

NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl

numer 25

cena 9,90 zł (w tym 5% VAT)

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

Trajan

Stefan Feld rządzi!

Racial Wars

Konfrontacja z oczekiwaniami

Przegląd nowości

Ponad 30 polskich premier

A jednak się kręci!

Łamigłówki Popular Playthings

KONKURSY!

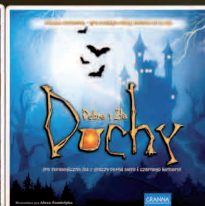
Ostatnia Wola, Thinkfun, Duchy

Ekstra bonus

Talia demo do gry
51. STAN

TEMAT NUMERU:

NISZOWE WYDAWNICTWA



ISSN 1897-2853



9 771897 285122

Gry totalnie towarzyskie!



PICTOMANIA

Gra w rysowanie, w której nie musisz umieć rysować – rysujesz wystarczająco dobrze, aby grać w Pictomanię. Pomyśl, co mogą narysować Twoi towarzysze zabawy.



5 SEKUND

Gra, w której szybko myślisz i szybko mówisz! Masz 5 sekund żeby przybliżyć się do zwycięstwa – pozostali gracze tylko czekają na Twoje potknięcie! 5 sekund – szalona i zabawna gra dla rodziny i przyjaciół.



Wejdź do gry, czarodzieju!
Buduj i zarządzaj talią,
Wykorzystaj kostki.

Seasons

Pory roku

Przepiękna karciana
gra z kostkami!

😊 14+
👥 2-4
🕒 ok. 60 min.



REBEL.PL
Wydawnictwo gier

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

TEMAT NUMERU

Każdego roku na świecie ukazuje się kilkaset nowych gier planszowych. Nikt nie jest w stanie ich wszystkich zapamiętać, a zwłaszcza tych mało znanych. Zwracamy uwagę na te, o których najczęściej się umówi, na te z największych wydawnictw. A co z tymi, o których słyszy się mniej? Czy wśród takich gier też znajdują się jakieś perełki? W tym numerze poruszamy temat wydawnictw i gier niszowych.

TRAJAN

Mnóstwo akcji do wyboru, cała masa ząbających się mechanizmów, różnorodność strategii i możliwości zdobywania punktów to przepis na grę według Stefana Felda. Właśnie na początku miesiąca Trajan otrzymał nagrodę International Gamers Award dla gry wieloosobowej, a my zapraszamy do zapoznania się z jej recenzją.

WITAM SERDECZNIE!

Gdyby jesienią zeszłego roku, kiedy Mirosław Gucwa obejmował stanowisko nowego redaktora naczelnego Świata Gier Planszowych, ktoś mi powiedział, że za rok to ja przejmę tę funkcję, to z pewnością bym nie uwierzył. A jednak stało się, spotkał mnie ten zaszczyt, aby teraz do Wwas z tego miejsca pisać, a także przygotowywać kolejne numery naszego magazynu. Zaszczyt, ale także duża odpowiedzialność, bo ŚGP to już nie tylko magazyn papierowy, ale także strona WWW, która stanowi niejako przedłużenie czasopisma, prezentując recenzje, felietony, relacje z konwentów i zapowiedzi nowych gier. ŚGP to również kanał na Facebooku, dostarczający codziennie nowych informacji ze świata gier planszowych.

Jak widać, przez ostatni rok, pod wodzą mojego poprzednika, pismo znacznie się rozwinęło, a ja mam teraz to szczęście, że przejmuję stery wyjątkowo sprawnej maszyny, w dodatku działającej pełną parą. Jednocześnie stoi przede mną duże wyzwanie, aby utrzymać dotychczasowy poziom, a także nadal rozwijać nasz magazyn. Tak więc dalej możecie się spodziewać ciekawych tematów, recenzji, artykułów w wersji papierowej, ale zaglądnijcie też na naszą stronę WWW i śledźcie profil na Facebooku, bo wszystkie te kanały nadal będą się rozwijać, abyście Drodzy Czytelnicy byli na bieżąco z tym, co dzieje się w świecie naszego wspólnego hobby.

Korzystając z okazji, chciałbym z tego miejsca podziękować moim poprzednikom - Mirosławowi Gucwie i Rafałowi Szymie za przekazaną wiedzę i udzieloną pomoc podczas stawiania pierwszych redaktorskich kroków. Oczywiście, nie sam naczelny tworzy magazyn, więc dziękuję także Wydawnictwu, Redakcji i Współpracownikom za ciepłe przyjęcie oraz okazane zaufanie i dobrą współpracę. Dzięki temu, Drodzy Czytelnicy, możecie cieszyć się teraz kolejnym zbiorem recenzji, artykułów i wywiadów, które umiła Wam czas podczas nadchodzących jesiennych wieczorów, zatem zapraszam do lektury.

Łukasz Piechaczek



SPIS TREŚCI:

TEMAT NUMERU

8 WYDAWNICTWA I GRY NISZOWE

Z lupą na łowę

13 BLOODSUCKERS

To nie jest gra o komarach

14 HEMLOCH

Mroczne wizje

16 KARMABUSINESS

Tęsknota za Euro

18 WŁADCA ARENY

Gra, która wiele wyniosła

22 SUMMONER WARS

Przepis na grę idealną

24 SUKCES INDYWIDUALNY

Z Colbym Dauchem rozmawia Tomasz Gałkowski

RECENZJE

26 TRAJAN

Survival w sosie słodko-kwaśnym

28 CHAOS W STARYM ŚWIECIE

Z szacunkiem, bo się może skończyć źle

31 THE DANCER

Tańce wojenne

34 TIKAL II: THE LOST TEMPLE

Indiana Kiesling i Kramer Jones

36 RACIAL WARS

Lot nad pustynią

39 ULURU

Egzotyczne sudoku

40 DOBRE I ZŁE DUCHY

Szybko i logicznie

44 MICRO MONSTERS

Nowoczesne pchełki

46 LOGICZNE PRZEPYCHANKI

Recenzja porównawcza Abalone i Offboard

48 JISHAKU

Magnesy tylko na lodówkę?

49 JAKI JEST?

I tak się nie dowiesz

50 OSTATNIA WOLA

Radość rozrzutności

52 A JEDNAK SIĘ KRĘCI!

Nowa seria łamigłówek Popular Playthings

55 MALI UCZNIOWIE CZARNOKSIĘŻNIKA

Rozpal ogień

56 SŁOWOSTWORY

Potworna rozrywka nie tylko dla milusińskich

58 OSADNICY Z CATANU

Szybka gra karciana

WYWIADY

41 GDY GRY SĄ TWOJĄ PRACĄ

Z Krzysztofem Szafrzańskim rozmawia Piotr Siłka

STAŁE DZIAŁY

59 eGry

CAFE INTERNATIONAL

60 Historia gier

R'YMMIKUB

62 Łamigłówki Gwiezdnego Pajaka

ZOMBIE ALARM!

64 Sprintem po grach

NASZ BONUS:

TALIA DEMO GRY KARCIANEJ 51. STAN

25. numer Świata Gier Planszowych zawiera wyjątkowy dodatek – przygotowaną wspólnie z Wydawnictwem Portal talię demonstracyjną karcianej gry 51. Stan autorstwa Ignacego Trzewiczka.

Talia ta pozwala na przeprowadzenie rozgrywki 2-osobowej i znalazło się w niej 40 kart wybranych tak, aby zaprezentować mechanikę gry.

Do rozgrywki będzie graczom potrzebna jeszcze instrukcja i Tabela Zasobów, które są do pobrania na naszej stronie WWW.

Pełna wersja gry zawiera żetony oraz 110 kart o znacznie większej różnorodności, dając graczom więcej możliwości, a także zapewniając zabawę przez wiele godzin.



życie i twórczość projektanta gier planszowych

Wydawnictwo Niszowe*

Wydawnictwo Niszowe prezentuje
WYDAWNICTWO

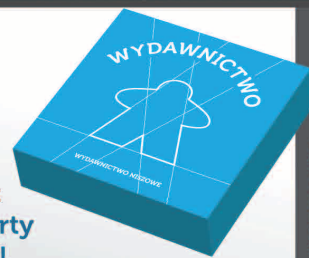
Pierwsza gra planszowa o prowadzeniu własnego wydawnictwa!

**Skutecznie zarządzaj czasem,
by po pracy, zabawie z dziećmi i psem
mieć siłę na produkowanie gier!**

**Unikalny system negocjacji:
przekonaj żonę, że większe karty
są ważniejsze niż zmywarka!**

**Element zdraycy:
Czy dasz się wyciągnąć wieczorem do pubu?
Oczywiście porozmawiać o grach.**

**Już wkrótce
na ~~1000~~ ~~500~~ ~~100~~
polskich stołach!
50**



Marek Rutkowski edrache.pl

*miało być: Na pewno chcesz wydawać gry? Zastanów się jeszcze raz.

**ŚWIAT GIER
PLANSZOWYCH**

WYDAWCA:
Wydawnictwo Portal,
44-100 Gliwice,
ul. Św. Urbana 15
tel./fax 32 334 85 38
portal@
wydawnictwoportal.pl

REDAKTOR NACZELNY: Łukasz Piechaczek (piechaczek@wydawnictwoportal.pl), **REDAKCJA:** Tomasz Gałkowski, Marcin Korzeniecki, Maciej Kwiatek, Tomasz Polak, Katarzyna Ziolkowska, **WSPÓLPRACUJĄ:** Mirosław Gućwa, Piotr Haraszczyk, Mariusz Bogacki, Wojciech Dziwok, Wojciech Chuchla, Maciej Kasprzyk, Marcin Krupiński, Błażej Kubacki, Monika Kucharska, Wojciech Sieroń, Piotr Siłka, Michał Stajszczak, Britta Stoeckmann, Sebastian Szczepaniak, Andrzej Świech, Rafał Szyma, Marek Rutkowski, Ignacy Trzewiczek, Agnieszka Weidemann, Monika Żabicka. **SKŁAD:** Rafał Szyma, projekt okładki: Michał Oracz, **KOREKTA:** Wydawnictwo Portal

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reproduktowane na żadnym z nośników informacji bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Vat: 5%; Nakład: 2000 egz.

PRENUMERATA NA ROK 2012

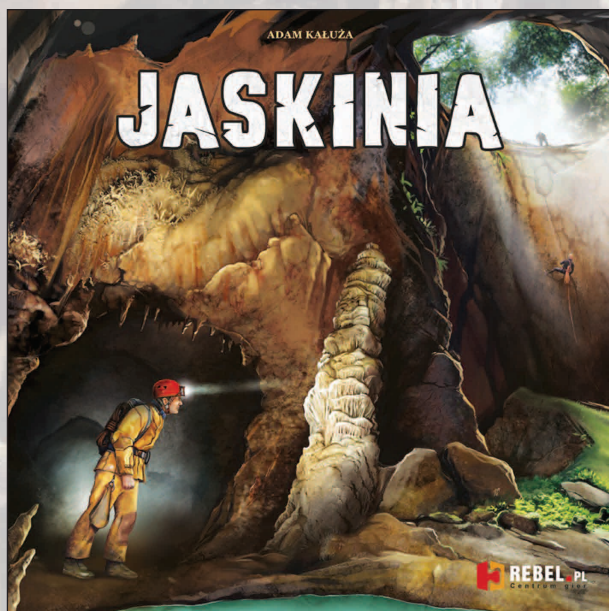
Nie trzeba już szukać naszego magazynu na sklepowych półkach, ponieważ każdy, kto skorzysta z naszej oferty, dostanie swój egzemplarz prosto do domu. Oferujemy naszym czytelnikom możliwość zamówienia w ramach prenumeraty sześciu kolejnych wydań ŚGP. Osobom zamawiającym gwarantujemy stałą cenę magazynu (8,90 PLN) oraz darmową wysyłkę.



Cena prenumeraty krajowej:
53,40 PLN (6 x 8,90 PLN)

Prenumeratę można zamówić wypełniając formularz na stronie:
www.swiatgierplanszowych.pl/prenumerata.

GRY OBJĘTE PATRONATEM ŚGP:



W grze wcielamy się w jednego z speleologów, którzy mają za zadanie odkryć tajemnice tytułowej jaskini. Dzięki kafelkowej budowie planszy odkrywana jaskinia będzie w każdej grze inna. O wygranej zadecydują brawurowe zejścia na najniższe poziomy jaskini, niesamowite zdjęcia wykonane podczas wyprawy oraz poziom naszych zdolności w pokonywaniu zalanych korytarzy.

POLECAMY SERWISY INTERNETOWE POŚWIĘCONE GROM PLANSZOWYM:

GAMESFANATIC.PL **PLANSZOLANDIA.PL**
SPIELLUST.NET **GRYPLANSZOWE.NET**
PLANSZOWKI.POLTER.PL

JAK OCENIAMY GRY?

OCENA 1-10

W naszych recenzjach używamy dziesięciostopniowej skali ocen:
1-4 - słabeusz: Nie piszemy o grach, które zasługują na najniższe oceny. Nasze hobby jest tak bogate w dobre gry, że szkoda miejsca na naszych łamach na słabe. Recenzje takie znajdziecie na naszej stronie.
5 - przeciętniak: Gra z wadami, ale dająca pewną satysfakcję.
6 - niezła: Jest się do czego przyczepić, choć da się przyjemnie pograć.
7 - warta zagrania: Fajna gra, lecz nie satysfakcjonuje w stu procentach - coś szwankuje.
8 - warta posiadania: Naprawdę dobra pozycja.
9 - rewelacja: Gra wyjątkowa, bezwzględnie godna polecenia.
10 - gra doskonała: Nic dodać, nic ująć: po prostu doskonała.

SKALOWALNOŚĆ

Zazwyczaj używamy jednego z trzech określeń: **świetnie** (gra jest najlepsza w takim gronie), **średnio** (gra nieco traci na grywalności przy tylu graczach) oraz **słabo** (odradzamy granie w takim gronie).

ZŁOŻONOŚĆ

Gry oznaczamy kolorowymi zakładkami określającymi, jak bardzo złożone są ich reguły:

RECENZJA

1. Łatwe (zielona zakładka) - gry, które można łatwo i szybko wytłumaczyć każdemu, bez względu na jego stan znajomości obecnych gier planszowych. Znajdą się tutaj gry dla dzieci, gry dobre w przeważających pomiedzy cięższymi tytułami oraz takie, które można polecić początkującym graczom.

RECENZJA

2. Średnio skomplikowane (żółta zakładka) - gry, które nie będą skomplikowane dla doświadczonych graczy, ale osoby stawiające pierwsze kroki w świecie gier planszowych, które oczekują od gier większych wyzwań pomimo swojego braku doświadczenia, powinny nastawić się na pewien wysiłek.

RECENZJA

3. Trudne (czerwona zakładka) - gry bardzo skomplikowane zarówno jeżeli chodzi o zasady, mechanizmy, jak i strategię, a ich pojęcie wymaga wiele wysiłku. Przeznaczone są one dla doświadczonych graczy, osób lubiących bardzo duże wyzwania umysłowe oraz doceniających złożoność mechaniki gier, które poznaje się coraz bardziej w miarę kolejnych rozgrywek.



ELEKTRONICZNY ŚGP!

Świat Gier Planszowych rozpoczął współpracę z platformą **eGazety.pl** (<http://eGazety.pl>).

Dzięki temu udało się nam stworzyć kolejny kanał dystrybucji dla naszego magazynu.

Z tej informacji będą zadowoleni zapewne głównie czytelnicy, dla których nie jest ważny zapach ani szelest papieru. Brak kosztów związanych z drukiem i dystrybucją pozwolił nam na obniżenie ceny wersji elektronicznej ŚGP, która wynosi 7,00 zł. Z oczywistych względów wydanie takie będzie jednak pozbawione dodatków jakie znajdują się w jego wydaniu tradycyjnym.

Do czytania ŚGP w wersji elektronicznej będzie potrzebny specjalny, bezpłatny program. Jest on dostępny dla komputerów z systemem Windows, MacOS oraz dla urządzeń z systemem iOS (iPad, iPhone lub iPod touch).

ZŁOTA KOSTKA NUMERU #25

ORAZ

ZŁOTA KARTA NUMERU #25

Nagroda Złota Kostka Numeru przyznawana jest grom najlepiej spisującym się w szerokim gronie, które można polecić nie tylko osobom już znającym sporo tytułów, ale również takim, które z zacięciem dopiero podchodzą do naszego hobby.

Nagroda Złota Karta Numeru wyróżniamy tytuły, które cechują się albo koniecznością większego zaangażowania ze strony gracza w celu poznania mechanizmów gry, albo poświęcenia przez grających większej ilości czasu na zgłębienie wszystkich możliwości gry. Mają to być gry, które zadowolą już grających planszówkowiczów, wymagających od gier wyzwania umysłowego na wysokim poziomie. Potocznie takie gry nazywane są „grami dla graczy”.



Złota Kostka Numeru 25.:
Abalone



Złota Karta Numeru 25.:
Trajan



ZAPRASZAMY NA NASZĄ STRONĘ SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL

○ **Recenzje:** „Kings Plate” (6/10) – krótkie „intro”; „Lixo?” (2/10), same znaki zapytania - gra? edukacyjna?; „Hey, That’s My Fish! HD” (7/10); „Focus” (7/10), czyli z klasyki gier logicznych;

○ **Wyniki konkursów z #24 ŚGP** (dodatkowo laureaci zostaną powiadomieni e-mailem).

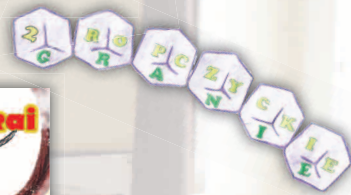
○ **Archiwalne odcinki „Łamigłówek Gwiezdnego Pajaka”.**

○ **Gdzie kupić ŚGP?** Lista tradycyjnych i internetowych sklepów, w których można kupić ŚGP, poza salonami sieci Empik oraz Kolporter.

○ **Dodatkowo:** relacje z konwentów, wywiady, felietony, zapowiedzi.

○ Spragnionym **nowości** ze świata gier planszowych polecamy nasz codziennie aktualizowany profil na facebook.com/swiatgierplanszowych. Już prawie 950 osób doceniło i polubiło nasze codzienne informacje.

AKCJE I IMPREZY OBJĘTE PATRONATEM ŚGP:



EGMONT

HOBBIT – GRA KARCJANA

(Martin Wallace)
GRA RODZINNA, KARCJANA, od 10 lat, 2-5 graczy, ok. 30 min

Gandalf, Thorin i Bilbo Baggins stają do walki z siłami zła. Będą się starali pokonać smoka Smauga i orka Bolga. Gracze wcielając się w wybranych bohaterów stają po stronie dobra lub zła. Wykorzystują umiejętności swoich postaci, współpracują ze swoimi sojusznikami i zadają obrażenia wrogom.

PORTRET PAMIĘCIOWY

(seria ThinkFun)

GRA RODZINNA, DLA DZIECI, od 6 lat, 2-6 graczy

Zapamiętaj, rysuj, wygrywać! Staraj się zapamiętać wszystkie cechy postaci przedstawionej na wylosowanej karcie. Następnie zakryj kartę i narysuj zapamiętaną postać. Za każdą poprawnie narysowaną cechę zdobędziesz punkty!

BARD

GENIUSZ – GRA KARCJANA

(Reiner Knizia)

GRA LOGICZNA, KARCJANA, od 8 lat, 2-4 graczy, 20-30 min

Głównym celem rozgrywki jest dopasowanie symboli na kartach do tych, które leżą już na stole. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zbierze przynajmniej siedem punktów w każdym z sześciu symboli. Ponadto jej rozmiar sprawia, że można ją zabrać ze sobą praktycznie wszędzie.

WŁADCA PIERŚCIENI

(Reiner Knizia)

GRA KOOPERACYJNA, od 10 lat, 2-5 graczy, ok. 60 min
Twoim zadaniem jest zapobiec odzyskaniu Pierścienia przez Saurona. Pierścienia, w którego odziedziczył Frodo Baggins, a którego Sauron użyje do zniewolenia całego Śródziemia. Twoja podróż powiedzie cię przez całe Śródziemie, podejmiesz wyzwania w 4 najniebezpieczniejszych regionach tego świata - Morii, Helm's Deep, Legowisku Sheloby oraz w Mordorze, aby wreszcie zniszczyć pierścień w ogniah Góry Przeznaczenia.

LABIRYNT: WOJNA Z TERROREM, 2001 – ?

(Volk Ruhnke)

GRA STRATEGICZNA, od 12 lat, 1-2 graczy, ok. 180 min

Gra w oryginalny sposób prezentuje wydarzenia i problemy świata w czasach współczesnych i niedalekiej przyszłości. W rozgrywce dwuosobowej, jeden z graczy wciela się w dżihadystę, który finansuje islamskich fundamentalistów. Drugi gracz w roli Stanów Zjednoczonych stara się neutralizować komórki terrorystyczne, zachęcając muzułmanów do demokratycznych reform.

FABRYKA

GIER HISTORYCZNYCH

SIGISMUNDUS AUGUSTUS DEI GRATIA REX POLONIAE

(Adam Kwapiński, Michał Sieńko)

GRA EKONOMICZNA-LICYTACYJNA, od 12 lat, 3-6 graczy, 90-180 min

Rzeczpospolita szlachecka w najlepszym wydaniu! Spraw, aby Twój ród osiągnął potęgę i wpływy w Królestwie Polskim. Możliwości masz wiele, możesz się wszak wykaazać żołnierską fantazją i umiejętnościami dowódczymi, wejść na ścieżkę polityki zagranicznej, aby dzięki zdolnościom dyplomatycznym osiągnąć własne cele, bądź też zyskać sławę i powagę na sejmach, decydując o wewnętrznej polityce państwa. Nie zapomnij jednak o pozostaniu wielkim mecenasem sztuki, aby Twoi artyści w swych dziełach wychwalali wielkie imię Twego rodu.

O miano pierwszego magnata Rzeczpospolitej konkurować będą z Tobą inne rody. Czy sprostaś wyzwaniu i osiągniesz wieczną chwałę i stałe miejsce w historii?

G3

CZARNE HISTORIE – SEKS I ZBRODNIA

(Nicola Berger)

GRA IMPREZOWA, od 18 lat, od 2 graczy, 2-222 min

Humor i zbrodnia to elementy nieodłączne każdej edycji tej kultowej gry imprezowej. Do najnowszego wydania dołączono jeszcze odrobinę pikanterii, ludzkie fantazje i namiętności. Wydanie to przeznaczone jest dla osób pełnoletnich o dużym poczuciu humoru i z dystansem do spraw związanych z seksem. Na kartach znajdują się różnorodne zagadki, w których tematem przewodnim jest właśnie seks, i to nie tylko między kobietą i mężczyzną... Nowe historie są naprawdę gorące!

CZARNE HISTORIE – BOŻE NARODZENIE

(Corina Harder i Jens Schumacher)

GRA IMPREZOWA, od 18 lat, od 2 graczy, 2-222 min

Święta w każdym zakątku świata są niezwykle. Czarne historie – Boże Narodzenie to intrygujące opowieści o świątecznych zwyczajach z różnych krajów. Te pełne miłości święta łatwo mogą zamienić się w katastrofę, jest przecież tyle zagrożeń, które na nas czyhają w tym okresie. Na co zwrócić uwagę przyjmując gości we własnym domu? Czego lepiej nie jeść i jakie prezenty wybierać? Zabawa z Czarnymi historiami – Boże Narodzenie zaangażuje całą rodzinę na wiele godzin. Zanim niekiedy zaczął skakać sobie do gardeł, lepiej zająć się rozgryzaniem zagadek opisanych na kartach.

7 SMOKÓW

(Andrew Looney)

GRA RODZINNA, KARCJANA, od 6 lat, 2-5 graczy, ok. 20 min

Smoki, które stały się bohaterami w grze Andrew Looneya mogą zionąć ogniem i władać potężną magią. Najważniejsze jednak, że zostały okiełznane przez uczestników i pomagają im w osiągnięciu celu. Barwy inspirowane żywiołami tego świata, w połączeniu z pełną zaskakujących zwrotów akcji rozgrywką to kwintesencja gry karcianej 7 smoków. Zasady są bardzo proste i można wytłumaczyć je dosłownie w 2 minuty. Chodzi o to, aby układać karty tak, żeby pasowały do siebie kolorami. Należy połączyć w jeden ciąg siedem smoków we właściwym dla siebie kolorze, który dla każdego gracza wyznacza odpowiednią kartę celu. Każda rozgrywka przebiega bardzo płynnie, jest zupełnie nieprzewidywalna i gwarantuje świetną zabawę całej rodzinie.

HALLI GALLI

(Haim Shafir)

GRA RODZINNA, od 6 lat, 2-6 graczy, ok. 15 min

Popularna na całym świecie gra Halli Galli niebawem będzie dostępna w polskiej wersji językowej. Owoce to nie tylko składniki codziennego jadłospisu. Śliwki, truskawki, banany i limonki to również elementy przedstawione na kartach z gry Halli Galli.

Po rozdaniu wszystkich kart uczestnicy po kolei wykładają po jednej karcie ze swojego stosu na stół. Jeśli na odkrytych kartach znajdzie się dokładnie pięć owoców jednego rodzaju, należy uderzyć dłonią w dzwonek. Ten z graczy, który zrobi to jako pierwszy, zgarnia wszystkie karty. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej kart. Gra jest doskonałym treningiem spostrzegawczości, dostarcza wesołej zabawy całej rodzinie.

ŁAMIGŁÓWKI ZAPALCZANE

Łamigłówki zapalczane to jeden z najpraktyczniejszych sposobów na to, by mile spędzić czas, a przy okazji zapewnić aktywność szarym komórkom. To klasyczna zabawa z nowymi pomysłami. W zestawie znajduje się 50 pomysłów zagadek. Zróżnicowana tematyka oraz kilkanaście typów zadań ułożonych przez doświadczonych logików są gwarancją pożytecznego spędzenia czasu wolnego. Do zestawu dołączone jest pudełko z 40 zapalczkami – nieco większymi niż tradycyjne. Całość umieszczona została w stylizowanym na klasyczne pudełko z zapalczkami opakowaniu.

GALAKTA

WŁADCA PIERŚCIENI LCG – SPADKOBIERCY NUMERONU

(Nate French)

GRA KARCJANA, KOOPERACYJNA, od 13 lat, 1-2 graczy, ok. 60 min

W rozszerzeniu znajdują się trzy nowe scenariusze opowiadające o obronie Gondoru przed zakusami legionów Wroga. Oprócz potężnych kart Spotkań i Wyprawy, gracze otrzymają również dwóch nowych bohaterów i wachlarz nowych kart Graczy zwiększający możliwości w zakresie składania własnych talii. Władca Pierścieni: Gra karciana jest grą kooperacyjną, w której gracze zbierają drużynę bohaterów i wspólnie wyruszają na ekscytujące przygody.

HORROR W ARKHAM – WIDMO NAD INNSMOUTH

(Richard Launius, Kevin Wilson)

GRA KOOPERACYJNA, od 14 lat, 1-8 graczy, 120-240 min

Rozszerzenie to wprowadza kilka nowych elementów, takich jak Osobiste Historie, unikalne dla każdego badacza czy karty Wyglądu Innsmouth. Zawiera również 16 nowych badaczy, ośmiu nowych Przedwiecznych, dwóch Heroldów, karty Epickiej Bitwy dla nowych Przedwiecznych, ponad 30 nowych żetonów potworów, mnóstwo nowych spotkań i dodatkową planszę przedstawiającą miasteczko Innsmouth. W sumie, to rozszerzenie dodaje do gry podstawowej ponad 300 nowych kart.

GEARS OF WAR - ZESTAW MISJI NR 1, GRA O TRON - TANIEC ZE SMOKAMI, POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA - DOM STRACHÓW, WŁADCA PIERŚCIENI LCG - BITWA O MIASTO NA JEZIORZE

Dodatki do różnych gier w systemie Druku na Życzenie. Druk na Życzenie to metoda drukarska, która w znaczącym stopniu różni się od tradycyjnych, wysokonakładowych druków. Korzysta ona z najnowszej technologii cyfrowej, która umożliwia wydawcom przygotowanie małych nakładów.

GRANNA

NOS W NOS

(Łukasz Pogoda)

GRA DLA DZIECI, 4-8 lat, 1-4 graczy

Jest to kolejna gra z serii Zmysły - gra o zapachach, w trakcie której dzieci mają za zadanie rozpoznać zapachy umieszczone w plastikowych pudełkach. Gra zawiera 2 warianty.

GRY LEONARDO

MAGNUM SAL: MURIA

(Marcin Krupiński, Filip Miłtuński)

GRA STRATEGICZNA, od 10 lat, 2-5 graczy, ok. 90 min

Dodatek do Magnum Sal zawierający nowe, ekscytujące elementy gry jak m.in. uzyskiwania soli z wody wypompowanej z kopalni, możliwość rozbudowy kopalni w dowolnym kierunku czy wariant gry w 5 osób.

LETNISKO

(Karol Madaj)

GRA RODZINNA, KARCJANA, od 8 lat, 2-5 graczy, ok. 45 min

Lekka, rodzinna gra karciana traktująca o zarządzaniu ośrodkiem turystycznym.

HOBBITY.EU

AMI

(Zbigniew Tokarski)

GRA DLA DZIECI, od 5 lat, 2-4 graczy, ok. 20 min

Zostań hodowcą psów! Do wyboru masz 12 ras o różnych wymaganiach. Dbaj o swoje zwierzęta, aby rozwijały się prawidłowo: karm, czesz, wprowadzaj na spacer i zabieraj do weterynarza. Dzięki temu na pewno wyrosną na piękne psy, a przy odrobinie szczęścia wygrają wystawę psów rasowych.

Rasy dostępne w grze: jamnik, pudel, yorkshire terrier, beagle, seter irlandzki, labrador, owcza-

rek szkocki, bokser, owczarek niemiecki, chart afgański, dog niemiecki, bernardyn.

KUŹNIA GIER

ALCATRAZ: THE SCAPEGOAT – MAXIMUM SECURITY

(Rafał Cywicki, Krzysztof Cywicki, Krzysztof Hanusz)

GRA KOOOPERACYJNA, od 15 lat, 3-5 graczy, ok. 60 min
Pierwszy dodatek do Alcatraz: The Scapegoat zawierający 3 nowe karty lokacji, karty bohatera (umożliwiające teraz grę w 5 osób) i cztery nowe karty szantażu. Rozszerzenie wprowadza także do Alcatraz nowe mechanizmy: Szefa straży, utrudniającego graczom życie jeszcze bardziej; Frajera – roli, w której gracz nie może wypełniać zadań, a jednocześnie nie jest też Kozłem ofiarnym; karty Wyroków, dające bohaterom dodatkowe zdolności.

1984: ANIMAL FARM

(Rafał Cywicki, Krzysztof Cywicki, Krzysztof Hanusz)

GRA NEGOCJACYJNA, od 12 lat, 3-5 graczy, ok. 60 min
Modularna gra negocjacyjna oparta na koncepcji wymuszonej współpracy. Z jednej strony graczy łączy tu wspólne interesy z sąsiadami, z drugiej dzieli ich wyścig do zwycięstwa. Mechanika gry nagradza skuteczną strategię, zręczne negocjacje i udany bluff. Jednocześnie sprawia, że gracze muszą ciągle formować ulotne sojusze ze swoimi wrogami oraz patrzeć na ręce przyjaciolom. Wszystko to sprawia, że każda tura gry obfituje w gorące rozmowy nad i pod stołem, obietnice, układy i zdrady. Losowane przed rozgrywką specjalne zdolności oraz warunki punktacji gwarantują, że żadna rozgrywka nie będzie taka sama.

TOP-A-TOP PLUS

(Agnieszka Migdałska)

GRA IMPREZOWA, od 6 lat, 3-6 graczy, ok. 15 min
Szybka i prosta gra, w której uczestnicy po kolei wykładają karty na środek stołu i odpowiednio reagują na przedstawione na nich rysunki (np. mówiąc coś lub wykonując gest). Ten, który się pomyli, zbiera wszystkie karty ze środka stołu, zaś wygrywa ten, kto jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart. Liczy się przede wszystkim szybkość, refleks i zdolność kojarzenia. Gra jest osobnym, zamkniętym produktem, ale może też stanowić dodatek do podstawowej wersji Top-A-Top, która ukazała się w zeszłym roku.

LACERTA

MAGE KNIGHT

(Vlaada Chvátil)

GRA STRATEGICZNA, od 14 lat, 1-4 graczy, ok. 150 min
Mage Knight to gra, w której wcielasz się w jednego z czterech potężnych Rycerzy, aby odkrywać (i rządzić) zakątkami wszechświata pod kontrolą Imperium Atlantydy. Zbuduj swoją armię, zapewnij swojej talii potężnymi zaklęciami i akcjami. Zbadaj jaskinie i lochy, a ostatecznie pokonaj potężne miasta kontrolowanych przez niegdyś potężną frakcję! Mage Knight to efektywnie wydana, niezwykle hybryda, łącząca w sobie elementy gier RPG, budowania talii i tradycyjnej gry planszowej.

ONIRIM

(Shadi Torbey)

GRA KARCJANA, od 6 lat, 1-2 graczy, ok. 20 min
Jesteś śniącym, zagubionym w mistycznym labiryncie swoich sennych marzeń i musisz odnaleźć oniryczne drzwi zanim Twój sen dobiegnie końca, albo zostaniesz w nim uwięziony na zawsze! Onirim jest grą dla jednego, bądź dwóch graczy, w której staramy się odnaleźć drzwi, aby uciec z labiryntu naszych koszmarów.

BELFORT

(Jay Cormier, Sen-Foong Lim)

GRA STRATEGICZNA, od 12 lat, 2-5 graczy, ok. 120 min
Gracz wciela się w budowniczego, który ma za zadanie wybudować zamek Belfort.

Od początku gry ma do dyspozycji pewną (z początku małą) liczbę krasnoludów i elfów, a w późniejszym czasie także gnomy. Wysyłając ich wszystkich do pracy możemy budować kolejne posesje na terenie zamku, zarabiać pieniądze (z których niestety płacimy podatki wg progresywnej skali) oraz zbierać materiały budowlane i złoto.

PIATNIK

LILIPUT

(Reiner Knizia)

GRA DLA DZIECI, od 5 lat, 2-4 graczy, ok. 15 min
Zabawna gra ćwicząca pamięć i logikę. Guliwer, jako rozbitek wyrzucony na brzeg przez morze, budzi się w Krainie Liliputów. Mali mieszkańcy wyspy boją się go, bo dla nich Guliwer to prawdziwy olbrzym. Dlatego postanawiają go uwięzić. Każdy z graczy ma drużynę złożoną z czterech Liliputów (na spodzie większości Liliputów są liczby, na kilku natomiast liny, dzięki którym można przywiązać Guliwera). Wymieniając swoje Liliputy, każdy stara się zebrać drużynę o jak najmniejszej sumie punktów.

TIK TAK BUM JUNIOR

(Sylvie Barc, Los Rodriguez)

GRA DLA DZIECI, od 5 lat, 2-12 graczy, ok. 30 min
Kultowa, wielokrotnie nagradzana (Gra Roku w Wielkiej Brytanii i Danii) gra słowna Tik Tak Bum teraz w wersji dla młodszych graczy! Szybka, zabawna i edukacyjna. Świetnie ćwiczy kreatywność, spontaniczność i słownictwo u dzieci. Gracz, który trzyma tykającą „bombę”, musi szybko wypowiedzieć słowo kojarzące się z rysunkiem na karcie (jeśli np. na karcie widzimy plaża, możliwe słowa to np. „piasek”, „leżak”, „wakacje”, „wiaderko”) i przekazać „bombę” kolejnemu graczowi. Czy ten zdąży zrobić to samo zanim „bomba wybuchnie”? Nikt nie wie, jak długo „bomba” będzie tykać: 10, 20, 30 sekund, a może całą minutę? Z każdą sekundą napięcie rośnie!

BAOBAB

(Josep M. Allué)

GRA ZREZUCIENIOWA, od 6 lat, 2-4 graczy, ok. 20 min
Wszystkie zwierzęta chcą się wspiąć na wiele Baobab. Każde jest inne, więc robi to na swój sposób. Małpy skaczą z gałęzi na gałęź, pszczoły mogą uządlić, a nietoperze trafiają do celu, mimo że nic nie widzą. Spróbuj ułożyć karty ze zwierzętami na Baobabie, tak by żadna nie spadła! Gra świetnie ćwiczy koncentrację, zręczność i cierpliwość.

REFLEXX

(Peggy Brown)

GRA IMPREZOWA, od 5 lat, 3-4 graczy, ok. 10 min
Która ręka to prawa, a która lewa? Na hasło „Prawa ręka, cytryna” należy błyskawicznie położyć prawą ręką na karcie w żółtym kolorze, bo przecież cytryna jest żółta! Proste? Sprawdźcie sami! Liczy się refleks i spostrzegawczość! Gra w zabawny sposób ćwiczy koordynację wzrokowo-manualną oraz koncentrację.

BLOCK 5

(Alma Modan, Aya Modan)

GRA KARCJANA, od 6 lat, 2-6 graczy, ok. 20 min
Spróbuj ze swoich kart wybrać karty o sumie równej...5, 8 a może 10! Pięć takich rzędów kart i blok gotowy! Kto decyduje jaką sumę układamy? Może to będziesz Ty! Czy zawsze najlepiej wyłożyć jak najwięcej kart? Trzeba się trochę nagłowić by pozbyć się kart szybciej niż inni!

PORTAL

51. STAN: ZIMA

(Ignacy Trzewiczek)

GRA KARCJANA, STRATEGICZNA, od 10 lat, 2-5 graczy, 90-120 min
Zima to dodatek do gier 51. Stan oraz Nowa Era wprowadzający nowe reguły oraz 54 nowe karty. W czasie każdej rundy gracze będą mogli wysłać swoich robotników do

Frozen City, specjalnej plansy reprezentującej pobliską metropolię – będą tam mogli wynająć najemników i znaleźć nowych liderów. W Zimie wygrywa gracz, który uzyska najwięcej Punktów Zwycięstwa w przeciągu sześciu tur. W dodatku pojawia się także nowa Frakcja – Teksas.

ROBINSON CRUSOE:

ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

(Ignacy Trzewiczek)

GRA KOOOPERACYJNA, od 10 lat, 1-4 graczy, 90-120 min

Nowa wielka gra Portalu, w której gracze są rzućni w wir niezwykłych przygód, jakie mogą przytrafić się grupie rozbitek! Będziecie budować szalasy, palisady, bronie, będziecie tworzyć przedmioty, będziecie starać się robić co w waszej mocy, by... by przetrwać. Będziecie szukać pożywienia, walczyć z bestiami, chronić się przed złą pogodą. Wciel się w rolę jednego z czterech członków załogi statku (kucharza, cieśli, odkrywcy lub żołnierza) i staw oko przygodzie. Użyj zdolności, by pomóc kompanom, przedyskutuj plan działania i wciel go w życie!

REBEL.PL

MERCURIUS

(Łukasz Woźniak)

GRA EKONOMICZNA, od 10 lat, 3-5 graczy, 45-60 min
W grze Mercurius gracze wcielają się w role bogatych mieszkańców Holandii XVII wieku. Inwestują swoje pieniądze w akcje różnych oddziałów Kompanii Wschodnioindyjskiej lub próbują ryzykownego handlu egzotycznymi dobrami, który jednak oferuje również znacząco większe zyski. Każdy z graczy śledzi trendy rynkowe, ale też ma swoje własne informacje o działaniach podejmowanych przez oddziały Kompanii, więc gracze muszą śledzić działania przeciwników i domyślać się rozwoju sytuacji.

7 CUDÓW ŚWIATA: MIASTA

(Antoine Bauza)

GRA KARCJANA, od 10 lat, 2-8 graczy, ok. 30 min

Drugi dodatek do 7 Cudów Świata zawiera opcjonalne zasady gry zespołowej. Oferuje także nowy typ kart (czarne, reprezentujące pozostałości miast) oraz nowe karty starych typów (dwa nowe cuda: Petra i Bizancjum, nową gildię i lidera powiązanego z czarnymi kartami).

RACE FOR THE GALAXY

(Tom Lehmann)

GRA KARCJANA, STRATEGICZNA, od 12 lat, 2-4 graczy, 30-60 min

W Race for the Galaxy gracze budują kosmiczne cywilizacje za pomocą kart, które reprezentują światy oraz postęp technologiczny i społeczny. Każda runda składa się z przynajmniej jednej fazy spośród pięciu dostępnych. W każdej rundzie gracze równocześnie i w tajemnicy przed pozostałymi wybierają po jednej z siedmiu różnych kart akcji, a następnie odsłaniają je. Podczas tych faz gracze rozgrywają związane z nimi akcje, a gracze, którzy wybrali tę fazę, dodatkowo otrzymują związaną z nią premię.

MARS GAMES

ORŁY I RAKIETY

(Maciej Szopa)

GRA WOJENNA, od 14 lat, 2-4 graczy, 60-90 min

Pierwsza gra planszowa podejmująca temat współczesnej wojny na terytorium Polski. Nareszcie można będzie sprawdzić w praktyce jakie możliwości ma nasza armia i czy jest w stanie obronić kraj, a przynajmniej utrzymać jego część zanim do akcji wkroczą sojusznicy. Gra skupiona jest przede wszystkim na walkach lotniczych nad Polską. Walki lądowe, operacje morskie, a nawet działania wojsk specjalnych także nie zostały pominięte ale stanowią jedynie tło do właściwej rozgrywki.

Tomasz Gałkowski

WYDAWNICTWA I GRY NISZOWE

Z lupą na łowy

Obecnie, praktycznie codziennie, swoją premierę mają kolejne gry planszowe. Wydawcy bezustannie bombardują nas nowymi pudłami, które trafiają na półki sklepowe i tam czają się na nasze portfele. W tym momencie chciałbym jednak poprosić, żebyście zastanowili się, ile różnych firm przygotowuje oczekiwane przez was premiery? Ja zrobiłem sobie takie zestawienie i okazało się, że około 30 gier, które mam na celowniku, zostanie wydanych przez pięć (!) firm. Pokazuje to kondycję naszego rynku, który zagrabszony został przez potężne, międzynarodowe molochy oraz ich lokalnych dystrybutorów. Cała reszta została odstawiona na boczny tor. Muszę przyznać, że wniosek ten nieco mnie zaniepokoił.

Dlatego też, dla odmiany, tematem dzisiejszego numeru będą wydawnictwa niszowe oraz ich gry – zarówno te stare, niemal zapomniane, jak i te najnowsze. Osobiście już od jakiegoś czasu staram się na łamach naszego piśma zachęcać czytelników do sięgania po tytuły mało znane w ramach cyklu o tejsze nazwie. Mam nadzieję, że poniższy tekst stanie się swego rodzaju rozwinięciem tematu i przyczynkiem do kolejnych ciekawych odkryć w nieprzebranych zasobach planszówkowego świata.

Od razu chciałbym też wyjaśnić, co rozumiem przez wyrażenie „wydawnictwa niszowe”. Tak się bowiem składa, że każdy z kim rozmawiam ma zupełnie odmienne spojrzenie na tę kwestię. Możliwości jest kilka. Dla niektórych jest to uzależnione od ilości gier – czym mniej tym wydawnictwo bardziej „niszowe”. Dla innych, czynnikiem decydującym jest tzw. „skala działalności”. Jeszcze inni niszowymi nazywają firmy, które nie są w żaden sposób powiązane z dużymi światowymi korporacjami. No i w końcu, można też zwyczajnie stwierdzić,

że niszowe, oznacza mało znane. Osobiście nie jestem przekonany do żadnego z tych kryteriów, dlatego też w swoim zestawieniu postanowiłem wrzucić je wszystkie do jednego garnka, wymieszając, dodać nieco swoich subiektywnych odczuć i wieloletnich doświadczeń, otrzymując tym samym przepis na poniższy tekst.

Zastanawiając się, z której strony ten wdzięczny temat ugryźć, zdając sobie sprawę, że i tak nie będę w stanie napisać o wszystkim, zdecydowałem się przyjęc podział geograficzny-polityczny i pohaśać trochę palcem po mapie w poszukiwaniu zaginionych skarbów i nieoszlifowanych wydawniczych diamentów.

NA DALEKIM ZACHODZIE

Zacniemy od kraju, któremu nie bez przyczyny poświęcę poniżej najwięcej miejsca. Stany Zjednoczone – bo o nich

O AUTORZE: Młośnik dwuosobowych planszówek, gier karcianych i generalnie wszelkich mechanik opartych na kartach. No, może oprócz deck-buildingu... Poza graniem - uwielbia Chiny i muzykę metalową, czego skutkiem jest między innymi cała masa artykułów i recenzji rozsiianych gdzieś po sieci. Ulubiona gra? Inwazjaaaa!

mowa – to część świata, z którą wiąże obecnie spore nadzieje w kwestii rozwoju, innowacyjności oraz odwagi w robieniu rzeczy nowych.

Przykładów nie trzeba daleko szukać. Plaid Hat Games - firma założona przez Colby'ego Daucha pojawiła się na rynku, ponieważ ów zdolny Amerykanin (grzebiący wcześniej w projektach takich jak Heroscape czy Battleship Galaxies) chciał zrealizować swój autorski pomysł pod tytułem Summoner Wars (recenzja w tym numerze). Gra okazała się prawdziwym hitem, co pozwoliło temu jednoosobowemu projektowi rozwinąć skrzydła. Dzisiaj z firmą ściśle współpracuje ponad dziesięć osób. Oprócz Summoner Wars na swoim koncie mają też umieszczoną w tym samym świecie, mocno „agresywną” przygodówkę pt. Dungeon Run, w której wbijanie współgraczom noża w plecy jest nieodzownym elementem rozgrywki. Gra jest bardzo dobra, ale prawdziwy brylant na miarę ich debiutu chyba dopiero nadchodzi. Mice and Mystics – bo o niej mówię, traktuje o wojowniczych... myszach. Rozrywka jest kooperacyjna, „napędzana” księgą przygód, które gracze

mogą po kolei odgrywać, tworząc tym samym spójną historię. Jeśli dodać do tego genialne wykonanie i bardzo klimatyczne grafiki, a także sporo nowatorskich mechanizmów, myślę że pora





zacząć przygotowywać się na wypadek inwazji szarych gryzoni.

Kolejnym wydawnictwem, o którym nie sposób nie wspomnieć, rozmawiając o nadchodzących i niedawnych premiatach jest Smallbox Games. Firma założona przez Johna Clowdusa z małżonką, od lat trwa w dwuosobowym składzie. Do dnia dzisiejszego za ich sprawą światło dzienne ujrzało kilkadziesiąt gier, z których zdecydowanej większości w żaden sposób nie można już nigdzie kupić. Powód jest prosty. Pierwsze egzemplarze były rękodziełami o nakładach poniżej stu sztuk. Dzisiaj Smallbox Games znane jest przede wszystkim z genialnego Omen (recenzja w #21 ŚGP) oraz całej masy sponsorowanych za pomocą Kickstartera projektów, takich jak choćby recenzowany w tym numerze Hemloch czy Tooth & Nail: Factions. W tę ostatnią miałem przyjemność zagrać i jest bardzo dobra. Rywalom przyjdzie pojedynkować się, mając do dyspozycji bojowe zwierzęta skupione w kilku odmiennych frakcjach. Całość polega zaś na jak najszybszym „wyczyszczeniu” talii przeciwnika. Gra jest szybka, a każda rozgrywka wręcz kipi od emocji. Mocno polecam! Oprócz tego, John zapowiedział już trzy kolejne premiery. Valhalla 3030 ma być grą deckbuildingową dla dwóch graczy, Arcamancer: The Great City - karcianką z możliwością grania w cztery osoby, a Shadow of the Sun będzie reedycją innej, starszej (bardzo dobrej) gry – Sei Taishogun. Oj, czuję, że mój portfel będzie musiał odbyć w najbliższym czasie ostrą głodówkę...

Za wielką wodą moją uwagę zwrócili także twórcy recenzowanego w tym numerze Bloodsuckers, którzy odpowiedzialni są za jeszcze jeden ciekawy i wielokrotnie nagradzany tytuł - Castle Panic. Jest to lekka, rodzinna gra kooperacyjna, w której gracze współpracują, zagrywając karty w celu odparcia ataku nacierających ze wszystkich stron monstrów.

Bardzo proste zasady, ładne wykonanie (w częściowym 3D) czyni z Zamku Paniki wyśmienitą propozycję dla rodziców z dziećmi. Warto też przyjrzeć się firmie Dice Hate Me Games. Na swoim koncie mają oni jak na razie karciano-kościany Carnival, w którym kości wyznaczają nam dostępne w danej turze akcje. Ale to nie Carnival jest powodem wzmianki o tej firmie. Przyczyną jest twór o nazwie VivaJava, który powinien pojawić się na rynku jeszcze w tym roku. W grze tej przyjdzie nam wysłać specjalistów w różne regiony na świecie tak, aby odnaleźć najlepsze ziarna i stworzyć idealną mieszankę... kawy. Rozrywka dla większej ilości graczy, oparta o mechanizm wymuszonej współpracy, w której nasze umiejętności myślenia są równie ważne, co zdolności interpersonalne i sztuka zawierania kompromisów. Brzmi dobrze? Lepiej! Jeśli wszystkie zapowiedzi się sprawdzą, czeka nas naprawdę coś zupełnie nowego i innowatorskiego.

Nie można pominąć też dobrze znanej w Polsce Clever Mojo Games, która to firma zaczynała jako mała, rodzinna

JOHN CLOWDUS (Smallbox Games)

Plusy posiadania małego wydawnictwa?

Przede wszystkim wolność tworzenia. Tutaj nikt nie stoi mi nad głową, nikt nie dyktuje co, kiedy i jak zrobić. Sam o wszystkim decyduję, sam dokonuję wyborów i wreszcie sam ponoszę ich konsekwencje – jakiegokolwiek by nie były. I to właśnie kocham. To nieustannie pcha mnie naprzód, pozwala mi się rozwijać i tworzyć coraz lepsze gry.

instytucja, a obecnie - przede wszystkim - za sprawą wydania Alien Frontiers staje się coraz bardziej popularna i coraz szczerzej wypełnia swój plan wydawniczy. Warto zainteresować się choćby ich Princes of the Dragon Throne. Jest to epicka gra strategiczna (ponad 500 elementów!) osadzona w realiach fantasy. Całość opiera się na zarządzaniu surowcami, a silnik gry napędzany jest mechaniką budowania talii. Dostępne dotychczas informacje oraz grafiki dają nadzieję na coś niezwykłego i bardzo grywalnego. Polecam więc zakodować sobie ten tytuł w pamięci. Ciekawym przypadkiem jest też Bucephalus Games, którego Timestreams (recenzja w numerze #21) bardzo lubię, a które to wydawnictwo oficjalnie zawiesiło działalność. Mimo to jego gry wciąż pojawiają się na świecie w różnego rodzaju reedycjach. Jedną z nich jest choćby Völuspá

Do dnia dzisiejszego za sprawą Smallbox Games światło dzienne ujrzało kilkadziesiąt gier, z których zdecydowanej większości w żaden sposób nie można już nigdzie kupić. Powód jest prosty. Pierwsze egzemplarze były rękodziełami o nakładach poniżej stu sztuk.



PETER TAYLOR (Bucephalus Games)

Problemy, na jakie natykają się małe firmy?

Najróżniejsze. Począwszy od pieniędzy, chybionego marketingu, a także problemów ze znalezieniem kanałów dystrybucji, grafików itd. Największym problemem jest chyba jednak nieufność graczy. Dużo łatwiej jest pójść do sklepu i kupić marną grę dużego wydawcy, aniżeli świetną – małego. Smutna prawda, ale dla wielu z nas taka mentalność stanowi gwóźdź do trumny. Na szczęście, nieco się to ostatnio zmienia. Niestety dla nas troszkę za późno.

od White Goblin Games, która to jest ubraną w nordyckie szaty Kachiną - bardzo ciekawą grą kafelkową z tragicznymi w oryginale grafikami. Krążą też słuchy jakoby reedycji miała dostąpić taktyczno-kościanna gra Dogfight, w której to przyjdzie nam potykać się plastikowymi modelami myśliwców z okresu Drugiej Wojny Światowej. Co ciekawe, grę tę można ukończyć w... 15 minut. Idealna propozycja dla graczy cierpiących na chroniczny brak czasu.

Skoro już jesteśmy w Ameryce, to chciałbym przy okazji zaprosić was do jej południowej części. W Brazylii siedzibę swoją ma wydawnictwo Bico de Lacre specjalizujące się w grach z przyjaznymi ekologią tematami. Ich produkcje, oprócz ciekawych, nowatorskich mechanik, mają za zadanie uświadomić masę w kwestii szeroko pojętej ochrony środowiska. Moją ulubioną grą z tejże stajni jest Recicle (przedrukowana później przez Galápagos Jogos) - dość złożona planszówka o zarządzaniu i przetwarzaniu odpadów w Brazylii. Kilka ciekawych mechanizmów, bardzo dobrze oddany temat, konieczność ciągłej optymalizacji,

zarządzania zasobami oraz sporo ekonomii powoduje, że dwie godziny potrzebne na grę mija jak z bicza strzelił. Mocno intrygująca rzecz. Szkoda tylko, że nigdy nie miała szansy pojawienia się na europejskim rynku. Oprócz tego, wartą wzmianki jest też na pewno niezwykle ciekawa, mała karcianka o budowaniu dopływów rzek (!) pt. Afluentes.

NA DALEKIM WSCHODZIE

Pora szybko przetrząsnąć wzrok na wschodnią stronę mapy. Tam, mimo iż nasze hobby wciąż nie jest tak popularne jak w Europie czy USA, to od czasu do czasu można natknąć się na bardzo ciekawe wydawnictwa proponujące równie intrygujące gry.

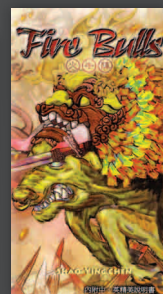
Japonia to przede wszystkim One Draw. To oni stoją za powstaniem recenzowanej już w naszym piśmie gry R.R.R., którą to swego czasu mocno promował w różnych miejscach Ignacy Trzewiczek, a która już niedługo pojawi się na naszym rynku za sprawą wydawnictwa Phalanx Games Polska. Zmieniona zostanie jednak tematyka i gra ukaże się pod tytułem Clash: Jihad vs. McWorld. Ze swojej strony większą uwagę chciałbym jednak zwrócić na grę, w którą miałem okazję zagrać już jakiś czas temu podczas pobytu w Chinach. Nosi ona tytuł Grimoire i w mocnym uproszczeniu

sprowadza się do rzucania odpowiednich czarów z książki zaklęć, jaką posiada każdy z graczy. Bardzo innowacyjna mechanika, lekki charakter rozrywki oraz ciekawy temat spowodował, że krótko potem gra wydana została przez Z-Man Games, a już niedługo w odświeżonej szacie graficznej oraz z nowym tytułem

(Grimoria) ujrzymy ją na półkach za pośrednictwem niemieckiego Schmidt Spiele.

O Chinach nieco już opowiadałem w jednym z poprzednich numerów, dlatego też teraz nie chciałbym się powtarzać. Skupię się natomiast na Tajwanie. Mieszczące się tam wydawnictwo Two-Plus Games wydało grę naprawdę wartą uwagi, tym bardziej, że od czasu do czasu można ją znaleźć nad Wisłą. Chodzi mi o karciankę pod tytułem Fire Bulls. Oparta jest ona o fakty historyczne, kiedy to Chińczycy wykorzystywali „płonące byki” w celu wystraszenia konnicy przeciwnika na polu bitwy. Mechanika układania kart w zestawach została uzupełniona o konieczność odpowiedniego wykorzystania byków tak, aby sobie pomóc, a innym zaszkodzić. Niezwykle proste zasady kontrastują tutaj z olbrzymim polem do myślenia, kombinowania i różnorodnych zagrań taktycznych. Jeśli będziecie mieli kiedyś okazję się zapoznać – polecam. Jako ciekawostkę dodać mogę, iż wydawnictwo to wypuściło też twór o wszystkim mówiącym tytule Monopoly of Three Kingdoms. Co ciekawe, nie ma tu mowy o produkcie licencjonowanym, a raczej beznadziejnie wykonanej podróbce, osadzonej w realiach starożytnych Chin. No cóż, nie zawsze wszystko musi się udawać...

Idąc z Chin na południe, dotrzemy do Singapuru. Tam swego czasu powstała mała, nikomu bliżej nieznana firma, dzięki której na rynku pojawiła się świetna gra. Nazywa się ona Monster Under the Bed, a gra o której mówię – Journal Singapore. Tłem rozrywki jest Singapur i jego rozwój na przestrzeni kilkudziesięciu lat XX-tego wieku. Gracze poruszają się po podzielonej na dziewięć pól planszy, na której pojawiać się



Sake & Samurai. Jak sama nazwa wskazuje, jest to gra imprezowa, w której trzeba będzie wypić. Należy jednak pamiętać, że im więcej pijemy, tym bardziej zmniejszają się nasze możliwości.

będą karty różnorakich (innych w każdej epoce) budynków. Każda z takich kart, oprócz specjalnej zdolności, zapewnia temu, kto się na niej zatrzyma również wpływy w jednej z ważnych dla Singapuru gałęzi gospodarki. Zadaniem graczy jest posiadać jak największe wpływy na koniec gry. Journal Singapore to świetna, raczej lekka, ale dająca nam stosunkowo dużo możliwości strategia rodzinna, która osobom nieobeznanym może rzucić nieco światła na historię tego fascynującego miasta. Szkoda tylko, że u nas praktycznie nie do kupienia.

NIEOPODAL

Ostatnim obszarem geograficznym, jakim się zajmę, będzie (a jakże) Europa, a zacznę od naszych wschodnich sąsiadów – Rosji. Tam wśród małych wydawców prym wiodzie RightGames, które pochwalić się może jedną szczególnie ciekawą grą - Evolution. Jak sama nazwa wskazuje, autor starał się odwzorować procesy ewolucyjne jakie zachodziły przez lata na Ziemi. Jest to prosta, szybka karcianka o niespotykanej i ciekawej mechanice. Każdy gracz posiadać może pewną ilość „czystych” organizmów, które następnie modyfikować będzie, dodając im odpowiednie cechy, takie jak „drapieżca”, „latający” itd. Każda z tych cech nadaje danemu organizmowi odmienne zdolności, które następnie staramy się jak najlepiej wykorzystać. Szukanie najlepszych, najbardziej wydajnych kombinacji stanowi

samo w sobie świetną zabawę, a dodatkowa możliwość pokombinowania oraz spora negatywna interakcja sprawiają, że Evolution to świetna pozycja. Tym bardziej, jeśli dołożymy dostępny już na rynku dodatek.

We Włoszech mój wzrok ponownie przykuło ostatnio wydawnictwo Albe Pavo. Po niezbyt udanym Munera: Familia Gladiatoria, które bez rozszerzenia było praktycznie grą zepsutą i kompletnie niegrywalną, postawiłem na nich krzyżyk, a jednak udało im się podnieść i stworzyć coś ciekawego. Chodzi mi tutaj o Sake & Samurai. Jak sama nazwa wskazuje, jest to gra imprezowa, w której trzeba

będzie wypić. Należy jednak pamiętać, że im więcej pijemy, tym bardziej zmniejszają się nasze możliwości. Dużo śmiechu, dużo świetnej zabawy, całość okraszona genialnymi grafikami i mamy grę imprezową bliską ideału. Niektórzy

zarzucają jej podobieństwo do Bang!, ale moim zdaniem nie jest ono aż tak znaczące, a gra sama doskonale potrafi się obronić. W tym roku pojawi się jej nowa wersja pt. Beer & Vikings. Mniej egzotyczne, bardziej swojskie klimaty – tego mi było trzeba. Włosi przygotowują też inną, niezwykle intrygująco zapowiadającą się grę – Winter Tales. Będzie to zabawa w opowiadanie historii, w której gracze kontrolujący bajkowe postacie starają się pokonać graczy odgrywających Żołnierzy Zimy - tym



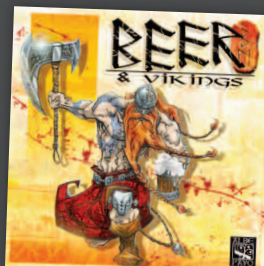
YUE XIN (Planplay Games)

Jak to jest być małym wydawcą na największym światowym rynku?

A czym jest dla Ciebie mały wydawca? W Chinach nakłady dużych firm sięgają kilku milionów egzemplarzy. Małe mogą pozwolić sobie na kilkadziesiąt, kilkaset tysięcy. Z tego co wiem, w Europie cyfry te wyglądają zupełnie inaczej. Możesz więc wyobrazić sobie skalę problemów oraz wyzwania, jakim musimy nieustannie stawiać czoła. Jak wszystko w Chinach – są ogromne. Ale taka też jest satysfakcja.

samym sprowadzając wiośnię do krainy wiecznego mrozu. A teraz zerknijcie na grafiki, wyjmijcie zeszyt i zapiszcie „Winter Tales” w rubryce „koniecznie sprawdzić”.

Hiszpania też ma się czym pochwalić. Wydawnictwo Gen X-Games wypuściło już całkiem sporo mocno udanych produkcji. Jedną z nich jest od dawna dostępne w Polsce 2 de Mayo oraz recenzowany niedawno, nieco słabszy Air Show. W tym numerze możecie przeczytać o Karmabusiness. Ja chciałbym jednak zwrócić waszą uwagę na kooperacyjną planszówkę o nazwie Target Earth, w której to przyjdzie nam stoczyć heroiczny bój z kosmitami. Gra jest dość złożona, daje naprawdę sporo możliwości (rozbudowa bazy, dyplomacja, rozwój technologii) i wymaga od graczy doskonałego zrozumienia oraz podejmowania wielu istotnych decyzji. Jeśli ktokolwiek się wyłamie i postanowi działać na własną rękę – możemy być pewni, że nic z tego nie wyjdzie. Target Earth nie wybacza nawet najmniejszych błędów. Dłuższą recenzję powinniście znaleźć w jednym z następnych numerów, a ja już dzisiaj zachęcam do spróbowania. Warto.



Małych wydawców mamy tylu, że choćby wspomnienie każdego z nich zajęłoby pewnie całość powierzchni ŚGP na kilka lat do przodu. Poprzez artykuł ten chciałem pokazać wam ich siłę. Siłę polegającą przede wszystkim na kreatywności oraz odwadze do wprowadzania w życie swoich pomysłów.

U naszych zachodnich sąsiadów jest takie zatrzęsienie małych i dużych wydawców, że potrzebowałbym kolejnych kilkunastu stron, żeby choć otrzeć

się o temat. W związku z tym postanowiłem wskazać jedynie jednego z nich, którego nadchodząca gra wydaje się mieć całkiem spory potencjał. Mówię o Feuerland Games i ich Terra Mystica. Jest to ciężka gra, w której przyjdzie nam kierować rozwojem jednej z 14 ras. Gracze będą zmuszeni zarządzać zasobami, korzystać ze specjalnych zdolności, rozwijać technologie i zwiększać zasięg swojego wpływu na planszy. Ciekawe mechanizmy, wpływ różnorodności terenu na rozgrywkę, nieszablona szata graficzna oraz niespotykane wcześniej podejście do tematu powoduje, że szybko trafiła ona na moją listę gier do sprawdzenia.

Zamykając temat Europy, chciałbym jeszcze wspomnieć o wydawnictwie, o którym sporo ludzi zapewne słyszało, a mianowicie greckim Artipia Games. Twórcy całkiem dobrze przyjętego Drum Roll szukają w tym roku dwie niezwykle ciekawe gry. Pierwszą jest Briefcase – deckbuilding o zarządzaniu korporacją (tego jeszcze nie było), a druga to z kolei gra karciana umiejscowiona w kosmosie, gdzie kierując poczynaniami jednej z czterech ras,

starać się będziemy wybudować jak najlepszą stację kosmiczną. Oparta o znany choćby z 7 Cudów mechanizm draftu, gra przyciąga nie tylko ciekawymi rozwiązaniami mechanicznymi, ale i genialnymi grafikami.

Celowo nie wspominałem tutaj o żadnym z naszych, rodzimych wydawnictw, gdyż świetny artykuł z poprzedniego numeru Świata Gier Planszowych praktycznie wyczerpał temat. Zainteresowanych odsyłam więc tam.



PODSUMOWANIE

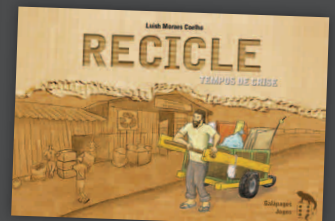
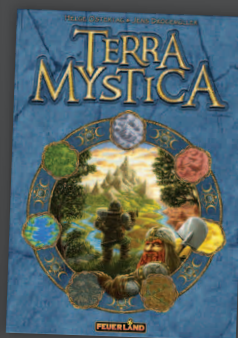
Oczywiście powyższy tekst jest jedynie namiastką. Małych wydawców mamy tylu, że choćby wspomnienie każdego z nich zajęłoby pewnie całość powierzchni ŚGP na kilka lat do przodu. Nie o to jednak chodzi. Poprzez artykuł ten chciałem pokazać wam m.in. siłę, jaką tkwi w takich firmach. Siłę polegającą przede wszystkim na kreatywności oraz odwadze do wprowadzania w życie swoich pomysłów.

Rynek planszówkowy, mimo nieustannego rozwoju, zaczyna przejawiać objawy pewnej stagnacji i skostnienia. Duże firmy skupiają się przede wszystkim na odcinaniu kuponów od znanych już wszystkim tytułów, zalewając rynek

milionami dodatków. I nie zmieni się to tak długo, jak ludzie będą chcieli je kupować. Odnoszę jednak wrażenie, że gdyby choć część tych pieniędzy przeznaczyć na rzeczy nowe – może doczekalibyśmy się gier przełomowych, które wstrząsnęłyby planszówkowym przemysłem. Od czasów Dominiona nic takiego się jednak nie stało. I tutaj pojawia się właśnie ogromna rola małych firm. To one mogą sobie pozwolić na ryzyko, na nieskrępowaną kreatywność, która wręcz kipi przecież z wielu przedstawionych wyżej gier. Małych firemek nie obowiązują reguły gry, nie kępują więzy sprawozdań finansowych i tchórzliwych współników. I dlatego też, to właśnie ich gry mają duszę, a ludzie zaczynają to dostrzegać.

Sytuacja niszowych firm jeszcze mocniej poprawiła się wraz ze wzrostem popularności platform takich jak Kickstarter, których idea jest pomoc w realizacji różnorodnych projektów. Także gier planszowych. Podczas pracy nad tym artykułem rozmawiałem z kilkoma przedstawicielami niewielkich firm (najciekawsze cytaty w ramkach) i każdy z nich podkreślał ogromną wagę Kickstartera dla ich budżetu, planów oraz nadziei związanych z przyszłością. Tam bowiem mają oni szanse zdobycia środków na produkcje, których nikt inny by nie sfinansował – często z powodu „zbyt dużej” innowacyjności. I dlatego, mimo wielu osób krytykujących takie platformy, ja całym sercem je popieram i kiedy tylko mogę – staram się wspierać.

Na koniec, chciałbym jeszcze raz zachęcić wszystkich do zapoznania się z grami stworzonymi przez wydawnictwa niszowe. Często są to rewelacyjne propozycje, dające graczom możliwość obcowania z czymś nowym, świeżym i nowatorskim. Szukajcie więc, przetrząsajcie internet, a także oferty sklepów internetowych – od czasu do czasu można tam znaleźć bardzo ciekawe, choć nikomu nieznane gry. Warto dać im szansę.

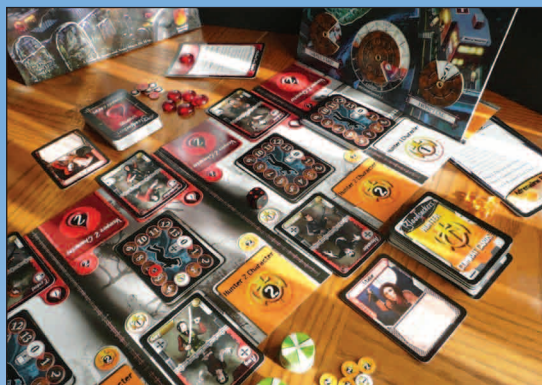


Tomasz Gałkowski

BLOODSUCKERS

To nie jest gra o komarach

Jedna z gier, którą chciałbym wam dziś przybliżyć w ramach tematu numeru powstała pod banderą niewielkiego wydawnictwa Fireside Games, które dotąd znane było z wydania rodzinnej gry pt. **Castle Panic**. **Bloodsuckers** z rodzinnym graniem nie ma jednak nic wspólnego.



Oto bowiem trafiamy do miasteczka, w którym toczy się walka pomiędzy krwiożerczymi wampirami, a polującymi na nie łowcami. Jest to konfrontacyjna gra karciana dla dwóch do czterech graczy (wówczas bawimy się drużynowo), w której starać się będziemy przejąć kontrolę nad jak największą liczbą lokacji. Temat niezbyt wyszukany, ale brutalna walka potrafi dostarczyć całkiem sporych emocji.

PREZENCJA

W pudełku otrzymujemy trzy talie bardzo wytrzymałych, lakierowanych kart, nieco żetonów, giętką, również lakierowaną matę do gry (najślabszy element zestawu) i rewelacyjną, pionową planszę z obracanymi tarczami. Co prawda służy ona jedynie do oznaczania pory dnia, kolejności tur w czasie bitwy i kilku szczegółów na temat lokacji, o którą walczymy (przez co niektórzy powiedzą, że jest zbędna), ale co z tego skoro prezentuje się wyśmienicie. Graficznie (poza matą), także bez zarzutów. Ilustracje na kartach czy - wspomnianej wyżej - planszy są świetne i doskonale budują klimat starcia sił światła i ciemności.

MECHANIKA

Bloodsuckers opiera się na dwóch głównych typach kart: walki oraz postaci. Karty postaci są kartami trzyszybnymi. Awers każdej z nich przedzielony jest na pół, gdzie jedna strona prezentuje łowcę, druga - tegoż samego łowcę przemienionego w wampira. Rewers przedstawia natomiast tor punktacji służący nam do śledzenia przebiegu walki. Na początku bitwy wykładamy odpowiednią ilość kart na środek maty, torem punktacji ku górze i o te karty (symbolizujące cywilów) przyjdzie nam toczyć boje. Potyczkować się będziemy przy pomocy talii walki. Karty w niej zawarte dzielą się na cztery rodzaje. Najważniejsze służą atakowaniu - oprócz szeregu specjalnych umiejętności, mają one wartość siły, którą zaznaczać będziemy na torach

punktacji odpowiednich cywilów. Po ostatniej rundzie, gracz znajdujący się wyżej na torze, przejmuje danego delikwenta, który momentalnie zasila szeregi jego frakcji. Zdobywca większej ilości kart - wygrywa równocześnie bitwę w danej części miasta. Zwycięstwo w większej liczbie lokacji jest natomiast celem każdej rozgrywki. Oprócz tego, dostajemy też karty jednorazowych akcji oraz karty uderzenia, które służą będą zabijaniu i usuwaniu postaci przeciwnika. Można się jednak przed nimi uchronić, stosując uniki. Wampiry posiadają jeszcze możliwość gryzienia nieuważnych łowców, którzy przy następnym zachodzie słońca



przemienią się w to, co przysięgali zwalczać. W trakcie gry - w turach wyznaczonych przez specjalne koło na planszy - zagrywamy karty, przemieszczamy postacie po odpowiednich polach, korzystamy z akcji specjalnych, zdobywamy leżące po środku karty, tak długo aż jedna ze stron nie sięgnie po ostateczne zwycięstwo.

WRAŻENIA

Bloodsuckers spodobał mi się od razu. Lubię mechanikę przejmowania cywilów, gdzie siła stosowanych przez nas ataków nie sumuje się, a każdy kolejny atak zastępuje poprzedni. Często przyjdzie nam więc wybrać czy użyć specjalnej umiejętności na karcie ataku, obniżając naszą pozycję na torze, czy może zachować znacznik tam gdzie jest. Świetnym rozwiązaniem jest też podzielenie każdej bitwy na tury dziejące się w nocy i w dzień. Wampiry są naturalnie potężniejsze po zmroku, łowcy - przeciwnie. Musimy więc dokładnie zaplanować kiedy zdecydujemy się użyć danej karty, aby wykorzystać jej całkowity potencjał.

Odkrycie kart i ich wzajemnych zależności stanowi dodatkowy, ważny element rozgrywki. Rozgrywki, która, co więcej, jest też bardzo dobrze zbalansowana. Dodajcie do tego kilka innych, klimatycznych możliwości w postaci chociażby wysysania krwi przez wampiry, a otrzymacie obraz bardzo dobrej, emocjonującej i świetnie osadzonej w temacie karcianki. Karcianki, która doskonale sprawdza się zarówno w drużynach jak i jeden na jednego.

Niewielkim problemem, jaki zauważyłem, może być minimalna przewaga gracza, który kończy ostatnią rundę danej bitwy. Jeśli zachował on odpowiednie karty, jest w stanie odwrócić losy pojedynku i niewiele na to poradzimy. Na szczęście, dzięki odpowiedniej taktyce można takie sytuacje znacząco ograniczyć.

PODSUMOWANIE

Bloodsuckers to bardzo dobra pozycja, która powinna zadowolić wszystkich miłośników bezpośrednich pojedynków. Jeśli dodatkowo lubicie wampirzy klimat i gry potrafiące go idealnie oddać - nie ma się nad czym zastanawiać.



8/10

TYP GRY: gra karciana
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: 40-60 min.
 WYDAWCA: Fireside Games
 AUTOR: Justin i Anne-Marie de Witt
 CENA: ok. 30\$
 EDYCJA: angielska
 PLUSY I MINUSY:
 + wykonanie, ciekawa mechanika, świetne połączenie mechaniki z klimatem, tryb drużynowy, dobry balans talii;
 - na początku niewielka przewaga gracza rozpoczynającego.



Tomasz Gałkowski

HEMLOCH

Mroczne wizje

Mieszkańcy Hemloch przez lata nie oglądali świtu. Miasto zagrożone w wiecznej ciemności stało się pożywką dla wszelkiego rodzaju osobników spod ciemnej gwiazdy. Złoczyńcy ci - skupieni w kilku stronnictwach - nieprzerwanie walczą o wpływy w jego mrocznych zakamarkach. To jednak już niedługo się zmieni. Plotki o zbliżającym się Słońcu błyskawicznie szerzą się wśród podekscytowanej gawiedzi.

Mieszkańcy tłumnie wylegają na ulice, organizując spontaniczne festiwale na cześć nadchodzącego światła. A zatem spieszcie się złoczyńcy! Niewiele już czasu zostało na utrwalenie waszej dominacji i władzy nad miastem. Wszak wraz z pierwszym brzaskiem nic już nie będzie takie samo...

John Clowdus jest dla mnie mistrzem. Mistrzem tworzenia małych karcianek, które porażają klimatem, intrygują mechaniką i dodatkowo zachwycają wizualnie. Jego Omen (recenzowany już w ramach cyklu „Mała Znane”), to wciąż jedna z moich ulubionych karcianek w ogóle, a i inne dokonania Amerykanina warte są co najmniej wzmianki – jak choćby Irondale czy najnowsza Tooth & Nail: Factions, w której do walki poprowadzić przyjdzie nam między innymi wojowniczą frakcją... bojowych psów.

Gdzieś jednak pomiędzy Omen, a wspomnianym wyżej Tooth & Nail pojawiła się gra, która swoim mrocznym klimatem nie przypo-

minała żadnej z wymienionych wcześniej produkcji. Jest to Hemloch właśnie. Naturalnym wydaje się więc pytanie: czy karcianka ta trzyma równie wysoki poziom jak pozostałe dokonania autora? Odpowiedź nie będzie, niestety, tak oczywista.

KODEKS, CZYLI JAK WCIELIĆ SIĘ W ZŁEGO...

Hemloch to prosta gra oparta o zdobywanie przewagi na odpowiednim terytorium. W pudełku znajdziemy kilka rodzajów kart (postaci złoczyńców, pór dnia, lokacji oraz dwa rodzaje kart specjalnych: mikstury oraz błyskotki), plastikowe domki w dwóch kolorach plus jeden duży, biały pion do określania lokacji, w której odbywa się festiwal. Na początku rozgrywki każdy gracz otrzymuje identyczną talię kart złoczyńców. Na środku stołu, między rywalami układamy cztery lokacje. Pozostałe karty kładziemy obok. Najważniejsze dla rozgrywki są postaci i to na nich w większo-

ści opiera się mechanika. Każda z nich opisana jest kilkoma istotnymi elementami – cyfrą określającą siłę wpływu danego delikwenta, kolorową obwódką wskazującą na frakcję, do której ów osobnik należy oraz zdolność specjalną, która uruchamia się po wyłożeniu karty na stół. Centralny punkt kart lokacji stanowią natomiast pola, na których wykladać będziemy swoje domki, oznaczając tym samym zdobyte punkty wpływu. Istotnym elementem jest też kolor ramki lokacji wskazujący na stronę konfliktu, która ową kartę traktuje jako domową. Każda wyłożona tam postać

w odpowiednim kolorze otrzyma dodatkowy punkt siły. Poniżej mamy jeszcze pole ze specjalną zdolnością, którą będziemy mogli wykorzystać, zagrywając do danej lokacji złoczyńcę należącego do wymaganej przez nie frakcji.

Gra toczy się w turach odmierzanych kartami nocy i dnia. Każda taka karta określa nam, w którym miejscu odbywa się festiwal i gdzie nie będzie można zagrywać złoczyńców. Tura gracza jest niezwykle prosta. Mamy do wykonania dwie akcje, z których jedna to dobranie karty, a druga – zagranie z ręki do którejś z lokacji. Gracze dokładają więc karty do momentu, kiedy upływa tydzień (4 rundy) i następuje podliczenie siły wszystkich postaci w każdej z lokacji. Gracz, którego złoczyńcy byli silniejsi, kładzie domek na jednym z pól. I tak gra trwa, aż nie zostanie wypełniony którykolwiek z czterech warunków: dwie lokacje zostaną zapelnione domkami, skończą się karty pór dnia, skończą się karty mikstur i błyskotek bądź któryś z graczy pozbedzie się wszystkich domków. Wówczas podliczamy ich liczbę po każdej ze stron, stosujemy odpowied-





nie mnożniki, dodajemy zdobyte karty mikstur i błyskotek (punktacja różni się w zależności od tego czy je „zużyliśmy”, czy nie) i wygrywa gracz z większą ilością punktów. Proste niczym konstrukcja zapalki.



...I CZY MOŻNA SIĘ Z TEGO CIESZYĆ?

A jak się w Hemloch gra? Zastanawiałem się nad właściwym słowem przez dłuższą chwilę i najbardziej odpowiednie, jakie przychodzi mi do głowy to chyba - „przyjemnie”. Bo taka jest to rzeczywiście gra – przyjemna. Tylko tyle i aż tyle. Na pewno nie jest to hit pokroju i klasy wspomnianego na początku Omen. Trochę brakuje mi tutaj głębi. Gra nie stawia przed nami równie ciekawych wyborów, jak było to w przypadku innych dokonań autora. Niewielka liczba kart na ręce plus ograniczone możliwości dobrania kolejnych (dwie akcje oraz niektóre umiejętności kart) powodują, że często będziemy zwyczajnie zmuszeni zrobić to, co „dyktuje” nam mechanika. Każdy inny wybór byłby bowiem słabszy. Momentami – szczególnie w początkowych rozgrywkach - odnosi się więc wrażenie samograjka, który od początku do



końca prowadzi nas jak po sznurku. Co prawda, wraz z nabraniem doświadczenia, można poprzez odpowiednie użycie kart (m.in. mikstur pozwalających nam wykonać dodatkową akcję w turze) nieco ten efekt zniwelować, ale fakt pozostaje faktem, iż zdecydowanie przydałoby się więcej dostępnych w rundzie akcji. Dwie to chyba nieco za mało. Tym bardziej, że jeśli chcemy wygrać, zmuszeni jesteśmy co jakiś czas wyłożyć na stół

kartę, a tym samym ograniczyć ilość dobranych kart do minimum. Gra z jedną bądź dwiema na ręce przez kilka kolejek potrafi być niezwykle frustrująca. I to jest tak naprawdę największy mankament Hemloch. Cała reszta bardzo mi się podoba. Przypadł mi do gustu mechanizm pór dnia i nocy. Bardzo lubię system wykładania i liczenia domków, gdzie od miejsca ich położenia zależęć będzie liczba otrzymanych na końcu punktów. Lubię zdolności kart, walkę o lokacje czy zmniejszenie liczby punktów zwycięstwa za karty specjalne, jeśli w trakcie gry skorzystaliśmy z ich cech.

W tych aspektach gra bardzo przypomina Omen, co w tym przypadku jest zdecydowanym atutem. Mimo iż sama w sobie jest dużo prostsza. No i oczywiście strona wizualna. Grafiki w Hemloch są genialne. Koniec, kropka. Dawno już nie widziałem tak mrocznych, klimatycznych, a zarazem przesiąkniętych swoistą

psychodeliczną groteską ilustracji. Po prostu cudo.

Podsumowując, Hemloch nie jest na pewno najlepszą grą ze stajni Smallbox Games, nie jest ani przetomowy, ani wybitnie grywalny, nie wymaga też od nas większego zaangażowania umysłowego. Jest po prostu fajnym przerywnikiem, lekką, łatwą do wytłumaczenia grą karcianą z kilkoma udanymi rozwiązaniami, która będzie doskonałym wypełniaczem pomiędzy poważniejszymi tytułami. Jeśli takie właśnie gry lubicie, takich tytułów poszukujecie, a do tego jesteście estetami, lubiącymi od czasu do czasu nacieszyć oko grafikami – Hemloch będzie świetnym wyborem.



7/10

TYP GRY: gra karciana
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2
 CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
 WYDAWCA: Smallbox Games
 AUTOR: John Clowdus
 CENA: ok. 25\$
 EDYCJA: angielska
 PLUSY I MINUSY:
 + genialne grafiki, łatwe zasady, szybka rozgrywka kilka ciekawych, charakterystycznych rozwiązań;
 - ograniczona liczba akcji i wyborów, chyba jednak nieco zbyt uproszczona.





Andrzej Świech

KARMABUSINESS

Tęsknota za Euro

Eurobusiness zna każdy i każdy darzy go sentymentem. Nawet jeśli oficjalnie nie gra i uważa, że to obciach, gdzie w głębi serca pozostała ciepła nuta wspomnienia. Dziś już nie ma się co wstydzić, jest zamiennik. Bynajmniej nie obciachowy.

Karmabusiness (widzicie to nawiązanie? Skąd oni wiedzieli?) to produkcja Rubéna Chacóna i Sergio Fernández, dla obu pierwsze, wydana przez mało znane wydawnictwo Gen-X Games. W oryginale ma tytuł Sorprendedores, gdyż jest oparta na bestsellerze pod tytułem El Sorprendedor, autorstwa... wspomnianej przed chwilą dwójki. Z tego co udało mi się dowiedzieć dzięki nędznej znajomości hiszpańskiego, za to świetnej pracy tłumacza elektronicznego, przekazem książki jest, że życie bez marzeń to tak naprawdę bycie martwym, a nadzieja i optymizm to siły napędowe świata.

Nie wnikając w szczegóły fabularne, przyznać trzeba, że to akurat autorom się udało pokazać w ich grze.

rzucamy kostką (specjalną, sześciocienną), wskazującą nasz bonus na tę turę. Potem znów rzut kością (dziesięciocienną), wskazującą tym razem przychód dla wszystkich graczy (jak w Osadnikach z Catanu). Następnie – jak w każdej grze ekonomicznej – trzeba wydać to i owo na pensje pracowników lub ewentualną spłatę zaciągniętego kredytu. Potem przychodzi ostatnia część tury: zarządzanie firmami. Tu będziemy kupować, sprzedawać, wchodzić w interesy innych graczy, kupując udziały, zaciągając kredyty, inwestować w kampanie reklamowe, zatrudniać pracowników... Oczywiście. Tyle że w tym fragmencie tury pojawia się element, który zmienia tę sztamponową pozycję w coś unikalnego: zarządzanie... karmą.

W PUDEŁKU

Karmabusiness ma format podobny do pudełek Kosmosu i jest to różnica w stosunku do wspomnianego już Eurobusinessu. Podobnie, miłośnik wspomnianej gry nie znajdzie tu planszy, pieniądze szeleszczących miło w ręce. A jednak owemu miłośnikowi polecam.



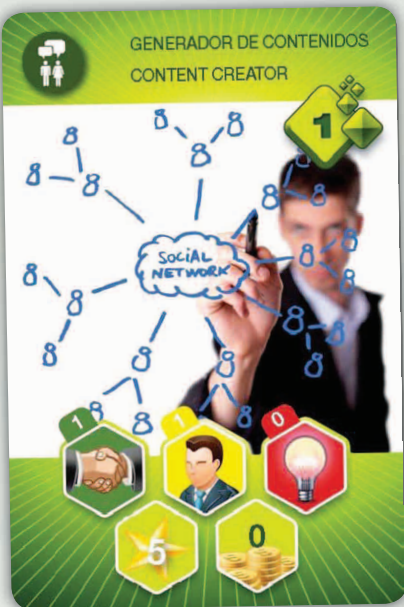
UKRYTEMU RÓWNIEŻ

Gdy spojrziałem pierwszy raz do wnętrza pudełka, pierwszym skojarzeniem było: oszczędnie. Około 140 kart różnej wielkości, trochę pieniędzy zwanych serotoninami, plastikowe żetony pracowników, papierowe kamienie karmy, parę pionków, coś na kształt planszy i... tyle. Wszystko to w dość dużym pudełku, prosząc się o włożenie do woreczków strunowych, co natychmiast zresztą zrobiłem.

Po przeczytaniu instrukcji wiedziałem, że mam do czynienia z grą ekonomiczną, rozgrywaną w dość prostych do wyobrażenia sobie turach. Na początek bowiem bierzemy kartę zasobów: jedną odkrytą lub dwie zakryte – nic odkrywczego. Następnie

NA STOLE

Owszem, Karmabusiness to gra ekonomiczna, z tym całym kupowaniem, pieniędzmi... A te, zauważcie, nazywają się serotoninami, co jednoznacznie kojarzy się z serotonina. Ten neuroprzekaznik, by nie wchodzić w szczegóły, odpowiada za sen, potrzeby seksualne, apetyt i zachowania impulsywne, a jego brak oznacza depresję. I tu dochodzimy do najwspanialszego pomysłu tej dziwnej gry ekonomicznej: bynajmniej, nie chodzi o największą ilość pieniędzy na końcu gry. Pieniądze, jak wiemy, szczęścia nie dają, ale bez nich trudno być szczęśliwym. Tak właśnie można w skrócie opisać tę grę –



tu rozgrywka toczy się o własne szczęście.

Na początku każdy gracz wybiera swoje marzenie. Może to być zbudowanie swojego raju na ziemi, studiowanie dla przyjemności, podróż przez resztę życia, spacer po księżycu itd. Marzenie ma cenę, lecz nie w pieniądzu, a punktach karmy, sławy, rozwoju osobistego i życzliwości, odpowiednio reprezentowane przez gwiazdkę, lotos i serce. By zdobyć punkty w każdym z rodzajów, trzeba kupować firmy. Te podzielone są na trzy poziomy, znów ładnie wpisujące się w realia. Na początek człowiek jest wolnym strzelcem i zleca dodatkowe prace, zarabiając, jak mu wpadnie zlecenie, czyli jak gracze kostką rzucają. Potem otwiera własną firmę, a ta zarabia już więcej na każdym zleceniu. Na koniec gracz otwiera



nym od aktualnego poziomu karmy (im mniej, tym gorzej) oraz kartę rozwoju osobistego. Jest to kolejny element, który wspaniale wpisuje się w temat gry, jak również daje ogromną radość. Tęgo typu kartę można wykorzystać zakrytą (jest to karta konieczna do budowy firmy) lub odkrytą – wykonując zadanie, np.

Kartę można wykorzystać, wykonując zadanie (np. wykasowanie z telefonu kogoś, do kogo nie dzwoniemy, podziękowanie SMS-em czy polecenie komuś książki lub filmu). Wtedy otrzymuje się karmę (...). W pewien sposób to rozwija i uważam to za jeden z mocniejszych elementów gry.

firmę specjalistów, gdzie już zarabia się poważne pieniądze, ale i poważnie płaci.

Oczywiście, gra oferuje punkty dodatkowe, np. za to, że wykupimy udziały w innych firmach naszego segmentu rynku. Oferuje też alternatywny sposób wygranej przez zatrudnienie 18 pracowników, stworzenie trzech poziomów firm w tym samym biznesie i zebranie 20 kamieni karmy.

Zarządzanie w tej grze nie kończy się na pieniądzu. Trzeba mieć odpowiednią liczbę kamieni karmy przez całą rozgrywkę. Chodzi o wspomniany wcześniej rzut kostką. Można dzięki niemu dostać dodatkową kartę zasobów, potrzebną do budowania firmy, ale również kartę karmy, będącą wydarzeniem uzależnio-

wykasowanie z telefonu kogoś, do kogo nie dzwoniemy, podziękowanie SMS-em czy polecenie komuś książki lub filmu. Wtedy otrzymuje się karmę, dzięki której można otrzymać karty, wymienić firmę lub zrobić kampanię reklamową. W pewien sposób to rozwija i uważam to za jeden z mocniejszych elementów gry.

W ŻYCIU

Karmabusness zdobył moją sympatię. Jest to gra dla tych, którzy mają dość standardowych gier ekonomicznych, nie boją się rzucania kostką i mają potrzebną odrobinę luzu. Fani ciężkich tytułów mogą być nieco rozczarowani, a pomysły autorów uznać za nieco naiwne czy nawet śmieszne.

Nie zmienia to faktu, że w dowolnym towarzystwie gra nigdy nie została nazwana głupią, a co więcej – podobała się, świetnie łącząc tytuł ekonomiczny z grą imprezową.

Szkoda, że czas gry podany przez autorów nijak się ma do

rzeczywistości. Niekiedy pojawiają się przestoje, które choć nie są bardzo długie, psują mocno klimat rozgrywki.

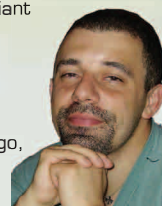
Zasady nie są trudne, choć na początku ma się wrażenie, że jest ich natłok. Już po pierwszej turze jednak wszyscy wiedzą o co chodzi i jeśli wczują się w temat – rozgrywka niesie dużo frajdy. Owszem, patrzenie tylko na cel, a więc symbole, odziera Karmabusness z tej otoczki, dzięki której odkrywamy w sobie żyłkę biznesmena, znajdując się w różnych – wydawałoby się przedziwnych – profesjach jak np. projektant ogrodów. Trzeba tu mieć odrobinę dystansu do siebie i wchodzić w interakcję, bo wszystko jest tu kwestią negocjacji. Brakuje mi karty do budowy potrzebnej firmy? Ponegocjujmy. Chcę kupić udziały w innej firmie – darmo szukać ceny w instrukcji. Chcę sprzedać firmę – mogę, ale może ktoś kupi za więcej?

Skąd zatem skojarzenie z Eurobusinesssem? Gdy zagrałem pierwszy raz, przypomniałem sobie tamte emocje, co kto wyrzuci, czy to pomoże, czy uda się wyrzucić to, co chcę. Wydarzenia dodały temu jeszcze smaczku. I – choć nie ma tu planszy, po której się chodzi, a jedynie atrybut w postaci toru kredytowego – polecam tym, którym czasem się tęskni. Nawet tym ukrytym.



9/10

TYP GRY: ekonomiczno-imprezowa
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5
CZAS ROZGRYWKI: ok. 45 min.
WYDAWCA: Gen-X Games
AUTORZY: Rubén Chacón, Sergio Fernández
CENA: N/A
EDYCJA: hiszpańsko-angielska
SKALOWALNOŚĆ: wariant na 2 nudny, im więcej graczy, tym lepiej
PLUSY I MINUSY:
 + ciekawe rozwiązania mechaniczne, zadania z kart rozwoju osobistego, klimat;
 - przestoje



O RECENZENCIE: Gram, kiedy mam czas, dużo więcej bawię się grami z synkiem. Lubię wszelkie gry - począwszy od imprezowych (również ruchowych) do ciężkich tytułów parogodzinnych. Preferuję gry optymalizacyjne, strategiczne, ekonomiczne, rodzinne i wszystkie inne, z wyważonym lub uzasadnionym elementem losowym.





Tomasz Polak

WŁADCA ARENY

Gra, która wiele wyniosła

Lata tworzenia, poprawiania i testowania. Zbieranie grafik i poszukiwanie wydawcy, wreszcie decyzja o samodzielnej publikacji. Debiut Sebastiana Grabskiego w końcu ukazuje się na konwentach i półkach sklepowych.



WYGLĄD

Sposób wydania, poszczególne komponenty, design, grafiki. Wszystko to we Władcy Areny jest specyficzne. Elementy te same w sobie są niezwykłą historią. Analizując kolejne fragmenty gry, można wręcz zobaczyć jak autor dochodził do pewnych rozwiązań, z innych rezygnował, inne zaś są... czymś innym.

Zaczynając od pudełka, płaskie i szerokie, typowe dla gier z ubiegłego wieku takich wydawnictw jak Encore czy Sfera. Na całej powierzchni okładki fenomenalna grafika, oddani z niezwykłą dynamiką tytani ścierający się na piasku jakiejś fantastycznej areny. Tylne okładka i logo mocno od niej odstają. Tak jak w tych starych grach.

W środku całkowity brak powietrza. Elementy planszy duszą się przyciśnięte do znaczników, kostek i instrukcji. Wszystko wciśnięte w taki sposób, by dowolne próby segregacji (koszulki na karty, woreczki strunowe, recepturki) powodowały przesilenie i nie pozwalały już domknąć pudeła.

JAK W TAMTYCH GRACH.

Znaczniki to fenomen. Milion koralików prosto ze stoiska dla hobbystów domowego wyrobu biżuterii. Coś niespotykanego w wydanych grach, jedynie w prototypach. Budzą ambiwalentne uczucia. Z jednej strony, można się krzywić. Z drugiej strony, zachwyca jak autor, pracując z tym co ma, genialnie wykorzystał zasoby, wyciskając z nich absolutnie wszystko. Każdy koralik ma swoje miejsce w grze, sposób ustawienia. Nawet dziurka do przewleczenia sznureczka wspiera zasady gry. Koraliki spełniają zadanie. Obniżają koszty wydania (więc i ceny pudełkowej), są praktyczne w rozgrywce, do tego są kolorowe i błyszczące jak klejnoty i drogie kamienie, które po prostu wpasowują się w klimat.

Plansza i jej dodatkowe elementy są niemal fantastycznie uniwersalnie zaprojektowane. Cztery puzzle wykonane z grubej tektury składają się na arenę. Po

złożeniu nic nie pływa, wszystko dobrze się wpasowuje. Również dodatkowe fragmenty areny takie jak kolce, obrotowe ostrza, rozsypane węgle i wilczy dół wpasowują się doskonale w siatkę pół areny. Piszę „niemal” bo puzzle układają się tylko w jeden sposób, a rewers pozostał nie wykorzystany. Można by tu jeszcze wycisnąć trochę więcej. Graficznie jest bez zarzutu.

BARDZO KLIMATYCZNIE.

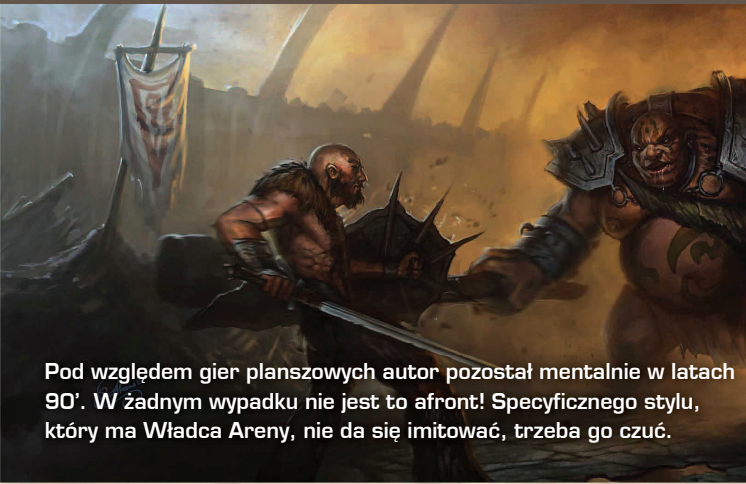
Karty. W pudełku jest ponad 70 kart. Głównie zbroi i broni. Do tego kilka specjalnych. Na każdej indywidualna grafika i opis. Karty to kolejny przykład kompromisu. Graficznie karty nie odbiegają poziomem od reszty. Kwestie mechaniczne są przedstawione bez zarzutu. Niestety, karty są wydrukowane na słabej jakości tekturce. Do tego wydzieranie ich zostawia ślady, których pozbycie się wymaga zabawy ze skalpelem. Znowu ekonomia.

Instrukcja. Kolorowa książeczka to 20 stron bardzo konkretnie przedstawionych zasad gry, pomiędzy którymi cieszą oczy fenomenalne grafiki. W grze autor wprowadza wiele mechanizmów od tworzenia wojownika począwszy, które samo w sobie może być osobną zabawą. Walka, czyli zasadnicza część gry to mnogość manewrów, sposób wykorzystania kart i planszy oraz bestii. Jest tego dużo, na szczęście są ściągki, z manewrów, faz gry. Wszystko to działa. Aż zaskakująco.

W grze występują jeszcze kości wielościennie (4-, 6-, 8-, 10- i 12-ściennie) prosto z gier RPG oraz sporo innych żetonów i znaczników, ale wyjątkowe są plansze graczy, które zostawiłem sobie na koniec. Wykonane z bardzo grubej tektury, duże niemal jak pudełko. Na obu fantastyczne grafiki i cały zestaw współczynników. W specjalnych zagłębieniach umieszczane są okrągłe tarcze z rysunkami smoków, które wskazywać będą wartość poszczególnych cech wojowników (siły, zwinności, walki). Wokół centralnej

Fabularnie świat gry to nieokreślone „dawno, dawno temu”, a raczej „barbarzyńska prehistoria” kojarząca się z Conanem. Ludzie odwrócili się od bogów i kapłanów, oddając cześć herosom z areny. Na oficjalnej stronie gry obejrzeć można klimatyczną prezentację przedstawiającą historię świata Władcy Areny.

foto: Wydawnictwo Spawn



Pod względem gier planszowych autor pozostał mentalnie w latach 90'. W żadnym wypadku nie jest to afront! Specyficznego stylu, który ma Władca Areny, nie da się imitować, trzeba go czuć.

grafiki zagłębienia dla kryształków i koralików na każdej części ciała wojownika. Oznaczają wartość pancerza oraz otrzymane rany. Poniżej ściągą z manewrów ofensywnych i defensywnych. Wszystko świetnie przemyślane i przygotowane.

ZASADY

Dużą częścią zabawy we Władcę Areny jest setup, czyli tworzenie wojowników oraz budowanie areny. Gracze rozdysponują pulę punktów pomiędzy sześć cech, z których każda odgrywa ważną rolę we właściwej rozgrywce. Decyzja o tym, które cechy mają być dominujące, rzutować będzie na taktykę i styl naszego wojownika. Już na tym poziomie, nie włączając jeszcze ekwipunku, otrzymujemy ogromny wachlarz możliwości.

Jedna z cech, Psychika, wpływa już na tym etapie na kolejne kroki. Gracz, który wydał więcej na ten współczynnik ma prawo pierwotnie ekwipunku, ma też wpływ na wygląd areny oraz najprawdopodobniej będzie inwestował w bestie, które kontroluje się w czasie walki właśnie Psychiką. Decyduje ona również o zasobności sakiewki oraz wyborze pozycji startowej na arenie.

Jak pisałem powyżej, w grze występuje spora ilość rozmaitego oręża oraz pancerzy. Bardzo łatwo dostosować ekwipunek do obranego stylu. Zreźni i szybcy wojownicy chętniej wybiorą broń dystansową, wielcy i ciężcy brutale chwycą również ciężkie oburęczne żelaza. Wybierać można z trzech rodzajów pancerzy, od lekkich skór po pełne płyty, w zależności od udźwigu wojownika. W końcu, gracze mogą również zainwestować w towarzyszy walki, czyli piekielne ogary, umieścić na arenie jadowite węże oraz śmiertelne pułapki.

Po stworzeniu swojego wojownika, gracze umieszczają symbolizujące ich heksoidalne żetony na przeciwległych krańcach planszy. Na żetonach zaznaczone są przód, boki oraz tył gladiatora. Mają one znaczenie przy rozpatrywaniu ataków i obrony.

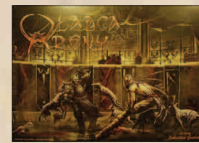
Od tego momentu zaczyna się bój. Taktyka zależna jest oczywiście od stworzo-

nego wojownika. Walczący wielką i ciężką bronią dążyć będą do jak najszybszej konfrontacji i próby zakończenia starcia jednym ciosem. Zwinni miotacze manewrować będą tak, by jak najdłużej atakować z dystansu. Zasady przewidują bardzo dużą liczbę czynników wpływających na pojedynki. Ważne jest ustawienie względem przeciwnika, otoczenie i przewaga wysokości, poniesione rany. Wszystkie manewry podzielone zostały na defensywne i ofensywne. Przed każdą rundą gracze w tajemnicy przeznaczają punkty akcji na obie półe. Następnie, zgodnie z inicjatywą, wykonywanych jest tyle manewrów, na ile pozwalają punkty oraz przeciwnik. Pojedynki jest bardzo dynamiczny i sytuacja błyskawicznie może ulec zmianie. Ataki, obrony, obrażenia i wszelkie inne kwestie sporne rozstrzygają wielościennie kości. Nie udało się uniknąć losowości, jednak jest ona znacznie ograniczona przez różnego rodzaju modyfikatory i działania matematyczne z nich wynikające. Mechanizmy są dobrze przetestowane, jednak zdarzają się walki zakończone jednym ciosem, bądź ciągnące się długimi podchodami i nieskutecznym podgryzaniem. Jak to na arenie.

PODSUMOWANIE

Reguły gry to mieszanka zaczerpniętych wzorców z gier fabularnych i bitewnych upchniętych w konwencji gier planszowych. Próbę należy uznać za udaną, choć mam wątpliwości czy istniała w ogóle jakaś luka w rynku, którą ta gra mogła by załatać, czy jest to po prostu fuzja trzech różnych gatunków gier towarzyskich. Niewątpliwie gra ma potencjał turniejowy (jak gry bitewne) ze względu na możliwość kontynuacji zabawy swoim dopracowanym wojownikiem i sprawdzenia się w różnych starciach. Bogata warstwa fabularna zachęca do poznawania świata gry (jak gry RPG), jednak sama gra nie daje takich możliwości. Moim zdaniem gra doskonale sprawdzałaby się w wersji elektronicznej, jako gra przeglądarkowa bądź aplikacja na

urządzenia mobilne. Rozbudowany system tworzenia postaci, bogactwo ekwipunku, konfrontacje 1 na 1, do tego ciekawa historia świata i świetne grafiki to wszystko jest materiałem na hit. Do tego w wersji elektronicznej niweluje się problem tytrpnięcia planszy i rozsypania się miliona koralików. Życzę autorowi rozwoju swojego dzieła właśnie w tym kierunku. Z pewnością sięgnę po wersję cyfrową. Wersja tekturowa zaś powinna stać się częstym bywalcem wszelkich konwentów i sklepów brązowych jako stały turniejowy element imprezy.



8,5/10

TYP GRY: gra taktyczna, symulacja areny

LICZBA GRACZY: 2

CZAS ROZGRYWKI: 30-40 min.

WYDAWCA: Spawn

AUTOR: Sebastian Grabski

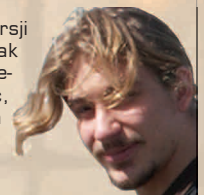
CENA: 100 zł

EDYCJA: polska

PLUSY I MINUSY:

+ cena, oprawa graficzna, pomysłowość wykorzystania komponentów, pełna „customizacja” wojownika, bogactwo manewrów i czynników wpływających na walkę, warstwa fabularna;

- komponenty w wersji „ekonomicznej”, brak listy przedmiotów, nieunikniona losowość, ani filler, ani długa gra – raczej turniejowa niż domowa.



O RECENZENCIE: Zanim zachorował na planszówki, wirusy atakowały go długo i z wielu kierunków. Przez pewien czas był w opozycji do gier planszowych na rzecz RPG. W końcu poddał się i nic nie wskazuje aby miał wyzdrowieć. Lubi odpakowywać nowe gry, gry z kryształkami i drewnienkami. Hotubi grę Go.

Tomasz Gałkowski

SUMMONER WARS

Przepis na grę idealną

Podejrzewam, że każdy z nas ma taką grę. Grę, która doskonale, idealnie wręcz pokrywa się z naszym gustem i tym, czego oczekujemy od rozrywki spod znaku planszy i kart. Grę, która totalnie zasysa, zajmuje każdą wolną chwilę i bezlitośnie zagrabia czas, który mogliśmy poświęcić na inne tytuły. Grę, która nie tylko angażuje umysłowo, zapewnia parę chwil doskonałej rozgrywki, ale także wywołuje najróżniejsze emocje – począwszy od podekscytowania, szczęścia, zachwytu, a na rozdrażnieniu, sportowej złości i chęci rewanżu skończywszy. Ja też taką mam. Nazywa się Summoner Wars.

Wszystko, co napisałem powyżej brzmi być może nieco patetycznie, ale z pewnością nie potrafię znaleźć innych słów na określenie mojego stosunku do tej produkcji. Z Summoner Wars zetknąłem się kilka miesięcy temu i od razu coś „zaiskrzyło”. Pierwsze, nieśmiałe partie stanowiły raczej swego rodzaju zaloty, próbę rozpoznaniu gruntu i drzemających w grze możliwości. Wraz z kolejnymi – idącymi w dziesiątki – rozgrywkami początkowe płomienne zauroczenie, ustąpiło miejsca świadomej, bezwarunkowej miłości. Dzisiaj mam za sobą ponad 200 partii. Nic się nie zmieniło. Uczucie pozostało i wciąż mam ochotę na więcej.

No dobrze, po początkowej (niemal walentynkowej) laurce, przydałoby się więc wyjaśnić, o co w tym wszystkim chodzi. Summoner Wars dzieje się w świecie, w którym 16 ras walczy o panowanie nad tzw. Kamieniami Przywołującymi. Kamienie te w rękach odpowiednich osób (zwanych przywołującymi) stają się źródłem potężnej magii i pozwalają na sprowadzanie na pole bitwy różnego rodzaju postaci i potworów. Tło fabularne na literackiego Nobla zapewne nie mogłoby liczyć, ale dostatecznie tłumaczy i uzupełnia wszystkie elementy mechaniki.

NIE ZA DUŻO

Zanim jednak przejdę do jej opisu oraz przedsta-

wienia moich wrażeń z gry, chciałbym zaznaczyć jeszcze jedną kwestię. Mówiąc o Summoner Wars nie mówimy o jednym, zamkniętym produkcie. Mówimy raczej o całej serii, która wciąż ewoluuje i rozwija się. Nie należy jednak mylić Summoner Wars z grami kolekcjonerskimi czy też popularnymi ostatnio LCG, gdzie żeby grać turniejowo bądź starać się złożyć najsilniejszą talię, trzeba wydać grube setki złotych na wszelkiego rodzaju dodatki. Tutaj wygląda to nieco inaczej. Produkt ten powstał 3 lata temu i początkowo występował w dwóch zestawach startowych zawierających po dwie, odmienne talie. Na bazie popularności gry, z biegiem czasu, zaczęły pojawiać się dodatkowe pudełka z pojedynczymi, nowymi frakcjami plus tzw. zestawy uzupełniające (po jednym na dwie nacje), w których to każda z istnieją-

cych już ras otrzymuje kilka dodatkowych rodzajów jednostek. Posiadając je, możemy więc zmodyfikować nieco bazowe talie. Wisienką na torcie całej serii stał się tzw. Master Set, w którym to otrzymaliśmy sześć zupełnie innych ras plus twardą planszę i ogromne pudło, mieszczące karty ze wszelkich dodatków. Dziś Summoner Wars, jak wspominałem wyżej, składa się więc z 16 zupełnie odmiennych frakcji, do których dokupić można po jednym zestawie nowych kart. Jako iż sam dodatków tych nie mam, recenzja ta dotyczyć będzie jedynie szesnastu podstawowych talii – bez zestawów uzupełniających.

ŁATWO

No dobrze. Przyjrzyjmy się więc samym zasadom gry. Te są niezwykle proste. Żeby rozpocząć rozgrywkę w Summoner Wars potrzebować będziemy planszy (w postaci papierowej maty bądź planszy na grubej tekturze), którą znaleźć można w jednym z zestawów startowych, znaczników ran, kilku sześćościennej kości oraz przynajmniej jednej talii dla każdego z graczy. Każda talia podstawowa składa się natomiast z 35 kart. Karty dzielą się na kilka typów: karty jednostek, wydarzeń (w tym karty murów) oraz karta pomocy ukazująca nam początkowe ustawienie naszych wojowników. Wśród kart jednostek znajdziemy tę najważniejszą w postaci potężnego przywołiwacza, którego wyeliminowanie rywalowi jest naszym celem i jedynym warunkiem zwycięstwa w grze. Ale także jednostki zwykłe oraz mocarnych czempionów, którzy za odpowiednio wyższą „opłatą” pomogą nam w bitwie.

Każda z tych kart opisana jest szeregiem współczynników: siłą jednostki, która określa iloma kości rzucać będziemy podczas ataku, jej wytrzymałością, rodzajem przeprowadzanego ataku (dystansowy – bliski), kosztem wyłożenia na planszę oraz specjalną zdolnością, która w jakiś sposób odróżniać będzie jednego wojaka od drugiego.

Na początku gry każdy układa karty po swojej stronie - podzielonej na prostokątne pola - planszy, kierując się wskazówkami na karcie pomocy. Taksujemy talię i układamy na oznaczonym miejscu. Znajdują się tam także odpowiednie pola na karty odrzucone oraz miejsca na naszą pulę magii, o której



powiem nieco później. Następnie w swojej turze będziemy wykonywać kilka prostych czynności. Po pierwsze, dobieramy karty do pięciu na ręce. Później mamy szansę przywołać wojowników z ręki i płacąc odpowiedni koszt punktów magii, wyłożyć ich na planszę obok którejkolwiek z leżących na niej specjalnych kart murów. W trakcie gry nowe jednostki przywoływać będziemy tylko i wyłącznie na pola graniczące z murami (z małymi wyjątkami). Owe specjalne karty stanowią więc ważny element strategii, gdyż możemy je także atakować i niszczyć, a przez to pozbawiać przeciwnika możliwości przywoływania. Następnym krokiem będzie ewentualne zagranie kart wydarzeń (także dodatkowych murów). Karty wydarzeń to specjalne akcje i zdolności, których zadaniem jest pomóc nam i przeszkodzić przeciwnikowi. Każda frakcja specjalizuje się w nieco innych akcjach, a niektóre z nich potrafią być naprawdę bardzo potężne i odpowiednio wykorzystane przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść.

Czwartym punktem każdej tury jest ruch. Gracz może poruszyć maksymalnie trzy jednostki na planszy, każdą z nich o dwa pola – nigdy na ukos, tylko w pionie i poziomie. Po ruchu następuje atak. Możemy zaatakować trzema jednostkami. Natarcie polega na sprawdzeniu siły i rzuceniu odpowiednią



liczbą kości. Podstawowa zasada jest taka, iż chybimy na wyniku jeden i dwa – każdy inny oznacza trafienie. Wartości te mogą być oczywiście modyfikowane specjalnymi zdolnościami kart. W momencie kiedy jednostka przeciwnika otrzymuje odpowiednią ilość trafień, zdejmujemy ją i wędruje ona na stos kart magii gracza, który zadał decydujący cios. I jest to jedna z dwóch podstawowych możliwości zdobywania nowych punktów magii, które służyć nam potem będą przywoływaniu nowych jednostek, a także korzystaniu z niektórych zdolności magicznych. Drugą metodą stanowi ostatni element tury każdego gracza. Może on odłożyć dowolną liczbę pozostałych mu na ręce kart do swojej puli magii. Trzeba więc w trakcie gry

decydować, które jednostki nie będą pasowały do obranej przez nas strategii i zwyczajnie za ich pomocą rozwijają swoją pulę magii. Jest to o tyle istotne, że im jednostka jest potężniejsza, tym więcej kosztuje. Często musimy więc podejmować decyzję czy wystawiać dużo słabych, tanich oddziałów, czy może poczękać i przywołać jedno-dwóch czempionów, którzy w gnieniu oka zrobią „porządek” na polu bitwy.

WYMAGAJĄCO

Jak widać, zasady są banalne i sprowadzają się do opanowania kilku czynności, które po kolei będziemy przeprowadzać.

Nie oznacza to jednak, że Summoner Wars to gra prosta. Jest to typowa przedstawicielka gatunku „easy to learn, hard to master”. Gra ma nieskomplikowane zasady, ale specyfika każdej frakcji, unikalne cechy jednostek, wydarzeń itd. powodują, iż mamy tutaj ogrom zarówno możliwości taktycznych, jak i strategicznych. Jeśli od strony taktycznej wszystko jest raczej jasne – poruszamy jednostkami po mapie, staramy się jak najlepiej wykorzystać zarówno ich zdolności, jak i dostępne nam na ręce karty, ciągle balansujemy między atakiem a obroną naszego dowódcy – to niektórzy mogliby zapytać gdzie tu strategia? Długodystansowa strategia także istnieje i wiąże się ści-



WSZYSTKIE DOSTĘPNE W GRZE RASY TO:

- JASKINIOWE GOBLINY – szybkie i bardzo liczne
- PIASKOWE GOBLINY – bezwzględne i złośliwe
- ELFY FENIKSA – parają się magią ognia
- LEŚNE ELFY – najszybsza frakcja korzystająca z pomocy zwierząt
- ELFY CIENIA – podstępni zabójcy używający mrocznej magii
- TUNDROWE ORKI – przeraźliwie silne, wzmocnione mroźną magią
- ORKI BAGIENNE – korzystające z mocy specjalnych murów i pnący
- VARGATH – silni, szybcy, zdyscyplinowani
- PLUGASTWA (ang. Filth) – parają się magią krwi, potrafią mutować
- NAGINACZE (ang. Benders) – potrafią nagiąć przeciwnika do swej woli
- NIEUMARLI – potrafią ciągle się odradzać, żywią się duszami zmarłych
- STRAŻ PRZEDNIA (ang. Vanguard) – świetni obrońcy, potrafią leczyć
- NAJEMNICY – różnorodna frakcja, korzystająca z mocy murów
- KRASNOLUDY GILDII – niezwykle wytrzymali, błyskawicznie niszczą mury
- KRASNOLUDY GŁĘBINOWE – mistrzowie iluzji i tajemniczej magii runicznej
- PŁASZCZE (ang. Cloaks) – uliczny gang wyspecjalizowany w zabójstwach i kradzieżach

PORADNIK

Już niedługo na naszej stronie www pojawiać się zacznie poradnik, w którym po kolei opiszę dobre i złe strony każdej frakcji, a także postaram się pokazać kilka ciekawych i – miejmy nadzieję – pomocnych zagrań taktycznych.

śle z jedną z najważniejszych cech gry – budowaniem magii. Jako że w każdej talii jest jedynie 35 kart, wykładanie jednostek kosztuje, a istnieją tylko dwa źródła tego specyficznego surowca – często przyjdzie nam więc zrzucać karty z ręki tak, aby w następnej turze mieć z czego wykładać nowe. I tutaj pojawiają się elementy strategii. Zawsze, już na początku rozgrywki musimy zdecydować się, z których (z trzech) podstawowych jednostek będziemy korzystali, a których czempionów przyzywać itd., bo na wykorzystanie wszystkich zwyczajnie nie starczy nam zasobów. Ów wybór z kolei, będzie nam w dalszej kolejności determinował styl w jakim zagramy. A wyborów tych gra stawia przed nami całkiem sporo, ponieważ przedstawiciele każdej rasy, mimo posiadania wspólnego mianownika, mocno się między sobą różnią i pozwalają na zbudowanie kilku różnych strategii.

EMOCJONUJĄCO

I tutaj dochodzimy do pierwszej z największych zalet Summoner Wars. Jest to gra, która z każdą kolejną rozgrywką odkrywa przed nami zupełnie nowe oblicze. Gra, która wraz z nabieraniem doświadczenia, powoli odsłania ogrom skrywanych wcześniej możliwości. Mimo że już początkowe partie są satysfakcjonujące, to jednak potrzeba pograć nieco więcej, żeby dostrzec prawdziwy potencjał leżący w każdej talii, różnorakie zależności pomiędzy zwykłymi jednostkami, czempionami, a kartami wydarzeń. Tak się bowiem składa, że każda z talii ma kilka odmiennych kombosów opartych o zupełnie inne karty, które pozwolą nam zaskoczyć przeciwnika w najmniej spodziewanym dla niego momencie. Poszukiwanie kolejnych – czasem na pierwszy rzut oka zupełnie pozbawionych sensu - ruchów, nieznanych dotąd błyskotliwych powiązań stanowi element, który wciąż sprawia mi ogromną frajdę. Wiele razy zdarzy się wam sytuacja pozornie bez wyjścia, którą

przy odpowiednim zagranu można odwrócić na swoją korzyść. Zostały wam dwie jednostki, a przeciwnik napiera ze wszystkim stron chmarą goblinów? Może wystarczy odłożyć wszystkie karty z ręki na magię i w następnej turze przywołać blisko brzegu planszy szybkiego, silnego zabójcę, który jednym desperackim wypadem pozbedzie się wrogiego przywoływacza zanim jego hordy dopadną waszego. Zbliża się do was dwóch potężnych czempionów, a wam pozostało kilka słabowitych szkieletów i jedna zmara, której siła wzrasta wraz z zabijanymi wrogami? Może wystarczy zaatakować własne wojska i w mgnieniu oka wasza zmara urośnie w siłę tak, że nawet silniejsi wrogowie nie będą stanowić żadnego problemu. Takich sytuacji mógłbym przytoczyć bardzo, bardzo wiele. Summoner Wars to gra, w której nigdy nie wolno odpuszczać. Gra pozbawiona jest efektu śnieżnej kuli charakterystycznego dla wielu gier karcianych, gdzie dwie, trzy słabe rundy znacząco obniżają nasze szanse na zwycięstwo. Tutaj go zwyczajnie nie ma. Trzeba walczyć do końca, bo czasem jedna karta, jedno zagranie, podjęcie ryzyka w odpowiednim momencie odwraca całość o 180 stopni. I to jest główny (aczkolwiek niejedyny) powód czyniący z Summoner Wars tak emocjonującą i pasjonującą rozrywkę.

RÓŻNORODNIE

Drugim potężnym plusem na jej korzyść jest balans frakcji. Mimo szesnastu zupełnie odmiennych ras, z których każda ma totalnie różną charakterystykę, inną myśl przewodnią, inne strategie i możliwości – wszyscy mają tutaj szansę. Nawet jeśli początkowo wydawałoby się, iż niektóre są silniejsze od innych – uwierzcie mi, to nieprawda. Wystarczy pograć więcej, nauczyć się kart, potrenować kombosy i zapewne szybko zmienicie zdanie. Sam początkowo uważałem Piaskowe Gobliny za rasę, którą wygrać się nie da. Teraz – po wielu partiach – to jedna z moich ulubionych kombinacyjnych talii (nawet jeśli oparta jest w dużej mierze na „zjadaniu” swoich).

Same frakcje są jednocześnie bardzo różnorodne i na pewno każdy znajdzie coś dla siebie. Lubicie atakować szybko, dużymi ilościami słabszych jednostek? Jaskiniowe Gobliny oraz wszelkiego rodzaju Elfy to dla was naturalny wybór. A może wolicie takie, które braki w szybkości i liczbie nadrabiają potężną siłą w walce wręcz? Dwa zupełnie odmienne rodzaje Orków, czy militarystyczna frakcja minotauropodobnych Vargathów załatwią sprawę. A może ciekawia was nieco mniej bezpośrednie metody? Sprytna, iluzoryczna magia? Krasnoludy Głębinowe. Kontrola umysłów? Nie ma problemu. Frakcje obronne i obłąkane? Krasnoludy Gildii. Talie leczące? Też są. Złodzieje? Są. Mutacje? Są. I tak mógłbym mnożyć. Jak widzicie,

wyбір jest ogromny i na pewno będziecie w stanie wytypować rasę, która dokładnie odpowiadać będzie waszym oczekiwaniom i stylowi gry.

ŁADNIE

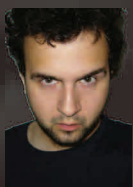
Do długiej listy plusów doliczyć należy jeszcze wykonanie. Fajne, klimatyczne, choć może nieco minimalistyczne grafiki, trwałość kart (gram bez koszulek i stwierdzam, że naprawdę dużo potrafią znieść), wykonanie elementów planszy, pudełka (szczególnie w genialnym, przepięknym Master Secie), itd. Wszystko to prezentuje się ponadprzeciętnie. Niemal zapominałbym też dodać, że dysponując dwiema





10/10

TYP GRY: taktyczno-karciana
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 (4)
 CZAS ROZGRYWKI: 30-40 min
 WYDAWCA: Plaid Hat Games
 AUTOR: Colby Dauch
 CENA: 190 ZŁ
 EDYCJA: angielska
 PLUSY I MINUSY:
 + niesamowita grywalność,
 mechanika, balans frakcji,
 ogrom możliwości taktycz-
 nych, 16 różnych frakcji,
 wykonanie, proste zasady,
 emocje, emocje i jeszcze
 raz emocje!
 - losowość?



podstawkami, możemy grać w drużynach – dwóch na dwóch, co dla wielu stanowi może dodatkową zaletę. Gra ma wtedy minimalnie zmienione zasady, ale emocje pozostają te same.

Na koniec zostawiłem sobie rzecz kontrowersyjną – losowość. Mamy jej tutaj całkiem sporo. Losowy dobór kart, walki oparte na kościach. Uważam jednak, że jest to ten poziom losowości, nad którym można w dużym stopniu zapanować. Po pierwsze – jeśli potrafimy korzystać z wszelakich modyfikatorów, po drugie – jeśli pamiętać będziemy, iż przy podstawowym ataku mamy cztery szanse na sześć, że uda nam się trafić. Jest to dostatecznie dużo, a jednocześnie pozostawia tak ważny, emocjonujący element niepewności. Mnie cecha ta zupełnie więc w przypadku Summoner Wars nie przeszkadza, co więcej – znacząco zwiększa przyjemność płynącą z gry.

Podsumowując, Summoner Wars to rzecz genialna. Gra, którą „katuję” od dłuższego czasu i wciąż nie mam dość, gra, która w moim prywatnym rankingu bardzo szybko wspięła się na sam szczyt, a jeszcze wcześniej zrobiła to samo na popularnym serwisie BoardGameGeek w kategorii gier karcianych. No i jest to pierwsza produkcja, jaką kiedykolwiek ocenilem na 10 punktów. Jeśli więc lubicie karcianki, gry taktyczne, może nawet figurkowe gry bitewne – nie możecie nie znać Summoner Wars! Polecam z całego serca!



SUKCES INDYWIDUALNY

Z Colbym Dauchem rozmawia Tomasz Gałkowski

Colby Dauch to specyficzny człowiek. Małomówny, skryty, ale jednocześnie bardzo życzliwy i nie pozbawiony specyficznego poczucia humoru. A ponadto, przekonany o słuszności i sile wszystkiego, co robi. Bardzo pewny siebie.

to pewnie dlatego jego wydawnictwo Plaid Hat Games odnosi coraz większe sukcesy, a ich gry z każdym dniem pną się w górę rankingów popularności. O cenę oraz konsekwencję sukcesu, moją ulubioną obecnie grę oraz parę innych spraw spytałem go przy okazji rozmowy telefonicznej, jaką odbyliśmy parę tygodni temu. Oto i rezultaty.

Jako duży fan Summoner Wars, od tej właśnie gry chciałbym rozpocząć nasz wywiad. Kiedy rozpoczęły się prace? Było to przed założeniem wydawnictwa czy może kolejność była odwrotna? A może kryje się za tym jakaś inna historia?

Zacząłem pracować nad grą w 2008 roku. Przed założeniem firmy. Właściwie, Plaid Hat Games powstało z myślą, że Summoner Wars będzie jej pierwszym i flagowym produktem.

Czy kiedykolwiek spodziewałeś się, że Summoner Wars osiągnie sukces, a może było to kompletne zaskoczenie?

Pokładałem w tej grze dużo wiary. Właściwie to spowodowało, że zdecydowałem się podjąć ryzyko i wydać ją o własnych siłach. Być może dlatego też wciąż odczuwam ogromną satysfakcję i dumę kiedy ktoś mówi mi, że bardzo mu się ta gra podoba.

No właśnie, a jak uważasz, co najbardziej podoba się ludziom w Twojej grze?

Podejrzewam, że fakt, iż jest ona z jednej strony prosta w założeniach, łatwa do nauczenia i niezbyt skomplikowana, a jednocześnie niesie ze sobą sporą głębię i duże możliwości.

Nie mogę się nie zgodzić. A jaki jest jej najmocniejszy punkt według Ciebie?

Mnie najbardziej podoba się asymetria. Uwielbiam fakt, że każda armia i jednostka dostarcza zupełnie innych wrażeń, a jednocześnie wszystkie są wciąż bardzo dobrze zbalansowane.

Jasne. To chyba też moja ulubiona cecha Summoner Wars. Jak długo zajęły wam prace nad tym konkretnym aspektem gry?

Różnie to wyglądało w przypadku różnych frakcji. Generalnie, każdą talią gramy i gramy, tak długo aż nie dojdziemy do mniej więcej 50-procentowego stosunku wygranych do przegranych.

Czy sukces pierwszych starterów wpłynął na Twoją decyzję odnośnie przyszłości serii? Dał Ci impuls do

foto: Jerry Hawthorne

W PAŹDZIERNIKU ROZPOCZNIE SIĘ DECYDUJĄCE STARCIE!



CLASH

Jihad vs. McWorld

MARTIN WALLACE

AEROPLANY

PIONIERZY LOTNICTWA



“Aeroplany Pioneerzy Lotnictwa” to gra przybliżająca początki rozwoju lotnictwa pasażerskiego. Załóż własne linie lotnicze i stwórz sieć połączeń w Europie i na całym świecie! Wygraj dzięki posiadaniu najlepszej floty lub tworzeniu najbardziej ryzykownych połączeń lotniczych!

Znajdź nas na: www.facebook.com/DiablosPolacos



pracy nad kolejnymi taliami czy może miałeś je wszystkie już przedtem?

Szczerze mówiąc, to sukces, jaki gra odniosła już w gronie moich znajomych, dał mi impuls do stworzenia wielu dodatkowych frakcji. Dlatego też, zanim jeszcze gra osiągnęła cokolwiek na rynku, wiele z nich czekało już w kolejce.

Jak przełożył się ów sukces na działanie samej firmy? Musieliście zatrudnić więcej ludzi, aby zaspokoić rosnący popyt i popularność?

Ta firma to wciąż właściwie tylko ja, ale prawdą jest, że pracuję obecnie z większą ilością „wolnych strzelców”. Sukces Summoner Wars dał nam natomiast coś jeszcze. A mianowicie pozwolił na podejmowanie większego ryzyka przy innych projektach, a także umożliwił nieco większe wsparcie finansowe już na etapie tworzenia.

Powiedz - czy większa popularność oznacza generalnie więcej, czy mniej problemów? Jak wygląda to z perspektywy lat?

Większa popularność oznacza więcej pracy, ale nie jest to w żadnym razie problem. To oznaka sukcesu.

Czy myślisz, że ten pozytywny trend uda się podtrzymać? Jak widzisz przyszłość firmy?

Widzę ją w kolorowych barwach. Myślę, że mamy dobre pomysły i wyrobione zdanie o tym, co jest fajne, a co nie. I dlatego też budujemy nasz zespół po to, żeby właśnie te fajne, dobre projekty można było wprowadzić na rynek. Z każdym sukcesem rośnie nasza popularność, więc w ciągu kilku lat wiele się zapewne zmieni, jeśli uda się podtrzymać wzrost. W każdym razie, planujemy być na rynku przez długi czas. Pracujemy nad wieloma grami.

Okej, kontynuując wątek przyszłości, wróćmy jeszcze na chwilę do SW. W obecnej chwili mamy 16 frakcji plus zestawy uzupełniające. Czy oznacza to, że Summoner Wars jest już kompletnym produktem? Czy może planujecie zaskoczyć nas czymś w przyszłości?

Niewiele osób o tym wie, ale pracujemy obecnie nad „kolejnymi przywoływaczami”. Cofamy się do każdej frakcji, modyfikujemy, zmieniamy i efektem tego będzie kompletnie nowa talia dla każdej z nich. Nowi przywoływacze, nowe jednostki, nowe wydarzenia...

Wow, no to już nie mogę się doczekać! Oprócz SW wydacie też Dungeon Run



- grę planszową umieszczoną w tym samym uniwersum. Czy była to część planu od samego początku? Czy może planszówka powstała na bazie popularności karcianki?

Nie do końca. Chciałem po prostu wydać grę, nad którą od dłuższego czasu siedział jeden z moich przyjaciół. Pomyślałem wówczas, że może fajnie byłoby umieścić ją w uniwersum Summoner Wars.

Miałem okazję zagrać w Dungeon Run i jest to bardzo dobra gra, ale nigdy nie zyskała takiej popularności jak SW. Jak myślisz, dlaczego? Czy ma to może związek z lansowaną od jakiegoś czasu tezą, że w niedługim czasie to karcianki będą niepodzielnie rządzić rynkiem? Pewne przejawy tego trendu mamy już dziś - nie tylko Summoner Wars, ale też wszystkie wszelkiego rodzaju LCG, Dominiony itd...

Myślę, że Dungeon Run może być świetną zabawą, ale dla specyficznego rodzaju odbiorcy. Summoner Wars ma zdecydowanie szerszy target. I to jest zapewne główny powód. Nie do końca też zgadzam się z przedstawioną przez Ciebie tezą. Uważam, że obecnie gry planszowe oraz karciane tak naprawdę przenikają się, łączą i zaczynają tworzyć zupełnie nowy, wolny od sztucznych podziałów typ towarzyskich gier „stołowych”. I dlatego też ludzie, którzy lubią gry planszowe, lubią też karciane i na odwrót.

Waszą następną grą będzie planszówka - Mice and Mystics. Zupełnie inny temat, ale także fascynujący koncept z pięknymi grafikami. Czy mógłbyś powiedzieć nam coś więcej o mechanice? Wiem, że jest tam kilka interesujących pomysłów...

W trakcie gry odgrywać będziemy pięknie opowiedzianą historię. Każdy gracz wciela się w rolę jednej z awanturniczych myszy, których zadaniem jest uratować króla. W samej grze jest wiele ciekawych mechanizmów ściśle powiązanych z tematem. Jak choćby uzyskiwanie sera, którego używać będziemy do podnoszenia poziomu i korzystania ze specjalnych zdolności. A także odwracanie kafelków, co pozwoli myszom podróżować na powierzchni lub w głąb ziemi, w zależności od tego, po której stronie leży kafel. Wszyscy przeciwnicy, jakich napotkamy, mają liczne karty inicjatywy, które nakażą im zachowywać się nieco inaczej w zależności od etapu rundy. A oprócz tego: wątki poboczne, wydarzenia istotne dla rozwoju fabuły oraz oczywiście Kot! Jest tam wiele rzeczy, które spodobają ci się, jeśli lubisz bogate tematycznie gry przygodowe.

Na koniec chciałbym też spytać, w jakie gry lubisz grać w domu? Masz swoje ulubione? A może znasz jakieś polskie produkcje?

Przeważnie nie mam pojęcia z jakiego kraju pochodzi gra, w którą gram. A jest ich cała masa: Betrayal at the House on the Hill, Last Night on Earth, Magic: the Gathering, Robo Rally, Tooth and Nail, Heroscape, Nexus Ops...

O nieeee, nawet jedno malutkie euro nie zatapie się do listy?

No dobra, niech Ci będzie. Lubię też Dominion, Ticket to Ride, Citadels, Lords of Waterdeep oraz Galaxy Trucker. Zadowolony? (śmiech)

Jak najbardziej. Dzięki wielkie za wywiad i powodzenia w dalszej działalności!

Monika Żabicka

TRAJAN

Survival w sosie słodko-kwaśnym



Stefan Feld rządzi! Przynajmniej na moim podwórku. To półbóg, heros zrodzony z Greusa – boga gier i kilkugłowej Hygry. Głowy Stefana wypełnione są pomysłami, każda na inną mechanikę, każda na inny twist.

W roku 2011 wszystkie doszły do głosu i zrealizowały swoją własną wizję świetnej planszówki. Był Strasburg, były Zamki Burgundii i był bohater niniejszej recenzji, majestatycznie zatytułowany, Trajan.

Trzymając w rękach pudełko z grą, czujemy jak przepływa przez nas moc starożytności. Po pierwsze, dosyć nietypowa okładka: nie kojarzy się z rozrywką, a raczej z powagą stanowiska i potęgą Cesarstwa Rzymskiego. Popiersie na granatowym tle... w takiej formie można przechowywać dekryty ustalające nowy porządek świata, a nie tekstu-

rową planszę, łopatę żetonów i sporą dawkę drewnianej podpałki. Po drugie, pudełko jest bardzo ciężkie, a to cieszy, bo wiemy za co płacimy.

Wyobraźmy sobie (albo przywołajmy z pamięci, jeśli kto miał okazję) kolejne odsłony geniuszu Felda we wspomnianym roku ubiegłym. Wpierw hasamy po Burgundii, rzucając kośćmi, zabudowując swoje włości i starając się wykorzystać działania poszczególnych żetonów wypełniających naszą mapkę. Któż nie kocha kości? Następnie przenosimy się do Strasbourga w okresie rozkwitu cechów rzemieślniczych. Gra licytacyjna, w której walutą są karty wpływu. Cele do spełnienia, zabudowa miasta i ciągłe licytacje w obliczu bardzo skromnych środków.

KTÓŻ NIE KOCHA LICYTACJI?

No i wreszcie Trajan. Kilka akcji, plansza główna wypełniona żetonami, pionkami i kartami i jeden, dwóch lub trzech drapiezców po przeciwniej stronie stołu mających chrapkę na cesarską pochwałę. Trajan

to gra, w której walczyliśmy w pierwszej kolejności ze swoją planszą, aby umożliwiła nam to, czego nam trzeba, a wszystko w oparciu o kilkanaście znaczników akcji i kilka talerzyków ułożonych w rondelki. A któż nie kocha rondelków?

Piszę o wszystkich trzech grach, pomimo iż recenzje Zamków Burgundii i Strasbourga już się na łamach pisma ukazały, ponieważ pragnę czytelnikom i graczom uzmysłwić, że Feld płodnym artystą jest. Do tego jest bardzo dobrym płodnym artystą. Można jego gier, rzecz jasna, nie lubić, ale raczej trudno mu odmówić niesamowitej łatwości w żonglowaniu ciekawymi elementami. Oczywiście, w kolejnych tytułach znajdziemy pewne podobieństwa do innych, ale jest to w mojej opinii podobieństwo dużo skromniejsze niż w przypadku innych autorów, którzy bardzo często bazują na lubianym albo wymyślonym przez siebie składniku gry, który powielają do bólu w kolejnych publikacjach. Stefan natomiast ciągle zaskakuje.

KRĘĆ SIĘ, KRĘĆ... RONDELKU

Trzeba przyznać, że ze wszystkich gier Fel-da, Trajan jest bodajże najbardziej suchy. Gramy w oparciu o założenia „tu przełóż, tam przesun, to weź, tamto wylóż”. Ale mnie to nie przeszkadza. Nie jestem purytanką tematu. Nie jestem kapłanką klimatu. Gra ma dla mnie fajnie chodzić i dostarczać emocji i okazji do rywalizacji. A jak chodzi i o co chodzi w Trajanie?

Jak to w eurogrze, chodzi o punkty. Zdobywamy je z kilku źródeł, zdobywamy na bieżąco i na końcu gry. Punkty także tracimy. Feld ponownie zawarł w grze pewien obowiązek, którego niespełnienie oznacza w tył zwrot na torze punktacji. Nie wszyscy gracze lubią takie rozwiązania. W Trajanie obowiązek dostarczenia cesarzowi na koniec każdej rundy określonych żetonów jest jednak nawet dobrze wpisany w temat (oddajemy cesarzowi co... nie jego) i nawet niespecjalnie bolesny. Nie musimy więc koncentrować wszystkich wysiłków na zbieraniu haraczu, możemy go zwyczajnie olać (byle nie za często) i zainwestować w rozwój.

A inwestujemy w akcje. Po prostu. Nie ma w grze pieniędzy, nie ma innych zasobów. Mamy cztery rundy, w każdej kilka tur (liczba nie jest stała, zależy od poczyną graczy) i ambicje na zdobycie 100 – 200 punktów. Osią rozgrywki jest mankala, którą każdy z graczy posiada na swojej planszy. Oczywiście nie jest to

W Trajanie zastosowano dziwną zasadę końca gry, która sprawia, że następuje on nagle i gracze wykonują najczęściej różną liczbę tur. Wielu nie rozumie, co Stefan miał na myśli i rezygnuje z tej reguły.

Autorzy dopiero po wydaniu gry zauważyli, że zmieniając zasadę zdobywania żetonów podwójnej akcji, zapomnieli zmienić ich liczbę w pudełku. Piętnaście zapasowych żetonów jednego rodzaju nie zdarza się często.

ta klasyczna, ani ta znana z komórek, gdzie przesypywaliśmy fasolki. W Trajanie przyjmuje ona postać sześciu narysowanych okrągłych pól, po których przekładamy 12 znaczników akcji w sześciu kolorach. Feld powrócił do swojej ulubionej 12-tki (wierzy w kabałę czy ki diabeł?) Dodatkowo, do każdego pola przypisana jest jedna z sześciu akcji, na których opiera się cały mózół zdobywania punktów. W swoim ruchu gracz bierze z dowolnego talerzyka wszystkie znajdujące się na nim znaczniki i rozkłada po jednym na kolejnych, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Pole, na którym skończy rozkładanie odpala przypisaną do niego akcję na planszy głównej. Parafrazując złotoustego mędrca polskiej polityki: „Nieważne gdzie się zaczyna, ważne gdzie się kończy”.

A po cóż, o po cóż znacznikom koloru? Po to, aby tworzyć pewne łańcuszki zdarzeń. Jednym z elementów gry są tzw. żetony Trajana, oferujące różne korzyści, czasem zbieżne z talerzykowatymi, których wykorzystanie pozwala graczowi oszczędzać akcje, przyspieszać bieg historii... Nieee, nie twórzmy klimatu na siłę. Pozwala mu po prostu robić więcej i szybciej. Żetony te aktywuje się właśnie określonymi kolorami znaczników. Nie znajdziemy tu jednak swobody znanej z Zamków Burgundii, gdzie kolejne akcje łączone z działaniami budynków wydłużały nam łańcuszek czynności i opłacało się chwilę dłużej pomyśleć, aby coś niemożliwego okazało się jednak do zrobienia. W Trajanie akcje aż tak się nie zająbiają, raczej tworzą przejrzysty system odnóg niż zamknięty obieg.

DE ARTE

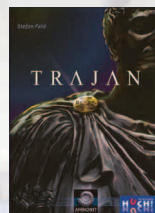
Gracze zarzucają Feldowi, że stworzył w Trajanie sztukę dla sztuki: w tej akcji zadbam o żetony dodatkowych akcji, w następnej o żetony większych mnożników i potem to wszystko odpalę i będzie wielkie BUM. Owa hossa akcyjna jest sucha jak piasek, lecz po swojemu urokliwa. Jeśli nastawić się na obrabianie takiego właśnie mechanizmu, bez zbędnej zabawy w bajanie fabuły, to otrzymamy wręcz grę zręcznościową, w której operujemy nie palcami, a intelektem (acz w stopniu

mniej zaawansowanym niż w Zamkach Burgundii).

Całość jest bardzo dobrze przemyślana i bardzo dobrze zbalansowana. A może nawet zbyt dobrze? Źródłem zdobywania punktów jest wiele i w zasadzie czego by nie zrobić – będzie okey. Może za wyjątkiem losowej akcji wybierania kart towarów z przepastnej talii, która opłaca się albo przy wyjątkowym szczęściu, albo przy wielokrotnym powtarzaniu. Bardzo często gramy we dwójkę. I godzinka spędzona na myśleniu zakończona remisem albo różnicą kilku punktów bywa frustrująca. A przecież miałam świetny plan, korzystałam z wielu żetonów Trajana, mnożyłam akcje, płaciłam wszystkie daniny... A przeciwnik pykał po jednej akcji, zebrał bonusy budowlane i opchnął trochę towaru na statki (mając przy tym niesamowite szczęście do kart). Trajan sucks! Na chwilę się na Trajana obrażam, a potem rozkładałam od nowa znaczniki na talerzykach.

„PUSTYNIA WCIĄGA NAS OD GŁOWY DO PIĘT”

Tak, uwielbiam Trajana. Pomimo wad, zawiadywanie własną mankalą wciąga. Mierzmy się z maszynką, która ma nam generować akcje, mierzmy się z przeciwnikami, którzy coraz gęściej obsiadają planszę główną, zabierają potrzebne nam żetony, wysyłając towary powodują spadek ich cen, no i zbierają głosy w senacie, dzięki czemu podzielią się bonusami, a nam zostanie figa z palmowcem. Do tego jest fantastycznie wydany! Grube plansze, solidne żetony, kolorowe drewno z łukiem Trajana w 3D na czele, przejrzysta kolorystyka. Balsam na serce po doświadczeniach z edycyjną książką z Burgundii.



8,5/10

TYP GRY: strategiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 - 4 (od 12 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 60 - 90 min.
 WYDAWCA: Ammonit Spiele,
 HUCH! & friends
 AUTOR: Stefan Feld
 CENA: 190 zł
 EDYCJA: zagraniczna
 SKALOWALNOŚĆ: 2: bardzo
 dobrze, 3-4: świetnie
 PLUSY I MINUSY:
 + oryginalny system zarządzania własną planszą, świetne wykonanie;
 - pozbawiona klimatu, brak większej finezji



O RECENZENCJI: Ostatnio wpadła w sidła grania na komputerze. Oczywiście w planszówce. Ubolewa jednocześnie, że gry Stefana Felda są tak bardzo skąpo dostępne online. Kieruje się zasadą: dzień bez Stefana dniem straconym!

Ponadto, Trajan opiera się pewnej tendencji, jakiej zazwyczaj ulegają gry Felda: w pełnym składzie się nie dłuży. Na dwóch graczy gra się świetnie, na trzech i czterech optymalnie (na dwóch graczy walka o dwa bonusy dostępne co rundę nie jest aż tak gardłowa, bo obaj gracze przecież coś dostaną). Dłuższn nie ma szczególnie wtedy, gdy mankala - zależnie od tego, jak wprawni jesteście w wyobrażeniu sobie kolejnych jej układów - ogranicza nam liczbę akcji do trzech, dwóch, a nawet jednej. Bywa to denerwujące, szczególnie, gdy koniecznie chcemy wykonać akcję zupełnie inną. Natomiast moje obawy co do chaosu, spowodowanego przez młyn znaczników, rozwiały się dosyć szybko. Opanowanie zmian na talerzykach i obmyślenie kilku ruchów do przodu okazało się stosunkowo łatwe. I przede wszystkim niesamowicie przyjemne.

Trajan to gra zatem specyficzna. Gra kontrastów. Najbardziej przypomina Macao, gdzie środek ciężkości został przesunięty na operowanie własnym kołem zębatym. Mnie taki zabieg jak najbardziej odpowiada. „Feldowcy”, którzy nie polubili Macao i do Trajana powinni podejść ostrożnie. Natomiast takim zapaleńcom jak ja – survival made by Feld powinien kolejny raz dać nieźle i satysfakcjonująco popalić.

Andrzej Świech

CHAOS W STARYM ŚWIECIE

Z szacunkiem, bo się może skończyć źle

Poprosiłem o recenzję Chaosu w Starym Świecie. Pomyślałem, dlaczego nie? Gdy dotarła i otworzyłem pudełko, dotarło do mnie, że mierzę się z mitologią, a nie grą planszową.

Nie jestem fanem Warhammera, ani nawet tego świata. Owszem, jak większość mojego pokolenia, którego ogromna część gra dziś w planszówki – kilkanaście sesji się zdarzyło. Kserowane podręczniki po angielsku, drukowane w „Razem” nowości – to było wtedy coś. Warto to powiedzieć młodszym czytelnikom, wyposażonym dziś bez problemu w 100 podręczników do 1000 gier. Tak po prawdzie, wspomnienia związane z Warhammerem to właśnie długie nasiedówki podczas sesji, czasem nawet jako mistrz gry. I rozczarowanie pierwszym wydaniem w języku polskim podręcznikiem, gdy chyba straciłem serce.

Co ważne – w warhammerowe RPG gra się raczej, bądź co bądź „dobrymi”, tworząc swojego bohatera w świecie dark fantasy, który będzie gwałcił, mordował, ale mimo wszystko jest po jasnej stronie, choć chce wywalczyć swoje. W produkcji Erica M. Langa gracz wciela się w „złych” – i to BOGÓW. Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh. Pamiętałem z młodości, ale za pytańciami człowieka 20 lat po maturze, ile lat miał Mickiewicz, pisząc „Sonety Krymskie” i zmięknę – jako magister filologii polskiej.

Pomyślałem, że ta gra zasługuje na poważne traktowanie. Stąd moja recenzja będzie podzielona na dwie części – moją, okiem nieznanego się na rzeczy i informacje pozbierane od znawców świata. Bardzo ważne: pamiętajcie, że piszę o grze wydanej przez Galaktykę, ale na licencji Fantasy Flight Games. Większość zarzutów nie dotyczy więc bezpośrednio polskiego wydawcy.

OKIEM PROFANA - WRAŻENIE

Dostałem pudełko. Piękne. Mroczne, jak na dark fantasy przystało, ciężkie, więc mroczności się spodziewałem jeszcze większej, mając nadzieję, że po otwarciu może być tylko źle. W pozytywnym sensie. I było.

Plansza – duża (chyba ogromna), na obrazku imitującym skórę. Mnóstwo figurek. Kart. Żetonów. Zalew ciężkości.

Instrukcję wziąłem do ręki z obawą. Ameritrash to nie jest coś, co mnie bawi, a tu nurt ten wygląda z każdej figurki. Nie znam go za bardzo. Nawet unikam, grałem w niewiele. Znam Mall of Horror i biorąc pod uwagę, że instrukcja tam to kilka stron, Chaos w Starym Świecie zwiastował tragedię w siedmiu aktach. Po pierwszym przeczytaniu stwierdziłem, że nie da się nie zrozumieć. Po pierwszej grze, poczułem się obrażony. Nie będę tu przytaczać wspomnianych wielu stron, by pokazać, o co chodzi, lecz pod lupę wezmę jedną przykładową sprawę. Chodzi o żetony z kometą. Instrukcja dotycząca „żetonów z kometą z dwoma warkoczami” (jakby były inne w grze) przez pół strony przekazuje informację, że są karty, które powodują lub anulują działanie tych żetonów i trzeba je pozbierać. Oczywiście, o żetonach samych w sobie informacji trzeba szukać zupełnie gdzie indziej, najprościej – na karcie boga.

Nie chciałem być źle odczytany – gra mi się spodobała. Jest ładna, dobrze wykonana, mroczna począwszy od planszy, na kartach skończywszy. Jedyne zarzut dotyczy wnętrza pudełka. Owszem, można wydać Polowanie na robale w pudełku dwa

razy większym, choć ta decyzja wydaje się nie do końca mądra. Nie rozumiem jednak kompletnie odwrotnej sytuacji: mam cztery armie (tak to nazwijmy) figurek, cztery talie kart plus żetony gracza i dodatkowo zestaw takowych wspólnych i to wszystko powinno się zmieścić w pudełku wielkości standardowego Kosmosu. Nie byłoby w tym problemu, ale niestety – nie wiedzieć czemu – miejsce w środku zostało ograniczone zmysłem estetycznym projektanta do jedynej, środkowej przegródki, zajmującej około jednej trzeciej całości. Tym samym połowę rzeczy muszę upychać pod wypraską, bo jedyną alternatywą jest niewypychanie ich z wyłoczek.

Jak w każdej grze nie ma co narzekać na brak odpowiedniej liczby woreczków, bo i ta zależy przede wszystkim od preferencji. Ja zmieściłem się w kilkunastu, różnych wielkości. Tym samym przygotowanie rozgrywki zmniejszyło się do paru minut – co, jak na rozmiary i liczbę elementów, jest naprawdę dużym osiągnięciem.

OKIEM PROFANA – ROZGRYWKA

Sama gra okazała się sympatyczna. Rozumiem, że ciężko mówić o sympatii, gdy rozmawiamy o bogach chaosu, lecz to mechanika plus przyjemność spowodowały to słowo. Nakreślając ogólny rys rozgrywki: każdy gracz otrzymuje kartę „swojego” boga, zawierającą podstawowe informacje (rys postaci, koszt przywołania figurek, specjalne zdolności), dedykowaną talię kart, zestaw żetonów i figurki. Na wykonanie tychże

można narzekać, ale pamiętajmy, że gra planszowa jest konsensem między klimatem a funkcjonalnością i tu na nią postawiono. Potem następuje najlepszy element gry: rozkłada się 9 losowych żetonów. Tym, którzy w tym momencie się wzdygnęli, warto wyjaśnić – ta losowość determinuje rozgrywkę, w tym strategię rozstawienia większości bogów. Miałem po kilku grach zarzut, że występuje tu pewien schematyzm, ale okazało się to nieprawdą. Wystarczy przeliczyć możliwości, nawet przy założeniu, że żetony się powtarzają i wylądają w tych samych krainach. Sama gra podzielona została na rundy, a te – na fazy. Pierwsze dwie to kolejny przykład na rozdzicie instrukcji: szumne nazwy „Faza Starego Świata” i „Faza dobierania” to po prostu wyłożenie karty i dobranie przez graczy kart ze swoich talii. Następnie najdłuższa „Faza Przywoływania”: gracze wykładają dobrane karty i figurki. Tu zresztą, po prawdzie, decydują się losy tej rundy, bo od ostatecznego rozstawienia zależy, kto przeżyje gdzie. „Faza Walki”, zwykle ograniczająca się do Khorne’a, ewentualnie oddawania ciosów temuż. Oczywiście (to przecież Warhammer), muszą być kostki, więc i one decydują. Na koniec nadchodzi „Faza Zepsucia”, w której wyklada się w każdym regionie tyle żetonów boga, ilu ten ma w obszarze kultystów. To ważne, bo 12 dowolnych żetonów powoduje spustoszenie regionu, wiążące się z punktami i niemożnością dalszego zarabiania na nim. Co ważniejsze – 5 spustoszonych regionów kończy grę. Stanie się to również, gdy któryś z graczy zdobędzie 50 punktów lub doprowadzi do obrotu swoim kołem zagrożenia, by otrzymać wiadomość „Zwycięstwo boga”. Jest to jeden z ciekawszych mechanizmów gry – każdy z bogów ma specjalny warunek, dzięki któremu otrzymuje punkt, który potem liczy się do obrotów. Ten, kto w danej rundzie zdobył ich najwięcej, będzie mógł obrócić koło dwa razy – wykonując akcję w obu przypadkach, pozostali – raz. Co ważne, koło pokazuje również numerkę poziomu zagrożenia, który jest decydujący przy niektórych akcjach.

OKIEM PROFANA – SIĘ GRA

Sami bogowie są zbalansowani, choć każda gra, która podsuwa strategię, niestety, bardzo (i źle) kojarzy mi się ze schematyzmem. I rzeczywiście: Khorne zwykle gra na obroty, mając bardzo łatwy warunek otrzymania tychże, Nurgle – na punkty. Pozostali bogowie mają możliwość robić jedno lub drugie, grając zwykle tak, jak przeciwnik pozwala.

Rozgrywka jest ciekawa i – co ważne, dzięki losowemu początkowemu ułożeniu na planszy – mocno niepowtarzalna. Myślę, że mniej doświadczonych graczy (nie mam tu na myśli recenzowanej gry, a w ogóle planszówkowe doświadczenie) może przerażać ilość małych, drobnych zasad i szczegółów, które trzeba kontrolować. Dodatkowo, początkującym graczom sprawi trudność zapamiętanie wszystkich zdolności i umiejętności innych bóstw. Szczególnie ciężko takim osobom gra się z doświadczonymi wyjadaczami, przeliczającymi już trzy rundy do przodu. Uprzedzając domysły – lubię gry, w których tworzę długofalowy plan. Tu jednak jest to raczej kombinowanie, ile kto może czego zarobić, jeśli pojawi się w tym czy innym miejscu. Nie jest to złe, tym niemniej – niewprawienie gracza spowoduje, że gubi się on w domysłach. Co więcej: wspomniane właśnie cechy powodują, że gra jest bardzo podatna na syndrom dobrego wujka – nowy gracz słucha, dlaczego źle zrobił, co powinien, a jaki ruch optymalnie należało wykonać. Niestety, czasami kończy się to beczelnym kingmakingiem.

OKIEM PROFANA – SIĘ ZAGRAŁO

Podsumowując – gra jest dobra, dorównując swojemu wykonaniu. Mimo kilku niedociągnięć rozgrywka jest szybka (choć dwie godziny na partię co najmniej), przyjemna i trzeba mocno wysilić mózgowicę. Szkoda, że początkujący ma dużo gorzej (nie chodzi o syndrom

gamers' game], bo często okazuje się, że wśród wyjadaczy pominął ważny fakt, o którym nikt go nie powiadomił. Szkoda.

Figurki się sprawdzają, choć skoro gra poleca strategię gry danym bogiem, spodziewałbym się odzwierciedlenia tego w figurkach. Tu niestety jest nierówno: Khorne (bóg krwi, zwykle traktujący innych na planszy) ma więcej wojowników, bo i kultysty na niewiele mu potrzebni. Inni bogowie, np. Tzeentch (zwykle ucieka przed Khornem i musi umieszczać kultystów w odpowiednich regionach) mają równo. Znów szkoda, bo we wspomnianym przypadku poza wystawianiem kultystów niewiele się robi. Trzeba być naprawdę fanem lub kochać ten sport, by wyłożyć na stół wielkiego demona (Pana Przemian) czy nawet wojowników (Horror), bo to się po prostu nie opłaca. Widziałem kilka partii, gdzie na stole pojawił się jeszcze jeden wielki demon – Nurgle’a. W przypadku pozostałych – spokojnie wystarczyliby tylko kultysty. Losowość, który to zarzut pojawia się szczególnie przy pierwszej partii albo takiej, w której gracz dostaje ciężkie baty od Khorne’a (lub grając Khornem nie rozdaje batów) dotyczy jedynie rzutów kostkami. Pozostałe, jak np. rozmieszczenie na planszy pomagają grę urozmaicić. Kostki zaś zawsze pozostaną kostkami i nie ma co na nie narzekać, że są losowe. Myślę, że nie można tu jednak powiedzieć, by gra nie nadawała się dla świeżo upieczonych fanów gier planszowych. Prawdopodobnie ich zniechęci, ale – jeśli w towarzystwie znajdzie się niegrający fan, który wytłumaczy grę polskimi słowami – będzie dobrze.

Bo dobrze się grało i będzie nie raz. Dodatkowo – myślę, że nikt gry nie przetestował w tej kwestii – Chaos w Starym Świecie zachwylił mojego starszego synka (cztery lata). Zna wszystkie figurki, a jako że jest na etapie prowadzenia bitew, rozkłada sobie figurki na planszy i opowiada historie. Żadna z gier, które mam, tak go nie zainteresowała.

Polecam każdemu, zagrać warto nie tylko jeden raz, bo gra wiele zyskuje z partii na partię.

Nie chcąc pozostawić takiego rzędu gry samej sobie, zapytałem o kilka aspektów fanów Warhammera w każdej postaci. Po kompilacji ich wypowiedzi powstał poniższy tekst.

OKIEM FANA - KLIMAT

Zachowany świetnie. Plansza na skórze doskonale wpisuje się w ten podgatunek fantasy. Fabularnie również się sprawdza: świat Warhammera to jedna wielka bitwa z Chaosem. W ogóle to świat bitew, konfliktów, jak Wojna o Brodę. Ta gra jest pierwszą, gdzie przechodzimy „na drugą stronę”, choć wciąż jesteśmy w tym samym świecie. Z racji wojen bogów ludzie mogą przeżyć jedynie w wypadku, gdy tamci będą sobie przeszkadzać na tyle skutecznie, że żaden nie osiągnie przewagi do czasu, gdy skończą się karty Starego Świata odmierzające czas gry. Gdyby spojrzeć na to od strony fabularnej, to mamy tu do czynienia z ogromną historią. Pojawiający się na planszy Wielki Nieczysty, wielki demon Nurgle'a to przecież nie postać, która przychodzi sama, a prowadzi legiony chaosu i tym



8,5/10

TYP GRY: kontrola terytorium
LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-4
CZAS ROZGRYWKI: ok. 120 min.
WYDAWCA: Galakta
AUTOR: Eric M. Lang
CENA: ok. 190 PLN
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: właściwie tylko 4
PLUSY I MINUSY:

+wykonanie, wymagająca myślenia, ciekawe mechanizmy i warunki wygranej, wciągająca rozgrywka;
- plansza się rozpada po jakimś czasie, dużo szczegółików do kontrolowania, instrukcja – przestarzała forma nad treścią.



samym – każde takie wystawienie figurki to, w domyśle, wielka bitwa ras Starego Świata... Same figurki zaś – utrzymane w klimacie i wyobrażeniach. Z drugiej strony – nie było do tej pory takiej wojny w świecie Warhammera, gdzie operuje się tylko w warstwie „boskiej”. To, co uznawane przez jednych za schemat (Khorne musi zabijać, by mieć obroty) wynika po prostu ze specyfiki danego boga.

Klimatyczne jest zakończenie: ludzie – jak w dark fantasy – mogą wygrać, ale jest to trudne. Punkty – wiadomo – odzwierciedlenie wpływu i ciekawą alternatywą jest właśnie obracanie wskaźnika zagrożenia, które również może prowadzić do wygranej.

Ruina świata mówi samo za siebie. Tak naprawdę jedyną trudność tej gry to jej zakwalifikowanie w okresie historycznym świata, w którym się rozgrywa.

OKIEM FANA - BOGOWIE

Każdy ma swój specyficzny sposób bycia i kontrakcji w świecie. Khorne zawsze dowodzi atakiem, jest dominujący, morduje – w końcu jest bogiem krwi. Weźmy taką kartę „Szał krwi” dotyczącą momentu PRZED bitwą: Khorne rzuca dwoma kostkami. Wydaje się idiotyczne, że można ją wyłożyć tam, gdzie nie ma jego kultystów, wojowników czy demonów (tym samym Khorne nie walczy, bo nie ma kim - przyp. aut.). Staje się to logiczne, gdy spojrzymy na to z punktu widzenia mitologii: Khorne cieszy się przelewem krwi i dla niego nie jest ważne, czyja ona jest, we wspomnianym przypadku po prostu skłóca więc wyznawców innych bogów obecnych w regionie. Tzeentch – bóg wykorzystujący najczęściej magię, która nie jest w Warhammerze dobra (ludzie się jej boją), opiera swoje działanie na spaceniu. Magowie w świecie Warhammera mają ciężko i tak jest z Tzeentchem, umykającym przed Khornem, unikającym walki, za to rzucającym największą czarów (bo ma ich dużo za O punktów mocy wydanych na wykorzystanie karty). Nurgle – pan zgnilizny, zepsucia pod kątem

materialnym: stoi. Nie ma właściwie sensu się ruszać – rozsiewa zarazę i cieszy się tym, wyplenienie jej zajmie długo. Na tyle długo, by niszczyć inne regiony, zdobywa więc najwięcej punktów. Slaanesh – pan zepsucia moralnego, dostaje punkty tam, gdzie szlachta, co przecież jest bardzo logiczne – to ta warstwa społeczna jest najbardziej podatna na wpływ tego boga. Zepsucie łatwo postępuje, co znów jest świetnie odzwierciedlone – Slaanesh ma łatwy sposób zdobywania obrotów, więc jeśli np. Khorne go nie utemperuje – wygra grę. Jego kultysty są odporniejsi niż innych bogów – co, można zaryzykować to stwierdzenie, wynika z biczowania i innych dziwacznych praktyk seksualnych. Prawda jest taka, że jak już się Slaanesh gdzieś rozpanoszy – bardzo ciężko go wyplenić. Jak zepsucie.

OKIEM FANA - WYKONANIE

Niektórzy narzekają na jakość figurek, bo te są gumowe. Takim już nic nie pomoże, więc doradzić wypada wydanie 1000 zł i kupienie figurek z Warhammer Fantasy Battle. Tak samo z zarzutem niepomalowania – każdy zbiór ma swój kolor i to jest dobre. Rzut oka na planszę i wszystko wiadomo, z pomalowanymi figurkami byłoby trudniej, bo trzeba by patrzeć nie tylko na ilość. Gra planszowa musi być pewnym konsensusem pomiędzy jakością i funkcjonalnością: te gumowe figurki można przewozić wiele razy. Jeśli ktoś chce metalowe – da się zrobić. Może Fantasy Flight Games i Galakta powinny pomyśleć o wydaniach „exclusive”.

Nieco inaczej, niestety, jest z planszą, bo przez wskaźniki zagrożenia po pewnym czasie zaczyna się po prostu rozwarstwiać. Karty są w sam raz: ani nie mają niepotrzebnych udziwnień, ani też nie wycierają się za szybko. Szkoda tylko, że nie są plastikowe, ale – jak wspomniano wcześniej – nie można mieć wszystkiego. Karty bogów – to zupełnie inna bajka: twarde, oznaczone, czytelne. Bynajmniej nie jest tak, że każdy fan wie, co się na nich znajduje – bo znana jest tylko informacja na górze, krótki opis boga. Cała reszta to już dodatek gry.

Dziękuję Arturowi, Axelowi i Bartkowi za pomoc przy pisaniu tego tekstu.

Piotr Haraszczak

THE DANCER

Tańce wojenne

The Dancer to armia z pomysłem. Tak mocnym i nośnym, że po raz pierwszy w historia zdarza się, że to sama Neuroshima nagina swój świat pod ciekawy projekt. Tak, Dancer wywala kopniakiem drzwi postapokaliptycznego świata i mówi: od dziś staję się jego elementem, masz z tym jakiś problem, synku? I jeszcze mówi po szwedzku.

TAŃCZ GŁUPIA, TAŃCZ

Kiedy otwierasz pudełko to najpierw myślisz, że coś komuś w wielkiej fabryce gier się pomieszało. Przecież to Neuroshima Hex, sporo jednostek, kilka modułów, żetony akcji i sztab. A tu ani sztabu, ani modułów, a jednostki tylko trzy? I cała masa żetonów akcji. Złe spakowali czy co? Zaufaj mi. Wszystko jest w porządku. Tak to sobie obmyślił autor.

Zasady Dancer wywalają grę do góry nogami. Zamiast jednego sztabu masz trzy obiekty. Każdy obiekt to trzy w jednym – żołnierz, moduł i w pewnym sensie sztab. Każdy jest jednostką – może zadawać obrażenia, jak każda inna. Obiekt Niebieski zadaje ciosy w pięciu kierunkach, obiekt Czerwony zaś strzela dookoła siebie, obiekt Żółty strzela i sieciuje. A do tego świetnie ze sobą współpracują. Każdy z obiektów posiada też punkty życia jak sztab, lecz o połowę mniej, czyli 10. Łącznie daje to ich aż 30, brzmi świetnie, lecz warunkiem pokonania frakcji Dancer jest wyeliminowanie choćby jednego obiektu.

Zostają jeszcze żetony natychmiastowe, których jest zastrzeżenie: cały stos ruchu, masa odepchnięć i od groma bitew oraz specjalność zakładu, czyli żetony akcji. To potężne narzędzie którym możesz aktywować dowolną ściankę wybranego obiektu – możesz więc strzelić, zadać cios albo wyleczyć obiekt bliski unicestwienia, co warto dodać, nie uruchamiając w tym celu bitwy. Żeton akcji zapewni najlepszy bilans zysków, bez ryzyka straty.

WIELKI TANIEC, OSTATNI TANIEC

Już widzę ten uśmiech na ustach fanów Borgo. Złapię jeden obiekt w sieć i szybko spiorę na kwaśne jabłko. Dorwę i mi nie ucieknie. Uprzedzam, że nie jest to takie proste z dwóch przyczyn. Obiekty potrafią ostro zatańczyć, stąd nazwa tej armii – wystarczy, że gracz odrzuci po dociągu wszystkie żetony i każdy obiekt może zamienić się z innym miejscem oraz wykonać obrót. Po drugie, sieci działają – zarówno w bitwie, jak i uniemożliwiają zagranie żetonu akcji, ale... po zagranie żetonu ruchu, obiekt może się uwolnić spod działania sieci. Tu warto uspokoić, że zarówno w przypadku tańca jak i uwolnienia, obiekt otrzymuje obrażenia, równe liczbie działających na niego sieci. Co więcej, jeśli Dancer jest w grze, to przeciwnik korzysta z zasad uwolnienia na takich samych warunkach. W myśl starej niepisanej zasady: jak Kuba Bogu, tak Bóg Kubańczykom.

I CAN DANCE

Dancer to armia dająca większą kontrolę nad rozgrywką – wszystkie jednostki są na planszy od samego początku. Taniec pozwala wymienić zagrożony zniszczeniem obiekt na taki, który może wytrzymać jeszcze kilka ataków. Jest to frakcja diabelsko mobilna, która potrafi bezpiecznie torować sobie drogę, atakując poza bitwą – co także jest groźne dla sztabu przeciwnika. To, co odróżnia Dancer od innych pokręconych armii, to agresywny styl prowadzenia działań – gdy obiekty tańczą, po prostu leje się krew.

BLOOD ON THE DANCE FLOOR

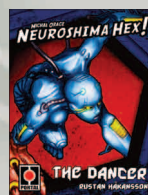
Finały bitew z udziałem Dancer są bardzo emocjonujące – jeśli gracz nie popełni rażących błędów, to do końca rozgrywki obie ze stron nie mogą być pewne zwycięstwa. No, może Posterunek ma trochę pod górkę – ze względu na małą ilość jednostek, choć dobrą taktyką jest wyko-

rzystywanie modułów do zapychania planszy, żeby maksymalnie utrudnić życie obiektom i nie dopuszczać do wzajemnego wspierania się.

Dancer przyda się też, jeśli zechcemy wprowadzić nową osobę w świat Neuroshimy Hex – każdy obiekt to trzy w jednym: sztab, moduł i żołnierz, trzy żetony, a na nich wszystkie najważniejsze oznaczenia. Nie trzeba więc szukać konkretnych jednostek, tłumaczyć zasad podpinania modułów – wszystko co potrzebne do gry jest od razu na planszy.

TAŃCE LUDOWE

Wykonanie gry stoi na dobrym poziomie. Żetony tego samego „wagiomiaru” co w Stalowej Policji – od znanych nam dotychczas różnią się [są nieco grubościami (są nieco cieńsze) i fakturą. Warto zopatrzyć się w woreczki strunowe na żetony, aby zabezpieczyć je przed wypadnięciem – wystarczy lekko ścisnąć pudełko po bokach, aby połowa armii wysypała się na podłogę. Grafiki, niestety, tylko spełniają swoją funkcję. Wszystko to da się przeżyć, bo albo jest kwestią gustu, albo kwestią woreczka.



8/10

TYP GRY: strategiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 – 4 (od 10 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: ok. 40 min.
 WYDAWCA: Portal
 AUTOR: Rustan Hakansson
 CENA: 30 zł
 EDYCJA: polska
 PLUSY I MINUSY:
 + dobry balans, świeże zasady armii, agresywny styl armii, większa kontrola nad grą;
 - może trochę za dużo wyjątków od zasad podstawowych, przeciętne grafiki obiektów, luźne pudełko.



O RECENZENCIE: Dwadzieścia lat temu desantowaliśmy Niemców na Krecie. A potem szaleństwo postępowało wraz z Grą o Tron, Puerto Rico oraz Neuroshimą Hex. Nie stronię od lżejszych i głupawych gier imprezowych.



foto: Wydawnictwo Portal

Zo

Zbuduj szalasy by za
Postaw palisadę
Zadbaj o s



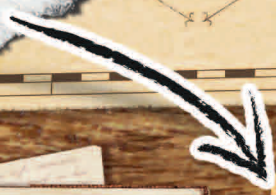
Eksploruj wyspę
Badaj nieznaną zakątki lądu.
Poszukaj nowych źródeł surowców.
Znajdź najlepsze miejsce na schronienie.



Poznaj jej tajemnicę
Odkryj los innych rozbitków.
Eksploruj budowle dzikich plemion.
Zdobądź skarb piratów.



Poluj na bestie
Pozyskaj mięso i trofea.
Pokonaj miejscową faunę: od ptaków i kóz po jaguary i niedźwiedzie.
Wytrop tajemniczego drapieżnika.



Włóż obozowisko

Bezpieczyc się przed deszczem, mrozem oraz wichrem.
 Wykopywać i chroniącą przed atakami dzikich zwierząt.
 Włoz zapasy i przechowuj je na ciężkie czasy.



Twórz przedmioty

Wyszukaj w górach krzemień, by zdobyć ogień.
 Wykonaj gliniane naczynie, wiklinowe kosze, ubrania ze skór.
 Stwórz nową broń: noże, dzidy i łuki.

Buduj konstrukcje

Wzmocnij palisadę, kop wilcze doły, zastawiaj pułapki.
 Zbuduj tratwę i opłynie swoją wyspę.
 Wznies zagrodę i rozpocznij hodowlę zwierząt.

Zbieraj surowce

Gromadz drewno na opał i do budowy.
 Wyprawiaj się na ryby, zbieraj owoce, plądruj gniazda.
 Przygotuj zapasy na nadchodzącą zimę.



KOOPERACYJNA GRA PRZYGODOWA

Marcin Korzeniecki

TIKAL II THE LOST TEMPLE

Indiana Kiesling i Kramer Jones

Przygoda rozpoczęła się w 1999 roku, kiedy profesorowie Kramer i Kiesling odkryli dolinę Tikal, a w niej starożytne świątynie, skarby i wciąż czynne wulkany. Za swe odkrycia zostali uhonorowani nagrodą roku.

Dziesięć lat później na międzynarodowym kongresie archeologów profesorowie spotkali się z dwójką innych uczonych: Brafskim i Pauchonievem. Wtedy właśnie z Gwatemali nadeszła nieoczekiwana wiadomość – niedaleko doliny Tikal odkryto jeszcze jedną, niezbadaną świątynię. Dużo większą i bardziej okazałą. Czterech naukowców stwierdziło, że takiej okazji nie można ominąć. Zorganizowali wyprawę i ruszyli hydroplanem w pełną niebezpieczeństw podróż w głąb gwatemalskiej dżungli. Na miejscu odkryli, że by dostać się do wnętrza świątyni, muszą najpierw odwiedzić sześć pomniejszych miejsc kultu położonych wzdłuż rzeki. Podróż pirogami przyniosła odpowiedzi na niektóre pytania, ale również nowe zagadki. Badacze odnaleźli wskazówki dotyczące komnat w świątyni i rozmieszczenia ołtarzy, klucze, cenne artefakty, wiedzę o sekretnych przejściach. Napotkali również przeszkodę – wodospad. By przedostać się do jednego z bocznych odgałęzień rzeki, trzeba było przenieść łódzie łądem. Miejscowi Indianie zgodzili się pomóc w zamian za jeden z tajemniczych kluczy, który miał ich uchronić przed złymi duchami. Profesorowie postanowili się rozdzielić. Każdy z nich miał inny plan na przeprowadzenie badań. Jeden skupił się na eksploracji świątyni, inny szukał ołtarzy i kolekcjonował klucze, kolejny badacz odnajdywał artefakty i wysyłał je hydroplanem do muzeów, a profesor Kramer odkrył, że gdzieś w świątyni znajduje się najcenniejsza komnata. Komnata, której położenie można określić na samym końcu eksplorowania piramidy. Tą komnatą był skarbiec...

Niewątpliwie Tikal II – The Lost Temple wzbudził wśród wielu graczy żywe zainteresowanie. Oto znany duet projektantów K&K ponownie wrócił do tematu, który przyniósł im nagrodę Spiel des Jahres w 1999 r. Tikal ma już 13 lat, a wciąż pozostaje dobrą, emocjonującą grą. Panowie postanowili więc troszeczkę popłynąć na fali popularności jedynki i z pomocą przyjaciół stworzyli sequel. Czy dobry? Postaram się porównać obie części, lecz najpierw nieco opowiem o bohaterce dzisiejszej recenzji.



POSZUKIWACZE ZAGINIONEJ ARKI

Ruszamy do Gwatemali, gdzie w dżungli odkryto świątynię, wspanialszą od poprzednich. Gracze będą najpierw wykonywać ruch pirogami po rzece okalającej świątynię, a następnie poruszać badaczami prowadzącymi badania w świątyni i jej okolicach. Płynąc pirogą, odwiedzamy plemiona zgrupowane wokół sześciu miejsc kultu. Rozmawiając z Indianami zyskujemy cenne informacje lub przedmioty (czyli wybieramy kafelek z akcją). Informacje dotyczą położenia

komnat lub ołtarzy w świątyni (możemy ułożyć na planszy kafel z komnatą lub ołtarzem) lub sekretnych przejść (dociągamy żeton sekretnego przejścia), tudzież innych przydatnych nowinek (dociąg karty z bonusem). Z cennych przedmiotów Indianie mogą ofiarować nam swe artefakty (dociągamy żeton skarbu) lub tajemnicze klucze (występują w pięciu rodzajach). Następnie wykonujemy ruch badaczem. W każdej komnacie występują drzwi w jednym z pięciu kolorów. Jak łatwo się domyślić, aby naukowiec mógł wejść do jakiegokolwiek komnaty musi posiadać w plecaku klucz w kolorze drzwi. Po odkryciu komnaty badacz zatyka chorągiewkę zdobywcy i zgarnia punkty, przy czym, jeśli odkrywamy kolejną komnatę w tym samym kolorze, punkty się kumulują. Przy odkrywaniu ołtarzy wybór nagrody jest trochę większy. Obok świątyni znajduje się sześć grobowców. Tylko posiadając wiedzę o sekretnych przejściach, możemy się do nich dostać. Wiedza ta przydaje się również, gdy nie posiadamy klucza do jakiejś komnaty. Po prostu odnajdujemy ukryte przejście w ścianie.

Innym sposobem na zdobycie tytułu najlepszego archeologa jest zbieranie artefaktów. Pozostałości po dawnej kulturze zdobywamy w sposób losowy, a sęk w tym, by kolekcjonować jeden ich rodzaj. I sprzedać go w najlepszym momencie. W dżungli ukryte jest pięć rodzajów przedmiotów dawnej kultury, a przepływając łodzią obok aeroplanu (są dwa takie miejsca na planszy), możemy wysłać artefakty tylko jednego rodzaju do muzeum. Poziom sławy, jaki zyskamy, zależy od zainteresowania danym przedmiotem w świecie archeologów, a zainteresowanie wyznacza specjalne koło wartości. Po wysyłce, koło przekreślamy w prawo, przez co wartość wszystkich artefaktów się zmienia. Idę o zakład, że ten mechanizm wprowadził Kiesling, bo przypomina koło cen, jakie pojawiło się w grze Wikingowie tego właśnie autora.

Wróć jeszcze do kluczy. Pełnią one w grze podwójną rolę. Jeśli umieścimy klucz w plecaku, możemy go używać, otwierając drzwi w świątyni lub opłacić przeniesienie łodzi łądem. Ale jest też inny wariant. Klucz możemy zostawić w obozie, celem szczegółowych badań. Nie można go wtedy używać w trakcie gry, ale punktuje w dwóch podliczaniach, jakie występują w połowie i na koniec rozgrywki. A im więcej różnych kluczy zgromadzimy w obozie, tym więcej punktów. Mało tego, klucze

kolekcjonowane w ten sposób pomagają w trakcie punktowania zdobywać przewagi w odkrytych ołtarzach. Nagrodą – punkty, punkty, punkty. Zaznaczane, oczywiście, na listwie biegnącej wokół planszy, znanej w środowisku planszowym jako listwa Kramera. Tak, właśnie współtwórca Tikala II wprowadził w planszówkach to sprytnie udogodnienie jako pierwszy.

FAJERWERKI

Tikal II bezpośrednio i w sposób humorystyczny nawiązuje do klasyków przygodowych, których tematem jest poszukiwanie zaginionych skarbów. Prym w tych nawiązaniach wiecie seria filmów o najślynniejszym archeologu kina akcji. Tyle, że zamiast Indiego do dyspozycji mamy... czterech projektantów gier. Kramer, Kiesling, Braff, Pauchon zostali uwiecznieni w postaci pionków do gry. Oprócz pionków badaczy gracze otrzymują pełną garść plastikowych chorągiewek do zaznaczania odkryć, skrzynkę na artefakty do zaznaczania punktów i pirogę do zaznaczania podróży po rzece. W pudełku znajdziemy też całą masę żetonów, poczynając od kafli, z których budujemy planszę, na żetonach skarbów kończąc. Wszystko to solidne i ślicznie ilustrowane, a plansza i kafelki obfitują w szczegóły. Odrębną historią jest instrukcja. Klarowna i dobrze zilustrowana przykładami. A do tego rozpoczyna się komiksem, który opowiada historię czterech badaczy, którzy spotkawszy się na kongresie archeologów postanowili wrócić do Gwatemali, by... (patrz wstęp tej recenzji). Dla mnie bomba. Całość przygotowana jest typowo pod klienta rodzinnego, spore pudło (rozmiar Tikala I) aż krzyczy „zobacz jakie skarby kryje wewnątrz”. Na koniec zostawiłem informację o wyprawie. Jest super profesjonalna. Każdy rodzaj elementu ma w niej swoje miejsce o odpowiednim kształcie. Obok kształtów wytłoczono numery kompatybilne z instrukcją, żeby jeszcze łatwiej posegregować elementy. Wygląda to obłędnie – niemiecki szyk i elegancja. Niestety, jest porządek, dopóki pudło trzymamy w poziomie. Po ustawieniu w pion, wrzuceniu



do torby lub wytelepaniu w samochodzie w pudle robi się mało elegancki bajzel. U mnie praktyczniejsze okazały się woreczki strunowe, a wypraska zdobi półkę.

KOMU, PO CO I NA ILE

Tikal II The Lost Temple w pierwszym kontakcie wydał mi się dość pospolitym suchem, czyli grą, gdzie mechanika swoją drogą, a klimat swoją. Podejrzałem, że będzie podrasowaną wersją jedyńki lub kontynuacją opartą na podobnych zasadach, tyle że bardziej rozbudowaną. Tikal I i Tikal II różnią się prawie wszystkim. Jest zupełnie inna mechanika, inne strategie i odbiorca docelowy też trochę inny. Jedyńka jest nieco bardziej wymagająca ze względu na rozdzielanie punktów akcji, jest to też gra bardziej agresywna, gdzie zdobywamy przewagi lub podkradamy (przepraszam - wymieniamy) komuś istotny skarb i trochę ekscytująca, gdy pojawia się poletko ze skarbami i wszyscy do niego biegną. Tikal II jest zupełnie inny. Każdy gracz realizuje własną strategię: można zbierać skarby i tak kombinować, by wysłać je, gdy jest najwyższe zainteresowanie na te właśnie artefakty, można punktować, odkrywając kolejne komnaty świątyni w tym samym kolorze, można eksplorować ołtarze i zbierać w obozie klucze, które pozwolą uzyskać przewagi w podliczeniach. Wreszcie, można zasadić się na komnatę skarbów. A ta wychodzi na planszę zawsze ostatnia. I tu pokłon dla projektantów za świetny balans gry. Otóż pierwszy gracz ma zawsze fory, bo może zgarnąć najkorzystniejszą i najbliższą leżąca akcję. Za to

końcówkę rozgrywki pierwszy gracz ma utrudnioną - może nie zdążyć dotrzeć do komnaty ze skarbami (duże punkty!), bo zabraknie mu tury. Tikal II jest kierowany do typowo rodzinnego odbiorcy, na niedzielę, po obiedzie, dla dzieci i rodziców. Jeśli wymagający gracze poświęcą grze więcej czasu, odkryją, że można fajnie pokombinować, a przy równorzędnych partnerach wygrana zależy od tzw. „małych punktów”.

A w czym obie części są podobne? W kolorze pionków, usytuowaniu akcji w Gwatemali i matematycznym podejściu do rozgrywki. I, oczywiście, matematyka wychodzi tu na plan pierwszy, spychając nieco klimat. Ale przeciętnej polskiej rodzinie nie powinno to specjalnie przeszkadzać.



6,5/10

TYP GRY: strategia typu euro
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 12 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 60-90 min.
WYDAWCY: Asmodee, Asterion Press, GameWorks
AUTORZY: Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
CENA: 120-140 zł
EDYCJA: EN, DE, FR
SKALOWALNOŚĆ: 2, 3, 4 graczy - dobrze, brak zastrzeżeń
PLUSY I MINUSY:
+ proste zasady, bardzo efektowne wykonanie, chwytliwy temat, dobry balans;
- klasyk bazujący na klasycznych rozwiązaniach mechanicznych znanych z euro gier, temat trochę rozbiega się z mekani-



O RECENZENCIE: jako że dobrze się czuje na starym kontynencie, nic dziwnego, że jest mocno zorientowany na eurogry. W planszowej rzeczywistości zanurzył się w 2007 roku i nie wypłynął do dzisiaj. Gliwiczanie, stały uczestnik Pionka - najstarszego konwentu planszowego w Polsce.



grę udostępnia:



Tomasz Gałkowski

RACIAL WARS: LOT NAD PUSTYNIĄ

Dobre i polskie

Myśląc o premierze tej polskiej karcianki, na usta ciśnie mi się jedno słowo - „Nareszcie"! Oj, ludzie z wydawnictwa Pentakl karmili nas przecież przykładowymi grafikami i elementami mechaniki na długo przed pojawieniem się gry na sklepowych półkach.

Apetyty rosy i oto w końcu jest. Czy warto było czekać? Czy otrzymaliśmy grę, która sprosta wymaganiom, jakie postawili przed nią gracze oraz sami twórcy?

WIEJ,
WIETRZE,
WIEJ!

Pozwólcie, że na powyższe pytania odpowiem na końcu. Teraz przyjrzyjmy się samej grze. Racial Wars to karcianka osadzona w autorskim świecie, gdzie przyjdzie nam przejąć kontrolę nad jedną z dwunastu ras. Warstwa fabu-

larna jest ciekawa, a każda z biorących udział w konflikcie stron opisana została w interesujący i sensowny sposób. W zestawie startowym, który trzymam właśnie w dłoniach znajdują się dwie talie – Smoków oraz pustynnych Savandów. Oprócz tego, w pudle znajdziemy też dwie papierowe maty, które na pewno okażą się pomocne w trakcie pierwszych rozgrywek, instrukcję i... to właściwie tyle. Niezbyt imponujące, biorąc pod uwagę, że karton jest standardowych, sporych rozmiarów, jak choćby ten w podstawie do Warhammera Inwazji. Na minus trzeba tutaj zaliczyć także fakt, iż twórcy nie dostarczają nam żadnych żetonów, którymi należy zaznaczać rany czy obrażenia zadane lokacjom. Muszę przyznać, że w erze gier karcianych spod znaku FFG zmuszanie graczy do sięgnięcia po monety, zapalki czy inne zamienniki wydaje się być dość karkołomnym posunięciem. Rozmawiając o wykonaniu, nie sposób

też nie wspomnieć o stronie graficznej przedsięwzięcia. Ta stoi na wysokim poziomie. Zarówno ilustracja na pudełku oraz znakomita ich większość na kartach to prace, których nie ma się co wstydić. Nie jest to może jeszcze poziom Magic: the Gathering, ale i tak należą się duże słowa uznania. Jedyny problem, jaki dostrzegam, to ich momentami nierówny poziom. Są tam bowiem grafiki zarówno genialne, jak i (stanowiące na szczęście mniejszość) dużo słabsze, zupełnie pozbawione wyrazu. Ale ostatecznie to przecież jedynie kwestia gustu.

Kiedy już ochłonimy z wrażenia wywołanego wiatrem hulającym w otwartym pudełku, pora przyjrzeć się zasadom. I tu pojawia się problem. Instrukcja do gry jest tak tragiczna, że po przeczytaniu jej dwukrotnie miałem na tyle duże wątpliwości, że tak naprawdę wciąż nie mogłem rozpo-

znać. Dopiero kilkustronowy FAQ (podesłany mi od razu przez wydawcę) większość z nich rozwiął i mogłem zasiąść do gry.

WTÓRNOŚĆ
AKCEPTOWALNA

Mechanika Racial Wars to zbitek rozwiązań, jakie już kiedyś przez mój stół się przewinęły. Mamy tutaj podział na strefy, jak chociażby w Inwazji, mamy osobną talię lokacji ze specjalnymi własnościami, które przypominają nieco karty spisku z Game of Thrones LCG, mamy podział na dzień i noc, podobnie jak choćby w opisywanym w tym numerze Bloodsuckers. Jednym słowem - jest wtórnie. Ale jednocześnie trzeba przyznać, iż elementy te połączone zostały w bardzo zręczny sposób i wspólnie stanowią bazę dla bardzo fajnej i grywalnej, acz nie pozbawionej wad karcianki.

Żeby zrozumieć zasady, trzeba najpierw przyjrzeć się kartom, których w Racial Wars mamy całkiem sporo rodzajów. Dwie najważniejsze karty dla każdej frakcji to Siedziba oraz Lider. Ta pierwsza stanowi nasz ostatni bastion obrony i jej utrata oznacza porażkę. Lider będzie z kolei uczestniczył w każdym przeprowadzanym przez nas ataku. Jego śmierć również powoduje smutny koniec



zabawy. Oprócz tego, istotnym elementem są też wspomniane wyżej karty lokacji. Te układamy w odkryty stos, dowolnie zmieniając kolejność. Nasz przeciwnik będzie je po kolei atakował, żeby ostatecznie dotrzeć do naszej siedziby. Dysponują one swoją wytrzymałością oraz różnymi zdolnościami, które mogą m.in. pomóc nam bardziej efektywnie się bronić. Naturalnie, otrzymujemy też karty jednostek. Każda z nich ma koszt zagrania, swoją siłę oraz wytrzymałość plus specjalne zdolności. Poza tym, dostajemy karty wyposażenia, które ulepszą naszych dzielnych wojaków oraz wszelkiego rodzaju karty zwiększające zdolności obronne naszej siedziby czy lokacji. Do dyspozycji graczy oddano także zaklęcia. W talię wtasowujemy również karty porńdnia – te po zagraniu zmieniają obowiązującą obecnie porę. Jest to o tyle istotne, że niektóre karty zagrywać można jedynie w odpowiedniej porze. To samo dotyczy się wybranych zdolności. A jak wygląda rozgrywka?

Obszar gry każdego z graczy podzielony jest na kilka sektorów. Mamy sektor defensywny, gdzie zagrywać będziemy karty mające służyć obronie naszych lokacji oraz przypisany mu sektor ofensywny przeciwnika, który tutaj (po naszej stronie maty) będzie wykladał nacierające jednostki. Tutaj też znajduje się jego lider. Oprócz tego, na naszej macie jest miejsce na siedzibę, lokacje, przypisane im ulepszenia oraz wpływy domeny. Wpływy te to tak naprawdę odpowiednik surowców, za które zagrywać będziemy karty. Na początku każdej tury gracz może wybrać jedną kartę z ręki i położyć ją zakrytą obok siedziby. Każdy taki wpływ odpowiada jednemu punktowi, który wydać możemy na wykładanie nowych kart na stół.

W swojej kolejce, będziemy więc zagrywać karty do jednej z dostępnych stref, za każdym razem płacąc ich koszt. W momencie kiedy zdecydujemy się, iż więcej niczego wyłożyć nie chcemy, następuje walka. Gracze sumują ogólną siłę jednostek atakujących (wraz z liderem) oraz siłę jednostek broniących i jednocześnie przypisują sobie obrażenia. Nadwyżka obrażeń, jakie należą się broniącym, przyznawana



zostaje odkrytej w danej chwili lokacji. Jeśli otrzyma ona wystarczająco obrażeń, napastnik zabiera ją i dołącza do swojej domeny. Po zabraniu wszystkich lokacji, atakujący będzie przydzielał nadmiarowe obrażenia siedzibie przeciwnika. Kiedy ta padnie – obrońca przegrywa grę. Sytuacja ta działa też w drugą stronę. Obrażenia jakie zadają obrońcy mogą trafić na kartę lidera. Jeśli otrzyma ich dostatecznie dużo – ginie, a atakujący ponosi klęskę. Jest to bardzo fajny mechanizm, tym bardziej, iż faza starcia jest obowiązkowa i nie można jej pominąć. Dlatego często zmuszeni jesteśmy dużo wcześniej wszystko przeliczyć, oszacować siły i podjąć decyzję, którą jednostkę gdzie położyć, zwiększając tym samym naszą przewagę w ataku, bądź obronie.

POLACY POTRAFIA

I to jest chyba jeden z najciekawszych elementów Racial Wars. Konieczność ciągłego balansowania między obroną a atakiem, gdyż zaniedbanie któregośkolwiek z tych elementów, niemal na pewno skończy się dla nas bardzo źle. Często więc najważniejszymi decyzjami w turze będą właśnie decyzje odnoszące się do miejsc, w któ-

rym wyłożymy daną kartę. System ten daje nam naprawdę całkiem sporo możliwości taktycznych, a waga dokonanych przez nas wyborów wywołuje emocje nawet jeszcze przed - teoretycznie najbardziej na owe emocje „narażoną” - fazą starcia.

W Racial Wars bardzo lubię też charakterystykę obu armii. Są one zupełnie odmienne, mają inne mocne i słabe strony. Smoki to wybitnie ofensywna, mobilna armia z umiejętnością latania. Savandowie nastawieni są bardziej na defensywę, dysponują zdolnością niszczącego pierwszego uderzenia oraz możliwościami manipulacji czasem. Przyznać muszę, że początkowo - po kolejnej wygranej Smoków - miałem nieco wątpliwości odnośnie balansu gry, ale następne kilka rozgrywek, wypróbowanie paru nowych kombinacji i strategii, wyrównało stosunek zwycięstw do porażek. Obecnie nie mam więc balansowi zbyt wiele do zarzucenia.

Jest jednak w tej grze kilka rzeczy, które niezbyt przypadły mi do gustu. Poza beznadziejną instrukcją, o której napisałem wyżej, niezbyt odpowiada mi fakt, iż każdorazowo do domeny trafia jedynie jedna karta. Powoduje to sytuacje, w której przy słabym dobraniu, będziemy mieli kompletnie zablokowaną możliwość wykładania kart przez co najmniej kilka tur. To może zaś spowodować trudne do odrobienia straty. Jest to też główny powód nieco zbyt powolnego „rozkrećcia” się gry i mało żwawych pierwszych kilku kolejek. Wydają mi się, że gdyby dać graczom możliwość odłożenia np. dwóch, całość zyskałaby na dynamice, a i nasze



możliwości – szczególnie w pierwszych turach - byłyby nieco większe.

Troszeczkę kuleje też różnorodność obu talii. Zbyt wiele jest identycznych kart, co wśród niedoświadczonych graczy, z którymi miałem okazję zagrać, wywoływało (łagodnie mówiąc) mieszane uczucia. Kilka dodatkowych wzorów na pewno podniosłoby atrakcyjność zestawu, tym bardziej, iż nie będzie on jedynym. Twórcy już teraz obiecują nam dwie kolejne talie (Wampirów oraz Ludzi), a docelowo ma ich być aż dwanaście. Pozostaje mieć jedynie nadzieję, iż wszystkie będą równie zbalansowane, grywalne i na tyle różne od siebie, żeby chciało



nam się w Racial Wars inwestować.

Na koniec pozostało mi odpowiedzieć na zawarte we wstępie pytania. Myślę, że zdecydowanie warto było czekać. Mimo wszystkich swoich wad, Racial Wars strasznie wciąga. Jest to gra, która łączy sprawdzone rozwiązania w bardzo ciekawy, grywalny sposób i powoduje, że zwyczajnie chce się w nią grać, nieustannie próbując nowych zagrań i możliwości. Gra,

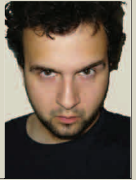
której udowodnia, że przy odrobinie chęci, ogromnej ilości pracy i niesłabnącego zapału można stworzyć dzieło na bardzo dobrym poziomie. Dzisiaj (nieco może na zachętę) stawiam więc ósemkę, ale mam wielką nadzieję, że kolejne talie pozwolą co najmniej jedno oczko dodać. Gorąco polecam.



8/10

TYP GRY: karciana
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2
 CZAS ROZGRYWKI: 30-40 min
 WYDAWCA: Wydawnictwo Pentaki
 AUTOR: Łukasz Kozak
 CENA: ok. 80 zł
 EDYCJA: polska
 PLUSY I MINUSY:

+ strona wizualna, duża grywalność, dobry balans dwóch zupełnie odmiennych frakcji, sporo możliwości taktycznych;
 - fatalna instrukcja, nieco niedopracowany mechanizm wpływów domeny, momentami nierówne wykonanie, brak znaczników w pudełku.



reklama

Graal



Galeria **KEN Center**
 ul. Ciszewskiego 15
 02-777 Warszawa
 tel: (0-22) 208-90-90

Dworzec Centralny
 Galeria Północna
 al. Jerozolimskie 54 lok. N56
 00-024 Warszawa
 tel: 696-501-053

CH Blue City
 al. Jerozolimskie 179 paw.57
 02-222 Warszawa
 tel: (0-22) 311-76-27



Cukiernia A. Ciesińskiego & Graal
 Miasteczko **Wilanów**
 ul. Sarmacka 22
 02-972 Warszawa
 tel: (0-22) 842-70-40

Cukiernia A. Ciesińskiego & Graal
CH JANKI
 ul. Mszczonowska 3
 05-090 Janki k/Warszawy
 tel: (22) 711-31-49




Centrum Familijne **Skorosze**
 ul. Stawoja-Skladkowskiego 4 lok.R23
 02-497 Warszawa
 tel: (0-22) 882-75-95

Cukiernia A. Ciesińskiego & Graal
 Rondo **Wiatraczna**
 ul. Kobielska 23 lok. A02
 04-359 Warszawa
 tel: (0-22) 408-00-31

CH Galeria Mokołów
 ul. Wołoska 12 paw.163a
 02-675 Warszawa
 tel: (0-22) 541-33-18

Gry planszowe, karciane i bitewne.

www.gry-graal.pl & 

Grając ze wszystkimi kartami zadań, ujawniamy najbardziej irytującą wadę gry – niespójność zasad. W Internecie pojawiło się wiele pytań do autora (na które dzielnie stara się odpowiadać) o zasady interpretacji takich kaskadowych wymogów.

Wojciech Sieroń

ULURU

Egzotyczne sudoku

Uluru to dość udany debiut duńskiego projektanta Lauge Luchau. Gra jest przedstawicielem rzadkiego gatunku gier logicznych rozgrywanych pod presją czasu.

Zwykle łamigłówki kojarzą się nam z ekstremalnym wysiłkiem umysłowym, ale bez ograniczeń czasowych. Tutaj autor dodał klepsydrę, która nieubłaganie odmierza nam czas na rozwiązanie. W czasie rozgrywki musimy rozmieścić na swojej planszy kolorowe ptaki snu. Zasady w każdej rundzie określone są przez karty zadań.

JAKIEŻ TO ZAGADKI?

Gra posiada wprowadzenie mające przedstawić aborygeńską legendę o ptakach snu. Każdy z nich ma swoiste marzenia, a zadaniem graczy jest je zrealizować. Nie jest to gra imprezowa, zatem nie będziemy stawać na głowie. Zadania związane są z rozmieszczeniem ośmiu kolorowych figurek ptaków snu na polach otaczających Uluru. Oczywiście pozycje nie są dowolne – wyznaczają je karty opisujące senne marzenia. Karty zadań podzielone są na pięć poziomów trudności, co świetnie sprawdza się przy rozgrywce osób o różnym możliwościach. Można

odłożyć zadania najtrudniejsze albo przygotować zestaw dla zaawansowanych i początkujących – na planszy są dwa tory zadań.

Ptaka każdego koloru otrzymuje swoje zadanie. Najprostsze zadania to umieszczenie ptaka na planszy - tak po prostu. Drugi poziom wymusza umieszczenie na określonej krawędzi. Również niezbyt trudne. Dopiero od poziomu 3. zaczyna się główkowanie, bo marzeniem ptaka staje się określona konfiguracja: obok lub na-

przeciwko innemu ptaku, albo po sąsiedztwo po skosie. Te trzy poziomy zadań – 48 kart – pozwalają na pełną rozgrywkę w sześciu turach. Zdecydowanie należy podkreślić, że bez limitu czasowego zadania nie są trudne. Ale ta klepsydra! Jakże stres potrafi wytrącić nas z równowagi i kłębić błędne interpretacje. Już po pierwszej turze widać rozochoczone (i niektóre rozczarowane) twarze. Emocji przybywa, gdy nadchodzi chwila prawdy – sprawdzenie poprawności rozwiązania. Każdy błąd to zielony znaczek ujemnych punktów. Ze względu na losowość doboru kart marzeń/zadań zdarza się czasem napotkać sprzeczność – nie psuje to zbyt zabawy, bo jednakowo dotyczy wszystkich uczestników.

KTO SIĘ BAWI?

Gra jest przeznaczona nawet dla pięciu graczy. Ograniczenie związane jest tylko z liczbą figurek. Jeśli komuś gra się spodoba, to bez trudności dodrukuje kolejne plansze i dobierze dowolne znaczki (tylko warto zadbać o zgodność kolorów). Wiele

osób ucieszy informacja o trybie jednoosobowym. Wówczas celem jest rozegranie partii z najmniejszą ilością błędów.

Wiek minimalny łatwo tu regulować dobierając karty zadań. Sądzę, że i młodsze dzieci

szybko poradzą sobie z rozwiązywaniem zadań z trzech początkowych poziomów. Oczywiście warto rozważyć zwiększenie limitu czasu. Z pewnością będzie to rozwijająca zabawa, która uczy uwzględniania coraz bardziej złożonych wymagań.

Grę można potraktować zabawowo – wówczas więcej jest radości z umykającego czasu i wytykania popełnionych błędów. Można także przyjąć zasady intelektualnych zmagania, gdzie z pełną powagą przeprowadzana jest analiza zadań. Temu typowi rozgrywki sprzyja wprowadzenie zadań o najwyższym stopniu trudności.

EGZOTYCZNA RADOŚĆ?

Osoby lubiące tego typu łamigłówki z pewnością podniosą ocenę, bo takich gier wciąż nie ma zbyt wiele. Zwłaszcza trudniejsze zadania stanowią już poważniejsze wyzwanie, którego rozwiązanie daje pewną satysfakcję. Zwiększoną, gdy zrobimy to przed czasem i bez błędów.

Ci, którzy zainteresują się grą przez nawiązanie do Australii, mogą poczuć się rozczarowani, bowiem prócz luźnego wstępu nijak nie widać związku z Uluru.



6,5/10

TYP GRY: Układanka logiczna z reżimem czasowym
LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-5
CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
WYDAWCA: Kosmos
AUTOR: Lauge Luchau
CENA: ok. 140 zł
EDYCJA: angielska
SKALOWALNOŚĆ: niezależna od ilości graczy
PLUSY I MINUSY:
 + błyskawiczna rozgrywka, dużo emocji, wiele zabawy, świetnie zaprojektowana wypraska;
 - brak klimatu, możliwość podglądania rozwiązań u innych, pojawianie się zadań sprzecznych, co psuje satysfakcję z rozwiązywania łamigłówki, problemy z interpretacją, dobór kolorów: niektóre mogą się mylić, zwiększając frustrację wywołaną klepsydrą, przy pełnym składzie zdarza się, że brakuje znaczników błędów.



O RECENZENCIE: Lubi wszystkie gry, ale najbardziej logiczne i cięższe tytuły z rozbudowaną strategią. Uwielbia je również prezentować, stąd wszędzie gdzie może organizuje turnieje. Stara się poznać różne gry, ale do ulubionych tytułów zawsze wraca.



Dominika Gorgosz

DOBRE I ZŁE DUCHY

Szybko i logicznie

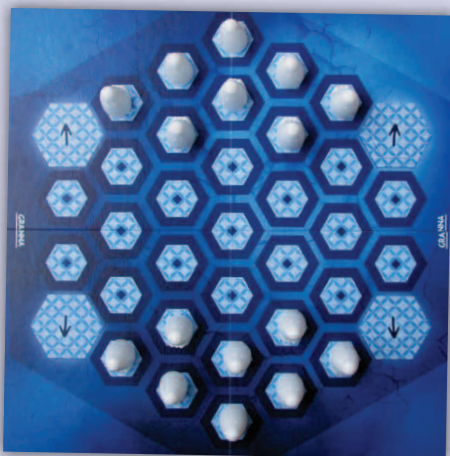
Po raz pierwszy „Dobre i złe duchy” wydano w 1980 roku. Twórcą gry jest Alex Randolph, laureat prestiżowej nagrody Spiel des Jahres 1982 (dzięki grze Sagaland). Duchy to gra blefu i strategii, której zasady można omówić w kilku zdaniach.

I TO WSZYSTKO?

Każdy z graczy ma do dyspozycji 8 figurek duchów: 4 czerwone (złe) i 4 niebieskie (dobre). Poruszamy nimi o 1 pole na boki oraz w przód lub w tył. Gdy chcemy wejść na pole zajęte przez ducha przeciwnika, możemy go zbić (ryzykując przy tym, ponieważ może okazać się złym duchem). Naszym celem jest zdobycie wszystkich dobrych duchów przeciwnika lub pozbycie się wszystkich własnych złych duchów, lub ucieczka swoim dobrym duchem z pola ze strzałką po stronie przeciwnika. Sedno tkwi w tym, że nie wiemy, który duch przeciwnika jest zły, a który dobry. Kolorowe znaczniki są ukryte z tyłu pionka i są widoczne jedynie dla osoby prowadzącej grupę duchów.

TAK SZYBKO?

Zapoznanie i opanowanie zasad trwa kilka minut. Rozgrywka też jest „błyskawiczna”. Dla wielu osób stanowi to zaletę, jednak dla graczy lubiących „posiedzieć” nad planszą to zdecydowany minus. Szczególnie dorośli narzekali, że chcieliby jeszcze trochę pogłówek-



wać. Czas gry jest natomiast optymalny jeśli chodzi o dzieci.

ALE ŁADNE FIGURKI

Gracze kierują plastikowymi figurkami duchów. Oczywiście, nie każdemu mogą przypaść do gustu, ponieważ nie są to wymyślnie zdobione figurki, a proste białe postacie. Minusem jest zdecydowanie za duże pudełko i brak woreczka materiałowego – z pewnością ułatwiłby transport figurek. Plansza jest na tyle mała, że zmieści się do torby. Do dyspozycji mamy dwie opcje gry: na standardowej, kwadratowej planszy (polecanej dzieciom, rodzinom i początkującym) oraz na planszy z heksagonalnie ułożonymi polami (z możliwością poruszania duchów w 6 stron).

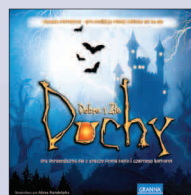
GRA WIELO-POKOLE-NIOWA

Proste zasady sprawiają, że do gry może zasiąść każdy. W grę zagrają nawet 6-latkowie. Dziadkowie nie są natomiast wystraszeni nadmiarem grafiki

(która, jak twierdzą, doprowadza ich do „oczopląsu”) czy komplikacją reguł. Zaletą dla wielu jest szybka rozgrywka (oczywiście oprócz osób lubiących długie, „mózgozerne” gry), regrywalność oraz trwałość komponentów.

PODSUMOWANIE

Oprócz ceny (ok. 60 zł) i nieporęcznego pudełka trudno wymienić jakieś konkretne zarzuty. Gra sprawdza się w każdym gronie i w różnych warunkach. Szczególnie przypadła do gustu osobom, które lubią warcabry lub szachy. Graczom podoba się element blefu. Ważne, by nie powielać wcześniej zastosowanych strategii. Dobre i złe duchy to dobra gra, jednak niepowalająca na kolana. Należy ją traktować jako miłą, szybki przerywnik.



7/10

TYP GRY: logiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2
 CZAS ROZGRYWKI: 10-15 minut
 WYDAWCA: Granna
 AUTOR: Alex Randolph
 CENA: 45-60 zł
 EDYCJA: polska
 PLUSY I MINUSY:
 + proste zasady, sprawdza się w każdej grupie wiekowej, regrywalność, dwustronna plansza;
 - zbyt duże pudełko, dla zaawansowanych graczy zbyt prosta, ledwo się zaczęło, a już koniec



O RECENZENCIE: Z zamiłowaniem i z zawodu dziennikarka radiowa i prasowa. Po godzinach (czasami nawet w trakcie) pasjonatka gier planszowych. Do planszówek wciąga każdą osobę, którą spotka na swej drodze. Nie ma szczęścia do wygranych, ale przecież w grze najważniejsi są ludzie i dobra zabawa.



GDY GRY SĄ TWOJĄ PRACĄ

Z Krzysztofem Szafrzańskim rozmawia Piotr Siłka

Z ciekawości jak to jest pracować w branży gier planszowych, postanowiłem wypytać osobę, która w niej spędziła już dobrych kilka lat. A co ciekawe - nie tylko u jednego wydawcy. Mój dzisiejszy rozmówca to Krzysztof Szafrzański znany też jako „Szafa”, pracujący prawie od roku w firmie Granna.

Jeśli ktoś nie do końca tę nazwę kojarzy, to tylko dla formalności przypomnę, iż jest to jest wydawca chyba najstojniejszej polskiej gry na świecie, czyli Superfarmera, a także takich znanych tytułów jak choćby Wilki i Owce, Kraby, Hooop!, Bumerang czy całej serii łamiągówek Smart.

Na początek chciałbym Cię zapytać o to, jak wyglądały Twoje pierwsze kontakty z grami.

Jako dziecko byłem obdarowywany grami, potem od czasu do czasu coś wpadało mi w ręce. Zaczynałem od przebojów lat 80., takich jak Obcy, Magia i Miecz

czy Gwiezdny Kupiec. Na początku lat 90. pierwszy raz zagrałem w Warhammer RPG. W 1996 r. z kultowej Gambleriadzie wyniosłem fascynację „grami bez prądu”, pomimo że impreza miała głównie promować gry video. I tak mi już zostało.

Z tego, co wiem, to już na studiach poświęcałeś dużo czasu nie tylko na granie, ale także pomagałeś w rozwoju sceny turniejowej gry bitewnej Warhammer i karcianej Magic: The Gathering. Możesz przybliżyć naszym czytelnikom, jak to dokładnie wyglądało?

Miałem kontakt z grami fabularnymi, więc zainteresowały mnie figurki. Nigdy

jednak ani nie odnosiłem sukcesów na polach bitew, ani jakoś rewelacyjnie nie malowałem, za to potrafiłem się cieszyć rolą sędziego i organizatora. Właśnie w takiej roli się spełniałem, koordynując ligę, sędziując i organizując wiele turniejów. Wycofałem się kilka lat temu, ale wciąż parę moich pomysłów żyje w środowisku. Stałem się fanem Magica właśnie na wspomnianej wcześniej Gambleriadzie, czyli jeszcze w czasach podstawówki.

A czy teraz wciąż grasz w Magica?

Kilkukrotnie próbowałem się wycofać z tego hobby i za każdym razem wracałem z jeszcze większą ilością kart. Jeden z powrotów nastąpił w momencie, gdy scena turniejowa w Warszawie była mocno zaniedbana, więc żeby pograć, musiałem pomóc reaktywować scenę. Udało się to dzięki odpowiednim

kontaktom. Aktualnie pojawiając się na turniejach bardzo rzadko, czasami uda się pograć w zamkniętym gronie. Po ostatnich zapowiedziach dodatku Return to Ravens nie oparłem się pokusie stworzenia kolejnych talii, tym razem do formatu Commander.

Jesteś też od kilku lat obecny na obozach Orion, gdzie tematem przewodnim są RPGi. Wiem, że uczysz tam głównie grać w Magic: The Gathering, ale ciekaw jestem czy jest też czas na planszówki?

Oczywiście, młodzież jeżdżąca z nami na obozy to wszechstronni gracze i bardzo często udaje nam się pograć nie tylko w RPG. Przy okazji tegorocznego wyjazdu mocno wzbogaciliśmy nasz gamesroom i wypróbowaliśmy wiele popularnych tytułów, takich jak K2 czy 7 Cudów. Niesłabnącą popularnością cieszyły się takie klasyki jak Munchkin, Pandemic czy Rzyko. Staraliśmy się rozwijać zdolności naszych graczy, np. poprzez całonocne gry w pokera.

Opowiedz trochę o tym, jak udało Ci się połączyć przyjemne z pożytecznym, czyli od kiedy pracujesz zawodowo w branży gier. Czy takie połączenie

sprawia, że zawsze z radością idziesz do pracy?

W warszawskiej księgarni Faber i Faber znalazłem się dzięki działalności fanowskiej. Wcześniej przez kilka lat pomagałem Faberom organizować imprezy i gdy zwolnił się etat, zaoferowali mi pracę. Po paru latach pracy z figurkami zapaliłem się do planszówek. Osobiście znałem Michała „Puszona” Stachyrę, więc znalazłem się w ekipie Kuźni Gier jako dyrektor handlowy. Przez dwa lata pracowałem zdalnie z Warszawy, na pół roku przeprowadziłem się do Krakowa, a kiedy wróciłem, po krótkim odpoczynku, znalazłem pracę w Grannie. Co ważne, ze wszystkimi byłymi pracodawcami wciąż współpracuję.

W pracy nie zawsze jest idealnie, są sytuacje trudne i męczące, ale wiele rzeczy mnie cieszy, a coroczne targi wyznaczają mi rytm funkcjonowania. Mam elastyczny zakres obowiązków, więc mogę czasami pobawić się nowymi tematami i z większym impetem wrócić do tych nudniejszych.

Jak często grasz teraz dla przyjemności, a nie w ramach „obowiązków zawodowych”?

Aktualnie najczęściej dostaję w ręce prototypy, więc gram dość dużo i staram się grać dla przyjemności, no i żeby nie stracić kontaktu z branżą. Bardzo lubię poznawać nowe gry, więc chyba głównie gram dla przyjemności.

Jakie tytuły w ostatnim czasie zrobiły na Tobie największe wrażenie i dlaczego?

Myślę, że nie powiem niczego odkrywczego. Ostatnimi moimi zakupami były: Zimna Wojna, Cywilizacja: Poprzez Wieki, K2,

Dixit i 7 Cudów z dodatkiem. Jestem całkiem świadomym konsumentem i staram się kierować opinią znajomych – w końcu z kimś trzeba potem w te gry grać. Te, które kupuję, uznaję za na tyle dobre, żeby zagrać w nie kilka(naście) razy i chyba tyle wystarczy.

Czy dużo dostajecie gier od autorów, którzy liczą na wydanie ich pomysłów?

Czy widoczny jest trend, że coraz więcej osób w Polsce zajmuje się projektowaniem gier?

Nie wiem czy coraz więcej, wiem, że dość dużo. Sam otwarcie zachęcam ludzi do prezentowania swoich pomysłów. Myślę, że wraz z rozwojem mody na granie, będą się pojawiali planszówkowi geniusze i będziemy obserwowali coraz to lepsze pomysły.

A wśród tych przesyłanych pomysłów widzisz jakąś poprawę w myśli projektowej czy nadal głównie są to kolejne klony Grzybobrania i Monopoly?

Projekty dostajemy mniej lub bardziej unikalne. Na bieżąco wyjaśniamy autorom, jeśli ich projekt jest powieleniem istniejącego, jeżeli jest nudny lub niezgodny z naszą linią wydawniczą. Większym wyzwaniem są dla nas klienci zamawiający gry – oni chcą pomysłów nowatorskich, ale sami nie wykraczają w swoim rozumieniu gier poza schemat: kostka + pionki + plansza.

A Ciebie nie kusi, by zająć się projektowaniem?

To chyba rzecz naturalna dla każdego zajmującego się dłużej grami, że myśli

wiek Smart Games, większość stanowią gry edukacyjne dla dzieci. Obecnie mamy tylko kilka gier rodzinnych, ale będziemy starać się rozwijać tę gałąź coraz śmielej. Myślimy też o grach skierowanych do poważniejszych graczy. W przyszłym roku szykujemy kilka naprawdę dużych niespodzianek.

Na ile rynków obecnie wydajecie gry?

Ostatnio produkowaliśmy wersje skandynawską i koreańską, co razem z realizowanymi wcześniej projektami daje nam obecność na 20 rynkach i nie mamy planów zwalniać tempa ekspansji. Jesteśmy dobrze reprezentowani na rynkach wschodnich, teraz czeka nas wyęźżona praca nad rynkami zachodnimi, na których mamy znajomości, ale trzeba je zdecydowanie zacieśnić. Po targach w Essen będziemy znać pierwsze wyniki naszych działań w tym zakresie, ale tak naprawdę każdy nowy kontrahent jest na wagę złota.

Które rynki są szczególnie atrakcyjne dla planszówek? Gdzie ludzie najchętniej grają w takie gry?

Bardzo dobrze rozwija się rynek ukraiński i czeski. Wydało nam się to zaskakujące w pierwszym przypadku ze względu na zasobność portfela, a w drugim ze względu na populację. Nie jest tajemnicą, że planszówkowym krajem „mlekiem i miodem płynącym” są Niemcy, zarazem przy ich rozległości i popularności tematu jest to rynek najbardziej wymagający.

W tym roku już po raz piąty byliście na targach w Norymberdze. Co można powiedzieć o rozwoju rynku, uczestnicząc w takich spotkaniach?

Zdecydowanie targi w Norymberdze były dla nas udane, kilka perspektywicznych rozmów udało się już doprowadzić do szczęśliwego finału. Bardzo ciepło zostało przyjęte Rancho - jak zwykle grafiki Piotra Sochy zwracały uwagę. Jest to nasza najważniejsza tegoroczna premiera. Na pewno na rynku wiele firm wyczuwa kryzys, kilku wydawców zabrakło podczas targów. Mam też wrażenie, że coraz większe znaczenie będą miały mniejsze firmy, które są bardziej dyna-



o ich projektowaniu. Mnie też to nie ominęło. Na razie wydałem trzy mniejsze gry (Reguły gry i dwie gry z serii „Było sobie życie”), ale szykujemy z bratem obecnie większy projekt gry cywilizacyjnej w kosmosie.

To jak w takim razie byś określił Waszą linię wydawniczą?

Aktualnie mam ponad 100 produktów w katalogu. Oprócz 30 gier z serii łamigłó-

miczne i elastyczne w podejściu do graczy i ich wymagań, oczekowań.

Rozumiem, że w takim razie nie zabraknie Was na targach w Essen?

Pewnie! Pełną parą szykujemy duże stoisko. Będziemy się tam prezentować po raz pierwszy, ale po kilku moich wizytach tam, wierzę, że uda się nam przygotować dobre stoisko. Głównym prezentowanym tytułem będzie Rancho, uzupełnimy też nasz repertuar wielojęzycznymi wersjami klasycznych gier Granny w dużych pudełkach. Liczymy, że nasz komplet gier Adama Kałuży - jak wszędzie - i tu wzbudzi zainteresowanie. Wszystkich, którym uda się dojechać do Essen, zapraszamy do odwiedzenia naszego stoiska nr 105 w hali 5.

Targi w Essen będą też dla nas ważnym miejscem prezentacji naszych możliwości produkcyjnych. W tym momencie na hali mamy dwie niezależne linie produkcyjne, co pozwala zrealizować praktycznie każde zlecenie. Zagraniczni kontrahenci wiedzą, że jesteśmy konkurencyjni cenowo względem producentów niemieckich, nie ustępując im jakością. Wolą mieć towar wyprodukowany w Unii Europejskiej, a nie w Chinach. Przed Essen mamy nagromadzenie zleceń z zagranicy, głównie dla niemieckich i francuskich wydawców.

Jak często zwracają się do Was kontrahenci z zagranicy? Z kim najczęściej współpracujecie? Jaka gra w produkcji sprawiła Wam najwięcej kłopotów w ostatnim czasie?

Stale współpracujemy z wieloma, ale ciągle szukamy nowych. Najbardziej cenieni jako producent jesteśmy u francuskich wydawców. Przy opracowanej procedurze żadna gra nie jest problemem, ale zdarzają się wypadki losowe, takie jak uszkodzenie noża czy błąd w druku. Mogą zaburzyć cały skrupulatnie ułożony plan produkcyjny, ale zawsze staramy się na bieżąco reagować, by doprowadzić zlecenie do szczęśliwego finału. Ostatnio mieli-



śmy małą przygodę z przygotowaniem gry Kolejka. W czasie produkcji dostała ona nagrodę Gra Roku. Musieliśmy wstrzymać całą produkcję, żeby przygotować odpowiednie naklejki i umieścić je na wszystkich pudełkach. Część z pudełek musieliśmy przez to ponownie zafoliować, mimo to udało się zmieścić w wyznaczonym czasie.

Jednym z większych wydarzeń, o którym było słyhać jest premiera gry Rancho, czyli gry Michała Stajszczaka bezpośrednio inspirowanej Superfarmerem. Kiedy ukażą się wydania zagraniczne?

Główna data premiery krajowej to warszawski „Kocioł”, festiwal gier, który odbył się w ostatni weekend września. Premiera wersji zagranicznych odbędzie się w Essen. Przez te 15 lat udało się sprzedać już ponad pół miliona egzemplarzy Superfarmera, więc przed Ranchem wielkie wyzwanie. Na pewno wejdziemy z tą grą na nasze główne rynki eksportowe.

Adam Kałuzę zdradził ostatnio w wywiadzie, że wydacie jego grę ekonomiczną. Czy możesz coś więcej o niej powiedzieć?

Ta gra jest szykowana na przyszłoroczną Norymbergę i będzie wydawana we współpracy z dużym partnerem strategicznym. Na pewno zapowiada się jako najbardziej skomplikowany tytuł Granny, będzie się też na pewno wyróżniał ilością komponentów. Tematyką będzie budowanie domu.

Czy to oznacza, że zaczynacie wydawać gry skierowane do bardziej wymagających graczy?

Rynek się rozwija i chyba coraz więcej klientów jest w stanie udźwignąć bardziej zaawansowane gry, dlatego planujemy się sprawdzić we wprowadzaniu bardziej wymagających tytułów. Oczywiście, wszyscy mamy świadomość, że większe nakłady są możliwe tylko dla produktów na rynek masowy.

Oprócz wcześniej wspomnianych tytułów, czy możesz zdradzić jakie inne tytuły planujecie wydać jeszcze w tym roku?

W tym roku to jeszcze Nos w nos – gra o zapachach, stworzona przez Łukasza M. Pogodę, kolejna ćwicząca zmysły. No i zaczynamy już planować przyszłoroczne premiery, a nawet wiemy, co wydamy na przyszłoroczne targi w Essen. Nie mogę jeszcze podawać konkretów, ale rozpoczynamy pracę z kolejnymi autorami, do tej pory kojarzonymi z innymi wydawnictwami.

Dziękuję uprzejmie za poświęcony czas i życząc sukcesów Tobie, jak i firmie Granna.



ROZMAWIĄŁ: warszawiak marzący o domu w górach, wmawiający żonie, że granie z mężem to obowiązek małżeński. Ciągłe nie ma tyle czasu na granie, ile by chciał. Członek grupy testerów i autorów gier Monsoon Group. Współpracuje także z serwisem GamesFanic.pl

grę udostępnia:
BARD
 www.bard.pl

Autorzy już przygotowali, a Wydawnictwo Bard przełożyło, zasady dodatkowe pozwalające na jeszcze bardziej szalone starcia mikro stworów. Dla zainteresowanych - warto przyrzeć się wcześniejszym grom tych autorów, korzystającym z tej samej mechaniki - Micro Mutants. Jest tam znacznie więcej możliwości wynikających z rozbudowanych właściwości stworów.

Wojciech Sierón

MICRO MONSTERS

Nowoczesne pchełki

Jestem pełen podziwu dla osób, które potrafią ze znanego pomysłu wycisnąć coś nowego. Stąd moje zauroczenie PitchCarem, czyli starą i znaną grą w kapsle. Gra Micro Monsters jest twórczą wariacją na temat równie znanej zabawy w pchełki.

Jest to kolejna gra włoskich projektantów, którzy tym razem uprościli zasady swoich wcześniejszych „pchełkowych” gier. Dzięki takim pomysłom, gry, które bawiły starsze pokolenie wracają w nowoczesnej, zwykle bardziej atrakcyjnej formie.

MIKROKLIMAT

Klimat gry tworzy historia o walkach między karykaturalnie narysowanymi stworami. Cztery rasy walczą o dominację w swoim mikroświecie, przy czym każda

z nich ma swoje unikalne zdolności. Każdy z graczy dysponuje armią 8 stworów (trzy rodzaje), różniących się przede wszystkim wielkością oraz bazą, której ma bronić. Grafiki (w postaci naklejek na pchełki) od razu rozjaśniają twarze graczy dobrze komponując się z polskimi nazwami każdej z ras.

MIKROZASADY

Kostka wyznacza rodzaj wykonywanej akcji – zwykle jest to skok określonym typem stworów. Jeśli uda się wskoczyć na wroga, to zostaje on wyeliminowany.

Celem jednak jest przede wszystkim atak na bazy, które mają ograniczoną wytrzymałość. Urozmaiceniem jest akcja specjalna, którą może być dodatkowy ruch, unieruchomienie przeciwnika czy zabezpieczenie własnego pionka.

MEGAZABAWA

Wśród zasad dominuje ogólna reguła, by dobrze się bawić. Jeśli coś niespodziewanego zdarzy się w czasie zmagania naszych stworów, po prostu należy twórczo i z humorem przyjąć jakieś rozstrzygnięcie.

Pojedynek to okazja wykazania się zręcznością w pstrykaniu naszych potworków. Przy grze wieloosobowej dochodzi, mimochodem, element negocjacji – jak przekonać współgraczy, by atakowali innych. Tworzą się kruche koalicje i nietrwałe sojusze. Co i rusz słychać wybuchy radości, gdy uda się atak albo jęk zawodu, jeśli nasz niemal pewny skok spali na panewce.

Gra świetnie sprawdzi się z młodszymi dziećmi, ale i dla starszych będzie okazją do miłej, sentymentalnej podróży w czasie. Tak wiele radości z tak prostej zabawy...



7,5/10

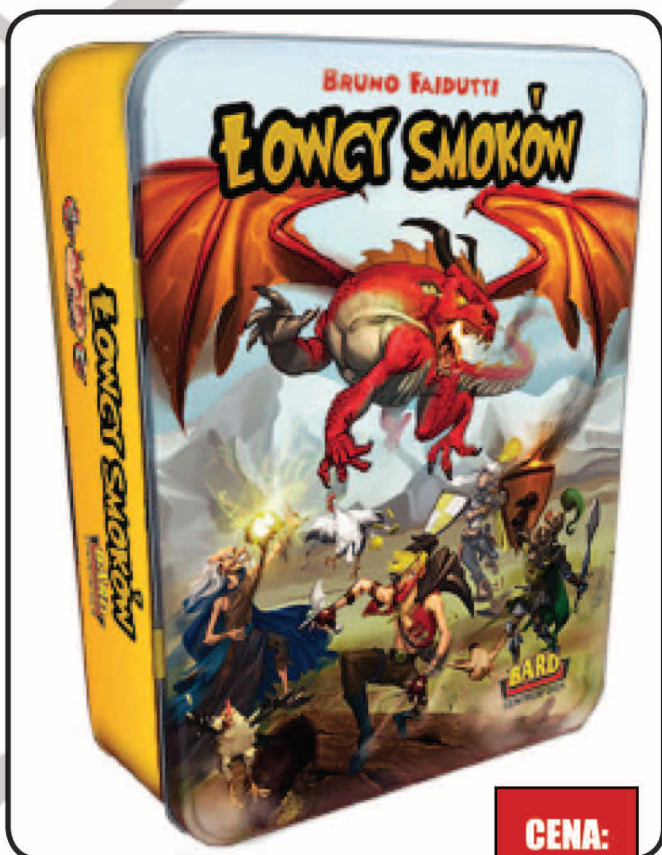
TYP GRY: zręcznościowa, z elementami taktyki
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: 20 min.
 WYDAWCA: Bard.pl
 AUTORZY: Marco Maggi, Francesco Nepitello
 CENA: ok. 60 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: więcej osób to więcej zabawy

PLUSY I MINUSY:
 + proste reguły, humor, stosunkowo wysoka cena, jak za nieco podrasowane pchełki;
 - to jednak tylko pchełki.



NAJWIĘKSZY WYBÓR
GIER PLANSZOWYCH!
W SUPER CENIE!

ŁOWCY SMOKÓW



CENA:
79.90 zł

BANG!



CENA:
64.90 zł



Polub nas na facebooku i zgarnij super nagrody!
www.facebook.pl/planszowkipl

planszowki.pl

www.planszowki.pl
ul. Zabłocie 23 Kraków 30-701
e-mail: sklep@planszowki.pl
tel.: +48 696 221 899

Tomasz Polak (Abalone), Wojciech Dziwok (Offboard)

LOGICZNE PRZEPYCHANKI

Recenzja porównawcza Abalone i Offboard.

Choć gra nie ma jeszcze trzydziestu lat, o historii jej powstania krążą już, może nie legendy, ale na pewno różne wersje (stworzona dla syna, z powodu syna, przez syna...).

Nawet data wydania, tak wydawałoby się łatwy do ustalenia fakt, różni się i bez trudu można udowodnić, powołując się na autorytety w świecie gier planszowych, rok 1987 lub 1988. Niepodważalne jednak jest, że przełomowego odkrycia (projektu) dokonali Francuzi: Michel Lalet i Laurent Levi i od kiedy pokazali swoją grę światu zainteresowanie nią wciąż rośnie. Abalone zostało docenione przez francuskich Game Designerów, międzynarodowe jury na targach wydawców, pedagogów w pracy z dziećmi i „trudną młodzieżą”, stowarzyszenia takie jak Mensa oraz wielu innych większych i mniejszych „przyznawaczy nagród” na całym świecie.

Na tle starszego brata Offboard faktycznie wygląda na oseska, został bowiem zaprezentowany światu raptem rok temu. Po wyczerpaniu możliwości Abalone do gry w czwórkę, a nawet w szóstkę (po dokupieniu dodatkowych kul, oczywiście), autorzy postanowili raz jeszcze wydoić krowę, prezentując wersję z przeprojektowaną planszą, zmniejszoną liczbą kul i zmodyfikowanymi zasadami. Gra w tej odmianie wraca do korzeni, umożliwiając rozgrywkę „zaledwie” dwuosobową, co oczywiście nie zamyka drogi do możliwych kolejnych wariacji. Nieprzypadkowo zmieniono również nazwę: z abstrakcyjnej

na w zasadzie mówiącą samą za siebie i dobrze oddającą ideę rozgrywki. Dla mnie właśnie Offboard to elementarna symulacja sumo.

JAK TO WYGLĄDA...

Abalone podobnie jak wiele abstrakcyjnych gier logicznych cechuje się minimalistycznym i praktycznym wydaniem. Egzemplarz, który testowałem to wersja Classic wydana w tym roku przez Rebel. Plansza czarna, plastikowa, odpowiednio wyprofilowane otwory, z których kule nie wypadają samodzielnie, ale przemieszczanie ich jest łatwe. Odpowiednio stabilna, by chronić przed przypadkowymi tyrpięciami, ale wystarczająco lekka, by była przenośna. Podobnie czarne i białe kule, wykonane z ciężkiego tworzywa, przyjemne w dotyku i dla oka. Bardzo wygodne w ustawianiu i przemieszczaniu. Choć nie jest to elegancja drewna, to z pewnością żaden esteta nie powinien narzekać.

Offboard musiał się jako odróżnić od utytułowanego poprzednika, prezentuje więc znacznie bardziej pstrokaty design: granatowa plansza jest barokowo zaokrąglona i choć plastik nie przylega idealnie płasko do podłoża, nie ma to znaczenia dla rozgrywki. Kontrastowe kule odlane w jaskrawej żółci i głębokiej czerwieni prezentują tę samą wysoką jakość wykonania, ale już opakowanie, równie asymetryczne jak w Abalone (trzeba mieć obie gry, aby równo leżały jedna na drugiej na półce), wygląda jak sikorka bogatka przy wróble szarym - wszystko to dzięki przyciągającej oko kolorystyce i dynamicznemu motywowi zdobiacemu pudełko. Zupełnie inaczej zaprojektowano natomiast luzę otaczające pole gry, co ma oczywiście ścisłe powiązanie z nowymi zasadami.

... I JAK SIĘ GRA

Abalone to abstrakcyjna gra logiczna bądź konfrontacyjna strategia, jeśli ktoś woli. Dwóch graczy (w wersji podsta-

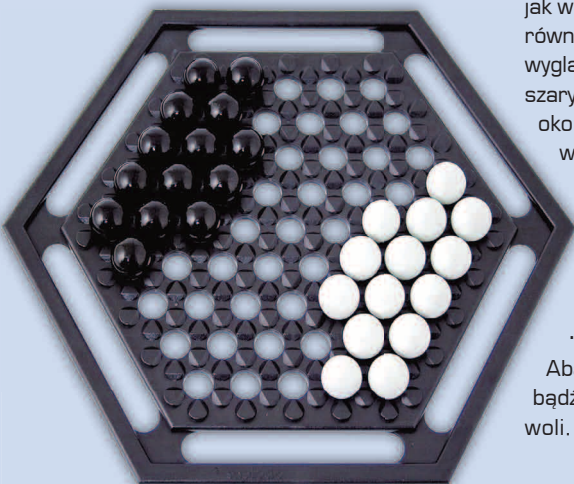
wowej, istnieją też warianty na większą liczbę graczy), dysponując 14 kulami, stara się wypchnąć kule przeciwnika poza heksoidalną planszę. Wykonując ruchy na zmianę, gracze mogą przesunąć od 1 do 3 własnych kul w dowolnym kierunku (również „ławą”). Przesunięcie kul przeciwnika musi odbyć się na zasadzie przewagi sił, to jest 2 kule przepchną 1, by przepchnąć 2 potrzeba 3. Najbezpieczniejsza więc jest formacja 3 i więcej kul, która jest już nieprzesuwalna. W grze nie występują elementy przeskakiwania, nie można przesunąć kuli, za którą nie ma wolnej przestrzeni (bądź granicy planszy), nie ma również wyjątkowych „stałych elementów gry”, takich jak rosada w szachach, czy ko w Go.

Ustawienie początkowe to kwestia porozumienia pomiędzy graczami, gdyż istnieje co najmniej kilkanaście oficjalnych wariantów (np. turniejowe) i zapewne setki reguł domowych. W wersji podstawowej gracze ustawiają swoje kule w trzech rzędach naprzeciwko siebie.

Jak było to do przewidzenia, faktycznie, różnice wychodzą właśnie tutaj. Generalna idea pozostaje taka sama, musimy przeważającymi siłami swoich kul wypchnąć poza planszę kule przeciwnika. Na tym jednak podobieństwa się kończą: zrezygnowano bowiem z ograniczenia 3 kul w formacji i teraz możemy się przepychać w dowolnych konfiguracjach, zabroniono ruchu ławą (moim zdaniem niezbyt pasującym do ogólnej idei Abalone), brak również na chwilę obecną różnych wariantów początkowego ustawienia, każda rozgrywka rozpoczyna się więc od tego samego układu, który jednak dzięki wymieszaniu kul pozwala na znacznie bardziej dynamiczne otwarcia. Najciekawsze są jednak nowe luzy. W zależności od miejsca, w którym wypchniemy kulę przeciwnika, możemy zdobyć od jednego do trzech punktów zwycięstwa, przy czym ścieżki dołotowe zaprojektowane zostały tak, że znacznie częściej wypadają niższe numery. Teoretycznie możemy więc wygrać już dwoma usuniętymi kulami przeciwnika, żeby jednak nie było zbyt łatwo, najwyższe punktowane luzy znajdują się w najodleglejszych miejscach planszy, wymagają więc sporo przepychania. W sumie mamy 12 osobnych miejsc, w których możemy umieścić kule - wepchnięcie kolejnej w zajętej już luzę pozwala przeciwnikowi na jej podjęcie w swoim ruchu i położenie w dowolnym miejscu planszy, co niekoniecznie czyni takie zagranie opłacalnym.

PRZEMYŚLENIA Z ROZGRYWKI

Pierwsze rozgrywki w Abalone wydały mi się bardzo nudne. Strategia opierała się





głównie na obronie pozycji, a wszelkie próby odważniejszych ataków kończyły się zwykle rozbiem formacji i szybkim wypchnięciem kul za planszę. Bardziej niż własne umiejętności liczył się błąd przeciwnika. Choć mając trochę doświadczenia w „czarno-białych grach”, wiem, że często tak wyglądają rozgrywki słabych (początkujących) graczy, w żaden sposób mnie to nie podbudowywało. Postanowiłem zaczerpnąć trochę wiedzy i inspiracji od specjalistów. W sieci bardzo łatwo znaleźć porady, strategie, ćwiczenia specyficznych układów oraz początkowego ustawienia w znacznym stopniu wpływa na grę nawet początkujących graczy. Turniejowe ustawienia znacznie uatrakcyjniają grę, niwelują problem okopywania się i zmuszają do aktywnej walki. Podobnie jak wiele innych gier konfrontacyjnych, Abalone wymaga uczenia się gry, by pokazała swoje prawdziwe możliwości.

Faktycznie, początki nie zachwycają, trzeba oswoić się z ideą przepychania, diagonalnych ataków i rozbijania formacji wroga. W przypadku Offboard dodatkowego smaczków nadają różnie punktowane łuzi, zachęcające do szybkiego zakończenia rozgrywki (co bywa oplakane w skutkach) lub wymian „moja kula za jeden zamiast Twojej kuli za trzy” (co czasem ma już więcej sensu). Pomimo dosyć prostych zasad i dyskusyjnej głębi, Offboard zyskuje z kolejnymi partiami, w miarę jak podobnie doświadczeni gracze wyciągają wnioski z popełnionych błędów. Na szczęście, niewielki stopień komplikacji obniża również próg wejścia, co pozwala na zabawę w zróżnicowanych kategoriach wiekowych. Ciągłe przewidywanie ataków przeciwnika i ostrożne próby kontrowania przypominają mi paradoksalnie Pentago, inną grę o banalnych zasadach, acz bardzo absorbującej rozgrywce.

PODSUMOWANIE

Gra Abalone ma prawie 30 lat i wciąż ma się świetnie. Co roku gdzieś na świecie wypuszczane są odnowione wersje Clas-

sic, a wersji okazjonalnych, kolekcjonerskich i wielowariantowych nie sposób zliczyć. Abalone sprzedaje się i jest grane. Co roku odbywają się turnieje lokalne i międzynarodowe. Publikowane są zapisy z gier, strategie, rozwiązania problemów. Mnie jednak gra nie złapała. Może z powodu wciąż moich małych umiejętności gry (w porównaniu np. do Go), może z powodu jej nowoczesności (i braku „starożytnej otoczki” jak np. w Go), a może z powodu ciągłego porównywania z ukochanym Go. Abalone nie jest grą dla mnie. Będzie jednak jedną z pierwszych gier, jakie polecę osobom chcącym zacząć przygodę z „tego typu grami”, ponieważ niepodważalnie Abalone ma o wiele niższy próg wejścia niż Go czy Szachy, ma wszelkie zalety gry logicznej (wychowawcze, rozwojowe itp.) i „to coś”, co sprzedaje ją od prawie 30 lat. I choć ja tego nie widzę, to miliony graczy nie mogą się mylić.

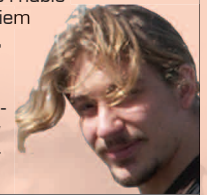
Offboard nie ma łatwo. Musi zmierzyć się z wybitnie utytułowanym i solidnie osadzonym na rynku poprzednikiem. Paradoksalnie jednak, taka pozycja nie musi oznaczać automatycznej porażki: część graczy znużyła się już klasycznym Abalone i szuka bardziej radykalnej odmiany, innych przyciągnęła odświeżony design i bardziej dynamiczna rozgrywka. Lubię proste gry logiczne, być może z powodu braku czasu na zgłębianie tych bardziej wymagających i dostarczających większej satysfakcji. Nowsze dziecko francuskiego duetu przypadło mi bardziej do gustu niż szacowny praszczur, choć zmniejszenie liczby kul odbieram jako tanią zagrywkę mającą uniemożliwić rozgrywanie na planszy Offboard klasycznego Abalone. Podoba mi się brak ograniczeń w budowaniu ciągu własnych kul, również idea „punktów za styl” dodaje rozgrywce pikanterii, a wszystko to dostępne już dla początkujących graczy. Czy jednak Offboard dorówna popularnością Abalone? Na razie statystyki i zawartość stron w serwisie BoardGameGeek na to nie wskazują. Ale... dajmy mu szansę, poczekajmy kilka lat, przecież to jeszcze dzieciak...



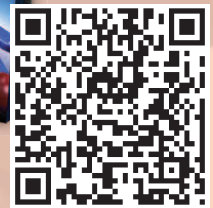
8/10

TYP GRY: logiczna
LICZBA GRACZY: 2
CZAS ROZGRYWKI: 15-30 minut
WYDAWCA: Rebel.pl
AUTORZY: Michel Lalet i Laurent Levi
CENA: 99,95 zł
EDYCJA: polska
PLUSY I MINUSY:

+ zasady możliwe do wyjaśnienia w dwóch zdaniach, prawdziwie konfrontacyjna gra strategiczna, zyskuje i nabiera głębi wraz z uczeniem się jej, dobrej jakości, estetyczne komponenty;
- początki mogą znużyć, brak wariantów ustawień początkowych w instrukcji.



O RECENZENCIE: Zanim zachorował na planszówki, wirusy atakowały go długo i z wielu kierunków. Przez pewien czas był w opozycji do gier planszowych na rzecz RPG. W końcu poddał się i nic nie wskazuje aby miał wyzdrowieć. Lubi odpakowywać nowe gry, gry z kryształkami i drewniankami. Hołubi grę Go.



8/10

TYP GRY: logiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2
CZAS ROZGRYWKI: 15-30 minut
WYDAWCA: Rebel.pl
AUTORZY: Michel Lalet i Laurent Levi
CENA: 90 zł
EDYCJA: polska
PLUSY I MINUSY:

+ proste i przejrzyste reguły, umożliwiające grę również dzieciom, dynamiczna rozgrywka, potrafi nieźle zaabsorbować, zyskuje i wciąga przy bliższym poznaniu, estetyczne wykonanie, komponenty wysokiej jakości;
- niesymetryczne pudełko nie najlepiej trzymające komponenty, brak wystarczającej ilości kul do rozegrania klasycznego Abalone, plansza odrobine wybrzuszona (nie przeszkadza w rozgrywce), wysoka cena.



O RECENZENCIE: Miłośnik łamigłówek wielozadaniowych i mechanicznych

Dominika Gorgosz

JISHAKU

Magnesy tylko na lodówkę?

Czy ładnie wyglądające magnesy mogą kogoś zaabsorbować na tyle, żeby poświęcić im trochę więcej czasu? Okazuje się, że tak, ale na pewno nie każdego.

PIERWSZE WRAŻENIE

Kupując grę otrzymujemy plastikową „ramkę” w którą wkładamy pofalowaną gąbkę, 18 magnesów z hematytu, woreczek na nie oraz instrukcję. Warto zatrzymać się przy magnesach, które podobają się bardzo wielu osobom. Są błyszczące, o różnej wielkości i o różnych kształtach. Przyciągają uwagę i zachęcają do „układania”. Wrażenia optyczne jak najbardziej pozytywne.

ROZGRYWKA

W grze wykorzystujemy właściwości magnesów: północny i południowy biegun oraz własne pole magnetyczne. Mamy do dyspozycji 4 wersje gry, w których staramy się pozbyć się wszystkich kamieni lub zebrać ich jak największą ilość. Do wyboru mamy opcje gry dla kilku osób lub wersję solo. Niektórzy „testerzy” grali po kolei w każdą wersję. Wydaje mi się, że to dobry sposób na poznanie właściwości kamieni. Po rozegraniu kilku partii można wybrać swoją ulubioną wersję.

W wariacie „Pierwszy!” magnesy dzielimy pomiędzy wszystkich graczy. Każdy w swoim ruchu wyklada w dowolnym miejscu na piance po 1 magnesie. Gdy przyciągnie on inne kamienie, zabieramy je do naszej puli. Rozgrywkę wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbedzie się wszystkich kamieni z puli. Gra się szybko i przy okazji zapoznajemy się z magnesami. Po kilku partiach jednak może zdarzyć się tak, że będziemy wykladać magnesy schematycznie i nudzić się.

W wariacie drugim „Eliminacja” - gracze po kolei wykladają magnesy ze

swojej puli. Jeśli podczas ruchu gracza dowolne magnesy na planszy się złączą, to pozostawia się je na planszy, a gracz notuje ile kamieni się połączyło, otrzymując w ten sposób punkty karne. Rozgrywka jest kontynuowana do momentu wyłożenia ostatniego magnesu przez jednego z graczy. Następnie podliczane są punkty. Gdy ktoś zbierze 10 punktów karnych, zostaje wyeliminowany. W grze 3-osobowej rozgrywka kończy się w momencie zdobycia 10 punktów przez dwie osoby. Osoba, która nie została do tej chwili wyeliminowana, wygrywa. W przypadku tej wersji nie jest już tak łatwo, ponieważ zbite grupki magnesów pozostają na planszy.

W wariacie trzecim „Porywacz”, w przeciwieństwie do poprzednich, gracz tak wyklada magnesy, by przyciągnęły pozostałe. Wygrywa osoba, która zbierze 12 magnesów, tzw. „jeńców”. Na początek wystawiamy 10 kamieni (lub 9 w przypadku gry trzyosobowej). Następnie dokładamy pozostałe w naszej puli magnesy. Z obserwacji wynika, że ten wariant jest najmniej emocjonujący. Łatwiej przyciągnąć magnesy, niż tak je wyłożyć, by pozostały na swoich miejscach. Najłatwiej mają pierwsze osoby, które wykladają magnesy, gdy na piance jest jeszcze wiele kamieni.

Czwarty wariant „Samotnik” umożliwia nam grę solo. Gracz stara się wyłożyć na planszy wszystkie 18 kamieni tak, aby się nawzajem nie przyciągnęły. Jak się okazało, było to największe wyzwanie.

DLA KOGO?

Jishaku jest dla ludzi „o mocnych nerwach”. Brzmi to przewrotnie, ponieważ z jednej strony to lekka gra, jednak bez cierpliwości i skupienia się nie obejdzie.

Przeznaczona jest dla dzieci powyżej 14 roku życia, ale młodsze też chętnie grają. Często towarzyszy im jednak irytacja i za bardzo nie rozumieją właściwości magnesów. Jishaku traktują jako zabawkę czy puzzle. Musimy też uważać, żeby magnesy nie zostały połknięte przez maluchy. Dla dorosłych Jishaku



to miły filler. Do gry zapraszałam też osoby starsze, jednak te nie wykazały większego entuzjazmu. Jako ciekawostkę dodam, że gra była również testowana w trakcie zajęć terapeutycznych wśród pacjentów po urazach i udarach. Okazało się to strzałem w dziesiątkę. Nie dość, że ćwiczyli dłonie (musieli uważać, żeby ręka nie zatrzęsała się), to jeszcze rozgrywka wymagała od nich logicznego myślenia. Pacjenci byli bardzo zadowoleni z takiego urozmaïcenia terapii.

PODSUMOWANIE

Szybka, inna i irytująca – tak najczęściej opisywano grę Jishaku. To miała być gra logiczna, strategiczna, jednak momentami przypomina grę zręcznościową. Warto się dobrze zastanowić nad zakupem, żeby magnesy zamiast na półkę z grammi, nie powędrowały na lodówkę. Warto pamiętać, że są też inne gry, które również wykorzystują właściwości magnesów, jak np. Rattle Snake lub Polarity. Pomysł nie jest więc zupełnie nowy i odkrywczy.



5,5/10

TYP GRY: logiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4
 CZAS ROZGRYWKI: 15 min.
 WYDAWCA: Trefl
 AUTOR: Steve Velte
 CENA: 70-90 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 1-4 świetnie
 PLUSY I MINUSY:
 + proste zasady, szybkość rozgrywki, duże emocje, magnesy mają swój „urok”, 4 wersje gry;
 - gra irytująca, filler, a jednak wymaga cierpliwości i skupienia, po kilku rozgrywkach może nudzić.



Maciek Kwiatek

JAKI JEST?

I tak się nie dowiesz

Gry imprezowe można z grubsza podzielić na dwa rodzaje: te faktycznie będące grami oraz te udające gry, a w rzeczywistości będące zabawą z regułami. Jaki jest? zaliczyć trzeba raczej do tej drugiej kategorii.

MOJE JEST ZDECYDOWANIE ZA DUŻE

Pudełko zawiera zestaw kart będących osią rozgrywki, 2 flamastry, 2 tabliczki do zapisywania podpowiedzi oraz sporą wypraszkę na te wszystkie elementy. Bez tabliczek pudełko byłoby pięć razy za duże, dzięki tabliczkom ten współczynnik spada do dwóch.

Karty do tej gry imprezowej zrobione są tak, że faktycznie przetrzymają trudy zabawy nie gorzej od uczestników, tutaj więc za wykonanie Jaki jest? otrzymuje plusa.

MOJE SĄ CAŁKIEM PRZYSTĘPNE

Jedna osoba siada na „gorącym krześle”, tzn. ma odgadnąć hasło zapisane na karteczce podawanej sobie przez resztę uczestników. Każdy z nich podpowiada zgadującemu poprzez odpowiadanie na tytułowe pytanie. Cała rzecz polega na udzielaniu odpowiedzi, które nie są zbyt naprowadzające, ale przy tym nie powtarzają rzeczy już powiedzianych („Mój dużo pali.” może być podpowiedzią do samochodu, ale lepiej sprawdza się do np. nauczyciela). Za każdą podpowieź, której użył zgadujący, otrzymuje on punkt karny (PK) – gdy gra się skończy (każdy siedział przynajmniej raz na gorącym krześle), wygrywa osoba z najmniejszą ilością

PK. Jedynym sposobem zredukowania ilości PK jest wylosowanie wyzwania i pokonanie przeciwnika – tutaj za liczbę podpowiedzi nie otrzymuje się PK, kto pierwszy zgadnie hasło odejmuje sobie 2 PK.

MOJE SĄ MIESZANE

Największą zaletą Jaki jest? przeze mnie dostrzeżoną jest to, że dobrze przy niej bawi się praktycznie cała grupa. Wymyślanie pokręconych podpowiedzi jest zabawne, można się wykazać kreatywnością, jest fajnym pretekstem do wypuszczenia mrocznych odmetów umysłu na forum publiczne. Zdecydowanie gorzej bawi się zgadujący. W teorii wszystko się sprawdza – liczba podpowiedzi jest skończona, więc nawet najbardziej utrudniająca grupa w końcu powie coś, co pozwoli zgadnąć. Praktyka pokazuje jednak, że potrzebna jest do tego dobra wola grających, w innym wypadku można dać i 200 podpowiedzi na zadane hasło (zwłaszcza, że są hasła np. ulubiony nauczyciel, co sprawia, że każdy daje nieco inne wskazówki), a osoby na gorącym krześle do niczego to



grę udostępnia:



6/10

TYP GRY: imprezowa
LICZBA (WIEK) GRACZY: od 4 (12 lat)
CZAS ROZGRYWKI: w praktyce 20-30 min.
WYDAWCA: Trefl
CENA: 75 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 4 i więcej - dobrze
PLUSY I MINUSY:
+ Sprawdza się imprezowo, potrafi być zabawna;
- jako gra jest popsuta.



O RECENZENCIE: Miłośnik gier planszowych obdarzony klimatem i potencjałem towarzyskim, suche kobyty o przesuwaniu drewna po lesie od pewnego czasu mnie nudzą. Doceniam gry wymagające dobrze pojętej imprezowej nienawiści. W 2010 roku uzyskałem tytuł najbierniejszego aktywisty w środowisku planszówkowym.

fol: Łukasz Piechaczek

Łukasz Piechaczek

OSTATNIA WOLA

Radość rozrzutności

„Wuj Stefan zmarł... Hura!” W ten sposób zaczyna się wstęp instrukcji gry Last Will, która dzięki wydawnictwu REBEL.pl ukazała się na naszym rynku w polskiej wersji jako Ostatnia Wola.

Dlaczego mamy cieszyć się ze śmierci wuja? Ano dlatego, że zostawił nam spadek i to niebagatelny. Któż nie marzył o tym, żeby kiedyś otrzymać wiadomość, że bliżej nieznanemu nam wuj z zagranicy zmarł i akurat właśnie nam pozostawił swój ogromny majątek? Od

razu uruchamia się wyobraźnia i zaczynamy się zastanawiać, w jaki sposób wykorzystać taki niespodziewany zastrzyk gotówki. Najrozsądniej byłoby ją zainwestować, żeby zapewnić sobie dostatnie życie na kolejne lata, ale

nie jest tego typu grą. To nie kolejna planszówka o inwestowaniu i pomnażaniu pieniędzy, ale – dla odmiany – o ich wydawaniu.

Ostatnia Wola stawia przed nami wyzwanie – każdy ze spadkobierców (czyt. graczy) otrzymuje tę samą kwotę i musi pozbyć się jej szybciej lub zadłużyć się bardziej niż inni.

W ten sposób – pokazując, że potrafi korzystać z uciech życia – zasługuje na otrzymanie całości spadku (czyli zwycięstwo w grze).

W odróżnieniu od większości gier, w których gracze budują jak najlepsze silniki do zarabiania punktów, tutaj jest odwrotnie – otrzymane gotówki trzeba się jak najefektywniej pozbywać, co dodaje grze świeżości, a także czyni ją ciekawą i intrygującą. Gracze wciąż stają przed wyborami, w jaki sposób wykorzystać swoje akcje i gotówkę. Poświęcić je na zakup nieruchomości, którą doprowadzi się do ruiny, czy może popłynąć w rejs z piękną towarzyszką u boku albo też poświęcić się radosnej, szampańskiej zabawie?

Zasady są łatwe do przyswojenia, a instrukcja napisana jest jasno i przejrzysto. W ogóle całość wykonania stoi na bardzo wysokim poziomie – trwałe, ładnie zilustrowane karty, bardzo dobrze opracowana ikonografia, solidne, grube tekturowe żetony i plansze, a do tego jeszcze garść drewnianych znaczników. Wystarczy spojrzeć i aż chce się grać.

Pełną recenzję gry opublikowaliśmy w 23. numerze Świata Gier Planszowych, gdzie opisywał ją Tomasz Gałkowski. Na łamach tego numeru zapraszamy do wzięcia udziału w konkursie.



UWAGA: KONKURS

ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH I WYDAWNICTWA REBEL.PL

Z okazji wydania polskiej wersji gry Last Will, która na naszym rynku, dzięki wydawnictwu REBEL.pl pojawia się jako Ostatnia Wola, mamy dla Was konkurs, w którym do wygrania jest właśnie ta gra.

Aby ją zdobyć, należy odpowiedzieć na następujące pytanie: Na początku rozgrywki gracze mogą wylosować kartę Testamentu Wuja, która określi kapitał początkowy wszystkich graczy. Jaka natomiast jest zalecana kwota pieniędzy, z którą gracze powinni rozpocząć grę podczas pierwszej rozgrywki w Ostatnią Wole?

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do końca listopada. Prosimy przesyłać je na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – Ostatnia Wola”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

8+
2-5
30-45 min.

SLAVIKA

Gra karciana dla 2-5 osób.

Przeraza... ..kusi... ..broni.



Wojciech Dziwok

A JEDNAK SIĘ KRĘCI!

Nowa seria łamigłówek Popular Playthings.

Od jakiegoś czasu żyłem w przekonaniu, że rynek układanek logicznych osiągnął swoistą stagnację. W łamigłówkowej Polsce zrobiło się światowo, dzięki rodzimym dystrybutorom mamy okazję obcować z tuzami branży, a same mózgołamacze trafiły do księgarni, marketów spożywczych i kiosków na pasażach galerii handlowych, roi się od nich również w Internecie.



Ale nasycenie rynku ma również swoje wady - po początkowym zachłyśnięciu ofertą, kiedy łamigłówki pojawiały się całymi seriami i nie wiadomo było, co wybrać, dogoniliśmy świat i wyrównaliśmy stawki. Wszystko zostało wydane, pozostaje jedynie czekać na doroczne nowości, pojawiające się zwykle w okolicach Norymbergi bądź Essen.

EUREKA!

Jakież było moje zdumienie, kiedy na niemieckim Amazonie trafiłem kilka miesięcy temu na nieznane mi zupełnie łamigłówki wielozadaniowe, różniące się znacząco od tego, co do tej pory widziałem, ociekające plastykowymi figurkami, odtwarzające całe scenki z życia wzięte, bajecznie kolorowe i oryginalne pod względem nowatorskiej

mechaniki. Panie i panowie, odkryłem Popular Playthings.

Nie było łatwo - Popular Playthings to firma amerykańska prowadząca działalność z Chin i Hongkongu, a podobieństwo znaku firmowego do wczesnego logo Binary Arts nie jest przypadkowe, założycielem jest były pracownik ThinkFun. Kontakt mailowy nie zadziałał. Na celownik poszedł więc niemiecki dystrybutor, przy silnym wsparciu ówczesnego Naczelnego. Nadal zero reakcji. Tuż przed interwencyjnym zakupem na ebayu tknął mnie szalony pomysł: a może by tak sprawdzić w Polsce? Zaraz, zaraz... w relacji z rodzimych targów zabawek wyszukiwarka zwróciła obiecujący wynik... bingo!

POD LATARNIĄ NAJCIEMNIEJ

Łamigłówki Popular Playthings już u nas są. I to w zasadzie wszystkie. Całkowicie po polsku zresztą: z polskimi pudełkami, instrukcjami i opisami. W branży o nich cicho, bo dystrybutorem jest firma znana głównie ze sprzedaży zabawek, która dosyć odważnie postanowiła zainwestować od razu w całą ofertę amerykańsko-dalekowschodniego producenta. Szybki kontakt, chętnie podjęcie współpracy i paka wielkości małej szafy ląduje w *me casa*. Otwieraniu towarzyszy hiperwentylacja – bo jak tu przejść do porządku dziennego nad takim zestawem? I jak to wszystko opisać? Na pewno na raty, zaczynając od pięciu najciekawszych łamigłówek Popular Playthings poniżej. Ale to nie wszystko – pozostała piątka, pogrupowana według mechaniki, pojawi się na stronie internetowej ŚGP. Ale po kolei.

ATENA (50 ZADAŃ)

Na pierwszy ogień poszła łamigłówka, która zwróciła moją uwagę na całą serię

Popular Playthings. A rzuca się w oczy zdecydowanie, przypomina bowiem ni mniej, ni więcej scenkę rodzajową rodem ze śródziemnomorskiego stanowiska archeologicznego. Naszym celem jest przesuwanie uczestników wykopalisk w taki sposób, aby na koniec połączyć połówki odnalezionego posągu Ateny. Miłośnicy ascetycznego wyglądu i czarno-białych komponentów odwrócą się od niej ze wstrętem: 18 precyzyjnie odlanych figurek archeologów, różniących się kolorem ubrania i funkcją, 25 dwustronnych kart bogato zdobionych motywami z epoki, solidna kamienna podstawa i fragment klasycznej greckiej kolumnady... Czy jednak nie jest to przewaga formy nad treścią? Na szczęście nie, Robert Aubrey Hearn, autor łamigłówki, pracuje na co dzień w amerykańskim MIT, jest również autorem pracy naukowej badającej matematyczne podstawy gier i łamigłówek. Atena to w rzeczywistości pełnokrwisty, logiczny mózgołamacz, przypominający nieco klasyczny Rush Hour, ale z uwagi na ograniczone możliwości ruchu mniej chaotyczny – zdecydowanie warto zastanowić się nad docelowym układem zamiast losowo przesuwać postaci na planszy. Istnieje elektroniczna wersja tej łamigłówki dostępna na platformie iOS i traktująca o pociągach metro, przyznam jednak uczciwie, że klimat Ateny i przyjemność zabawy stosem wysmienitych komponentów całkowicie uzasadniają koszty zakupu wersji pudełkowej.

JEŻYKI

Po tej łamigłówce obiecywałem sobie najwięcej – nie dość, że autorem jest

Miłośnicy ascetycznego wyglądu i czarno-białych komponentów odwrócą się od Ateny ze wstrętem.



Gwiazdka w tym roku nadeszła niespodziewanie wcześniej – na rodzimym rynku pojawił się kolejny, pełnokrwisty łamigłówekowy gracz.

Oskar van Deventer, to jeszcze zastosowano w niej bardzo oryginalną, charakterystyczną dla tego wynalazcy obrotową mechanikę. Oto gromada małych jeży, zbita dla kurażu w rodzaj kłębowiska, musi bezpiecznie przetrwać się z powrotem do mamy, unikając stada borsuków. Formacją jeżych osesków, przypominającą trójwymiarową literę C, należy tak przewracać z boku na bok po planszy, aby ostatecznie wypadły przez dziurę w żywopłocie, prosto w objęcia monstrualnej jeżycy. Oczywiście, złośliwe borsuki przeszkadzają jak mogą, blokując wiele kierunków ruchu. Jakość wykonania ponownie jest znakomita: pyszczki borsuków są precyzyjnie malowane, poszczególne języki łatwo rozróżnić w kłębowisku, podstawa to soczyście zielony plastik udający łąkę, a mama-jeż jest w stanie wystraszyć psa. Jeżeli taki zestaw nie zachęci dziecka do sięgnięcia po łamigłóvkę, to już nic nie da rady. A jak sprawdza się w boju?

Szczerze mówiąc, moja wyobraźnia przestrzenna okazała się zbyt uboga. Po kilkunastu zadaniach złapałem się na dosyć losowym turlaniu jeżami po planszy i próbach rozwiązania łamigłóvkę od tyłu, z zaskakująco dobrymi zresztą efektami. Nadal uważam Jeżyki za bardzo oryginalną, choć trudną układankę, żeby jednak rozwiązać ją świadomie potrzebna jest umiejętność przestrzennego planowania kilkunastu ruchów naprzód bądź... mozolne analizowanie możliwych otwarć. Dzieci, paradoksalnie, wydają się zniechęcać znacznie wolniej, może to efekt nieskażonego schematyzmem myślenia, a może zaśluga naprawdę atrakcyjnej otoczki graficznej. Grać warto na płaskiej, stabilnej powierzchni i w miarę możliwości samotnie, łamigłóvkę jest o dziwo dosyć głośna.

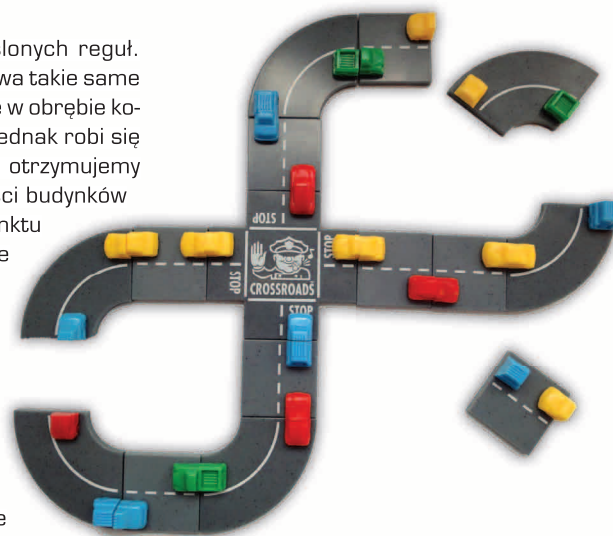
UTOPIA (50 ZADAŃ)

Kolejna układanka to udane rozwinięcie idei sudoku. Naszym zadaniem jest zabudowanie kwartału miasta przyszłości wieżowcami o różnej wysokości,

według ściśle określonych reguł. Czasem wystarczy, aby dwa takie same budynki nie powtarzały się w obrębie kolumny i wiersza, później jednak robi się znacznie ciekawiej, kiedy otrzymujemy również informacje o ilości budynków widocznych z danego punktu planszy. Na tej podstawie musimy wydedukować ich kolejność – te niskie są, oczywiście, zasłaniane przez wysokie. Dedukcję na podstawie niekompletnych przesłanek tradycyjnie uprzyjemnia znakomite wykonanie: wieżowce różnią się nie tylko wysokością, ale również kolorem, a nawet zwieńczeniem dachu. Symbol drzwi pozwala odróżnić budynki podane w zadaniu od ustawionych już przez nas – ustawionych bardzo stabilnie, bo mechanicznie łamigłóvkę jest wzorem do naśladowania. Jako średnio trudną, ale nad wyraz logiczną można z powodzeniem polecić ją początkującym głowołamaczom. Zasady nie są może rewolucyjne, ale w połączeniu z solidnym wykonaniem dostarczają znakomitej zabawy.

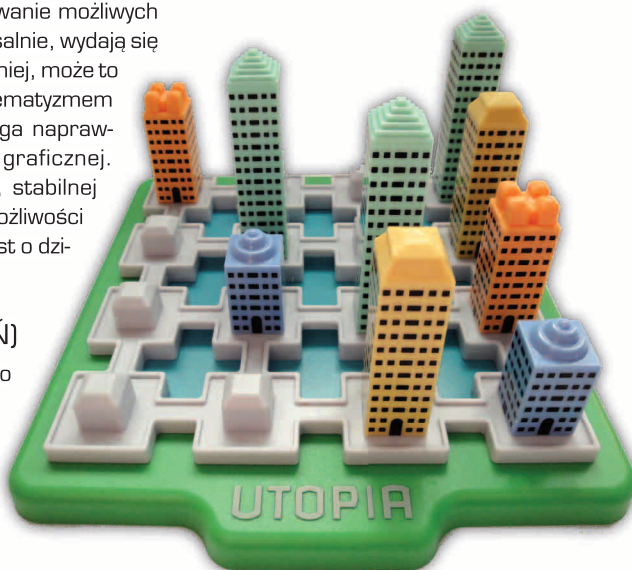
AUTOCROSS (30 ZADAŃ)

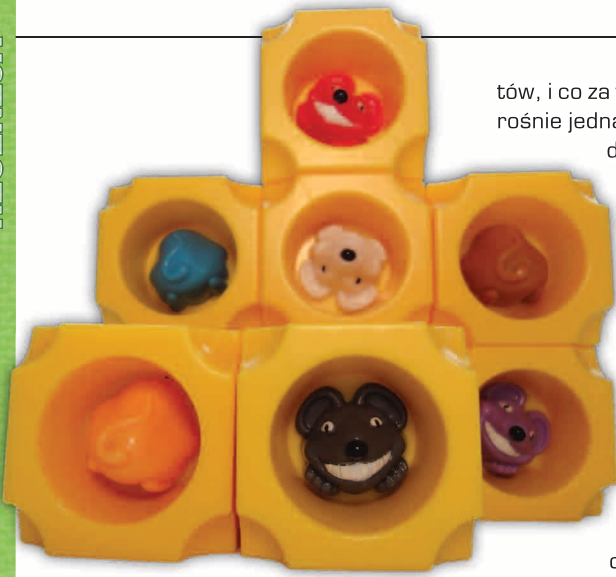
To kolejna łamigłóvkę, do której rozwiązania przyda się stabilny stół. Duży stół. Albo wolny kawał podłogi, tylko wtedy bolą kolana. Temat pasuje do naszych realiów jak ułaf, budujemy w niej bowiem drogi. Do dyspozycji mamy 24 kawałki asfaltu, z których musimy ułożyć obwodnicę o określonym kształcie. Żeby nie było zbyt łatwo, na elementach układanki umieszczone zostały samochody, a w zasadzie ich połówki, i to w czterech kolorach, reprezentujących różne typy



Autocross to łamigłóvkę, do rozwiązania której przyda się stabilny stół. Duży stół. Albo wolny kawał podłogi, tylko wtedy bolą kolana.

pojazdów: sedany, coupe, SUV-y i pick-upy. Aby złożyć ze sobą prawidłowo dwa kawałki szosy, musimy na ich zetknięciu skompletować odpowiedni przód z tyłem. To najbardziej budżetowa łamigłóvkę Popular Playthings, biorąc pod uwagę jakość plastyku, nadal jednak staranność wykonania robi wrażenie – dość powiedzieć, że każdy typ samochodu ma unikalny kształt, a każdy element jest od spodu numerowany, co przydaje się przy sprawdzaniu poprawności rozwiązania. Pod względem jakości rozrywki intelektualnej... no cóż, nie jest łatwo. Na początku wynika to głównie z ilości elementów. Kiedy już nam się wydaje, że jesteśmy w stanie zamknąć drogowy obwód, ostatni element okazuje się nie pasować, na złączu powstaje dziwna, samochodowa hybryda i zabawę trzeba zaczynać od nowa. Kiedy gracz oswoi się wreszcie z komponentami, poziom komplikacji zadań zaczyna istotnie rosnąć. Pomimo prostoty reguł, Autocross to zwodniczy mózgołamacz – można się nad nim spocić i choć zadań jest tylko 30, ich rozwiązanie może zająć niejedną jesienną wieczór. Na szczęście, dzieci mogą pominąć warunek w postaci narzuconego elementu startowego i odtwarzać po prostu zadany kształt, starając się dopasować elementy do siebie. Można również tworzyć zupełnie własne układy, wydłużając czas zabawy praktycznie w nieskończoność – Autocross to świetne połączenie zabawki z łamigłóvkę.





SZALONE MYSZY (50 ZADAŃ)

Na koniec tej sesji testowej zostawiłem łamigłówkę, po której spodziewałem się najmniej, a to z uwagi na mechanikę znacznie uproszczoną w porównaniu do Jeżyków oraz kompletnie infantylną oprawę graficzną. Ciężko podejść na serio do talerza pełnego szczerzących się zewsząd gryzoni, zatopionych w karnarkowożółtym serze. Na pierwszy rzut oka dziecinada, klocki z dobudowaną na siłę logiką. No cóż, stereotypy potrafią niezłe zwieść na manowce... Ze wszystkich zacnych testowanych łamigłówek ta o zwiariowanych gryzoniach zdobyła moje najwyższe uznanie: jest banalnie prosta do wytłumaczenia, składa się z niewielkiej liczby dużych, świetnie wykonanych i skomplikowanych projektowo komponentów, a jednocześnie oferuje naprawdę satysfakcjonujące wyzwania i kupę frajdy w trakcie znajdowania optymalnego rozwiązania.

Prościej się już chyba nie da: na zielonym talerzu układamy kawałki sera składające się z jednego bądź dwóch zlepionych sześciątów, w których umościły się tytułowe myszy. W początkowym układzie wszystkie gryzonie pokazują nam... no cóż... kuperki. Naszym zadaniem jest takie toczenie po planszy serowych kostek, aby odwrócić je o 180 stopni tak, by z każdej patrzył na nas uśmiechnięty pyszczek. Proste? Tylko pozornie. Talerz ma rozmiar 3x3 i przy jednym bądź dwóch sześciątach temat daje się ogarnąć. Liczba elemen-

tów, i co za tym idzie poziom trudności, rośnie jednak lawinowo, osiągając bardzo szybko liczbę czterech, pięciu i ostatecznie sześciu serowych kawałków, wymuszając sekwencyjne operowanie wszystkimi w celu znalezienia rozwiązania. Dodatkowym wyzwaniem jest podana minimalna liczba ruchów potrzebnych do rozwiązania danego zadania – element, który każda szanująca się łamigłówka mieć powinna. I to właśnie czyni zabawę tak soczystą,

bowiem początkujący łamacz głowy może po prostu rozwiązać łamigłówkę w dowolny sposób, kiedy z kolei wytrawny gracz będzie optymalizował każde zagranie, a wyzwania tej natury pojawiają się już w pierwszej dziesiątce zadań. Ilość koniecznych ruchów zaczyna się niewinnie od pięciu, aby skończyć na dziesięciokrotnie większej liczbie obrotów. Szalone myszy to żywy dowód na poparcie tezy, że w łamigłówkach prościej bardzo często oznacza lepiej. Eric Harshbarger, matematyk i znany twórca monstrualnych rzeźb z klocków Lego, sprawił się po prostu świetnie, przebijając moim zdaniem swojego utytułowanego holenderskiego kolegę i jego Jeżyki.

SUMMA SUMMARUM

Gwiazdka w tym roku nadeszła niespodziewanie wcześniej – na rodzimym rynku pojawił się kolejny, pełnokrwisty

W początkowym układzie Szalonych myszy wszystkie gryzonie pokazują nam... no cóż... kuperki...

łamigłótkowy gracz. I nie przyszedł z pustymi rękoma, ale przynosząc pełne spolszczenie, świetnie wykonane plastikowe elementy, niebanalne motywy przewodnie i świeże pomysły w zakresie mechaniki, a wszystko to od razu w dziesięciu odmianach (pozostałe łamigłówki opisane zostaną na stronie internetowej ŚGP). I choć na rynku dostępnych jest wiele świetnych i cenionych łamigłówek, produkty Popular Playthings nie mają powodów do kompleksów, niektóre zaś – jak Atena czy Szalone myszy – mają szanse na miejsce na samej górze półki.



8-9/10

TYP GRY: łamigłówka
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1
 CZAS ROZGRYWKI: kilka-kilkanaście minut na zadanie
 WYDAWCA: Anek sp. z o.o.
 CENA: 50 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ:
 PLUSY I MINUSY:
 + pełna lokalizacja językowa (pudełko, opisy, instrukcje, rozwiązania); brak totalnej logicznej abstrakcji, tematyka wzięta z otaczającego świata, motywy przewodnie trafiają do dzieci; genialne komponenty (jakość plastyku, kolory elementów, poziom detali); przykłady bardzo oryginalnej mechaniki, niespotykane do tej pory w innych łamigłówkach; solidne porcje zadań o zróżnicowanym poziomie trudności, z naprawdę trudnymi włącznie; przezroczyście okienka w opakowaniach, pozwalające zerknąć do środka; cena konkurencyjna zarówno w Polsce, jak i – o dziwo! – w porównaniu z zagranicą;
 - nie są to łamigłówki podróżne - ilość elementów zachęca raczej do zabawy w domu, do większości potrzebna jest stabilna, płaska powierzchnia, a niektóre są dość głośne; zastosowana szata graficzna może nieślusownie sugerować zabawę wyłącznie dla najmłodszych.



O RECENZENCIE: Miłośnik łamigłówek wielozadaniowych i mechanicznych



Andrzej Świech

grę udostępnia:



MALI UCZNIOWIE CZARNOKSIĘŻNIKA

Rozpal ogień

Zawsze twierdziłem, że gry dla dzieci muszą być ładne i odporne oraz posiadać gadżet. Nie jest głupim pomysłem, by chwyciły również tematem. To wszystko ma gra Mali uczniowie czarnoksiężnika.



Wydawnictwo Drei Magier Spiele słynie z gier dla dzieci, także dlatego, że te gry znajdują często zainteresowanie również rodziców, którzy w tajemnicy grają później po nocach z dorosłymi znajomymi. Idąc tym tropem, postanowiłem przetestować produkcję Thomasa Dauma i Violetty Leitner w środowisku sobie zbliżonym wiekiem. Okazało się, że działa, tylko trochę napoję wysokokowego się przydaje, by wczuć się w klimat.

Potem poszedłem do przedszkola mojego synka. I się zaczęło.

Dzieciaki dosłownie rzuciły się na pudło i po chwili rozbroiły je, twardo wyklócając się o postaci. Jako że coś grzechotało w środku, postanowiły to sprawdzić. Był to ostatni moment, by wkroczyć, co też uczyniłem. Założeniem gry - zacząłem tłumaczyć zasady - jest stworzenie magicznej mikstury i rozpalenie pod nią ognia. Każdy otrzymuje drewnianą postać, która na górze ma miejsce na przechowanie magicznego składnika reprezentowanego przez drewnianą kulkę w różnych kolorach. Następnie wkładamy go na miejsce i za pomocą magicznej różdżki przepychamy swoją postać do miejsca, gdzie trzeba zostawić składnik w danym kolorze, umieszczony na jednej z 4 krawędzi planszy. Trzeba być ostrożnym, gdyż pod planszą znajdują się magnesy, które w połączeniu z naszą postacią potrafią ją „wykoleić”. Wtedy traci się kolejkę. Gdy już wszystkie składniki są na miejscach, bierzemy kulę z ogniska na środku i próbujemy ją wrzucić, by zapłonął ogień.

Gra zrobiła furorę na początku, gdy dzieciaki przez

kilka minut trzepały pudełkiem we wszystkie strony. Chodzi o rozmieszczenie magnesów pod planszą, a tym samym każda rozgrywka jest niepowtarzalna. Potem widziałem ogromne emocje na twarzach dzieci, próbujących poprowadzić postać, by się nie potknęła, a gdy tak się stało nie tylko poszkodowany reagował głośno, ale również współgracze wyrażali swoje opinie. Zadanie rozpalenia ogniska okazało się nie takie proste, tym bardziej że w kilku miejscach magnesy są zawsze i tak naprawdę chodzi o odpowiednie „potknięcie” swojej postaci.

Niestety, okazało się szybko, że już czterolatki były w stanie policzyc, że najbardziej i najbezpieczniej opłaca się wrzucać kulki składników do najbliższego dołka, a zadanie rozpalenia ogniska okazało się na tyle trudne, że dzieci zaczęły się nudzić, obserwując kolejne nieudane próby. Magnesy nie trzymają się zbyt dobrze, w związku z czym niestety droga wcale nie staje się trudniejsza, a jedynie w nielicznych miejscach utrudniona. Jest to dobra pozycja dla dzieci powyżej piątego roku życia, choć z drugiej strony - im starsze dziecko, tym szybciej łapie wspomniane zasady. Jedyne zastosowanie, jakie widzę, to nauczanie koordynacji ruchowej, czy po prostu wyrabianie zreczności. A to niewiele. A szkoda, bo wyglądało na kawał świetnej gry. Jest tylko dobrze, z gadżetem w postaci magicznej różdżki dla każdego.



6/10

TYP GRY: dla dzieci
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: ok. 15 min.
 WYDAWCA: Drei Magier Spiele
 AUTORZY: Thomas Daum, Violetta Leitner
 CENA: ok. 120 zł
 EDYCJA: polska instrukcja,
 gra niezależna językowo
 SKALOWALNOŚĆ: 2-4
 świetnie
 PLUSY I MINUSY:
 + ładne wykonanie, wywołuje zaciekawienie;
 - powtarzalna, zbyt łatwa dla dzieci.



foto: W/ Eric Martin, Andrzej Świech



Wojciech Dziwok & familia

SŁOWOSTWORY

Potworna rozrywka nie tylko dla milusińskich

Pierwsze skojarzenie po wzięciu do ręki SłowoStworów? „Potwory i spółka” w wydaniu kolekcjonerskim! Tylko dlaczego to pudło takie wielkie???



dokonywać wymiany swoich liter z bankiem kart odkrytych na stole i składającym się zawsze z 6 kart.

Chyba najistotniejszym bonusem tej gry jest fakt, że gracz nigdy nie jest biernym obserwatorem i w trakcie rundy może być albo uczestnikiem pojedynku, albo handlowcem (wymiana z bankiem).

(1) POJEDYNEK

W trakcie jednej rundy każdy z graczy może być tylko raz wezwany na pojedynek i następnie tylko raz kogoś wezwać. Aby nie dopuścić do powtórnego wyboru, gracze posiadają dwubarwną płytkę aktywności, której kolor zielony wskazuje, że gracz może być wezwany na pojedynek, czerwony zaś, że został już wybrany i kolejne wezwanie nie jest możliwe. Takie rozwiązanie, paradoksalnie, sprawdza się w zróżnicowanej grupie, chroniąc potencjalnie najsłabszego gracza przed stałym uczestnictwem w pojedynkach, często z góry skazanych na porażkę. Sam pojedynek przebiega identycznie jak w uproszczonej wersji gry, z tą różnicą, że uczestniczą w nim jedynie dwie osoby. Zwycięzca może wygrać jedną kartę (kiedy decyduje się zabrać ją przegranemu) bądź dwie, wybrane w dowolnej kombinacji z zakrytego stosu kart i banku. Jeśli zwycięzca korzysta z banku, należy go następnie uzupełnić (instrukcja wskazuje bowiem, że runda zakończyć się ma odrzuceniem 6 kart banku na stos kart zużytych).

(2) WYMIANA

W czasie, gdy dwóch graczy rozgrywa między sobą pojedynek, pozostali wymieniają się z bankiem 6 kart leżących na stole. Procedura ta z jednej strony znacząco ułatwia tworzenie fragmentów alfabetu (zmniejszając losowość samej gry), z drugiej aktywizuje tych, którzy w innych warunkach często beczynnie czekają.

Runda kończy się, gdy każdy z graczy rozegrał dwa pojedynki i można rozpocząć wymianę na SłowoStwory.

W efekcie, pod koniec pierwszej rundy gracz może maksymalnie posiadać 7 kart (jako efekt dwóch zwycięskich pojedynków), które jeśli tworzą kolejne 7 liter alfabetu - pozwolą zdobyć SłowoStwora o maksymalnej wartości 13 pkt (dla ułatwienia każdy gracz otrzymuje kartę pomocy, zawierającą przelicznik ciągu literowego na punkty). Jeśli gracz nie utworzył fragmentu alfabetu o satysfakcjonującej dla siebie długości, może pod

Niestety, w opakowaniu nie znajdziemy płyty Blu-Ray z wersją deluxe dziecięcej klasyki. Nie ma w nim również płyty DVD z filmem Potwory kontra Obcy, ani nawet gry na Playstation z Małymi robakiem w roli głównej. Na szczęście, brak również plastikowych Pokemonów, chociaż główni bohaterowie SłowoStworów to ekipa silnie zmutowanych, wielokolorowych i wielokształtnych kolesi. Coś jest na rzeczy z bohaterami tego typu, pewnie trafiają szturmem do dziecięcej wyobraźni, skoro od wielu lat wykorzystuje się je w małoletniej rozrywce wszelkiej maści.

W środku natkniemy się natomiast na świetnie wydrukowane karty, okraszone wieloma ilustracjami krótką instrukcją, bijące po oczach kolorowe żetony oraz monstrualnej wielkości drewniane sześciany udające kości do gry. Tak, tak, to planszówka. Albo karcianka udająca planszówkę? A może rozbudowana gra imprezowa, do której w wersji oryginalnej wystarczyła kartka papieru i ołówek?

CHODZI MI O TO, ABY JEZYK GIĘTKI...

SłowoStwory przypominają na pierwszy rzut oka scrabble, ponieważ idea tworzenia słów jest podobna – dla wybranych dwóch kart, na których znajdują się litery alfabetu, należy utworzyć wyraz. Nie ma to być jednak wyraz dowolny, ale pochodzący z kategorii znajdujących się na czterech różnokolorowych kostkach. Tak więc gracz wybierając dany

kolor, zdaje się na ślepy los z góry narzuconych zakresów tematycznych:

- kostka niebieska to państwo, miasto, zawod
- kostka zielona to roślina, zwierzę, rzecz,
- kostka czerwona to sport, muzyka, film.
- kostka żółta to bajka, zabawka, joker (czyli dowolne słowo).

W wersji uproszczonej (tzw. wariant łatwiejszy) gra sprowadza się do tworzenia słów w czasie ograniczonym klepsydrą z przesypującym się piaskiem. W takim przypadku proste reguły (starszym graczom przypomina znaną od wielu lat grę „PAŃSTWA-MIASTA”) sprawiają, że SłowoStwory stają się kolejną świetną propozycją z kategorii „party game”. Można oczywiście dyskutować, że kategorie nie są rozłączne (film obejmuje bajki, zabawki są rzeczami), ale ich różnorodność sprawia, że prosta wersja gry sprawdza się bardzo dobrze w grupie silnie zróżnicowanej wiekowo. Istotną zaletą jest również fakt, że do gry wystarczą jedynie kostki, klepsydra i karty, a za licznik zwycięstw w kolejnych odsłonach służą SłowoStwory, których punktacja w tej wersji gry nie ma znaczenia (gra toczy się do 10 zwycięstw). Nie ma górnego limitu liczby graczy, mogą oni dochodzić i odchodzić w trakcie rozgrywki, co nie wpływa na ogólny przebieg zabawy.

... POWIEDZIAŁ WSZYSTKO, CO POMYŚLI GŁOWA

W wersji bardziej złożonej (wariant trudniejszy) gra wymaga już więcej miejsca i czasu. Rozgrywka składa się z 4 rund, w czasie których podstawowym celem każdego z graczy jest utworzenie ciągu (lub ciągów) złożonego z kolejnych liter alfabetu.

Choć gracz na początku każdej rundy dysponuje jedynie 3 losowo wybranymi kartami, kolejne może zdobywać w trakcie dwóch pojedynków na słowa: kiedy zostanie wybrany do pojedynku oraz kiedy sam dokona wyboru przeciwnika. Ponieważ w pojedynku bierze udział jedynie dwóch graczy, pozostali w trakcie jego trwania (tzn. w czasie przesypywania się piasku w klepsydrze) mogą



koniec rundy zrezygnować z wymiany na SłowoStwory i liczyć na łut szczęścia w kolejnej rundzie. Warunkiem koniecznym jest jednak, aby każdą rundę rozpoczynać z trzema kartami w ręce, stąd też gracze, którzy wymienili karty na SłowoStwory i nie posiadają kompletu trzech kart, muszą go uzupełnić.

Ponieważ rozgrywka trwa 4 rundy istotną rolę odgrywa tu karta jokera, który może zastąpić dowolną literę (i wydłużyć fragment alfabetu) i zostać tylko raz użyty do zamiany na SłowoStwory. Decyzja, kiedy użyć jokera, jest – obok sposobu doboru kart po zwycięskim pojedynku – podstawowym elementem strategicznym gry.

STROFA BYĆ WINNA TAKTEM, NIE WĘDZIŁEM

Na koniec nie można pominąć wizualnej oprawy samej gry. Karty są ładnie zaprojektowane, odporne na kontrolowane zamoczenie, a dodatkowe elementy w postaci żetonów rund, płytek aktywności czy kart pomocy dodają smaczków całej rozgrywce. Jedynym mankamentem jest brak wyłotek na poszczególne elementy, choć taka cecha jest nadal ekstrawagancją na polskim rynku.

Ze względu na opcje czasu rozgrywki, dowolności wieku i liczebności graczy SłowoStwory są grą niezwykle elastyczną, a zgrabnie wyważone elementy strategii i przypadku (losowości) sprawiają, że równie dobrze bawią się zarówno dorośli, jak i dzieci. To wszystko sprawia, że SłowoStwory warto zakosztować, a z czasem stać się ich smakoszem.



8/10

TYP GRY: rodzinna, imprezowa
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-7
CZAS ROZGRYWKI: ok. 30 min.
WYDAWCA: Egmont
AUTOR: Filip Miłunski
CENA: ok. 80 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: najlepsza dla 4-5 osób
PLUSY I MINUSY:
+ bardzo bogate wyposażenie jak na prostą grę słowną, wysoka jakość elementów papierowych i genialne kostki, mechanizm zwalczający nudę pomiędzy własnymi ruchami, dla małych i dużych;
- brak wypraski, część komponentów nie jest de facto niezbędna do rozgrywki, niebagatelna cena.



UWAGA: KONKURS

ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH I WYDAWNICTWA EGMONT

Łamigłówka Rush Hour, traktująca o perypetiach czerwonego samochodzika z lat 50. próbującego wydostać się z koszmarnego parkingowego korka, jest nie tylko jedną z najbardziej rozpoznawalnych, ale również najczęściej nagradzanych układanek logicznych na świecie.

Wymyślona w 1995 roku przez genialnego japońskiego twórcę Noba Yoshigahara jako Tokio Parking, stała się flagowym produktem amerykańskiego producenta łamigłówek, firmy ThinkFun, pojawiając się do dzisiaj w wielu odmianach, również w formie elektronicznej.

Z okazji wprowadzenia na polski rynek przez Egmont nowej edycji Rush Hour, zawierającej 40 niepublikowanych do tej pory zadań, przygotowaliśmy wraz z firmą Egmont konkurs. Zadaniem uczestników jest rozwiązanie zamieszczonego poniżej zadania, czyli takie przestawienie pojazdów, aby czerwony samochodzik mógł wyjechać z parkingu. Samochodów nie wolno podnosić, można je jedynie przesuwając do przodu i do tyłu.

Podając rozwiązanie, prosimy o skorzystanie z zamieszczonej poniżej legendy, opisującej literami kolory poszczególnych samochodów, według wzoru: kolor samochodu/kierunek ruchu/liczba pól ruchu, np. A/góra/2. Dla ułatwienia podajemy, że łamigłówkę można rozwiązać przesuwając łącznie 15 samochodów o 26 pól.

Nagrodami są trzy łamigłówki wydane do tej pory przez Egmont: Rush Hour, Czekoladki oraz Hop!Hop!

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do końca listopada. Prosimy przysyłać je na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – ThinkFun”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

Przykład: Zawartość pudełka: 40 kart zadań (4 poziomy trudności) • 16 aut
• 1 plansza-parking • 1 woreczek podróżny

1. Przesuń pomarańczowe auto 1 pole do góry.
2. Przesuń zielone auto 2 pola w lewo.
3. Przesuń niebieskie auto 2 pola do dołu.
4. Przesuń czerwone auto 4 pola w prawo. Wygrwasz!



Powyżej: przykład.
Z lewej: legenda.
U dołu: zadanie konkursowe





Piotr Haraszczak OSADNICY Z CATANU: SZYBKA GRA KARCIANA

Duch planszówki na kartach

Szałeństwo związane z legendarną grą *Osadnicy z Catanu* trwa w najlepsze. Linia gier opowiadająca o dzielnych mieszkańcach wyspy wzbogaciła się o kolejną ciekawą pozycję podejmującą temat rozwoju osadniczej społeczności.

Pozyskujemy niezbędne do rozwoju surowce, wymieniamy je z przeciwnikami i inwestujemy, budując osady, drogi, a z czasem także miasta oraz specjalne budynki. Każda forma rozbudowy przynosi nam punkty zwycięstwa, a gracz który zdobędzie ich określoną liczbę zostaje zwycięzcą. Niezależnie od tego czy gramy w grę planszową, karcianą, kościaną te elementy pozostają niezmiennie. Za to kochamy *Osadników z Catanu*, prawda? Tak więc, pozyskujemy surowce, wymieniamy je, budujemy i oddajemy kolejkę przeciwnikowi.

Niezależnie od tego, którą grę z rodziny wybierzemy, zawsze czeka nas wyjście o najpotrzebniejsze surowce, zawsze mamy możliwość ich wymiany, czy to z bankiem, czy też innymi graczami – niezależnie też od wersji są to zawsze glina, drewno, owce, zboże i kamień. Każda z gier z wielkiej rodziny *Osadników z Catanu* przynosi nam podobne wrażenia i stawia przed nami takie same cele. Nuda? Nic z tych rzeczy. Mimo ogólnych podobieństw, jest to za każdym razem inna jakość rozgrywki. Nie inaczej jest w przypadku tej szybkiej gry karcianej.

Osoba, która grała już w jakkolwiek wersję *Osadników z Catanu*, zasiadając do partii w szybką grę karcianą, będzie się czuła jak ryba w wodzie. Dobrze znane koszty rozbudowy, surowce i ogólny zarys zasad. Nowy gracz pojmie zaś reguły w lot i bez problemu wejdzie w świat jednej

z najbardziej rozpoznawalnych gier planszowych na świecie.

Przed pierwszą rozgrywką zastanawiałem się, na ile szybka gra karciana będzie wtórna? Mimo podobieństw do innych gier z serii – nie jest. Zastosowane mechanizmy gry dobrze oddają ducha *Osadników z Catanu*, jednak jest w nich kilka istotnych zmian, które wzbogacają rodzinę gier.

Paradoksalnie, mimo karcianej losowości mam wrażenie, że każdy z graczy ma większy wpływ na grę. To gracze – a nie kości – decydują, kiedy do gry wchodzi zasada złodzieja – uaktywnia się ona, kiedy któryś z graczy buduje miasto. Jest też mniej złośliwa, redukcja kart surowców na ręce nie zabiera połowy kart, lecz ogranicza ich liczbę do 7.

Faza handlu wygląda nieco inaczej niż w grze planszowej. Oczywiście, można wymieniać się z przeciwnikiem – lecz czynimy to, zabierając mu kartę w ciemno, dając w zamian jedną z naszych kart. Można wymieniać się z talią – odrzucamy z ręki kartę i dobieramy pierwszą z góry, można w końcu wymieniać kartę z rynkiem, na którym leży 5 odkrytych kart – na miejsce wybranej przez nas kładziemy którąś z naszych.

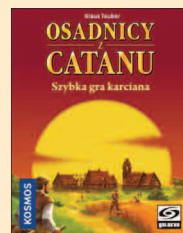
Zmianie uległa także funkcja dróg. Po pierwsze, co druga wybudowana droga daje nam punkt zwycięstwa, a pozostałe dają możliwość wymiany większej liczby kart. Co więcej, jeśli możemy wymienić więcej niż dwie karty na turę, mamy możliwość korzystania z kilku opcji – czyli

możemy np. pozyskać kartę z rynku i skoryzstać z wymiany z innym graczem.

Nowe karty surowców pozyskujemy zawsze na koniec swojej kolejki (dobieramy na rękę z potasowanej talii), ich liczba zaś związana jest z liczbą wystawionych rycerzy. Podobnie jak w przypadku dróg, co drugi z nich daje nam punkt zwycięstwa, pozostali zwiększają nam dociąg kart surowców.

Z ciekawych pomysłów, w szybkiej grze karcianej jest mechanizm zmiany kierunku przebiegu kolejki. Za każdym razem, kiedy któryś z graczy wybuduje osadę, może obrócić kartę przeznaczenia, która wskazuje czy kolejka biegnie w zgodzie z kierunkiem wskazówek zegara, czy w odwrotną stronę. To dosyć istotne, ponieważ, kiedy skończą się karty dróg i rycerzy, gracze będą sobie podkradać takie karty. Można się przed tym bronić, jeśli uda się wykupić odpowiednią kartę rozbudowy miasta – niektóre z nich chronią drogi i rycerzy.

Szybka gra karciana w świecie *Osadników z Catanu* sprawdza się, gdy do gry usiądą dwie, trzy, a nawet cztery osoby. Jej niewielkie wymiarowo pudełko sprawia, że można ją łatwo transportować, więc nadaje się na wszelkie wyjazdy. Karty zdobione są przepięknymi ilustracjami. Zasady doskonale oddają ducha *Osadników z Catanu*, są łatwe do przyswojenia i pozwalają na zaskakujące zagrania taktyczne. Znajdzie się też miejsce na odrobinę podkręcającej emocje interakcji. Tytuł spełnia wszelkie wymogi, jakie stawia się lekkim, odprężającym karciankom z pewnymi ambicjami.



9/10

TYP GRY: rodzinna gra karciana
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (8+)
CZAS ROZGRYWKI: 30-45 min.
WYDAWCA: Galakta
AUTOR: Klaus Teuber
CENA: 35 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2 – dobrze, 3-4 świetnie
PLUSY I MINUSY:
+ łatwe zasady, krótki czas rozgrywki, mieści się damskiej torebce, piękne ilustracje, dobra skalowalność, interakcja, oddaje ducha planszówki.;
- nie aż tak szybka, zabiera minimum 30 minut.



Sebastian Szczepaniak

CAFE INTERNATIONAL

Zagraj (w) to jeszcze raz, Sam

Prestiżowa nagroda Spiel des Jahres i ponad milion sprzedanych egzemplarzy to wystarczające powody, by zrobić elektroniczną wersję planszówki. Nawet jeśli ma ona blisko ćwierć wieku.



W Café International, o której pisaliśmy w 23 numerze ŚGP, trzeba sadzać klientów kafejki przy stolikach odpowiadających ich narodowości. A ponieważ większość krzeseł stoi pomiędzy kilkoma stołami naraz, z reguły na jednym miejscu może usiąść kilku różnych gości. Trzeba tylko pamiętać o zachowaniu równowagi płci – do stołu z jedną kobietą można dosadzić tylko mężczyznę, nigdy drugą panią itp. Zasad do zapamiętania jest niewiele, dlatego nie rozumiem, czemu w e-wersji dostępny jest tylko krótki Tutorial? W większości e-gier skrót zasad to standard. Tutaj go brak, a przydałoby się chociaż przypomnienie, jak punktowane są różne kombinacje gości przy stole.

KARTY ZAMIAST KAFELKÓW

Café International, w którym m.in. zachowano oryginalne grafiki, jest dość wierną konwersją planszówki. Z jednym wyjątkiem. Oryginał to gra kafelkowa, a w elektronicznej wersji używamy kart. Jednak z tego co wiem, fakt ten nie wpływa w żaden sposób na rozgrywkę. Goście sadzani przy stołach witają się ze sobą w swoich językach, a z głośnika cały czas płynie mieszanka przywitań: hola, hello, bongiorno, ciao bella itp. Bardzo klimatyczny drobniaczek. Natomiast za sprawą muzyki granej na pianinie, chwilę po rozpoczęciu pierwszej partii od razu przypomniała mi się kulturalna „Casablanca”. Pomysł fajny, ale wykonanie gorsze, bo powtarzające się melodie szybko zaczynają przeszkadzać, a jedynym ratunkiem jest całkowite wyłączenie muzyki. Dobrze, że twórcy pomyśleli o takiej opcji. Jeszcze lepiej, że dokonując konwersji, nie ograniczyli się do jednego trybu rozgrywki. W elektronicznym Café International oprócz klasycznej gry, jest jeszcze Solitaire oraz Time Game. W obu tylko my przydzielamy gości do stolików, starając się uzyskać jak najlepszy wynik.

W grze na czas dochodzi dodatkowy mnożnik punktów – tym większy, im szybciej karta zostanie wyłożona na stół. Jeśli dodamy do tego 16 achievementów, okaże się, że za 4 euro dostajemy aplikację, która z pewnością nie znudzi się po dwóch dniach.

WYGODNIEJSZE LICZENIE, MNIEJSZY KOMFORT GRY

Gra powstała na wszystkie przenośne urządzenia Apple, ale najlepiej bawić się na iPadzie. Na 3,5 calowym ekranie iPoda flagi na kartach gości są mikroskopijne i trzeba mocno wyteńczyć wzrok, by zorientować się, gdzie kogo posadzić. Przewagą e-wersji nad pierwowzorem jest bardzo wygodne, automatyczne podliczanie punktów – w planszówce, zwłaszcza przy wypełnionej planszy, można przez niedopatrzenie nie dodać sobie wszystkich należnych punktów. Kolejną zaletą aplikacji jest opcja podpowiedzi, cenna szczególnie

i oglądać po jednym zestawie kart naraz. Mało to wygodne, a sadzając gości przy stole, trzeba brać pod uwagę potencjalne ruchy przeciwników. Jeśli nieopatrznie położymy karty w złym miejscu, możemy umożliwić komuś zgarnięcie naprawdę dużych premii punktowych. Jednak w wersji elektronicznej najbardziej brakowało mi opcji cofania ruchu – czasem dopiero po położeniu karty orientowałem się, że powinien ją umieścić gdzieś indziej. Grając w planszówkę ze znajomymi zawsze pozwalaliśmy na takie drobne zmiany, jeśli aktywny gracz nie skończył jeszcze swojej tury.

DECYDUJĄCY PRZYPADEK

Sama aplikacja jest od strony technicznej bardzo dobrą konwersją, można grać do 4 osób naraz na jednym urządzeniu, a podczas potyczki z komputerowymi przeciwnikami, ustawić szybkość ich ruchów, by za długo nie czekać na swoją turę. Jednak muszę obniżyć finalną ocenę za to, że gra się czasem zawiesza oraz za jej... mechanikę. Café International jest piekielnie losowa, co może zniechęcić wielu graczy. Co więcej, jeśli zupełnie nie podchodzą nam karty, mamy tak małe pole manewru, że porażka z przeciwnikiem najniższego poziomu trudności jest dość prawdopodobna. Choć grałem w dziesiątki e-planszówek, nigdy wcześniej nie spotkałem się z losowością, która byłaby prawem absolutnie nadrzędnym, stojącym nawet ponad poziomami trudności gry.



podczas pierwszych rozgrywek (jednak po jej użyciu zdobywamy mniej punktów). Nie wiem tylko, po co z podpowiedzi czasem korzystają także gracze kontrolowani przez komputer? Natomiast na korzyść planszówki przemawiają odkryte kafle leżące przed każdym graczem, które pozwalają na szybkie ogarnięcie bieżącej sytuacji. Aby w e-wersji zobaczyć karty przeciwników, trzeba po kolei klikać na ich wizerunki

7/10

Platforma: iPod, iPhone, iPad
Język: angielski
Cena: 3,99 euro



O RECENZENCIE: W podstawówce ukochałem Magię i Miecz. W LO porzuciłem ją na rzecz gier komputerowych. 3 lata temu nawróciłem się na sprawę Puerto Rico i zostałem gorącym wyznawcą eurogier. Dziś bez chwili wytchnienia próbuję zarazić swoją pasją znajomych. W wolnych chwilach, gdy nie mam z kim grać (sterroryzowana rodzina stawia coraz większy opór), sięgam po elektroniczne wersje planszówek.

Michał Stajszczak

RUMMIKUB

Za wynalazcę Rummikuba uznawany jest Ephraim Hertzano, chociaż według niektórych źródeł gra wywodzi się z Rumunii, a Hertzano przywiózł ją stamtąd, przenosząc się w latach 30-tych XX wieku do Palestyny.

W latach 50-tych Hertzano z pomocą rodziny rozpoczął chałupniczą produkcję gry. Sam ją sprzedawał, chodząc „od drzwi do drzwi” albo dając po kilka sztuk w komis właścicielom małych sklepów. Stopniowo gra zdobywała coraz większą popularność także poza granicami Izraela. W latach siedemdziesiątych Rummikubowe szaleństwo opanowało Stany Zjednoczone, a nieco później Europę, przede wszystkim Holandię i Niemcy, gdzie w 1980 zdobyła tytuł Spiel des Jahres.

Z Holandii Rummikub trafił do Polski. Zdecydował o tym przypadek. Pani Lidia Hedzielska, pracująca wówczas w katowickim kuratorium, była z grupą dzieci w Holandii. Trafiła akurat do rodziny, dla której gra w Rummikuba była jedną z ulubionych form spędzania czasu. Nic więc dziwnego, że goście z Polski „musieli” poznać zasady gry i szybko stali się jej miłośnikami. Przywieziony z Holandii egzemplarz gry wzbudził duże zainteresowanie wśród „krewnych i znajomych”. Pani Hedzielska uznała, że taka gra może być świetnym prezentem i napisała list do holenderskiego dystrybutora gry, z pytaniem o możliwość zakupu kilku egzemplarzy za zaliczeniem pocztowym. Po dłuższym oczekiwaniu nadeszła przesyłka, jednak nie z Holandii, lecz z Izraela. Oprócz gier była w niej... propozycja współpracy w dystrybucji Rummikuba. I tak przed dwudziestu laty gra trafiła na polski rynek.

Początkowo barierą sprzedaży na polskim rynku była dość wysoka cena,

przeszło dwukrotnie wyższa niż ceny najdroższych wtedy gier innych producentów (np. Sfery), co przede wszystkim odstraszało właścicieli sklepów. Niewiele dało nawet uzyskanie tytułu Gry Roku 1993 (ostatniego, przyznanego przez „Świat Młodych”). Paradoksalnie, sprzedaży Rummikuba w Polsce pomogło dopiero pojawienie się na polskim rynku gry Scrabble, co nastąpiło w drugiej połowie 1993 roku. Okazało się, że można sprzedać grę jeszcze droższą, a że nakład Scrabla dość szybko się skończył, klienci chętnie kupowali grę w pewnym stopniu podobną, a przynajmniej mającą podobne rekwizyty.

Skoro o rekwizytach mowa, to są nimi w grze Rummikub plastikowe kostki, przypominające kamienie domina, oznaczone liczbami od 1 do 13 w czterech kolorach - czerwonym, żółtym, niebieskim i czarnym. Każda kombinacja liczby i koloru występuje w dwóch egzemplarzach. Ponadto używane są dwa jokery, mogące zastąpić każdą kostkę. Gracz otrzymuje na początku 14 kostek, których stara się pozbyć, układając na stole serie i grupy. Seria to 3 lub więcej kostek o kolejnych numerach w tym samym kolorze, a grupa - to 3 lub 4 kostki z tą samą liczbą, ale w różnych kolorach. Można samodzielnie wykladać serie lub grupy albo przebudowywać układy wyłożone wcześniej przez siebie lub przeciwników. Jeżeli na przykład na stole leży grupa, złożona z żółtej, czerwonej i niebieskiej piątki oraz grupa szóstek w tych samych kolorach, a gracz ma na swojej podstawce 4 niebieską, 7 żółtą i 7 czerwoną, to może zbudować trzy serie: niebieskie

4, 5, 6 oraz żółte i czerwone 5, 6, 7. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kostek ze swojej tabliczki.

Jak widać z tego krótkiego opisu, zasady Rummikuba przypominają zasady popularnej gry karcianej, znanej pod nazwami Rummy, Remik albo Remibrydż. Pierwowzorem sporej rodziny gier remikowych jest pochodząca prawdopodobnie z XVII wieku gra Conquian, wymyślona gdzieś w Ameryce Środkowej. Z Meksyku gra ta dotarła w XIX wieku do Stanów Zjednoczonych i tam powstały jej liczne odmiany, które rozpowszechniły się po całym świecie. Nawiasem mówiąc Rummikub nie jest jedyną grą wywodzącą się od Rummy, w której karty zostały zastąpione sztywnymi kostkami, bo podobną genealogię ma także Madżong.

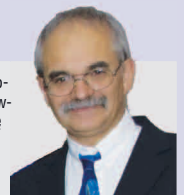
Zastąpienie kart plastikowymi kostkami przyniosło bardzo dobre efekty. Po pierwsze, gracz nie musi koncentrować się na trzymaniai kart i dzięki temu może skupić się

na planowaniu rozgrywki. Po drugie, leżącymi na stole małymi kostkami łatwiej jest manipulować niż kartami. A Rummikub polega przede wszystkim na manipulowaniu leżącymi na stole układami kostek. Zresztą, przepisy Rummikuba ewoluowały w kierunku coraz mniejszych ograniczeń w przebudowywaniu grup i serii. Według aktualnych zasad turniejowych można na przykład rozbijać układy z jokerem, co wcześniej nie było dozwolone.

Zasady, o których piszę, dotyczą wersji nazywanej Sabra Rummikub, chyba jedynej znanej w Polsce i najbardziej rozpowszechnionej na całym świecie. W niektórych zagranicznych wydaniach były kiedyś dodatkowo opisywane dwie inne wersje gry. Jedną z nich to „American Rummikub”, różniący się głównie tym, że gracz na koniec ruchu odrzuca jedną kostkę, więc



O AUTORZE: Oprócz działalności, handlowej (właściciel hurtowni gier planszowych) zajmuje się projektowaniem, tłumaczeniem i popularyzowaniem gier planszowych i łamigłówek.





IcoSoku

IcoSoku to genialna łamigłówka z dosłownie tysiącami zadań! Ułóż w dowolny sposób guziczki z liczbami, a następnie spróbuj dopasować kropki do tych liczb.

Zdobyte nagrody i wyróżnienia:



NASZE GRY TO DOSKONAŁY POMYSŁ NA PREZENT DLA KAŻDEGO!



Trzymaj Brainstring R' obiema rękami i przekręcaj piłkę kilka razy poziomo i pionowo, aby kolorowe gumki stworzyły węzeł. Teraz spróbuj rozplątać kolorowe sznurki obracając połówkami piłki - żadne sznurki nie mogą być teraz zaplątane!



Equal

Equal 7 - kości - arcydzieło matematyczne o wielu zadaniach i o różnych poziomach trudności. Należy przesuwac kości w kostce tak aby łącznie - numerycznie - na każdej ścianie sześcianu było 10,11,12 i najtrudniejsza opcja 7 oczek.

Wyłączny dystrybutor w Polsce:



www.logorajd.pl

ma na tabliczce zawsze ich 14 minus tyle, ile już wyłożył (jest to zasada znana graczom w Remibrydża). Druga to „International Rummikub”, czyli gra, w której celem jest zdobycie punktów za wyłożone układy, podobna ideowo do Madżonga. Trochę podobna do tej ostatniej wersji jest turecka gra Okey. Niektórzy sugerują nawet, że to właśnie od niej pochodzi Rummikub. Jednak było chyba odwrotnie – gra Okey, wykorzystująca rekwizyty Rummikuba, powstała wśród tureckich emigrantów w Europie i stamtąd dopiero trafiła do Turcji.

Wprawdzie Rummikub jest przede wszystkim grą rodzinną, to jednak zasady umożliwiają rywalizację turniejową. Brak jakichkolwiek barier językowych pozwala na rozgrywki międzynarodowe. Od 1991 roku organizowane są co trzy lata Mistrzostwa Świata. W listopadzie bieżącego roku reprezentanci przeszło 30 krajów rywalizować będą już po raz ósmy, tym razem w Taorminie na Sycylii, a nagrodą dla mistrza będzie podróż dookoła świata.

ŁAMIGŁÓWKA

Rozgrywka Rummikuba, zwłaszcza pod koniec partii, stanowi często łamigłówkę logiczną, taką, jak przedstawiona poniżej. (Jeżeli ktoś nie zna zasad Rummikuba, może zajrzeć do artykułu w tym numerze.)

Na stole leżą:



Gracz ma na swojej podstawce:



Należy tak przebudować układy na stole, by pozbyć się wszystkich kostek z podstawki.

Michał Oracz

ZOMBIE ALARM!

Kiedyś musiał nastąpić ten dzień. Prądnica zakrzuszyła się i zamilkła, podpięte do niej siatki ogrodzenia, które otaczały budynek i plac, straciły swój najważniejszy atut. Powietrze przeszył ryk syreny alarmowej, wszyscy mieszkańcy Instytutu zastygli, lecz tylko na moment. Bo oto za kilka minut wygłodniałe zombie sforsują ogrodzenie i wedrą się do środka. Na ewakuację lub znalezienie bezpiecznego schronienia została dosłownie chwila...

CEL

Twoim zadaniem jest ocalenie wszystkich pięciu mieszkańców Instytutu: Dr. Lee, Anę, Mike'a, Harry'ego i Trevora, zanim dopadną ich zombie.

Poruszając się zgodnie z opisanymi dalej regułami, każde z nich musi znaleźć się w którymś z pięciu możliwych pól ratunkowych: 1) w śmigłowcu, 2) na zabarykadowanym piętrze, 3) w samochodzie (w tym przypadku trzeba nim jeszcze odjechać), 4) w piwnicy, 5) w schronie.

Niektóre z Pól Ratunkowych wymagają dodatkowo spełnienia Warunków (ich opis znajduje się w tabeli Pól Ratunkowych).

Każde z Pól Ratunkowych posiada Pojemność, która oznacza, ile postaci może się zmieścić w danym polu.

ROZWIĄZANIE, CZYLI PUNKTY RYZYKA

Poruszenie wszystkich postaci na możliwe Pola Ratunkowe to jeszcze nie powód do świętowania, ponieważ możliwe są rozwiązania lepsze i gorsze. Wybór Pól Ratunku, a także spełnienie dodatkowych warunków oceniane są ostatecznie w skali Punktów Ryzyka – im mniej Punktów Ryzyka dla każdej postaci posiada twoje rozwiązanie, tym jest ono lepsze.

I to właśnie sedno tej łamigłówki. Znajdź najlepsze z możliwych rozwiązań, by cała akcja ratunkowa okazała się możliwie jak najmniej ryzykowna.

Wartości do obliczenia Punktów Ryzyka rozwiązania znajdują się w tabeli Pól Ratunkowych oraz w tabeli Przedmiotów.

Uwaga: Jeśli PR którejś postaci spadnie poniżej zera, traktowane jest jak OPR.

PORUSZANIE SIĘ POSTACI

W każdej turze każda z postaci może poruszyć się o jedno pole w lewo, w prawo, w górę lub w dół, o ile pomieszczenia są ze sobą połączone drzwiami lub kłapą (jedynie nie połączone ze sobą sąsiadujące pomieszczenia to C1-C2 oraz AO-BO).

Postać może w danej turze nie poruszyć się w ogóle.

Aby znaleźć się w bezpiecznym Punkcie Ratunkowym wystarczy wejść na jego pole i pozostać w nim.

Lina pozwala na poruszenie postaci skrótem z pola B4 na pole A1 (lecz nie pozwala wspiąć się w drugą stronę).

ZBIERANIE I ZOSTAWIANIE PRZEDMIOTÓW

Aby postać zabrała dany Przedmiot wystarczy, by znalazła się na jego polu i zdecydowała, że go bierze.

Każdy z Przedmiotów istnieje tylko w jednym egzemplarzu.

Każda postać może nieść jednocześnie maksymalnie 2 Przedmioty.

Postacie nie mogą sobie przekazywać Przedmiotów.

Postać może zostawić Przedmiot jedynie w odpowiednim dla niego Polu Ratunkowym (np. Mapę w Śmigłowcu, Paliwo w Samochodzie, Latarkę w Piwnicy lub Schronie itd.).

PORUSZANIE SIĘ ZOMBIE

Począwszy od czwartej tury zombie wdzierają się i zajmują kolejne pola instytutu.

Cyfry w żółtych kółkach oznaczają Chwilę Wdarcia, czyli numer tury, od której dane pole jest już zajęte przez zombie.

Jeśli postać znajdzie się w danej turze na polu zajęтым przez zombie, zostaje pochwycona i oznacza to klęskę całej akcji ratunkowej.

Na pola bez Cyfry Wdarcia zombie nie mogą się wdrzeć.

Przykład

Aby w wygodny sposób sprawdzić nasz plan ratunku, wystarczy liczyć kolejne ruchy każdej z postaci i pilnować jedynie, by numer ruchu postaci nie był równy ani wyższy od Chwili Wdarcia danego pomieszczenia. Oto przykład:

Trevor (zaczyna na B2), gdzie bierze Zapasy;

Tura 1 – wspiną się po schodach do B3;

Tura 2 – wspiną się po schodach do B4, gdzie bierze Pistolet;

Tura 3 – schodzi po schodach z powrotem do B3;

Tura 4 – schodzi po schodach do B2;

Tura 5 – schodzi do B1... Niestety Chwila Wdarcia dla pola B1 to właśnie 5, czyli w tym momencie wdzierają się tam zombie i dopadają Trevora! Trzeba opracować inny plan dla tej postaci.

Tabela Pól Ratunkowych

ŚMIGŁOWIEC (POLE B5): 1

Pojemność: 3
Punkty Ryzyka przy 1-2 postaci w Śmigłowcu: 1OPR za każdą postać.

Punkty Ryzyka przy 3 postaciach w Śmigłowcu: 15PR za każdą postać.

Warunek: przynajmniej jedna postać w Śmigłowcu musi być Pilotem.

ZABARYKADOWANE PIĘTRZE (POLE B4):

Pojemność: 4
Punkty Ryzyka: 15PR za każdą postać.

SAMOCHÓD (POLE C1):

Pojemność: 2 (+ ewentualnie 1 na dachu)
Punkty Ryzyka przy 1-2 postaci w Samochodzie: 15PR za każdą postać.

Punkty Ryzyka za 3 postacie na dachu: 3OPR.
Warunek I: w Samochodzie musi znaleźć się Paliwo.

Warunek II: Samochód musi ruszyć z miejsca zanim na jego pole wejdą zombie.

Uwaga: Samochód stoi na polu C1, na które zombie wchodzi normalnie w czwartej turze (Chwila Wdarcia C1 = 4). Jednak mimo to jest jednocześnie Polem Ratunkowym, tylko ze specjalnym warunkiem: musi on ruszyć z miejsca (i tym samym uratuje dopuszczalną liczbę postaci - patrz Pojemność) ZANIM na jego pole wejdą zombie. Zaś może on ruszyć najwcześniej w tej samej turze, w której otrzyma Paliwo.

PIWNICA (POLE AO):

Pojemność: 2
Punkty Ryzyka: 15PR za każdą postać.

SCHRON (POLE BO):

Pojemność: 2
Punkty Ryzyka przy 1 postaci w Schronie: 1OPR.

Punkty Ryzyka przy 2 postaciach w Piwnicy: 2OPR za każdą postać.

Tabela Przedmiotów:

Latarka: -5PR dla każdej postaci w Piwnicy lub Schronie.

Pistolet: -1OPR dla postaci jadącej na dachu Samochodu. Chwila Wdarcia w pomieszczeniu, w którym znajduje się Pistolet, jest o 1 wyższa (czyli zombie wchodzi tu o turę później).

Zapasy: -5PR dla jednej postaci w Piwnicy, Schronie lub na Zabarykadowanym Piętrze.

Mapa: -1OPR dla każdej postaci w Śmigłowcu. Paliwo: pozwala uruchomić Samochód.

Tabela Postaci:

DR LEE

Cecha: Pilot – potrafi pilotować Śmigłowiec.
Cecha: Ciężki – w Śmigłowcu i Samochodzie zajmuje 2 miejsca zamiast 1.

ANA

Cecha: Pilot – potrafi pilotować Śmigłowiec.
Cecha: Komandos – jednokrotnie podczas gry Ana może pokonać w turze 2 pola zamiast 1.

MIKE

Cecha: Kierowca – -2PR dla każdej postaci jadącej Samochodem (nawet na dachu).

HARRY

Cecha: Surfer – gdy jedzie (jako trzeci pasażer) na dachu Samochodu, traktowany jest jakby normalnie siedział wewnątrz (czyli otrzymuje normalnie 15PR zamiast 3OPR).

Cecha: Kartograf – gdy posiada Mapę, jego własne PR zmniejsza się o 5.

TREVOR

Cecha: Kierowca – -2PR dla każdej postaci jadącej Samochodem (nawet na dachu).

Rozwiązania prosimy zapisać w czytelnej postaci opisującej kolejne ruchy i czynności każdej z pięciu postaci, np: „Trevor – B2 (bierze Zapasy) – B1 - C1...” i tak dalej oraz ich wynik PR.

Na zgłoszenie czekamy do końca listopada. Prosimy je przesyłać na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – Gwiazdny Pająk #3”). Autora najlepszego rozwiązania czeka nagroda ufundowana przez wydawnictwo Portal. Laureata powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

ŁAMIGŁÓWKI GEMINI ORAZ IMPULS

Na naszej stronie internetowej www.swiatgierplanszowych.pl zamieściliśmy rozwiązanie poprzednich dwóch łamigłówek Gwiazdnego Pajaka, a także informację o zdobyciach nagród za nadesłanie prawidłowego rozwiązania.



B5 ŚMIGŁOWIEC POJ: 3
LATARKA PR 1-2: x10
PR 3: x15

B4 ZABARYKADOWANE PIĘTRO POJ: 4
PISTOLET PR: x15

B3

B2 Trevor **6** ZAPASY

C2 Harry **6**

A1 **4**

B1 Mike **5**

C1 **4**

A0 PIWNICA POJ: 2
PALIWO PR: x15

B0 SCHRON POJ: 2
PR 1: 10
PR 2: x20

SAMOCHÓD POJ: 2+1
PR 1-2: x15
PR +1: 30

LINA

Zombi!

A MOIM ZDANIEM TA GRA...

Redaktorzy i współpracownicy Świata Gier Planszowych komentują gry prezentowane w magazynie

CHAOS W STARYM ŚWIECIE

9 – Bartosz Odorowicz - Rewelacyjnie zaprojektowana gra w soczystym warhammerowym klimacie. Potężne wyzwanie dla szarych komórek i uczta dla oka (jeśli oczywiście lubimy klimaty mięsno-demoniczne).

9 – Tomasz Gałkowski - Klasyka przez wielkie „K”. Mam nadzieję, że polskie wydanie umożliwi grę w ten świetny, strategiczny tytuł jeszcze większej rzeszy graczy. Przede wszystkim tym, którzy cenią sobie mroczny klimat fantasy, mnogość możliwości oraz zróżnicowane frakcje.

8,5 – Andrzej Świech - rec. na str. 28
8,5 – Wojtek Chuchla – Nie znałem Warhammera. Nie grywałem w RPG-i, gry figurkowe ani Ameritrash. 2 lata temu tę grę pokazał nam jeden z planszowych przyjaciół. Tak pięknie wprowadził nas w klimat i przedstawił Stary Świat, tak malowniczo opisał bogów Chaosu i ich nieustającą walkę, że tamta rozgrywka do dzisiaj została mi w pamięci. W związku z tym mam jakiś przedziwny sentyment do tej gry. Zresztą sama rozgrywka jest naprawdę emocjonująca, każdy z graczy w inny sposób dąży do zwycięstwa, cały czas trwa dzika walka i starcia między potęgami Chaosu. A wszystko to oparte na naprawdę fajnych mechanizmach, którym dużo bliżej do eurogier niż przygodowych i kostkowych rozwiązań ameri.

8 - Maciej Kwiatek - Klimat, asymetryczne strony, klimat, bardzo ładne wykonanie, klimat, różne sposoby na wygraną, klimat. Dzięki wydarzeniom każda gra może wyglądać inaczej, a wizja potencjalnej porażki wszystkich graczy dodaje nieco smaczków. Bardzo dobra gra, do której jednak potrzebny jest komplet graczy, a niektórzy mogą zostać skrzywdzeni bez swojej winy kartami wydarzeń. Dość szybka rozgrywka oferująca całkiem dużo kombinowania, zdecydowanie warta zakupu.

7 - Katarzyna Ziółkowska - gra nie w moim typie, ale zyskała moją sympatię dzięki światu Warhammera. W końcu, kóż nie chciał w dzieciństwie zostać bogiem Chaosu?

DUCHY

9 – Wojciech Sieroń - Genialna gra! Koniecznie trzeba zagrać kilka partii pod rząd, bo tylko wtedy bief zawarty w grze ujawnia się w pełni. Proste zasady, nieprosta rozgrywka. Partie błyskawiczne, ale niepowtarzalne! Takie gry lubię.

7 – Dominika Gorgosz – recenzja na str. 40.

ABALONE

8 – Tomasz Polak – rec. na str. 46.
8 - Wojciech Sieroń - Klasyka, która się nie zestarzała. Proste reguły i bardzo głęboki namysł przy każdym

ruchu. Miewa chwile zawieszenia przy zbyt ostrożnych graczach, ale i tak polecę każdemu jako bardzo dobrą grę.

8 - Marcin Korzeniecki - Mocny klasyk. Powinien się znaleźć na półce każdego, kto lubi gry logiczne. Proste zasady plus eleganckie wykonanie stanowią o sile tego tytułu.

8 – Tomasz Gałkowski - Proste zasady, cała masa możliwości i wymagająca skupienia, nieco „szachowa” rozgrywka. Dla fanów gier logicznych - pozycja obowiązkowa. Dodatkowym plusem jest bardzo porządne wykonanie.

6 - Wojtek Chuchla – Nie lubię gier logicznych. W gry logiczne standardowo i notorycznie przegrywam. Przez to czuję się głupszy niż (mam nadzieję) jestem. Abalone jest grą logiczną. Zgadnijcie czy ją lubię... Ale bez wątpienia ten tytuł zasługuje na uwagę. Za piękne i bardzo porządne wykonanie. Za bardzo klimatyczne kulki, których zastosowań nie zliczę. Za oryginalne pudełko, które nijak nie da się ułożyć rozsądnie na półce.

OFFBOARD

9 - Wojciech Sieroń - Co zaskakujące, jeszcze lepsze niż Abalone! Drobną korektą reguł oraz zasad punktowania zdecydowanie zwiększa możliwości ataku i dodaje grze dynamiki. Do tego odrobina koloru i mamy niemal zupełnie inną grę.

8 – Dominika Gorgosz - prosta gra logiczna, polecana nie tylko fanom standardowego Abalone. Gra jest bardziej dynamiczna i urozmaicona.

8 – Wojciech Dziwak – recenzja na str. 46.

JAKI JEST?

8 – Dominika Gorgosz - Ostatnio gry imprezowe pojawiają się jak grzyby po deszczu. Ta niesie ze sobą sporą dawkę śmiechu. Sprawdza się w każdym gronie. Dorośli szczególnie śmieją się przy różnego rodzaju „skojarzeniach”. Na pewno warto się zapoznać i zastanowić nad zakupem.

6 – Maciej Kwiatek – recenzja na str. 49.

5 - Wojciech Sieroń - Niedopracowane, nieprzetestowane reguły gry towarzyskiej to grzech śmiertelny. O ile trafi się dobra ekipa, to można się tu świetnie bawić. Jednak częściej będzie to błądzenie po omacku aż do znudzenia zgadującego. Szkoda, bo pomysł zapowiadał się świetnie.

JISHAKU

5,5 – Dominika Gorgosz – recenzja na str. 48.
? - Marcin Korzeniecki - Dla mnie to nie jest gra tylko zabawka. Nie jestem w stanie ocenić Jishaku, bo co to za gra, gdzie chodzi o ułożenie elementów w wyprasce? Jako zabawka jest intrygująca i wciąga, ale tylko tych co mają niezmierzone pokłady cierpliwości.

TRAJAN

9,5 - Wojtek Chuchla – Feld. I wszystko jasne. Mam jakąś ogromną słabość do mechanik wymyślanych przez tego autora. Trajan to jedna z bardziej rozbudowanych jego gier. Mnóstwo akcji do wyboru, masa zależności, wiele sposobów punktowania i dróg do zwycięstwa. Mechanizm wyboru akcji „podebrany” z mankali – prosty i genialny. Moim zdaniem

to najlepsza (obok Hawaii) gra zeszłorocznych targów w Essen.

9 - Marcin Korzeniecki - Niby sucha, typowa gra ekonomiczna, ale świetna w swojej klasie. Typowo feldowskie zażębanie się kilku mechanizmów, konieczny wysiłek szarych komórek i umiejętność liczenia. Zdecydowanie lubię do gry wracać.

8,5 – Monika Żabicka – recenzja na str. 26.

8 - Katarzyna Ziółkowska - Trudno być obiektywnym, uwielbiając Felda, grę jednak stanowczo polecam. Ciekawy mechanizm wyboru akcji przy pomocy mankali, różnorodność strategii i możliwości zdobywania punktów, stosunkowo krótki czas rozgrywki.

7 – Sebastian Szczepaniak - jednak wolę starsze gry Felda, takie jak Notre Dame czy W Roku Smoka. Trajan był dla mnie zbyt móżgogerny. Choć dla innych będzie to pewnie zaleta gry.

SŁOWOSTWORY

8 – Wojciech Dziwak – recenzja na str. 56.

7 – Monika Żabicka - Gry imprezowe prezentują gatunek paradoksalnie najbardziej dla mnie stresujący. Wymagają zręczności, refleksu, spostrzegawczości, szybkości skojarzeń i dobrej pamięci, czyli pakietu full HD, którego Bozia mi poskąpiła. Zamiast dobrej zabawy mam kółka pod pachami ze stresu i zazwyczaj sromotnie przegrywam. SłowoStwory nie zdołały tego schematu odwrócić, niemniej doceniam prosty, ale ciekawy pomysł i fajne wykonanie. Problemem w tego typu grach są jednak wyrazy, które zna tylko jeden gracz, a reszta nie ma pod ręką internetu, aby sprawdzić ich realne istnienie.

6,5 - Wojtek Chuchla – Bardziej zabawa niż „prawdziwa” gra. Tak ją traktujemy spędzając mile czas w rodzinnym gronie. To niesamowicie jak trudno czasami znaleźć słowo zawierające konkretne 2 litery. Choćby nawet zaczynające się na jedną z nich! Niby niewielka różnica w stosunku do klasycznej wersji „państw-miast”, ale rozgrywka robi się dużo ciekawsza dużo bardziej wymagająca i emocjonująca. Aż prosi się o dodatek zawierający kostki z dodatkowymi kategoriami: gra planszowa, gra karciana, dodatek do Carcassonne, autor gier planszowych, wydawnictwo gier planszowych, mechanika gier planszowych, itp., itd.

6 – Dominika Gorgosz - kolejna „wariacja” na temat gry słownej. Ciekawy pomysł, jednak wydaje się, że nie do końca wykorzystane są walory gry. Momentami gra nie była tak dynamiczna, jak się spodziewaliśmy.

TIKAL II

7,5 - Wojtek Chuchla – Widać, że autor i wydawcy postanowili skorzystać ze sławy Tikala i wypuścili grę, w której do pierwowzoru podobne są tylko heksy planszy. Jeśli więc czekaliście na kontynuację oryginału – możecie się zawieść. Jednak sama gra wcale nie jest taka słaba jak niektóre filmowe sequele. Na pewno bardziej rodzinna, bardziej kolorowa i pięknie wykonana. W sam raz na kilka niedzielnych wieczorów.

7 – Sebastian Szczepaniak - Kontynuacja przeboju Kieslinga i Kramera urzeka swoją oprawą i wykonaniem, jednak grywalnością pierwszej części już nie dorównuje. Ale to wciąż niezła gra rodzinna.

6,5 – Marcin Korzeniecki – recenzja na str. 34.

GRANNA

ŚWIAT GIER

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
strona@granna.pl

SUPER
FARMER

RANCHO



RANCHO Wkracza do gry!

Kupujesz ziemię, hodujesz zwierzęta,
powiększasz stado, pomnażasz swój zysk!

Fascynująca gra rodzinna
dla 2-6 osób powyżej 7 lat



polub nas na facebooku
www.facebook.com/grannagry

www.YouTube.com/grannapl

JEDNOOSOBOWE ŁAMIGŁÓWKI DLA DZIECI I DOROSŁYCH



40
nowych
zadań!



40
nowych
zadań!



40
zadań!

