REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

ilustracja z gry World of Tanks RUSH

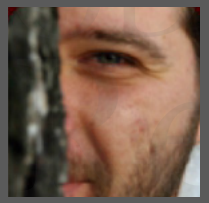
TEMAT NUMERU

WORLD OF TANKS RUSH

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Berserk: War of the Realms
Boss Monster
IQ Twist
Zombicide: Psi towarzysze i Zombie psy
Rialto
Dungeon Roll
oraz wiele innych...

REBEL



OD Redakcji

Lato w pełni, żar leje się z nieba, a zimne napoje kończą się szybciej, niż zdołacie wymówić kemosabe.

Zapewne, kiedy czytacie te słowa, leżycie plackiem na plaży lub zrobiliście sobie właśnie krótki postój gdzieś na górskim szlaku. Macie minutkę na przeczytanie mojego krótkiego wstępniaka? Tak? Dzięki, będę się streszczał.

Dynamiczny rozwój technologii komunikacyjnych to coś, co od dawna mnie fascynuje. Gdyby nie tablety, smartfony, laptopy i im podobne, przeczytalibyście te słowa gdzieś pod koniec wakacji, a zamieszone w tym numerze teksty i recenzje byłyby już dawno nieaktualne. A tak, niczym premier z tabletu, mogę zwracać się do was, gdziekolwiek teraz jesteście. Wysokie góry? Rejs żaglówką po jeziorze? Wakacje w Turcji? Nie ma problemu! Pstryk, i Rebel Times wyświetla się na ekranie.

Eh, minuta minęła, prawda? Nie będę was więc zanudzał tym, co znajdziecie w środku. Wiadomo – obok jest spis treści, wystarczy rzucić okiem i widać to jak na dłoni.

Dobra, zatem na szlak lub do wody! Nie zapomnijcie tylko zagrać na urlopie w coś fajnego!

Do zobaczenia za miesiąc.

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Zastępca redaktora naczelnego: Marcin ‚ajfel' Zawiślak
Redakcja i korekta tekstów: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Redakcja: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Marcin ‚Paladyn' Roszkowski, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr ‚Żucho' Żuchowski
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

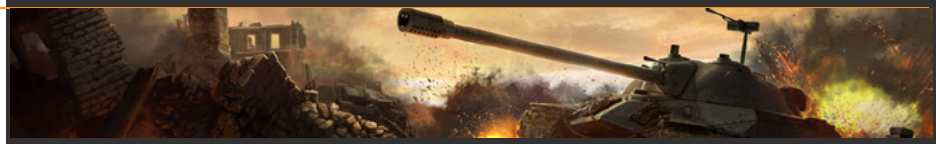
www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

Spis treści

2 Aktualności
Czyli co nowego w świecie gier

6 **TEMAT NUMERU:** WORLD OF TANKS: RUSH



11 Berserk: War of the Realms
Karciane pola bitew

15 Boss Monster
Jak dobrze być złym

17 Essen od kuchni #3
Felieton Piotra Żuchowskiego

21 Mowa jest srebrem, milczenie złotem.
Felieton Marcina Wełnickiego

23 IQ Twist
Zakręcona układanka

25 Zombicide: Psi towarzysze, Zombicide: Zombie psy
Kto wypuścił zombie-psy?

27 Rialto
Wenecja po niemiecku

30 Dungeon Roll
Ufunduj Pan lochy...

32 Kącik Gier Historycznych: Spektakularne wydarzenia historyczne w grach

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Wydawać by się mogło, że wakacyjnemu okresowi na liście bestsellerów towarzyszył będzie zastój, a ranking tradycyjnie zdominują najpopularniejsze gry imprezowe, które doskonale sprawdzają się na wyjazdach podczas urlopu. Tymczasem lipcowe zestawienie prezentuje się bardzo interesująco i nie brakuje w nim godnych uwagi nowości. Stali bywalcy listy z segmentu niedrogich gier imprezowych są tu oczywiście nadal obecni- na czele z Dobble, które kolejny miesiąc z rzędu okupuje szczyt listy. Jednak już dwie kolejne lokaty, zajęły nowe lub prawie nowe tytuły: lekko odmieniona reedycja przeboju wydawnictwa Portal, czyli Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie (edycja gra roku) , a tuż za nią Takie Życie!, czyli kolejna gra imprezowa w bogatej ofercie wydawnictwa Rebel.pl. Nowości na dalszych lokatach to: Slavika: Równonoc, o której pisaliśmy już niejednokrotnie oraz dwa dodatki do Warhammer: Diskwars, które potwierdzają, że w naszym kraju zainteresowanie wszelkimi grami z uniwersum Warhammera jest niezmiennie bardzo wysokie.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

UNITA OD PORTAL GAMES

Trwa przedsprzedaż gry **Unita**, nowej planszówki w ofercie Portal Games, której autorem jest Steve Bruck. Jest to niezwykła, efektownie wydana strategia, w której mimo dużej liczby sześciościennych kostek, próżno jest szukać elementów losowych. Wspomniane kostki symbolizują oddziały, które nacierają w kierunku magicznego portalu, tocząc przy tym potyczki z nieprzyjacielem. Wysoką grywalność tego tytułu potęguje kilka odmiennych wariantów reguł: rodzinny, drużynowy, zaawansowany oraz sprawiedliwy wariant trzyosobowy. Premiera **Unity** przewidziana jest na koniec lipca.

SPLENDOR OD REBEL.PL

Splendor to dynamiczna, pasjonująca gra, w której zbieramy żetony i karty tworzące zasoby i umożliwiające dalszy rozwój. Gracze wcielają się w renesansowych kupców, którzy próbują nabyć kopalnie klejnotów, środki transportu oraz sklepy, a wszystko to celem zdobycia, jak największego prestiżu. O niezwykłości **Splendoru** świadczy genialna w swej prostocie mechanika – opanują ją bez problemu dzieci, a jednocześnie mnogość dostępnych opcji usatysfakcjonuje doświadczonych fanów planszówek. Premiera gry przewidziana jest na drugą połowę sierpnia.

REBEL.PL Centrum gier

LISTA BESTSELLERÓW - LIPIEC 2014

1	**Dobble (-)**
2	**Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie (edycja gra roku) (N)**
3	**Takie Życie! (N)**
4	**Koncept (+3)**
5	**Jungle Speed (edycja polska) (+3)**
6	**Story Cubes (-2)**
7	**Galapagos (-4)**
8	**Carcassonne (edycja polska) (+10)**
9	**Fasolki (Bohnanza) (P)**
10	**Dixit (+1)**
11	**Warhammer: Diskwars - Legions of Darkness (N)**
12	**Wsiąść do Pociągu: Europa (+4)**
13	**Dixit Odyssey (P)**
14	**List Miłosny (-8)**
15	**Warhammer: Diskwars - Hammer and Hold (N)**
16	**Gra o Tron (-14)**
17	**Slavika: Równonoc (Equinox) (N)**
18	**Pędzące Żółwie (P)**
19	**Cytadela (P)**
20	**Abalone Classic (edycja polska) (P)**

N - nowość, P - powrót

WIEŚCI OD LACERTY

Wydawnictwo Lacerta kojarzy nam się głównie z polskimi edycjami najbardziej cenionych, cięższych gier strategicznych i ekonomicznych. Tymczasem ostatnio nakładem tego wydawcy ukazały się polskie wersje dwóch lżejszych gier. Są to **Hook!**- sympatyczna gra imprezowa o piratach oraz **Krwiopijca** – pomysłowa karcianka Friedemanna Friese, w której jako bezwzględni właściciele kamienic będziemy starali się wycisnąć od najemców tyle, ile tylko się da. Jeżeli chodzi zaś o inne gry tego wydawcy, powróciła do sprzedaży **Pandemia**, za to przesunął się szacowany czas premiery pierwszego dodatku do tej gry. Jesienią powinny ukazać się również zapowiadane wcześniej: **Szklany Szlak (Glass Road)** oraz **Caverna**. Najmniej optymistyczne informacje płyną dla oczekujących na **Lost Legion**, dodatek do **Mage Knight**, wciąż bowiem nie ma pewności, czy wydanie polskiej wersji tego rozszerzenia będzie w ogóle możliwe.

NOWOŚCI OD CUBE FACTORY OF IDEAS

Wydawnictwo Cube Factory of Ideas z powodzeniem wydaje polskie edycje kolejnych produktów Plaid Hat Games. Ostatnią zapowiedzią jest **Dead of Winter**, kooperacyjna planszówka z motywem zdrajcy i nieśmiertelnym tematem apokalipsy zombie. Grę cechuje świetne wydanie, niezwykły klimat i rozbudowana warstwa fabularna, zaś premiery należy spodziewać się jeszcze w tym roku. Tymczasem fani rewelacyjnej karcianki doczekali się zapowiedzi polskiego wydania **Summoner Wars – Master Set.** To zdecydowanie najbardziej wyczekiwany produkt w całej linii, w skład którego wchodzi sześć talii frakcji (niedostępnych w żadnych innych zestawach) oraz efektowna i solidna plansza do gry wykonana z grubej, lakierowanej tektury. Według planów wydawcy zestaw ten ukaże się najpóźniej w połowie września.

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. W lipcu eliminacje odbędą się w sklepach i na konwentach w Poznaniu, Skierniewicach i Piekarach Śląskich, natomiast w sierpniu w Suchedniowie i Warszawie.

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

W 2011 roku w Sieci pojawiła się gra World of Tanks. Dynamiczne i emocjonujące bitwy pancerne szybko zyskały rzesze fanów, zgarniały branżowe nagrody, a nawet biły rekordy Guinnessa. Atakowały również kolejne platformy, nic więc dziwnego, że w końcu pojawiły się w postaci analogowej. World of Tanks: Rush to gra karciana oparta na mechanice budowania talii. Zaprojektował ją Nikolay Pegasov, a wydaniem zajął się Hobby World. Zaraz po premierze światowej pojawiła się zaś polska wersja gry wydana przez Rebel.pl.

World of Tanks: Rush traktuje oczywiście o starciach czołgów. Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje trzy bazy, które wykłada na stole, a także talię złożoną z sześciu kart podstawowych. Na środku stołu umieszcza się zaś główną talię kart, w której znajdują się jednostki dostępne do kupienia przez graczy, a obok zestaw medali, tj. punktów zwycięstwa. Na koniec losuje się jeszcze odpowiednią liczbę kart Osiągnięć określających specjalne cele, za które można pod koniec rozgrywki zdobyć dodatkowe punkty oraz wykłada cztery karty z głównej talii do Rezerw, z których będą mogły być kupowane należy zapełniać kolumnami: od strony lewej do prawej.

Celem gry jest zebranie, jak największej liczby punktów zwycięstwa. Otrzymuje się je, zdobywając medale, niszcząc bazy przeciwników oraz wypełniając pod koniec gry cele z kart Osiągnięć. Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy straci wszystkie trzy bazy lub wyczerpie się jeden ze stosów medali o wartości jednego punktu.

W trakcie tury gracz może zagrać trzy karty, które pociągnął na rękę ze swojej talii. Dobrane karty można wykorzystać na trzy różne sposoby.

Po pierwsze, większość kartoników generuje zasoby, za które można kupować inne karty dostępne w Rezerwach. W swojej turze możemy kupić tylko jedną z nich, chyba że zagraliśmy kartę ze specjalną zdolnością umożliwiającą nabycie ich większej liczby. Wśród kart, które można kupić znajduje się oczywiście mnóstwo czołgów podzielonych na lekkie, średnie i ciężkie, a także różnego rodzaju działa samobieżne oraz jednostki pomocnicze.

Druga możliwość to zagranie karty w celu wykorzystania jej zdolności specjalnych. Zagrywając ją w ten sposób, musimy rozpatrzyć wszystkie zdolności, które się na niej znajdują, z zachowaniem ich ścisłej kolejności. Nie można więc wybierać sobie efektów, nawet jeśli niektóre z nich są dla nas mało korzystne. Dodatkowo, jeśli jednostka zagrana w ten sposób miała wartość obrony wyższą od zera, musi zostać położona na bazie gracza, co oznacza, że zostaje przypisana do jej obrony.

Trzecia możliwość stanowi clou gry. Jest nią zagranie karty w celu zaatakowania przeciwnika - w końcu **World of Tanks: Rush** traktuje o bitwach pancernych. Zagrywając z ręki jednostkę, która ma wartość ataku wyższą od zera, możemy użyć jej do przeprowadzenia natarcia. Zaatakować można bazę dowolnego przeciwnika, jeśli jest ona niebroniona lub jednostkę, która ją chroni. Atak rozpatrywany jest w prosty sposób. Jeśli atakujemy wrogą jednostkę, porównujemy wartość ataku naszego pojazdu z jej obroną. Jeśli obydwie wartości są równe lub wartość ataku jest wyższa, obrońca zostaje zniszczony. Jeśli wartość ataku jest zaś niższa, zostaje on tylko uszkodzony.

