REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TEMAT NUMERU

TAJEMNICZE DOMOSTWO

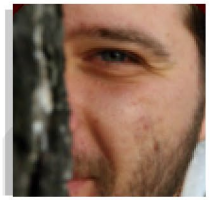
W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Call to Glory
Descent: Labirynt zagłady
Potwory do szafy
Story Cubes
Talisman: Digital Edition
Tash-Kalar: Arena of Legends
Warhammer: Diskwars

ilustracja z gry Tajemnicze Domostwo

REBEL.PL Centrum gier

OD Redakcji



Szukając inspiracji do skreślenia tych kilku słów wstępu, zafiksowałem się wokół daty 23 kwietnia, czyli Międzynarodowego Dnia Książki i Praw Autorskich. Nie sposób bowiem przecenić ogromnego wpływu, jaki na wszelkiego rodzaju gry wywiera literatura. Truizmem trąci stwierdzenie, że bez Lovecrafta nie byłoby Zewu Cthulhu i Horroru w Arkham – jest to oczywiste. Poszukajmy zatem literackich odniesień nieco głębiej.

Bez Tolkiena i jego dzieł nie powstałby nigdy Talisman – wszak to Tolkien położył podwaliny pod wszelkiego rodzaju fantastyczne światy zamieszkane przez krasnoludy, elfy, hobbity (tudzież niziołki), smoki, gobliny i orki. Bez Fundacji Asimova wizje kosmicznych konfliktów rodem z Eclipse nie nabrałyby takiego rozmachu. Bez Draculi Stokera nie byłoby współczesnego wizerunku wampira i gro gier wykorzystujących jego motyw nigdy by nie powstało. Bez Neuromancera Williama Gibsona nie byłoby Netrunnera LCG. Bez… przykłady można mnożyć niemalże w nieskończoność.

Konkluzja tej krótkiej wyliczanki jest prosta. Nasze hobby tak dużo zawdzięcza książkom, że grzechem jest ich nie czytać. Stąd mój apel – nie zaniżajmy i tak nędznego poziomu czytelnictwa w Polsce. Książka może bawić równie dobrze, jak godziny spędzone nad planszą. Wystarczy dać jej tylko szansę.

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, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz
Współpraca: Marcin Wełnicki, Andrzej ‚ShadEnc' Stój
Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android: Łukasz S. Kowal
Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego]

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

Spis treści

2 **Aktualności**
Czyli co nowego w świecie gier

6 TEMAT NUMERU: **TAJEMNICZE DOMOSTWO**

10 **Call to Glory**
Cyferki z katanami w rękach

14 **Descent: Labirynt zagłady**
Ruiny zaginionego miasta

19 **A teraz drogie dzieci w grę sobie zagramy…**
Felieton Arkadiusza Piskorka

21 **Potwory do szafy**
Straszenie zabawkami

23 **Story Cubes: Baśnie, Prehistoria, Poszlaki**
Zabawki dla kreatywnych ludzi

25 **Talisman: Digital Edition**
Magią, mieczem i myszką

28 **Tash-Kalar: Arena of Legends**
Prawdziwi twardziele układają wzorki.

31 **Warhammer: Diskwars**
Z dyskami na wojnę

35 **Planszówki sprzedaje się fajniej niż AGD**
Wywiad z Piotrem „Żuchem" Żuchowskim

37 **Kącik Gier Historycznych: Gry wojenne - fakty i mity**

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Po krótkim okresie zastoju, na liście planszowych bestsellerów sklepu REBEL.pl mamy spore zmiany i kilka nowości. Szczyt rankingu niezmiennie okupowany jest przez stałych bywalców zestawienia, czyli lekkie gry imprezowe. Tuż za nimi uplasowała się World of Tanks: Rush, która już w czasie przedsprzedaży spotkała się z bardzo dużym zainteresowaniem. Wśród nowości w zestawieniu znajdziemy Maskaradę Bruna Faiduttiego, familijną grę Pytaki oraz Lewis & Clark.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

OJCIEC MATEUSZ

Niedawno nakładem Inte-Gra ukazała się planszówka **Alternatywy 4** oparta na kultowym polskim serialu telewizyjnym. Ten sam wydawca najwyraźniej uznał seriale TVP za dobry temat do kolejnych produkcji, ponieważ niedawno ruszyła przedsprzedaż kolejnej planszowej adaptacji, tym razem popularnego serialu Ojciec Mateusz, którego akcja toczy się w malowniczym Sandomierzu. Gracze wcielą się w role detektywów, którzy, wspierani przez tytułowego księdza, starają się udaremnić poczynania groźnych przestępców. Premiera gry przewidziana jest na koniec kwietnia.

UPIÓR W OPERZE

Pamiętacie detektywistyczną grę **Mr Jack**? **Upiór w Operze** to nowa odsłona tego tytułu, tym razem jednak zmagania toczyć będziemy w Paryżu pod koniec XIX wieku. Gra niedawno trafiła do sprzedaży w polskiej wersji językowej nakładem wydawnictwa Hobbity. Jest to emocjonujący pojedynek między Upiorem a Detektywem, w którym kluczem do sukcesu jest rozważne używanie poszczególnych Postaci. Detektyw stara się jak najszybciej zidentyfikować Upiora, zawężając listę podejrzanych, Upiór zaś usiłuje opóźniać śledztwo, dążąc do tego, by skutecznie przestraszyć La Carlottę i skłonić ją do opuszczenia miasta.

REBEL.PL
Centrum gier

LISTA BESTSELLERÓW - KWIECIEŃ 2014

1	Dobble	(-)
2	Sabotażysta	(+2)
3	Story Cubes	(+4)
4	List Miłosny	(+2)
5	Cytadela	(+10)
6	World of Tanks: Rush (PL)	(N)
7	Pędzące Żółwie	(P)
8	Dixit	(+5)
9	Maskarada (Mascarade)	(N)
10	Wsiąść do Pociągu: Europa	(-2)
11	Small World (edycja polska)	(-1)
12	Osadnicy z Catanu (nowa edycja)	(-3)
13	Carcassonne (edycja polska)	(-1)
14	Samuraj	(P)
15	Time's Up	(+3)
16	Lewis & Clark (edycja polska)	(N)
17	Pytaki	(N)
18	Rialto	(N)
19	Fasolki (Bohnanza)	(-5)
20	Talisman: Magia i Miecz	(P)

N - nowość, P - powrót

BIM BAMM!

W szybko rosnącej ofercie wydawnictwa Fox Games ukazała się niedawno polska edycja **Bim Bamm!**, lekkiej, sympatycznej gry adresowanej do młodszych graczy. Jest to lekko zmodyfikowany wariant popularnej **Memory**, z kolorowymi kartami z ilustracjami zwierząt. W odróżnieniu od klasycznej **Memory** w **Bim Bamm!** gracze kolejno odsłaniają płytki tak długo, aż ktoś zauważy, że jedno ze zwierząt znajduje się już na pięciu odkrytych płytkach – kto pierwszy wykrzyknie jego nazwę, zdobędzie punkt.

7 CUDÓW ŚWIATA – TRWAJĄ ELIMINACJE

7 CUDÓW ŚWIATA
MISTRZOSTWA POLSKI

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w **7 Cudów Świata**, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. Pod koniec kwietnia eliminacje odbędą się w sklepie Acebo w Sosnowcu oraz w sklepie Graki w Katowicach, a także na konwencie V SPOT-kanie z larpami w Przywidzu.

Dokładne terminy i więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod adresem: http://rebel.pl/mistrzostwa/?7cudow=wezudzial

MISTRZOSTWA POLSKI

7 CUDÓW ŚWIATA™

WEŹ UDZIAŁ!

GŁÓWNA NAGRODA

1000ZŁ

ELIMINACJE W CAŁEJ POLSCE! SPRAWDŹ NA NASZEJ STRONIE WWW:

WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA

ORGANIZATOR MISTRZOSTW:

REBEL.PL
Wydawnictwo gier

PATRONAT MEDIALNY:

gamesfanatic.pl

POLTERGEIST
POLTER.PL

TEMAT NUMERU

TAJEMNICZE DOMOSTWO

Tajemnicze zbrodnie z przeszłości mają to do siebie, że rozpalają ludzką wyobraźnię. Weźmy, chociażby, Kubę Rozpruwacza, który do dzisiaj fascynuje kolejne pokolenia pisarzy i detektywów. Czy jest to pragnienie, aby sprawiedliwości stało się zadość, czy też chęć poznania prawdziwej wersji wydarzeń? Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Faktem jest jednak to, że istnieje ogromny popyt na tego typu historie. A gdy niewyjaśniona zbrodnia zostaje wzbogacona obecnością żądnego zemsty ducha, tworzy to iście wybuchową mieszankę.

Nie inaczej jest w przypadku **Tajemniczego Domostwa**. Tytuł ten zabiera graczy w podróż do położonej na prowincji starej posiadłości, która przed laty była miejscem okropnej zbrodni. Czyn ten przypisano niesłusznie mieszkańcowi domostwa i skazano go na śmierć. Jego dusza nie zaznała jednak spokoju i powróciła, aby nękać kolejnych właścicieli domu. Gracze wcielają się w rolę śledczych, którzy mają rozwikłać zagadkę i uwolnić w ten sposób udręczoną zjawę.

Zabawa w **Tajemnicze domostwo** ma charakter kooperacyjny. Jeden z graczy wciela się w rolę ducha, pozostali zaś w role śledczych. Następnie losuje się karty przedmiotów, miejsc oraz postaci i układa je odkryte na stole, a duch w tajemnicy wybiera dla każdego gracza po jednej karcie każdego rodzaju, tworząc zindywidualizowany zestaw. Celem śledczych jest odgadnąć, jakie karty zostały im przypisane.

Tutaj ujawnia się najciekawszy element **Tajemniczego Domostwa**. Duch może komunikować się z innymi graczami wyłącznie za pomocą snów. W każdej turze przyporządkowuje on wszystkim uczestnikom zabawy jedną lub więcej kart snów, które mają za zadanie naprowadzić ich na właściwe tropy. Karty te – podobnie jak w fenomenalnym Dixicie – zawierają wyłącznie ilustracje, które można wielorako interpretować. Zadaniem ducha jest zatem takie ich przydzielanie, aby jak najlepiej pomóc w ustaleniu, o jakie przedmioty, miejsca i postaci mu chodzi. Jeżeli gracz zaznaczy właściwą kartę, przechodzi do odgadywania następnej, a cała procedura ulega powtórzeniu. Jeżeli zaś się pomyli, musi spróbować ponownie w następnej turze, mogąc przy tym otrzymać od ducha jeszcze więcej podpowiedzi.

W momencie, w którym każdy z graczy odgadnie wszystkie trzy przypisane do niego karty, ujawniona zostaje tożsamość potencjalnych sprawców straszliwej zbrodni, których jest tylu, ilu śledczych bierze udział w rozgrywce. Duch wybiera losowo jedną z postaci i stara się naprowadzić graczy na jej trop, zagrywając kolejne karty. Jeżeli grający określą tożsamość sprawcy przed upływem siódmej tury, odnoszą zwycięstwo. W przeciwnym wypadku rozgrywka kończy się porażką wszystkich zgromadzonych przy stole osób.

Tajemnicze Domostwo opiera się w głównej mierze na dedukcji. Śledczy wspólnymi siłami starają się ustalić, jakie informacje pragnie przekazać im duch. On sam może komunikować się z nimi wyłącznie za pomocą kart – odpada więc mimika, gestykulacja, znaczące spojrzenia i inne tego typu sztuczki. Bywa to niezwykle trudne, ponieważ duchowi bardzo łatwo się zdradzić. Z tego powodu nie każda osoba nadaje się do tej roli, chociaż wraz z każdą kolejną rozegraną partią łatwiej jest panować nad własnym ciałem i emocjami. Nie zmienia to jednak faktu, że do czasu nabrania praktyki kilka rozgrywek można po prostu „zepsuć", ułatwiając odgadywanie właściwych kart. Pomijając ów problem, Tajemnicze Domostwo to doskonały sposób na bliższe poznanie znajomych. Pozwala bowiem ustalić, jakimi torami biegną ich myśli i skojarzenia.

To także świetna propozycja dla wszystkich miłośników historii z dreszczykiem oraz powieści kryminalnych. Wieloznaczne karty pozwalają snuć naprawdę ciekawe historię i czasami zamierają rozgrywkę w coś na kształt Once Upon a Time lub wręcz sesji RPG. Polecam również wypróbować karty snów podczas rozgrywki w Dixit – sprawdzają się wyśmienicie. Dodatkowym atutem Tajemniczego Domostwa jest niezwykła szata graficzna, która przywodzi na myśl ponurą wiktoriańską posiadłość i krajobrazy znane z ekranizacji Kobiety w czerni oraz Nawiedzonego pióra Shirley Jackson. Wszyscy miłośnicy tego rodzaju historii będą grą zachwyceni.

- mechanika oparta o rozwiązania znane z Dixita,
- atmosfera i tematyka rozgrywki,
- pobudza wyobraźnię,
- solidne wykonanie.

- łatwo zepsuć rozgrywkę, grając jako duch.

Tajemnicze Domostwo
Liczba graczy: 2–6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 119,95 złotych
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik

R E K L A M A

www.portalgames.pl

Neuroshima Hex

Planszowa gra strategiczna w postapokaliptycznym świecie mutantów i bezwzględnych maszyn.

Zostań dowódcą jednej z armii i poprowadź do boju wściekłych gangerów, dzielnych żołnierzy, półdzikich mutantów lub bezwzględne maszyny!

Dziedzictwo

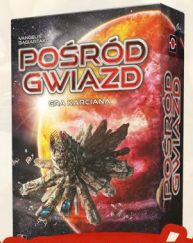
Zostań arystokratą i weź w swe ręce los twego rodu. Znajdź odpowiednie partie dla swoich dzieci i wnuków i pokieruj tym, jak rozrośnie się drzewo genealogiczne rodziny.

Dziedzictwo to gra dla 1-4 graczy, która łączy w sobie niezwykłą, klimatyczną grywalność z intuicyjnymi zasadami.

Tezeusz: Mroczna Orbita

Tezeusz: Mroczna Orbita to gra planszowa, która zabierze cię na pokład stacji kosmicznej zamieszkanej przez przedstawicieli pięciu różnych frakcji: marines, naukowców, obcych, szaraków i tajemniczą Pandorę.

Tylko jedna z nich zdoła przetrwać piekło, które wybucha na pokładzie...



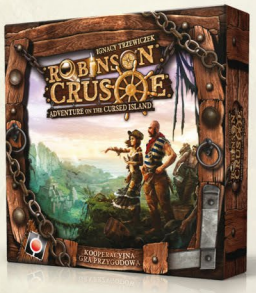
NOWOŚĆ!

Pośród Gwiazd

Wojna skończona! Rusza budowa sieci stacji kosmicznych, które scalą przestrzeń okaleczonego Sojuszu. Zbuduj tę, która przyćmi pozostałe i stanie się symbolem nowych czasów!

Gra ma w sobie prostotę zasad, frajdę budowania własnej stacji kosmicznej i emocje płynące z konkurowania z innymi graczami. Idealna dla miłośników kosmosu i towarzyskich rozgrywek!

Robinson Crusoe



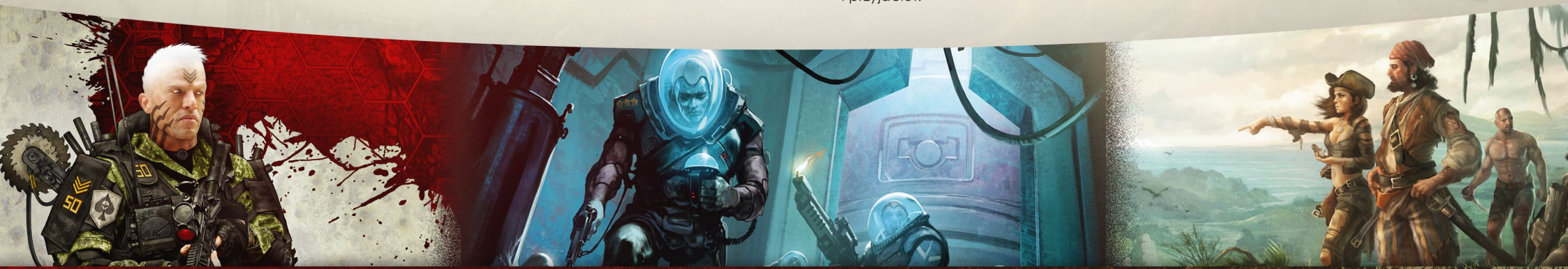
Gra porwie cię na bezludną wyspę i rzuci w wir niezwykłych przygód. Razem z towarzyszami zbudujesz schronienie, broń i inne przedmioty. Będziesz szukać pożywienia, walczyć z bestiami, chronić się przed złą pogodą...
Zrobisz wszystko, by przetrwać!

Odkryj niezwykłą przygodę w docenionej na całym świecie grze kooperacyjnej dla 1-4 graczy.

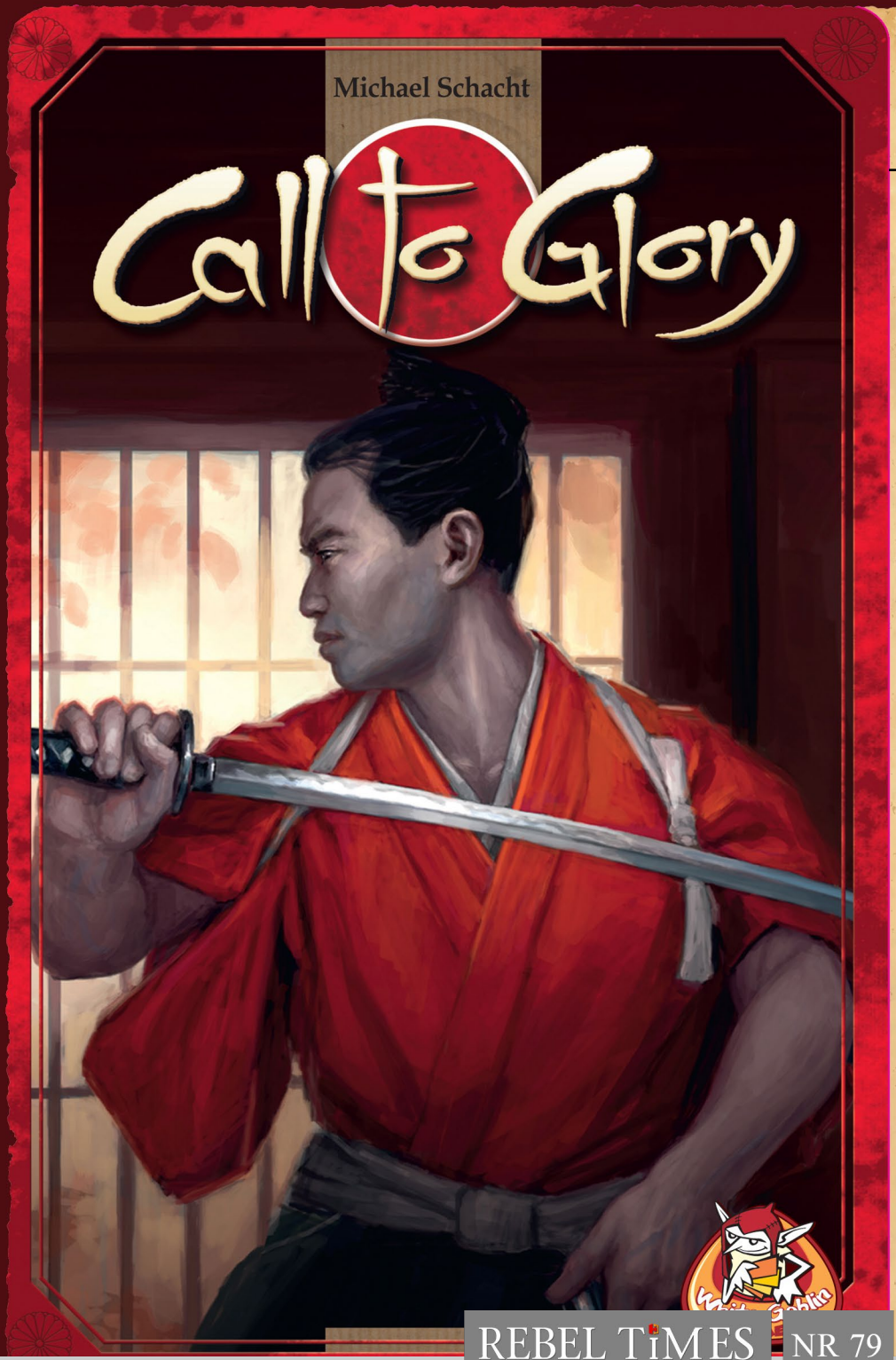
Tajemnicze Domostwo

Tajemnica nawiedzonego domu czeka na rozwiązanie! Dołączysz do śledczych, by ją rozwikłać? A może wcielisz się w postać ducha i pomożesz pozostałym graczom odgadnąć tropy powiązane ze zbrodnią? Posłużą ci do tego przepiękna talia kart, siła skojarzeń i potęga wyobraźni!

Oto zabawa w skojarzenia, która świetnie sprawdza się zarówno dla pary, jak i w większym (aż do 7 graczy!) gronie rodziny i przyjaciół!



PORTAL GAMES **GRY Z CHARAKTEREM**



Cyferki z katanami w rękach

Karcianka Call to Glory, autorstwa Michaela Schachta (projektanta odpowiedzialnego m.in. za Zooloretto i Mondo), została wydana w 2012 r. przez White Goblin Games. Nie jest to jednak pierwsze wcielenie tej gry, a nieco zmieniona i ulepszona nowa edycja produktu znanego wcześniej pod tytułami Crazy Chicken oraz Drive, wydawanego m.in. przez niemieckiego giganta branży gier i zabawek – firmę Ravensburger. Krótki tekst znajdujący się z tyłu pudełka reklamuje Call to Glory jako grę o intrygach na dworze japońskiego cesarza i walce o władzę oraz wpływy. Czy to prawda? Czym rzeczywiście jest, a czym nie jest Call to Glory? I jak w ogóle wygląda rozgrywka?

Pierwszy rzut oka

Grę kupiłem pod wpływem impulsu na zeszłorocznych targach w Essen, przechadzając się między stoiskami i szukając tytułu względnie taniego i najlepiej nieznanego mi wcześniej. Co jest głównym czynnikiem przyciągającym do nowej gry osobę, która do tej pory zupełnie nic o niej nie słyszała? Co na ogół pomaga w podjęciu spontanicznej decyzji o zakupie na wielkiej imprezie, gdzie raczej nie ma czasu na dłuższe posiedzenie i przetestowanie gry w praktyce? Wygląd, oczywiście.

Call to Glory wykonane jest naprawdę pięknie. Elementy gry, czyli 122 karty i 4 figurki, zamknięte są w solidnym metalowym pudełku ozdobionym świetną ilustracją Drew Bakera (autora ilustracji m.in. do Magic: the Gatherting, Legendy Pięciu Kręgów oraz Mage Wars). Co więcej, wieczko pudełka nie jest tradycyjnie płaskie, lecz odrobinę „trójwymiarowe”, przez co postać samuraja i tytuł gry delikatnie „wystają” z tła, dając bardzo fajny efekt. W środku nie jest gorzej. Ilustracje na kartach także trzymają dobry i równy poziom, a same karty wykonane są z wytrzymałego materiału. Do tego mamy instrukcję aż w pięciu językach (angielskim, niemieckim, włoskim, francuskim i niderlandzkim) oraz cztery figurki wojowników ninja. Do wykonania

tych ostatnich można mieć najwięcej zastrzeżeń. Wszystkie wyglądają tak samo i są niestety podatne na uszkodzenia. Cieniutkie miecze można dowolnie wyginać w każdą stronę, a pozostałe części łatwo np. zadrapać. W porównaniu z poziomem wykonania pudełka i kart ninja wyglądają po prostu tanio. Na szczęście jednak w grze używa się ich na tyle rzadko, że ryzyko zniszczenia figurek jest prawie zerowe. Tylko czy w takim wypadku są one w ogóle w grze niezbędne? Chyba niekoniecznie.

Kończąc krótką prezentację poziomu wykonania **Call to Glory**, chciałbym zwrócić uwagę na jeszcze jeden element, mianowicie na wypraskę znajdującą się w pudełku. Jest ona do niego idealnie dopasowana. Każdy z komponentów ma w niej swoje miejsce, dzięki czemu zawsze zachowujemy porządek, a karty i figurki nie przemieszczają się podczas transportu gry. Dobra robota, Biały Goblinie!

Przebieg rozgrywki

Każdy z graczy (od 2 do 4 osób) reprezentuje arystokratyczną rodzinę, której celem jest zdobycie jak największych wpływów w feudalnej Japonii. Swoją potęgę buduje poprzez dobieranie i wykładanie przed sobą kart postaci należących do różnych grup społecznych, od rolników i mnichów, poprzez samurajów i ninja, aż po same szczyty władzy, na czele z Cesarzem. Każdy z dziewięciu rodzajów kart wart jest inną liczbę punktów. Co ciekawe, liczba punktów podana na karcie określa również łączną liczbę kart tego samego rodzaju występujących w grze, a zatem im bohater jest potężniejszy (czyli przynosi więcej punktów), tym więcej jego kopii znajdziemy w talii.

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy zaopatrzyć się w kartkę i długopis do zapisywania punktów, a talię kart postaci rozdzielić na dwie mniej więcej równe części i umieścić na stole tak, aby między nimi zostało miejsce na dwa stosy odkrytych kart odrzuconych. Gra podzielona jest na krótkie tury, które z kolei składają się na jedną dużą rundę. Sama sekwencja akcji w turze jest bardzo intuicyjna i wręcz banalna do zapamiętania: najpierw dociągamy dwie karty na rękę, a potem albo odrzucamy jedną, albo, jeśli mamy przynajmniej dwie karty tego samego rodzaju, wykładamy je przed sobą. Każdy wyłożony zestaw przyniesie nam na koniec tyle punktów, ile warta jest karta danego rodzaju. Runda kończy się w trzech przypadkach: kiedy któryś gracz wyłoży określoną liczbę zestawów (zależną od liczby uczestników); na stole znajdą się zestawy wszystkich dziewięciu postaci; gdy skończy się któraś z dwóch talii. Wtedy też dokonuje się podliczenia wyników. Po czterech rozegranych rundach zabawa dobiega końca i ten, kto zgromadził najwięcej punktów, zostaje najbardziej wpływowym arystokratą na cesarskim dworze.

Gdzie tu emocje, gdzie jakakolwiek interakcja? – ktoś mógłby zapytać. Czym Call to Glory różni się od zwykłego układania pasjansa na czas? Otóż jest w tej grze kilka mechanicznych haczyków, które czynią z niej naprawdę sympatyczną i wymagającą karciankę. Po pierwsze, wykładając zestaw składający się z większej liczby kart danego typu, zmuszamy przeciwnika do odrzucenia już wyłożonego przezeń zestawu takich samych kart. Ta zasada daje spore pole manewru i powoduje, że można szybko zniwelować czyjąś, nawet dość znaczną, przewagę punktową. Rodzi też dylematy: czy wyłożyć przed siebie już posiadane 2 karty chłopów (warte 20 punktów, najwięcej w grze) i ryzykować ich szybką utratę, czy czekać aż uzbiera się ich więcej? A może zadowolić się dwoma kartami Cesarza, wartymi wprawdzie tylko 6 punktów, lecz znacznie bezpieczniejszymi, jako trudniejszymi do uzbierania w większej liczbie? Dodatkowo możemy sami przebijać już wyłożone przez siebie zestawy, lecz za każdym razem musimy je uzbierać od początku, np. do dwóch szogunów nie wystarczy dołożyć jednego, trzeba skompletować zestaw trzech nowych kart na ręce, a dwie ze stołu odrzucić. Kolejnym bardzo ciekawym pomysłem jest sposób dobierania kart. Na początku swojej tury zawsze dociągamy dwie, lecz koniecznie z dwóch różnych kupek. Tych mamy do wyboru aż cztery: dwie standardowe (zakryte) oraz dwa stosy kart odrzuconych, z których również można dobierać karty, i to widząc, jakiego są rodzaju! To pozwala w pewnym stopniu planować swoje ruchy, przewidywać i blokować posunięcia przeciwników oraz bezlitośnie wykorzystywać ich błędy, jeśli nie domyślają się, jakiego rodzaju kart akurat potrzebujemy. Ten mechanizm szczególnie dobrze sprawdza się podczas rozgrywki we trzy i cztery osoby. Mam wrażenie, że przy dwóch graczach Call to Glory nie pokazuje całego potencjału, jaki drzemie w jej prostych i eleganckich regułach. Gra traci wtedy na dynamice i często sprowadza się do jak najszybszego wykładania zestawów nowych postaci, niezależnie od tego, z jakiej liczby kart się składają.

Dodatkowe warianty

W instrukcji do karcianki Schachta znajdują się również dwa opcjonalne warianty rozgrywki. Pierwszy z nich wprowadza 12 kart zadań, które każdy musi zagrywać co rundę. Mogą one przynieść dodatkowe punkty za posiadanie określonych postaci, np. +5 za Cesarzową lub +3 za mnicha. Przyznawane są w sposób losowy, a ich użycie jest zawsze obligatoryjne, przez co z jednej strony mocno ukierunkowują nasz własny sposób gry, choć jeśli nie uda nam się wypełnić zadania, punkty za nie mogą trafić do jednego z przeciwników. Ten wariant sprawia wrażenie dodanego na siłę, jest mało emocjonujący, a same zadania są monotonne i raczej ograniczają gracza, zamiast dawać mu nowe możliwości. Lepiej wygląda druga opcja, w której używa się figurek. Po wyłożeniu zestawu kart wojowników ninja, gracz może wziąć do siebie jeden z czterech modeli, a potem w dowolnym momencie swojej tury użyć go, aby usunąć wybraną kartę wyłożoną przez innego gracza. Dzięki temu zmniejsza się liczba potrzebnych kart, by przebić przeciwnika i zmusić go do odrzucenia całego zestawu. Pomysł świetny, tylko szkoda trochę, że autor nie poszedł dalej i nie opracował większej liczby specjalnych zdolności dla innych postaci. Dodanie motywu zamaskowanych wojowników zabijających innych bohaterów to dobry krok, lecz w toku gry ten mechanizm wykorzystywany jest niestety bardzo rzadko.

Ogólne wrażenia

Call to Glory to przemyślana i solidnie zaprojektowana gra karciana. Niestety z kilku względów nie mogę jej przyznać bardzo wysokiej oceny. Może i nie jestem fanem kultury i historii feudalnej Japonii, jednak bardzo cenię gry, które posiadają dopracowane tło fabularne i szeroko pojęty „klimat" rozgrywki. Tymczasem od Michaela Schachta dostajemy produkt, który jest niezwykle elegancką abstrakcyjną grą o cyferkach, a cała jej otoczka historyczna to tylko pretekst do pokazania czystej mechaniki. Klimat jest tu niemal nieobecny, a zasady zupełnie nie są powiązane z settingiem. Sytuację ratuje wyłącznie dobra oprawa graficzna. Grając w **Call to Glory** ani przez chwilę nie poczujemy się niczym głowa rodu walcząca o wpływy na cesarskim dworze, będziemy za to zdobywać punkty, porównywać wartości, dużo liczyć i odrzucać karty przeciwnikom. Podsumowując, to nie jest gra o Japonii, to jest gra o cyferkach. Wprawdzie są one czasem uzbrojone w katany i zabijają inne cyferki, lecz tylko w jednym z opcjonalnych wariantów gry, który poza tym elementem wnosi do rozgrywki bardzo niewiele.

W kategorii nieklimatycznych gier „liczbowych" **Call to Glory** z pewnością zajmuje wysoką, choć nie najwyższą pozycję. Ma proste zasady, które w bardzo klarowny i dobrze przyswajalny sposób omówione zostały w sześciostronicowej, bogatej w przykłady instrukcji. Kilka ciekawych mechanizmów w podstawowej wersji reguł sprawi, że gra na pewno nie znudzi się zaledwie po 2–3 partiach, szczególnie jeśli siądzie się do niej w gronie trzech lub czterech osób (przy dwóch graczach ryzyko to jest znacznie większe). Pozostanie jednak uczucie niedosytu i nie w pełni wykorzystanego potencjału, nawet jeśli zdecydujemy się na urozmaicenie gry dodatkowymi zasadami. Warianty sprawiają wrażenie sztucznie doczepionych do głównej mechaniki, a i sama przyjemność czerpana z gry nie wytrzymuje porównania z frajdą, jaką daje kultowy tytuł Wolfganga Kramera **6. bierze!** lub nawet Mow Bruno Cathali. **Call to Glory** jest po prostu przyzwoitym produktem ze średnio-wysokiej półki, prezentującym fenomenalny stosunek ceny do jakości wydania. Niestety, relacja na linii oprawa – grywalność nie wygląda już tak dobrze. Oczywiście nie znaczy to, że ta niezła przecież gra w ogóle nie znajdzie swoich fanów. Zdecydowanie będą to jednak miłośnicy prostych abstrakcyjnych tytułów, a nie kimon, samurajskich mieczy, zielonej herbaty i klimatycznej rozgrywki.

Call to Glory
Liczba graczy: 2–4 osób
Czas gry: ok. 30 minut
Wiek: 8+
Cena: 64,95 złotych
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Zuchowski

- ilustracje i ogólny poziom wydania,
- dobrze napisana instrukcja,
- łatwe do opanowania i wytłumaczenia zasady,
- ciekawa mechanika dobierania kart,
- cena.

- wykonanie figurek ninja,
- słaby wariant dwuosobowy,
- niewiele wnoszące zasady opcjonalne,
- zero klimatu poza oprawą graficzną.

Ruiny zaginionego miasta

Zgodnie z przewidywaniami, ku uciesze fanów, niedługo po premierze drugiej edycji gry **Descent: Wędrówki w mroku** (recenzja w 61. numerze Rebel Timesa), zaczęły się ukazywać kolejne rozszerzenia tej niezwykłej planszówki. Wydawca przyjął tu regułę, w której świetle naprzemiennie wydawane są małe dodatki (wśród nich m.in. kilka przygód, dwóch nowych bohaterów i dwa nowe rodzaje potworów) oraz dodatki większe (w których zawarta jest kompletna nowa kampania, czterech nowych bohaterów, kolejne figurki potworów i wiele innych atrakcji). Oprócz tego fani **Descenta** mogą także nabywać mniejsze zestawy z figurkami i kartami poplecznikow; zapowiedziano także małe dodatki z nowymi figurkami potworów i bohaterów znanych fanom pierwszej edycji gry. Pierwsze małe rozszerzenie **Descenta** nosi tytuł **Legowisko Jaszczura**, omówiłem je w 71. numerze RT. W tym miesiącu przyszła zaś kolej na pierwszy z dużych dodatków do gry, który zatytułowano **Labirynt Zagłady**.

Zawartość zestawu jest całkiem okazała: czterech nowych bohaterów (figurki i karty), 13 figurek potworów (cztery rodzaje, każdy oczywiście w dwóch kolorach), dwie nowe kostki sześciościenne, ponad setka kart oraz podobna liczba rozmaitych żetonów (w tym osiemnaście nowych modułów planszy). Całość uzupełnia licząca łącznie 48 stron książeczka z regułami oraz opisem nowej kampanii.

Jakość wykonania poszczególnych elementów jest taka jak w zestawie podstawowym. Jedyne, do czego można się tu przyczepić, to cena. **Labirynt Zagłady** to solidny i efektownie wydany dodatek, zawierający sporo komponentów, lecz w żaden sposób nie zmienia to faktu, że dwieście złotych za taki zestaw to cena zdecydowanie wygórowana. O tyle nie jest to dla fanów gry zaskoczeniem, że cała linia wydawnicza drugiej edycji **Descenta** do tanich nie należy. Jeśli zatem ktoś decyduje się na zbieranie kolejnych rozszerzeń, musi być świadom, że będzie to zabawa regularnie odchudzająca portfel.

Zacznijmy od tego, co pierwsze przykuwa uwagę po rozpakowaniu zestawu, czyli nowych bohaterów i potworów. Każdy z herosów, jak można było się spodziewać, przypisany jest do innego archetypu i stanowi całkiem fajne uzupełnienie dotychczasowej grupy. Użyteczność ich zdolności jest dość nierówna (zawsze tak było z descentowymi bohaterami), nie brak tu jednak ciekawych pomysłów, które pozytywnie wpływają na różnorodność rozgrywek. W zasadzie to samo można powiedzieć o wprowadzonych w Labiryncie Zagłady potworach. Mamy tu liczną grupę goblińskich szamanów, ogromne pająki, przypominających uskrzydlone węże padlinożerców oraz przerażających rozdzieraczy. Oczywiście każdy z potworów wprowadza do gry nowe specjalne zdolności, które rozszerzają możliwości taktyczne mrocznego władcy. Ogólnie rzecz ujmując, w moim odczuciu twórcy gry wykazali się nieco większą pomysłowością, szykując nowe bestie, niźli kolejnych bohaterów.

Wraz z bohaterami do każdego z czterech archetypów dostajemy po jednej talii kart nowej klasy. To właśnie ten element stanowi o sile nowej edycji Descenta, ponieważ za sprawą nowych klas każdy kolejny dodatek wprowadza nowe ścieżki rozwoju dla bohaterów pochodzących z wcześniejszych zestawów. Nie inaczej jest w tym przypadku i dla każdego z archetypów znajdzie się tu coś ciekawego: aptekarz warzy podczas przygód mikstury użyteczne dla całej grupy, władca zwierząt podczas walki ma u swego boku chowańca – wilka, wiedźmiarz to mag rzucający na przeciwników uroki, natomiast do klas zwiadowców dołączył łowca skarbów. Każda bez wyjątku z zaproponowanych w Labiryncie Zagłady klas spodobała mi się i uważam, że z odpowiednio dobranym bohaterem jest godna wypróbowania. Atrakcje dla grających drużyną bohaterów uzupełnia kilka nowych kart sklepowych do obydwu aktów, dzięki którym zakupy podczas kampanii będą bardziej zróżnicowane.

oczywiście wprowadza także nowe atrakcje dla mrocznego władcy. Oprócz wspomnianych potworów zestaw zawiera 19 kart mrocznego władcy. I tutaj następuje małe, aczkolwiek pozytywne zaskoczenie, ponieważ tym razem nie dostajemy nowej klasy mrocznego władcy, lecz alternatywną talię kart podstawowych, uzupełnioną o karty uniwersalne oraz karty nagród, które można pozyskać za zwycięstwa w kampanii. Nowa talia kart podstawowych jest o tyle fajniejsza od kolejnej klasy, że odmienia rozgrywki natychmiast, nawet jeśli gramy pojedynczy scenariusz, a nie kampanię. Jest to bardziej zauważalna zmiana niż wprowadzane kolejno podczas kampanii pojedyncze karty klasy.

Pomysł z alternatywną talią kart podstawowych uważam za świetny, niestety nieco gorzej jest z jego realizacją. Nowe karty są bardziej skomplikowane w użyciu (więcej tekstu, dodatkowe testy do przeprowadzenia po ich zagraniu) i częściej użyteczne w bardziej szczególnych przypadkach niż proste w działaniu i zawsze przydatne karty z zestawu podstawowego. Osobiście pograłem trochę na tej alternatywnej talii, po czym z radością wróciłem do starych kart. Atutem nowej talii z pewnością jest to, że bardzo różni się od swojej poprzedniczki, a także – co jest tutaj nowością – działanie kart często uzależnione jest od archetypu bohatera, na którego zostały zagrane. Jak wspomniałem, nieco komplikuje to zabawę, lecz jednocześnie stwarza dla mrocznego władcy nowe możliwości.

Dodatek wprowadza także wiele nowych drobnych elementów wzbogacających rozgrywkę – nie będę wymieniał wszystkich, zwrócę tylko uwagę na te ciekawsze. Do puli używanych kostek dochodzi nowa, zielona, dzięki czemu wśród nowych rodzajów broni w przedmiotach sklepowych można było wprowadzić większe zróżnicowanie. Innym nowym elementem przygód są chaszcze, osadzone na plastikowych podstawkach tak jak drzwi, lecz ich działanie jest nieco inne – można przez nie przechodzić lub zniszczyć, do tego blokują pole widzenia.

Wyliczając komponenty zestawu, wspominałem o nowych modułach planszy. Dostajemy ich aż osiemnaście – jak zawsze dwustronne i o bardzo różnych rozmiarach. Każdy kolejny dodatek do **Descenta** dorzuca do naszej kolekcji kilka takich kafelków i powiem szczerze, że mam w związku z tym dość mieszane odczucia. Niby fajnie, że jest duże zróżnicowanie kafelków, dochodzą nowe elementy scenerii i tak dalej, jednak z drugiej strony, gdyby miały one bardziej uniwersalną formę, z powodzeniem można by publikować nowe przygody i kampanie bez wprowadzania ogromnej liczby nowych modułów. Tymczasem po zakupie kilku dodatków mamy już przeszło 50 kafelków, a lada chwila kolekcja znowu znacznie się powiększy. Najbardziej zauważalnym efektem tej tendencji jest wydłużający się czas przygotowania planszy, ponieważ nawet jeśli mamy kafelki starannie posegregowane, to przy rosnącej ich liczbie odnalezienie interesującego nas elementu staje się coraz trudniejsze. W przypadku kafelków z **Labiryntu Zagłady** jedyne, na co warto zwrócić uwagę, to występujący na nich nowy teren, jakim są wzniesienia (blokują ruch, lecz nie pole widzenia oraz utrudniają ataki wręcz).

Na koniec chciałbym poświęcić kilka słów najważniejszemu chyba elementowi tego rozszerzenia, czyli nowej kampanii, która jest godną uwagi alternatywą dla **Runu Cienia** z zestawu podstawowego. **Run Cienia** to kolekcja przygód, których akcja osadzona jest w tętniących życiem baroniach bardziej cywilizowanej części Terrinoth, natomiast Labirynt Zagłady przenosi nas na odległe rubieże tej krainy, gdzie grupa bohaterów poszukiwać będzie zrujnowanego miasta zaginionej cywilizacji Sudanyi. Nowością w tej kampanii są sojusznicy. Mamy tutaj dwie postaci oraz towarzyszący im zestaw reguł specjalnych, dzięki którym – zależnie od tego, jak potoczą się losy kampanii – jedna z nich będzie mogła dołączyć do drużyny, wspierać ją swoimi zdolnościami, a także nabierać doświadczenia i rozwijać się u boku bohaterów. W praktyce przypomina to trochę kontrolowanie przez wszystkich graczy dodatkowego „niczyjego" bohatera, z tym że sojusznicy są fabularnie mocno osadzeni w samej kampanii i nie są do dyspozycji bohaterów przez cały czas jej trwania.

Poza tym reguły rozgrywania kampanii pozostają bez zmian, choć – co ważne i niewątpliwie pozytywnie wpływa na odbiór – sama kampania różni się znacząco od poprzedniej. Inny region Terrinoth oznacza oczywiście zupełnie nową mapę. Podobnie jak **Run Cienia**, tak i **Labirynt Zagłady** zaczyna się od przygody wprowadzającej i składa się z pierwszego aktu, jednego z dwóch interludiów, aktu drugiego i jednego z dwóch finałów. Na tym jednak podobieństwa się kończą, struktura poszczególnych aktów jest już bowiem zupełnie inna. Zauważymy także różnice w samych przygodach: **Run Cienia** zdominowany jest przez scenariusze, w których pierwsze spotkanie jest na powierzchni, drugie w podziemiach, natomiast w **Labiryncie Zagłady** pierwszy akt kampanii to więcej spotkań na powierzchni, a drugi w podziemiach. Ma to oczywiście znacznie większe znaczenie niż sam nadruk na kafelkach – przekłada się bowiem na repertuar potworów dostępnych w poszczególnych przygodach. **Run Cienia** oferował dużą różnorodność. **Labirynt Zagłady** to nieco większa monotonia ze wszędobylskimi goblińskimi łucznikami i szamanami, uzupełnianymi przez otwarte grupy, lecz także większa odmiana w po przejściu do drugiego aktu.

Fabularnie **Labirynt Zagłady** nie rozczarowuje. I choć wiadomo, o co w **Descencie** chodzi, i chyba nikt nie spodziewa się niesamowicie zawiłych intryg, dostajemy tu ciekawą, zupełnie niepodobną do poprzedniej historię, w której pojawiają się zarówno nowi poplecznicy, jak i starzy, nie zawsze dobrzy znajomi, których spotykaliśmy, rozgrywając **Run Cienia**. Informacja ta będzie szczególnie istotna dla osób, które rozważają zakup figurek popleczników – dobrze wiedzieć, że dany model przyda się nie tylko w jednej kampanii.

Bez względu na to, czy planujemy rozgrywać kampanię, czy też toczyć boje w pojedynczych scenariuszach, oferowana przez **Labirynt Zagłady** pokaźna kolekcja przygód nikogo nie powinna rozczarować. Scenariusze od początku są mocną stroną nowej edycji **Descenta**, a nowy dodatek trzyma poziom. Niemalże każda przygoda to garść specjalnych warunków i nieszablonowych pomysłów, zaskakująco zróżnicowane cele oraz różne możliwe zakończenia. Żeby jednak nie było całkiem różowo, niejednokrotnie natrafimy na problemy z balansem: zależnie od wybranej grupy bohaterów i warunków konkretnego scenariusza, natkniemy się niestety na przypadki spotkań, w których jedna ze stron będzie całkowicie bezradna wobec poczynań przeciwnika. Oczywiście nie sposób przetestować kampanii we wszystkich możliwych konfiguracjach drużyn, jednak tego typu nieprzyjemne dysproporcje w **Labiryncie Zagłady** zdarzają się częściej niż w kampanii z zestawu podstawowego.

Labirynt Zagłady to obszerny dodatek i ciekawa kampania. Raczej nie rozczaruje żadnego z fanów gry, mimo zdecydowanie zawyżonej ceny i pewnych mankamentów. Adresowany jest jednak przede wszystkim do osób grających w **Descenta** bardzo regularnie i mających na tę grę naprawdę sporo czasu. Kampania **Labirynt Zagłady** ma nieco dłuższe przygody niż ta z podstawki, alternatywna talia mrocznego władcy również rozgrywki nie przyspiesza, a jeżeli jeszcze postanowimy dołożyć elementy z małych rozszerzeń (na czele z przygodami pobocznymi), to w pewnym momencie uświadomimy sobie, że gdzieś zaginął atut drugiej edycji, jakim był dość krótki czas wymagany do rozegrania całej kampanii. Na szczęście wraz z tym spostrzeżeniem pojawia się alternatywa w postaci minikampani, o której napiszę więcej następnym razem, przy okazji omawiania rozszerzenia zatytułowanego Trzęsawiska Trolli.

Descent: Labirynt Zagłady
Liczba graczy: 2–5 osób
Czas gry: ok. 90 minut
Wiek: 14+
Cena: 199,95 złotych
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak

- solidnie opracowana nowa kampania,
- dużo elementów wzbogacających grę,
- wysoka jakość wydania.

- wysoka cena – w końcu to tylko dodatek,
- problemy z balansem niektórych scenariuszy.

Bruno Faidutti

Mascarade

Jesteś Złodziejem, Wiedźmą, Królem, Inkwizytorem..?
Wyśmienita gra blefu i dedukcji!

10+

2-13

20 min.

REBEL.PL
Wydawnictwo gier

http://wydawnictwo.rebel.pl

A teraz drogie dzieci w grę sobie zagramy...

Felieton Arkadiusza Piskorka

W związku z tym, że jest to mój debiut na łamach **Rebel Timesa**, pozwolę sobie na pewną swobodę i podzielę się z Wami własną refleksją na temat rynku gier planszowych. To, że jest to rynek ciągle rozwijający się, wiemy wszyscy. Zainteresowanie grami rośnie i nowe pokolenie wychowane na konsolach z coraz większym zainteresowaniem zerka w stronę tekturowych plansz i plastikowych figurek. Na konwentach można spotkać całe rodziny spacerujące między stoiskami, a w gamesromach przy stolikach siedzą rodzice z kilkuletnimi dziećmi.

Dzieci podnoszą poprzeczkę coraz wyżej. Mój ośmioletni syn chętnie gra w **Małego Księcia**, **Hobbita** oraz **Osadników z Catanu**. Nie zawsze jednak tak było. W jego pokoju zalegają na półce przykryte warstwą kurzu gry kupione przypadkowo podczas niedzielnych zakupów w supermarkecie. Mój ośmiolatek szybko zrozumiał, że istnieją gry i GRY. Problem w tym, że nie wszyscy rodzice są w stanie odróżnić dobry produkt od słabego. Dziadkowe kupując dziecku kolejną grę edukacyjną, w której na czas trzeba wskazywać w stosie rozsypanych kartoników dwa takie same obrazki, mogą zniechęcić wnuka do dalszych poszukiwań. Czy może być bowiem coś ekscytującego w kolejnej wersji gry **Węże i drabiny**? A może odświeżony chińczyk ma nas wznieść na wyższe poziomy ekscytacji i zachwytu?

Oczywiście nie od razu Kraków zbudowano i nie wszyscy są gotowi na ambitne produkty ze stajni Fantasy Flight Games lub Days of Wonder. Dla nowicjuszy problemem może być przebrnięcie przez instrukcję bardziej rozbudowanej gry. Najczęściej jednak apetyt rośnie w miarę jedzenia i nim się obejrzymy, na szafie mnożą się tytuły z pierwszej dziesiątki najlepszych gier. Pojawia się jednak pytanie, co jest pomiędzy tymi dwoma biegunami? Skoro oba brzegi dzieli szeroka i rwąca rzeka, jak w miarę bezpiecznie, suchą nogą, przejść na drugą stronę?

Zatrzymajmy się zatem przy grach z tak zwanego środka. Myślę, że w ostatnim czasie to miejsce szczególnie umocniło się, dzięki zalewowi tytułów pod znaku Smart Games. Tematyka łamigłówek oraz ich wykonanie są na wysokim poziomie. Nowe gry z tej serii to często wydatek rzędu 100 zł, podczas gdy grę planszową z górnej półki można kupić już za ok 150 zł. Może się zdarzyć, że rodzic w takiej sytuacji wybierze planszówkę o grzybobraniu za niecałe 40 zł lub stary sprawdzony eurobiznes – w końcu gra to gra. Wracamy zatem do punktu wyjścia.

Prawdziwych, dobrze zaopatrzonych sklepów stacjonarnych z grami jest niewiele. Najczęściej grę można kupić w sklepie z zabawkami, choć zazwyczaj w takich miejscach powtarzają się te same tytuły. Rzadko kiedy można trafić na sprzedawcę, który jest zorientowany w grach na tyle dobrze, by coś doradzić. Postanowiłem zatem przygotować własny subiektywny spis rzeczy.

Po pierwsze primo: dzieci nie lubią przegrywać.

Mądrość wschodu mówi, że najpierw należy nauczyć się przegrywać, żeby potem wygrywać. Mądre prawda? Jak zatem wytłumaczyć dziecku, że mój wilk zjadł całe stado jego owieczek dla jego własnego dobra? Większość dzieci nie chce wracać do gry, z którą sobie nie radzi lub nie ma szczęścia, gdy gra jest mocno losowa. Przykładem może być unowocześniona gra w statki, np. **Bitwa Morska**. Pechowy młody gracz szybko może stracić cierpliwość. Doskonale natomiast sprawdzi się gra **Kto to był?** Gracze wspólnie próbują rozwiązać zagadkę tajemniczego zniknięcia pierścienia. Pomaga im mówiąca skrzynia, która daje wskazówki i odmierza upływający czas.

Wniosek: kup grę kooperacyjną lub taką, w której możesz zawiązać koalicję z synem przeciwko mamie, a najlepiej jeszcze siostrze. Smak wygranej będziecie czuć jeszcze długo (wiem, co mówię!). Gdy męska strona przegra, będzie mogła wspólnie usiąść w kącie i knuć zemstę.

Po drugie primo: dzieci uwielbiają budować, zbierać, a czasami nawet burzyć!

Z doświadczenia wiem, że dzieci lubią gry, w których z pozyskanych zasobów można budować drogi, budowle bądź pomnażać swój majątek. Nasze małe latorośle mają we krwi żyłkę do biznesu. Nie musimy od razu kupować Cywilizacji. Jest wiele gier, które w łatwy sposób wprowadzają graczy do mechanizmów znanych z dużych gier ekonomicznych. Gry, które mogą się sprawdzić w każdym domu to **Wsiąść do pociągu**, **Mały Książę**, **Carcassonne**, **Wilki i Owce**.

Po trzecie primo: dzieci nie lubią gier na czas.

— Tato, czy ten piasek, który się sypie w tym szkiełku, oznacza czas na wykonanie zadania?
— Tak.
— To ja nie gram!

Ciężko jest zachęcić dziecko do gier imprezowych, w których należy wykazać się refleksem i sprytem np. **Spadamy! (Falling)**. Dzieci zwyczajnie potrzebują więcej czasu na zastanowienie i lubią mieć komfort. Nie należy też młodych graczy poganiać. Co więcej, należy chwalić każde odważne zagranie lub niespodziewany sukces, choćby i wynikający z losowości gry. Warto czasami się zatrzymać i omówić kolejne posunięcie. Mamy się przede wszystkim dobrze bawić. Gry, które powodują napięcie, złość lub wyzwalają agresję, nie spełniają warunków dobrej zabawy.

Po ostatnie primo: nie kupuj dziecku gier, które sam chcesz mieć.

W moim domu gry są ustawione w dwóch oddzielnych stosach. Są to zupełne inne tytuły, choć czasami sięgamy do obu kolekcji. Mam świadomość, że mój dorastający syn z czasem przeniesie swoje zainteresowanie na mój zestaw. Nie poganiam go, na wszystko przyjdzie czas. Z lekkim uśmiechem oglądam zdjęcia, na których dziesięciolatkowie siedzą przy stole, na którym rozłożony jest **Starcraft** lub **Tide of Iron**. Trudno mi uwierzyć, że taki młody gracz sprawnie poruszą się w gąszczu zasad. Obmyśla strategie i wybiega przenikliwym umysłem kilka tur do przodu. Z zainteresowaniem natomiast patrzę na siedzącego obok rodzica, który szczerzy zęby do obiektywu. Może załatwia tym zdjęciem coś bardzo ważnego, łata jakąś dziurę, wypełnia deficyt w swojej psychice. Tego typu rozważania zostawmy jednak na inny artykuł.

Czas na podsumowanie.

Gry planszowe to nie tylko rozrywka. Gry łączą pokolenia, pogłębiają zażyłości rodzinne i pozwalają oderwać się od codzienności. Tutaj nie można zapisać stanu rozgrywki i wczytać go, gdy coś pójdzie nie tak, aby uniknąć porażki. Podjęte decyzje mają swoje konsekwencje. Przez gry planszowe można wychowywać. Mikroświaty powstałe w głowach graczy w czasie rozgrywki są poligonami doświadczalnymi, na których kształtują się cechy charakteru, rozwija odwaga i zdolność logicznego myślenia. Gra może być lustrem, w którym możemy obejrzeć siebie i własne dziecko. Możemy też obserwować nasze wzajemne relacje. Można stawiać pytania, co właściwie nami kieruje, z czym się kontaktujemy w czasie gry i jak reagujemy na przegraną? W przypadku kształtujących się osobowościach naszych dzieci są to pytania fundamentalne. Ktoś kiedyś porównał wychowanie dzieci do powstającej rzeźby. To jaki będzie ostateczny kształt, zależy od rodziców. Zadbajmy zatem o to, żeby narzędzia były najwyższej jakości.

Straszenie zabawkami

Gdy zapadnie zmrok, świat zaczyna wyglądać inaczej. Na ścianach pojawiają się tajemnicze cienie, a pod łóżkiem czają się rozmaite straszydła. Co zrobić, by spokojnie zasnąć? Recepta jest dość prosta: skrzyknąć domowników i wspólnymi siłami przegnać wszystkie potwory do szafy!

Potwory do szafy to gra kooperacyjna, w którą z powodzeniem zagrają przedszkolaki – same, ze starszym rodzeństwem lub z rodzicami. Gra opowiada o różnych dziwnych stworach, które zakradają się w pobliże łóżka próbującego zasnąć malucha. Na każdego potwora jest jednak sposób. Naszym orężem są zabawki. Każde ze straszydeł boi się bowiem jednej z nich. Wystarczy znaleźć odpowiednią zabawkę, by przegnać stwora. Celem zabawy jest odpędzenie wszystkich potworów.

Grę otrzymujemy w niewielkim, solidnie wykonanym pudełku. Tekturowa wkładka została wycięta i zilustrowana w taki sposób, że efektownie imituje szafę z otwieranymi drzwiami. To właśnie do niej trafią karty przedstawiające przegnane potwory. Na elementy gry składa się dwadzieścia dużych kart oraz piętnaście tekturowych żetonów. To, co w Potworach do szafy urzeka już przy pierwszym kontakcie, to naprawdę świetne ilustracje. Gra jest bardzo kolorowa i starannie wykonana, a obrazki z potworami – mimo niezliczonych zębów, macek, rogów i pazurów – bardziej są w stanie maluchy rozbawić niż wystraszyć. Szata graficzna to zdecydowanie mocna strona gry i nie da się ukryć, że w znacznej mierze wpływa na fakt, że dzieci z chęcią siadają do kolejnych rozgrywek.

Reguły są na tyle proste, że z powodzeniem można zagrać już z trzylatkiem. Wokół stosu zakrytych kart układamy zakryte żetony przedstawiające różne rodzaje zabawek. Odkrywamy pierwszą kartę, na której oprócz potwora narysowana jest także zabawka, której się on boi. Podejmując kolejne próby odkrywania żetonów, szukamy właściwej zabawki. Gdy nam się to uda, karta potwora trafia do szafy. Po serii nieudanych prób zmuszeni jesteśmy odkryć kolejnego potwora. Im więcej odkrytych potworów, tym łatwiej znaleźć zabawkę, która odstraszy jednego z nich, jednak pojawienie się czwartego straszydła oznacza przegraną. Jak widać, złożoność gry jest nieznacznie większa od popularnej **Memo** – zamiast szukać dwóch takich samych elementów, szukamy jednego pasującego do już odkrytej karty. Dodatkowym urozmaiceniem, a w zasadzie utrudnieniem, są dwa żetony specjalne zmieszane z zabawkami. Jeden z nich to potwór pod prześcieradłem (przyspiesza odkrycie kolejnej karty), drugi zaś to skarpeta (powoduje zamianę dwóch żetonów miejscami, przez co trudniej zapamiętać, gdzie znajdują się poszczególne zabawki).

Gra fantastycznie sprawdza się w gronie przedszkolaków. Trzy- i czteroletnie dzieci nie mają problemów z opanowaniem reguł, a skala wyzwania jest na tyle niska, że ku ich uciesze zazwyczaj udaje się zrealizować cel. Sprawia to, że dzieciaki chętnie siadają do kolejnych rozgrywek, przy których, bawiąc się, intensywnie ćwiczą pamięć i spostrzegawczość. Gra ma także kilka dodatkowych wariantów reguł: np. ten dla najmłodszych działa tak, że nowy potwór odkrywany jest tylko wtedy, gdy przegnamy poprzedniego – przy takiej formie zabawy nie istnieje ryzyko porażki. Inny wariant to rywalizacja (domyślnie Potwory do szafy są grą kooperacyjną). Jeżeli zdecydujemy się rywalizować, o zwycięstwie decyduje to, kto zdołał przegnać najwięcej potworów. Dodatkowo na stronie wydawcy można znaleźć wariant trzeci, jeżeli odczujemy potrzebę zwiększenia poziomu trudności.

Wybór ciekawych gier planszowych dla dzieci jest tym większy, im bliżej naszym pociechom do wieku szkolnego. Tymczasem dla trzy- i czteroletnich maluchów oferta okazuje się być nie tak bogata w pozycje oryginalne i godne uwagi. Na tym tle **Potwory do szafy** wypadają świetnie. To gra bardzo prosta, lecz jednocześnie opracowana w taki sposób, że potrafi na dobre wciągnąć dzieciaki, co szczególnie cieszy w kontekście jej walorów edukacyjnych. Towarzyszy temu bardzo ładne wykonanie i dobra cenie. Gra jest na tyle łatwa, że dla nieco starszych, idących niebawem do szkoły dzieci nie będzie szczególnie i zbyt długo interesująca, za to do rozgrywek z najmłodszymi przedszkolakami gorąco polecam ten tytuł. Jest wielce prawdopodobne, że obok kolacji, kąpieli i czytanek partyjka **Potworów do szafy** stanie się stałym punktem wieczornego programu waszych trzyletnich pociech.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Potwory do szafy

Liczba graczy: 1–6 osób
Czas gry: ok. 20 minut
Wiek: 3+
Cena: 39,99 złotych
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak

- proste i elastyczne reguły,
- znakomita szata graficzna,
- ćwiczy pamięć i spostrzegawczość

- brak

Zabawki dla **kreatywnych ludzi**

Story Cubes: Baśnie, Prehistoria, Poszlaki

Kilka tygodni przed wydaniem tego numeru Rebel Timesa przygotowałem kostki ze wszystkich zestawów Story Cubes, po czym na moim profilu na Facebooku zacząłem publikować zdjęcia odpowiednio ułożonych kostek. Obrazki na ściankach przedstawiały razem tytuł lub fabułę książki. Zadaniem komentujących było odgadnąć, o jaką pozycję chodzi.

To jedno z dziesiątek możliwych zastosowań tej znanej gry edukacyjnej. W zamyśle autorów sześcienne kostki służą do opowiadania improwizowanych historii na podstawie wylosowanych piktogramów, lecz fani serii wymyślili wiele innych sposobów na zabawę. Co więcej, **Story Cubes** wykorzystywane są również w dydaktyce (nauka języków obcych), terapii pedagogicznej, treningu osobistym (rozwijanie zdolności improwizacji oraz tworzenia spójnych opowieści), a nawet pracy kreatywnej (burzę mózgów z wykorzystaniem **Story Cubes** proponuje autor popularnonaukowego bloga Ja Ty Gry – ludologia i rozwój osobisty). Sam z przyjemnością stosuję swoje zestawy w pracy z młodzieżą na letnich obozach oraz w prowadzeniu gier fabularnych.

Nowe kostki, nowa formuła

Po wydaniu trzech pełnoprawnych zestawów – pomarańczowych **Story Cubes**, niebieskich **Story Cubes: Actions** oraz jasnozielonych **Story Cubes: Voyages** – autorzy zdecydowali się odświeżyć formułę. Na sklepowe półki trafiły równocześnie trzy tematyczne zestawy dodatkowe: **Baśnie**, **Prehistoria** oraz **Poszlaki**. Każdy z tych pakietów zawiera trzy kostki. Piktogramy są silnie związane z tematyką dodatku, i właśnie dlatego autorzy sugerują, by nie traktować minizestawów jako samodzielnych gier, lecz jako rozszerzenia tych większych. Chodzi o to, że historie tworzone z użyciem jedynie trzech kostek, i to utrzymanych w tej samej konwencji, mogą stać się powtarzalne i monotonne. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by zaopatrzyć się tylko w jeden zestaw i używać go w dowolny sposób.

Wszystkie nowe dodatki charakteryzują się wspaniałą jakością wydania, typową dla **Story Cubes**. Kości są duże (długość boku 19 mm), bardzo estetyczne i nie do zdarcia, a wklęsłe piktogramy gwarantują, że rysunki nie stracą na wyrazistości. Innowacją jest pudełko, które w swojej pierwotnej formie da się zawiesić na stojaku, a po złożeniu górna część tworzy poręczne wieczko. Całość ma rozmiary zapalniczki i wbrew pozorom jest trwała. Przyjemne dla oka są również nowe kolory – **Baśnie** mają kolor ciemnoróżowy (magenta), **Prehistoria** jest ciemnozielona, a **Poszlaki** – fioletowe.

Zmianę formy wydawania kostek uznaję za trafiony pomysł. Nie jest łatwo stworzyć zestaw pięćdziesięciu czterech obrazków na tyle ogólnych, by uzyskać uniwersalność typową dla **Story Cubes**, a jednocześnie na tyle sprofilowanych, by nie powielać poprzednich wydań. Ponadto minizestawy, ze względu na niższą cenę (około piętnaście złotych) mogą być dobrym rozwiązaniem dla osób nieprzekonanych jeszcze do tej serii.

Lew, czarownica i stara szafa

Zestawem, który spodobał mi się najbardziej, są **Story Cubes: Baśnie**. Z pozoru tematyka może wydawać się dziecinna, a przez to niezbyt uniwersalna, lecz to jedynie pozory. Autorzy dodatku sprawnie wyważyli stosunek piktogramów z odwołaniami do najbardziej znanych baśni (stara kobieta, żaba, lusterko bądź wilk) z obrazkami wywołującymi znacznie bardziej abstrakcyjne skojarzenia (sylwetka na tle wiru, wieża na szczycie, uskrzydlona postać, tobołek bądź czarny kot). Wyniki na kostkach wywołują zatem jednocześnie pozytywne konotacje u dzieci i dorosłych, jak i pozwalają na bardziej dziwaczne interpretacje.

Wielką zaletą zestawu jest to, że **Baśnie** nadają się na samodzielną grę, a jednocześnie doskonale współgrają z resztą kostek. Oryginalne **Story Cubes** uzupełnione **Baśniami** nabierają magicznego charakteru, lecz pozostają otwarte na interpretację rzucającego. Ponadto wszystkie rysunki są bardzo czytelne (no, może poza tym przedstawiającym wieżę).

Powrót do przeszłości

Z kolei najsłabiej na tle konkurencji wypadają kostki z zestawu **Prehistoria**. Przede wszystkim na aż sześciu ściankach znajdują się dinozaury, a wszelkiego rodzaju zwierzęta łącznie na dziesięciu. To powoduje, że **Prehistoria** w żadnym wypadku nie nadaje się na samodzielny dodatek, gdyż wiele rzutów nie pozostawia pola do interpretacji. Trudno stworzyć fascynującą historię, gdy na obrazkach znajduje się triceratops, mamut i pterodaktyl. Nie wspominając już o tym, że dinozaury, wielkie zwierzęta i ludzie z włóczniami nie występowali w tym samym czasie, co jest pewnym niedopatrzeniem jak na zabawkę edukacyjną.

Dodatek radzi sobie dużo lepiej, gdy łączyć go z innymi zestawami, pozwala bowiem nadać prehistoryczny kontekst innym dowolnym obrazkom. Niestety, jest to jednocześnie najsłabiej zilustrowany zestaw. Wizerunki zwierząt są niewyraźne, a obrazki przedstawiające bagna, jaja wielkich

gadów oraz ukrytego w zaroślach stwora są wręcz nieczytelne. Szkoda, gdyż doskonale wiemy, jakim zainteresowaniem najmłodszych cieszą się dinozaury.

221B Baker Street

Z kolei w kategorii najciekawszego pomysłu bez wątpienia zwyciężyłyby **Poszlaki**. Kryminalne zagadki fascynują zarówno małych wielbicieli Pana Samochodzika i Scooby Doo, jak i starszych fanów Holmesa, Poirota i powieści noir. Dlatego tak fenomenalne obrazki, jak teczka akt, bierka szachowa oraz łańcuch DNA pozwolą łatwo stworzyć bardzo interesujące historie. Zdecydowanie jest to dodatek, który można polecić fanom kryminałów i tajemnic. Na jego korzyść przemawia też wysoka czytelność wszystkich ścianek z zestawu.

Mam jedynie wątpliwości, czy piktogramy podejrzanie ciemnej plamy, fiolki trucizny bądź szczura przypadną do gustu rodzicom najmłodszych graczy w **Story Cubes**. Z drugiej strony wymienione obrazki nie przedstawiają w gruncie rzeczy niczego drastycznego, a **Poszlaki** zmieszane z innymi kostkami znacząco tracą swój mroczny wydźwięk.

Story Cubes
Liczba graczy: dowolna
Czas gry: ok. 2 minuty na rzut
Wiek: 6+
Cena: 14,95 złotych / zestaw
Zrecenzował: Mateusz „Darcane” Nowak

- nowa, odświeżona forma Story Cubes,
- wysoki poziom wykonania oraz trwałość elementów,
- możliwość wielorakiego zastosowania kostek,
- wyjątkowo udane i inspirujące Story Cubes: Baśnie.

- niższy poziom wykonania kostek z dodatku Prehistoria,
- monotonne i jednoznaczne kostki z dodatku Prehistoria,
- Story Cubes: Poszlaki są nieco za poważne dla najmłodszych.

Magią, mieczem i myszką

Oczywiście Magia i Miecz to synonim losowości, ponieważ o wszystkim decydują rzuty kośćmi i nawet punkty Losu, pozwalające powtarzać nieudane rzuty, nie zmieniają zbytnio tej sytuacji. Jest to fakt powszechnie znany, lecz mimo wszystko warto o nim przypomnieć, aby osoby preferujące bardziej strategiczny model rozgrywki nie wydały swoich pieniędzy na grę, która nie przypadnie im do gustu. Talisman to staroszkolna przygodówka z mechaniką rozgrywki rodem z lat 80. ubiegłego wieku.

Gry **Talisman**, w Polsce znanej szerzej jako **Magia i Miecz**, nie muszę chyba nikomu specjalnie przedstawiać. Ów klasyk wydawnictwa Games Workshop gości już na rynku od ponad 30 lat, a wielu graczy właśnie od niego rozpoczynało swoją przygodę z grami planszowymi. Nic zatem dziwnego, że w końcu postanowiono przenieść grę do świata cyfrowej rozrywki, licząc na to, że oczaruje ona komputerowych graczy – zarówno tych starszych, którzy kiedyś zagrywali się w papierową wersję, jak i tych młodszych, którzy nigdy o niej nie słyszeli.

Talisman: Digital Edition to gra planszowa przeniesiona na ekrany komputerów w stosunku niemalże 1 do 1. Podobnie jak w pierwowzorze, tak i tutaj przemieszczamy się po planszy, dociągamy karty Przygód, walczymy z potworami oraz innymi graczami i ścigamy się do Korony Władzy. Aby ją zdobyć, musimy oczywiście rozwinąć podstawowe wartości współczynników Siły i Mocy, a także odnaleźć tytułowy Talizman, bez którego wyprawa po Koronę nie ma najmniejszych szans powodzenia.

Jak wypada jej konwersja na PC? Jest ona udana. Sytuacja na planszy ukazana została z pewnego oddalenia, jednak w dowolnym momencie można przybliżyć pola mapy i szczegółowo im się przyjrzeć. Jest to przydatna opcja, ponieważ w sytuacji, w której na planszy znajduje się dużo kart, łatwiej jest wybrać i wyświetlić te, które nas interesują. Plansza, grafiki i figurki bohaterów są w zasadzie identyczne z tymi, jakie można znaleźć w planszowym pierwowzorze. Wersję elektroniczną wzbogacono oczywiście o różne dźwięki, np. odgłosy wydawane przez przeciwników, oraz muzyczne tło. Warstwa dźwiękowa jest jednak na tyle przeciętna, że bardzo szybko przestaje się na nią zwracać uwagę. Nie jest to zresztą jakaś ogromna wada, ponieważ w przypadku konwersji planszówki udźwiękowienie nie ma w zasadzie większego znaczenia.

Ogromnie ważny jest natomiast sensowny generator losowych wyników rzutów kośćmi. W **Talismanie** występuje wyłącznie kość sześciościenna, zatem uzyskiwane rezultaty muszą być siłą rzeczy powtarzalne. Mimo wszystko niezbyt dobrze działa ponawianie rzutów po wydaniu punktu Losu. Bardzo często zachodzi bowiem sytuacja, w której po przerzuceniu wyniku otrzymuje się identyczny rezultat.

Tym, co naprawdę potrafi wyprowadzić z równowagi, są liczne błędy mechaniki zaklęć. Bardzo słabo wypadają kwestie timingu, ponieważ czasami nie sposób „wstrzelić się" w odpowiedni moment użycia czaru. Nawet spowolnienie ruchów przeciwników kontrolowanych przez Sztuczną Inteligencję nie gwarantuje sukcesu. W przypadku gry wieloosobowej na jednym komputerze jest jeszcze gorzej, ponieważ wszystkie czary ukryte są przed wzrokiem graczy i należy wejść do ekwipunku, wybrać stosowny czar, wyświetlić go i jeszcze zdążyć użyć. W 9 przypadkach na 10 jest to niewykonalne z różnych względów – najbardziej denerwująca jest sytuacja, w której czar po prostu nie zadziałał, a my nie jesteśmy w stanie zrozumieć, dlaczego tak się stało.

Zachowania komputerowych przeciwników są często dość osobliwe. Potrafią oni wykonywać całe sekwencje ruchów, które nie mają najmniejszego sensu. Czasami zdarza się również sytuacja, w której stoimy na polu Korony Władzy, a bardzo silny przeciwnik, dysponujący **Talizmanem**, eksploruje kolejne pola planszy i po kilku turach zostaje zabity, nie próbując nam nawet przeszkodzić. SI ma również tendencję do ciągłego obstawiania pól, na których można zwiększyć współczynniki poprzez rzuty kośćmi. W takiej sytuacji kontrolowana przez nią postać zaczyna się poruszać wyłącznie w obrębie jednego krańca mapy. Na szczęście z każdą kolejną aktualizacją sytuacje takie zdarzają się coraz rzadziej.

W **Talisman: Digital Edition** mogą grać maksymalnie cztery osoby. Przypominam sobie rozgrywki w planszową wersję, w których brało udział i dziesięć osób, były one jednak zazwyczaj bardzo długie oraz żmudne. Ograniczenie liczby graczy do czterech wydaje się zatem dobrym pomysłem, ponieważ w przypadku większej ich liczby czas oczekiwania na własną turę dłużyłby się niemiłosiernie. Oczywiście niektóre osoby narzekają, że ów limit jest sztuczny i zabija ducha gry, jednak powiedzmy sobie szczerze, że czekanie na swoją turę około 10 minut skutecznie zniechęciłoby do gry nawet jego największych zwolenników. Szczególnie w przypadku, gdy gra się po Sieci, a nie na jednym komputerze.

Decydując się na zakup wersji komputerowej warto zaopatrzyć się od razu w dodatek zatytułowany Żniwiarz, ponieważ bez niego gra wypada słabo. Przede wszystkim pula kart Przygód w wersji podstawowej jest zbyt mała i w trakcie jednej rozgrywki przetasowuje się ją przynajmniej raz. W przypadku zabawy z dodatkiem problem znika i praktycznie nie sposób wyczerpać stos kart. A będzie pod tym względem jeszcze lepiej, gdyż zapowiedziane zostały już wszystkie rozszerzenia, które otrzymała wersja planszowa. Powiem szczerze, że dla mnie to fantastyczna wiadomość. W końcu nie będę potrzebował ogromnego stołu oraz kilkunastu godzin, aby pograć ze znajomymi. Jedyne, co drażni w modelu dystrybucji, to DLC, na które składa się wyłącznie jedna postać. Nie ukrywajmy – jest to zwyczajne wyciąganie pieniędzy z portfeli graczy, choć z drugiej strony na rynku gier komputerowych jest to obecnie normą. Zresztą zawsze można kupić od razu przepustkę sezonową i sporo w ten sposób zaoszczędzić.

Naprawdę fajnym pomysłem są natomiast kamienie runiczne, które otrzymuje się za zdobywanie punktów doświadczenia i kolejnych poziomów gracza. W skrócie, są to gadżety, które przyśpieszają i ułatwiają rozgrywkę. Każdego bohatera można wyposażyć w trzy kamienie, a do korzyści z nich płynących zalicza się m. in. jeden punkt Życia więcej na początku rozgrywki lub jedna tura mniej spędzona pod postacią Ropuchy. Kamienie te można odblokowywać w trakcie zabawy lub od razu zakupić komplet za gotówkę. De gustibus.

Końcowy werdykt może być tylko jeden. **Talisman: Digital Edition** to świetna konwersja planszówkowego hitu. Ma ona oczywiście różnorakie błędy, jednak dzięki niej Magia i Miecz otrzymała drugie życie. Aby w nią zagrać, nie trzeba już rozkładać kilku plansz, ogromu kart, żetonów i figurek. Kilka tur z doskoku w wolnych chwilach? Planszówkowe spotkanie ze znajomymi przy jednym komputerze lub w Sieci? Teraz to żaden problem!

Talisman: Digital Edition
Liczba graczy: 1–4
Czas gry: ok. 3 godzin
Wiek: 12+
Cena: 79,99 złotych
(zestaw zawiera dodatkowo Talisman: Prologue i dodatki: Żniwiarz oraz Egzorcysta)
Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

- to ten sam Talisman, co na planszy,
- możliwość rozegrania partyjki bez żmudnego setupu,
- kamienie runiczne.

- liczne błędy,
- niekiedy osobliwe zachowania SI,
- źle działające przerzuty za punkty Losu.

PRAWDZIWI TWARDZIELE UKŁADAJĄ WZORKI.

Recenzja Tash-Kalar: Arena of Legends

Vlaada Chvátil jest przez wielu uważany za projektanta-orkiestrę. Kogoś, kto nie trzyma się kurczowo jednej mechaniki w swoich grach, lecz ciągle eksperymentuje z nowymi rzeczami. Dlatego, kiedy bierzemy do ręki jego nową grę, nie do końca możemy przewidzieć, co nas czeka. Własnie tak ma się sprawa z grą, którą Chvátil pokazał światu na zeszłorocznych targach w Essen, czyli **Tash-Kalar: Arena of Legends**.

Tash-Kalar z początku jawiła się jako strategiczne zmagania dwóch (lub czterech) potężnych magów, którzy przyzywają na arenie potężne bestie i walczą o życie. Brzmiało to całkiem nieźle. Jednak po zanurzeniu się w tym, co znajduje się w pudełku, okazywało się, że nie do końca tak jest. Strategia – owszem, jednak bez rozmachu, za to z dużą dawką abstrakcji i logicznego myślenia.

Wewnątrz pudełka znajdziemy niewielką dwustronną planszę, mnóstwo kart, żetony graczy w czterech kolorach oraz kilka plansz do punktowania. Karty to cztery talie dla graczy, karty celów, karty legendarnych stworów oraz karty Flar. Żetony oznaczone mieczami i toporami zagrywa się na planszę. Całość nie nastraja do końca pozytywnie, choć wykonanie jest całkiem porządne, a ilustracje na kartach są niekiedy bardzo ładne, a nawet rewelacyjne. Niemniej jednak gracz czuje się lekko dziwnie, jako że plansza jest bardzo mała i wygląda, że nie da się na niej rozegrać zbyt dużej bitwy. Może we dwóch graczy, lecz nie we czterech.

Wszystko wyjaśnia się po lekturze instrukcji. Jak już wspomniałem, Tash-Kalar to logiczna strategia z dużą dawką abstrakcji. W skrócie wygląda to tak, że żetony wystawiá się na planszę, aby dzięki temu zagrywać karty stworów, które wystawią nam kolejne żetony lub awansują te już wyłożone. Jednak to tylko duży skrót zasad.

Przed grą każdy z graczy wybiera sobie talię „rasy”, którą będzie grał. Talie są cztery, jednak są tylko trzy różne „rasy”. Otóż dwie z czterech talii przedstawiają tę samą „rasę” zwaną Imperials, podzieloną na północ i południe. Podział jest jednak czysto umowny, jako że w obu taliach są identyczne karty. Pozwala to na rozgrywanie idealnie zrównoważonych rozgrywek, w których obaj gracze mają ten sam zestaw stworów. Pozostałe dwie talie to istoty związane z naturą (Sylvan) oraz górscy barbarzyńcy (Highland).

Po wybraniu talii gracze biorą żetony w odpowiednim kolorze i w zasadzie są gotowi do gry. Wystarczy jeszcze pociągnąć trzy karty ze swojej talii na rękę, a do tego dodać jedną kartę z talii Flar, która jest dostępna dla obu graczy. Na koniec dobieramy dwie karty z talii legendarnych stworów, którą gracze również współdzielą. Można zaczynać rozgrywkę.

W swojej turze gracz może wykonać dwie akcje. Akcjami są wyłożenie na planszę żetonu jednostki podstawowej, przyzwanie stwora z ręki oraz odrzucenie karty z ręki. To wszystko. Jednak pod tą niewielką liczbą akcji jest ukryty całkiem ciekawy mechanizm. Najważniejszą rzeczą jest tu oczywiście wystawianie na planszę żetonów jednostek. Każdy gracz ma 17 żetonów, które są dwustronne – z jednej strony jednostka podstawowa, z drugiej elitarna – oraz 3 żetony legendarne. Akcja pozwala na wystawienie na planszę żetonu stroną podstawową ku górze.

Dlaczego to właśnie jest najważniejsze? Ponieważ wystawiając owe żetony, gracze starają się ułożyć na planszy pewne wzory, które widnieją też na kartach stopwrów z ich talii (zarówno tych rasowych, jak i legendarnych). Jeśli na planszy mamy ułożony z naszych żetonów wzór, możemy za pomocą akcji wezwać stwora z ręki. Dzięki temu zwykle dokładamy kolejny żeton, tym razem elitarny. Czasem, zamiast tego, możemy zmienić jeden ze swoich żetonów z podstawowego na elitarny. Jednak najważniejsze jest to, że każda przyzwana istota ma jakąś zdolność specjalną. Pozwala na zniszczenie żetonów przeciwnika, zmianę własnych podstawowych żetonów na elitarne, wykonanie kolejnej akcji lub jeszcze coś innego. Wystawianie tych kart popycha akcję do przodu i pozwala graczom jeszcze skuteczniej przygotowywać grunt pod kolejne karty. Do tego awansowanie jednostek podstawowych na elitarne pozwala skuteczniej niszczyć żetony przeciwnika podczas akcji specjalnej z zagranej właśnie karty.

Oczywiście stwory z kart rasowych są znacznie łatwiejsze do przyzwania niż te legendarne. Legendy wymagają większych układów żetonów, bardziej skomplikowanych i wykorzystujących nie tylko jednostki podstawowe, lecz także i elitarne. Jednakże efekt przyzwania takiej karty jest zwykle dużo silniejszy. W tym miejscu pojawia się najżywiej komentowana „wada” gry. Otóż wezwane stwory są stworami tylko przez chwilę potrzebną na rozpatrzenie ich zdolności specjalnej. Zaraz potem stają się po prostu kolejnymi żetonami na planszy, które będą używane do budowania wzorów pod kolejne karty. To jest element, który wielu osobom najbardziej przeszkadza. Czy jest to jednak faktyczna wada gry? Raczej nie, to po prostu element mechaniki i tyle.

W grze znajdziemy mechanizm przydatny, gdy jeden z graczy jest wdeptywany w ziemię. To karty Flar. Aby je zagrać, muszą zostać spełnione pewne warunki. Gracz musi mieć mniej (chodzi o określoną liczbę) żetonów na planszy niż przeciwnik lub musi mieć mniej żetonów elitarnych. Karta Flary nie zużywa akcji i pozwala na dołożenie kilku żetonów i poprawienie swojej pozycji.

Jak się wygrywa w **Tash-Kalar**? Sposób na osiągnięcie zwycięstwa zależy od rodzaju rozgrywki, jaki wybierzemy. W zasadzie zawsze chodzi o uzbieranie odpowiedniej liczby punktów zwycięstwa, jednak tryb gry determinuje to, jak będziemy je zdobywać i jak będziemy grać. Tryby rozgrywki są trzy. Pierwszym jest *High Form*. Jego sercem są specjalne karty celów, za których wypełnienie dostaje się punkty zwycięstwa. Ten tryb uważam za najnudniejszy, powinien być tylko używany do zapoznania się z grą. Cele przedstawione na kartach są w stylu „Połącz dwa przeciwległe brzegi planszy nieprzerwanym łańcuchem swoich jednostek" bądź też „Miej na czerwonych polach więcej jednostek elitarnych niż przeciwnik". W *High Form* gracze skupiają się bardziej na układaniu wzorków i spełnianiu celów niż na faktycznej walce ze sobą.

Kolejne tryby to *Deathmatch Duel* i *Deathmatch Melee*. Oba zakładają bezpardonową walkę między graczami i punktują wzywanie legendarnych stworów oraz niszczenie żetonów przeciwnika. Różnica jest taka, że *Duel* jest dla dwóch osób, a *Melee* dla trzech lub czterech. W trybie *Melee* nieco inaczej wygląda też punktacja, gdyż jej rozłożenie na kilka kolorów powoduje, że trzeba bić równo każdego przeciwnika.

Tryby *High Form* i *Deathmatch Duel* można też rozegrać drużynowo, dwóch na dwóch. Uważam jednak, że Duel powinno się grać we dwie osoby, a przy czterech siadać do *Melee*. Tak jest znacznie ciekawej. Dopiero bowiem tryby *Deathmatch* pokazują, na co stać **Tash-Kalar**. Jasne, nadal układamy wzorki i przyzywamy karty z ręki, lecz tu już czuć bitwę między magami. Jest jawna konfrontacja, ponieważ niszczymy przeciwnika, aby zdobywać punkty. Jeśli zmusimy go do zagrania Flary, to również dostajemy punkty. To jest prawdziwa walka.

Tash-Kalar: Arena of Legends to gra bardzo dobra. Nie jest to jednak pozycja, która spodoba się każdemu. Zapewne nie spodoba się także części fanów Vlaady Chvátila. Grając w inne gry tego projektanta, czułem mocne powiązanie mechaniki z tematem. Tu niekoniecznie jest to mocno odczuwalne – jest gdzieś obok wykładania żetonów, co może niektórym psuć zabawę. Z drugiej strony miłośnicy czystej abstrakcji i logiki również mogą czuć dyskomfort, gdy zobaczą, że próbuje się dołożyć do zabawy „jakiś klimat". Mnie **Tash-Kalar** się spodobała. Kilku moich znajomych określiło tę grę słowami „tak głupia, że aż fajna", co w ich przypadku oznacza, że chwyciła.

Jeśli lubicie abstrakcję i logiczne myślenie, wypróbujcie **Tash-Kalar: Arena of Legends**. Jeśli jesteście fanami Vlaady Chvátila, też to zróbcie, żeby zobaczyć, do czego zdolny jest ten projektant. Jeśli jednak szukacie niesamowitych zmagań magów na arenie, to trzymajcie się od tej gry z daleka. Weźcie się raczej za **Mage Wars**, o których pisałem w zeszłym miesiącu.

Tash-Kalar: Arena of Legends
Liczba graczy: 2–4 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 129,95 złotych
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

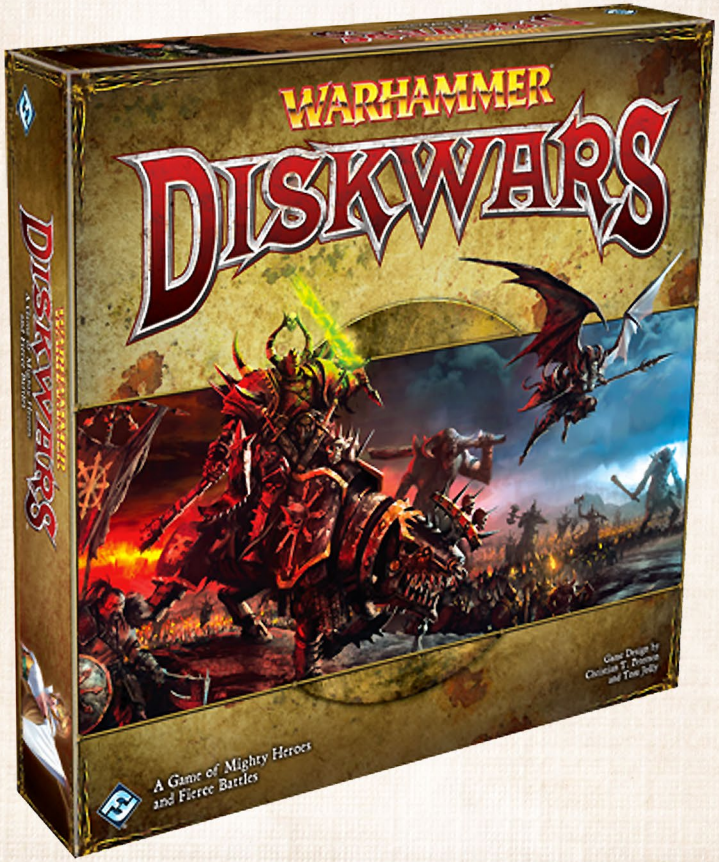
- ciekawie podana abstrakcyjna rozgrywka,
- grafiki na kartach (zwłaszcza legendarnych),
- tryby Deathmatch Duel i Melee.

- zwodniczy tytuł i temat,
- nudny tryb High Form,
- mechanika miejscami rozmija się z tematyką gry.

Z DYSKAMI NA W

JNĘ

Oryginalna wersja gry Diskwars (1999 r.) nigdy nie trafiła w moje ręce. Gdy po raz pierwszy ujrzałem zapowiedź Warhammer: Diskwars, postukałem się palcem w czoło. Fantasy Flight Games postanowiło wydać grę bitewną, w której zamiast figurek z Warhammer Fantasy Battles w roli głównej występują dyski o kilkucentymetrowej średnicy. Ten (dość szalony) koncept na początku mocno mnie zszokował, jednak po lekturze kilku artykułów w sieci postanowiłem dać mu szansę i kupić nową wersję Diskwars.



W pudełku znalazłem instrukcję, sporo wszelkiej maści znaczników, miarkę, stos kart i kafelki terenu. Zaskoczeniem jest brak planszy – przed grą odmierzany i oznaczany żetonami jest obszar o rozmiarze 3x3 stopy, który służy jako pole gry.

W podstawce otrzymujemy cztery armie (Imperium, Wysokie Elfy, Chaos, Orki). W skład każdej armii wchodzą następujące dyski:

- duże (symbolizujące bohaterów, smoki, trolle itp.),
- średnie (konnica, artyleria),
- małe (piechota, łucznicy – standardowe mięso armatnie).

Przed rozpoczęciem gry uczestnicy wybierają bohaterów i z dostępnej puli punktów budują swoje armie. Dyski załączone w podstawce pozwalają na sporą swobodę w konstruowaniu regimentów, które wezmą udział w boju. Gra została wydana przez FFG, zatem (rzecz jasna) do pełnego komfortu grania wymagane jest posiadanie drugiego pudełka. W przypadku rozgrywki bardziej niezobowiązującej pojedynczy zestaw w zupełności wystarczy do dobrej zabawy.

Po ustaleniu składu armii (początkujący i bardziej leniwi mogą skorzystać z list jednostek zamieszczonej w instrukcji) i wybraniu czterech kart rozkazów pasujących do własnego zestawu jednostek i obranej strategii przystępujemy do konfiguracji pola bitwy. Na początku, przy użyciu sześciościennej kości, decydujemy o inicjatywie. Jej kolejność nie ulegnie zmianie przez całą rozgrywkę. Gracz mający inicjatywę będzie wygrywał w przypadku wszelkich remisów, z kolei drugi z graczy w ramach rekompensaty jako pierwszy wybiera scenariusze oraz kafelki terenu podczas fazy przygotowawczej. Po utworzeniu stref rozmieszczenia armii gracze na przemian najpierw układają teren na planszy, a na końcu rozstawiają swoje armie.

Rozgrywka składa się z pięciu tur. Gracze wybierają i zagrywają równocześnie kartę rozkazu, po czym porównują znajdującą się na nich taktykę. Rozstrzyga ona o kolejności działań na zasadzie podobnej do papier-nożyce-kamień (w przypadku remisu gracz posiadający inicjatywę działa jako pierwszy). Najpierw jeden z graczy aktywuje swoje jednostki i wykonuje nimi ruch lub akcję (atak dystansowy lub magiczny, akcja specjalna) w liczbie określonej przez kartę rozkazów. Następnie swoje akcje wykonuje kolejny gracz.

Poruszenie jednostki polega na przewróceniu dysku maksymalnie tyle razy, ile wynosi jego liczba punktów ruchu. Jeśli podczas przemieszczania dysk przykryje wrogą jednostkę, automatycznie zatrzymuje się i wchodzi w starcie, a jednostka wroga zostaje przyszpilona i nie może zostać aktywowana, dopóki jednostka atakująca nie zginie lub nie zostanie wycofana. Gdy obaj gracze aktywują już liczbę jednostek określoną na kartach rozkazów, zagrywają kolejne karty rozkazów, porównują taktykę i wykonują akcje.

Gdy każdy z grających aktywuje wszystkie swoje jednostki, następuje moment rozstrzygania walk. Jednostki pozostające w starciu zadają sobie wzajemnie obrażenia w zależności od parametrów wskazanych na ich dyskach. Jeśli dysk otrzymał więcej obrażeń, niż wynosi jego próg ran, z reguły ginie i jest zdejmowany z pola gry. Bohaterowie i niektóre opancerzone jednostki mogą otrzymać więcej niż jedną ranę, dzięki czemu mogą utrzymać się dłużej w centrum wydarzeń. Na liczbę zadawanych obrażeń mogą wpływać m.in. karty rozkazów, lecz wszystkie parametry jednostek są widoczne i całkowicie jawne – gracze są w stanie oszacować efekt danego starcia i obrać odpowiednią strategię.

Gra kończy się po rozegraniu pięciu tur zakończonych pięcioma fazami walki wręcz. Uczestnicy odkrywają wylosowane przed bitwą cele (np. zabicie bohaterów przeciwnika, zniszczenie jak największej liczby jednostek, dotarcie do strefy rozstawienia wroga) i na ich podstawie obliczają zdobyte punkty zwycięstwa. Dzięki takiemu rozwiązaniu gracz w każdej chwili wie, ile zdobył punktów, lecz cel przeciwnika musi odgadnąć na podstawie jego ruchów i ataków.

Pierwszą, dość poważną przeszkodą w kontakcie z **Warhammer: Diskwars** jest sposób przedstawienia zasad w instrukcji. Informacje są mocno rozrzucone po różnych stronach i czasem trzeba się solidnie naszukać, żeby uzyskać odpowiedź na nurtujące nasz pytanie. Mnie w rozwianiu wątpliwości pomogła lektura niektórych wątków na forum Board Game Geek – księga zasad często wprowadzała w tej kwestii spore zamieszanie.

Bardzo dużą rolę odgrywa także Inicjatywa. Jej efekt (np. wygrywanie remisów w przypadku identycznej taktyki) nie jest kompensowany przez pierwszeństwo ostatniego gracza w wyborze zasad specjalnych i rozstawianego terenu. Szczególnie widoczne jest to w przypadku rozgrywek z początkującymi graczami, którzy jeszcze nie mieli okazji przetestować kombinacji i nie są w stanie wybrać najlepszego dostępnego terenu i zagrać go w optymalny sposób.

Skoro o doświadczeniu mowa, to podczas pierwszych partii gra może wydawać się dość losowa i chaotyczna. Potrzeba czasu i obycia ze specyfiką poszczególnych armii, by jeden udany rzut krytyczny nie decydował o zwycięstwie lub porażce. Pomaga w tym znajomość rozkazów, dostępnych scenariuszy i „nieczystych" zagrywek, którymi dysponuje zarówno armia własna, jak i przeciwnika. Początkującemu graczowi sporo trudności sprawią również dość małe i nieczytelne (zwłaszcza w starciu kilku jednostek) symbole i opisy umiejętności na dyskach. Przez kilka pierwszych partii można nawet nie zauważyć, że gramy, stosując błędne zasady.

Parafrazując klasyka: nie możemy pozwolić, by te minusy przesłoniły nam plusy. **Warhammer: Diskwars** to bardzo udana, budżetowa emulacja figurkowej gry bitewnej. „Toczenie" dysków wymaga wprawy – nie możemy cofnąć raz wykonanego ruchu. W efekcie może okazać się, że do przyszpilenia wrogiej jednostki zabrakło nam raptem kilku milimetrów. Podobnie ma się rzecz z atakami dystansowymi. Dodatkowym atutem jest wartkość akcji – gracze na przemian aktywują 2–4 jednostki i wykonują akcje.

Pojedynczy zestaw podstawowy oferuje niesamowitą regrywalność. Regimenty każdej z armii można złożyć na kilka sposobów i dobrać do nich odpowiednie karty ze sporej puli rozkazów. Gra błyszczy jednak przy wykorzystaniu dwóch zestawach. Mamy wtedy (prawie) pełną dowolność w konstruowaniu armii. Dodatkowo możemy wykorzystać dwa zestawy scenariuszy i kart terenu, by zapewnić większą równowagę rozgrywki.

Reasumując, jeśli masz ochotę poczuć frajdę z grania w bitewniaka, lecz nie masz ochoty na inwestowanie środków w zakup figurek, zapoznaj się z **Warhammer: Diskwars**. To świetna gra, która pozwala w czasie około godziny stoczyć epicką bitwę osadzoną w Starym Świecie. FFG po raz kolejny pokazało klasę. A na horyzoncie już majaczą dodatki zawierające nowe jednostki, dodatkowe armie i karty rozkazów. Ruszaj do boju, nim będzie za późno!

Warhammer: Diskwars
Liczba graczy: 2–4 osoby
Wiek: od 14 lat
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 139,95 złotych
Zrecenzował: Piotr „Wierzba" Kraciuk

- wysoka regrywalność,
- duża różnorodność jednostek,
- szybka, naprzemienna rozgrywka.

- chaotycznie napisana instrukcja,
- mała liczba kart scenariuszy i celów,
- konieczność posiadania dwóch zestawów dla pełnej swobody rozgrywki.

REKLAMA

30 V – 1 VI

BRWIKON 2014

Konwent Fantastyki i Gier Planszowych

Znajdziesz nas na:
www.brwikon.pl

GRY PLANSZOWE · RPG · LARP · FIGURKI
PRELEKCJE · KONKURSY · TURNIEJE · WARSZTATY
POKAZY WALK · WIOSKA HISTORYCZNA

START

30 maja godzina 16:00
Zespół Szkół Nr 1 w Brwinowie
ul. J. Piłsudskiego 11

BRWIKON

Organizator: Stowarzyszenie Przyjaciół Zespołu Szkół Nr 1 w Brwinowie

Planszówki sprzedaje się fajniej niż AGD

Z Piotrem „Żuchem” Żuchowskim rozmawiał Tomasz „Sting” Chmielik

Z Piotrem Żuchowskim, czyli dla wielu po prostu Żuchem, spotykam się w malowniczej lubelskiej knajpianej piwnicy. Znamy się co prawda od lat, jednak ostatnimi czasy coraz trudniej nam się spotkać i pogadać. Praca, obowiązki, wyjazdy… no wiecie, samo życie. Na jednym z promocyjnych eventów udało mi się namówić Piotrka, aby znów zaczął pisać dla Rebel Timesa. Pomyślałem również, że warto porozmawiać z nim nieco bardziej „oficjalnie”, przypominając w ten sposób jego osobę czytelnikom i czytelniczkom.

Tomasz Chmielik: Żuchu, powracasz do Rebel Timesa po dość długim czasie. Ile to już lat minęło od Twojego ostatniego tekstu?

Piotr Żuchowski: Na wstępie powinienem chyba podziękować za ponowne zaproszenie do grona redakcyjnego, bo to było główną przyczyną tego, że będę znów pisać dla magazynu. Przestałem recenzować gry w 2009 roku, po dołączeniu do załogi wydawnictwa Kuźnia Gier. Teraz wracam, choć mam świadomość, że znajdą się osoby, którym w tym fakcie coś nie będzie do końca grało. No bo jak to? Człowiek związany z jedną z firm z branży, pracownik wydawnictwa, ma recenzować tytuły konkurencji? Sam zresztą myślałem podobnie, rezygnując ze współpracy z Rebel Timesem w 2009 roku. Teraz, będąc bogatszym o sześć lat doświadczeń w świecie gier, podchodzę do tematu inaczej. Uważam, że zaangażowanie na dwóch różnych polach – wydawaniu i recenzowaniu – nie musi się wykluczać. Są przecież autorzy gier, który piszą o innych tytułach, np. na blogach. Są recenzenci, którzy sami z czasem zaczęli tworzyć gry. Nawet Tom Vasel, znany na całym świecie guru recenzentów, ma na koncie kilka zaprojektowanych tytułów, w tym jeden wydany ledwie w zeszłym roku. Jakoś nie przeszkadza mu to w nagrywaniu kolejnych odcinków The Dice Tower. Nie zamierzam na łamach RT promować wydawnictwa, w którym teraz pracuję, zamierzam jedynie pisać o grach. A śmiem sądzić, że mam obecnie o nich znacznie więcej wiedzy niż kilka lat temu.

Do niedawna pracowałeś w Kuźni Gier. Jak wspominasz ten czas?

W Kuźni spędziłem niemal 5 lat, pracując na różnych stanowiskach i, w mniejszym lub większym stopniu, przyczyniając się do wydania oraz późniejszej promocji na rynku kilkunastu tytułów – gier karcianych, planszowych i fabularnych. To było świetne doświadczenie, dzięki któremu mogłem zarabiać pieniądze na swoim ulubionym hobby – w końcu fajniej tłumaczy się podręczniki do RPG niż dokumenty i umowy, fajniej sprzedaje się planszówki niż AGD. Do tego miałem okazję poznać sporo ciekawych ludzi z branży – innych wydawców i autorów gier. Jeździć na konwenty oraz turnieje. Pozytywy można by wymieniać naprawdę długo.

Praca w Kuźni zbiegła się w czasie z twoją pierwszą wizytą na Targach SPIEL w charakterze wystawcy. Było ciężko? Czego nauczyły cię wizyty na Targach?

Essen to kolejny temat-rzeka. Targi SPIEL to taka Mekka fanów gier. Jeśli było się tam przynajmniej raz, dopiero wtedy można umrzeć z czystym sumieniem. Ja miałem szczęście gościć tam trzykrotnie i za każdym razem było super, ale zdecydowanie było też ciężko. Essen to normalna praca, wyjazd trwa często cały tydzień lub więcej, same targi 5 dni, jeśli liczymy środę, czyli dzień prasowy, zamknięty dla zwiedzających. W halach musimy być od 10 do 19, a zazwyczaj przychodzi się godzinę wcześniej i wychodzi godzinę później. Do tego frekwencja rzędu 5–6 tegorocznych Pyrkonów robi swoje. To uczy cierpliwości. I dbania o swój głos. I olewania faktu, że nie ma czasu pójść na obiad.

I daje megasatysfakcję.

Czy jako weteran Targów i pracy w branży możesz udzielić jakichś rad młodym twórcom gier?

Sam nie jestem autorem gier, zawsze do procesu twórczego włączam się dopiero na pewnym etapie prac, np. jako tester czy tłumacz. Z perspektywy wydawcy mogę początkującym autorom powiedzieć: dużo grajcie w prototypy, testujcie swoje gry do znudzenia, nie bójcie się słuchać rad i odrzucać rozwiązań, które nie działają. Eksperymentujcie, ale z umiarem. A jeśli zdecydujecie się założyć własne wydawnictwo – jeździe do Essen!

Teraz pracujesz w Fabryce Gier Historycznych. Jak oceniasz potencjał tej ekipy?

Chłopaków z Fabryki Gier Historycznych znam od dawna, jesteśmy dobrymi znajomymi i, jeszcze pracując w Kuźni, obserwowałem ich poczynania na rynku. Firma istnieje nieco ponad dwa lata, ale potencjał do rozwoju ma ogromny. Zaczęli ambitnie i pewnie nie wszystko wyszło im tak, jak chcieli. No, ale komu nowemu wszystko wychodzi od razu? Teraz jestem członkiem zespołu FGH i będę się starał jak najwięcej temu zespołowi dać.

Już niebawem na półki sklepowe trafi Arka zwierzaków. Dlaczego powinniśmy na nią czekać? Czy nie jest ona odejściem od tematyki, jaką FGH początkowo chciało się zajmować? I w końcu – czy oznacza to, że FGH zmienia nieco swój profil wydawniczy?

Arka zwierzaków to produkt, którego brakowało w ofercie FGH, firmy znanej raczej z cięższych tytułów. To gra familijna, prosta i szybka, w którą można zagrać z dzieckiem w ciągu 20 minut. Co do tematyki – jest to gra biblijna, co pewnie będzie budzić kontrowersje. Na religię można patrzeć różnie, mniej lub bardziej krytycznie, wierzyć w Boga lub nie, ale niezależnie od tego, faktem pozostaje, że Biblia to bardzo znany i bardzo ważny tekst kultury. Jest poniekąd źródłem historycznym, więc jak najbardziej wpisuje się w profil działalności FGH. Na tej samej zasadzie powstała przecież **Teomachia** – gra karciana o starożytnych mitologiach.

Muszę jednak na coś zwrócić uwagę – mimo, że **Arka zwierzaków** nie oznacza zmiany profilu FGH, taka zmiana, a właściwie rozszerzenie, i tak niedługo nastąpi. Już teraz pracujemy nad kilkoma projektami gier zupełnie niezwiązanych z historią, a osadzonych w światach fantasy i science fiction. Te tytuły ukażą się jeszcze w tym roku, ale pod zupełnie osobną nową marką. Natomiast tworzy je dokładnie ten sam zespół co **Arkę zwierzaków, Teomachię** i **Bohaterów Wyklętych**.

Z perspektywy czasu i doświadczeń, jak oceniasz rozwój rynku gier planszowych, karcianych i fabularnych w Polsce?

Rozkwit planszówek wciąż trwa, i to cieszy. Mamy nowych utalentowanych autorów, mamy coraz więcej wydawnictw. Gry coraz częściej są zauważane poza środowiskiem fanów. Kolejka Karola Madaja i inne gry wydane przez IPN otwierają nas na mainstream. Gry Granny czy Egmontu można kupić w hipermarketach. Planszówki powoli przestają być postrzegane przez społeczeństwo tak, jak były jeszcze kilka czy kilkanaście lat temu – jako rozrywka dla dzieci. Gry wróciły do Polski i mają się dobrze.

Co do RPG – tutaj jest trochę gorzej, z różnych względów. Wiele szumnie zapowiadanych erpegowych projektów się nie powiodło. Ratunkiem może być crowdfunding – ostatnie sukcesy Diademu, Bestii i Barbarzyńców czy Dogs in the Vineyard pokazały, że erpegowcy w Polsce nie wymarli, że dalej chcą wspierać swoje hobby i swoich wydawców. Trzeba tylko do nich dotrzeć i zaproponować coś ciekawego. No i nie zapominajmy o najgorętszej informacji ostatnich miesięcy, czyli zapowiedzi powrotu legendarnego pisma sprzed lat – Magii i Miecza! Mam nadzieję, że i dla gier fabularnych nadchodzą lepsze czasy, a reaktywacja MiM to ich zwiastun.

Nie mogę nie zadać tego pytania. Czy praca w branży to sposób na utrzymanie się, czy raczej miły finansowy dodatek?

Nasz rynek nadal jest dość mały, ale ciągle, i to w bardzo szybkim tempie, rośnie. Największe polskie firmy na pewno zarabiają nieźle. Mniejsze, takie jak właśnie FGH, wciąż się jeszcze rozwijają, ale też nie mają wielkich powodów do narzekań. Powiem szczerze. Utrzymać się można, natomiast jakoś znacznie wzbogacić – nie. Jeszcze nie, bo będzie lepiej.

No i najważniejsze pytanie, które z pewnością chcieliby Ci zadać wszyscy nasi czytelnicy. Czy zostaniesz z nami na dłużej?

Taką mam nadzieję!

Dzięki za rozmowę.

Piotr „Żucho" Żuchowski - urodzony w 1985 r. anglista i fan dobrego horroru, w szczególności Mitologii Cthulhu. Jako autor tekstów o grach debiutował w fanzinie RPG Chamber, później współtworzył portal Wrota Wyobraźni, magazyn Creatio Fantastica i Rebel Timesa, do którego teraz wraca po kilku latach przerwy. Zawodowo związany z branżą od 2008 r., najpierw jako pracownik Kuźni Gier (m.in. główny tłumacz angielskiego Wolsunga), a obecnie Fabryki Gier Historycznych (PR i marketing zagraniczny). Po godzinach również korektor i tłumacz-freelancer.

Gry wojenne – fakty i mity (część 2)

Kilka miesięcy temu w Rebel Times nr 73 (październik 2013) pojawiła się w ramach naszego kącika gier historycznych pierwsza część niniejszego artykułu. Zająłem się tam najczęściej spotykanymi mitami i popularnymi opiniami dotyczącymi planszówek wojennych. Z czasem zamierzałem dopisać część drugą, lecz nie chciałem tego robić na siłę. Jednak od tego czasu, po przyjrzeniu się kilku różnym dyskusjom na forach internetowych, tematy nasunęły mi się same. Przypomnę tylko, że poprzednio było o: 1) poziomie skomplikowania gier, 2) losowości, 3) oprawie graficznej i wykonaniu elementów gier, 4) czasie rozgrywki, 5) wadach i zaletach tabel oraz alternatywnego systemu rzucania wieloma kostkami.

O symulacyjności gier wojennych i tym, jak jest ona rozumiana

Z wątkiem symulowania przez gry wojenne (historyczne, ściśle mówiąc) wydarzeń stykałem się już od dawna. Jak to jest z tym symulowaniem? – zastanawia się niejeden gracz. Przecież wszystkiego nie da się w takiej grze planszowej oddać. Jeśli mamy jakieś działania wojenne, bitwę, operację lub całą wojnę, i tak nie da się sprawić, by przepisy gry wszystko to uchwyciły. To fizycznie niemożliwe. Rzeczywistość to tysiące szczegółów, a przecież to ma być gra, w którą da się zagrać. Przepisy muszą być do ogarnięcia i nadawać się do praktycznego zastosowania.

Tak rozumując łatwo dojść do wniosku, że gra wojenna nie jest symulacją, ponieważ nie odtwarza wielu szczegółów. Zwykle jako przykłady tego, że gra czegoś nie uwzględnia, podaje się różne czynniki losowe, które mogły wpłynąć na historyczny bieg wydarzeń. Oto np. koń dowódcy mógł się potknąć, a dowódca spaść na zbity pysk, i później „słabiej" dowodzić. Mogło zajść tysiące innych przypadków, których zasady gry nie uwzględniają. Wchodzenie w szczegóły najczęściej wiąże się ze wskazywaniem elementów losowych, choć zdarza się, że wytykane są inne fakty czy relacje, istniejące niezależnie od przypadku.

Tego rodzaju rozumowanie, na pozór słuszne, prowadzi jednak na manowce. Widać to gdy dla porównania zastanowimy się nad pracą historyka i na czym polega opisywanie wydarzeń historycznych. Moim zdaniem da się to sprowadzić do dokonywania wyboru. Spośród tysięcy zdarzeń historycy wybierają tylko część (mniejszą bądź większą) tych, które z różnych względów uważają za istotne. Reszta uznawana jest za nieistotną i całkowicie pomijana w analizach i opisach rzeczywistości historycznej. Ginie w otchłaniach nicości. Czy przez to, że autor książki historycznej dokonuje takiego, a nie innego wyboru i część wydarzeń pomija, jego praca jest nierzetelna? Nie przedstawia dziejów takimi, jakie były? Nikt tak przecież nie twierdzi.

Z grami i ich symulacyjnością jest podobnie jak z książkami historycznymi. Nie chodzi o to, by odtworzyć w najdrobniejszych szczegółach wszystko to, co wydarzyło się podczas bitwy bądź operacji wojennej. Chodzi o uchwycenie istotnych elementów, często niezbyt wielu, które są charakterystyczne lub z jakichś powodów okazały się decydujące. Często, gdy się poczyta o danym okresie historycznym, da się takie elementy wyodrębnić i piszący o nich historycy bywają dość zgodni (pamiętajmy, że w przeciwieństwie do autorów gier, oni nie mają żadnego interesu, by naginać fakty do mechanizmów gry planszowej – stąd są pod tym względem obiektywni). Tak rozumiana symulacyjność jest czymś wykonalnym i nie stoi w sprzeczności z grywalnością.

Odtwarzanie wydarzeń historycznych i regrywalność

Czasami, patrząc na niektóre gry historyczne, można się zastanawiać, czy pozwalają one na to, by wydarzenia potoczyły się inaczej, niż to faktycznie miało miejsce. Innymi słowy, chodzi o to, czy gracz może inaczej pokierować wydarzeniami, czy też gra sprowadza się bardziej do „odtwarzania" przebiegu historycznej bitwy i nie bardzo można zmienić końcowy wynik. Pytanie jest jak najbardziej sensowne. Tym bardziej że w praktyce niektóre gry wojenne rzeczywiście czasami zbliżają się do tak rozumianego „odtwarzania". W takim układzie przyjemność czerpana z rozgrywki miałaby polegać na tym, że możemy „zobaczyć jak to było", „przeżyć historię" itp. Powiem szczerze, że raczej nie spotkałem się z tytułem, który by realizował ten model w czystej postaci. Na szczęście.

Zdarzają się jednak gry, gdzie pewne ich elementy są „zafiksowane" w taki sposób, że gracz ma niewiele do powiedzenia. Często wiąże się to z określonym ustawieniem wojsk i bardziej dotyczy gier przedstawiających bitwy (i ogólnie dotyczy produktów w skali taktycznej) niż gier na wyższym szczeblu dowodzenia. Podczas słynnych bitew bywało, że początkowe ustawienie wojsk miało istotny wpływ na charakter starcia i sprawiło, że potoczyło się ono w określony sposób. Nie oznacza to, że nie da się oddziaływać na przebieg zdarzeń i odwrócić losów starcia, lecz pierwotne ustawienie wojsk nieraz ukierunkowują posunięcia i strategię graczy. Tutaj symulacyjność potrafi zderzyć się z grywalnością.

Wspomniane wyżej zjawisko dotyczy głównie starszych epok historycznych i najsłynniejszych bitew. Jednak tak naprawdę nie ma żadnej ogólnej reguły. Gry są różne. Są takie, gdzie gracze mają bardzo duży wpływ na przebieg rozgrywki. Zdarzają się takie, gdzie ten wpływ jest mniejszy, co nie znaczy, że go nie ma. To ostatnie nie oznacza, że nie da się dla gry ułożyć warunków zwycięstwa umożliwiających osiągnięcie go obu stronom. Z dawnych polskich gier przykładem może być tu system Wrzesień 1939, którego pierwowzorem była wydana jeszcze w czasach Dragona Bzura 1939. Jak wiadomo, kampanii wrześniowej Polacy zasadniczo nie mogli wygrać. Sukces strony polskiej w tym systemie polegał na tym, że dostawała punkty zwycięstwa, jeśli broniła określonych obiektów dłużej, niż to miało miejsce w rzeczywistości. To dobry przykład na to, jak strona słabsza może w grze wygrać, mimo że jej oddziały poniosły klęskę (układ sił był historycznie tak zdeterminowany, że nie mogły wygrać).

Często regrywalność potrafi zależeć w dużym stopniu od tego, czy gra daje graczom różne opcje rozstawienia wyjściowego oddziałów, czy też jest ono całkowicie sztywne. Bywa, że ustawienie wojsk musi być w miarę ścisłe, by bitwa przypominała historyczny pierwowzór. Jednak na szczeblu operacyjnym lub strategicznym takie problemy schodzą na dalszy plan. W przypadku dawniejszych konfliktów często „pomocny" autorom jest brak danych co do składu sił lub ich rozstawienia. Ostatnio projektuję grę przedstawiającą bitwę pod Ostrołęką z 1807 roku (czasy napoleońskie, walczyli tam wtedy Rosjanie i Francuzi). Szacunki dotyczące liczebności sił rosyjskich wahają się od mniej więcej 15 tys. do ponad 30 tys. żołnierzy, co stwarza mi na tym polu spore możliwości.

Na koniec wspomnę o jeszcze jednej opcji: scenariuszach alternatywnych i zasadach turniejowych. Zwłaszcza gry GMT Games dotyczące dawniejszych epok, gdzie często ustawienia wojsk są dość sztywne, zawierają wiele opcji alternatywnych oraz zasady turniejowe do konstruowania dowolnych scenariuszy. To ostatnie powinno w pełni zadowolić graczy, którym zależy na tym, by każda ich rozgrywka była inna od poprzedniej i nic nie było z góry określone.

W gry wojenne grają tylko historycy

Z mitem (gdyż jest to mit), że w gry wojenne grają tylko historycy, stykam się już na szczęście coraz rzadziej. Czasem pojawia się on jednak w bardziej rozwiniętej formie głoszącej, że takie gry wymagają posiadania dużej wiedzy, gdyż bez niej nie można się przy nich dobrze bawić. Moim zdaniem nie jest to prawda. Pożądaną cechą jest natomiast chęć zainteresowania się tematyką, której poświęcona jest dana gra. Niekoniecznie trzeba mieć wiedzę, jednak dobrze by było, gdyby ktoś zasiadający do takiego tytułu miał chęć poznania czegoś nowego. To tak jak z książkami – jeśli kompletnie nie interesuje nas dana tematyka, szkoda tracić czas na czytanie.

Jednak w przypadku prostszych gier planszowych nawet to nie jest konieczne. Znam graczy, którzy mają do tego hobby podejście bardziej rywalizacyjne, sportowe. Znam też takich, którzy, przeciwnie, stawiają na klimat i dobrą zabawę (która przecież dla różnych osób może polegać na czymś innym). Znam i takich, których interesuje symulacyjność, co nie zawsze pokrywa się z klimatem rozgrywki. Jeśli chodzi o przekrój zawodowy, zbyt wielu znam analityków i osób o wykształceniu ścisłym grywających w gry wojenne, by teza o tym, że „grają w nie tylko historycy" mogła się ostać.

Sądzę, że wartościową cechą tych gier są ich walory edukacyjne. Z gier wojennych, zwłaszcza z nieco bardziej skomplikowanych tytułów, naprawdę można się wiele dowiedzieć, i to często takich rzeczy, których nie znajdziemy w popularnych książkach. Decydująca jest tu oczywiście forma. Każdemu z doświadczonych graczy zdarza się, że sięgając po jakiś tytuł o nieznanym mu konflikcie, przy okazji grania dowiaduje się o nim czegoś nowego. Jednocześnie to najlepiej pokazuje, że nie jest ważne posiadanie na starcie wiedzy historycznej dotyczącej danego tematu, lecz właśnie chęci jej zdobycia.

Problemy z długim czekaniem na ruch przeciwnika

Dawniej wydawane gry wojenne od pewnego momentu faktycznie miały z downtime pewien problem. Zwykle jest on trochę przejaskrawiany, a wszystko tak naprawdę zależy od liczebności wojsk i długości etapu oraz całej rozgrywki. Najogólniej mówiąc podstawowy mechanizm zwany „I go – you go" (czyli naprzemienny ruch wszystkich jednostek jednej strony, a potem wszystkich jednostek drugiej), zakładał, że gdy jedna strona porusza swoje wojska, to druga grzecznie czeka na swoją kolej. A potem zmiana. Dla wielu graczy bywało to irytujące (i wciąż bywa). Czas wykonywania przez przeciwnika ruchu można by przecież wykorzystywać do obmyślania ruchów własnych i chyba z takiego założenia wychodzili przez lata grający w gry wojenne. Inna sprawa, że wydaje się, że dawniej gry wojenne bywały trochę prostsze – przynajmniej takie można czasami odnieść wrażenie.

Odpowiedzią na opisane wyżej negatywne zjawisko są systemy z aktywacjami, które sprowadzają się do tego, że armie zostały poszatkowane na części i gracz nie porusza się całością sił, a tylko częścią. W ten sposób grający nie muszą zbyt długo czekać na posunięcie przeciwnika. Jak to zazwyczaj bywa, rozwiązanie to ma także pewne minusy, lecz to temat na kiedy indziej.

O roli aktywacji wiedzą w zasadzie wszyscy, którzy bliżej interesują się tego typu grami. Mało kto zwraca natomiast uwagę na co innego: rozwiązania przewidujące możliwość reagowania na posunięcia przeciwnika w trakcie jego ruchu lub np. wykonywanie kontrataków podczas fazy walki przeciwnika (krótko mówiąc, zasady reakcji). Dzięki temu gracz „bierny" wcale nie pozostaje bezczynny i ma co robić podczas ruchu przeciwnika, a często takowe działania oraz dokonywane wybory nie są wcale takie oczywiste (przynajmniej w dobrych grach wojennych). Moim zdaniem jest to najlepsza odpowiedź na problemy z oczekiwaniem na ruch przeciwnika. Warunkiem jest jednak, aby rozwiązania dotyczące reakcji nie były szablonowe. Niestety, o to ostatnie często nie jest łatwo.

Artykuł Ryszarda „Raleena" Kity

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl