REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

Ilustracja z gry: Splendor

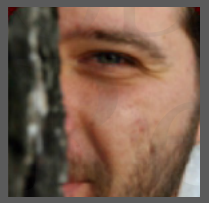
REBEL

TEMAT NUMERU

Splendor

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Carcassonne: Kupcy i Budowniczowie
Legendary Villains: A Marvel Deck Building Game
Pan Lodowego Ogrodu
Światowy Konflikt
Takie Życie!
Zero
Zimowe Opowieści
oraz wiele innych...



OD Redakcji

To już siedem lat, odkąd w Sieci ukazał się pierwszy numer naszego pisma. Nawet w najbardziej optymistycznych wizjach nie wyobrażałem sobie, że będę pisał wstępniak do 84 numeru. Internet ma bowiem to do siebie, że wszelkie pojawiające się w nim inicjatywy bywają bardzo efemeryczne i mają tendencję do znikania po bardzo krótkim czasie. Cóż, mamy to ogromne szczęście, że Wy, nasi czytelnicy, nadal znajdujecie w piśmie coś dla siebie i poświęcacie nam kilka chwil swojego cennego czasu. Dziękuje Wam za to z całego serca w imieniu redakcji.

Przez te siedem lat branża gier planszowych w Polsce przeszła ogromną metamorfozę. Gdy przygotowywaliśmy pierwszy numer Rebel Timesa, polskie edycje światowych hitów były rzadkością, a i rodzimi wydawcy nie rozpieszczali nas masą nowości. W 2007 roku ów segment rynku nabierał dopiero tempa i tak naprawdę „eksplodował" dopiero gdzieś w okolicy 2010 roku. Dzisiaj moglibyśmy pisać wyłącznie o polskich premierach i zapewne musielibyśmy podwoić objętość pisma, aby zająć się tym, co wydawane jest w przeciągu zaledwie jednego miesiąca. Co ważniejsze jednak, stosunek ilości do jakości produktów nadal wypada bardzo dobrze, a rynek nie jest zalewany tonami badziewia nastawionego na szybki zysk i znikome zadowolenie klientów.

Obserwowanie tych zmian było dla mnie niezwykle fascynującym zajęciem i lubię sobie czasami pomyśleć, że i my dołożyliśmy do nich jakąś niewielką cegiełkę. Największy wpływ na owe przekształcenia mieliście jednak Wy, Drodzy Czytelnicy, ponieważ głosując swoimi portfelami, nie dopuściliście do tego, aby wydawcy wciskali Wam bezczelnie, co tylko popadnie. Dzięki temu sprawiliście, że z miesiąca na miesiąc, na półkach sklepowych przybywa hitów, a słabe tytuły bardzo szybko odchodzą do lamusa.
Mam gorącą nadzieję, że gdy za następne siedem lat napiszę wstępniaka do 168 numeru, Polska będzie mogła pochwalić się kolosem wydawniczym pokroju Fantasy Flight Games. Genialnych projektantów gier już mamy - tylko czekać aż zarobią miliony.

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:** SPLENDOR

10 Carcassonne: Kupcy i Budowniczowie
Drugi dodatek, jeszcze więcej zabawy

12 Essen od kuchni #4
Czyli krótki subiektywny przegląd tegorocznych zapowiedzi

16 Legendary Villains: A Marvel Deck Building Game
Po drugiej stronie barykady

19 Pan Lodowego Ogrodu
Z kart powieści na planszę

23 Światowy Konflikt
Panie Pośle, ja Panu nie przerywałem!

26 Takie Życie!
Tylko dla orłów

28 Zero
Knizia, Zero i Kuku

30 Zimowe Opowieści
Wiosna nadchodzi

35 Kącik Gier Historycznych: Imprezy z grami historycznymi

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Wrześniowe zestawienie bestsellerów REBEL.pl prezentuje się bardzo podobnie do rankingu z ubiegłego miesiąca. Czołówka listy bez zmian, dalej w zasadzie wyłącznie zamiany pozycji wśród stałych bywalców zestawienia. Jedyna nowość na dziewiętnastej lokacie to mały, aczkolwiek godny uwagi dodatek do popularnej gry logicznej Rój (Hive).

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

BANG! W WERSJI KOŚCIANEJ

Karciany **Bang!** to już klasyk w gronie lekkich gier imprezowych. Od niedawna, za sprawą wydawnictwa Bard, dostępna jest także polska edycja kościanej wersji tej sympatycznej gry, której akcja toczy się na Dzikim Zachodzie. **Bang!** w wydaniu kościanym to ten sam, świetny klimat, za to ciekawsze, płynne reguły i dużo ładniejsze wydanie od wersji sprzed kilku lat. Po raz kolejny mamy więc okazję przenieść się do westernowego miasteczka, w którym trwa bezpardonowa rywalizacja szeryfa i jego pomocników z bezwzględnymi bandytami.

FIRST TO FIGHT OD FABRYKI GIER HISTORYCZNYCH

Firts to Fight to najnowsza pozycja w dynamicznie rozwijającej się ofercie lubelskiego wydawnictwa Fabryka Gier Historycznych. W grze pojawia się masa historycznych postaci, wydarzeń i miejsc okresu II Wojny Światowej. Elementem rywalizacji w **First to Fight** jest szkolenie polskich żołnierzy i rozważne wysyłanie ich na różne fronty wojny, od mroźnej północy po spieczoną w słońcu Afrykę Północną, przez Zachodnią Europę po bohatersko walczącą o wolność Warszawę. Premiera gry przewidziana jest na koniec września.

REBEL.PL Centrum gier

LISTA BESTSELLERÓW -WRZESIEŃ 2014

1	**Dobble (-)**
2	Splendor (edycja polska) (-)
3	Sabotażysta (-)
4	Story Cubes (+1)
5	Osadnicy z Catanu (nowa edycja) (+2)
6	Munchkin - Edycja 2013 (+3)
7	Potwory do Szafy (+3)
8	Fasolki (Bohnanza) (+4)
9	List Miłosny (-1)
10	Carcassonne (edycja polska) (+4)
11	7 Cudów Świata (+7)
12	Slavika: Równonoc (Equinox) (+5)
13	Wsiąść do Pociągu: Europa (-2)
14	Takie Życie! (-8)
15	Talisman: Magia i Miecz (P)
16	Small World (edycja polska) (-)
17	Arkana Miłości (P)
18	Arkana Miłości Edycja Premium (+2)
19	Rój - dodatek Stonoga (The Pillbug) (N)
20	Jungle Speed Safari (-7)

N - nowość, P - powrót

POLSKA EDYCJA ABYSS OD REBEL.PL

Nakładem wydawnictwa REBEL.pl ukaże się polska edycja niezwykłej gry strategicznej **Abyss**, w której areną rywalizacji jest podwodne miasto. Uczestnicy rozgrywki starają się przejąć kontrolę nad ważnymi strategicznie obszarami metropolii, gromadząc sojuszników i werbując Lordów Otchłani. Cieszące oko, klimatyczne wydanie (w tym sztuczne perły jako środek płatniczy), niezwykłe grafiki i niebanalna mechanika rozgrywki, to najważniejsze atuty **Abyss**. Premiera gry przewidziana jest na koniec września.

LORDS OF XIDIT PO POLSKU!

Kolejną nowością w ofercie wydawnictwa REBEL.pl jest polska edycja **Lords of Xidit**. W tej barwnej, przesympatycznie zilustrowanej strategii, każdy z uczestników rywalizacji przemierza drogi tytułowego królestwa, rekrutuje dzielnych wojowników i uwalnia kolejne miasta spod władzy mrocznego okupanta. Podobnie jak **Abyss**, **Lords of Xidit** trafi do sprzedaży w ostatnich dniach 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. Pod koniec września i w pierwszej połowie października eliminacje odbędą się w sklepach, klubach i na konwentach w Warszawie, Poznaniu, Chrzanowie, Jaworznie, Gdańsku i Tczewie.

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

Splendor

Czujecie się zmęczeni rozbudowanymi tytułami, które wymagają od was przyswajania dużej liczby reguł? A może lubicie gry, których zasady można wytłumaczyć w pięć minut, ale brakuje wam w nich przepięknie wykonanych elementów? W obydwu tych przypadkach rozwiązaniem jest Splendor, gra autorstwa Marca André.

Opowiada ona o losach bogatych handlarzy epoki Renesansu, zajmujących się handlem klejnotami. Dobrze prosperujący interes wymaga oczywiście zarówno kopalń, jak i udoskonalonych metod transportu oraz fachowej pracy uzdolnionych rzemieślników. Wszystkie te aspekty są równie ważne, a zaniedbanie choćby jednego z nich, może stanowić o różnicy pomiędzy sukcesem i porażką.

Zapewne czytaliście podobne stwierdzenia, w co najmniej kilku innych recenzjach, później zaś, gdy sięgnęliście po daną grę, okazywało się, że otoczka fabularna kończyła się wraz z pierwszą stroną instrukcji, później zaś królowała już wyłącznie mechanika. Niestety i w tym przypadku jest podobnie. Splendor to w zasadzie kolekcjonowanie zestawów, z doczepioną na siłę otoczką fabularną. Równie dobrze zamiast klejnotów, gracze mogliby zbierać cokolwiek innego i niczego nie zmieniłoby to w samych założeniach gry. Mimo to grafik, Pascala Quidaulta, stanął na wysokości zadania i jego przepiękne ilustracje nadają kolorytu całości.

Dodatkowo same znaczniki klejnotów i złota pozwalają pomarzyć o wielkiej fortunie. Są one bowiem nie tylko ładnie zilustrowane, ale mają również ciężar właściwy dla sztonów pokerowych. Wykonano je z ciężkiego plastiku i ich wagę można naprawdę poczuć. Tak jak w Talismanie złote monety wesoło pobrzękują, tak tutaj miło jest zważyć w ręce kilka ciężkich klejnotów, zanim wydamy je na kolejne inwestycje. **Splendor** to z pewnością jedna z najlepiej wykonanych gier, w jakie miałem okazję zagrać przez ostatnie dwa lata.

Rozgrywka polega w dużym skrócie na pozyskiwaniu znaczników klejnotów oraz złota i kupowaniu za nie kart rozwoju, które zapewniają punkty prestiżu i/lub określone bonusy. Bonusem zawsze jest jeden rodzaj klejnotu, który pozwala obniżać koszt kolejnych kupowanych kart. Gdy gracz zbierze wystarczająco dużo bonusów, gości u siebie arystokratę, co przekłada się na dodatkowe punkty prestiżu. Rozgrywkę wygrywa zaś ta osoba, która zdobędzie ich najwięcej. W momencie, gdy jeden z graczy zdobędzie 15 punktów prestiżu, rozgrywana jest ostatnia runda, po zakończeniu której wyłoniony zostaje zwycięzca.

Przyjrzyjmy się teraz nieco bardziej szczegółowo poszczególnym elementom mechaniki.

Na stole znajdują się zawsze po 4 karty rozwoju z każdego, z trzech występujących w grze poziomów. Poziom pierwszy to kopalnie, które są najtańsze w zakupie, zapewniają bonusy do danego rodzaju klejnotów, ale praktycznie nie dają żadnych punktów prestiżu. Poziom drugi to metody transportu klejnotów i szlaki handlowe, nieco droższe, ponieważ zapewniające bonus oraz punkty prestiżu. Poziom trzeci zaś to pracownie uzdolnionych rzemieślników i sklepy położone w największych centrach handlowych renesansowej Europy. Są one najdroższe, zapewniają jednak największy prestiż swoim właścicielom.

Oczywiście nie sposób w **Splendor** wygrać bez kupowania kolejnych kart rozwoju. W swojej turze każdy gracz może jako akcję wziąć z puli 3 znaczniki klejnotów różnych kolorów lub 2 znaczniki klejnotów tego samego koloru, jeżeli w stosie danego koloru znajdują się przynajmniej 4 znaczniki (każdy kolor liczy sobie 7 znaczników). I tak, jeśli gracz chciałby zainwestować w kopalnie diamentów z pierwszego poziomu, musiałby na przykład zapłacić po jednym szafirze, szmaragdzie, rubinie i onyksie. Oczywiście nie wszystkie kopalnie diamentów mają identyczny koszt i trafiają się różne kombinacje szlachetnych kamieni. Z tego powodu gracze często rywalizują ze sobą o najsmaczniejsze kąski i próbują wyprzedzić swoich przeciwników w pozyskiwaniu jak najlepszych kart.

Akcją, która to umożliwia jest zarezerwowania karty rozwoju. W takiej sytuacji gracz rezerwujący kartę bierze jedną z odkrytych kart rozwoju na rękę, otrzymując dodatkowo znacznik złota (który jest jokerem, tj. zastępuje dowolny znacznik klejnotu). Od tej chwili tylko on będzie mógł wprowadzić tę kartę do gry. Jeżeli gracz lubi ryzykować, może wziąć również zakrytą kartę z jednego ze stosów rozwoju, jednak dobór może być oczywiście bardzo niekorzystny. Jest to o tyle istotne, że każda osoba może posiadać do 3 zarezerwowanych kart na ręce i jeżeli będzie dobierała je nieroztropnie, bardzo szybko pozbawi się możliwości uzyskiwania kolejnych jokerów i blokowania posunięć przeciwników.

Co dają bonusy? Przede wszystkim ułatwiają zakup kolejnych kart, ponieważ każdy znacznik danego rodzaju kamienia szlachetnego, który widnieje na zakupionych przez gracza kartach rozwoju zmniejsza koszt zakupu kolejnych kart o jeden. Dla przykładu, jeżeli dysponujemy trzeba bonusami diamentów, każda kolejna karta będzie kosztowała nas o trzy diamenty mniej. W **Splendorze** stwierdzenie, że bogaci jeszcze szybciej się bogacą jest jak najbardziej prawdziwe. Z tego powodu właściwe rozwijanie imperium handlowego jest tutaj niezmiernie ważne. Najlepszą strategią jest w miarę równomierne rozwijanie trzech rodzajów bonusów, ponieważ zbyt wąska specjalizacja skazuje praktycznie zawsze na przegraną, a zbyt szeroka sprawia problemy przy niekorzystnym rozłożeniu kart, co zdarza się dość często.

Drugim zastosowaniem bonusów są wizyty arystokratów. W grze bierze udział tyle płytek arystokratów, ilu jest graczy plus jedna. Każda z nich zapewnia 3 punkty prestiżu, posiada jednak pewne wymagania dotyczące liczby i koloru bonusów. Jeżeli pod koniec swojej tury, dany gracz posiada ich wystarczającą liczbę, arystokrata składa mu wizytę, co oznacza, że zabiera on wybraną płytkę na własność. Arystokracji stanowią w Splendorze przysłowiowy języczek u wagi i w większości przypadków gracze rozwijają swoje imperia handlowe pod kątem ich jak najszybszego pozyskania. Często zgarnięcie dwóch arystokratów decyduje o zwycięstwie danego gracza, chociaż nie zawsze owa taktyka się sprawdza. Czasami układ kart jest bowiem taki, że lepiej skupić się na kolejnych kartach rozwoju, niż na siłę próbować uzbierać komplety wymagane pod arystokratów, ponieważ nie pasują one zupełnie do sytuacji panującej na stole.

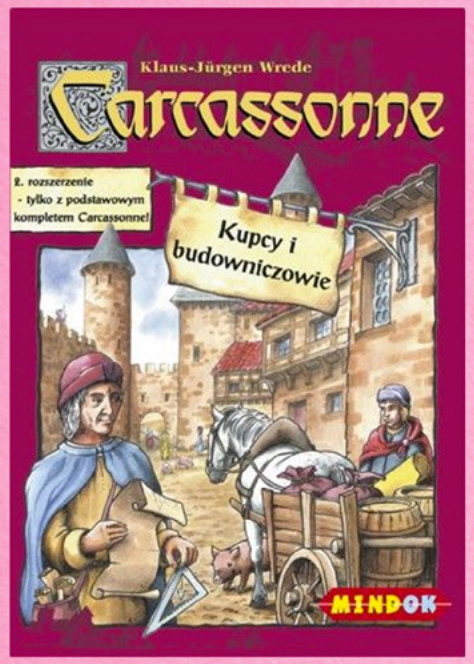
W ten sposób dochodzimy do największej zalety **Splendoru**, mianowicie jego mózgożerności. Pomimo prostych zasad i wydawać by się mogło banalnego założenia kolekcjonowania zestawów, tytuł ten zaskakuje mnogością możliwych do wyboru opcji. Przede wszystkim sporo tutaj interakcji negatywnej, ponieważ często rezerwuje się jakąś kartę rozwoju, aby nie wpadła ona w ręce przeciwników. Złożoność rozgrywki wzrasta oczywiście wraz z liczbą graczy – przy dwóch tytuł ten wypada najsłabiej, przy czterech zaś każdy kolejny ruch ma tyle potencjalnych konsekwencji, że konia z rzędem temu, kto przewidzi je wszystkie. Dodatkową zaletą jest ogromna regrywalność, a kilka godzin spędzonych nad tą grą to norma dla wielu planszówkowych spotkań.

Splendor mogę więc polecić w zasadzie wszystkim miłośnikom elegancko wyglądających i zaprojektowanych gier planszowych. Pomimo na pierwszy rzut oka banalnych założeń, dzieło André pozytywnie zaskakuje swoją złożonością. Na poziomie fabularnym gra to klasyczna tematyczna zapchajdziura, jednak na poziomie mechaniki pokazuje ona swój ogromny potencjał. Jest to z pewnością tytuł, obok którego nie sposób przejść obojętnie.

Splendor
Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik
Liczba graczy: od 2 do 4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 109,95 złotych

- proste zasady,
- świetne wykonanie,
- mnogość opcji,
- duża regrywalność.

- otoczka fabularna dodana na siłę.



Drugi dodatek, jeszcze więcej zabawy

W poprzednim numerze Rebel Timesa zaprezentowałem wam pierwsze rozszerzenie do polskiej edycji znanej i lubianej gry Klausa-Jürgena Wrede, Carcassonne. Po Karczmach i Katedrach nadszedł czas na drugi dodatek do owego legendarnego tytułu, sygnowany w naszym kraju przez markę MindOK, a wydany po raz pierwszy w 2003 r.

Na początku tradycyjnie kilka słów o jakości produkcji i oprawie graficznej – w przypadku **Kupców i Budowniczych** obie stoją na przyzwoitym poziomie. Grafika na wytrzymałym pudełku nie należy może do najpiękniejszych, ale koresponduje stylistycznie z resztą serii, zaś nowe płytki terenu ilustrowane są w sposób doskonale komponujący się z podstawową wersją gry i pierwszym rozszerzeniem. Drugi dodatek wprowadza 20 żetonów dóbr i 12 nowych elementów drewnianych – te pierwsze są dość niewielkie, ale czytelne i wytrzymałe, drugie zaś wykonane naprawdę bardzo solidnie. Dobra jakość drewna to cecha całej serii **Carcassonne, Kupcy i Budowniczowie** nie wyróżniają się pod tym względem ani na plus, ani na minus. Pionki, jakie znajdujemy w pudełku, nie są tym razem klasycznymi meeplami, których charakterystyczny kształt dawno już stał się znakiem rozpoznawczym tytułów Klausa-JürgenaWrede, dostajemy za to 6 świń i 6 budowniczych, po jednej sztuce dla każdego z graczy. O ile świnki prezentują się naprawdę sympatycznie, to o kształcie znaczników budowniczych powiedzieć można głównie to, że jest co najmniej dziwny. Koślawe i po prostu nieestetyczne figurki to zdecydowanie największa wada dodatku, jeśli chodzi o warstwę wizualną. Ostatnim komponentem, na który należy zwrócić uwagę, jest materiałowy woreczek z logiem gry, służący do przechowywania i losowania płytek terenu. Sama jego obecność to świetna sprawa i duże udogodnienie dla graczy, jednak przy tej okazji powtórzyć muszę mały zarzut z recenzji sprzed miesiąca, dotyczący płytek punktacji z **Karczm i Katedr**, a brzmi on: dlaczego dopiero w dodatku? Wszak jest to drobiazg wpływający jedynie na wygodę gry, a nie rozszerzający jej zasady. Bez problemu mógłby się przecież znaleźć już w pudełku z wersją podstawową. O ile nie jest to element zupełnie niezbędny do gry, o tyle jestem pewien, że żaden jego posiadacz nie chciałby już wrócić do grania w **Carcassonne** bez tego niewielkiego udogodnienia. No ale jak to mówią, lepiej późno niż wcale.

Dość już o wykonaniu i komponentach, sprawdźmy wreszcie, co nowego proponują nam **Kupcy i Budowniczowie** w sferze mechanicznej. Nowości są trzy. Pierwszą są dobra: wino, sukno i zboże. Na niektórych segmentach miast widnieją symbole owych towarów. Za każdym razem, gdy zamknięte zostaje miasto zawierające takie segmenty, osoba która dołożyła ostatnią płytkę, otrzymuje odpowiednie żetony dóbr, a posiadanie dużej ich liczby na końcu gry może zaowocować sporym bonusem punktowym. Uwagę należy zwrócić na jeden drobiazg – żetony zgarnia gracz, który ukończył budowę miasta, a niekoniecznie ten, który je kontroluje. Paradoksalnie więc możemy pomóc przeciwnikowi w ukończeniu budowy i zdobyciu punktów, ale samemu również na tym skorzystać! Ten mechanizm wprowadza rywalizację w **Carcassonne** na zupełnie nowy poziom, pozostawiając także duże pole do kombinowania i taktycznego myślenia. Moim zdaniem jest to najciekawsza z nowości w zasadach, jakie przynosi dodatek. Bardzo dobrym pomysłem są też pionki budowniczych. Na trakcie lub w mieście, gdzie stoi już nasz podwładny, możemy w kolejnym ruchu dołożyć budowniczego, aby zyskać bardzo ważny bonus – możliwość natychmiastowego rozegrania dodatkowej tury za każdym razem, gdy umieszczamy na planszy kafelek rozbudowujący owe miasto lub trakt. Z jednej strony przyspiesza to nieco grę i pozwala na osiągnięcie przynajmniej tymczasowej przewagi nad przeciwnikami, z drugiej jednak - ze względu na pewne ograniczenia - nie jest prostą i oczywistą drogą do spektakularnego zwycięstwa – każdy gracz ma tylko jednego budowniczego i zawsze wraca on do jego zasobów po ukończeniu danej budowy. Poza tym dodatkowy pionek nie jest zwykłym meeplem, pozwalającym kontrolować teren i zdobywać zań punkty, ich liczba pozostaje akurat w **Kupcach i Budowniczych** niezmieniona. Na tle pozostałych, niewątpliwie bardzo interesujących rozwiązań mechanicznych najgorzej wypadają niestety pionki świń. Z początku wydają się być kolejną fajną zmianą – dołożenie świnki do pola, na którym znajduje się już nasz chłop powoduje, że na koniec gry zamiast 3 punktów za każde ukończone sąsiadujące z nim miasto, otrzymamy 4. To teoretycznie dość mocne rozwiązanie, praktyka pokazuje jednak, że wcale nie jest ono dla graczy atrakcyjne. W szeregu partii, jakie rozegrałem w **Carcassonne** z drugim dodatkiem, świnie używane były przez uczestników sporadycznie (w przeciwieństwie do budowniczych), a nawet gdy już do tego doszło, nie miały wielkiego wpływu na końcową punktację. To chyba jedyny poważny zgrzyt w tym rozszerzeniu, które ogólnie jest bardzo dobrze dopracowane pod względem mechaniki. Może rozwiązaniem problemu byłoby rozwinięcie zdolności pionków świń i dodanie im kolejnej zasady, dającej większe pole do popisu graczom? Obecnie są zbyt mało istotnym elementem rozgrywki, przez co niekiedy zdarza się zwyczajnie zapomnieć o ich użyciu, nawet jeśli byłoby to możliwe i uzasadnione sytuacją na planszy. Po prostu zawsze są jakieś ciekawsze opcje.

Karczmy i Katedry wciąż pozostają moim ulubionym dodatkiem do **Carcassonne**, ale **Kupcy i Budowniczowie** niewiele mu ustępują. Główną przewagą pierwszego rozszerzenia jest wprowadzenie kolejnego gracza oraz ogólna spójność tematyczna i mechaniczna. W drugim dodatku nie ma żadnej tak daleko idącej nowości, jak zmiana górnego limitu liczby uczestników, zaś trzy nowe elementy mechaniki są od siebie właściwie niezależne. Każdy jednak, w zupełnie inny sposób, modyfikuje rozgrywkę, co niewątpliwie należy zaliczyć na plus. Żetony dóbr i pionki budowniczych to strzały w dziesiątkę, ale świnie wykorzystywane są dużo rzadziej od nich i cały dodatek niewiele by stracił, gdyby tych 6 pionków w nim zabrakło. Oprócz powyższych elementów, w pudełku dostajemy też nowe płytki terenu i świetny gadżet w postaci woreczka, znacznie ułatwiającego losowanie żetonów. Wszystko to za dokładnie taką samą cenę, jak w przypadku pierwszego rozszerzenia, przy czym tutaj jej relacja do liczby i jakości komponentów prezentuje się nieco lepiej. Jeśli więc macie już w kolekcji **Karczmy i Katedry**, a gry w **Carcassonne** wciąż wam mało, bez wahania zaopatrzcie się też w **Kupców i Budowniczych**. Grając zaś z oboma dodatkami na raz, przygotujcie się na dużo dłuższą, ale i bardziej emocjonującą rozgrywkę, z licznymi nieoczekiwanymi zmianami w kolejności na torze punktacji.

Carcassonne: Kupcy i Budowniczowie
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 30-45 minut
Cena: 45,95 złotych

- woreczek na żetony,
- dające dużo możliwości zasady związane z żetonami dóbr,
- zasady budowniczych.

- niezbyt ładne pionki budowniczych,
- mało atrakcyjne zasady pionków świń.

Essen od kuchni #4

czyli krótki subiektywny przegląd tegorocznych zapowiedzi

Przez kilka ostatnich miesięcy w cyklu Essen od kuchni przedstawiałem wam, jak wyglądają przygotowania do uczestnictwa w najważniejszym planszówkowym wydarzeniu na świecie oraz co tak naprawdę dzieje się już na samych targach. W momencie, gdy czytacie te słowa, jest już koniec września, co oznacza, że do tegorocznej edycji SPIEL pozostał mniej niż miesiąc, a kolejny numer Rebel Timesa ukaże się dopiero po tej imprezie. Czas zatem ostatecznie podsumować całą serię essenowych artykułów, a chyba najlepiej uczyni to przegląd najciekawiej w mojej opinii zapowiadających się gier, których premiera albo zapowiedziana jest na SPIEL 2014, albo które trafiły do sprzedaży niedawno i dopiero na targach będą miały okazję wypłynąć na szersze wody. Niniejsze zestawienie to totalnie subiektywny wybór tuzina pozycji, z krótkim komentarzem, oparty przede wszystkim o listę Spiel 2014 Preview, kilka prywatnych list użytkowników serwisu Board Game Geek oraz oficjalne informacje wydawnictw. Dodatkowo, na samym jego końcu, znajdziecie wypowiedzi kilku znanych osób z naszej branży, które poprosiłem o odpowiedź na następujące pytanie: „Na jakie 3 gry tegorocznego Essen czekasz najbardziej? Każdą z nich skomentuj tylko jednym zdaniem.” Będzie więc krótko, zwięźle i maksymalnie treściwie.

12 najciekawiej zapowiadających się gier na SPIEL 2014 według Żucha

7 Kingdoms – szybka karcianka dla 2-4 osób od wydawcy dość egzotycznego dla polskich fanów, koreańskiej firmy Deinko Games. Gracze wcielają się tu w role królewskich agentów rekrutujących nowych popleczników. Krótki czas rozgrywki i zachęcająca szata graficzna.

Adventures Bazar – nowy produkt Cranio Creations, znanego włoskiego wydawnictwa, odpowiedzialnego m.in. za hit zeszłorocznych targów – Steam Park. Adventures Bazar pokazuje niestandardowe podejście do klisz i stereotypów klasycznych gier fantasy. Otóż gracze nie wcielają się tym razem w legendarnych herosów udających się na wielką wyprawę, a w… handlarzy, sprzedających owym herosom ekwipunek, do tego w nie zawsze uczciwy sposób. Humor, dwie wersje językowe w pudełku, ładne grafiki i czas gry trwający około 45 minut brzmią zachęcająco. Warto spróbować.

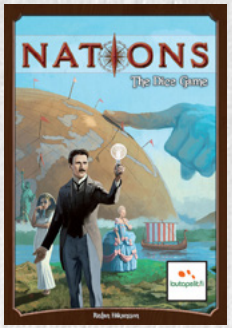
Aquasphere – jeśli na Essen nową grę wydaje ktoś taki, jak Stefan Feld, wiadomo od razu, że będzie to przebój targów. Ta pozycja od jednego z mistrzów designu eurogier opowiadająca o stacji badawczej, położonej głęboko pod powierzchnią oceanu, ma już zapowiedzianą polską edycję, którą wyda firma Fullcap Games pod tytułem Badacze Głębin.

Ca$h ‚n Guns 2 ed. – druga edycja wielkiego imprezowego hitu Repos Production. Aż ośmiu graczy przy stole, dużo śmiechu, gangsterski klimat, piankowe repliki pistoletów i ilustracje Johna Kovalica, znanego z grafik do serii Munchkin. Czego chcieć więcej?

ESSEN The Game: Spiel 2013 – sprzedawana na targach w Essen gra o… targach w Essen. W dodatku belgijska. Wcielamy się w fanów planszówek poszukujących gier, które znajdują się na ich listach zakupów. Stoimy w kolejkach, przedzieramy się przez tłumy na halach i walczymy z innymi o wydarcie ostatnich egzemplarzy najlepiej sprzedających się hitów. Co ciekawe, w grze wykorzystano tytuły i grafiki z prawdziwych gier z ostatniego SPIEL oraz logotypy istniejących wydawców, m.in. kilku polskich firm.

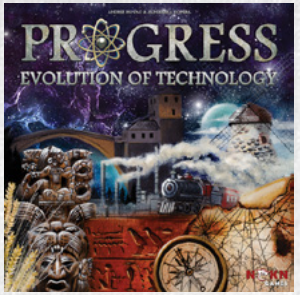
Hyperborea – gra autorstwa włoskiego duetu Chiarvesio-Zizzi, odpowiedzialnego za takie tytuły jak Arcanum i Movie Trailer. Hyperborea przedstawia historię mitycznej krainy, której dawna potęga opierała się na magicznych kryształach o wielkiej mocy, jednak chciwość mieszkańców doprowadziła do upadku jej cywilizacji. Na gruzach Hyperborei powstało sześć nowych królestw, jednak sama kraina długo pozostawała odcięta przez magiczną barierę, a wiedza o potędze kryształów wydawała się zapomniana. Do czasu… Cywilizacyjna gra fantasy dla 2-6 osób z genialną okładką i mnóstwem bardzo ładnie wyglądających kompo-

Kingsport Festival – jako że od lat jestem fanem horroru, a zwłaszcza twórczości H.P. Lovecrafta i Mitologii Cthulhu, obok tej gry nie mogłem przejść obojętnie. Jednym z autorów jest ponownie Andrea Chiarvesio, współtwórca Hyperborei, zaś sama gra to taki „odwrócony" Arkham Horror – nie gramy badaczami, tylko kultystami; nie ratujemy mieszkańców spokojnego miasteczka w Nowej Anglii, wręcz przeciwnie – jako przywódcy bluźnierczych sekt, dążymy w nim do dominacji. Nie jest to też gra kooperacyjna. Jak dla mnie zakup obowiązkowy, niezależnie od tego, czy w wersji angielskiej w Essen, czy jako polska edycja zapowiedziana już dawno przez firmę Black Monk.

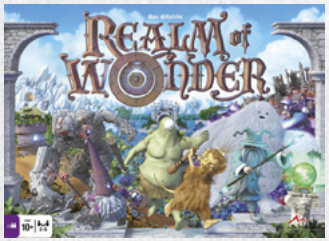


Nations: The Dice Game – nad tą pozycją nie ma się chyba sensu specjalnie rozwodzić. Nations to niekwestionowany hicior zeszłorocznego SPIEL, wysoko oceniany przez większość recenzentów. Jak rozbudowana gra cywilizacyjna sprawdzi się w szybkiej wersji kościanej?

Onward to Venus – nowy tytuł od słynnego Martina Wallace'a, o tyle intrygujący, że osadzony w fikcyjnym świecie wykreowanym przez Grega Broadmore'a, autora powieści graficznych Doctor Grodbort, ale też szkiców koncepcyjnych do znanych filmów, m.in. Kronik Narnii, King Konga lub Avatara. Wiktoriańsko-pulpowy klimat, podróże kosmiczne, piraci, roboty i Marsjanie – zapowiada się piorunująca mieszanka.



Progress: Evolution of Technology – planszówka polsko-rumuńskiej pary Agnieszka Kopera i Andrei Novac, twórców Pretora i Exodusu. Ogromny sukces finansowania społecznościowego na Kickstarterze oraz równie dobre oceny w mediach.



Realm of Wonder – fińska gra fantasy dla 2-6 osób od wydawnictwa Mindwarrior Games z dwoma wersjami zasad – dla dzieci oraz doświadczonych graczy – różnymi bohaterami, tajnymi celami do zrealizowania i wręcz obłędną oprawą graficzną.

The Ravens of Thri Sahashri – nie jestem raczej miłośnikiem mangi i anime, ani szeroko pojętej kultury japońskiej, no może poza sushi, filmami o Godzilli i heavy metalowym zespołem Loudness, ale muszę przyznać, że gra kończąca niniejsze zestawienie, choć natknąłem się na nią przypadkiem, niezwykle mnie zaintrygowała. Jest to dwuosobowa kooperacyjna karcianka o dziewczynie, która straciła pamięć i detektywie pomagającym jej ją odzyskać. Graficznie prezentuje się świetnie i doceni to nawet ktoś, kto normalnie nie przepada za kreską z azjatyckich komiksów, a mechanika inspirowana jest… strukturą sylabiczną tradycyjnej poezji Dodoitsu. Czyż nie brzmi to nadzwyczaj ciekawie?

3 najciekawiej zapowiadające się gry na SPIEL 2014 według osób z branży

Rafał Kociniewski (recenzent, Planszówki okiem PowerMilka):

Kingsport Festival – jako fan mitologii Cthulhu nie mogę przejść obok tego tytułu obojętnie, bowiem przywołanie demonów znanych z prozy Lovecrafta to jest to, co PowerMilk lubi najbardziej.

Progress: Evolution of Technology – gra cywilizacyjna, która opowiada o rozwoju technologicznym, zawierająca ciekawą mechanikę i przepiękną oprawę graficzną; przypadła mi do gustu.

Terra Mystica: Fire&Ice – dodatek do gry, który mnie zafascynował, jeszcze więcej ras równa się jeszcze więcej zabawy.

Maciek Kwiatek (recenzent, Gradanie):

Dice Brewing - planszówki i piwo to połączenie prawie tak dobre, jak to z Paryża do Konstantynopola, a jeżeli dorzucić do tego sensowną mechanikę - jestem kupiony.

Pandemic: The Cure - bardzo lubię gry kościane, z Pandemikiem mam bardzo dobre doświadczenia, miks powinien być więc wyborny.

Pints of Blood - grupa śmiałków zamknięta w pubie i odpierająca zombie do czasu, gdy przybędzie pomoc, a wygrać może jeden, kilku, albo nikt - kusi podobieństwem do Mall of Horror, straszy tematyką, bo wiele gier o zombie to jednak słabizna.

Michał Ozon (autor i wydawca, Phalanx):

Herosi – na pewno ciekawi będą Herosi od Fabryki Gier Historycznych, grałem i podoba mi się.

Magnaci – bez komentarza (chyba nie trzeba uzasadniać, dlaczego Michał niecierpliwie czeka akurat na ten tytuł jako jego wydawca – przyp. Żucho).

Pozycja numer 3 nieobsadzona, cała reszta ciekawych dla mnie gier miała już swoje premiery - **Imperial Settlers**, **Dead of Winter**, **Race to the Rhine**. W tym roku wydawcy nie czekali ze wszystkimi interesującymi tytułami do Essen.

Kuba Polkowski (recenzent, Games Fanatic, Board Game Girl):

Aquasphere - Stefan Feld po raz pierwszy, bo szykuje się średnio-ciężkie euro pokroju Macao.

Herosi - bo grałem w prototyp i to moim zdaniem kandydat do przyszłorocznej nagrody Gra Roku.

La Isla - Feld po raz drugi w odsłonie nieco lżejszej, waga Rialto lub Notre Dame - po prostu mus thave!

Michał Sieńko (autor i wydawca, Fabryka Gier Historycznych):

Historia oraz Hyperborea - w dwóch pierwszych przypadkach to gry cywilizacyjne, ale krótkie (według zapowiedzi) i z różnymi mechanikami, obie mają niezłą oprawę graficzną.

Spell of Doom – przypomina mi **Herosów** i przez to jestem ciekawy, jak wygląda.

Autor: Piotr „Żucho" Żuchowski

R E K L A M A

H.P.Lovecraft Kingsport festival

SZALONA GRA PLANSZOWA STWORZONA W HOŁDZIE NIEPOWTARZALNYM OPOWIADANIOM MISTRZA GROZY.

Jako guru jednego z mrocznych kultów, musisz zdominować miasto. Będziesz miał okazje przywołać kosmiczne kreatury oraz Przedwiecznych Bogów, aby otrzymać ich "dary". Tym razem, to właśnie Ty jesteś czarnym charakterem.

Bo po co wybierać mniejsze zło?

www.blackmonk.pl

SIR CHESTER COBBLEPOT BOARDGAMES · BLACK MONK · STRATELIBRI

Po drugiej stronie barykady

Legendary: A Marvel Deck Building Game zawładnęło mną od pierwszej rozgrywki. Uwielbiam deckbuilding i uwielbiam komiksy Marvela (co widać chociażby po moim nicku). Kupiłem wszystkie dodatki i zacząłem zastanawiać się, co jeszcze może wymyślić Upper Deck Entertainment, żeby utrzymać tę serię przy życiu.

Nie spodziewałem się jednak, że UDE wyda grę po raz drugi, tyle że przenicowaną. Nie spodziewałem się, że ktoś może mieć tyle pewności siebie, żeby wziąć grę, odwrócić strony konfliktu i planszę, a potem sprzedać to raz jeszcze jako coś nowego, za pełną cenę. Co więcej, nie spodziewałem się, że to kupię bez mrugnięcia okiem i będę grał, nie czując się ani trochę oszukany.

No dobra, powyżej zamieściłem mały spoiler, co do tej recenzji. Absolutnie uwielbiam Legendary: Villains. Moim zdaniem spece z Upper-Deck Entertainment zrobili coś nie do pomyślenia i zrobili to dobrze. Ale po kolei.

Legendary: Villains – A Marvel Deckbuilding Game to nowa gra deckbuildingowa korzystająca z mechaniki **Legendary**. Tym razem jednak zamiast ratować miasto, świat i ludzkość przed złoczyńcami, sami wcielamy się w ich rolę. No dobra, nie do końca. Villains, tak samo jak podstawowe Legendary, nie daje graczom kontroli nad pojedynczą postacią. W tym przypadku stajemy się oficerami Hydry - najbardziej chyba znanej przestępczej organizacji ze świata Marvela. Będziemy mogli rekrutować superzłoczyńców, aby walczyć z siłami dobra reprezentowanymi przez superbohaterów. Tak jak napisałem wcześniej, mamy tu do czynienia z podstawką **Legendary** postawioną na głowie. W związku z tym zaszło kilka zmian w nazewnictwie. Nie ma już talii Heroes i Villains. Teraz są Allies i Adversaries. Postronnych obserwatorów nie ratujemy, ale porywamy. Każdy z głównych wrogów jest określany jako Commander, a nie Mastermind. Scenariusze zaś, które rozgrywamy zwą się Plot, a nie Scheme. Zmiany zaszły też i na planszy. Zniknął Hellicarrier, ustępując miejsca kryjówce Hydry, a samo miasto jest „odwrócone". Nasi przeciwnicy pojawiają się najpierw na moście, aby na końcu dotrzeć do kanałów. Nowym graczom nie robi to różnicy, ale dla wszystkich znających „oryginał" to bardzo przyjemny zabieg.

Kogo znajdziemy po obu stronach konfliktu? Jako główni wrogowie występują szychy Marvela, czyli Dr Strange, Profesor X, Nick Fury i Odin. Przeciwnikami, z którymi będziemy ścierać się na pierwszej linii są między innymi Avengers (z Antmanem i Wasp), Defenders, X-Men w wydaniu Uncanny i First Class oraz Marvel Knights. Natomiast gracze będą mogli rekrutować swoje siły spośród takich indywiduów jak: Kingpin, Venom, Loki, Kraven, Enchantress, Ultron i kilku innych. Razem 15 różnych postaci.

Jak się w to gra? Dokładnie tak samo, jak w pierwsze Legendary, z kilkoma nowymi słowami kluczowymi i dwiema nowymi mechanikami. Jako że ten tekst mogą czytać jednak osoby, które nie miały jeszcze z Legendary do czynienia, to już wyjaśniam nieco dokładniej.

Villains to deckbuilder, czyli na początku każdy gracz dostaje do ręki talię kart z dość słabymi jednostkami. Są to Hydra Operatives i Hydra Soldiers. Przed rozpoczęciem gry wybieramy (lub losujemy) kartę Plot, która określa, kiedy wygrywają gracze oraz kiedy wygrywa gra, a także ustala pewne jej reguły. Do tego określamy, kto jest naszym głównym wrogiem, co również w pewien sposób wpływa na rozgrywkę.

Następnie składamy talię wrogów. Przygotowujemy ją w oparciu o informacje na kartach Plot i Commander, a także zgodnie z wytycznymi dotyczącymi liczby graczy.

Następnie składamy talię Allies, czyli postaci, których będą używać gracze. Wybieramy lub losujemy odpowiednią liczbę postaci i tasujemy razem ich karty. Każda postać ma do dyspozycji czternastokartowy deck, w którym kryją się różne ciekawe rzeczy.
Tak stworzone talie układamy w odpowiednich miejscach planszy. Do tego dokładamy decki Bindings, Bystanders oraz New Recruits i w zasadzie jesteśmy gotowi do gry.

Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. Na początku swojej kolejki, gracz najpierw ciągnie wierzchnią kartę ze stosu Adversaries i rozpatruje ją. Jeśli to wróg, układa go w mieście na pierwszym polu przy talii Wrogów. Jeśli to miejsce jest już zajęte, przesuwa

zajmującą je kartę w lewo, robiąc miejsce na tę właśnie dociągniętą. Takie przesunięcie może spowodować lawinę innych przesunięć, przez co karty wrogów mogą być zdejmowane z toru miasta. Czasem jest to bardzo niepożądane. Jeśli wyciągnięta karta to Plot Twist, gracz rozpatruje odpowiedni fragment karty Plot, a jeśli Commander Strike, to karty Commandera. W obu przypadkach są to złe rzeczy dla graczy.

Następnie gracz może zagrać karty z ręki. Na początku karty są słabiutkie i nie można z nimi zbyt wiele zrobić. Ot, taki już urok deckbuildingów. Początkowo jesteśmy więc nieco bezsilni, ale w trakcie gry zaczynamy budować coraz większe combosy. Podczas zagrywania kart patrzymy na kilka rzeczy. Przede wszystkim na główną ikonę zasobu. Może to być gwiazdka symbolizująca zasoby wykorzystywane do rekrutacji, albo ślady pazurów symbolizujące walkę. Za punkty rekrutacji gracz może „kupować" karty złoczyńców wyłożone przy talii Allies. Każda karta ma swój koszt, który trzeba pokryć takimi punktami.

Za punkty walki można natomiast atakować karty Adwersarzy wyłożone w mieście. Każdy wróg ma swoją wytrzymałość, którą trzeba „opłacić" punktami walki. Co istotne, trzeba to zrobić za jednym razem. Nie ma możliwości zadawania niewielkich ran wrogowi przez kilka tur, aby w końcu go zabić. Z drugiej jednak strony, jeśli w danej turze mamy sporo punktów walki, możemy pokonać tylu wrogów, na ilu nas „stać". Pokonany wróg trafia do stosu kart zwycięstwa gracza, który go ubił.

Punkty walki służą też do atakowania Komandora. Osobniki te są oczywiście dużo wytrzymalsze. Dodatkowo trzeba ich pokonać cztery razy, zanim definitywnie złożą broń. Za każdym razem, gdy gracz pokona Komandora, ciągnie jedną z czterech kart taktyki. Ta karta nie tylko trafia na stos kart zwycięstwa gracza, ale również uruchamia jakąś specjalną zdolność, która zwykle po główce nie głaszcze.

I tak to wygląda. Każdy gracz uruchamia kartę adwersarza, następnie zagrywa swoje karty, by za punkty kupić nowe karty i/lub pokonać wrogów. Gracze razem starają się pokonać Komandora sił dobra, ale z drugiej strony każdy chce uzbierać, jak najwięcej punktów zwycięstwa, aby być najlepszym złoczyńcą w mieście.

Z pozoru zatem bardzo prosta gra. Ma jednak klika ciekawych pomysłów.

Pierwszy to oczywiście osobna linia kart do kupienia, którymi wzmacniamy talię i osobna linia kart wrogów, z którymi walczymy, aby zdobyć punkty. Rzecz kolejna to zdolności specjalne zarówno kart, które kupujemy, jak i kart wrogów. Karty, które dokładamy do swojej talii mają mnóstwo zdolności takich jak: dociąg kart, wzmacnianie ataku, wyższa rekrutacja i tym podobne. Zwykle jednak zdolności te odpalamy, jeśli wcześniej w tej turze zgramy kartę należącą do konkretnego złoczyńcy lub grupy złoczyńców, albo odpowiedni typ postaci. Sprawia to, że kupując nowe karty do talii, zwracamy uwagę na to skąd pochodzą i jakie mają „cechy". Oczywiście karty, które pochodzą z talii jednej postaci kombują się doskonale, jednak między różnymi postaciami też można złożyć niezłe rzeczy.
Trzeci ciekawy pomysł to połączenie scenariusza z karty Plot i zdolności Komandora. W talii Adwersarzy są karty Plot Twist i Commander Strike, które uruchamiają specjalne zdolności scenariusza i Komandora. Te zdolności nie tylko przybliżają graczy do przegranej, ale również utrudniają rozgrywkę tuż po tym jak się pojawią.

Ciekawie przedstawiają się również zdolności wrogów. Jest ich dość dużo, a co najważniejsze uruchamiają się w różnych momentach. Są takie, które działają po pojawieniu się wroga na planszy, inne działają tylko wtedy, gdy wróg zostaje pokonany (niekiedy pokonany na konkretnym polu miasta). Jeszcze inne natomiast, gdy dotrze na sam koniec planszy i zostanie z niej „wypchnięty". To sprawia, że walka z wrogami wymaga nieco więcej planowania, niż zwykłe: „OK, mam 7 punktów walki to pokonam tych dwóch gości". Jest też sprawa kart Binding, które są typowymi zapychaczami talii. Kiedy je dostajemy na rękę, nie ma co z nimi zrobić. Jak sama nazwa wskazuje, krępują one nasze ruchy i możliwości. Jednak można się ich pozbyć, a że to gra, w której wcielamy się w tych „złych", to sposób na to jest dość wredny. Otóż, kiedy pozbywamy się tych kart, jedną z nich odrzucamy, a resztę przekazujemy innemu graczowi. Nie ma to, jak przyjacielski cios w plecy. Zresztą w całej grze jest dużo więcej negatywnej interakcji pomiędzy graczami, niż miało to miejsce w Legendary, ale akurat mi się to bardzo podoba.

Świetnym pomysłem jest także uczynienie z Villains nie tylko osobnej gry, ale i „rozszerzenia" do pierwszej części Legendary. Gry są ze sobą w pełni kompatybilne. Ewentualne różnice w nazewnictwie i sposób traktowania poszczególnych rodzajów kart jest dokładnie wyjaśniony w instrukcji. Można więc mieszać karty bez obawy, że nagle nie będzie wiadomo, jak odczytać treść zagranej karty i do czego ją odnieść. Mieszanie zestawów daje zresztą świetne efekty i jest niesamowicie klimatyczne. Na przykład talię bohaterów złóżcie z kart herosów z pierwszego Legendary, a jako wrogów ustawcie ich wersje z Villains. Do tego na przykład Profesor X jako Komandor, odpowiedni Plot i już mamy starcie między równoległymi światami, których pełno w komiksach. Magneto i X-Meni walczący ramię w ramię z Galaktusem i jego sługusami? Czemu nie. Niesamowita sprawa.

O jakości wykonania gry nie mogę napisać złego słowa. No może jedno, ale o tym za chwilę. Po pierwsze grafiki na kartach bardzo mi się spodobały. UDE wyciągnęło pewne wnioski i postacie mają różne grafiki na różnych kartach, a nie wszystko na jedno kopyto tak, jak w pierwszym Legendary. Miłym zaskoczeniem jest plansza. Nie mamy tu do czynienia ze standardową planszą, ale dostajemy sporą matę do gry. Fajny gumowy materiał, przypominający podkładkę pod mysz. Świetny pomysł. Jedyne pytanie, jakie dręczy mnie od czasu pierwszego Legendary i pewnego porównania z inną superbohaterską grą jest takie - dlaczego nie zrobiono separatorów z obrazkami lub symbolami pasującymi do poszczególnych zestawów kart? I tak dodano do gry domyślne separatory z logo Legendary, dlaczego więc nie zrobić tam innego nadruku? W Legendary: Villains tym bardziej zaskakuje fakt znalezienia około 30 dodatkowych pustych kart (pustych, czyli niebieskich z logo Legendary), które są zupełnie nieprzydatne. Ktoś tu nie chyba przemyślał sprawy.
Fani Legendary i Marvela kupią Villains bez mrugnięcia okiem. To z jednej strony nowa gra, a z drugiej jeszcze więcej rewelacyjnej gry w kolejnym pudełku i jeszcze więcej możliwości świetnej zabawy. Jeśli natomiast nie graliście w pierwszą „wersję", ale lubicie gry deckbuildingowe, również szczerze polecam Legendary: Villains – A Marvel Deck Building Game. Mechanika budowania talii działa tu świetnie, a dodatkowo jest obłożona mnóstwem rewelacyjnie sprawdzających się elementów, takich jak scenariusze i negatywna interakcja.

Legendary: Villains – A Marvel Deck Building Game
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 1 - 5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 229,95 złotych

- jakość wykonania (zwłaszcza plansza),
- możliwości łączenia z „bohaterskim" Legendary,
- dodatkowa dawka negatywnej interakcji.

- wciąż brak porządnych separatorów.

Z kart powieści na planszę

Krzysztof Wolicki upatrzył sobie robienie gier na podstawie polskiej literatury fantasy. Zaczął od Zakonu Krańca Świata Kossakowskiej, a teraz zajął się powieścią jej męża, Jarosława Grzędowicza, zatytułowaną Pan Lodowego Ogrodu. Wszystko wskazuje na to, że utrzyma ów kierunek, bo następna ma być Achaja Andrzeja Ziemiańskiego.

Pan Lodowego Ogrodu został ufundowany na platformie Wspieram.to. Właściwie jednak to ufundowane zostało tam polskie wydanie, bo chwilę później gra trafiła na Kickstartera i udało jej się zebrać kolejne pieniądze na wydanie międzynarodowe.

Gra przenosi graczy na Wybrzeże Żagli w świecie zwanym Midgaard. Gracze wcielają się w czterech naukowców, którzy są tu rozbitkami. Zamiast jednak rozpaczliwie szukać pomocy i czekać na ratunek, zaczynają dość poważnie ingerować w świat, w którym się znaleźli, stawiając niemalże na szali jego istnienie. Główny bohater znany z kart powieści, Vuko Drakkainen, jest w grze „wolnym elektronem", który nęka graczy i potrafi napsuć krwi.

Skoro mamy cztery frakcje, to walka o dominację na Wybrzeżu Żagli będzie oczywiście grą strategiczną. Mamy tu jednak do czynienia ze strategią w wydaniu euro, Pan Lodowego Ogrodu jest bowiem pozbawiony elementów losowych. Jedyną niewiadomą, jaka pojawia się w trakcie rozgrywki są decyzje pozostałych graczy, choć do pewnego stopnia można się zorientować, jak zagrają w danej rundzie przeciwnicy. Trzeba to jednak porządnie przeanalizować.

Gra toczy się w rundach. Co ciekawe, o liczbie rund w grze decydują niejako sami gracze, przesuwając swoje znaczniki na torze inicjatywy. Maksymalnie (biorąc pod uwagę tylko liczbę rund) można grać 10, a minimalnie 7. W każdej rundzie gracze zaczynają od ustalenia inicjatywy, poruszając swoim znacznikiem po specjalnym torze. Ruch ten ma trzy konsekwencje. Po pierwsze, jak już wspomniałem odmierza czas pozostały do „naturalnego" zakończenia gry. Po drugie, ustala kolejność graczy w danej rundzie. Po trzecie, określa ile akcji będzie miał do wykonania w rundzie dany gracz.

Następnie gracze planują swoje akcje, ustawiając po kolei znaczniki na dostępnych dla nich polach akcji. Wszystkich akcji jest 8. Ponumerowano je od 0 do 7. Gracze na przemian, w kolejności inicjatywy, ustawiają po jednej kostce akcji na wybranych polach. Wybierać mogą jednak tylko akcje od 0 do 5. Szóstka i siódemka są akcjami automatycznymi, ale o tym za chwilę.

Kiedy wszyscy ustawią swoje kosteczki, rozpoczyna się rozpatrywanie pól akcji. Tu już kolejność inicjatywy nie jest istotna. Pola rozpatruje się po kolei - od tego z numerem 0 do numeru 5. W obrębie pól natomiast akcje wykonywane są w kolejności odwrotnej niż kolejność, w jakiej kładzione były kostki. Zatem gracz, który jako ostatni położył swoją kostkę w rozpatrywanym właśnie polu akcji, będzie mógł wykonać akcję jako pierwszy. Dlaczego piszę „będzie mógł wykonać", a nie „wykona"? Bo położenie swojego znacznika na polu akcji nie wymusza na graczu jej wykonania. Można dzięki temu blefować, zmuszając przeciwników do wykonania innego ruchu niż zamierzali, albo po prostu blokować pole, uniemożliwiając innym graczom wykonanie danej akcji.

Akcje pozwalają graczom na wiele rzeczy. Zbieranie pojedynczych zasobów, dokładanie znaczników wpływu na mapę, poruszanie jednostkami, polepszanie swojej reputacji lub Czynienie, czyli uprawianie magii, które jest dość niszczycielskie dla Midgaardu. Powoduje ono nie tylko obniżanie reputacji Czyniącego gracza, ale i przesuwanie do przodu znacznika Martwego Śniegu. Znacznik ten może zakończyć grę, jeśli zostanie przesunięty za daleko. Czynienie jest oczywiście dość ważne dla graczy, bo tylko w ten sposób można przyzwać jednostki używane do walki i innych kluczowych rzeczy. Tylko tak można również jednostki te usprawniać w trakcie rozgrywki.

Kiedy gracze wykonają już wybrane przez siebie akcje, uruchamia się akcje automatyczne, czyli wspomniane przeze mnie wcześniej numery 6 i 7. Pierwsza z nich to akcja, podczas której aktywowane są zdolności jednostek graczy. Można w niej atakować lub wykonywać różne specjalne zagrania, do których zdolne są wojska każdego z naukowców.

Druga akcja automatyczna, czyli ta oznaczona numerem 7, to poruszenie Vuko Drakkainena. Vuko idzie do gracza z najniższą reputacją, w miejsce, gdzie ów gracz ma najwięcej wpływów. Tam osiada na jedną turę i osłabia wpływy graczy w danym regionie. Nie da się go jednak na stałe uwiązać do jednego miejsca na mapie. Vuko musi się poruszyć i używa do tego dość prostego algorytmu, co pozwala na przewidzenie, gdzie pojawi się w danej turze.

Fazą kończącą rundę jest dominacja regionach. W każdym regionie sumuje się wpływy wszystkich graczy. Wpływy zapewniane są przez znaczniki wpływu i przez jednostki specjalne. Gracz z największym wpływem dominuje region. W efekcie ma prawo do uruchomienia specjalnych zdolności niektórych jednostek, które działają tylko w fazie dominacji, a które zwykle przybliżają go do zwycięstwa. Do tego ma prawo jako pierwszy wybrać zasób, jaki pozyska z danego regionu, a także otrzymuje odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa (tylko w niektórych turach). Dopiero, kiedy dominujący gracz skończy swoją zabawę w regionie, sprawdza się miejsca kolejnych graczy w tym obszarze. Mają oni prawo do wybrania kolejnych zasobów i otrzymują punkty zwycięstwa, jeśli akurat jest to możliwe.

Po zakończeniu dominacji rozpoczyna się kolejna runda gry. Gracze znów ustalają kolejność, poruszając się po torze inicjatywy, wykładają akcje i tak dalej.

A jak wygrać w **Pana Lodowego Ogrodu**? Bardzo prosto. Są trzy drogi prowadzące do zwycięstwa. Pierwsza to wygrana na punkty. W trakcie gry są cztery rundy, w czasie których gracze mogą zyskiwać punkty za dominację w regionach. Ponadto punkty można zdobywać za niszczenie wrogich jednostek. Jeśli komuś uda się osiągnąć 50 punktów – wygrywa. Jeśli nikt nie zdobędzie 50 punktów, a gra dobiegnie końca (zostanie rozegrana ostatnia tura) i nie zostanie uruchomiony żaden inny warunek zwycięstwa, wygrywa ten gracz, który ma najwięcej punktów.

Druga możliwość wygranej to wypełnienie osobistego celu specjalnego. Każda z postaci ma swój specyficzny cel specjalny. Freihoff musi stawiać Czerwone Wieże, van Dyken wchłania Uroczyska i tak dalej. Do wypełnienia tego celu potrzebne jest wykorzystanie zaawansowanych jednostek specjalnych oraz dominacja w różnych regionach w trakcie gry. Jeśli którykolwiek z graczy wypełni swój cel, automatycznie wygrywa, a gra oczywiście się kończy.

Trzeci sposób to wygrana poprzez sprowadzenie na świat Martwego Śniegu. Kiedy na tym torze zostanie osiągnięta konkretna wartość, zależna od liczby graczy, rozgrywka dobiega końca, a wygrywa gracz z najwyższą reputacją. Czyli ten, który albo najmniej Czynił, albo potrafił zbalansować Czynienie wizytami na polu poprawiającym reputację. Ten sposób jest jednak niestety pewną słabością gry. Okazuje się, że to nie tylko recepta na wygraną, ale i na znienawidzony przez wiele osób kingmaking. Gracz, który nie ma szans na odniesienie zwycięstwa może po prostu Czynić do oporu, dobijając Martwy Śnieg do punktu krytycznego i kończąc rozgrywkę. To w sumie jedyny słaby punkt tej produkcji.

Reszta sprawdza się nadzwyczaj dobrze. Kombinowanie, przewidywanie, blefowanie. Gra bardzo przyjemnie się skaluje. Przy mniejszej liczbie graczy mamy mniej regionów, w których toczy się zabawa, choć co ciekawe, za każdym razem to gracze wybierają, które obszary będą poza rozgrywką. Do tego mniejszy pułap krytyczny Martwego Śniegu i mniej pól dostępnych na niektórych akcjach.

Jeśli ktoś chce nieco bardziej się pobawić, jest możliwość dorzucenia zasad zaawansowanych. Są kafelki Vuko, które dodają mu pewne zdolności specjalne, jeszcze mocniej przeszkadzające graczom. Jest też możliwość ustalania przez graczy co turę, w jakiej kolejności będą uruchamiane pola akcji. Dotyczy to tylko tych z numerami 1 – 5, bo 0 jest zawsze rozpatrywana jako pierwsze, a 6 i 7 na końcu. Tak czy inaczej, zmiana kolejności może być niekiedy kluczowa dla losów rozgrywki.

Należy też wspomnieć o jakości wykonania gry. To stoi prawie na najwyższym poziomie. Dlaczego prawie? To proste. Gra ma rewelacyjnie wykonane figurki, które powalają na kolana dokładnością i jakością materiału. Bardzo ładną dwustronną planszę, której obie strony różnią się jasnością barw. Nieźle wykonane żetony, masę fajnego drewna i cztery eleganckie plansze gracza. Niestety do kompletu dostajemy też cztery kafelki Vuko, które mają grafiki zupełnie niepasujące stylem do reszty gry, a także instrukcję, która może powalić na kolana zagmatwaniem i poplątaniem kolorów. Te dwa elementy niestety psują całościowy odbiór **Pana Lodowego Ogrodu**. A szkoda, bo widać, że wydawnictwu RedImp zależało na jakości.

Pan Lodowego Ogrodu to bardzo dobra gra. Krzysztofowi Wolickiemu udało się przenieść na planszę powieść Grzędowicza, jednocześnie unikając pułapki odwzorowania książki jeden do jednego. Został świat, klimat i w pewien sposób fabuła, choć niepełna. Mechanicznie gra również się broni. Jest bardzo ciekawa i mózgożerna. Brak losowości sprawia, że pełno jest w niej decyzji, które mogą stać się kluczowe dla powodzenia naszej strategii. No i fakt, że są trzy drogi do zwycięstwa, z których jedna jest „asymetryczna”, bo każda postać ma inny cel osobisty, który zakłada inne podejście do jego realizacji. Jedyną poważną wpadką jest fakt, że tor Martwego Śniegu może stać się ostrzem kata w rękach złośliwego gracza, któremu znudzi się rozgrywka.

Pan Lodowego Ogrodu
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2 - 4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 259 złotych

- jakość wykonania,
- mechanika,
- brak losowości.

- kingmaking Martwym Śniegiem,
- koszmarna instrukcja.

REKLAMA

ABYSS

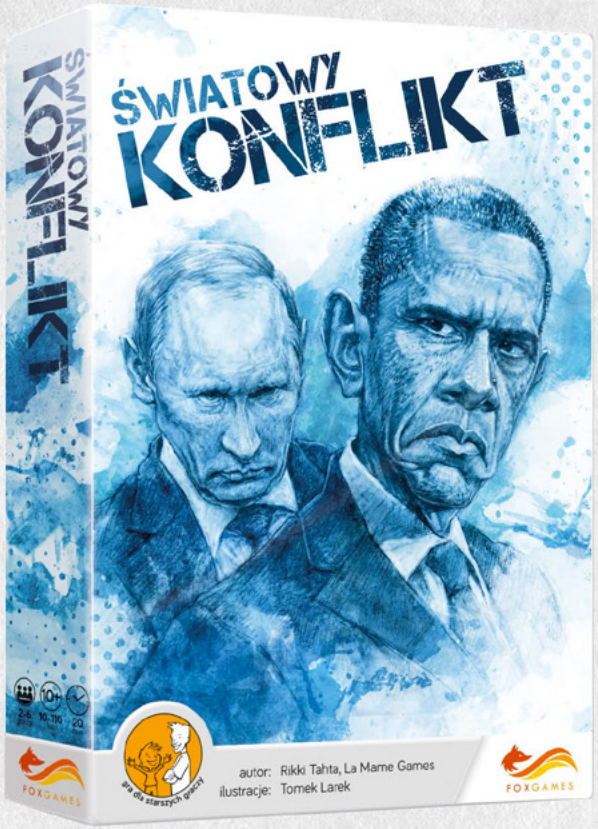
Walka o wpływy w Podwodnym Mieście, gdzie walutą są perły.

14+ 2-4 ok. 45 min.

REBEL

Patronat medialny: GAMES FANATIC

Panie Pośle, ja Panu nie przerywałem!



Odkąd poznałem **List Miłosny**, zmieniłem podejście do małych gier karcianych. Skoro gra składająca się zaledwie z kilkunastu kart, mogła podbić moje serce i zapewnić długie godziny przedniej zabawy, to może istniały inne, podobne do niej tytuły? Przez kilka miesięcy **List Miłosny** pełnił w moim otoczeniu rolę szybkiej gry imprezowej, w której najważniejsze było właściwe blefowanie i umiejętność przewidzenia, jaką kartą dysponują przeciwnicy. Tak było do czasu, gdy po raz pierwszy zagraliśmy w **Światowy Konflikt**.

Światowy Konflikt to polska edycja **Coup**. W stosunku do oryginału zmieniono miejsce akcji. Zamiast republiki przyszłości, wersja ta osadzona została w jednym z krajów Europy Środkowo-Wschodniej, a o władzę walczą przedstawiciele kilku konkurencyjnych partii. Lokalizacja gry pociągnęła za sobą zmianę nazewnictwa kart i estetyki - na kartach pojawiają się m.in. Obama, Putin i Merkel.

W małym pudełeczku z grą znajduje się instrukcja, karty pomocy (zestawienie kart i ich zdolności oraz karta umożliwiająca śledzenie bieżącego poziomu finansów partii), garść żetonów oraz 18 kart (6 zestawów po 3 kopie karty). Jedna z kart występuje w wersji dla początkujących i zaawansowanych graczy, więc w każdej rozgrywce wykorzystywany jest zestaw 15 kart.

Na początku partii gracze otrzymują po dwie karty, które po obejrzeniu kładą zakryte przed sobą - jeśli uczestnik zostanie zmuszony do odkrycia obydwu kart, odpada z walki o władzę. Gracze po kolei rozgrywają swoje tury, wymieniając nazwę karty lub jednej z trzech darmowych akcji, którą chcą w danej chwili wykorzystać. Co ciekawe, uczestnicy rozgrywki mogą blefować i wykorzystać dowolną kartę, bez względu na to, jakie mają ukryte przed sobą. Jeśli jednak przy stole pojawi się cień wątpliwości - inny gracz może sprawdzić aktywnego gracza i zażądać pokazania zagranej karty. Jeśli gracz faktycznie posiada taką kartę, pokazuje ją, wtasowuje w talię i dociąga kolejną, natomiast sprawdzający musi odkryć jedną ze swoich kart. W przypadku, gdy sprawdzany zostaje przyłapany na blefie - sam odkrywa jedną kartę.

Część kart i akcji może być również kontrowana przez niektóre karty – „posiadacz” takiej karty może próbować zablokować działanie, ale musi liczyć się z tym, że również może zostać sprawdzony. Rozgrywka opiera się na ciągłej walce o pozyskanie, jak największej ilości funduszy - są one wymagane, aby zagrać niektóre karty. Po zebraniu odpowiednio dużej sumy, można również wykorzystać akcję Afera, która powoduje odkrycie jednej karty przez wskazanego gracza.

Rozgrywka opiera się na ciągłych podchodach i próbach „przeczytania” blefów innych graczy. Dzięki ściągawkom zawierającym spis wszystkich dostępnych kart i akcji nie ma konieczności sięgania do instrukcji lub zaglądania do własnych kart. Gra odbywa się bardzo płynnie, a dzięki możliwości blokowania i sprawdzania innych graczy, uczestnictwo w zabawie nie ogranicza się wyłącznie do aktywnego gracza. Dodatkowo pojedyncza partia trwa od trzech do dziesięciu minut, więc nawet bardzo niekorzystny układ kart lub popełnione błędy nie psują zabawy, którą po chwili można zacząć od nowa.

Możliwość wykorzystania dowolnej akcji/karty sprawia, że każda rozgrywka jest inna. Mimo kilkudziesięciu partii na koncie, wciąż zdaję sobie sprawę z faktu, że wypracowanie idealnej strategii jest jeszcze przede mną. Proste zasady sprawiają, że próg wejścia jest bardzo niski. Z kolei spora liczba dostępnych kombinacji przypadnie do gustu starym wyjadaczom. Niestety, koniecznością jest wykorzystanie koszulek ochronnych. Karty nie są tasowane zbyt często, ale nawet drobne uszkodzenie może oznaczyć kartę i zepsuć dobrą zabawę.

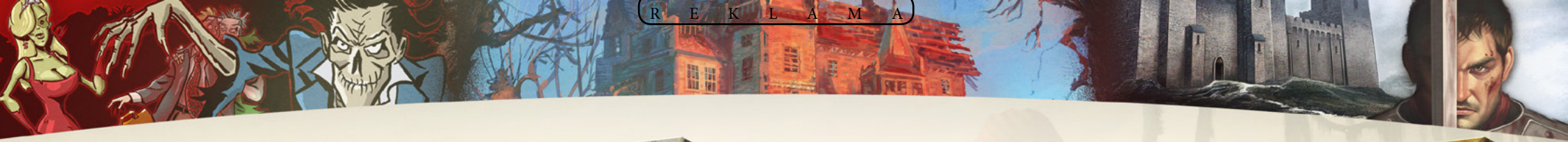
Mechanika **Coup** opiera się przede wszystkim na interakcjach pomiędzy kartami, przez co można opakować ją w dowolne realia. Lokalizacja polskiej edycji i jej szeroka dystrybucja przełożą się z pewnością na większą sprzedaż i zainteresowanie produktem - również ze strony osób, które nie miały wcześniej kontaktu z grami karcianymi. Dodatkowym efektem osadzenia akcji w naszych realiach geopolitycznych są żarty i teksty nawiązujące do polskiego życia politycznego („Panie Pośle, ja Panu nie przerywałem”), które pojawiają się w trakcie gry.

Światowy Konflikt jest obecnie najlepszą imprezową „zabawą w blefowanie” i oferuje największe stężenie dobrej zabawy na centymetr sześcienny pudełka.

Konflikt Światowy
Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk
Liczba graczy: 2 - 6 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 10 minut
Cena: 39,95 złotych

- bardzo szybka i wciągająca rozgrywka,
- mnóstwo kombinowania,
- małe oraz poręczne pudełko,
- ciekawa lokalizacja.

- wymagana zdolność blefowania,
- po kilkunastu rozgrywkach z rzędu potrafi znużyć.



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

Takie Życie

Tylko dla orłów

Jaki jest najprostszy przepis na grę imprezową? Wystarczy kilkadziesiąt kart, każda opatrzona niesamowitą historią z życia wziętą, którą gracze będą musieli odgadnąć, zadając moderatorowi pytania rozstrzygnięcia. Tak właśnie działa **Takie Życie!**, a przynajmniej powinno, ponieważ w praktyce bywa z tym różnie.

Każda z 65 kart zestawu opatrzona została niezwykłą historią, która wydarzyła się naprawdę. Moderator odczytuje graczom na głos część historii umieszczoną na awersie karty i dla swojej wiadomości jej rozwiązanie znajdujące się na rewersie. Następnie odpowiada na pytania graczy „tak", „nie" lub „to nieistotne" do czasu, aż jeden z nich poda kompletne rozwiązanie zagadki.

I tutaj pojawia się główny problem **Takiego Życia!**, mianowicie wysoki stopień trudności wykorzystanych w nim historii. Mistrzostwem świata jest odgadnięcie większości z nich, a w przypadku niektórych wydaje się to wręcz niemożliwe. Konia z rzędem temu, kto na podstawie zajawki: „Posiadanie miotły automatycznie daje jej właścicielowi ogromną władzę." odgadnie, że poprawną odpowiedzią jest: „Strusie w bardzo łatwy sposób określają przywódcę swojego stada: zostaje nim po prostu osobnik o najwyższym wzroście. Aby zapanować nad grupą zwierząt, pracownicy strusich farm noszą więc nad głową miotły, aby przewyższyć ptaki wzrostem. Strusie biorą wysokiego człowieka za przywódcę i usuwają mu się z drogi.". Trudno sobie po prostu wyobrazić, aby w kontekście miotły ktoś zadał pytanie o zwierzęta, później uszczegółowił je do strusi, następnie zaś połączył miotłę z atrybutem ludzkiej nad nimi władzy. Tego rodzaju zagadek jest w Takim Życiu! o wiele więcej.

Czy sprawia to, że tytuł ten jest niegrywalny? Oczywiście, że nie, jednak musicie mieć świadomość, iż Takie Życie! to gra skierowana wyłącznie do pasjonatów zakręconych historii. Pozostałe osoby będą miały bowiem ogromne trudności z rozwiązaniem zdecydowanej części zawartych w niej zagadek. Dzieje się tak z powodu dużej liczby nazwisk i nazw własnych. Dla przykładu, jeżeli nie słyszeliście nigdy o radzieckiej aktorce Lubow Orlowej, nigdy nie wpadniecie na to, że zajawka: „W ciągu kilku dni pewna dama wymieniła każdy, nawet najmniejszy skrawek materiału w swoim domu. Obicia mebli, zasłony, a nawet dywany kazała zrobić na nowo, w dodatku wszystkie z tego samego materiału. Dlaczego?" odnosi się właśnie do niej. Nawet jeśli odgadniecie całą historię, to nie istnieją pytania, które pozwolą wam określić dokładną tożsamość owej tajemniczej damy. Albo słyszeliście o Orlowej, albo nie – nie ma innej możliwości.

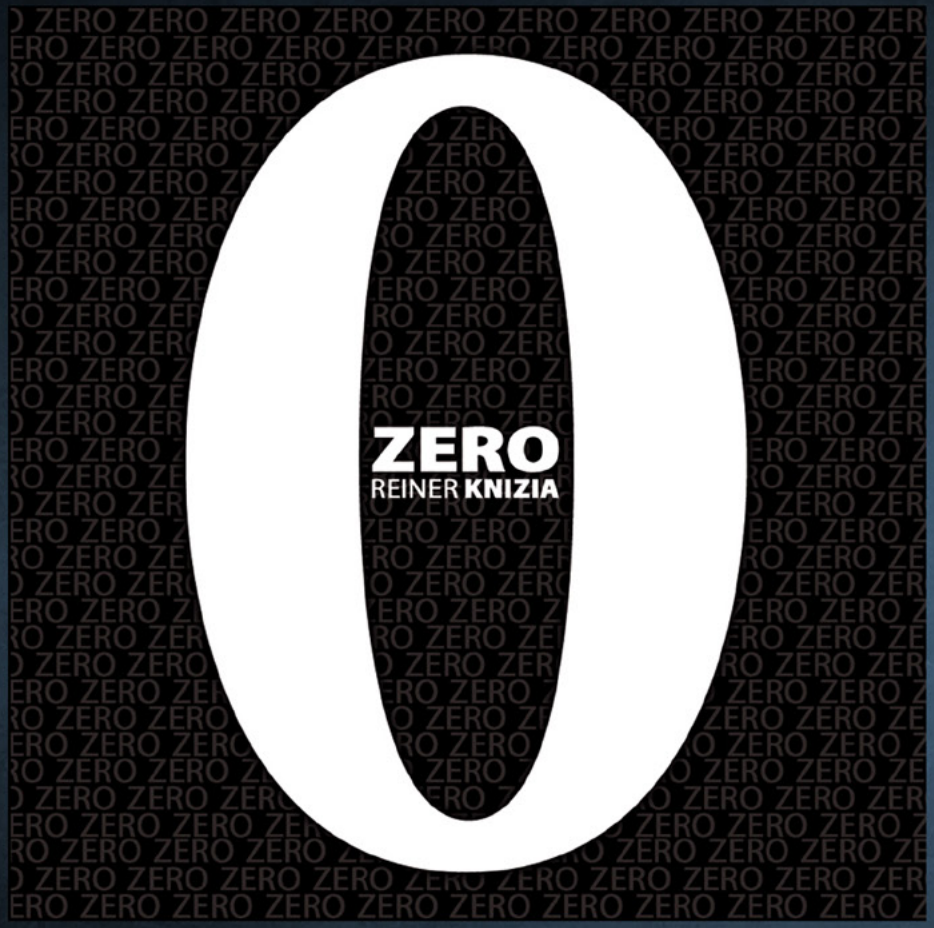
Zakładając, że produkt ten skierowany jest właśnie do was, z pewnością docenicie zawarty w nim wariant rywalizacyjny. Wygrywa w nim ta osoba, która zdobędzie w trakcie rozgrywki największą liczbę punktów. Za każde zadane przez siebie pytanie, gracz otrzymuje jeden punkt ujemny, jednak na poszczególnych kartach historii wyszczególnionych zostało kilka pytań, których użycie skutkuje otrzymaniem punktów dodatnich. W tym wariancie premiowane jest jak najszybsze udzielenie prawidłowej odpowiedzi i trzeba przyznać, że sprawdza się on wyśmienicie.

Takie Życie! to gra trudna do jednoznacznej oceny. Z jednej strony zawarte w niej zagadki są niezwykle interesujące i po prostu warto je poznać. Z drugiej jednak osobom, które nie pasjonują się tego rodzaju anegdotami, Takie Życie! wyda się kompletnie niegrywalne. Jeżeli nie zaliczacie się do grona fanów nietuzinkowych historii, wybierzcie raczej Czarne historie. Mają one bowiem o wiele niższy próg wejścia.

Takie Życie!
Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik
Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 8+
Czas gry: dowolny
Cena: 34,95 złotych

- interesujące historie,
- ciekawy wariant rywalizacyjny.

- wyłącznie dla pasjonatów skomplikowanych zagadek.



Knizia, Zero i Kuku

Seria Joker Line krakowskiego Trefla liczy sobie obecnie trzy małe tytuły karciane, które z powodzeniem można wrzucić do plecaka i zabrać ze sobą niemalże wszędzie. Do zabawy nimi, wystarczy bowiem kawałek stołu lub innej płaskiej powierzchni oraz kilka zainteresowanych osób. Na łamach niniejszej recenzji przybliżę wam **Zero** autorstwa Reinera Knizii. Ta niepozorna gra, która została po raz pierwszy wydana w 1998 roku udowadnia, że geniusz niemieckiego projektanta tkwi również w kreatywnym przerabianiu znanych od dawna rozwiązań.

Zero to 56 kart podzielonych na 7 zestawów kolorystycznych i ponumerowanych od 1 do 8. Nie znajdziemy tutaj żadnej otoczki fabularnej, pięknych rysunków zdobiących karty lub jakichkolwiek innych „wodotrysków". Jedynym urozmaiceniem dla cyferek są przypisane do każdego koloru symbole, które umożliwiają identyfikację kolorów osobom cierpiący na daltonizm. I tyle, reszta to mechanika.

Ta opiera się zaś na kilku prostych rozwiązaniach. Celem gry jest uzyskanie, jak najmniejszej liczby punktów, a tytułowe zero jest trudnym do osiągnięcia ideałem. Liczba graczy wyznacza liczbę rund, które zostaną rozegrane. Maksymalnie w **Zero** może bawić się pięć osób, minimalnie zaś trzy, co daje przedział czasowy jednej partii w granicach od 10 do 20 minut.

W każdej kolejnej rundzie jeden z graczy rozdaje po 9 kart wszystkim osobom biorącym udział w rozgrywce i kładzie pięć odkrytych kart na środku stołu. Pozostałe karty nie biorą udziału w danym rozdaniu. Pierwszą turę wykonuje osoba siedząca po lewej stronie od rozdającego, później kolejność przebiega zaś zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W trakcie swojej tury każdy z graczy musi wykonać jedną z dwóch akcji – wymienić kartę lub spasować. Drugi pas w danym rozdaniu wyklucza pasującego z dalszej rozgrywki, używa się go więc wyłącznie w ostateczności.

Akcja wymiany karty stanowi clou **Zero**. Gracz wybiera jedną z kart, które ma na ręce, dokłada ją odkrytą do puli pięciu kart znajdujących się na stole i zabiera w zamian inną odkrytą kartę. Rozrywka toczy się w ten sposób aż do momentu, w którym wszyscy gracze spasują lub jedna z osób odkryje swoje karty, mówiąc „Zero". Kończy to automatycznie rundę i gracze przechodzą do podliczania punktów.

Zasady punktacji są banalnie proste. Pięć lub więcej kart tego samego koloru oznacza 0 punktów, pięć lub więcej kart o tej samej wartości oznacza 0 punktów. Jak więc widzimy, jedna karta jest wspólna dla obu tych zestawów (ponieważ, przypomnijmy, każdy z graczy posiada na ręku 9 kart). Wartość liczbowa kart, które nie tworzą powyższych zestawów jest liczona tylko raz (czyli np. dwie siódemki nie dadzą 14 punktów, a 7) i sumowana. Wynik to liczba zdobytych przez danego gracza punktów w rundzie. Partię wygrywa oczywiście ta osoba, która po wszystkich rozdaniach będzie miała ich najmniej.

A jak **Zero** sprawdza się w praktyce? Całkiem nieźle. Oczywiście opatrzone jest ono sporą dozą losowości, a o jakiejś głęboko przemyślanej taktyce maksymalizowana zysków i minimalizowania strat nie ma tutaj mowy. Każdy gracz, wymienia bowiem karty w taki sposób, aby osiągnąć tytułowe zero, nie zastanawiając się zbytnio nad tym, czy odkładana przez niego na stół karta pomoże w uzyskaniu pożądanej sekwencji komuś innemu. Oczywiście należy dobrze przemyśleć, jakie karty warto odkładać, bo sytuacja panująca na stole zmienia się dynamicznie, jednak decyzja do jakiej liczby lub do jakiego koloru dobierać jest w większości przypadków dość oczywista. Zero to w sumie takie zmodyfikowane Kuku, w którym zbiera się zarówno określoną wartość, jak i kolor kart.

Największymi zaletami tego tytułu są: skalowanie, szybki czas rozgrywki oraz banalne zasady, które można wytłumaczyć każdemu w niecałe pięć minut. Gra doskonale działa na dowolną liczbę osób, a przy odrobinie wprawy da się ją skończyć nawet w 10 minut przy maksymalnej liczbie graczy. Dodatkowo ma ona tak niski prób wejścia, że miłe chwile spędzi z nią cała rodzina – z pierwszoklasistami i dziadkami włącznie. Największą wadą **Zero** jest oczywiście losowość, ale – umówmy się – nie jest to tytuł skierowany do fanatyków brydża.

Jeżeli szukacie szybkiej i prostej gry na luźne spotkania ze znajomymi, nudne obiady u cioci lub brakuje wam po prostu przyjemnego „wypełniacza" na planszówkowe spotkania, kupujcie w ciemno. W innym przypadku zainwestujcie w coś innego.

Zero
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik
Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 10-20 minut
Cena: 35 złotych

- proste zasady,
- szybka rozgrywka,
- skalowanie,
- doskonała na spotkania ze znajomymi i rodziną.

- losowość.

Wiosna nadchodzi

Po zwycięstwie Zimy w Wojnie Jesieni, Zimogród przestał być domem dla bajek i marzeń. Mróz i mrok pochwyciły miasto w chłodnym uścisku, dławiąc nadzieję oraz miłość. Zastraszeni mieszkańcy starali się nie zwracać na siebie uwagi siepaczy okrutnego reżimu. Nieliczni tworzyli partyzancki ruch oporu, aby obalić władzę i przywrócić wolność.

Spisana pochylonymi zgłoskami opowieść wydarzyła się naprawdę. Nie brzmi jak bajka? Nie żyli długo i szczęśliwie? Owszem, ale tak jest bardziej pociągająco. Bajki, które znamy od dziecka mają alternatywne zakończenia. Przez krzywe zwierciadło pokazują je gry komputerowe **Alice: Madness Returns**, **The Wolf Among Us**, komiks **Fables**, serial **Once Upon a Time**, animacja **Strażnicy Marzeń**, filmy **Hansel i Gretel Łowcy Czarownic**, **Królewna Śnieżka i Łowca**, **Dziewczyna w Czerwonej Pelerynie**, a teraz i gra planszowa **Zimowe Opowieści**. Słuchanie bajek to jedno, opowiadanie to drugie, ale ich jednoczesne słuchanie, opowiadanie i wymyślanie jest całkiem nowym doświadczeniem. Tak cudownym, że już nie mogę się doczekać powrotu do Zimogrodu. Jak tym razem potoczą się losy bohaterów znanych bajek? Jesteście gotowi opowiedzieć bajkę, jakiej nikt jeszcze nie słyszał?

Po powrocie z Krainy Czarów reżim nie chciał słuchać niezwykłych opowieści Alicji i odizolował ją w Azylu Szalonego Kapelusznika. Pewnego dnia tajemniczy cień wskazał jej drzwi. Instynktownie je pchnęła i zdziwiła się, gdy okazały się otwarte. Na zewnątrz padał śnieg - kiedyś piękny, dziś złowrogi, podkreślający grozę mrocznych dni. Alicja mocniej otuliła się płaszczem, ale wiatr i tak kąsał ją do kości. Obok wyjścia kłębił się cień o chrapliwym oddechu. Przez krótki moment światło padło na ostrze w rękach istoty i zalśniło w jej pełnych nienawiści oczach. Alicja wzięła głęboki oddech i ruszyła w stronę swego przeznaczenia, nie słysząc za sobą kroków Wilka.

W grze przeznaczonej dla od 3 do 7 graczy połowa staje po stronie zła symbolizowanego przez Zimę, a pozostali walczą o zwycięstwo dobra (Wiosny). W przypadku gracza nieparzystego, do zabawy wkracza pisarz, który gra na dwa fronty, co dobrze wpływa na równowagę i skalowanie gry. Każdy gracz opowiada swoją część historii o postaciach ze znanych bajek, jednak mocno odmienionych w stosunku do pierwowzoru. Historie postaci są dość precyzyjnie naszkicowane, ale to wciąż tylko szkic. Ich rolę w opowieści określają gracze. Do czego zdolna jest Śnieżka ogarnięta obsesją na punkcie swojej urody i jakie potworności wychodzą z Fabryki Koszmarów Białego Królika? Opowiedzą stronnicy Zimy. Czy Blaszany Drwal rozpali w swym sercu żar zdolny roztopić lód na jego zbroi, krasnoludek Gburek uczci pamięć poległych braci, a duch Dziewczynki z Zapałkami dokona zemsty na Zimie? Zdecydują rewolucjoniści Wiosny. Z powyższych pytań wyłania się dość ponury obraz świata gry. Czy odnajdujesz się w konwencji mrocznego fantasy i wypaczonych dziecięcych bajek?

Mimo że gracze Wiosny i Zimy grają w dwóch obozach stojących po przeciwnych stronach barykady, to w ogólnym rozrachunku dążą do tego samego celu - udanej opowieści. Różne wątki przeplatają się i uzupełniają, na końcu tworząc jeden splot. Jak w puzzlach, każdy nowy element układanki musi pasować do pozostałych. Nowy rozdział rozpoczyna się wraz z końcem poprzedniego i kończy otwarciem na następny. Inaczej opowieść rozleci się niczym źle sklejona książka. Gdy celem gry jest opowiedzenie wspólnej i spójnej historii, zacierają się podziały oraz znika rywalizacja. Sukces ma wielu ojców. W przypadku udanej baśni, wszyscy poczują się wygranymi, gdyż w równym stopniu ją współtworzyli. Zwycięska frakcja stawia jedynie kropkę nad „i”, pisząc epilog, ale w oparciu o to, co stworzyli inni. To skłania do postawienia zasadniczego pytania: czy gra bez rywalizacji, w której nie ma zwycięzcy i przegranych to jeszcze gra? Zimowe Opowieści nie są grą planszową sensu stricto, porywającą złożonością, możliwościami taktycznymi i pozwalająca na realizację geniuszu strategicznego. Z drugiej strony nie jest to też typowa gra narracyjna, kojarząca się z kiepską mechaniką i niską grywalnością. Jest to zdecydowanie najbardziej złożona, dopracowana i zaawansowana gra narracyjna, która została do tej pory wydana. Tutaj rodzi się pytanie, czy stworzenie ciekawej opowieści jako główny cel gry, może stawać w szranki z wykarmieniem wieśniaków, podbiciem galaktyki armią robali lub wybudowaniem połączenia kolejowego ze Smyrny do Pampeluny?

Po koronacji Śnieżka stała się kopią swojej złej macochy. Jedynym, co się dla niej liczyło była jej uroda. W chwilach, gdy nie spoglądała z góry, z pompatycznego świata mrozu i lodu, na swych uniżonych poddanych, zaglądała we własne odbicie w ulubionym zwierciadełku. Ale tym razem nie ujrzała tam siebie, ale niewinną i przestraszoną twarz Alicji. Śnieżka natychmiast wezwała Wilka i kazała mu przynieść serce dziewczyny.

Pinokio niby przypadkiem przechadzał się wzdłuż murów Zimowego Więzienia, w rzeczywistości jednak poszukiwał słabych punktów, w które można by uderzyć i pokrzyżować plany wroga. Chłopiec poszedł w ślady ojca i został lalkarzem. Dostrzegał sznurki łączące przeznaczenie ludzi z tymi, którzy znajdowali się nad nimi w hierarchii społecznej. Więzienie było symbolem i główną kwatera reżimu, z nieznośną syreną, której wycie obwieszczało przybycie żołnierzy z kolejnymi internowanymi. Człowiek w kapeluszu dłuższą chwilę przyglądał się podejrzanemu zachowaniu przechodnia. Czyżby zapomniał on o godzinie policyjnej? Utrata pamięci, do tego rozbiegany wzrok i nieobecność duchem, pacjent w takim stanie wymagał terapii elektrowstrząsowej.

Karty to język, jakim posługujemy się w grze. Znajdujące się na nich rysunki są ilustracjami dla opowieści. Zagrywa się je podczas każdej czynności: od poruszania postaci, poprzez bitwy, aż po realizację misji. W **Zimowych Opowieściach** karty są dwustronne, z jednakowym obrazkiem na awersie i rewersie, ale o dychotomijnym znaczeniu. Zima i Wiosna wzajemnie się wykluczają, ale i uzupełniają w jedną całość. Strona w ciepłym kolorze może pokazywać gwiazdy rozświetlające mrok lub sól rozsypaną na oblodzony chodnik. Ta sama karta odwrócona na stronę w zimnym kolorze to odmrożenia, śnieżyca, iskry pożaru lub rany postrzałowe. Obrazy na kartach są niedokończonym, abstrakcyjnym szkicem, ogólnym zamysłem. Mnogość znaczeń ma dać graczowi, jak największą swobodę interpretacji i nie dopuścić do sytuacji, w której nie może on niczego zrobić, ponieważ nie posiada odpowiedniej karty. W innych grach narracyjnych karty lub kości są oznaczone precyzyjnym obrazkiem/piktogramem, ale dosłowność bywa poważnym utrudnieniem. O ileż łatwiej stworzyć opowieść na podstawie karty przedstawiającej coś na kształt czworonoga, niż gdyby przedstawiała ona jedynie psa, hipopotama lub człowieka składającego pokłon na kolanach? Z drugiej strony ściśle określone obrazki zmuszałyby gracza do większej improwizacji i bardziej wytężonej pracy. W efekcie owoc naszej wyobraźni mógłby wzbudzić uznanie oraz zostać nagrodzony. Ale **Zimowe Opowieści** pozbawione są rywalizacji, nawet o miano najlepszego bajarza. Nie ma tu nagrody za dobrą opowieść, gdyż nikt jej nie ocenia. Pozostali gracze nie są jurorami, ale uczestnikami. Niemal w każdym momencie stronnicy i przeciwnicy mogą dołączyć do opowiadanej historii. Są dialogi, nie ma monologów. Czy nagradzanie wszystkich po równo (czyli de facto jego brak) jest sprawiedliwe i lepsze niż w grach narracyjnych, w których doceniany jest indywidualny wysiłek?

W ciemnych lochach Azylu Szalony Kapelusznik prowadził bezlitosną terapię dla wrogów, wsłuchując się w ich krzyki, niczym w najsłodszą muzykę. Pinokio, mając ciągle w sobie coś z drewna, okazał się niepodatny na leczenie elektrowstrząsami. Wymagał zatem terapii wstrząsowej, a pomóc mogła Alicja. Wpatrzona w swe zwierciadło Królowa nie była zadowolona z uwolnienia urodziwej Alicji, ale jedynie terapia behawioralna była w stanie oduczyć najgorszych chorób psychicznych, nazywanych przez chorych nadzieją i miłością.

Głównym założeniem mechaniki jest nie przeszkadzać. Na własnej opowieści odczuliśmy, że dodanie zasad zaawansowanych po raz pierwszy może odciągać uwagę od opowiadanej historii. Dlatego zasady są bardzo proste, a dla wytrawnych planszówkowiczów być może nawet i prostackie. Wygrywa strona, która na koniec zagra najwięcej kart opowieści, przy czym w trakcie gry wszyscy mają ich jednakową liczbę. Oczywiście nikt nie „chomikuje" kart w oczekiwaniu na wielki finał. Historia toczy się od pierwszych stronic i od początku zużywamy karty na jej opowiedzenie. Gamistyczne podejście skończyłoby się fiaskiem baśni. Gracz musi zapomnieć, że jest graczem i stać się narratorem. Z drugiej strony zastosowano ciekawą mechanikę pułapek, bitew, indywidualnych zdolności bohaterów oraz ukrytych celów pobocznych. Dzięki nim gra pokazuje swój taktyczny pazur. Ponieważ każdy dysponuje jednakową liczbą kart, od ich mądrego wykorzystania zależy wpływ na powstającą historię. I nagle okazuje się, że ta „prostacka" mechanika w rzeczywistości nie tylko koordynuje narrację, ale zapewnia równy udział wszystkich graczy w rozgrywce oraz docenia ich zdolności pozanarracyjne, takie jak: spryt, kalkulacja i planowanie. Jednak to improwizacja, wyobraźnia, skojarzenia i wspomnienia są tymi cechami, które będą eksploatowane podczas rozgrywki. Można tylko się zastanawiać czy to dobrze, że liczba kart, a nie jakość opowieści jest nagradzana. Jak wspominałem, w tej grze nikt nie będzie nas oceniał. Możemy czuć się komfortowo i bez poczucia wstydu obnażyć wyobraźnię przed innymi. W zamian inni otworzą się przed nami. Czyż nie ma nic piękniejszego, niż wspólne opowiadanie niesamowitych historii?

Ślub Alicji z Pinokiem był wielkim wydarzeniem, które miało stać się początkiem końca Zimy. Rebelianci nie przypuszczali, że ślub był kolejnym szalonym pomysłem Kapelusznika. Niczym płatki śniegu na zebranych gości spadały ulotki ze starym zdjęciem Alicji noszącej obrączkę na palcu. „Oszustka, łowczyni serc, bigamistka" - agenci Zimy wtopieni w tłum próbowali zdyskredytować rebeliantów i ośmieszyć miłość w oczach mieszkańców Zimogrodu. Pinokio wskazał na jedno ze zdjęć i obnażył jego niedoskonałość. „To dzieło propagandy, fabrykant, fałszywka - obrączka jest nie na tej ręce." Wściekły Kapelusznik przywołał Wilka. Zszyty i ożywiony drapieżnik, w którego żyły wpompowano czystą nienawiść, wydestylowaną z nocnej zimowej mgły, uwielbiał rozcinać ofiary nożem. Na tę okazję wybrał nie byle jaki. „Tym ostrzem wystrugał cię Gepetto i tym ostrzem go zabiłem. I ty za chwilę poczujesz jego przenikliwy chłód, ale wpierw pozwól, że wręczę ci prezent ślubny - serce panny młodej."

Na koniec muszę podkreślić walor artystyczny gry. Zimowe Opowieści to równie wysmakowana gra, co mistrzowski w kategorii gier przepięknych Dixit. Niezwykła oprawa wizualna zaczyna się od nastrojowej i bogatej w ukryte smaczki planszy, a kończy na nieco dziwnych i tajemniczych kartach opowieści. Pewnie każdy, kto interesował się grą zwrócił uwagę na pomysłowość, z jaką przedstawiono bohaterów bajek. Każdy szczegół niesie za sobą jakąś symbolikę, odwołanie. Nawet rewersy kart postaci są niezwykłe. Przedstawiają odbicie postaci w pękniętym zwierciadle. Odwrócenie karty postaci oznacza wykorzystanie jej w danym rozdziale. Wygląda to tak, jakby stała ona za pękającą taflą lodu lub została zamknięta w szklanej trumnie. Jeden gracz powiedział, że wygląda to niczym szkiełko, które pęka pod wpływem nacisku. A nacisk kojarzy się z przyciskiem, czyli aktywacją postaci.

Pinokio umknął Wilkowi, ale nie mógł pogodzić się ze śmiercią narzeczonej. Wiedział, że Śnieżka przetrzymuje bijące wciąż serce Alicji. Ułożył już nawet plan, jak je odzyskać i uratować ukochaną...

Nie miałem problemów z odpowiedzią na pytanie, czy to gra dla mnie, mimo że do tej pory nie przepadałem za grami narracyjnymi. Nim tytuł ten się ukazał, wystarczył mi obraz Alicji w kaftanie i Wilka z rozprutym brzuchem. Czytając instrukcję, nie mogłem doczekać się pierwszej partii, a po niej każdej następnej. Wystarczy poczytać zamieszczoną pomiędzy akapitami tej recenzji jedną z wielu opowiedzianych baśni, aby odpowiedzieć sobie na pytanie, czy chce się stworzyć własną zimową opowieść.

Zimowe Opowieści
Zrecenzował: Tomek Sokoluk
Liczba graczy: 3-7 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 179,95 złotych

- wieloznaczne karty,
- brak aspektu rywalizacyjnego,
- fenomenalna oprawa graficzna,
- tworzenie wspólnej historii.

- wygrana określana przez ilość, a nie jakość.

Imprezy z grami historycznymi

Imprez z grami planszowymi mamy w Polsce wiele. Od wielkich konwentów poczynając, na małych kameralnych spotkaniach kończąc. Coraz więcej z nich odbywa się cyklicznie, gromadząc duże grupy graczy i przyciągając do hobby nowe osoby. Specyficzną grupą imprez są te skupiające się na planszówkach historycznych. Jest ich u nas niewiele i nie są chyba w niektórych kręgach zbyt szeroko znane. Pora uzupełnić tę lukę.

Zacznę od dwóch dużych imprez, łączących nie tylko miłośników gier planszowych, ale ogólnie pasjonatów historii. Pierwszą z nich są odbywające się corocznie na renesansowym zamku w Niepołomicach (pod Krakowem), w ostatni weekend września **POLA CHWAŁY**. W tym roku będziemy mieli 9. edycję imprezy (jak nietrudno policzyć, pierwsza była w 2006 roku). Poza grami planszowymi, **POLA CHWAŁY** to zlot rekonstruktorów historycznych, których przybywa na imprezę zazwyczaj przeszło 500, co odpowiada 30-40 grupom odtwórców. Wyjątkowe w tej imprezie jest to, że rekonstruktorzy reprezentują wszystkie epoki historyczne, od starożytności po współczesność. Na czas trwania **PÓL CHWAŁY** całe miasto zostaje opanowane przez rekonstruktorów, których patrole krążą po rynku i uliczkach, spacerując pomiędzy przechodniami, odgrywając pojedynki i historyczne scenki z życia ludzi w dawnych epokach. Kolejna istotna część imprezy to historyczne gry bitewne (figurkowe). W salach zamkowych i podziemiach prowadzone są liczne pokazy oraz turnieje, m.in. w **Ogniem i Mieczem** i **De Bellis Antiquitatis**. Górną część zamku zajmują modelarze. Wieczory upływają pod znakiem fabularnych gier historycznych (zazwyczaj osadzonych w klimatach XVII-wiecznej Rzeczpospolitej). Poza tym impreza to prezentacje muzeów, spotkania z weteranami, koncerty (m.in. Jacka Kowalskiego), festiwal kina wojennego (organizowany w pobliskim Małopolskim Centrum Dźwięku i Słowa) i szereg innych atrakcji, w tym kącik dla dzieci (coś dla rodziców, którzy nie wiedzą, co zrobić ze swoimi pociechami).

Najbliższe **POLA CHWAŁY**, na które jako jeden z organizatorów chciałem w tym miejscu wszystkich zaprosić, odbędą się 26-28 września 2014 roku. Na tegorocznej edycji imprezy planowany jest pokaz gry planszowej **Ostrołęka 1807**, odbywający się pod patronatem Stowarzyszenia Miłośników Historii Wojskowości „Pola Chwały". Obecne będzie także wydawnictwo Strategemata, ze swoją nową grą **Mokra 1 września 1939**. W tym roku mamy 75 rocznicę kampanii wrześniowej, więc sądzę, że przy tej okazji warto w nią zagrać. Zapowiedziało swój udział także wydawnictwo Fabryka Gier Historycznych. Będą pokazywać swoją najnowszą grę **First to Fight**, a także znane już gry **Bohaterowie Wyklęci** i **Sigismundus Augustus** oraz karciankę **Veto**. Kolejnym wydawnictwem, które w tym roku weźmie udział w imprezie jest Alter, z grami **Rok 1863** i **Przepustka**. Ma być także gotowa na imprezę ich najbardziej oczekiwana gra poświęcona I wojnie światowej – Piekło okopów. Kibicujemy, żeby się udało. Ponadto dla miłośników **Wings of War** przygotowywana jest duża rozgrywka turniejowa w figurkową wersję gry (z użyciem samolotów). Będzie można zobaczyć nowe, niedostępne do tej pory w Polsce modele. Jak co roku obecny będzie ze swoimi grami (z Kolejką na czele) także IPN oraz wydawnictwo Polskie Gry Planszowe. Ponadto, jak na każdym konwencie historycznym, będzie można pograć w wiele innych gier wojennych i o tematyce historycznej. Oficjalna strona imprezy znajduje się pod adre-

sem www.polachwaly.pl, jednak z uwagi na to, że wiele aktualizacji dokonywanych jest w ostatniej chwili, wszystkim zainteresowanym, zwłaszcza chcącym umówić się na konkretne rozgrywki w gry historyczne, polecam dział poświęcony imprezie na Forum Strategie: ***http://strategie.net.pl/viewforum.php?f=191***. Z istotnych informacji wspomnę jeszcze, że dla wszystkich, którzy wcześniej się zgłoszą, organizowany jest nocleg w pobliskiej szkole (należy mieć ze sobą śpiwór i karimatę). Nocleg ten, jak i wstęp na całą imprezę, jest bezpłatny.

Drugą, podobną do **PÓL CHWAŁY** imprezą, jest GRENADIER, odbywający się corocznie (od 2006 roku) w Warszawie, w ostatni weekend maja. Do niedawna impreza zlokalizowana była na Cytadeli Warszawskiej (na terenie Muzeum Niepodległości), jednak w tym roku, wskutek remontu muzeum, została przeniesiona na Fort Bema, i ponieważ nowe miejsce okazało się atrakcyjne, prawdopodobnie pozostanie tam już na stałe. Podobnie jak impreza niepołomicka, GRENADIER łączy w sobie rekonstrukcje i gry historyczne (planszowe, bitewne, karciane), a także pokazy historycznego sprzętu wojskowego i inne atrakcje. O ile **POLA CHWAŁY** są przekrojowe, to GRENADIER koncentruje się nieco bardziej na II wojnie światowej. Szczególną atrakcją jest wspomniana wystawa historycznego sprzętu wojskowego: czołgów, transporterów opancerzonych, dział, wozów pancernych i innych. Eksponatów dostarcza Muzeum Wojska Polskiego i lokalne muzea, które na imprezie szeroko prezentują swoje zasoby. Nie będzie przesadą, jeśli powiem, że na imprezie tej często można zobaczyć więcej historycznego sprzętu wojskowego, niż podczas Dnia Wojska Polskiego lub innych podobnych świąt. W porównaniu z **POLAMI CHWAŁY**, impreza odbywa się w większości na świeżym powietrzu i pod namiotami, więc w przypadku planszówek czasami nie jest zbyt wygodnie, ale póki co dajemy sobie jakoś z tym radę (w latach poprzednich byliśmy zlokalizowani w budynku muzeum). Również na tę imprezę, jako jeden z organizatorów (odpowiedzialny za planszówki), chciałem serdecznie wszystkich zaprosić. Jej oficjalna strona znajduje się pod adresem: www.grenadier.wargamer.pl. Niestety, jeśli chodzi o szczegółową zawartość (program imprezy), aktualizowana jest jeszcze rzadziej niż strona **PÓL CHWAŁY**, w związku z tym wszystkim zainteresowanym planszówkami polecam dział poświęcony imprezie na Forum Strategie: ***http://strategie.net.pl/viewforum.php?f=190***. Tam najlepiej umawiać się na rozgrywki i zasięgać informacji dotyczących tego, co nas najbardziej interesuje. Wstęp na imprezę jest bezpłatny.

Poza dwoma powyższymi dużymi imprezami historycznymi poświęconymi nie tylko grom planszowym, ale także grom bitewnym i rekonstrukcji, odbywa się w kraju szereg mniejszych imprez i bardziej kameralnych spotkań nad planszą. Jedną z nich są **Podwawelskie Spotkania z Grami**, przez bywalców zwane w skrócie Konwentem Krakowskim, organizowane, jak sama nazwa wskazuje, w Krakowie, w Domu Harcerza przy ul. Reymonta 18. Jak do tej pory odbyły się trzy edycje imprezy (dwie w terminie wiosennym i jedna zimowym). Najbliższy konwent, na który w imieniu organizatora gorąco zapraszam, odbędzie się 24-26 października 2014 roku, a więc za nieco ponad miesiąc. Obecne na nim będzie wydawnictwo Alter, ze swoimi grami wspomnianymi już przy okazji **PÓL CHWAŁY** (Piekło okopów do tego czasu na pewno będzie już gotowe), a także wydawnictwo Strategemata. Ponadto regularnie gościmy na imprezie wydawnictwo gier tradycyjnych Ecola, prezentujące gry planszowe z dawnych epok, wykonane zazwyczaj z elementów drewnianych. Swój kącik mają też gracze bitewni (systemy Ogniem i Mieczem oraz Battlegroup). Konwent Krakowski to jednak przede wszystkim spotkanie graczy (podobnie jak wszystkie wcześniej wspominane imprezy, ale ze względu na bardziej kameralny charakter – w większym stopniu). Jak w poprzednich latach, pokazywane będą i testowane nowe gry, będzie można poznać nowe tytuły i porozmawiać o najnowszych wieściach ze świata gier historycznych. Wszelkie informacje o imprezie można znaleźć na Forum Strategie w dziale konwentowym: ***http://strategie.net.pl/viewforum.php?f=116***. O tegorocznej edycji imprezy informacje znajdziecie tutaj: ***http://strategie.net.pl/viewtopic.php?f=116&t=13489***. Impreza jest bezpłatna i tak jak obie wcześniejsze otwarta dla gości, mimo swojego bardziej kameralnego charakteru.

Spośród innych, mniejszych imprez odbywających się w Polsce, należy wspomnieć przede wszystkim Galicyjskie Manewry Strategów w Muszynie. Pierwsza edycja tej imprezy miała miejsce w 2004 roku. Od tego czasu Manewry odbywają się nieprzerwanie co roku w lipcu (albo na przełomie lipca i sierpnia). Kiedyś miałem przyjemność gościć w Muszynie i choć była to dla mnie wyprawa na kraniec świata (pociągiem z Krakowa do Muszyny jedzie się tyle czasu, ile z Warszawy do Krakowa),

to atmosferę imprezy mile wspominam do dziś. Jest to jeszcze bardziej kameralne spotkanie graczy niż Konwent Krakowski. Całość ma miejsce w remizie miejscowej OSP (ostatnio całkiem ładnie wyremontowanej), z możliwością przedłużenia rozgrywek w pobliskim domu wczasowym „Jastrzębiec". Do głównych atrakcji imprezy należy otwarty turniej **Wings of War** (z nagrodami) odbywający się tam cyklicznie już od kilku lat. Nie mogę także nie wspomnieć o urokach okolicy (wakacje sprzyjają łączeniu wypoczynku na łonie natury z grami). Ostatnimi czasy główny organizator, Paweł Główczyk stara się poszerzyć imprezę o gry ekonomiczne i towarzyskie. Podstawą pozostają jednak strategie i gry wojenne, które były u jej zarania. Impreza ta odegrała ważną rolę, stając się kilka lat temu inspiracją do organizacji podobnych spotkań, zwykle mających w nazwie słowo „Manewry". Warto wspomnieć, że to właśnie Galicyjskie Manewry Strategów w Muszynie były pierwszą z kilku imprez używających tego określenia. Impreza ma od niedawna swoją stronę, gdzie można zasięgnąć informacji o niej i znaleźć kontakt do organizatora: ***http://www.gms.iaw.pl/pl***.

Drugimi z kolei „manewrami" są Lubelskie Manewry Strategów, dawniej odbywające się w październiku, ale ostatnimi czasy mające poważne problemy organizacyjne (termin imprezy bywał przenoszony na styczeń, albo na luty). Początkowo impreza odbywała się na KUL, potem w innych miejscach. Pierwsza edycja imprezy miała miejsce w 2004 roku i od tego czasu odbywały się one nieprzerwanie co roku (nie licząc przesunięcia między październikiem a lutym). Jedną z atrakcji pierwszych edycji imprezy były wielkie rozgrywki w system Wrzesień 1939 (W-39) prowadzone na połączonych planszach gier Dragona i TiS przedstawiających cały obszar Polski. Kiedyś miałem okazję gościć na tej imprezie i miłośnikom gier wojennych mogę ją śmiało polecić. Zainteresowanych imprezą odsyłam do organizatora, Pawła Ciołka (mail: *preclo@op.pl*). Jeszcze jedne „manewry", najmłodsze i chyba najbardziej kameralne ze wszystkich, to Przemyskie Manewry Strategów. Jak sama nazwa wskazuje, odbywają się w Przemyślu, od pewnego czasu stale na początku kwietnia (czasami termin jest przesuwany z uwagi na święta wielkanocne). Poza spotkaniem nad planszą, atrakcją jest zwiedzanie fortów twierdzy Przemyśl. Organizatorem imprezy od początku jest nieprzerwanie Łukasz Rybak (mail: *uklary@poczta.onet.pl*). Kolejną z imprez historycznych z tej serii, którą chciałbym wspomnieć, jest Operacja Łódzka, odbywająca się w Łodzi, niestety nieregularnie (ostatnia odbyła się w 2013 r.). Wydarzenie to było łączone kilkakrotnie z Łódzkim Portem Gier. Więcej informacji na jego temat znajdziecie na forum Kantyny Łódzkich Strategów: ***http://strategialodz.phorum.pl/***. Ostatnia impreza zajmująca się grami wojennymi, przynajmniej teoretycznie (piszę tak, gdyż teraz nieco zmienia profil), to **Armagedon Niepodległościowy**, organizowany w Wyszkowie w Święto Niepodległości (czyli 11 listopada). Więcej informacji na jego temat znajdziecie na blogu Wyszkowskiej Inicjatywy Planszówkowej: ***http://planszowki-wyszkow.blogspot.com/***.

Tyle pokrótce o znanych mi imprezach skupiających się na grach historycznych. Mniejszych, kameralnych spotkań sprzyjających naszemu hobby jest więcej i z pewnością nie wymieniłem wszystkich. Mam nadzieję, że uda wam się trafić na jedno z nich. Często jest to dobra okazja do poznania gier historycznych, które na wielu imprezach planszowych poświęconych grom euro prawie nie występują, zwłaszcza ciekawsze i rzadsze tytuły. Warto także rozglądać się po różnych forach, zwłaszcza w działach poświęconych spotkaniom i konwentom.

Autor: Andrzej „Raleen" Kita

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl