REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TEMAT NUMERU

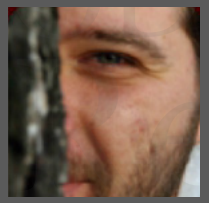
Matúš Kotry Alchemicy

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Impulse
Kemet
Mr. House
Space Station
Szalona Misja
Świat Dysku: Wiedźmy
Unita
oraz wiele innych...

Ilustracja z gry: Alchemicy

REBEL



OD Redakcji

Świat się zmienia. Rynek gier planszowych się nasyca. Widzę to w wodzie...

Nie, wróć, widzę to na sklepowych półkach, gdy odpalam stronę dowolnego sklepu internetowego lub trafiam do centrum handlowego. Nie wiem, czy też tak macie, ale ja przeglądając planszówkowe propozycje, zaczynam czuć się tak samo, jak podczas wizyty w księgarni. Zerkam na okładki i nie wiem, po prostu nie wiem, czy w środku kryję się to, co obiecuje mi ilustracja, czy też kolejny klon przygód zaburzonej nastolatki i seksownego świetlika zwanego wampirem. Postawię być może ryzykowną tezę, ale gier jest po prostu za dużo, wydawców zresztą też i powoli zmierzamy do momentu, w którym prawdziwą sztuką będzie dokonanie właściwego wyboru. To już nie szalone lata dziewięćdziesiąte, kiedy dostępnych było zaledwie kilka gier od Sfery, Dragona i Encore.

Panie i panowie! Witamy w magicznym świecie konsumpcji! Kupcie, wypróbujcie, odłóżcie szybko na półkę i wróćcie po więcej. Możecie też co prawda zastanowić się nad wyborem i cieszyć się czymś przez długie miesiące. Ale szczerze, czy macie na to czas?

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Redakcja i korekta tekstów: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Redakcja: Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr ‚Żucho' Żuchowski, Tomasz Sokoluk
Współpraca: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Marcin Gleń, Maciej ‚Repek' Reputakowski, Maciej ‚Ciuniek' Poleszak, Maciej ‚Ogrywacz z olejem' Samolej, Bartłomiej ‚veyDer' Rudzki
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

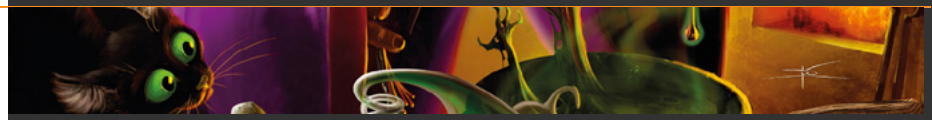
www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

Spis treści

2 Aktualności
Czyli co nowego w świecie gier

5 **TEMAT NUMERU:** ALCHEMICY



9 Kijem w kostki
Felieton Piotra Stankiewicza

10 Impulse
Kosmiczne 4x bez planet

13 Kemet
Starcia w piachu pustyni

16 Mr. House
Zbudujemy nowy dom

19 Space Station
Ekonomiczna układanka w kosmosie

22 Szalona Misja
Szaleństwo z mazakiem w dłoni

25 Kącik gier familijnych
Śpiące Królewny

28 Świat Dysku: Wiedźmy
Pratchett w wersji bardzo lekkiej

32 Unita
Dysonans poznawczy

36 Kącik Gier Historycznych: Nowa i stara kultura grania

38 DoomTown
Kącik gry karcianej DoomTown

41 Veto
Kącik gry karcianej Veto

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

ELIZJUM JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nakładem wydawnictwa Rebel ukazała się polska edycja Elizjum, które opowiada o starciach pomiędzy ambitnymi półbogami, pragnącymi zająć należne im miejsce na Olimpie. Gra polega na zbieraniu zestawów kart reprezentujących bohaterów, przedmioty, moce i bogów. Każda z kart posiada unikalne zdolności, które łączy się ze sobą w kombinacje, aby zdobywać dzięki temu punkty zwycięstwa lub złoto. Gra jest dobrze zbalansowana, ma proste zasady i oferuje graczom ogrom możliwości.

MEGA MOCNY CIOS W NOS

Niedawno swoją premierę mieli również **Megawojownicy**, czyli niekolekcjonerska gra karciana, która pozwala aż ośmiu osobom jednocześnie stanąć do walki na arenie. Każdy z graczy wciela się w postać jednego z potężnych wojowników, którzy są gotowi na wszystko, aby wygrać Plemienną Rozróbę. Jej zasady są bardzo proste: każdy na każdego, a kto utrzyma się na nogach, zostanie ogłoszony mistrzem. Jeżeli lubicie dynamiczne gry karciane, przy których można się pośmiać, **Megawojownicy** z pewnością przypadną wam do gustu.

8-BITOWCE KONTRATAKUJĄ!

Pod koniec kwietnia na sklepowe półki trafią Waleczne Piksele 2, czyli kontynuacja taktycznej gry karcianej przeznaczonej dla dwóch osób od wydawnictwa Portal Games. Znów przyjdzie się nam wcielić w dowódców 8-bitowej armii i za pomocą dwudziestu pięciu kolejnych unikatowych kart zdominować swojego przeciwnika. Druga część wprowadza nową mechanikę gry zwaną taktykami: rozkazy pozwolą na przyznanie całemu oddziałowi czasowego bonusu. Wszystkie karty pochodzące z drugiej części mają być w pełni kompatybilne z pierwszą.

ZDĄŻYĆ PRZED PIERWSZYMI MROZAMI

Kolejną propozycją wydawnictwa Portal Games, która ukaże się pod koniec kwietnia są Zombiaki II: Atak na Moskwę (2 edycja). Jest to sequel jednej z najpopularniejszy niekolekcjonerskich gier karcianych w Polsce, Zombiaków, która swoją premierę miała w 2003 roku. Zombiaki II przenoszą nas na ulice Moskwy, która została zaatakowana przez hordę nieumarłych. W pudełku z grą znajdziemy dwie czterdziestokartowe talie zawierające wiele nowych kart. Dodano również kilka nowych kart planszy, a część zombiaków nauczyła się biegać, a nawet skręcać!

DO LABIRYNTU PO NIEŚMIERTELNOŚĆ

Koniec kwietnia to również świetny termin, aby wraz z drugą edycją Labirynthu: Ścieżek Przeznaczenia wybrać się na wyprawę po sekret nieśmiertelności. Nowa propozycja od Let's Play to kontynuacja tytułu nagrodzonego w 2012 roku Wyróżnieniem Graczy. Jedną z jego najciekawszych cech jest kreowanie labiryntu, który zmienia się wraz z każdą kolejną partią, testując do granic możliwości epickie postacie bohaterów. Proste i czytelne zasady, pełne humoru współzawodnictwo i cała masa negatywnej interakcji to coś, wobec czego nie można przejść obojętnie.

SPLENDOR – TRWAJĄ ELIMINACJE

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w Splendor, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. Pod koniec kwietnia eliminacje odbędą się w Poznaniu, Szczecinie, Gdańsku i Drobinie.

Więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod linkiem: http://www.rebel.pl/mistrzostwa/.

CHWAŁA ALCHEMIKOM!

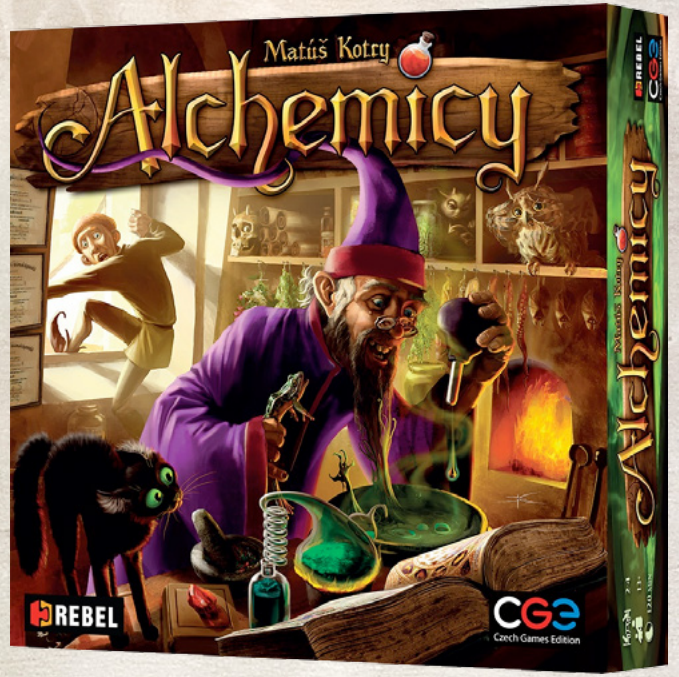
Przygoda z Golem Arcana, w której tablet pełnił kluczową rolę, ale gracze rzadko spoglądali na planszę sprawiła, że byłem lekko uprzedzony do planszówek wspomaganych cyfrowo. Mimo wahania zdecydowałem się dać im drugą szanse i kupić Alchemików. Szybko okazało się, że był to strzał w dziesiątkę.

Podczas partii **Alchemików** od dwóch do czterech graczy wciela się w rolę tytułowych badaczy starających się w ciągu sześciu tur odkryć sekrety wyrobu mikstur i zdobyć jak najlepszą reputację dzięki publikacjom naukowym.

W pudełku z grą znajdziemy mnóstwo rozmaitych elementów – plansz, zasłonek graczy, zestawów kart oraz żetonów, a klarowna instrukcja pozwoli z łatwością zrozumieć ich przeznaczenie i szybko przygotować rozgrywkę. Przyznam się z ręką na sercu, że **Alchemicy** są jedną z trzech najlepiej zaprojektowanych i przemyślanych gier, z jakimi miałem styczność. Piękna, kolorowa oprawa graficzna idealnie pasuje do tematyki gry, a plansza i zasłonki zawierają mnóstwo intrygujących detali. Wielkim plusem jest sposób konstrukcji zasłonki w formie laboratorium gracza, które nie tylko przedstawia ikonograficzny skrót najważniejszych zasad, ale również pozwala na notowanie swoich alchemicznych odkryć oraz posiada „kociołek", w którym możemy umieszczać karty ingrediencji do tworzenia mikstur.

Do mieszania wspomnianych mikstur wykorzystywana jest aplikacja na smartfony lub tablety. Konieczność jej użycia nie powinna jednak odstraszać właścicieli słabszych urządzeń – jej wymagania sprzętowe nie są zbyt wysokie. Chcąc stworzyć miksturę, ustawiamy w kociołku karty dwóch składników i (wedle uznania) nakierowujemy na nie aparat, aby aplikacja rozpoznała ich rodzaj, lub wybieramy je ręcznie z dostępnej listy (w przypadku słabego aparatu albo kiepskiego oświetlenia). W grze dostępnych jest osiem składników, a każdy z nich przyporządkowany jest przez aplikację do jednego z ośmiu symboli alchemicznych. Dzięki mieszaniu ze sobą ingrediencji dowiadujemy się, jaką miksturę udało nam się stworzyć, choć odpowiadające im symbole pozostają tajne. Po kilku próbach i skrupulatnym zanotowaniu ich efektów, możemy określić konkretny symbol związany z danym składnikiem (co dzieje się dość rzadko) lub zawęzić obszar poszukiwań do dwóch możliwości (zdarza się o wiele częściej).

Jednakże eksperymentowanie i tworzenie mikstur w zaciszu laboratorium nikomu jeszcze nie przyniosło sławy. Reputację (która na końcu gry zamienia się w punkty zwycięstwa) zyskać możemy poprzez opublikowanie wyników naszych odkryć. Żeby tego dokonać, na specjalnej planszy w miejscu danego składnika umieszczamy symbol alchemiczny, który odkryliśmy oraz kładziemy obok niego w sekrecie swój znacznik, dzięki któremu na końcu gry zyskamy lub stracimy (w przypadku błędnego powiązania składnika i symbolu) dodatkowe punkty zwycięstwa. Oczywiście publiczne ogłoszenie wyników naszej pracy może stanowić ten element poszukiwań składników, którego brakowało innym graczom do rozwiązania zagadki.



Podczas lektury zasad znalezienie poszczególnych składników wydaje się być dość proste. W trakcie rozgrywki szybko okazuje się jednak, że akcje wykonywane przez innych graczy oraz nieubłaganie uciekający czas zmuszają nas do odejścia od zaplanowanych działań. Swoje cenne zasoby musimy dzielić pomiędzy pozyskiwanie składników do badań, sprzedawanie mikstur awanturnikom, aby uzyskać potrzebne fundusze, kupowanie dostępnych artefaktów ułatwiających pracę i dających punkty zwycięstwa oraz ogłaszanie własnych prac naukowych i obalanie wyników błędnych publikacji innych graczy. Sześć tur wystarczy, aby rozwikłać jedynie część zagadki, więc często ogłaszając wyniki, będziemy musieli podejmować ryzyko i liczyć na przysłowiowy łut szczęścia.

Pojedyncza partia **Alchemików** zajmuje około pół godziny na gracza. Moim zdaniem jest to optymalny czas trwania rozgrywki. Gra najlepiej sprawdza się podczas zabawy czteroosobowej, ale zdaje egzamin również dla dwóch i trzech osób. Rewelacyjnie prezentuje się kwestia regrywalności. Przed każdą partią aplikacja przyporządkowuje w tajemnicy przed graczami symbole i składniki (ponad czterdzieści tysięcy możliwych kombinacji), a na planszy pojawia się unikalny zestaw dziewięciu artefaktów oraz losowa grupa awanturników. Dzięki tym czynnikom każda rozgrywka jest zupełnie inna, ale wyzwanie zawsze stoi na podobnym poziomie.

W **Alchemikach** znaleźć można rozmaite mechanizmy, które wzajemnie na siebie wpływają i działają jak doskonale naoliwiona machina. Dla przykładu, kolejność w każdej rundzie jest ustalana przez graczy, którzy umieszczają swoje znaczniki na specjalnym torze inicjatywy. Miejsca w górnej części toru nie oferują żadnych nagród, ale w zamian gwarantują wykonywanie akcji w pierwszej kolejności. Niższe pozycje na torze oferują darmowe karty ingrediencji, ale osoba, która z nich skorzysta, będzie rozstawiać swoje akcje jako pierwsza, jednak wykonywać je jako ostatnia. Inni gracze będą więc mogli zablokować niektóre z jej działań. **Alchemicy** kryją w sobie o wiele więcej takich przemyślanych rozwiązań.

Wyścig z czasem i znajdowanie właściwych receptur alchemicznych przynoszą mnóstwo satysfakcji. Dodatkowym atutem tej gry jest sposób wykorzystania aplikacji smartfonowej – urządzenie trafia do ręki tylko na chwilę, a w centrum uwagi cały czas pozostaje plansza, na której toczy się gra. Sposób połączenia tych elementów pokazuje, że już wkrótce możemy oczekiwać wielu intrygujących projektów łączących planszówki ze światem cyfrowym. Z czystym sumieniem mogę polecić **Alchemików** wszystkim osobom, które mają ochotę nieco pomęczyć swoje szare komórki.

Alchemicy
Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk
Liczba graczy: 2 - 4 osoby
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 149,95 złotych

- oprawa graficzna,
- wysoka regrywalność,
- niepowtarzalność każdej partii,
- świetna aplikacja na smartfona,
- projekt zasłonki-laboratorium.

- brak.

R E K L A M A

Czy uda Ci się obrabować pociąg?

COLT EXPRESS

REBEL

www.wydawnictwo.rebel.pl

/REBELpl /PL_Rebel

KIJEM W KOSTKI

Felieton Piotra Stankiewicza

Rynek gier planszowych w Polsce odnotowuje według badań co roku wzrost rzędu kilkunastu procent. To sporo, nawet w kontekście mizernych jego początków u progu pierwszej dekady XXI wieku. Konsekwencje tej rosnącej wartości są zauważalne gołym okiem: ukazuje się coraz więcej nowych tytułów, poszerza się baza klientów, a wydawcy się profesjonalizują, inwestując coraz więcej w promocję i jakość kolejnych produkcji. Wreszcie, co szczególnie mnie cieszy, po latach gry planszowe przestały być pariasem w ofercie dużych dystrybutorów i hurtowni. To liczący się udział w obrotach, którego nie warto lekceważyć. Zwłaszcza, że może być jeszcze większy, jeśli obecna tendencja się utrzyma. Jak widać same plusy. Cytując jednak Ryszarda Ochódzkiego: *Rozchodzi się jednak o to, żeby te plusy nie przesłoniły wam minusów!*

Wraz z poszerzającą się grupą potencjalnych klientów i punktów sprzedaży, coraz częściej zdarza się, że krzyżują się drogi wydawców gier planszowych oraz wydawców książek. I nie ma w tym nic dziwnego, w końcu to i to stanowi działalność wydawniczą, podobny jest też profil klienta i model biznesowy. Skłania to jednak do pewnej niepokojącej refleksji. Skoro w planszówkach jest tak dobrze, to dlaczego w książkach jest tak źle? Dla tych, którzy mają Internet od wczoraj – branża książkowa od kilku lat przeżywa głęboki kryzys związany ze spadkiem czytelnictwa i średnich nakładów. Bardzo możliwe, że już za jakiś czas będziemy mieli do czynienia z analogicznym trendem w przypadku gier planszowych. Dlaczego? Potencjalnych przyczyn jest kilka. Można niestety zaobserwować powielanie błędów, czy też grzechów, które od dawna były bolączką rynku wydawniczego. Spróbuję się teraz skupić tylko na jednym elemencie – nadprodukcji.

Mówiąc krótko, gier jest po prostu za dużo. Nie obiektywnie za dużo, tylko za dużo w stosunku do potencjalnych nabywców. Używając mądrych słów – podaż przewyższa popyt. Zaraz, zaraz, ktoś powie. Przed chwilą była mowa o rosnącym stale rynku. To prawda, ale wydawców przybywa jeszcze szybciej. Dlaczego tak się dzieje? Wydawcy to nie adwokaci lub notariusze, którzy zazdrośnie strzegą dostępu do zawodu ludziom gorzej ustosunkowanym albo po prostu głupszym. Wydawcą może zostać teoretycznie każdy, a tak zwany próg wejścia jest relatywnie niski w porównaniu z wieloma innymi rodzajami działalności. Czasem jeszcze dochodzi wątek „robienia tego, co się kocha"… i tragedia gotowa. „Ktoś" ma trochę pieniędzy po babci albo wziął kredyt studencki. „Ktoś" kocha gry planszowe i uznał, że wie o nich dostatecznie dużo. Poczynił również założenie, że wydawanie nie może być trudne, skoro robią to goście w gruncie rzeczy tacy jak on. Wydaje jedną grę, czasem nawet dobrą. Potem jest trudniej, bo trzeba ją sprzedać. Pół biedy, jeśli ma pieniądze na kolejne tytuły. Gorzej, gdy liczy, że pieniędzmi z tej gry zapłaci za produkcję następnych. Jedna gra to niby żadna oferta wydawnicza, ale jednak.

Ilu jest na ten moment wydawców gier planszowych w Polsce? Czterdziestu? Może trochę więcej. Spokojnie, będzie więcej. W kraju, w którym prawie nikt nie czyta i nie kupuje książek, wydawców tychże jest kilkuset. Planszówki dopiero równają więc do ustalonych wzorców.

Firmy o ugruntowanej pozycji na rynku gier planszowych też nie są święte. Wydają na potęgę, często bez pardonu kopiując bardziej lub mniej udolnie produkty konkurencji. PRL jest w modzie? Jedziemy. Gry o pociągach się sprzedają? Hajda! Nie o pociągach? Acha, o kolejkach? Też spoko.

Klientom brakuje czasu, żeby to wszystko śledzić, nie wspominając już nawet o pieniądzach, żeby kupować. Sklepy nie mają półek z gumy, więc skupiają się na najlepiej rotujących tytułach, co skądinąd zrozumiałe. To z kolei skazuje część oferty na niebyt. I w ten sposób wracamy do spektakularnie rozwijającego się rynku. Niestety, od zasady Vilfredo Pareto nie ma ucieczki – 80% wartości całego obrotu grami planszowymi w Polsce robi 20% tytułów. Jeśli ktoś nie wierzy, polecam prześledzenie wstecz różnych zestawień typu „bestsellery miesiąca". Niewiele tam zmian. Reszta zaś to ledwie aspirujący plankton.

A na koniec apel. Niech „Ktoś" zrobi o tym grę planszową. Może inny „Ktoś" w to zagra i zrozumie, co jest atutem, zanim zostanie kolejnym wydawcą.

Impulse by Carl Chudyk

Kosmiczne 4X bez planet

Kiedy myślimy o grach 4X osadzonych w kosmosie, zwykle przed oczami stają nam duże pudełka, wypełnione po brzegi różnymi komponentami. Tona żetonów, pół tony plastiku, jakieś karty, kafelki mapy, kostki i nie wiadomo, co jeszcze. Rozgrywka musi obejmować rozwój potężnego drzewa technologicznego, zarządzanie tysiącem zasobów i budowę masywnej floty, w której lata kilka typów statków kosmicznych. A potem poznajemy Impulse.

Kiedy zobaczyłem po raz pierwszy ten tytuł, pomyślałem, że ktoś się pomylił i dostałem wersję demo, taką z okrojonymi elementami. Pudełko z grą jest niewiele większe niż Waleczne Piksele i mieści w sobie ponoć grę 4X dla sześciu graczy, a nie karciany pojedynek dla dwóch osób.

Wewnątrz tego niewielkiego pudełka kryje się 108 kart i kilkadziesiąt plastikowych rakiet w sześciu kolorach. I to wszystko. Oto cały świat, jaki proponuje nam Carl Chudyk, projektant Impulse. A gdzie mapa? Gdzie drzewo technologiczne? Gdzie planety? Gdzie wszystko?

Okazuje się, że wszystko to znajduje się właśnie na tych 108 kartach. To one służą graczom za mapę, planety, technologie, akcje, rozkazy i zasoby. Używać ich można na kilka różnych sposobów, a cały pomysł Impulse polega na tak sprytnym wykorzystaniu kart, które będą dostępne do naszej dyspozycji, aby zbudować sobie sprawny silniczek, który doprowadzi nas do wygranej.

A wygrywa się w tej grze, zdobywając dwadzieścia punktów zwycięstwa. Można je ciułać, niszcząc statki przeciwników, przetwarzając minerały lub handlując. A to już brzmi jak 4X, prawda? Sama rozgrywka jest jednak daleka od klasyków tego gatunku. Karty są tu używane do wszystkiego. Na początku buduje się z nich mapę. Każdy gracz ma swój „ojczysty system", który może wybrać spośród kilku kart z ręki. Potem gracze ustawiają w tym sektorze swoje startowe statki. Do dyspozycji mają Transportowce i Krążowniki. Co ciekawe, plastikowe rakiety symbolizujące statki są identyczne. Rodzaj statku poznajemy po pozycji pionka na mapie. Transportowce stoją dumnie na środku sektorów, a Krążowniki znajdują się na ich granicach, patrolując przestrzeń.

Sama rozgrywka opiera się na aktywowaniu akcji umieszczonych na kartach. Robi się to z różnych miejsc. Głównym źródłem jest tytułowy Impuls, czyli kolejka kart zagrywanych przez graczy. Każdy gracz na początku swojej tury dodaje jedną kartę z ręki na jej koniec. Następnie wykonuje akcje, które się w niej znajdują: od pierwszej karty, aż do ostatniej (czyli tej, którą dołożył). Ponadto akcje można aktywować, zagrywając karty z ręki (jeśli mamy taką możliwość), uruchamiając swoją prywatną kolejkę (tak zwany Plan, budowany przy pomocy konkretnej akcji) lub używając kart sektorów mapy, wlatując na nie flotą transportową.

Odpowiednie wykorzystanie różnorodnych akcji jest sposobem na odniesienie zwycięstwa. Jest co poznawać, ponieważ karty pozwalają na dość dużo zagrań. Dla przykładu, Command służy do latania statkami po kosmosie, Research pozwala na dodanie karty do sekcji technologii, Mine dodaje karty do sekcji minerałów, a Build buduje nowe statki. Do tego w obrębie kart każdej akcji, mamy jeszcze mniejsze lub większe różnice „siły". Na przykład jedna karta Command pozwoli poruszyć zaledwie jeden statek transportowy o jedno pole, a inna dwie dowolne floty o dwa pola. Dodatkowo fragmenty akcji mogą być wzmocnione minerałami w kolorze karty, którą właśnie zagrywamy. Mamy więc system, w którym uruchamiamy jedną akcję, która pozwoli nam aktywować kolejną, która pozwoli nam… I tak dalej. Jakby tego było mało, wzmacniamy jeszcze te akcje i ustawiamy sobie kombinacje kart na przyszłe tury. Mózg się gotuje, a wszystko to wygląda czasem wręcz nieprawdopodobnie. Wiele razy łapaliśmy się z kumplami za głowę, zastanawiając się, czy jakaś przegięta kombinacja jest w ogóle legalna. Aktywowanie kolejki złożonej z czterech kart i rozwinięcie jej w trakcie rozpatrywania do ośmiu było jednym z takich posunięć.

Impulse nie jest grą przesadnie długą. Co prawda rozegranie jej w pełnym składzie w godzinę to marzenie ściętej głowy, jednak dziewięćdziesiąt minut brzmi już bardziej rozsądnie.

W trakcie rozgrywki dwadzieścia punktów zwycięstwa okazuje się być całkiem rozsądną wartością. Na początku gry wydaje się, że to bardzo dużo, jednak w pewnym momencie dobrze rozegrana tura może dać nawet dziesięć lub czternaście

punktów i droga, jaką trzeba przebyć znacznie się skraca. Od razu muszę w tym miejscu zaznaczyć, że Impulse nie spodoba się ludziom, których razi schemat budowania silniczka odpalającego się w kluczowym momencie gry, zwłaszcza że budujemy go, bazując na tym, co nam podrzuci ślepy los. Nie jest to również gra dla tych, którzy irytują się, kiedy ktoś zabiera im starannie wyliczone zwycięstwo tuż przed ich turą. Bo ta gra to nie tylko 4X, ale i wyścig. Kiedy ktoś zdobędzie te dwadzieścia punktów, wygrywa i zabawa się kończy. Nie ma równej liczby tur, możliwości nadgonienia rzutem na taśmę i wygranej jednym punktem. Zaspałeś, przegrałeś.

Impulse irytuje mnie z dwóch powodów. Po pierwsze, koszmarnie się go tłumaczy. Na pozór wszystko jest jasne. Mamy karty z akcjami, które zagrywamy i rozpatrujemy. Jest tutaj jednak tyle zależności, powiązań i możliwości, że wytłumaczenie zasad nowicjuszom powoduje u nich bardzo często syndrom wielkich oczu. Do tego nowicjusz ma mniejsze szanse na wygraną, jeśli gra przeciw doświadczonym graczom. Impulse nagradza bowiem tych, którzy znają karty i mechanizmy nimi rządzące.

Po drugie, mimo że gra jest szybka, jest również bardzo podatna na zjawisko paraliżu decyzyjnego. W pewnym momencie można się nieźle zapętlić podczas zagrywania kolejnych kart i wymyślenie ich optymalnego wykorzystania może zająć nieco czasu. Bywa i tak, że człowiek staje przed dość skomplikowaną łamigłówką, a jej rozwiązanie może niestety potrwać.

Cóż mogę jeszcze napisać o **Impulse**? Na pewno to, że powinien spodobać się on osobom, które lubią wyścig po punkty i budowanie silniczków. Dodatkowo podejście Carla Chudyka do tematu kosmicznego 4X jest tak dziwne, że aż fajne. Tytuł ten bardzo przypadło mi do gustu i wiem, że będę do niego często wracał. Wam zaś polecam spróbować, ponieważ w tym szaleństwie jest metoda.

Impulse
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2 - 6 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 119, 95 złotych

- szybki,
- wiele zastosowań kart,
- ciekawy pomysł.

- ciężki do tłumaczenia nowicjuszom,
- premiuje graczy znających karty,
- podatny na paraliż decyzyjny.

Starcia w piachu pustyni

Czasami bywa tak, że po prostu chciałoby się komuś przywalić. Całe szczęście osiągnęliśmy już taki poziom rozwoju cywilizacyjnego, że w takiej sytuacji nie ma potrzeby wychodzić na ulicę i szukać spełnienia się w sposób bezpośredni. Można sobie na spokojnie usiąść przy planszy i czerpać satysfakcję z totalnej destrukcji przeciwnika: zdeptać jego miasta, rozbić armie i zająć ziemie. I niech nikt nie próbuje wam wmawiać, że to nie to samo.

Całym tym wstępem zmierzam do tego, że nieważne w ile worker placementów, łamigłówkowych sucharów i ekonomicznych kolosów człowiek by nie zagrał, od czasu do czasu fajnie jest się bez zobowiązań ponaparzać ze znajomymi. Można wtedy dać odpocząć szarym komórkom odpowiedzialnym za oranie pól, handel dobrami, mnożenie inwentarza lub produkcję zasobów i poćwiczyć te odpowiedzialne za bezpardonowe rzucanie się sobie do gardeł oraz szukanie choćby najmniejszych luk w obronie przeciwnika.

Muszę w tym miejscu dokonać pewnej definicji, ponieważ dalej mogę używać od czasu do czasu sformułowania: lekka gra wojenna. Dla mnie jest to gra nastawiona przede wszystkim lub wyłącznie na bezpośredni konflikt mojej armii z armią przeciwnika. Zarządzanie jakąś formą waluty potrzebnej do wystawiania nowych wojsk na planszę jest obecne, ale mocno uproszczone. Od standardowej, ciężkiej gry wojennej odróżnia taką pozycję prostota zasad i/lub niezbyt długi czas rozgrywki. Doskonałe przykłady to NexusOps i Ryzyko (choć z tym drugim czasem bywa różnie).

Teraz jestem gotowy zacząć pisać o Kemecie, który w moją

definicję lekkiej gry wojennej wpisuje się w sposób kompletny. Jest to bowiem gra, która już od pierwszych zdań instrukcji nie stara się ukrywać, o co tak naprawdę w niej chodzi. Wygrywa gracz, który zdobędzie odpowiednią liczbę punktów. Otrzymuje się je za kontrolę strategicznych miejsc na mapie i przede wszystkim zwycięstwa w bitwach, w których nasza armia była agresorem. Przez postawienie sprawy w tak klarowny sposób okazuje się, że niezwykle mocno premiowane jest prowadzenie agresywnej i zaciekłej strategii, a o „żółwiowaniu" gdzieś w rogu planszy nie może być mowy. To jednak jest raczej cecha całego gatunku, a nie tylko tego konkretnego tytułu. Kemeta odróżnia coś innego, mianowicie walka bez użycia kostek i niemal całkowite ograniczenie elementu losowego. Nie wiem jak zareagowaliby inni, ale mnie po przeczytaniu instrukcji aż zaświeciły się oczy.

Jedno spojrzenie na pudełko mówi niemalże wszystko o klimacie gry i umiejscowieniu jej w czasie. Starożytny Egipt, starcie bogów i ich wyznawców. Czy jest to kluczowy i niepodważalny element gry? Niekoniecznie. Odnoszę wrażenie, że dałoby się tu dokleić jakikolwiek inny motyw konfliktu, bez szkody dla samej rozgrywki. Czy to wada? Absolutnie nie. Opracowanie graficzne jest spójne, nic się nie rozłazi w szwach i nie ma się wrażenia, że autorzy pomyśleli sobie przed wydaniem gry: chcemy zrobić grę o wojnie, mniejsza już o jakiej, wymyślimy później. Dobra, może tylko jeden szczegół lekko mnie razi. Od pewnego momentu nasza armia wydaje się być zbyt mobilna, a rozgrywka zaczyna przy-

pominać wyprowadzanie krótkich i szybkich cięć, ale na całkiem sporą odległość. Taki sposób prowadzenia walki trochę zgrzyta mi w zestawieniu ze starożytnością i armiami, które nie były raczej w stanie przeskoczyć w jeden dzień ogromnych obszarów, uderzyć, a potem wrócić skąd przybyły.

Sedno rozgrywki stanowią trzy rzeczy. Mapa, plansze akcji dla każdego gracza i zestaw kafelków ulepszeń, o którym napiszę szerzej trochę dalej. Mapa jest duża, czytelna i ładnie namalowana. Szczególnie istotne jest to, że plansza jest dwustronna – w zależności od liczby graczy bawimy się na trochę innym układzie pól, dzięki czemu gra skaluje się całkiem sprawnie. Co ważne, najlepiej sprawdza się w składzie trzy- lub czteroosobowym. Pięciu graczy wprowadza już trochę chaosu i niepotrzebnie wydłuża partię. Co jednak jeszcze ważniejsze, specyfika gry pozwala na prowadzenie rozgrywki dwuosobowej, która ma sens.

Plansze akcji graczy są silnikiem, który napędza całą wojenną machinę. W swojej turze gracz wykonuje pięć z dziewięciu dostępnych akcji (de facto jest ich siedem, ale dwie z nich można wykonać dwukrotnie). Głównym haczykiem takiego rozwiązania jest fakt, że akcje ułożono w kształcie piramidy i pogrupowano na jej poziomach. Do końca rundy gracz bezwzględnie musi wykonać przynajmniej po jednej akcji z każdego poziomu. Gra uzyskuje dzięki temu dwa efekty.

Z jednej strony narzuca na gracza ciekawe ograniczenie, które ten musi obejść. Z drugiej zaś daje jego przeciwnikom informację na temat tego, jakie możliwości ma on w swoich ruchach.

Przy okazji wykonywania akcji można (z pewnymi wyjątkami) dodatkowo zagrywać karty akcji trzymane na ręku. I to właśnie te karty są jedynym losowym elementem Kemeta. Niektóre z nich pozwalają rekrutować więcej jednostek, inne

wspomagają ruch, a jeszcze innych możemy używać w trakcie walki, aby poprawić statystyki naszej armii.

W ten sposób dochodzimy do kafelków ulepszeń. Jest ich czterdzieści osiem (po szesnaście w trzech kolorach), a każdy z nich kosztuje zasoby, za które moglibyśmy wystawić wojsko na planszę. Większość z nich wymaga również wcześniejszej inwestycji w postaci wystawienia, w swoim mieście piramidy. Im wyższą piramidę posiadamy, tym wyższy poziom kafelków odblokowujemy, a każdy z nich daje naszej armii specjalną, często naprawdę potężną zdolność. Sytuacja wygląda tak, że na początku gry wszyscy jesteśmy równi. Nasze frakcje różnią się od siebie co najwyżej kolorem. Mapa zaprojektowana jest zaś w taki sposób, że nie ma znaczenia, w którym miejscu zaczynamy – wszyscy ze swoich pól startowych mają taki sam dystans do punktów strategicznych.

Dopiero kupowanie ulepszeń i specjalnych zdolności wpływa na naszą specjalizację. Mogę grać na przeczekanie – inwestować w szybsze pozyskiwanie zasobów i kart lub premie do obrony i liczyć na to, że przeciwnicy nie zmiotą mnie z powierzchni ziemi do momentu, w którym mój zarabiający silniczek ruszy. Mogę grać ryzykownie, inwestując wszystko co mam w premie do ataku lub poprawę mobilności wojska, licząc się z tym, że w następnej rundzie może mi po prostu zabraknąć funduszy (tutaj funduszami są tak naprawdę modlitwy, ale to szczegół fabularny).

Jestem gotów zaryzykować stwierdzenie, że decyzje podejmowane w tej części gry (kupowanie ulepszeń) są bardziej istotne, niż te podejmowane na mapie strategicznej (poruszanie wojskiem). Nie są to jednak równorzędne elementy gry znajdujące się obok siebie, ponieważ jeden wynika z drugiego. To, jaki silnik uda nam się zbudować, determinuje co będziemy w stanie ugrać na planszy głównej. Zależność w drugą stronę też oczywiście istnieje – za kontrolę punktów strategicznych dostajemy zasoby, za które możemy kupować ulepszenia. Żeby łatwiej kontrolować punkty strategiczne, jakieś ulepszenia musimy już jednak mieć, a żeby je mieć, musimy je za coś kupić… I tak oto koło się zamyka.

No dobrze, ale co dzieje się, gdy w końcu dwie armie spotkają się gdzieś na piachu i zaczną walczyć? Każdy z graczy wyposażony jest w taki sam zestaw kart, określających siłę ataku i obronę dodawaną do bazowej siły jego armii (coś jak w Grze o Tron). Armie się spotykają, gracze wybierają jednocześnie po jednej karcie (dodając ewentualnie kartę akcji), odkrywają je, liczą siłę armii i sprawdzają, kto wygrał. Proste, eleganckie i skuteczne. I co najważniejsze, pozwalające na bardzo fajne planowanie. Skoro wiem, że ten przeciwnik zagrał już swoją najwyższą kartę, to wiem też, z jaką siłą muszę go zaatakować, żeby odnieść pewne zwycięstwo. Chyba, że ma na ręce kartę akcji, którą jest w stanie mnie pokonać… a może to tylko blef? Decyzje, decyzje, decyzje...

Jeśli miałbym krótko podsumować **Kemeta**, napisałbym tak: jest to najprawdopodobniej najlepsza gra w klasie lekkich gier wojennych, w jaką miałem okazję zagrać. Rezygnacja z rzutu kostką podczas walki, budowanie własnego zestawu specjalnych zdolności, ciągłe decydowanie o tym czy ważniejsze jest dla mnie inwestowanie, czy atakowanie… wszystko to sprawia, że tytuł ten jest fascynujący. Jeśli miałbym wskazać jeden potencjalny problem, którego się obawiam, byłaby to możliwa po pewnym czasie powtarzalność rozgrywki. Pula zdolności specjalnych w każdej partii jest taka sama. Autorzy wycięli również element losowy ze swojej gry, pozostawiając go jedynie w talii kart o względnie niewielkim znaczeniu. W ten sposób, ograniczyli jednak także i możliwość wprowadzenia różnych ustawień początkowych. W chwili obecnej jest to dla mnie raczej cecha Kemeta, niż jakaś doskwierająca mu wada, ale nie obraziłbym się, gdyby w trakcie rozgrywki używało się tylko części z większej puli mocy specjalnych dostępnych w grze.

Wracając do myśli z poprzedniego akapitu, **Kemet** jest według mnie najlepszą grą w swojej klasie. Teraz trzeba już tylko zadać sobie pytanie: czy lubicie gry traktujące o bezpośrednim konflikcie, któremu podporządkowane są absolutnie wszystkie elementy rozgrywki? Jeśli tak, warto spróbować.

- walka bez elementu losowego,
- mechanika budowania zestawu specjalnych zdolności armii,
- plansza i figurki robią wrażenie,
- na dwie osoby zamienia się w partię szachów, ale działa.

- gra jest krwiożercza i bezwzględna, co może ograniczyć grono chętnych do zabawy,
- pięciu graczy to trochę za dużo.

Kemet
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 199,95 zł

ZBUDUJEMY NOWY DOM

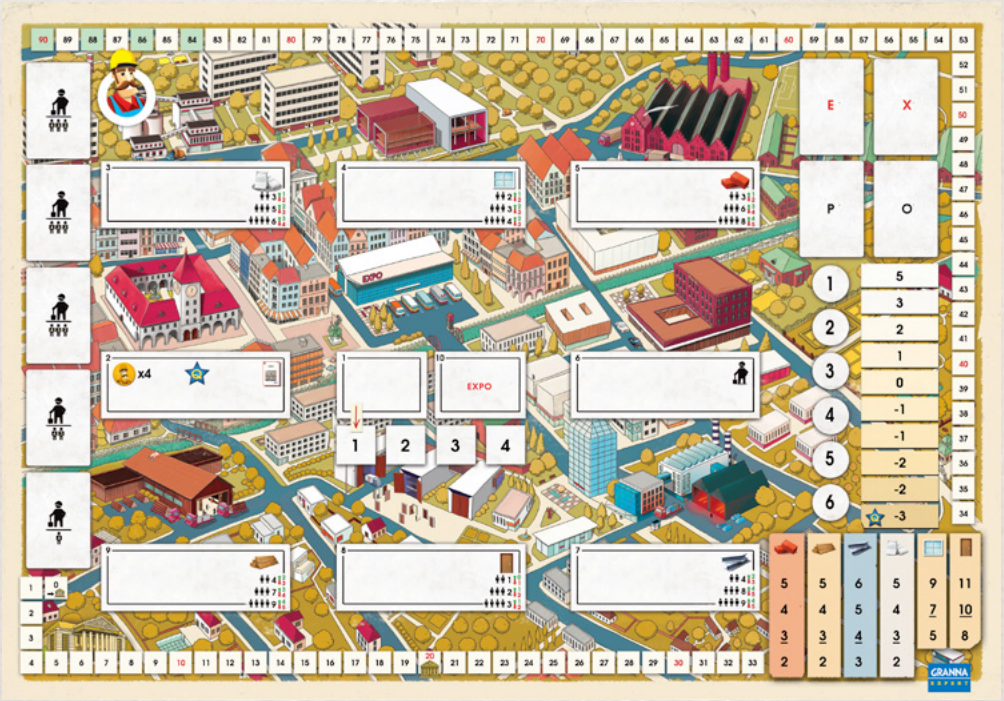
Mr House to kolejna gra Adama Kałuży. Autora znam – zapewne podobnie jak i wy – głównie z K2, które w mojej opinii jest całkiem udanym tytułem. Mając w pamięci kilka przyjemnych godzin związanych z wyprawami w niedostępne szczyty górskie, chętnie zasiadłem do budowy domów.

Przygotowanie rozgrywki jest dość proste – podobnie jak i jej zasady. W wariancie podstawowym możemy zacząć grać dosłownie w pół godziny od otworzenia pudełka. Tyle czasu wystarcza bowiem na wyciśnięcie elementów z wyprasek, przeczytanie zasad i rozłożenie całości na stole. Mr House ma więc bardzo niski próg wejścia i nawet osoby będące okazjonalnymi graczami bez problemu zrozumieją, o co w nim chodzi.

Sama tematyka gry, czyli budowa domu, wpływa na jej intuicyjność. Każdy wszak wie, że dom potrzebuje ścian i dachu, fajnie byłoby też gdyby miał okna, co z zasady lekko rozjaśnia wnętrza. Niezbędne mogą okazać się również i drzwi, jeśli chcielibyśmy kiedyś do niego wejść. Zwieńczeniem całości może być zaś biały komin, dumnie lśniący na tle czerwonej dachówki. No, chyba że warunki rynkowe lub wysokie fundusze pozwolą nam na zastosowanie innego, bardzo popularnego w Ameryce Południowej materiału, jakim jest blacha falista. Może to nasz wymarzony dom delikatnie pozbawić uroku, lecz o dziwo zwiększy szansę na wygranie rozgrywki.

Mr House jest wykonany solidnie. Zarówno opakowanie, jak i plansza sprawiają wrażenie trwałych. Szata graficzna nie przeszkadza zaś w rozgrywce. Tyle w temacie ilustracji. Samych elementów jest dość sporo. W pudełku upchnięto różnego kształtu żetony przedstawiające gotowe części domu, czyli ściany, dachy, okna i drzwi, a drewniane kubiki odwzorowują cztery materiały budowlane: cegły, cement, stal oraz drewniane belki. Dla każdego uczestnika zabawy przewidziano komplet pięciu drewnianych znaczników ruchu. Znaczniki te mają wartość liczbową od zera do trzech (cyfra jeden występuje dwa razy). Są też karty robotników i wykorzystywane w wariancie zaawansowanym karty przywilejów. Dzięki plastikowemu separatorowi wszystko to nie miesza się w pudełku i jesteśmy w stanie naprawdę szybko rozłożyć grę, co jest oczywiście dużym plusem. W komplecie otrzymujemy również i kostkę. Zwykłą, sześciościenną. Ani brzydką, ani ładną. Główny problem stanowi niestety jej obecność, która może odebrać przyjemność płynącą z rozgrywki, ale dokładniej o tym za chwilę.

Gracze rozgrywają sześć tur, z których każda składa się z czterech, powtarzających się faz. Faza pierwsza to ruch po mieście. Gracze na przemian układają swoje znaczniki na planszy, w taki sposób, że gdy kolejny gracz chce ułożyć znacznik na polu, na którym leży już znacznik innego gracza, tworzy się drewniany stos. Kolejność ułożenia pionków decyduje o możliwości zakupu towarów w fazie drugiej. Ważną zasadą obowiązującą przy wykładaniu znaczników ruchu jest to, że o ile pierwszy znacznik możemy ułożyć na dowolnym polu, o tyle kolejne tylko na polu z nim sąsiadującym. Stąd przydaje nam się znacznik z cyfrą zero, który służy jedynie jako ruch i umożliwia nam przejście do kolejnego interesującego nas pola.



Kiedy gracze ułożą już wszystkie swoje znaczniki, przechodzimy do fazy drugiej, czyli zakupów. Odwracamy je cyframi do góry i pierwszego zakupu dokonuje gracz, którego znacznik znajdował się na spodzie stosu. Może on kupić tyle jednostek danego towaru, ile wynosi wartość liczbowa znajdująca się na jego znaczniku. Jeśli po dokonaniu zakupów, na danym polu zostały jeszcze jakieś jednostki towaru, możliwość zakupienia ich otrzymuje drugi gracz. W ten sposób rozpatrujemy wszystkie pola. Dodatkowo, o ile w wariancie podstawowym po prostu bierzemy określoną ilość danego towaru, o tyle w wariancie zaawansowanym musimy za dany towar jeszcze zapłacić. Na szczęście brak funduszy nie blokuje nam szansy na wybudowanie wymarzonego domu, gdyż automatycznie udzielona zostaje nam pożyczka. Niestety, każda pożyczka odejmuje nam punkty na koniec rozgrywki. Coś za coś.

Kolejną fazą jest faza budowy. I tu dochodzimy do tej nieszczęsnej kostki sześciościennej. W tej fazie gracze układają materiały niezbędne do wybudowania danego elementu, a następnie rzucają kostką, aby sprawdzić, czy dana budowa się powiodła. Przy czym należy pamiętać, że dom musi być budowany w odpowiedniej kolejności, co oznacza, iż musimy zacząć od ścian i dopiero później możemy dodawać okna, drzwi i dach. A jak już mamy dach, możemy na nim ustawić komin. Z wybudowanych elementów układamy na bieżąco obok planszy nasz wymarzony dom. Nie musi być on najpiękniejszy, ważne jest bowiem, aby zapewniał nam maksymalną liczbę punktów. Warto też pamiętać o dodatkowych punktach za ukończenie go w całości.

Zdarzyć się niestety może i tak, że jeden nieudany rzut kostką pozbawi nas możliwości zbudowania czegokolwiek w danej fazie. Na szczęście problem ten nie występuje w wariancie rozszerzonym, w którym decydujące o możliwości budowy jest posiadanie określonej liczby pracowników w ekipach budowlanych. Powiem szczerze, że odetchnąłem z ulgą, gdy zaczęliśmy grać w wariant rozszerzony. Warto jednak podkreślić, że wariant podstawowy sprawdza się w grze z młodszymi dziećmi, którym element losowości nie psuje zabawy. Sprawdza się on również przy graczach dopiero rozpoczynających swoją przygodę z planszówkami.

Po fazie budowy pozostaje nam już tylko dołożenie na planszę

elementów przed kolejną fazą i cała zabawa rozpoczyna się od początku. Po rozegraniu wszystkich sześciu tur przystępujemy natomiast do zliczania punktów zwycięstwa. W wariancie zaawansowanym dodatkowe punkty otrzymujemy za wybudowany garaż, jakość wybudowanego domu, największą liczbę zachowanych kart przywilejów, a ujemne za każdą posiadaną pożyczkę.

Nie wdając się w dalsze szczegóły, zajmijmy się wrażeniami płynącymi z zabawy. Rozgrywka jest dość prosta i nie pozostawia dużo miejsca na negatywną interakcję, musimy więc skupić się na jak najlepszym wykorzystaniu własnych zasobów. Fajnie sprawdza się system rozstawiania znaczników akcji na przyległych polach. Uniemożliwia on całkowite blokowanie jakiegoś zasobu przez jednego gracza. **Mr House** jest grą szybką, co jest jego kolejną zaletą. Średni czas partii przy czterech graczach to około pół godziny – nawet w wariancie zaawansowanym. Po prostu siadamy i gramy, nawet z tymi, którzy do tej pory ogarniali wyłącznie **Monopoly**. Największą wadą tej gry jest zastosowanie kostki w wariancie podstawowym. Być może autorowi chodziło o to, aby dać temu tytułowi szansę trafienia do szerokiego grona odbiorców.

Mr House zasługuje w pełni na miano solidnej gry familijnej. Jeżeli chcielibyście zachęcić swoich znajomych lub rodzinę do rozpoczęcia zabawy z grami planszowymi, będzie to bardzo dobry wybór. Jeżeli jesteście zaś starymi wyjadaczami, którzy poszukują sekretnych synergii i delektujecie się wielogodzinnymi burzami mózgów towarzyszącymi rozgrywce, powinniście poszukać czegoś innego.

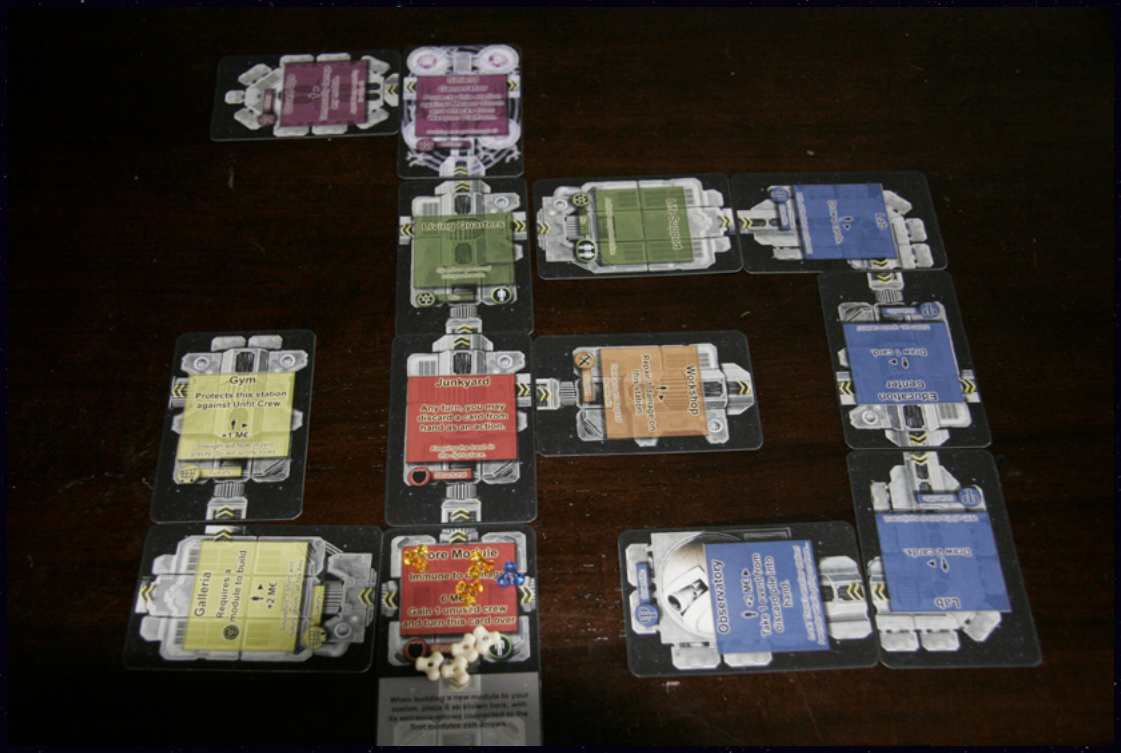
Mr House
Zrecenzował: Marcin Gleń
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 119,95 złotych

- szybka rozgrywka,
- niski próg wejścia,
- solidna gra familijna.

- występowanie kostki w wariancie podstawowym,
- wysoka losowość tego wariantu,
- grafiki, które nie podnoszą atrakcyjności.

FryxGames to młode szwedzkie wydawnictwo, które powstało w 2011 roku. Nakładem tej niewielkiej, rodzinnej firmy, dowodzonej przez grupę braci o nazwisku Fryxelius, ukazały się dotychczas cztery tytuły, zaś piąty – Terraforming Mars – planowany jest na ten rok. W oczekiwaniu na niego przyjrzyjmy się bliżej jednemu ze starszych produktów FryxGames, karciance Space Station, autorstwa Jacoba Fryxeliusa. Przeznaczona jest ona dla od 2 do 6 graczy w wieku od 12 lat i opowiada, jak nietrudno się domyślić, o budowie stacji kosmicznej. Uczestnicy wcielają się w niej w szefów wielkich korporacji, gdzieś w odległej przyszłości, i zmagają się w walce o fundusze na dalszą działalność. Sowita nagroda przypadnie jednak tylko właścicielowi jednej, największej i najbardziej wyróżniającej się stacji.

Graczy wita klimatyczna ilustracja na okładce, która nie jest może szczególnie zachwycająca, ale koresponduje z tematyką i dobrze oddaje atmosferę rozgrywki. W niewielkim, choć całkiem wytrzymałym pudełku znajdziemy 126 kart, 86 znaczników, 42 banknoty, kostkę i instrukcję. Komponentów jest więc całkiem sporo, ale niestety ich wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Karty wydrukowane zostały na dobrej jakości papierze i bardzo czytelnie, jednak są one niezbyt efektowne pod względem graficznym. Ilustracje modułów stacji są dość schematyczne i wiele brakuje do możliwości nazwania ich ładnymi, z kolei wszystkie karty wydarzeń wyglądają dokładnie tak samo, różniąc się jedynie nazwami i tekstami. Te ostatnie wcale nie zajmują dużo miejsca na kartach, które aż proszą się o zmianę layoutu i dodanie bardziej urozmaiconych rysunków. Żetony uszkodzeń, załogi i punktów zwycięstwa to po prostu zwykłe paciorki o różnych kształtach i kolorach, do tego małe, nieporęczne i niezbyt wygodne w użytkowaniu. Ze wszystkich elementów gry, najgorsze wrażenie robią jednak banknoty, które reprezentują walutę futurystycznego świata **Space Station** – Megakredyty. Wydrukowane zostały one jednostronnie, na najzwyklejszym kolorowym papierze i przywodzą na myśl przedpotopowe produkcje z czasów, gdy w naszym kraju nikt jeszcze nie słyszał o takim zjawisku, jak nowoczesne gry planszowe. Megakredyty są zwyczajnie tragiczne, chyba nawet banknoty z najstarszych edycji **Monopoly** lub **Profitu** (w Polsce znanego jako **Zysk**) wyglądają lepiej i atrakcyjniej. Na nieco wyższym poziomie stoi instrukcja – prosta, ale estetyczna, a do tego krótka, dobrze napisana i klarownie wyjaśniająca zasady gry.



Wygląd zdecydowanie nie jest mocą stroną **Space Station** i – delikatnie rzecz ujmując – w bardzo umiarkowanym stopniu zachęca do zapoznania się z tą grą. Nie dajcie się jednak zwieść estetyce, produkt FryxGames to prosta, ale wciągająca i klimatyczna karcianka, która zapewnia masę zabawy. Rozgrywka podzielona jest na sześć rund, oznaczanych odpowiednią liczbą oczek na kostce (jest ona również używana do losowego wyboru pierwszego gracza). Uczestnicy wykonują według ustalonej kolejności po jednej akcji, aż do momentu, w którym wszyscy spasują. Dostępnych opcji jest kilka: wybudowanie na swojej stacji nowego modułu, użycie zdolności któregoś z już istniejących, zagranie karty wydarzenia, naprawa uszkodzeń lub spasowanie w oczekiwaniu na to, co zrobią rywale. Moduły podzielone są na sześć grup, które odpowiadają ich różnym przeznaczeniom. Mamy więc na przykład pomieszczenia badawcze (laboratorium, biblioteka), militarne (platforma na broń, generator pola ochronnego) i luksusowe (ogród, kasyno). Każdy moduł posiada specjalną zdolność, stałą lub aktywowaną w ramach akcji, czasem wymagającą poświęcenia znacznika załogi jako kosztu użycia. Można dzięki nim zyskiwać punkty zwycięstwa, pieniądze, dociągać nowe karty, zmniejszać koszty budowy swoich modułów lub atakować stacje innych graczy. Możliwości synergii pomiędzy poszczególnymi kartami jest dużo i w wielu przypadkach trzeba solidnie zastanowić się nad wyborem wykonywanej akcji, zwłaszcza że fundusze i liczba pracowników są dość ograniczone. Przykładowo, dormitorium zwiększa liczebność naszej załogi, a galeria, w zamian za wydanie znacznika załogi, pozwala dobrać dwa Megakredyty. Jeśli jednocześnie posiadamy dodatkowy dok, akcje budowy kosztują nas mniej (pięć Megakredytów zamiast standardowych sześciu) i możemy rozwijać naszą stację szybciej niż przeciwnicy, w dodatku bez większej obawy o finanse. Tego typu zależności jest w grze mnóstwo i stanowią one jej główną siłę. Dodatkowo, każdy moduł ma określoną liczbę wejść i wyjść, co powoduje, że przed budową nowego elementu stacji trzeba przemyśleć optymalny rozkład pomieszczeń, a na stole przed każdym z graczy powstają swoiste puzzle z wyłożonych kart – w każdej rozgrywce zupełnie inne. Po zakończeniu rundy gry przyznaje się punkty zwycięstwa. Zdobywają je osoby posiadające na swojej stacji największą liczbę działających, nieuszkodzonych modułów w każdym z sześciu kolorów (typów pomieszczeń). Później wszystkie zużyte znaczniki załogi wracają do głównego modułu i stają się ponownie aktywne, a gracze dobierają dochód i nowe karty na rękę.

Ponieważ w Space Station jednocześnie może grać maksymalnie sześć osób, a dostępnych kart jest aż 117 (pozostałe 9 to główne moduły, wykładane przed rozpoczęciem rozgrywki, oraz 3 ściągawki ze skrótem zasad), należy mieć na uwadze sporą losowość w ich doborze, zwłaszcza na samym początku rozgrywki. Startowa ręka zawsze jest wielką niewiadomą i często może zdeterminować naszą taktykę na resztę partii. Niestety w bardzo skrajnych przypadkach może też już na wstępie pogrzebać czyjeś szanse na odniesienie zwycięstwa. To spory minus, ale im dłużej gramy, tym więcej pojawia się możliwości jego zniwelowania. Wiele modułów pozwala nam na dobieranie kolejnych kart, powiększając pole manewru w tej kwestii. Warto też wypróbować dwie zasady opcjonalne, które stanowią potencjalne rozwiązanie problemu. Pierwsza z nich daje graczom możliwość kupowania kart do swojej ręki w ramach akcji (5 kart z wierzchu głównej talii wyłożonych jest na stole i dostępnych w różnych cenach), druga dotyczy momentu rozpoczęcia gry i pozwala na jednorazowe dociągnięcie większej liczby kart i zachowanie tylko wybranych z nich.

Karcianka FryxGames to gra o bardzo łatwych do opanowania zasadach, jednak naprawdę przyjemna i wciągająca. Zapewne szczególnie przypadnie do gustu graczom familijnym, nastawionym na budowanie i rozwój własnego „poletka", jednak okazji do negatywnej interakcji z innymi uczestnikami również jest sporo i osoby nastawione bardziej konfrontacyjnie także znajdą tu coś dla siebie. Emocje towarzyszą nam do końca każdej partii i jeśli nie mamy ogromnego pecha przy dobraniu startowych kart oraz w miarę wcześnie zapewnimy sobie względnie stabilny dochód (liczba dobieranych Megakredytów uzależniona jest od liczby posiadanych modułów w jednym wybranym kolorze), losy zwycięstwa ważyć się mogą do ostatniej rundy (punktuje się w niej podwójnie). W Space Station gra się szybko i bez zbędnych przestojów, a planowanie rozbudowy stacji, poznawanie zdolności kolejnych kart i opracowywanie taktyki na ich podstawie daje naprawdę dużą frajdę.

Ten tytuł niestety bardzo cierpi przez jakość wykonania. O ile karty nie zachwycają, ale jakoś mogą się obronić prostotą i czytelnością, o tyle znaczniki i banknoty wydają się pochodzić z lat 80. ubiegłego stulecia, a nie z drugiej dekady XXI wieku – wyglądają tanio, brzydko i nieprofesjonalnie. Tak już się po prostu nie robi gier. A że Space Station kosztuje prawie 80 złotych, stosunek poziomu wydania do ceny nie jest zbyt korzystny. Za podobną kwotę możemy kupić karcianki wyglądające naprawdę ładnie lub przynajmniej przyzwoicie, jak na przykład Cytadela, Maskarada lub produkty z popularnej serii Munchkin. Dokładnie tyle samo co Space Station kosztuje nowiutka zimowa edycja Carcassonne, Rialto jest obecnie nawet tańsze, a w obu tych grach znajdziemy też sporo elementów drewnianych, na pewno droższych w produkcji, niż papierowe banknoty. Jeśli jednak ktoś zna już wyżej wymienione pozycje na pamięć, a szuka niekoniecznie bardzo estetycznej, ale angażującej i intelektualnie wymagającej karcianki, to w produkt FryxGames może zainwestować z czystym sumieniem. To naprawdę fajna gra, szkoda tylko, że tak brzydka.

Dziękujemy wydawnictwu FryxGames za udostępnienie egzemplarza do recenzji.

Space Station
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-6
Wiek: 12+
Czas gry: 60 minut
Cena: 79,95 zł

- proste do opanowania reguły,
- ciekawe zależności między kartami,
- dużo emocji i kombinowania,
- dodatkowe zasady opcjonalne, nieco równoważące losowość.

- fatalna jakość znaczników i banknotów,
- bardzo duże znaczenie losowo dobranych kart, z którymi rozpoczynamy grę.

Twórcy gier imprezowych od dawna eksplorują niezbadane czeluście, w których kryją się najdziksze pomysły. Człowiek – widząc kolejną imprezówkę – myśli, że nic dziwniejszego już nie zobaczy. I nagle na horyzoncie pojawia się nowa gra, która wywraca wszystko do góry nogami. Tak właśnie poczułem się, siadając do Szalonej Misji. Na początku usłyszałem o niej tylko tyle, że to gra, w której szuka się trasy i jest zabawnie. W zasadzie to prawda, ale równie dobrze można powiedzieć, że w filmie Pojutrze nad Stanami Zjednoczonymi pada śnieg.

Bliższe zaznajomienie się z tą pozycją ujawnia, że starano się przenieść na planszę oldschoolowe gry zręcznościowe. Takie ze starych komputerów. Dobitnie świadczą o tym plansze. Dostajemy ich czterdzieści dwie sztuki, podzielone na siedem światów. Każdy z tych światów dzieli się zaś dodatkowo na poziomy. Oczywiście im wyższy poziom, tym trudniejsza plansza. A im wyższy numer świata, tym jest on ogólnie trudniejszy – dla przykładu pierwszy poziom świata numer siedem jest dużo trudniejszy, niż piąty poziom świata numer dwa. Na końcu każdego ze światów czeka boss, którego trzeba pokonać, wykonując dość pokręcone zadanie. No dobra, ale o co tutaj chodzi. Są światy i poziomy, ale co się w tej grze w ogóle robi?

To bardzo proste. Na każdej planszy znajdziemy mnóstwo różnych obiektów: gwiazdki, bomby, dziwne kreatury, murki, kwiatki i tym podobne ustrojstwo. Część z tych rzeczy jest dla gracza przyjazna i zapewnia mu punkty. Część jest zaś wroga i punkty zabiera. A pewne elementy etapów z bossami są śmiertelne i kasują cały postęp gracza na danej planszy. Zadaniem każdego uczestnika zabawy jest narysowanie zmywalnym mazakiem „drogi" poprzez planszę, w taki sposób, aby uniknąć tego, co wrogie, a zahaczyć to, co przyjazne. Wygląd tej „drogi" jest zawsze zdefiniowany w opisie planszy. Może to być linia przebiegająca z punktu A do punktu B albo linia z punktu A do miejsca, które gracz sam sobie wybierze. Albo po prostu kilka kropek, kółek lub kombinacja tychże. Całe to rysowanie musi zaś zmieścić się w ciągu 30 sekund.

Prawdopodobnie część z was pomyślała teraz: Pfff… 30 sekund na postawienie kilku kropek lub narysowanie linii… I to ma być wyzwanie?. Trochę to moja wina, ponieważ nie wspomniałem, że nie będziecie rysować bezpośrednio na planszy danego etapu. Każdy gracz dostaje swój mazak, tekturową podkładkę i przezroczysty plastikowy ekran, na którym będzie rysował. I dopiero po narysowaniu, będzie mógł przyłożyć ekran do planszy, żeby zobaczyć, jak mu poszło.

Nadal brzmi za prosto? Mówicie, że da się nauczyć poszczególnych plansz na pamięć? Może się by i dało, ale nie liczcie na to, że zawsze będziecie rysować konkretną planszę tak samo. Może zmienić się miejsce, w którym siedzicie, a co za tym idzie i perspektywa, z jakiej widzicie planszę. A to musi zostać uwzględnione w trakcie rysowania. Możecie otrzymać też „przeszkadzajkę", na przykład banana, którego musicie omijać lub konieczność rysowania ręką wyprostowaną w łokciu. A co powiecie na plansze, na które możecie patrzeć tylko przez 30 sekund, a potem musicie rysować z pamięci? Do tego dochodzą jeszcze zasady mówiące, że linie nie mogą się przecinać, zapętlać lub wracać po swoich śladach… **Szalona Misja** nie jest łatwą grą, której da się nauczyć na pamięć. No dobra, pierwsze poziomy są łatwe, ale tylko po to, żebyście nie uciekli z płaczem od stołów.

Zupełnie zapomniałem, że całe to rysowanie jest po to, aby zdobywać punkty. Te punkty będą służyły do ogłoszenia zwycięzcy. A zwycięzca będzie się cieszył, że jest najlepszy. Cóż, tak naprawdę to nie zapomniałem o tych punktach. Po prostu punkty w tej grze są, bo są, ale w moim przypadku dość szybko doszliśmy do wniosku, że są zbędne. No, może używamy ich do tego, żeby sprawdzić, czy dobrze nam poszło na danej planszy. Ale jakieś wyścigi? Określanie zwycięzcy? Po co to komu. **Szalona Misja** doskonale broni się nawet bez tego. Chodzi w niej bowiem o dobrą zabawę, śmiech, patrzenie jednym okiem na swoją planszę, a drugim na drugiego gracza, który próbuje rysować kilka zawijasów, jednocześnie utrzymując żeton komara na końcu swojego pisaka. Ale z drugiej strony, jeśli chcecie się bawić nieco bardziej na poważnie, to proszę bardzo. Tor punktowy jest, zasady przydzielania punktów również.

Uroku całej grze dodaje oprawa graficzna. Plansze poziomów są kolorowe i rewelacyjnie narysowane. Każdy świat ma swój motyw przewodni (dżungla, pustynia, lochy). Postacie bossów są kapitalne i ci, co grali w stare komputerowe zręcznościówki poczują się jak w domu. Zresztą poczują się też tak z uwagi na konstrukcję wszystkich poziomów. Są one naprawdę przemyślane. Nie znalazłem takiego, przy którym stwierdziłbym, że tu już chyba twórcy nie mieli pomysłu i zrobili go na odwal się.

Jedyne dwa elementy, do jakich mogę się przyczepić, to te przezroczyste ekrany i pisaki, a właściwie gąbeczki na ich końcach, które służą do wycierania naszej radosnej twórczości pomiędzy kolejnymi etapami. Otóż owe gąbeczki dość szybko ulegają zniszczeniu, przez co wycieranie rysunków idzie coraz gorzej. W efekcie po kilkunastu rozgrywkach ekrany robią się szarobrudne, co odbiera nieco radości. Dlatego pomyślcie o zaopatrzeniu się w jakąś szmatkę, którą będziecie mogli spokojnie wycierać swoje dzieła.

Podsumowując, mogę napisać dwie rzeczy. Po pierwsze, po godzinie od wyłożenia **Szalonej Misji** na stół, moje dzieci miały ograne wszystkie poziomy. Oczywiście gdzieś tak od końcówki drugiego świata zupełnie im nie szło, ale bawiły się świetnie. Gra trafiała na mój stół codziennie przez niemal trzy tygodnie i za każdym razem było mnóstwo zabawy. Teraz trafia rzadziej, ale tylko dlatego, że pojawiły się inne tytuły, które trzeba ograć. Nadal jednak leży na widoku, w miejscu łatwo dostępnym. Po drugie, jeśli lubicie dziwne i dzikie gry, podczas których ważniejsza jest dobra zabawa i śmiech, niż punkty i zwycięstwo, to **Szalona Misja** jest dla was. Jeśli zaś lubicie tytuły, w których można komuś podłożyć świnię, a na końcu zobaczyć, że ma się więcej punktów niż inni i się wygrało, **Szalona Misja** to również strzał w dziesiątkę. Ta pozycja nie spełni swojej roli tylko w jednym przypadku – jeżeli jesteście strasznymi smutasami. Wtedy raczej omijajcie tę grę.

Szalona Misja
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2 - 5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 119, 95 złotych

- kupa świetnej zabawy,
- kapitalny pomysł,
- dobre wykonanie.

- gąbeczki do zmazywania dość szybko się zużywają.

Śpiące Królewny

Miesiąc temu przedstawiliśmy wam trzy nowe dodatki do fenomenalnych **Story Cubes**. Tym razem przyjrzymy się bliżej polskiej edycji niekolekcjonerskiej karcianej gry familijnej **Śpiące Królewny**. Podbiła ona serca graczy na całym świecie, a i na rodzimym rynku wydawniczym radzi sobie coraz lepiej. Główną sprawczynią całego zamieszania jest pewna dziewczynka. Jak czytamy w słowie od wydawcy: **Śpiące Królewny** zostały wymyślone przez 6-letnią Mirandę Evarts pewnej nocy, gdy dziewczynka długo nie mogła zasnąć. Następnego dnia młoda autorka, wraz ze swoją starszą siostrą i rodzicami, dopracowała fantastyczny świat oraz reguły gry. O genezie powstawania **Śpiących Królewien** możemy dowiedzieć się zresztą ze specjalnej karty dołączonej do zestawu, która przedstawia rodzinę Evartsów. To bardzo miły akcent – w końcu mamy do czynienia z grą familijną.

Otwieramy pudełko

W pierwszej chwili można odnieść wrażenie, że po otwarciu pudełka naszym oczom ukaże się rozkładana plansza oraz karty, kostki i być może żetony. Nic z tych rzeczy, dość duży karton mieści w sobie bowiem zaledwie jedną talię kart i instrukcję. Myślę, że wydawcy gier nieco na siłę „powiększają" opakowania, bojąc się, że gra o małym pudełku i niewielkiej liczbie elementów może być odebrana przez potencjalnych odbiorców jako mniej atrakcyjna, niż ogromne tytuły od Fantasy Flight Games. W przypadku **Śpiących Królewien** obawy te były jednak zupełnie bezpodstawne. Gra jest przepięknie zilustrowana, a grafiki znakomicie oddają baśniowy klimat oraz kojarzą się nam z tym, co już dobrze znamy i za czym często tęsknimy – dzieciństwem.

Świat dziecięcych bajek

Śpiące królewny to gra przeznaczona dla od dwóch do pięciu osób, w wieku od ośmiu lat. Uczestnicy zabawy starają się obudzić jak najwięcej śpiących królewien, a te bywają różne. Jedne są przyjaciółkami kotów, inne psów, a jeszcze inne uwielbiają róże lub słodycze. Trzeba przyznać, że twórcy gry zadbali o odpowiedni poziom humoru. W zestawie dwunastu kart możemy trafić na Królewnę Naleśników, Deserów, Mórz, a nawet Biedronek. Panny te bardzo przypadły do gustu mojej pięcioletniej córce. Mimo że sama jeszcze nie umie czytać, znakomicie radzi sobie z rozpoznaniem każdej ze śpiących królewien. Ogromny plus dla grafika!

Mimo wielu indywidualności, damy przynajmniej trzymają fason, czego nie można powiedzieć o królewiczach. Tutaj mamy całą plejadę ekscentrycznych „kawalerów do wzięcia". Czasami możemy się wręcz zdziwić, że królewna chciała w ogóle otworzyć jedno zaspane oko na zaloty któregoś z tych adoratorów. I tak oto mamy Księcia Puzzli, Gumy do żucia, Żółwi, a nawet szczycącego się płonącą koroną Księcia Ognia. Moim ulubionym amantem jest jednak Farbowany Książę, który przybrał postać podstarzałego hipisa z pacyfką umieszczoną na koronie.

Rozgrywka

W rozgrywce dla dwóch lub trzech graczy zwycięzcą zostaje ten z nich, który jako pierwszy zbierze pięć kart Królewien lub pięćdziesiąt punktów. W grze dla większej liczby osób pułap ten zostaje obniżony do czterech kart lub punktów czterdziestu. Przy pięciu graczach może się zaś zdarzyć, że nikomu nie uda się zgromadzić pięciu królewien – w takim przypadku zabawę wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

Na początku gry karty Królewien ułożone są zakryte w czterech kolumnach po trzy karty. Każda panna ma określoną wartość punktową. Dodatkowo trzy z nich posiadają zasady specjalne, które uaktywniają się po przebudzeniu i nieco zmieniają przebieg rozgrywki. Królowa Róż podczas przebudzenia zabiera ze sobą jeszcze jedną królewnę, a Królewna Kotów i Królewna Psów nie mogą znaleźć się u jednego gracza, ponieważ zupełnie nie potrafią się ze sobą dogadać. Niestety innych zasad specjalnych nie ma i trochę szkoda, że twórcy gry poprzestali tylko na tych trzech kartach. Zapewne uznali, że w innym przypadku dzieciom będzie trudno zapamiętać wszystkie niuanse rozgrywki.

Skoro już wiemy, jakie są rodzaje królewien, przejdźmy do kart wykorzystywanych przez graczy. Każda osoba posiada pięć kart na ręce. Wśród nich można znaleźć karty specjalne Książąt, Błaznów, Rycerzy, Mikstur usypiających, Różdżek i Smoków. Oprócz tego trafiają się również zwykłe karty ponumerowane od jednego do dziesięciu. W każdej turze gracz wykonuje jedną akcję, a następnie dobiera kartę ze stosu. Najprostszą czynnością jest przebudzenie królewny. Uczestnik zabawy zagrywa kartę Księcia i odkrywa kartę Królewny, którą kładzie przed sobą. Reszta kart działa na królewny innych graczy lub kasuje poczynania przeciwników. Zasadę Rycerza (zabranie innej osobie królewny) neguje

karta Smoka, a efekt Mikstury usypiającej (ponowne uśpienie królewny) neutralizuje karta Różdżki. Najprościej rzecz ujmując, są to po prostu karty akcji i reakcji. Wprowadza to oczywiście negatywną interakcję, ale jest ona do zniesienia nawet dla młodszych graczy.

Odmienną kartą jest Błazen, który ma bardzo ciekawą zasadę ryzyka. Po jego zagraniu gracz odkrywa kolejną kartę ze stosu i jeżeli jest to karta specjalna, bierze ją do ręki i może przeprowadzić nową akcję. Jeżeli jest to jednak karta numerowana – patrzy, jaką ma ona wartość i odlicza kolejno graczy. Ten, na którym skończy się wyliczanka budzi za darmo jedną z królewien. Zasada Błazna bardzo przypadła do gustu moim dzieciom, a syn podczas jednej rozgrywki przebudził w ten sposób aż trzy królewny. To się nazywa mieć szczęście!
Arytmetyka

Zanim poznałem **Śpiące Królewny** miałem obawy, że będzie to kolejna gra edukacyjna, w której mechanika jest tylko dodatkiem do ćwiczenia dodawania lub odejmowania. Na szczęście okazało się, że matematyka sprowadza się tu wyłącznie do zasad odrzucania kart z ręki. Polega to na tym, że posiadając na przykład karty o wartościach 3, 2 i 5, możemy „złożyć" z nich równanie 3+2=5. W takim przypadku odrzucamy trzy numerowane karty i dobieramy trzy kolejne, licząc na trafienie tych specjalnych. Myślę, że taka odrobina matematyki nikomu nie zaszkodzi, chociaż sprawia nieco problemów z dziećmi młodszymi, niż osiem lat. Moja pięcioletnia córka bardzo grę polubiła – oczywiście za królewny – ale w dodawaniu musimy jej trochę pomagać. To zaś spowalnia rozgrywkę i powoduje małe zamieszanie.

Werdykt

Śpiące Królewny to fantastyczna zabawa dla całej rodziny. Moje początkowe obawy związane z negatywną interakcją – zabieranie sobie królewien i ich ponowne usypianie – zniknęły po kilku partiach. Co równie ważne, w tej grze nie można pozwolić sobie na tzw. puste tury, ponieważ bardziej aktywni gracze bez problemu zbiorą karty Królewien o wysokiej wartości punktowej i rozgrywka szybko się skończy. Na szczęście dzieci nie mają problemów z reagowaniem na to, co dzieje się w grze i nie zastanawiają się w nieskończoność, co mogą zrobić. Młodsze pociechy mogą oczywiście obrażać się na tatę lub mamę za zabranie im królewny, ale z czasem uczą się wykorzystywać karty negujące takie posunięcie.

Śpiące Królewny mogę z czystym sumieniem polecić grywającym od czasu do czasu rodzicom oraz ich pociechom. Do rozgrywki chętnie się wraca, każda tura przynosi coś nowego, a widok skupionych min małych strategów jest po prostu bezcenny.

To co? Budzimy? Budzimy!

Śpiące Królewny
Zrecenzował: Arek Piskorek
Liczba graczy: 2 - 5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 10 minut
Cena: 39,95 złotych

- baśniowy klimat,
- humor,
- śliczne grafiki,
- specjalna zasada Błazna.

- negatywna interakcja nie zawsze pasuje dzieciom,
- za duże pudełko, jak na jedną talię kart.

Pratchett w wersji bardzo lekkiej

W marcu literacki świat obiegła smutna wiadomość o śmierci sir Terry'ego Pratchetta, jednego z najpoczytniejszych brytyjskich twórców fantasy i mistrza fantastyki humorystycznej. Internet zaroił się od grafik poświęconych pisarzowi oraz cytatów z jego dzieł, a wielu fanów zostało zainspirowanych, aby ponownie sięgnąć po klasyczne już dziś książki. Bez dwóch zdań, Terry Pratchett miał ogromny wpływ na współczesną kulturę popularną, a nie tylko na literaturę fantastyczną. Na podstawie jego książek powstały komiksy, filmy, słuchowiska radiowe, gry komputerowe, no i oczywiście to, co czytelników Rebel Timesa interesuje najbardziej, czyli planszówki. Jedną z nich są wydane w naszym kraju w 2013 roku przez Phalanx Wiedźmy.

Spolszczone przez ekipę pod wodzą Michała Ozona The **Witches: A Discworld Game** to druga, po **Ankh-Morpork**, gra słynnego Martina Wallace'a, osadzona w stworzonym przez Pratchetta uniwersum Świata Dysku. Od nieźle przyjętego przez graczy poprzednika, **Wiedźmy** różnią się kilkoma aspektami, zarówno jeśli chodzi o estetykę oraz wykonanie, jak i samą rozgrywkę. Na początku przyjrzyjmy się bliżej temu pierwszemu zagadnieniu.

Przede wszystkim gra jest niesamowicie kolorowa. W przeciwieństwie do dość stonowanej i prostej estetyki **Ankh-Morpork**, **Wiedźmy** prezentują się dużo barwniej i według mnie po prostu znacznie lepiej. Świetna ilustracja na okładce, szczegółowa i pełna ozdobników plansza, piękne karty itd. – właściwie każdym z komponentów można się zachwycić. Największe wrażenie robi plansza do gry przedstawiająca krainę Lancre, w której toczy się akcja Wiedźm. Pomimo natłoku graficznych „smaczków", pozostaje czytelna i nie męczy oczu, emanuje za to pratchettowskim klimatem. Atmosfera literackiego oryginału jest zresztą bardzo mocno obecna na wszystkich ilustracjach w grze, co jest jej dużym atutem. Podobnie jak oprawa wizualna, jakość wykonania komponentów nie pozostawia wiele do życzenia. Karty i żetony są wytrzymałe, niepodatne na zadrapania lub zagięcia, plansza wykonana jest z grubego materiału, całkiem dobrze prezentują się także kapelusze wiedźm, które spełniają rolę pionków. Najbardziej wymagający esteci mogą je zastąpić specjalnymi figurkami przygotowanymi przez Micro Art Studio. Wyglądają fantastycznie, ale cena dodatku jest dość wysoka – 55 złotych (za zaledwie cztery miniatury) to w końcu ponad jedna trzecia wartości podstawowej wersji gry. Na szczęście suplement spełnia wyłącznie funkcję ozdobną, a bez niego **Wiedźmy** i tak nie tracą wiele pod względem wyglądu. Instrukcja nie odstaje poziomem od pozostałych elementów, całość można więc krótko podsumować słowami: wielkie brawa dla Phalanx. Na koniec należy jednak wspomnieć o pewnej wpadce wydawcy – w pierwszym nakładzie Wiedźm pojawił się istotny błąd drukarski, część żetonów Problemów nie miała bowiem podanej wartości punktowej. Gracze, którzy trafili na wadliwe sztuki, mogli jednak bez większych problemów skontaktować się z wydawnictwem i otrzymać prawidłowo wydrukowane elementy. W egzemplarzu, który dostałem od firmy Phalanx na potrzeby niniejszej recenzji dodatkowy arkusz żetonów znajdował się od razu w pudełku, obok tego wydrukowanego z błędem.

Tyle o grafikach i jakości wykonania gry, czas spojrzeć na jej mechanikę. O ile powszechna opinia o **Ankh-Morpork** głosi, że jest to prosta gra rodzinna, w której zaawansowani planszomaniacy raczej nie mają czego szukać, o tyle **Wiedźmy** biją w tej kwestii poprzednika na głowę. Reguły są banalne, rozgrywka mocno losowa i pozbawiona negatywnej interakcji, co na pewno czyni tytuł Wallace'a pozycją dobrą dla początkujących (a nawet bardzo początkujących), ale miłośnicy „parującego mózgu" raczej będą nią zawiedzeni. Rozważając zakup tej gry, trzeba mieć na uwadze to, że absolutnie nie jest ona przeznaczona dla wielbicieli „ciężkich" planszówek.

Uczestnicy zabawy (w liczbie od jednej do czterech osób) wcielają się w młode wiedźmy w krainie Lancre w Świecie Dysku i zdobywają doświadczenie, rozwiązując problemy miejscowej ludności. Przed kolejką każdego gracza na losowo wybranym miejscu planszy pojawia się żeton Problemu (dzielą się one na Łatwe i Trudne), potem zaś aktywny gracz ma prawo do dwóch ruchów oraz wykonania dwóch akcji. Najczęściej podejmowanym działaniem jest oczywiście próba rozwiązania Problemu, ponieważ to ona przynosi punkty zwycięstwa – aby to zrobić, należy dwukrotnie rzucić 2k6, uzyskując wynik wyższy, niż poziom trudności wydrukowany na danym żetonie. W osiągnięciu odpowiedniego rezultatu pomaga zagrywanie kart z ręki. Mogą one dodawać bonusy, umożliwiać przerzuty itp. I to z w zasadzie wszystko. Oczywiście każda wiedźma ma swoją indywidualną zdolność, a karty mają też inne efekty, ale przebieg rundy sprowadza się do bardzo prostej sekwencji: nowy Problem, ruch, akcja, ruch, akcja, uzupełnienie kart na ręce. Gdy w puli skończą się żetony Problemów, wygrywa osoba z najwyższą liczbą punktów. Tyle.

Pomimo banalności podstawowych założeń, **Wiedźmy** nie są jedynie ładniejszym Chińczykiem, który został przyodziany w pratchettowski klimat. Mają kilka naprawdę interesujących, choć z pewnością niezbyt odkrywczych mechanizmów. Przede wszystkim karty mogą być używane na dwa różne sposoby. Poza swoim bazowym efektem, każda ma symbol Głowologii lub Magii, który zawsze oznacza bonus: odpowiednio +1 albo +2 w teście, niezależnie od tekstu zasady. Karty trzeciego rodzaju – Latania na miotle – mogą być używane w fazie ruchu, aby przemieścić się na dowolne miejsce planszy, niezależnie od odległości. Jeśli podczas testu gracz zdecyduje się użyć karty Magii, aby uzyskać bonus +2 (zamiast korzystać z jej wydrukowanej zasady) albo gdy na kości wypadnie symbol Rechotu, musi on wziąć żeton Rechotu. Gdy znaczników nie ma już we wspólnej puli, należy je zabrać osobie, która w danym momencie posiada ich najwięcej. Jeśli to my jesteśmy tym graczem, a zasady gry każą nam dobrać kolejny, wówczas trafia do nas żeton Czarnej Alis, który oznacza ujemne punkty na koniec partii. Jest to świetny element utrudniający rozgrywkę i w mojej opinii stanowi jeden z jej najjaśniejszych punktów. Przed Czarną Alis można się bronić za pomocą Picia herbatki – gdy dwie wiedźmy spotkają się na tym samym polu planszy i jedna z nich poświęci akcję, aby zaprosić drugą na mały poczęstunek, obie mogą odrzucić żetony Rechotu i zyskać kilka rund względnie bezpiecznego używania Magii. O ile oczywiście nie będą miały pecha w rzutach kośćmi.

No właśnie, rzuty… Losowość jest niestety sporą wadą gry. Jakiekolwiek planowanie na dłuższą metę jest niemalże niemożliwe, a powodzenie próby rozwiązania Problemu w znacznie większym stopniu zależy od kostek, niż zebranych na ręce kart, nawet jeśli są one bardzo mocne. Najbardziej irytujący jest jednak sposób określania miejsca, w którym dołożyć należy nowy Problem. Każda karta ma na dole wydrukowaną nazwę lokacji na planszy. Przed pierwszym ruchem w turze gracza należy ujawnić wierzchnią kartę z talii i położyć żeton we wskazanym przez nią miejscu. Nowy Problem nie może pojawić się jednak w lokacji, na której leży

już żeton lub stoi pionek wiedźmy. To ograniczenie, choć oczywiście uzasadnione, zmusza nas często do powtórzenia procedury kilka bądź nawet kilkanaście razy z rzędu, powodując przestoje i znacznie wydłużając czas gry. Na pewno istnieje bardziej elegancki i mniej frustrujący sposób na loso-

wy wybór lokacji, niestety ten zastosowany przez Wallace'a w Wiedźmach nie wydaje się optymalny.

Pomimo wspomnianych wad, produkt wydawnictwa Phalanx wcale nie jest zły, choć z pewnością nie wszystkim przypadnie do gustu. Na duży plus należy zaliczyć kilka różnych wariantów rozgrywki, w tym tryb solo oraz wersję kooperacyjną, która jest naprawdę wymagająca i emocjonująca. W tym przypadku banalne zasady wcale nie oznaczają prostej drogi do zwycięstwa. Jeśli dodamy do tego świetne wykonanie, klimat książek Pratchetta i reguły możliwe do przyswojenia w zaledwie pięć minut, otrzymamy naprawdę porządny tytuł dla początkujących graczy i zagorzałych miłośników prozy sir Terry'ego. Niestety, chyba tylko dla nich. Ogromna losowość, a jednocześnie schematyczność i powtarzalność rozgrywki na pewno sporo odbiorą **Wiedźmom** w oczach zarówno fanów eurogier, jak i radosnych przygodówek ze stajni FFG. Po wszystkich słowach krytyki, muszę jednocześnie szczerze przyznać, że sam przy tej grze bawię się dobrze. Co więcej, chyba nawet lepiej, niż przy poprzedniej pozycji z serii, czyli **Świecie Dysku – Ankh-Morpork**, wyłącznie jednak pod warunkiem niezobowiązującego grania w gronie rodzinnym lub ze zdeklarowanymi fanami książek Pratchetta. Jeśli nie przepadacie za jego twórczością, losowość w grach to dla was niewybaczalna wada, a na waszych spotkaniach planszówkowych królują na ogół gry cięższe od **Carcassonne**, **Munchkina** lub **Osadników z Catanu**, to zapewniam, że zarówno Martin Wallace, jak i wydawnictwo Phalanx mają w dorobku odpowiedniejsze dla was tytuły.

Dziękujemy wydawnictwu Phalanx za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.

Świat Dysku – Wiedźmy
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 159,95 złotych

- wykonanie, grafiki i klimat Świata Dysku,
- mechanizm żetonów Rechotu i Czarnej Alis,
- kilka różnych trybów rozgrywki,
- dobry rodzinny tytuł dla początkujących.

- duża losowość i powtarzalność,
- irytujący sposób losowego wybierania lokacji,
- prostota mechaniki odstraszy zaawansowanych graczy.

Pudełko niewymiarowe, tak samo jak i gra. Pisany stylizowaną na dawną czcionkę tytuł Unita kieruje nas na historyczne tło gry. Ilustracja zabiera nas zaś w sam środek bitwy – będzie gorąco, będzie epicko! Jedną z walczących stron są orkopodobne stwory – będzie fantasy! Umieszczona na pierwszym planie informacja o sześćdziesięciu czterech kostkach, czyli gra kościana – będzie szybko i dynamicznie, niczym rzut kostuchami. Pomniejsza informacja na boku pudełka dodaje, że to gra WOJENNA na godzinę grania, dla od 2 do 4 osób, od 13 lat, z losowością wycenioną na jeden w pięciopunktowej skali, zaś mózgożernością oraz interakcją na trzy. Wojenna, fantasy, epicka, kościana i nielosowa?
Oho, gra nie tylko rozmiarem pudełka przełamuje wszelkie konwenanse! Otwieramy? Zdecydowanie tak!

Dysonans poznawczy

Pierwsza strona instrukcji prezentuje nam wstęp fabularny. Okazuje się, że to trzecia gra z serii wydawnictwa Helvetia Games, która w sposób bardzo luźny i pomysłowy czerpie z historii ich kraju. Dodajmy kraju, który musiał wydzierać swą niepodległość z rąk sąsiadów. Brzmi znajomo? Niestety, rodzimym grom brak podobnego dystansu do własnej historii, a szkoda. Szwajcarzy bez kompleksów stworzyli grę piłkarską **Helvetia Cup** (Tome I), grę ekonomiczną **Shafausa** (Tome II) oraz grę wojenną **Unita** (Tome III). Całość polali zaś sosem fantasy, z odniesieniami historycznymi.

Stąd też taki, a nie inny dobór frakcji. Po stronie Helwecji walczy prosty lud marzący o niepodległości, czyli Prymitywia, a ich dążenia wspiera zakon żeński Fryburga. Rolę wrogich sąsiadów pełnią Inżynierowie i ich machiny, czyli Germania oraz Królewskie Żaby, czyli Heksagonia. Mamy zatem rzeczywistych sąsiadów Szwajcarii – Niemcy i Francję oraz prawdziwe, historyczne zaszłości pomiędzy nimi. Z drugiej strony, korzystając z kulturowych skojarzeń, przedstawiono sąsiadów jako gnomich Inżynierów oraz błękitnokrwiste Żaby. Chapeau bas!

Instrukcja duża, czytelna, kolorowa – aż chce się ją czytać. Ale po co czytać, skoro na pierwszej stronie polski wydawca gry sugeruje obejrzenie wideoprzewodnika? Kod QR wysyła nas na stronę Portal Games, gdzie... film jest niedostępny. No dobrze, nie używajmy słowa rozczarowanie nadaremno. Niestety, może się ono jeszcze przydać. Instrukcja nastraja nas pozytywnie do gry, mamy więc ochotę przetestować ciekawie zapowiadającą się mechanikę, do tego pokazuje nam ona zalecane początkowe rozstawienie. A nie ma nic przyjemniejszego, niż szybkie rozpoczęcie gry, od razu po przeczytaniu instrukcji.

Chyba że takie nie jest. Rozłożenie okazuje się być mozolną procedurą, gdyż wydawca zapomniał o wspaniałym wynalazku, jakim są karty pomocy gracza. Do tego już na początku gry pojawiają się pytania i tracimy kolejne długie minuty, próbując odnaleźć na nie w instrukcji odpowiedzi – bezskutecznie. Brak pomocy dla graczy daje się też we znaki, gdy w czasie gry chcemy dowiedzieć się, jak działają moce kart oraz kafle terenu. Dodatkowe reguły nie są na tyle intuicyjne, aby załapać je w lot, a ikonografia nie spełnia swojej roli w stopniu satysfakcjonującym.

Za to dwustronna plansza jest Z.J.A.W.I.S.K.O.W.A. i jest elementem nie do przecenienia. To przecież ołtarz i tabernakulum gry planszowej. Kojarzycie tę z Realm of Wonder? Namalowane drobne elementy, wydawałoby się bez związku z grą, które w rzeczywistości robią grę. Tutaj widzimy kołujące nad pustynią sępy, cierpliwie czekające na padlinę. Są flamingi różem kontrastujące ze znojem i gnojem średniowiecznych batalii. Stoi częściowo zalana przez wodę statua starożytnego boga morza, być może Neptuna. Przez pustynię przebija się kolej żelazna napędzana dziwną, zielonkawą energią. Wyobraźnia wskakuje na właściwe tory i spragniona gry pędzi jak pasażer Pendolino do Warsa.

Plansza **Unity** nasuwa jeszcze jedno skojarzenie z Realm of Wonder. W obu grach widzimy baśniową oprawę graficzną oraz koncentryczny układ planszy, gdzie pola układają się w kręgi. W Unicie plansza wygląda niczym labirynt, w którym wyjście jest jedno, ale wejść jest tyle, ilu graczy, a ich drogi nie mają odnóg i ani razu się nie krzyżują. Jak w zadaniach na myślenie dla dzieci – połącz punkty z punktem docelowym tak, aby linie się nie krzyżowały. Niestety, życie pokaże, że nawet na wydawałoby się prostej drodze można się zgubić. Kolorystyka planszy z pewnością cieszy oczy, ale w ferworze gry bywa zwodnicza. Na zakrętach zdarza się graczom bowiem zbaczać z własnego toru na tor sąsiada.

Kostki, kostki i jeszcze raz kostki. Plansza planszą, ale to kości są szkieletem tej gry. Każdy gracz otrzymuje swój zestaw, różniący się jednakże jedynie kolorem od pozostałych. To gra symetryczna. Wszyscy grają na identycznych zasadach, identycznym zestawem „narzędzi". Jak w szachach. I choć kość Niemca i Francuza warta jest tyle samo, to już poszczególne kości każdego z nich są różne. Różnica polega na rozpiętości skali – najsłabsze kości mają skalę od zera do jednego, najmocniejsze – od zera do pięciu. Wartość zerowa symbolizowana jest przez herb danej frakcji. Brakujące wartości zastępowane są pustymi polami. Pojedyncza kość to oddział. Kości (oddziały) zestawiamy ze sobą po cztery. Jako że jest ich szesnaście, takich kompanii mamy też cztery. Kompanie ustawiamy na początku naszego toru jedna za drugą w pewnych odstępach. Celem gry jest dojście nimi na sam koniec toru. Jego koniec jest wspólny dla każdego gra-

cza – to położone centralnie na planszy pole symbolizowane przez portal. Dojść tam musi każda kompania. Zdejmowana jest wtedy z planszy, a gra trwa do momentu, aż wszystkie kompanie wszystkich graczy dojdą do celu.

Kompania może zawierać wymieszane oddziały o wartościach od jednego do pięciu. Pierwsza rozgrywka przebiega z gotowym rozmieszczeniem kości (wyżej pisałem, jak uciążliwe jest ich rozkładanie bez kart pomocy). Kolejne pozwalają na dowolny rozkład. Jest to zabieg mający korzystnie wpływać na regrywalność oraz pozwalający zaplanować strategię, zanim właściwa gra się w ogóle rozpocznie.

Rozgrywka polega na poruszaniu naszymi kompaniami. Przesunięcie kompanii o jedno pole to jeden punkt ruchu. W każdej rundzie musimy zużyć zaś trzy takie punkty. Nie mniej, nie więcej. Poruszamy się tylko po własnym torze i tylko w jednym kierunku. Obydwa rozwiązania znamy z gry Tezeusz. Znów poruszanie się tylko w jednym kierunku. Znów przymus wykonania całego ruchu, nawet jeśli będzie bolało („kogo to obchodzi, kiedy boli – tylko ciebie, kiedy idzie źle").

Jednostki poruszają się tak, jak zwykłe trepy. Maszerują ruchem jednostajnym prostoliniowym. Dopiero napotkany przez nich żeton to trudny teren do zgryzienia. Wrzuca się je losowo na swój tor w liczbie trzech. Góry, las i jeden przypisany do danej frakcji. Wejście nań to już nie jeden, a dwa ruchy. Zawsze to jeden mniej. Jeden mniej do czekającego przed nami przeciwnika.

Zaraz, zaraz, a od kiedy to żołnierze boją się stanąć do walki? Od kiedy wiedzą, że dostaną gwarantowanego łupnia. Do bitwy dochodzi za każdym razem, gdy kompania stanie równolegle do kompani przeciwnika. Tory się nie krzyżują, ale stykają i to na całej swej długości. Bitwę rozstrzygają wartości na stykających się kostkach. Porównuje się liczbę oczek. Wygrywa kość wskazująca większą wartość. Przegrana kość obniża swoją wartość o jeden. Skoro jeden bok kompani składa się z dwóch kości, to jednocześnie rozgrywają się dwie bitwy. Zatem jedna kompania może być podwójnym wygranym, wygranym i przegranym lub podwójnie przegranym. A punkty życia są jednocześnie siłą. Każda przegrana walka zmniejsza szansę na wygranie kolejnej. I tak, aż do przekręcenia kostki do wartości równej zero. Kostka o wartości zero pozostaje w kompanii – żołnierze nie zostawiają swoich na polu bitwy. Ale mogą ich za to wykorzystać jako żywe tarcze. Jakim sposobem? Po walce następuje roszada i obydwie kostki biorące udział w bitwie zamieniają się miejscami z kostkami przyglądającymi się bitwie zza pleców walczących. Umiejętna strategia pozwoli tak poruszać się daną kompanią i podchodzić do bitew w taki sposób, aby mieć wystawionych do walki albo silniejszych, którzy złoją przeciwnika, albo „martwych", którzy osłonią „żywych", a sami nie staną się przez to jeszcze bardziej „martwi". Okrutne, acz praktyczne.

Kostki nie służą do rzucania, a przebieg bitwy jest z góry ustalony. Wystarczy spojrzeć na wartość, na kostkach. Czy taka bitwa jest emocjonująca? A czy oglądanie powtórki meczu piłki nożnej przy znanym rezultacie jest emocjonujące? W Helwecji nie znają szarży husarii i ułańskiej fantazji. To tylko chłodna kalkulacja. Liczymy oczka, panowie i panie. Dlatego pisałem o ruchu, który boli i żołnierzach z niskim morale. Skoro wiemy co nas czeka (nic dobrego), to po co mamy w ogóle wyrywać się do przodu?

I znów wracamy do wymogu trzech ruchów. Bo tak trzeba. Jeśli nie poruszymy tych, to musimy poruszyć tamtych. Każda runda to decyzja. Stoimy w miejscu silną kompanią, aby poczekać na idącego w ich stronę słabszego przeciwnika, ale za to poruszamy słabą kompanią i nadziewamy się na silnego przeciwnika? Czy poruszamy silną kompanię, marnując zasadzkę na słabszego przeciwnika, ale zostawiamy w miejscu słabą kompanię i darujemy jej walkę z silniejszym przeciwnikiem? Każda runda to tego typu kalkulacja i bez względu na liczbę rozegranych rozgrywek i dobór graczy – nie jest ona prosta. To gra dla chodzących arkuszy kalkulacyjnych. Jeśli jesteś wcielonym edytorem tekstu, z lubością pochłaniającym klimatyczne, ciekawe teksty, a niespecjalnie przystosowanym do analizy cyferek – to nie jest gra dla ciebie. Trzeba lubić gry logiczne i tyle. Nie, Sudoku się nie liczy.

Przegrać musi ktoś, by wygrać mógł ktoś inny. Przegrać bitwę, aby wygrać wojnę. Tego typu strategia jest ideą tej gry. „Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego" to motto Szwajcarów. Bo w walce o niepodległość (lub podległość w przypad-

ku sąsiadów) nie liczy się pojedynczy oddział, ale cały batalion. Bo na koniec gry wygrywa ten, kto przeprowadził przez portal największą sumę wszystkich swoich oczek. Wyobrażam sobie konających żołnierzy ze sterczącymi kikutami, z przytrzymującymi ich wnętrzności bandażami. Idą resztką sił, ale z dumą niosą sztandar chwały. Chłopcy wracają do domu. A jednak to gra „wojenna", choć pewnie nie taka, jakiej wojny się spodziewaliśmy.

Czas na zapowiadane rozczarowania. No właśnie, nie każdy takiej wojny się spodziewał. Na tego typu gry mówi się per abstrakcyjne. Tematyka jest pretekstem. Reguły gry są zupełnie od niej oderwane. Po co zatem piękna ilustracja, kolorowa plansza i wciskanie patriotycznego kitu? Ano, bo mózgi nie procesorki, swoją wrażliwość mają. Skoro tzw. eurosuchary doczekały się bogatej warstwy fabularnej i tematycznej, to czemu nie upiększać gier logicznych? Nawet filmy dla dorosłych mają dialogi. Jeśli ktoś się poczuł oszukany to cóż… jak głosi przysłowie – nie procesuj się z okładką.

Można mieć za to słuszne pretensje co do wielkości pudełka. Byłoby za duże w standardowym rozmiarze, a przecież jest jeszcze większe. Duży gabaryt pudła ma się nijak do jego zawartości. Plansza nie wypełnia całej jego powierzchni, natomiast kostki, żetony oraz karty zajmują ułamek wolnej przestrzeni. W efekcie nawet fakt dodania wypraski już tak nie cieszy, a przecież marzy o niej każdy fan planszówek, który szuka odskoczni od szeleszczącej rzeczywistości woreczków foliowych.

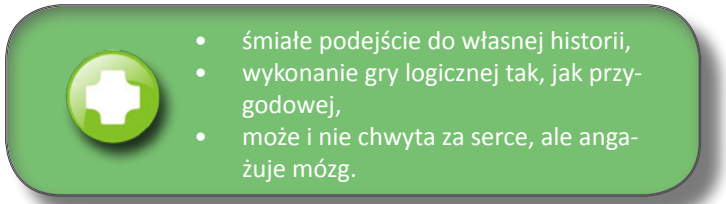
Nie pisałem wcześniej o żetonach terenu i kartach, ponieważ znając ich działanie, wiedziałem, że ich miejsce jest w rubryce „rozczarowania". Karty „Mocy" są tylko z nazwy. Każda nacja ma ich trzy, z tymże użycie ich jest jednorazowe. Powtórzę: jednorazowe. Przez całą grę użyjemy tylko raz, tylko jednej karty. Pozostałe odłożymy zaś do pudełka. Cooo? Jeśli grze jest bliżej do symetrycznych szachów, to po co było próbować tworzyć asymetryczne strony? Karty mocy i indywidualne żetony terenu nie wyróżniają nacji na tyle, aby czuć w czasie gry jakąś różnicę, kim gramy. Jeszcze większym grzechem jest brak równowagi. Do tej pory gry Portalu słynęły z dążenia do perfekcyjnego balansu. Dziwi zatem, że pozwolono sobie na wypuszczenie gry, którą testował głuchy, ślepy i kulawy. Chyba że karta „Kobieca siła" to rekompensata Szwajcarów za tak późne nadanie praw wyborczych paniom. Dodam tylko, że karta ta sprawia, że wygrywasz wszystkie remisy do końca gry, a nawet samą grę, jeśli też jest zremisowana… żal.pl, a raczej.ch.

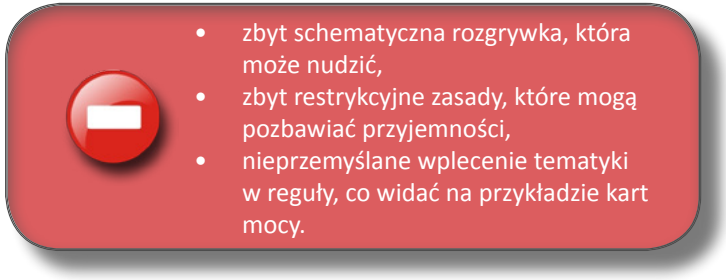
Problemem gry jest również jej długość. Może w formie trzyosobowej czas gry jest jeszcze do przełknięcia, natomiast paradoksalnie przy dwóch osobach dłuży się i męczy. Gra w dwie osoby to jak granie w dwie partie szachów jednocześnie (każdy gracz kontroluje dwie frakcje). Ale nawet szybsze, trzyosobowe partie mogą nudzić. Wynik każdej bitwy jest znany z góry. Ruchy są ograniczone. Brak możliwości wykonania manewru. Brak możliwości blefowania. Brak możliwości zagrania vabank. Brak losowości, która pobudziłaby nasze krążenie. Granie w Unitę to poruszanie się w jednym kierunku, w tym samym tempie, w tym samym celu. I czekanie. Czekanie na błąd przeciwnika oraz uważanie, aby nie popełnić go samemu. Ciężko uwierzyć, że Barcę założył szwajcarski emigrant. Natomiast nie dziwi, że twardą defensywę (Catenaccio) wymyślił selekcjoner Reprezentacji Szwajcarii. Sześćdziesiąt minut to za długo jak na grę, która ma tylko tyle do zaoferowania. To również za długo, aby gra była przerywnikiem między innymi grami. Nie wróżę jej szerokiego grona odbiorców.

Podsumowując, **Unita** to gra, w której zamiast rzucać kostkami przesuwamy nimi przez godzinę. Wchodząc do bitwy, z góry wiemy, kto ją wygra. Dlatego najczęściej od niej stronimy. Do tego, jak na grę logiczną, tytuł ten stara się momentami za bardzo udawać coś, czym nie jest. A takie udawanie i wprowadzanie losowości – minimalnej, ale tam, gdzie niekoniecznie się sprawdza (karty mocy, losowe ustawienie terenu), wielbicieli gier logicznych może odstraszyć.

Prawdopodobnie dla kogoś, kto do tej pory zagrywał się jedynie w wyroby szachopodobne, zagranie w Unitę może być jak złoty strzał. Zjazd w planszowkowy haj. Natomiast dla domyślnego planszówkowicza, oswojonego już ze świetnym wykonaniem, dopracowanym fabularnym tłem oraz innowacyjną i eklektyczną/mushupową mechaniką, **Unita** oferuje zbyt mało lub wręcz nic nowego. Domyślny gracz wie, że losowość nie ogranicza myślenia i nie należy się jej bać. Wręcz przeciwnie, odpowiednio użyta zmusza nasze szare komórki do większej elastyczności. Domyślny gracz lubi cieszyć się grą. Pod warunkiem, że jej zbyt restrykcyjne zasady mu w tym nie przeszkadzają.

Unita
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 139,95 złotych





NOWA I STARA KULTURA GRANIA

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

Obecny fenomen gier planszowych w Polsce to zjawisko ostatnich dziesięciu lat. Akurat mamy taki okres czasu, kiedy różne fora i witryny internetowe startujące wtedy, kiedy wszystko to się zaczynało, obchodzą swoje dziesięciolecia. W zeszłym roku, w czerwcu, świętowało forum **Gry-Planszowe.pl**, wraz z serwisem **Games Fanatic**, który w obecnej formie powstał nieco później, ale jego początki to też rok 2004. Spośród for internetowych poświęconych planszowym grom wojennym długą metrykę ma forum wydawnictwa Taktyka i Strategia, starsze od **G-P** o około dwa miesiące. Jak na ironię, tam w ogóle o dziesięcioleciu zapomniano. Za to na jesieni 2015 roku swoje dziesięć lat działalności obchodzić będzie **Forum Strategie**, choć tutaj, gdyby liczyć początek dziejów forum od forum **Ścieżek Chwały**, które wystartowało pod koniec 2003 roku, a potem po paru latach połączyło się z **Forum Strategie**, to dziesięć lat **Strategie** mają już dawno za sobą. Jako że pamiętam jeszcze tamtą pionierską epokę (wspomnę tylko, że zarejestrowałem się na **G-P** w pierwszym miesiącu jego działalności), upływ czasu skłania do różnych refleksji.

Nie chciałbym jednak skupiać się tylko lub głównie na wspominaniu. Fora internetowe i pojawienie się sklepu Rebel to nie był początek gier planszowych w Polsce. Istniały one i rozwijały się dużo wcześniej – zwłaszcza w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Tamte czasy, złota epoka wydawnictwa Dragon, szczególnie dobrze zachowały się w pamięci miłośników gier wojennych. Niektórzy pamiętają jeszcze lata osiemdziesiąte, kiedy to gier było niewiele i stanowiły prawdziwy rarytas, a w każdy tytuł grano dość długo, zanim ustępował on miejsca kolejnemu. W pewnym sensie do tych czasów chciałbym także nawiązać.

Dziś, w porównaniu z tą dawną, przykrytą kurzem epoką, gier mamy mnóstwo, przynajmniej tych lżejszych (o eurograch już nawet nie wspominam). Niedawno spotkałem w klubie „Agresor" starego znajomego. Na pytanie: W co teraz grywasz? usłyszałem odpowiedź: Ja? W każdy wieczór w coś innego. Praktycznie tej samej gry nie gram dwa razy, tylko jak wyjątkowo mi się spodoba. Tak wygląda świat eurogier i zapalonych graczy, zwanych geekami. Obawiam się, że nie wszyscy mogą sobie pozwolić na takie „zmienianie jak rękawiczki" gier, ponieważ jednak, jak wszystko, one również kosztują.

Z drugiej strony, miałem także okazję trafić nie tak dawno na spotkanie miłośników gier tradycyjnych (**Szachy, Brydż, Otello** itp.). Gier, w które stale grywają, nie ma znowu tak wiele. Ale w takie Szachy niektórzy grywają całe życie i im się nie nudzi. Inni potrafią tak grać w Go, **Brydża** lub inne gry. W przypadku **Szachów**, z którymi miałem krótki epizod w młodości, jestem w stanie to zrozumieć… Co tu dużo mówić, gra jest tak bogata, i to pod wieloma względami, że można czerpać z niej przyjemność latami. Są przecież kluby szachowe, gdzie gra się właściwie tylko w **Szachy**, a przynajmniej to one są w centrum uwagi. Tak samo kluby brydżystów i inne.

Powyższe dwie postawy można uznać za pewne skrajności. Jak rozmawiam z graczami wojennymi, którzy grywali pod koniec lat osiemdziesiątych i w latach dziewięćdziesiątych XX wieku (i grywają nadal), to częstotliwość, z jaką zmieniali tytuły gier była gdzieś pomiędzy dwoma powyższymi opcjami. Pojawiały się nowe tytuły, w pewnych okresach szybciej, w innych wolniej. Potem przyszedł taki okres, że tytułów zaczęło być więcej. Można powiedzieć, że trwa on do dzisiaj. Niestety, niektórzy zaczęli mieć za to mniej czasu. Równoległy kontakt z eurogrami, których mogę wypróbować nawet i kilka w jeden wieczór, też przyczynił się do zaszczepienia nowych wzorców. Pewnym problemem w przypadku gier historycznych, zwłaszcza dawniej, było to, że zwykle wymagały więcej czasu. Pełnokrwiste tytuły nie zmieniły się pod tym względem i również dzisiaj rozgrywka pochłania nieraz tyle godzin, że jeden taki tytuł na ogół wypełnia cały wieczór.

Dla mnie to, jak często gracze zmieniają gry i jak często sięgają po nowe tytuły, tworzy różne kultury grania. Wyodrębniłbym umownie coś, co pozwolę sobie nazwać: starą i nową kulturą grania. Stara polegała na tym, że nowe gry pojawiały się rzadziej i każdy tytuł lepiej ogrywano. Nowa polega zaś na tym, że gra się w dużo więcej gier i pod tym względem nasze doświadczenia są bogatsze, ale przez to, że gier jest dużo, w każdą z nich jesteśmy w stanie zagrać maksymalnie kilka razy. Często nie możemy więc ich dobrze poznać. Nowa kultura grania jest właściwie pochodną panującego obecnie przyspieszenia. Ogólnie wiadomo o co chodzi: szybsze tempo życia, szybszy przepływ informacji, Internet i tak dalej. Nie

ma w tym nic odkrywczego.

Wspomniałem już o niektórych wadach i zaletach obu kultur grania. Można wymienić dalsze. Zwłaszcza wśród gier wojennych, lub szerzej historycznych, są takie, które doceniamy dopiero wtedy, gdy trochę dłużej w nie pogramy. Ile to razy zdarzało się, że trafiałem na jakąś grę, która w pierwszym odbiorze wypadała kiepsko, ale potem, w miarę jej poznawania, zyskiwała. Jeśli każdy tytuł ledwo jesteśmy w stanie liznąć, ciężko wyrobić sobie bardziej zdecydowaną opinię, ciężko go docenić, a czasem i ciężko się nim dobrze… bawić.

Właściwie jak spojrzymy na starsze gry wojenne, ale też i szereg nowszych, to nieraz nie przystają one do panujących obecnie zwyczajów grania szybko w wiele tytułów. Stąd też trudności w odbiorze i czasami w przystosowaniu ich do nowego świata. Nawet autorzy od lat tworzący gry wojenne (mam na myśli zwłaszcza tych z GMT Games), starają się jednak chociaż trochę przystosować. W przypadku wielu nowych tytułów autorzy znacznie je upraszczają i starają się skrócić czas rozgrywki. Mam na myśli nie tylko gry IPN i wszelkie karcianki, ale jak się spojrzy na gry chociażby Fabryki Gier Historycznych lub wydawnictwa Alter, da się zauważyć trend w tym kierunku.

Eurogry i szybkie, proste gry wypadają raczej słabo na tle starych, ale zaawansowanych gier wojennych, zwłaszcza tych dłuższych i bardziej wymagających. Stąd nieprzystawalność tych dwóch światów. Jednocześnie nie zapominajmy, że po dziś dzień istnieją różnego rodzaju kluby szachowe, brydżowe i inne, gdzie gra się w tradycyjne gry planszowe i karciane. Uczestnicy tych klubów na ogół nie cierpią z powodu braku kontaktu z „nowoczesnymi" planszówkami.

Przyznam, że mimo obecnej dominacji tego, co nazwałem nową kulturą grania, tęsknię czasami do dawnego modelu. Z jednej strony, świetnie jest poznawać mnóstwo wychodzących co rusz tytułów i cieszyć się ich różnorodnością. Z drugiej zaś, chciałoby się czasem poświęcić na jakiś tytuł nieco więcej czasu i trochę bardziej go posmakować – a tu współgracze szybko odpadają, bo właśnie nabyli kolejną grę, którą chcieliby wypróbować. Tymczasem na oko widać, że zabawa w tej porzucanej właśnie grze tak naprawdę zaczyna się w momencie, gdy trochę lepiej ją poznamy.

Z punktu widzenia rynku gier historycznych sądzę, że właściwy jest podział na gry proste i te bardziej zaawansowane. Proste gry historyczne, jak na przykład wydane niedawno **Piekło okopów**, mieszczą się w nowej kulturze grania, ponieważ wbrew pozorom nieraz pod wieloma względami nie odróżniają się tak bardzo od eurogier. W przypadku bardziej zaawansowanych produkcji, powinno się promować inny styl grania i inne podejście. Bliższe temu, które funkcjonowało kiedyś. Gry zaawansowane muszą być nieco inaczej oceniane. Inne powinno być też tutaj podejście autorów i wydawców: w przypadku takich zaawansowanych gier, na które gracze poświęcają więcej czasu, nie ma miejsca na bylejakość. Muszą to być gry dobrze przemyślane i dopracowane, gdyż tylko to stanowi gwarancję ich jakości. Nie da się tego rodzaju tytułów robić szybko i masowo. Moim zdaniem optymalna droga rozwoju gałęzi gier historycznych to dużo prostych, łatwiejszych w odbiorze, masowych gier i mniejsza grupa tytułów bardziej zaawansowanych, o dłuższym czasie rozgrywki, ale i oferujących innego rodzaju wrażenia. Takie, których w prostych grach raczej nie doświadczymy.

Kącik Doomtown: Reloaded

Jak trwoga, to do Boga

Rubrykę przygotował: Maciej „Repek" Reputakowski

Faith&Fear to pierwszy dodatek do **Doomtown: Reloaded** w formacie **Pine Box**. Dotychczas ukazały się trzy saddlebags, które zawierały po dwadzieścia jeden wzorów kart. „Trumna" mieści ich w sobie aż czterdzieści, w tym cztery nowe outfity, czyli domy dla wszystkich podstawowych frakcji. Nietrudno domyślić się, że dodatek w znaczący sposób wpłynie na to, co będzie działo się podczas pojedynków o panowanie nad Gomorrą.

Rozszerzenie jest tak świeżutkie, że czuć go jeszcze sosnowym drewnem. Już teraz możemy jednak pospekulować, które karty za chwilę na stałe zagoszczą w naszych taliach.

W Domu Bożym

Doomtown powolutku zbliża się do rocznicy swojej reaktywacji. To dobry moment, aby nieco zwiększyć liczbę opcji taktycznych związanych z frakcjami. Twórcy nie zapowiadają obecnie wprowadzania nowych sił (w oryginalnej edycji było ich w pewnym momencie jedenaście). Zamiast tego, otrzymujemy więc cztery nowe outfity oraz kolesi z nową umiejętnością: blessed. W ten sposób do gry wchodzą kolejni (obok kanciarzy) rewolwerowcy, którzy w walce uciekają się do wsparcia mocy nadprzyrodzonych. Obecność w grze rozmaitych kaznodziejów i wielebnych doskonale wpisuje się przy tym w konwencję opowieści o Dzikim Zachodzie.

Nowe domy budzą na razie najwięcej emocji przez swój znaczący wpływ na rozgrywkę. W tej chwili trudno jeszcze stwierdzić, czy wyprą poprzednie wersje. Ważniejsze jest to, ile nowych strategii wprowadzają do gry.

Gabinet osobliwości

Oddities of Nature to nowy *outfit* dla The Fourth Ring. Jego główna zasada zapewnia +1 Influence każdemu wynaturzeniu (abomination), które znajduje się na rynku. Dodatkowo gracz może tymi kolesiami bootować innych kolesi, którzy wyszli z domu na ulicę. Ten dom promuje strzelecki profil frakcji, choć nie wyklucza mocnego zaangażowania kanciarzy.

W dodatku znajdziemy jednak abominację, Pagliaccio, która jest wręcz stworzona pod nowe zasady. To bardzo tani klaun, do tego posiadający słowo kluczowe non-unique, które oznacza, że możemy mieć w grze nawet cztery jego kopie. W ten sposób można rozpoczynać grę z bandą wesołków i zająć nimi Town Square. Inną interesującą startową postacią jest niewątpliwie Valeria Batten. Z jednej strony jest kanciarką, ale może też korzystać ze swojego skilla, by tworzyć mistyczne gadżety. Takowych w grze już kilka jest, a w F&F dołączył do nich Clown Carriage, czyli mechaniczny wehikuł stworzony jakby wprost pod wspomnianych Pagliacciów.

Twórcy nie zapomnieli, że Cyrk to jednak przede wszystkim kanciarze. Dobrze znany Micah Ryse dorobił się swojej zaawansowanej wersji, ale gwiazdą dodatku jest kant Mirror, Mirror. Dzięki niemu w shootoucie nasz kanciarz albo staje się strzelecką kopią przeciwnika, albo sprowadza go do swojego poziomu. Drugi kant, Phantasm, pozwala przesuwać kolesi przeciwnika. Mocne, nie tylko w taliach kontrolnych.

Przy okazji Czwartego Kręgu warto wspomnieć o tym, co dzieje się w tle fabularnym. Podczas wyborów burmistrza doszło do masakry, w wyniku której zginęli kandydaci. W efekcie tych wydarzeń nową głową miasteczka został niejaki Nicodemus Whateley, potężny kanciarz. Fani starej edycji dobrze znają tę należącą do demonicznej rodziny postać, a ci stróże prawa, którzy też powrócili w edycji Reloaded już mają ją na oku. Co prawda Nicodemus jest kartą neutralną, ale nie ma wątpliwości, że jego zamiary są co najmniej niecne.

Ładuj, celuj, wyzywaj…

Arsenał to nowe miejsce zamieszkania Law Dogów. Jego akcja, przynajmniej na papierze, wydaje się potężna. Na co pozwala? Nasz koleś bootuje swój gadżet lub czar (kant lub cud) i wyzywa na pojedynek kolesia w swojej lokacji. Cel wy-

DOOMTOWN RELOADED

zwania musi być niezbootowany lub ścigany przez prawo. Niby nic (można zawsze uciec), ale tę akcję można powtarzać dowolną liczbę razy (dopóki mamy niezbootowane karty ekwipunku). Przy dobrze złożonej talii strzeleckiej Pieski mogą stać się bardzo krwiożercze.

Zestaw nowych kolesi dla stróżów prawa wspiera tę mechanikę. Abram Grothe dorósł do wersji Experienced 1 i stał się błogosławionym. Wielebny Perry Inbody jest również sługą Bożym, a Zoe Halbrook nową szaloną naukowczynią. Aby zaprowadzić porządek w Gomorrze, nie musimy już czekać, aż kolesie rywala wejdą w zatarg z prawem. Wystarczy odpowiednio dużo sprzętu i czarów, aby pokazać przeciwnikowi, kto rządzi w mieście.

Ze stróżami prawa łączy się też świetna akcja. Faster on the Draw podnosi kule naszego kolesia o jedną, a dude'owi przeciwnika obniża o dwie. Już ten efekt czyni kartę dobrą alternatywą lub uzupełnieniem do znanego z zestawu podstawowego Sun In Yer Eyes. Zastępcy szeryfa ze słowem kluczowym Deputy stają się przy okazji studami. Wisienka na torcie, jak siódma kula w sześciostrzałowcu.

Wańka-Morgan-Wstańka

Talia kontrolna Morganów, oparta na wystawianiu kolesi i lokacji bez oglądania się na walkę, była i wciąż jest mocna. Twórcy gry na początku starali się, aby ranczerzy kojarzyli się też z gadżetami. Pewnie z tego powodu nowy outfit nazywa się Morgan Gadgetorium i robi to, na co wskazuje nazwa: pomaga w produkowaniu steampunkowego ekwipunku.

Zdaniem części graczy, dodatkowy koszt produkcji gadżetu, czyli bootowanie naukowca był dość wysoki. Gadgetorium pozwala raz na turę ominąć tę niedogodność. Wystarczy podnieść poziom trudności testu o dwa i zdać go, aby szalony wynalazca pozostał gotowy do akcji (i mógł zrobić jeszcze jeden gadżet). Przy odpowiednim złożeniu talii nie jest to wielki problem. Teraz trzeba tylko naprawdę często korzystać z tej opcji, żeby miała sens.

Morganowie dostali trójkę nowych kolesi. Lane Healer dopełnił składu doświadczonych dude'ów z poszczególnych outfitów i stał się kolejną postacią, która może zmuszać przeciwnika do przyjęcia pojedynku. Ale znacznie ciekawiej prezentują się szaleni naukowcy William Specks i Chuān "Jen" Qí. Ten pierwszy obniża koszt tworzonych przez inne postaci gadżetów (ładnie współpracując z nowym outfitem), a Chan po otrzymaniu mechanicznego konia z przeciętnego studa staje się tanią, a do tego wpływową shooterką. Dni Ramiro Mendozy jako startowego strzelca wydają się już chyba policzone.

Pustkowie Sloane

O ile stare domy pozostałych frakcji mogą jeszcze wracać, o tyle Desolation Row powinno wyprzeć klasyczną jaskinię Sloane Gang. Do tej pory taktyka Gangu opierała się na przejmowaniu rynku, odpalaniu akcji outfitu i otrzymywaniu punktów kontroli PO Sundownie i O ILE nasz koleś przeżył. Teraz nie trzeba się już oglądać na takie warunki. Możemy co turę wykonywać robotę, która przynosi i pieniążki, i – z czasem – punkty kontroli. Wreszcie sam fakt bycia ściganymi przez prawo sprawia, że nasi kolesie przejmują panowanie nad Gomorrą.

Specjalnie dla Desolation Row zaprojektowany został nowy grifter, tym razem frakcyjny, czyli Fixer. Jest drogi, ale umie sam na siebie zarabiać. Jeszcze ciekawiej z outfitem łączy się stary, sprawdzony Fred Aims, który obecnie jest w stanie niezwykle szybko zbierać bounty, a tym samym zabezpieczać wpływy Gangu. A gdyby i tak pojawił się problem z wysoką kontrolą rywala, w **F&F** do wyposażenia ściganych przez prawo dodano Outlaw Mask. Maseczka na twarz zwiększa influence postaci o wartość jej bounty. Jeżeli nałożyć ją Fredowi…

Cuda niewidy

A jak tam z wiarą wśród kowbojów i kowbojek? Na razie większość być może i wierzy, ale nie praktykuje. Za zbawienie owieczek, odpowiadają więc chwilowo tylko cztery osoby. Dwie z nich, opisane wcześniej, należą do Law Dogów. Ale i inne frakcje mogą spróbować kroczyć ścieżką objawienia.

Umiejętność blessed posiadają w tej chwili dwie neutralne postaci. Siostra Lois Otwell pomaga twoim kolesiom w walce (bonus do kul i wartości za bootwanie kart cudów), a Félix Amador pozwala zerknąć na wierzchnią kartę z twojej talii. Ta zdolność nie wydaje się szczególnie przydatna w taliach opartych na umiejętnościach, bo są one złożone zazwyczaj tak, aby każdy test się udawał. Z drugiej strony istnieją karty, których działanie zależy od koloru pociągniętego atutu, więc być może Félix przyniesie nam jeszcze szczęście. Poza tym zawsze dobrze jest wiedzieć, jaką kartę możemy dobrać Pony Expressem, Circle M Ranch lub flaszką whisky.

Przy okazji tych dwóch postaci, twórcy poszerzyli też odrobinkę tło fabularne. W oryginalnej edycji występowały m.in. frakcje Agency i Texas Ganges, odpowiadające siłom Północy

i Południa. Drobne słowa kluczowe Union u siostry Otwell i Confederate u Amatora wskazują, że ten wątek również nie został porzucony. Zamiast budowania kolejnych frakcji, możemy spodziewać się nowych mechanik opartych o słowa kluczowe (tak, jak to już się dzieje np. z Deputy).

A same cuda? Na razie kart mirakli jest pięć. Są czarami – tak jak kanty – ale można je dołączać tylko do kolesi z umiejętnością blessed. Autorzy gry postarali się też, aby było widać różnicę w działaniu pomiędzy cudami i kantami. I tak Holy Roller i Lay On Hands próbują uratować kolesia przed śmiercią, Soothe pozwala go odbootować, a Walk The Path poruszyć go na kilka różnych sposobów. Bardzo ciekawy jest też The Lord Provides, który umożliwia dobranie w strzelaninie karty pochodzącej z ręki.
Jaki jest obecnie największy problem z cudami? Aż trzy z nich zmuszają błogosławionego do zbootowania się. Ten koszt nie tylko uziemia naszego kolesia, ale na dodatek uniemożliwia mu używanie innych mirakli wymagających bootowania. Istnieje oczywiście kilka sposobów, aby temu zaradzić (Pharmacy lub współpraca z innym błogosławionym), ale ta mechanika wymaga z pewnością sporego ograna.

Hall of Fame

W moim osobistym rankingu na miano najlepszej karty w Pine Boxie zasługuje cheatin' This'll Hurt in the Mornin'. Na pierwszy rzut oka nie jest tak miażdżący, jak Coachwip!, ale jego zastosowanie jest bardziej uniwersalne i łączy w sobie część mechaniki z Bottom Dealin'.

Przeciwnik kantuje – wymienia do dwóch kart z pokazywanej ręki. Teoretycznie w strzelaninie może to oznaczać klęskę, ale jeśli ma dobrze złożoną talię, to z piątki spadnie na karetę. Równocześnie, jeśli my nie kantujemy, zaczyna się masakra z odroczeniem. Za każdą z kart musi nam zapłacić jeden Ghost Rock lub wysłać ją na cmentarz. I tu właśnie tkwi potencjał tej karty – zwłaszcza, jeśli zagramy ją nie w strzelaninie, ale w lowballu. Na początku tury gracze często nie mają upiorytu, więc stają się łatwiejszym celem. Do tego nie chcą tracić pieniędzy potrzebnych na rozwój. Tymczasem trafienie dwóch dobrych kolesi może skutecznie utrudnić przeciwnikowi dalszą grę.

Na dodatek This'll Hurt in the Mornin' jest ósemką, co dobrze wpasowuje go w talie dążące do Dead Man's Hand.

Druga karta, która bardzo mi się podoba, to Meet The New Boss, odpowiednik Establishin' Who's In Charge, ale dla kolesi. Punkt kontroli i wpływu na kolesia do końca gry. Świetne dla talii, które opierają się na mało wpływowych dude'ach chcących panować nad miasteczkiem.

I wreszcie wielka niewiadoma, czyli deed California Tax Office. Jego koszt i statystyki są mniej istotne (choć walet karo przekona pewnie fanów składania DMH). Istotna jest zdolność, która każe zapłacić upkeep za wybranego kolesia. Jeśli gracz nie chce lub nie może (bo np. nie ma środków), dude zostaje odrzucony. Naprawdę bardzo mocna umiejętność (zwłaszcza przeciwko Stevenowi Wilesowi lub szefom frakcji), więc dobrze się stało, że lokacja wchodzi do gry zbootowana. Niemniej, widać w niej potencjał rozstrzygania rozgrywek.

Dalej, wiara!

Faith&Fear to bardzo dobry dodatek, wart każdego wydanego kawałka upiorytu. Jego wpływ na metę karcianki jeszcze trudno ocenić, ale jedno jest pewne: zawiera wiele kart, które aż proszę się o danie im szansy.

Gdzie znajdziesz partnerów do gry?

W Polsce działa kilka saloonów, w których w miarę regularnie pojawiają się fani Doomtown. Oto najbardziej popularne z nich.

Kraków, Hex, Dwernickiego 5
Warszawa, Wargamer, Wilcza 62
Wadowice, Gildia Fantastów przy Wadowickim Centrum Kultury, Teatralna 1
Nowy Sącz, Hobbit, Jagiellońska 50a
Zielona Góra, ZKF AD Astra, Fabryczna 13B

Jeśli szukasz kogoś w swoim mieście, najlepiej zapisz się na grupę Facebookową:

https://www.facebook.com/groups/541928055919560/

Lub zajrzyj na forum poświęcone grze:

http://www.doomtown.pl/forum/viewforum.php?f=4

Kącik gry Veto
Spotkania i turnieje

Rubrykę przygotował: Piotr „Żucho" Żuchowski

W tej odsłonie kącika **Veto** napiszę kilka słów o regularnych spotkaniach fanów i oficjalnych turniejach. Nie jest tajemnicą, że każda gra o charakterze kolekcjonerskim żyje i rozwija się głównie dzięki środowisku graczy oraz regularnie organizowanym turniejom. To właśnie rywalizacja z innymi i wyścig po rankingowe punkty inspirują do ulepszania swoich talii oraz wprowadzania do nich zmian, co w oczywisty sposób przekłada się na sprzedaż danego tytułu i pozwala wydawcy inwestować w grę, projektować nowe dodatki oraz czynić tytuł po prostu bardziej atrakcyjnym i zróżnicowanym.

Pomimo sporej liczby osób grających tylko w domowym zaciszu, turnieje to niezwykle ważny element sarmackiego świata **Veto**. Dzielą się one na lokalne i mistrzowskie. Te pierwsze to regularne spotkania graczy z jednej miejscowości i jej najbliższych okolic, najczęściej organizowane w stacjonarnych sklepach z grami, w ramach tak zwanych Sarmackich Dni. Każdy lokalny ośrodek Veto ma wybrany jeden dzień w tygodniu, kiedy to miejscowi fani spotykają się na turniej. Dla przykładu, Poznań i Warszawa grywają w poniedziałki, a Lublin w środy. Przyjście w odpowiedni dzień do sklepu to najlepszy sposób na rozpoczęcie przygody z Veto. Zawsze spotkamy tam kogoś, kto wytłumaczy zasady i pomoże złożyć pierwszą talię. Aby lokalny turniej mógł zostać wpisany do ogólnopolskiego rankingu i przynieść punkty uczestnikom, musi na nim być obecna osoba z uprawnieniami sędziego, nadanymi jej przez wydawcę. Sędzia dba o porządek rozgrywek, rozwiewa wątpliwości w spornych kwestiach i jest gwarantem tego, że wyniki nie zostaną wypaczone, na przykład przez nieprawidłową interpretację zapisów na kartach. Udział w turnieju wiąże się na ogół z uiszczeniem niewielkiego wpisowego, za które organizator kupuje nagrody. Dodatkowym wsparciem są udostępniane przez wydawcę specjalne karty okazyjne, niedostępne w normalnej sprzedaży i zawsze przyznawane zwycięzcy turnieju lokalnego oraz jednemu losowo wybranemu uczestnikowi.

Granie w lokalnych ośrodkach jest niezwykle ważne dla rozwoju **Veto**, jednak sercem sceny są turnieje rangi mistrzowskiej, na których spotykają się najlepsi gracze z całego kraju. Odbywa się ich tylko sześć w ciągu roku, ich wpisowe jest wyższe niż na turniejach lokalnych, ale nagrody są też bardziej okazałe, a rankingowych punktów można zarobić znacznie więcej. Prawo do organizacji „masterów" mają najaktywniejsi animatorzy środowisk lokalnych, z wyjątkiem Indywidualnych Mistrzostw Polski, które leżą w gestii wydawcy, czyli Fabryki Gier Historycznych i są zwieńczeniem całego turniejowego roku. Wcześniej odbywały się również mistrzostwa drużynowe oraz parowe, jednak obecnie formaty te są zawieszone. Zwycięzca IMP otrzymuje okolicznościowy puchar i pokaźną liczbę nagród rzeczowych, zaś „mastery" organizowane przez lokalnych graczy prześcigają się w atrakcjach przyciągających uczestników, oferując na przykład pamiątkowe gadżety, takie jak koszulki lub piwne kufle. Nierzadko zdarza się też, że wydarzenia z turniejów mistrzowskich mają wpływ na rozwój linii fabularnej gry. Do legendy przeszły już IMP 2010, wygrane w finale przez frakcję Osmanów poprzez wolną elekcję, co zmusiło autorów do nieoczekiwanego osadzenia na polskim tronie Ibrahima I, który panował w fabule Veto do końca ubiegłego sezonu Szpiedzy i Dyplomaci. Dodatkowo zwycięzca rocznego rankingu, od bieżącego roku wyłaniany w specjalnym Elitarnym Turnieju Sarmackim, na który po IMP zapraszana jest aktualna czołówka, otrzymuje tytuł Pierwszej Szabli Rzeczypospolitej, a w nagrodę… oczywiście replikę XVII-wiecznej szabli z grawerunkiem! Szabla dla Pierwszej Szabli jest już wieloletnią vetową tradycją i ważnym elementem budującym klimat rozgrywki.

Jeśli zaś o klimacie mowa, warto wspomnieć, jakie osoby przyciągają turnieje **Veto**. Chyba w żadną inną karciankę dostępną na polskim rynku nie grają jednocześnie starzy karciarze z doświadczeniem w **MtG**, zakochani w **Dzikich Polach** erpegowcy, miłośnicy prozy Jacka Komudy, studenci lub nauczyciele historii oraz ich podopieczni. Co ich wszystkich łączy? Umiłowanie sarmackiej Polski, trylogii Sienkiewicza, pieśni Jacka Kaczmarskiego i karcianej rywalizacji w przyjaznej atmosferze, a po turnieju biesiadowania w iście staropolskim stylu. Jeśli również chcesz dołączyć do vetowej kompanii, zapytaj sprzedawcę w swoim lokalnym sklepie z grami o produkty z linii Veto i termin sarmackich spotkań. Jeśli zaś takowe jeszcze się w nim nie odbywają, skontaktuj się z FGH mailowo lub przez oficjalne forum gry (http://www.veto2ed.pl/forum/), aby zostać lokalnym organizatorem sceny turniejowej. Być może już wkrótce będziesz przygotowywać swoje pierwsze mistrzostwa.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl