



68

maj 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

BELFORT | MAGE KNIGHT | NS HEX!!
STALOWA POLICJA | DANCER | MAŁY KSIĄŻĘ
| SPACE CADETS | LETNISKO | WYZNANIA
PROJEKTANTA GIER | HISTORYCZNE
KLOCUSZKI | UROK WSPÓLNYCH OPowieści



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Redakcja i korekta tekstów:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Mateusz 'Darcane' Nowak

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Współpraca:

Rafał Cholewa

Marcin Welnicki

Raleen

Piotr 'Wierzba' Kraciuk

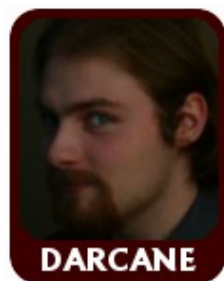
Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

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].

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.
Kierujcie je na nasz adres:

sklep@rebel.pl

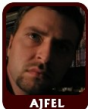


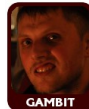
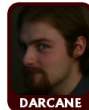
Gdy w moje ręce trafia nowa gra planszowa, rozpoczyna się rytuał. Jeszcze zanim otworzę pudełko, uważnie oglądam okładkę. Potem nawet kilkukrotnie przeglądam poszczególne elementy – pionki, karty, kostki i plansze. Wreszcie czytam instrukcję. Zostawiam wtedy grę na jakiś czas i dopiero później siadamy z przyjaciółmi do pierwszej partii. Myślę, że nie jestem sam w tym dziwnym zwyczaju.

Przypomina mi to trochę otwieranie butelki dobrego wina. To ciekawe, gdyż na tym podobieństwa z winem się nie kończą. Niektóre gry są tak wysokiej klasy, że się nie starzeją i cały czas przyciągają kolejnych miłośników planszówek. Z tego powodu warto poznawać nawet takie tytuły, które swoją premierę miały w zeszłym wieku. I dlatego w Rebel Times opisujemy zarówno nowości, jak i klasykę gier planszowych.

NR 68, MAJ 2013

SPIS TREŚCI

- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego
w świecie gier  AJFEL
- 8 **TARANTINO
I RODRIGUEZ KON-
TRA HORDY ZOMBIE**
ZOMBICIDE  TOMASZ SOKOLUK
- 12 **GDZIE ARCHITEK-
TÓW PIĘCIU...**
BELFORT  WIERZBA
- 14 **PRZYGODA INNA NIŻ
WSZYSTKIE**
MAGE KNIGHT  AJFEL
- 19 **KTO ZATAŃCZY
Z TANCERKĄ?**
NS HEX!: STALOWA POLICJA
I DANCER  DARCANE

- 23 **ZABAWA W BUDO-
WANIE PLANET**
MAŁY KSIĄŻĘ  STING
- 25 **W KOSMOSIE NIKT
NIE USŁYSZY
TWOJEGO KRZYKU**
SPACE CADETS  GAMBIT
- 29 **HOTELARSTWO W
DWUDZIESTOLUCIU
MIĘDZYWOJENNYM**
LETNisko  PALADYN
- 31 **WYZNANIA
PROJEKTANTA GIER
FLAMANDZKIE
DOJARKI KRÓW**
TO TAKI
WORKER PLACEMENT  MARCIN WIELICKI
- 33 **HISTORYCZNE
KLOCUSZKI**
KĄCIK GIER
HISTORYCZNYCH #1  RALEEN
- 37 **UROK WSPÓLNYCH
OPowieści**  DARCANE



Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

51. stan - gra karciana
NS Tactics - bitewniak
NS Hex na I-Phone

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI



PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŚ POINFORMOWANY

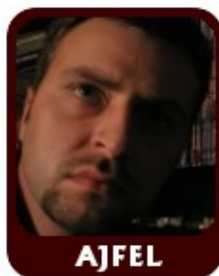
WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

1	(+2)	KAMIEŃ GROMU
2	(-1)	DOBBLE
3	(+3)	JUNGLE SPEED
4	(+3)	CARCASSONNE
5	(+8)	OSADNICY Z CATANU
6	(-4)	NIGHTFALL
7	(+1)	SABOTAŻYSTA
8	(+7)	ROBINSON CRUSOE
9	(+8)	TIME'S UP
10	(-6)	WSIAŚĆ DO POCIĄGU - EUROPA
11	(N)	THE RESISTANCE: AGENCI MOLOCHA
12	(-7)	NEUROSHIMA HEX!: SHARRASH
13	(-2)	FIGHT! (BRAWL)
14	(+2)	NEUROSHIMA HEX!
15	(N)	DIXIT
16	(N)	DIXIT ODDYSEY
17	(N)	PAN TU NIE STAŁ
18	(-6)	FASOLKI
19	(+1)	TALISMAN: MAGIA I MIECZ
20	(N)	UGA BUGA!

AKTUALNOŚCI



Na majowej liście bestsellerów próżno szukać głośnych nowości lub zaskakujących zmian w czołówce. Na szczyt listy awansował **Kamień Gromu**, głównie za sprawą obniżki ceny. Poza tym pierwsza dziesiątka zdominowana została przez stałych bywców rankingu, dopiero na dalszych pozycjach zaś znajdziemy kilka nowości i powrotów. Z większych gier znaczący awans odnotował **Robinson Crusoe** – widać, że produkt Portalu jakiś czas po premierze wciąż pozyskuje kolejnych fanów.

NOWOŚCI OD GALAKTY

W III kwartale bieżącego roku ukaże się trzecia fala modeli do figurkowego **X-Winga**. Tak jak poprzednio każdą ze stron wzbogacą po dwa nowe modele: duży i mały. Siły Imperium uzupełnią TIE Bomber oraz prom typu Lambda, natomiast do eskadry Rebeliantów dołączy B-Wing i frachtowiec typu Hawk (ten ostatni znany jest wyłącznie fanom gier komputerowych osadzonych w świecie **Gwiezdných Wojen**). Natomiast jesienią nakładem Galakty ukaże się polska edycja nowego wydania gry **Runewars**. To jedna z licznych planszówek Fantasy Flight Games, których akcję osadzono w barwnym świecie fantasy Terrinoth.

Władca Pierścieni: Konfrontacja to jeden z wielu udanych, klasycznych już projektów Reinera Kniżi. Już niebawem nakładem wydawnictwa Fantasy Flight Games ukaże się nowe wydanie tej sympatycznej planszówki. Gra pojawi się także w polskiej wersji językowej za sprawą wydawnictwa Galakta. Nie podano jeszcze dokładnej daty premiery.



NOWY ZESTAW WPROWADZAJĄCY DO BATTLETECHA

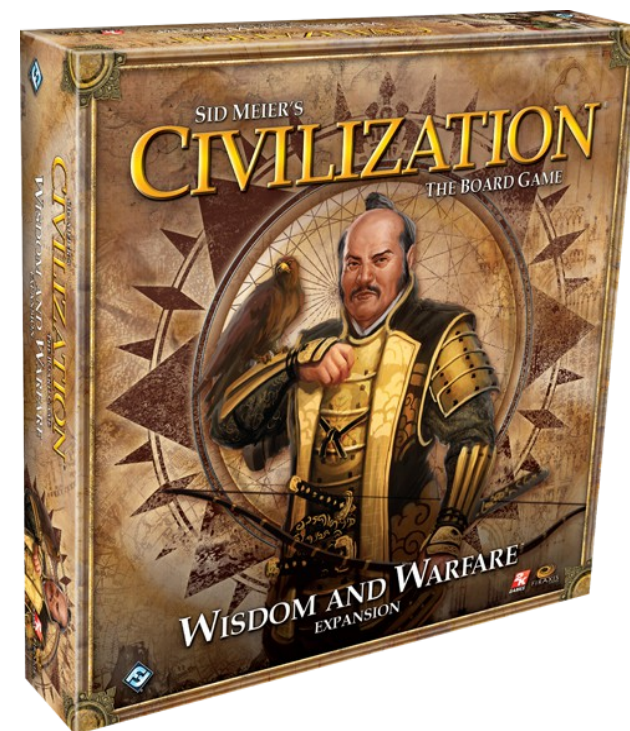


Catalyst Game Labs, obecny wydawca Battletecha – klasycznej, znakomitej hybrydy gry bitewnej i planszowej, szykuje nową wersję zestawu wprowadzającego do gry. Uczciwie rzecz ujmując **Introductory Box Set** to znacznie więcej niż zestaw startowy, zawiera bowiem pokaźną kolekcję modeli oraz wszystko, co potrzebne, by cieszyć się tym tytułem jako autonomiczną grą (którą oczywiście w przypadku większej fascynacji możemy

rozszerzać, sięgając po kolejne produkty z bogatej serii podręczników, figurek i innych akcesoriów). Poprzedni zestaw wprowadzający, wydany z okazji 25-lecia gry, miał w zasadzie jedną, za to bardzo istotną wadę: bardzo niskiej jakości figurki. Według zapewnień wydawcy nowy zestaw będzie się prezentował pod tym względem nieporównywalnie lepiej. Przekonamy się o tym jesienią. Na chwilę obecną zaprezentowano ilustrację, która znajdzie się na nowym pudełku oraz pierwsze zdjęcia przygotowywanych modeli. Wiadomo już także, że figurki premium z poprzedniego wydania zastąpione zostaną innymi, bardziej rozpoznawalnymi battlemechami.

NOWY DODATEK DO SID MEIER'S CIVILIZATION

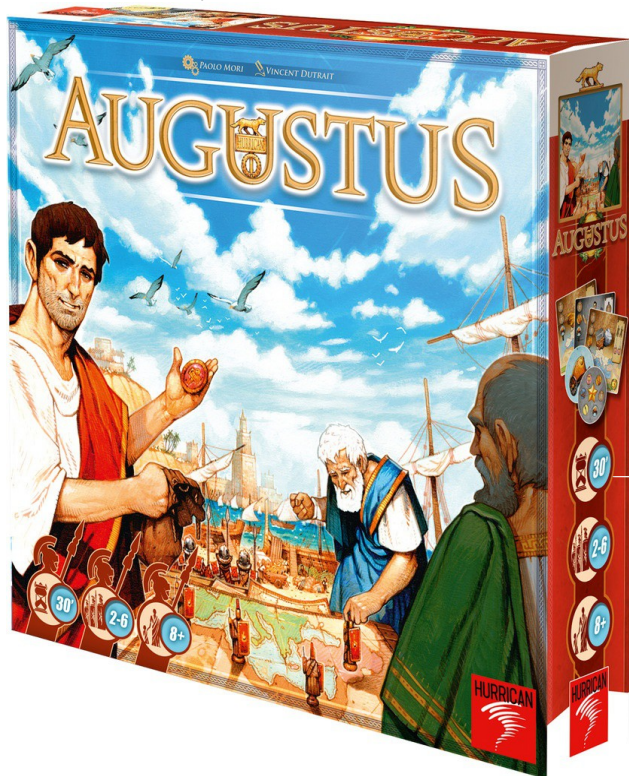
Wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało wydanie **Wisdom and Warfare** – kolejnego rozszerzenia do przebojowej, planszowej adaptacji gry komputerowej **Sid Meier's Civilization**. Dodatek znacząco wzbogaci dotychczasowe rozgrywki, wprowadzając dodatkowe reguły i komponenty, w tym dwanaście nowych modułów planszy i około 150 dodatkowych kart. Nie może oczywiście zabraknąć nowych cywilizacji, na których czele będziemy mieli możliwość stanąć (będzie ich aż sześć). Rozszerzenie ukaże się w III kwartale tego roku. Na chwilę obecną nie mamy jeszcze informacji ze strony Galakty na temat ewentualnego wydania polskiej edycji **Wisdom and Warfare**.



AUGUSTUS OD HOBBITY.EU

Ruszyła przedsprzedaż polskiej edycji gry planszowej **Augustus**, w której zarządzamy prowincjami Cesarstwa Rzymskiego. Uczestnicy rozgrywki, jako reprezentujący Augusta zarządcy, starają się zgromadzić jak największe wpływy i bogactwo. Stawką rywalizacji jest tytuł wybiera-

nego przez Senat konsula. **Augustus** w tym roku została nominowana do prestiżowej nagrody Spiel des Jahres. Na sklepowe półki trafi w ostatnich dniach maja.



DEADZONE OD MANTIC GAMES

Znane z systemów bitewnych **Warpath** i **Kings of War** wydawnictwo Mantic Games z każdym rokiem coraz śmielej poczyną sobie na rynku gier

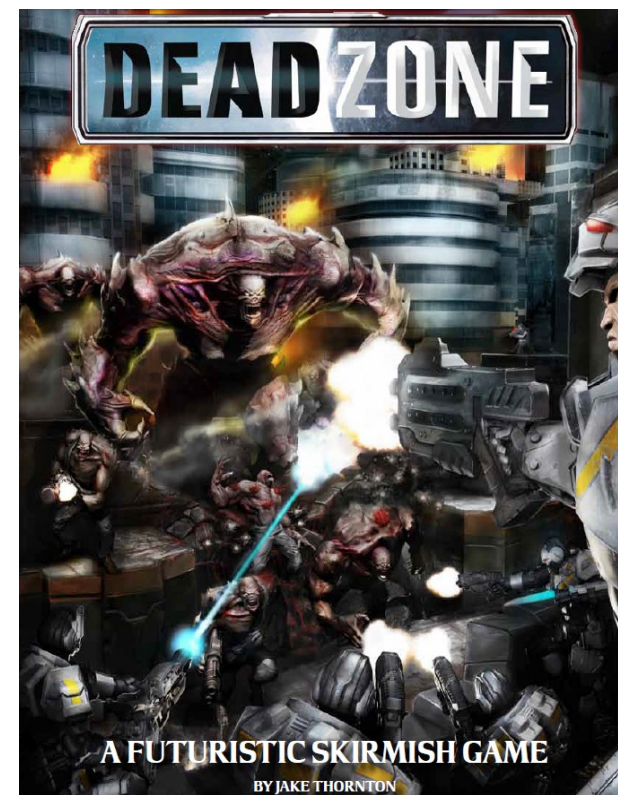
planszowych. W ostatnim czasie pojawiły się kolejne doniesienia na temat ostatniego projektu tego wydawcy – gry taktycznej **Deadzone**. Akcja gry osadzona jest w futurystycznym uniwersum wspomnianej **Warpath** (podobnie jak w wydanych wcześniej **Project Pandora** oraz **Dreadball**). Mamy tutaj połączenie elementów gry bitewnej i planszowej, ponieważ trójwymiarowe elementy makiet pokryte są siatką trzycalowych kwadratowych pól. Pomysł natychmiast kojarzy się z **Dust Tactics**, aczkolwiek model rozgrywki w **Deadzone** zapowiada się nieco inaczej. Każdy z graczy staje na czele grupy wojowników przynależnych do jednej z kilku dostępnych w grze frakcji. Należy spodziewać się skali pojedyn-



ków na miarę systemów skirmi-
wych, czyli przeciętnie
po kilkanaście modeli
na stronę. Reguły

Deadzone

będą obejmowały tryb kampanii, w których charakterystyki naszych modeli rosną wraz ze zdobywanym w kolejnych potyczkach doświadczeniem.



ZOMBICIDE TARANTINO I RODRIGUEZ KONTRA HORDY ZOMBIE



TOMASZ SOKOLUK

Odpowiedź na pytanie, na czym polega fenomen **Zombicide**, chciałby znać w tym momencie każdy twórca, a przede wszystkim każdy wydawca gier planszowych na świecie. Zebrane 3 miliony dolarów „w ciemno”, zanim gra i dodatki

zostały wydane, zrobiły wrażenie nie tylko na fanach gier planszowych, ale i ekspertach od promocji i sprzedaży. **Zombicide** z sukcesem została wydana, i to także w Polsce. Można zatem poszukać odpowiedzi na pytanie, czy z perspektywy gracza tytuł wart jest zagrania.

W najpopularniejszym serwisie o grach zdecydowanie najczęściej jest ocen 8/10, następnie dziewiątki i siódemki, sporo też maksymalnych ocen. Jednak nie brak też pojedynczych głosów sceptycznych, co pokazuje, że gra nie jest dla każdego. Ocenę gry rozbiłem na 10 punktów, każdy z nich to częśćka oceny końcowej. Wystawicie ją sami.



#1 Tematyka. Czy zombie się nie przejadły?

Popkultura jest bezlitosna dla zombie. Mordowane są w piosenkach, książkach, filmach, serialach, teledyskach, komiksach, serialach animowanych, grach wideo, grach fabularnych i grach planszowych. Na telefo-

nach i urządzeniach przenośnych mordują je nawet kwiatki, równie popularne, co wściekle ptaki. Zombie są wszędzie, a my chcemy ich więcej i więcej. Każda zombiemania kiedyś się kończy, lecz **Zombicide** z pewnością pozostanie jednym z jej produktów flagowych obok takich gier jak **City of Horror** lub **Last Night on Earth**. **Zombicide** JEST grą przede wszystkim o zombie, nie żadnym tłem czy pretekstem. Temat kupujesz wraz z grą.



#2 Wykonanie. Czy to tylko gra obudowana wokół ładnych figurek?

Jakość figurek w **Zombicide** stała się równie legendarna, co sama gra. Zasłynęły dzięki wysokiej jakości, różnorodności i drobiazgowości. Są tak szczegółowe, że da się pomalować każdy z elementów, a efekty można podziwiać w sieci (<http://remytremblay.sculpture.over-blog.com/5-album-1947292.html>). Nie sposób też nie zachwycić się planszami ukazującymi obraz zombieapokalipsy. Szkło rozbitego kineskopu, łuski po kulach, wnętrzności na kafelkach łazienkowych, porozrzucone ulotki ostrzegające przed zagrożeniem biologicznym, rozdeptany keczup (a może krew?) w barze, szybkiej obsługi, ślady stóp zwłok, które powstały z fotelu dentystycznego i poszły mordować.

#3 Kooperacja. Czy gra, w której nikt nie zwycięża, ma sens?

Nie znajdziesz tu zdrajcy, nie ma tutaj także pojedynczego gracza, który kierowałby przeciwną frakcją. Nie ma także jednego zwycięzcy – wygrywasz jako drużyna. Walczycie razem we wspól-

nej sprawie. **Zombicide** to kooperacja w czystej postaci. Emocje związane z knuciem, podejrzliwością i oskarżeniami o zdradę zastąpiono tu radością i satysfakcją z działania w zespole. Tak, to jest ta gra, w której jednym heroicznym czynem możesz ocalić dziewczynę lub kumpla od pewnej śmierci, być może samemu przy tym ginąc. Gra nie została dopracowana w kwestii nierównych szans na zwycięstwo przy różnej licznie graczy. To tytuł dla od 1 do 6 osób, w której kontroluje się od 1 do 4 figurek na gracza. We 2, 3 i 6 graczy jest łatwiej niż samemu lub przy 4 i 5 graczach.



#4 Nastrój. Czy filmy klasy B są puste i kiczowate?

Ta gra to egronizacja filmów Quentina Tarantino i Roberta Rodriguez. Walczycie z hordami zombie za pomocą wszystkiego, co nawinie się pod rękę, od kija bejsbolowego po koktajle Mołotowa. Przemoc, rzeź, za-

gląda i pastisz. Jeśli horror, to *gore*. Ta gra osiąga szczyty ludzko-zombiej przemocy, lecz nie przekracza granic dobrego smaku.

#5 Czysta akcja. Czy gra potrzebuje fabuły?

Choć rozgrywa się scenariusze, to poza krótkim żartobliwym wstępem gra w całości skupia się na akcji. To w rozgrywce kryje się prawdziwa esencja zabawy. **Zombicide** spodoba się graczom, którzy nie mają potrzeby immersji, nie lubią być rozpraszani przez zbędną narrację i nigdy nie czytają zdań napisanych kursywą na kartach. Cała narracja ogranicza się do wyrażen: „nie, o nie!”, „o żeż!”, „uuu...”, „ała!”, „błagam!” Z drugiej strony brak narzuconej narracji sprawia, że powstaje ona samoistnie w sposób naturalny. Im mniej fabuły w samej grze, tym więcej tworzą jej gracze. Otoczka estetyczna, niezwykła oprawa gry i spektakularna walka o przetrwanie potrafią zdziałać nie mniej niż gotowa linia fabularna. Po kilku partiach będziecie mieli własne wspomnienia, przeżycia i anegdoty. To wy jesteście aktorami i reżyserami filmu pt. **Zombicide**.

#6 Brutalność. Zabijanie na czas.

Poza ruchem, przeszukiwaniem i robieniem hałasu podstawową akcją, jaką wykonuje się podczas gry, jest akcja walki. Każde takie działanie to kilka zombie mniej. Tyle że potem następuje faza zombie, w której horda nieumarłych zbliża się coraz bardziej, a następnie faza namnażania zombie. W miejsce przed chwilą zabitych żywych trupów pojawiają się następne i następne. Im więcej i szybciej zabijasz, tym więcej i szybciej pojawiają się na planszy nowe figurki przeciwników. Jednocześnie z każdym zgładzonym zombie twoja postać jest coraz lepsza w ich zabijaniu. Ten brutalny cykl w końcu osiąga apogeum. W punkcie kulminacyjnym zginiesz lub uciekniesz w ostatniej chwili.

#7 Mechanika. Czy można poświęcić logikę w imię lepszej zabawy?

Mechanikę gry ograniczono do minimum. Dostępne akcje graczy i faza zombie podporządkowane są jednemu założeniu – wzajemnej eliminacji. Bohaterowie nie mają nawet statystyk, te w szczątkowej formie pojawiają się jedynie na kartach uzbrojenia. Nie dajcie się jednak zwieść

temu, że prostota mechaniki przekłada się na prostotę rozgrywki. Choć zasady łatwo wytłumaczyć i zrozumieć, to zastosowanie ich w praktyce wymaga przemyślenia. Bez taktycznego rozeznania, współdziałania i rozważnego planowania następnych ruchów gra w ciągu kilku szybkich rund zmieni nasze postaci w żywe trupy.



Oczywiście **Zombicide** nie jest grą logiczną ani nie jest specjalnie, nomen-omen, mózgożerna. Nie bez powodu wielokrotnie używam słowa „współpraca” – jest to klucz do zwycięstwa. Testowaliśmy granie samodzielnie bez konsultowania swoich ruchów i wspólnego dochodzenia do celu. Zgadnijcie, jak daleko zaszliśmy jako żywi? Jednak to właśnie pewnie założenia mechaniki gry wzbudzają najwięcej kontrowersji i wielokrotnie poddawane są krytyce. W sprzeczności ze zdrowym rozsądkiem są zasady walki na dystans i prowadzenia auta, w których zawsze wpierw obrywa postać gracza stojąca w docelowej strefie, dopiero potem znajdujące się tam zombie. Moim zdaniem jest to przemyślane rozwiązanie. Po pierwsze, zapobiega rozdziela-

niu się graczy, a jeśli już ktoś wypuści się na samotny rajd, reszta musi zdecydować, czy ryzykować i ruszyć na ratunek. To rozwiązanie idealnie wkomponowuje się w konwencję gry. Po drugie, twórcy, decydując się na te nieszczęsne i jakże nielogiczne rozwiązania, sprawili, że **Zombicide** znacznie zyskała jako gra taktyczna. Każdy ruch trzeba bardzo dokładnie planować, by nie dopuścić do otoczenia samotnika przez hordę nieumarłych. Po trzecie, na znaczeniu zyskuje broń do walki w zwarciu, która przy braku tej zasady mogłaby być pomijana na rzecz broni dystansowej.

Kolejną kontrowersyjną zasadą jest rozdzielanie się zombie, gdy mają dwie identycznej długości drogi do widocznego lub najgłośniejszego bohatera. Popkultura dotychczas nie знаła gatunku pączkujących zombie i większości graczy chyba trudno będzie przełknąć to rozwiązanie. Dla mnie i dla moich współgraczy ta zasada to po prostu dodatkowy aspekt, na który trzeba uważać, planując kolejne ruchy.

Na koniec rzecz kluczowa w tym, czego oczekujemy od mechanik – losowość. Pewna doza losowości w **Zombicide** z pewnością nie wszystkim przypadnie do gustu. Każdy atak to turlanie kośćmi, a każda faza namnażania zombie to dobranie kart. Przedmioty także pojawiają się w sposób zupełnie losowy (poza tymi wyciąganymi z bagażników aut). Jednak to przede wszystkim losowość w fazie namnażania zombie ma decydujący wpływ na grę. Niefortunny dobór kilku kolejnych

kart w tej fazie może sprawić, że pozornie bezpieczny bohater w jednej chwili zostaje pożerany przez stado wygłodniałych trupów.

#8 Śmierć postaci. Czy walka z zombie wymaga ofiar?

W **Zombicide**, jeśli nasza postać ginie, to koniec. Nie dostajemy drugiej szansy. Nie odradzamy się w punkcie startowym ani w szpitalu. Możemy beczynnie patrzeć, jak reszta bohaterów do nas dołącza jeden za drugim (zazwyczaj od śmierci jednego z graczy zaczyna się stopniowa zagłada wszystkich pozostałych). Osobiście nie akceptuję gier, w których ktoś jest wyłączony z gry. Śmierć postaci dodaje realizmu i dramatyzmu, lecz nie ma nic gorszego, niż „śmierć” gracza. Dla mnie jest to bez wątpienia największa wada **Zombicide**, która w kolejnych dodatkach jest pierwsza do poprawki.

#9 Modularność. Zrób to sam?

Zazwyczaj w grach planszowych trudno jest stworzyć własny scenariusz, który byłby odpowiednio zbalansowany. Od razu na myśl przycho-

Plusy:



Wydanie najwyższej jakości



Prostota i dynamizm reguł



Nieskończona regrywalność dzięki własnym scenariuszom



Zaplanowana linia wydawnicza (2.sezon)



Emocje w czasie gry i po wygranej

Minusy:



Kontrowersyjne zasady strzelania do swoich i pączkowania zombie



Śmierć postaci oznacza koniec gry dla gracza



Mechanika „uderz i rzuć” dla niektórych może być nużąca



Losowość potrafi zniweczyć cały plan graczy na przetrwanie



Nierówno się skaluje

Liczba graczy: 1-6 Wiek: 13+

Czas gry: ok.60 minut

Cena: 299,95zł

dzi mi **Posiadłość Szaleństwa**. W **Zombicide** to jednak nic prostszego! Możemy na stół całkowicie losowo rzucić kafelki i dołożyć kilka punktów namnażania zombie, by scenariusz był gotowy! Po jednej z gier moi współgracze zaproponowali, aby spróbować zagrać we własny scenariusz, gdzie ratujemy jedną z postaci odizolowaną na drugim końcu planszy, otoczoną przez żywe trupy. Wielu fanów pragnie grać już we własne przygody, co widać po liczbie scenariuszy publikowanych w Internecie. Naprzeciw tym potrzebom udostępniono na stronie gry edytor (<http://guillotinegames.com/en/blog-map-editor>). Podobnym zabiegom można poddać mechanikę gry. Nic nie stoi na przeszkodzie, by zmienić, udoskonalić lub przystosować grę do własnych wymagań za pomocą kilku domowych zasad.

#10 Kickstarter i Facebook. Twórca też gracz?

Gra żyje. Każdego dnia a portalu społecznościowym pojawiają się nowe wpisy twórców **Zombicide**. Fani dzielą się swoimi wrażeniami, przegranymi i wygranymi, piszą, co chcieliby zobaczyć w dodatkach. Mogą wspierać projekt dodatkowymi funduszami, w zamian otrzymując m.in. kolejne postaci i figurki do gry, nawiązujące do znanych bohaterów popkultury. Gra żyje, a fani żyją nią.

Powyższa lista powinna pomóc wam w ustaleniu ostatecznego werdyktu i podjęciu decyzji o zakupie gry. Nie jest to decyzja łatwa, przede wszystkim ze względu na cenę. Tym bardziej że **Zombicide** zdecydowanie nie jest gra dla każdego. Nie jest też grą idealną, czego pewnie niektórzy mogliby oczekiwać po spektakularnym sukcesie zbiórki funduszy. Słowa, jakie mi przychodzą do głowy na myśl o **Zombicide**, to: przyjaciele, wygrzew, wycisk, pot, adrenalina, a na koniec ogromna satysfakcja. Najlepiej opisuje to zdanie, które znalazłem w instrukcji do gry: „Po doświadczeniach zdobytych w **Zombicide**, wasza paczka stanie się najlepszym zespołem do eksterminacji zombie w okolicy”.

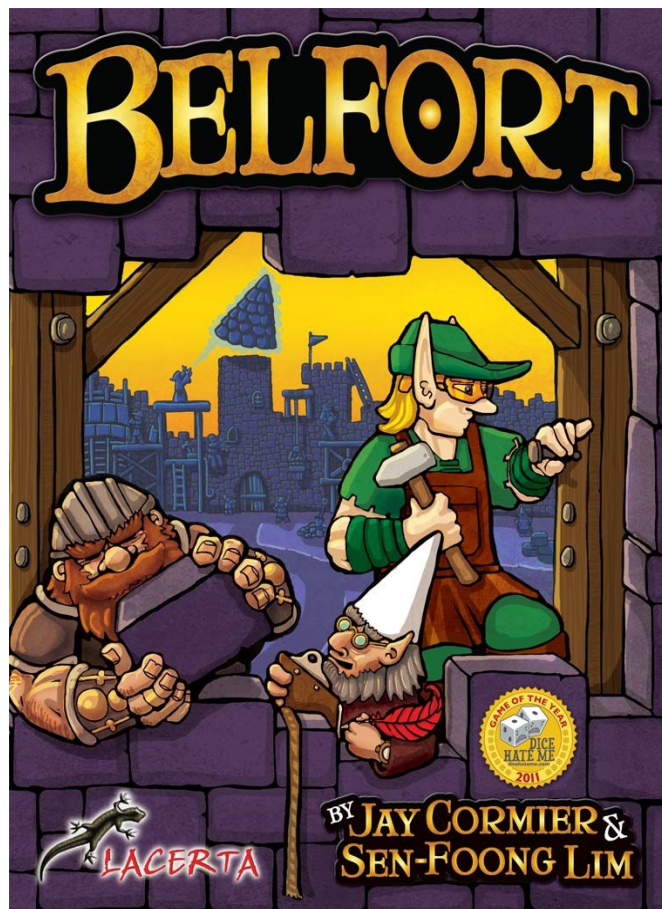
Zapewne w niektórych aspektach gra mogłaby być lepsza, ale i tak rozgrywka dostarcza niesamowitej frajdy. A fani sami dali najlepszą odpowiedź na pytanie, czy było warto wspierać **Zombicide** kwotą 781 597 dolarów, oferując zapowiadnemu Sezonowi 2. niebagatelną sumę 2 225 018 dol.

Dziękujemy wydawnictwu Black Monk za przekazanie egzemplarza gry do recenzji □

Zobacz także:

- **ZOMBIES!!! (Rebel Times #17)**
- **LAST NIGHT ON EARTH (Rebel Times #32)**
- **TOUCH OF EVIL (Rebel Times #20)**

BELFORT GDZIE ARCHITEKTÓW PIĘCIU...



WIERZBA

Do Belfort, miejsca na pograniczu krainy Trolli, przez pomyłkę, zamiast jednego, przybywa kilku Głównych Architektów, których zadaniem jest zbudowanie zamku. Architekci rozpoczynają

wyłożoną pracę, a najlepszy z nich zostanie wynagrodzony.

Tak oto przedstawia się tło fabularne **Belfort**, nowej eurogry, która w Polsce została wydana przez Lacertę. Dwóch do pięciu graczy staje w szranki i stara się w jak najlepszy sposób wykorzystać dostępne surowce i pracowników, by w ciągu siedmiu miesięcy zgromadzić jak największą liczbę punktów zwycięstwa.

Co w pudełku piszczy

Przy pierwszym otwarciu zawartość pudełka robi wrażenie. Naszym oczom ukazują się drewniane znaczniki symbolizujące trzy rasy robotników, własność budynków i surowce. Do tego jest tam nietypowa, pięciokątna plansza przedstawiająca Belfort, pole surowców, plansze graczy (zawierające ściągawki) oraz karta kalendarza. Na dokładkę w pudełku znajdziemy także talię kart symbolizujących pozwolenia na budowę oraz zestaw żetonów przedstawiających gildie. Poszczególne komponenty są wykonane

naprawdę solidnie, dzięki czemu mamy gwarancję, że nie rozpadną się po kilku partiach.

