

# REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

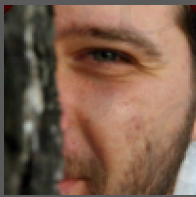
TEMAT NUMERU:

**Kawerna**  
ROLNICY Z JASKIŃ

W NUMERZE  
RÓWNIEŻ:

AMONG NOBLES  
CARCASSONNE: GORĄCZKA ŻŁOTA  
COUNCIL OF FOUR  
CTHULHU: ŚWIATY  
CYKLADY: TYTANI  
STORY CUBES - DODATKI  
oraz wiele innych...

 **REBEL**



# OD Redakcji

*Czasami w karierze recenzenta zdarza się taka sytuacja, że jakiś tytuł okazuje się o wiele bardziej rozbudowany, niż wydawało się to na pierwszy rzut oka. Coś takiego właśnie mi się przytrafiło, ponieważ miesiąc temu, recenzując Pandemię: Lekarstwo, szumnie zapowiedziałem, że w tym numerze przedstawię wam wnioski i wrażenia płynące z Pandemii Legacy... Przedstawiam jeden – jest to gra, która wymaga potężnego ogrania i nie ma mowy, aby nie dokończyć całego sezonu przed napisaniem o niej czegokolwiek. Byłoby to bowiem nieuczciwe wobec tego tytułu.*

*O Legacy poczytacie zatem za miesiąc, a w tym numerze przeczytacie dwie recenzje Żucha traktujące o nowościach z Essen. Dodatkowo od tego numeru rozpoczynamy nowy kącik – Kącik początkującego gracza – w którym będziemy pisać o grach prostych i przyjemnych, od których można rozpocząć swoją przygodę z grami planszowymi. Na pierwszy ogień idzie Boost!*

*A co z dwoma kącikami karcianymi Veto i Doomtown: Reloaded? Ten pierwszy zniknął z naszym łam na dobre, ponieważ jako redakcja nie chcemy być utożsamiani w jakikolwiek sposób z zawirowaniami, które miały ostatnio miejsce wokół tego tytułu. Życzymy Veto jak najlepiej, ale nie zamierzamy o nim dłużej pisać. Co do drugiego kącika, będzie on miał raczej charakter nieregularny, więc jeśli jesteście fanami DT:R, to sprawdzajcie co miesiąc, czy czegoś dla was nie przygotowaliśmy.*

*Zastanawiamy się zresztą nad stworzeniem ogólnego Kącika kolekcjonerskich gier karcianych, w którympisałibyśmy o różnych tytułach obecnych na rynku i nie tylko. Co sądzicie o takim pomysśle? Piszcie do nas.*

*Do zobaczenia za miesiąc!*

Wydawca: REBEL.pl

**Redaktor naczelny:** Tomasz „Sting” Chmielik

**Redakcja i korekta tekstów:** Tomasz „Sting” Chmielik

**Redakcja:** Tomasz „Gambit” Dobosz, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Wierzba” Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr „Żucho” Żuchowski, Tomasz Sokoluk

**Współpraca:** Mateusz „Darcane” Nowak, Marcin Gleń, Maciej „Repek” Reputakowski, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej, Bartłomiej „veyDer” Rudzki

**Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android:** Łukasz S. Kowal

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiacji 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](http://www.wydawnictwo.rebel.pl)



[www.facebook.com/REBELpl](https://www.facebook.com/REBELpl)

[www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)

REBEL TIMES NR 98

# Spis treści

2

AKTUALNOŚCI

Czyli co nowego w świecie gier

4

TEMAT NUMERU: KAWERNA: ROLNICY Z JASKIŃ



8

AMONG NOBLES

Między nami arystokratami

11

CARCASSONNE: GORĄCZKA ŻŁOTA

Złoto na kafalkach

15

COUNCIL OF FOUR

Gdy radny regionu spada z balkonu...

18

CTHULHU: ŚWIATY

Obłęd na kartach

21

CYKLADY: TYTANI

Tytani na cykladach

24

FALKON 2015 - FOTORELACJA

28

STORY CUBES: MITY, ZWIERZĘTA I STRACHY

Tygrys w puszcze Pandory

32

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: OSTROŁĘKA 26 MAJA 1831

36

KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: KOTOBIRYNT

38

KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: ZABAWA W KATEGORIE

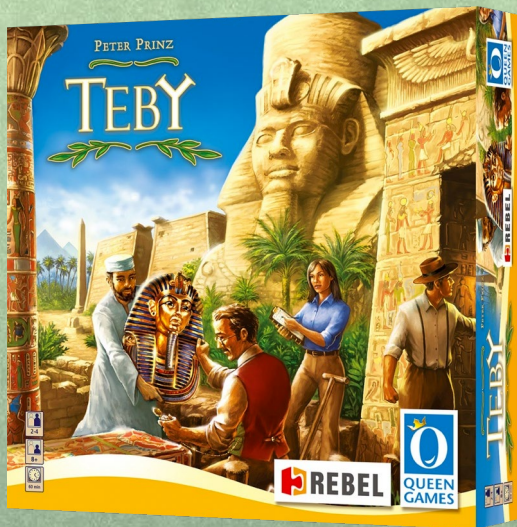
# AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

## WYPRAWA PO ZABYTKI

„Teby, Teby, pełne gleby...”

*Głupia rymowanka archeologiczna*

**Teby** to rodzinna gra o tematyce archeologicznej. Gracze wcielają się w rolę archeologów, którzy przemierzają całą Europę, północną Afrykę i Bliski Wschód, aby wydobyć spod ziemi wiedzę dotyczącą pięciu starożytnych cywilizacji: Grecji, Krety, Egiptu, Palestyny i Mezopotamii. Archeolodzy, którzy odkryją największą liczbę najwartyściowszych zbiorów wygrywają grę. W Tebach niezwykle istotne jest znalezienie odpowiedniego balansu pomiędzy podróżowaniem, zdobywaniem wiedzy i prowadzeniem wykopaliisk. Tylko gracze, którym się to uda mają szansę na odniesienie końcowego sukcesu. Premiera gry przewidziana jest na koniec listopada.



## NOWE DZIEŁO KARCIANEJ LEGENDY

– Tylko najodważniejsi poszukiwacze skarbów zapuszczają się w mroczną otchłań Jaskini Ławy, przedzierają się przez chaszczę Splątanej Dżungli, i ...

–Ej, Richard, a dlaczego tu nie ma Black Lotus?

**Łowcy Skarbów** to gra stworzona przez Richarda Garfielda, którego najślawniejszy tytuł, Magic: The Gathering, dał początek kolekcjonerskim grom karcianym. Tym razem gracze stawiają czoła trzem przygodom. Zostały one podzielone na pięć epizodów (rund). Na początku każdej rundy wszyscy gracze przygotowują się do wyprawy: otrzymują po 9 kart, z których wybierają po jednej, przekazując pozostałe 8 sąsiadom. Z nowo otrzymanego zestawu 8 kart znowu zatrzymują sobie jedną i przekazują pozostałe 7 dalej. Czynność tę powtarzają tak długo, aż każdy z graczy będzie miał na ręce 9 wybranych w ten sposób kart. Teraz rozpoczyna się polowanie na skarby, podczas którego należy zdobyć jak najwięcej cennych klejnotów, magicznych zwojów i innych wartościowych przedmiotów. Należy jednak uważać, ponieważ wśród ukrytych skarbów znajdują się też bezwartościowe śmieci i przeklęte ustrojstwa! Premiera gry przewidziana jest na przełom listopada i grudnia.



## PIRAMIDA Z KART ZŁOŻONA

*Nu pagadi namiestnik!*

**Namiestnik** to wyjątkowa gra karciana z systemem piramidy, której akcja dzieje się w legendarnym rosyjskim świecie dark fantasy Berserk, gdzie brutalne wojny i krwawe intrygi są chlebem powszednim, a bohaterów tworzą bezwzględność i rząda władzy. Oryginalność zastosowanych rozwiązań polega na tym, że gracze tworzą piramidę z kart najemników. W ten sposób jeden wybór wpływa na następny, a profity danej karty zależą od jej miejsca w całym układzie. Do dyspozycji graczy oddane zostają także karty praw, zwoje magii i punkty chwały, które można sprytnie zagrywać, aby popsuć szyki innym uczestnikom rozgrywki lub zaplanować dalekosiężną strategię. O karty najemników gracze licytują się na początku każdej tury, używając do tego kamieni szlachetnych, które zgromadzili w skarbcu, a które służą także do aktywacji umiejętności i efektów kart układanych w piramidzie. Gra wymaga dobrego planowania własnych posunięć i umiejętności zarządzania posiadanymi zasobami – tak, aby szybko osiągać określone cele i nie pozwolić na to innym uczestnikom zabawy. Premiera gry przewidziana jest na koniec listopada.



# AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

## SZYBKO, BO ZATONIE!

– „Eh, Atlantyda, Atlantyda”, rozmarzył się Conan, biorąc kolejny zamach mieczem...

**Atlantydzi** to pierwszy dodatek frakcyjny do gry **Osadnicy: Narodziny Imperium**. Mieszkańcy Atlantydy wprowadzają do świata gry naukę i technologię, dzięki którym poszczególne budowle zaczynają funkcjonować znacznie lepiej i wydajniej. Wraz z nimi pojawia się również nowe dobro w świecie Osadników – Technologia – które może być użyte w wybranych kartach frakcyjnych lub w kartach zwykłych budynków, ulepszając ich działanie. Atlantydzi zmuszeni są znaleźć efektywny sposób na zdobywanie punktów, ponieważ wszystkie ich frakcyjne budynki na koniec gry zostaną zatopione i nie przyniosą żadnych punktów zwycięstwa. Pozostałe frakcje nie posiadają wystarczającej wiedzy, aby wykorzystać w pełni możliwości Technologii Atlantów, lecz mają określone budynki, które pozwolą im wykorzystać choć część tego potencjału. Premiera gry przewidziana jest na koniec listopada.



## ŁOWCY SKARBÓW

GRA AUTORA  
"MAGIC THE GATHERING"

ŚPIĄCY JANUSZ  
CHOWANIEC  
DZIARSKA JOLA  
SZYMON SZPERACZ  
GOREJĄCY MIECZ

# AGRICOLA 2.0?

KAWERNA

Ile razy można sprzedać tę samą grę? Ile trzeba zmienić w gotowej grze, żeby można było sprzedać ją w nowym pudełku? Czy jest sens posiadać na półce kilka bardzo podobnych do siebie gier? Na ile niuanse mechaniki zmieniają odbiór poszczególnych tytułów? Patrząc na karierę projektanczką pana Uwe Rosenberga od czasu wydania Agricoli w 2007 roku, trudno nie zacząć zadawać sobie takich pytań.

Rosenberg przypadł sobie lub wymyślił szereg mechanik, które najprawdopodobniej poukładał na półce w domu. Teraz, tworząc grę, wykorzystuje te gotowe klocki, układając z nich różne kombinacje, od czasu do czasu dorzucając do mieszanki jakiś drobiazg. Najzabawniejsze jest to, że taki styl projektowania brzmi i wygląda na pierwszy rzut oka zdecydowanie gorzej, niż działa w rzeczywistości. **Kawerna** jest podobna do **Agricoli**. W kilku miejscach nawet bardzo. Diabeł tkwi jednak w szczegółach i to te szczegóły sprawiają, że znajduje się obecnie na trzecim miejscu listy najlepszych gier Board Game Geeka.



**Kawerna: Rolnicy z Jaskiń** to gra typu worker placement opowiadająca o rozwijaniu krasnoludzkiej grotki i gospodarstwa. W trakcie rozgrywki trzeba zatroszczyć się nie tylko o punkty, ale również o żywność dla mieszkańców i miejsce do życia dla potomków. Będziemy uprawiać zboże i warzywa, hodować zwierzęta, budować zagrody, grzebać w skale w poszukiwaniu rudy oraz kamieni szlachetnych, wykuwać broń, zdobywać łupy w trakcie wypraw i w dużym uogólnieniu: po prostu się rozwijać.

Głównym kołem zamachowym całej gry jest plansza akcji

wyciągnięta niemalże żywcem z **Agricoli**. Część zasad **Kawerny** jest tak podobna do **Agricoli**, że znając pierwowzór, nie musimy nawet czytać całej instrukcji. Odpowiednie akapity oznaczone są w taki sposób, że wystarczy doczytać jedynie indeks zmian i różnic w szczegółach. Rozwiązanie wygodne i pomysłowe.

Pula dostępnych akcji wraz z upływem gry powiększa się w częściowo losowy sposób. Gracze wiedzą, kiedy najpóźniej udostępni ona zostanie każda z dodatkowych możliwości, ale nie mają całkowitej pewności, co do kolejności, w jakiej będą one udostępniane. Plansza akcji wskazuje też, w których rundach odbywać się będą żniwa – specjalna runda, w trakcie której obsiane pola przyniosą zbiory, zwierzęta gospodarskie rozmnażają się, a krasnoludy muszą mieć dostarczone jedzenie. Nowum jest to, że tu też wprowadzono element niepewności. Część żniw będzie odbywała się trochę inaczej z powodu jednego z kilku losowych wydarzeń. Tutaj dla odmiany znamy ich kolejność, ale nie jesteśmy pewni momentu, w którym nastąpią.

To rozwiązanie wpływa na dwa aspekty: regrywalność i policzalność, co z jednej strony bardzo ładnie wpływa na żywotność gry, a z drugiej zwiększa, w pewnym sensie, jej przystępność. Nigdy nie byłem fanem **Ora et Labora**, gry z absolutnym brakiem elementu losowego i pełną informacją dostępną od samego początku rozgrywki. Rozgrywka w takich warunkach przypomina szachy i wykonywanie kalkulowanych do dziesiątego miejsca po przecinku ruchów. Jeśli w planowanie włączamy prawdopodobieństwo i szacowanie ryzyka, staje się ono zdecydowanie ciekawsze.

Niepewność wynikająca z planszy akcji nie zmienia jednak faktu, że cała reszta elementów gry jest od samego początku jawna i niezmienna. Plansze gracza są identyczne, więc

wszyscy gracze startują z tym samym. Karty usprawnień i pomocników z **Agricoli** zostały zastąpione pokaznych rozmiarów pulą kafelków pomieszczeń, które urządzać będziemy w wykutych w skale grotach. Wszyscy widzą je i już mogą zaczynać planowanie ścieżek rozwoju. Zgodnie ze złotą zasadą worker placement – kto pierwszy, ten lepszy, a zajętego pola użyć już nie wolno. Całe szczęście gra skaluje się bardzo dobrze i plansza akcji wygląda inaczej w zależności od liczby uczestników (mimo to rozgrywki dla siedmiu lub sześciu osób mogą mieć znamiona niepoważnie długich i czasami traumatycznych przeżyć, ale to tylko moje zdanie – mechanizm działa). Im więcej graczy, tym większa dostępność pół-jokerów pozwalających za dodatkową dopłatą używać pół już wykorzystanych przez robotnika innego gracza. Nie ma więc problemu pod tytułem: „teraz muszę użyć tego konkretnego pola, a jak ktoś mi je zajmie, mogę wstawać od stołu”.

Gra daje spore możliwości adaptacji i korygowania strategii już w trakcie rozgrywki. Wpływają na to dwie drobne mechaniki będące wspomnianym wcześniej szczegółem, w którym tkwi diabeł. Po pierwsze, rubiny. Jest to zasób-joker, który w dowolnym momencie swojej tury można zamienić na żywność, dowolny zasób, zwierzę lub nawet na słabszą wersję niektórych akcji (wycinanie lasu lub drążenie korytarzy w ja-



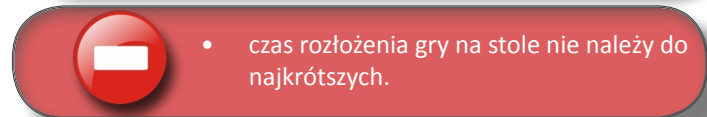
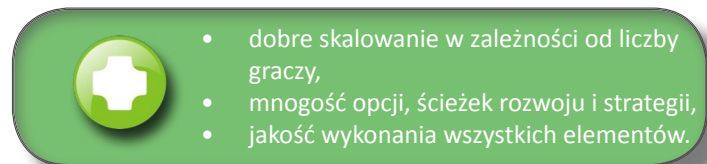
skini). Pozyskiwanie rubinów proste nie jest, ale daje ciekawą decyzję do podjęcia. Czy bardziej opłaca mi się pozyskać więcej konkretnych zasobów, czy mniej uniwersalnych? Czy poświęcić efektywność na rzecz elastyczności? To rozwiązanie niezmiernie mi się podoba.



z tym pierwszym poglądem. Niezmiernie podoba mi się również odejście od znanego z **Agricoli** sposobu punktacji, w którym poszczególne gałęzie rozwoju gospodarstwa w pewnym momencie przestają przynosić punkty, więc wszyscy gracze zmuszeni są do dążenia do tego samego. **Kawerna** od pierwszych chwil otwiera przed graczami mnogość ścieżek rozwoju i kierunków specjalizacji. Daje to, przynajmniej mi, poczucie... wolności. Tak, gra nadal sprowadza się do tego, że przede wszystkim trzeba wyżywić swoich pracowników, a punktów dorabiać się za to co zostanie, ale ciśnienie nie jest obezwładniające, nie odnoszę też wrażenia, że moje ręce są skrępowane. **Rolnicy z Jaskiń** na chwilę obecną wydają się być szczytowym osiągnięciem projektanckim Rosenberga i, paradoksalnie, jego najbardziej przystępną „dużą” grą. Polecam zawsze i każdemu.

Drugim nowym mechanizmem ułatwiającym planowanie jest zbrojenie krasnoludów i wysyłanie ich na wyprawę. Z ziemi wykopujemy rudę żelaza. Za pomocą odpowiedniego pola przerabiamy rudę w broń, którą wręczamy jednemu z naszych robotników. Od tej pory ten robotnik może wykorzystywać niektóre pola do wyruszania na wyprawę, a z nich przynosić łupy oraz jeszcze lepszą broń. Im krasnolud jest silniejszy, tym lepsze fanty przynosi z podróży. W końcowych etapach gry działa to tak, że używając pola akcji z opcją wyprawę, wybieramy pomiędzy jednym z nawet kilkunastu efektów, jakie może ono nam dać. Znowu – elastyczność i adaptacja.

Można patrzeć na takie rozwiązania z dwóch punktów widzenia. Dla niektórych możliwość bardziej taktycznego podejścia do gry będzie ułatwieniem i zaletą. Dla innych ograniczenie ostrej konkurencji o zasoby i pola akcji może umniejszać „powadze” gry. Ja zdecydowanie zgadzam się



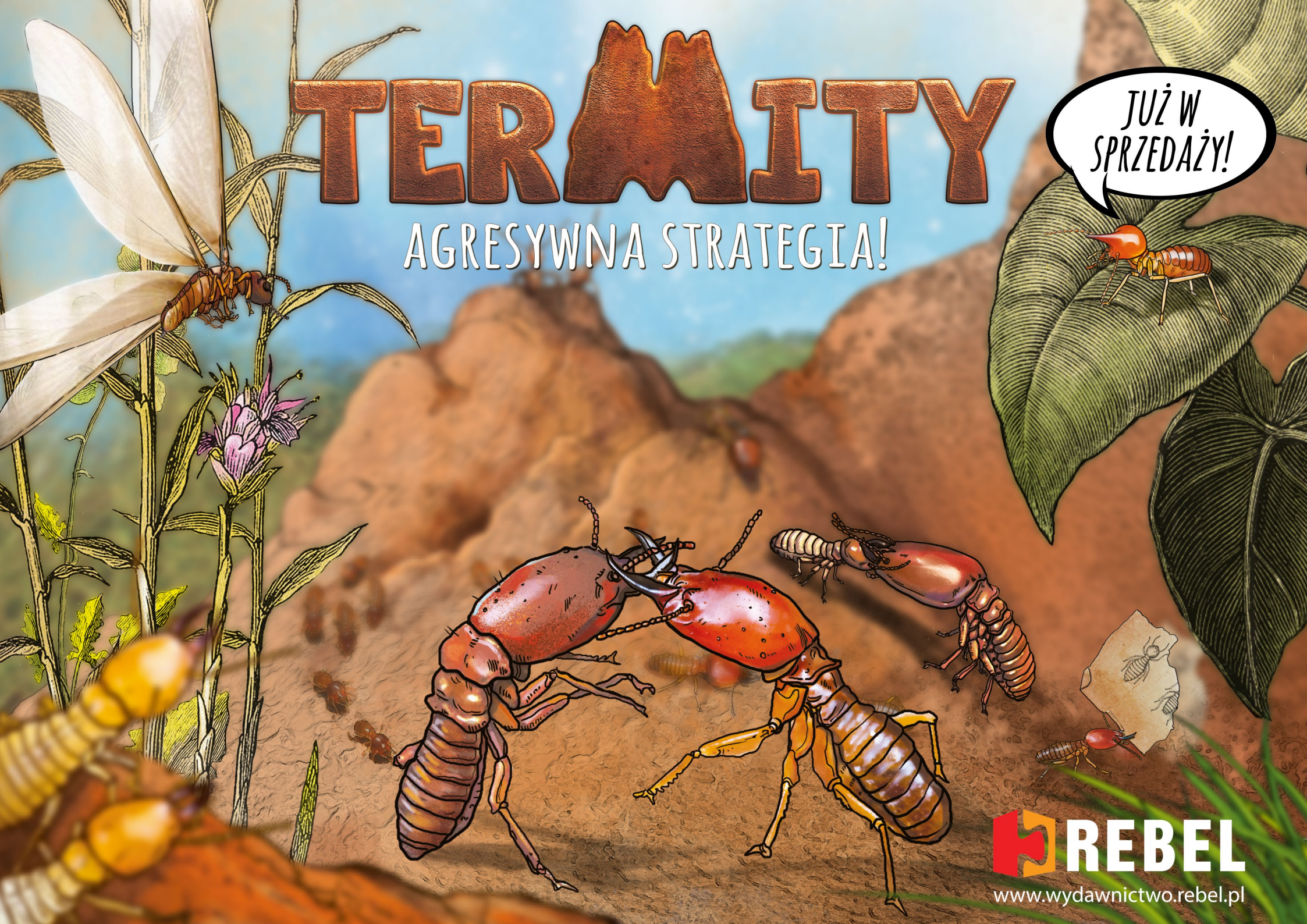
**Kawerna: Rolnicy z Jaskiń**  
 Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak  
 Liczba graczy: 1-7 osób  
 Wiek: 12+  
 Czas gry: ok. 210 minut  
 Cena: 245 złotych



# TERMITY

AGRESYWNA STRATEGIA!

JUŻ W  
SPRZEDAŻY!







Among Nobles

# Między nami arystokratami

Duńskie wydawnictwo Among Meeples zadebiutowało w 2012 roku stosunkowo mało popularną grą Colonies. Naprawdę głośno o tej ekipie zrobiło się dopiero kilka miesięcy temu, gdy ich drugi tytuł, Among Nobles, został ufundowany za pośrednictwem Kickstartera dzięki kampanii społecznościowej, którą wsparło ponad pół tysiąca osób. W porównaniu do największych hitów planszówkowego crowdfundingu nie jest to może wynik imponujący, ale i tak niezły, jak na zaledwie drugi produkt w katalogu praktycznie nieznanego wydawcy. Gra ukazała się na tegorocznych targach w Essen, spotkała się tam z bardzo ciepłym przyjęciem i zanotowała świetne wyniki sprzedaży. Sprawdźmy, czy zasłużenie.

**A**mong Nobles to karcianka przeznaczona dla od 3 do 5 osób w wieku powyżej 14 lat, w której gracze stają na czele jednego z europejskich rodów arystokratycznych i dbają o jego rozwój oraz zapewnienie odpowiedniego prestiżu na arenie międzynarodowej. Co ważne, w grze występują wyłącznie historyczne postacie i prawdziwe miejsca, a to nie pozostaje bez wpływu na jej oprawę graficzną. Karty ozdobione są reprodukcjami najslawniejszych portretów postaci, takich jak: Karol Wielki, Izabela Portugalska, Henryk VIII, Marianna Habsburg, cesaryca Katarzyna II lub Napoleon Bonaparte. Jest też kilka polskich akcentów, jak np. Maria Leszczyńska. Pomimo że nie są to oryginalne ilustracje, stworzone specjalnie na potrzeby gry, ich obecność należy zaliczyć na plus, ponieważ są po prostu piękne i doskonale budują klimat podczas rozgrywki. Zresztą Among Nobles w ogóle niewiele można zarzucić, jeśli chodzi o estetykę i wykonanie. Karty są ładne i – pomimo tego, że często znajduje się na nich dużo symboli – czytelne, a do tego wydrukowane na przyzwoitej jakości papierze. Pozostałe komponenty, które znaleźć można w pudełku, czyli żetony, drewniane znaczniki, karty pomocy i instrukcja, też prezentują dobry poziom. Najbardziej jednak urzekł mnie fakt, że do środka woreczka zawierającego elementy drewniane dołożono drugi, mniejszy, ze środkiem zatrzymującym wilgoć. Świetna rzecz, z którą nigdy wcześniej nie spotkałem się w żadnej innej grze.

Często zdarza się, że ładnie wyglądające gry nie oferują zbyt wiele od strony mechanicznej. Na szczęście nie jest tak (a przynajmniej nie do końca) w przypadku **Among Nobles**, gdyż produkt duńskiego wydawcy to pozycja o zasadach ciekawych i przemyślanych. Już sam sposób wyboru pierwszego gracza jest na tyle oryginalny, że od razu zwraca uwagę: uczestnicy zabawy jednocześnie pokazują wyciągnięte palce jednej dłoni, a rozgrywkę rozpoczyna osoba, która pokaże

najwięcej palców. Coś Wam tu nie gra? Przecież to oczywiste, że najlepiej jest wyprostować wszystkie pięć palców! Co zatem powstrzymuje wszystkich przed pokazywaniem za każdym razem maksymalnej ich liczby? Otóż w przypadku remisu na najwyższym poziomie, pierwszym graczem zostaje ten, kto pokazał o jeden palec mniej niż gracz remisujący, zatem nie zawsze opłaca się być tym z najwyższą liczbą. Już na wstępie dostajemy zatem komunikat, że w tej grze nie zawsze ruchy są oczywiste i trzeba czasem zaryzykować.

Po określeniu rozpoczynającego gracza wybieramy startowe pary arystokratów i otrzymujemy pierwsze zasoby, z którymi zaczynamy grę. Jej celem jest zdobycie jak największej liczby punktów prestiżu, a w walce o nie pomagają nam różne zdolności postaci wchodzących w skład naszego rodu. W swojej turze gracz może dokonać aktywacji trzech postaci ze swej rodziny. Akcje możliwe do wykonania przez danego członka rodziny są zaznaczone na karcie odpowiednimi symbolami i ułożone w czterech rzędach. Uruchamiając postać, wybieramy jeden rząd i wykonujemy dostępne w nim akcje według kolejności ikon – od lewej do prawej. Rodzajów akcji jest aż siedem, na szczęście jednak instrukcja opisuje je dobrze, a symbole dobrano na tyle intuicyjnie, że już po kilku pierwszych kolejkach wszyscy gracze powinni je zapamiętać. Wśród dostępnych możliwości znajdziemy m.in.: dobranie monet lub punktów prestiżu albo skorzystanie ze specjalnej akcji intrygi, unikalnej dla każdej posiadającej ją postaci. Najważniejszymi działaniami są jednak: wojna, urodzenie potomka oraz małżeństwo. Korzystając z tego pierwszego, możemy położyć lub przemieścić drewniany znacznik armii po mini-planszy składającej się z rozłożonych na stole kart prowincji – jeśli będziemy mieć przewagę militarną w danym regionie, na koniec rundy uzyskamy zaznaczoną na nim nagrodę. Akcja urodzenia potomka jest obowiązkowa dla par oraz w ogóle niedostępna dla postaci nieznajdujących się w związku. Aby móc przedłużyć swój ród, należy wybrać

jedną z wyłożonych na stole siedmiu kart potencjalnych potomków, uważając przy tym, aby płeć zgadzała się z tą zaznaczoną na symbolu wykonywanej akcji (urodzenie kobiety i mężczyzny to dwa różne działania), a także by kolor wziętej karty był zgodny z kolorem przynajmniej jednej karty rodzica (postacie dostępne są w czterech barwach: czerwonej, niebieskiej, zielonej i żółtej). Kartę urodzonego syna lub córki układamy pod kartami rodziców, tworząc nowy rząd i jednocześnie pamiętając o tym, że nie możemy posiadać w rodzie więcej niż trzech pokoleń naraz. Akcja zawarcia małżeństwa polega na tym, że aktywny gracz typuje jednego ze swoich synów, a każdy przeciwnik typuje jedną swoją córkę. Osoba wykonująca akcję wybiera, z którą z kobiet ma ożenić się syn, po czym gracz kontrolujący córkę otrzymuje nagrodę w punktach prestiżu, zaś jego potomkini zostaje włączona do nowej rodziny – jej kartę zakrywa się w połowie i kładzie pod kartą męża. Oznacza to, że zamężna postać kobieca traci własne zdolności specjalne (stałe lub jednorazowe, które mogą być aktywowane w momencie urodzenia, ślubu lub śmierci), ale jednocześnie przedłuża sekwencję akcji małżonka – od tej pory przy aktywacji rozpatrywać będzie się działanie obu kart, tak jakby były jedną. Po tym, jak wszyscy gracze wykonają po trzy aktywacje postaci (jeśli mamy zbyt mało członków rodu, możliwa jest reaktywacja już użytej karty, ale tylko mężczyzny lub pary), kończy się runda gry. Wówczas sprawdzamy wpływy w prowincjach i otrzymujemy ewentualne nagrody za ich kontrolę, uzupełniamy tor potomków (lub wymieniamy go całkowicie, jeśli w danej kolejce nie zostało urodzone żadne nowe dziecko) i przekazujemy znacznik pierwszego gracza dalej. Jako że karty postaci podzielone są na trzy talie, odpowiadające trzem okresom historycznym, po każdym wyczerpaniu talii następuje zmiana pokoleniowa – najstarsi członkowie rodu umierają, a ich karty są odrzucane. Po trzeciej takiej zmianie gra kończy się i podliczamy punkty prestiżu, a kto ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

Po lekturze powyższego streszczenia najważniejszych zasad **Among Nobles** można odnieść wrażenie, że to bardzo sexistowska gra – tylko karty kobiet mogą zmieniać właścicieli i tracić swoje specjalne zdolności po zawarciu małżeństwa, stając się po prostu częścią karty męża. Z kolei tylko karty mężczyzn można użyć więcej niż raz na rundę. Do tego wszystkiego dodam jeszcze, że urodzenie córki jest akcją darmową, zaś za syna należy zapłacić! Choć co wrażliwszym na punkcie politycznej poprawności graczom może się to nie podobać, wspomniane wyżej mechanizmy po prostu bardzo dobrze oddają realia historyczne epok, w których toczy się akcja gry (od średniowiecza do XIX wieku), kiedy to kobiety nie miały zbyt wiele do powiedzenia w świecie polityki (z nielicznymi wyjątkami).



Zasady nadają charakterystycznego klimatu grze, a jednocześnie są interesujące i oryginalne, dzięki czemu omawiany tytuł wyróżnia się na tle innych karcianek. Wszystkie zastosowane w **Among Nobles** mechanizmy dobrze ze sobą współpracują, tworząc poprawnie zaprojektowaną całość, jednak istotną wadą gry jest mała dynamika i pewna monotonia długo trwającej rozgrywki. Standardowy czas na jedną partię to około dwóch godzin, a więc dość dużo jak na karciankę.

W ciągu tych dwóch godzin niestety i tak nie dzieje się zbyt wiele. Ot, aktywujemy kolejne postacie, dostajemy nowe karty, przesuwamy armie, najstarsze pokolenia odchodzi i tak dalej. I niby wszystko jest w porządku, ale uważam, że mocno brakuje tutaj dynamiki. Nie ma akcji, które diametralnie zmieniałyby obraz gry, a osoba, która szybko zbudowała sobie przewagę na początku rozgrywki, jest w stanie utrzymać ją do końca w większości partii.

Podsumowując, duńska grupa (nad grą pracowało wspólnie aż pięcioro projektantów), która odpowiada za powstanie **Among Nobles** zasługuje na pochwałę za nowatorskie podejście, choć niestety nie stworzyła gry wybitnej. Ich produkt to dobrze wydana karcianka z pięknymi ilustracjami i ciekawą mechaniką, której jednak brakuje „tego czegoś”, co sprawia, że można się w grze zakochać. Wszystko tu działa poprawnie, zasady, choć nie należą do banalnych, są dość intuicyjne i, ogólnie rzecz ujmując, gra się przyjemnie, ale bez zachwytu. Pod koniec partii rozgrywka może zacząć się trochę dłużyć, zwłaszcza wtedy, gdy spostrzeżemy, że jeden z przeciwników ma przytłaczającą przewagę w punktach prestiżu i prawie na pewno wygra. Takie odczucia nie są pożądane przy żadnej grze, dlatego mogę **Among Nobles** wystawić ocenę najwyżej przeciętną (może z niewielkim plusem), choć jest w tym tytule potencjał na o wiele więcej. Gdyby naprawione zostały wspomniane wyżej problemy, mógłbym z czystym sumieniem napisać, że jest to tytuł bardzo dobry i w pełni wart kwoty, którą życzą sobie za niego sklepy. Niestety sugerowana cena detaliczna gry to czterdzieści euro, czyli niemal sto siedemdziesiąt złotych. To dużo jak na jakąkolwiek grę karcianą, a już na pewno stanowczo za dużo, jak na karciankę z takimi wadami. Głównie ze względu na ciekawą tematykę **Among Nobles** może znaleźć swoich fanów, co zresztą udowodniła udana kampania na Kickstarterze i sukces w Essen. Rozważając jednak jej zakup, zastanówcie się dobrze i najlepiej rozegrajcie wcześniej próbną partię lub dwie. Zdecydowanie nie jest to tytuł do „brania w ciemno”.



- estetyka i jakość wydania,
- klimat i wierność realiom historycznym,
- ciekawe, oryginalne zasady.



- mała dynamika i długi czas rozgrywki,
- zdecydowanie za wysoka cena.

### Among Nobles

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 3-5 osób

Wiek: 14+

Czas gry: 90-120 minut

Cena: ok. 170 złotych





# ZŁOTO

## na kafelkach

Carcassonne: Gorączka Złota

Szczerze wam się przyznam, że pogubiłem się, jeśli chodzi o liczbę dodatków lub wersji gry Carcassonne. Wydana w roku 2000, laureatka kilku nagród, w tym oczywiście Spiel des Jahres 2001, doczekała się tony suplementów i różnych wariacji wersji podstawowej. Ja do podstawki dokupiłem tylko dwa dodatki i to mi w zupełności wystarczyło. Kiedy do moich rąk trafiło pudełko z grą Carcassonne: Gorączka Złota, nie mogłem się jednak powstrzymać i znowu zagoniłem całą rodzinę do stołu. Jak to wyszło?

Nadspodziewanie dobrze. Zacznę od tego, czym jest Carcassonne: Gorączka Złota. Mamy tu do czynienia z nową serią Carcassonne, która w zamierzeniach twórców i wydawców ma chyba zastąpić stare i rozbudowane do granic możliwości Carcassonne. Nowa seria nosi tytuł Carcassonne Around the World i jak na razie wydano w niej dwie gry. Pierwszą jest Carcassonne South Seas, a drugą recenzowana właśnie Gorączka Złota. Założenie jest chyba takie, że każda gra z serii będzie toczyła się w innym zakątku świata, co da twórcom dostęp do nowych elementów mechanik.

Co do głównej mechaniki, mamy tu nadal do czynienia ze starym dobrym **Carcassonne**. A to oznacza, że nadal losujemy kwadratowe kafelki terenu, które musimy dopasować do tych już leżących na stole, a następnie możemy próbować zając jakiś obiekt na takim dołożonym kafelku, aby dostać za niego punkty. To jest ta mechanika, która jest niesamowicie prosta w tłumaczeniu i bardzo szybka do załapania. Oczywiście, jak można się spodziewać, diabeł tkwi w szczegółach.



Owe szczegóły to na przykład odpowiednie umiejscowienie wylosowanego kafelka. Oprócz tego, że ma on pasować do tych, które są już na stole, spełnia jeszcze jedną funkcję. Ma pomagać graczowi, który go wyklada, a nie komuś inne-

mu. Strategiczne umiejscowienie takiego kafelka, z myślą o przyszłości, może pozwolić na przerwanie innemu graczo- wi pochodzący po tonę punktów, albo na wdarcie się na pozornie zaklepany przez innego gracza teren.

Wykładane przez nas kafle tworzą mapę, na której znajdziemy mnóstwo ciekawych rzeczy. Oczywiście, jako że gra ma podtytuł **Gorączka Żłota**, mamy do czynienia z elementami krajobrazu znanymi z westernów. I tak, zamiast dróg są tory kolejowe. Nie ma miast, tylko pasma górskie. Zamiast klasztorów są małe miasteczka. A na prerii pojawiły się indiańskie osady. Wygląda to bardzo fajnie i klimatycznie.

Drugi szczegół to wystawianie na mapkę swoich pionków, dzięki czemu zdobywa się punkty. Pionek można wystawić tylko na obiekt będący częścią wyłożonego właśnie kafelka. Do tego nie może to być obiekt, na którym inny gracz ma już swojego pionka. Poza tym mamy tylko pięć pionków do wyłożenia, a trzeba pamiętać, że raz wyłożony pion wraca do nas dopiero po zamknięciu obiektu, na którym leży. No, chyba że położyliśmy go na prerii, wtedy zostaje tam do końca gry. Trzeba więc nieźle kombinować czy, kiedy i gdzie warto swojego kowboja wystawić. Czasem trafimy szybko łatwe punkty, a czasem będziemy szukać odpowiednich kafelków do zakończenia pasma górskiego lub zamknięcia miasteczka torami, aby zdobyć punkty i odzyskać pionek. Jest w tej grze potrzebna pewna doza szczęścia podczas dociągu kafelków. O tym trzeba pamiętać.

No dobrze, ale czy **Gorączka Żłota** różni się od zwykłego Carcassonne tylko

grafikami i mniejszą liczbą pionków do wyłożenia? Odpowiedź brzmi: nie. Jest jeszcze kilka innych, ciekawych różnic.

Po pierwsze, tytułowe złoto. Otóż kafelki z górami mają na sobie ikonki samorodków. Na te ikonki kładziemy odpowiednią liczbę żetonów z samorodkami lub kamieniami. Nie wiemy, co jest na takim żetonie, ponieważ kładzie się je zakryte. Kiedy gracz zamknie pasmo górskie, które kontroluje, zbiera te żetony i cieszy się punktami. Albo płacze, bo znalazł same skały. Co ciekawe, pojawia się tu element negatywnej interakcji. Inny gracz, może bowiem postawić na takim niezamkniętym jeszcze łańcuchu górskim swój mały namiocik. I potem dzięki temu namiocikowi może wydobywać złoto z tych terenów. A to oznacza, że zanim góra nie zostanie „zamknięta”, może on co turę podbierać żetony. To jest dopiero frajda podkraść komuś złoto i zostawić mu same kamienie.

Po drugie, tory. Otóż na torach, jak to zwykle bywa, jeżdżą pociągi. Jeśli na posiadanej przez nas trasie jest pociąg, to





bardzo przyjemny, głównie ze względu na nowe możliwości. Podbieranie sobie złota z gór jest świetnym pomysłem, który ożywia zwykle wystawianie kafelków. Po kilku rozgrywkach w **Gorączkę Złota** rozłożyliśmy też zwykłe **Carcassonne** z dwoma pierwszymi dodatkami i było fajnie, ale nie tak fajnie jak przy „gołej” **Gorączce Złota**.

Mogę z czystym sumieniem polecić tę wersję gry jako powrót do serii dla jej miłośników, jak i jako tytuł przeznaczony dla świeżaków. **Gorączka Złota** sprawdza się w obydwu sytuacjach.

przynosi nam ona podwójną liczbę punktów. Jeśli jednak „przypadkiem” pojawi się tam drugi pociąg, to mnożnik jest anulowany i dostajemy podstawową liczbę punktów. Wiadomo przecież, że dwa pociągi na jednym torze to zły pomysł.

Po trzecie, wspomniane już przeze mnie wioski Indian, a także stada koni, o których nie napisałem, a które też można znaleźć na bezkresnej prerii. Owe nadrukowane elementy na kafkach dają graczowi, który na koniec gry kontroluje dany kawałek prerii dodatkowe punkty.

I to w zasadzie wszystko. Całość wypada nadspodziewanie dobrze. Powrót po latach do **Carcassonne** okazał się być



- mechanika podbierania sobie złota, nieźle oddany klimat Dzikiego Zachodu,
- nie jest to zwykłe Carcassonne z inną szatą graficzną.



- czasami brak szczęścia przy dociąganiu kafelków lub żetonów złota może dać nieźle popalić.

### Carcassonne: Gorączka Złota

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 129,95 złotych



# ZANIM MONOPOL SKRADŁ SŁAWĘ, NA TOPIE BYŁA MORALNOŚĆ...

Felieton Tomka Kreczmara

Przodek Monopolu – The Landlord's Game z 1904 roku – miał za zadanie pokazywać podstawowe mechanizmy ekonomiczne oraz taki prosty fakt, że bogaci stają się jeszcze bogatsi, a biedni biednieją. Niemniej zanim powstała tak złożona ekonomiczna produkcja, musiały minąć całe planszowe pokolenia...

Ponad wiek wcześniej, w 1800 roku, ówczesnym rynkiem gier planszowych wstrząsnęło pojawienie się The Mansion of Happiness: An Instructive Moral and Entertaining Amusement. Było to dzieło angiлика George'a Foxa, autor książek dla dzieci i, jakże by inaczej, projektanta gier. Gra promowała wartości i moralność chrześcijańską, opowiadając o podróży 66 spiralnymi ścieżkami cnót oraz słabości, aby osiągnąć tytułowy zamek/dwór szczęścia, czyli Niebo. Ze względu na owo etyczne tło, dzieciom pozwalano po planszówkę sięgać, albowiem wówczas – podobnie jak i dziś w wielu kręgach – gry uważano za marnotrawstwo czasu.

A wcześniej...

The Mansion of Happiness była ewolucją dużo wcześniejszej gry noszącej różne tytuły: moksha patam, parama padam czy mokshapat. W Polsce znamy ją pod nazwą węże i drabiny, która to nazwa wywodzi się z tłumaczenia angielskiego snakes and ladders. Jak łatwo się zorientować, planszówka ta wywodzi się z Indii, gdzie służyła do uczenia dzieci hinduistycznych wartości. Opracował ją ponoć w XIII wieku Dźhaneśwara – indyjski filozof, mistyk, jogin i święty hinduistyczny, a także poeta – bazując na podstawach stworzonych jeszcze w II w. p.n.e. Podstawowe założenia były proste: dobre czyny prowadzą nas do nieba, a złe do reinkarnacji. Gra miała zatem dwa cele – rozrywkę połączoną z edukacją etyczną oraz szkoleniem w szybkim podejmowaniu decyzji. Brytyjska nazwa snakes and ladders powstała w 1892 roku, kiedy Anglicy przynieśli hinduskie podstawy rozgrywki, aby uczyć wiktoriańskich wartości.

Z czasem węże i drabiny, podobnie jak egipski Mehen, stały się inspiracją dla różnorodnych tytułów, w pierw skupiających się na kwestiach moralnych, choć w 1660 roku pojawiła się wersja gry o Francuzach i Hiszpanach walczących o pokój. W 1790 roku powstał klon pod tytułem The Game of Human Life, który przeprowadzał graczy przez 84 pola reprezentujące różne etapy rozwoju człowieka. Taka koncepcja gier plan-

szowych cały czas ewoluowała, dotykając coraz to różniejszej tematyki – pojawiały się wersje geograficzne (Voyage Round the World z 1796 roku), architektoniczne i historyczne (jak Royal Genealogical Pastime of the Sovereigns of Europe z 1794 roku) czy wreszcie skierowane do dzieci (The New Game of Virtue Rewarded and Vice Punished for the Amusement of the Youth of Both Sexes z 1810 roku). W XIX wieku rynek został wręcz zalany podobnymi produkcjami przekazującymi wiedzę astronomiczną (Science in Sport or The Pleasures of Astronomy z 1804 roku), przyrodniczą (British and Foreign Animals z 1820 roku) lub żeglarską (A Voyage of Discovery or The Five Navigators z 1836 roku). Wszystkie te liczne produkcje były de facto tą samą grą, obleczone tylko w nową tematykę i nieco zmodyfikowane zasady.

Od moralności do ekonomii

W Stanach Zjednoczonych Ameryki czas aż do wynalezienia i rozpowszechnienia się radia (mniej więcej 1920 rok) uznawany jest za „złoty erę gier planszowych”, które stanowiły wówczas jeden z niewielu sposobów na domową rozrywkę. Wówczas pojawiły się między innymi kolejne wydania The Mansion of Happiness oraz jej klony (najslawniejsza i najpopularniejsza edycja ukazała się w 1843 roku), jak choćby The Game of Pope or Pagan, or The Siege of the Stronghold of Satan by the Christian Army. Z czasem jednak w Stanach Zjednoczonych Ameryki na znaczeniu zyskiwały wartości protestanckie, a wówczas pojawiły się liczne produkcje opowiadające zabawę „od zera do milionera”. Choćby The Checkered Game of Life z 1860 roku doceniała takie osiągnięcia gracza jak zdobywanie wykształcenia czy zawieranie związku małżeńskiego, premiowała także ciężką pracę oraz promowała dobroć, gospodarność i staranność. Była to pierwsza gra słynnego projektanta Milтона Bradleya i najpewniej pierwsza skupiająca się na cechach świeckich, a nie religijnych. Autor za jej pomocą pragnął wpłynąć na młode umysły, pokazując, czym

jest cnota, a czym występek – co zaznaczył we wniosku patentowym. Gra okazała się ogromnym sukcesem finansowym, albowiem sprzedała się w nakładzie ponad 40 tysięcy egzemplarzy w przeciągu roku i przyczyniła się do powstania całej armii naśladowców.

Ekonomia losowości...

W 1886 roku pojawił się podobny produkt: Game of the District Messenger Boy or Merit Rewarded, w której gracze przesuwali piony po spiralnej planszy, dążąc do przemiany z posłańca w prezesa firmy. Jej popularność była tak duża, że pojawiły się kolejne podobne gry opowiadające o narodzinach kapitalistycznych bohaterów: The Game of Telegraph Boy or Merit Rewarded czy The Office Boy.

Inspirowana giełdową paniką produkcja z 1883 roku Bulls and Bears: The Great Wall Street Game opierała się na czystym szczęściu, jako że wartość akcji zależała od zakręcenia bączkiem. W 1898 roku pojawiła się planszówka The Game of Playing Department Store, w której zwyciężała osoba ostrożnie wydająca posiadane pieniądze i gromadząca dobra w tytułowym sklepie.

...i logicznego myślenia

Ukoronowaniem gier ekonomicznych jest oczywiście słynny Monopol, czyli najlepiej sprzedająca się opatentowana gra planszowa wszech czasów, która doczekała się też licznych wersji i modyfikacji. Uzyskała ona swą finalną, znaną do dziś edycję w latach 30. XX wieku za sprawą obrotowości Charlesa B. Darrowa, a oparta była na wcześniejszym tytule z 1904 roku – The Landlord's Game autorstwa Elizabeth Magie. Ta słynna projektantka gier opracowała również inne tytuły, jak choćby Finance and Fortune czy Easy Money. Niemniej jej The Landlord's Game nigdy nie zostało wydane, a w ręcznie wykonane egzemplarze grali studenci uczelni Princeton i Harvard, modyfikując pewne reguły, co z kolei doprowadziło do powstania dzieła autorstwa Dana Laymana, w które najpewniej grał przyjaciel wspomnianego wcześniej Charlesa Darrowa, choć być może ten ostatni niemalże jednocześnie wpadł na podobny pomysł. Kto wie?

Tak czy inaczej, tak właśnie planszówki ekonomiczne powstały na fundamencie gier o moralności...

Simone Luciani

Daniele Tascini

# Council of Four



## Gdy radny regionu spada z balkonu...

Council of Four

W zeszłym roku włoskie wydawnictwo Cranio Creations uraczyło nas grą Dungeon Bazar, która niestety okazała się niewypałem i w mojej prywatnej opinii największym rozczarowaniem targów SPIEL'14. Na tegorocznej edycji tej prestiżowej imprezy zadebiutował najnowszy produkt Włochów – Council of Four, gra zupełnie inna od poprzedniczki i przede wszystkim dużo od niej lepsza. Jako że od premiery minął już ponad miesiąc, najwyższy czas nieco dokładniej przyjrzeć się temu tytułowi od znanej pary projektantów Simone Luciani – Daniele Tascini.





Zacznijmy od jakości wykonania i oprawy wizualnej – te aspekty niestety nie zachwycają. Pudełko jest solidne i ozdobione całkiem ładną ilustracją okładkową, ale komponentom, jakie znajdziemy w środku, można już wiele zarzucić. Spora plansza składa się tak naprawdę z czterech osobnych fragmentów, które nie są ze sobą w żaden sposób połączone, trzeba je więc na stole układać bardzo dokładnie i unikać najmniejszych nawet przesunięć podczas samej rozgrywki. Bywa to czasami niewygodne i znacznie lepiej byłoby, gdyby całość obszaru gry była po prostu „w jednym kawałku”. O ile elementy drewniane oraz karty są całkiem przyzwoitej jakości, o tyle bardzo słabo prezentują się tekturowe żetony. Są cienkie i umieszczone w nie do końca dociętych arkuszach, co powoduje, że wypchnięcie znacznika z wypraski bez jego rozdarcia jest prawdziwą sztuką, a nad postrzępionymi rogami trzeba przejść do porządku dziennego, jako nad czymś zupełnie normalnym. Jakby mało było problemów jakościowych, ogromną wadą **Council of Four** jest kolorystyka i czytelność elementów. Plansza jest monotonna i po prostu brzydka, a barwy poszczególnych, widocznych na niej miast (bardzo ważne dla rozgrywki!) oraz niektórych drewnianych pionków ciężko jest rozróżnić. Do powyższej litanii wad należy dodać jeszcze kilka słów o instrukcji. Napisana jest przyzwoicie, całkiem zrozumiałym angielskim bez rażących

błędów, ale graficznie prezentuje niestety słaby poziom. Koszmarnie rozpixselowane tło kłuje w oczy nawet najbardziej wyrozumiałych graczy – nie jestem w stanie znaleźć żadnego usprawiedliwienia dla tego niedociągnięcia.

Podsumowując, strona wizualna **Council of Four** nie sprawia korzystnego wrażenia, a najgorzej prezentują się: plansza, instrukcja oraz żetony. Na osłode warto jednak wspomnieć o jednym elemencie wykonania, który wyróżnia tę grę na plus – są to bardzo fajnie wyglądające balkoniki, na których umieszcza się drewniane pionki radnych. Złożone przed pierwszą rozgrywką, a potem wetknięte w odpowiednie otwory, ożywiają planszę i nadają jej wrażenie „trójwymiarowości”. Poza tym, są naprawdę użyteczne w samej rozgrywce, choć bywają nieco chybotałiwe.

Na szczęście wykonanie to nie wszystko, a omawiana gra, choć wizualnie prezentuje się poniżej przeciętnego poziomu, całkowicie nadrabia braki mechaniką. Uczestnicy zabawy (od 2 do 4 osób w wieku powyżej 10 lat) wcielają się w bogatych kupców, którzy zdobywają wpływy w fantastycznym królestwie podzielonym na trzy regiony, z których każdy rządzony jest przez tytułową „radę czworga”. Na tym tło fabularne się kończy, bo **Council of Four** to przede wszystkim typowy strategiczno-ekonomiczny eurosuchar bez większego klimatu, za to z bardzo przemyślanymi i ciekawie zaprojektowanymi zasadami.

Podstawowy mechanizm jest banalnie prosty: w swojej turze gracz najpierw dociąga na rękę kartę polityki w jednym z sześciu kolorów (karta wielokolorowa służy jako joker), potem obowiązkowo wykonuje jedną główną akcję i opcjonalnie „małą” akcję dodatkową. Odrzucenie z ręki kart o kolorach korespondujących z kolorami pionków radnych w danym regionie pozwala nam na wzięcie wyłożonego na tej części planszy żetonu pozwolenia i otrzymanie zaznaczonego na

nim bonusu. W następnej akcji można z kolei w mieście wskazanym przez żeton pozwolenia wybudować swoje emporium i uzyskać nagrodę zaznaczoną na żetonie miasta. Co jest absolutnie rewelacyjne, to fakt, że wznosząc każde kolejne emporium, otrzymujemy nie tylko bonus związany z danym miastem, ale też ze wszystkimi innymi, które są z nim połączone drogą i zawierają już naszą posiadłość. Mamy więc w **Council of Four** do czynienia z elementem budowania silnika do generowania jak największych korzyści, który – dobrze skonstruowany – powinien się co turę coraz bardziej rozpędzać. Oczywiście nie zawsze kolory kart na ręce zgadzają się z kolorami pionków radnych i nie zawsze umożliwiają nam zakup upragnionego pozwolenia. Jak temu zaradzić? Jedną z dostępnych akcji jest wybór radnego. Wykonując ją, bierzemy jeden z ośmiu pionków znajdujących się w puli obok planszy i dokładamy go na wybrany balkon po lewej stronie, tak aby wypchnąć z niego skrajnie prawy pionek. Muszę przyznać, że ta banalna w gruncie rzeczy aktywność daje ogromną frajdę i jest w **Council of Four** świeżym elementem mechanicznym. Nie można powstrzymać się od uśmiechu, gdy jeden z pionków z hukiem wypada z balkonu na planszę, jednocześnie ułatwiając nam zakup upatrzonemu żetonu i krzyżując plany przeciwników.

Poza wspomnianym wyżej mechanizmem balkoników nie znajdziemy w grze Cranio Creations zbyt wielu bardzo oryginalnych rozwiązań, ale wszystkie, które w tym tytule zastosowano, pasują do siebie idealnie i tworzą niezwykle zgrabnie zaprojektowaną i przemyślaną całość. Mamy tu więc zarządzanie kartami na ręce, budowanie sieci powiązań pomiędzy lokacjami i tworzenie silnika do zdobywania punktów. Dodatkowo, musimy jednocześnie kontrolować kilka różnych aspektów: finanse (za monety można kupować żetony pozwoleń, jeśli ma się za mało kart odpowiadających kolorom pionków radnych), tor szlachty (który daje przeróżne bonusy, z punktami zwycięstwa na czele) oraz liczbę że



tonów pomocników (pozwalają nam oni budować emporia w miastach, gdzie swoje posiadłości posiadają już przeciwnicy – im więcej graczy ma budynek w danej lokacji, tym trudniej jest dostawić kolejny). Mało? Dodam więc, że mapa podzielona jest na trzy regiony, a miasta mają różne kolory – za zdobycie kompletów punktuje się dodatkowo! Jak więc widać, rozgrywka w **Council of Four** to autentyczne intelektualne wyzwanie. Należy być przez cały czas skupionym i bacznie śledzić poczynania rywali, a w razie potrzeby umiejętnie ich blokować. Jeśli ktoś sądzi, że omawiana pozycja to męczący, nudny mózgożer, jest w ogromnym błędzie – rozgrywka jest dynamiczna i niemalże pozbawiona dłuższych przestojów. Jedna partia trwa zaledwie około godziny, a losowy rozkład większości elementów zapewnia ogromną regrywalność. Dzięki temu, że plansze regionów są dwustronne, a żetony bonusów z miast oraz startowe pozwolenia i radnych ukła-

da się losowo, **Council of Four** zapewnia wiele całkowicie niepowtarzalnych partii.

**Council of Four** to świetna gra, której jedynym poważnym minusem jest strona wizualna. Tytuł ten urzeka prostotą zasad, które doskonale ze sobą współgrają, zapewniając graczom wiele możliwości, nie generując przy tym masy trudnych do zapamiętania wyjątków. Nowy tytuł Cranio Creations premiuje strategiczne

myślenie, optymalizację i planowanie ruchów na przyszłość, nie będąc przy tym grą męczącą, polegającą wyłącznie na żmudnym przeliczaniu zasobów, co jest częstą przypadłością gier spod znaku „euro”. Wprawdzie klimatu jest tu jak na lekarstwo, ale nie przeszkadzało mi to doskonale bawić się przy każdej z rozegranych w **Council of Four** partii, z których wszystkie były zupełnie inne. Widać, że włoscy twórcy wyciągnęli wnioski z zeszłorocznej wtopy w postaci słabego **Dungeon Bazar**. Tym razem zaserwowali swoim fanom grę, która na razie w moim prywatnym rankingu plasuje się na pierwszym miejscu wśród nowości targów SPIEL'15, w które miałem okazję dotychczas zagrać. Wam również serdecznie polecam wypróbowanie tego tytułu.

*Dziękujemy wydawnictwu Cranio Creations za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.*



- ogromna regrywalność,
- proste do opanowania, ale bardzo przemyślane reguły,
- rozkręcający się silnik,
- fajny mechanizm balkonów radnych.



- strona wizualna i wykonanie.

### Council of Four

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: 40-70 minut

Cena: ok. 150 złotych





# Obłąd na kartach

Cthulhu Światy

W 2014 roku na rynku pojawił się hit dla miłośników szybkich gier deckbuildingowych. Była to gra Star Realms, której autorami byli Robert Dougherty i Darwin Kastle. Szybka, prosta i satysfakcjonująca, szybko zafascynowała sercami graczy.

W roku 2015 pojawiła się kolejna karcianka hołdująca tym zasadom. Nazywa się Cthulhu Realms, a jej autorem jest Darwin Kastle. Czy jest to Star Realms, tylko ubrane w inne szaty? Najpierw przybliżę wam, jak gra się w tę grę, a na sam koniec w kilku słowach postaram się na to pytanie odpowiedzieć.

Zanim jednak zacznę, mam dość istotną informację. Cthulhu Realms doczekało się polskiej wersji językowej. Pojawiła się ona dzięki wydawnictwu Baldar, które wybrało sobie ten tytuł na swój wydawniczy debiut. I to właśnie polską wersję będę dziś recenzował.

Rozgrywka jest bardzo standardowa dla tego typu gier. Gracze zaczynają zabawę z talią słabiotkich kart, które zapewniają niewielką liczbę punktów zakupu lub punktów ataku. Za pomocą tych kart będą musieli zbudować sobie silną talię, kupując karty ze środka stołu, aby w trakcie rozgrywki pozbawić przeciwników wszystkich punktów Poczytalności (każdy startuje, mając ich 50, ale w trakcie gry można mieć więcej).



Tura gracza jest prosta. Zagrywa on w dowolnej kolejności pięć kart, które ma na ręku. Zagrywając je, może wykorzystać ich zdolności, jednak wcale nie musi tego robić. Zdolności

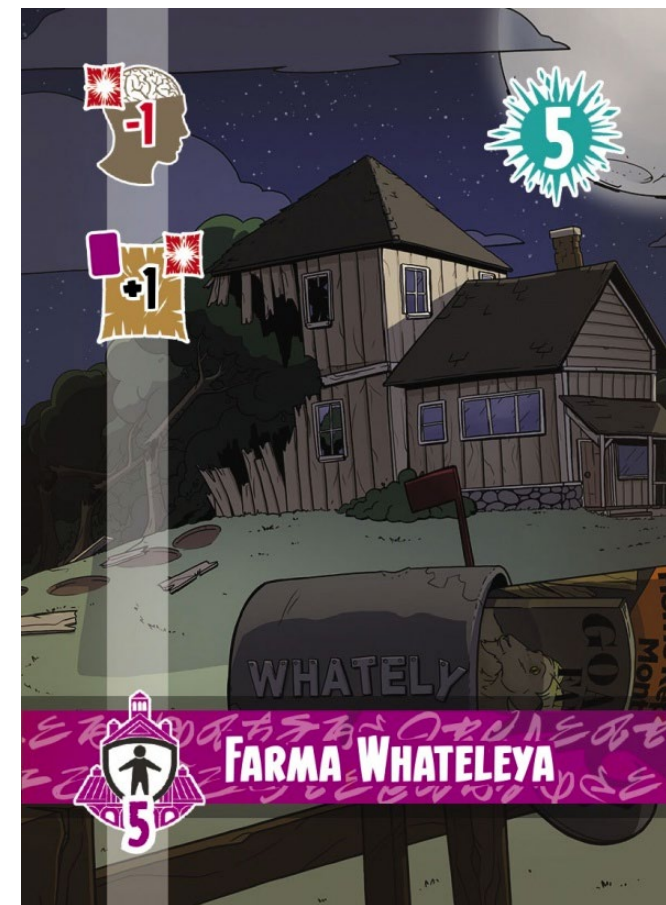
kart to przede wszystkim punkty Wezwania, dzięki którym można kupować nowe karty, a także punkty Ataku, dzięki którym pozbawiamy przeciwników Poczytalności. To jednak nie wszystko. Karty pozwalają nam na zwiększanie Poczytalności wybranemu graczowi (ciekawe, kto wybierze jako cel takiej karty swojego przeciwnika, zamiast siebie), dobieranie i odrzucanie kart, usuwanie kart z gry oraz niszczenie kart położonych na stole. Istnieje zatem sporo możliwości.

Bardzo ciekawe jest to, że **Cthulhu Światy** postawiły na ikony, a nie na tekst. Wszystkie akcje widniejące na kartach przedstawione są za pomocą kolorowych ikon. To sprawia, że nie trzeba się za dużo wczytywać w karty, jednak szczerze muszę przyznać, iż na początku ikonografia może przyprawić o zawrót głowy (albo o niewielki obłęd). Jasne, po kilku grach wszystko staje się dość intuicyjne, ale na początku bywa ciężko.

Karty w **Cthulhu Światy** występują w trzech kolorach (czterech, jeśli liczymy startowe). Mamy więc karty żółte, zielone i purpurowe. Między nimi jest też podział na rodzaje kart: postacie, artefakty i lokacje. Ma to znaczenie podczas składania kombosów. Bo przecież nie chodzi o to, żeby zagrać po kolei pięć kart i aby każda z nich zrobiła swoje. Największym wyzwaniem jest takie kupowanie nowych kart do talii, aby wzajemnie się one uzupełniały i potęgowały swoje działanie.

Mamy kartę, która zadaje dodatkowe obrażenia po zagranii karty zielonej? No to oczywiście dbamy o to, aby w naszej talii były zielone karty. Mamy kartę, która ma dodatkowe działanie po usunięciu innej karty z gry? Dbamy o to, aby w naszej talii były karty pozwalające na usuwanie innych kart z gry lub takie, które mogą usuwać same siebie. Co ciekawe, **Cthulhu Światy** pozwalają na łączenie kart w kombosy nie tylko w obrębie jednego koloru. Umiejętne rozegranie ręki może pozwolić na złożenie potężnego kombosa z kart róż-

nych kolorów, jeśli dodatkowo wykorzysta się ich rodzaje. To sprawia, że w tej grze trzeba trochę więcej pokombinować podczas rozgrywki i to nie tylko w trakcie zagrywania kart, ale i w trakcie ich kupowania. Trzeba bowiem wziąć pod uwagę wiele aspektów. To niestety potrafi zaciąć na dłuższą chwilę osoby, które mają skłonności do ulegania paraliżowi decyzyjnemu.



**Cthulhu Światy**, jak już wspominałem na początku, to gra dla od 2 do 4 osób. Na dwie osoby mamy w zasadzie standardowy szybki pojedynek, dla trzech i czterech graczy sytuacja natomiast nieco się zmienia. Inaczej wygląda układ kart




dostępnych dla graczy do kupienia. Nie ma już jednej linii złożonej z pięciu kart. Teraz układa się po trzy karty między graczami i każdy ma dostęp do kart po jego lewej i prawej stronie. Dodatkowo, może atakować jedynie graczy po swojej lewej i prawej, co w grze na trzy osoby nic nie zmienia, ale już w rozgrywce czteroosobowej sprawia, że gracz siedzący naprzeciwko nas jest dla nas niedostępny. Aby się do niego dobrać, musimy najpierw wyeliminować kogoś siedzącego obok.


Przyznam, że rozgrywka czteroosobowa najmniej przypadła mi do gustu. Niesamowicie się dłuży i nawet fakt, że gra

może się też skończyć, kiedy wyczerpie się talia, z której dokłada się karty do zakupu nie poprawia tu jakoś szczególnie sytuacji. W trakcie kilku takich „czteroosobówek” wynudziłem się okrutnie. Na trzy osoby nie jest tragicznie, ale uważam, że najlepiej ta gra sprawuje się przy dwóch graczach.

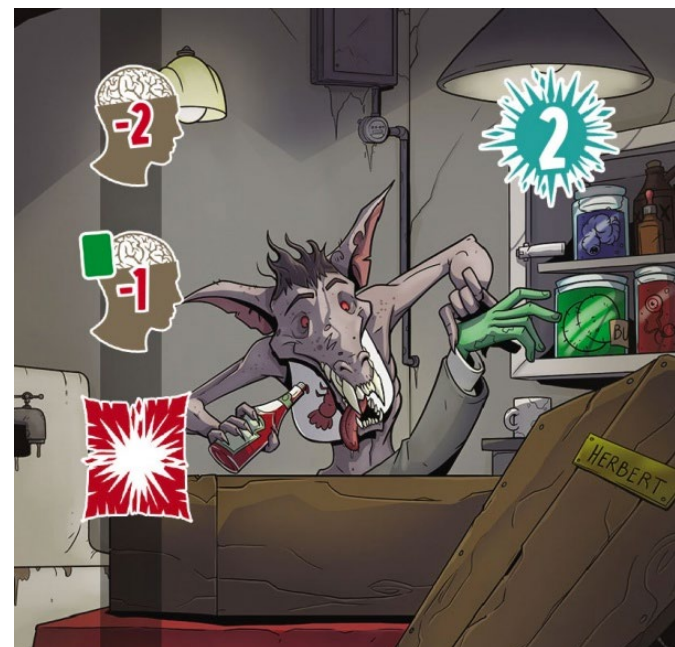
Zanim podsumuję tę recenzję, odpowiem na postawione wcześniej pytanie: czy **Cthulhu Światy** to ta sama gra, co **Star Realms**, tylko w innych szatach? Nie do końca. Mimo że mamy tu tego samego autora i tę samą mechanikę, to jest kilka istotnych różnic. Największą z nich jest możliwość tworzenia kombosów pomiędzy różnymi kolorami kart, co daje mnóstwo ciekawych możliwości. Dla wielu osób istotne będzie też to, że **Cthulhu Światy** nadają się dla czterech osób, bez konieczności dokupowania drugiego egzemplarza gry. Mimo tych różnic, nadal uważam jednak, że czynnikiem, który będzie najczęściej dochodził do głosu jest klimat. Osoby wolące science fiction wybiorą **Star Realms**, a fani Przedwiecznych **Cthulhu Światy**. Zaraz po tym pojawi się kwestia zależności językowej, ponieważ **Star Realms** nie bazują na ikonach, a na tekście.

Tak czy inaczej, **Cthulhu Światy** to bardzo przyjemny deckbuilding, z dobrze zrobioną mechaniką. Działa świetnie na dwie osoby. Przy trzech i czterech też da się grać, choć mi osobiście ten wariant do gustu nie przypadł. Kolorowa i nieco humorystyczna, choć nadal utrzymana w klimacie **Cthulhu** grafika jest na pewno plusem, jednak to jak wiadomo kwestia gustu. Sam słyszałem już opinie, że graficznie **Cthulhu Światy** komuś nie podpasowały. Warto jednak tę grę wypróbować, zwłaszcza jeśli **Cthulhu** i deckbuilding to wasza bajka.

 grafika,  
 • proste zasady,  
 • duże możliwości składania kombosów.

 ikonografia na początku może przerażać,  
 • gra w cztery osoby może się dłużyć.

**Cthulhu Światy**  
 Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz  
 Liczba graczy: 2-4 osoby  
 Wiek: 14+  
 Czas gry: ok. 30-45 minut  
 Cena: 79,95 złotych



BRUNO CATHALA + LUDOVIC MAUBLANC

# CYKLADY

## TITANS

### TYTANI NA CYKLADACH

Cyklady: Tytani

*Ludzie chętnie winią bogów: powiadają, że to nam swoje cierpienie zawdzięczają. Trudno los tu winić, bo sam człowiek właśnie największe wymyśla ból, smutki i waśnie.*

Homer, Iliada

Cyklady to gra powszechnie chwalona. Jedyny, często powtarzany zarzut dotyczy dynamiki rozgrywki. W grze z mechaniką licytacji oraz walki o terytorium środek ciężkości przesunięty jest na tę pierwszą, mniej więcej w stosunku 2:1. Potrzeba co najmniej dwóch udanych licytacji o wpływy dwóch różnych Bogów, aby jednorazowo zaatakować przeciwnika.

Dodatek **Tytani** przywraca równowagę mocy. Znosi dotychczasowe ograniczenia podboju. Po pierwsze, decydując się na grę z tym rozszerzeniem, zastępujemy dotychczasową mapę nową. Archipelag wysepek zlał się w Pangeę, podzieloną na dwa bieguny przez wąski pasek morza. Terytoria oddzielone są od siebie granicami przekraczalnymi dla piechoty, bez konieczności udziału floty. To znacznie osłabia rolę Posejdon.



Po drugie, nowe Bóstwo – Kronos – pozwala rekrutować do trzech jednostek Tytanów na gracza. Figurki Tytanów pozostają z nami w grze i nie znikają tak, jak zastępy Hadesa. W przeciwieństwie do zwykłych jednostek, można nimi przechodzić na sąsiednie terytoria w KAŻDEJ RUNDZIE. Hoplici stacjonujący na tym samym polu mogą poruszać się wraz z nimi. W razie walki jednostki Tytanów i piechurów walczą wspólnie (siła Tytana jest liczona wtedy tak samo, jak zwykłej jednostki). To znacznie osłabia rolę Aresa. Żeby jednak całkiem nie umniejszać roli dotychczasowych Bóstw, Posejdon przydaje się teraz w zajmowaniu nowych pól morskich z podwójnym dochodem, natomiast koszt ruchu wojsk „u Aresa” jest wciąż niższy, niż koszt ruchu Tytanów.

To jednak nie wszystko. Kronos zwiększa również dynamikę „pokojuwej” rozgrywki, przyspieszając budowę Metropolii. Nowy Bóg pozwala wybudować dowolny gmach oferowany przez Boga stojącego wyżej na drabince licytacji. Za darmo! To sprawia, że Kronosem zainteresuje się każdy gracz, bez względu na jego sytuację na planszy i obraną drogę do zwycięstwa. Tym samym jest o wiele ciekawszym i uniwersalnym Bogiem od Hadesa.



Kolejne mechanizmy również stworzono na modłę Hadesa, ale znów – o jeszcze większym i o stałym wpływie na rozgrywkę. Pięć Boskich Artefaktów, tak jak Magiczne Przedmioty z Hadesa, dobrowolnie łączymy z talią Mitologicznych Stworów. Artefakty, tak jak Stwory, są przedstawione za pomocą pięknych figurek. Ale w przeciwieństwie do Stworów i Przedmiotów, nie są one jednorazowe. Pozostają z nami do momentu, aż ktoś nam ich nie odbierze. A z pewnością będzie próbował, bo jest o co się bić. Sandały Hermesa pozwalają przenosić wojsko na dowolne terytorium, a jego Laska – uzdrawiać jednostki (tak na marginesie, autorom gry pomylił się chyba Kaduceusz z Laską Eskulapa). Inne artefakty mają równie ciekawe i potężne działanie oraz potrafią przechylić szalę zwycięstwa. Umożliwiając graczom odbieranie sobie tych przedmiotów, zadbano jednocześnie o równowagę roz-

grywki. Artefakty, tak jak Metropolie, mogą przechodzić z rąk do rąk. I tak jak Metropolie, są celem ataków. W ten sposób Artefakty w dwojaki sposób dynamizują rozgrywkę – swoimi potężnymi mocami zachęcają swych właścicieli do łatwego podboju, a konkurentów do odbicia ich.

Podobny zabieg zastosowano na Metropoliach. Pierwsze dwie Metropolie, które zostaną wybudowane, oferują większy niż standardowy bonus do jednej ze sfer (np. +3 do walki morskiej/lądowej, zamiast +1 albo zmniejszenie wymogu Filozofów z 4 do 3). To kolejny zabieg dający kopa rozgrywce. Po pierwsze, wyścig o Metropolie jest realny, ponieważ zapewnia realne korzyści. Po drugie, Metropolie Specjalne, podobnie jak Artefakty, działają jak lep na muchy. Są potężne, więc tym chętniej zostaną odebrane. W efekcie gracze chętniej wyjdą z okopów. A dzięki Tytanom mają ku temu większe możliwości...

Warto jeszcze wspomnieć o zmianie zasad początkowego rozkładu sił na planszy. W Hadesie przebaknięto na ten temat, ale dopiero w Tytanach nabrało to charakteru. Po pierwsze, sama mapa jest bardziej taktyczna, gdyż tereny bezpośrednio ze sobą sąsiadują. Nasze początkowe rozstawienie może być więc kluczowe. Po drugie, już na starcie losowo rozstawiamy na różnych terytoriach po jednej z budowli. Gracz, który rozstawi się na terytorium zajęte przez budynek, staje się jego właścicielem. Po trzecie, teraz również otrzymujemy startowe łaski wylicytowanych Bogów, czyli przypisane im jednostki. Nowością jest to, że otrzymujemy również przypisany do nich budynek. Od początku gry można mieć zatem dwa budynki, czyli dwa preteksty do wojny i o dwie rundy krótszą rozgrywkę – to kolejny zabieg dynamizujący oraz skracający jej czas.

Dodatek Tytani na nowo definiuje rozgrywkę w Cyklady, bez ingerencji w jej wyjątkowy charakter. Dodano nowe elemen-

ty w oparciu o znane zasady, nie ma więc potrzeby uczenia się gry na nowo. Jest za to możliwość na nowo jej odkrycia.

Paradoksalnie dodanie nowych elementów nie komplikuje, ani nie wydłuża rozgrywki. To zdaje się unikatowe zjawisko w świecie gier planszowych. **Tytani** upraszczają reguły gry, przenosząc ciężar rozgrywki z zasad na sytuację panującą na planszy. Otwarto przed graczami możliwość swobodnej gry i wyłącznie od nich samych zależy, co z tym zrobią. Gra stała się przez to bardziej elastyczna. Rozgrywka jest nie tylko przyspieszona, ale i skrócona. Zwróćcie uwagę, że podany przybliżony czas gry **Hadesa** wynosi 90 minut, a **Tytanów** już tylko 75. I znów kolejny paradoks – mimo krótszego czasu gry, obfituje ona w większą liczbę epickich momentów. Stawka jest większa, a bitwy częstsze.

To, co jednym w **Cykladach** się podoba, innych od **Cyklad** odrzuca. Mowa tu o „czynniku euro”, wrzuconym do tej tematycznej i strategicznej gry. Jak w klasycznym euro, należy tu dbać o równomierny rozwój, optymalizację ruchów i długofalowe planowanie. A to wszystko przy prostych i przystępnych zasadach. Natomiast jak w typowej grze strategicznej, mamy epickie potyczki o każdą piędź planszy, odgrywane przez wspaniałe figurki w przepięknej scenografii planszy. Bokserzy nie po to stają na ringu, aby wygrać ze sobą na punkty (jak dzieje się to zazwyczaj w eurograch). W grze strategicznej wygrasz poprzez nokaut.

Gra hybrydowa przyjęła się. Euro-strategia trafiła do szerokiego spektrum odbiorców o różnych preferencjach. Ale nie do wszystkich. Niektórzy gracze narzekali na to, jak **Cyklady** blokowały możliwość ruchu jednostkami i ataku na wroga. Dodatek **Tytani** pozwala atakować w każdej rundzie. Podkrecono tempo i zwiększono swobodę. Dlatego gra z tym dodatkiem zasługuje na drugą szansę.

**Hades** czy **Tytani**? Jeśli gramy w **Cyklady** w dwie osoby, wybór jest oczywisty, ponieważ **Tytani** nie przewidują takiej możliwości. Natomiast w każdym innym przypadku wybór pada na Tytanów. O ile dodatek **Cyklady: Hades** wzbogaca dotychczasową rozgrywkę, o tyle **Cyklady: Tytani** odwraca ją do góry nogami. **Cyklady z Hadesem** to półtorej gry, natomiast **Cyklady z Tytanami** to dwie gry w jednej. Oczywiście prawdziwi fani i tak kupią obydwa suplementy.



- zupełnie inna gra przy tych samych zasadach,
- większe tempo i swoboda gry,
- więcej rzeczy, o które warto się bić,
- nawet nie znając **Cyklad**, można od razu zacząć grać z dodatkiem,
- może grać nawet sześciu graczy!



- nie dla dwóch graczy,
- dodatek obowiązkowy (a więc cena gry rośnie o ¼).

### Cyklady: Tytani

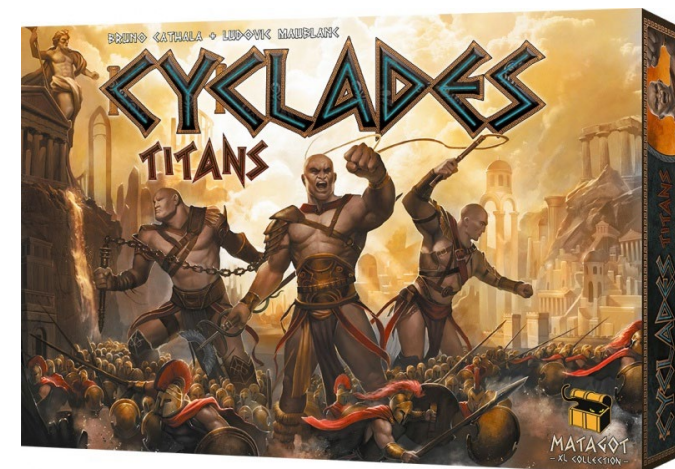
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 3-6 graczy

Wiek: 12+

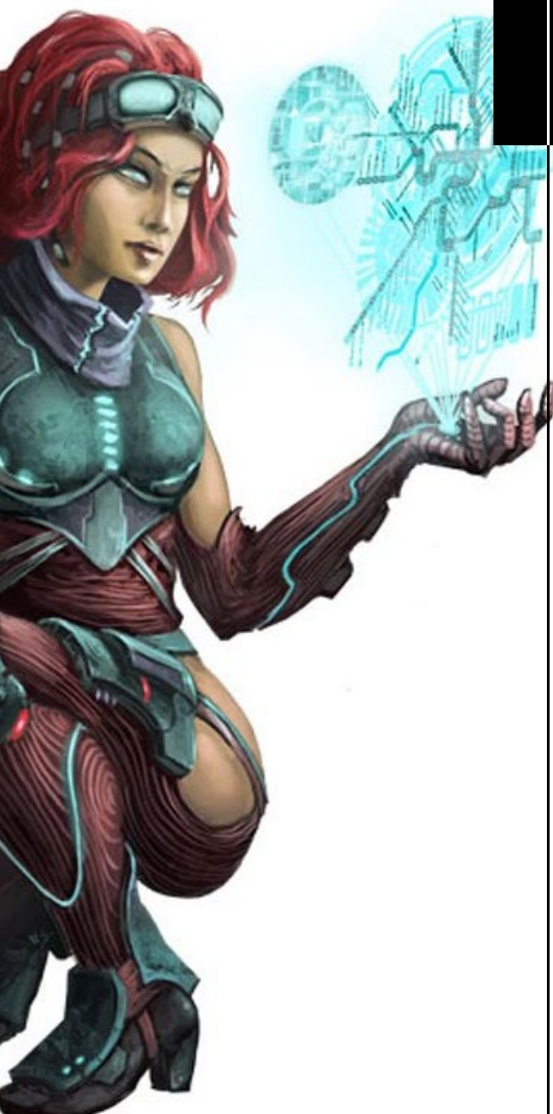
Czas gry: ok. 75 minut

Cena: 149,95 złotych





# FESTIWAL FANTASTYKI FALKON 2015



W dniach 6-8 listopada odbył się w Lublinie Festiwal Fantastyki Falkon. Przez trzy dni przez halę wystawową Targów Lublin przewinęło się ponad 7000 osób, kupując, grając i biorąc udział w licznych konkursach – w tym w naszej flagowej Loterii Rebeli, którą wystrzałowo poprowadził powszechnie znany i lubiany Pablo! Na naszej rebelowej wyspie można było zagrać w najgorętsze tytuły wydawnictwa oraz zakupić ogrom przebojowych gier w świetnych, festiwalowych cenach. Na naszych stołach królowała MEGA wersja Megawojowników, wystrzałowy pociąg Colt Expressu, mózgożerny Pojedynek i wiele innych gorących tytułów. Oj działa się!

Poniżej przedstawiamy wam krótką fotorelację z tego wydarzenia i zapraszamy już za rok. Wybierzcie się do Lublina? My będziemy tam na pewno!



1. Zaczęło się bardzo spokojnie. Uczestnicy festiwalu oglądali naszą maxi wersję **Colt Expressu** i zastanawiali się, cóż to takiego.



2. Niby takie nic. Jedzie pociąg z daleka...



3. ... a jak już dojeżdża, to trudno się oderwać!



4. Szybko pojawiają się zresztą groźne miny. „Ej, Hombre! Czy jesteś pewien, że chcesz to zrobić?!“



5. A tymczasem na drugim końcu naszej wyspy królowali **MEGA Megawojownicy**.



6. Przez bite trzy dni trwały bezustanne starcia...



7. ... aż trzeciego dnia Maciek, który tłumaczył zasady gry, musiał posiłkować się kawą. Nie było lipy!



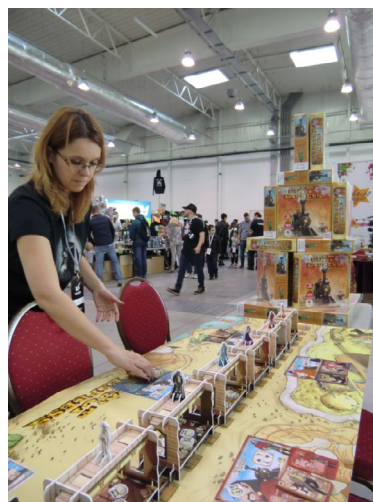
8. W międzyczasie uwagę uczestników przyciągał **Pojedynek...**



9. ... **Baronia...**



10. ... i nieśmiertelne **Dobble!**



11. Maciek popijał kawę, Magda przygotowywała na autopilocie **Colt Express** do kolejnych rozgrywek...



12. ... A Sting z Pablo świetnie się bawili, handlując wypasionymi grami. Tak, Pablo to ten wyższy.



13. Chociaż czasami trudno się było zdecydować.  
„Colt Express czy Takenoko?”



14. „A co mi tam! Biorę obydwu i dorzucicie mi do tego  
Abyssa oraz Pojedynek!”



# Tygrys w puszcze Pandory

Co łączy nauczycieli języka obcego, rodziców kilkulatków, trenerów personalnych i fanów starszkołnych gier fabularnych? Wszyscy oni z powodzeniem wykorzystują serię Story Cubes. Trudno powiedzieć, czy te szalenie popularne zestawy kostek są grą, zabawką, czy raczej narzędziem. Na pewno Story Cubes wyzwalają wyobraźnię, pomagają myśleć nieszablonowo i ćwiczą kreatywność. Nic zatem dziwnego, że spośród całej gamy zdobytych przez kostki nagród, większość stanowią wyróżnienia przyznane przez rodziców albo branżę kreatywną.



Co łączy nauczycieli języka obcego, rodziców kilkulatków, trenerów personalnych i fanów starszkołnych gier fabularnych? Wszyscy oni z powodzeniem wykorzystują serię **Story Cubes**. Trudno powiedzieć, czy te szalenie popularne zestawy kostek są grą, zabawką, czy raczej narzędziem. Na pewno **Story Cubes** wyzwalają wyobraźnię, pomagają myśleć nieszablonowo i ćwiczą kreatywność. Nic zatem dziwnego, że spośród całej gamy zdobytych przez kostki nagród, większość stanowią wyróżnienia przyznane przez rodziców albo branżę kreatywną.

**Story Cubes** dalece rozrosły się poza podstawowe, pomarańczowe pudełko z dziewięcioma kostkami. Teraz kolekcję białych sześciątów z piktogramami można uzupełnić o jeden z czterech zestawów głównych albo o jeden z dziewięciu dodatków. Zestawy można ze sobą dowolnie łączyć, a że cała kolekcja liczy już łącznie 72 kostki, czyli aż 432 obrazki, jest z czego wybierać. Najważniejsze jest jednak to, że nikt przecież nie zmusza do zakupu wszystkich zestawów. Wręcz przeciwnie – taki wybór rozszerzeń i pakietów podstawowych pozwala skomponować swoje **Story Cubes** pod kątem ich późniejszego wykorzystania. Inny zestaw łączy dla siebie nauczyciel języka angielskiego, a inny Mistrz Gry gier fabularnych.

W tym numerze przyjrzymy się trzem małym zestawom **Story Cubes**, które swoją premierę miały we wrześniu 2015 roku. Te trzy rozszerzenia – Mity, Zwierzęta i Strachy – określa się wspólnym mianem Mix 2015. I wszystko wskazuje na to, że za rok będziemy świadkami małej kostkowej rewolucji.

### Spiskowa teoria dziejów

Autorem i pomysłodawcą kostek do opowiadania historii jest trener, designer, artysta i gracz Rory O'Connor. Ten wszech-

stronny Irlandczyk jest jednocześnie założycielem Creativity Hub, studia odpowiedzialnego za rozwój i proces wydawniczy serii. Rory udziela się w społeczności graczy, na przykład na serwisie Board Game Geek, skąd można dowiedzieć się między innymi, że jest on również wieloletnim graczem w gry fabularne (RPG) i Mistrzem Gry. Wygląda na to, że tajemnica tak wysokiej użyteczności **Story Cubes** w prowadzeniu RPG została rozwiązana, skoro sam autor przyznaje, że wykorzystuje kostki do improwizacji na sesjach.

Historia samych kostek zaczyna się od dziewięcioelementowego, zapakowanego w pomarańczowe pudełko zestawu. To ten oryginalny set kostek zdobył największe uznanie i pozwolił na rozwój serii. Pozycję **Story Cubes** na rynku kreatywnych zabawek ugruntowały natomiast dwa kolejne zestawy, również składające się z dziewięciu kostek – genialne zielone Podróże i nieco słabsze niebieskie Akcje. Piktogramy na poszczególnych kostkach w tych zestawach nadal były bardzo abstrakcyjne i ogólne, lecz charakteryzowały się już jakimś wspólnym tematem. Pójściem za ciosem było natomiast wydanie trzech niesamodzielnych dodatków po trzy kostki każdy. Pierwszy taki miks, nazwany od roku wydania Mix 2013, zawierał rozszerzenia Baśnie, Poszlaki i Prehistoria. Rok później ukazał się Mix 2014, z dodatkami Galaktyka, Medycyna i Sport. W tym roku kolekcję uzupełniły właśnie Mity, Zwierzęta i Strachy składające się na Mix 2015. Seria **Story Cubes** od niedawna cieszy się również dwoma pełnymi zestawami na licencjach – Batman i Muminki. Ich recenzje przeczytacie w kolejnych numerach pisma.

Zanim ocenimy poszczególne dodatki, warto trochę pospekulować. W recenzjach wcześniejszych rozszerzeń, kiedy jeszcze każdy zestaw opatrzony był własnym kolorem, wieszczęłem, że prędzej czy później wydawcy będą musieli rozwiązać jakoś problem ograniczonej liczby łatwo rozróżnialnych barw. Wygląda na to, że rozwiązali go w całkiem pomysłowy

sposób. Okazuje się bowiem, że kolory z Mix 2013 (fuksja, fioletowy i zielony) zostały wykorzystane również w tym roku. Co więcej, dodatki o tych samych kolorach mają bardzo zbliżoną tematykę! Tegorocznym Zwierzętom odpowiada Prehistoria z 2013 roku, Strachom odpowiadają Poszlaki, a Mitom – Baśnie. Kto wie, czy w następnym roku Mix 2016 nie powtórzy tego zabiegu. Jeżeli tak się stanie, otrzymamy trzy pełnoprawne zestawy dziewięciu kostek, skupione dookoła natury (zielone dodatki), kryminału (fioletowe dodatki) i legend (dodatki w kolorze fuksji).

Na potwierdzenie tej teorii można przywołać słowa samego Rory'ego O'Connora. Autor Story Cubes w maju 2015 roku wygadał się na forum internetowym, że jednym z zestawów planowanych na wrzesień 2016 jest Średniowiecze (Medieval). Co więcej, wyraźnie zestawiał ów dodatek z Mitami i Baśniami, przekonując, że takie połączenie będzie odpowiednim generatorem wątków do gier fabularnych osadzonych w konwencji fantasy. Jeżeli to wszystko okaże się prawdą, pozostanie nam tylko chylić czoła przed zapobiegliwością i długofalowym planowaniem ekipy z Creativity Hub. To budujące, gdy ktoś planuje swój projekt na co najmniej półtora roku do przodu.

### Wyprawa na Olimp

Mity są moim zdaniem jednym z najbardziej wyspecjalizowanych zestawów **Story Cubes**, ustępując miejsca chyba tylko Sportowi i może Medycynie. Na trzech kostkach o ciemnoróżowym grawerunku, nie znajdziemy bowiem nawiązań do mitologii wikińskiej lub indiańskiej, lecz wyłącznie piktogramy przedstawiające postaci, przedmioty i wydarzenia z mitologii greckiej.

Zestaw składa się z rozpoznawalnych na pierwszy rzut oka, popularnych greckich motywów. Wśród obrazków na ścian-

kach znajdziemy cyklopa, Zeusa, Minotaura, Charona i Meduzę. Jest też Koń Trojański, Ikar na tle słonecznej tarczy i tron Hadesa. Krótko mówiąc, dominują postacie mitologiczne albo ich atrybuty (np. trójząb Posejdona). Niewiele jest bardziej abstrakcyjnych piktogramów – do tych kilku wyjątków należy skrzynia ze skarbem (a może to puszka Pandory?), lira i zahipnotyzowana postać. Jasno maluje się zatem zamysł projektantów tego zestawu: jego celem jest wprowadzenie do naszych opowieści elementów greckich mitów. Nie konwencji, nie klimatu i nie toposów, które nadałyby opowieści tej specyfiki znanej najlepiej chyba z Parandowskiego, lecz właśnie konkretnych elementów, postaci i przedmiotów.

Bez wątpienia Mity nabierają w związku z tym dodatkowych edukacyjnych walorów. Bardzo łatwo można za ich pomocą przybliżyć dzieciom mitologię starożytnych Greków, jednocześnie ćwicząc ich wyobraźnię, pozwalając im na kontynuowanie opowieści o ich ulubionych bohaterach. Na pewno również ci, których zachwyca i intryguje grecka mitologia, ucieszą się z takiego rozszerzenia swojej kolekcji. Dla wszystkich innych będzie to jednak zbyt mało abstrakcyjny zestaw. Pewnie, Meduzę można interpretować jako femme fatale, kamieniarza albo herpetologa, no ale bez przesady. Inne produkty z serii Story Cubes zdecydowanie lepiej radzą sobie w roli generatora abstraktów.

Na szczęście zestaw jest merytorycznie bezpieczny dla dzieci (jeżeli tylko nie zagłębiamy się w pochodzenie Minotaura) i rzeczywiście daje łatwo łączyć się z Baśniami w bardzo ciekawe kombinacje. Świetnie wypada również w zestawieniu z Podróżami, jako że ów zestaw podstawowy sam z siebie zawiera już nieco mitologicznych motywów (np. olbrzym, wzburzone morze, grot). Z kolei nietypowym, za to naprawdę zaskakującym mariażem będzie rzucanie jednocześnie kostkami z Mitów i Galaktyki.

## Królestwo zwierząt

Zdecydowanie bardziej wszechstronnym rozszerzeniem z Mix 2015 są Zwierzęta. Nic w tym dziwnego, gdyż w naszej kulturze poszczególne zwierzaki mają zwykle głębokie, symboliczne konotacje. Co więcej, konwencja bajki pozwala obsadzić w rolach bohaterów naszych opowieści wylosowane z tego dodatku tygrysy, sowy i kameleony. Dlatego nie ma chyba znaczenia, z którym z zestawów głównych lub dodatkowych połączymy Zwierzęta – efekt niemal zawsze będzie pozytywny. Zwierzęta i Baśnie stworzą opowieść niczym z Piotrusia Pana albo od Brzechwy, a Zwierzęta i Sport to załączek historii o leśnej olimpiadzie. Nawet nienajlepsze Akcje (niebieski zestaw podstawowy) w połączeniu ze Zwierzętami bronią się właśnie dzięki barwnym, futrzastym protagonistom.

Zwierzęta zasługują na szczególne uznanie również ze względu na ich wykonanie. Wszystkie **Story Cubes** charakteryzują się wysoką jakością i trwałością, lecz niektóre zestawy, zwykle ze względu na liczbę szczegółów na obrazkach, bywały mniej czytelne. Tymczasem Zwierzęta stanowią przykład świetnego wzornictwa. Nawet najbardziej skomplikowane piktogramy, takie jak rysunek leniwca czy tygrysa, są bez zarzutu. Wszystko jest bardzo czytelne i nic się nie zlewa.

Oprócz dziesięciu podobizn zwierząt (od szopa pracza po rekina), na ściankach kostek znajdziemy jeszcze osiem abstraktów pośrednio związanych z ziemską fauną. Są ślady łap, barć oraz legowisko, ale także efekty działalności człowieka – wnyki, kołowrotek dla chomika i zakaz karmienia. Dobór piktogramów jest bardzo przemyślany: w historiach z użyciem Zwierząt znajdzie się miejsce dla zwierząt gospodarskich, domowych i dzikich, egzotycznej fauny i świata podwodnego. Aż szkoda, że to tylko dodatek z trzema kostkami, a nie pełnoprawny zestaw. Choć z drugiej strony, Rory O'Connor

już dawno temu zrozumiał, jak dobrym pomysłem jest umieszczanie zwierząt na ściankach Story Cubes. W innych zestawach nie brakuje przedstawicieli fauny: małpa, wąż i słoń w Voyages, koń w Sporcie, ryba i owca w zestawie podstawowym to tylko ich przykłady.

Zwierzęta są bardzo uniwersalne. Nauka języka z ich udziałem z pewnością będzie przyjemna, o terapeutycznej roli bajek długo można by mówić, a mało które dziecko nie fascynuje się światem przyrody. Jest to również świetny dodatek dla Mistrzów Gry i innych improwizujących, jako że liczba skojarzeń stojąca za każdym piktogramem z tego dodatku jest oszałamiająca. Uważam Zwierzęta za jeden z najlepszych dodatków do Story Cubes.

## Gabinet strachu

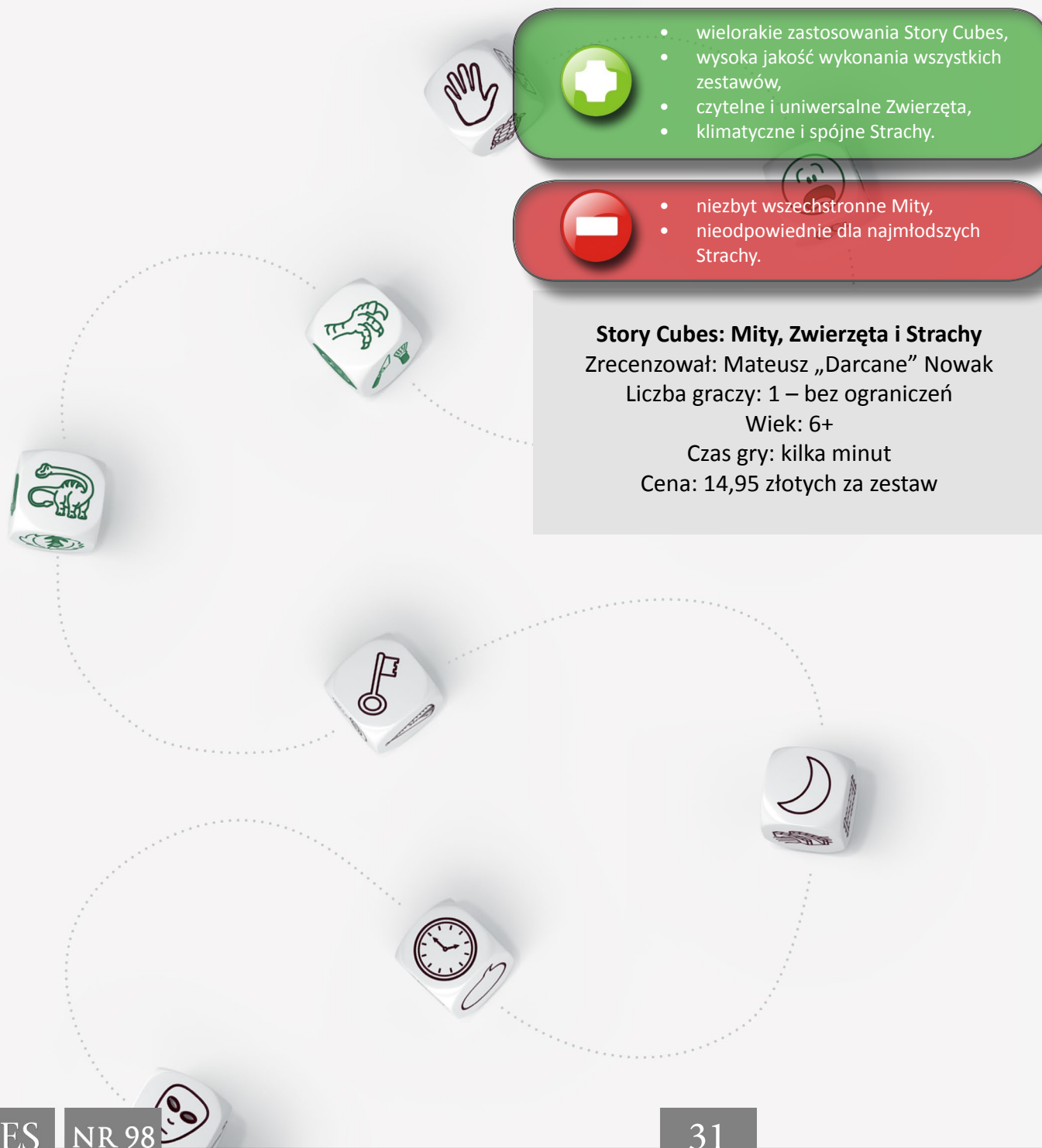
Ostatnie w tym zestawieniu Strachy stanowią kontynuację Poszlak sprzed dwóch lat. O ile te ostatnie koncentrowały się na zbrodni, kryminalistyce i wymiarze sprawiedliwości, o tyle Strachy są raczej zbiorem upiornych, niepokojących lub groteskowych motywów rodem z thrillerów i horrorów. Dodatek składa się z bohaterów strasznych opowieści (duch, szalony naukowiec, klaun i tajemniczy sztukmistrz), upiornych rekwizytów (drewniana marionetka, mózg oraz konik z wesołego miasteczka) oraz kilku bardziej abstrakcyjnych, choć raczej trzymających się konwencji abstraktów (czaszka w ciemnościach, zakratowana brama lub zapadnia w podłodze). Moim ulubionym piktogramem jest natomiast ten lovecraftowski, z mackami wychylającymi się zza drzwi.

Ciężko mi zdecydować, na ile ten zestaw jest odpowiedni dla młodszych dzieci. Z jednej strony większość przedstawionych motywów nie odbiega zbyt od tego, co można zobaczyć w odcinkach Scooby Doo. Z drugiej strony twarz klauna, ręka zombie wystająca z ziemi i wypreparowany mózg mogą

się śnić sześciolatkom po nocach. Podobnie jak Poszlaki, tak i Strachy poruszają trochę dojrzsze tematy i czerpią z konwencji o nieco mocniejszym wyrazie. Nie mówiąc już o tym, że co prawda nie znajdziemy w Strachach żadnych aktów przemocy czy np. wizerunków broni, ale taka tematyka piktogramów zachęca do określonej narracji.

Rodzice kilkulatków powinni zatem przemyśleć włączenie Strachów do swoich kolekcji. Wszystkim innym, szczególnie zaś osobom nastawionym na narracyjny aspekt **Story Cubes**, mogę polecić ten dodatek. To dobry, spójny zestaw o czytelnych piktogramach, bardzo dobrze ukierunkowanej tematyce i niebanalnych skojarzeniach, wynikających z wykorzystania określonych abstraktów. Świetnie sprawdzi się wśród starszych fanów **Story Cubes** oraz na sesjach RPG w konwencjach grozy, horroru i noir. Należy też podkreślić, że obrazki ze Strachów są w gruncie rzeczy całkiem uniwersalne, a historia z ich udziałem nie będzie zatem cierpieć na kazuś Mitów.

Oprócz oczywistego połączenia z Poszlakami i może z Medycyną, najlepsze efekty osiągniemy, zestawiając Strachy z możliwie odległymi semantycznie dodatkami. Połączenie z Baśniami to konwencja z Alicji w Krainie Czarów, a razem z Prehistorią dodatek pomoże skonstruować historie rodem z filmów sensacyjnych klasy C. Bezapelacyjnie najlepszym pomysłem jest zaś dodanie Strachów do nowych kostek na licencji Batmana. Historie o zamaskowanym strażniku sprawiedliwości będą dobrze komponować się z mrocznym wydźwiękiem Strachów.



- wielorakie zastosowania Story Cubes,
- wysoka jakość wykonania wszystkich zestawów,
- czytelne i uniwersalne Zwierzęta,
- klimatyczne i spójne Strachy.

- niezbyt wszechstronne Mity,
- nieodpowiednie dla najmłodszych Strachy.

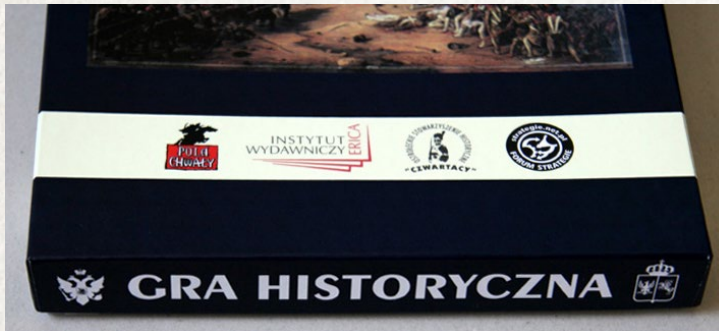
**Story Cubes: Mity, Zwierzęta i Strachy**  
 Zrecenzował: Mateusz „Darcane” Nowak  
 Liczba graczy: 1 – bez ograniczeń  
 Wiek: 6+  
 Czas gry: kilka minut  
 Cena: 14,95 złotych za zestaw



## OSTROŁĘKA 26 MAJA 1831

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

W tym numerze postaram się przybliżyć wam świeżo wydaną grę **Ostrołęka 26 maja 1831**. Gra miała premierę 26 września 2015 roku na imprezie **Pola Chwały**. Jej wydawcą jest Instytut Wy-



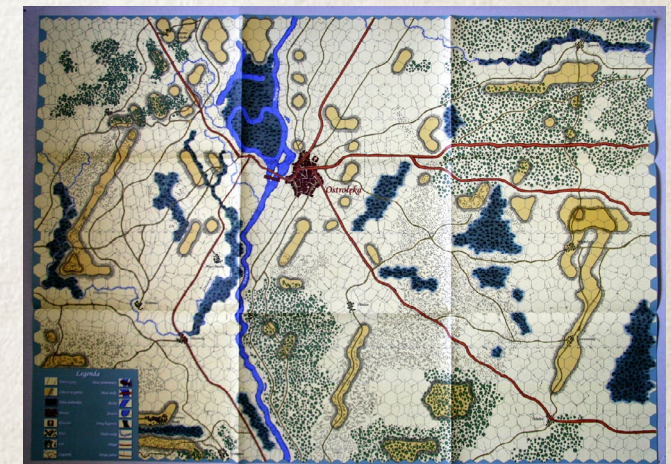
dawniczy Erica, zaś autorem moja skromna osoba. Do wydania gry przyczyniły się **Ostrołęckie Stowarzyszenie Historyczne „Czwartacy”** i **Stowarzyszenie Miłośników Historii Wojskowości „Pola Chwały”**. Pewien wkład w grę wnieśli także dyskusje toczone na **Forum Strategie** ([strategie.net.pl](http://strategie.net.pl)), gdzie znajduje się oficjalny dział gry. Projekt ma długą historię, a jego początki sięgają początków Forum Strategie, czyli 2005 roku. Przez 10 lat, z przerwami, pracowałem nad grą. Śmiało mogę więc powiedzieć, że powstała ona z dużym zaangażowaniem czasu (i wiedzy), zarówno moim, jak i osób ze mną współpracujących. Pod tym względem, na tle tego co mamy na polskim rynku, jest czymś rzadko spotykanym. Spośród wyjątkowych elementów gry warto wspomnieć ręcznie rysowaną planszę autorstwa Wojciecha Dąbrowskiego, stylizowaną na mapy z epoki napoleońskiej i okresu powstania listopadowego. Prace nad planszą, ze względu na przyjętą technikę jej tworzenia, były bardzo wyczerpujące i trwały dobrych kilka miesięcy, ale efekt zaskoczył nas wszystkich. Długo opracowywaliśmy także ilustracje na żetony, przedstawiające żołnierzy z okresu powsta-

nia listopadowego. Chodziło przede wszystkim o zgodność umundurowania, uzbrojenia i oporządzenia z realiami historycznymi. Od strony graficznej staraliśmy się, aby ilustracje były wyraźne, stąd przyjęta komiksowa technika ich rysowania. Autorem ilustracji jest Szczepan Atroszko. Wielką pomoc, jako nasz konsultant od barwy i broni, okazał nam Artur

Świetlik. Dzięki niemu ikonki żołnierzy na żetonach wyglądają tak, jak naprawdę wyglądali żołnierze polscy i rosyjscy w okresie powstania listopadowego. W grach wojennych zdarza się niestety, że autorzy, nie znając się na tej trudnej nawet dla zawodowych historyków problematyce, wstawiają na żetony ilustracje mające niewiele wspólnego z historią. Ostatnim elementem warstwy graficznej, o którym chciałbym wspomnieć, jest ilustracja na pudełku przedstawiająca bitwę pod Ostrołęką. Jest to obraz Karola Malankiewicza, powstały w 1838 roku. Ponieważ malarz sam był uczestnikiem bitwy, można go w jakiejś mierze traktować jako wiarygodne źródło, które oddaje jej charakter.

**Ostrołęka 26 maja 1831** to historyczna gra wojenna. Opanowanie zasad gry, podobnie jak w przypadku wielu gier wojennych, wymaga z początku pewnego zaangażowania, ale wierzę, że włożony wysiłek opłaci się. Same zasady, tworzone były bowiem w zamierzeniu jako systemowe. Czyli, najkrócej mówiąc, zamierzamy wydawać kolejne gry oparte na tych samych regułach, być może nieznacznie zmodyfikowanych. Poznając kolej-

ne gry, nie będzie się więc trzeba uczyć zasad od zera, tylko ich drobnych modyfikacji lub zasad specjalnych do wybranego scenariusza, który gracze zechcą rozegrać. Aby zacząć grać w taką grę, nie trzeba wcześniej posiadać żadnej wiedzy historycznej. Nie jest to gra tylko lub głównie dla historyków. Zresztą sam jako autor historykiem nie jestem. Warto jednak zainteresować się tym, co przedstawia gra, czyli historią powstania listopadowego i bitwy pod Ostrołęką. Gry wojenne tym różnią się od eurogier (czy mówiąc precyzyjniej – gier abstrakcyjnych), że mają swoją fabułę. Całkiem jak gry fabularne! Tą fabułą są wydarzenia historyczne, które przedstawiają, symulują bądź w inny sposób do nich nawiązują. Jeśli zaprzyjaźnicie się choć trochę z fabułą gry, wszystko stanie się prostsze, bardziej zrozumiałe i... bardziej wciągające. Oczywiście nadal można podchodzić do tego tytułu jak do eurogier, w tym sensie, że skupiamy się tylko



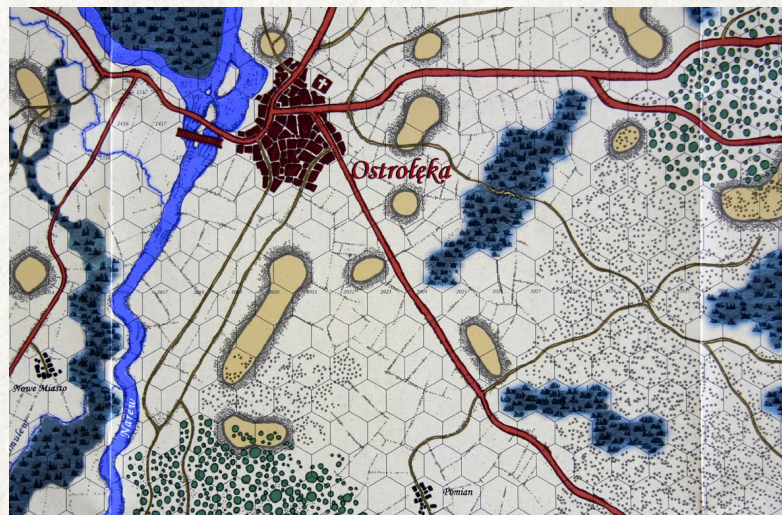
na jego warstwie matematycznej (arytmetycznej) i analizujemy suche dane. O pracach nad grą od tej strony mogę powiedzieć, że równie dużo czasu co nad źródłami historycznymi spędziłem na różnych obliczeniach...

Odpowiadając na pytania często pojawiające się w odniesieniu do gier historycznych, czy gra jest losowa oraz czy obie strony mogą wygrać i czy szanse są równe, zacznę od tego, że dużo zależy od graczy i ich opanowania gry oraz umiejętności. Prawdopodobnie za jakiś czas pojawi się więcej opinii na te tematy i różnych ocen, ale jak to nieraz bywa z takimi opiniami i ocenami – dużo zależy od tego, kto jak gra (czyli m.in. od tego, jakie ma umiejętności) i ile razy grał. Zdarzało mi się w przeszłości, w odniesieniu do różnych gier, spotykać opinie o tym, że jedną ze stron nie da się wygrać. Po jakimś czasie spotykałem gracza, który twierdził, że to druga strona nie ma szans. Tak było kiedyś np. z **Waterloo 1815** Dragona, co do którego wielu różnych graczy miało własne poglądy na temat tego, kto tam „zawsze wygrywa”. Podobnie może być w przypadku **Ostrołęki 26 maja 1831**. Moim zdaniem scenariusze zostały wyważone tak, że szanse stron, jeśli nie są idealnie równe, to na pewno wyrównane. Oczywiście w każdym scenariuszu, każda ze stron może wygrać – zasadniczo żadna gra historyczna nie polega na tym, że tylko jedna strona wygrywa. Czynnikiem losowym w postaci rzutu kostką (u nas zwykle trzema kostkami 6) występuje, ale nie odgrywa decydującej roli. Jest wiele sytuacji, gdy wygrywanie albo przegrywanie automatycznie, niezależnie od wyniku rzutu. Jeśli np. zaatakujecie kawalerią tyralierów w otwartym terenie, niemal zawsze skończy się to ich rozbięciem i żadne szczęśliwe rzuty obrońcy nie pomogą.

Pora na trochę więcej konkretów o bitwie oraz o zasadach, a przynajmniej o ich głównych założeniach. Gra przedstawia bitwę pod Ostrołęką, która odbyła się 26 maja 1831 roku. Starły się w niej armia polska, dowodzona przez generała Skrzyneckiego, i armia rosyjska pod dowództwem feldmarszałka Dybicza. Uważa się, że starcie wygrali Rosjanie, ale w chwili zakończenia bitwy żadna ze stron nie czuła się jej zwycięzcą, co jest szczególnie interesujące i co starałem się uwzględnić, przygotowując grę. Była to decydująca bitwa powstania listopadowego.

Dlaczego? Ponieważ od tego momentu polskie dowództwo załamało się moralnie i straciło wiarę w zwycięstwo. W sferze działań wojennych przejawiało się to w całkowitym oddaniu inicjatywy Rosjanom, co ostatecznie doprowadziło do upadku Warszawy i końca insurekcji. Bitwa była epilogiem wyprawy na gwardię – operacji, która mogła rozstrzygnąć losy powstania listopadowego. W decydującym momencie głównej armii polskiej udało się dopaść pod Śniadowem gwardię rosyjską, czyli doborowe oddziały cara, liczące około 20 tysięcy żołnierzy, na pozycjach, gdzie nie mogły one uniknąć bitwy. Niestety, z niewyjaśnionych do dziś powodów, głównodowodzący armią polską generał Skrzynecki nie wydał wtedy rozkazów do ataku i w ciągu następnego dnia gwardia zdołała się wymknąć. Skrzynecki rzucił się za nią w pościg, ale dogodny moment minął. Wkrótce gwardii przyszła z pomocą główna armia rosyjska, zmuszając Polaków do odwrotu. Do bitwy pod Ostrołęką doszło w czasie tego odwrotu. Poniesiona wtedy klęska przypieczętowała fiasko całej wyprawy na gwardię.

Zasady gry przedstawiają działania wojsk w skali taktycznej. Jedno pole planszy reprezentuje około 150 metrów. Oddziały piechoty są w skali batalionu, czyli jeden oddział to zwykle 500-700 ludzi. Oddziały kawalerii są w skali dywizjonu (jeden dywizjon to dwa szwadrony, dwa dywizjony składają się zazwyczaj na pułk kawalerii), czyli jeden oddział to zwykle 200-400 ludzi. W przypadku artylerii oddziały są w skali baterii – jedna bateria to na ogół od 6 do 12 dział i 150-300 ludzi obsługi. Jeden etap rozgrywki to 15-20 minut czasu rzeczywistego. W trakcie bitwy



oddziały ponoszą straty w punktach siły, które można zaznaczać za pomocą osobnych żetonów albo skreślać w tabelach (według wyboru graczy – oba systemy zaznaczania strat są alternatywne). Poza stratami ważnym czynnikiem jest dezorganizacja. W grze występują cztery poziomy sprawności bojowej: pełnosprawny, dezorganizacja 1 stopnia (D1), dezorganizacja 2 stopnia (D2), stan ucieczki (U). Oddziały pełnosprawne to oddziały świeże, które zachowują szyk, nie są mieszane, i którymi dowódca może kierować bez przeszkód. Oddziały zdeorganizowane to takie, które zmieszaly swój szyk i którymi dowódca nie może w pełni kierować. Oddziały w stanie ucieczki stanowią bezładną masę żołnierzy, która utraciła szyk i ucieka, by jak najbardziej oddalić się od przeciwnika. Niedawno podczas jednej z rozgrywek gracze niezający gry pytali się mnie, jak poznać na planszy, która ze stron wygrywa. Najprostsza odpowiedź brzmi: popatrzcie, ile każda strona ma żetonów z literką „U”. Jeśli któraś ma ich wyraźnie więcej, oznacza to, że przegrywa.

Wspominałem o szykach. Jedną z przewodnich myśli gry jest oddanie różnych szyków, jakie formowały oddziały w czasach powstania listopadowego i w epoce napoleońskiej (piszę tak, bo zasady gry nadawać się będą w przyszłości także i do bitew z okresu napoleońskiego). Gra stara się pokazać nie tylko same szyki, ale także interakcję między nimi. Ważna jest możliwość zmiany szyków w trakcie ruchu, a także w reakcji na posunięcia przeciwnika. Zasady o szykach

działają trochę tak, jak znana zabawa: „papier, kamień, nożyce”. Każdy szyk jest dobry w określonych sytuacjach, a w innych sytuacjach bywa fatalny. Grając, trzeba się starać tak ugrupować swoje oddziały, aby maksymalnie wykorzystać zalety poszczególnych szyków, a unikać ich słabych stron. Wiąże się to także z wykorzystaniem terenu. Niektóre szyki nadają się do walki w określonych rodzajach terenu, dla innych jest on niedostępny.

Drugi wymiar zasad to współdziałanie na polu bitwy trzech rodzajów broni: piechoty, kawalerii i artylerii. Stanowiło to podstawę taktyki epoki napoleońskiej i powstania listopadowego. Dobrym dowódcą w tej epoce był przede wszystkim ten, kto umiał operować trzema rodzajami broni i odpowiednio zgrać ich działania. Nie było to takie proste i również w grze w praktyce nie jest proste i oczywiste. Inaczej niż w wielu podobnych grach, w tej zasady wyodrębniają osobne fazy ruchu i walki wojsk konnych (kawaleria i artyleria konna) i wojsk pieszych (piechota i artyleria piesza).

Mamy więc następujące fazy:

- ruchu kawalerii,
- walki kawalerii,
- ruchu piechoty,
- walki piechoty.

Piechota i artyleria piesza wykonują ruch i przeprowadzają ataki osobno. Mogą zaatakować tę samą jednostkę przeciwnika w jednym etapie, ale zawsze atakują ją osobno. Patrząc od strony obrońcy, poszczególne oddziały bronią się najpierw przed atakami kawalerii, a później przed atakami piechoty. W obu przypadkach wspiera je artyleria. Współdziałanie występuje także w obronie: również obrońca może ostrzeliwać oddziały atakującego swoją artylerią, kawaleria może kontrszarżować na podchodzące oddziały przeciwnika, piechota może ostrzeliwać kawalerię, która przemieszcza się w jej sąsiedztwie itd.

Gracze mają pewien wybór sposobów wykonywania ataku. Stanowi to kolejne pole współdziałania i współzależności pomiędzy różnymi rodzajami jednostek i różnymi szykami. Niektóre szyki i formacje służą przede wszystkim do wykonywania ataków wręcz. Takim szykiem jest dla piechoty kolumna, która oznacza zmasowane, wieloszerogowe ugrupowanie żołnierzy służące do walki na bagnety. Inną formą walki jest ostrzał karabinowy. Tutaj szczególnie skuteczna jest linia piechoty, ale i tyraliera, zwłaszcza w zakrytym, trudnym terenie. Specyficzną formą walki jest szarża. Pozwala ona kawalerii wdierać się między wrogie jednostki i wykonać kilka ataków pod rząd (o ile kawaleria stale odnosi sukcesy). Największy wybór występuje w przypadku arty-

lerii, która może strzelać czterema rodzajami pocisków: kulami pełnymi, granatami, kartaczami i pociskami zapalającymi. Kule pełne odbijają się od podłoża i w odpowiednim terenie są w stanie zadać straty kilku oddziałom znajdującym się na linii strzału. Granaty to pociski wystrzelane przez artylerię, wybuchające nad oddziałem bądź po upadnięciu w pobliżu oddziału. Bardzo skuteczne pod warunkiem, że traficie w cel. Kartacze służą do walki na najbliższy dystans i wtedy są naprawdę mordercze. Pociski zapalające służą do podpalania zabudowań, zwłaszcza drewnianych, w których bronią się wrogie oddziały. Artyleria może przeprowadzać ogień w różnych momentach etapu (tutaj gracz także ma nieraz różne opcje do wyboru), ale w każdym etapie może strzelić tylko raz.

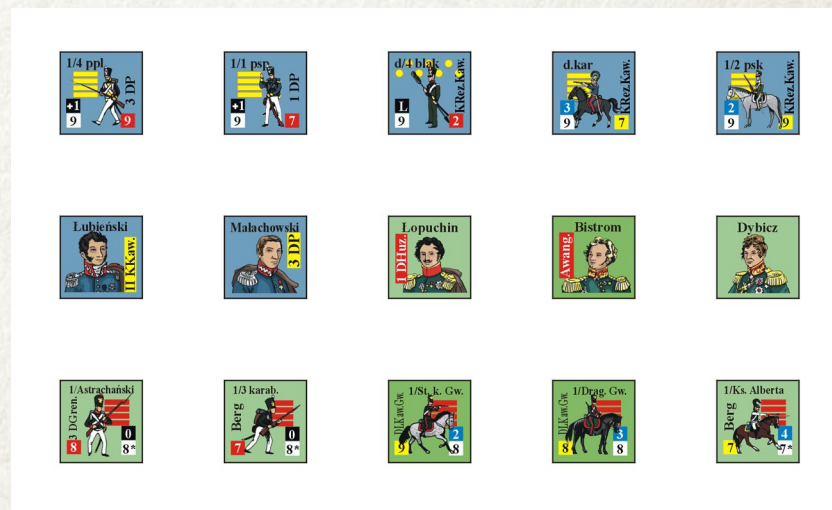
Ważną rolę w **Ostrołęce 26 maja 1831** odgrywają zasady dotyczące reakcji na posunięcia przeciwnika i specjalne manewry, które można wykonywać we własnych fazach ruchu. Najwięcej z nich związane jest z szykiem tyralierskim. I tak, w chwili, gdy wroga jednostka podchodzi do waszego oddziału i znajdzie się o dwa pola od niego, możecie wydzielić oddział tyralierów, by osłonić własną jednostkę i związać przeciwnika walką. Tyralierzy ostrzelają wtedy oddział przeciwnika, co może doprowadzić do jego dezorganizacji. Dzięki temu potem łatwiej go pokonać. Również atakujący ma możliwość przeprowadzania tyralierami działań, które doprowadzą do „zmiękczenia” przeciwnika. Manewr ten, zwany „ruchem specjalnym tyralierzy”, polega na tym, że w fazie ruchu piechoty tyraliera może podejść do oddziału przeciwnika, ostrzelać go (przeciwnik odpowiada ogniem, jeśli ma oddział w szyku strzelczym) i oderwać się. Możliwe jest także, aby do wykonującej ruch specjalny tyralierzy dołączył inny od-

dział i później wspólnie przeprowadził atak na ostrzeliwanego przeciwnika. Inne manewry pozwalają m.in. na zmianę szyku, wykonanie zwrotu bądź zmianę kolejności oddziałów w stosie w fazie przeciwnika.

Do rozstrzygania walk w grze, podobnie jak w wielu innych grach wojennych, wykorzystywane są tabele. Osobne tabele określają koszt ruchu, efekty ostrzału karabinowego, walki wręcz, ostrzału artyleryjskiego lub możliwości przeprowadzania odwrotu. Tworząc zasady walki, ostrzałów i inne procedury w grze, dążyłem do tego, aby zawsze rozstrzygał wszystko jeden rzut. Zawsze efekt danej procedury określa jedna tabela. W skrócie można to ująć hasłem: **JEDEN RZUT, JEDNA TABELA**. Równocześnie starałem się przy tym zachować bogactwo efektów, jakie jest w innych grach. Ważne znaczenie dla niego mają różne współczynniki oddziałów, takie jak morale i efektywność. Artyleria podzielona została na lekką i ciężką (pozycyjną) oraz pieszą i konną. Kawaleria ma modyfikatory szarży, różne dla kawalerii lekkiej, średniej i ciężkiej. Piechota ma parametr efektywność ognia, określający wyszkolenie oddziału w prowadzeniu walki ogniowej (w przypadku oddziałów powstańczych część żołnierzy w niektórych batalionach stanowili kosynierzy,

co ten parametr również pośrednio stara się oddać). Wreszcie obie armie mogą tracić morale i dzieje się to w różny sposób. Istotne są także sposoby obliczania modyfikatorów i układ tabeli, która – inaczej niż w wielu grach wojennych – nie jest „liniowa”.

Spośród różnych rozwiązań, na które warto zwrócić uwagę, wspomnę zasady o odwrocie pozwalające oddziałom unikać walki wręcz i ostrzału. W zależności od przed-



kości szyku oddziału, który chce się oderwać od przeciwnika, i oddziału, od którego się odrywamy, różnie kształtują się szanse na oderwanie się. Oddziały wolniejsze (ugrupowane w szyki, które są wolniejsze), mają z tym wyraźne problemy. Oddziały tak samo szybkie albo szybsze mogą się zdezorganizować bądź przy odrobinie pecha nawet przejść w stan ucieczki (jeśli były wcześniej zdezorganizowane). Za sprawą tej procedury często do walki nie dochodzi, zwłaszcza jeśli jedna ze stron jest wyraźnie słabsza. Tak było na polu bitwy, że niektóre formacje generalnie nie prowadziły walki wręcz, a tylko strzelały, np. tyralierzy. Z kolei nie zawsze można wykonać odwrót. Jest to niemożliwe w przypadku, gdy przeciwnik szarżuje, czy gdy wyjdzie na tyły oddziału.

Inne oryginalne rozwiązanie, jakie znajdziecie w zasadach Ostrołęki 26 maja 1831, dotyczy ruchu bez kontaktu z przeciwnikiem. Oddziały, które nie wchodzi na pole sąsiadujące z oddziałami przeciwnika oraz nie znajdują się na takich polach w żadnym momencie fazy ruchu, mają zwiększoną ruchliwość. Dzięki temu poruszają się szybciej niż oddziały będące w zwarciu z oddziałami wroga. Prowadzi to do tego, że mogą je dość sprawnie obchodzić, a w przypadku, gdy wróg się cofa, nadążają za nim. W wielu grach, w tym we wszystkich znanych mi do tej pory polskich grach wojennych, brakuje tego rodzaju rozwiązań. Prowadzi to do tego, że oddziały, które są w walce z przeciwnikiem, często mogą wykonywać pościg po walce i dzięki temu w ciągu etapu są w stanie poruszyć się o więcej pól niż oddziały niewalczące. W rzeczywistości było na odwrót: to oddziały, które nie walczyły, były szybsze – z prostej przyczyny: sama walka też pochłania czas.

Długo mógłbym się rozwodzić nad różnymi zasadami i rozwiązaniami zawartymi w instrukcji **Ostrołęki 26 maja 1831**, jednak objętość tego artykułu też ma swoje granice. Na koniec powiem jeszcze kilka słów o scenariuszach. W grze są trzy scenariusze. Pierwszy ma charakter wprowadzający. Pozwala on poznać mechanikę gry, zapoznać się z zasadami i w miarę szybko skończyć. Nie przedstawia on żadnego konkretnego fragmentu bitwy. Dwa kolejne scenariusze przedstawiają właściwą bitwę. Pierwszy z nich, „Odwrót łubieńskiego”, ukazuje pierwszą fazę

bitwy. Celem oddziałów polskich jest stawienie krótkotrwałego oporu Rosjanom, po czym odwrót za rzekę Narew. Celem Rosjan jest zadanie jak największych strat Polakom i odcięcie jak największej liczby jednostek na wschodnim brzegu Narwi. W scenariuszu tym Rosjanie mają zdecydowaną przewagę liczebną, ale zadanie utrudnia im teren, który nie pozwala rozwinąć do walki licznej kawalerii i artylerii, zmusza do atakowania przewężeniami, nielicznymi drogami leśnymi, gdzie na carskich żołnierzy czają się polscy tyralierzy. Na koniec omawiania tego scenariusza wspomnę jeszcze, że ma on kilka wariantów, więc szybko nie powinien się graczom znudzić. Drugi scenariusz, przedstawiający główną część bitwy, nosi tytuł „Bitwa na zachodnim brzegu Narwi”. Do scenariusza tego dołączone zostały różne zasady dodatkowe. Szczególną rolę odgrywają zasady aktywacji armii polskiej do ruchu i walki, zasady dotyczące mostów i specjalne żetony bonusowe (żetony wydarzeń). Scenariusz ten jest zupełnie inny niż pierwszy. Rosjanie niewielkimi siłami usiłują utrzymać przyczółek na zachodnim brzegu Narwi. Zza rzeki wspiera ich działania potężna artyleria, uformowana w dwie wielkie baterie. Głównym celem Polaków jest zniszczenie przyczółka, jednak nie jest to łatwe zadanie, więc o zwycięstwie decydują ostatecznie czynniki moralne, w połączeniu ze stratami poniesionymi przez obie strony i kontrolą terenu. Wojsk w tym scenariuszu jest zaskakująco mało, bo przez większość gry obie strony walczą nie więcej niż dwudziestoma jednostkami (żetonami), natomiast scenariusz ma nieco więcej etapów, dlatego polecamy sięgać po niego po zapoznaniu się z dwoma wcześniejszymi i potraktowaniu go jako danie główne.

Podsumowując, polecam grę waszej uwadze, zwłaszcza tym z was, którym nie są obce gry wojenne, bądź którzy chcieliby spróbować, a szukają czegoś na dłużej. Obecnie coraz częściej mamy do czynienia z grami, które powstają w bardzo krótkim czasie. Trudno zrobić szybko dobrą, trochę bardziej zaawansowaną grę historyczną. Trzeba do tego i wiedzy, i umiejętności, i praktyki (trzeba przez dłuższy czas grać w takie gry). Trzeba mieć jakąś własną wizję, pomysł, jak taka gra ma wyglądać i czym będzie się różnić od innych jej podobnych. Trzeba też taką grę odpowiednio przetestować. **Ostrołęka 26 maja 1831** powstawała dość długo, włożyliśmy w nią wiele wiedzy i wysiłku.

W przeciwieństwie do niektórych autorów, opierających się na prostych źródłach w rodzaju Wikipedii, my wiedzę historyczną czerpaliliśmy z profesjonalnych publikacji, w tym często wprost ze źródeł historycznych (takich jak XIX-wieczne regulaminy i publikacje dotyczące taktyki). Grę testowali różni gracze, znani w środowisku gier wojennych z imienia i nazwiska. Nie pozostaje mi nic innego jak zachęcić was do zainteresowania się tym projektem, który na tej grze się nie kończy, ponieważ, jak już wspominałem, szykujemy kolejne publikacje. Jeśli zechcecie poświęcić mu trochę więcej czasu, myślę, że macie szansę znaleźć coś, w co pogracie dłużej i co po wielu rozgrywkach nadal będzie w stanie zapewnić niepowtarzalne emocje.

The image shows the cover of a book titled "Ostrołęka 26 maja 1831". The title is written in a large, stylized yellow font. Below the title is a detailed illustration of a battle scene from the Napoleonic era, showing soldiers on horseback and on foot engaged in combat near a river. In the top right corner of the cover, there is a red circular seal with a white eagle and the text "POLSKIE HISTORIA". At the bottom of the cover, there are several logos: "POLSKIE HISTORIA" (a black silhouette of a bear), "INSTYTUT WYDAWNICZY ENICA" (a red and white logo), "CEWARTARY" (a circular logo with a figure), and "STRATEGIA" (a circular logo with a figure). The background of the cover is dark blue.

## W labiryncie kocich spraw



Tym razem w Kąciku gier familijnych coś dla miłośników kotów. Co prawda pomysł na grę jest dość pretekstowy, ponieważ musimy tak manipulować połączeniami kanałów miejskich, aby koty trafiały do nowych właścicieli, ale nie ma co narzekać. Co prawda kanały bardziej pasują do szczurów, ale Kotobirynt i wykorzystanie słodkich kociaków lepiej wypada marketingowo. Szurobirynt, sami przyznacie, brzmi dość kiepsko, a gryzoni słabo radzą sobie w roli dziecięcych maskotek.

Zostawmy jednak temat i przejdźmy do tego, na czym polega cała zabawa, ponieważ to mechanika odpowiada za to czy do gry sięgniemy, czy też ominiemy ją szerokim łukiem. Z dwudziestu sześciu dostępnych kart kanałów układamy kwadrat 4 na 4, a pozostałe karty odkładamy na bok. Później, w wyznaczonych miejscach, umieszczamy dwie karty Opiekunów i dwie losowe karty kotów z piętnastu dostępnych. Jesteśmy gotowi do gry.

Pierwszy rzut oka na tak ułożoną planszę i widać, że sieć kanałów jest chaotyczna. Tak ma być, ponieważ zabawa w Kotobirynt polega na takim obracaniu kartami kanałów i umieszczaniu nowych, aby udało się ułożyć ścieżkę pomiędzy kotem i jednym z dwóch opiekunów. Gracz, któremu się to uda, zabiera kotka do siebie, przesuwa opiekuna o jedno miejsce zgodnie z ruchem wskazówek zegara i dobiera losową kartę kolejnego kotka, analogicznie ją przesuując. Jeden kotek znalazł w ten sposób swój dom – czternaście kolejnych czeka w kolejce.

Podczas swojej tury gracz może wykonać dwie akcje albo jedną z nich dwukrotnie. Może obrócić kartę kanału o 90 stopni w dowolną stronę lub o 180 stopni. Może też umieścić nową kartę kanału, zabierając jedną kartę z krawędzi planszy i kładąc ją na spód talii, a następnie dobierając nową z jej wierzchu i „wpychając” ją po stronie przeciwnej do zabranej karty. Sprawia to, że kolumna lub rząd kart przesuwa się o jedno miejsce, a cała dotychczasowa geometria kanałów zostaje zburzona.

Kiedy piętnaście kociaków znajdzie już nowe miejsce zamieszkania, gra się kończy, a jej uczestnicy podli-

czają zdobyte punkty. Każdy kot ma wartość od trzech do pięciu punktów, więc nie zawsze osoba, która przygarnęła najwięcej futrzaków wygrywa.

Zasady nie należą do nazbyt skomplikowanych. Czy przekładają się one na dobrą zabawę? Każda osoba, która po raz pierwszy siada do **Kotobiryntu** jest nim mile zaskoczona, a pomysł na obracanie labiryntu kanałów od razu pobudza jej wyobraźnię. Nie spotkałem się z sytuacją, w której komuś gra nie przypadła do gustu przy pierwszej rozgrywce, a testowałem ją w wielu różnych grupach wiekowych. Natomiast przy kolejnych partiach bywa już różnie, ponieważ regrywalność tego tytułu zależy w głównej mierze od tego, jak dobrą wyobraźnią przestrzenną ktoś dysponuje. Zależność jest tutaj prosta: im bardziej rozwinięta wyobraźnia przestrzenna, tym szybciej gra staje się powtarzalna i zaczyna lekko trącać – nomen omen – myszką. Dwukrotnie trafiłem na osoby, które już od drugiej partii tak dobrze układały połączenia, że wygrywały partię za partią, nawet się przy tym nie wysilając.

W przypadku dzieci odbiór gry jest oczywiście nieco inny, ponieważ temat wysuwa się na pierwsze miejsce, a słodkie kociaki przyciągają do manipulowania kanałami na długo. Problem mają tylko rodzice, którzy widząc o wiele więcej możliwości od swoich pociech, przeżywają trudne chwile, ignorując oczywiste posunięcia. Z tego powodu gra najlepiej wypada w grupach identycznych wiekowo. Dzieci świetnie bawią się ze sobą, zbierając słodkie kociaki. Dorosli świetnie rywalizują ze sobą, wykonując często ruchy tylko po to, aby uniemożliwić współgraczom zgarnięcie najlepszych futrzaków. Kot syty i mysza cała.

Gra oferuje jeszcze kilka wariantów. Kotki to opcja dla młodszych graczy, w której kanały mają rozmiar 3 na 3 zamiast 4 na 4. Raczej jej nie polecam, ponieważ oczywistość

połączeń znudzi nawet najbardziej wytrwałego sześciolatka. Wariant dla samotnika to zdobywanie kociaków jak najszybciej – podobnie rzecz ma się z wariantem kooperacyjnym. Ten pierwszy zdecydowanie odradzam, chyba że utknęliście akurat na dworcu, czekając na pociąg, drugi zaś sprawdza się bardzo fajnie przy zabawie z dziećmi, ponieważ wyłącza rywalizację i pozwala rodzicom bezkarnie podpowiadać dzieciom najlepsze posunięcia. Wariant zespołowy, w którym czterech graczy dzieli się na dwa rywalizujące ze sobą zespoły, można wypróbować, ale lepiej od niego wypada kooperacja lub wariant podstawowy.

Podsumowując, **Kotobirynt** to bardzo ciekawa gra, której tematyka od razu trafia w gusta dzieci. Podobnie jak manipulowanie labiryntem kanałów, które nie tylko przykuwa ich uwagę, ale ćwiczy wyobraźnię przestrzenną. Dla starszych odbiorców układanie połączeń może okazać się po pewnym czasie nieco nudne, ale w odpowiedniej grupie osób **Kotobirynt** może stać się szybko tytułem rywalizacyjnym, w którym będzie bardziej liczyło się blokowanie posunięć przeciwników, niż pokojowe zbieranie kociaków. W obu przypadkach polecam.



- koty,
- ciekawa mechanika obracania kart,
- rozwija wyobraźnię przestrzenną,
- można grać rywalizacyjnie.



- dla osób z rozwiniętą wyobraźnią przestrzenną szybko staje się powtarzalna,
- słaby wariant dla jednego gracza,
- nudny wariant dla najmłodszych.

### Kotobirynt

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 1-4 osoby

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 25 minut

Cena: 44,95 złotych





## Kącik Początkujących Graczy

# ZABAWA W KATEGORIE

Witajcie w pierwszej odsłonie naszego nowego kącika poświęconego tytułom, od których można rozpocząć swoją przygodę z grami planszowymi. Będziemy zajmować się w nim pozycjami na tyle prostymi, aby wyciągnąć je z pudełka, przeczytać szybko zasady i od razu zacząć dobrą zabawę. Na początek proponujemy wam Boost!, czyli dynamiczną grę polegającą na rozpoznawaniu wspólnych kategorii.



Tytuł ten należy do grupy gier imprezowych. Cóż to oznacza? Przede wszystkim gry tego typu nie mają zazwyczaj zbyt wielu komponentów, charakteryzują się raczej niewielkimi gabarytami, które umożliwiają ich swobodne zabieranie ze sobą w różne miejsca, oraz nie wymagają zbyt wiele miejsca, aby je rozłożyć i zagrać. Boost! to dobry przykład gry należącej do tej kategorii. Całość zestawu składa się bowiem ze stu dziesięciu okrągłych kart, krótkiej instrukcji i pancernego, blaszanego pudełka (puszki), które można wrzucić do plecaka lub torebki i nie martwić się o to, że zawartość gry lub same pudełko ulegnie uszkodzeniu podczas transportu.

Pomysł na grę jest niezwykle prosty. Celem rozgrywki jest zebranie jak największej liczby kart, które należą do tych samych kategorii. Dla przykładu tort i kruche ciasteczko będą należały do kategorii Ciasta, a truskawka i wiśnie do kategorii Owoce. Na każdej karcie widnieje jeden, bardzo charakterystyczny rysunek, więc ryzyko złego zidentyfikowania tego, co przedstawia ilustracja jest praktycznie zerowe. Sto kart podzielone zostało na dziesięć kategorii, po dziesięć kart każda, a pozostałe dziesięć kart to karty pomocy, które przedstawiają wszystkie obrazki występujące w każdej z kategorii.

Rozpoczynając grę, należy potasować karty i rozdać je po równo pomiędzy graczy w taki sposób, aby utworzyły zakryte stosy. W każdej kolejce gry gracze odliczają do trzech i jednocześnie odwracają górne karty ze swoich stosów, kładąc je pośrodku stołu. Teraz następuje moment szukania wśród odkrytych kart wspólnych kategorii. Jeżeli któryś z graczy znajdzie obrazki należące do tej samej kategorii, wypowiada nazwę kategorii na głos i pokazuje karty, które do niej należą. Jeśli się nie pomylił,

zabiera karty, w innym przypadku nie może odzywać się aż do końca kolejki. I w taki sposób, kolejka po kolejce, gracze odkrywają kolejne karty, aż do wyczerpania stosów. Zabawę wygrywa oczywiście ta osoba, która zidentyfikowała i zabrała największą liczbę kart.

Pomimo swojej niebywalej prostoty, **Boost!** sprawdza się doskonale w niemal każdym towarzystwie. Jest to idealna gra familijna, która posiada walory edukacyjne. Dzieci mogą dzięki niej nauczyć się nazw wielu przedmiotów oraz poprawnego porządkowania ich w kategorii ogólnej. Nie można również nie docenić możliwości oderwania najmłodszych od ekranów komputerów, tabletów oraz smartfonów i spędzenia z nimi wspólnie czasu, co obecnie bywa coraz trudniejsze.

Poza swoim familijnym charakterem, tytuł ten posiada również charakter imprezowy. Prywatka, spotkanie w barze, nudne urodziny lub klasyczne polskie święta przy suto zastawionym stole? **Boost!** rozrusza je wszystkie! Zasady tłumaczy się w trzy minuty, a rozgrywka nie zajmuje dłużej niż dziesięć. Nawet najbardziej niecierpliwie i cierpiące na deficyt uwagi osoby będą w stanie wytrzymać tyle czasu, dobrze się przy tym bawiąc. To typowa gra na spostrzegawczość, w której liczy się szybkość reakcji, a nie żmudne planowanie kolejnych posunięć.

Dodatkowym atutem jest fakt, że **Boost!** to tak naprawdę kilka gier w jednej – a dokładniej cztery warianty tej samej gry. W przypadku Kaskady każdy z graczy ma przed sobą dwa zakryte stosy, a nie jeden. Odkrywa się w tym samym czasie po dwie karty, a kolejnymi dokładanymi kartami przykrywa poprzednie. W ten sposób, gdy ktoś odnajdzie dwie karty należące do tej samej kategorii, może zdarzyć się sytuacja, w której odsłonięte właśnie kartoniki również mogą tworzyć jedną kategorię, co może przerodzić się w prawdziwą reakcję łańcuchową.

Dwa kolejne warianty to Bałagan i Bałagan Zawodowców. W pierwszym z nich każdy z graczy wybiera inną kategorię przedmiotów, a wszystkie karty rozkłada się luzem na stole, stroną odkrytą. Celem jest jak najszybsze skompletowanie przed sobą pełnej – składającej się z dziesięciu kart – wybranej przez siebie kategorii. W drugim wariantcie zasada jest ta sama, z tą różnicą, że należy zebrać dziesięć kart, po jednej z każdej występującej w grze kategorii. Wadą tych dwóch wariantów może być potrzebna do ich rozegrania duża ilość miejsca, ponieważ trzeba dysponować powierzchnią, na której zmieści się sto kart.

**Boost!** to doskonały przykład gry, od której można zacząć swoją przygodę ze współczesnymi grami planszowymi i przekonać się samemu, czy jest to hobby, w którym dobrze się czujemy. Proste zasady, szybkie przygotowanie do rozgrywki i jej krótki czas to zdecydowane zalety tego tytułu. Podobnie jak familijny, edukacyjny i imprezowy charakter. Jest to gra, która sprawdzi się równie dobrze w wielu, bardzo odmiennych od siebie sytuacjach.



- proste zasady i szybka rozgrywka,
- walor edukacyjny w przypadku zabawy z dziećmi,
- sprawdzi się w wielu różnych sytuacjach.



- dwa warianty dodatkowe wymagają dużej ilości miejsca,
- karty są podatne na uszkodzenia.

### **Boost!**

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-8

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 10 minut

Cena: 59,95 złotych





# REBEL TiMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

[www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)