Inaczej jest w przypadku atakowania bazy. Niezależnie od wartości ataku jednostki, pierwsze trafienie tylko ją uszkadza, a dopiero drugie niszczy - chyba że atakujemy ciężkim czołgiem, ponieważ potrafią one niszczyć bazy jednym celnym strzałem.

Po rozpatrzeniu ataku pierwszej jednostki, możemy zagrać kolejną kartę, aby ponowić atak na tego samego przeciwnika lub zaatakować kogoś innego. Należy jednak pamiętać, że wszystkie pojazdy, którymi przeprowadzamy natarcie muszą pochodzić z tego samego kraju. **World of Tanks: Rush** zawiera karty jednostek radzieckich, francuskich, niemieckich i amerykańskich.

Odpowiedni stosunek pojazdów pochodzących z różnych krajów, jest więc przy budowie talii dość istotny. Po pierwsze, stawiając na mniejszą liczbę nacji, mamy większą szansę na przeprowadzenie w jednej turze ataku kilkoma kartami. Po drugie, za każdym razem, gdy niszczymy wrogą jednostkę, otrzymujemy medal takiej narodowości, do jakiej należała jednostka atakująca. Po trzecie, sporo Osiągnięć bazuje na największej liczbie medali z danego kraju lub wyspecjalizowanych taliach.

I to w zasadzie wszystko. Gracze generują zasoby, kupują karty, atakują przeciwników, bronią swoich baz i używają zdolności specjalnych. Czasami mogą również dobrać kolejne karty na rękę i zagrać w swojej turze więcej niż trzy, co zapewnia ciekawe możliwości taktyczne, nie niszcząc przy tym balansu gry.

Muszę przyznać, że na początku byłem do **World of Tanks: Rush** nastawiony sceptycznie – z uwagi na niewielką liczbę kart na rękach graczy. Przyzwyczajony do tytułów stawiających na pięć kartoników, za pomocą których w późniejszej części rozgrywki można przewinąć całą talię i złożyć morderczą kombinację, nie byłem przekonany do grania ich tak małą liczbą. Zwłaszcza, że mamy tu do czynienia z grą o czołgach! Maszynach o ogromnej sile ognia, którą powinno się czuć w trakcie rozgrywki. Szybko okazało się jednak, że moje obawy były zupełnie nieuzasadnione. Trzy karty to wystarczająco dużo, aby dobrze się bawić.

Nurtują mnie za to dwie inne problematyczne kwestie.

Pierwsza to konieczność wysyłania jednostek zagranych dla ich zdolności specjalnej do obrony baz. Jeśli gracz to zrobi, niemal na pewno zapewni jednemu ze swoich przeciwników punkty zwycięstwa. Gdyby te broniące baz jednostki mogły chociaż jakoś kontratakować, ale one po prostu przyjmują pociski z pokorą, stanowiąc dla innych graczy istną kopalnię złota. Posunę się wręcz do stwierdzenia, że jednym z kosztów zagrania jednostki dla jej zdolności specjalnej jest przyznanie punktów zwycięstwa jednemu z przeciwników.

Drugim problemem jest zapychanie talii przez zdobyte bazy. Gra ma premiować atak. Medale, które dostajemy za niszczenie wrogich jednostek nie są zbyt użyteczne, ale zapewniają przynajmniej nieco zasobów, za które można kupować kolejne pojazdy. Bazy to już jednak kompletne zapychacze miejsca. Twórca pisze coś o odwzorowaniu trudności logistycznych związanych z rozciągnięciem frontu, ale mnie to zupełnie nie przekonuje. Celem gry jest zdobycie punktów zwycięstwa. Jednym z ich źródeł są bazy - dodajmy, że całkiem niezłym. Dlaczego więc jestem pośrednio karany za dążenie do osiągnięcia końcowego sukcesu?

Poza tymi dwoma problemami, **World of Tanks: Rush** jest naprawdę dobrą grą. Może nie ma klimatu przeniesionego żywcem z wersji komputerowej, ale i tak czuć, że uczestniczymy w starciach czołgów. To również pierwsza deckbuildingowa karcianka, w jaką grałem, w której nacisk położono na bezpośrednią konfrontację pomiędzy graczami, a nie na kupowanie najbardziej korzystnych kart.

Jeśli chodzi o samo wykonanie gry, nie ma się do czego przyczepić. Karty są dobrej jakości, a grafiki ładne. W pudełku znajduje się też mały upominek dla grających w komputerową wersję **WoT** - kod na dodatkowy czołg i miejsce w garażu. Sympatyczny gest.

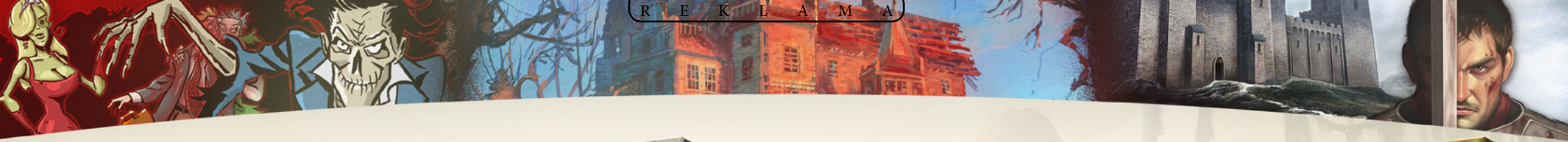
Reasumując, **World of Tanks: Rush** to solidna gra, którą można polecić miłośnikom tytułów opartych na budowaniu talii. Zwłaszcza takich, w których dominuje interakcja negatywna. Ciężko mi stwierdzić, czy zagorzali fani komputerowego pierwowzoru znajdą w tej grze to, co przyciąga ich do wersji elektronicznej, ponieważ za nią nie przepadam. Do **World of Tanks: Rush** siadam jednak z przyjemnością.

World of Tanks: Rush
Liczba graczy: 2 - 5
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 89,95 zł
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

- ładne grafiki czołgów,
- nie tylko dla fanów World of Tanks,
- deckbuilding oparty na negatywnej interakcji.

- bazy zapychające talię,
- pojazdy w obronie to darmowe punkty zwycięstwa dla przeciwnika.

R E K L A M A



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.

Tajemnicze Domostwo

Tajemnica nawiedzonego domu czeka na rozwiązanie! Dołączysz do śledczych, czy też 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!

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.

CHCESZ ZAGRAĆ? PRZYBĄDŹ KONIECZNIE NA:

PORTALKON 4

CZWARTY PLANSZOWY ZLOT FANÓW

12. LIPCA 2014, MDK GLIWICE, UL. BARLICKIEGO 3

PORTAL GAMES GRY Z CHARAKTEREM

Karciane pola bitew

Berserk to gra karciana opowiadająca o wielkich bitwach w barwnym świecie Laar, zamieszkiwanym przez elfy, krasnoludy, orki, smoki i niezliczoną masę innych, fantastycznych istot. Powstała ona przeszło dwie dekady temu, a wydana została po raz pierwszy w 2003 roku w Rosji, jako kolekcjonerska karcianka sprzedawana w formie boosterów z losowymi kartami. Przez lata zdobyła wiele nagród i wyróżnień, zaś regularnie wydawane rozszerzenia i reedycje przyczyniły się do tego, że Berserk stał się niezwykle popularną grą u naszych wschodnich sąsiadów: w Rosji, na Ukrainie i w Białorusi.

W 2011 roku gra doczekała się wersji angielskiej w formie zupełnie nowej edycji - **Berserk: War of the Realms**, tym razem niekolekcjonerskiej, sprzedawanej jako zestaw z gotowymi do rywalizacji taliami. Był to pierwszy krok ku temu, aby ta niezwykła gra dotarła do fanów karcianek na całym świecie.

W ubiegłym roku ukazała się nowa, poprawiona edycja anglojęzycznej **Berserk: War of the Realms** i właśnie to wydanie jest przedmiotem niniejszej recenzji.

W solidnym, ładnie zilustrowanym pudle znajdziemy prawie 250 kart, zestaw tekturowych żetonów, cztery specjalne kostki, dwuczęściową planszę, instrukcję oraz przykładową rozgrywkę zaprezentowaną w formie niewielkiego komiksu.

Mówiąc krótko: gra prezentuje się wyśmienicie. Przede wszystkim to, co w niej najważniejsze, czyli karty, cechuje rewelacyjna szata graficzna. Oczywiście, przy takiej liczbie kart poziom ilustracji nie jest równy, niemniej obok kilku nieco słabszych prac znajdziemy wiele wyjątkowo udanych. Widać, że cały projekt kart bardziej był skupiony na warstwie estetycznej, niż użyteczności, kluczowe dla przebiegu rozgrywki oznaczenia i liczbowo wyrażone statystyki są bowiem bardzo niewielkich rozmiarów. Nie jest to jednak jakiś odczuwalny mankament, zaś Berserk w mojej ocenie jest jedną z najładniejszych - jeśli nie najładniejszą – karcianką, w jaką dane mi było do tej pory zagrać.

Jednej rzeczy w tym tekście nie będę w stanie uniknąć, mianowicie porównań do gry karcianej **Summoner Wars**, która za sprawą polskiej edycji Cube Factory of Ideas stała się ostatnimi czasy bardzo popularna w naszym kraju. W moim odczuciu tytuły te skazane są na porównania, gdyż łączy je wiele:

- *niemalże bliźniaczy temat zmagań dwóch armii niezwykłych istot prezentowanych przez karty,*
- *rozgrywka toczona na prostej planszy, pokrytej siatką pól na karty,*
- *rezultaty ataków rozstrzygane za pomocą rzutów kostkami,*
- *pomocnicze tekturowe żetony umieszczane podczas rozgrywki na kartach,*
- *wydane jako karcianki niekolekcjonerskie, ale z przemyconymi elementami budowania talii,*
- *przynależność kart podzielona na frakcje, z których każda posiada swoją własną specyfikę.*

Wspólne elementy widać na pierwszy rzut oka, o istotnych i łatwych do zauważenia różnicach napiszę na koniec.

Plansza do gry złożona jest z dwóch części, które należy ze sobą połączyć, tworząc w ten sposób dwie strony pola bitwy. Po bokach planszy mamy miejsce na stosy kart, główną arenę rywalizacji stanowi zaś siatka 5x6 kwadratowych pól, na których umieścimy i po których będziemy przemieszczać nasze karty. Plansze wykonane są bardzo ładnie i solidnie, utrzymano je w innej stylistyce niż plansza premium wspomnianej Summoner Wars, aczkolwiek jakość jest tu porównywalna, więc trudno się do czegokolwiek przyczepić.

Instrukcję do gry stanowi niewielka książeczka licząca sobie osiemnaście stron. Znaczną jej część stanowi słowniczek pojęć, w którym wyjaśnione zostało działanie całkiem sporej listy pojawiających się na kartach słów kluczowych. Ogólnie rzecz ujmując, po lekturze instrukcji dochodzimy do wniosku, że reguły Berserka są banalnie proste. Każdy z graczy ma swoją talię kart, z której na początku gry losuje piętnaście. Posiadając określoną pulę punktów do wydania, wybiera część z wylosowanych kart i w oparciu o kilka prostych reguł rozmieszcza je po swojej stronie pola bitwy. Gwarantuje to sporą odmienność rozgrywek, bowiem nawet, gdy gramy stałą talią trzydziestu kart, to pierwsze losowanie i wybór jednostek do armii determinuje początkowy układ na planszy.

Sama rozgrywka to naprzemienne rozgrywanie tur, w których nasze jednostki wykonują ruchy i przeprowadzają różnego rodzaju ataki na nieprzyjaciela, jak również wykorzystują swoje rozmaite zdolności specjalne. W turze przeciwnika istnieją pewne możliwości reakcji na jego poczynania, przede wszystkim możliwość zadeklarowania protektora (przy spełnionych określonych warunkach możemy w ten sposób wymusić, by cel przeprowadzanego ataku był inny, niż sobie oponent zamierzył). Ataki wykonuje się poprzez rzut specjalnymi kostkami (czasami rzuca tylko atakujący, innym razem także odpowiada rzutem obrońca). Na ściankach kostek występuje kilka prostych symboli, w oparciu o które stwierdzamy (w połączeniu ze statystykami walczących kart), czy atak się powiódł i z jakim skutkiem. Przeprowadzaniu akcji towarzyszy często umieszczanie na kartach rozmaitych żetonów oznaczających takie efekty, jak: otrzymane modyfikatory do ataków, dodatkowy pancerz, zatrucie lub otrzymane obrażenia. Założenia są mało wyszukane, gdyż chodzi tu o nic innego, jak wyeliminowanie wszystkich wrogów na planszy.

Na pierwszy rzut oka całość wygląda bardzo prosto, diabeł tkwi jednak w szczegółach. Jak już wspominałem, instrukcja opisuje pokaźną listę kluczowych terminów występujących na kartach. Przy pierwszych rozgrywkach skazani będziemy na częste posiłkowanie się tymi opisami, a nie wszystkie z nich są niestety precyzyjne i jednoznaczne. By płynnie grać w Berserka, trzeba poświęcić mu trochę czasu i cierpliwości. Po pierwszych partiach gra wydała mi się nieszczególnie interesująca: mało ruchu na planszy, radosne przeprowadzanie kolejnych ciosów, niezbyt dużo trudnych wyborów. Z czasem jednak tytuł ten nabiera rumieńców – po prostu trzeba się w niego nauczyć grać, optymalizować ruchy i wykorzystywać atuty swych jednostek, nie wybaczając błędów rywalowi. Rozgrywki **Berserka** potrafią być niezwykle emocjonujące, a mechanika działa szybko i bardzo fajnie. Duży wachlarz strategicznych decyzji wynika także i z tego, że w swojej turze mamy ogromną swobodę w kolejności wykonywania działań. Możemy najpierw poruszyć część jednostek i tylko niektórymi z nich wykonać ataki bądź inne akcje, potem poruszyć inne, by wrócić do akcji i ataków jednostek wcześniej poruszonych. Dla przebiegu partii ma to często spore znaczenie, aczkolwiek trzeba się trochę do tych możliwości przyzwyczaić, no i pilnować porządku, mechanika bowiem ma skłonność do „bałaganienia" (które karty już poruszyliśmy, ale nie wykonaliśmy nimi akcji, a którymi nie robiliśmy jeszcze nic).

Na marginesie warto dodać, że instrukcja opisuje znacznie więcej reguł, niż jesteśmy w stanie wykorzystać z posiadanym zastawem kart. W pudełku znajdziemy sześć gotowych talii różnych występujących w grze frakcji oraz ponad sześćdziesiąt kart dodatkowych do własnych zabaw z rozbudową bądź modyfikacją talii. Wszystko to są karty prezentujące na polu bitwy rozmaite stworzenia biorące udział w walce, podczas gdy w instrukcji znajdziemy także informacje o innych typach kart: obszarach, artefaktach i ekwipunku. Pozwala to liczyć na możliwość zakupu rozszerzeń z tego typu kartami w przyszłości.

Wypunktowałem wcześniej podobieństwa do **Summoner Wars** i obiecałem na koniec wskazać na to, co te gry różni. Berserk przede wszystkim wygląda nieporównywalnie lepiej: szata graficzna kart **Summoner Wars** jest mocno przeciętna, podczas gdy Berserk na tym polu wypada znakomicie. Przebieg rozgrywki różni się od siebie w sposób znaczący. Obie gry mają dość proste podstawowe reguły, ale ogólnie próg wejścia w **Summoner Wars** jest niższy- głównie dlatego, że tam wszelkie reguły specjalne mamy w prosty sposób wypisane na kartach, podczas gdy w **Berserku** trzeba opanować trochę kluczowych słów, aby rozgrywka toczyła się płynnie. Obie gry nie są trudne, ale sposób prezentacji reguł w **Berserku** jest mniej doskonały.

Mechanika **Summoner Wars** jest bardziej uporządkowana i klarowna, w **Berserku** częściej natrafimy na niejednoznaczności i swoisty bałagan na arenie rywalizacji. Na chwilę obecną, na korzyść **Summoner Wars** przemawia także nieporównywanie większa popularność w kraju i scena turniejowa (o ile rzecz jasna ten element ma dla nas jakiekolwiek znaczenie). Z kolei podstawowy zestaw **Berserka** wydaje się być żywotniejszy, w **Summoner Wars** bowiem po Master Secie bardzo szybko odczułem potrzebę nabycia rozszerzeń z taliami kolejnych frakcji. Czy oznacza to, że na tle **Summoner Wars**, karcianka **Berserk: War of the Realms** rozczarowuje? Nic z tych rzeczy. Każda z tych gier bardzo przypadła mi do gustu. Przyznam, że Summoner Wars oceniam wyżej z racji eleganckiej mechaniki i dużego wyboru dobrze zbalansowanych frakcji. **Berserk** urzeka za to pięknymi kartami i odmiennością poszczególnych rozgrywek. Potrafi dostarczyć dużych emocji i naprawdę wciąga. Gdybym miał wybrać jedną z tych gier, prawdopodobnie sięgnąłbym po **Summoner Wars**. Nie zmienia to jednak faktu, że wszystkim tym, którzy przed takim wyborem nie stoją, a lubią dobrze działające i ładnie wyglądające gry karciane dla dwóch osób, polecam zainteresować się **Berserkiem**.

Berserk: War of the Realms
Liczba graczy: 2
Wiek: 13+
Czas gry: 30-60 minut
Cena: 159,95 zł.
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak

- przepiękne karty,
- zróżnicowane frakcje,
- odmienność rozgrywek,
- ciekawy i emocjonujący przebieg partii.

- słabo napisana instrukcja,
- niejednoznaczności i chaos w niektórych regułach.

Jak dobrze być złym

W większości gier gracze wcielają się w bohaterów ratujących świat, dziewice i wszystko to, co piękne przed złymi i okropnymi potworami. Niewielu twórców odważyło się przełamać ów schemat, ale jeśli któryś się na to zdecydował, zwykle odnosił sukces. Na komputerach mieliśmy kultowego **Dungeon Keepera**, a w grach planszowych jego analogową wersję, czyli **Dungeon Lords**. Czas jednak na coś nieco innego, a mianowicie na **Boss Monstera**.

Boss Monster to niewielka gra karciana, w której gracze wcielają się w rolę złych szefów czających się zazwyczaj na końcu lochów. Ich zadaniem jest zbudowanie własnych morderczych podziemi, tak aby wchodzący doń bohaterowie nie mieli najmniejszych szans ujść z życiem. Dodatkowo należy jeszcze psuć szyki przeciwnikom, aby u nich sprawy miały się zupełnie odwrotnie. Tam wredni herosi powinni z pieśnią na ustach przedrzeć się przez wszystkie pokoje, aby na końcu wrazić miecz lub kostur prosto w tył... ekhm... znaczy się prosto w ciało wrogiego władcy lochów.

Potwory, w które wcielają się gracze opisane są trzema głównymi statystykami. Są to: Punkty Doświadczenia, które pełnią funkcję inicjatywy, zdolność Level Up, która odpala się raz na grę oraz symbol skarbu wpływający na wyobraźnię i decyzje wrednych bohaterów.

Każdy gracz rozpoczyna zabawę z jednym pomieszczeniem w swoim lochu oraz pewną liczbą kart na ręce. Karty te dobierane są z dwóch talii- Pokoi oraz Czarów. Czary to typowe „przeszkadzajki" dla przeciwników lub bonusy dla rzucającego. Natomiast z kart pokoi gracze budują swoje lochy.

Każda tura gry zaczyna się ujawnieniem bohaterów, którzy będą czekali w mieście na wyprawę do podziemi. Następnie rozpoczyna się faza budowania. W tej fazie każdy z graczy, w kolejności wyznaczonej przez Punkty Doświadczenia, decyduje czy chce wybudować nową komnatę w swoim lochu. Jeśli tak, kładzie z ręki zakrytą kartę pokoju w odpowiednim miejscu. Kiedy wszyscy gracze podejmą już tę decyzję, jednocześnie odsłaniają wybrane przez siebie karty i budują je na wskazanych miejscach. Loch może liczyć sobie maksymalnie pięć pokoi, ale można budować kolejne komnaty na tych już istniejących, jeśli uznamy, że nowa lokacja sprawdzi się w naszym kompleksie lepiej niż stara.

Pokoje dzielą się na Pokoje Pułapki i Leża Potworów. Obydwa rodzaje występują w odmianie zwykłej i zaawansowanej. Każda komnata ma jakieś działanie specjalne (które uruchamia się, gdy nastąpią odpowiednie okoliczności), a także symbol skarbu i informację o obrażeniach, które są zadawane przez komnatę bohaterowi mającemu czelność się do niej wedrzeć. Jak zapewne się już domyślacie, wybudowanie ciągu pokoi, które będą ze sobą dobrze współgrały i zadawały wędrującym po nich bohaterom wysokie obrażenia jest w przypadku **Boss Monster** kluczowe.

Po fazie budowania następuje faza kuszenia. W tym momencie bohaterowie czatujący w mieście decydują, do którego lochu pójdą na wyprawę. W grze występują cztery typy bohaterów. Są to- tradycyjnie- Wojownicy, Magowie, Kapłani i Złodzieje. Każdy bohater szuka innego rodzaju skarbów oznaczonych specjalnymi symbolami. Aby sprawdzić, kto gdzie pójdzie, należy zsumować poszczególne symbole w podziemiach każdego z graczy. Mag wybierze się tam, gdzie jest najwięcej magicznych ksiąg, Wojownik podąży za bronią, Kapłan za świętymi reliktami, a Złodziej za kasą. Jeśli dochodzi do remisu w liczbie dowolnego symbolu skarbu u dwóch lub więcej graczy, bohaterowie podążający za tym symbolem pozostają w mieście.

W końcu nadchodzi czas na fazę przygody. Teraz, w kolejności wyznaczonej przez Punkty Doświadczenia, gracze rozpatrują wędrówki bohaterów po podziemiach. Każdy z herosów dysponuje pewną liczbą punktów życia, a swoją przygodę rozpoczyna od komnaty położonej najbardziej na lewo od szefa danego gracza. Trwa ona aż do jego śmierci lub do momentu, w którym dotrze do „bossa levelu". W kolejnych pokojach bohater napotyka różnorakie przeciwności losu i otrzymuje obrażenia. Jeśli po wyjściu z ostatniej komnaty, nadal posiada jakieś punkty życia, jego kartę kładzie się odkrytą obok postaci gracza, co oznacza otrzymanie rany przez szefa wszystkich szefów. Jeśli bohater zginie zaś w lochu, jego kartę kładzie się zakrytą, co symbolizuje przejęcie duszy herosa, czyli punkt zwycięstwa. Warto zauważyć, że awanturnicy występują w dwóch rodzajach. Na początku gry po lochach szlajają się zwykli śmiałkowie. Mają oni niewiele punktów życia, a jeśli przeżyją, zadają graczowi jedną ranę. Z drugiej jednak strony zapewniają tylko jeden punkt zwycięstwa. Później pojawiają się epiccy poszukiwacze skarbów. Ci mają sporo „hapeków", zadają dwie rany bossowi, ale są przy tym warci aż dwa punkty. Gracz, który pod koniec tury ma pięć ran, zostaje wyeliminowany z dalszej rozgrywki. Gracz, który ma dziesięć lub więcej punktów zwycięstwa wygrywa grę.

I to tyle. Odkrywamy nowych bohaterów, budujemy nowe pomieszczenia w lochu, kusimy herosów, a potem śledzimy ich drogę przez nasze podziemia i staramy ukatrupić, wykorzystując do tego zasady komnat.

Oczywiście w fazach budowy i przygody gracze mogą jeszcze rzucać czary na lochy i herosów, niwecząc w ten sposób plany przeciwników lub polepszając swoją własną sytuację. Wśród czarów znajdziemy takie, które zabijają śmiałków na miejscu, ale także i takie, które dodają im zdrówka, wyłączają działanie komnaty w czyimś lochu, a nawet wskrzeszają ubitego już herosa i ze zwiększoną pulą życia wysyłają go po raz kolejny poprzez loch danego gracza.

Dodatkowo, kiedy gracz wybuduje piątą komnatę w swojej warowni (piątą w rzędzie, a nie piątą w ogóle), uruchamia swoją zdolność Level Up, która zwykle jest dość potężnym efektem. Należy jednak pamiętać, że działa ona tylko raz w trakcie gry i nie zawsze warto jej szybko używać. Czasem lepiej się chwilę wstrzymać przed zbudowaniem ostatniego pokoju, aby zdolność ta miała, jak najlepsze działanie.

I to już naprawdę wszystko. Gra jest niewielka i dość szybka, zapewnia jednak przy tym mnóstwo przestrzeni dla kombinowania oraz planowania. Czy wybudować pokój, a jeśli tak to jaki i w którym miejscu? Czy rzucać czary, czy też zostawić je sobie na czarną godzinę? Zwłaszcza, że ich kart nie dobiera się automatycznie co turę, tak jak to ma miejsce z kartami pokoi. Możliwości jest wiele i szybko okazuje się, że pod powłoką prostoty kryje się całkiem sprytna mechanika.

Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze oprawa graficzna, która jest po prostu REWELACYJNA. Grafiki na kartach są stylizowane na stare ośmiobitowe gry komputerowe. Rozpikselowane potwory, bohaterowie i oczywiście bossowie poziomów. Do tego dochodzi jeszcze wszechobecny i kapitalny humor. Bo jak nie uśmiechnąć się, widząc kartę Succubus Spa lub Vampire Bordello. Do tego opisy fabularne potrafią rozbawić do łez. Wszystko to razem tworzy tak wybuchową mieszankę, że miłośnikom bycia złym i „oldschoolowym" ciężko będzie przejść obok tej gry obojętnie. Także osoby, które niekoniecznie czują klimat retro da się w Boss Monstera bardzo łatwo wciągnąć. Gra jest po prostu świetna. Istotne jest również i to, że dobrze się skaluje, a gra w dwie osoby jest tak samo przyjemna, jak w pełnym, czteroosobowym gronie.