Jedynym, do czego mogę się przyczepić, są drewniane znaczniki przedstawiające robotników. Zanim będzie można rozegrać pierwszą partię, należy poświęcić kilkadziesiąt minut, mozolnie naklejając symbole poszczególnych ras. Nie takich „rozrywek” oczekuję od planszówki, za którą zapłaciłem ponad sto złotych.



Fantastyczny wyścig szczurów

Przed rozgrywką każdy z graczy otrzymuje startowy zestaw surowców, robotników oraz kart-pozwoleń na budowę. Dodatkowo losowana jest kolejność graczy i zestaw pięciu gildii. Pojedyncza partia składa się z siedmiu miesięcy-tur. W każdym miesiącu rozgrywane są trzy fazy:

rozmieszczania robotników, zbierania surowców oraz wykonywania akcji.

W pierwszej fazie gracze na zmianę rozkładają po jednym dostępnym robotniku, wysyłając ich w różne miejsca:

- ⌚ do pośredniaka, by pozyskać kolejnych robotników,
- ⌚ na obszary surowców, gdzie mogą zdobyć materiały potrzebne do rozbudowy,
- ⌚ do obozu króla, by zmienić kolejność graczy,
- ⌚ do gildii lub na karty stojących budynków, by skorzystać ze specjalnych zdolności.



Druga faza gry polega na zbieraniu swoich robotników z poszczególnych pól surowców i pozyskiwaniu w ten sposób materiałów. Również w tym etapie gracze otrzymują dodatkowych robotników, a przebywający w obozie króla mogą wpływać na kolejność w turze.

W trzeciej fazie każdy z graczy po kolei wykonuje wszystkie dostępne akcje: wyklada karty budynków i dokłada swoje znaczniki w jednej z pięciu dzielnic, w których chce rozpocząć budowę, handluje surowcami, pozyskuje nowe pozwolenia na budowę lub wykorzystuje specjalne akcje dostępne dzięki gildiom i posiadanym budynkom.

Na końcu trzeciego, piątego i siódmego miesiąca gracze podliczają punktację. Punkty można otrzymać za posiadanie największej liczby budowli w każdej z pięciu dzielnic oraz największej liczby robotników danej rasy. Po trzecim podliczeniu punktacji gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa, zdobywa klucze do miasta.

Czy warto walczyć o klucze do miasta?

Zasady **Belfort** nie są skomplikowane i zostały opisane bardzo przystępnie. Nowicjuszom można wszystko wytłumaczyć w ciągu kilku minut, a po jednej-dwóch turach gra toczy się płynnie.

O ile pierwsza i druga faza gry przebiegają dość szybko, o tyle podczas trzeciej gracz wykonujący wszystkie akcje naraz może doprowadzić do paraliżu rozgrywki. Zdarza się tak zwłaszcza w końcowych turach, gdy należy podliczyć surowce

i zaplanować rozmieszczenie kilku budynków, jednocześnie sprawdzając, w których dzielnicach najlepiej je postawić.

Z 12 gildii dostępnych przed rozpoczęciem gry losuje się zestaw pięciu używanych podczas danej partii. Dzięki temu każda rozgrywka ma odrobinę inny charakter, nie nuży powtarzalnością i wymaga od graczy dostosowania strategii do warunków panujących na planszy. Zestawy gildii uzależnione są od wyboru poziomu gry (początkujący, normalny, dla zaawansowanych). Gildie dla początkujących pozwalają na pozyskanie sporej ilości dodatkowych surowców, podczas gdy zestawy dla zaawansowanych graczy oferują możliwości negatywnej interakcji (kradzież zasobów, zamiana znaczników własności).

Do zwycięstwa w **Belfort** wiedzie kilka dróg, ale niezależnie od tego, którą z nich obierzemy, walka między graczami będzie zacięta do samego końca. Świadczą o tym przede wszystkim nieznaczne różnice w punktacji na koniec rozgrywki (pod warunkiem, że każdy z graczy pamiętał o regularnym pozyskiwaniu robotników).

Belfort zdecydowanie przypadnie do gustu miłośnikom euro gier. Nowa odsłona znanych (i lubianych) mechanizmów połączona ze świetnym wyglądem poszczególnych elementów gry

sprawiają, że rozgrywka mija bardzo sympatycznie, choć potrafi solidnie zagotować szare komórki.

Dziękujemy wydawnictwu Lacerta za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Zobacz także:

- **TROYES (Rebel Times #44)**
- **PUERTO RICO (Rebel Times #17)**
- **PUPILE PODZIEMI (Rebel Times #57)**

Plusy:

- 👍 **Kilka dróg do zwycięstwa**
- 👍 **Balans rozgrywki**
- 👍 **Jakość wykonania komponentów**
- 👍 **Wysoka regrywalność**

Minusy:

- 👎 **Mozolne oklejanie znaczników przed pierwszą partią**
- 👎 **Długi czas oczekiwania w fazie akcji**

Liczba graczy: 2-45 Wiek: 12+ Czas gry: ok.120 minut Cena: 139,95zł

MAGE KNIGHT
PRZYGODA
INNA NIŻ
WSZYSTKIE



Vlaada Chvatil to projektant z Czech, którego większości fanów planszówek przedstawić nie trzeba. Wśród stworzonych przez niego gier znajdziemy kilka wielkich przebojów, na czele z takimi tytułami jak: **Cywilizacja: Poprzez Wieki**, **Władcy Podziemi** oraz **Galaxy Trucker**. Również będą-

ca przedmiotem niniejszej recenzji **Mage Knight** (dwa lata temu wydana przez WizKids, od stycznia dostępna w polskiej wersji językowej dzięki wydawnictwu Lacerta) należy do tytułów, które przyniosły Chvatiłowi niemały rozgłos. Sama gra, mimo wysokiej ceny, spotkała się z bardzo dużym zainteresowaniem fanów i już w okresie przedsprzedaży polskiej wersji trafiła na listę bestsellerów Rebel.pl. Co sprawiło, że tak wielu graczy postanowiło sięgnąć po **Mage Knight**, grę dużą i skomplikowaną, za którą trzeba zapłacić blisko trzysta złotych? Czy rzeczywiście mamy tu do czynienia z ponadprzeciętną, wartą wydania takich pieniędzy produkcją?



Mage Knight to gra przygodowa, która przenosi nas do pełnej magii i niezwykłych stworzeń krainy fantasy, gdzie wcielamy się tytułowych Rycarzy Magii, niezwykle potężnych bohaterów. Przechodząc się w głąb tajemniczego lądu, realizujemy misje, tworząc armie sojuszników, plądrując

podziemia i zdobywając twierdze. Czasami działamy w pojedynkę, czasami współpracujemy z innymi Rycarzami, a niekiedy także prowadzimy bezpardonową rywalizację.



Gdy słyszę o grach przygodowych, zazwyczaj przychodzi mi na myśl niespecjalnie wymagające i zazwyczaj pięknie wydane planszówki, które często mają w sobie tyle magii i uroku, że w żaden sposób nie przeszkadza ogromna rola losowego czynnika występującego w mechanice. W tym kontekście od razu więc zaznaczę, że **Mage Knight** typową grą przygodową zdecydowanie nie jest.

Produkt otrzymujemy w solidnym pudełku średnich rozmiarów, ozdobionym dość przeciętną ilustracją. Znacznie lepsze wrażenie robi to, co zobaczymy, unosząc wieczko. Komponentów mamy tu całkiem sporo: 240 kart, blisko dwie setki rozmaitych tekturowych ze-

tonów, plansze pomocnicze, dwadzieścia modułów, z których będziemy budować planszę główną, kości, plastikowe kryształki w różnych kolorach, kilka pomalowanych figurek i dwie dość obszerne instrukcje. Pudełko wypełnione jest po brzegi, gdyż umieszczono w nim kilka plastikowych wyprasek, w których wszystkie komponenty mają swoje miejsce. Wszystko prezentuje się na tyle solidnie, że mamy poczucie, że cena produktu jest adekwatna do zawartości. Oczywiście, jeśli ktoś lubi wybrzydzać, to jest się tutaj do czego przyklepić: figurki nie są przesadnie ładne, a plastikowe kryształki dość tandetne. Nie budzi zastrzeżeń natomiast szata graficzna modułów planszy i kart oraz trwałość wszystkich elementów. Ogólnie rzecz ujmując, **Mage Knight** wydana jest naprawdę bardzo dobrze.

Wspominałem, że w zestawie znajdziemy dwie instrukcje. Każda z broszur to po dwadzieścia zapisanych dość drobnym maczkiem stron. Pierwszą nazwano „Przewodnik”, drugą zaś „Reguły”. Poznanie **Mage Knight** powinniśmy rozpocząć od lektury „Przewodnika”. Znajdziemy tam podstawowe zasady zaprezentowane w taki sposób, że uczymy się ich krok po kroku, rozkładając na stole elementy gry i rozpoczynając pierwszą rozgrywkę. Przewodnik dość drobiazgowo opisuje kolejne tury rozgrywki i pojawiające się w nich nowe elementy reguł. Tutaj trzeba sobie otwarcie powiedzieć: **Mage Knight** to gra dość skomplikowana, a opanowanie wszystkich zasad wymaga trochę czasu i cierpliwości.

Tocząc pierwszą, treningową rozgrywkę, prowadzeni krok po kroku przez „Przewodnik” szybko jednak dochodzimy do wniosku, że ukryte w grze bogactwo możliwości warte jest czasu, który musimy poświęcić na poznanie wszystkich reguł. Przy pierwszym kontakcie **Mage Knight** potrafi przytłoczyć mnogością możliwych do podjęcia w każdej turze decyzji. Potem jest tylko lepiej.



Druga broszura z regułami podzielona jest na dwie części: najpierw zaprezentowano w skondensowanej formie kompletne zasady gry (bez przykładów i dodatkowych wyjaśnień, w które obfitował „Przewodnik”). Dalej znajdziemy tam opis rozmaitych scenariuszy, na podstawie których można toczyć rozgrywki. Dobre zaprezentowanie reguł w instrukcji to niełatwe zadanie, zwłaszcza gdy mamy do czynienia ze skomplikowaną planszówką (wciąż, niestety, regularnie po-

jawiają się na rynku gry, których reguły opisano fatalnie). W tym kontekście **Mage Knight** wypada naprawdę znakomicie: prezentacja zasad jest obszerna, a jednocześnie rzetelna i przemyślana.



Mechanika **Mage Knight** to dość złożony miks rozwiązań z różnych gier. Bohatera każdego z graczy reprezentuje plastikowa figurka, którą przemieszczamy po modularnej, budowanej w trakcie rozgrywki planszy. Repertuar dostępnych akcji uzależniony jest od kart, które mamy na ręku. Każdy gracz ma swoją indywidualną talię kart akcji, z której dociąga karty, by później zagrywać je i w ten sposób podejmować swoim bohaterem rozmaite działania. Ruch, odpoczynek, leczenie, przeprowadzanie ataków, werbowanie sojuszników i inne – wszystko to wiąże się z zagrywaniem odpowiednich kart w różnych kombinacjach. Ich działanie mogą dodatkowo wzmacniać punkty *many*, po które gracze sięgają do wspólnej puli lub czerpią je z indywidualnych zasobów. To tak w ogromnym skrócie.

Kraina, po której przyjdzie nam podróżować, dosłownie na każdym kroku roi się od niezwykłych miejsc, z których każde oferuje rozmaite możliwości. Wioski, baszty, magiczne polany, wieże magów, klasztory, ruiny – to tylko niektóre z nich. Większość z tych lokacji tętni życiem, napotkamy więc na swej drodze rozmaitych przeciwników o bardzo odmiennych zdolnościach, jak również okolicznych mieszkańców, którzy być może zechcą do nas dołączyć i wesprzeć nas w wyprawie.



Podczas rozgrywki, dokonując kolejnych niezwykłych czynów, nasz bohater staje się coraz bardziej sławny i potężny. Obok rosnącej sławy kształtuje się nasza lepsza lub gorsza reputacja, zależnie od tego, jakimi metodami dążymy do realizacji celów. Zdobywając punkty sławy, bohater awansuje na kolejne poziomy, wraz z którymi zyskuje nowe umiejętności i poprawia swoje staty-

styki. Zaproponowany w **Mage Knight** system rozwoju postaci jest dość prosty, pomysłowo rozwiązany i przede wszystkim znakomicie działa.



Gdy nasz bohater pozyskuje nowe zaklęcia, niezwykle przedmioty lub umiejętności, nowe karty trafiają do jego talii akcji. Mamy więc tutaj zaszyty popularny mechanizm *deck-buildingu*, który w przypadku **Mage Knight** ma wyjątkowy urok. Z jednej strony mamy karcianą, abstrakcyjną warstwę, w której obrębie budujemy rozmaite *combo*-sy z kart i dostępnej *many*, z drugiej zaś przekłada się to na konkretne akcje związane z obecnym na planszy bohaterem, jego przemieszczaniem się, przeprowadzaniem ataków i innych działań. Połączenie tych dwóch elementów dało nadszpie-

wanie dobry rezultat: podczas rozgrywki naprawdę czujemy klimat podróży przez magiczną krainę, oblężenia twierdz i walki z hordami przerażających potworów, natomiast od strony mechanicznej towarzyszy tym działaniom całkiem bogaty repertuar możliwych zagrań. Z jednej strony mamy nastrój i emocje znane z gier przygodowych, z drugiej zaś nie brakuje okazji do solidnego pogłótkowania, by np. szturm przeprowadzić w optymalny, najbardziej skuteczny sposób.



Założenia rozgrywki i cele do zrealizowania zmieniają się zależnie od tego, który z dostępnych w **Mage Knight** scenariuszy postanowimy rozegrać. Mamy tu do dyspozycji warianty zapewniające dość odmienny rodzaj rozgrywki, na przykład:

- ⌚ pozbawioną większej interakcji rywalizację, w której każdy z graczy stara się by jego bohater osiągnął największą sławę,

- ⌚ wspólną wyprawę na podbój okolicznych miast, po której wszyscy uczestnicy rozgrywki zgodnie ponoszą klęskę lub cieszą się zwycięstwem,
- ⌚ rozgrywkę jednoosobową, w której, by wygrać, konkretnych podbojów musimy dokonać w określonym czasie.

Wariantów zabawy w **Mage Knight** jest naprawdę sporo, podobnie jak towarzyszących im zasad opcjonalnych, dzięki którym mamy po części wpływ na złożoność i czas rozgrywki. Napisałem „po części”, pewne rzeczy są tu bowiem nie do przeskoczenia. Po pierwsze, nawet najprostszy wariant nie czyni **Mage Knight** grą banalną, trzeba poświęcić trochę uwagi, by się jej nauczyć. Po drugie, czas rozgrywki jest tutaj zazwyczaj długi, a przy większej liczbie graczy rośnie do rozmiarów, które nie w każdej grupie będą do zaakceptowania. Czteroosobowa rozgrywka **Mage Knight** skazana jest na wielogodzinną batalię, niekiedy z dłuższymi przestojami wynikającymi z przeprowadzania większych bitew. Za to wyjątkowo mocną stroną gry jest to, że mechanika działa bez zastrzeżeń przy każdej liczbie graczy, włącznie z rozgrywką jednoosobową. Gry planszowe cenię głównie za towarzyski wymiar rozrywki, więc obecny niekiedy w planszówkach wariant solo nie jest dla mnie zazwyczaj ani szczególnie pasjonujący, ani istotny. **Mage Knight** jest pod tym względem wyjątkiem. W tę grę naprawdę można z niemałą frajdą zagrać samemu, podejmując się wyzwania, jakie stawia przed nami gra i sprytnie

wymyślone, napędzające tempo rozgrywki reguły wirtualnego współgracza.

Niezwykle ważną, mocną stroną **Mage Knight** jest odmienność kolejnych rozgrywek. Zmienny układ planszy i istot w poszczególnych lokacjach, wspomniane różne warianty reguł, inne zdolności poszczególnych bohaterów – wszystko to razem sprawi, że rozegramy wiele pasjonujących partii **Mage Knight** i nieprędko dostrzeżemy jakiegokolwiek oznaki rutyny i powtarzalności.



Jak już wspomniałem, gra nie jest pozbawiona wad. Gdy zechcemy zagrać w większym gronie, bardzo długi czas rozgrywki może sprawić, że zdecydujemy się sięgnąć po inną planszówkę. **Mage Knight** nie należy także do gier, którą rozpakujemy wraz z przyjaciółmi i po kilkuminutowym przewertowaniu instrukcji rozegramy par-

Plusy:

- 👍 **Ładnie i solidnie wydana**
- 👍 **Oryginalna, świetnie działająca mechanika**
- 👍 **Mnogość scenariuszy i wariantów rozgrywki**
- 👍 **Bardzo dobrze działający tryb jednoosobowy**
- 👍 **Nienaganne tłumaczenie**
- 👍 **Znakomita forma prezentacji reguł**
- 👍 **Klimatyczna i emocjonująca**

Minusy:

- 👎 **Opanowanie wszystkich reguł wymaga sporo czasu i cierpliwości**
- 👎 **Długi czas rozgrywki, szczególnie przy większej liczbie graczy**
- 👎 **Przekombinowane reguły walki między graczami**

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 14+

Czas gry: ok.180 minut Cena: 275,00zł

cię. Trzeba sobie zadać trud przekopania się przez dość złożone reguły, aczkolwiek szybko zdamy sobie sprawę, że było warto. Niektóre zasady wydają się bardziej skomplikowane, niż to było konieczne. Za niezbyt mocną stroną gry uważam też przekombinowane zasady walki pomiędzy graczami. Alternatywą w wariantcie rywalizacyjnym jest nieduża interakcja, a to też nie wszyscy lubią. Muszę jednak stwierdzić, że wspomniane słabsze strony **Mage Knight** są mało istotne w kontekście niesamowitej grywalności, jaką oferuje ten produkt. Gra działa naprawdę świetnie: gwarantuje emocje, fantastyczny klimat podróży po krainie fantasy, a do tego oferuje szeroki repertuar możliwości i okazję do wysilenia szarych komórek. Jeżeli tylko nie straszne wam bardziej złożone planszówki, polecam **Mage Knight** gorąco. Vlada Chvatil stworzył grę niezwykle, oryginalną i przemyślaną, w pierwszym kontakcie przytłaczającą swym bogactwem, później zaś umiającą zafascynować i pochłoniąć na wiele niezapomnianych wieczorów.

Dziękujemy wydawnictwu Lacerta za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

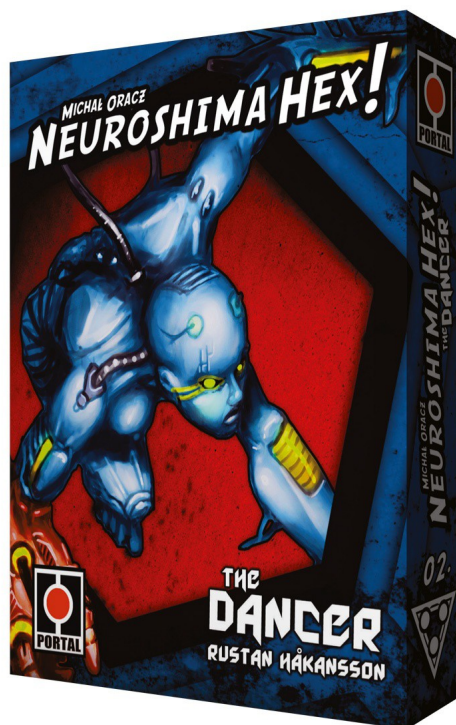


Zobacz także:

- **RUNEWARS (Rebel Times #32)**
- **DUNGEON LORDS (Rebel Times #30)**
- **THUNDERSTONE (Rebel Times #31)**

NEUROSHIMA HEX!: STALOWA POLICJA I DANCER

KTO ZATAŃ- CZY Z TAN- CERKĄ?



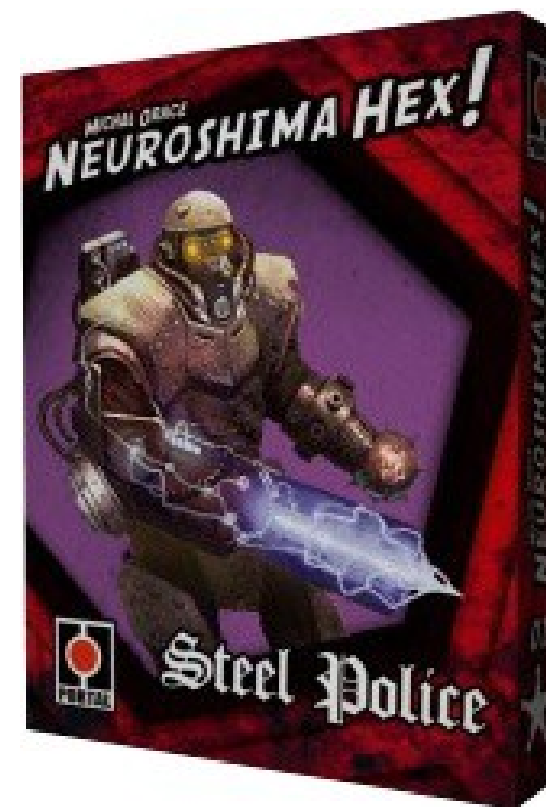
Największą zaletą uniwersum **Neuroshimy** jest jego różnorodność. W tym postapokaliptycznym świecie każdy znajdzie coś dla siebie. O ile w grze fabularnej odzwierciedleniem tego są np. Cztery Kolory (konwencje, w jakich można prowadzić **Neuroshimę**), o tyle w grze strategicznej **Neuroshima Hex!** funkcję urozmaicenia pełnią liczne armie. Obecnie fani serii mogą wybierać spośród jedenastu oryginalnych frakcji. A dwoma pierwszymi Army Packami, czyli dodatkami zawierającymi zestaw żetonów do **Neuroshimy Hex!**, były **Stalowa Policja** oraz **Dancer**.

Dwie wyjątkowe armie

Ciekawa historia sprawia, że obie armie przyciągają uwagę już na poziomie fabularnego wprowadzenia. Żetony **Stalowej Policji** przedstawiają bowiem zbrojną grupę fanatyków, niosących prawo i terror w powojennych Stanach. Zakute w stalowe pancerze cyborgi nie znają litości i nie wybaczą. Z kolei **Dancer** to złożony z trzech mutantek (nazywanych Obiektami) efekt eksperymentów Posterunku. Tancerka wydostała się na wolność po ataku Molocha i sieje zniszczenie.

Także wykonanie zestawów stoi na bardzo dobrym poziomie, przynajmniej jak na **Neuroshimę Hex!**. Fioletowe tło żetonów **Stalowej Policji** i nasycony pomarań-

czowy **Dancera** sprawiają, że poszczególne kafle są bardziej czytelne niż te z innych frakcji. Wprowadzone po raz pierwszy do gry oznaczenia (symbole **Stalowej Sieci** i **Odbicia**, ikona Egzekutora i Leczenia, żeton Akcji) również nie nastręczają trudności w trakcie rozgrywki. Przyjemne dla oka są nawet logotypy obu frakcji, szczególnie nawiązujące do estetyki **Dzkiego Zachodu** oznaczenia **Stalowej Policji**.



Nie zawiedli także graficy. **Dancer**, zilustrowany przez Mateusza Bielskiego, jest niepokojący i obcy. Obiekty wyglądają na pozbawione emocji i jednocześnie pełne gracji, a przy tym narysowane dosyć szczegółowo. Z kolei grafiki **Stalowej Policji** (stworzone przez Piotra Foksowicza) doskonale oddają nastrój frakcji – jednostki są zakute w ciężkie pancerze i dzierżą broń dużego kalibru. Szczególne wrażenie robi uzbrojony w młot Egzekutor.



Nie ma natomiast co ukrywać, że standard wykonania **Neuroshimy Hex!** pozostawia wiele do życzenia, o czym pisałem już w poprzednich recenzjach serii. W **Dancerze** i **Stalowej Policji** znajdziemy krzywo wycięte, zbyt cienkie żetony, a

pudełka obu dodatków nie nadają się do przechowywania w nich kafli, chyba że wykorzystamy dodatkowo woreczek strunowy.

Kodeksy postępowania

Nie spodziewałem się po dodatkach do **Neuroshimy Hex!** świetnie napisanych instrukcji, tymczasem poziom tej dołączonej do **Stalowej Policji** pozytywnie mnie zaskoczył. Jedynie reguły Odbicia mogłyby być napisane nieco jaśniej. Inna sprawa, że instrukcja jest dość krótka, gdyż armia nie wprowadza poważniejszych zmian do standardowych zasad.

Instrukcja z **Dancera** nie jest już tak dobra. Tancerka to najtrudniejsza i najbardziej skomplikowana armia w grze, wprowadzająca szereg nowych zasad i wyjątków. Dlatego spis reguł dla tej frakcji wymaga wręcz kodeksowej precyzji i zważania na każde słowo. Tymczasem tekst jest chaotyczny, przez co trudno zrozumieć i przyswoić wachlarz zdolności **Dancera**. Wyjątkiem są sprawnie wymienione i wyraźnie oznaczone sytuacje szczególne, zachodzące w przypadku pojedynków **Dancera** z niektórymi innymi armiami, np. z Vegas.

Skoro już mowa o **Dancerze**, to niezwykle budujący jest fakt, że jest to armia fanowska. Jej autorem jest miłośnik **Neuroshimy Hex!**, Rustan Håkansson. Frakcja zdobyła uznanie fandomu i stała się na tyle popularna, że **Portal** postanowił ją wydać. Tancerka otrzymała nie tylko nową szatę graficzną, lecz również drobne po-

prawki wprowadzone przez autora gry, Michała Oracza. Są to raczej kosmetyczne zmiany, mające na celu zrównoważenie **Dancera** – frakcja jest teraz minimalnie słabsza od dostępnego w sieci oryginału. Dobrze wiedzieć, że wydawnictwo docenia zaangażowanie fanów w grę.



Ius est ars boni et aequi

Pierwszy chronologicznie dodatek armijny to **Stalowa Policja** – solidnie zaprojektowana, zrównoważona frakcja, która fenomenalnie prezentuje się obok podstawowych zestawów do **Neuroshimy Hex!**. Wnosi unikalne rozwiązania do rozgrywki, lecz jednocześnie nie wywraca reguł do góry nogami, pozwala łatwo przyswoić taktykę frakcji i osiągnąć dobre wyniki już podczas pierwszych partii.

Najciekawszą nowością w tej armii jest Stalowa Sieć. To cecha Sztabu, podobna do zwykłego sieciowania, ale działająca na dowolną jednostkę wroga na planszy. Znamienne jest, że użycie Stalowej Sieci kosztuje nas Punkt Wytrzymałości. Gra Stalową Policją polega na prowadzeniu bilansu zysków i strat, a utrata Wytrzymałości w zamian za wyeliminowanie wrogo oddziału jest tego dobrym przykładem. Poza tym Sędziowie (trzy ruchliwe jednostki Stalowej Policji) posiadają cechę Odbicie, pozwalającą odbić atak w kierunku, z którego nadszedł. Przy dobrym ustawieniu wprowadza to spore zamieszanie w szeregach przeciwnika. Doskonałym narzędziem dywersji jest natomiast Egzekutor, który usuwa dowolną jednostkę przeciwnika i pojawia się na jej miejscu.



Stalowa Policja to dość mocno opancerzona i wspomagana przez liczne moduły armia. Jej największą zaletą jest łatwość osłabienia przeciwnika

– Sędziowie, Egzekutor, Stalowa Sieć, liczni sieciarze oraz żeton Terroru mają za zadanie przeszkodzić rywalowi w uzyskaniu korzystnego rozstawienia na planszy. To pierwsza armia do **Neuroshimy Hex!** grająca tak bardzo metagrowo. Niestety Stalowa Policja nie może poszczycić się ani wysoką inicjatywą, ani dużą ruchliwością. Dlatego właściwe rozmieszczanie jednostek na planszy oraz czekanie na odpowiedni moment z użyciem Stalowej Sieci są kluczowe do zwycięstwa.

W pojedynkach Stalowa Policja dobrze radzi sobie z Vegas, Neodżunglą i Smartem, są to bowiem armie wymagające dobrego rozstawienia żetonów na planszy oraz czasu na rozwinięcie skrzydeł. Potyczki z pozostałymi armiami są bardziej wyrównane, ale moją ulubioną frakcją do gry przeciwko Stalowej Policji jest Nowy Jork, który ma wszystko to, czego jej brakuje.

Dance me to the end of love

Dancer jest inny. W skład tej armii wchodzi jedynie trzy jednostki, będące jednocześnie Sztabem i modułami. Każdy z Obiektów ma dziesięć Punktów Wytrzymałości, lecz śmierć któregośkolwiek z nich jest równoznaczna z przegraną Tancerki. Pozostałe żetony to Żetony Natychmiastowe – Biwy, Odepchnięcia, aż dziesięć kafli Ruchu oraz nowe żetony Akcji.

Tak poważne ograniczenia Dancera są z nawiązką rekompensowane przez jego specjalne zdolności. Obiekty

są niezwykle silne, atakują w wielu kierunkach i wspomagają się wzajemnie niczym moduły. Jedna z mutantek posiada też cechę Leczenie, która przywraca dwa punkty Wytrzymałości wybranemu Obiektowi. Ponadto sieciowanie, Przejęcie Kontroli oraz wiele innych zdolności specjalnych pozostałych frakcji nie wyrządza większej krzywdy Tancerce, która może uwolnić się spod ich wpływu niewielkim kosztem. Wspomniane wcześniej żetony Akcji pozwalają zaatakować przeciwnika bez rozpoczynania Bitwy, a kolejną bardzo charakterystyczną cechą ofensywną Dancera jest Taniec, który pozwala (po odrzuceniu dobranych żetonów) zamienić miejscami lub obrócić wszystkie Obiekty.



Dancer jest dość kontrowersyjną frakcją. Internetowe dyskusje nie przynoszą odpowiedzi na pytanie, czy jest to armia zbyt słaba i przekombinowana, czy jednak zbyt silna i przekombinowana. Trzecia szkoła nie widzi nic zdrożnego w tak nie-

typowym zestawie i jest to chyba najlepsze podejście do Tancerki. Owszem, odpowiednio prowadzony Dancer może w bardzo krótkim czasie zmasakrować Sztab przeciwnika, samemu nie odnosząc prawie żadnych obrażeń. Pamiętajmy jednak, że występujący przeciwko tej armii może wykorzystać jej istotne wady i równie łatwo wyeliminować jeden z Obiektów. Granie tym zestawem jest zatem bardzo ryzykowne, przede wszystkim ze względu na poważne braki w obronie Obiektów. Niefart w dobieraniu żetonów może uniemożliwić Dancerowi zajęcie odpowiedniej pozycji, która w jego przypadku stanowi o zwycięstwie bądź porażce.



Tancerka nie radzi sobie z armiami, które są w stanie szybko zapełnić planszę – Moloch i Smart to dobre przykłady, szczególnie że obie armie są całkiem nieźle opancerzone. Z kolei Vegas traci w walce z Dancerem większość swoich atutów i raczej nie ma większych szans przy podobnym po-

ziomie umiejętności graczy. Podobnie nierówną walkę toczy z tą frakcją Neodżungla, gdyż ruchliwy Dancer może łatwiej przerwać jej Macierz. Mimo to trudno przesądzać wynik bitwy w przypadku tak nieprzewidywalnej armii.

Tylko dla fanów

Dokupywanie dodatków do gry to domena miłośników danego tytułu. Jeżeli wersja podstawowa się sprawdzi, to wraz z kolejnymi rozgrywkami przychodzi ochota na rozszerzenie zasad, skomplikowanie gry

Plusy:	
👍	Unikalny, fanowski dodatek Dancer
👍	Bardzo zbalansowana Stalowa Policja
👍	Klimatyczne ilustracje na żetonach
Minusy:	
👎	Niewielka wszechstronność Dancera
👎	Jak zwykle krzywo wycięte żetony armii
👎	Niska jakość pudełka
Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+	
Czas gry: 30-45 minut Cena: 29,99zł za zestaw	

i powiew świeżości. **Wydawnictwo Portal** po różnych eksperymentach zdecydowało się wydawać dodatki stosunkowo często, ale za to w niskiej cenie – i to jest bardzo dobre rozwiązanie, o czym świadczy choćby fakt, że zaledwie kilka tygodni temu został zapowiedziany dodruk **Stalowej Policji i Dancera**.

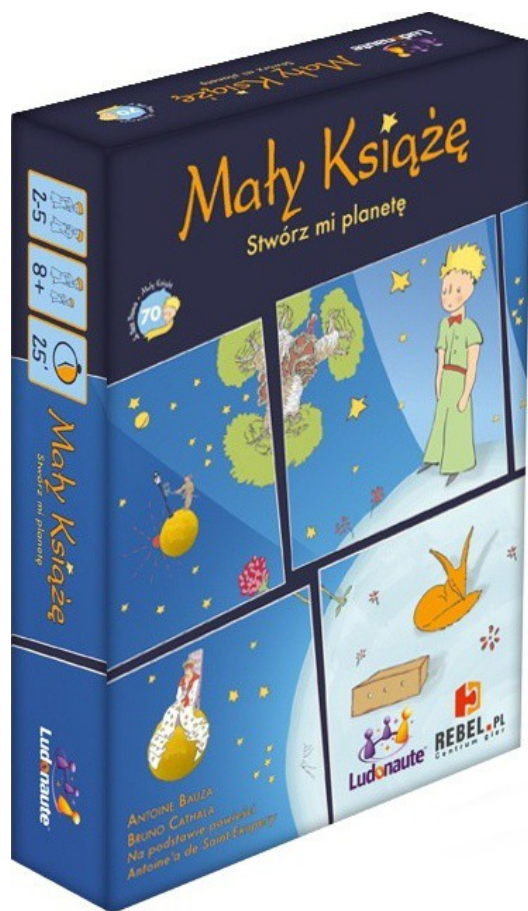
O ile **Stalowa Policja**, podobnie jak **Nowy Jork**, to dobry wybór dla każdego fana **Neuroshimy Hex!** zainteresowanego rozszerzeniem podstawowego zestawu, o tyle **Dancer** jest już nieco bardziej kłopotliwy. Specyfika gry tą armią sprawia, że polecałbym zapoznać się z tym dodatkiem wcześniej i rozegrać partię lub dwie, a dopiero potem podjąć decyzję o zakupie. Styl gry **Tancerka** nie każdemu będzie pasował.



Zobacz także:

- **DRAKO (Rebel Times #47)**
- **NEUROSHIMA HEX!: NOWY JORK I NEODŻUNGLA (Rebel Times #67)**
- **NEUROSHIMA HEX!: DUEL (Rebel Times #65)**

MAŁY KSIĄŻĘ ZABAWA W BUDOWANIE PLANET



Małego Księcia, powieść autorstwa Antoine'a de Saint-Exupéry'ego, znają – a przynajmniej powinni znać – wszyscy. Jest to piękna opowieść o miłości, prawdziwej przyjaźni i odpowiedzialności za drugiego człowieka. Dzieło to dość przewrotne, ponieważ tylko pozornie skierowane do młodego odbiorcy. Należy odczytywać je bowiem na dwóch płaszczyznach: pod welonem baśni skrywa się warstwa symboliczna, odwołująca się do prawd dotyczących natury ludzkiej. Jest to książka, która łączy pokolenia i zapewnia im, coraz rzadszą w naszych czasach, płaszczyznę porozumienia. Gra planszowa **Mały Książę** pozwala zaś na wspólną i nieograniczoną wiekiem zabawę.

Jeśli kiedykolwiek chcieliście zbudować planetę, najlepiej w dwadzieścia minut, teraz macie ku temu okazję. **Mały Książę** to gra, która umożliwia stworzenie własnego świata w zaledwie szesnaście rund. Odbывается to w bardzo prosty sposób. Gracz rozpoczynający zabawę wybiera jeden z czterech stosów (wnętrza planety, jej krawędzi wznoszącej, opadającej lub stos postaci) i pobiera z niego tyle kafelków, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Następnie kładzie je odkryte na środku stołu. Wybiera jeden z nich, umieszcza przed sobą i wyznacza kolejnego gracza. Wybrana przezeń osoba bierze jeden kafelek i wyznacza kolejną. I tak to wygląda, aż do momentu, gdy wszyscy gracze wezmą jeden z kafelków. Ostatni gracz oczywiście nie ma wyboru w

doborze kafelka i dlatego, aby mu to zrekompenzować, w następnej rundzie to on jest graczem rozpoczynającym. Zabawa toczy się w ten sposób przez 16 rund i pod koniec ostatniej z nich każdy z graczy dysponuje własną planetą w kształcie kwadratu o wymiarach 4x4 kafelków.



Rozgrywka w **Małego Księcia** polega na zbieraniu punktów. Każdy kafelek zawiera kilka grafik-symboli: na przykład róże, różne gatunki zwierząt, wulkany, latarnie lub wielkie gwiazdy. Same z siebie symbole te niewiele znaczą, ich wartość punktową wyznaczają bowiem postacie, które gracze dokładają w trakcie rozgrywki do czterech krawędzi budowanej przez siebie planety. I tak, tytułowy **Mały Książę** pozwala na zdobycie trzech punktów za każdy rodzaj owcy (w grze występują ich trzy rodzaje: białe, szare i brązowe), Latarnik zapewnia zaś jeden punkt za każdą latarnię. Wszystko polega więc na odpowiednim połączeniu pól planety z postaciami, co pozwala na zmaksymalizowanie końcowego wyniku.

Oczywiście nie jest to łatwe, ponieważ inni gracze z pewnością będą podbierali nam korzystne kafelki i zostawiali te, które pokrzyżują szyki. Podstawą interakcji negatywnej jest więc zabieranie innym osobom pasujących do ich koncepcji kafelków. Dodatkowo w grze występują baobaby, które są interesującą bronią obosieczną. Jeden lub dwa na planecie to nic strasznego, a nawet szansa na zdobycie dużej liczby punktów (Ogrodnik zapewnia po siedem punktów za każdy, więc dwa baobaby dają ich aż czternaście). Trzy baobaby to jednak zła wiadomość, ponieważ dołożenie trzeciego powoduje odwrócenie na drugą stronę wszystkich kafelków z symbolem tego drzewa. Oznacza to, że pola te nie punktuja pod koniec gry. Oczywiście i na to jest rozwiązanie: postać Pi-jaka zapewnia trzy punkty za każdy zakryty w wyniku działania baobabów kafelek. Jeśli jednak akurat go nie posiadamy, mamy prawdziwego pecha.



W grze występuje jeszcze jeden mechanizm, który wpływa na końcowy wynik. Wulkany, bo o nich tutaj mowa, powodują, że ten z graczy, który pod koniec gry ma ich najwięcej, traci tyle punktów, ile wulkanów znajduje się na jego planecie. **Mały Książę** jest jednak dobrze przemyślaną grą i bardzo często kafelek z wulkanem zawiera również inne symbole, które mogą dostarczyć wiele punktów. Dochodzi więc jeszcze element szacowania ryzyka, dopełniający obrazu prostej pod względem zasad, aczkolwiek trudnej do opanowania gry.

Przygotowanie do rozgrywki zależne jest od ilości graczy biorących w niej udział. Jeżeli jest ich mniej niż pięciu, nie wszystkie kafelki zostaną użyte i część z nich trafi z powrotem do pudełka. Co ciekawe, nie można podejrzec tych, które nie zostaną wykorzystane i w ten sposób nigdy nie wiemy, czy niezbędne dla przyjętej przez nas strategii postacie w ogóle biorą udział w grze. Sprawia to, że **Mały Książę** najlepiej wypada w gronie trzech lub czterech osób, ponieważ w przypadku maksymalnej liczby graczy znika ów element niepewności, który nadaje rozgrywce dodatkowej głębi.

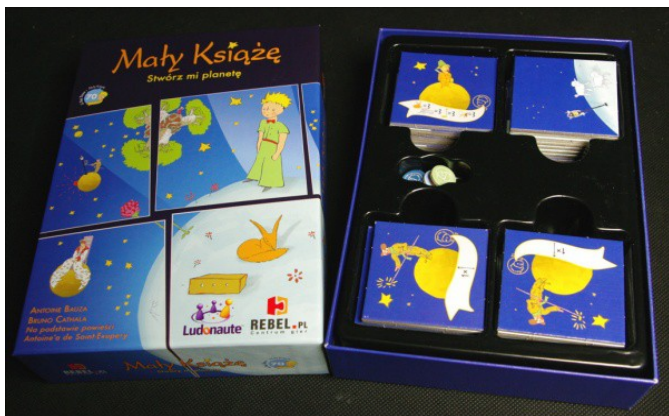
Wariant pięcioosobowy jest najbardziej taktyczny i praktycznie nie wybacza żadnych błędów. Jeżeli źle policzymy potencjalne zyski i straty lub wyznaczymy złą kolejność działania graczy, istnieje ogromna szansa, że nie uda nam się wygrać. Oczywiście zakładając, że gramy w gronie doświadczonych planszówkowiczów. W przypadku, gdy do gry zasiadają dzieci, problem ten nie występuje, ponieważ są one zafascynowane samym budowaniem planet i bawią się świetnie przy każdej ilości graczy.

Mały Książę dobrze się skaluje i posiada interesujący wariant gry dla dwóch osób, autorzy wprowadzili bowiem doń element blefu. Działa on następująco: gracz A wybiera jeden z czterech stosów kafelek i pobiera z niego trzy, a następnie ogląda je w sekrecie, dwa odkrywa i kładzie na stół, trzeci zaś kładzie obok zakryty. W tym momencie gracz B musi wybrać jeden kafelek – może wybrać zakryty, jednak nie może go podejrzec. Pomimo faktu, że na papierze wariant ów wydaje się być bardzo przewidywalny, w praktyce jest zupełnie odwrotnie. Grając nawet z naszymi najlepszymi przyjaciółmi, niejednokrotnie łapiemy się na tym, że nie mamy zielonego pojęcia, jaki kafelek został ukryty. Czy jest to coś niekorzystnego dla nas, czy też wręcz przeciwnie? Tego typu pytania towarzyszą nam przez całą zabawę i nie pozwalają nudzić się nawet przez chwilę.



Należy wspomnieć także o szacie graficznej, którą zaczerpnięto prosto z książki. Składają się na nią oryginalne ilustracje Antoine'a de Saint-Exupéry'ego, co stanowi dodatkowy atut gry. Jej jedyną poważniejszą wadą jest to, że kafelki mają tendencję do rozwarstwiania się na rogach i po paru nieuważnych przetasowaniach mogą się nieco zniszczyć. Na szczęście w takiej sytuacji łatwo je podkleić zwykłym klejem biurowym. Wyglądają wtedy jak nowe (testowane).

Małego Księcia mogą z czystym sumieniem polecić wszystkim osobom, które szukają dobrej gry rodzinnej, kochają książkę Saint-Exupéry'ego lub chcą kupić tytuł o prostych zasadach, lecz wymagającej rozgrywce. Jest to doskonała propozycja zarówno na niedzielne rodzinne spotkanie, jak i planszówkowy wieczór w gronie znajomych.



Zobacz także:

- **CARCASSONNE** (Rebel Times #9)
- **SMALL WORLD** (Rebel Times #21)
- **PINGWINY NA LODZIE** (Rebel Times #55)

Plusy:



Oparta na doskonałej książce



Oryginalne ilustracje Antoine'a de Saint-Exupéry'ego



Familijski charakter



Proste zasady, lecz wymagająca rozgrywka

Minusy:



Kafelki mają tendencję do rozwarstwiania się



Zbyt przewidywalny wariant dla pięciu graczy

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+

Czas gry: ok. 25 minut

Cena: 79,95zł

SPACE CADETS W KOSMOSIE NIKT NIE USŁYSZY TWOJEGO KRZYKU



Do niedawna najbardziej szalonymi grami, w jakie grałem, były wszelkie imprezówki typu **Jungle Speed**, **Uga Buga** lub **Palce w Pralce**. Jednak ostatnio wszystkie te gry przebiła inna: **Space Cadets**.

Co ciekawe, **Space Cadets** nie jest grą imprezową. To duża gra przygodowa, w której gracze muszą ze sobą współpracować, wcielając się w załogę patrolującego przestrzeń statku kosmicznego. W **Space Cadets** może grać od 3 do 6 osób i każda z nich dostaje swoje własne stanowisko, którym musi się zajmować w trakcie zabawy.

Pudełko z grą jest całkiem spore, a wewnątrz mieści się masa różnych komponentów: bardzo dużo kart, tokenów, różnorakie karty stanowisk, kafelki planszy, kilka kostek, materiałowy woreczek, instrukcja oraz klepsydra. Pierwszy rzut oka może przyprawić o ból głowy. Elementy są tak różne i nietypowe, że ciężko powiedzieć, o co tu właściwie chodzi. Dość łatwo daje się zidentyfikować jedynie elementy planszy. Dopiero lektura instrukcji odsłania przed graczami otchłań szaleństwa.



Jak już wspomniałem, każdy z grających ma przypisane odpowiednie stanowisko na statku. Choć grać może maksymalnie 6 osób, to w grze jest 9 różnych stanowisk, a co za tym idzie 9 zestawów „planszy gracza” i odpowiednich dla sta-

nowiska elementów (tokenów lub kart). Gracze mogą wcielić się w Kapitana, Sternika, Inżyniera, Operatora Skoku, Operatora Wiazki Holującej, Oficera Kontroli Zniszczeń, Oficera Uzbrojenia, Oficera Osłon i Oficera Sensorów. Każdy z nich dostaje osobny, zupełnie odmienny od pozostałych zestaw elementów. Każdy ma też zupełnie inne zadanie i wykonuje je, wykorzystując inną mechanikę.



Zapewne zastanawiacie się nad jedną rzeczą: maksymalnie grać może 6 osób, a stanowisk jest 9. Jak to pogodzono? Otóż dla każdej możliwej liczby graczy zostało jasno określone, jakie stanowiska dostaje każdy z uczestników zabawy. Dodatkowo przebieg rundy jest ułożony tak, aby w żadnym momencie nie doszło do sytuacji, gdy jeden gracz musi wykonywać działania na

dwóch stanowiskach, które do niego należą. Skalowanie gry jest obmyślane idealnie. Ciekawie rozwiązano też zamianę stanowisk. Są momenty, w których gracze mogą zgłosić chęć zmiany swojego przydziału. Czasem opłaca się to zrobić, jeśli widać, że gracz wyjątkowo nie radzi sobie z danym zadaniem.

Zacznijmy od Kapitana. Facet ma najłatwiejsze zadanie. Musi obmyślić plan działania na daną turę gry, omówić taktykę z innymi graczami i ewentualnie powiedzieć, co kto robi źle.

Kolejny jest Inżynier - wykorzystując kwadratowe kafelki z kolorowymi symbolami musi ułożyć swego rodzaju puzzle, aby uzyskać jak najwięcej pełnych symboli. Każdy kompletny rysunek to jeden punkt energii dla stanowiska, które dany symbol oznacza, do wykorzystania w danej turze. Zadaniem Sternika jest dopasowywanie prędkości statku do warunków w przestrzeni oraz do akcji, jaką chce wykonać załoga. Do tego, korzystając ze specjalnych kart, musi on zaplanować trasę statku. Kojarzycie grę **Roborally**? Ruch statku w **Space Cadets** układa się tak samo, jak ruch robotów w **Roborally**.

Oficer Osłon odpowiada za obronę statku przed zagrożeniem z zewnątrz. Losuje on pewną liczbę żetonów i przydziela je do osłon chroniących poszczególne strony statku. Siła osłon liczona jest metodą pokerową. Sprawdza się, jakie pokerowe

układy stworzyły przydzielone żetony i na tej podstawie określa się siłę tarcz w danym miejscu. Oficer Uzbrojenia ma podwójną rolę. Pierwszym jego zadaniem jest ładowanie torped do wyrzutni. Każda torpeda to układanka, którą gracz musi rozwiązać. Jeśli podoła zadaniu, załadował torpedę. Jeśli nie, wyrzutnia pozostaje pusta. Następnie, jeśli udało mu się załadować przynajmniej jedną wyrzutnię, może oddać strzał (o ile jest do czego). W tym celu musi pstryknąć drewniany dysk po specjalnym torze. Liczba obrażeń zadanych przez torpedę zależy od miejsca, w którym dysk się zatrzyma. Jeśli jednak wypadnie on z toru, torpeda chybia celu.



Oficer Sensorów odpowiada za namierzanie celów. Udane namierzenie skutkuje zwykle większymi obrażeniami zadawanymi przez torpedy. Ofi-

cer Sensorów ma cele przypisane do kart, na których widnieją różne kształty. W woreczku ukrytych jest osiem kartoników w różnych kształtach. Aby namierzyć cel, musi na ślepo wyciągnąć z woreczka odpowiedni kształt, posługując się tylko zmysłem dotyku. Dalej mamy Obsługę Skoku. Przez całą grę odpowiedzialny za to stanowisko gracz przygotowuje statek do ostatniego skoku i opuszczenia sektora gwiazdowego. W tym celu musi zbierać odpowiednie karty, dzięki którym w kluczowym momencie, gdy rzuci pięcioma kośćmi, będzie mógł je ustawić kostki tak, aby wszystkie pokazywały tę samą liczbę oczek.

Operator Wiązki Holującej odpowiada za chwytanie różnych obiektów w przestrzeni. W większości przypadków będą to kryształki lub dryfujące kapsuły, które załoga musi zebrać, aby wykonać misję. Niejednokrotnie też trzeba będzie uchwycić wrogi statek, aby ułatwić sobie strzał i zwiększyć zadawane obrażenia. Mechanika, jaka wykorzystuje to stanowisko, to „zwykłe” **Memory**, w którym należy dopasować żetony pod względem umieszczonego na nich kształtu i cyfry.

Na końcu mamy Oficera Kontroli Zniszczeń. Gracz ten odpowiada za określanie skutków wszelkich uszkodzeń statku, a także za naprawę uszkodzonych systemów. Określanie zniszczeń jest w miarę proste, wystarczy odkrywać karty z odpowiedniej strony statku i stosować się do tego, co jest na nich napisane. Naprawa również polega na odkrywaniu kart z innej talii, jednak wymaga od gracza zimnej krwi i szczęścia, gdyż jak to zwykle bywa, kiedy chcemy coś naprawić, możemy zepsuć jeszcze bardziej.

To nie wygląda jeszcze tak źle, prawda? No to teraz dorzucę ostatni fragment mechaniki, który sprawia, że gra w **Space Cadets** staje na głowie. Pamiętacie, że wśród komponentów wymieniałem klepsydre? Otóż działania graczy są ograniczone czasowo. Jak wspomniałem, najłatwiej ma kapitan. Jego faza omawiania danej tury trwa trzy minuty. Reszta stanowisk ma na swoje działania aż 30...sekund! Dobrze widzicie. 30 sekund na ułożenie jak największej liczby puzzli, żeby załadować torpedy. 30 sekund na wyciągnięcie kilku żetonów i rozłożenie ich na tarczach tak, aby tworzyły odpowiednie pokerowe układy. 30 sekund na to, aby na niewielkiej planszy **Memory** znaleźć tyle par, by ich suma wystarczyła do holowania obiektu. 30 SEKUND! Właśnie w tym momencie zaczyna się szaleństwo w **Space Cadets**.



To pierwsza gra, z jaką się spotkałem, w której gracz ma ograniczony czas na wykonanie zadania logiczno-zręcznościowego, które ma wpływ nie tylko na jego wynik, ale na całą grupę graczy. Pół biedy, jeśli coś mi nie wyjdzie i przegram. Ja schrzaniłem – ja przegrywam. To jest naturalne. W **Space Cadets** występuje mocniejsza zależność: ja schrzaniłem – wszyscy przegrywają.

Co istotne, na statek graczy czyhają w przestrzeni najróżniejsze problemy. Pasy asteroidów, które trzeba omijać; mgławice, które potrafią uszkodzić kadłub; wrogie statki, które będą graczy namierzać i starać się przerobić ich statek na kosmiczny złom. Gdzieś w tle czai się też główny wróg, zwany Nemesis, który ściga graczy. Przez pierwsze rundy nie ma go na planszy, lecz moment, w którym pojawi się w sektorze, nieubłaganie zbliża się z każdą rundą. Dodatkowo każda kolejna runda czyni go silniejszym, a gracze nie mogą go zniszczyć, a jedynie osłabić.

Niesamowicie ciekawym utrudnieniem są karty uszkodzeń. Większość zabiera energię przeznaczoną dla danego stanowiska, co już samo w sobie mocno ogranicza. Jednak wyobraźcie sobie sytuację, w której Officer Uzbrojenia musi wykonać strzał, czyli pstryknąć dyskiem, mając...zamknięte oczy! W dziedzinie utrudniania graczom życia **Space Cadets** zasługuje na planszowy odpowiednik Oskara.

W trakcie rozgrywki na stole panuje zwykle czysty chaos. Okrzyki przerażenia, śmiech, mało cenzuralne wspomaganie umysłowe – to wszystko składa się na niesamowitą atmosferę zabawy. Na każdym graczu ciąży presja czasu i oczekiwanego wyniku. Masz tylko 30 sekund na poprawne wykonanie swojego zadania. Jeśli powinieneś ci się noga (a w zasadzie ręka), przegrywacie. To nie jest gra dla nieuwważnych osób.

Plusy:	
	Niesamowity pomysł
	Szalone zasady
	Mnóstwo zabawy
Minusy:	
	Wymaga skupienia i zdolności manualnych
	Trudna
	Łatwo irytuje
	Nie dla każdego
Liczba graczy: 3-6 Wiek: 8+	
Czas gry: ok. 90 minut Cena: 225,00zł	

Z drugiej strony nie jest to też gra dla ludzi, którzy szybko się irytują i traktują rzeczy nazbyt poważnie. Nie dość, że sami będą się kiepsko bawić, ponieważ ciągle będzie ich denerwować, że ktoś coś zawałił, to jeszcze będą drażnić resztę graczy. **Space Cadets** trzeba traktować z wielkim dystansem. Zwłaszcza że gra jest koszmarnie trudna. Przynajmniej mi i moim znajomym nigdy nie udało się z powodzeniem zakończyć nawet najprostszego scenariusza. Kilka osób zniechęciło się, stwierdzając, że gra jest do bani, ale byli też gracze, którzy mimo to wcale **Space Cadets** nie skreślili.

Jeśli miałbym wskazać planszówkę, która hartuje charakter, to byłaby to **Space Cadets**. Mnóstwo śmiechu, chaosu i głupawki, a jednocześnie trzeba mieć mocne nerwy. Moim zdaniem jest to gra, w którą przynajmniej raz powinno się zagrać. Wtedy albo się ją pokocha, albo znienawidzi. Ja pokochałem.



Zobacz także:

- **UBONGO (Rebel Times #34)**
- **LAST NIGHT ON EARTH (Rebel Times #32)**
- **BATTLESTAR GALACTICA (Rebel Times #17)**

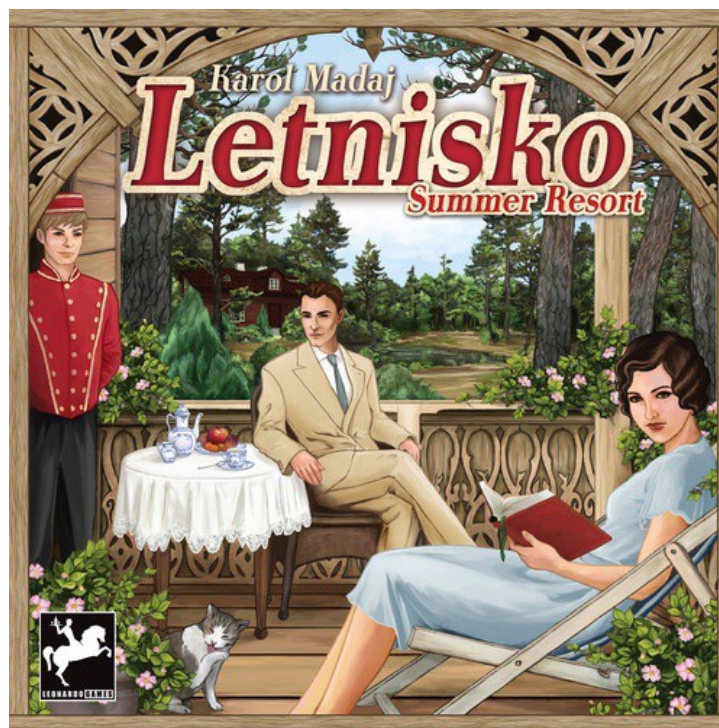
LETNISKO HOTELAR- STWO W DWUDZIE- STOLECIU MIĘDZYWO- JENNYM



PALADYN

Jakoś tak się fajnie dzieje ostatnimi czasy, że coraz więcej pojawia się gier, które pełnymi garściami czerpią z historii Polski. Na szczęście robią to w odrobinę mniej pomnikowy sposób, niż to dotychczas miało miejsce. Najpopularniejsze gry z tego nurtu nawiązywały głównie do historii najnowszej, w zabawny sposób opowiadając o tym, jak wyglądało życie jeszcze kilkadziesiąt lat

temu. **Kolejka** zyskała status kultowy, a za jej plecami ustawiają się w ogonku: **Podaj cegłę, Pan tu nie stał!** i **Mali Powstańcy**. Trochę dalsze dzieje obejmuje **Na Grunwald!**, lecz wszystkie te gry łączy jeden wspólny element: w dość lekki sposób pokazują, jak wyglądał kiedyś nasz kraj.



Podobnie rzecz się ma z **Letniskiem**, nowym tytułem wydawnictwa Gry Leonardo. Tym razem przenosimy się w czasy międzywojenne i będziemy prowadzić ośrodek wczasowy, konkurując z innymi sanatoriami, borykając z pogodą oraz wiecznym brakiem pieniędzy.

Jako właścicielom letniska przyjdzie nam rozbudowywać i ulepszać domki, usługiwać klienteli, odwozić ją na pociąg i obskakiwać arystokratów, a wszystko to za kilka nędznych groszy.

Lata dwudzieste, lata trzydzieste

Dla wielu czytelników zapewne zabawnym będzie fakt, że socjeta przedwojennej Warszawy jeździła na wakacje do Otwocka, Komorowa lub Józefowa. To była daleka wyprawa, odbywana pociągiem, samochodem, a niekiedy także bryczką. Z dala od metropolii, pośród lasów, kryły się rozłożyste wille, gdzie można było podreperować zdrowie, ukoić zszargane nerwy i zregenerować nadwątłone siły. Wystarczy sięgnąć po „Kariere Nikodema Dyzmy” Tadeusza Dołęgi-Mostowicza (lub obejrzeć serial z fenomenalną rolą Romana Wilhelmięgo), aby przekonać się, że tak było naprawdę. Willa Kunickiego w Komorowie to wiejska posiadłość, skąd wyprawa do miasta jest sporym przedsięwzięciem. Wdzięczny naród zakupił marszałkowi Piłsudskiemu wiejski dworek w Sulejówku, dziś chyba pół godziny kolejką od centrum Warszawy! Tak, w okresie międzywojennym te okolice były naprawdę odległe od miasta.

Gra Karola Madaja bardzo dobry sposób oddaje ducha epoki w. Po pierwsze, temat gry i specyfika fachu hotelarskiego zostały zgrabnie oddane w mechanice, choć na pierwszy plan wybijają się

karty. Klimat bije z ilustracji już na pierwszy rzut oka. Urszula Michalska, która odpowiedzialna była za szatę graficzną, celująco wywiązała się z postawionego przed nią zadania. Tu i ówdzie dostrzeżemy znajomy profil (czy mi się wydaje, czy jeden z dżentelmenów przypomina Janusza Korczaka?) bądź sylwetkę. Arystokraci, mieszczenie i starozakonni są rozpoznawalni już na pierwszy rzut oka, nadając kartom odpowiedniej specyfiki. Podobnie rzecz się ma z ilustracjami budynków (wzorowanych na tych z epoki), samochodów (uwielbiam termin „dorożka mechaniczna”, jak określano wówczas samochody-taksówki), samym projekcie kart czy obwołut. W przeciwieństwie do gier Reinera Knizi, gdzie otoczka fabularno-wizualna jest pretekstowa i może zostać bez trudu podmieniona, **Letnisko** prezentuje się zgrabnie, ładnie i ze smakiem. To pierwszy plus gry, za który należą się ogromne brawa. Przyzwyczajeni do pewnego poziomu wydawniczego możemy zapominać o tej stronie medalu.

Dżentelmeni grają w karty

Wyjaśnijmy od razu, **Letnisko** to gra karciana, a więc planszy tu nie uświadczymy. Kupując niewielkie pudełko z twardego kartonu, w jego wnętrzu znajdziemy pokazną liczbę kart i żetonów. Nie jest to gra karciana



w rozumieniu CCG czy LCC, bardziej porównałbym ją do **Wsiąść do Pociągu** bez wagoników i planszy, niż do **Kamienia Gromu**. Karty dzielą się na kilka rodzajów: letników/pieniądze, działki budowlane, budynki oraz na pociąg, który dowozi gości, i samochód.

Rozgrywka jest dość prosta: najpierw losujemy pogodę (ciągnąc kartę lokomotywy), która określa, ilu gości przyjdzie na wypoczynek. Następnie odbieramy ich z dworca (tu przydatny okaże się automobil) bądź pobieramy przesyłkę konduktorską lub próbujemy rozbudować nasze letnisko. Potem kwatrujemy gości, zamykamy jeden turnus i otwieramy drugi, próbując się wzbogacić i rozwinąć interes. Oczywiście nie ma lekko: arystokracja nie zamieszka w drewniakach, a biedny student nie opłaci pobytu w pałacyku. Musimy dbać o odpowiednie warunki dla kuracjuszy, mieć na oku stację kolejową i planować na dwa ruchy naprzód.

W **Letnisko** zagrałem z grupą doświadczonych graczy, którzy niejedną planszówkę mieli za sobą. Usiedliśmy, przeczytaliśmy reguły i zaczęliśmy grać z marszu. Po dwóch czy trzech kolejkach moi towarzysze zabawy chwycili mechanikę,

opracowali strategię, zaczęli wykręcać *comba*. Chyba im się podobało, gra była prosta, lecz dawała pole do kombinacji. Gorzej, że pojawiło się kilka niejasności (na spokojnie odszukałem ich wyjaśnienie w instrukcji, lecz w ferworze walki o letnika było to trudne), nadal mam jednak wątpliwości co do jednego, ważnego elementu gry. Trzeba przyznać, że w kilku miejscach instrukcja jest dość ogólnikowa. I choć można rozwiązanie problemów wydedukować na zdrowy rozum lub przez analogię, to wolałbym, aby tak nie było. Nie zrozumcie mnie źle, daleko jej do bełkotu, jakim były reguły pewnej gry o penetrowaniu podziemi – ot zdarzyło się kilka niejasności. Sądzę, że początkujący gracze po dwóch lub trzech rozgrywkach będą się dobrze bawić.

Jak już wcześniej wspomniałem, szata graficzna jest silną stroną **Letnisko**. Chcę podkreślić, że jest naprawdę świetna i jest ogromną zaletą tego produktu. Ciekawą i fajną rzeczą jest ulotka na temat „kultury willowo-letniskowej” początku dwudziestego wieku. Jako historyk zawsze doceniam takie inicjatywy edukacyjne, jako wielbiciel dwudziestolecia międzywojennego tym bardziej się z nich cieszę.

Zobacz także:

- **HOTEL SAMOA (Rebel Times #42)**
- **MAFIA (Rebel Times #26)**
- **ABETTO (Rebel Times #65)**

Do Ciechocinka?

Letnisko to bardzo udana gra, dająca sporo zabawy. Nie jest produktem rewolucyjnym, nie proponuje nowej mechaniki czy niespotykanych rozwiązań, lecz zapewnia rozrywkę i okazję do gimnastykowania szarych komórek. Z pewnością przypadnie do gustu tym, którzy lubią potasować sobie karty albo mają dość ugania się po lochach za potworami. **Letnisko** bez trudu dostarczy godzinę zabawy, a stosunkowo prosta mechanika jest przyjazna zarówno dla zaawansowanych, jak i początkujących graczy. Innymi słowy, każdy znajdzie coś dla siebie i chyba o to chodzi.



Plusy:



Świetna szata graficzna



Prosta mechanika



Skomplikowana rozgrywka

Minusy:



Mało intuicyjna i miejscami zbyt ogólnikowa instrukcja

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 59,95zł

WYZNANIA PROJEKTANTA GIER FLAMANDZ- KIE DOJARKI KRÓW TO TAKI WORKER PLACEMENT



Ustawiasz swoje żetony do-jarek na wolnych miejscach w dostępnych oborach. Co turę do gry wchodzi coraz lepsze krowy (lepsze w sensie stosunku „siły dojenia” do-jarek do kanek mleka), a co 5 tur z Antwerpii przyby-

wa wysłannik księcia Flandrii i przyznaje premie za zestawy jednokolorowych krów. Czy masz w sobie to coś, żeby zostać najlepszą do-jarką Regionu Flamandzkiego?

To temat, który od dawna chciałem poruszyć. Flamandzkie do-jarki. Albo niemieccy listonosze ery Bismarcka. Albo hodowcy koni w XVI-wiecznych

Włoszech lub budowniczo sieci telegraficznych na Dzikim Zachodzie.

Niektóre gry uważa się za suchary nadające się jedynie do maczania w herbacie, inne nurzają się w fabularnej otoczce niczym owoce w gorącym czekoladowym fondue (czujecie, że jestem głodny?). Nie raz słyszałem, że ta czy owa gra ma tematykę doklejoną po fakcie, a inna znowuż bardzo wiernie oddaje mechaniką realia (?) settingu. To zupełne nieporozumienie. Fabuła większości gier w mniejszym lub większym stopniu ulega zmianie (może lepszym słowem byłoby „dopasowaniu”) po fakcie. Nie czarujcie się – zazwyczaj ze względów marketingowych. Może ludzi bardziej interesują Niemcy, a nie Flandria? Może w tym roku w podmiejskiej wsi w Hiszpanii doszło do nieprzyjemnego incydentu z udziałem dojarki, pary kastanietów i francuskiego turysty, przez co dojarki stały się z dnia na dzień *faux pas*? Trzeba je zamienić na golarzy owiec? No problem.



Myślicie, że Wasza ulubiona gra przygodowa, skomplikowana oddająca mechanicznie problemy udźwigu, głodu, zmęczenia i zmagania ze zmutowanymi psami, musiałaby być o zombie? Czy byłaby mniej „wiarygodna”, gdyby zamiast apokalipsy zombie tłem był bunt maszyn? Albo powstanie Mahdiego? Wszystko to kwestia umowności. To takie klocki Lego: każdy element pasuje do każdego innego elementu.



Chcecie więcej przykładów? Służę uniżenie: **Agricola** i **Koszmar w Arkham**. Pierwsza to eurogra o sadzeniu marchewek i trzymaniu trzody chlewnej w domu (ale tylko jednego osobnika!), druga to przygodówka o

zmaganiach grupy śmiałków z bluźnierczymi bóstwami spoza czasu i przestrzeni™ w małym amerykańskim miasteczku w latach 20. XX wieku. Naprawdę nic nie stoi na przeszkodzie, żeby te tematyki zamienić. W **Agricoli** rozbudowywali byście pracownię grupy Badaczy (dom), wysyłali ich na różne misje (wysyłanie członków rodziny do pracy), zbierali wskazówki, zakazane księgi i starożytne artefakty (faza zbiorów) i okupywali zmagania z Przedwiecznymi utratą poczytalności (żywienie rodziny). Zamiast umieszczać trzodę w zagrodach, zakopywalibyście pokonane potwory na cmentarzu za miastem. Serio, to naprawdę jest takie proste.

Chodzi o opanowanie sztuki przekazywania treści. Odnajdywania realnych logicznych związków i dopasowywania ich do powiązań pomiędzy elementami gry. Jeśli twórca jest dobrym bajazerem, sprzeda Wam nawet najbardziej abstrakcyjne mechaniki – spójrzcie tylko na niektóre z dziwacznych zasad z **Władców Podziemi**. I tyle. Mam nadzieję, że od teraz za każdym razem, kiedy zobaczycie flamandzką dojarkę krów, zdacie sobie sprawę, że równie dobrze mógł być to opasły niemiecki golarz owiec.

Nie zgadzasz się z moim zdaniem? Gadam głupoty? Napisz do mnie i podziel się swoją opinią: bialyatrament@gmail.com.



KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #1 HISTORYCZNE KLOCUSZKI

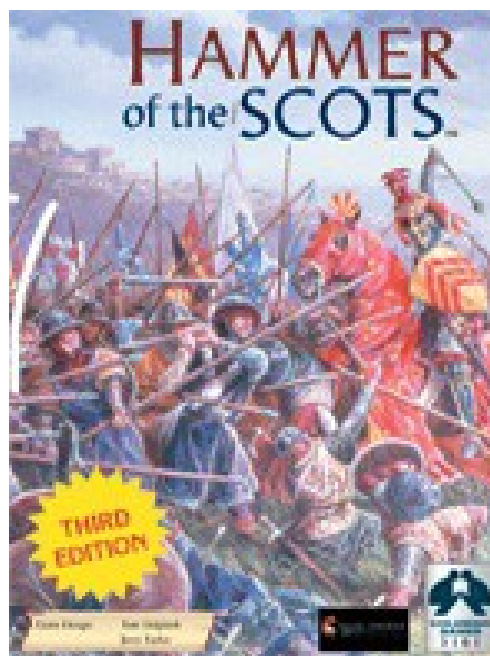


Niełatwo przedstawić historię w grach. Zwłaszcza jeśli mają być „lekkie, proste i przyjemne”, a jednocześnie naprawdę mieć z historią coś wspólnego poza szatą graficzną i ogólnym konceptem. Jednym z pomysłów na połączenie tych

dwóch, często trudnych do pogodzenia wymagań, są wojenne gry bloczkowe. Za pioniera, jeśli chodzi o ten typ gier, uchodzi, przynajmniej w naszym kraju, firma Columbia Games. Wypracowała ona parę lat temu pewien szablon, na podstawie którego powstało kilka udanych tytułów. Dla większości graczy w Polsce wszystko zaczęło się od **Hammer of the Scots**, czyli tradycyjnego konfliktu angielsko-szkockiego, szerzej znanego za sprawą filmu „Braveheart” i dzielnego Mela Gibsona, który wcielał się w postać Williama Wallace’a.

Na początku zastanówmy się, skąd wziął się pomysł na tego rodzaju gry i co tak naprawdę jest w

ich mechanice (czy mówiąc prościej: zasadach) najważniejsze. Otóż od wieków istniały planszowe gry wojenne wykorzystujące żetony, które przede wszystkim symbolizowały na planszy jednostki wojskowe (nie wyczerpuje to oczywiście wszystkich funkcji żetonów). W związku z tym, że owe gry przedstawiały historyczne konflikty i miały odnosić się do jakiejś konkretnej rzeczywistości, pojawiała się konieczność: 1) zaznaczania strat ponoszonych przez oddziały; 2) zachowania tzw. mgły wojny, czyli żeby przeciwnik nie widział, jak są rozmieszczone nasze siły; 3) co więcej wiele gier żetonowych dopuszcza możliwość tworzenia stosów, czyli ustawiania kilku jednostek (żetonów) na jednym polu (najczęściej pole to ma w tych grach kształt sześciokąta foremnego – heksu).

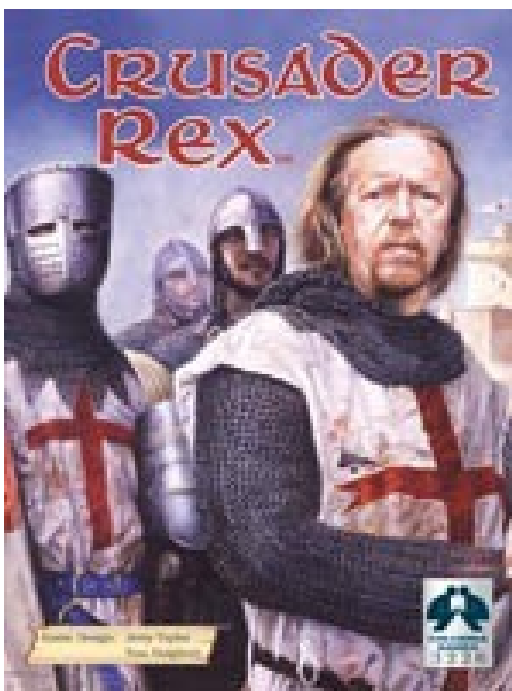


Osobno każdy z tych trzech wymogów łatwo spełnić. Dużo trudniej połączyć je ze sobą, i to w taki sposób, by było to dla gracza wygodne. Kluczowym dla gier bloczkowych rozwiązaniem stało się bardzo sprawne zespolenie tych elementów, a właściwie głównie dwóch pierwszych, czyli oddania na planszy strat i mgły wojny. Przy tym mgła wojny została zorganizowana w ten sposób, że gracz, który kontroluje daną stronę konfliktu w grze, cały czas widzi wszystkie swoje jednostki, nawet gdy jest ich bardzo dużo, podczas gdy dla przeciwnika są one zakryte.



Udało się więc uzyskać coś, co do tej pory występowało głównie w grach komputerowych. Pierwszy gracz został usadowiony po jednej stronie planszy, drugi po przeciwnej. Każdy kwadratowy bloczek, symbolizujący jednostkę wojskową, tylko z jednej strony ma naklejkę pokazującą, co to za oddział. Z drugiej strony wszystkie bloczki

wyglądają tak samo, przez co przeciwnik nie jest w stanie rozpoznać, z czym ma do czynienia. Na tym nie koniec, ponieważ bloczki można obracać i ustawiać na określonym boku. Dzięki temu mamy możliwość oznaczania poprzez obracanie bloczka czterech poziomów strat (niektóre jednostki mają mniej – wtedy po prostu część boków nie jest wykorzystywana). Bok, który jest u góry, wyznacza aktualną siłę jednostki. Wszystko to razem działa prosto i przejrzysto.



Taka, jak można sądzić, była pierwotna, podstawowa idea bloczkowych gier wojennych. Resztę

można uznać za rzecz wtórną. Firma Columbia Games, która wciąż jest wiodącym producentem tego typu gier osadzonych w klimatach historycznych, wypracowała dla nich pewien schemat zasad (nie będę go opisywał w całości z braku miejsca). Zastosowano rozwiązania występujące gdzie indziej. Plansze na ogół są *point-to-point* (czyli pola na planszy połączone liniami, wzdłuż których jednostki mogą się przemieszczać) albo strefowe. Niemal zawsze do kierowania oddziałami służą karty, które gracze dobierają na daną turę. Karty zawierają liczbę akcji (ruchów), które gracz może wykonać w jednym posunięciu, czasami także dodatkowo albo zamiast tego wydarzenia specjalne. Ważną kwestią są zasady walki (o których wspomnę za chwilę), zaopatrzenie oraz związana z tym koncentracja jednostek na polu. Niektóre z gier, zwłaszcza te dotyczące średnio-wiecza, wyróżniają bitwy polowe i oblężenia. Te ostatnie pozwalają oddziałom, nieraz bardzo skutecznie, bronić się przed przeważającymi siłami.

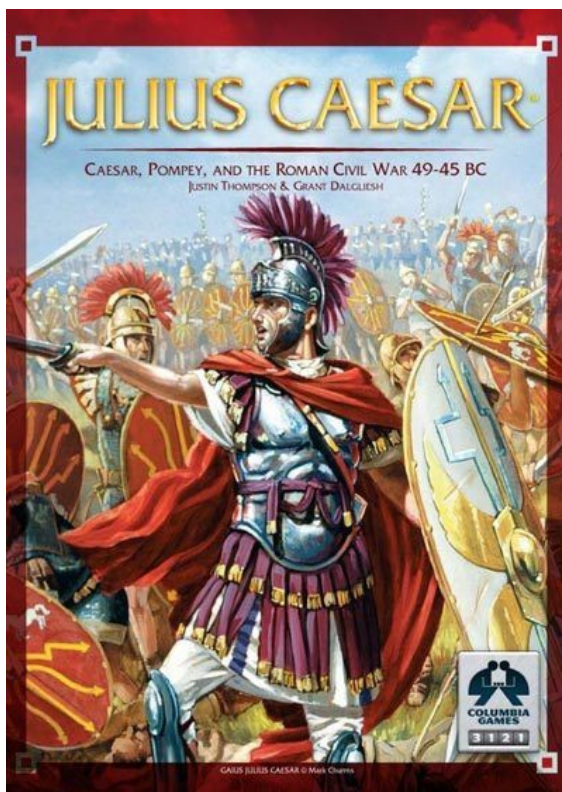


Problemem, jaki musiał się pojawić w grach bloczkowych, jest zwiększająca się wraz z postępem rozgrywki koncentracja jednostek i okupowanie przez graczy do-

godnych pozycji na planszy. Zasady starają się to ograniczyć poprzez różne rozwiązania, które określiłbym jako swoisty „reset” ustawienia bloczków. Spójrzmy na przykłady. W **Crusader Rex** mamy fazy zimowe, podczas których jednostki muszą wrócić „na zimę” do miejsc ufortyfikowanych i na ogół muszą to być lokacje na ich macierzystych ziemiach. Z kolei w **Richard III: The Wars of the Roses** rozgrywka podzielona została de facto na trzy części: po upływie każdej z nich następuje określenie wpływów politycznych każdego z graczy. Ten, który ma mniejsze wpływy, musi opuścić Anglię. Na Wyspie pozostaje jednak część jego zwolenników (lordów), którzy wracają do swoich włości, do czasu aż rozpocznie się kolejna kampania. Podobny schemat mamy też we wspomnianym wcześniej **Hammer of the Scots**.

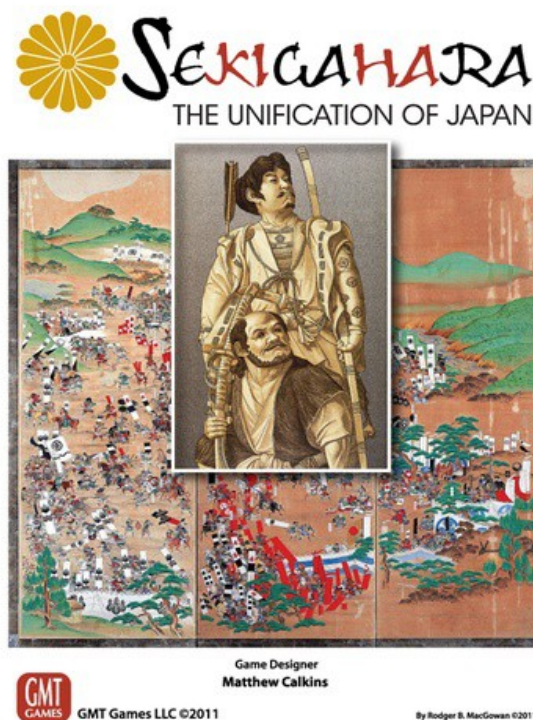
Co daje ów „reset”? Bardzo dynamizuje grę. Autor, w zależności od szeregu innych czynników, jest w stanie wyważyć czas poszczególnych faz rozgrywki. Gracze muszą się spieszyć i ponieważ często nie są w stanie wykonać wszystkich posunięć, muszą wybierać. Ważne są pozycje uzyskane na koniec danej fazy rozgrywki bądź wyparcie z nich przeciwnika. Oczywiście słowo „pozycje” jest tu bardzo umowne. O co chodzi? Np. w **Richard III** lordowie wracają na koniec danej kampanii do swych włości. Im więcej dana strona wprowadzi lordów na planszę, tym więcej będzie ich miała na początku kolejnej kampanii. Ważne bywa też ich rozmieszczenie. Poza tym dużą rolę

odgrywa wprowadzanie nowych jednostek, często w różnych, rozrzuconych po planszy miejscach. Grając, warto zwracać uwagę na te rzeczy, gdyż często zrozumienie, jak działają, stanowi klucz do zwycięstwa. Należy jednak zaznaczyć, że nie wszystkie gry Columbia Games tak szeroko posługują się „resetem”, np. w grze **Julius Caesar** efekty tego rozwiązania są ograniczone.



Pora wreszcie napisać coś o zasadach walki. Są one w wielu grach tego typu bardzo podobne. Z początku, gdy na rynku pojawiały się pierwsze

tytuły Columbii, większość graczy bardzo entuzjastycznie przyjęła te produkcje. Jednak wraz z wydawaniem kolejnych gier z tej serii, które niezbyt różniły się od poprzedniczek (co nie znaczy, że nie różniły się wcale), przynajmniej wśród grywających w gry historyczne nastąpiło pewne znudzenie tematem. Podobieństwa widoczne były właśnie w pierwszej kolejności w zasadach walki. Sama prostota rozwiązań także zaczynała miejscami doskwierać. Niczym w przedstawieniu teatralnym, w którym użyto słabej jakości dekoracji, spod całej tej maszynerii zaczęła wyzierać dykta.



W przypadku nowych graczy, którzy wcześniej nie zetknęli się z tym typem gier, dominować będą jednak w większości zalety. Przygotowanie rozgrywki zwykle nie trwa długo, zasady można wytłumaczyć przed grą, czas rozegrania partii także nie jest zbyt długi (3-4 godziny). Nie będzie wielką przesadą, jeśli napiszę, że gra się „lekką, łatwo i przyjemnie”. W odniesieniu do niektórych tytułów nie bez znaczenia będzie też estetyka i pewien historyczny klimat. Szczególnie podoba mi się pod tym względem plansza i bloczki do **Richard III** z historycznymi angielskimi herbami, których grając dłużej można się wręcz nauczyć na pamięć. Z drugiej strony, można spotkać graczy narzekających na starsze produkcje Columbii, gdzie szata graficzna i wykonanie elementów nie zawsze wypadają najlepiej, zwłaszcza w zestawieniu z ceną gier.

Na koniec zostawiłem kwestię historyczności. Jej poziom jest oczywiście dostosowany do stopnia komplikacji tych gier. Ponieważ są one z natury proste, a przy tym Columbia zastosowała dość sztywny szablon podstawowych rozwiązań, to i ów poziom nie może być nazbyt wielki. Najlepiej wypada chyba **Crusader Rex**. Wskazałbym tu dużą rolę miejsc obronnych i ograniczenia wynikające z zaopatrzenia, a także limity dotyczące tego, ile bloczków można przemieszczać drogami i kierować do wspólnych ataków. Ciekawe efekty wprowadzają także posiłki krzyżowców przybywających pojedynczo, a niekiedy w większych grupach (poszczególne armie krucjatowe).

Hammer of the Scots i **Richard III** może nieco sztucznie, choć ogólnie rzez biorąc całkiem nieźle, oddają aspekt obrazowanych konfliktów polegający na ich ograniczonym charakterze. Przeplata się on ze sferą polityczno-dyplomatyczną, nieodłącznie z nimi związaną. Najczęściej wojny te nie polegały na zniszczeniu przeciwnika, ale na przeciągnięciu jego wasali na swoją stronę. Armie nie były całkowicie unicestwiane, lecz osłabione musiały się wycofywać. Po uzupełnieniu szeregów, wracały, by dalej prowadzić walkę. Z kolei w grze **Julius Caesar** bardzo udanie oddano początkową podbramkową sytuację Cezara w stosunku do Pompejusza Wielkiego, a także panowanie Pompejusza na morzu, które, bywa, długo ogranicza i wręcz paraliżuje postępy Cezara. Dokładnie tak to historycznie wyglądało. Wspomniane cztery tytuły nie wyczerpują dorobku Columbii, lecz na nich poprzestanę, jako że z tymi grami dane mi było bliżej się zapoznać.

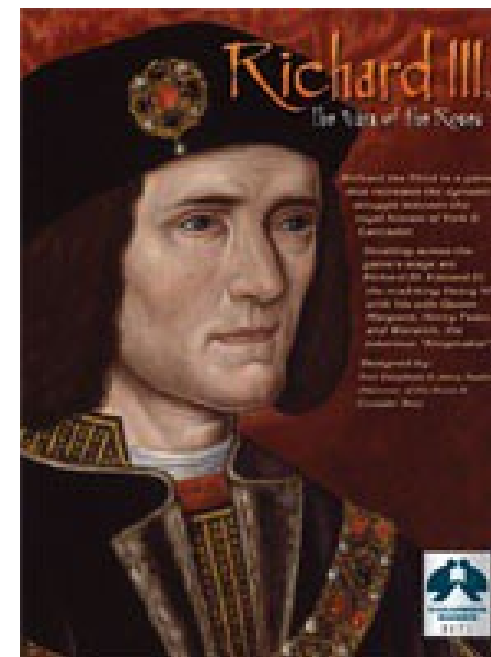
Na grach Columbia Games świat gier bloczkowych się nie kończy. Jak to nieraz bywa, gdy jedna firma odnosi sukces, inni starają się go w jakiś sposób powtórzyć. Tak też uczyniła znana doskonale graczom wojennym firma GMT Games, wydając w 2011 roku grę **Sekigahara: The Unification of Japan**. Różni się ona zasadniczo od produkcji Columbia Games. Najważniejsza różnica i innowacja to zastosowanie kart nie tylko do poruszania oddziałów, ale także do rozstrzygania starć, i to w bardzo oryginalny sposób. Jeśli znu-

dziły się wam produkty Columbii, a szukacie czegoś do nich podobnego, a zarazem głębszego, **Sekigahare** mogą wam z czystym sumieniem polecić. Wspomnę też o grze **Napoleon's Triumph**, która również wykorzystuje bloczki, jednak jej mechanika wygląda zupełnie inaczej niż typowych gier bloczkowych i właściwie nie ma z nimi wiele wspólnego, może poza tym podstawowym, wskazanym na początku rozwiązaniem. Jest to pod tym względem tytuł zdecydowanie z innej półki, który również mogę zarekomendować. Przy następnej okazji postaram się napisać więcej o tych tytułach, choć zwłaszcza ten ostatni jest dość popularny, przynajmniej wśród miłośników gier historycznych, więc nie powinniście mieć problemu ze znalezieniem informacji o nim.



Mam nadzieję, że udało mi się trochę przybliżyć tematykę historycznych gier bloczkowych, i to, co w nich najważniejsze. Są one na ogół zdecydowanie *game-o-*

riented, czyli ważniejsza jest grywalność i względna prostota, niż aspekty historyczne, które mimo wszystko także w nich występują, niekiedy w ciekawej formie. Stąd gry te mogą być odpowiednie dla stawiających pierwsze kroki w świecie gier planszowych i zastanawiających się, od czego zacząć przygodę z historycznymi planszówkami. Dziś, gdy większość ludzi ma mało czasu na granie, a do tego często mało cierpliwości (zwłaszcza na początku), sądzę, że mogą się okazać dobrym wyborem.



UROK WSPÓLNYCH OPOWIEŚCI



DARCANE

Wszystko co zapisane po angielsku brzmi mądrzej i efektowniej, dlatego to nie przasne „opowiadanie historii”, lecz wielkomiejski „storytelling” cieszy się w Polsce rosnącą popularnością. (Wiem, bo sprawdziłem Google Trendy). Tak

czy inaczej wyświechtane „obraz jest wart więcej niż tysiąc słów” trafiło do śmieci i już nawet marketing opiera się dzisiaj na dobrej opowieści. Okazało się, że – uwaga! – ludzie lubią słuchać historii; historie się zatem opowiada.

Pff! My, gracze, byliśmy pierwsi.

Dorośli z wyobraźnią dzieci

Jest coś niezwykle pociągającego we wspólnym opowiadaniu historii. Kilka osób zbiera się w jednym miejscu i powołuje do życia nieistniejący świat. A potem w ramach tego świata zaczynają dziać się niesamowite rzeczy. Wiem dobrze z własnego doświadczenia, że jedna osoba w życiu nie wymyśli historii tak specyficznej i wielobarwnej, jak kilkusobowa grupa. Cięży nam na głowach багаż doświadczeń, setki obejrzanych filmów i przeczytanych książek, połykane codziennie informacje, reklamy i strzępki rozmów; dopiero wspólna, współdzielona wyobraźnia staje się paliwem dla naprawdę interesującej opowieści. Co więcej, każdy jest zaskoczony jej treścią.



Być może to jest właśnie główne źródło uroku gier fabularnych. W części starszych i w wielu nowszych RPG nadrzędnym celem gry jest właśnie zbudowanie historii. Przy czym o ile taki **Świat Mroku** dawał w tym celu jedynie ograniczone narzędzia, o tyle nowoczesne gry, takie jak **Polaris**, **De Profundis**, **Microscope**, **Fiasco** czy **Itras By** od strony mechanicznej składają się wyłącznie z reguł odpowiedzialnych za składne snucie opowieści. Gracze niejednokrotnie zmieniają postacie, przejmują role innych graczy i narrację, a nawet wchodzą w kompetencje Mistrza Gry. Cel jest bowiem tylko jeden – ciekawa opowieść.

Niestety gry fabularne wymagają dużo czasu i wysiłku. Klasyczne tytuły to zwykle co najmniej godzina przygotowań i kilka godzin zabawy, ale nawet gry indie pochłaniają więcej czasu, niż w środku tygodnia są w stanie znaleźć dorośli ludzie z rodziną, pracą i niepodlanymi kwiatkami na parapecie. A nie oczekujemy, że wszyscy starzy znajomi poświęcą sobotni wieczór na wcielanie się w brodatych krasnoludów ratujących świat przed zagładą.

Na szczęście są jeszcze gry planszowe – i to takie, które polegają na opowiadaniu historii! Jeszcze nie wszystko stracone, twoja wyobraźnia nie musi ustępować miejsca newsom o sosnowieckim procesie. Powiem więcej – niektóre z tych gier dają całkiem spore pole do popisu. Jeżeli zastanawiasz

się, jak tu wreszcie zaszpanować swoją perfekcyjną znajomością uniwersum Star Treka, być może okazja zdarzy się właśnie nad jedną z tych gier.

Sposób na zawieszenie niewiary

Co prawda większość gier planszowych (szczególnie tzw. eurogier) urozmaicona jest jakąś fabułą, ale nie wszystkie pozwalają na ingerencję graczy w opowieść. I tak w przepięknie wydanej **Taluvi** rozbudowujemy wioski na zmienianej przez wybuchy wulkanów wyspie, w logicznym **Metro** przygotowujemy Paryż do Wystawy światowej, a w skomplikowanej **Grze o Tron** gramy o tron. To jednak jedynie tło, osadzenie mechaniki w przyjaznym i interesującym środowisku.

Krok dalej w kierunku storytellingu są gry, w których co prawda rozwój akcji zależy od działań graczy, ale cała fabuła oscyluje dookoła jasno określonego, niezmiennego scenariusza. Szczególnie często są to gry kooperacyjne (np. **Ghost Stories**) i te polegające na budowaniu talii (np. **Kamień gromu**, **Rune Age**). Bardzo często są to tytuły pośrednio albo nawet bezpośrednio (**D&D: Wrath of Ashardalon**) inspirowane grami fabularnymi. Dostarczają z pewnością dużo satysfakcji, szczególnie że to często gry dla zaawansowanych i wytrwałych fanów gier planszowych. Ich niepodważalną zaletą jest poza tym wysoki sto-

pień immersji – dzięki realnemu wpływowi na przebieg historii dużo łatwiej zagłębić się w plastikowo-kartonowy świat ukazany na stole i zapomnieć o reszcie świata.



Stopniem pośrednim pomiędzy powyższą kategorią planszówek a grami zorientowanymi *stricte* na opowieść jest **Dixit** – francuska gra w skojarzenia. Tytuł doczekał się już serii dodatków i osobnej, w pełni grywalnej wersji (**Dixit Odyssey**) i jest cenioną na całym świecie. Rozgrywka polega na dopasowywaniu luźnych skojarzeń do wieloznacznych, onirycznych ilustracji na kartach. Ideą gry jest przedstawianie pozostałym uczestnikom zabawy takich słów, zdań czy całych historii, by znaleźli dla nich możliwie najwięcej cieka-

wych znaczeń, a jednocześnie by mieli problem w zidentyfikowaniu właściwej karty. Sztuka polega zatem na rozpoznaniu semantycznej siatki używanej przez naszych znajomych. Mówiąc prościej, im lepiej znamy współgraczy, tym lepiej dopasujemy do nich wypowiedzane hasła oraz tym łatwiej zrozumiemy ich zagadki.

Kilka świetnych gier

Świetną grą nastawioną na współtworzenie historii jest seria **Gloom**. Ta nietypowa, bo wykorzystująca przezroczyste karty gra utrzymana jest w konwencji czarnego humoru i polega na czynieniu naszych bohaterów jak najbardziej nieszczęśliwymi. Możemy przy tym przeszkadzać rywalom, zsyłając na ich postacie miłe wydarzenia. Ważnym elementem gry jest opowiadanie historii kontrolowanej przez nas nieszczęsnej rodziny w miarę zagrywania kolejnych kart. Dzięki temu **Gloom** skupia uwagę wszystkich graczy, co jest raczej wyjątkiem wśród karcianek. Tworzone historie są zwykle pokręcone, pełne dziwacznych zwrotów akcji, ale przede wszystkim bardzo różnorodne, gdyż zagrywane karty można interpretować niezwykle szeroko.

Skoro jesteśmy przy czarnym humorze, to dobrym wyborem jest któryś z zestawów **Czarnych historii**. Zabawa polega tutaj co prawda nie na tworzeniu, lecz na odkrywaniu gotowej opowie-

ści dzięki zadawanym narratorowi pytaniom, ale postanowiłem uwzględnić ją w tym zestawieniu. Każdy kto zagrał w **Czarne historie** wie bowiem, jak łatwo wersja wydarzeń graczy odbiega od zapisanej na kartoniku rzeczywistości i jakie nieprawdopodobne sploty wydarzeń są przez nich analizowane. Poza tym skoro na początku pisałem o współdzielonej wyobraźni, nie sposób nie wspomnieć o **Czarnych historiach**.

Absolutną klasyką w tym gatunku jest natomiast **Once Upon a Time**, u nas znana pod tytułem **Dawno, dawno temu**. W tym wypadku gracze również dysponują kartami, ale konwencja jest już baśniowa – pełno tu rycerzy, zamków, zaklętych lasów, wiedźm i oczywiście księżniczek. To gra wręcz stworzona do gry z dziećmi, ale znam też starsze osoby, które są jej wielkimi miłośnikami. Dodatkową zaletą **Once Upon a Time** są ilustracje przywodzące na myśl ryciny ze starych książek z baśniami – dla mnie ich oglądanie było miłym, nostalgicznym przeżyciem. Nic dziwnego, że wielu prowadzących gry fabularne wykorzystuje je do wymyślania scenariuszy. Gra ma zresztą wiele klonów, które przenoszą prosty mechanizm snucia historii dzięki ilustracjom i poleceniom na niektórych kartach w nieco inne rejon estetyki.

Miłą odmianą wśród gier karcianych są **Story Cubes** – trzy zestawy po dziewięć sześciennych kostek, służące do tworzenia (wspólnie bądź same-mu) historii. Bardziej niż gra to narzędzie do im-

prowizacji, przydatne w pracy pedagogicznej, grach fabularnych i jako lekki przerywnik na planszówkowych maratonach, ale nie zmienia to faktu, że zabawa ze **Story Cubes** jest bardzo przyjemna. Na każdej ścianie znajduje się inny piktogram – prosty rysunek mający stanowić punkt zaczepienia dla narratora. Sposobów na opowiadanie jest wiele, przykładowo możemy rzucić wszystkimi kostkami, ułożyć je w dowolnej kolejności i stworzyć tym samym zarys historii do przedstawienia przez współgracza. Stosunkowo niska cena i kieszonkowe rozmiary czynią z tych kostek tytuł godny polecenia.



Wykorzystanie tej czy innej gry polegającej na tworzeniu opowieści będzie nie tylko dobrym ćwiczeniem dla wyobraźni i sposobem na oderwanie się od codzienności, ale również szansą na dobre poznanie współgraczy. Planszówki i gry fabularne to rodzaj gier towarzyskich, z definicji zatem powodują wejście w interakcję i zacieśnienie się więzów nad zastawionym planszą i żetonami stołem. Ale opisane w tekście gry dzięki bardziej intymnemu doświadczeniu pozwalają „czytać w myślach” pozostałych grających. Uzewnętrzniony ciąg skojarzeń, rzucane pomysły i reakcje na rozwój historii dają niepowtarzalną szansę na zrozumienie drugiego człowieka. Brzmi to może patetycznie, ale tak rzeczywiście jest i to naprawdę miła odmiana od nieco spłyconego kontaktu przez ekrany dotykowe smartfonów.



JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

DREADBALL

TAK, MROCZNY WŁADCO!

QUARRIORS

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier



69

czerwiec 2013



David J. C. MacKay - *Psychology of Learning and Motivation*