

REBEL TIMES

NOWOŚCI W GIERACH I GIER PLANSZOWYCH

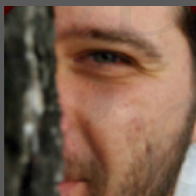
BRIGHT FUTURE

W NUMERZE
RÓWNIEŻ:

CYPHER
ISTANBUL
ORTUS
SPACE ALERT
SPARTACUS: A GAME OF BLOOD AND TREACHERY
WITKACY

oraz wiele innych...

 **REBEL**



OD Redakcji

– Jakiego polskiego aktora przypomina Fantasy Flight Games?
– Tomasza Karolaka.
– Dlaczego?
– Bo wszystko weźmie...

Mogliśmy się o tym niedawno przekonać, gdy ogłoszono, że FFG przejęła prawa do uniwersum Legend Pięciu Kręgów i zapowiedziała kontynuowanie wydawania karcianki w formie LCG. Czekam z niecierpliwością na zapowiedź samurajskiego Descenta, obowiązkowo z mnóstwem dodatków, nowej edycji gry fabularnej z użyciem dziwnych kostek i jakiejś dużej ameritrashowej planszówki za minimum 300 złotych. Nie zrozumcie mnie źle, nie narzekam, ponieważ Alderac tak namotał z Legendami..., że zaczęły one tracić własną tożsamość. Postąpili więc honorowo, oddając markę silniejszemu dajmio. Inaczej pozostałoby już im tylko seppuku...

Natomiast martwi mnie trochę, że duża część rynku zaczyna przechodzić w ręce jednej firmy. Nie wróży to zbyt dobrze różnorodności wydawniczej. Ciekawi mnie, jakie zmiany w zasadach gry otrzyma karciana Legenda.... Czy pozostaną sprawdzone rozwiązania, czy też FFG postanowi dostosować jej mechanikę do innych swoich tytułów? A samurajski Descent? Jakież większe zmiany czy tylko Imperial Assault wersja 2.0.? A gra fabularna? Eksperymenty czy stara mechanika oparta na kręgach i kostkach k10?

Dużo obaw, to prawda, ale też i szans na ożywienie skostniałej linii wydawniczej. FFG mogłoby kupić jeszcze prawa do karcianego Kultu, Doomtroopera i Dark Edenu. Wcale bym się nie obraził. A w przyszłości, kto wie, może i do Magica.

– Ależ wodzu, co wódz!
– To ja przepraszam.

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 Gień, 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 adiuścacji 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

REBEL TIMES NR 96

Spis treści

2

Aktualności

Czyli co nowego w świecie gier

4

TEMAT NUMERU: BRIGHT FUTURE



9

Cypher

Cyberlist miłosny

11

Krótki przegląd zapowiedzi - Essen 2015

14

Stare, ale jare – matematyka z grami

Felieton Tomka Kreczmara

15

Istanbul

Na bazarze bez zmian

17

Ortus

Holenderskie szachy żywiołów

19

Planszówkowy Polcon 2015

Relacja Piotra „Żucho” Żuchowskiego

22

Space Alert

Błądni kosmonauci

26

Spartacus: A Game of Blood and Treachery

CAPUA! SHALL I BEGIN?

30

Kącik Gier Historycznych: Rocznicowo

32

Kącik Gier Familijnych: Mały Książę: Witkacy

34

VETO

Kącik gry karcianej Veto

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

PODOBIENSTWO W RÓŻNICACH

Czy to ptak? Czy to samolot? Nie! To Superman!

Boost! to nowa propozycja wydawnictwa Rebel wzorowana bardzo mocno na dwóch bestsellerowych grach – Jungle Speedzie oraz Dobble i łącząca w sobie cechy każdej z nich. Podstawowa rozgrywka polega na tym, że każdy z graczy otrzymuje stos kart, a na każdej z nich narysowany jest jakiś obrazek. Na dany sygnał gracze odsłaniają wierzchnią kartę ze swojego stosu i próbują znaleźć określenie kategorii, która połączy co najmniej dwie spośród odsłoniętych kart. Głośno wypowiadają nazwę kategorii i szybko zabierają karty do niej należące. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart. Rozgrywka jest zatem bardzo szybka i emocjonująca. Premiera gry przewidziana jest na połowę września.



LUDZIE I MUTANCI W WALCE O LEPSZE JUTRO

Stało się! Szalony generał nacisnął czerwony guzik i wszystko poszło w diabły...



Bright Future to rozbudowana gra planszowo-karciana, w której wcielicie się w rolę bohaterów ocalałych po nuklearnej apokalip-sie. Gra umożliwia zabawę kooperacyjną lub rywalizacyjną. Dzięki temu można ją wykorzystać, gdy macie ochotę uratować ludzkość lub rzucić się sobie do gardeł. Premiera Bright Future przewidziana jest na 21 września, ale już teraz możecie przeczytać jej recenzję w naszym piśmie.

SPLENDOR – TRWAJĄ ELIMINACJE

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w Splendor, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. Pod koniec sierpnia eliminację odbędą się w Poznaniu, Pawłowicach, Bytomiu, Gdańsku, Sztumie i Ropczycach.

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

Splendor
MISTRZOSTWA POLSKI

WYGRAJ
1000 ZŁ
WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

AGRICOLA W KRASNOLUDZKIEJ JASKINI

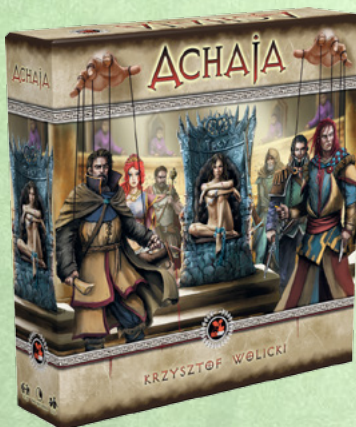
Jesteś głową rodziny, brodatym krasnoludem żyjącym w górach. Rozpoczynasz przygodę, posiadając przy swoim boku jedynie małżonkę, z którą mieszkasz w jaskini. Co robisz?

Kawerna to gra przeznaczona dla od 1 do 7 graczy, która trwa po 30 minut na każdego uczestnika rozgrywki. Jest to odświeżona wersja Agricoli, w której dodano dużo nowych pomysłów, między innymi grywalny i w pełni satysfakcjonujący tryb solo. Jeżeli należycie do wielbicieli gier ekonomicznych, mechaniki worker-placement oraz gier Uwe Rosenberga, to już wiecie, co kupicie 22 września.



JAKA JA KAYAH?

Żadna, bo imię me Achaja.



Achaja to gra taktyczna, w której wszystko jest podporządkowane jednemu celowi – zdobyciu upragnionej władzy w królestwie. Jako gracz będziesz reprezentował swój książęcy ród, a próbując przetrwać za wszelką cenę, zostaniesz zmuszony posunąć się do manipulacji i nieczy-

stych zagrywek na przekór wszystkim przeciwnościom, jakie rzuci ci pod nogi żądni władzy, zawistni i nieprzejednani w swoim okrucieństwie przeciwnicy. Premiera gry przewidziana jest na październik.

PYTANIA BEZ ODPOWIEDZI?

Jak wysoki jest Burdż Chalifa? Oto jest pytanie! Pytanie zostanie, nie ma odpowiedzi na nie.

Terra to olbrzymi, interaktywny quiz dla całej rodziny. Sprawdź swoją wiedzę z różnych dziedzin dotyczących cudów natury i architektury, geografii, historii ludzkości oraz wielu innych tematów. Tytuł ten to również wspaniałe źródło wiadomości o świecie i jego cudach, których z pewnością nie znacie i które niejednokrotnie zaskoczą was lub rozbawią do łez. To świetna rozrywka, która bawiąc, uczy. Premiera gry przewidziana jest na drugą połowę września.

J-23 ZNOWU NADAJE!

Rok 1941. Stanisław Kolicki, wcielając się w rolę pojmanego przez Rosjan porucznika Abwehry Hansa Klossa, rozpoczyna swoją misję wywiadowczą jako agent o kryptonimie J 23.

Tak jak w serialu telewizyjnym, tak i w grze walka wywiadu polskiego i niemieckiego wyzwała wielkie emocje. Z pomocą zilustrowanych kadrami z serialu kart oraz postaci pierwszo- i drugoplanowych gracze poprowadzą swoje siatki wywiadowcze. Używając sprytu, podstępów i odpowiedniej strategii działania, niejednokrotnie staną przed wyborami, które zaważą o sukcesie ich misji, czasem kosztem życia agentów. Scenariusze dołączone do gry pozwalają w niepowtarzalny sposób pokierować losami bohaterów znanych z pierwszych trzech odcinków serialu telewizyjnego. Premiera Stawki większej niż życie przewidziana jest na koniec września, natomiast z recenzją przedpremierową możecie zapoznać się w 92. numerze naszego pisma.



TUNELE POSTAPOKALIPSY



Bright Future było dziewiczym projektem kickstarterowym firmy Vermin Games. Zbiórka udała się i gra ujrzała światło dzienne. Jednak nie tylko zwykli gracze zobaczyli w niej coś ciekawego. Trafiła ona również pod lupę ludzi z wydawnictwa Ogry Games. W zasadzie nic w tym dziwnego, ponieważ pierwszą grą, jaką Ogry Games wydało w polskiej wersji językowej było Metro 2033 (recenzowałem je w RT #92). Bright Future to zaś kolejna gra osadzona w postapokaliptycznym świecie. Pełno w niej mutantów, promieniowania i tuneli. To chyba otoczenie, w jakim Ogry Games czują się najlepiej. Dość jednak mglistych przypuszczeń, co do lokalowych preferencji swarzędzkiego wydawnictwa. Czas napisać coś o samej grze.

Ludzie z Ogry Games postanowili podejść do polskiej wersji **Bright Future** ostrożnie i wybadali rynek poprzez kampanię na portalu Wspieram.to. Wola w narodzie była i przy pomocy kilku mecenasów, wśród których znalazł się również Rebel.pl, udało się grę ufundować. Czy było warto?

Jak już napisałem wcześniej, **Bright Future** to gra osadzona w świecie postapokaliptycznym. Ktoś kiedyś nacisnął czerwony guzik i wszystko poszło w diabły. Po świecie pałęta się teraz mnóstwo różnych mutantów. Niektóre są szalenie niebezpieczne i marzą tylko o skonsumowaniu ocalałych, inne starają się odnaleźć w nowej rzeczywistości i chcą koegzystować obok ludzi. Resztki ludzkości i mutanci żyją teraz w tunelach. Tunelach, które są niby bezpieczne, ale bywa też, że to tylko ułuda.



Bright Future to gra przygodowa, która oferuje graczom trzy różne tryby rozgrywki. Będę szczerzy: trzy tryby są tylko na papierze (czyli w instrukcji), a porządnie zrobione zostały tylko dwa z nich. Trzeci, zwany Areną, był w oryginalnej kampanii jednym z celów do odblokowania i widać, że został stworzony na siłę. Niby jest, ale gdyby go zabrakło, gra niczego by nie straciła.

Wróćmy zatem do tego, co w tej grze się udało w stu procentach, czyli trybów nazwanych Podziemna Gorączka i Tunel Władzy.

Tryb pierwszy jest trybem kooperacyjnym. Gracze muszą opanować zarazę, która szerzy się w tunelach i wybija resztki ocalałych. W tym celu ruszają poprzez tunele w poszukiwaniu osad, w których będą mogli przygotować lek lub otrzymać szczepionkę na owego zabójczego wirusa.

W tym trybie gracze wcielają się w ludzi i mutanty żyjące w tunelach. Każda z postaci ma swoją kartę i żeton. Na karcie znajdziemy specjalną zdolność postaci, a także jej rasę oraz płeć. Co ciekawe, wszystkie karty postaci są dwustronne. Można więc grać męską albo żeńską wersją danego bohatera (bohaterki). Ciekawy jest jednak mechanizm wyboru postaci. Na początku gracze nie wybierają bowiem swojego bohatera, a jedynie losują startowy ekwipunek. Dlaczego? To proste. Ekwipunek jest przypisany do rasy. Na przykład Kałacha mogą używać tylko ludzie, a Skorupy tylko mutanci.

Gracze po wylosowaniu ekwipunku patrzą, co dostali i którą z ras będzie im się lepiej grało. To bardzo ciekawy mechanizm. Kiedy już wszyscy mają startowy ekwipunek i swoją postać, otrzymują jeszcze odpowiednią liczbę zasobów, które pełnią w grze rolę waluty i punktów życia. To rozwiązanie jest jednocześnie bardzo proste i niezwykle klimatyczne. Nie mamy tu bowiem kombinowania z ranami, leczeniem i podobnymi rzeczami. Tu sprawa jest banalnie prosta. Masz żywność i amunicję, masz szansę przeżyć. Masz również kartę przetargową w rozmowach z handlarzami. Im mniej jednak ci tego zostaje, w tym większych opalach jesteś.

Kiedy już wszystko to mamy, możemy grać.

Runda zaczyna się od wylosowania przez każdego gracza dwóch kart Tunelu. Jedna z nich zostanie zagrana, a druga odrzucona. Karta ta pełni trzy funkcje. Po pierwsze, określa specjalne działanie w fazie Tunelu. Może spowodować odkrycie wierzchnich kart lokacji albo może zmusić gracza do zagrania i „spotkania” jednej z lokacji. Po drugie, przypomina o poruszaniu się w fazie Mapy. Po trzecie, informuje o tym, w jaki sposób będzie rozprzestrzeniała się zaraza w końcowej fazie tury gracza.

W Podziemnej Gorączce gracze poruszają się po sieci tuneleli, których mapa jest budowana na bieżąco ze specjalnych kart. Wygląda to kapitalnie i jest bardzo klimatyczne (tak,

stwierdzenie o klimacie będzie się tu dość często powtarzało). Postacie poruszając się po niej, trafiają do różnych lokacji. Są więc Kolonie, które są dla graczy przyjazne. Mogą tam kupić nowy sprzęt, otrzymać różne nagrody, a w specjalnych Koloniach mogą starać się uleczyć zarazę. Na swej drodze śmiałkowicie napotykają też Posterunki. Tu już nie jest tak różowo. Posterunki podzielone są na te przyjazne ludziom i te przyjazne mutantom. Jeśli trafimy na przyjazny posterunek, możemy wynająć przebywających tam ludzi lub mutanty jako najemników. Wspomogą nas oni w jednej walce swoimi zdolnościami, jednak tylko raz. Potem odejdą w ciemny tunel, a zapłacić zasoby i tak im trzeba.

Gorzej, jeśli posterunek należy do tej drugiej rasy. Wtedy nie ma zmiłuj i trzeba walczyć.



Walczyć trzeba też, gdy trafimy na Anomalię. Tu nie ma znaczenia czy jesteś człowiekiem, czy mutantem. Anomalia jest zła i pragnie zeżreć każdego. Jedynym wyjściem jest nakończyć jej do odwłoka.

Walka jest bardzo prosta. Sprawdza się, jaką siłę ma wróg, a następnie obniża ją, wykorzystując dostępny sprzęt. Jeżeli po takim obniżeniu wróg nadal ma siłę większą od zera, gracz traci taką liczbę zasobów. Nie oznacza to jednak, że przegrał. To kolejne klimatyczne rozwiązanie, dzięki któremu przetrwanie potyczki jest zwycięstwem. Jeśli po walce gracz nadal ma jakieś zasoby, to przetrwał spotkanie i może zgarnąć przewidzianą za to nagrodę. Jeśli jednak liczba zasobów spadnie do zera, gracz jest ranny, ale nie ginie. Kolejną turę zaczyna z całym swoim sprzętem i sześcioma zasobami. Jest jednak pewna kara: liczba populacji spada o jeden. Dlaczego jest to kara? Dowiedzie się już za moment.



Kiedy gracz zakończy już swój ruch, przychodzi czas na rozprzestrzenianie się choroby. Gracz postępuje zgodnie z zapisem na zagranej przez siebie karcie Tunelu z początku tury i manipuluje specjalnymi kodami umieszczonymi na żetonach dyskierek 3,5 cala. Żetony te przyjmują wartości od 1 do 3 i są układane na czterech polach planszy. Tekst z karty Tunelu informuje, w jaki sposób wymienić leżące żetony lub gdzie dołożyć nowy. W końcu sumuje się ich wartości, dzieląc przez trzy i o otrzymany wynik zmniejsza liczbę populacji w tunelach. Populacja jest zaznaczana na głównej planszce. Jej wartość początkowa wynosi 12. Kiedy spadnie do zera, gracze przegrywają.

Jako że tryb Podziemnej Gorączki jest trybem kooperacyjnym, gracze nie walczą ze sobą. Mogą wymieniać się przed-



miotami, jeśli znajdują się w odpowiednim miejscu, a także mogą dyskutować o tym, jakie karty Tuneli chcą zagrać, aby stworzyć ciekawe kombinacje. Można jednak utrudnić sobie grę, wykluczając na przykład możliwość konsultacji zagrywanej karty Tunelu lub konieczność udzielenia раннему graczowi pomocy przez inną postać. Tej opcji używajcie jednak tylko wtedy, gdy uznacie, że gra się zbyt prosto.

Jeśli znudzi się wam współpraca w tunelach, zawsze możecie spróbować trybu, w którym będziecie ze sobą walczyć. Nazywa się on Tunel Władzy i koncentruje na próbach dotarcia do owianego legendą rzeczonoego tunelu. Ten, kto go zbada, zdobędzie dostęp do niezliczonych zasobów i sprzętu pozostawionego w tym sowieckim bunkrze.

W tym trybie gracze wybierają postacie tak, jak w **Podziemnej Gorączce**. Najpierw ekwipunek, a potem na jego podstawie rasa i postać. Zmienia się jednak cała sprawa związana z poruszaniem się w tunelach, a także zagrywanie kart na początku tury.

Po pierwsze, nie chodzi się po wykładanych kartach, z których budowana jest mapa, a jedynie umieszcza swojego bohatera na odpowiednich polach planszy. Pola te symbolizują określone lokacje, a także kolejność graczy w tych lokacjach. Po drugiej, inaczej działają karty zagrywane na początku tury przez graczy. Tym razem korzysta się z zupełnie innego zestawu kart i wybiera je na zasadzie draftu. Karty te określają, gdzie może pójść postać prowadzona przez gracza (czyli, w jakiej lokacji i na jakim miejscu się ustawić), a także mają różne działania specjalne.

Sam trzon rozgrywki w zasadzie nie ulega zmianie. Gracze nadal rozgrywają „spotkania” z lokacjami, czyli z Koloniami, Posterunkami i Anomaliami. Nadal w nich handlują, wynajmują najemników lub walczą. Tym razem jednak szukają oni



żetonów dyskierek po to, aby skompletować kod otwierający słynny Tunel Władzy. Bez tego nie będą w stanie się tam dostać. Dodatkowo gracze mogą i będą ze sobą walczyć. Walka między graczami jest rozgrywana bardzo podobnie do walki z „grą”, z tą różnicą, że można wykorzystywać specjalne zdolności ekwipunku służące do walki z graczami. Potrafi to bardzo często zrobić wielką różnicę i jest bardziej emocjonujące, niż zwykle dodawanie punkcików przy różnych ikonkach.

Tryb trzeci, o którym aż żal wspominać, zwie się Areną. W tym trybie gracze walczą ze sobą, zagrywając karty ekwipunku.

Tak. To po prostu taka pseudo-karcianka, w której zamiast dedykowanych do niej kart używa się kart ekwipunku. Tyle mogę o tym trybie napisać, ponieważ jest on po prostu nudny i beznadziejnie niegrywalny.

Polskie wydanie **Bright Future** jest naprawdę świetne. Tłumaczenia kart, zarówno pod kątem tekstu ważnego dla gry, jak i wszelkiego tekstu pobocznego, są bardzo dobre. Jakość kart i żetonów jest również bardzo dobra, choć warto zaopatrzyć się w koszulki. Uważajcie jednak, ponieważ karty lokacji (Kolonie, Posterunki i Anomalie) są większe niż standardowe. Na oko jest to rozmiar kart do Dixita.

Warto wspomnieć, że polskie wydanie gry dostało poprawioną instrukcję. Nie tylko jest to jej najnowsza wersja, jaka powstała po wszelkich konsultacjach wydawcy z graczami, ale została ona dodatkowo przeredagowana wizualnie, żeby lepiej się ją czytało.

Bright Future to naprawdę fajna i klimatyczna przygodówka postapo. Fakt, że można w nią zagrać kooperacyjnie i walcząc ze sobą, jeszcze bardziej podnosi jej regrywalność i sprawia, że może ona dotrzeć do większej liczby graczy. Naprawdę warto się jej przyjrzeć.



- świetna polska wersja językowa,
- jakość wykonania,
- klimat,
- dwa różne tryby gry.



- trzeci tryb gry wciśnięty na siłę.



Bright Future

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok 120 minut

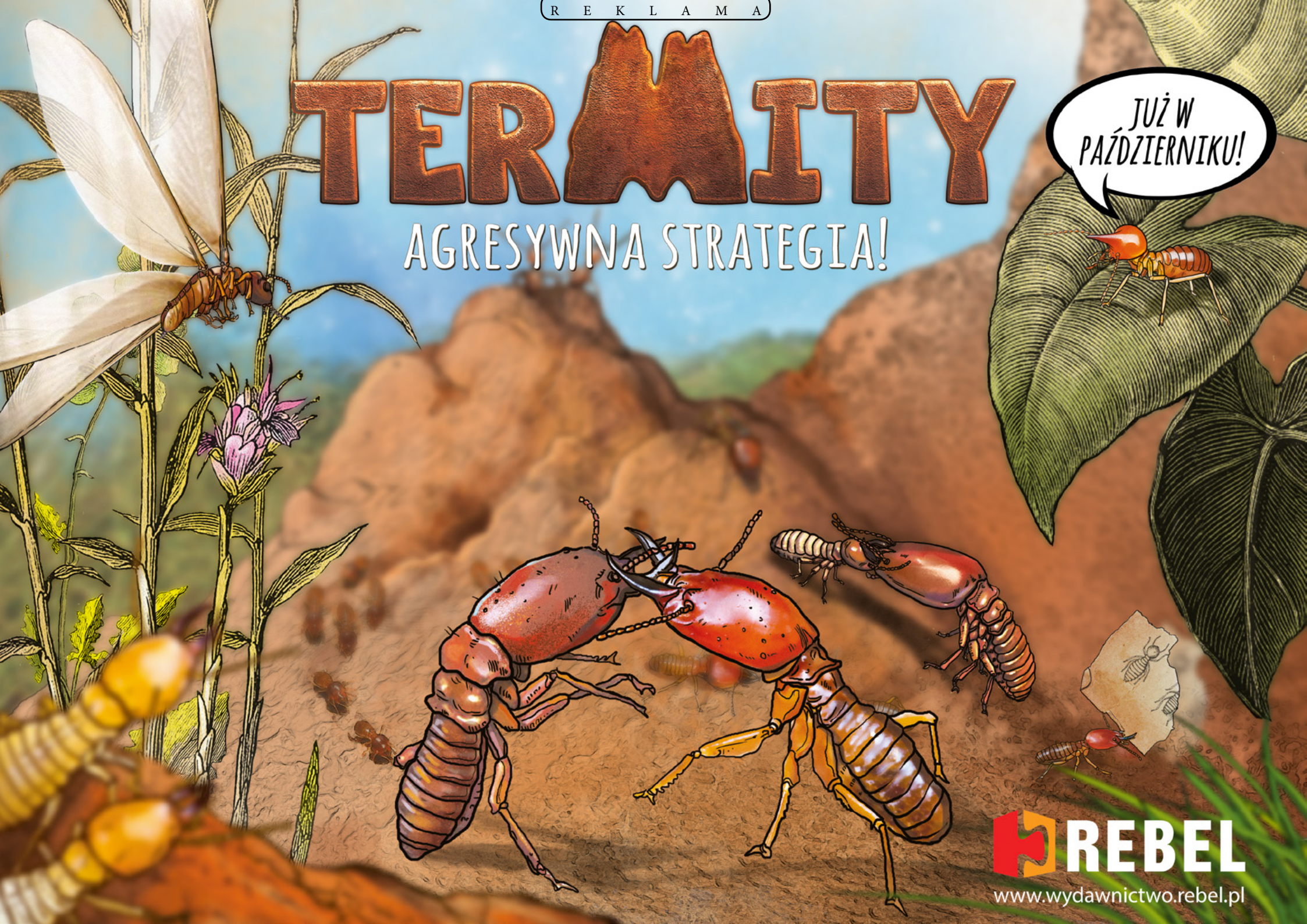
Cena: 129 złotych



TERMITY

AGRESYWNA STRATEGIA!

JUŻ W
PAŹDZIERNIKU!



CYBERLIST MIŁOSNY

Alderac Entertainment Group od kilku lat wydaje serię Pocket Game. Są to proste karcianki niekolekcyjne w małych pudełkach. Gry z tej serii świetnie nadają się jako przerywnik pomiędzy cięższymi tytułami, ale dzięki poręcznym rozmiarom można je zabrać ze sobą na wakacje, do baru lub na plażę. Najlepiej znaną (i najbardziej docenioną) grą kieszonkową AEG jest wydany również w Polsce List Miłosny, w który zdarzało mi się grywać bardzo często. Cypher to kolejna gra z serii, która wykorzystuje część mechanizmów Listu Miłosego i – wedle zapowiedzi – wznosi je na kolejny poziom. Czy tak jest w rzeczywistości?

Cypher został osadzony w nieodległej przyszłości, w świecie rządzonym przez korporacje. Gracze ścierają się między sobą, walcząc o władzę nad siecią informacyjną przyszłości – nexusem. W tym celu werbują postaci z różnych warstw społecznych i starają się zebrać jak największą liczbę punktów wpływów, aby zapewnić sobie zwycięstwo.

W przypadku **Cypher** pierwsze zaskoczenie pojawiło się już w momencie kontaktu z opakowaniem. Tym razem miękkie i niezbyt wytrzymałe kartonowe pudełeczko znane z **Listu Miłosego** zostało zastąpione płóciennym woreczkiem. To rozwiązanie gwarantuje dłuższą żywotność opakowania, ale nie jestem pewien, czy podczas transportu, np. w plecaku, karty ukryte w woreczku będą całkowicie bezpieczne. Wewnątrz opakowania kryje się krótka instrukcja, cztery karty pomocy oraz talia dziewiętnastu kart przedstawiających postaci z cyberpunkowego świata i okraszonych klimatycznymi grafikami.

Teoretycznie w rozgrywkę może brać udział od dwóch do czterech graczy, ale nie dajcie się zwieść informacji z opakowania – wersja dwuosobowa jest tylko kiepską „protezą”, a gra pokazuje kły dopiero przy większej liczbie uczestników.

Na starcie gracze otrzymują określoną liczbę kart z talii. Pierwszy gracz otrzymuje trzy, kolejni odpowiednio mniej. Reszta kart trafia w zakrytym stosie na środek stołu, a wierzchnia karta jest odkrywana obok talii.

Gracze kolejno rozgrywają swoje tury według określonego porządku:

1. Zagranie karty z ręki – położenie jej przed sobą i rozpatrzenie efektu jej zdolności.
2. Dobranie jednej karty – zakrytej z wierzchu talii lub jawnej, leżącej obok talii.
3. Przekazanie po jednej karcie z ręki graczom po lewej i prawej stronie.
4. Zrzucenie kart z ręki, aby została tylko jedna – odrzucone karty trafiają na spód talii.

W tym momencie kolejny gracz rozpoczyna swoją turę, posiadając trzy karty na ręku. Gra toczy się w ten sposób do chwili, gdy talia zostanie wyczerpana (mniej prawdopodobne) lub jeden z uczestników zagra kartę Cypher Anomaly i wywoła tym samym końcową rundę.

Podobnie jak w **Liście Miłosnym**, w talii znajduje się po kilka sztuk tej samej karty (ikonografia na kartach oraz ściągawka dla graczy służą nieocenioną pomocą w tej kwestii). W **Cypher** pojawiły się za to ograniczenia – postaci przynależą do jednej z trzech klas społecznych. Zagranie wysokopunktowanego Corp Overseer powoduje odrzucenie wcześniej zagranych postaci z najniższej klasy. Z kolei Technomancer sprawia, że pozostali gracze muszą zrzucić wszystkie postaci z klasy wyższej. Przed tym efektem z kolei może uchronić Bodyguard. Kolejnym ograniczeniem jest możliwość posiadania maksymalnie trzech postaci, ponieważ zagrywając na-

stępna, musimy zrzucić inną.

Rozgrywka w **Cypher** opiera się na ciągłym kombinowaniu i dążeniu do wyłożenia optymalnej kombinacji kart: posiadających wysokie wpływy, ale odpornych na efekty przeciwników. Konieczność oddania dwóch kart z ręki sąsiadom tworzy bardzo ciekawą dynamikę. Często będą to świetne karty, których najzwyczajniej w świecie nie jesteśmy w stanie zatrzymać, więc musimy przewidywać strategię konkurentów, aby im przypadkiem zbyt nie pomóc. Z reguły pojedyncza partia jest zupełnie niepowtarzalna, trwa około piętnastu minut, a po jej zakończeniu wszyscy mają ochotę na kolejną.

W tym miejscu ujawnia się także kolejna przewaga **Cypher** nad **Listem Miłosnym** – wszyscy pozostają w rozgrywkę do samego końca. Gra nie przewiduje eliminacji gracza (nawet jeśli straci on wszystkie postaci), więc nikt nie jest zmuszony do biernego czekania przez kilka minut na zakończenie partii.

Niestety, **Cypher** nie jest idealny. Ze względu na zostawianie karty na ręku na końcu tury możliwa jest sytuacja, w której dwaj gracze z mniejszą liczbą punktów trzymają na ręku obie kopie Cypher Anomaly, aby zablokować zakończenie gry. W takim wypadku pozostaje jedynie stopniowe eliminowanie kart z talii, co może trwać nawet pół godziny, znacznie wydłużając czas rozgrywki. Skutecznym przeciwdziałaniem byłoby wprowadzenie postaci nakazującej innemu graczowi zrzucenie karty z ręki. Nie wiem, dlaczego autor gry nie zdecydował się na zastosowanie takiego rozwiązania.

Czy warto zagrać w **Cypher**? Zdecydowanie tak. Jeśli lubicie **List Miłosny**, partia w **Cypher** przyniesie wam mnóstwo dobrej zabawy. Jeśli natomiast nie zetknęliście się wcześniej z **Listem Miłosnym**, ale szukacie dobrego przerywnika dla trzech-czterech osób, to **Cypher** może okazać się strzałem w dziesiątkę. Polecam!

Cypher

Zrecenzował: Piotr „Wierzbą” Kraciuk

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: ok 15 minut

Cena: 39,95 złotych



- poręczne i małe opakowanie,
- bogata rozgrywka,
- krótki czas partii,
- brak eliminacji graczy.



- możliwość opóźniania końca gry.

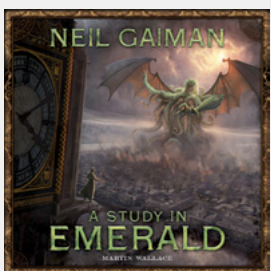
KRÓTKI PRZEGLĄD ZAPOWIEDZI ESSEN 2015

PRZEGLĄD PRZYGOTOWAŁ: PIOTR „ŻUCHO” ŻUCHOWSKI

Dokładnie rok temu w ramach cyklu artykułów Essen od kuchni zaprezentowałem listę dwunastu gier, które w mojej opinii zapowiadały się najciekawiej jako premiery SPIEL'14. Oczywiście takie zestawienia zawsze są subiektywne i oparte o gust osoby, która je sporządza, a wszelkie prognozy w nich wyrażane są bardzo niepewne. Niektóre tytuły umieszczone przeze mnie na liście w 84. numerze RT jako najbardziej interesujące okazały się sporymi rozczarowaniami. Jednak w 2015 roku również postanowiłem stworzyć zestawienie najbardziej intrygujących premier SPIEL, tym razem jednak jedenastu. Czas na weryfikację opinii o tych tytułach nadejdzie już niebawem, teraz zaś zapraszam do zapoznania się ze spisem gier z Essen, na które czekam – premier targowych, jak i tytułów wydanych nieco wcześniej, ale dopiero tam prezentowanych po raz pierwszy międzynarodowej publiczności. Mam nadzieję, że wśród moich prywatnych typów czytelnicy Rebel Timesa również znajdą coś dla siebie.



7 Cudów Świata: Pojedynek – na początek coś oczywistego. Duet Antoine Bauza i Bruno Cathala prezentuje dwuosobową wersję klasycznej gry 7 cudów świata znajdującej się obecnie na 19. pozycji w rankingu BoardGameGeeka i na miejscu pierwszym w kategorii gier rodzinnych. Ktoś potrzebuje lepszej rekomendacji? Polska edycja już została zapowiedziana przez Rebelę.



A Study in Emerald 2 ed. – druga, mechanicznie „wyczyszczona” i nieco uproszczona edycja znanej gry Martina Wallace’a z 2013 roku. Pozycja zainspirowana opowiadaniem Neila Gaimana pod tym samym tytułem, w którym spotkały się literackie światy Sherlocka Holmesa i Mitów Cthulhu. Przedstawia ona targany politycznymi zawirowaniami XIX wiek, w którym Wielcy Przedwieczni już są na Ziemi. Klimat paranoi, anarchiści, tajni agenci, a nawet zombie – dla mnie dzieło Wallace’a to mocny kandydat do tytułu gry roku, również w Polsce, ponieważ jego wydanie w naszym języku ogłosiła firma Phalanx.



Among Nobles – produkt Duńczyków z firmy Among Meeples, którzy do tej pory wydali tylko jedną grę, Colonies z 2012 roku. Czasy feudalnej Europy, rozbudowa rodzinnych koneksji, ustawiane małżeństwa, walka o wpływy – czyli portalowe Dziedzictwo, tylko na poważnie i z udziałem prawdziwych postaci historycznych. Plus bardzo klimatyczna grafika.



Blood Rage – gra Erica M. Langa (gościa od Chaosu w Starym Świecie, XCOM i kolekcjonerskich karcianek Fantasy Flight Games), która zgromadziła niemal milion dolarów na Kickstarterze. Strategia o wikingach z mnóstwem figurek i przepięknymi ilustracjami. Produkcja trwa i w momencie, gdy piszę niniejszy tekst, wciąż nie wiadomo czy gra na pewno będzie dostępna w Essen. Trzymam za to kciuki, ponieważ wygląda rewelacyjnie i ma szansę być hitem targów.



Cthulhu Realms – zapowiedziana już przez wydawnictwo Baldar w polskiej wersji językowej zatytułowanej Cthulhu Światy wariacja na temat wysoko ocenianej karcianki Star Realms z 2014 roku. Pomimo zabawnych, komiksowych grafik na okładce i kartach, wydawcy zapewniają, że mamy do czynienia z jak najbardziej poważną grą o powolnej utracie poczytalności w obliczu starcia z siłami rodem z mitologii H. P. Lovecrafta. Na pewno przemawia to do mnie bardziej niż kolejny dodatek do humorystycznego Munchkina Cthulhu.



Shuffle Heroes – ufundowana na Kickstarterze szybka dwuosobowa karcianka produkcji czeskiej. Steampunkowe fantasy plus lovecraftowski horror? Wchodzę w to, nawet jeśli Shuffle Heroes to tylko prosta gierka na pół godziny. No i choć ilustracja na okładce raczej nie powala, inne udostępnione przez wydawcę grafiki prezentują się bardzo fajnie.



Simurgh – Pierluca Zizzi, współautor świetnego Al Rashida z 2012 roku i wydanej w zeszłym roku Hyperborei powraca z nowym tytułem, tym razem wypuszczonym przez dobrze znaną w naszym kraju firmę NSKN Games. Modułarna plansza, bajeczne ilustracje i klimat fantasy, w którym główną rolę odgrywają smoki oraz ich jeźdźcy, w połączeniu z wydawcą i nazwiskiem projektanta dają bardzo dobrze zapowiadającą się mieszankę.



The Bloody Inn – Francja, rok 1831. Wioskę Peyrebeille odwiedza wielu podróżnych, ale nie wszyscy opuszczają ją żywi. Dlaczego? Cóż, mieszkańcy postanowili trochę dorobić sobie na przyjeźdźnych, okradając niczego nie podejrzewających gości swoich gospód. Problem tkwi w tym, że mają trochę skrupułów przed okradaniem ich, a przynajmniej dopóki owi goście żyją... W The Bloody Inn gracz (tak, można grać w pojedynkę) lub gracze wcielają się we właścicieli zajazdów, którzy na różne sposoby pozbywają się ciał, unikają wizyt policji, paktują i przekupują. Wszystko to w bardzo specyficznej, groteskowej oprawie wizualnej, dobrze komponującej się z równie odjechaną tematyką.



The Producer: 1940-1944 – debiut wydawnictwa Apokalypse Inc oraz projektanta Manilo Zaninottiego. Trwa amerykański kryzys, a ty właśnie otrzymałeś niespodziewany spadek w wysokości dwóch milionów dolarów i kawałek ziemi nieopodal Los Angeles. A jako że zawsze marzyłeś o karierze w Hollywood, zakładasz studio i zaczynasz tworzyć filmy! W tej grze dla 2-4 osób czeka nas pisanie scenariuszy, zatrudnianie aktorów, plotki, skandale i wiele więcej. Brzmi bardzo obiecująco, szczególnie dla fanów kina z tamtej epoki.



Thrash'n Roll – wszystko, co najlepsze w jednym: gra planszowa polskich autorów, muzyka thrash metalowa jako temat i udana kampania na Kickstarterze. W grze kontrolujemy młodą kapelę, dążącą do podpisania profesjonalnego kontraktu z wytwórnią płytową. Po drodze gramy koncerty, nagrywamy albumy, udzielamy wywiadów, unikamy skandali, a wszystko po to, żeby wystąpić u boku słynnej grupy Turbo na gali Thrash Awards.



Vanquish Sky – według zapowiedzi to tylko zwykła karcianka o pojedynku adeptów sztuk walki, ale po tym, co Yasushi Kuroda zrobił rok temu w genialnym The Ravens of Thri Sahashri, obstawiam, że ta gra będzie czymś zupełnie innym i znacznie głębszym, zarówno w kwestii fabuły, jak i mechaniki. Po prostu po Krukach nie jestem w stanie nie czekać na nowe dzieła tego projektanta, a wam serdecznie polecam lekturę tekstu o jego grach w numerze 89. naszego pisma. Są one oryginalne w warstwie fabularnej, innowacyjne pod względem mechanicznym, a przede wszystkim – naprawdę dobre.



**INTERNATIONALE
SPIELTAGE
SPIEL**

INTERNATIONAL GAME DAYS
ESSEN

Stare, ale jare – matematyka z grami

Felieton Tomka Kreczmara

– Gry uczą, prawda?
– Prawda, Tomku, prawda.
– A czego uczą?
– ?

– *A choćby matematyki uczą. Już w średniowieczu istniała matematyczno-strategiczna gra ułatwiająca opanowanie działań arytmetycznych. Jednakże również inna, jeszcze starsza „planszówka” uczyła i wciąż uczy!*

Istnieje bowiem mankala (z arabskiego przenosić). To prawdopodobnie najstarsza gra planszowa, w którą wciąż grają ludzie na całym świecie, znana na wszystkich kontynentach pod bardzo różnymi nazwami: apaba, awale, awele, bao, congkak, kalaha, mancala, nam-nam, oware, sungka, toguz xorgol lub wari. Najwcześniejsze świadectwa grania w mankalę to gliniane i kamienne fragmenty z przełomu VI i VII wieku n.e. odnalezione w północnej części Etiopii oraz Erytrei, gdzie podówczas istniało starożytne państwo Aksum. Nie istnieją dowody wskazujące na to, że grę znano wcześniej, niemniej prostota planszy i rolnicze aspekty rozgrywki mogą sugerować, że jej rodowód sięga początków cywilizacji. Niektóre wzmianki wskazują, że w mankalę grano w Afryce już od neolitu (IX w. p.n.e.), a historycy wciąż poszukują potwierdzeń różnorodnych wskazówek sugerujących, że może mieć nawet kilka tysięcy lat.

„Kilkadziesiąt znalezisk archeologicznych potwierdza starożytny rodowód gier mankala. W starożytnym syryjskim mieście Aleppo na ogromnym bloku skalnym znaleziono dwa rzędy sześciu płytkich dołków z większymi wgłębieniami (od wyjmowania kamyków) z jednej strony. Do złudzenia przypominają one noszące ślady zużycia plansze do gier mankala. Podobne szeregi dołków znaleziono na kolumnach świątyni Karnak w Egipcie i na skałach starożytnych Aten. Znalaziono też urnę z malowidłem, na którym Ajaks i Achilles grają w mankalę podczas oblężenia Troi. Szeregi podobnych wgłębien odnajdywane są często na terenie Azji i Afryki, czy to wyrzeźbione w skałach, czy w kości słoniowej zdobionej złotem” (za: http://www.mankala.pl/?pl_historia,22).

Dziś mankala budzi zainteresowanie wielu środowisk akademickich.

Dużo uwagi poświęciła tej grze Claudia Zaslavsky w swojej książce *Africa Counts* (Afryka liczy) poświęconej matematyce pojawiającej się w najprostszych życiowych sytuacjach. Napisała m.in., że „mankala to prawdopodobnie najbardziej arytmetyczna gra ze wszystkich nam znanych. Zwykła dwurzędowa plansza może służyć do dziecięcych zabaw zanim maluchy zaczną liczyć. Rozsiewając nasiona do kolejnych pól, pociechy uczą się dodawania i odejmowania oraz zapamiętywania prostych działań matematycznych”. Być może z tego właśnie powodu w wielu europejskich krajach mankala pojawia się na lekcjach matematyki już w szkołach podstawowych, idealnie łączy bowiem zabawę i naukę. W naszym kraju szlak przeciera Szkoła Podstawowa nr 2 w Kościerzynie, gdzie na przełomie marca i kwietnia 2013 roku rozegrano VI Szkolny Turniej Gry Mankala, w którym wzięło udział 47 uczniów. A na całym świecie rozgrywane są liczne turnieje w tę grę, w których biorą udział starsi i młodszy.

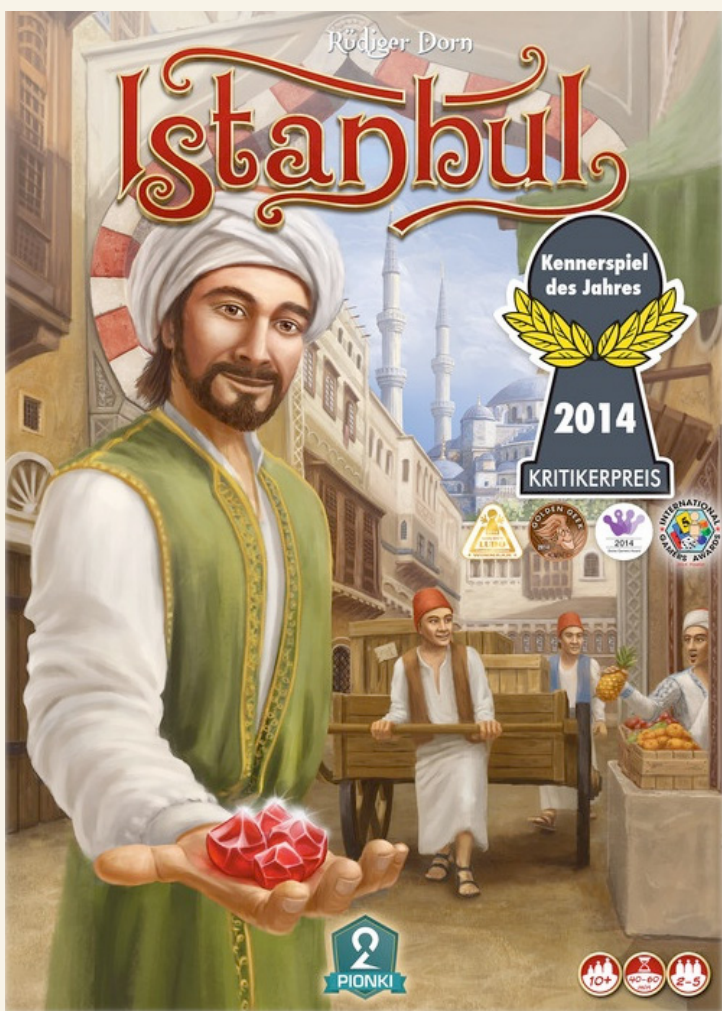
Inną ciekawostką okazuje się matematyczno-strategiczna gra rithmomachia. Sama nazwa wywodzi się z greckiego połączenia wyrazów *rithmo* oznaczającego liczby i *machia*, czyli bitwa, choć w średniowieczu była też znana pod różnymi mianami (*arithmomachia*, *rythmomachy*, *rhythmomachy*, czasem zwana była też grą filozofów) i stąd zapewne niejasności dotyczące jej pochodzenia. Jest to zatem walka liczb – gra dla dwóch osób nieco przypominająca szachy. Jej korzenie wywodzi się z czasów Starożytnej Grecji, Bizancjum lub Aleksandrii, a w łacińskich tekstach za twórców uznawano wymiennie Pitagorasa lub Boecjusza. Co ciekawe, ruchy figur poruszających się po planszy przyrównywano też do mobilności rzymskiej armii. Niemniej w grackiej literaturze nie ma ani jednej informacji dotyczącej tej gry. Brak też jakichkolwiek znalezisk archeologicznych. Pierwsze pisemne wzmianki na jej temat pojawiły się dopiero na początku XI wieku. Ich autorem był mnich Asilo, najpewniej pomysłodawca gry, który opisał ją jako ilustrację matematycznych teorii rzymskiego filozofa Boecjusza (żyjącego na przełomie V i VI wieku) i przeznaczył dla uczniów klasztoru. Pracę Asilo rozwinął benedyktyński mnich oraz astronom, matematyk, kompozytor, kronikarz i poeta w jednym – żyjący w latach 1013-1054 Herman z Reichenau. Co ciekawe, uzupełnił on grę o teorię muzyczną. Sama gra testowana była przez uczniów szkoły w Liè-

ge i poprawiana tak, aby ułatwić opanowanie działań arytmetycznych.

Na przełomie XII i XIII wieku *rithmomachia* rozprzestrzeniła się we Francji, Niemczech i Anglii – głównie jako narzędzie do nauki. Słynny angielski teolog, filozof i matematyk, Thomas Bradwardine (szerzej znany jako Doctor Profundus), napisał w XIV wieku tekst o tej grze. Średniowieczny filozof i franciszkanin Roger Bacon (ok. 1214-1292) zwany *doctor mirabilis* (z łaciny wspaniały nauczyciel) zachęcał swych uczniów do grania w *rithmomachię*. Wreszcie angielski myśliciel, pisarz i polityk Tomasz Morus żyjący na przełomie XV i XVI wieku w swym najsłynniejszym dziele pod tytułem *Utopia* przedstawia fikcyjne królestwo na wyspie, którego mieszkańcy „nie znają zupełnie gry w kości ani innych tego rodzaju głupich i hazardowych zabaw, natomiast rozpowszechnione są u nich dwie gry bardzo podobne do szachów, jedna tzw. walka liczb, polega na tym, że liczba obrabowuje liczbę” (cytat w przekładzie Kazimierza Abgarowicza). Później jednak gra zaczęła tracić na popularności i na przykład słynny XVII-wieczny matematyk Gottfried Wilhelm Leibniz dotarł już tylko do jej nazwy, a nie poznał zasad. Grę odtworzyli historycy w XX wieku, a ostatnio pojawiła się w wersjach cyfrowych.

Nie jest jasne, czy rozwinięciem *rithmomachii* są dwie gry opracowane przez anglikańskiego uczonego Williama Fulke’a, żyjącego w latach 1538-1589 – *ouranomachia* i *metromachia*. W dwóch dziełach przedstawia on gry być może własnego pomysłu, a być może inspirowane innymi źródłami. *Ouranomachia* toczy się na planszy związanej z 12 znakami zodiaku i 7 planetami, przez co przypomina nieco astrologiczną grę opisaną przez Alfonsa X Mądryego w *Libro de acedrex, dados e Tablas* z XIII wieku. Natomiast *metromachia* rozgrywana była na planszy 33 pola na 52 pola przy użyciu dwóch armii liczących po 52 żołnierzy, zasady zaś próbowały odwzorowywać rzeczywistą walkę opartą na matematycznych fundamentach (ruchy i bicie następowało w oparciu o geometryczne właściwości oraz kształty figur). Ze względu na realistyczną militarną symulację stojącą u podstaw gry można ją uznać za prekursora gier wojennych, czyli *kriegsspiel*.

Na bazarze bez zmian



Chyba można już powoli pisać, że świat się kończy. Wydawnictwo Portal wydaje eurosuchara pełną gębą, na dodatek z nagrodą Kennerspiel des Jahres na koncie. Gra ukazuje się w linii 2Pionki i docelowo skierowana jest dla raczej początkujących, ale jednak trochę bardziej ambitnych i zaciętych graczy.

Rozgrywka w **Istanbul** toczy się na złożonej z szesnastu kafelków planszy. Każdemu kafelkowi odpowiada jedna akcja, którą można na nim wykonać, a ich układ będzie zmieniał się z partii na partię, co ma służyć żywotności tytułu i przeciwdziałać uciecaniu się standardowych ruchów. Gracze wcielają się w biegających pomiędzy straganami kupców, którzy poprzez umiejętne handlowanie różnymi towarami starają się dorobić fortuny, wyrażonej tutaj za pomocą błyszczących kamieni szlachetnych. Umiejętne handlowanie wymaga od gracza przede wszystkim zdolności planowania ruchów i wyszukiwania ścieżek/połączeń pomiędzy polami planszy. W swojej turze gracz może poruszyć pionek przedstawiający należącego do niego kupca o jedno lub dwa pola, a następnie skorzystać z jego benefitów. Myśl przewodnia jest prosta i przejrzysta. W tym miejscu mogą załadować jeden z towarów do pełna, w innym kilka towarów po trochu, a w kolejnym spieniężyć przewożone fanty i zacząć cały proces od nowa. A pieniądze są w grze potrzebne między innymi do tego, aby zwiększać pojemność swojego wózka, dzięki czemu możemy wozić więcej towarów, a co za tym idzie zdobywać więcej pieniędzy... i silniczek zaczyna się kręcić.

Podstawa mechaniki podstawą, ale są w **Istanbul** dwie rzeczy, które sprawiają, że oprócz „podnieś i zanieś” trzeba zastanowić się jeszcze nad paroma innymi aspektami. Każdy kupiec ciągnie za sobą kilku pomocników. Żeby skorzystać z pola, na którym właśnie się stanęło, trzeba zostawić na nim jednego

pomocnika albo zabrać go z powrotem za pazuchę, jeśli taki na polu już się znajduje. Oznacza to, że w pewnym momencie naszemu kupcowi zaczyna brakować „paliwa” i nie może używać już kolejnych pól, musi więc zacząć wracać po swoich śladach i kombinować, jak sprawić, żeby przed ponowną wizytą w magazynie tkanin wózek był już z tego towaru odciążony.

Drugim problemem, z jakim musi zmierzyć się każdy gracz są konkurenci. Interakcja ogranicza się tu do wyścigu po akcje i wyścigu po punkty. Jeśli kupiec innego gracza znajduje się na polu, którego chce użyć, nikt mi tego nie broni. Muszę jednak zapłacić mu dwie monety, które w każdym innym wypadku z chęcią wolałbym przeznaczyć na coś innego. Jeśli na polu znajdują się pionki więcej niż jednego gracza, muszą płacić każdemu z osobna. W taki oto prosty sposób niewidzialna ręka rynku sprawia, że wraz ze wzrostem popytu rośnie również i cena.

Ceny rosną też w wyścigu po punkty. Jak już wcześniej wspomniałem, bogactwo wyraża się w **Istanbul** za pomocą rubinów, a te można pozyskać na kilka sposobów: kompletując ulepszenia naszego przedsięwzięcia oraz kupując je w jednym z dwóch miejsc na planszy. Rubiny można nabywać, płacąc żywą gotówką u jubilera albo w pałacu Sultana, dostarczając mu odpowiednie towary. W obu tych miejscach wszyscy gracze rozchwytyują wspólną pulę kamieni, a każdy kolejny jest trochę droższy od poprzedniego.

Wszystkie wspomniane elementy i jeszcze parę innych (zdolności specjalne, karty, spotkania z postaciami, które we względnie losowy sposób poruszają się po planszy, kafelki określające zmienny popyt na towary) składają się na grę, która bezdyskusyjnie działa i jest w stanie sprawiać frajdę. Szczególnie, jeśli kogoś rajcuje zagadki logiczne polegające na wytyczaniu ścieżek i planowaniu wracania po własnych śladach. Minimalnie razi mnie kompletna abstrakcja towarów, które wozimy w naszym wózek. Niby mają one ilustracje, jednak w rzeczywistości różnią się jedynie kolorem (owoce, przyprawy, tkaniny). W grze obracamy też biżuterią, która jest zasobem trudniej dostępnym, przez co odczuwa się jej działanie w inny sposób. Byłoby miło, gdyby autor zdecydował się na podobną różnorodność w przypadku trzech podstawowych zasobów.

W pewnym momencie można też (pomimo losowego układu

pól na planszy) odczuć pewną powtarzalność. Co by się nie działo, pola, dzięki któremu ulepsza się wózek użyć trzeba. Najlepiej kilka razy i to dość szybko. W rozgrywanych partiach nie znalazłem alternatywy dla powiększania puli obracanych towarów. Z jednej strony wcale mnie to nie dziwi, bo w końcu gra ma być o handlu, ale z drugiej irytować może fakt, że każdą grę trzeba zaczynać w podobny sposób, zmieniając jedynie drobne szczegóły.

Z problemem ulepszenia wózka wiąże się jeszcze jedna moja uwaga. Odnoszę wrażenie, że kupowanie rubinów za pieniądze jest bardziej efektywne, niż za dostarczanie towarów. Pieniądze są potrzebne zawsze i do wszystkiego. Ulepszam za nie pojemność wózka, płacę innym graczom, kupuję rubiny, korzystam z niektórych zdolności specjalnych... Skoro już zarabiać pieniądze, to jak najwięcej, w końcu są bardziej uniwersalne. W każdej mojej grze zwyciężał ten gracz, który najszybciej i najsprawniej zarabiał pieniądze.

Nie nazwałbym tego strategią wygrywającą, oczywistym wyborem ani rozwiązaniem, które psuje grę. Odnoszę jednak wrażenie, że w **Istanbulu** o zwycięstwie decydują drobiazgi i szczegóły. Cztery z pięciu potrzebnych do zwycięstwa kamieni zdobywa się łatwo i w podobnym czasie co inni gracze. Dopiero ten ostatni ma jakieś znaczenie. Trochę mnie to uwiera, nie zawsze bowiem mam satysfakcję z tego, że wygrywam z przeciwnikiem różnicą punktów dającą się zauważyć dopiero w drugim miejscu po przecinku.

Gra najlepiej działa w pełnym składzie osobowym. Przy grze na mniej niż czterech graczach, na planszy robi się trochę zbyt luźno i każdy robi praktycznie to, co chce, bez oglądania się na innych. Żeby trochę ograniczyć ten problem w wariantie dwuosobowym, na planszę wprowadzono trzech graczy wirtualnych, którzy od czasu do czasu przesuwają się na inne pola. Trochę poprawia to sytuację, ale do ideału jeszcze sporo brakuje. Problem naprawia natomiast opisany w instrukcji zaawansowany wariant rozgrywki dla mniej niż pięciu graczy. Każdy kupiec poza zestawem własnych pomocników otrzymuje dodatkowo jednego pomocnika neutralnego. Jeśli zostawi go na jakimś polu, wtedy inny gracz może zabrać go tak, jak swojego, jeśli w przyszłości spotka go na swojej drodze. W ciekawy sposób zwiększa to zależności między graczami i daje kolejny powód do głóWKowania.

Właśnie... cały czas **Istanbul** bardziej kojarzy mi się z łami-główką a nie z pełnokrwistą grą. Doceniam zawarte w nim koncepcje i prostotę zasad, dzięki której faktycznie do stołu jest w stanie usiąść praktycznie każdy. Ja sam nie planuję wracać do tego tytułu nałogowo, ale od czasu do czasu pewnie będę miał ochotę rozruszać szare komórki.



Istanbul

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 129,95 złotych

- mechanika pomocników i planowania ruchów,
- rozsądny czas rozgrywki,
- sprytna i ładnie wydana łami-główka logiczna.

- mocno ograniczona interakcja pomiędzy graczami (w podstawowym wariantie rozgrywki),
- pomimo losowego układu pól i kilku zmiennych można odnieść wrażenie powtarzalności rozgrywek.

Holenderskie szachy żywiołów

Ortus to druga gra holenderskiego projektanta Joosta Dasa i wydawnictwa Fablesmith, która ukazała się w 2013 roku po udanej zbiórce funduszy na serwisie Kickstarter. Na ten rok polskie wydawnictwo Game Fabrica planuje wydanie jej w naszym kraju, co dla niektórych może być pewnym zaskoczeniem, jako że ani autor, ani oryginalny wydawca nie należą do tuzów branży i nie cieszą się raczej ogromną popularnością w kraju nad Wisłą. Sprawdźmy zatem, co stoi za tą odważną decyzją wadowickiej firmy – czy Ortus broni się jako gra, pomimo małej rozpoznawalności jego twórców.

Omawiany tytuł jest szybką abstrakcyjną strategią, a gry tego typu rzadko kiedy powalają stroną wizualną. Tak też jest i w przypadku **Ortusa** – jest on ilustrowany w dość ascetyczny, ale spójny sposób i nie wyróżnia się na tle innych podobnych gier ani na plus, ani na minus. Warto za to zwrócić uwagę na solidną dwustronną planszę i drewniane pionki wojowników, które robią naprawdę dobre wrażenie (choć oczywiście nie tak dobre, jak figurki, które były dostępne w kampanii na Kickstarterze, ale nie znajdują się w sklepowej wersji gry). Jeśli dodamy do tego jeszcze garść znaczników i instrukcję w czterech językach (rodzima wersja będzie zapewne zawierała tylko jedną, polską wersję językową), będą to już wszystkie komponenty tej niewielkiej gry. Nie jest ona może piękna, ale za to wykonana porządnie, a każdy element jest naprawdę dobrej jakości.



Tyle o stronie wizualnej, czas więc przejść do części najważniejszej, czyli do tego, o co w ogóle w grze chodzi. **Ortus** to krótka gra strategiczna przeznaczona wyłącznie dla dwóch osób. Uczestnicy wcielają się w niej w lordów stojących na czele konkurujących ze sobą rodów, którzy po wielu latach rywalizacji spotykają się w ostatecznej bitwie na Arenie Ortus, położonej w centrum Ziemi. Wysyłając do walki wojowników związanych z poszczególnymi żywiołami, chcą przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść. Taka jest teoria, ale nie dajcie się zwieść. **Ortus** to przede wszystkim abstrakcyjna gra, która ma znacznie więcej wspólnego z szachami, niż z jakąkolwiek strategią tematyczną w rodzaju np. **Memoir 44** lub **Wojen Rzyżowych**.

W dużym skrócie: każdy gracz kontroluje ośmiu wojowników, po dwóch w czterech kolorach (reprezentujących różne żywioły). W swojej turze wydaje punkty energii na ruch i ataki, natomiast dzięki energii zaoszczędzonej może niwelować skutki ataków przeciwnika. Zwycięzcą zostaje gracz kontrolujący na początku swojej tury pięć specjalnych pól, zwanych Studniami Energii (ogółem na planszy jest ich osiem, a ich zajmowanie oczywiście zwiększa energię danego gracza) lub ten, który w wyniku swoich ataków wyeliminuje ośmiu wojowników rywala (nie oznacza to jednak całkowitego „wyzierowania” drugiej strony z jednostek – pokonani wojownicy mogą wrócić na planszę w następnej rundzie). Tylko tyle i aż tyle. Wydawać by się mogło, że **Ortus** to gra prosta, ale pomimo łatwych do opanowania podstawowych zasad jest naprawdę intelektualnie wymagająca, choć szybka, co należy jej zaliczyć na duży plus. Dla każdego z żywiołów dostępne są nieco inne rodzaje ataku, a istnienie dwóch zupełnie różnych od siebie warunków zwycięstwa dodatkowo urozmaica rozgrywkę. Warto też mieć na uwadze, że plansza jest dwustronna, w obu przypadkach z innym układem Studni, a także fakt, iż do dyspozycji graczy są dwie wersje zasad – dla początkujących i zaawansowanych. Oba warianty znacznie różnią się między sobą i tu niestety pojawia się jeden z największych zgrzytów w grze. O ile reguły dla początkujących są dość łatwe do wytłumaczenia i zapamiętania, o tyle próg

wejścia w wersję zaawansowaną wydaje się nieproporcjonalnie wysoki. Natłok nowych ruchów, ataków i zdolności specjalnych raczej nie zachęca do dłuższej przygody z grą.

Przyznam szczerze, że po pierwszej rozgrywce **Ortus** przeleżał u mnie na półce bardzo długo, zanim otrzymał drugą szansę. Początkowo nie wciągnął mnie zupełnie, ale wydaje mi się, że jest to jeden z tych tytułów, które znacznie zyskują po bliższym poznaniu. Niestety w dalszym ciągu nie należy do moich faworytów, głównie ze względu na wysoki poziom abstrakcji i totalnie pretekstowy klimat, którego niemal nie czuje się w rozgrywce. Natomiast bez wątpienia należy docenić zgrabnie zaprojektowaną mechanikę i mnogość różnych wariantów gry dostępnych w jednym pudełku. **Ortus** to jednak nie Neuroshima Hex, w którą zagrywać się można pasjami, a raczej gra wyciągana na stół okazjonalnie, w ramach ciekawostki. Inteligentnie pomyślana, dobrze wykonana, wymagająca, ale nieznacznie przegrywająca rywalizację z wieloma podobnymi sobie tytułami. Nie wciąga na więcej niż kilka partii, a rozdzźwięk pomiędzy poziomem skomplikowania zasad dla początkujących i zaawansowanych jest według mnie zbyt duży.

Pomimo wszystkich powyższych zarzutów, nie uważam, żeby **Ortus** miał nie znaleźć fanów na naszym rynku i prawdopodobnie nie jestem po prostu członkiem docelowej grupy odbiorców tego tytułu. Natomiast znam ekipy Game Fabrica oraz Fablesmith i obu firmom życzę powodzenia, ponieważ wiem, że są w stanie projektować i wydawać tytuły klimatyczniejsze oraz bardziej wciągające, zachowując jednocześnie wysoki poziom, jeśli chodzi o mechanikę, co – mam nadzieję – już nie długo udowodnią.

Dziękujemy wydawnictwu Fablesmith za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji oraz wydawnictwu Game Fabrica za udostępnienie roboczej wersji tłumaczenia instrukcji.

Ortus

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: 30-45 minut

Cena: ok. 105 złotych



- solidne wykonanie,
- różne warianty gry,
- krótki czas rozgrywki.



- nie wciąga na dłuższą metę,
- duża różnica w skomplikowaniu zasad pomiędzy wersją podstawową i zaawansowaną.

Planszówkowy Polcon 2015

Relację przygotował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Polcon to impreza bardzo specyficzna, wręcz wyjątkowa. Traktowana jako „dobro wspólne” całego fantastycznego fandomu, co roku organizowana jest w innym mieście, przyciągając sprawdzone grono fanów o średniej wieku znacznie przekraczającej tę, którą zaobserwować można podczas Pyrkonu, Falkonu lub Avangardy. Jednocześnie jest to konwent poświęcony przede wszystkim literaturze, przez co inne gałęzie fantastycznej rozrywki, a zwłaszcza gry, nie zawsze są na nim odpowiednio reprezentowane. Jak było w tym roku, na jubileuszowym, trzydziestym już Polconie, który odbył się w Poznaniu w dniach od 20 do 23 sierpnia?

Kolejny raz blok gier został potraktowany przez organizatorów Polconu trochę po macoszemu, bardziej jako „zło konieczne”, niż pełnoprawna część imprezy. Wprawdzie należy pamiętać, że tegorocznej edycji problemy organizacyjne towarzyszyły od samego początku i tylko dzięki ogromnemu uporowi i determinacji kilku osób konwent w ogóle doszedł do skutku (za co wielka im chwała), ale na mało przyjazne podejście do planszówek nie można nie zwrócić uwagi, nawet przy ogólnej dobrej opinii o trzydziestym Polconie. Zmiany w ekipie organizatorskiej oraz bardzo długi brak komunikacji z wydawcami zaowocowały tym, że większość liczących się polskich firm z branży po prostu nie pojawiła się na konwencie. Na szczęście był na nim Grzegorz „Linda” Laskowski, który w obliczu problemów kadrowych Polconu niemal w ostatniej chwili wziął na siebie ciężar organizacji bloku planszówkowego, a na imprezie dwoił się i troił, żeby wszystko wypadło jak należy. Ogólnie rzecz biorąc, ze swojego zadania wywiązał się bez zarzutu, choć pewnych ustalonych wcześniej rzeczy nie mógł już niestety przeskoczyć.



Po pierwsze, cały blok planszowy usytuowany był w osobnym budynku, oddalonym o kilka minut drogi od gmachu głównego, gdzie odbywały się wszystkie pozostałe atrakcje konwentu. Dodatkowo na miejscu nie była prowadzona akredytacja, więc wszystkie osoby chcące zakupić wejściówkę na konwent musiały to zrobić w budynku głównym. To wszystko doprowadziło do tego, że tylko niewielka część uczestników w ogóle dotarła do drugiego budynku. Z jednej strony, dawało to wrażenie pewnej „przytulności” i kameralności imprezy. Z drugiej jednak, czy konwent na ponad 3000 uczestników powinien wyglądać kameralnie? Nie oszukujmy się, przez zdecydowaną większość czasu sale i korytarze budynku po prostu świeciły pustkami. Jako minus należy również zaliczyć obecność małej liczby wydawców. Na posiadanie stoiska handlowego zdecydowały się tylko firmy z Poznania, mające tegoroczny Polcon pod nosem, a więc Black Monk i Cube. Kilka innych ograniczyło się do prezentacji nowości w games roomie, jednak zdecydowana większość dużych graczy naszej branży po prostu odpuściła całkowicie obecność na Polconie, wybierając np. odbywającą się w tym samym czasie lubelską Board Manię.



Pomimo wielu widocznych mankamentów konwentu, skłamałbym pisząc, że fan gier planszowych nudził się na Polconie 2015. Liczba atrakcji na pewno nie była tak duża, jak na największych polskich konwentach, jednak zupełnie wystarczająca, aby zapełnić sobie każdy dzień graniem. Wypożyczalnia była zaopatrzona naprawdę przyzwoicie, odbyły się też liczne prezentacje i turnieje. Warto m.in. wspomnieć obecność Wydawnictwa Alter promującego swoją grę Byle do pierwszego (aktualnie trwa kampania na Wspieram.to) oraz powracającego po długim okresie milczenia studia Wolf Fang z satyryczną grą polityczną Na wybory!. Sporą publikę przyciągnął Artur Szyndler pokazujący Labirynt śmierci, planszówkę osadzoną w świecie Kryształów Czasu, w której gracze mogą wcielić się w bohaterów znanych z Sagi o Katanie. Fabryka Gier Historycznych pojawiła się z lovecraftowskim dodatkiem do Teomachii w finalnej wersji graficznej oraz Szlachecką Grą Karcianą Veto, a także swoimi grami o tematyce fantastycznej, którym poświęcona jest druga marka FGH, czyli Lion Games: dobrze już znanymi Herosami oraz prototypem przygodówki w klimacie survival horroru s-f, Nemesis.



Na sporym stoisku firmy Cube królowała **Martwa Zima** oraz **Przymierza**, czyli najnowszy duży zestaw kart do Summoner Wars, z kolei Rebel na swoich stolikach w games roomie promował przede wszystkim Baronię – nowy tytuł Marca Andre, twórcy popularnego Splendoru, ale i kilka innych pozycji od gdańskiego wydawnictwa, szczególnie Megawojownicy i Patchwork, również cieszyło się sporym zainteresowaniem.



Podsumowując, znacznym przekłamaniem byłoby stwierdzenie, że jubileuszowy Polcon był słabym konwentem. Wszystko, co mogło się złego przydarzyć tej imprezie, przydarzyło się jeszcze na etapie jej organizacji, na miejscu zaś sprawy toczyły się gładko i bezproblemowo, a ten, kto już na teren bloku planszówkowego w ogóle dotarł, raczej nie opuszczał go zawiedziony. Jedynym minusem była niska frekwencja, spowodowana głównie kiepską lokalizacją i małą liczbą stoisk planszówkowych wystawców. Polcon wciąż pozostaje konwentem, który nie nastawia się na atrakcje dla graczy, roztaczając wokół siebie aurę pewnej „elitarności”, natomiast dla „mas” jest Pyrkon i Falkon, gdzie planszówki są bardzo mocno reprezentowane. Niezależnie od tego czy się to komuś podoba, czy nie, taka jest już chyba tradycja polskiego fandomu i raczej szybko jej nie zmienimy. Zresztą czy to źle, że mamy na konwentowej mapie Polski tak różne imprezy? W ciągu roku odbywa się ich tyle, że każdy znajdzie coś dla siebie, a może i na ewolucję Polconu kiedyś przyjdzie czas. Ale to już w czwartej dekadzie jego istnienia.





VLAADA CHVÁTIL

SPACE ALERT

BŁĘDNI KOSMONAUCI

Space Alert to gra zespołowa o przetrwaniu. Gracze w ciągu dziesięciu minut będą próbowali odpowiedzieć na pytanie, czy są w stanie ją przetrwać. Ale czy sama gra jest w stanie przetrwać gusta graczy?

Aby wejść w świat kosmicznej wyprawy badawczej w niebezpieczne rewiry kosmosu, wbrew pozorom nie potrzeba wielkiego stołu. Plansza jest w rozmiarze M (S w rozmiarówce amerykańskiej), ilość elementów jak w lekkiej eurogrze (trochę znaczników, tyle że plastikowych) i w dodatku do ameritrasha (talia małych i skromna talia dużych kart, troszkę żetonów). Następnie zbieramy czterech lub pięciu śmiałków (choć w teorii, zgodnie z informacją na pudełku, wystarczy trzech i mniej, do jednego włącznie) i możemy zaczynać grę... Cóż, nie do końca.

Wpierw musimy rozegrać tutoriala. Misji szkoleniowych jest siedem, a na ich przejście potrzeba aż dwóch godzin. Aby zagrać w pełnoprawne **Space Alert**, musimy od razu umówić się na dwa wieczory. Brzmi to paradoksalnie w przypadku gry, która trwa 10 minut.

Mimo liczby i długości tutoriali, wciąż niezbędne jest przeczytanie zasad (dla porównania w grze **XCOM** wystarczy jeden tutorial i nie potrzeba instrukcji papierowej). Tutoriala były rozwleczone? No to nie widzieliście poradnika. Nie, nie można skorzystać z instrukcji, bo ta jest tylko streszczeniem zasad. Ochoтник musi doliczyć sobie jeszcze jeden wieczór, już drugi, na poznanie gry. I żeby nie było, reguł jest niewiele i są one banalne, więc tym bardziej może to dziwić. Przyczyna? Poradnik miesza istotne informacje z robiącymi tło wstawkami. W efekcie całość zlewa się w jedno. W dobrych instrukcjach wstawki robią za didaskalia, marginesy, ilustracje. Tu przeplatają właściwy tekst, w efekcie rozwlekając i rozmywając go. Nie wiem jak inni, ale ja wolę bawić się przy grze, a nie przy instrukcji do niej.

Faza pierwsza

Gra składa się z dwóch faz. W pierwszej rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym. Druga to rozstrzygnięcie decyzji podjętych podczas pierwszej. Ta pierwsza trwa zawsze 10 minut, ta druga według informacji na pudełku 20 minut (podany łączny czas rozgrywki wynosi pół godziny). Czas i tempo rozgrywki wyznacza nagrany

na płytę CD jeden ze scenariuszy. Nagrany głos oznajmia moment i miejsce pojawienia się zagrożenia. Choć rozgrywka w pierwszej fazie nie jest podzielona na rundy – wszyscy gracze grają jednocześnie, to wykonywane przez nich akcje są przypisane do rund. A dokładnie do 12 rund – i maksymalnie tyle akcji może wykonać w czasie całej gry jeden gracz. Podczas tych 10 minut gracz zagrywa karty spośród wylosowanej puli i kładzie każdą z nich na odpowiednie pole na swoim torze akcji. Tu dochodzi kolejny element gry, czyli planowanie. Gracz planuje wszystkie swoje działania



na całą rozgrywkę zanim pozna rozstrzygnięcie choćby jednego z nich. Dopiero gdy upłynie 10 minut, dowie się, jaki przyniosą one skutek.

Akcje polegają na wciskaniu jednego z trzech wielkich przycisków (A, B, C) w jednym z sektorów na jednym z pokładów (w sumie sześć pomieszczeń). Poza ruchem możliwe akcje to oddanie strzału, uzupełnienie energii, naładowanie osłon, aktywacja droidów bojowych i myśliwców przechwytyjących oraz

konserwacja komputera. Nie wszystkie akcje możemy jednak wykonać, ogranicza nas bowiem pula wylosowanych kart. Jeśli nie wylosowaliśmy takiej, która uruchamia działą, nie możemy oddać strzału. Czasami komunikat głosowy pozwala przez kilka sekund wymieniać się kartami z resztą graczy. Akcje zagrywamy w dowolnej kolejności, w ukryciu przed innymi graczami (choć mamy prawo informować o nich), bez późniejszej możliwości ich zmiany (zmiana decyzji jest możliwa tylko przez pewien krótki czas).

Wybrane przez każdego gracza akcje są odpowiedzią na pojawiające się wciąż zagrożenia. Nikt nie wie, jakie to będzie zagrożenie, kiedy i gdzie się pojawi, dopóki nie ogłosi go głos z odtwarzacza. Gdy już się pojawi, możemy kartami akcji starać się mu zapobiec. Ale z założenia nigdy nie uda nam się to w pojedynkę. Niemal każda czynność na statku wymaga współpracy co najmniej dwóch graczy. Do naładowania dział i osłon konieczna jest energia z reaktorów. Gdy reaktor wyczerpie się, trzeba go uzupełnić. Bez energii w reaktorze nie oddamy strzału, ani nie wzmocnimy osłony. Aby skutecznie przebić się przez bariery statków wroga, trzeba w tym samym momencie wystrzelić z lekkiego i ciężkiego działą, a czasem i z działą obszarowego lub rakiety. Strzały muszą być zgrane w czasie także z zagrożeniem. Jeśli wiemy, że zagrożenie pojawi się w trzeciej rundzie, wystrzelenie z działą w drugiej nic nie da.

Wspólne ustalenie pomiędzy graczami sekwencji ruchów jest utrudniane przez upływ czasu. 10 minut to za mało. Kolejne zagrożenie nie poczeka na nas, aż uporamy się z poprzednim. W grze zaczyna dominować chaos, a w nas stres. Gra przestaje być przyjemna i staje się wyzwaniem. No ale, od czego mamy przyjaciół. Przecież oni nigdy nie popełniają błędów. Zawsze wiedzą, co trzeba zrobić...

Faza druga

Stop. Kończy się 10 minut i komputer mówi „sprawdzam”. Gra się

zatrzymuje, a gracze tylko patrzą. Odtwarzają, co tak naprawdę zrobili przez te 10 minut. Runda po rundzie umieszcza się nowe zagrożenie na planszy (jeśli takowe w danej rundzie wystąpiło) oraz sprawdza akcje graczy. Gdy gracze za bardzo pozwolą przeciwnikom działać, ich statek zbiera uszkodzenia. Liczą się one nie tylko do sumy uszkodzeń statku, po przekroczeniu której statek rozpada się i gracze przegrywają. Uszkadzają one również poszczególne elementy statku, sprawiając, że kolejne akcje graczy wywołują gorszy skutek. Przykładowo: mogliśmy w fazie czasu rzeczywistego obliczyć, że na dane zagrożenie wystarczą dwa strzały z działka. W fazie rozstrzygnięć działko zostaje uszkodzone i zada mniejsze obrażenia. W efekcie zagrożenie nie zostanie wyeliminowane i przegrywamy.

Wszyscy odkrywają swe karty akcji i wspólnie sprawdzają ich efekt. To moment, w którym okazuje się, jak poszła współpraca. Może się okazać, że strzelaliśmy z pustego działka, jeśli nikt go nam nie naładował. Albo strzelaliśmy do wroga, który nie jest w zasięgu, bo nie mieliśmy czasu przyrzeć się karcie zagrożenia. Albo strzelaliśmy nie w tym samym momencie co inny gracz, przez co nie pozbyliśmy się zagrożenia...

Co gorsza, błąd nigdy nie pozostaje sierotą. Od razu ma po sobie szereg sióstr i braci. Wystarczy jedna pomyłka i przesunięcie w sekwencji zdarzeń, aby całość trafił szlag. Bo wyobraźmy sobie, że zaplanowaliśmy co do rundy, co ma się wydarzyć, ale z powodu jednego błędu wszystko się dzieje o rundę za późno lub za wcześnie. Zaplanowaliśmy co będziemy robić, a okazuje się, że nic z tego nie doszło do skutku.

Oj, wtedy nie bywa już do śmiechu, tak jak podczas czytania instrukcji. Gracze o słabszych nerwach mogą się bardzo podirytować, gdy jeden błąd zrujnuje cały misterny plan. Oby wasi współgracze, którzy bardzo nie lubią przegrywać (oczywiście jeśli

z takowymi grywacie) zamiast złościć się, czuli się zmotywowani do spróbowania się w kolejnej rozgrywce. Bo przecież nie chodzi o to, żeby gra komuś psuła zabawę.

O współpracy

Do statku trzeba dwojga. Z pustego działka i Salomon nie wystrze-li. Kluczowa jest umiejętność rozmawiania ze sobą. W ciągu 10 minut nie ma czasu na debaty nad każdym ruchem. Gracze sami wprowadzają chaos do gry swoimi nerwowymi okrzykami. Każdy chce coś zrobić, ale potrzebuje do tego kogoś innego. A ten inny w tym czasie też może kogoś potrzebować albo właśnie potrzebuje go ktoś inny. Dla kogoś z zewnątrz wygląda to jak banda krzykaczy przy jednym stole. Dla kogoś wewnątrz, o mniejszej sile przebicia, wygląda to jak nieudana gra. Może mieć świetny pomysł, ale nie ma czasu ani decybeli, by go sprzedać. Coś, co powinno być śpiewem w kanonie jest nieprzyjemną kakofonią.

Drugi problem, który stoi przed graczami, to wybór lidera. Kolejna kooperacja z syndromem lidera, czyli „samca alfa”, który zagarnia całą rozgrywkę dla siebie, dyktując pozostałym graczom swój pomysł na grę? Nie do końca. W tej grze nie ma oczywistych rozwiązań, a problemy można rozwiązywać na różne sposoby. Ponadto problemów nie rozwiązuje się w pojedynkę. To skutecznie niweluje problem lidera. Z drugiej strony konieczność

współdziałania przy rozwiązywaniu problemów wymusza kogoś, kto będzie tę współpracę nadzorował i koordynował. Paradoksalnie gra pozbywając się problemu lidera, wymusza jego obecność! Możesz to nazywać eufemistycznie dowodzeniem, ale dowódca to w końcu lider, czyż nie? Na pocieszenie napiszę, że jak przegracie, zawsze możecie obarczyć go odpowiedzialnością. To odwrotna sytuacja niż w wielu innych kooperacjach, gdzie to lider obwinia resztę za porażki wynikające z tego, że go nie posłuchali. W tej grze go posłuchali i właśnie dlatego ponieśli porażkę.

Kolejne wyzwanie to umiejętność współpracy z odtwarzaczem CD. Z tęsknotą wspominam **XCOM**, gdzie aplikacja w formie wizualnej i głosowej wspaniale się sprawdza



i współgra z graczami. Niestety, tu jesteśmy zdani tylko na dźwięk i musimy co chwila odrywać się od burzliwych rozmów, wyciszyć i wsłuchiwać się w głośnik. Nie jest to naturalne, wręcz dziwne i psuje rytm gry. Może na filmie fajnie wygląda, jak na rozpadającym się statku wyje syrena i nadaje ostrzegawcze komunikaty. Ale w filmie jest akcja, a nie dyskusja o niej. Aktorzy biegają i strzelają z działek, a nie siedzą przy stole i gadają o tym.

To wszystko jednak może być dla wielu wyzwaniem. Komunikację, wzajemne zaufanie i ustalanie priorytetów da się wyćwiczyć. Pod warunkiem, że gracze w hermetycznym, stałym gronie. Dlatego szum informacyjny, problem lidera i chaos są pewnie problemem tylko pierwszych rozgrywek w Space Alert. Pytanie czy zmotywują one do kolejnych. Jak wielu graczy przebrnie do momentu, w którym gra daje im satysfakcję?

Na uwagę zasługuje tryb kariery oraz kampanii. W dołączonym notatniku można zapisywać wyniki punktowe misji. Jedną z akcji w czasie gry pozwala wyrzucić przez łufik i podziwiać gwiazdy, co daje Punkty Zwycięstwa na koniec (do niczego nieprzydatne, poza zapiskami w dzienniczku). Przyznam, że to szczególnie zabawne. Statek rozpada się, ktoś leży porażony, ktoś wrzeszczy, komputer zaatakował wirus, roboty zbuntowały się, w statek za chwilę wal-

nie asteroida, reaktor wybuchnie, a my, jak na dumnego odkrywce kosmosu przystało, nic sobie z tego nie robimy i spoglądamy w dal. Najlepiej w slow-motion. Mina współgraczy bezcenna. Za wszystko inne zapłaci NASA.



Można pójść krok dalej i zagrać kampanię. Kampania to nic innego jak rozegranie trzech misji jedna po drugiej. Z tym, że tutaj gramy je na tym samym statku. Dosłownie. Pomiedzy misjami gracze, tak jak na misji, ustalają priorytety – tyle że nie jak pozbyć się zagrożeń, ale efektów ich działania. Mogą wskrzesić członka załogi, aktywować droidy lub naprawić usterki. Ale nie wszystkie, a nienaprawione podwajają się! Druga misja odbędzie się więc na wraku, a do trzeciej, aby w ogóle polecieć, będziecie musieli poszukać jakichś drzwi od stodoły. Tylko dla orłów. Niestety, w mojej ekipie zabrakło Clint Eastwooda.

Podsumowanie

Gra toczy się szybko i wymaga odpowiedzi w tym samym momencie, w którym pada pytanie. Pośpiech skutkuje popełnianiem błędów. Mogą być one zabawne, częściej jednak są irytujące. Niestety raz popełnionego błędu nie można cofnąć ani w żaden sposób naprawić. A jeden błąd potrafi zniszczyć wszystkie pozostałe prawidłowe decyzje. To nie jest gra, którą rozstrzyga pojedynczy

rzut kostką. To gra, którą rozstrzyga popełnienie jednego błędu.

Gra dzieje się głównie w warstwie meta. Gracze debatuja o wykonywaniu akcji bardziej, niż faktycznie je wykonują. Na planszy nie ma wiele do zrobienia. Wybór akcji jest niewielki. Przesuwasz swój pionek, znaczniki zasobów energii oraz odczytujesz zagrożenia. Sposób poradzenia sobie z zadaniami w grze jest trywialny. To nie są jakieś hocki-klocki. Zwykle dodawanie zadawanych obrażeń i odejmowanie od osłon. Nie udaje się nam rozwiązać zadań przez brak czasu i współpracy, a nie ze względu na ich skomplikowanie. Same w sobie nie są wyzwaniem. Niewiele tu gry w grze.

Faza rozstrzygnięć jest niestety niespójna z tematem i klimatem gry. Space Alert chce być grą dynamiczną, kooperacyjną, survivalową, wymuszającą podejmowanie decyzji pod presją czasu, a tymczasem w 2/3 jest... nudną symulacją. Nie wiem, na ile patrzeć co się nie udało jest fascynujące, ale jeśli o mnie chodzi, to wolę grać, niż się patrzeć. Zwłaszcza jeśli patrzeć

trwa dłużej niż granie.

Razić może niechlujność wykonania. Co prawda dotyczy to detali, ale perfekcyjność wykonania gier planszowych obecnie jest już standardem. Walec do oznaczania rund w fazie drugiej, nie wiedząc czemu, jest walcem, a zatem wywraca się. No to, którą mieliśmy rundę? Plansze toru akcji dla graczy są dwuelementowe i zrobione na kształt puzzli, tyle że do siebie niepasujących.

Space Alert nie przyciągnie osób, dla których wygląd gry jest istotny. Szata graficzna planszy jest na poziomie żartów w instrukcji. Sięgnięcie po retrofuturizm mogłoby być dobrym pomysłem w grze, która przypomina bardziej komedie pomyłek niż survival horror. Tyle, że należało to wykonać dobrze. I jeśli już zdecydowano się na jedną wizję artystyczną, to czemu ilustracje na kartach są jak z innego świata? Swoją drogą te akurat wyglądają wspaniale, niemal dorównują Tezeuszowi. Ale zrobienie planszy na modłę retro sci-fi, a kart hard/horror sci-fi, to tak jakby pierwszego Obcego nakręcić w scenografii serialu animowanego Hanny-Barbery

Jetsonowie. Ale skoro można było zrobić grę logiczną pokroju Tezeusza w klimacie ciężkiego sci-fi, to może jakaś nowa edycja **Space Alert** trafi w końcu pod skrzydła sensownego artysty. Obiecuję dać wtedy tej grze drugą szansę.



Space Alert

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 30 minut

Cena: ok. 159,95 złotych



- właściwa rozgrywka trwa tylko 10 minut,
- stawia duże wymagania wobec meta zachowań graczy: komunikacja, wzajemne zaufanie, wybór lidera, ustalanie priorytetów,
- dzięki losowym scenariuszom bardzo regrywalna.



- potrzeba dużo czasu na nauczenie się reguł nim zacznie się grać,
- potrzeba dużo czasu na nauczenie się kooperacji nim zacznie się wygrywać,
- przeciętne wykonanie i szata graficzna; niespójna wizja artystyczna,
- bardzo długa faza rozstrzygnięć, podczas której gracze nic nie robią,
- wymaga stałej grupy.

SPARTACUS

A GAME OF BLOOD AND TREACHERY



CAPUA! SHALL I BEGIN?

Spartacus: A Game of Blood and Treachery okazał się dla mnie świetnym zakupem. Podpasowało mi w tej grze niemalże wszystko. Intrygi, wbijanie noża w plecy, rozwijanie swojego ludus i wreszcie walki na arenie. Nie narzekałem więc, gdy Gale Force Nine wydało pierwszy dodatek. Kolejne domy, więcej kart, nowe zasady. Czego chcieć więcej? Pomyślmy. Może kolejnego dodatku? Oto i on. The Shadow of Death.

The Shadow of Death, czyli Cień Śmierci, to przydomek, jaki dostał jeden z wielkich gladiatorów Kapui, czyli Theokoles. Oczywiście znalazł on się w podstawowej wersji gry. Miał 5 ataku, 5 obrony i tylko 2 szybkości. Powolny, ale przy odpowiednim szczęściu w kostkach zabójczy. Co więc sprawiło, że dostał swój własny dodatek?

Dodatek nie należy do zbyt dużych. Dostajemy w nim nową kartę domu, czterdzieści nowych kart (trzech gladiatorów, karty startowe i karty Intryg) oraz trzy figurki gladiatorów. Oczywiście są też kolejne żetony. To niewiele, jeśli porównamy zawartość tego pudełka z poprzednim dodatkiem. A co ciekawe, cena tego The Shadow of Death jest wyższa, niż cena poprzedniego rozszerzenia. Czy jest to uzasadnione?

Dostajemy nowy dom, Calavius, oczywiście wraz z żetonami i odpowiednią liczbą nowych kart startowych. Calavius ma ciekawe zdolności. Podstawowa potrafi „wylączyć” jedną zdolność innego domu w trakcie fazy Intryg. Ciekawa, ale działa dobrze, jeśli Calavius jest w miarę wcześniej w kolejności graczy. Druga zdolność domu jest zdolnością pasywną i pozwala mu na zyskiwanie punktów Wpływu za każdym razem, gdy gracz posiadający znacznik Hosta traci Wpływ.

Nowe karty Intrygi dzielą się na dwie kategorie. Pierwsza to nowe karty Scheme i Reaction, które korzystają z nowej mechaniki, jaką są żetony Boast. Karty te pozwalają na różne ciekawe działania, jednak wymagają położenia na gladiatorze żetonu Boast. Czym jest ów żeton? Otóż gladiatora z tym żetonem nie można sprzedać. Żeton ten może być odrzucony tylko po walce danego gladiatora na arenie. Jest jednak pewien haczyk. Jeśli gladiator z takim żetonem wygra walkę,

odrzuca go bez konsekwencji. Jeśli jednak przegra, to jego właściciel traci dwa punkty wpływu. Bywa to bolesne.

Druga kategoria kart to nowa mechanika wprowadzona do gry. Są to karty Festiwalu. Mają nowy kolor (taki ładny wrzosowy), zagrywane są na zasadzie Reakcji, ale na początku fazy Areny. I są oczywiście wtasowywane w talię Intryg. Na



co pozwalają te karty? Zagrane na Hosta każą mu (lub dają możliwość) ogłosić Primus, z pominięciem wymogu posiadania dziesięciu punktów Wpływu. To jednak nie wszystko, bo zmieniają one w bardzo ciekawy sposób zasady Primusa, jeśli dojdzie on do skutku. Jedna z nich nakazuje wyjście na arenę tylko z bronią. Inny Festiwal nakazuje każdemu biorącemu udział domowi wystawienie pary gladiator plus niewolnik. A jeszcze inny każe wystawić samych niewolników. Generalnie karty te pozwalają nam robić to, co zawsze chcieliśmy, ale baliśmy się konsekwencji. Kapitalna sprawa. W końcu mamy też i trzy nowe karty gladiatorów. Są to nowe wersje Spartacusa, Crixusa i Theokolesa. To oczywiście fabu-

larne nawiązanie do odcinka, w którym ta trójka zmierzyła się na arenie. Jakie zmiany wprowadzono u tych gladiatorów?

Jeśli chodzi o cechy, to jedyna zmiana dotknęła Theokolesa. Teraz jest on nieco szybszy, gdyż podniesiono jego Szybkość do 3. Niby nic, ale teraz jest to naprawdę maszyna do zabijania. Najciekawszą zmianą jest jednak do-rzucenie całej trójce zdolności specjalnych powiązanych z Primusem.

Spartacus, oprócz swojej normalnej zdolności dostał teraz nową, nazwaną Bringer of Rain. Jeśli jego drużyna wygra w Primusie, zdobycze z zakładów zostają podwojone.

Crixus dostał zdolność zwaną Fight as One, która pozwala na blokowanie ciosów wymierzonych w towarzysza stojącego na polu obok. Crixus blokuje je, używając swojej wartości Obrony, a dodatkowo może używać swojej pierwotnej zdolności pozwalającej mu na automatyczne blokowanie ciosów.

A co Theokolesem? W podstawce nie miał żadnej zdolności, a teraz dostał aż dwie. Pierwsza nosi nazwę Shadow of Death i nie pozwala mu na posiadanie partnera w czasie Primusa. Musi on występować sam, nie może się do niego nawet przyłączyć zdradziecki gladiator z przeciwnej drużyny. Nie znaczy to, że w Primusie staje naprzeciw trzem przeciwnikom. Jeśli bierze on udział w takiej walce, to na Arenie będzie jedynie trzech zawodników.

Nadal jednak wyglądać może, że został on ukarany przez twórców. Tutaj pojawia się jednak druga zdolność nazwana Shall I Begin?. Dzięki niej, zamiast zaatakować, Theokoles

może raz w trakcie Primusa odzyskać WSZYSTKIE kostki, jakie stracił w walce. Koszmar dla słabszych i średnich gladiatorów. Jedynie ci naprawdę mocni mogą to wytrzymać. Dobrze wykorzystany Theokoles, który nie ma koszmarnego pecha w rzutach, wgniata w ziemię dowolny duet standardowych przeciwników.

Warto też wspomnieć o nowych zdjęciach na kartach tych gladiatorów. Zwłaszcza, że na Spartacusie w końcu pojawił się Andy Whitfield.

I tu dochodzimy do ostatniej nowości, czyli trzech figurek przedstawiających Spartacusa, Crixusa i Theokolesa. Są one na tyle dokładne, że rozpoznajemy, który jest który (zwłaszcza Theokolesa). Z jednej strony fajnie, że są, ale z drugiej są one zupełnie zbędne i mam wrażenie, że tylko niepotrzebnie podnoszą cenę dodatku.

Cóż mogę napisać na koniec? Dla fanów gry, takich jak ja, ten dodatek to zakup niemalże obowiązkowy. Mechanika Boast może nie porywa, ale Festiwale to kapitalna sprawa. Miło również wykorzystywać nowe wersje ulubionych gladiatorów. Straszanie Theokolesem nabiera jeszcze większej mocy. Tylko ta cena nabita figurkami boli. Zwłaszcza, że fizycznie dostajemy mniej elementów, niż w tańszym The Serpent and the Wolf.

Przy okazji nie muszę chyba pisać, że gra w siedem osób może zabić czasem oczekiwania na swój ruch, a także ogólnym czasem trwania rozgrywki. Nie próbujcie tego w domu. A co z resztą graczy, którym **Spartacus** się po prostu podoba, ale nie wywołuje u nich euforii? Im też polecam kupno nowego dodatku. Bo jest on po prostu dobry. Ale jeśli będziecie grać bez niego, to też nic się nie stanie. Najpierw jednak lepiej kupić pierwsze rozszerzenie.

Spartacus: The Shadow of Death
 Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
 Liczba graczy: 3-6 osób
 Wiek: 17+
 Czas gry: ok 150 minut
 Cena: ok. 129,95 złotych



- Festiwale,
- nowe wersje Spartacusa, Crixusa i Theokolesa,
- mechanika Boast.



- cena,
- figurki, choć fajne, tylko podnoszą cenę.



ZAPRASZAMY!



Trójmiejskie Spotkania z Grami Planszowymi

EDYCJA – JESIEŃ 2015

WWW.FESTIWALGRAMY.COM

kącik gier historycznych

ROCZNICOWO

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Druga połowa września upływa nam, fanom gier historycznych, pod znakiem dwóch znamienych rocznic, stąd tekst ów będzie miał charakter szczególny. Po pierwsze, 23 września swoje dziesięciolecie obchodzi **Forum Strategie** (strategie.net.pl), największe polskie forum historyczno-wargamingowe zrzeszające większość polskich wargamerów, zarówno planszówkowych, jak i figurkowych. Po drugie, 25 września rozpoczynają się dziesiąte **Pola Chwały**, odbywająca się corocznie w Niepołomicach impreza historyczna, gdzie można pograć w historyczne gry planszowe, karciane, bitewne i inne, a także dotknąć historii na kilka różnych sposobów.

Zacznę od pierwszej rocznicy. Temat jest mi bliski, jako że... jestem założycielem i administratorem **Forum Strategie**. Gdy zaczynaliśmy dziesięć lat temu, nie sądziliśmy, że tak to się rozwinie. Istniały wówczas fora większe i prężniej działające od nas, a my byliśmy tylko niewielką grupą hobbystów. Nie mieliśmy za sobą żadnego sklepu ani wydawnictwa, nie wspomagała nas żadna firma z branży gier, ani jakiegokolwiek innej. Ot, postanowiliśmy stworzyć dla siebie miejsce, gdzie będziemy mogli spokojnie dyskutować w swoim gronie fanów historycznych gier wojennych o tym, co nas najbardziej interesuje. Forum od początku swego istnienia miało charakter niekomercyjny, co odróżniało je od wielu podobnych bytów. Do dziś się to nie zmieniło. Mimo że niektórzy z nas

tworzą bądź wydają gry lub prowadzą własne firmy (dotyczy to głównie kolegów z branży figurkowej), forum nie zatraciło swojego specyficznego, niekomercyjnego charakteru. Tym, co udało się w odleglejszej przeszłości (o której mało kto dziś już pamięta) była integracja w ramach naszego forum kilku mniejszych for, a wraz z nimi całego środowiska wargamerów. I tak, najpierw w 2006 roku połączyło się z nami **Szczecińskie Forum Gier Wojennych**. Potem forum **Res Publica**, stworzone przez grupę Diablos Polacos (dzisiaj wydawnictwo Phalanx). Jako trzecie połączyło się z nami forum **Ścieżek Chwały**, stworzone przez firmę Gołębiowski. W tamtym, początkowym okresie udało się też zintegrować z nami niewielkiemu forum poświęconemu systemowi bitewnemu **Operation Overlord**. Za sprawą tego ostatniego na **Strategiach** pojawili się gracze bitewni (figurkowi). Z czasem obok części planszówkowej rozwinęła się równolegle część forum poświęcona grom bitewnym, tak że dziś stanowi ona równorzędną w stosunku do planszówek część forum. Tym sposobem udało nam się coś, co podobno nie udaje się prawie nigdzie – zintegrowaliśmy w ramach jednego forum wargamerów planszówkowych i figurkowych. Zazwyczaj te dwie frakcje mają problem ze współistnieniem na równoprawnych zasadach (tak przynajmniej piszą zachodni autorzy). U nas się to powiodło.

Osobną częścią forum jest część historyczna. **Forum Strate-**

gie pełni bowiem także rolę forum historycznego. Na tym nie koniec. Na przestrzeni lat współpracowaliśmy także, choć trzeba przyznać, że krótko, z jednym z wydawnictw produkujących lekkie gry w klimatach historycznych (właściwie z dzisiejszej perspektywy to były eurogry) – wydawnictwem Styks, niestety już nieistniejącym. Współpracowaliśmy również z grupą rekonstrukcji historycznej 1st Cavalry, odtwarzającą żołnierzy amerykańskich z wojny w Wietnamie, która miała u nas swoją wydzieloną część. Przez forum przewinęło się wielu ludzi, w tym autorów gier i osób szukających w Sieci miejsca do zaprezentowania własnej twórczości związanej z planszówkami. Przez pierwsze lata forum funkcjonowało bowiem jako „forum autorskie gier planszowych i bitewnych”, co oddawało jego ówczesną specyfikę. Wspomnę również o Portalu Strategie, który powstał w 2006 roku jako rozwinięcie forum, początkowo pod szyldem **Strategie i Stratedzy**.

Dziesięć lat w Sieci to dużo, znacznie więcej niż w tak zwanym realu. Do dziś mam zapisane linki do różnych stron poświęconych planszówkom, historii, RPG i szeroko rozumianej fantastyce, istniejącym w czasie kiedy zaczynaliśmy. Po kliknięciu na większość z nich wyskakuje informacja, że strona nie istnieje, albo że została skasowana. Na niektórych wyświetlają się reklamy niemające nic wspólnego z pierwotną tematyką strony. Szereg innych stron istnieje, ale zwłaszcza w przypadku mniejszych stron i for, upływ czasu okazał się nieubłaga-

ny... Wiele spośród nich po prostu w pewnym momencie zamarło. Trwają, zazwyczaj niezachwianie, strony i fora wspierane przez sklepy lub wydawców, często będące po prostu ich witrynami firmowymi. W przestrzeni internetowej, gdzie coraz częściej dominuje z jednej strony **Facebook**, a z drugiej strony blogi, **Forum Strategie**, mimo niekomercyjnego charakteru, udało się przetrwać i zachować dawną vitalność.

Tyle o pierwszym solenizancie. Nie wypada chyba, abym pisał więcej, ponieważ musiałbym poniekąd pisać o sobie, więc wszystkich, których to zainteresuje po prostu zapraszam do zajrzenia w nasze progi. Przechodząc do drugiego solenizanta, czyli imprezy Pola Chwały, wspomnę już na początku, że jego dzieje splatają się z dziejami **Forum Strategie**, o tyle, że w tym samym okresie zaczynaliśmy i to właśnie gracze z **Forum Strategie** wprowadzili planszówki na **Pola Chwały**.

Impreza jest wyjątkowa z wielu powodów. W Polsce mamy obecnie wiele konwentów z planszówkami, ale koncentrują się one na eurograch, fantastyce i tematyce im pokrewnej. **Pola Chwały** od początku były imprezą historyczną, odbywającą się pod hasłem „Historia jako zabawa, historia jako pasja”. To właśnie historia jest tym, co łączy pasjonatów różnych, pozornie odległych dziedzin przybywających co roku do Niepołomic. Tego typu imprez, poza bliźniaczym Grenadierem, który – dodam przy okazji – również startował dziesięć lat temu, w Polsce nie było i właściwie do dziś nie ma. Odbywa się wiele pikników historycznych, rekonstrukcji bitew i imprez rekonstrukcyjnych, ale wszystkie one koncentrują się wyłącznie na rekonstrukcjach – i to zwykle tylko wybranego, wąskiego okresu. Na **Polach Chwały** rekonstrukcje też były od początku, ale w przeciwieństwie do innych imprez, reprezentowane były wszystkie okresy historyczne. Na dziś dzień wiemy, że poza Polami Chwały w Polsce jest jeszcze (i to dopiero od niedawna) tylko jedna tego typu przekrojowa impreza, zaś integracji w jednym miejscu: gier historycznych

różnego typu, rekonstrukcji, modelarstwa, prezentacji muzealnych i wielu innych atrakcji w formie cyklicznej, odbywającej się co roku imprezy nie udało się zorganizować nikomu. Impreza imponuje rozmachem. Według szacunków głównego organizatora przewija się przez nią corocznie ponad 20 000 osób. Mimo takich rozmiarów, wstęp na imprezę jest całkowicie bezpłatny. W porównaniu z konwentami poświęconymi fantastyce, można to uznać za sytuację wyjątkową. Na tym nie koniec, ponieważ dla uczestników organizowane są noclegi w pobliskiej szkole oraz darmowe wyżywienie (w tym ostatnim przypadku oczywiście dotyczy to jedynie stałych uczestników – organizujących pokazy, prowadzących zorganizowane rozgrywki itp.). Wszystko to nie byłoby możliwe, gdyby nie zaangażowanie i dobra współpraca z władzami miasta Niepołomic i **Fundacją Zamek Królewski** w Niepołomicach, ponieważ last but not least... impreza odbywa się na renesansowym zamku i w jego najbliższych okolicach. A więc nie w obskurnej sali domu kultury lub na sali gimnastycznej jakiejś szkoły podstawowej, ale w pięknie odrestaurowanym zamku, którego część stanowi obecnie czterogwiazdkowy hotel (coś dla miłośników luksusu). Miło jest rozłożyć się z planszówką historyczną w komnacie obok gdańskich mebli i wiszących na ścianach zbroi lub pod XVI-wiecznym obrazem. Zawsze to inny klimat...

Poza wspomnianymi elementami, impreza oferuje też wiele innych atrakcji. Odbywają się w jej ramach koncerty, festiwal kina wojennego, spotkania z autorami (co roku gości na **Polach Chwały** Jacek Komuda), konferencje naukowe z zakresu historii wojskowości, w tym interdyscyplinarna konferencja naukowa poświęcona psychologii pola walki. **Pola Chwały** mają też specjalną ofertę dla rodziców, którzy w ten weekend chcą coś zrobić ze swoimi pociechami, ale nie wiedzą co. Organizator imprezy współpracuje również z jednym ze stowarzyszeń promujących wspólne spędzanie czasu ojców z synami. **Pola Chwały** idealnie wpisują się w tego rodzaju

potrzeby. Różne atrakcje kulturalne przygotowują co roku **Małopolskie Centrum Dźwięku i Słowa** oraz jeden z pobliskich domów kultury. Długo mógłbym opowiadać o tej imprezie. Mam tu podobny problem jak w przypadku **Forum**... otóż przez cztery lata miałem przyjemność być wiceprezsem **Stowarzyszenia „Miłośników Historii Wojskowości POLA CHWAŁY”**, mocno zaangażowanym w organizację tego przedsięwzięcia, stąd na tych paru słowach o imprezie poprzestanę. Kto poszuka w Sieci, ten z łatwością znajdzie różnego rodzaju informacje, relacje i opinie.

W tym roku impreza ma szansę pobić zeszłoroczne rekordy. Co ważne, przybywa też na niej planszówek. Również tych uznawanych za lepsze. Swoją udział zapowiedziały w tym roku m.in. wydawnictwa: Trefl, Alter, Fabryka Gier Historycznych, Inte-gra, Wolf Fang (w chwili gdy to piszę, plan imprezy nie jest jeszcze pełny). Będzie też jak w poprzednich latach ekipa graczy wojennych z całego kraju, dla której **Pola Chwały** są corocznym miejscem spotkań. Jeśli kolegom uda się wieczorem oderwać od plansz, być może wychylimy kusztyczka z okazji dziesiątej rocznicy **Forum i Pól Chwały**. Jak w poprzednich latach, tak i w tym roku szykują się premiery gier planszowych. Tyle że za sprawą drukarni wydawcy nie deklarują się co do tego wiążąco. I tak, wydawnictwo Inte-gra ma przywieźć swoją Stawkę większą niż życie. O grze było już co nieco w poprzednich numerach **Rebel Timesa**, do których wszystkich zainteresowanych pozwolę sobie odesłać. Ja zaś, wraz z wydawnictwem Erica, mam nadzieję, że będę mógł zaprezentować swoją grę *Ostrołęka 26 maja 1831*. Tym razem już nie prototyp, który pokazywałem na poprzednich edycjach imprezy, a wydaną grę! *Ostrołęka* powstawała wiele lat i ma swoją barwną historię nadającą się na osobny artykuł (zainteresowanych grą zapraszam na **Forum Strategie**). Jeśli tylko drukarze nie pokrzyżują nam planów (tzn. zarówno mi, jak i Robertowi Sypkowi), powinno się udać.

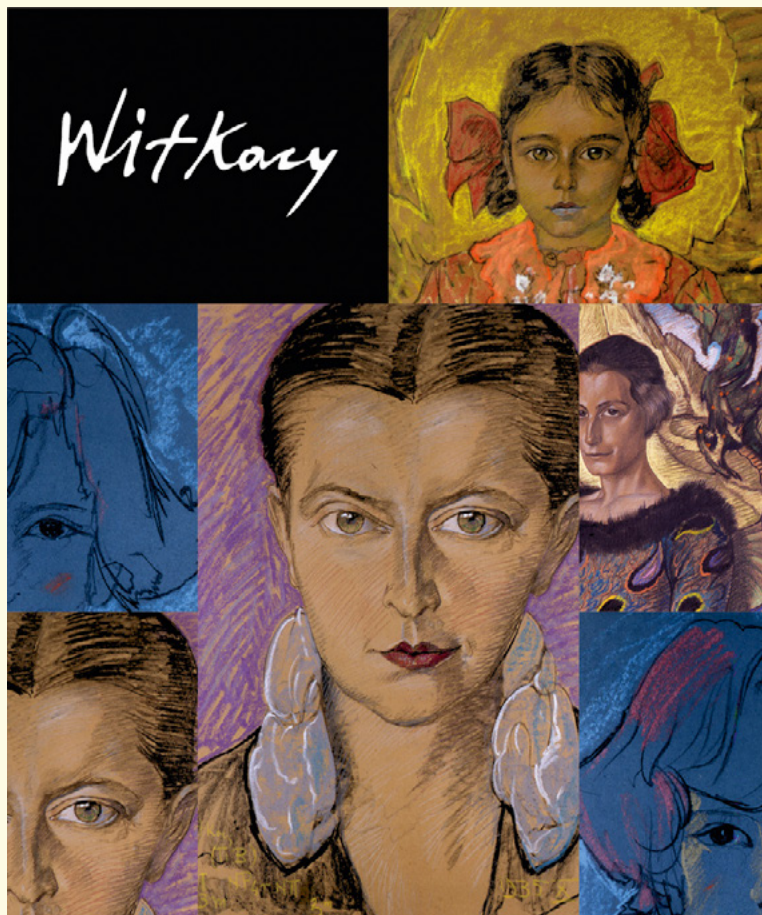
Zabawa ze sztuką w tle

Stanisław Ignacy Witkiewicz, czyli po prostu Witkacy, to artysta wszechstronny. To, że był dramaturgiem wiedzą niemalże wszyscy, ponieważ Szewcy są lekturą szkolną. Witkacy pisał jednak nie tylko dramaty, ale i powieści oraz pisma estetyczne, a także filozoficzne. Na tym jednak nie koniec, ponieważ zajmował się również fotografią i malarstwem. I to właśnie to ostatnie, a dokładniej portrety, postanowili przybliżyć nam Maciej Poleszak i Michał Szewczyk w grze Witkacy.

Fabula gry, choć zarysowana dosłownie w jednym zdaniu, wprowadza w klimat o niebo lepiej niż fabularyzowane wstawki w grach Vlaady Chvátla. Gracze wcielają się w rolę konserwatorów obrazów, którzy poszukują reprodukcji portretów Witkacego, starając się odtworzyć jak najwięcej z nich. Tyle. Nic więcej zresztą nie potrzeba, ponieważ to jedno stwierdzenie zawiera w sobie maksimum informacji i klimatu. Po takim wprowadzeniu można już tylko przejść do zasad rządzących rozgrywką.

Cała zabawa w Witkacego polega na takim dobieraniu i dopasowywaniu do siebie kart portretów, aby ułożyć z nich jak największą liczbę reprodukcji dzieł artysty. Autorzy zdecydowali się na bardzo ciekawy zabieg, ponieważ każda karta jest dwustronna, a jej obydwie strony podzielone zostały na trzy części. Jedną połowę strony karty zajmuje górna lub dolna część jednego z pięciu portretów występujących w grze, natomiast drugą zajmują dwie ćwiartki dwóch innych portretów. W grze wykorzystano prace Witkacego wykonane pastelami i był to strzał w dziesiątkę, ponieważ zestawienie fragmentów różnych obrazów na jednej karcie sprawia prawdziwie surrealistyczne wrażenie, jest estetyczne i z pewnością doskonale wpisuje się w budzącą szereg nieporozumień teorię estetyczną Czystej Formy stworzoną przez Witkiewicza i wyłożoną w dziele *Nowe formy w malarstwie* i wynikające stąd nieporozumienia. Możecie być pewni, że wielu tego rodzaju „nieporozumień” sami doświadczycie podczas rozgrywki.

Na początku gry każda osoba otrzymuje dwie karty. Pierwszą z nich od razu kładzie przed sobą i daje ona początek jej kolekcji, drugą zaś zostawia na ręce. Na początku swojej tury każdy z graczy będzie dobierał kartę z wierzchu wspólnej talii lub jedną z dwóch odwróconych kart leżących na stole. W wielu grach dobieranie kart nie wzbudza zbyt wielu emocji, ale w Witkacym stanowi pewnego rodzaju grę w grze. Karty są dwustronne, więc zawsze widzimy, co znajduje się na jednej ze stron. Za każdym razem, gdy uzupełniamy jedną z dwóch odwróconych kart, odwracamy kolejną z wierzchu talii, poznając to, co znajduje się na jej drugiej stronie. Dodatkowo zawsze widzimy jedną ze stron kart, które znajdują się na rękach współgraczy. Otrzymujemy w ten sposób ogrom informacji, które spostrze-



gawcze osoby mogą wykorzystać na swoją korzyść. Czasami zapamiętanie zakrytej strony pozwoli nam dobrać kartę pasującą do układanej przez nas kolekcji, innym zaś razem pokrzyżujemy plany przeciwnikom, „podbierając” im jakiś fragment obrazu. Decyzja autorów, aby karty uczynić dwustronnymi była prawdziwym strzałem w dziesiątkę, który odróżnia Witkacego od wielu innych gier.

Na tym jednak nie koniec, ponieważ samo układanie kolekcji rządzi się równie interesującymi prawami. Otóż gracz musi dołożyć kolejną kartę do swojej kolekcji dowolną stroną w taki sposób, żeby zachodziła ona na ułożone już karty. Karta może więc być położona na wierzchu innej lub wsunięta pod jej spód. Można ją również umieścić pomiędzy dwoma innymi kartonikami w taki sposób, aby nad jednym górowała, wsuwając się pod drugi. Nie można jedynie ułożyć karty tak, aby w całości znalazła się na lub pod kartami, które zostały dodane wcześniej do kolekcji. Brzmi to być może nieco zbyt skomplikowanie, ale uwierzcie mi, że w trakcie zabawy staje się intuicyjne w przeciągu dwóch-trzech tur. Takie podejście do tematu dokładania kart sprawia, że Witkacy nie jest kolejnym nudnym pasjansem, ale pasjansem zakreconym, utrzymanym w stylu twórczości samego artysty.

Osoby, które w grach poszukują interakcji pragnę w tym miejscu nieco uspokoić. W Witkacym występuje ona, choć nie ma jej zbyt wiele. O możliwościach podbierania kart innym graczom już wspominałem, ale autorzy dorzucili do gry jeszcze jeden element, który wspomaga wspólne granie – akcje. Każda osoba może w trakcie rozgrywki wykonać pięć akcji, ale każdą z nich tylko raz. Trzy z nich – Schowek, Korekta i Pośpiech – można zagrać wyłącznie na siebie i pozwalają one obejść normalne zasady gry (dobranie kolejnej karty, dołożenie do kolekcji kartonika w sposób łamiący zasady gry, zagranie dwóch kart zamiast jednej). Dwie zaś – Rozpuszczalnik i Prezent – pozwalają namieszać nieco w czyjejś kolekcji. I tak, Rozpuszczalnik pozwala odrzucić dowolną kartę z kolekcji innego gracza, chyba że jest ona fragmentem ukończonego obrazu, a Prezent pozwala umieścić jedną z dwóch odkry-

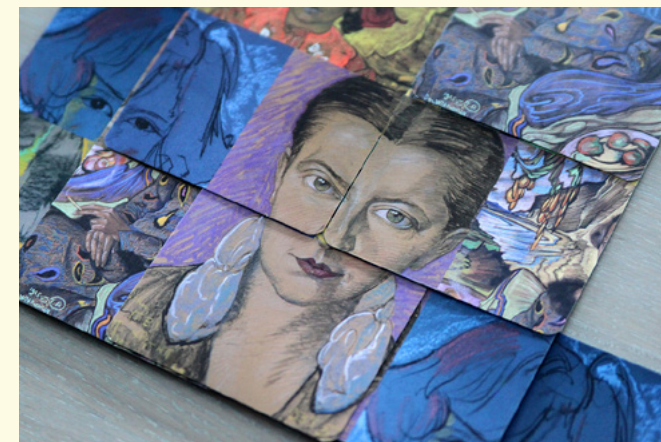
tych kart z puli ogólnej w kolekcji jednego z przeciwników, nie naruszając w ten sposób gotowych obrazów. Dwie akcje interakcyjne na grę to niby niewiele, ale uwierzcie mi na słowo, że tym bardziej się je ceni i wyczekuje na ten jeden, jedy-ny moment, w którym pokrzyżujemy komuś misterny plan. Dodatkowo, grając z młodszymi planszówkowiczami, można z tych dwóch zagrań zupełnie zrezygnować i skupić się wyłącznie na układaniu własnych pasjansów.

Ostatnim smaczkiem są zasady punktowania dokonań graczy. W dużej liczbie tytułów wygrywa po prostu ta osoba, która ułoży lub zbierze największą liczbę jakiegoś surowca lub innego elementu występującego w grze. W Witkacym każdy obraz jest zaś wart tyle punktów, ile jego kopii znajduje się w kolekcjach wszystkich graczy łącznie. A więc cieszymy się, gdy na stole pojawia się coraz większa liczba kopii danego obrazu, ale smucimy, gdy mamy ich mniej, niż inny gracz. Możemy być awangardowi i ułożyć obraz, którego nie ułożył nikt inny, ale zadowolimy się wtedy tylko jednym punktem. Z drugiej strony czasami warto układać inne portrety, gdy widzimy, że nie uda nam się dogonić kogoś, kto ułożył już na przykład trzy kopie jednego. W ten sposób zmniejszymy mu dopływ punktów i zaczniemy budować własny. Czasami nie mamy zaś wyboru i musimy grać tym, co przyniósł nam w dociągnięciu los, być może napędzając w ten sposób cudzy silniczek służący do zdobywania punktów...

Wylałem już rzekę miodu, czas więc na przysłowiową łyżkę dziegciu. Są nią żetony symbolizujące poszczególne akcje. To po prostu różnokolorowe plastiki, które niewiele mówią o przypisanych do nich zagraniach. Oczywiście po kilku rozgrywkach łapiemy, że kolor żółty oznacza Rozpuszczalnik, a niebieski Pośpiech, ale ich początkowe stosowanie wymaga zerkania do instrukcji. Nie wiem, dlaczego autorzy nie zdecydowali się po prostu na żetony z nazwami akcji, które byłyby o wiele bardziej intuicyjne w użyciu. Być może jestem jednak artystycznym profanem, który nie rozumie wymogów Czystej Formy. Cóż, z Witkacym nigdy nic nie wiadomo.

Witkacy to bardzo dobra gra, która pozwala miło spędzić czas, obcując z twórczością wielkiego polskiego artysty. Co prawda jej walor edukacyjny sprowadza się do informacji o pięciu dziełach (zawartych w instrukcji), ale przynajmniej opatrzą się nam one

w takim stopniu, że z pewnością poznamy je w każdej sytuacji. Zadziwiającym pozostaje dla mnie fakt, jak dobrze portrety Witkacego wpasowują się w medium gry planszowej. Co by było, gdyby mógł on zilustrować na przykład takiego Dixita? Pierwsze miejsce na BoardGameGeeku murowane.



Witkacy

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 6+

Czas gry: ok 30 minut

Cena: 39,95 złotych



- twórczość Witkacego,
- dwustronne karty,
- sposób dodawania kart do kolekcji,
- zasady punktowania.



- mało funkcjonalne żetony akcji.



Kącik gry Veto

Idą Szwedzi!

Rubrykę przygotował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Po miesięcznej przerwie „wakacyjnej” na łamy Rebel Timesa wraca kącik Szlacheckiej Gry Karcianej Veto. Wracamy z dużym przytupem, bo w międzyczasie w świecie Veto wydarzyło się sporo i nikt nie próżnował – ani wydawca, ani gracze.

Na pewno najważniejszą informacją jest to, że do druku trafiły już startery sezonu Potop oraz karty z pierwszego sezonowego dodatku Initium Calamitatis Regni. Oznacza to, że oba produkty pojawią się na rynku na przełomie września i października tego roku. Startery wydane zostaną w formie dwufrakcyjnych zestawów składających się z prekonstruowanych dwudziestosiedmiokartowych talii. Natomiast najważniejszą zmianą sezonu w samych zasadach gry będzie odejście od kart frakcji. Brzmi kontrowersyjnie? Wszak karty frakcji były w Veto od zawsze i będąc obowiązkowymi, definiowały charakter poszczególnych talii! Bez obaw, Fabryka Gier Historycznych nie rezygnuje całkowicie z tego mechanizmu. Rolę dotychczasowych kart frakcji od sezonu Potop przejmą Elekti – przestaną być postaciami, a staną się zupełnie nowym rodzajem karty, wykładanym na stół przed rozpoczęciem rozgrywki i zawierającym wszelkie informacje ze starych kart frakcji, tj. skarb, dochód, wpływ polityczny itp. Jednocześnie Elekti nie będą mogli być wyzywani na pojedynki, w związku z czym przestanie istnieć możliwość wygrania gry przez elektobójstwo. Jest to na pewno kolejny krok w kierunku uproszczenia gry i uczynienia jej bardziej przyjazną dla początkujących. Jak ten pomysł Veto Design Teamu sprawdzi się w praktyce, pokażą już niebawem turnieje premierowe.



Karta efektu Awanturników, Rzeź pod Batohem, ilustr. Anna Jarmołowska.



Elekt frakcji Dworskich, Jan Kazimierz Waza, ilustr. Igor Myszkiewicz.

VETO



Stanisław Muchowiecki, pobożna postać z frakcji Wiśniowieckich, ilustr. Sławomir Wolicki.



Hieronim Radziejowski, zwykle kojarzony z Radziwiłłami, w najnowszym dodatku – postać bezfrakcyjna, ilustr. Michał Nowicki.



A skoro już o turniejach mowa, warto kilka słów poświęcić Mistrzostwom Warmii i Mazur 2015, które odbyły się w pierwszy weekend września w Olsztynie. Na placu boju pojawiło się piętnastu graczy, w tym reprezentanci Pomorza, Lublina, Warszawy oraz Włocławka, no i oczywiście silna grupa gospodarzy. Dwudniowe zmagania, zainaugurowane w pubie Beczka, a zakończone w szalenie klimatycznej sali na Zamku Kapituły Warmińskiej, gdzie odbyły się rozgrywki Top 4, zdominowali gracze Wiśniowieckich. Na cztery półfinałowe talie, aż trzy nosiły dumnie czerwono-złoty herb księcia Jeremiego. Zajęły również całe podium: Mistrzem Warmii i Mazur 2015 został Mariusz „Mario” Majchrowski, który w finale pokonał Bartosza „Budysia” Adamczewskiego. Trzecie miejsce zajął Tomasz „qvax” Krupa, po grze przeciwko Łukaszowi „Caanisowi” Janikowskiemu, przedstawicielowi stronnictwa Awanturników. Olsztyński master był świetnym turniejem z pasjonującymi grami, dobrą organizacją i przyzwoitą frekwencją. Do tego odbywał się w naprawdę świetnym miejscu, do którego na pewno warto wracać na kolejne veto imprezy. Poniżej prezentujemy kilka zdjęć ze spotkania (fot. Konrad „korek” Nowak) i już teraz zapraszamy na przyszły rok!

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl