele wymagają zebrania jakiegoś żetonu, a te można podnosić tylko z pustych sklepów. Co więcej, jeśli pozwolimy zombiakom panoszyć się po sklepach, w końcu przedrą się przez barykady na dziedzińiec, co skutkować będzie utratą ocalałych.

Jeśli chodzi o skalowanie, pudełkowe od jednego do pięciu graczy nie kłamie. Można grać w każdym zestawieniu, jednak najlepiej grało mi się we trójkę. Im więcej osób przy stole, tym mniej tur przypada na każdego gracza prowadzącego ludzi, co wymaga dużo lepszej organizacji gry. Pięć osób to już stanowczo za dużo, we czwórkę było jeszcze całkiem dobrze. Jednoosobowa rozgrywka jest emocjonująca, jednak prowadzimy wtedy samodzielnie dwójkę postaci, co nie każdemu może się podobać. Jeśli chodzi o ulubiony tryb, najlepiej bawiłem się w jeden kontra wielu, kiedy ludzcy gracze współpracowali ze sobą. Muszę też przyznać, że gra po stronie ludzi jest dużo bardziej angażująca. Prowadzący zombie cały czas stara się przewidzieć ruchy ludzi i „trafić” ich odpowiednim symbolem na karcie, nie ma miejsca na improwizację i nie podejmuje wielu decyzji. Regrywalność jest wyśmienita, nie tylko poprzez różne tryby gry. Karty sklepów, z których tworzymy planszę, są dwustronne i układane losowo. Talia poszukiwania za każdym razem składa się z innych kart, a postaci, zarówno ludzkich, jak i zombie, mamy kilkanaście i każda posiada umiejętność, która w jakiś sposób zmienia sposób gry.

**Tiny Epic Zombies** to wyśmienita gra. W każdej partii bawiłem się co najmniej dobrze, a grając po stronie ludzi, zazwyczaj świetnie. Nawet szybka przegrana w wyniku ciężkich do spełnienia celów sprawiała, że szybko chciałem wziąć rewanż. Bez wątpienia jest to moja ulubiona pozycja z serii **Tiny Epic**. Jeśli szukacie niebanalnej gry o zombie, to gorąco polecam sprawdzić, co kryje się w tym pudełeczku, które można zmieścić do kieszeni kurtki.



## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 1-5 osób

**Wiek:** 14+

**Czas gry:** ok 40 minut

**Cena:** 129,95 złotych

- ✓ emocje,
- ✓ regrywalność,
- ✓ aż pięć trybów gry,
- ✓ wykonanie.
- ✗ prowadzenie zombie jest mniej przyjemne,
- ✗ nierówna trudność celów.



Wywiad z Mateuszem „Matim” Zaródem

# Detektyw jest od początku do końca nastawiony na klimat i immersję

Rozmowę przeprowadził: **Arkady Saulski**

**Arkady Saulski:** Pomówmy na początku o grze, która zainspirowała mnie do tego wywiadu, czyli Detektywie. Skąd w Portalu pojawiła się inspiracja do takiego tytułu? Czcionka na pudełku zdradza mocną inspirację serialem True Detective. A inne inspiracje?

Mateusz Zaród: Wiesz co, jeśli mam być szczerzy, to nie mam pojęcia, ponieważ nie pracowałem nad grą od samego początku, i o to musiałbyś pytać Ignacego. Po prostu

tytuł nawiązuje do jej tematu, czyli śledztw i tego specyficznego stanu umysłu związanego z rozwikływaniem zagadek. Ja bardzo lubię ten serial, ale nie przeceniałbym go aż tak bardzo, jeśli chodzi o inspiracje. Jedną z pierwszych rzeczy, którą robimy podczas projektowania to zrobienie listy filmów, książek i komiksów, które mogą najlepiej oddać to, co chcemy zrobić w grze. Tych tytułów są setki. To jest czasem jedna z naszych form komunikacji. **True Detective** jest doskonały z zupełnie innych powodów niż intrygi,

które rozwiązują bohaterowie. **Obok True Detective** są też inne świetne: **The Killing**, **Tajemnice Laketop**, **Fargo**, **Mindhunter**, **Twin Peaks** lub moje ulubione **The Wire**. Jest też całe mnóstwo skandynawskich, francuskich, duńskich kryminałów i związanych z nimi filmów, ale też drugie tyle dobrych komiksów i książek. Bylibyśmy kiepskim projektantami, gdybyśmy inspirowali się tylko jednym serialem. mi głowę.

**Kiedy Detektyw pojawił się na rynku, miałem wrażenie, że segment gier kryminalnych jest pełny. Tymczasem okazało się, że taki tytuł zbiera zasłużoną uwagę. Co zadecydowało? Realizm przekazu? Mroczny klimat?**

Moim zdaniem zadecydowała ciekawa mechanika i możliwość większej immersji niż w innych grach oraz totalne wczucie się w rolę detektywa. Podczas gdy inne gry biorą na cel zagadki lub jakiś inny fragment, **Detektyw** jest od początku do końca nastawiony na klimat i immersję. Pamiętam pierwszą rozmowę z Ignacym, który zadzwonił do mnie i powiedział: *Mati, mam taką grę planszową, do której scenariusze pisze się jak do RPG, w której grasz jak w grę fabularną.* Potem dostałem prototyp i wiedziałem, że ta właśnie cecha wyróżnia **Detektywa**. Udało się w grze oddać to specyficzne doświadczenie graczy w gry fabularne, którzy nie wiedzą, jaką fabułę przyszykował im MG, którzy dostają mnóstwo handoutów, które pozwalają im się wczuć w klimat. W **Detektywie** dostajesz całe tony handoutów: akta, dokumenty, zdjęcia, zeznania. Dla mnie to było wspaniałe doświadczenie, ponieważ śledztwa musisz rozwiązywać fizycznie: czytać teksty, szukać nieścisłości albo regularności, robić notatki, łączyć fakty, filtrować informacje. Ja na co dzień jestem radcą prawnym, więc mi się ta fizyczność bardzo podobała, podobnie jak tworzenie od zera całej dokumentacji do sprawy. Ale **Detektyw** na rynku gier planszowych tworzy zupełnie nowe doświadczenie rozgrywki: handouty, notatki, aplikacja: dokładnie takie, jakie ma osoba, która otwiera akta i musi się z nimi zapoznać. No i przez całą długość gry masz to poczucie, które towarzyszy każdemu, kto tworzy kryminały.

**Jak wyglądały prace nad tym tytułem?**

Z jednej strony **Detektyw** to zwyczajna gra planszowa, która ma swoje zasady i prace nad nią wyglądają jak zwyczajny development gry. Z drugiej strony działa z aplikacją, można w nią zagrać jeden raz. Scenariusze są jednorazowe, zawierają mnóstwo treści i zagadek, poszlak, fałszywych tropów. Praca przy tego typu grze ma kilka cieka-

wych niuansów. Jednym z nich jest sama zagadka. Zazwyczaj sprawę układa jeden projektant, ale potem rozwiązuje go grupa kilku graczy, którzy rozkładają go na czynniki pierwsze: robią burzę mózgow, notatki. Jak trudnego scenariusza być nie wymyślił, to i tak dla grupy pięciu osób może okazać się zbyt łatwy. Najtrudniej więc dochodzi się do tego jak „rozmyte” muszą być tropy i w każdym scenariuszu podchodzi się do tego indywidualnie. W niektórych niechęcy użyjesz kliszy fabularnej, którą wszyscy znają i myślisz, że jesteś geniuszem zbrodni, a ktoś po dziesięciu minutach wie, jak zakończy się scenariusz. Są też różne grupy i różni gracze, więc balansowanie trudności scenariuszy jest dużym wyzwaniem. Trzeba obserwować graczy i obserwować, jak szybko ktoś wpada na trop. Kolejna rzecz to zawartość. Inną specyfiką mają na przykład testy: nikt w firmie nie może się „wysypać” na temat zakończenia scenariuszy. Przetestować sprawę może tylko jedna osoba jeden raz. Potem zostaje objęta zakazem wypowiedzania się na jego temat. Bardzo ciekawie było obserwować ludzi, którzy unikali się na korytarzach tylko dlatego, żeby przypadkiem nie usłyszeć jak inni, którzy już grali, rozmawiają między sobą. W każdym więc aspekcie, nawet tworzenia spraw (które tworzy minimum dwóch projektantów), były jakieś nowe problemy z uwagi na specyfikę gry. Nie mieliśmy na przykład procesów produkcji spraw dla takiej gry i trzeba było wiele z tych procesów wdrażać na zasadzie prób i błędów, zanim nauczyliśmy się współpracować.

**Proszę opowiedzieć o dodatku do Detektywa - Zbrodnie LA. Skąd pomysł na taki dodatek?**

Jeśli mam być szczery, lata 80. XX wieku to było dla mnie pierwsze skojarzenie, jeśli chodzi o kryminały, ponieważ jestem wielkim fanem filmów sensacyjnych z tamtych lat i szaleję na punkcie kina gatunku cop-drama. Do dziś pamiętam ten klimat, kiedy na VHS oglądałem **Zabójcze bronie** i **Nico ponad prawem**. Pierwsze fabularne klisze, kiedy ktoś rzuca hasło detektyw, śledztwo, policjanci, pochodzą właśnie z filmów, nie z książek i dużo łatwiej naprowadzać graczy na pewne schematy myślenia, są one dużo

bardziej wyraźne i bliższe graczom, niż na przykład kryminały w klasycznym lub książkowym wydaniu. San Francisco i Los Angeles to miejsca, w których niektórzy z nas nie byli, ale są nam doskonale znajome właśnie przez to, że oglądaliśmy setki filmów, które mają tam osadzoną akcję. Łatwiej jest w nich przekazać pewne schematy myślenia. Bardzo często miejsce, gdzie osadzamy akcję, podyktowane jest scenariuszem albo odwrotnie. Na przykład, chciałem, żeby akcja rozgrywała się w miejscu, które jest blisko morza, albo żeby w pobliżu były rafinerie naftowe: to wyklucza inne miasta na mapie Stanów Zjednoczonych. **LA Crimes** miało być też trochę politycznym śledztwem, więc odpadały nam małe miasteczka. Podstawowe scenariusze w **Detektywie** miały tło historyczne, a mi brakowało tam takiego „pazura”, który występuje w filmach akcji i sensacyjnych. Kolejna rzecz, która mnie kierowała w stronę lat 80. to... brak technologii. W podstawce **Detektywa** występują maile, kamery, dostęp do wyszukiwarek, Internetu, bazy danych. W **LA** tego nie ma: mamy obserwację, analogowe akta - chciałem oddać jak najlepiej ten klimat. Do dziś pamiętam akcję z filmu **Komando**, gdy zły gość zobaczył uciekającego Arnolda Schwarzeneggera w centrum handlowym. Pierwsze, co zrobił, to złapał jakąś kobietę, zaczął ją szarpać, żeby... zabrać jej drobne monety, a następnie pobiec do budki telefonicznej i zadzwonić po wsparcie. No i weź to porównaj z najnowszymi odsłonami, na przykład serii o Bournie, gdzie agenci FBI siedzą w centrum dowodzenia, mając przed sobą dziesięć ekranów i koordynują sygnały, jakie wysyłają telefony i kamery. Ta przepaść technologiczna, która dzieli śledztwa na przestrzeni lat jest wielka, ale sam trzon pozostaje ten sam.

**Gdy zagłębiałem się w fabułę Zbrodni LA, miałem wrażenie, że i tutaj mnóstwo jest inspiracji poza planszowych. Mi osobiście klimat kojarzy się choćby z kultowymi filmami Michaela Manna, takimi jak Gorączka, oraz klasyką serialową - Miami Vice... tyle że z akcją przeniesioną na zachodnie wybrzeże USA.**

I masz trochę racji. To są też moje ulubione hity, z których czerpałem inspirację. Tyle że na przykład **Miami Vice** ledwo liźnąłem, ale że ci się kojarzy, to pokazuje, iż udało nam się oddać klimat lat osiemdziesiątych. Ogólnie, jak spojrzysz przekrojowo na te filmy z lat 80. i miejsca, to sam zobaczysz, że one zarażają się jedno od drugiego i kradną sobie pomysły. Ja w ramach swoich badań bardzo dużo analizuję scenariusze i potem oglądając seriale lub czytając książki, widzę, kto od kogo „pożycza” pomysły. O przenoszeniu akcji decyduje często zwykły przypadek, o czym już mówiłem. Na przykład całą jedną sprawę przenieśliśmy do Los Angeles tylko dlatego, że szukałem miejsc, gdzie można by było urządzać polowania, wokół Los Angeles znalazłem idealne przestrzenie, a jak zacząłem zagłębiać się w temat, wpadłem na pomysł, jak zakończyć inne wątki ze scenariusza, który zacząłem projektować w... Nowym Jorku.

**Czy możemy spodziewać się kolejnych dodatków? Może jakiś, którego akcja rozgrywałaby się w Luizjanie, z obecnością sekt, grup religijnych i związanych z tym zbrodni? Albo coś w klimacie Fargo?**

No pewnie, że tak! Z tymi tematami to trochę czytasz mi w myślach, przynajmniej w jednym przypadku.

**Od jakiegoś czasu wydawnictwo Portal mocno forsuje ideę gier, które opowiadają jakieś historie (ang. games that tell stories). Przyznam, że właśnie takie założenie z Portalem kojarzy mi się najbardziej, stąd byłem zaskoczony, iż dopiero teraz sięgnięto właśnie po takie hasło.**

No nie wiem czy dopiero teraz. Każdy z nas zaczynał jako prawdziwy RPG-owiec. Pierwsza popularna gra portalu, **NS Hex**,

była na podstawie gry fabularnej, **Robinson Crusoe** to świetna historia ludzi, którzy chcą przeżyć na bezludnej wyspie, **Stronghold** też ma opowieść w tle. Można by było wymienić. Po prostu całe wydawnictwo ewoluuje wraz z wydawanymi grami i każda gra jest w jakiś sposób wypadkową sukcesów i porażek poprzednich, stąd wiemy, że gry, które opowiadają historie są kierunkiem, w którym chcemy iść cały czas.

**A Twoje osobiste wrażenia? Bo nie wątpię, że także jesteś odbiorcą gier Portalu: czy masz własną historię związaną z którąś z gier?**

W sumie jest ich cała masa. Na studiach 90% ludzi, których poznałem to ludzie, którzy grali ze mną w **Neuroshimę RPG**. Ogólnie moje życie zmieniło swój kierunek o 180 stopni przez gry Portalu, ponieważ tak zacząłem w nim pracę i ukształtowało to kawał mojej tożsamości. Dla mnie przełomowa była fabularna **Neuroshima**.

Przyjaźnię się z moją ekipą przez połowę życia i był czas, że przez miesiąc codziennie po osiem-dziesięć godzin graliśmy w fabularną **Neuroshimę**. To były wakacje i pamiętam, że przyszedł październik i było nam się bardzo trudno przestawić do normalnego życia na studiach, ponieważ nawet mówiliśmy językiem gry. Zagraliśmy razem kilkaset sesji. Mamy cały czas kontakt, wszyscy mają rodziny, robimy totalnie różne rzeczy. Ale za każdym razem, jak się spotkamy, to rozmawiamy o przeżytych przygodach, tak jakby były częścią zwykłych wspomnień z prawdziwego życia.

Ogólnie gry Portalu były zawsze wciągające. Kiedyś do wydawnictwa napisał profesor jednego z wydziałów matematyki dużego uniwersytetu na wschodzie USA i powiedział, że musi nam zakazać sprzedaży **Neuroshimy**

**HEX** u niego na wydziale, ponieważ jego pracownicy naukowcy kupili kilka egzemplarzy i zamiast pracy organizują turnieje na uczelni.

**Były gry postnuklearne, było fantasy, teraz kryminał. A czy jest szansa, aby Portal stworzył grę w klimacie horroru?**

Na pewno jest. Obecnie tematyka gier planszowych jest na tyle szeroka, że każdy gatunek znajdzie swoją planszową niszę i odpowiednik. Na horror też przyjdzie czas. Poza tym przypominam, że portal stworzył grę w klimacie horroru, którą było **De Profundis**. To była przełomowa gra Michała Oracza i w tym roku robimy jej dodruk.

**To pytanie będzie miało dla mnie znaczenie osobiste, ale muszę je zadać. Czy jest szansa, aby Portal wrócił do publikowania gier RPG? Neuroshima i Monastyr to znakomite gry. Czy wrócą?**

Tak. Myślimy nad dodrukami, poza tym obserwujemy czujnie rynek i wszyscy jesteśmy w duszy RPG-owcami, bardzo kibicujemy temu, jak odradza się klimat na granie w gry fabularne i na pewno będziemy na to reagować. Zobaczymy, ponieważ musiałyby powrócić w innej, nowszej formie. W każdym razie ja nie tracę nadziei.

**Na końcu mam dość proste pytanie. Jaka jest twoja ulubiona gra Portalu?**

Zawsze to będzie **Neuroshima**, ponieważ od niej dla mnie wszystko się zaczęło, zarówno wersja fabularna jak i **Neuroshima HEX**. Potem **De Profundis** i **Detektyw**. To są gry, które dla mnie są topowymi produktami Portalu.





# OSADNICY

GRA AUTORSTWA  
IGNACEGO TRZEWICZKA

# WYKREŚLANE IMPERIUM



Osadnicy: Wykreślane Imperium

## skreśl i zbuduj

Z ołówkiem biegał: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

Nastały takie czasy, że każde wydawnictwo chce mieć w swoim katalogu wykreślanę. A jeśli do tej wykreślanki można podpiąć tytuł, który jest popularny i uznany, to dlaczego by tego nie zrobić? Tak też kolektywnie pomyślało wydawnictwo Portal i na rynku pojawiło się **Wykreślane Imperium**, nie mylić z **Narodzinami**.

W grze będziemy rzucać kostkami i wykreślać kratki, co ma reprezentować budowanie budynków i rozwijanie różnych aspektów swojego imperium poprzez konstruowanie murów, mostów, spichlerzy i chatek. I o ile budynki wyraźnie różnią się od siebie, dając nam po zbudowaniu jakąś specjalną zdolność, o tyle konstrukcje w gruncie rzeczy ograniczają się do abstrakcyjnego

zamieniania zasobów w punkty zwycięstwa i zapełniania pasków postępu. Oczywiście to samo w sobie wadą nie jest, ponieważ wykreślanka nie musi być klimatyczna, żeby być ciekawa.

Gra trwa dziesięć rund, a każda z nich zaczyna się od rzutu kośćmi, który określa liczbę akcji i zasoby dostępne dla każdego z graczy.

Te elementy są wspólne w taki sposób, że nie da się niczego odebrać przeciwnikowi. W ogóle (zgodnie z prawidłami gatunku) interakcja pomiędzy graczami niemal nie występuje. Ogranicza się jedynie do wyboru na początku każdej rundy kafelka z jakimś drobnym bonusem, w tym wypadku faktycznie bonus zabrany przez jednego z graczy nie może być wykorzystany przez innego.

I co możemy zrobić z akcjami? Możemy kreślić kratki. Możemy kreślić budynki, żeby otrzymać zdolności lub kreślić konstrukcje, żeby otrzymać punkty. Na dokładkę, konstruowanie mostów otwiera nam opcję kreślenia zasobów do wykorzystania przy okazji innych akcji. Tak jak wspominałem wcześniej, abstrakcyjne podejście do rozgrywki nie jest problemem. Natomiast umieszczenie jej na szynach i tak wyraźne określenie, co trzeba robić, żeby dostać jakieś punkty powoli zaczyna już nim być.

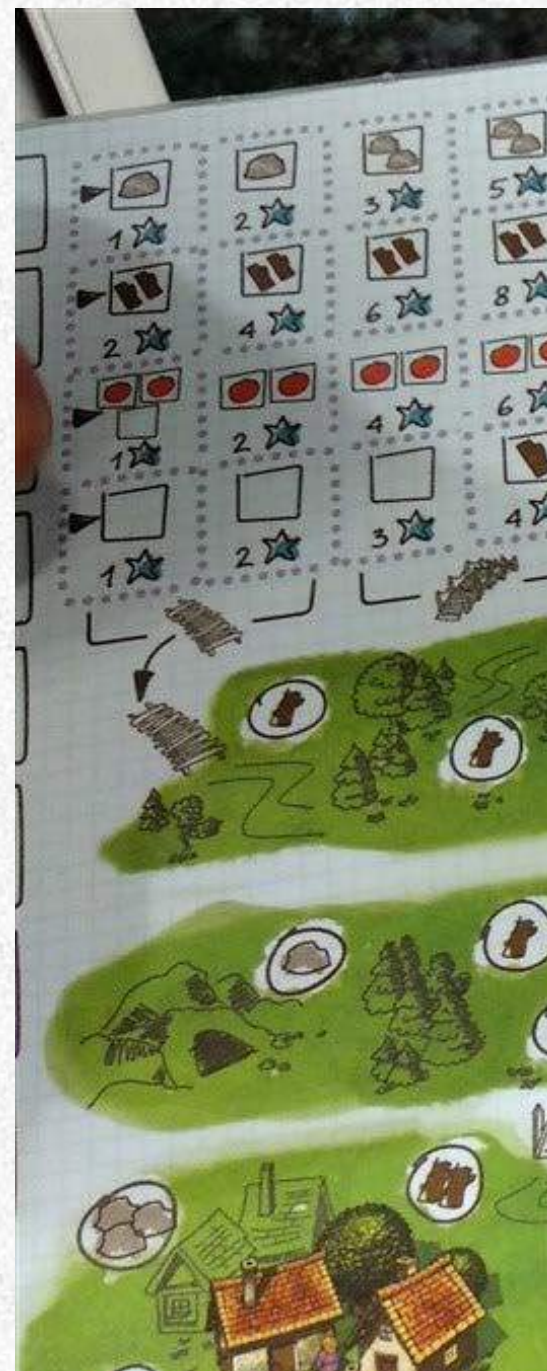
Nie chciałbym zostać źle zrozumiany. Nie mam uprzedzenia do prostych gier z jasnymi celami. Odnoszę jednak wrażenie, że **Wykreślane Imperium** miało ambicje być czymś więcej niż prostą i szybką grą. Gdyby było inaczej, to w pudełku nie byłoby tego worka zdolności specjalnych i zarządzania zasobami. I przez te ambicje trafiła w takie śmieszne miejsce, w którym z jednej strony jest zbyt skomplikowana na bycie fillerem, a zbyt przejrzysta i oczywista na bycie skomplikowaną łamigłówką.

**Wykreślane Imperium** to gra, w której gracz w pamięci musi przez cały kontrolować liczbę wykonanych akcji i wykorzystanych trzech (czasem czterech) różnych zasobów. Może brzmieć to śmiesznie, że przeszkadza mi liczenie w myślach do czterech lub pięciu, ale w praktyce nie ma tu żadnej pomocy dla gracza na wypadek tego, że machnąłem się o jedno drewno i chciałem dojść, którą kratkę skreśliłem chwilę temu, a którą w poprzedniej rundzie. Czasem bywa trudno. Jednocześnie, **Wykreślane Imperium** to gra, w której w pierwszych dwóch rundach gracz określa, które zdolności budynków sobie odblokowuje, a później skupia się już tylko na wypełnianiu pasków postępu. A tam próżno szukać już różnorodności

i ciekawych zależności. Kamień służy tylko do tego paska, drewno tylko do tego, a jabłka tylko do tego.

Budynki, czyli najciekawszy element całego projektu, szybko przestają mieć znaczenie i powszednieją. To poczucie potęgują kolejne rozgrywki, w których znowu wszyscy gracze mają dokładnie ten sam zestaw zdolności do odblokowania. I fakt, że w zaawansowanych zasadach rozgrywki istnieje sposób na to, żeby modyfikować efektywność korzystania z budynków, okazuje się być zaledwie pustym dodatkiem do nudnej i powtarzalnej rozgrywki.

W pudełku znajduje się jednak jeszcze jedna gra: wariant solo rozgrywany za pomocą innego bloczku plansz z budynkami, w którym każda strona posiada inny zestaw zdolności. Jeśli miałbym w jakikolwiek sposób polecić tę grę, to właśnie jako zabijacz czasu dla jednej osoby. Zdolności w tym wariantcie są ciekawsze i bardziej zróżnicowane, a fakt, że nie trzeba dwa razy rozgrywać tego samego zestawu wpływa na żywotność. Z ręką na sercu przyznaję: w taki sposób pyka mi się całkiem przyjemnie, ale ze świadomością, że nawet liczenie punktów i porównywanie ich z tabelką w instrukcji jest trochę bez sensu, ponieważ niektóre plansze po prostu umożliwiają zdobycie wyższych wyników, a inne nie.



## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 1-4 osób

**Wiek:** 10+

**Czas gry:** ok 30 minut

**Cena:** 79,95 złotych



- ✓ całkiem udany wariant solo.
- ✗ zbyt skomplikowana na prostą i szybką grę,
- ✗ zbyt oczywista na bycie ciekawą łamigłówką,
- ✗ bardzo niska regrywalność.



No to smacznego!, Morskie opowieści

# w przerwie między posiłkiem i rabunkiem...

Przeglądu dokonał: **Michał „Kumo” Misztal**

... każdy z nas ma czasem potrzebę sięgnąć po jakiś lekki, szybki tytuł. Choćby po to, żeby na chwilę odpocząć od „poważnych” gier. Albo zagrać z dziećmi lub urozmaicić nie-planszówkowe spotkanie ze znajomymi. Wtedy, zależnie od liczebności towarzystwa, możemy sięgnąć po jeden z tytułów wydanych po polsku przez Lucrum Games: **No to smacznego!** lub **Morskie opowieści**.

**No to smacznego!** to gra przeznaczona dla od dwóch do czterech osób, której tematem jest – jak łatwo się domyślić – jedzenie. Ale nie mówimy tu o byle jakim posiłku. W menu znajdują się niezwykle wykwintne dania, za które zapłacimy drogocennymi klejnotami. Zwycięzcą zaś zostanie ten, kto wylicytuje potrawy o największej łącznej wartości punktowej.

W pudełku znajdziemy instrukcję, zestaw plastikowych klejnotów – kryształków w czterech kolorach – kartę do określania ich wartości, woreczek, z którego będą losowane oraz trzynaście dużych kart dań, ozdobionych uroczymi wizerunkami, takich potraw jak „Samurajski stek z wołowiny kobe” lub „Cappuccino z płatkami złota”. Na

początku wykładamy trzy z nich i licytujemy pierwszą w kolejności. Każdy gracz zaczyna z pewną liczbą wylosowanych klejnotów o zróżnicowanej wartości (też ustalonej losowo) i w tajemnicy wybiera te, którymi go-tów jest zapłacić. Potem wszyscy ujawniają swoje oferty i gracz, który wyłożył kamienie o największej wartości wrzuca je do woreczka i zabiera wylicytowaną kartę. Równocześnie zmienia się wartość klejnotów: te w kolorach użytych do zapłaty tracą na wartości, zaś pozostałe zyskują. Jeśli ktoś złożył „pustą” ofertę – czyli nie zaproponował nic – zdobywa losowy kryształek z worka. Na koniec tury losujemy nową kartę dania i powtarzamy całą procedurę, aż wylicytowane zostaną wszystkie potrawy z menu.

Rozgrywka jest banalnie prosta, jednak daje pewne możliwości kombinowania. Czasem warto zrezygnować z licytacji, aby zdobyć dodatkowy klejnot. Z drugiej strony można zaryzykować, aby zdobyć wysoko punktowaną kartę. Pewnego smaczku dodają zdolności kart potraw – niektóre z nich zwiększają wartość naszych ofert podczas licytowania konkretnych dań, inne podnoszą wartość zagrywanych przez nas klejnotów w konkretnych kolorach. Nie ma tu co prawda możliwości długofalowego planowania i budowy silniczka – na to gra jest po prostu za krótka i nieco zbyt losowa – ale w końcu nie taki jest cel. Czy warto przez chwilę poczuć się jak milioner w najwykwintniejszej restauracji świata? Jak najbardziej!

**Morskie opowieści** to propozycja przede wszystkim dla liczniejszej grupy. Do dziewięciu graczy może wcielić się w role przebiegłych piratów, dzielących się zrabowanymi bogactwami. Nietrudno się domyślić, że nie będzie to zbyt uczciwy podział, a do awantury dojdzie nie raz i nie dwa...

Do gry służy nam zestaw kart przedstawiających postacie różnych morskich rzeźmieszków, namalowanych w przyjemnym, kreskówkowym stylu, zaś łupy znajdziemy w dwóch osobnych taliach – monet i skarbów. Celem jest wykorzystanie naszych piratów do zebrania łupów o jak największej wartości. Na początku każdy gracz otrzymuje jedną kartę monety (zawsze przedstawiającą dokładnie jednego dukata) i dwie losowe karty postaci. Warto zwrócić uwagę, że liczba i rodzaj tych ostatnich zależy od liczby graczy: każda dodatkowa osoba przy stole oznacza wprowadzenie do rozgrywki nowych załogantów o odmiennych zdolnościach i wartościach inicjatywy. Jedną kartę postaci kładziemy odkrytą na środku stołu – to karta neutralna, która ma szansę trafić później na czyjąś rękę - i jesteśmy gotowi, aby zacząć piracką awanturę.

Każdą rundę zaczynamy od wyłożenia zakrytej jednej z dwóch postaci, jakie mamy na ręku. Gdy wszyscy to zrobią, odsłaniamy zagrane karty i rozpatrujemy ich zdolności w kolejności od najniższej inicjatywy do najwyższej. Nasi piraci potrafią robić prze-

różne sztuczki: niektórzy zdobywają łupy z talii skarbów lub monet, inni pozwalają wymienić wyłożone lub pozostające na ręku karty z pozostałymi graczami albo kartą neutralną, a nawet ukraść część cudzego majątku. Karty o wysokiej inicjatywie, rozgrywane jako ostatnie, dają duże bonusy..., ale z drugiej strony łatwo mogą być podmienione lub zakryte (i tym samym zablokowane) przez postacie działające na początku. Dodatkowo, o ile karty monet zawsze mają wartość równą jeden, o tyle zdobywane skarby mogą być warte od zera do czterech dukatów. Jedne i drugie mają identyczne rewersy i trzymamy je przed sobą zakryte, więc nie wiadomo dokładnie, ile złota zgromadził, który z przeciwników. Istotną informacją jest jednak liczba zdobytych łupów – gra kończy się wraz z rundą, w której dowolny gracz zgromadzi co najmniej siedem kart skarbów i monet. Wtedy wszyscy ujawniają zgromadzone bogactwa i zwycięzcą zostaje gracz, który zebrał najwięcej symboli dukatów.

Jak można spodziewać się po grze imprezowej, losowość jest duża, ale przewidując ruchy przeciwników, można ją w pewnym stopniu zredukować. Warto zaprosić do stołu jak najwięcej osób, do maksymalnej liczby dziewięciu. W ten sposób wykorzystamy więcej różnorodnych kart postaci, co zdecydowanie ubarwia rozgrywkę. W grze dwuosobowej gracze mają za to do dyspozycji po trzech piratów i zagrywają po dwóch z nich, co czyni ją również dość interesującą.

Zarówno **Morskie opowieści**, jak **No to smacznego!** to gry bardzo łatwe, jednak wymagające nieco myślenia i przewidywania. W obu przypadkach rozgrywka trwa około piętnastu – dwudziestu minut, a zasady objaśnia się bardzo szybko. Dodatkową zaletą jest sympatyczna oprawa graficzna, która na pewno spodoba się młodszym graczom i osobom lubiącym kreskówkową stylistykę.



## podsumowanie:

**No to smacznego!**

**Liczba graczy:** 2-4 osób

**Wiek:** 7+

**Czas gry:** ok 20 minut

**Cena:** do ustalenia przez wydawcę

**Morskie opowieści**

**Liczba graczy:** 2-9 osób

**Wiek:** 10+

**Czas gry:** ok 20 minut

**Cena:** do ustalenia przez wydawcę



# japońska szkoła na europejską modłę

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

## School Fair Cafe Club!

W ostatnim czasie planszówkowy **Facebook** odkrył anime pod tytułem **After School Dice Club**. Strony i grupy poświęcone grom zalewają kadry z tej nowej japońskiej animacji, opowiadającej o uczennicach prestiżowego liceum dla dziewcząt, odkrywających uroki planszowego hobby. Serial bardzo często pokazuje na ekranie pudełka i elementy prawdziwych, istniejących gier. Co jednak stałoby się, gdyby odwrócić sytuację i co wyszłoby z projektu gry planszowej, opowiadającej o życiu w japońskiej szkole, oczywiście graficznie utrzymanej w konwencji orientalnego komiksu? Autorem takiego właśnie tytułu jest Yukisha Tsubu, a mowa o **School Fair Cafe Club!** z 2017 roku.

Gra Tsubu opowiada o czterodniowym święcie szkolnych klubów, które podczas festiwalu otwierają swoje kawiarnie, aby przyciągnąć nowych członków i zyskać reputację najlepszej organizacji uczniowskiej. Fabuła rodem z anime została oczywiście zilustrowana w odpowiadający jej sposób – charakterystyczną komiksową kreską artysty ukrywającego się pod pseudonimem Motono. Jest więc tyleż kolorowo, co infantylnie, ale ogólnie dość dobrze – mangowa stylistyka idealnie współgra z tematem gry. O ile specyficzne grafiki bronią się w tym tytule, o tyle jakość wykonania komponentów gry pozostawia naprawdę wiele do życzenia. Poczynając od sporego, ale cienkiego i miękkiego pudełka, przez raczej przeciętne karty, tanio wyglądające plastikowe dyski, aż po zadrukowaną tylko z jednej strony plan-

szę, obcując ze **School Fair Cafe Club!**, ma się wrażenie produkcyjnych oszczędności. Najlepiej prezentują się kartonowe żetony – są całkiem grube i solidne, a w dodatku od razu wypchnięte z arkuszy i zapakowane w woreczki strunowe. Dzięki temu możemy szybciej zagłębić się w samą rozgrywkę.

Pod względem mechanicznym mamy tu do czynienia z nieźle zaprojektowaną grą średniej ciężkości, przeznaczoną dla od trzech do pięciu osób w wieku od czternastu lat. Choć **School Fair Cafe Club!** przesycony jest japońskością w warstwie tematycznej i graficznej, rozgrywka ma dużo bardziej europejski charakter. Jest to właściwie eurogra typu worker placement, z kilkoma niewielkimi urozmaicheniami. Trwa cztery rundy, z których każda dzieli się na dwie fazy: akcji i handlu, oraz reprezentuje jeden dzień trwania festiwalu szkolnych klubów. W tym czasie gracze wykonują różne działania, których celem jest zebranie jak największej liczby punktów reputacji. Podstawową innowacją w stosunku do typowych *worker placementów* jest tu fakt, że główna plansza służy przede wszystkim do zaznaczania upływającego czasu gry, kolejności działań uczestników itp., zaś najważniejsza część rozgrywki odbywa się na kartach. Obok planszy, w kwadracie 5 na 5, układają się karty lokacji, takich jak sklep, biblioteka, pokój nauczycielski lub pomieszczenie radiowęzła. Możemy tam wysyłać uprzednio zwerbowanych członków swojego klubu, aby wykorzystywali na naszą korzyść zdolności poszczególnych kart. Najczęściej chodzi o pozyskiwanie żetonów pieniędzy

i kart potraw, za które w kolejnej fazie rundy zarabiamy punkty reputacji.

Te przyznawane są też za rekrutację nowych członków swojego klubu i tutaj do gry wchodzi bardzo ciekawy element. Na samym początku partii wybieramy nazwę swojej organizacji, zapisując ją suchościeralnym markerem na laminowanej planszecie gracza. Poza dodawaniem klimatu, nazwa nie ma wpływu na samą rozgrywkę, ale obok niej na planszecie zaznacza się jeszcze coś – rodzaj klubu, który prowadzimy: sportowy, kulturalny, dla dziewcząt, dla chłopców, mieszany. Ten wybór zależy wyłącznie od gracza i ma ogromny wpływ na to, kogo będzie mógł zaprosić do swojej organizacji oraz jakich kart sprzętu będzie mógł używać. Przykładowo, artyści nie skorzystają z kart strojów gimnastycznych, zaś sportowcy – z zestawów gier wideo lub teatralnych kostiumów.

**School Fair Cafe Club!** to gra dość rozbudowana i całkiem wymagająca oraz, jak na kącik japoński, zaskakująco... typowa. Poza wspomnianym wyżej wyborem nazwy i rodzaju swojego klubu, nie ma tu żadnego odjechanego pomysłu mechanicznego, nie czuć dotknięcia projektanckiego szaleństwa, które widoczne było bardzo wyraźnie w kilku grach wcześniej opisywanych w ramach tego cyklu (np. **Diggers**, **Helltoken**, lub **Mayfly**). Jest za to całkiem solidne euro z lokacjami umieszczonymi na kartach, a nie planszy i z naprawdę udanym połączeniem mechaniki i tematu.



## podsumowanie:

Liczba graczy: 3–5 osób

Wiek: 14+

Czas gry: 60 minut

kącik  
gier  
familijnych



Na językach, Kushi Express, Rzuć hasło

# Potrójne uderzenie

Zestawienie przygotował: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Co lubię w jesieni? To, że wieczory są coraz dłuższe i mam więcej czasu na granie w gronie rodzinnym. Podczas takich spotkań najlepiej sprawdzają się gry szybkie, łatwe i angażujące wszystkich domowników. Dlatego przedstawię wam trzy propozycje idealne dla rodzin z dziećmi.

**Na językach** od Iello i FoxGames kojarzy mi się z młodością, kiedy panowała moda na żelowe, przyklepne łapki. Kupowało się je w kiosku, a następnie zanosilo do szkoły. Tam robiliśmy zawody w łapaniu różnych

obiektów, rzucaniu ich na szyby. Zabawa był przednia. Nie spodziewałem się, że takie akcesorium zobaczę w grze planszowej. **Na językach** to gra zręcznościowa przeznaczona dla od dwóch do sześciu graczy. Każda osoba otrzymuje swój lepki język i próbuje nim zgarnąć jak najszybciej tłusciutki owady. Jest ich trzydzieści, po sześć w pięciu kolorach. Są one wykonane z delikatnej tekturki, co sprawia, że dość łatwo podnosi się je żelowymi językami. Owady rozsypujemy na stole, rzucamy dwoma kostkami, które wskazują kolor i typ owada, którego musi-

my złapać. Gracze rzucają swoimi językami i starają się przylepić tylko ten żeton, który wskazały kostki. Jeśli złapią coś jeszcze, muszą bez użycia ręki, strzepnąć nadmiarowe zdobycze z języka. Ten, komu się to uda, zdobywa punkt. Gracze muszą uważać na osy leżące pośród owadów. Te mogą spowodować, że gracz nie zdobędzie punktu za złapanie owada. Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie swój piąty punkt. Liczy się zatem szybkość, sprawność i trochę szczęścia. Temat jest zabawny i bardzo atrakcyjny.

**Na językach** to w czystej postaci gra zręcznościowa, wykorzystując pewnego rodzaju gadżet, jakim jest żelowy język. Na pudełku widnieje informacja, że jest ona skierowana dla dzieci powyżej szóstego roku życia, ale grałem w nią z czterolatkami, które też świetnie się bawiły i nie miały problemu ze zrozumieniem zasad. Gra jest atrakcyjna wizualnie, ma proste zasady i bardzo wciąga graczy. Bardzo miłym akcentem jest dodanie dodatkowych języków, na wypadek uszkodzenia jednego z nich. W kategorii gier zręcznościowych to bardzo dobry wybór.

Drugą propozycją na rodzinny wieczór może być **Kushi Express** od Mando Games. To także gra zręcznościowa, która skierowana jest do trochę starszego odbiorcy. W pudełku znajdziemy pałeczki oraz cztery silikonowe formy w kształcie sześcianu reprezentujące składniki sushi: papryka, pomidor, krewetka i mięso. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje dwa paski materiału symbolizujące bekon i ser. W elementach tych znajdują się niewielkie otwory. Jak możecie się domyślić, w **Kushi Express** chodzi o to, żeby jak najszybciej wydać klientowi zamówioną potrawę. W turze odkrywamy jedną z kart,

która prezentuje zamówienie, a każdy gracz stara się jak najszybciej go wykonać i wydać. Kto zrobi to bezbłędnie jako pierwszy, zdobywa kartę i punkty na niej widniejące. Gra świetnie ćwiczy motorykę małą, otwory są niewielkie, nawlekanie ich to wyzwanie nawet dla osób dorosłych. Uwidacznia się to szczególnie wtedy, kiedy musimy silikonową paprykę owinąć najpierw bekonem, a następnie umieścić na pałeczce. Tu podobnie jak w **Na językach**, liczą się zdolności manualne i szybkość, ale zadanie, które mamy wykonać jest w mojej opinii trudniejsze.

**Kushi Express** to typowa gra, w której zadaniem graczy jest jak najszybsze odwzorowanie jakiegoś układu. Jeśli graliście w **Speed Cups**, **Dr Eureka** lub **Sprytną Ośmiornicę** to wiecie, z czym to się wiąże. Tym, co wyróżnia **Kushi Express** są nietypowe elementy, śliczna oprawa graficzna – stoi za nią Vincent Dutrait – a także wysoki poziom trudności. Gra sprawdzi się zatem w rodzinach ze starszymi dziećmi i w gronie dorosłych.

Ostatnią propozycją na rodzinny wieczór jest gra słowna **Rzuć hasło**. Malutkie pudełeczko kryje w sobie dziesięć kostek –

pięć z literami i pięć z kategoriami. Celem graczy jest podawanie haseł na określone litery. W rundzie jeden z graczy rzuca kostkami z kategoriami i wszyscy ustalają, jakie one będą. Następnie rzucane są kości liter. Teraz jak najszybciej staramy się połączyć literę do kategorii i podać adekwatne hasło. Haczykiem jest to, że nie można łączyć kostek w tym samym kolorze. Każde poprawne wskazanie przynosi jeden punkt zwycięstwa. W przypadku pomyłki gracz odkłada kostki na środek stołu i nie może brać udziału w rundzie. Gra kończy się, kiedy ktoś zdobędzie wymaganą liczbę punktów, którą ustalamy na początku rozgrywki.

**Rzuć hasło** jest bardzo podobne do gry karcianej **Kieszonkowy bystrzak**. W obu grach musimy jak najszybciej podawać hasło na wybraną literę. Obie bawią bardzo podobnie. Przewagą **Rzuć hasło** jest to, że nie możemy łączyć kostek o tych samych kolorach. Czasami bywa to trudne i musimy walczyć z pokusą powiedzenia hasła, które nie jest legalne i wykluczyłoby nas z rundy. Rzucanie kostkami sprawia frajdę młodszym graczom i generuje dodatkowe emocje. **Rzuć hasło** skierowane jest do starszych graczy ze względu na kategorie, w których układamy hasła. Polecam, ponieważ to świetna zabawa. Idealna, aby trochę się pośmiać, rozruszać szare komórki i nie znużyć się rozgrywką.



## podsumowanie:

### Na językach

**Liczba graczy:** 2-6 osób

**Wiek:** 6+

**Czas gry:** ok 15 minut

**Cena:** 57,99 złotych

### Kushi Express

**Liczba graczy:** 2-4 osób

**Wiek:** 6+

**Czas gry:** ok 20 minut

**Cena:** 17 euro

### Rzuć hasło

**Liczba graczy:** 2-6 osób

**Wiek:** 8+

**Czas gry:** ok 15 minut

**Cena:** 49,95 złotych



## kącik początkujących graczy

### Odjechane jednorożce

# Odjechane jednorożce i wredni gracze

➤ Jednorożce ujeżdżał: **Michał „Kumo” Misztal**

Kto nie lubi jednorożców? Zwłaszcza takich kolorowych, czarodziejskich i po prostu odjechanych? A teraz wyobraź sobie, że zarządzasz całą stajnią tych uroczych stworzonek. I chcesz, oczywiście, aby była to najwspanialsza stajnia świata... a przynajmniej lepsza, niż te należące do innych graczy.

**Odjechane jednorożce** to karciana gra imprezowa z prostą mechaniką i niezwykle sympatyczną oprawą graficzną, przeznaczona dla od dwóch do ośmiu uczestników. Jej autor Ramy Badie zrobił wszystko, aby gracz zakochał się w portretach jednorożków, fe-

niksorożców i tęczorożców. Każdy miłośnik słodkich, bajkowych istot zachwyci się grafikami na kartach, jak również ich zabawnymi nazwami i sporadycznie pojawiającym się komentarzem, nawiązującym do elementów kultury internetowej. Choć z drugiej strony trzeba przyznać, że niektóre obrazki – na przykład ten przedstawiający Jednorożca Totalnej Destrukcji – wprowadzają odrobinę mroczniejszego klimatu.

Celem gry jest zgromadzenie w swojej stajni (czyli obszarze gracza) sześciu lub w przypadku gry na większą liczbę graczy, siedmiu

jednorożców. Każdy zaczyna z jedną kartą jednorożka-malucha i pięcioma losowymi kartami na rękę. Na początku swojej tury gracz może użyć specjalnych zdolności wystawionych wcześniej jednorożców lub ulepszeń, następnie dobiera kartę ze wspólnej talii i wykonuje jedną z dwóch dostępnych akcji: dobiera kolejną kartę lub zagrywa jedną z ręki. Na koniec, jeśli posiada więcej niż siedem kart, odrzuca nadmiarowe i kolejka przechodzi do następnego gracza. Jak widać, rozgrywka nie należy do skomplikowanych, jednak na początku pewien problem mogą sprawić słowa kluczowe – różnica między



poświęceniem, odrzuceniem i zniszczeniem karty jest dość istotna. Zdarzają się też sytuacje, gdy tura osoby korzystającej z kilku efektów zajmuje wyraźnie więcej czasu niż tury innych graczy. To nieco spowalnia bardzo szybko w innych wypadkach rozgrywkę. Co może się znaleźć na naszej ręce? Przede wszystkim mamy karty jednorożców: od zwykłych, pozbawionych zdolności, poprzez małe jednorożki, które przez większość czasu przebywają w żłobku na środku stołu, aż do magicznych jednorożców zapewniających dodatkowe bonusy. To ich zbieranie jest najważniejszym elementem rozgrywki, a dla niektórych graczy wystawienie ulubionej karty może być prawdziwą przyjemnością. Pojawiają się też umieszczane w stajniach przydatne ulepszenia lub kary uprzykrzające życie innym graczom. Karty magii z kolei wywołują jednorazowe efekty, często pozwalające manipulować zawartością swojej lub cudzej ręki, a riposty unieważniają działanie innych zagrywanych kart.

Nie da się ukryć, że rywalizacja potrafi być zacięta, a dostępne sztuczki nie należą do najsubtelniejszych. Karty kar, magii, a nawet zdolności niektórych jednorożców mogą sprawić przeciwnikom przeróżne przykrości, poczynając od konieczności odrzucenia kart z ręki, kończąc zaś na podkradaniu, a nawet niszczeniu zwierzątek z cudzej stajni. I nie zawsze da się je zablokować przy użyciu riposty. Najwyraźniej hodowla jednorożców jest zajęciem wymagającym nieco podstępów i nieczystych zagrań...

Jak łatwo się domyślić, **Odjechane jednorożce** to gra bardzo losowa – dużo zależy od tego, jakie karty znajdą się u nas na ręku i czy ktoś zdoła przeszkodzić w ich użyciu. Z drugiej strony, odpowiednie wykorzystanie dostępnych efektów wymaga pewnej dozy strategii i planowania. I choć rekomendowany wiek czternastu i więcej lat wydaje się nieco zawyżony, gra raczej nie jest przeznaczona dla osób młodszych niż

nastolatki. Dla dzieci może okazać się trochę zbyt skomplikowana, dodatkowo zdarzająca się utrata sympatycznego jednorożca ze stajni nie zawsze spotka się z akceptacją. Osobom dorastającym i dorosłym, które szukają gry imprezowej z poczuciem humoru, a przy tym lubią jednorożce i są gotowe poświęcić chwilę na zrozumienie dwóch czy trzech bardziej złożonych zasad, **Odjechane jednorożce** powinny zapewnić dużo radośnej rozrywki.

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2-8 osób  
**Wiek:** 10+  
**Czas gry:** ok 30 minut  
**Cena:** 89,95 złotych



- ✓ świetna oprawa graficzna,
- ✓ dobrze się skaluje,
- ✓ dużo humoru.
- ✗ losowa,
- ✗ nieco bardziej złożona od większości gier imprezowych.





**Erpegowy przegląd Radosława Idola**

# co nowego wydarzyło się w grach fabularnych we wrześniu?

Ufundowało się:

**Eldritch Century** to trochę zakręcony *setting* na zmodyfikowanej mechanice piątej edycji **D&D**. Znajdziemy tu nasz świat, ale jak to zawsze w paskudnych bajkach bywa, coś poszło nie tak. Tutaj jest to Miasma, tajemnicza mgła, która pojawiła się w 1918 roku i która pomału zaczęła pochłaniać nowe tereny. Obecnie mamy rok 1984, a zamiast państw są mocno zakręcone frakcje, jak na przykład bardzo kapitalistyczny Sojusz Atlantydzki korzystający z tajemnic zagubionych technologii Atlantydy, Chińsko-Syberyjska monarchia komunistyczna (!!!) wyznająca ideały Trockiego i wspierająca się wynalazkami Tesli albo Zaratusztrańska

Hegemonia złożona z wojowników-naukowców, chcących zmodyfikować ludzkość.

**Kings of War** to bitewniak od Mantic Games, gdzie duże figurkowe armie fantasy ścierają się ze sobą. Na podstawie tej gry wydawnictwo Red Scar postanowiło stworzyć grę fabularną, która będzie korzystać z dwóch różnych mechanik (w zależności, kto, co preferuje). Pierwsza mechanika to oryginalna mechanika twórców gry **Tricore**, natomiast druga mechanika oparta będzie o piątą edycję **D&D**.

**Tenebria: Remnant of Rome**, czyli Rzym, słynne Wieczne Miasto, upadło, a ostatni imperator odszedł w zapomnienie. Nie

ma już karawan zaopatrzeniowych wspierających legiony. Wszelki szlaki handlowe zostały zerwane. O ile wiecie, jesteście ostatnimi Rzymianami, którzy utknęli z tyśiąc stadionów\* od cywilizacji. Pozostało wam tylko ciągłe szkolenie, Aquila i walka o resztki cywilizacji. Tutaj, w Tenebrii, u podstawy rozpadającego się akweduktu, podejmiecie ostateczną decyzję o waszej przyszłości. Najnowsza gra od Wet Ink Games rzuca wam wyzwanie, abyście dali radę zwyciężyć w desperackiej walce o przetrwanie na skraju upadłego imperium.

(\*stadion – miara długości, jeden stadion to od 165 do 200 metrów)

**Historia** (tak, tak się nazywa ta gra) to włoski, mroczny renesansowy setting z antropomorficznymi zwierzętami, a mechanika ma być oparta na piątej edycji **D&D**. Czyli tak w skrócie – furry **Warhammer** na dedeczkach. W tym ładnie ilustrowanym podręczniku znajdziecie nowe rasy, oparte na typach zwierzątek, nowe klasy (na przykład kupiec) i cały opisany świat, z takimi rzeczami jak Kościół Kości lub Braterstwo Robali. Do wyboru podręcznik w jednej z trzech wersji językowych oraz dedykowane figurki.

**Glitter Hearts** to gra PbtA, która mocno inspirowana jest gatunkiem *Magical Girls*. Czyli coś, co powinno przypaść do gustu fankom i fanom **Czarodziejki z Księżycy**. Tworzycie postać z trzech składowych (kim jesteś w normalnym życiu, jakim rodzajem Magicznego Archetypu jesteś oraz jakim żywiołem władasz), natomiast sama gra ma kłaść silny nacisk na działanie drużynowe.

**Heart: The City Beneath** to gra o zagłębianiu się w koszmarnie życie w podziemiach pod miastem, które da ci wszystko, o czym zawsze marzyłeś lub zabije cię w trakcie tego procesu. Oto gra która koncentruje się na tym, co bohaterowie muszą stracić, aby zrealizować swoje marzenia w chaotycznej ciemności panującej pod światem.

**The Bitter Reach** to duży dodatek do uznanego **The Forbidden Lands** (w 13 minut uzbierano wymagane 10000\$). Na ponad dwustu stronach podręcznik rozszerzy świat gry o nowe zasady, potwory oraz spotkania losowe. Znajdziecie też tam także pełną kampanię **Wake of the Winter King**. Pod lodem i śniegiem w przeklętych krainach na północ od Ravenland przebudza się starożytna moc...

**Ghoul Island Act 1** to część pierwsza kampanii do **Sandy Petersen's Cthulhu Mythos 5e** (czyli do Mitów Cthulhu na zasadach piątej edycji **D&D**). Ta przerażająca i bluźniercza przygoda pomoże naszym początkującym bohaterom dojść do 5 poziomu, pod warunkiem, że nie postradają zmysłów lub nie zginą.

**Henshin! A Sentai RPG** to bezkosztowa gra fabularna w klimatach **Power Rangers** i innych produkcji z gatunku **Super Seitan**. Zostańcie

nastolatkami, którzy chronią świat i transformują się w Czerwonego, Zielonego lub Żółtego bohatera.

**SLA Industries: 2nd Edition** to druga edycja klasyki splatterpunka. Gracze w **SLA Industries** wcielają się w role operatorów, dobrze wyszkolonych i dobrze wyposażonych freelancerów, którzy pełnią rolę agentów, śledczych i łowców nagród firmy. Operatorzy wykonują zadania, aby podwyższyć standard życia, zdobyć lepszy sprzęt oraz awansować po drabinie korporacyjnej i zdobywać lepszych sponsorów. Przede wszystkim jednak dążą do jednej rzeczy, której pragnie każdy w świecie rządzonego przez media: rozgłosu.

**PunkApocalyptic** to kolejna gra w klimatach postapo. Tym razem na warsztat wzięto świat ze skirmishowego bitewniaka od *Bad Roll Games* i całość opakowano w mechanikę znaną z gry fabularnej **Shadow of the Demon Lord**.

**Under Hollow Hills** to nowa gra Vincenta Bakera (znanego najbardziej chyba z **Apocalypse World**). Tym razem dostajemy grę PbtA opowiadającą o losach wędrującej trupy cyrkowej. Ale nie jest to taki zwykły cyrk, otóż bowiem wędrujecie zarówno po normalnym ludzkim świecie, jak i po magicznym świecie fey.

**Root** to gra fabularna PbtA na podstawie utytułowanej gry planszowej pod tym samym tytułem (w Polsce planszówkę wyda *Portal Games*, a sama gra uznana jest za jedną z lepszych z asymetrycznych gier, gdzie cztery różne agendy mają swoje własne cele, możliwości i mechanikę). Nikczemny Markiz de Kot rządzi wielkim lasem twardą ręką. Pod jego rządami leśne stworzenia tworzą stronnictwa, zbierają zasoby i szykują się do obalenia rządów. Pośród leśnych polan daje się wyczuć zapach buntu, wojny z ciemnością mogącej wybuchnąć w najbardziej nieoczekiwanej chwili. Scena jest gotowa, aktorzy znają swoje role. Oto nadszedł czas, aby zadecydować o losie Leśnogrodu. A wy drodzy gracze? Jesteście włóczykijami, którzy wędrują w samym środku tego leśnego piekiełka.

**Deviant: The Renegades** to najnowszy podręcznik do **Chronicles of Darkness**. Tym razem przyjdzie zagrać nam różnymi eksperimen-

tami, które uciekły na wolność i teraz walczą z dawnymi stwórcami, czyli głównie z jakimiś korporacjami lub tajnymi rządowymi organizacjami. Można więc grać taką Jedenastką ze **Stranger Things**.

**Agon** to heroiczna przygoda inspirowana starożytnymi legendami. Gracze-Herosi tworzą swoich bohaterów, którzy odwiedzają kolejne wyspy, biorą udział w różnych konkurencjach, rozwiązują wszelakie spory, uspokajają bogów oraz szukają powrotnej drogi do domu. Gracz-Waśni przedstawia natomiast każdą napotkaną wyspę – jej konflikty, przeciwników i różne postacie. To już druga edycja tej gry, której autorem jest John Harper (**Blades in the Dark**, **Lady Blackbird**).

**Haunted West**, a *Historical Weird West RPG* to gra skupiająca się na historii nie-białych pionierów na Dziwnym Zachodzie. Chwyć więc karabin, plecak odrzutowy i ostrogi, aby walczyć ze zdrazieckimi rebeliantami w obronie wolności. Dołącz do walki z napotkanymi dinozaurami. Pędź bydło przez prerię, aby związać koniec z końcem. A na końcu porwij pociąg pełen nielegalnego konfederackiego złota (którego najprawdopodobniej pilnuje wampir).

## Co tam wyszło:

Do 7 edycji **Zew Cthulhu** wyszedł **Berlin - The Wicked City**. Po wielkiej wojnie Berlin ma reputację miasta rozpustników. Jest to miejsce, w którym można zdobyć wszystko za odpowiednią cenę. Jest to zarówno miasto hedonizmu, jak i miasto biznesu. Ulice przepętnione są kalekimi weteranami, prostytutkami, biednymi imigrantami i politycznymi agitatorami, a pomiędzy nimi przechadzają się biznesmeni, uczeni i artyści. W rynsztokach płynie krew, kiedy komuniści, volkiści i policja ściera się ze sobą. Natomiast podczas długich wieczorów, w słynnych na całym świecie kabaretów w Berlinie, można odszukać muzykę, taniec i porywającą rozrywkę, która stanowi kontrast z szarymi budynkami miasta. Jest to idealne miasto dla wszelkich grup kultystów.

**Consent in Gaming** to darmowy, nieduży plik pdf poruszający różne kwestie bezpiecznego grania w RPG. Niewielka pozycja, a wzbudziła



gorące dyskusje w internetach, gdzie przeciwnicy i zwolennicy przedstawionych tam rozwiązań przerywali się kolejnymi argumentami.

**Mutant: Elysium** to kolejny duży (samodzielny) dodatek do szwedzkiego **Mutant: Year Zero**. Kiedy ludzkość upadła, cztery potężne dynastie przemysłowe i finansowe zawarły przymierze zwane Elizjum. Głęboko w podłożu skalnym wybudowali oni enklawę o nazwie Elizjum I, zaprojektowaną z myślą o przetrwaniu długiej zimy atomowej. Teraz, wiele pokoleń później, Elizjum I stało się połączonym więzieniem, samotną placówką w morzu cichego zniszczenia. Wzrasta wśród mieszkańców poziom strachu i paranoi, a cztery domy walczą ze sobą o kurczące się zasoby. Dlatego stworzono specjalną jednostkę Sędziów, aby pilnowali prawa i porządku w enklawie. I to właśnie w tych Sędziów wcielają się gracze.

**Paladin** przeniesie was do średniowiecznej Europy, gdzie łączą się historyczne wydarzenia z Imperium Karolińskiego oraz średniowieczne epeje materii francuskiej (chansons de geste) w jedną wspaniałą chronologię. W **Paladin** gramy młodymi frankońskimi giermkami lub rycerzami w służbie jednego z potężnych wasali Karola Wielkiego. Kontynuując różne przygody, bohaterowie zdobędą chwałę i bogactwo, zbudują zamki, staną się władcami swoich ziem i założą swoją własną rodzinę. Najwaleczniejszych natomiast czeka największy zaszczyt – zostaną jednym ze sławnych paladynów Karola Wielkiego. Gra oparta jest na zmienionej mechanice z gry **King Arthur Pendragon**.

**Threefold** to nowy, sztandarowy system od Green Ronin. Poza naszym światem, z jego magicznymi i technologicznymi sekretami, istnieją inne plany. Bramy łączą alternatywne Ziemię z mistycznymi Innymi Światami oraz rządzonymi przez demony Podziemnymi Światami. **Threefold** to nowe podejście do gry fabularnej **Modern AGE** (która jest wymagana, aby zagrać w ten tytuł), zaprojektowane tak, aby było możliwe łączenie różnych światów i postaci, jak na przykład gladiatora, kosmicznego marines i elfiej czarodziejki. Eksploruj i chroń niezliczone światy jako członek międzywymiarowej organizacji Sodality lub manipuluj alternatywnymi historiami jako agent Aethona. Bohaterowie mogą zmierzyć się tu ze

wszystkim, od kradnących dusze przestępców, po imperia transplanarne.

The Cypher System to mechanika uniwersalna, która narodziła się jako mechanika dla systemu Numenera. Teraz do sprzedaży trafił nowy podręcznik podstawowy.

## Co tam słyhać w Polsce:

**GRamel Books** zakupił kilka licencji na różne gry. Oto, co dla nas szykuje w najbliższym czasie, oprócz oczywiście nowej edycji **Savage Worlds**, która jest na ukończeniu:

- **Blades in the Dark** to uznana gra fabularna o grupie odważnych łotrów szukających fortuny na nawiedzonych ulicach miasta fantasy. Są napady, pościgi, tajemnice okultystyczne, niebezpieczne okazje, krwawe potyczki, a przede wszystkim bogactwa do zdobycia, jeśli jesteś wystarczająco odważny, aby je zdobyć. Ty i twoja początkująca szajka musicie umiejętnie lawirować pomiędzy rywalizującymi ze sobą gangami, potężnymi rodzinami szlacheckimi, mściwymi duchami oraz strażą miejską. Czy dojdiesz do władzy w przestępczym półświatku? Co chcesz zrobić, aby dostać się na szczyt?
- **Band of Blades – Legion** jest w odwrocie po nieudanej bitwie przeciwko armiom nieumarłych. Jesteście członkami Legionu, a wasze wzajemne więzi wykute zostały w ciemności przez ból i krew. Ale czas ucieka, gdy atakują was kolejne niezłomne siły nieumarłego Króla Popiołu. Jako Legioniści musicie dotrzeć do Twierdzy Skydagger, zanim zostaniecie odcięci od reszty świata przez nieumarłych.
- **Monsterhears 2** pozwala tobie i twoim znajomym stworzyć opowieści o seksownych potworach, nastoletnim niepokoju, osobistym horrorze i tajemnych miłosnych trójkątach. Podczas gry odkryjesz przerażenie i zamieszanie wynikające z tego, że tracisz kontrolę nad ciałem, które zmienia się bez twojej zgody. To gra PbtA inspirowana Zmierzchem, Buffy, postrach wampirów oraz Pamiętnikami wampirów.
- **Monster of the Week** – większość ludzi nie wierzy w potwory, ale znasz prawdę. Są prawdziwe i twoim zadaniem jest ich

zniszczenie. To gra akcji i horroru dla 3-5 osób. Poluj na bestie ze szkoły średniej niczym sama Buffy. Podróżuj po kraju, aby chronić ludzkość przed nienaturalnymi stworzeniami, niczym bracia Winchester z serialu **Supernatural**. Albo poprowadź rządowe śledztwo, niczym agenci Mulder i Scully.

- **The Fallen** – jesteś jednym z Upadłych. Upadli to nadnaturalne istoty posiadające umiejętności eliminowania nieśmiertelnych zagrożeń. Kierując się chęcią powstrzymania wszechświata od chaosu, walczysz o wspólną sprawę. Starasz się chronić ludzkość. Twoi wrogowie? Chtoniczne demony; duchowy chaos; kosmiczni spiskowcy; zdradzieckie istoty posiadające nieograniczoną moc.

Do tego szykowana jest specjalna wersja **Adventurers!** przeznaczona dla dzieci.

Pojawiły się nowe kafelki taktyczne z serii **Wchodzę tam!**. Do sprzedaży trafił fizyczny zestaw **Wichrowe Wzgórza**, natomiast w wersji cyfrowej można zakupić **Leśny Trakt**. W każdym pudełkowym zestawie znajdziecie dwadzieścia pięć kart lokacji. W pudełku znajdziecie także szczegółową instrukcję, jak korzystać z kart, ze wskazaniem obszarów niedostępnych, trudno dostępnych i przeszkód oraz prezent-niespodziankę. W wersji cyfrowej **Leśnego Traktu** znajdziecie natomiast trzydzieści jeden plików do pobrania.

**Hero Kids** to wspaniałe startowe RPG dla dzieci. A dla rodziców coś jeszcze lepszego – ulubiona gra z własnymi dziećmi. Z RPG została tu wydestylowana sama esencja. Starczy ledwie 15-20 minut, aby przeczytać cały podręcznik i zaznajomić się z zasadami w wystarczającym stopniu, żeby rozegrać pierwszą sesję. Samą rozgrywkę zazwyczaj można zamknąć w pół godziny, co może być krótkie jak na zwykłą sesję RPG, ale po prostu idealne, jeśli mamy grać z dziećmi. A dzięki Januszowi Strzeleckiemu, możemy zakupić plik pdf w polskiej wersji językowej.

Pozycje po polsku do **D&D** na **DM Guild**:

- Skarbiec Myrkary – to osadzona w Zapomnianych Krainach przygoda dla 4-5

postaci na 8. poziomie doświadczenia. Rozegranie jej zajmuje ok. 4-6 godzin. Historia toczy się w okolicach wschodniego skraju Wężowej Puszczy, gdzie drużyna natyka się na legendę o dawno zmarłej zielonej smoczy Myrkarze. Przygodę przetłumaczył Janek Sielicki.

- **Manewry Monstrów** – czy miałaś wrażenie, że potwory w piątej edycji Naszej Ulubionej Gry są... nudne? Że warto nieco uatrakcyjnić ich możliwości w walce? Ten piętnastostronicowy plik pdf zawiera ponad pół setki dodatkowych, opcjonalnych zdolności taktycznych i fabularnych mogących wzbogacić spotkanie z bestiami z **Księgi Potworów**, od chimery i couatlów po smokożółwie i zjawy. Dodatek autorstwa Jakuba Osiejewskiego.

Druga edycja gry fabularnej opartej na twórczości J. R. R. Tolkiena **Jedyny Pierścień** zostanie wydana po polsku. Na **Facebooku** ruszył oficjalny fanpage. Wiadomo też, że po polsku, oprócz edycji zwykłej, wyjdzie również edycja limitowana.

**Zgrozy** wydało kolejną przygodę do 7 edycji **Zew Cthulhu – Panorama**. Przygoda przenosi Badaczy Tajemnic do Krakowa z początku lat 20, XX wieku, gdzie rosnące zainteresowanie opowieściami weteranów powstania styczniowego prowadzi do bardzo niepokojących wniosków odnośnie tego, co działo się w białym piekle Sybiru. Natomiast **Daniela Łukomska** to opis Bohaterki Niezależnej, która może pojawić się na twoich sesjach **Zewu** jako sojuszniczka lub rywalka Badaczy oraz dziesięć pomysłów, jak wykorzystać tę postać w przygodach. Dodatek zawiera także statystyki Daniela oraz postaci, które mogą pojawić się wraz z nią na sesjach.

**Wydawnictwo Hengal** zapowiedziało wydanie dwóch kolejnych gier fabularnych:

- **Rewolwer** to gra fabularna autorstwa Wojciecha Wonsa oraz Grzegorza Orlikowskiego. Jeśli lubisz klimat Westernów, będzie tytuł dla ciebie. Mechanika wykorzystuje kości sześciocienne i daje możliwość wprowadzenia tzw. niepełnych sukcesów z komplikacjami, bądź

innych wariacji. Jednocześnie stawia na zaangażowanie graczy w narrację, ponieważ i oni będą mogli do opowieści wnieść swoje motywy lub opisać, co dokładnie dzieje się z ich postaciami. Ich wyczynom będzie przyglądać się oczywiście widzowi, gdyż cały styl narracyjny i nazewnictwo będzie podkreślało filmowy aspekt rozgrywki. Jeśli więc gracze i MG wspólnie stworzą przy stole „dobry film” z dramatycznymi scenami i zapadającymi w pamięci gagami, mechanika to podkreśli i da „odczuć”.

- **Efekt Mocy** to gra fabularna z akcją osadzoną w kosmosie, autorstwa Jakuba Węgrzynowicza z Polskiego Erpegowania. Gra ma stawiać na sporą dozę dowolności, wprowadzania własnych elementów i najważniejsze: płynną i wartką narrację. Z pewnością to będzie pozycja dla osób dopiero zaczynających zabawę z RPG, lubujących się w klimatach sf oraz space opery, a także ceniących sobie płynność rozgrywki.

Do zombiaczej gry fabularnej **Ulice Śmierci** została wydana kolejna przygoda (zwana wypadem). W **Ciszy i spokoju** ocalali, należący do społeczności Kontenerowców, wyruszają z ważnym zadaniem. Joey Di Carlo, jeden z najlepszych zwiadowców, wyruszył po zapasy na opuszczone pole namiotowe „Cisza i spokój” kilka dni temu i do tej pory nie wrócił. Postaci graczy trafiają w spokojne na pierwszy rzut oka miejsce, odkrywając liczne tajemnice tego niegdyś pięknego skrawka ziemi.

**Lans Macabre** wydało dwie neutralnie systemowo pozycje: **BN'i do Wzięcia: Szubrawcy** oraz **Case Files: The Serial Killers Vol.4 Podpalacz**. **BN'i do wzięcia** to cykl materiałów inspiracyjnych dla Mistrzów Gry, którzy szukają ciekawych BN-ów, grup BN-ów lub inspiracji do sesji opartych na postaciach BN-ów i relacjach między nimi. **Szubrawcy** to część cyklu opisująca grupy przestępcze w konwencji fantasy oraz krótkie propozycje przygód o nie opartych. Natomiast przygoda **Podpalacz** to scenariusz, który jest częścią cyklu dla Mistrzów Gry chcących prowadzić sesje śledcze o tematyce związanej z seryjnymi mordercami. Może być wykorzystana

w konwencji realistycznej, w klimatach urban-fantasy lub horroru. Dobrze sprawdzi się dla drużyny agentów federalnych FBI z The Behavioral Science Unit (lub dowolnego ekwiwalentu w systemie, w którym prowadzisz), ale też dla zespołu prywatnych detektywów, dziennikarzy śledczych etc. Każdy ze scenariuszy to zamknięta historia jednej konkretnej sprawy, którą w zależności od stylu prowadzenia, decyzji graczy i liczby wątków personalnych można rozegrać w trakcie jednego bądź kilku spotkań.

W październikowej **Nowej Fantastyce** ukaże się przygoda do **Warhammera** (do 1, 2 i 4 edycji) pod tytułem **Noc komety**. Bohaterowie uczestniczą w misji, która ma celu odnalezienie zaginionego księcia Hergarda von Tassenincka. Następca tronu Ostlandu zniknął prawie osiem miesięcy temu podczas poszukiwań sposobu na zdjęcie z jego rodu potężnej klątwy.

## kącik gier historycznych



# XIV Pola Chwały – relacja z konwentu

Konwent organizował: **Ryszard „Raleen” Kita**

W dniach 27-29 września 2019 roku w Niepołomicach pod Krakowem odbyła się czternasta edycja konwentu **Pola Chwały**. Impreza nie jest typowym spotkaniem graczy, jakich wiele w Polsce, nie przypomina też żadnego z licznych konwentów fantastyki. **Pola Chwały** łączą w sobie wiele atrakcji, których punktem wspólnym jest historia. Najbarwniejszym i najbardziej przyciągającym uwagę publiczności elementem są rekonstrukcje historyczne, obejmujące wszystkie epoki, poczynając od starożytności, a kończąc na czasach współczesnych. Wargaming, czyli gry wojenne i historyczne wszelkiej maści, zlokalizowane zostały na renesansowym zamku, który znajduje się w centrum imprezy. Można tu zagrać zarówno w planszówki, jak i w gry bitewne, karciane lub fabularne. Na wyższych piętrach zamku odbywa się turniej modelarski i konferencja naukowa, a w piwnicach turnieje gier bitewnych. Opodal zamku i na dziedzińcu zamkowym obejrzeć można pre-

zentacje lokalnych muzeów, pokazy szermierki i tańców dworskich z dawnych epok. Imprezie towarzyszą różne wydarzenia kulturalne, takie jak koncerty, pokazy filmów, spotkania z autorami książek i wiele innych. „Historia jako zabawa, historia jako pasja” – to oficjalne hasło imprezy najlepiej oddaje jej charakter.

Wraz z ekipą graczy z **Forum Strategie** jesteśmy na **Polach Chwały** od początku, od pierwszej edycji w 2006 roku. Impreza zmieniała się przez lata. Z początku wszystkiego przybywało i atrakcji było coraz więcej. Z czasem zaczęto bardziej stawiać na jakość niż na ilość. Od kilku lat każda edycja ma swój temat wiodący. W tym roku była nim II wojna światowa. Wiązało się to z 80. rocznicą jej wybuchu. Inne ważne rocznice, jakie mieliśmy to 100 rocznica powołania Policji Państwowej i 450 rocznica Unii Lubelskiej. Pojawiło się w związku z tym nieco więcej rekonstruktorów

drugowojeńnych, a także sprzętu związanego z tym konfliktem, choć nie tak dużo, jak można by oczekiwać. Bardziej eksponowane były też grupy odtwarzające Policję Państwową. Jeśli chodzi o część grową imprezy, tematy drugowojeńne bardziej eksponowano w grach bitewnych. Odbyły się aż trzy turnieje w systemy drugowojeńne: **Wrzesień 1939**, **Bolt Action** i **Flames of War**. Jakoś tak wyszło, że autorzy planszówek wojennych w naszym kraju ostatnimi czasy koncentrują się na innej tematyce.

W przypadku tegorocznej edycji cieszy przede wszystkim to, że pojawiło się na niej sporo nowych graczy i że są to osoby w wieku studenckim, a nawet młodszym, kiedy najłatwiej złapać bakcyła gier wojennych. Udało się rozegrać w sześciuosobowym składzie **Virgin Queen**. Grano także w klasyki, takie jak **Sukcesorzy**, jak i nowsze

gry, takie jak **Triumph and Tragedy** lub **Pax Renaissance**. Z gier rozgrywanych w większym składzie warto jeszcze wspomnieć **Commands & Colors** oraz **Quartermaster General: 1914**. Jeśli chodzi o prototypy, po raz ostatni grano w prototypową wersję **Ostrołęki 16 lutego 1807** (rozszerzenie **Ostrołęki 26 maja 1831**), która to gra ma się ukazać na dniach. Spośród gier-prototypów, warto wspomnieć **Rozbicie dzielnicowe** Jędrzeja Jabłońskiego, który pojawił się w tym roku po raz pierwszy na imprezie. Grano także dość intensywnie w wydane rok temu **Iganie 1831** (wyd. Erica). Ponadto spośród nowości nie mógłbym nie napisać o grze **The Last Vikings** (wyd. Strategemata) pozwalającej rozegrać bitwę pod Kliszowem z 1702 roku. To tam miała miejsce ostatnia szarża husarii. Bitwa ta uchodzi więc za symbol zmięczenia tej formacji na polach

bitew. Niestety w tym roku zarówno autor, jak i wydawca byli nieobecni. Za to pojawił się Maciek Chmielewski ze sklepu FortGier.pl, który prezentował gry Kevina Zuckera i wydawnictwa Operational Studies Group.

Sporządziłem na potrzeby relacji listę rozgrywanych na imprezie gier, aczkolwiek nie jest ona bynajmniej wyczerpująca. A zatem grano w: **Iganie 1831**, **Ostrołękę 16 lutego 1807** (prototyp), **The Last Vikings**, **Successors**, **Virgin Queen**, **Empire of the Sun**, **Paths of Glory**, **Arquebus**, **Triumph & Tragedy**, **Quartermaster General: 1914**, **Time of Crisis**, **Hannibal & Hamilcar**, **Napoleon's Triumph**, **Kingdom of Heaven**, **A Sheer Butchery: Solferino 1859**, **1631: Un Empire en Flammes**, **Conquest of Paradise**, **A Pragmatic War: The War of the Austrian Suc-**

**cession 1740-1748**, **Blue Cross**, **White Ensign**, **Pursuit of Glory**, **Europe in Turmoil**, **Lincoln**, **A Distant Plain**, **Churchill**, **East Front II**, **Pax Renaissance**, **Commands & Colors: Ancients**, **Commands & Colors: Medieval**, **Pandemic: Upadek Rzymu**, **Neuroshima Hex**, a także *last but not least...* **Bitwy XXI wieku** oraz **Healthy Heart Hospital**.

Wszystkich, którzy chcieliby się wybrać na imprezę, zapraszamy za rok, w ostatni weekend września. Warto podkreślić, że w przeciwieństwie do większości konwentów, **Pola Chwały** są imprezą całkowicie darmową, a przy tym otwartą.



# OSTATNI BASTION

**POWSTRZYMAJCIĘ HORDY POTWORÓW  
PRZED ZDOBYCIEM OSTATNIEGO BASTIONU!**



**rebel**

**rebel times**