# rebel times

# DZIĘKUJEMY!

**grudzień 2019** nowości i wiadomości ze świata gier planszowych **numer 147**

# od redakcji

„Last one” – taki oto temat nadał mailowi skierowanemu na moją skrzynkę Windziarz, gdy wysyłał ostatni z tekstów, który miał wejść do tego numeru. Nie powiem, że były to słowa prorocze, ponieważ już wtedy wiedzieliśmy, że grudniowy, 147, numer pisma będzie tym ostatnim. Gościliśmy na ekranach waszych monitorów przez ponad 12 lat, ale teraz przyszedł ten moment, w którym musimy się z Wami pożegnać. Periodyki rodzą się, dorastają i nadchodzi również ta chwila, w której umierają. Z różnych powodów. Nie czas to i miejsce na to, aby je analizować. Mamy poczucie, że wypełniliśmy swoją misję, a czas „Rebel Timesa” po prostu przeminął. Mamy również nadzieję, że non omnis moriar i spotkamy się z Wami ponownie, ale już w innej formule.

Cała redakcja chciałaby Wam, naszym Czytelnikom, serdecznie podziękować za te wszystkie lata, podczas których mieliśmy zaszczyt gościć początkowo na monitorach waszych komputerów, później zaś i na wyświetlaczach innych urządzeń. Za potknięcia serdecznie przepraszamy, sukcesy zaś są waszą zasługą, ponieważ staraliśmy się stawać lepszymi, aby sprostać Waszym wysokim wymaganiom i standardom. To było wspaniałe 12 lat. Dziękujemy, że byliście z nami.

Jeśli zaś komuś, tak jak i nam, zrobiło się w tym momencie smutno, pozwólcie, że sięgnę do jedynej szczerej i uczciwej medycyny, i jednego z jej lekarzy, aby odnaleźć receptę na smutek. Mowa tutaj oczywiście o filozofii, lekarzem jest zaś Marek Aureliusz. W jego „Rozmyślaniach” odnajdujemy i takie: „A chociażbyś miał żyć jeszcze trzy tysiące lat albo dziesięć tysięcy razy dłużej, przecież pamiętaj o tym, że nikt innego nie traci życia nad to, którym żyje, a innym nie żyje, jak tym, które traci. […] Nikt bowiem nie może stracić tego, co już przeszło lub co przyjdzie. Jakże bowiem można być pozbawionym tego, czego nie ma?” „Rebel Times” nie stracił zatem niczego poza swoją teraźniejszością. Za to my wszyscy zyskaliśmy wiele doświadczeń i miłych wspomnień!

# rebel times

## spis treści


4 nowości&aktualności

6 temat numeru: **Star Wars: Zewnętrzne Rubieże**

11 **Castello Methoni**

13 **Ekspresłówka**

16 Erpegowy przegląd Radosława Idola

19 **Sierra West**

22 Wywiad z Marcinem Przybyłkiem

25 **The Captain Is Dead: Dangerous Planet**

27 kącik japoński

29 Planszowe Kwiatki Kwiatosza

31 kącik gier familijnych: **Zamek**

33 kącik początkujących graczy: **Dżem dobry**

35 kącik gier historycznych: **Secret Weapons of the Third Reich**



**Wydawca:** REBEL.pl

**Redaktor naczelny:** Tomasz „Sting" Chmielik
**Zastępca redaktora naczelnego:** Michał „Windziarz" Szewczyk

**Redakcja i korekta tekstów:** Tomasz ‚Sting' Chmielik
**Redakcja:** Ryszard „Raleen" Kita, Piotr „Żucho" Żuchowski, Tomasz „Kosoluk" Sokoluk, Maciej „Ciuniek" Poleszak, Maciej „Kwiatosz" Kwiatek, Maciej „mat_eyo" Matejko, Arkady Saulski

**Współpraca:** Michał Misztal, Monika Wasilonek

**Grafika i skład:** Łukasz S. Kowal



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

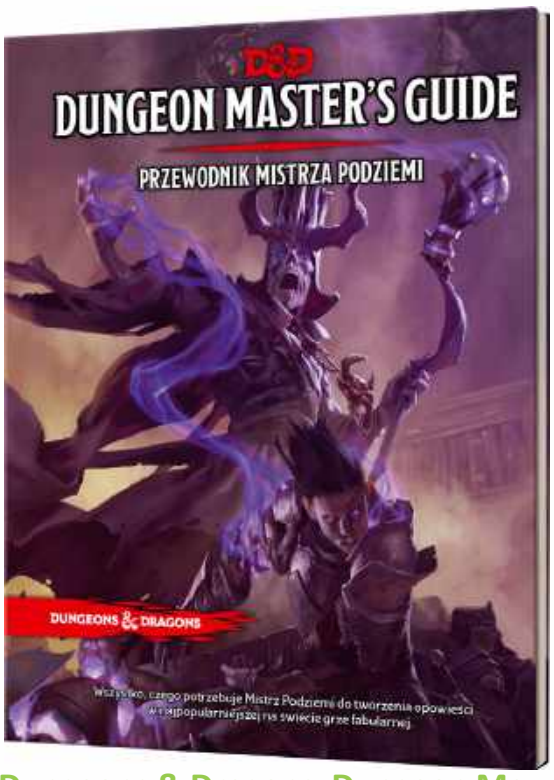


**www.rebel.pl**
**www.wydawnictworebel.pl**

**www.facebook.com/REBELpl**

rebel

# nowości & aktualności




## Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide (Przewodnik Mistrza Podziemi)

Dungeon Master's Guide (Przewodnik Mistrza Podziemi), którego premiera odbędzie się w grudniu, zapewnia inspirację i porady, dzięki którym rozbudzisz swoją wyobraźnię oraz stworzysz dla swoich graczy fascynujące światy pełne przygód i eksploracji. Wewnątrz książki znajdziesz sugestie i wskazówki dotyczące budowania światów oraz tworzenia niezapomnianych przygód, opcjonalne zasady gry, setki klasycznych magicznych przedmiotów i wiele innych narzędzi przydatnych Mistrzowi Podziemi.

W przewodniku znajdziesz:

- wstęp do tworzenia i odzwierciedlania światów w grach fabularnych;
- plany egzystencji i ich charakterystykę;
- porady tworzenia własnych scenariuszy sesji, jak i całych kampanii;
- zasady tworzenia bohaterów niezależnych i to, czym powinni się oni charakteryzować;
- ciekawe sugestie o tym, jak wykorzystywać otoczenie na sesji;
- informacje, co mogą robić bohaterowie pomiędzy przygodami;
- olbrzymie zestawienie skarbów i magicznych przedmiotów;
- porady dotyczące prowadzenia różnych aspektów D&D;
- pomocne zasady opcjonalne i takie, które pozwalają wprowadzać własne opcje do gry;
- szereg mniejszych dodatków: od map poprzez inspiracje dla Mistrzów Podziemi.

Piąta edycja Dungeons & Dragons® to najnowsza odsłona najbardziej popularnej gry fabularnej na całym świecie, wydawanej od 1974 roku, aktualnie przez wydawnictwo Wizards of the Coast.
Przewodnik Mistrza Podziemi stanowi jeden z trzech podręczników podstawowych, obok Monster Manual (Księgi Potworów) i Player's Handbook (Podręcznik Gracza).

## Na skrzydłach: Ptaki Europy

W pierwszym dodatku do gry Na skrzydłach będziesz miał okazję powiększyć swój rezerwat o gatunki pięknych ptaków Europy. Ptaki te dysponują nowymi zdolnościami, które działają na koniec rundy, zwiększają interakcję pomiędzy graczami, umożliwiają zakrywanie kilku pól na planszy oraz przynoszą korzyści, gdy ktoś ma nadmiar kart lub pożywienia. Karty z dodatku Ptaki Europy należy wtasować do talii kart z gry podstawowej.

Dodatek Ptaki Europy zawiera także dodatkową tackę, aby utrzymać porządek wśród rosnącej kolekcji ptaków (z gry podstawowej, obecnego dodatku i przyszłych rozszerzeń), 15 fioletowych jaj, dodatkowe żetony pożywienia, nowe żetony celów, karty bonusowe i nowy kolorowy notes punktacji zarówno dla gry jednoosobowej, jak i wariantów wieloosobowych.

Premiera już w grudniu.

## Harry Potter: Hogwarts Battle (edycja polska)

Harry Potter: Hogwarts Battle to kooperacyjna gra karciana w której jako HARRY POTTER™, RON WEASLEY™, HERMIONA GRANGER™ i NEVILLE LONGBOTTOM™ stawiacie czoła serii mrocznych zdarzeń w tytułowej szkole dla czarodziejów. W trakcie gry zmierzycie się z drużyną czarnych

charakterów, którzy stopniowo, miejsce po miejscu, próbują podporządkować sobie świat czarodziejów.

Jako drużyna, zostaniecie postawieni przed wyzwaniem pokonania drużyny czarnych charakterów. Oni natomiast, krok po kroku, przejmują kontrolę nad miejscami znanymi z uniwersum HARRY'EGO POTTERA™. Pokonajcie ich wspólnymi siłami, zanim przejmą kontrolę nad wszystkimi magicznymi miejscami! Tylko dzięki waszemu zwycięstwu uczniowie i profesorowie będą się czuć bezpiecznie w Hogwarcie. Przynajmniej przez jakiś czas... Jeśli czarnym charakterom uda się przejąć kontrolę nad wszystkimi miejscami, przegracie.

Gra składa się z 7 scenariuszy o narastającym poziomie trudności prowadzących do ostatecznej bitwy z SAMI-WIECIE-KIM. Początkowe z nich służą wprowadzeniu do świata gier karcianych z mechaniką budowania talii. Kolejne scenariusze wprowadzać będą do gry nowe wyzwania, dodatkowe czarne charaktery, ale także coraz więcej sposobów na ich pokonanie. O ile pierwsze scenariusze są łatwiejsze od znalezienia kogoś w Hogwarcie posiadając Mapę Huncwotów, o tyle ostatnie scenariusze stanowią prawdziwe wyzwanie.

Premiera gry została przewidziana na drugi lub trzeci tydzień grudnia.

## Punto (edycja polska)

Punto to gra, w której starasz się stworzyć linię z 4 lub 5 kart. Tyle że nie zawsze możesz umieszczać je tam, gdzie chcesz. Gra zawiera cztery talie w 4 różnych kolorach. W każdej z nich znajdują się karty z kropkami (od 1 do 9). Uczestnicy tasują swoje talie, a następnie umieszczają je zakryte przed sobą. W każdej rundzie bierzemy wierzchnią kartę z talii i zagrywamy ją na polu gry – w kwadracie 6x6. Karty możemy umieszczać na wolnych polach lub na innych kartach, pod warunkiem, że na dokładanym kartoniku znajduje się więcej kropek. Naszym celem jest ułożenie w rzędzie 5 własnych kart.
Zasady gry są na tyle proste, że sprawdzi się ona w każdym towarzystwie, bez ograniczeń. Bazując na połączeniu klasycznych karcianek oraz gry w kółko i krzyżyk, Punto daje nam doskonałe pole do ćwiczenia planowania i przewidywania ruchów przeciwników. Wbrew pozorom rozgrywki potrafią być wymagające.

Chyba nie ma bardziej poręcznej gry niż ta – karty są zamknięte w miniaturowej puszce, która zmieści się absolutnie w każdej kieszeni.

Premiera tytułu przewidziana jest na grudzień.

temat numeru

**Star Wars: Zewnętrzne Rubieże**

Hipernapęd odpalał: **Tomasz „kosoluk” Sokoluk**

# Pan i władca na krańcu galaktyki

Chcemy, zasiadając do przygodowej gry planszowej, a jakże, przeżyć przygodę. W tym przypadku, przygodę dawno, dawno temu, w odległej galaktyce, za sterami Sokoła Millenium. Być jak Han Solo lub Boba Fett. Być przemytnikiem lub łowcą nagród.

Wydawnictwo Fantasy Flight Games jest doświadczenie w tworzeniu gier gwiezdnowojennych, gdyż regularnie, każdego roku, wypuszcza nową. Kilka lat temu gracze fabularni mogli poznać galaktyczny „dziki zachód" w grze **Edge of the Empire**. Teraz FFG robi ukłon w stronę graczy planszówkowych, którzy chcą pogłębić wrażenia wyniesione z filmu Han Solo i/lub ekscytujących się premierą serialu Mandalorianin. Cóż za wyczucie czasu!

Co więcej, robią to podobnie jak Disney, dla jak najszerszego (choć nie przypadkowego) grona odbiorców. Rodzice, którzy za młodu ekscytowali się sagą, mogą po latach zasiąść do filmów oraz gry ze swoimi dzieciakami i poczuć się jak sztafeciarz Ben, przekazujący miecz świetlny Lukowi. Z graniem w **Zewnętrzne Rubieże** jest jak z odpalaniem hipernapędu w Sokole Millenium. Początkowo jest ciężko przebrnąć przez instrukcję, ale gdy zacznie się grać, to już potem śmiga. Rozgrywka jest prosta i poradzi sobie z nią każdy, tak jak poradziła sobie Rey po raz pierwszy za sterami YT-1300.

Za sterami naszego bohatera, czy to będzie Han Solo, czy Boba Fett, Jyn Erso, czy też Doktor Aphra, pozwala nam poczuć się nasza osobista plansza. Wsuwamy pod nią do połowy karty, a ich wystające części pokazują nam nasze uzbrojenie, wyposażenie oraz aktualne zadania, zlecenia i misje do wykonania. Kartę naszego bohatera w pewnym momencie rozgrywki możemy odwrócić na drugą stronę z nową zdolnością. Awans ten następuje po spełnieniu osobistego, indywidualnego zadania (jak sabotaż imperialnych instalacji przez Jyn Erso lub wypełnienie kontraktów przez Boba Fetta). Indywidualne cele doskonale motywują do działania, zgodnie z charakterem wybranej przez nas postaci.

Wewnątrz panelu znajdują się cztery suwaki, którymi oznaczamy nasze relacje z głównymi frakcjami w grze – Imperium, Rebelia, Syndykat i Huttowie. Jedni będą na nas polować, inni zlecać nam zadania. Choć te przede wszystkim zlecamy sobie sami. Po co? Dla lepszego sprzętu, lepszego statku, dla kredytów. A przede wszystkim – dla sławy. Przypomina o tym wbita w twą kartę pinezka. Jeśli nie przesuniesz jej na koniec paska sławy, czeka cię zapomnienie – przegrywasz. Ale nie wystarczy się wsławić. Trzeba ubiec i wyprzedzić konkurencję. Ta gra to wyścig.

Zadań jest sporo (choć mogłoby być więcej, po kilku rozgrywkach większość z nich znamy) i to od nas zależy, czym chcemy się zająć. Chwytać się różnych zadań po trochu, czy też skoncentrować się na jednym? Możemy dostarczać nielegalne towary albo dostarczać poszukiwanych żywych lub martwych, albo jedno i drugie. To gra z gatunku sami sobie sterem i okrętem.

Wpakowywanie się w wielkie kłopoty jest esencją **Gwiezdnych Wojen**. Skakanie pomiędzy układami, wdawanie się w potyczki z galaktycznymi zbirami różnej maści i różnej rasy, a na końcu spektakularna ucieczka w pole asteroidów. I do tego zachęca nas mechanika gry. Bierzemy robotę, bo chcemy być (w grze) bogaci i sławni. Wykonując ją, czujemy się (nad grą) jak jeden z bohaterów **Gwiezdnych Wojen**.

Tura składa się z trzech faz. Planowanie to ruch statkiem, naprawa go i lizanie ran lub uzupełnienie funduszy. W kolejnej fazie możemy dostarczyć ładunek, jeżeli znajdujemy się na właściwej planecie. Zaś na dowolnej planecie możemy skorzystać z ogólnodostępnego sklepu. Wybieramy zadanie lub zlecenie, rekrutujemy załogę, kupujemy sprzęt, kupujemy modyfikacje statku lub nowy statek. W trzeciej, ostatniej fazie rozgrywamy spotkanie na naszej aktualnej planecie lub ujawniamy tożsamość jednego ze znajdujących się tam kontaktów. W zależności od naszych afiliacji, możemy przyłączyć go do naszej załogi lub zgarnąć nagrodę za jego głowę.

Fazy planowania i akcji są taktyczne. Polegają na decydowaniu o tym, w jakie miejsce chcemy się udać, w co się wyposażyć, jakiej misji się podjąć. Faza spotkania jest najbardziej fabularna. Oddaje charakter miejsca, do którego trafiliśmy. Lecz nie tylko istotna jest planeta, na którą trafiliśmy, ale my sami i nasza reputacja. Planetę kontroluje jedna z czterech frakcji i inne przywitanie czeka wroga, a inne przyjaciela. Mamy też wybór. Zamiast rozgrywać wydarzenie na planecie, możemy poznać tożsamość przypisanych do niej postaci, kontrolowanych przez grę.

Ta gra to zabawa dla przemytników, jak i łowców nagród. W obu przypadkach podejmujemy towar lub zlecenie, a następnie odbywamy podróż na sąsiednią planetę lub drugi koniec galaktyki (pick up & deliver). Różnica jest taka, że w pierwszym przypadku nie możemy dać się złapać imperialnym z nielegalnym towarem, zaś w drugim to my musimy złapać nasz cel i dopiero wtedy możemy go dostarczyć. Lub zabić na miejscu i zgarnąć połowę nagrody.

Podejmując się zlecenia jako łowcy nagród, nie wiemy, gdzie znajduje się nasz cel. Musimy odwiedzać kolejne planety i sprawdzać tożsamość postaci. Gra sama zachęca do przemieszczania się po galaktyce i odwiedzania planet. Dlatego istotna jest mapa.

Mapę galaktyki tworzą modularne płytki ze znanymi planetami, połączonymi w nietypowy półokrąg. Razem tworzą wąski korytarz. To sprawia, że trudno ominąć patrole wrogich nam frakcji, przez co rozgrywka robi się ciekawsza, gęstsza i bardziej intensywna. Należy też ostrożnie dobierać zlecenia, a nie brać wszystkiego jak leci. Mapa nie ma skrótów pomiędzy planetami. Może się nie opłacać przewozić ładunku na drugi koniec galaktyki. To samo tyczy się dostarczania pochwyconych celów. Czasem lepiej zlikwidować cel na miejscu i zgarnąć niższą nagrodę, niż tracić cenny czas i tłuc się z nim gdzieś daleko.

Tury przebiegają podobnie, wręcz schematycznie, więc nietrudno stracić koncentrację. Tu nie trzeba wielkiego zaangażowania, dlatego to raczej gra „przy okazji", nadająca się na luźne spotkanie, pod warunkiem, że trwa ono dwie-trzy godziny. Ta gra raczej bawi niż angażuje.

Czasem może też zamiast angażować, wręcz przeciwnie, zrażać. W rozgrywce z kompletem czterech graczy czasem poczekamy na swoją kolejną turę, nim wszyscy przed nami wykonają ruch po planszy, sprawdzą dostępne karty, schowają jedną z nich na spód talii i wyciągną nową, zdecydują się na którąś, a następnie rozegrają spotkanie, wykonując czasem całą serię rzutów kośćmi. Podczas gdy my, w swojej turze, zrobiliśmy jedną trzecią tego, ponieważ akurat nie wylosowaliśmy nic ciekawego lub jesteśmy w trakcie lotu do interesującego nas celu.

Częściowo zapobiega temu zjawisku mechanika wspólnej tablicy ogłoszeń dla wszystkich, dostępna z każdej planety. Nawet jeśli

trafiliśmy na planetę z nieinteresującym nas spotkaniem lub która jest tylko przystankiem, zawsze możemy skorzystać z tego samego sklepu. Decydujemy nie tylko, co kupić lub jakiego zadania się podjąć, ale także, którą kartę wymienić. To nie tylko zwiększa ofertę, ale pozwala pokrzyżować plany współgraczom. Nie musimy im podkupywać kart, wystarczy je schować na spód talii. Do ciekawych sytuacji dochodzi, gdy w na wierzchu znajduje się karta zlecenia na kogoś z naszej załogi. Możemy wówczas ukryć ją na spód, aby w ten sposób go chronić lub zostawić, licząc, że ktoś podejmie się zlecenia i spróbuje zaatakować nasz statek. Sprowokowanie go do ataku na nas może ułatwić nam realizację naszego celu…

Gdy inny gracz ma zlecenie na naszego załoganta i dopadnie nas, wówczas stajemy przed wyborem. Chronić go? Wydać? Możemy próbować też negocjować. Dlatego mam mieszane odczucia co do rozgrywki w pełnym składzie. Z jednej strony czasem trzeba poczekać na swoją turę. Z drugiej, dopiero wówczas robi się gęsto, świat gry żyje, a między bohaterami znacznie częściej dochodzi do konfrontacji, nadających grze pożądanej pikanterii.

W grach przygodowych zawsze pojawia się pytanie o czynnik losowy, zazwyczaj istotniejszy od samych decyzji podejmowanych przez graczy. Tutaj kości dostarczają wymaganą dozę emocji, nieprzewidywalności i filmowości. Rzucamy dwiema kośćmi. Jeżeli nie umiemy w daną czynność, szansa na powodzenie jest nikła, ale zawsze jakaś jest (Nigdy nie mów mi o szansach!). Jeżeli umiemy, szansa rośnie (Zachowajmy tutaj trochę optymizmu!). Natomiast jeżeli dodatkowo wspiera nas załogant, to raczej możemy być pewni wygranej (*Chewie, jesteśmy w domu!*). Dlatego tak istotne jest posiadanie odpowiedniej ekipy. Jak na grę o Hanie Solo przystało, zawsze możemy liczyć na fart, ale jeszcze lepiej liczyć na wiernego druha!

Dodatkowo, decydując się na misję, wiemy, czego mniej więcej się spodziewać i jakie umiejętności przyjdzie nam przetestować. Znając swojego bohatera, znając załogantów i znając założenia misji, łatwiej nam oszacować ryzyko. Podczas misji wieloetapowych nie testujemy jednej umiejętności, ale cały szereg. Rozgrywamy etapy po kolei, budując narrację i napięcie. Wspiera nas w tym dodatkowa, ponumerowana talia wydarzeń.

To kolejna gra od FFG, którą udowadniają, że uczą się na błędach. W odróżnieniu od ichniego **Fallouta** walczymy na swój własny rachunek, a nie na poczet frakcji, do której zostaliśmy przypisani. Tutaj zdecydowanie łatwiej jest nam wybierać strony konfliktu, a także niespodziewanie je zmieniać. Jak na łajdaków i szumowiny przystało, gramy na siebie. Gramy solo.

Czy gra **Zewnętrzne Rubieże** pozwala przeżyć przygodę? Czy pozwala poczuć się przemytnikiem lub łowcą nagród? Najlepiej zapytajcie tych, którzy zagrali. Pewnie powiedzą wam, że coś c zasem zgrzytało. Ale zapytajcie też czy coś się wydarzyło. Zobaczcie, czy z wypiekami na twarzy opowiedzą wam gwiezdnowojenną historię.

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 1–4 osób
**Wiek:** 14+
**Czas gry:** ok 180 min
**Cena:** 249,95 złotych

- ✓ lekka i przystępna,
- ✓ mechanika wspiera temat,
- ✓ to są Gwiezdne Wojny.
- ✗ różne problemy przy różnej liczbie graczy (czas przestoju kontra interakcja).

# Harry Potter™

## Bitwa o Hogwart™

stań do walki z **Sam-Wiesz-Kim!**

Castello Methoni

# zamek na wyspie, pieniądz w kieszeni

Agentem nieruchomości stał się: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Prawdą jest jednak, że człowiek kupuje oczami. Gdyby nie całkiem śliczna okładka i spora ilość plastiku w pudełku, pewnie nie zainteresowałbym się tą zagraniczną produkcją. Ponieważ na pierwszy rzut oka sama plansza nie wygląda zbyt ciekawie, ale wspomniany wcześniej plastik, przywodzący na myśl raczej stonowanie **Wsiąść do Pociągu** niż rozbuchanie produkcje z **Kickstartera**, skłonił mnie do sięgnięcia do instrukcji.

**Castello Methoni** to gra o budowaniu murów, wydzielaniu działek i obracaniu nieruchomościami. Tak najogólniej i najnudniej rzecz ujmując. Urzekła mnie jednak tym, jak u podstaw swoich zasad wymusza na

graczach interakcję i patrzenie sobie wzajemnie na ręce. Mamy planszę podzieloną na trójkątne pola w sześciu różnych kolorach i talię kart, w której te kolory powtarzają się. W swojej turze mogę zagrać kartę z ręki, aby wybudować jeden odcinek muru na krawędzi pola w kolorze zagranej karty. Następnie kładę jedną ze swoich kostek reprezentujących domki po jednej stronie tego muru, a po drugiej kostkę innego, wybranego przeze mnie gracza.

Intuicyjnie gracze zaczynają kojarzyć, że w konkretnych miejscach lepiej jest mieć więcej kostek niż przeciwnik, ale tak naprawdę nie chodzi o to, żeby grać na przewagi i kontrolować jakieś obszary na mapie. Przynajmniej nie poprzez stawianie na planszy mrowia swoich domków. Tutaj jest pewien myk.

Jeśli którykolwiek z graczy utworzy zamknięty, otoczony murem obszar, musi go zająć, wykupując ziemię na własność za gotówkę. Muszę zapłacić jedną monetę do banku za każde pole tego obszaru, a ponadto jedną monetę za każdy domek znajdujący się w tym obszarze do kieszeni jego właściciela. Na końcu gry każde pole na planszy jest warte trzy punkty, a każda moneta tylko jeden, więc po wykonaniu prostych działań matematycznych możemy policzyć sobie próg rentowności. I od tego momentu zaczyna się dziać magia.

Jeśli w jakimś obszarze pojawią się trzy domki tego samego koloru, zamieniają się w jeden duży i teraz za jego wykupienie trzeba zapłacić pięć monet a nie trzy. Ale moment, jak to wykupić z zamkniętego obszaru? No właśnie... za każdym razem, kiedy ktoś zamyka nowy obszar, który sąsiaduje z innym, ma okazję go wykupić i połączyć z tym właśnie tworzonym. Ziemia jest droższa, ponieważ kosztuje teraz dwie monety za pole, a niektóre budynki awansowały, ale jeśli daje to zysk, to może jest opłacalne? A może kupuję działkę tylko po to, żeby kolejny gracz ją ode mnie odkupił, zaopatrując mnie w gotówkę, którą zainwestuję w coś innego?

**Castello Methoni** w bardzo ciekawy sposób symuluje coś w stylu rynku przedsiębiorstw, na modłę stareńkiej gry **Acquire**. Niektóre tworzone obszary mają stałą wartość, inne co rundę przynoszą mały, ale stały zysk dla właściciela. Są tu agresywne przejęcia i fuzje, pieniądz przepływa głównie pomiędzy graczami, w mniejszym stopniu między graczami a bankiem. Jest to jednocześnie całkiem proste i całkiem zajmujące, a losowy dociąg kart sprawia, że na ruchy przeciwników musimy patrzeć z pewną dozą niepewności. Jako koncepcja, gra podoba mi się niezwykle.

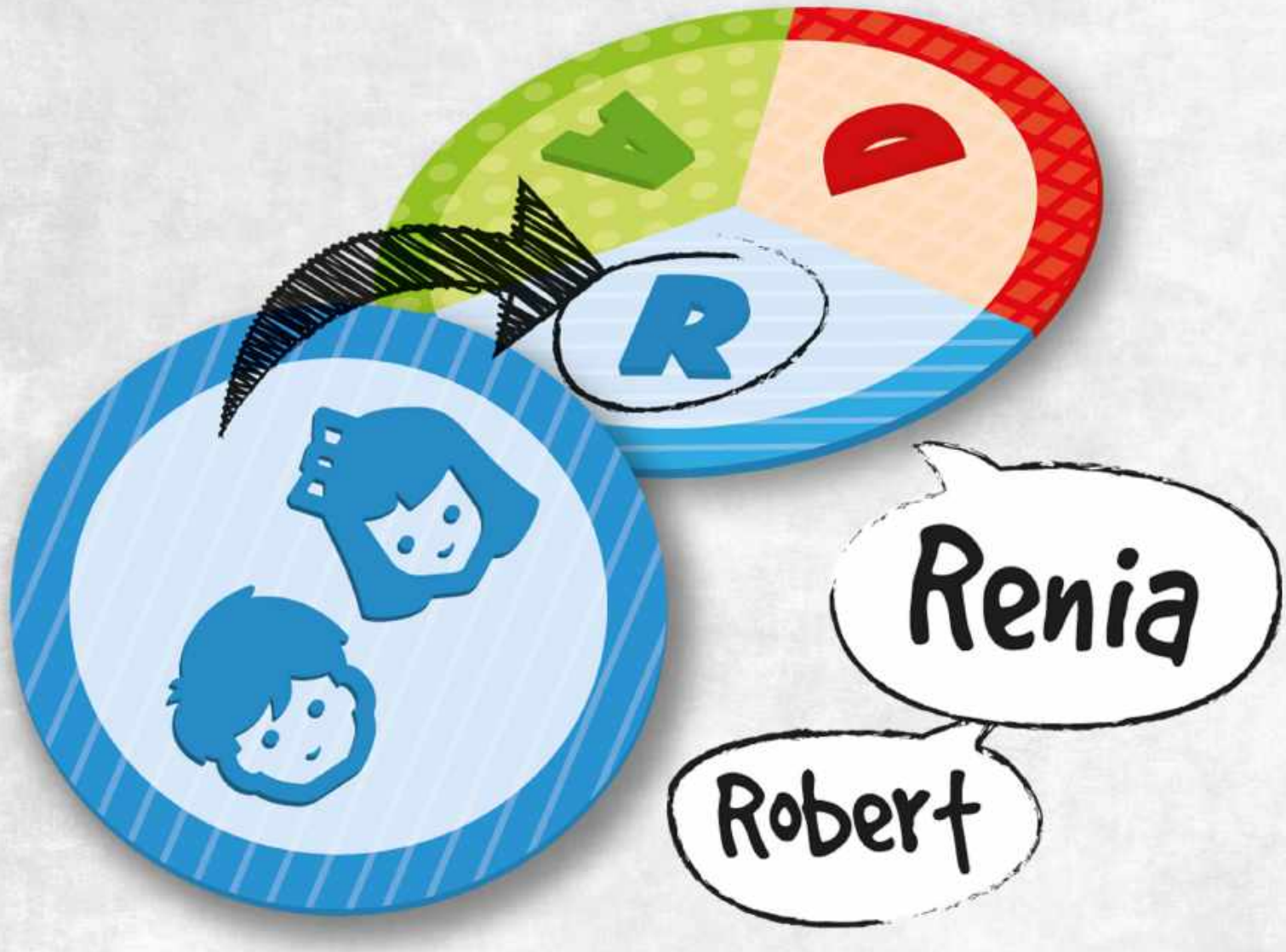
Po takim zdaniu, musi jednak nastąpić wylanie zimnego kubła wody na twarz. W praktyce, pomimo wysokiej interakcji i wielu zależności pomiędzy ruchami graczy, cały proces decyzyjny ulega pewnej automatyzacji, w której najwięcej czasu poświęca się suchej i mało ciekawej kalkulacji prostego zysku. Jeśli każda decyzja da się względnie szybko wyliczyć i ocenić, nie będę decydował się na ruch, który daje mi mniej punktów, jeśli w okolicy mogę znaleźć lepszy. O ile jeszcze mogę pokusić się na taką ekstrawagancję w trzyosobowej partii (licząc na okazję i planując parę ruchów do przodu), o tyle grając w więcej osób, pojawia się chaos.

Siedząc przy stole w pięć osób, mamy wtedy do czynienia z grą polegającą na tym, że jeden gracz myśli nad ruchem, a pozostali mogą robić cokolwiek innego, ponieważ patrzenie na planszę przed swoją turą to tylko strata czasu i energii. Zmienić się może jeszcze wszystko. A skoro nie ma planowania i nie ma zaangażowania, to i zabawy z rozgrywki nie będzie zbyt wiele. A szkoda, ponieważ zapowiadało się całkiem fajnie.

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 3-5 osób
**Wiek:** 8+
**Czas gry:** ok. 40 minut
**Cena:** 45 euro

- ✓ ciekawy pomysł na symulowanie fuzji i przejęć,
- ✓ ciekawa i wysoka interakcja pomiędzy graczami.
- ✗ prawie zawsze można policzyć sobie, jaki ruch jest zdecydowanie najlepszy,
- ✗ w partiach cztero- i pięcioosobowych prawie nie ma możliwości planowania kolejnych ruchów.




# EKSPRESŁÓWKA

## Ekspresłówka

# podaj hasło

Słówkami bawił się: Michał „Windziarz” Szewczak

W zeszłym miesiącu opisywałem dla was grę **Rzuć hasło** od Foxgames. Ciężko o tym nie wspomnieć przy opisie **Ekspresłówek** od Rebela. Gry te mają bowiem bardzo podobną mechanikę, ale różnią się przede wszystkim swoją formą. Czy któraś jest znacznie lepsza?

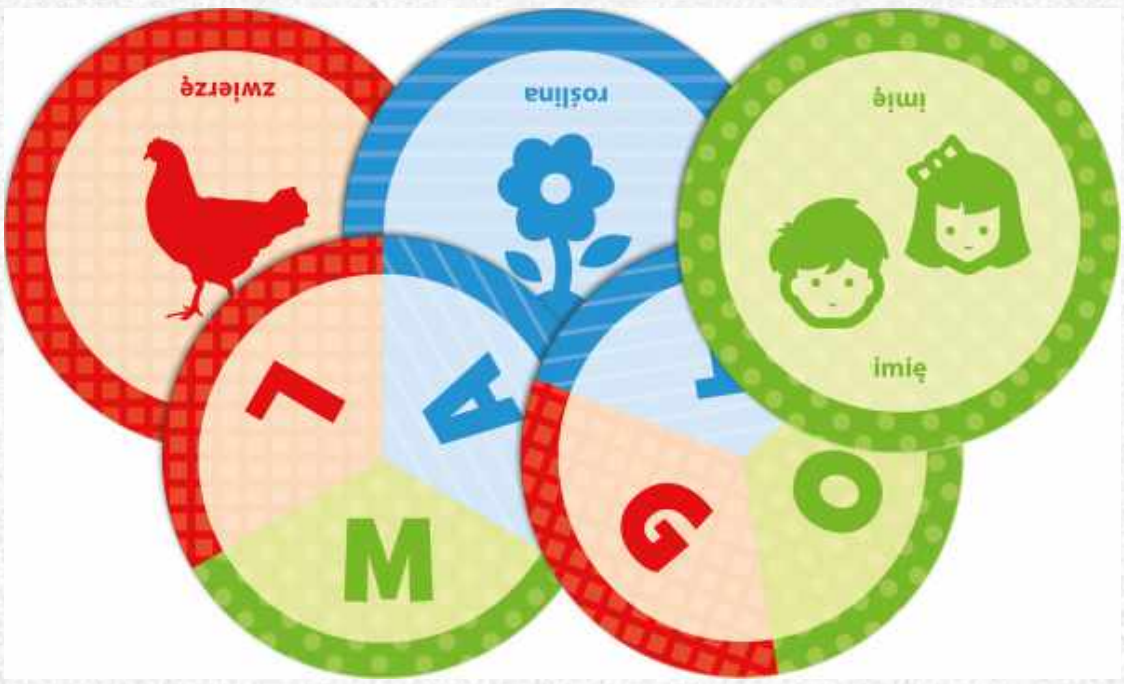
W obu grach należy podać jak najszybciej hasło zaczynające się na jakąś konkretną literę. W **Ekpresłówkach** na karcie znajdują się trzy litery, każda w innym kolorze, a na rewersie symbol kategorii z jednobarwnym tłem. W swojej turze gracze odkrywają jedną kartę, ujawniając tym samym litery i kategorię. Wszyscy starają się jak najszybciej podać hasło na odpowiednią literę. Ten, komu to się uda jako pierwszemu, zdobywa kartę, a rozgrywka toczy się dalej. Gra kończy się, kiedy na stosie pozostanie tylko jedna karta.

W rzadkich sytuacjach, kiedy gracze mają problem z wymyśleniem hasła, należy odkryć kolejną kartę. Gracz, który wygra kolejną rundę, otrzymuje wszystkie odkryte karty.

Czytając opis przebiegu rozgrywki, możecie od razu zauważyć, że przypomina on rozgrywkę w **Kieszonkowego bystrzaka** lub we wspomniane wcześniej **Rzuć hasło**.

Czym w takim razie wyróżniają się **Ekspresłówka**? Tym, że zarówno w swojej formie, jak i treści są bardzo adekwatne dla młodszych graczy. W grze mamy bardzo bazowe kategorie: zwierzę, miasto, państwo, sławna osoba, zawód, roślina, serial/film, jedzenie, imię i przedmiot. Jeśli uważacie, że ktoś z graczy będzie miał, z którąś z nich problem, wystarczy odłożyć na bok karty ją oznaczone. Ja grając z sześcio- i siedmiolatkami, pozbywałem się sławnych osób oraz miast. Gra dzięki temu przebiegała bardzo sprawnie i bez zbędnych przestojów. Kategorie w **Kieszonkowym bystrzaku** są zdecydowanie bardziej różnorodne, ale i bardziej skierowane do starszego odbiorcy. W **Rzuć hasło** nie da się natomiast wyeliminować tych, które w waszym poczuciu są za trudne.

**Ekspresłówka** to typ gry, którą albo się lubi, albo nienawidzi. Szukanie haseł na czas i wykazywanie się spostrzegawczością to nieodzowne elementy tej gry. Osoby, które wolniej myślą, nie lubią się przekrzykiwać, preferują spokojniejszy sposób spędzania czasu, powinni unikać tej gry. Jeśli jednak zaliczacie się do tej drugiej grupy, która jest hałaśliwa i lubi się ścigać to warto spojrzeć w kierunku **Ekspresłówek**. Nikt tu nie odkrył Ameryki, mechanika jest znana i mocno już eksploatowana. To po prostu kolejna wariacja na temat, kto szybszy i lepszy. Mimo tego gra sprawia przyjemność i zapewnia zabawę uczestnikom. Ma super łatwe zasady, nie potrzebuje wiele miejsca na stole, trwa kilkanaście minut. Zagracie ją w pubie, na imprezie u znajomych, a i przedszkolanka może wyjąć ją podczas zajęć.



## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2–8 osób
**Wiek:** 6+
**Czas gry:** ok. 10 minut
**Cena:** 39,95 złotych

- ✓ szybka i angażująca rozgrywka,
- ✓ nadaje się do gry z dziećmi,
- ✓ łatwo ją transportować.
- ✗ nie ma odkrywczej mechaniki.

# SANCTUM

FILIP NEDUK

**wybierz bohatera, zbieraj ekwipunek i ruszaj pokonać hordy demonów!**

rebel

# Erpegowy przegląd Radosława Idola

## Co nowego wydarzyło się w grach fabularnych w październiku?

Więcej erpegowych wiadomości znajdziecie na *Erpegowym Piekiełku* (www.rpg-piekielko.pl).

Ufundowało się:

**Scavenger** to gra osadzona w zniszczonym świecie Akara, gdzie jedyną nadzieją dla ludzkości jest starożytna brama zwana Monolitem. Prowadzi ona do tajemniczego świata Torn, ale nikt nie wie, skąd się wzięła i jak ona działa. Gra w klimatach, jak to zostało określone, *Bronze Age Punk*. Mechanika jest zaś oparta na piątej edycji **D&D**.

**GrymmWorld** to inna, świeżo ufundowaną grą opartą na mechanice piątej edycji **D&D**. To gra, która pozwoli wam przeżyć opowieści rodem ze starych i mrocznych baśni.

**Wolves of God: Adventures in Dark Ages England** to gra dla miłośników ciężkich średniowiecznych klimatów oraz nurtu OSR. Anglia to dzika kraina, pełna rożnych niebezpieczeństw.

W mroku czają się nie tylko bandy rabusiów i dzikich zwierząt, ale również mroczne stwory.

**Against the Darkmaster** to epickie fantasy z szybką i brutalną walką (którą sami twórcy porównują do... muzyki heavy metalowej).

Jeżeli komuś brakuje do piątej edycji **D&D** dodatku w stylu **Book of Vile Darkness**, niech rzuci okiem na **Corpus Malicious – The Codex of Evil**. Jeżeli chodzi o wszelkie klimaty związane ze „złem", zarówno gracze jak i MP znajdą tu coś dla siebie. Oprócz podręcznika głównego ufundował się również *setting* opisujący Mindabar, Miasto Złych Czynów.

Niewidzialne koszmarne zamczysko rozsyła swoje wici i deprawuje wszystko, na co ma wpływ – od polityków, poprzez biznesmenów, do zwykłych ludzi. Ale wy jesteście rebeliantami – nie tylko widzicie, jak zepsucie niszczy wasze miasto, ale postrzegacie również mroczne wpływy wypaczające waszą rzeczywistość. Tylko wy możecie rzucić wyzwanie złu, które chce zawładnąć wszystkim co kochacie... i wami samymi. **Voidheart Symphony** to nowy system PbtA, który czerpie inspiracje z filmu **Incepcja** oraz z gier **Psychonauts** i **Persona 5**.

Ufundowano też drugą edycję gry planszowej **Zombicide**. Dlaczego o tym piszę? Bo równocześnie była to zbiórka na grę fabularną umiejscowioną w tym uniwersum zombie apokalipsy.

Miłośnicy Harrego Pottera i/lub **Little Witch Academia** mogą sprawdzić grę fabularną **Arcana Academy – A Magic School Roleplaying Game**. Wcielicie się tam, a jakże, w uczniów szkoły magii.

Matt Colville znowu rozwalił bank kolejną zbiórką. **Kingdoms, Warfare & More Minis!** to dodatek (oraz miniaturki) do wykorzystania w piątej edycji **D&D**. Znajdziecie tam zasady do prowadzenia wojen oraz do zarządzania różnymi gildiami.

Najnowszy przebój od Free League, ufundowany w 13 minut. Oto przed państwem **Vaesen – Nordic Horror Roleplaying**. Tytułowe Vaesen to niebezpieczne istoty żyjące na granicy naszego świata. Zazwyczaj są niewidoczne dla zwykłych ludzi..., ale my jakimś cudem je dostrzegamy. Wędrujemy więc po Mistycznej Północy (wzorowanej na XIX-wiecznej Szwecji) i staramy się odpędzić potwory zagrażające ludzkim siedzibom. A nie jest to łatwe, gdyż zwykłe kule i ostrza mieczy nie robią im krzywdy. Trzeba je dobrze poznać i ich tajemnice, aby je pokonać.

**Deadlands: Lost Colony** powraca po 17 latach i to dosyć skutecznie, ponieważ praktycznie chwilę po wystartowaniu zbiórki gra została ufundowana. W tej wersji „Martwych Ziem" zagramy ludźmi w dalekiej przyszłości, uwięzionymi na planecie Banshee (lub tutejszymi autochtonami), którzy nie są wstanie powrócić na Ziemię.

## Co tam wyszło:

Lata dziewięćdziesiąte, bogate korporacje, jeszcze bogatsze zorganizowane grupy przestępcze i my – dzielna grupa, która chce to wszystko ukraść. **Wiseguys** to duży dodatek (prawie 180 stron) do **Savage Worlds** w klimatach Heist Movie.

**Pepper & Carrot** to projekt typu *open-source* finansowany przez fanów, który opowiada o losach młodej wiedźmy i jej kota. Całość mocno kojarzy mi się z **Little Witch Academia**. I właśnie wyszła o tym gra fabularna na mechanice piątej edycji **D&D – Witchcraft: Magic of Hereva**.

**The Cyberpunk Red Jumpstart Kit** trafił już do sprzedaży, wypatrujcie go na sklepowych półkach.

Przejadły wam się już lata 80. ubiegłego wieku? To może czas skoczyć do lat 50? W **Americana** wcielamy się w nastolatki, które starają się rozwikłać tajemnicę śmierci swojego przyjaciela. Pomóc ma nam w tym mechanika *flashbacków*, która opowie wam więcej o waszym życiu. By nie było tak całkowicie nudno, świat jest całkowicie magiczny, a elfy i krasnoludy żyją wśród ludzi.

**Party First** to alternatywna wersja naszego świata, gdzie przyjdzie nam żyć w USRA (tamtejszy odpowiednik ZSRR), w latach 80. ubiegłego wieku. Mamy komunistyczne realia i potwory żyjące w mroku... Nie ważne jednak co się wydarzy w twoim życiu, pamiętaj o jednym – Partia Po Pierwsze!

**Survive the Night** to system do rozgrywania horrorowych jednostrzałów, gdzie coś morduje naszych bohaterów. Oprócz zasad, znajdziecie tam również cztery różne scenariusze.

W formacie PDF można już kupić **Carbon 2185**, cyberpunkową grę na mechanice piątej edycji **D&D**.

## Co tam w Polsce słychać:

W końcu są. Jeżeli ktoś czekał na dodruk **Zestawu Startowego** do **D&D** oraz na premierę **Kart Czarów**, to już można je kupić.

Gra fabularna **The Witcher** od Copernicus Corporation została już wydrukowana i trafiła do rąk ludzi, którzy kupili ją w przedsprzedaży. Polska wersja przeszła bardzo mocny lifting i zawiera nie tylko wiele errat, ale również zmiany edytorskie, które powodują, że podręcznik prezentuje się o wiele ładniej niż oryginał.

Do sprzedaży trafił najnowszy dodatek do drugiej edycji **Warhammera**, czyli **Królestwa Renegatów**. Na południe od Imperium rozciąga się kraj podzielony na setki skłóconych państewek. To ziemie wstrząsane ciągłymi wojnami, zdradami i zrywanymi sojuszami. Tu władcą może zostać byle chłop lub wojak, samodzielnie wykuwając swój los. Ale nikt nie może czuć się bezpieczny, gdyż w Księstwach Granicznych królowie umierają z nożem w plecach i od trucizny w pucharze. Zdradą, podstępem i oszustwem obala się trony i wynosi do najwyższych godności najgorsze szumowiny. To są Księstwa Graniczne. Tu rządzą banici, renegaci i zwykli zbóje.

**Zew Cthulhu** wypłynął z dna oceanu! No dobra, dojechał ciężarówkami. Wspierający otrzymali już swoje egzemplarze, a do sklepów trafiły podręczniki do kupienia. Ale to nie wszystko, ruszyła bowiem przedsprzedaż **Podręcznika Badacza**, który to jest dostępny w trzech różnych okładkach. Pobierzecie też za darmo **Mroczną latarnię**, krótki scenariusz wprowadzający w świat siódmej edycji **Zewu Cthulhu**. Został on stworzony z myślą o początkujących Strażnikach Tajemnic i graczach.

Wydawnictwo Hengal ma następujące nowości u siebie:

- **Adventurers! druga edycja** to klasyczna treść w nowoczesnej formie, łącząca staroszkolny klimat gry z mechanizmami godnymi XXI wieku. Poprowadź swoich bohaterów na spotkanie z przygodą.
- **Beszamel (dodruk)** to baśniowa kraina pełna zamków, skarbów, smoków i przygód. Jest jedna rzecz, która różni **Beszamel** od wszystkich innych światów. W **Beszamelu**

wszystko kręci się wokół jedzenia.
- Dziennik zielarski to dodatek do gry fabularnej Słowianie skupiający się na ziołach.
- **Suplement II** do **Sun World** wprowadza nowe klasy oraz pomysły na wspólne generowanie magicznych przedmiotów oraz nową tabelę przeciwników, których można spotkać w ogromnych metropoliach.

Na **Dungeon Masters Guild** po polsku do piątej edycji **D&D** ukazało się:

- **Krypta Magii**: odkryj nowe magiczne zaklęcia, tajemnicze i straszne przedmioty.
- **Dom Grozy**: odkryj tajemnice Posiadłości Montarthas i przepędź czające się tam zło.
- **Tablica ogłoszeń w Phandelver**: publikacja zawiera 25 pomysłów na przygody, wraz z poradami i sugerowanymi rozwiązaniami danej sytuacji.
- **Czarne Kurhany**: w Crossfell przebudziło się zło. Straszliwa zbrodnia budzi wspomnienia o krwawej bitwie, jaka miała miejsce kilkadziesiąt lat temu.

Do **Zewu Cthulhu** na **DTRPG** po polsku ukazało się:

- **Zgrozy: Zew Głębin**: niezależny scenariusz domyślnie osadzony w międzywojennej Polsce i przeznaczony do rozegrania w ciągu jednej lub dwóch sesji.
- **Zgrozy: Badacze Zgróz**: osiem archetypów, w które mogą się wcielić gracze na sesjach Zewu Cthulhu.
- **Zgrozy: Adam Mackiewicz**: nietypowy scenariusz mieszający wątki twórczości Lovecrafta z dziełami oraz biografią Adama Mickiewicza.
- **Zgrozy: Dziady w Cthulhu**: dodatek zawiera wskazówki, jak włączyć rzeczywiste wyobrażenia dotyczące powrotu zmarłych w świat Samotnika z Providence.
- **Podgrodzie 1952**: moduł sanboxowy wioski dziecięcej (miasteczko wakacyjne) działającej w latach 1952-1962.

Simon Piecha zaktualizował system **Agonia**. Możecie grę pobrać za darmo, ale planowana jest również wersja w druku. Ta poprawiona wersją podręcznika nie tylko przeszła kompletny tuning, jeśli chodzi o oprawę wizualną, ale też jest napakowana poprawkami w tekście, mechanice oraz dodatkami. Lista zmian jest przeogromna. Stare królestwa spłonęły, ziemia została splugawiona, a woda dosłownie zamieniła się w krew. Ludzie w Exidium zostali niemalże wyniszczeni po wojnie z armiami czartów oraz po przebudzeniu mrocznego boga Kruentisa, który obecnie jest przybity do niebios. Ludzkości jednak nie da się tak łatwo wytępić – wiele osad przetrwało apokalipsę i po wielu latach, ludzkie krainy znowu ożyły, lecz muszą się przyzwyczaić do nowego świata, gdzie potwory znane ze średniowiecznych powieści rzeczywiście krążą po drogach oraz dziczach, a każdy koszmar jest realny. Są to najgorsze możliwe czasy, ale ludzie starają się jakoś przeżyć... i podbić ten świat ponownie. **Agonia**, to **Ponura Gra Fabularna**, w której gracze wcielają się w mieszkańców Exidium. Możesz wyruszyć w drogę jako wędrowiec, który szuka nadziei dla tego świata lub możesz spokojnie egzystować w jeden z wielu osad i w niej budować swoją lokalną legendę.

**Niezwykłe opowieści** to polskie wydanie **Amazing Tales**, gry fabularnej dla dzieci. Trwa właśnie przedsprzedaż (możliwe jednak, że kiedy czytacie te słowa, gra trafiła już do sprzedaży), a tytuł wyda Kamil Nowak, znany polski bloger z Blog Ojciec.

Pojawiła się druga wersja **1989 – Słowiańskie Urban Fantasy**, gry opartej na mechanice FU. Jest rok 1989, w Polsce kończy się właśnie komunizm. Wraz z upadkiem starych struktur, w bólach rodzi się nowe państwo. Z cienia wychodzą zorganizowane grupy przestępcze, szerzy się korupcja, a relikty dawnego systemu próbują zagarnąć dla siebie jeszcze chociaż odrobinę władzy. Z tego zamieszania korzystają i uciekają na wolność ci, którzy dla wielu istnieli już tylko w bajkach. Rusałki, skrzaty, utopce i strzygi przez całe wieki unikały ludzi. Władza ludowa nie mogła jednak znieść nawet ich. Tych, których się dało uwięziła i prowadziła na nich nieludzkie eksperymenty. Innych zbyt potężnych zabiła lub przepędziła z ich odwiecznych siedzib. A teraz wszystkie te stwory z bajek wróciły. Uciekły z PRL-owskich więzień i szukają miejsca dla siebie, gdzieś na uboczu w nowej kapitalistycznej Polsce. Tym razem, nie ujawniając się do końca ludziom, ale powoli przenikając do ich społeczeństwa.

**FUNT** przygotował dla was „CENT". Są to zasady systemu uniwersalnego opartego na **Freeform Universal RPG**, o uproszczonej strukturze. Całość mieści się na jednej kartce A4, dwustronnie drukowanej i przygotowana jest do złożenia w kształt folderu. W komplecie znajduje się również plik z potrójną kartą postaci, do druku i swobodnego wykorzystania.

**Oczar** to ostatni scenariusz pierwszej serii **Case Files: The Serial Killers** od Lans Macabre. Funkcjonariusze Biura Szeryfa hrabstwa Warren otrzymują zgłoszenie o dużym wozie kempingowym, wyrzuconym na brzeg na rozlewiskach. Mężczyzna, który zgłosił znalezisko, to Jack Hewitt. Wewnątrz pojazdu znajdują się poćwiartowane zwłoki kilku osób — dorosłych i dzieci. Po długiej naradzie dowódca Biura Szeryfa hrabstwa Warren przekazuje sprawę posterunkowi policji w Vicksburgu. Komisarz Vicksburg PD niezwłocznie informuje o sprawie biuro federalne, prosząc o asystę specjalistów.

Andrzej Stój zapowiedział dodatek do gry fabularnej **Fate**. **Wysoka magia**, jak widać po tytule, będzie skupiać się na klimatach magii i czarów.

**Jagodowa Gawęda** to scenariusz Łukasza Kołodzieja bazujący na zasadach gry dla dzieci **Jagodowy Las**, ale jest przeznaczony dla dorosłych odbiorców. W spokojnej wiosce krasnali Głogi trwają przygotowania do nadciągającej zimy. Niestety wraz z pierwszymi przymrozkami do Głogów przybywają chochlik Krogulec i jego odwieczny wróg — bezwzględny łowca krasnoludków Robert. Czy Strażnicy zdołają uporać się z nieproszonymi gośćmi, zanim będzie za późno?

Sierra West

# programowanie na prerii

Pasma górskie zdobywał: **Maciej „mat_eyo” Matejko**

Nie przepadam za grami i dodatkami, które zawierają w sobie dużo modułów. Z reguły wrzucenie ich wszystkich jednocześnie do rozgrywki czyni ją zbyt rozbudowaną. Natomiast wybranie kilku, wedle własnego uznania, zawsze budzi we mnie myśl, że używam tylko części zakupionego produktu. Dlatego do Sierra West, której modularność wydawca podkreślał na każdym kroku, podchodziłem dosyć ostrożnie.

Ostrożność została tylko pogłębiona opiniami kolegów, którzy sprawdzili zaawansowany prototyp i gra niezbyt im się podobała. Postanowiłem jednak sprawdzić grę, ponieważ w końcu żadna opinia nie zastąpi swojej własnej.

Na etapie tłumaczenia zasada przeżyłem emocjonalny rollercoaster. Najpierw dowiedziałem się, że moduły w **Sierra West** to tak naprawdę cztery różne „nakładki” na bazową grę. Szkielet mechaniczny jest jasno określony, a przed rozgrywką musimy wybrać jeden z modułów, który wprowadza kilka swoich zasad i fizycz-

nych elementów. Odpada więc samodzielne ich wybieranie i strach, że nasza kompozycja okaże się niezbalansowana albo niegrywalna. Nie zdążyłem jednak nacieszyć się tą informacją, ponieważ po chwili dowiedziałem się, że głównym elementem gry jest swoiste programowanie akcji. Nieszczególnie lubię tę mechanikę, zawsze podczas gry mam z tyłu głowy świadomość, że cały plan może runąć jak kostki domino przez jedną, źle zaplanowaną akcję. Na szczęście szybko przekonałem się, że w **Sierra West** programowanie wygląda inaczej.

O tym, jak dokładnie, dowiecie się już za chwilę. Na razie przyjrzyjmy się szybko tematowi i wykonaniu. Ten pierwszy jest dosyć generyczny i absolutnie pretekstowy. Teoretycznie przewodzimy wyprawie, której celem jest przebycie pasma górskiego Sierra Nevada i stworzenie osad w rozciągającej się na zachodzie Kalifornii. W grze mamy co prawda figurki pionierów i przyjemny gimmick z wystawką kart, z których tworzymy obrazek góry, którą w trakcie gry eksplorujemy, jednak to tyle. Jest to bardziej stwierdzenie faktu niż zarzut, ponieważ jak wszyscy doskonale wiemy – dobre euro to suche euro.

Wykonanie gry jest ze wszech miar poprawne. Karty, żetony, surowce, planszetki graczy, wszystko solidnej jakości. Te ostatnie zasługują na szczególną uwagę, ponieważ mają specjalne „zęby", które ułatwiają poprawne odczytanie akcji wybranych na kartach. Ikonografia jest czytelna, a instrukcja dobrze napisana. Jedynym elementem, do którego można mieć maleńką uwagę, są żetony zwierząt. Na rewersie widzimy tylko, jakie to zwierzę, nie mamy niestety informacji o bonusie, który dostaniemy po schwytaniu danego zwierzaka. Ikonka jest na awersie, co zmusza do częstego podglądania tych żetonów. Jest to detal, który nie wpływa na pozytywną ocenę całokształtu wykonania gry.

Wróćmy jednak do obiecanego opisu mechaniki. Każdą rundę zaczynamy z trzema kartami. Mają one nadrukowane różne ikony akcji na dwóch tłach. Musimy ułożyć karty w taki sposób, żeby po włożeniu pod planszetkę, część z ikon została przykryta wspomnianymi wcześniej „zębami". W efekcie otrzymamy dwie ścieżki, zieloną i brązową, po której będą poruszać się nasze pionki. Te mamy dwa i każdy może podążać tylko przypisaną do siebie ścieżką. Co odróżnia **Sierra West** od innych gier z programowaniem akcji? Po pierwsze, na obu ścieżkach poruszamy się w dowolnej kolejności, możemy nawet przeplatać ruchy obu pionierów. Daje to trochę więcej luzu, ponieważ dużo trudniej o sytuację, w której akcję zbierania zasobów ułożyliśmy po tej, w której chcieliśmy je wydać. Po drugie, programowanie naszego ruchu jest pierwszą rzeczą, którą robimy w swojej turze. W innych grach z tą mechaniką programowanie wykonuje się najczęściej jednocześnie, żeby za chwilę przekonać się, że nasze akcje nie mają sensu, ponieważ ktoś inny podebrał nam zasób, pole lub kartę. W **Sierra West** ruchy przeciwników mogą wpłynąć na nasze plany, ale te zawsze można zmienić na początku swojego ruchu.

Same akcje zawarte na ścieżkach są dosyć proste. Zbieranie zasobów, poruszanie się po wystawce kart i ich zakup, przesuwanie naszego wozu po szlaku lub budowanie chatek. Jedna ze ścieżek, ta z potencjalnie mocniejszymi akcjami, ma dwa pola, za które trzeba dodatkowo zapłacić. Jest to kolejny element, który trzeba wziąć pod uwagę podczas planowania swoich ruchów. Czasem możemy też być zmuszeni do zapłaty tylko po to, żeby przejść na ścieżce dalej. Chcemy to robić, ponieważ jedynie pionier, który przeszedł całą swoją drogę, może wykonać dodatkową akcję, znajdującą się na szczycie karty. Są to najczęściej wymiany zasobów na przesunięcie się na jednym z kilku torów, co da nam punkty na koniec gry.

Tory są jednym z głównych, zawsze obecnych w każdym module, źródeł punktów. Na koniec gry każdy krok wart jest pewną liczbę punktów, tym większą, im dalej przesuniemy w trakcie rozgrywki nasz wóz. Jego położenie ma też kluczowe znaczenie w trakcie gry. Każdy moduł wprowadza właściwe dla siebie karty, które z biegiem czasu będą się wyłaniały z góry-wystawki. Karty te układamy na szlaku i dostęp do nich jest limitowany właśnie przez pozycję naszych wozów. Po polsku – im dalej zajedziemy, tym więcej kart z danego modułu jesteśmy w stanie wykorzystać. Chcemy więc zarówno przesuwać się na torach, jak i pchać do przodu nasz wóz. Jedno i drugie kosztuje zasoby oraz wymaga od nas dobrego planowania każdej rundy.

Sporo punktów otrzymamy też za zakup kart do talii. Te ułożone są w górę (piramidę), po której przesuwa się jeden z naszych pionków. Oczywiście jego ruch, jak i sam zakup kart, to akcje, które musimy zaplanować na naszej ścieżce. Karty kupujemy nie tylko dla punktów, ale również, a może przede wszystkim, dla dodatkowych akcji, które będziemy mogli przy ich pomocy zaprogramować w swojej turze.

Na koniec odrzucamy wykorzystane karty, dobieramy trzy nowe i możemy spokojnie zacząć się zastanawiać, jak złożyć z nich ścieżki na kolejną turę. Musimy również patrzeć na to, co robią nasi przeciwnicy, a w szczególności, jakie karty wykładają. Jeśli widnieje na nich jedno ze zwierząt, to możemy poza swoją turą użyć naszego pioniera, żeby je złapał. Podob-

nie w sytuacji, w której przeciwnik porusza się na którymś torze, nasz pionek może zostać użyty, aby przynieść nam jeden zasób z tym torem związany. Każdy z pionków może być użyty tylko raz poza naszą turą, często więc zastanawiamy się – wysłać go na polowanie teraz czy zaczekać na to, co będzie miał kolejny przeciwnik? To jednak nie wszystko. Wspominałem o budowaniu chatek. To budynki z pasywnymi zdolnościami, również odpalanymi przez naszych pionierów. Przekręt jest jednak taki, że jeśli wykorzystamy pionek w turze innego gracza, to w naszej nie będziemy mogli go użyć do aktywowania chatki, a pozostanie nam tylko złożona z kart ścieżka akcji. Kolejna decyzja do podjęcia.

Gra trwa dopóty, dopóki z góry nie zostaną zdjęte wszystkie karty przypisane do danego modułu. Te odkrywamy na podobnej zasadzie, co na przykład w **7 Cudów Świata: Pojedynek**, czyli odwracamy po zdjęciu innych kart, które na nich leżą. W każdym module karty specjalne działają oczywiście inaczej. Raz są to jabłonie, z których gracze zbierają jabłka do wspólnej puli, żeby później wydawać je na przesuwanie po dodatkowych torach. Innym razem będziemy pływać po rzece i łowić ryby, wydobywać złoto w kopalni, a nawet strzelać do bandytów. Nie posunę się do stwierdzenia, że każdy moduł to inna gra, ponieważ szkielet rozgrywki jest taki sam, ale na pewno moduły inaczej rozkładają akcenty rozgrywki. Warto wspomnieć, że w przypadku kopalni i bandytów do gry wchodzi kostka. Zdecydowanie lepiej zaimplementowana została przy wydobywaniu złota, ponieważ przy polowaniu na złoczyńców losowość potrafi zaboleć i jest to jedyny moduł, za którym nie przepadam. W pozostałe zagram z przyjemnością.

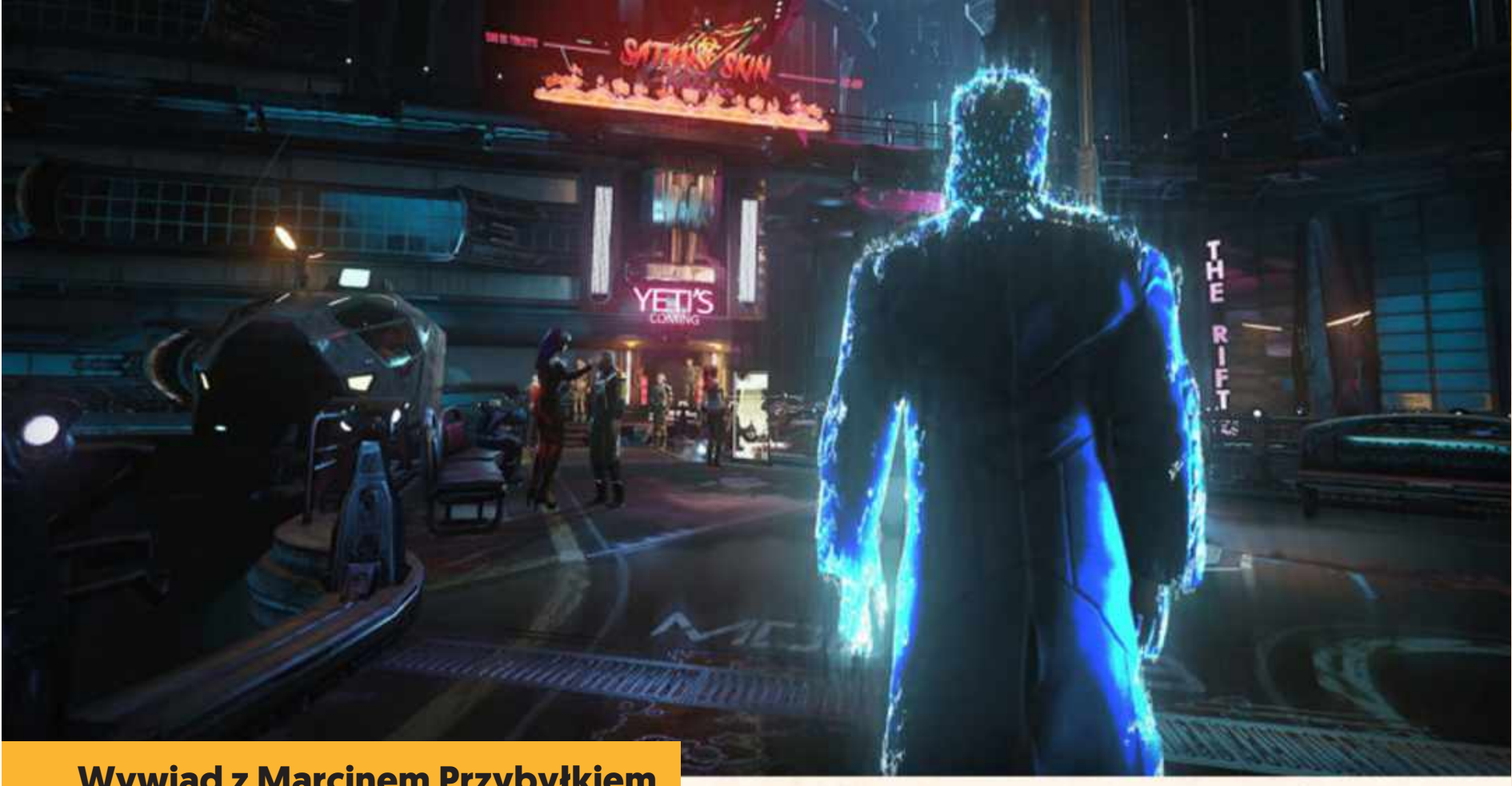
Przyjemność ta będzie jednak zależna od liczby osób, które usiądą ze mną do stołu. We dwójkę gra jest fenomenalna. Szybka i dynamiczna, a śledzenie poczynań tylko jednego przeciwnika nie przysparza problemów. We trójkę jest odrobinę inaczej, ponieważ każdy kupi mniej kart z góry, więc trzeba szukać punktów gdzie indziej. Mamy za to więcej opcji na wykonywanie ruchu poza swoją turą, nadal jest to świetna zabawa. Przy czterech graczach niestety coś się psuje. Czas oczekiwania na swoją turę robi się uciążliwie długi, a kolejna osoba przy stole nie wynosi niczego pozytywnego. Rozgrywka potrafi potrwać wtedy znacznie powyżej pudełkowej godziny i jestem zmuszony odradzić wariant czteroosobowy.

Gorąco polecę tę grę w wariancie dla dwóch i trzech osób. Programowanie akcji, układanie ścieżek i próba wyciśnięcia z tych trzech kart maksimum możliwości, zapewnia ogromną frajdę. Jak wspominałem wcześniej, w każdy moduł gra się trochę inaczej, co w połączeniu ze zmiennym układem kart w wystawce i talii zapewnia sporą regrywalność. Przez długi czas **Sierra West** była moim największym, pozytywnym zaskoczeniem tego roku. Po sprawdzeniu wariantu czteroosobowego i poznaniu kilku innych nowości, mój zachwyt nieco zmalał, ale nadal bawię się przy niej świetnie i jest to dla mnie murowany kandydat do top 10 najlepszych gier wydanych w 2019 roku.

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 1–4 osób
**Wiek:** 14+
**Czas gry:** ok. 60 minut
**Cena:** 144,95 złotych

- ✓ programowanie akcji daje ogromną frajdę,
- ✓ każdy moduł gra się odrobinę inaczej,
- ✓ czas rozgrywki przy dwóch i trzech graczach.
- ✗ skalowanie przy czterech graczach,
- ✗ losowość w module z bandytami.




**Wywiad z Marcinem Przybyłkiem**

# Gry potrafią opowiadać wspaniałe historie i zadawać ciekawe pytania

Rozmowę przeprowadził: **Arkady Saulski**

**Arkady Saulski: Ostatnio gruchnęła informacja o tym, że studio Anshar Studios pracuje nad izometryczną grą RPG w świecie Gamedeca. Ja chciałbym jednak zapytać przede wszystkim o Pana wcześniejsze doświadczenia, jeśli chodzi o przekładanie realiów literackich na growe. Ale zacznijmy od początku, ponieważ nie każdy czytelnik może znać tę historię. Jak do tego doszło, że Marcin Przybyłek zaczął pisać „Gamedeca”?**

Marcin Przybyłek: Zawsze uważałem, że o grach warto pisać, warto zgłębiać to zjawisko. Zacząłem od Grao Story, cyklu publikowanego na łamach „Świata Gier Komputerowych”. Tam bawiłem się opisywaniem typowych dla graczy dylematów i problemów. Potem stwierdziłem, że to za mało, że chcę pisać mocniej, głębiej, chcę pokazać, jak potężnym medium gry staną się w przyszłości.

Pisałem o tym wiele razy, ale powtórzę, ponieważ to urocza, choć prosta historia. Wyszedłem na chotomowskie łąki (tam, gdzie się rozpościerały, stoi teraz krocie jednorodzinnych domków), wiał lekki wiatr, świeciło słońce… I tak pragnąc, tak marząc o czymś, co pomogłoby mi pisać o grach, jak chciałem… wymyśliłem zawód gamedeca. Detektywa od gier.

Napisałem pierwsze dwa opowiadania (pamiętam, jak prosiłem Anię – żonę – by nie zaglądała mi do gabinetu – były czasy, pisałem opowiadanie w jeden dzień…), czyli „Małpią pułapkę” i „Błędne koło”, po czym wysłałem je do „Nowej Fantastyki” i pisma „Science Fiction, Fantasy i Horror”. Maciek Parowski zadzwonił do mnie po trzech dniach: „Opublikujemy to, opublikujemy”. I tak się zaczęła droga przez mękę.

**Pisał Pan lata temu do takich magazynów jak „Świat Gier Komputerowych”, potem też miał Pan porywający cykl o psychologicznych implikacjach i aspektach gier wideo. Gry więc towarzyszą Panu od zawsze. Skąd ta fascynacja? Kiedy to się zaczęło? umie Pan wskazać taki moment?**

Zaczęło się od pierwszych gier. Tych naprawdę pierwszych, czyli „tenisa” polegającego na tym, że przy prawej i lewej krawędzi ekranu poruszały się kreseczki (rakietki), a między nimi kursował kwadracik (piłka), który można było odbijać. Potem były automaty do gier (droga zabawa) i pierwszy komputer, czyli ZX Spectrum +. Do niego monochromatyczny telewizorek, magnetofon kasetowy (tak się kiedyś ładowało gry do komputera – za pomocą taśmy) i multum wspaniałych gier. „Dam Busters”, „Uridium”, „Renegade”, „Bomb Jack”, „Urban Upstart”, „Tau Ceti” … setki godzin spędzonych przy tych tytułach i wielu, wielu innych.

Myślę, że lubiłem gry komputerowe, zanim powstały, a potem po prostu powiedziałem im „Dzień dobry, wreszcie się widzimy" i to zostało mi do dziś.

**Jest już powszechnie ustalone, że teatr, muzyka, kino, literatura, malarstwo, ale też np. komiks są nośnikami kultury, nikt nie ma co do tego wątpliwości. Ale czy Pana zdaniem takim nośnikiem mogą być też gry?**

Tak. Takie tytuły, jak „Gabriel Knight 3. Blood of the Sacred, Blood of the Damned" – historia odkrywania tajemnicy świętego Graala (gra przedstawia znaną z książek hipotezę, że określenie „święty graal" to w istocie nie starofrancuskie "sain-gréal", ale "sang real", czyli królewska krew) z 1999 roku, czy „Planescape. Torment" – opowieść o Bezimiennym odkrywającym swoją tożsamość (to był dobry rok dla gier) powinny być analizowane i omawiane na uniwersytetach. I, z tego, co wiem, są.

Gry potrafią opowiadać wspaniałe historie, zadawać ciekawe pytania, wciągać graczy w genialnie przemyślane światy. Oprócz perełek mamy oczywiście mnóstwo tytułów średnich, ale to nic odkrywczego, zwykła krzywa Gaussa, który obowiązuje w każdej gałęzi kultury.

Wspomniany przez Pana teatr, chociaż wzmocniony snobistycznym nimbem „prawdziwej sztuki" oferuje obecnie w większości przypadków bardzo mierną rozrywkę. Polecam na ten temat smutny wywiad z Janem Englertem, szefem Teatru Narodowego w Warszawie (gdzie są doskonałe sztuki, widziałem niejedną) pod tytułem „Okręt flagowy".

Reasumując – gry mogą być nośnikiem kultury, a niektóre po prostu są.

**Przejdźmy do spraw kluczowych, ponieważ jest to przecież magazyn o grach bez prądu. Zatem ponownie powyższe pytanie, ale ze stosownym kontekstem: czy Pana zdaniem gry planszowe, karciane, mówiąc hasłowo gry bez prądu, mogą być takimi nośnikami kultury jak gry wideo?**

To jest ciekawe pytanie, a ja nie mam jednoznacznej odpowiedzi. Gry RPG z pewnością zasługują na uwagę, bo ich główne zadanie to stwarzanie światów. Na temat prostych gier typu szachy czy brydż napisano tony książek i weszły one do kanonu kultury, chociaż moim osobistym zdaniem są mało ciekawe (dla mnie, jeśli w grze nie ma historii, jest pustawa). Dlaczego więc nie „Magic. The Gathering" czy „Rune Wars"? Myślę, że dany byt wchodzi do szeroko pojmowanej kultury, gdy powstanie na jego temat dostatecznie wiele publikacji.

**Które tytuły planszowe/karciane/RPG wskazałby więc Pan jako najważniejsze kulturowo i dlaczego?**

Nie jestem ekspertem, nie umiem odpowiedzieć na to pytanie w sensowny sposób. Odpowiem więc, jak umiem: najważniejsze kulturowo są gry najpopularniejsze, czyli go, szachy, brydż, poker, warcaby, tryktrak i Monopol. Z mojego punktu widzenia to marni przedstawiciele gier planszowych i karcianych, ale co robić.

**A jakie są Pana ulubione tytuły gier bez prądu? I czy miały wpływ na Pana drogę literacką?**

Uwielbiam grać w „Gamedeca". To doskonale skrojona rzecz, w którą gra się tyle, ile trzeba i za każdym razem jest inna. Lubię „Relica", czyli w zasadzie grę „Talisman", tyle że ubraną w szaty Warhammera 40 000, chociaż nie da się w tę grę rozegrać partii trwającej krócej niż dzień. Wiele razy grywałem w „Battlestar Galactikę", „Dooma", „Gods in the Old World", "Space Hulka"… Dawno temu szalałem za pierwszą karcianką w świecie Gwiezdnych Wojen.

Nie sądzę, by te tytuły miały wpływ na moją drogę literacką. To jakby nie ten nurt.

**Istnieje już od lat na rynku gra planszowa "Gamedec" w pracach nad którą, z tego co wiemy, aktywnie Pan uczestniczył. Jak wyglądał proces twórczy? Czy łatwo było przetransponować wielowątkowość serii Gamedec na medium, jakim jest gra planszowa?**

Na szczęście wziął się za nią Jan Madejski, a on preferuje drogę „od świata do systemu", a nie „od systemu do świata". Innymi słowy, znając dobrze GamedecVerse, postarał się oddać specyfikę tej rzeczywistości w postaci reguł gry. Było to zadanie trudne, ale spisał się na medal. Udało mu się oddać bardzo wiele zjawisk opisywanych w książkach za pomocą pomysłowych mechanik. Sposób działania korporacji, uwarunkowania w grach itd. Ja podpowiadałem mu sporo rzeczy i uwzględnił niejeden mój pomysł, ale zawsze po swojemu.

Tomek Maroński z kolei, szef graficzny projektu, miał sporo świetnych pomysłów dotyczących syntetycznego i estetycznego ujęcia wielu aspektów gry. Myślę, że planszowy „Gamedec" nie byłby tym, czym się stał, bez jego nieustannego zaangażowania.

**Dlaczego akurat planszówka? Czy była to Pana decyzja? Uniwersum Gamedeca przecież było w owym okresie już mocno rozrośnięte. Czy nie uważał Pan, że można by z tego stworzyć np. grę karcianą?**

Zawsze chciałem, by Gamedec kiedyś był planszówką. Planszówki są większe (lubię duże rzeczy), można w nich wziąć do ręki wiele elementów, bardziej wpływają na wyobraźnię. Nie chodzi w nich tylko o walkę i zwycięstwo, wiele rzeczy dzieje się nad planszą.

Karcianki są bardzo w porządku i w sumie, dlaczego nie? Ale Jasiek i ja chcieliśmy planszówkę.

**A RPG? Świat Gamedeca wydaje się do tego wręcz stworzony! Czy nie myślał Pan o systemie w tym świecie? A może są jakieś autorskie systemy gamedecowe stworzone przez fanów książek?**

Na razie nie ma. Wydział „Gamedec" bydgoskiego uniwersytetu miał stworzyć system RPG do Gamdeca, ale prace się zatrzymały. Napisałem wtedy sporo lore'owych tesktów (w zamyśle do podręcznika), które znalazły zastosowanie przy produkcji gry komputerowej.

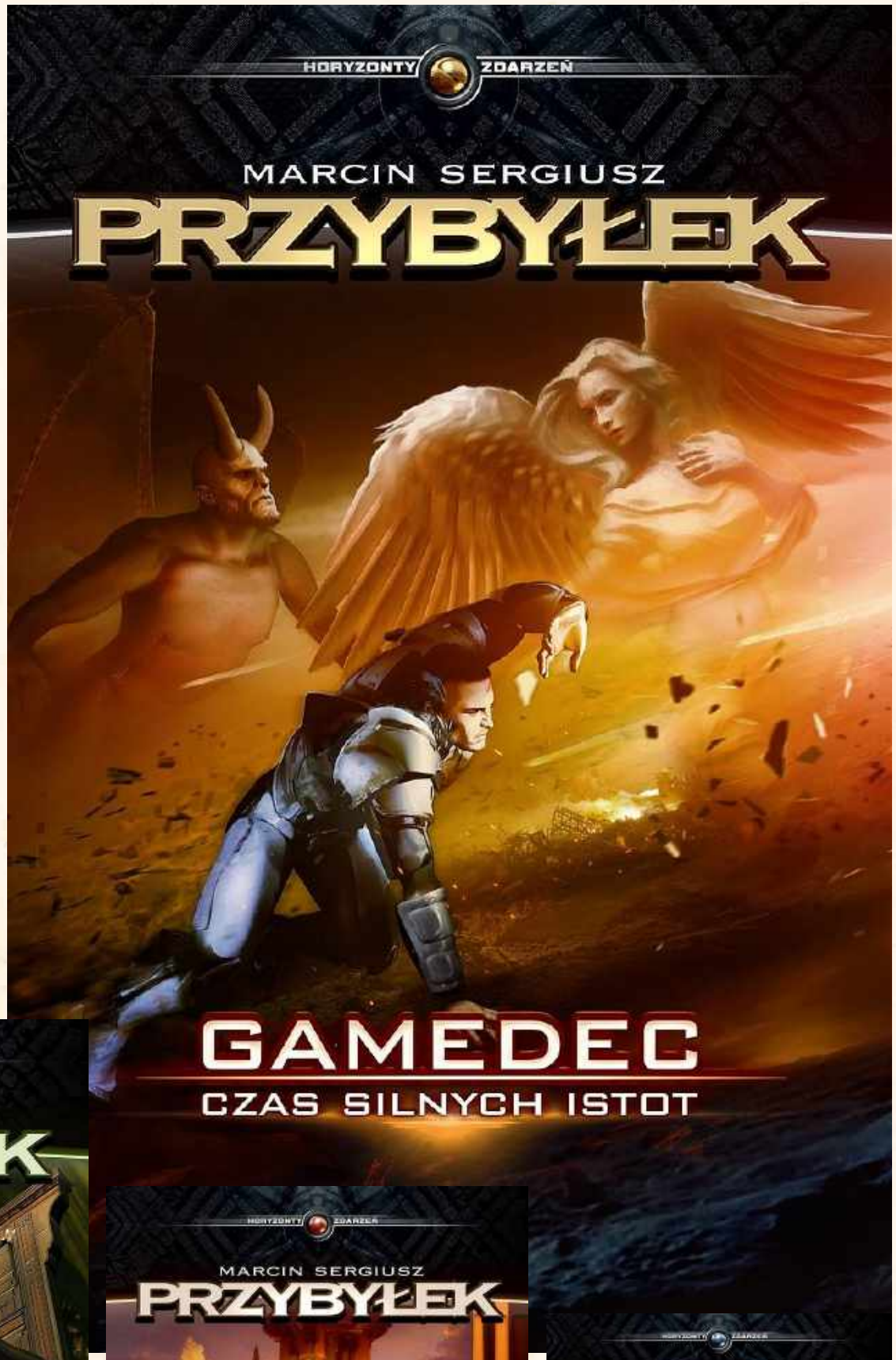
**Na koniec wspomnijmy o nadchodzącej grze komputerowej. Czy ujawni Pan jakieś dalsze szczegóły? A także, czy gra będzie wypuszczona tylko na segment PC czy może gracze konsolowi także będą mogli się nią cieszyć?**

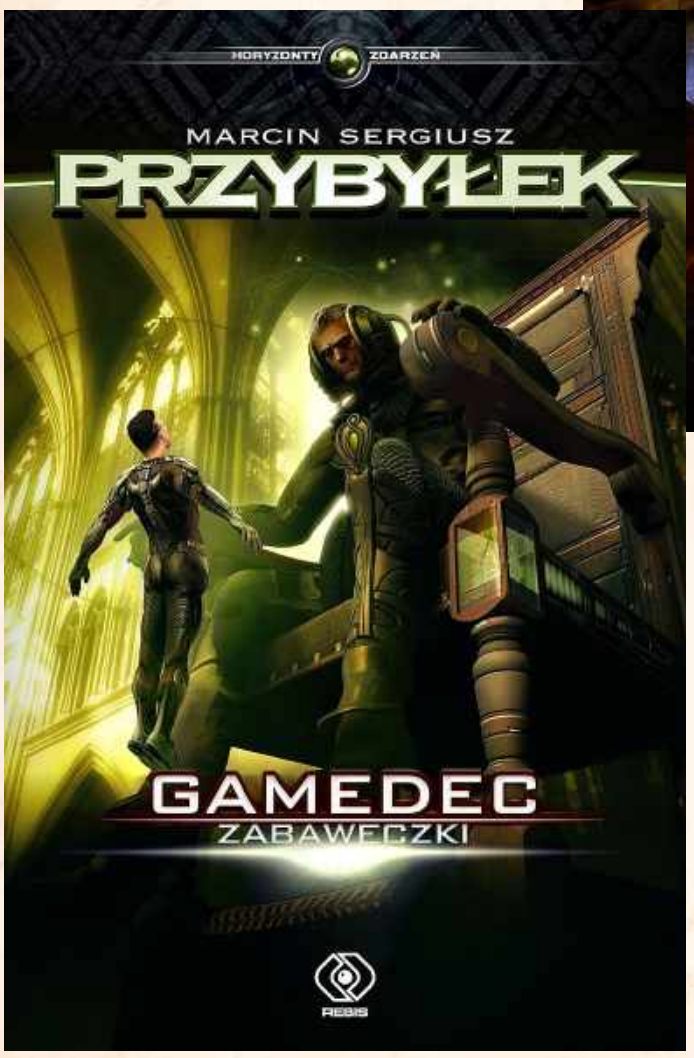
Co do ostatniego – za wcześnie, by odpowiadać na to pytanie.

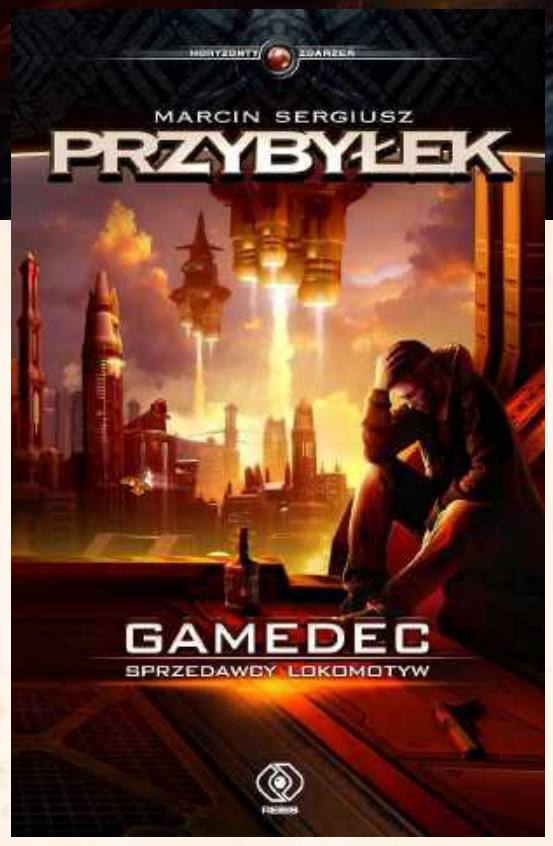
Co do pierwszego – no cóż, będzie to izometryczna gra RPG dostosowująca się do posunięć gracza, czyli stawiająca (w miarę możliwości) na wolność wyboru. Jeśli chodzi o ulokowanie czasowe, dzieje się mniej więcej pod koniec drugiego tomu sagi. Dzielnie pracujemy nad rozwojem systemów kodeksu, dedukcji oraz tzw. buildu postaci. Myślę, że więcej zdradzić nie mogę.

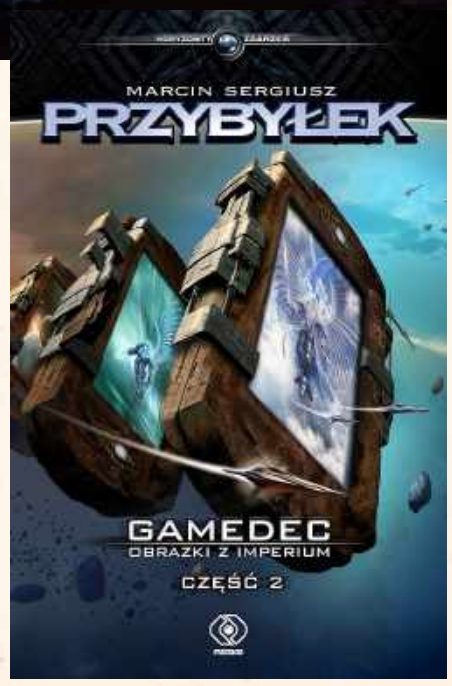
**Ostatnie pytanie - Gamedec jest Pana flagową marką, ale czy chciałby Pan ujrzeć „egranizację" któregoś ze swoich innych uniwersów?**

Oczywiście, że chcę. Zarówno CEO Slayer jak i Orzeł Biały to brandy kapitalnie nadające się na gry.



The Captain Is Dead: Dangerous Planet

# Gdy kapitan traci głowę

Kontrowersje sprawdzał: **Piotr „Żucho" Żuchowski**

**Dangerous Planet** to trzecia odsłona serii kooperacyjnych gier science-fiction wydanych przez Alderac Entertainment Group, fabularnie opierających się o motyw załogi statku kosmicznego, która traci przywódcę. Po ucieczce z więzienia kosmitów, o czym opowiadała gra **The Captain Is Dead: Lockdown**, bohaterom sagi przydzielony zostaje kolejny kapitan. Nowa misja drużyny to przywiezienie artefaktów obcych z niezbadanej, pustynnej planety. Niestety zaraz po wylądowaniu na niej nowy kapitan traci głowę. I to dosłownie, ponieważ zostaje ona odgryziona przez olbrzymiego kosmicznego żuka. Tak rozpoczyna się kolejna przygoda bohaterów gry JT Smitha i Jamiego Vrbskiego...

Już na samym wstępie nie mogę twórcom gry odmówić specyficznego poczucia humoru i klimatu. Instrukcja napisana jest lekko i żartobliwie, a oprawa graficzna przywodzi na myśl połączenie stylu starych gier komputerowych z lekko psychodelicznymi kreskówkami. Jest więc naprawdę nieźle (przynajmniej moim zdaniem, ponieważ nie każdemu taki klimat musi przypaść do gustu), zwłaszcza w połączeniu z bardzo solidną jakością wykonania komponentów. Wkładka w pudełku mieści je wszystkie idealnie: planszę, furę kartonowych żetonów, przyzwoitej grubości karty i trochę przezroczystego plastiku, w tym wkładane w kolorowe podstawki znaczniki postaci i sprzętu. Użyty do ich druku materiał przywodzi na myśl karty z takich pozycji, jak **Imago** lub **Gloom**, jest estetyczny i bardzo dobrze współgra z całością graficznego stylu gry.

Pod względem artystycznym oraz fabularnym **The Captain Is Dead: Dangerous Planet** to pozycja naprawdę oryginalna (choć oczywiście spójna z serią) i być może trochę kontrowersyjna. Jak zaś wygląda mechanicznie? Od dwóch do siedmiu graczy przyjmuje tu role członków ekspedycji na nieznaną planetę – mogą być np. admirałem, medykiem, dyplomatą, uczonym, hakerem, cieciem czy też... poznanym w więzieniu kosmitą-sympatykiem rasy ludzkiej. Postacie podzielone są na kategorie oznaczone kolorami. Jeden kolor to zawsze trzech różnych bohaterów, ale z każdego typu tylko jeden może brać udział w partii. Jej celem jest zaś zdobywanie artefaktów, znajdujących się pod powierzchnią planety.

W tym miejscu należy kilka słów poświęcić planszy do **Dangerous Planet**. Podzielona jest na dwa segmenty: główną planszę, przedstawiającą wahadłowiec i organizującą w przestrzeni gry różne talie kart, znaczniki itp., oraz tunele, które odchodzą od pojazdu, złożone z zakrytych płytek i stopniowo odkrywane przez graczy podczas partii. Każdy tunel (na początku gry mogą zostać ułożone według schematu w instrukcji lub wedle własnego wyboru graczy) zakończony jest gniazdem, gdzie mnożą się kosmiczne żuki i skąd wyruszają w kierunku wahadłowca – jeśli zniszczą pojazd lub określoną liczbę artefaktów po drodze, drużyna przegrywa.

Sama rozgrywka nie należy do bardzo skomplikowanych: gracze po kolei wykonują swoje akcje, jak np. ruch, zabicie żuka, wymiana sprzętu z inną postacią, czy skorzystanie z zasady pomieszczenia w wahadłowcu, po czym aktywują uprzednio rozstawione w tunelach urządzenia (bronie i pułapki), żuki zaś poruszają się w stronę pojazdu. Na koniec tury do gry wchodzi karta alertu, zawierająca najczęściej mniej lub bardziej negatywne wydarzenie wpływające na drużynę. Trudność kolejnych alertów rośnie w miarę upływu czasu – podzielone są na trzy talie: żółtą, pomarańczową i czerwoną, które na początku gry kładzie się jedna na drugiej. Jeśli jednak wszystkie alerty skończą się zanim gracze znajdą określoną liczbę artefaktów, gra również zakończy się ich porażką.

W **The Captain Is Dead: Dangerous Planet** od razu urzeka kilka rzeczy: klimat i humor, specyficzny styl grafik, oryginalna budowa planszy i możliwość stopniowania poziomu trudności. Jest to bardzo ciekawa próba przeniesienia na planszę atmosfery cyfrowych gier typu tower defense, ale niepozbawiona wad. Instrukcja, choć napisana całkiem klimatycznie, mogłaby w kilku miejscach być jaśniejsza i bardziej szczegółowa – przygotowując się do pierwszej partii, odnosi się wrażenie, że **Dangerous Planet** to gra bardziej skomplikowana niż jest w rzeczywistości. A to, że zasady nie są skomplikowane, wcale nie oznacza, iż mamy do czynienia z tytułem łatwym do wygrania. Nawet na niskim poziomie trudności trzeba się trochę napocić, aby odpowiednio długo przetrzymać ataki kosmicznych żuków, choć szczególnie we znaki daje się wówczas losowość (dobór kart i nieznane kafelki tuneli, odsłaniane dopiero po wejściu na nie którejś z postaci). No, ale w jakiej grze kooperacyjnej jest jej mało? Nieprzewidywalność i konieczność dostosowywania planów do okoliczności to bardzo ważny element tego typu tytułów, ale zdaję sobie sprawę, że nie wszyscy muszą być ich fanami. W swojej kategorii najnowsza część cyklu **The Captain Is Dead** jest jednak pozycją całkiem solidną. Sprawdźcie ją, jeśli lubicie niskobudżetowe filmy science-fiction, zabawę konwencją, komputerówki typu tower defense i gry kooperacyjne. Jeśli nie zrażą was nieścisłości w instrukcji i pojedyncze błędy językowe, kilka przyjemnych partii macie zapewnionych.

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2-7 osób
**Wiek:** 14+
**Czas gry:** 60 minut
**Cena:** ok. 195 złotych

- ✓ wykonanie,
- ✓ klimat i humor,
- ✓ ciekawa budowa planszy,
- ✓ sterowanie poziomem trudności.
- ✗ instrukcja pozostawia trochę do życzenia,
- ✗ spora losowość nie wszystkim przypadnie do gustu.

kącik japoński

# potworne skojarzenia w imperium skrajności

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

## Monster Empire

Wydana w 2018 roku gra **Monster Empire** od firmy FREAKY-DESIGN i projektanta znanego jako F.EPHRAIM to jedna z ciekawszych pozycji, jakie zagościły w kąciku japońskim na łamach Rebel Timesa. Jest tu sporo intrygujących elementów, zarówno w wykonaniu, szacie graficznej, instrukcji, jak i samych zasadach. Czy jednak „intrygujący” zawsze znaczy „dobry”? W ramach niniejszego cyklu zdarzało mi się już opisywać tytuły oryginalne, dziwne i z różnych powodów zaskakujące, które rozgrywką jednak nie zachwycały. Czy podobnie będzie z **Imperium Potworów**?

Wrażenie robi już pudełko – duże i ciężkie, jakiego nie powstydziłyby się topowe wydawnictwa na świecie. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że otrzymany przeze mnie egzemplarz recenzencki to wersja przeznaczona do sprzedaży na targach **SPIEL** w Essen, a przez to trochę niestandardowa. Zafoliowane opakowanie posiadało również obwolutę z alternatywną grafiką okładkową, a w przyklejonym do niej woreczku strunowym znajdowała się czarno-biała instrukcja po angielsku i niemiecku. W środku pudła była zaś wersja oryginalna, japońsko-angielska, kolorowa i wydrukowana na znacznie lepszym papierze, jednak fatalnie przetłumaczona na język Szekspira. Instrukcja ze **SPIEL** też nie jest idealna, ale wyraźnie poprawiona w stosunku do pierwotnej i przynajmniej pozbawiona zabawnych głupot w stylu „wybierzcie pierwszego gracza za pomocą nożyczek” (oczywiście chodziło o metodę kamień-papier-nożyce).

Pierwszy rzut oka na komponenty to kolejne zaskoczenie – w przeciwieństwie do większości pozycji opisywanych dotychczas w kąciku japońskim, szata graficzna **Monster Empire** nie posiada żadnych motywów mangowych, a jest raczej stylizowana na średniowieczną rycinę. To nietypowe, jeśli weźmie się pod uwagę kraj pochodzenia twórców, jednak już trochę mniej dziwi w kontekście fabuły gry – opowiada ona bowiem o zmaganiach śmiałków walczących z potworami w krainie fantasy zwanej Gandor (nie mylić z tolkienowskim Gondorem ani Andorem z gry Michaela Menzela). Ląd ten przedstawia heksagonalna plansza, zaś zamieszkujące go monstra – trójwymiarowe kartonowe znaczniki, które trzeba wypchnąć z formatek i samodzielnie złożyć. W pudełku znajdujemy też kilka kart, sporą garść okrągłych żetonów, już wypchniętych i znajdujących się w woreczku strunowym, piękny woreczek materiałowy, dedykowaną kostkę oraz pionki reprezentujące postacie graczy. Niestety te ostatnie elementy wyraźnie odstają jakością od pozostałych – to zwykłe kolorowe pionki znane z **Chińczyka** i podobnych gier, podczas gdy aż prosiłoby się, żeby naszych bohaterów, podobnie jak potwory, przedstawiały kartoniki opatrzone klimatycznymi, stylizowanymi ilustracjami. Poza tym zgrzytem, całość prezentuje jednak całkiem niezłą jakość wydania, jakże odmienną pod względem stylistycznym od większości tytułów, o których mogliście przeczytać dotychczas w japońskim cyklu.

Patrząc na same elementy, spodziewać by się można, że **Monster Empire** to gra przygodowa lub strategiczna, zdecydowanie w amerykańskim stylu. Klimat fantasy, plansza-mapa, potwory, skarby, kostki – wszystko to niemal archetypiczne atrybuty gatunku *ameritrash*. Te podejrzenia okazują się jednak tylko w niewielkiej części prawdziwe. **Imperium** jest hybrydą gry dedukcyjno-skojarzeniowej ze strategią – z dużym naciskiem na ten pierwszy aspekt. Celem od trzech do nawet ośmiu graczy biorących udział w partii jest zgromadzenie sześciu różnych żetonów klejnotów, które otrzymuje się za zwycięskie starcia z potworami. W każdej rundzie pierwszy gracz wybiera jedną z sześciu kart lokacji i kładzie zakrytą przed sobą. Następnie musi wymyślić i podać innym graczom trzy podpowiedzi dotyczące stwora, znajdującego się na planszy w lokacji wskazanej przez wybraną kartę. Co istotne, przynajmniej jedna z nich musi być prawdziwa, reszta zaś może, choć nie musi, wprowadzać pozostałych w błąd. Zakazane są podpowiedzi zbyt bezpośrednie, podające litery alfabetu, czy też odnoszące się nie do potwora, a do miejsca, w którym się znajduje. Bazując na podpowiedziach pierwszego gracza, wszyscy pozostali umieszczają swoje pionki na planszy, po czym sprawdza się, kto dobrze zinterpretował wskazówki. Każde monstrum strzeże określonej liczby żetonów skarbów, aby zaś mogło dojść do ataku, musi być ich co najmniej tyle samo, co bohaterów biorących udział w ekspedycji do danego miejsca. Gdy ten warunek jest spełniony, gracze używają swoich broni oraz dodatkowo rzucają kośćmi, aby określić siłę, z jaką atakują potwora strzegącego skarbu. Jeśli sumarycznie osiągną wynik wyższy niż poziom monstrum, pokonują je i mogą otrzymać nagrody. Te rozdzielane są między uczestnikami walki w ciemno, jedynie pierwszy gracz może najpierw wybrać jeden żeton, jaki otrzyma.

No i to właściwie tyle! Choć na pierwszy rzut oka gra wydaje się obiecywać więcej, w rzeczywistości oferuje tylko prostą sekwencję: pierwszy gracz wymyśla podpowiedzi, pozostali zgadują, jakiego stwora ma na myśli, kładą swoje pionki w odpowiednich miejscach planszy, a ci, którzy trafili, dodatkowo rzucają kostkami. Jeśli ich atak się powiedzie, dostają losowo przydzielone nagrody, a kto pierwszy zdobędzie sześć różnych – zwycięża. Choć **Monster Empire** może wyglądać jak gra strategiczna, prawdziwej strategii jest tu jak na lekarstwo. Wszelkie próby dalej idącego planowania skutecznie niweczy losowy dobór nagród oraz subiektywne, bardzo mocno zależne od konkretnego gracza podpowiedzi dotyczące lokalizacji potworów. Właśnie ten ostatni aspekt wydaje mi się najważniejszym elementem **Monster Empire**. Jego znaczenie dla całości mechaniki oraz przebiegu rozgrywki sytuuje tę grę bliżej tytułów takich jak **Dixit**, **Tajemnicze domostwo** lub **Tajniacy**, niż rozbudowanych gier strategicznych i przygodowych, całkowicie wbrew temu, co sugerować może tło fabularne oraz wygląd komponentów. Najwięcej decyzyjności ma pierwszy gracz – musi oszacować, ilu pomocników przyda mu się w walce, ilu z nich może bez szkody dla siebie obdarować skarbami i na tej podstawie formułuje prawdziwe lub fałszywe, łatwiejsze bądź trudniejsze do rozszyfrowania wskazówki. Słowna gimnastyka stanowi znacznie istotniejszy element gry niż używanie przedmiotów, testy walki itp.

Najkrócej podsumowując powyższą prezentację, mogę powiedzieć, że to kolejna gra rodem z Japonii i kolejne zaskoczenie, w dodatku chyba jedno z największych w historii tego cyklu artykułów. Szata graficzna **Monster Empire** zupełnie odbiega od większości prezentowanych tu tytułów, z drugiej strony jest jednak dość myląca, jeśli chodzi o typ i klimat gry. Osoby spodziewające się ciężkiej i wymagającej rozgrywki będą niewątpliwie zaskoczone, gdy zamiast tego otrzymają bardzo losową, niemal imprezową skojarzeniówkę, która element walki bohaterów z potworami traktuje mocno po macoszemu. Omawiana pozycja to gra bardzo intrygująca, ale i pełna sprzeczności, zaś tekst ją prezentujący stanowi idealne zwieńczenie kącika japońskiego w **RT** – cyklu o grach oryginalnych, prezentujących nietypowe podejście do projektowania, po prostu „innych”, co nie zawsze oznacza „dobrych”. Dzięki za uwagę!

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 3–8 osób
**Wiek:** 8+
**Czas gry:** 40 minut

planszowe kwiatki Kwiatosza

# motywacja w planszówkach, czyli dlaczego poker jest nudny

Felieton popełnił: **Maciej „Kwiatosz" Kwiatek**

Miałem ostatnio okazję w końcu zagrać w **Fotosyntezę**. Słoneczko świeci, drzewka rosną, trawa rośnie, farba schnie na ścianach. Ze wszystkich tych procesów najbardziej przystające do ludzkiego doświadczenia jest obserwowanie schnącej farby, ponieważ zmiany są widoczne na tyle szybko, że można je objąć pojedynczą obserwacją. Zalesianie wymaga raczej wieloletniej obserwacji – a dzieje się przy tym na tyle mało, że sprowadzenie tego do godzinnej abstrakcji pozostawia wrażenie pełnego doświadczenia, daje poczucie pełnego uczestnictwa w całości procesu. Jedyna, póki co, rozgrywka w **Fotosyntezę** jednocześnie pozostanie raczej ostatnią. Przez kilka ostatnich miesięcy chodziło mi po głowie porównanie gier do sztuki. Zaznaczam, że historykiem sztuki nie jestem, więc są to raczej luźne spostrzeżenia. Jeżeli obcujemy ze sztuką, mamy zasadniczo wybór: może to być sztuka użytkowa, z której możemy korzystać codziennie; może to być sztuka typu historyczny budynek zalany wodą morską (że tak nawiążę do ostatniego kontaktu z pracami Gormleya). Ten drugi rodzaj ma to do siebie, że ta sama interpretacja tego samego dzieła nie będzie dla nas odkryciem, nie da się tego powtórnie smakować. Rozgrywka w **Fotosyntezę** idealnie wstrzeliła się w moje rozmyślania. Pełna partia jest pełnym doświadczeniem – zachwyca konceptem, zdumiewa rozwiązaniami dotyczącymi światła słonecznego, cieszy abstrakcyjnym podzieleniem graczy na pory roku. Sam pomysł zalesiania i wymóg przejścia całego cyklu od nasionka do spróchnienia w celu zapunktowania podoba mi się nie tylko jako mechanizm, ale również jako alegoria cyklu życia gry planszowej. Powstaje jako myśl, która przelewana jest na papier, później trafia do fabryki, gdzie jest przenoszona na karton, drewno, plastik. Taka forma trafia do klienta, jest grana, w końcu przestaje być grana i pozostają po niej jedynie emocje i wspomnienia związane z rozgrywkami – takie punkty zwycięstwa hobbysty, który zajmuje się przecież hobby, żeby dostarczać sobie fajnych doświadczeń. Zdumiewającą częścią **Fotosyntezy** jest podejście do światła – wydaje się, że aby coś mogło rzucać cień, musi być na drodze promieni słonecznych. Tymczasem w tej grze cień rzucają również drzewa, które same są w cieniu. No, ale taki wymóg abstrakcji.

Czasami bywa tak, że mimo nawet przyjemnej rozgrywki, nie mamy już ochoty do danej gry wracać. Może to być tak nielubiane przeze mnie hasło „jest za dużo dobrych gier, żeby grać w gry średnie". Może to jednak być coś innego – i wydaje mi się, że omawiana gra to właśnie taki inny przypadek. Zagrałem raz, doświadczyłem całości gry i już wiem, że nie będzie tam niczego innego. Nigdy. Te same cząstki będą się po prostu różnie układać. Cechę tę ma jednak wiele gier, w które grywam z przyjemnością. Tutaj jest to związane z doświadczeniem. Forma i rodzaj rozgrywki dają wrażenie obcowania z procesem, który jest odkrywczy tylko raz, a jego powtórki mogą jedynie popsuć wrażenie.

## Co powie recenzent?

Recenzenci sztuki, myślę sobie, mają łatwiejsze zadanie ferowania wyroków o tyle, że nie oceniają jej użyteczności praktycznej. Gra planszowa, w moim rozumieniu roli recenzji, musi być oceniona pod kątem powtórnych doświadczeń dostarczanych przez kolejne partie (z wyjątkiem tytułów z założenia produkowanych jako jednorazowe doświadczenia). **Fotosynteza** jest według mnie takim jednorazowym, ciekawym odkryciem, któremu w felietonie mogę dać okejkę, a w recenzji już bym jednak nie mógł. Jest to chyba najbliższe jednorazowemu kontaktowi ze sztuką, co w planszówkach widziałem – przy czym jest to, mam wrażenie, nie tyle nawet nieintencjonalne, co wbrew intencjom autorów. Jest to coś jak oglądanie pierwszego i kolejnych timelapsów całego dnia. Pierwsze doświadczenie jest ciekawe, ponieważ taki sposób filmowania i montażu jest ciekawy. Kolejne są ciekawe ze względu na treść (coś jak **Wyjście robotników z fabryki Lumière w Lyonie** kontra **Joker**). Myśląc o kolejnych partiach **Fotosyntezy**, mam w głowie cytat z recenzji muzyki The Plastic People of The Universe – że „nie ulega terrorowi podobania się".

## Każdy chciałby wiele razy

Pisząc poprzednio o regrywalności, rozmyślałem raczej, czemu jest mało istotna jako obiektywne kryterium. Teraz jednak, po partii w **Fotosyntezę**, zacząłem o tej kwestii myśleć w kategoriach tego, co jednak skłania graczy do kolejnych partii w to samo. Mam inne gry, w których zawsze dzieje się z grubsza to samo, a jednak są one dużo bardziej wielorazowe (obraźliwie kartonowy **Ingenious**, czy podstępnie wciągające **Welcome to**). Przyczynkiem do tych rozmyślań był dla mnie turniej w **Jengę**. Wyciąganie drewnianych klocków i układanie ich wyżej jest zabawne raz, może

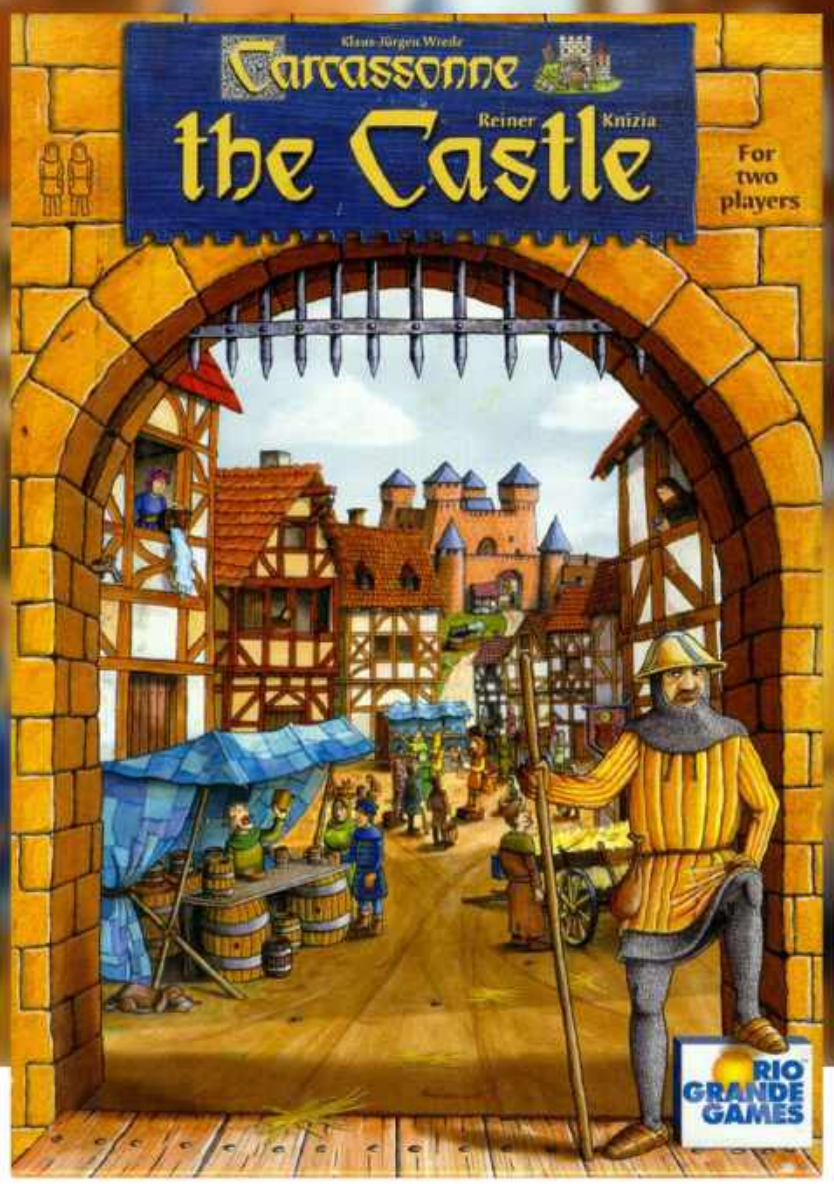
dwa razy, późniejsze razy przegrywają walkę o uwagę z czekaniem na autobus. Wtem! Partia w Jengę o nagrodę w postaci dużej gry planszowej okazała się jedną z bardziej emocjonujących w mojej historii gracza. **PitchCar** – inny zręcznościowy król stołów. Zagrałem turniej o małe nagrody, grało się super. Kupiłem komplet i nawet nie chce mi się tego w domu rozkładać, Gry zręcznościowe bez motywacji zewnętrznej są dla mnie po prostu dramatycznie nudne. **Poker** – kolejna fatalnie nudna gra. Dodajmy jednak pieniądze – nagle teksański klincz robi się na tyle ciekawy, że powstają o tym książki grubsze od oferty katalogowej Reinera Knizii. Powyższe przykłady napędzają zewnętrznie generowane emocje. Znakomitą większość bardziej złożonych gier, gramy jednak z przyjemnością bez nagrody w postaci nagrody. Dalej muszą one budzić emocje, ale ciężar przyciągania nas do kolejnej partii przesuwa się na inny czynnik.

## Sam sobie sterem, dryfkotwą

Ludzi, w tym graczy, można podzielić na dwa obozy: część umie i lubi sama sobie wymyślać zajęcie, inni z kolei lepiej odnajdują się w sytuacji, kiedy zadanie jest przed nimi postawione. Łatwiejsze do zwizualizowania jest to za pomocą gier typu sandbox (nie wiem czy użycie słowa piaskownica funkcjonuje w języku polskim w odniesieniu do gier, ja chyba nie słyszałem). Ludzie lubiący sami tworzyć sobie robotę, świetnie bawią się w otwartym świecie, w którym nic nie trzeba, ale ktoś jednak ostatecznie wygra. Ja zdecydowanie źle się w takich sytuacjach odnajduję, mój mózg jest za sprytny i wie, że jak sobie znajdę nowe zadanie, będę je musiał robić. Jednym z moich ulubionych tytułów jest **Lords of Waterdeep** – tutaj sytuacja chęci dalszej gry jest bardzo prosto i wręcz obraźliwie dosłownie rozwiązana: poprzez dobieranie kolejnych zadań. Skoro mamy zadanie, to mamy kierunek i podejmujemy działania, żeby się w nim przemieszczać. Gry takiej jak Gra o tron z kolei – tutaj początek zawsze jest dla mnie problematyczny. Sposobów na zdobycie siedmiu zamków jakoś strasznie dużo nie ma, a jednak gram bardziej na zasadzie reakcji: to inni zaczynają ekspansję i dopiero to daje mi cel w danej rozgrywce. Zupełne sandboxy odpychają mnie natomiast okrutnie, sama idea, że najpierw musiałem zapłacić za grę, a teraz muszę szukać, co by tu w niej porobić, do mnie zupełnie nie trafia.

Granie w planszówki najczęściej opiera się na całej serii celów, tak też, z mojego doświadczenia, najskuteczniej się tłumaczy zasady. Najpierw mówiąc po co coś robimy, a dopiero później jak to osiągnąć, nadajemy cel już pierwszej rozgrywce. Podobnie dobrze na mnie działają podpowiedzi do pierwszej partii zawarte w instrukcji (ale nie takie: nie zajmuj się wygraną, baw się dobrze; raczej chodzi mi o: to gra ekonomiczna, więc miej zapas gotówki).

Często też na forum można spotkać się z opiniami „nie wygrałem, ale partia była udana, ponieważ chciałem zrobić XXX i to się udało”. Po tym da się właśnie poznać kogoś, kto potrafi sobie zorganizować zabawę w ramach danego tytułu. Znowu więc wychodzi, że regrywalność jest tak naprawdę przynajmniej częściowo umiejscowiona w graczu, że można popatrzeć na elementy mające uczynić regrywalność niemalże nieskończoną i dalej nie mieć pojęcia, czy będzie się w to chciało grać drugi raz. Ja na przykład w **Fotosyntezę** grałem na cudzej kopii. Więc mogę być zachwycony podwójnie – ciekawym doświadczeniem i brakiem konieczności usprawiedliwienia zakupu kolejnymi rozgrywkami.




Zamek

# Carcassonne by Knizia

Mury zamku zwiedzał: **Maciej „Ciuniek" Poleszak**

Doczekaliśmy się! A przynajmniej ja się doczekałem, ponieważ nie wiem czy oprócz mnie ktoś jeszcze czekał na wydanie po polsku **Carcassonne: Die Burg**, czyli twórczego rozwinięcia idei układania rzeczy z kafelków spod ręki innego autora niż oryginał. I to rozwinięcia na tyle pomysłowego, że aż wchodzącego z butami do ścisłych podstaw zasad stojących za **Carcassonne**, które wszyscy znają i lubią.

Podstawą bardzo miłej i familijnej gry **Carcassonne** jest to, że niemal dowolna liczba graczy układa sobie z kafelków planszę w taki sposób, żeby wszystko do siebie pasowało i żeby krajobraz rozrastał się bez ograniczeń we wszystkie strony. Do tej krainy sielanki i spokoju wszedł doktor Knizia, i powiedział: *pole gry będzie ograniczone, kafelki nie muszą do siebie pasować i nie zagra w to więcej niż dwóch graczy; p przelew poproszę na wskazane konto.*

No dobrze, to teraz koniec koloryzowania, ponieważ ktoś mógłby pomyśleć, że z oryginałem **Zamku** nie łączy już nic i należy tę grę sprzedawać w pudełku pod zupełnie innym tytule. Co, o ironio, w polskim wydaniu właśnie się wydarzyło. Jeśli na planszy układamy drogi, muszą układać się ładnie i do siebie pasować, tutaj nie ma żadnych awangardowych rozwiązań. Ponadto mechanika wykładania pionków na plansze w celu przejmowania obszarów i ich późniejszego zamykania w celu zdobywania punktów pozostała bez zmian.

Z kilku powodów zmieniły się jednak odczucia płynące z rozgrywki. Fakt, że miejsce na

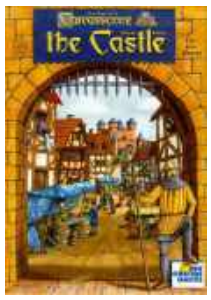
układanie planszy jest ograniczone, a przeciwnik jest tylko jeden powoduje, że rozgrywki są bardziej agresywne i przypominają szybkie wymiany ciosów. Budowa dużych obszarów nie jest ryzykowna dlatego, że nie uda się ich zamknąć, tylko dlatego, iż ten drugi gracz przez cały czas będzie próbował podpiąć się pod to, co zbudowałem, a przy odrobinie szczęścia może nawet dokonać przejęcia. Nie ma lekko. Autor wprowadził tu też bardzo ciekawy pomysł na zdobywanie dodatkowych profitów w postaci żetonów bonusów, ułożonych od czasu do czasu na torze punktacji. Jeśli zdobędę tyle punktów, żeby swoim pionkiem punktacji stanąć dokładnie na żetonie bonusowym, zdobywam go. Jeśli go przeskoczę, daję przeciwnikowi szansę na jego zdobycie. Znowu: kapitalny pomysł sprawiający, że chcemy robić coś więcej niż tylko układać jeden, bardzo duży obszar.

A w żetonach bonusowych można znaleźć same dobre rzeczy, z podwojeniem punktacji za jeden z zamkniętych budynków na czele, na odblokowaniu punktacji końcowej zaś kończąc. Właśnie. Niedokończone obszary nie dają punktów na końcu gry, chyba że w jej trakcie zdobyło się odpowiedni bonus. Jest o co walczyć.

**Zamek** to więcej niż tylko alternatywa dla dwuosobowego grania w **Carcassonne**. To przemyślany i stojący na własnych nogach projekt, pełen ciekawych pomysłów oraz niełatwych decyzji, doprawionych odpowiednią, nie za dużą i nie za małą, dozą niepewności oraz losowości. Jest to świetna, pojedynkowa dwuosobówka, która jednocześnie jest teraz najprawdopodobniej najładniejszą wersją **Carcassonne** dostępną na rynku. A wszystko dzięki zaprojektowanej od nowa szacie graficznej. I byłaby to produkcja niemal idealna, gdyby nie te zabawnie nieprzystające do reszty grzbiety kafelków, z niezbyt ładnym rysunkiem herbu ze świnką. Ale mała to cena za obecność tej świetnej gry na polskim rynku.

## podsumowanie:

**Na językach**
**Liczba graczy:** 2 osoby
**Wiek:** 8+
**Czas gry:** ok. 45 minut
**Cena:** 79,90 złotych




- ✓ proste zasady,
- ✓ pojedynkowe wrażenia z rozgrywki,
- ✓ nowa szata graficzna,
- ✓ świetny pomysł z żetonami bonusów za zdobywanie konkretnej liczby punktów.
- ✗ niezbyt ładna ilustracja na odwrocie kafelków.

# kącik początkujących graczy

## Dżem dobry

# dżem dobry... czy nie dobry?

Słodkości konsumował: **Michał „Windziarz” Szewczak**

Dżem dobry, to hasło kojarzy mi się tylko z reklamą jednego z producentów przetworów z owoców. To była kontrowersyjna reklama. Ale nie o reklamie ma być ten tekst, a o najnowszej grze od Czech Games Edition. Gra słowna, od dwóch do sześciu graczy, kooperacja. Tyle wiedziałem, zanim otworzyłem pudełko. Co w środku? Jak się gra?

Zacznę od tego, że odbiłem się trochę od instrukcji. Jest ona sformatowana w inny sposób niż ten, do którego przywykłem. Na szczęście dotyczy to tylko formatu i sposobu prezentowania zagadnień. Całość jest dobrze przetłumaczona i wymagała ode mnie lekkiego przestawienia się na dobre tory. Celem graczy jest odgadnięcie, jakie mają litery i stworzenie z nich tajnego hasła. Cała zabawa polega na tym, że wszyscy poza mną widzą moją literę i mają tak sprytnie mi podpowiedzieć, abym mógł szybko ją zidentyfikować.

Na początku gry każdy gracz układa z kart pięcioliterowe słowo. Nie pokazuje go nikomu, tasuje karty i przekazuje je graczowi po lewej. Ten układa karty przed sobą, a następnie umieszcza pierwszą kartę w specjalnym stojaczku. Gdy zrobią to wszyscy gracze, przygotowujemy kartę podpowiedzi. Ma ona na sobie kwiatek z czerwonymi i zielonymi pastylkami. Wyznaczają one, ile rund będziemy mieli, na to, żeby wygrać grę. W rundzie wszyscy gracze patrzą na widoczne dla nich litery (niezależnie od liczby graczy zawsze jest ich sześć), a następnie szukają w głowie słowa, które można z nich ułożyć. Chcemy, aby słowa, pomagały w identyfikacji liter jak największej liczbie graczy. Słowa te mogą mieć dowolną formę, być nazwami własnymi. Musimy być zatem mocno kreatywni. Jako przykład podam podpowiedzi

z ostatniej mojej partii. Widząc litery U, Z, P, R, N podałem podpowiedź UZURPUJ. Dzięki temu jeden z graczy wiedział, że jego litera jest na 1, 3 i 6 pozycji. Drugi natomiast na swojej kartce widział zapis U?URPU*, dzięki czemu bardzo szybko doszedł do tego, że jego tajna litera to Z. Wykorzystując sprytnie i poprawnie litery stojące przed graczami, możemy bardzo pomóc pozostałym graczom. Niestety widziałem i bardzo trudne podpowiedzi, które zaciemniały obraz i marnowały kolejkę. Z liter B, T,K, M,A – gracz ułożył podpowiedź BAT. Pierwsza osoba zapisała na kartce BA?. Co nie pozwalało na jednoznaczną identyfikację litery. Czy to ma być C, L, czy Ł? A to tylko początek domniemań. W podobnej sytuacji postawiono drugą osobą, która na karcie odpowiedzi widziała ?AT. Czy jej litera to M, P, czy np. K?

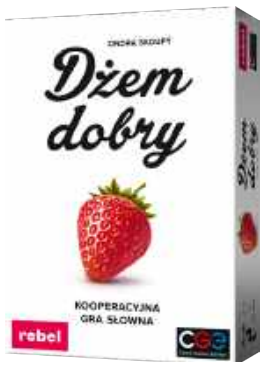
Wybór osoby udzielającej podpowiedzi jest tu zatem niezwykle istotny. Gracze mogą rozmawiać na temat tego, ilu osobom pomogą, czy wykorzystują kartę jokera, z ilu liter składa się podpowiedź. Niestety nie mogą chwalić się słowem czy dyskutować na temat jego treści, czy konotacji. Jeśli na podstawie dobrej wskazówki uznam, że wiem, jaką mam literę, zapisuję ją sobie i ujawniam kolejną. Jeśli odgadnę pięć z nich, staram się wymyślić z nich hasło. Tym, co bardzo mi się spodobało jest „wymuszanie" na wszystkich graczach udzielania podpowiedzi. Liczba rund zależna jest od dostępnych dysków na kwiatku. By odblokować część z nich, musimy pozbyć się innych. Sprawia to, że musimy wybrać podpowiadacza, który dotąd nie udzielał wskazówek. Ten zabieg pozwala wyeliminować sytuację, kiedy jedna osoba przejmuje kontrolę nad rozgrywką i dominuje rolę podpowiadacza. Poza tym musimy pamiętać, że każdy chce odgadnąć swoje pięć liter. Dawno nie widziałem tak świetnego rozwiązania w grze kooperacyjnej.

**Dżem dobry** to bardzo dobra gra słowna. Taka, w której zapaleni scrabbliści, fani krzyżówek, osoby z ogromnym zasobem słownictwa, będą mogły rozwinąć w pełni swoje skrzydła. Szukanie dobrych podpowiedzi, satysfakcja z ich skutecznego udzielenia: to będzie miód na serce tych osób. Ci, którzy mają trudności z tworzeniem słów lub posługują się uboższym ich zakresem, mogą czuć się grą sfrustrowani. Nie oznacza to, że nie jest to gra dla nich, będzie jednak ona znacznie większym wyzwaniem. **Dżem dobry** to trudna gra. Graliście w **Decrypto**? Zasady niby proste, ale ich wyjaśnienie zajmuje chwilę. Załapanie jak w to grać, kolejną. Podobnie jest w **Dżem dobry**. Niby łatwo, ale trudno. Próg wejścia znacznie wyższy niż w innych grach tego typu, a i rozgrywka wymagająca.

Jako fan gier słownych, wieloletni, nałogowy gracz w **Literaki**, przyznaję **Dżem dobry** certyfikat świetności. Jest świeżo, z pomysłem, trudno i ciekawie. Niestety obawiam się, że jest to gra, która da przyjemność niewielkiej części graczy. Obym się mylił.

## podsumowanie:

**Liczba graczy:** 2-6 osób
**Wiek:** 8+
**Czas gry:** ok 45 minut
**Cena:** 69,95 złotych




- ✓ kooperacja bez problemu lidera,
- ✓ świetny pomysł na niebanalną mechaniką,
- ✓ wymaga główkowania.
- ✗ dziwny format instrukcji,
- ✗ dość trudna rozgrywka, ograniczająca liczbę odbiorców,
- ✗ naciągany „temat".

kącik
gier
historycznych

# Secret Weapons of the Third Reich (wydawnictwo 4Dados)

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

Nie od dziś wiadomo, że Trzecia Rzesza techniką stała. Nie udało jej się skonstruować żadnej cudownej Wunderwaffe, która pozwoliłaby jej dłużej przetrwać, ale prowadzono wiele zaawansowanych badań i projektów. Bomba atomowa, ostatecznie skonstruowana przez Amerykanów, była tylko jednym z wielu. Do dziś w popkulturze funkcjonuje szereg związanych z tym mitów. Kto czytał kiedyś książki Igora Witkowskiego z cyklu **Prawda o Wunderwaffe**, poświęcone różnym tajnym projektom nazistów, wie jednak, że nie są to czcze mrzonki. Wiele zakładów i ośrodków badawczych było zlokalizowanych na obecnych ziemiach polskich, a dokładnie tej ich części, która jeszcze przed wybuchem II wojny światowej stanowiła terytorium Niemiec, a po wojnie weszła w skład państwa polskiego jako tzw. ziemie odzyskane. Najbardziej tajemniczym regionem, budzącym wśród pasjonatów dreszczyk emocji, są Góry Sowie i okolice zamku Książ. To tam, w podziemnych sztolniach, miano między innymi testować pojazdy do złudzenia przypominające późniejsze UFO, poruszające się w oparciu o napęd antygrawitacyjny. Jak daleko zaszły prace i kto później przejął dokumentację oraz to co po tych projektach pozostało – do dzisiaj nie wiadomo.

Gra **Secret Weapons of the Third Reich** przenosi nas w te klimaty, przybliżając, w nieco rozrywkowej formie, ten wycinek historii II wojny światowej. Sama gra klasyfikowana jest jednak jako science-fiction. Naszym zadaniem jest stworzenie zaawansowanych technicznie broni, które pozwolą Niemcom wygrać wojnę. Samo ich skonstruowanie nie wystarczy. Trzeba jeszcze doprowadzić je do stadium produkcji. W grze mamy szereg projektów do wyboru. Dużo zależy jednak od tego, które z nich będą w danym momencie preferowane przez przywódców III Rzeszy (reprezentowanych przez Himmlera). Każdy z graczy dysponuje zespołem naukowców i pewnymi zasobami. W oparciu o nie będzie starał się zbudować własny ośrodek badawczy, a następnie rozwinąć produkcję. Osobno wyodrębniono rodzaje projektów (takie jak rakieta, U-booty, latające spodki, bomba atomowa) i technologie potrzebne do ich stworzenia (takie jak żyroskop, generator antygrawitacyjny, teoria względności, reaktor atomowy, satelita). W ramach typów technologii pojawiają się konkretne wynalazki, takie jak latające bomby V1, rakiety V2 lub odrzutowce. Wśród projektów są te łatwiejsze w realizacji i takie, które są niemalże niewykonalne. Do tych ostatnich można z pewnością zaliczyć

działo solarne umieszczone na orbicie okołoziemskiej (miało ono być użyte do ostrzeliwania Nowego Jorku). Aby grupa naukowców kierowana przez gracza mogła podjąć właściwą realizację projektu i później przejść do etapu produkcji, na początku projekt musi zostać zaaprobowany przez władze.

Podczas rozgrywki gracze mają do wykonania szereg z góry określonych akcji:

- badania (wzięcie karty bądź kart z pojedynczego toru technologii),
- rekrutacja (pozwala zwiększyć zasoby),
- ruch (przemieszczanie zasobów na planszy),
- przejęcie (projektów bądź naukowców konkurencji),
- produkcja (wytwarzanie gotowych broni),
- zagranie wydarzenia (reprezentowanego przez kartę),
- rozwój (kluczowa akcja mająca kilka zastosowań).

Istotą gry jest odpowiednie dysponowanie zasobami. Same akcje rozstrzygane są niejako dwustopniowo, co wprowadza element planowania. Polega to na tym, że najpierw kładzie się reprezentujące zasoby kostki i cylindry na odpowiednie pola planszy, a później gracze w określonej kolejności deklarują wykonywane za ich pomocą akcje.

Ważnym elementem gry jest rozmieszczenie zakładów. Poza tym, że niektóre obiekty, jak np. U-Booty, muszą być produkowane nad morzem, znaczenie ma także położenie w ramach terytorium III Rzeszy. Gra rozpoczyna się w 1938 roku, a więc niedługo przed wybuchem II wojny światowej. Na początku, zgodnie z historycznym przebiegiem wojny, terytorium Niemiec będzie się rozszerzać. Później zaś, w miarę jak będą oni ponosić klęski na froncie, zacznie się kurczyć. Z czasem pojawi się więc konieczność ewakuacji zakładów, zagrożonych postępami frontu.

Wraz z klęskami III Rzeszy zaczynają dawać o sobie znać alianckie naloty bombowe, które mogą zniszczyć ośrodki badawcze, a zwłaszcza fabryki produkcyjne. Zasięg nalotów zależy od fazy wojny i postępów frontu. Są lokacje, które znajdują się całkowicie poza zasięgiem bombowców alianckich – Bratysława i Belgrad. Występuje też zróżnicowanie pól, jeśli chodzi o odporność na naloty (różne wartości symbolu bunkra i różna pojemność danej lokacji). W końcowej fazie wojny pojawiają się także ofensywy lądowe aliantów i Sowietów, które mogą doprowadzić do nagłego zajęcia zarówno ośrodków badawczych, jak i fabryk. Zarówno naloty, jak i alianckie oraz sowieckie ofensywy mogą pozbawić graczy zasobów i cofnąć etap realizacji projektu na wcześniejsze stadia. W przypadku ofensyw technologie i broń mogą zostać zdobyte przez przeciwnika, z daleko idącymi konsekwencjami dla graczy.

Patrząc od strony elementów wykorzystywanych w grze, mamy zarówno karty (jest ich kilka rodzajów), jak i drewniane kosteczki, cylindry i dyski. Pojawiają się też żetony. Do części cylindrów dodane zostały naklejki. Ważną rolę odgrywają tory, na których zaznacza się wykorzystanie zasobów i ich ilość konieczną do osiągnięcia wyższego poziomu zaawansowania projektu. Kluczowe są tu zwłaszcza tory technologii. Warto przy tej okazji pochwalić ładne, estetyczne wykonanie elementów gry. Poza wspomnianymi wyżej, ładnie prezentuje się sztywna, kartonowa plansza (*mounted board*). Za to, jak już przy tym jesteśmy, słabo wypada redakcja samych zasad.

W grze **Secret Weapons of the Third Reich** każdy pracuje na własny rachunek. Graczy może być od jednego do czterech. Oznacza to, że występuje także specjalnie zaprojektowana wersja solo. Z kolei warianty na więcej graczy różnią się poziomem celów do osiągnięcia – w zależności od liczby graczy. Wydaje się, że są one dobrze zbalansowane, choć przyznam, że nie miałem okazji sprawdzić wszystkich wariantów.

Poza rywalizacją w grze występuje także element kooperacyjny. Generalnie gracze rywalizują. Jednocześnie muszą jednak osiągnąć pewne cele wspólnie, bez których III Rzesza przegra wojnę. Polegają one na wyprodukowaniu przez wszystkich łącznie określonej liczby nowoczesnych broni. Jeśli im się to nie uda, wszyscy przegrywają. Wymusza to na nich w pewnym zakresie współpracę. Czasem warto nie pomóc koledze w ewakuacji zagrożonej fabryki i nie przeszkadzać w produkcji wytarzanej przez niego broni, aby łącznie wszystkim udało się osiągnąć założone przez grę cele. Właściwie równolegle występuje element rywalizacji i kooperacji. Z pewnością rozwiązanie to dodaje grze kolorytu i czyni ją ciekawszą. W tym miejscu warto wspomnieć, że występuje możliwość, iż jeden z graczy wcieli się w zdrajcę. Może on odnieść zwycięstwo, jeśli pozostałym graczom nie uda się łącznie zrealizować założonych celów lub żaden z nich nie będzie w stanie indywidualnie odnieść zwycięstwa.

Największym atutem gry jest sam temat i towarzyszący mu klimat. Zastosowana w grze mechanika, opierająca się na mechanizmie *worker placement*, prawdopodobnie nie powali oryginalnością, zwłaszcza obeznanych z tego typu rozwiązaniami. To samo można powiedzieć o kartach i roli, jaką odgrywają podczas gry. Wśród zdecydowanych zalet wymieniłbym natomiast próbę powiązania w ramach gry standardowej rywalizacji między graczami z elementem kooperacyjnym.

# KEYFORGE

## ZDERZENIE ŚWIATÓW

rebel

rebel times