Jedynym minusem, jaki znalazłem jest fakt, że instrukcja tłumaczy grę czysto mechanicznie. Działanie wielu kart potrafi jednak stworzyć sytuacje, które ciężko w prosty sposób ocenić. Dlatego też – dla świętego spokoju- warto wydrukować sobie dostępne na BGG dość obszerne FAQ. Naprawdę rozwiązuje ono wiele problemów.

Tytuł ten mogę polecić z czystym sumieniem niemalże wszystkim graczom. Chcecie zagrać w coś szybkiego i wesołego, ale i trochę pokombinować? **Boss Monster** jest dla was. No i nie wydacie na niego zbyt dużo pieniędzy, bo jest tani- 70 złotych bez kilku groszy. A nawet jeśli postanowicie kupić go od razu z dodatkiem, który wprowadza do gry nowe elementy i czyni obronę lochów trudniejszą, to i tak nie przekroczycie 105 złotych. To prawie darmo!

BOSS MONSTER
Liczba graczy: 2- 4
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 69,95 zł
Zrecenzował:
Tomasz „Gambit" Dobosz

- rewelacyjna oprawa graficzna i humor,
- cena,
- prosta, ale można nieźle pokom--binować.

- sporo niejasności, które dopiero rozwiązuje FAQ.

Essen od kuchni #3

Zgodnie z obietnicą, w lipcowym odcinku cyklu essenowych artykułów zajmę się wreszcie tym, na co chyba wszyscy czekają najbardziej – krótkim (i bardzo subiektywnym) opisem tego, jak wyglądają same targi **SPIEL**. Koniec przygotowań, transport i nocleg załatwione od dawna, autoresponder na koncie mailowym ustawiony, zatem… w drogę!

Wyruszając do Essen, trzeba mieć świadomość, że udział w tej imprezie wiąże się dla polskiego wydawcy z przynajmniej tygodniową nieobecnością w kraju. Wprawdzie hale targowe otwierają swoje drzwi dla zwiedzających w czwartek, ale na miejscu najlepiej być już koło wtorku, co oznacza wyjazd maksymalnie w poniedziałek, a czasem i wcześniej. Impreza trwa do niedzieli, zatem nawet przy rozpoczęciu drogi powrotnej od razu po spakowaniu stoiska, nie mamy większych szans wyrobić się w mniej niż siedem dni. Przed wyjazdem warto upewnić się, że wzięliśmy ze sobą wszystkie potrzebne rzeczy, łącznie z grami na sprzedaż. Nieraz zdarza się, że od dawna zapowiadane premierowe tytuły fizycznie gotowe są na ostatnią chwilę. Dosłownie ostatnią. Sam kiedyś uczestniczyłem w odbiorze gier z pewnej podkrakowskiej drukarni w dniu wyjazdu, pakując świeżo zafoliowane egzemplarze do kartonów i w deszczu nosząc je do samochodu, w którym już znajdowały się pozostałe produkty, a pomiędzy nimi upchane były gdzieś bagaże i prowiant na drogę. Wówczas zdążyliśmy przed Essen i wyruszyliśmy jedynie z kilkugodzinnym opóźnieniem, ale zdarza się i tak, że drukarnia zawala sprawę na całej linii, gry nie są wyprodukowane na czas i wydawca jedzie na **SPIEL** z niczym. Poważnie, taka sytuacja naprawdę miała miejsce.

INTERNATIONALE SPIELTAGE SPIEL
INTERNATIONAL GAME DAYS ESSEN

Załóżmy jednak, że wszystko idzie mniej lub bardziej zgodnie z planem. Droga z Polski pod granicę niemiecko-holenderską nie jest trudna, a tylko długa i monotonna. O ile pamiętamy o wzięciu urządzenia GPS, nie natykamy się na wypadek i korek na autostradzie, lub też sami takiego wypadku nie mamy, we wtorek albo środę rano docieramy na miejsce. Jeśli to nasze debiutanckie targi, to już pierwsze wrażenie jest miażdżące – hale kompleksu Messe Essen są naprawdę ogromne, a przy rozładowywaniu transportów uwija się tłum ludzi. No, chyba że dojeżdżamy o godz. 3 rano – wtedy tłum jest jakby mniejszy, choć z całą pewnością nie można powiedzieć, iż panuje senna atmosfera. Po kilku godzinach stoisko jest rozstawione, można trochę odpocząć i zacząć odliczanie do początku najważniejszej branżowej imprezy świata. Całość zaczyna się w środę, która jest dniem prasowym, zamkniętym dla zwiedzających, a przeznaczonym głównie na spotkania z mediami, konferencje i prezentacje nowych gier. Panuje też wówczas zakaz prowadzenia sprzedaży na stoiskach. W tym dniu kluczowym pomieszczeniem na targach jest press room, gdzie wydawcy eksponują swoje nowe produkty, oczywiście po ich wcześniejszym zgłoszeniu organizatorom. Warto wiedzieć, że godziny zostawiania gier są ściśle wyznaczone (i wcale nie jest to czas przesadnie długi), a listy są weryfikowane bardzo wnikliwie. Zapomniałeś wysłać informacji o jednym ze swoich tytułów? Trudno, resztę możesz śmiało zostawić na wystawce, ale tego nie. Spóźniłeś się o 5 minut? Nie zostawisz żadnego, nie ma przebacz. Gry udało ci się zostawić bez problemu, ale za to chcesz je wcześniej z press roomu zabrać? Nieee, zapomnij.

Dzień prasowy to czas spędzony względnie lekko i bezstresowo, mała rozbiegówka przed prawdziwym maratonem, który zaczyna się w czwartek i trwa kilkanaście godzin dziennie. Przez targi przewija się sporo ponad 100 tysięcy zwiedzających, i nawet jeśli tylko niewielki procent zatrzyma się na chwilę przy twoim stoisku, to i tak masz co robić – sprzedaż, prezentacje gier, tłumaczenie zasad, rozmowy biznesowe, wywiady, itp. trwają właściwie nieprzerwanie, więc raczej nie licz na zjedzenie obiadu wcześniej niż o godzinie 20. Bądź też przygotowany na kontakty z ludźmi pochodzącymi z różnych części świata i różnych kultur. Oczywiście wśród uczestników wyraźnie dominują Europejczycy i Amerykanie, ale wcale niemało jest też osób z Azji, Australii i Nowej Zelandii. To samo zróżnicowanie dotyczy również religii – pamiętam, że np. w zeszłym roku sprzedałem jedną grę parze amiszów. Nie tylko różnice etniczne lub kulturowe są widoczne w wielkim essenowym tyglu, ale również i preferencje dotyczące typów gier. Nie wiem nawet, czy te drugie nie są widoczne bardziej! W czwartek i piątek hale targowe odwiedzają głównie maniacy planszówek dla zaawansowanych graczy. Jeśli ktoś chciałby spotkać stereotypowego zagranicznego nerda, to w Essen zobaczy ich więcej w kwadrans, niż po obejrzeniu wszystkich sezonów The Big Bang Theory. Znakiem rozpoznawczym tej grupy są wielkie torby i kilometrowej długości listy zakupów, wypełnione tytułami gier i numerami stoisk ich wydawców. W sobotę dołącza do nich zupełnie inny typ klientów – planszówkowicze „weekendowi" i rodziny z dziećmi. Ktoś może uznać tę sytuację za zabawną, ale taki podział naprawdę jest mocno zauważalny – początek targów zdecydowanie należy do społeczności geekowskiej szukającej bardzo konkretnych tytułów, na które czeka od dawna; zaś druga połowa imprezy to inwazja młodzieży pętającej się między stoiskami i palcami pokazującej rodzicom oraz dziadkom: „kup mi to!", ewentualnie starszych osób szukających czegoś przyjemnego do pogrania ze swoimi pociechami bądź przyjaciółmi. Gdy cały ten głośny i kolorowy tłum opuszcza teren Messe Essen około godziny 18 w niedzielę, pozostaje tylko złożyć stoisko, załadować wszystko do samochodu i podliczyć utarg. Oby jak najwyższy, czego sobie i wszystkim polskim wystawcom na **SPIEL 2014** życzę!

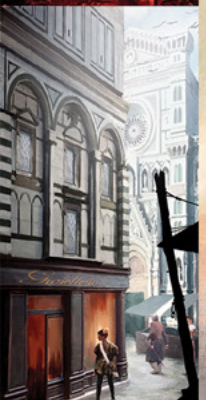
Tak **Essen** wygląda z perspektywy kogoś, kto na targi jedzie pracować. Zapewniam, że jest to praca ciężka, ale bardzo satysfakcjonująca. Warto jednak spróbować wykroić sobie chwilę wolnego czasu i wcielić w rolę zwykłego fana. Przejść się między stoiskami, wydać trochę kasy na jakąś fajną nowość i po prostu chłonąć atmosferę gigantycznego spędu miłośników planszówek, karcianek, erpegów i komiksów. Trzeba przyznać, że ta impreza robi wielkie wrażenie. Kompleks targowy ma kilkanaście hal, w ciągu paru ostatnich lat SPIEL odbywało się w tych oznaczonych numerami 4 i wyżej, natomiast w roku 2013 zostało przeniesione do największych hal 1-3, których łączna powierzchnia i tak przekracza powierzchnię wszystkich pomieszczeń udostępnianych podczas poprzednich edycji! Mamy do czynienia z prawdziwym molochem, w którym naprawdę łatwo się zgubić, ale też w najmniej spodziewanym momencie można się natknąć na znane i lubiane postacie świata gier. Oto np. w kolejce do któregoś ze stoisk możemy nagle zdać sobie sprawę, że przecież ten stojący za nami koleś o zielonych włosach to Friedmann Friese, kawałek dalej spaceruje sobie sam dr Reiner Knizia, a gdzieś pod ścianą do zdjęcia z fanami pozuje Stefan Feld. Spotkanie z projektantem lub ilustratorem to nic przesadnie trudnego, nie wspominając już w ogóle o szeregu opiniotwórczych recenzentów, bloggerów i przedstawicieli największych internetowych portali o grach, na czele z Board Game Geekiem oczywiście. Będąc w Essen, swoich growych idoli masz na wyciągnięcie ręki - i to dosłownie! Przy tej okazji podzielę się pewną prywatną, dość ważną dla mnie historią z zeszłego roku. Otóż, gdy 18 lat temu zaczynałem swoją przygodę z grami fabularnymi, pierwszym

podręcznikiem RPG, jaki miałem, a jednocześnie pierwszym systemem, jaki w życiu poprowadziłem, był Zew Cthulhu. To dzięki tej grze zakochałem się w horrorze jako konwencji i generalnie we wszystkim, co z kinem i literaturą grozy, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości H.P. Lovecrafta, związane. Jakież było więc moje zdziwienie, gdy odkryłem, że stoisko Fabryki Gier Historycznych, w której pracuję, sąsiaduje ze stanowiskiem Green Eye Games, firmy Sandy'ego Petersena, twórcy planszówki Cthulhu Wars i... współautora podręcznika do ZC! Możliwość poznania absolutnej legendy branży, a jednocześnie autora swojej ulubionej gry, to świetna sprawa, w Essen jak najbardziej prawdopodobna. Nie wierzycie mi? Niech zdjęcie posłuży za dowód.

Pierwszy wyjazd na **SPIEL** jest dla fana gier ogromnym przeżyciem. Taki natłok nowych tytułów, znanych wydawnictw, dużych sklepów, ulubionych projektantów i grafików, czy wreszcie po prostu zwykłych ludzi zakręconych na tym samym punkcie, co my, musi robić wrażenie. Wielkie hale, cieszący oczy wystrój stoisk, premiery nowych gier, atrakcyjne promocje – powody, dla których każdy szanujący się gracz powinien tam pojechać przynajmniej raz w życiu, można wymieniać bardzo długo, podobnie jak historie i anegdoty z minionych edycji. W tym krótkim cyklu artykułów poruszyłem zaledwie ułamek tematów związanych z targami i podzieliłem się tylko kilkoma najważniejszymi poradami. Jeśli chcecie wiedzieć, jak to wszystko prezentuje się naprawdę, odwiedźcie Essen, gdy tylko będziecie mieli możliwość – nie zawiedziecie się.

Autor: Piotr „Żucho" Żuchowski

R E K L A M A



Splendor

Splendor jest dynamiczną i niemal uzależniającą grą w zbieranie żetonów i kart, które tworzą zasoby gracza, umożliwiające mu dalszy rozwój.

Wciel się w rolę renesansowego kupca, który próbuje nabyć kopalnie klejnotów, środki transportu, sklepy - wszystko to w celu zdobycia jak największego prestiżu. Gdy będziesz już dostatecznie bogaty, być może zaszczyci Cię swą wizytą przedstawiciel szlachty, co jeszcze podniesie Twój prestiż w oczach konkurencji.

"Najbardziej wciągająca gra, jaką ostatnio udało mi się znaleźć. Budowanie tego silniczka jest tak przyjemne, że można zapomnieć o samym celu gry, rozkoszując się jej mechaniką."
Klient

Patronat medialny POLTERGEIST POLTER.PL

REBEL

10+ 2-4 30 min.

MOWA JEST SREBREM, MILCZENIEM ZŁOTEM.

A zdrowa atmosfera platyną? Czy raczej partnerskie relacje?

Felieton Marcina Wełnickiego

Zeszłomiesięczny felieton być może nie wywrócił waszego świata do góry nogami, odbił się jednak echem tu i ówdzie oraz trochę zamącił - a wszystko pięknie do mnie wróciło. Jak pamiętacie, bez zbędnych wycieczek osobistych, wszak nie było moim celem dokuczanie komuś konkretnemu - to wolę robić osobiście, własnoręcznie (to show them that I care!) - opisałem różne patologie, które mogą przytrafić się przy produkcji „dzieła". Myślałem, że moje szerokie spektrum działania (gry planszowe i wideo, książki, tłumaczenia, komiksy, ulotki farmaceutyczne, starożytne papirusy, nieme filmy i wiecznie żywe dojarki) oraz zupełna bezosobowość będą mi tarczą. Tak się jednak nie stało.

Nie uwierzycie, ile osób wzięło mój felieton do siebie. I postanowiło mnie o tym powiadomić. Co szalenie dziwne, wśród tych komunikatów - nazwijmy je komunikatami, żeby zachować zupełną neutralność - pojawiły się wiadomości od ludzi, z którymi nie pracowałem przy żadnym projekcie, albo dla których nigdy w życiu nie pracowałem. To się nazywa popularność! Teraz jest oczywistym, że w świecie wydawniczym powoli, bo powoli, ale jednak awansuję. Dziękuję wam za to.

Co się zaś tyczy samej treści owych komunikatów, wydźwięk był podejrzanie spójny: czemu gryziesz rękę, która cię karmi?

Spieszę więc z wyjaśnieniem - niczym Hermes niosący wieść o uwolnieniu Tytanów albo kierowca UPC, który uświadomił sobie, że w tym tygodniu otrzyma ewaluację. Wydawcy! Nic nie gryzę (chyba że ktoś mnie o to poprosi)! Przeciwnie, pomagam wam i ułatwiam pracę. Działam tu niczym troskliwy rodzic, który wie, co konieczne i zrobi to, chociaż dziecku może się to nie spodobać!

Ok. Jeśli przełknęliście ten niepotrzebnie arogancki, lekko bucowaty i zupełnie pozbawiony moich żartobliwych lejtmotywów akapit, przejdźmy do rzeczy. Rynek gier planszowych, a także pozostałe rynki branż związanych z fantastyką działają na podobnych zasad do innych polskich rynków. To jest, w większości wciąż stoją jedną nogą w innej epoce.

W epoce, kiedy na klienta można było machnąć ręką, bo i tak musiał gdzieś kupić chleb. Kiedy przede wszystkim liczyło się szybko i tanio. Kiedy wszystko robiło się żywiołowo i bez planu. Kiedy liczyło się wypuszczenie produktu na rynek, a nie utrzymanie jakichś standardów. Kiedy komunikowało się ze wspólnikami tylko z absolutnej konieczności, a nie regularnie. Kiedy królowało hasło: „jakoś to będzie".

Otóż te czasy już minęły. Pokolenie ludzi, którzy akceptowali takie praktyki może jeszcze nie wymarło, ale niebezpiecznie zbliża się do wieku emerytalnego. Główny konsument, główny target, ludzie w kwiecie wieku, wychowali się w wolnej Polsce. Byli świadkami naszego wejścia do Unii Europejskiej, mogli swobodnie podróżować po świecie. Przekonali się, że tak niekoniecznie musi być. Że to nie jakiś standard ani norma. Znają oni swoje prawa konsumenckie, wymagają jakości i chcą być traktowani jako równorzędny podmiot obrotu handlowego.

Jednakże cykl reprodukcji społeczeństwa jest bezlitosny i niektóre wartości przechodzą z pokolenia na pokolenie z rozpędu - zwłaszcza w przedsiębiorstwach, gdzie często rządzi uświęcona tradycja - chociaż straciły już całkiem swoją użyteczność. Z drugiej strony konkurencja we wszystkich sektorach będzie tylko rosnąć.

Drodzy Wydawcy. Opieszałością, niesolidnością i bylejakością na dłuższą metę zaszkodzicie tylko sobie, a w jeszcze dłuższej możecie zagrozić rynkowi. Mój felieton nie był jakimś tam prztyczkiem w nos, bo jestem dość wygadany, żeby wygłaszać moje skargi i żale osobiście, bez korzystania z mównicy. Z tymi, którzy nie chcieli się zmienić, już nie współpracuję, a z resztą współpraca przebiega coraz lepiej i na tę chwilę nie mam powodów do narzekań. Wiecie, że jeśli mam problem, to po prostu przychodzę z nim do Was i próbuję go wspólnie rozwiązać w przyjaznej, partnerskiej atmosferze.

Innymi słowy: felieton nie był o was. Możecie już odetchnąć. Felieton nie był nawet o tych, którzy tkwią w swych praktykach, bo oni prawdopodobnie nigdy się nie zmienią. Nie. Kierowałem go do przyszłych autorów, tłumaczy, składaczy, korektorów, redaktorów, grafików i wszystkich innych, którzy chcą do fantastycznych branż się dostać lub chcieliby w nich pozostać, ale czują, że coś jest nie tak.

Wam chciałem tym felietonem powiedzieć tylko tyle: nie musi tak być. Nierzetelność nie musi być akceptowana z pochyloną głową. Chroniczna nieterminowość nie musi być kwitowana jedynie westchnieniem. Nie musicie tego akceptować. Jest wiele firm w Polsce, w tej branży, które już nie działają lub nigdy nie działały na takich zasad. Mam przyjemność współpracować z częścią z nich.

Jesteście młodzi, zdolni, pełni pasji i pomysłów. Walczcie o swoje prawa i wyższe standardy. Nie musicie, tak jak ja, mówić o tym publicznie i ściągać na siebie zasłużony oraz niezasłużony gniew, ale zawsze bądźcie tego świadomi: jesteście we wszystkim równorzędnymi partnerami i nie pozwólcie się traktować inaczej. To wyjdzie na dobre wszystkim, w tym i waszym wydawcom.

Peace out <upuszcza mikrofon na podłogę, uszkadzając drogą posadzkę>.

PS.
Jak mogliście zauważyć, w tym miesiącu znów było poważnie, z odrobiną patosu; wybaczcie, czasem, w upalne dni, kiedy w radiu leci „Be With You” albo też z niewyjaśnionych powodów poczuję coś na kształt więzi z innymi ludźmi (to chroniczna przypadłość, której zgłoszenie do lekarza nie raz rozważałem), gorliwość mnie ponosi i popełniam ten czy inny manifest. Obiecuję, że w przyszłym miesiącu będzie mniej poważnie, bardziej zabawnie i w sumie z większą zawartością samych gier.

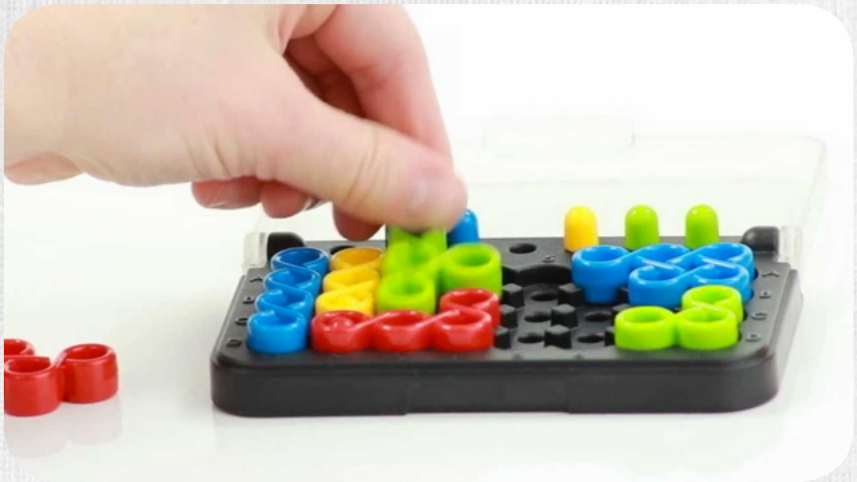
Peace out <zabiera się za klejenie kafelków>.

Zakręcona układanka

IQ Twist to łamigłówka Smart Games należąca do serii IQ - niewielkich gabarytowo, abstrakcyjnych układanek w cenie oscylującej w granicach czterdziestu złotych. Oprócz przedmiotu niniejszej recenzji, do serii tej należą **IQ Fit** (recenzja w 60. numerze RT) oraz **IQ Link** (recenzja w 77. numerze RT). Produkty te łączy nie tylko zbliżona cena i kieszonkowe gabaryty. W każdej z tych łamigłówek chodzi o to, aby odpowiednio rozmieścić na planszy kolorowe, różnokształtne elementy w oparciu o pewien układ początkowy. Diabeł jak zwykle tkwi szczegółach i to one sprawiają, że zabawa z wymienionymi produktami oraz reguły nią rządzące są zupełnie inne.

IQ Twist ma formę małego, estetycznie wykonanego plastikowego pudełeczka. Jego denko stanowi plansza z wyprofilowanymi miejscami na elementy, które będziemy układać. Wewnątrz znajdziemy kolorową książeczkę z zadaniami oraz elementy układanki: siedem niewielkich kołeczków w czterech kolorach oraz osiem klocków w różnych, zakręconych kształtach – po dwa zielone, żółte, niebieskie i czerwone.

W każdej z zagadek w **IQ Twist** mamy określone położenie na planszy kilku kołeczków (wszystkich siedmiu przy najłatwiejszych zagadkach, bądź mniejszej liczby- nawet tylko trzech w przypadku zadań najbardziej wymagających). Naszym zadaniem jest zmieszczenie na planszy wszystkich ośmiu klocków. Klocki mają w niektórych miejscach otworki, dzięki którym można je na planszy umieścić w taki sposób, aby znajdujący się na niej kołeczek trafił w otworek klocka. I tutaj pojawia się ważna reguła, w świetle której kołeczek może się znaleźć tylko wewnątrz klocka o tym samym kolorze.



Tak więc zagadkę opisuje wyłącznie rozmieszczenie kołeczków, zaś rozwiązanie jej to rozmieszczenie klocków – mamy tu wyraźny podział elementów o narzuconym położeniu i tych, które to my musimy ułożyć. Ten niepozorny drobiazg kryje w sobie pewien dość istotny atut **IQ Twist**, który wyróżnia tę łamigłówkę na tle pozostałych układanek z serii. W **IQ Link** i **IQ Fit** znaliśmy położenie części elementów, musieliśmy zaś odpowiednio ułożyć resztę. Przy trudniejszych zadaniach często zdarzała się sytuacja, w której dochodziliśmy do wniosku, że niektóre elementy trzeba zdjąć z planszy i umieścić gdzie indziej. Wówczas trzeba było posiłkować się instrukcją, aby mieć pewność, że nie ściągniemy z planszy elementu, którego pozycja jest w zadaniu narzucona. W **IQ Twist** ten problem nie występuje: wiadomo, że wszystkie klocki można układać i ściągać bez ograniczeń, aż do odnalezienia rozwiązania, zaś samą zagadkę definiują kołeczki, których pozycja nigdy się nie zmienia. Ten drobiazg nabiera znaczenia przy najtrudniejszych zagadkach – właśnie przy nich docenimy **IQ Twist** za elegancję i pomysłowość.

Położenie na planszy kołeczków tak naprawdę nie stanowi utrudnienia w poszukiwaniu rozwiązania, przeciwnie - jest to podpowiedź, ponieważ każdy taki element mocno zawęża liczbę możliwych ustawień klocków w tym samym kolorze. Dlatego właśnie łatwiejsze zagadki mają więcej kołeczków na planszy, a trudniejsze mniej.

Zabawa z **IQ Twist** jest bardzo przyjemna, dzięki prostym regułom i niezwykle praktycznej realizacji całości: przy otwartym pudełeczku mamy miejsce na jeszcze nie ułożone elementy tuż nad planszą, mamy także otworki na kołeczki nie biorące udziału w zadaniu. Dzięki takiej kompaktowej, bardzo praktycznej formie w **IQ Twist** można w wolnej chwili zagrać gdziekolwiek.

Książeczka z zadaniami prezentuje się dość standardowo na tle innych Smart Games, czyli mamy podział na kilka poziomów trudności (w tym przypadku aż 100 zadań na pięciu poziomach). Mankament można tutaj na upartego znaleźć w sumie jeden: **IQ Twist** nawet przy najtrudniejszych zagadkach nie jest tak wymagająca, jak wspomniane wcześniej układanki serii. **IQ Fit** i **IQ Link** były o tyle bardziej skomplikowane, że przy rozmieszczaniu elementów mieliśmy trzeci wymiar (czy to w formie elementów zapadających się w planszy, czy też klocków zachodzących na siebie). **IQ Twist** to układanka płaska, a co za tym idzie dla doświadczonych koneserów łamigłówek niezbyt wymagająca. Z tego względu bardziej polecam ją początkującym, jak również najmłodszym dzieciom w wieku szkolnym, tego typu układanki to bowiem znakomity trening dla szarych komórek. Z racji wspomnianej już, nienagannej estetyki wykonania **IQ Twist** świetnie sprawdzi się także jako upominek, zaś niewielkie gabaryty i praktyczne wykonanie sprawią, że produkt ten umili dłużący się czas w podróży.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza do recenzji.

IQ Twist
Liczba graczy: 1
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 10 minut
Cena: 39,95 zł
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak

- ładne i praktyczne wykonanie,
- bardzo duża liczba zagadek o różnych poziomach trudności,
- sympatyczny trening dla szarych komórek

- trochę za łatwa na tle podobnych Smartów.

Kto wypuścił zombie-psy?

Dla wszystkich psiarzy mam dobrą wiadomość - okazało się, że psy przetrwały koniec świata i są gotowe towarzyszyć nam tak, jak dawniej. Jest i zła wiadomość - niestety nawet po śmierci, ponieważ zombie również mają swoich pupili. Dwa oddzielne dodatki do Zombicide zawierają jednych i drugich. Tym sposobem stajemy naprzeciwko nowych wrogów, mając u boku wiernych towarzyszy. Dobry pies, zły pies.

Dodatek **Zombie Psy** to aż 20 żądnych ludzkiego mięcha siepaczy. Szybcy i wściekli - działają trzykrotnie na turę. Ruszają się razem ze szwędaczami i spaślakami, następnie z łowcami i dodatkowo jeszcze po raz trzeci. Na szczęście jest ich w pudełku aż dwadzieścia i nie powinno zabraknąć figurek w fazie namnażania. Dodatkowa aktywacja tych bestii, stanowiłaby bowiem apogeum. Sabaki nie tylko ruszają się jeszcze raz po wszystkich, ale też są ostatni w łańcuchu pokarmowym. Oznacza to, że musimy wyeliminować wszystkie pozostałe typy zombie na tym samym polu, nim pozbędziemy się zombie psów. Jeśli nie mamy na wyposażeniu snajperki pozwalającej na wybór celu lub bryki do ucieczki, jest piekielnie trudno. Do tego, jeśli gramy na małej planszy, którą psy pokonają w trzech susach lub są na niej toksyczne zombie z dodatku Toxic City Mall utrudniające walkę w zwarciu, to poziom trudności wzrasta do "niemożliwego".

I wtedy przychodzą nam z pomocą pieski z kolejnego dodatku. Na zestaw **Psi Towarzysze** składają się trzy różne figurki występujące w dwóch kolorach, co razem daje sześć różnych psów. Zasady **Zombicide** jak zwykle są elastyczne, więc można od razu zacząć grę, mając przy boku wiernego kompana lub wtasować do talii ekwipunku odpowiedniki figurek w postaci kart. Druga opcja pozwala odnaleźć jednego z psów w czasie przeszukiwania i dołączyć go do swojego arsenału tak, jak każdy inny element ekwipunku. Tym sposobem bohaterowie zyskali nowych sojuszników, a gracze mogą uzupełnić luki w składzie. To nic, jeśli któryś z przyjaciół nie zjawi się na misję wymagającą licznej ekipy - psi towarzysze wypełnią ów brak. Większość scenariuszy przewidzianych jest na sześciu graczy, ale dzięki pieskom damy radę nawet we dwójkę.

Pies pomaga nam na kilka różnych sposobów. Wspiera postać walczącą w zwarciu pośrednio lub bezpośrednio, dodając dodatni modyfikator do walki lub samemu atakując. Pies nie musi iść przy nodze - można go posłać, aby walczył na dalszych polach. To maszyna do zabijania o nieograniczonym zasięgu. Ważne, że nie utrudnia przy tym strzelania do tłumu zombie. W Zombicide istnieje zasada, że zawsze pierwszy obrywa nasz kumpel lub kumpela. Z pieskami jest inaczej. Dzięki umiejętności "przyczajony" nie zostaną one trafione, gdy używamy broni dystansowej, zaś dzięki zdolności "nieuchwytny" możemy posyłać je w dowolne miejsce - nawet jak wejdą w rój zombiaków, mogą bez wydawania dodatkowych punktów akcji opuścić zatłoczone pole. Dodatkowo pies świetnie odwróci uwagę umarlaków – wiadomo, że bystre trupki idą w pierwszej kolejności do celu, który widzą. Można więc ustawić psa w zasięgu ich wzroku, ale na tyle daleko, że jest on bezpieczny. Każdy punkt akcji wydany na pieska to aż trzy punkty ruchu. Kto dogoni psa? Nawet łowca nie da rady. Ale to jeszcze nie wszystko, co umie nasz pupil. Sprytna bestia potrafi przeszukać pomieszczenie i przynieść znalezisko. Wiecie, że teraz można stać w miejscu i tylko wydawać komendy? Wow, pieseł zrobi za nas wszystko, często lepiej od nas. Jest tylko jedno „ale". Niestety nie może on otrzymywać ran. W Zombicide nie sposób przewidzieć kolejnych ruchów przeciwnika, więc zbyt brawurowe wykorzystywanie naszego pupila może skończyć się dla niego śmiercią.

A nic nie boli tak, jak utrata psiaka. Zwłaszcza, że każdy z nich jest niepowtarzalny. Różnią się rasą, wyglądem, statystykami, a także imieniem. Wabią się Irasiad (sic!), Śliniak, Cywil, Szarik, Grom, Ares- twórcy gry po raz kolejny błyskotliwie skorzystali z kultury masowej. W tym miejscu ukłon dla tłumaczy, którzy nie zostawili oryginalnych imion, takich jak Gaspard lub Moog, obco brzmiących w naszym kręgu serialowym. Niestety nie popisał się wydawca - błędnie wypisano zdolności na kartach buldogów amerykańskich. Mam też zastrzeżenia do wykonania figurek. Pieski nie są na stałe przymocowane do podstawek, co sprawia że w ferworze walki czasem wypadają. Nie ujmuje to nic samej rozgrywce, ale wprowadza drobną niedogodność i wrażenie niesolidności.

Linia gier **Zombicide** nabrała rozpędu i nie zamierza zwalniać. Tak jak w serialach nie dziwią nas już czwarte, a nawet siódme sezony, podobne zjawisko staje się normą dla planszówek. A przynajmniej dla jednej z nich. Sezon trzeci nadciąga wielkimi krokami i już wiemy, że pojawią się w nim mordercze stada kruków. Tymczasem sezon drugi oferuje nam chyba najbardziej uniwersalny, kultowy i najczęściej pojawiający się zwierzęcy motyw w gatunku post-apo. W trudnych czasach po zagładzie, kiedy nie można na niczym i na nikim polegać, bo niczego i nikogo nie ma, pojęcie wierności, przyjaźni oraz stada nabiera jeszcze większego znaczenia. Wystarczy jedna gra z pieskami, aby stały się one nieodłącznym elementem kolejnych rozgrywek. Nie tylko dlatego, że jest łatwiej lub trudniej i bardziej różnorodnie, ale po prostu fajniej. Od małego marzyłem o piesku, tym dodatkiem twórcy gry trafili mnie prosto w serce. I w portfel, bo kupno obu psich- bądź co bądź niewielkich- zestawów, to wydatek niemalże równy największemu dodatkowi do **Zombicide - Toxic City Mall**. Dlatego jest to oferta skierowana do najgorętszych zwolenników, ale nawet i oni przyznają, że nie jest to tzw. "skok na kasę". Psy w grze o zombie- bezcenne.

Zombicide: Psi towarzysze
Cena: 84,95 zł

Zombicide: Zombie psy
Cena: 99,95 zł

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

- znów Zombicide chwyta popkulturę za jaja,
- powiew świeżości, nowe możliwości,
- poprawienie skalowalności gry,
- możliwość obniżania i podwyższania poziomu trudności,
- mnóstwo frajdy.

- wysoka cena, nawet jak na Zombicide,
- błędnie rozpisane zdolności psów na kartach.

STEFAN FELD

RIALTO

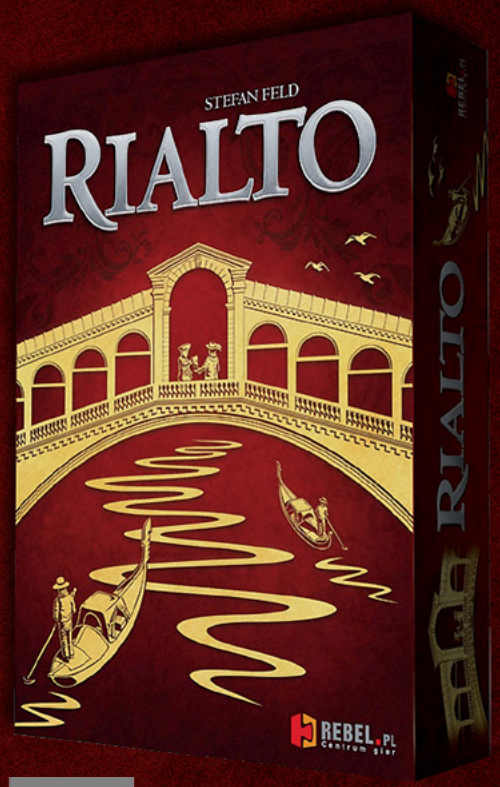
Wenecja po niemiecku.

Rialto to jedna z kilku zeszłorocznych nowości od Stefana Felda, niemieckiego projektanta znanego na całym świecie dzięki takim planszówkowym przebojom, jak np. Zamki Burgundii, W Roku Smoka lub Trajan. Jego grę opowiadającą o politycznej walce w renesansowej Wenecji, budowaniu mostów i pływaniu gondolami po Canal Grande wydał na naszym rynku Rebel.pl. Spójrzmy, jak prezentuje się jej polska edycja.

Wykonanie

Rialto wita graczy bardzo prostą, wręcz ascetyczną ilustracją na okładce dobrze wykonanego pudełka średnich rozmiarów. Widać na niej oczywiście tytułowy most Rialto, najstarszy tego typu obiekt w Wenecji, zaś pod nim gondole i bardzo schematycznie zarysowany nurt wody. Całość utrzymana w czerwono-złotej kolorystyce dobrze oddaje to, co odnajdziemy w zasadach oraz samej rozgrywce – prostotę i minimalizm. Podobnie jak pudełko, komponenty gry też prezentują się przyzwoicie. Plansza (przedstawiająca dzielnice miasta) i żetony są grube oraz wytrzymałe, a karty są dobrej jakości, podobnie jak drewno – choć to ostatnie nie zawsze jest równo przycięte i oszlifowane. Wprawdzie ogólny poziom artystyczny grafik raczej nie powala, jednak na stylistycznej oszczędności mocno zyskuje czytelność, zarówno planszy, jak i kart oraz żetonów.

Oprawa graficzna **Rialto** nie jest wyszukana, próżno tu szukać klimatycznych smaczków na planszy lub porywających ilustracji kart. Wszystko jest za to bardzo wyraźne, a wszelkie oznaczenia na komponentach, odnoszące się do zasad gry, są niemalże intuicyjne. Gra nie męczy oczu, niczego nie trzeba się w niej doszukiwać – wszystko mamy podane na tacy. Zastanawiam się wręcz, czy ta prostota nie jest aby przesadna. Na pewno dałoby się tę grę wydać ładniej, nie tracąc jednocześnie wiele z czytelności elementów, która jest jej dużą zaletą. Pamiętajmy jednak, z jakim produktem mamy do czynienia. Feld jest jednym z czołowych autorów gier typu euro, w których zawsze mechanika góruje nad klimatem, a co za tym idzie – wizualna klarowność ważniejsza jest od artystycznego przepychu. Miłośnicy tego rodzaju planszówek na pewno się wykonaniem Rialto nie zrażą, ale i pozostali zdecydowanie nie mają podstaw, aby uznać grę za brzydką.



Euro – tak czy nie?

No właśnie… Skoro w niniejszej recenzji padł już termin na literkę „e”, co w przypadku gier Stefana Felda jest niemal nieuniknione, zaznaczmy od razu, że Rialto to tytuł nietypowy, zarówno jak na tego autora, jak i ów segment planszówkowego rynku w ogóle. Zasady, choć bardzo przemyślane, są stosunkowo proste (na pewno prostsze niż w wydanym w tym samym roku Amerigo tego samego projektanta), a czas rozgrywki w większości przypadków nie powinien przekroczyć godziny. Podstawą mechaniki jest wybieranie co turę najbardziej pasującego nam w danej chwili zestawu, składającego się z sześciu losowo wybranych i odkrytych kart oraz uzupełnionego o dwie kolejne pociągnięte z wierzchu zakrytej talii. Z tych ośmiu kart gracz zachowuje siedem, a później są one etapami zagrywane dla osiągnięcia konkretnych efektów. Karty Doży pozwalają przesunąć swój znacznik na Torze Doży (niezwykle ważny element gry – rozstrzyga remisy i w spornych sytuacjach decyduje o kolejności działania graczy), karty Złota przynoszą monety potrzebne do aktywowania zdolności budynków, karty Budynków pozwalają zaś oczywiście na ich wznoszenie. Mamy jeszcze karty Mostów (przynoszące punkty zwycięstwa), Gondol (pozwalają przesuwać drewniane znaczniki radnych miejskich z puli ogólnej do prywatnej) oraz Radnych (umieszczanie swoich radnych w dzielnicach miasta). Do dyspozycji są jeszcze Jokery, działające dokładnie tak samo, jak w większości tradycyjnych gier karcianych.

Karty zagrywa się w ściśle określonej kolejności (takiej, w jakiej je wcześniej wymieniłem – zaczynając od Doży, kończąc zaś na Radnych). Osoba, która użyła najwięcej kart danego typu w związanym z nimi etapie (czyli np. w etapie zagrywania kart Złota położyła na stole dwie takie karty, a wszyscy przeciwnicy po jednej), zyskuje dwie istotne rzeczy: prawo do zagrania kart z kolejnego etapu jako pierwsza oraz specjalny bonus związany z konkretnym rodzajem kart. I tak np. przewaga w kartach Doży pozwala przesunąć się o dodatkowe pole na torze, a przewaga w Mostach – zapewnia więcej punktów i możliwość położenia na planszy żetonu mostu. Te z kolei są niezwykle ważne, gdyż na koniec gry (po sześciu rundach) punkty otrzymuje się

za jak największą liczbę radnych, w jak najlepiej skomunikowanych (otoczonych żetonami o najwyższej wartości) ze sobą dzielnicach. Ułatwiają to budynki, które wznosimy, ale nie na głównej planszy, a na specjalnie do tego przeznaczonych małych planszach graczy. Kupuje się je w fazie zagrywania kart, aktywuje zaś za złoto w odpowiednim momencie. Każdy z trzech typów (kolorów) budowli przypisany jest do jednej z trzech faz gry – budynki zielone mają wpływ na wybór kart i ich liczbę na ręce, żółte pozwalają np. zagrać jakąś kartę w zastępstwie karty innego rodzaju, niebieskie używane są zaś pod sam koniec rundy i dają punkty zwycięstwa oraz pozwalają manipulować kolejnością na Torze Doży.

Jak widać, zasady **Rialto** nie są banalne, ale na pewno nie należą też do szczególnie skomplikowanych. Cel jest prosty – posiadać pod koniec gry, jak największą liczbę radnych w dzielnicach przynoszących najwięcej punktów. Istnieje jednak w mechanice tej gry kilka haczyków, które czynią ją tytułem naprawdę mózgożernym i wymagającym. O ile więc daleko jest **Rialto** do najcięższych pozycji spod znaku „euro”, o tyle jeszcze dalej jest mu do prostych gier rodzinnych, a i z taką klasyfikacją owego tytułu Stefana Felda można się gdzieniegdzie spotkać.

Co jest fajne, co niefajne?

Rialto wcale nie jest grą łatwą. Planowania i kombinowania jest w niej co nie miara, a rywalizacja między graczami, pomimo braku bezpośredniej negatywnej interakcji, odbywa się na kilku poziomach. Najważniejsza wydaje się kontrola Toru Doży – wysoka na nim pozycja to pierwszy krok do ostatecznego sukcesu, a możliwość zgarnięcia bonusu w przypadku remisu w liczbie zagranych kart jest wręcz nie do przecenienia. O prymat w tym elemencie gry uczestnicy na pewno będą zaciekle walczyć w każdej rundzie. Podobnie w przypadku radnych, jednak tutaj nieodzowne jest planowanie swoich ruchów z wyprzedzeniem – każda z dzielnic aktywna jest tylko raz w ciągu gry i rzadko mamy możliwość dokładania znaczników poza ustaloną kolejnością. Do osiągnięcia przewagi w radnych potrzebujemy jednak najpierw odpowiedniego zestawu kart, a o kolejności ich wyboru

decyduje... Tor Doży. **Rialto** pełne jest podobnych zależności i potrzeba przynajmniej kilku partii, aby je wszystkie dostrzec i umiejętnie optymalizować swoje ruchy. Pierwsze rozgrywki na pewno nie obędą się bez częstego zaglądania do instrukcji – musimy zapamiętać działanie i kolejność zagrywania siedmiu rodzajów kart, a także zdolności dwunastu budynków (po cztery w trzech kolorach). To dość dużo, zwłaszcza że instrukcja nie jest napisana w sposób szczególnie intuicyjny i trzeba się w nią trochę wczytać, aby nie przeoczyć jakiegoś niuansu. Z pomocą przychodzą za to ikony na planszy i żetonach – bardzo schematyczne, ale w dobry sposób ilustrujące najważniejsze zasady. Wszystko to sprawia, że Rialto, pomimo relatywnej prostoty reguł, jest tytułem naprawdę wymagającym. Stawia graczy przed wieloma wyborami i wymusza zwracanie uwagi na różne elementy. To ogromna zaleta gry. Czego jej zaś brakuje? Chyba nieco klimatu. Oczywiście w eurograch zawsze mechanika jest na pierwszym miejscu, a tło fabularne to sprawa drugorzędna, jednak tutaj mamy wyjątkową przewagę czystej matematyki nad uczuciem politycznej walki o wpływy w renesansowej Wenecji. Pod względem powiązania zasad ze światem gry dużo lepiej wypada wspomniane już wcześniej Amerigo.

Podsumowanie

Rialto to w swojej kategorii naprawdę solidna pozycja. Nie dajcie się zwieść radosnym okrzykom pt. „ciężkie euro spotyka grę familijną!”, które pojawiły się po jej premierze. To nie są drudzy **Osadnicy z Catanu**. Szybka rozgrywka, ciągłe zaangażowanie graczy i konieczność panowania nad tym, co w danej chwili dzieje się na planszy oraz stosunkowo mało skomplikowane zasady, dające jednak ogrom możliwości, czynią z **Rialto** dobrą eurogrę „średniego kalibru”. Nie jest jednak tak, że Stefan Feld zrobił wreszcie lekką grę dla rodzin z dziećmi. Zrobił po prostu grę nieco lżejszą, niż zwykle. Jest ona wciąż intelektualnie wymagająca, absorbująca i na większości planszówkowych spotkań, na jakich zagości, nie będzie wyłącznie przystawką do dania głównego. Ascetyczna, ale przejrzysta oprawa graficzna i niezła jakość wykonania dodatkowo przemawiają na jej korzyść. Dla osób nieprzepadających za eurogrami, a chcących właśnie poprzez **Rialto** dać temu gatunkowi szansę, głównym minusem będzie brak atmosfery i powiązania zasad z tematyką. Pamiętajmy jednak, że jest to dość powszechna cecha gier tego rodzaju i ich zagorzali fani zaakceptują ten mankament bez mrugnięcia okiem. Dla reszty zaś Rialto wydaje się być tytułem, jak najbardziej odpowiednim na początek dłuższej przygody z panem Feldem i jego kolegami po fachu tworzącymi gry „German style”. Tą pozycją szczególnie warto zainteresować się właśnie teraz, ze względu na jej rewelacyjną promocyjną cenę. 65 zł (zamiast prawie 100) to bardzo atrakcyjna oferta, zarówno jeśli weźmiemy pod uwagę liczbę oraz jakość elementów, jak i grywalność.

RIALTO

Liczba graczy: 2-5
Wiek: 10+
Czas gry: 45-60 minut
Cena: 65 zł
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

- dobry stosunek trudności zasad do możliwości, jakie oferują,
- świetna mechanika Toru Doży,
- czytelność planszy i żetonów,
- cena.

- mało klimatu,
- jakość drewnianych komponentów.

Ufunduj Pan lochy...

Dungeon Roll to kolejna gra kościana wydana dzięki zbiórce w serwisie crowdfundingowym Kickstarter. Koncept łączący penetrowanie lochów z mechaniką wykorzystującą specjalne kości przemówił do wyobraźni wspierających. Akcja zakończyła się spektakularnym sukcesem - zebrano ponad ćwierć miliona dolarów (przy wymaganej kwocie minimalnej w wysokości piętnastu tysięcy). Czy ciekawe zajawki i dobra akcja marketingowa przełożyły się na wartościową grę?

Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy jest bardzo oryginalne pudełko w kształcie skrzyni. Wewnątrz znajdziemy wszystkie komponenty potrzebne do gry: karty pomocy, zestaw kart postaci, kilkadziesiąt żetonów skarbów i punktów doświadczenia, miniaturowe księgi zasad oraz sporych rozmiarów woreczek z kośćmi.

Gra opiera się na prostym pomyśle. Gracz wciela się w przywódcę bandy awanturników, która trzykrotnie wyruszy na wyprawę do lochu składającego się z dziesięciu poziomów. Im niżej dotrą gracze podczas każdej z wypraw, tym więcej punktów doświadczenia zdobędą. Posiadacz największej liczby punktów, pod koniec gry odniesie zwycięstwo.

Na początku rozgrywki gracze losują karty postaci, dzięki którym będą mogli skorzystać ze specjalnych zdolności. Na początku kładą przed sobą postać w wersji podstawowej, ale po uzyskaniu pięciu punktów doświadczenia mogą awansować do wersji zaawansowanej, dzięki czemu uzyskają dostęp do potężniejszych efektów.

W następnym kroku jeden z graczy rozpoczyna wyprawę do lochu. Wykonując rzut pulą białych kości sześciościennych tworzy grupę poszukiwaczy przygód. Na każdej kości znajdują się symbole pięciu klas postaci (wojownika, kleryka, maga, złodzieja i czempiona) oraz magicznego zwoju. Każda postać jest w stanie sprostać dowolnej napotkanej sytuacji, ale specjalizuje się w jej określonym typie. Przykładowo, mag może pokonać jednego goblina, ale wojownik powali ich znacznie więcej.

Gdy drużyna wkracza na pierwszy poziom lochu, wykonany zostaje rzut czarną kością symbolizującą niebezpieczeństwo. Znaleźć na niej można jeden z trzech rodzajów potworów, smoka, skrzynię ze skarbem lub eliksir. Gracz odkłada odpowiednią liczbę białych kości na bok, aby poradzić sobie z sytuacją, po czym podejmuje decyzję o kontynuacji wędrówki lub wycofaniu się z lochu i zdobyciu punktów doświadczenia w liczbie równej jego obecnemu poziomowi. Jeśli kontynuuje wędrówkę- w ruch idą kości niebezpieczeństwa, a ich dotychczasowa pula zwiększa się o jeden.

Dodatkowym urozmaiceniem podczas wędrówki w lochu są ukryte w skrzyniach skarby- żetony losowane z pudełka. Dzięki nim można uzyskać np. dodatkowego bohatera lub możliwość teleportowania się z lochu bez utraty punktów zwycięstwa.

Czasem na swojej drodze gracz może natknąć się na smoka, który pojawia się po wyrzuceniu trzeciej smoczej głowy na kościach niebezpieczeństwa. Aby go pokonać konieczne jest odrzucenie trzech różnych bohaterów, ale w zamian otrzymuje się punkt doświadczenia.

Penetracja lochu trwa do momentu, w którym gracz pokona potwory z danego poziomu i zdecyduje się wycofać do miasta lub przejdzie dziesiąty, maksymalny poziom podziemi. W obydwu przypadkach zgarnia punkty doświadczenia. Jeśli w dowolnym momencie gracz nie jest w stanie poradzić sobie z niebezpieczeństwem i odrzucić odpowiedniej liczby białych kości, zostaje zmuszony do ucieczki z lochu i nie otrzymuje żadnych punktów. Tak czy inaczej, swoją wyprawę rozpoczyna kolejna osoba.

Dungeon Roll jest teoretycznie grą przeznaczoną dla od 1 do 4 osób. Całkiem nieźle sprawdza się jako szybki tytuł dla jednego gracza. Partia trwa około 10 minut, podczas których celem jest uzyskanie, jak największej liczby punktów i próba zdobycia różnych osiągnięć (np. pokonanie 2 smoków podczas jednego zejścia do lochu).

Niestety, tryb dla większej liczby graczy jest moim zdaniem pomyłką. Dochodzi w nim do nieciekawej sytuacji, gdy w grze polegającej na rzucaniu kośćmi gracz aktywny rzuca nimi tylko raz, a potem podejmuje decyzje, w jakiej kolejności je odrzucić. Kośćmi regularnie turla za to gracz obsługujący pulę niebezpieczeństwa. Dodatkowo pozostali gracze mogą w tym czasie skoczyć na kawę lub posiedzieć na Facebooku, ponieważ podczas oczekiwania na swoją turę (przez 5-10 minut) nie mają jakiegokolwiek wpływu na akcję. Widać, że tryb wieloosobowy nie był zbyt dobrze przemyślany i został dodany nieco na siłę.

Na szczęście rozgrywka jednoosobowa jest lekka i całkiem sympatyczna. Polega głównie na szacowaniu ryzyka i odpowiednim rozdysponowaniu posiadanych zasobów. Dokładając do tego porządne wykonanie (rewelacyjne kości!), otrzymujemy przyzwoitą i szybką grę dla jednego gracza.

Dungeon Roll
Liczba graczy: 1-4
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: 75 zł
Zrecenzował:
Piotr „Wierzba” Kraciuk

- ciekawy tryb rozgrywki dla jednego gracza,
- ładny design i klimatyczne pudełko,
- proste oraz intuicyjne zasady.

- koszmarnie długi czas oczekiwania na turę podczas gry dla dwóch i więcej osób.

Spektakularne wydarzenia historyczne w grach

W historii jest wiele bitew, o których przebiegu zadecydowały wydarzenia nie do końca mieszczące się w schematach wojskowości danej epoki. Często są to spektakularne sukcesy jakiegoś pojedynczego pułku lub brygady, rzadziej większych formacji. Ta ich wyjątkowość przyciąga miłośników historii, a za nimi twórców gier historycznych. Bierze się to także z popularności, jaką cieszą się niezwykłe, bohaterskie czyny. Zjawisko to stare jak świat i występowało już w czasach starożytnych.

Jakie wydarzenia mam na myśli? Weźmy pierwszy z brzegu przykład: szarżę polskiego pułku szwoleżerów gwardii pod Somosierrą 30 listopada 1808 roku. Nie szarżował nawet cały pułk, ale tylko jeden szwadron. Naprzeciw wielokrotnie większe siły Hiszpanów. Artyleria i piechota, zajmujące dobre pozycje. Szarża trwała 8-10 minut. Przez ten czas Polakom udało się wyeliminować z walki cztery kolejno stojące za sobą na drodze baterie artylerii. Cały czas byli ostrzeliwani przez działa, a później także z boku przez hiszpańską piechotę. Widząc sukces szarży, Napoleon wspomógł atak pozostałymi szwadronami szwoleżerów gwardii i francuskimi strzelcami konnymi. Nastąpiło to jednak w chwili, gdy wszystko było już w zasadzie rozstrzygnięte. Później cesarska kawaleria ruszyła w pościg za rozbitymi Hiszpanami, biorąc kilka tysięcy jeńców i zdobywając z marszu miasto Buytrago.

Nie wchodząc w szczegóły, co do których do dziś toczą się spory (jak to zwykle bywa w przypadku takich wydarzeń), jedno nie ulega wątpliwości: szarża była niezwykłym sukcesem polskiej kawalerii. Zazwyczaj unikano atakowania od frontu wrogiej artylerii. Wiązało się to bowiem ze stratami, nieraz bardzo ciężkimi. Pod ich wpływem szarżujące oddziały załamywały się i nie były nawet w stanie dojechać do wrogich dział. Szarża pod Somosierrą, stanowiła więc do pewnego stopnia wyjątek. Polscy szwoleżerowie zrobili coś, co nie do końca mieściło się w kanonach taktyki. Pomogło im w tym oczywiście znakomite wyszkolenie i wysokie morale.

Teraz wracamy do świata gier. Jest sobie taka stara, dobra gra wydawnictwa Dragon - „Waterloo 1815". Pod wieloma względami dobrze oddaje ona taktykę epoki napoleońskiej. Należy do bardziej szczegółowych gier wojennych. Dla doświadczonych graczy prawdziwa uczta. Jak spojrzymy tam na zasady dotyczące szarży kawalerii, bardzo wielu graczom wydadzą się one ciekawe i atrakcyjne, i nie da się ukryć, że mają po dziś dzień swoje zalety. Jednak gdy się dłużej pogra, okazuje się, że kawaleria potrafi być potężną bronią. Zwłaszcza, gdy przeciwnik źle się ustawi, a druga strona umie to wykorzystać.

Efekty przypominają wtedy czasami szarżę pod Somosierrą. Zasady działają w ten sposób, że umożliwiają podczas ruchu zaatakowanie tylu jednostek, na ile starczy nam punktów ruchu. Dopóki odnosimy sukcesy i nasza jednostka kawalerii nie została rozbita, możemy kontynuować szarżę. Zastopować mogą nas tak naprawdę tylko dwie rzeczy: 1) kontrszarża wrogiej kawalerii – zawsze przerywa ona szarżę i 2) czworobok wrogiej piechoty – zwykle nie do pokonania dla kawalerii, chyba że piechota w czworoboku ma bardzo niskie morale, a kawaleria bardzo wysokie, albo ta ostatnia ma trochę szczęścia. Oczywiście ostrzał piechoty i artylerii też potrafi dużo zdziałać, ale nie jest czymś dającym w miarę pewne rezultaty, chyba że uda nam się skomasować ogień.

Dzięki dwóm wspomnianym wcześniej czynnikom, doświadczeni gracze zwykle są w stanie ograniczyć efekty szarż przeciwnika, które w przeciwnym razie mogłyby się wdzierać daleko i głęboko. I niby całość jakoś funkcjonuje. Nie zmienia to jednak faktu, że w rzeczywistości kawaleria nie mogła aż tyle: zwykle nie była w stanie zbyt długo kontynuować szarży i przeprowadzać jedna po drugiej walk z wieloma jednostkami. Atak od frontu na artylerię był trudniejszy i każdy dowódca dwa razy dobrze się zastanowił zanim zdecydował się posłać swoich kawalerzystów do ataku na działa. Chyba że mogli je zajść od boku albo od tyłu – wtedy co innego.

Gdy patrzę na całokształt zasad o szarży w „Water-

loo 1815", odnoszę wrażenie, że przy ich opracowywaniu autor i osoby z nim współpracujące trochę zasugerowały się szarżą pod Somosierrą. Przez to kawaleria ukazana została w sposób nieco odbiegający od realiów, co w grze nie zawsze się uwidacznia, ale czasem i owszem. Wszystko zależy od konkretnego układu żetonów na planszy. Dla mnie jest to świetny przykład tego, jak takie spektakularne wydarzenia potrafią oddziaływać na wyobraźnię, również przy tworzeniu gier.

Teraz inny przykład, dla okresu II wojny światowej. Dotyczy on gry „Arnhem 1944". Pierwotnie została ona wydana przez wydawnictwo Dragon. Nowsza edycja gry jest dostępna na rynku za sprawą wydawnictwa Taktyka i Strategia. Przepisy, o których będę pisał nie pojawiają się w nowszej edycji gry, ale długo były składnikiem systemu „Bitwy II wojny światowej" (w którym zrobione jest „Arnhem 1944"). Chodzi o „walkę po zrzucie".

Rzecz dotyczy wojsk powietrzno-desantowych (głównie spadochroniarzy), które podczas desantowania wylądowały w sąsiedztwie oddziału przeciwnika. Zasady „walki po zrzucie" umożliwiały im pokonanie jednostki przeciwnika, nawet gdy nie miały nad nią żadnej przewagi. Procedura walki była bardzo losowa i często prowadziła do eliminacji całego oddziału powietrzno-desantowego, ale mimo wszystko ryzyko nie było na tyle duże, by w wielu sytuacjach się nie opłacało. W rozgrywkach w systemie „Bitwy II wojny światowej" to rozwiązanie okazywało się bardzo skuteczne w przełamywaniu silnie umocnionych linii przeciwnika, normalnie nie do sforsowania.

Jak to było naprawdę z tymi wojskami powietrzno-desantowymi i ich możliwościami lądowania w pobliżu oddziałów wroga? I z jakim spektakularnym wydarzeniem można to rozwiązanie zasad „Arnhem 1944" skojarzyć? Znającym historię II wojny światowej odpowiedź powinna nasunąć się już sama: zdobycie przez Niemców fortu (grupy warownej) Eben-Emael w Belgii w maju 1940 roku. Ten znakomicie umocniony obiekt, został opanowany przez niemiecki oddział powietrzno-desantowy, który wylądował w jego bezpośrednim sąsiedztwie (wykorzystano szybowce). Niemcom udało się uzyskać pełne zaskoczenie, w dodatku byli dobrze przygotowani do akcji, którą mieli wykonać. Na wyposażeniu mieli m.in. ładunki kumulacyjne, które były w stanie przebić umocnienia fortu. Ładunki te przykładali na wierzchu wież i kopuł pancernych. Fort skapitulował po około 1,5 godziny walki. Umożliwiło to Niemcom sforsowanie Kanału Alberta i szybkie pokonanie Belgii.

Ten spektakularny wyczyn utrwalił się w historii wojen i często bywa wspominany przez historyków wojskowości. Jednak lądowanie oddziałów powietrzno-desantowych w pobliżu przeciwnika na ogół kończyło się ich masakrą. Łatwo to sobie wyobrazić, jeśli weźmie się pod uwagę, że spadający na spadochronach żołnierze nie mogą strzelać, a sami stanowią idealny cel dla stojących na ziemi przeciwników. Jeśli do tego obrońcy mieli artylerię przeciwlotniczą, np. lekkie, szybkostrzelne działa kalibru 20 mm, los jaki spotykał lądujących w ich zasięgu spadochroniarzy był przesądzony.

Jak już wspominałem, problem z zasadami gry „Arnhem 1944" polegał tutaj na tym, że zostały one skonstruowane w ten sposób, iż takie lądowanie w sąsiedztwie przeciwnika często się opłacało. Z wyjątku uczyniono regułę. Jednorazowy, spektakularny sukces, uzyskany dzięki zaskoczeniu, które trudno oddać i zmierzyć, był głównym punktem odniesienia przy konstruowaniu zasad dla całej II wojny światowej.

Powyższe dwa przypadki (szarża w „Waterloo 1815" i walka po zrzucie w „Arnhem 1944") można uogólnić. Zdarza się, że w zasadach gier spotykamy rozwiązania, które zostały przyjęte pod wpływem takich spektakularnych wydarzeń historycznych. Autor gdzieś o takim wydarzeniu przeczytał, zachwycił się i postanowił, że coś takiego chciałby w swojej grze jakoś oddać. Stara się więc, żeby jeden z graczy mógł swoimi zagraniami doprowadzić do efektu zbliżonego do takiego spektakularnego wydarzenia (tego, które było punktem odniesienia). W praktyce takie rozwiązania często prowadzą potem do wypaczenia realiów historycznych i psują grywalność. Zwykle obie te rzeczy się ze sobą wiążą. Stąd przy tworzeniu gier historycznych i ich ocenianiu, autorzy oraz recenzenci (odpowiednio) muszą sobie odpowiedzieć na pytanie, na ile dane wydarzenie było standardem, a na ile wyjątkiem od reguły. Jeśli coś zdarzyło się jeden jedyny raz, ale poza tym nie miało miejsca, to przy tworzeniu ogólniejszych reguł dla bitew osadzonych w danym okresie historycznym raczej należy je pominąć.

W przypadku dwóch gier, które posłużyły mi jako przykłady, omawiane zjawisko zasadniczo im nie zaszkodziło. Obie do dziś w większości uważane są przez graczy za dobre. Ewentualnie spośród tych dwóch większe negatywne oddziaływanie wystąpiło w przypadku „Arnhem 1944", które – jak pisałem – z czasem zostało przez Taktykę i Strategię pod tym względem poprawione. Jednak temat jest szerszy. Jeśli popatrzy się np. na taką grę jak „Great Battles of Alexander" wydawnictwa GMT Games lub pokrewne jej tytuły z „SPQR" na czele (wszystko to seria „Great Battles of History"), i tam można dostrzec w jednym miejscu podobny syndrom, ale o tym już przy innej okazji.

Ryszard ‚Raleen' Kita

KRAGMORTHA
STRATELIBRI
BLACK MONK
Rigor Mortis i Kragmortha ©2013 Giochi Uniti.
Kragmortha to przerażająco zabawna gra planszowa, w której wcielasz się w rolę goblina buszującego po bibliotece Rigora Mortisa. Popchnij kumpla w stronę Mrocznego Władcy, a on być może obdaruje go Złowieszczym Spojrzeniem, zapewniając reszcie rozrywkę do końca gry!
www.kragmortha.pl
www.stratelibri.it

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl