

NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl

numer 19

cena 8,90 zł (w tym 5% VAT)

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

Poślubione planszy

Kim są żony polskich projektantów gier?

Wywiady

Martin Wallace, Adam Kałuża,
Ignacy Trzewiczek i inni

Nowe działy

eGry, Print&Play

KONKURSY!

K2: Broad Peak, WC Konkurs



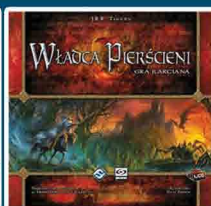
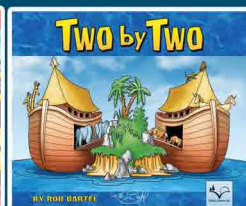
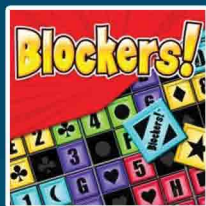
Ekstra bonus

Karta do NA CHWAŁĘ RZYMU

TEMAT NUMERU:

POLSKA W ESSEN

ALCATRAZ THE SCAPEGOAT, CITY TYCOON, DRAKO, K2: BROAD PEAK, MARE BALTICUM, THE NEW ERA, PRET-A-PORTER, SLAVIKA



ISSN 1897-2853



REBEL.pl to ponad
40 000 zadowolonych klientów!

Witam.

Minął już ruski miesiąc odkąd dokonałem pierwszego zakupu w Państwa sklepie i wciąż nie mogę się otrząsnąć z pozytywnego wrażenia. Tak profesjonalnego podejścia do klienta, do jego zamówień i potrzeb, jeszcze w naszym rodzimym internecie nie spotkałem.

Dodatkowo - urzekł mnie system PD-ków... chociaż nie różni się, w swojej istocie, aż tak bardzo od innych programów lojalnościowych, to jednak samo wykonanie i pomysł, zasługują przynajmniej na pochwałę.

Żeby pochwalnych peanów nie było za mało, to dodam jeszcze fenomenalny system komentarzy i opinii klientów - o produktach - który to system niejednokrotnie pozwolił na odsianie "ziarna od plew", i, chociaż jest on niewskazany z punktu widzenia "sprzedaży i obrotów", jednak wskazuje znów na troskę o klienta.

Dziękuję bardzo za miłą współpracę - myślę, że będzie się rozwijała w dobrym kierunku - oraz za wszystko, co powyższe.

Z poważaniem,

Mirosław Ulman

Sklep internetowy:
WWW.REBEL.PL
Adres: ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel.: 58 347 02 04



MIGHT & MAGIC HEROES



Legendarna gra komputerowa teraz w wersji planszowej!

Stań do walki o koronę wschodnich ziem cesarstwa, zostań władcą Księstwa Gryfa! Poprowadź swoich bohaterów wraz z ich armiami do wspaniałych zwycięstw, podbijaj nowe coraz rozleglejsze tereny. Zdobywaj wspaniałe magiczne artefakty i poznaj potężne zaklęcia.

Wszystko to i jeszcze więcej znajdziesz w tej ekscytującej grze strategiczno- przygodowej.




WWW.AXEL.PL

JUŻ WKRÓTCE!


UBISOFT®

WITAM SERDECZNIE

Kiedy w roku 2007 sięgałem po pierwszy numer **ŚGP** i czytałem słowa ówczesnego redaktora naczelnego Marka Pańczyka, nawet przez myśl mi nie przeszło, że poznam Marka osobiście i że będę do niego mówił Pancho, a co dopiero, że obejmę kiedyś jego funkcję.

Wtedy każda recenzja była dla mnie odkryciem. Czytając kolejne strony magazynu odkrywałem nowe oblicze gier planszowych. Ja, wychowany na Eurobusinessie i Fortunie zobaczyłem, że w planszówce gra się dalej, i to jak się gra! Wysokie Napięcie, Filary Ziemi, Shogun... to była magia, a ja dałem się jej oczarować. Później przerwa i powrót do planszówek dzięki Neuroshimie Hex (już zawsze pozostanie moim wewnętrznym „numerem jeden”). Pandemic, Dominion, Cywilizacja... i tak zostało. Gry planszowe są ze mną teraz już prawie zawsze. Nie wyobrażam sobie dnia bez przeczytania branżowych newsów. Niektórzy uważają, że moja gonitwa za planszowymi informacjami ma już wymiar chorobowy.

Teraz przede mną ciężkie zadanie. **ŚGP** to przecież jedyne pismo poświęcone planszówkom w Polsce. To główne źródło informacji o nowoczesnych grach planszowych dla wszystkich, którzy nie wiedzą o specjalistycznych serwisach i forach internetowych. Kaganek tej wiedzy znajduje się teraz pod moją opieką. Stres jest i nie będę tego ukrywał. Tylko głupcy się nie boją, a jak wiemy jednym z plusów gier planszowych jest rozwijanie centralnej części układu nerwowego. Cieszę się więc tym bardziej, że mogę współpracować z taką Redakcją. Osoby, które od dawna cenilem, teraz wspólnie ze mną tworzą pismo, którego głównym celem jest propagowanie naszego hobby. Bez ich pracy, bez ich wkładu w ogólną jakość magazynu nie byłoby do czego pisać tego wstępu. Dlatego

pozwołcie Drodzy Czytelnicy, że to Redakcji najbardziej podziękuję z tego miejsca.

Rafał Szymba - mój poprzednik - zostawił mi wszystko w dobrym stanie, w pełnym kolorze i na dobrej drodze „ku chwale planszówek”. Jestem mu wdzięczny, że nie musiałem zaczynać wszystkiego od początku i zasiadłem już za sterami dobrze działającej maszyny.

Nie mam zamiaru wprowadzać żadnych drastycznych zmian, ale nie byłbym sobą gdybym nie chciał czegoś usprawnić. Na pewno chciałbym postawić na nowe technologie i informację nie tylko w wersji papierowej, ale także w elektronicznej. Internet jest najlepszym obecnie sposobem ich dostarczania, a ja chcę to wykorzystywać również jeżeli chodzi o nasz magazyn. Stąd właśnie nasze duże zaangażowanie w rozwój strony WWW (od września mamy już nową wersję) i w kanał na Facebooku, który codziennie dostarcza sporą ilość gorących informacji ze świata gier planszowych. Chcę, aby **ŚGP** stał się platformą,

Temat Numeru

- 8** Kły i topory
Recenzja gry **Drako**
- 9** **2019: The Arctic**
Zapowiedź gry
- 10** Znudziły ci się gry logiczne?
Wywiad z Adamem Kałużą
- 11** Szczytowy dodatek
Recenzja **K2: Broad Peak**
- 12** Nomen Omen...
Recenzja gry **Nowa Era**
- 14** Zaufać i kupić grę o modzie?
Wywiad z Ignacym Trzewiczkiem
- 15** Są ryby, nie ma ikry
Recenzja **Mare Balticum**
- 17** Ortograficzne dylematy więźniów
Recenzja **Alcatraz: the Scapegoat** wydawnictwa Kuźnia Gier
- 18** Słowiańskie fantazy
Wywiad z Marcinem Welnickim
- 19** City Tycoon
Zapowiedź gry

Rodzina przy stole

- 20** Plansza na grzbietach słońi
Recenzja gry Martina Wallace'a
Świat Dysku: Ankh-Morpork
- 22** Wsiąść do samolotu
Recenzja gry **Linie Lotnicze Europa** od wydawnictwa G3

24 Potop idzie!

Recenzja gry **Two by Two**

- 25** Gry dla dzieci rządzą się innymi prawami, niż gry dla dorosłych
Recenzja gry **Pluszaki Rozrabiaki** z Egmontu

26 Piechotą do nieba bram

Recenzja gry **Pantheon**

- 28** Nowa seria Trefla
Recenzja gier **Okavango** i **Szalone Małpy**

28 Małpi jaj

Wywiad z Łukaszem Woźniakiem, autorem **Szalonych Małp**

- 29** Nowa puszka z grą
Recenzja gry **Daję głowę**

Granie na śniadanie

- 30** Projektowanie gier to świetna zabawa
Wywiad z Martinem Wallacem
- 34** Wspomóż wydawców i autorów gier... z wykopem
O projekcie kickstarter
- 36** Poślubione planszy
Wywiad z Izą Kałużą, Marzeną Nowak-Trzewiczek i Alicją Miłusińską, żonami autorów gier
- 38** Planszówki za Wielkim Murem
O grach planszowych w Chinach
- 40** W Łodzi wszystko gra!
Wywiad ze Staszkiem Juźwickim

Twarda gra

- 42** Wallace w krainie samochodów
Recenzja gry **Automobile**
- 44** Powiew klasyki fantasy
Recenzja gry **DungeonQuest**
- 46** Euroklasyk
Recenzja gry **Troyes**
- 48** Dobre bo polskie?
Recenzja gry historycznej **Proch i stal**
- 50** Pojedynek gigantów
Recenzja gry **Duel of the Giants**
- 52** Im dalej w Lorien, tym więcej elfów
Recenzja gry karcianej **Władca Pierścieni**
- 54** Nowe gry Czech Games Edition
Prezentacja gier **Last Will, Dungeon Petz** oraz **Pictureka**, które swoją premierę będą miały na targach w Essen

Graj logicznie

- 56** Nowa wersja przedmieścia
Recenzja gry **Blockers**

Stare, dobre czasy

- 60** Halma
Historia rodziny gier

która dostarcza informacje nie tylko w czasie czytania wydania papierowego, ale również na co dzień. Wysoka jakość tradycyjnego wydania to oczywiście nasz główny cel, ale zdajemy sobie sprawę, że papier w dzisiejszych czasach musi być uzupełniony o media elektroniczne, które będą nośnikiem codziennych świeżych i podawanych na gorąco informacji. Natomiast w wersji papierowej oprócz recenzji gier znajdziecie felietony, reportaże i wywiady, których nie znajdziecie w Internecie.

Kilka nowych elementów pojawiło się już w tym wydaniu. Autorzy przestali być anonimowi. Możecie „spojrzeć im w twarz” i teraz już wiecie kto do Was pisze. Powoli będziemy starali się przeorganizować działy, aby podział był bardziej czytelny. Już pojawiły się nowe działy eGry oraz „Print & Play”. Obok recenzji widzicie również specjalne kody QR, które odsyłają na razie do profili gier w serwisie BoardGameGeek.com (najpopularniejszym serwisie o grach planszowych na świecie), ale może kiedyś będą kierowały

na specjalnie przygotowane przez nas strony, na których znajdziecie informacje dodatkowe o danej grze (np. filmy, zdjęcia, poradniki). Darmowe aplikacje do odczytania kodów są łatwo dostępne już prawie dla każdego telefonu komórkowego.

Cały czas podnosimy swój warsztat, szukamy ciekawych tematów oraz najlepszej formy ich przekazu, tak abyście Wy - nasi czytelnicy - byli zadowoleni z nas za każdym razem, niezależnie, czy sięgacie po wersję papierową, czy wchodzicie na naszą stronę www lub profil na Facebooku. Mam nadzieję, że nasze starania idą w parze z Waszym zadowoleniem z naszego magazynu. Czego i sobie, i Wam życzę. Miłej lektury.

Mirosław
Gucwa



REDAKTOR NACZELNY:

Mirosław Gućwa

e-mail: gućwa@wydawnictwoportal.pl

REDAKCJA:

Mariusz Bogacki
Marcin Korzeniacki
Tomasz Polak
Rafał Szyma
Ignacy Trzewiczek
Katarzyna Ziółkowska

WSPÓŁPRACUJĄ:

Andrzej Świech, Britta Stoeckmann,
Maciej Kasprzyk, Maciej Kwiatek,
Marcin Stepiński, Marek Rutkowski,
Michał Stajszczak, Piotr Haraszczak,
Tomasz Gałkowski, Wojciech Chuchla,
Wojciech Dziwok, Wojciech Sieroń

SKŁAD:

Rafał Szyma

projekt okładki: Michał Oracz

KOREKTA:

Monika Kucharska

WYDAWCA:

Wydawnictwo Portal,

44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15

tel./fax (032) 334-85-38

e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

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.

Stałe działy

4 Wieści

5 Nowości

Gry wydane w Polsce we wrześniu i listopadzie

57 Wytnij sobie grę

Recenzja gry *Print and play*
pt. *Zombie in my Pocket*

58 E-gry

Gdy tablet zastępuje planszę - elektroniczne wersje znanych tytułów

61 Felietony

Półkownicy - felieton Andrzeja Świecha

61 Łamigłówki

Tantrix - zagadka Michała Stajszczaka

61 WC Konkurs

Czwarta odsłona zabawy

64 Sprintem po grach

Redaktorzy Świata Gier Planszowych komentują gry zawarte w piśmie

życie i twórczość projektanta gier planszowych

ESSEN*



Marek Rutkowski edtrache.pl

*miało być: są momenty, kiedy odłożenie przyjaźni na bok zwiększa przyjemność z rozgrywkami

NASZ BONUS

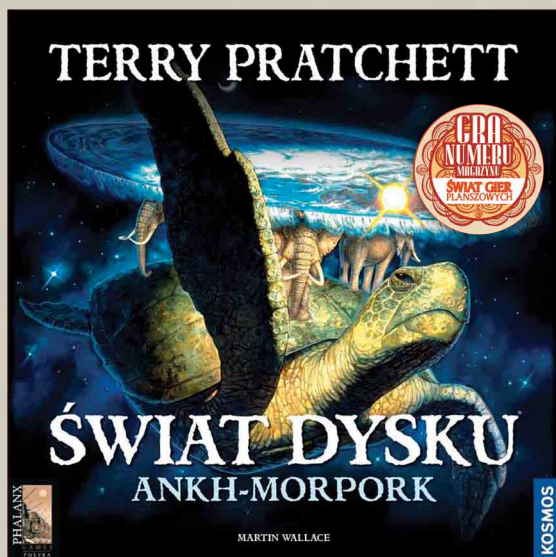
Odbuduj z nami Rzym! Wraz z 19 numerem Świata Gier Planszowych otrzymaliście kartę specjalną do gry **Na Chwałę Rzymu**, czyli polskiej edycji wysoko ocenianej gry Glory to Rome. Jako jeden z patrycjuszów uczestniczymy w odbudowie

Rzymu. To, czy zdobędziemy wpływy i bogactwo zależy tylko od nas i naszych kart, które teraz możemy urozmaicić wizualnie, wykorzystując kartę dołączoną do magazynu. Wydawcą gry jest wydawnictwo **Boat City**.

W całym nakładzie SGP znajdują się 4 wzory kart (Młody senator, Incitatus, (Młoda) żona, (Stara) żona), które różnią się jedynie nazwą i grafiką, natomiast każda z nich ma te same właściwości i służy do zastąpienia jednej z kart Senatora występującej w grze.



GRA NUMERU #19



Grono redakcyjne Świata Gier Planszowych przydzieli wyróżnienie „Gra numeru” najciekawszemu rodzinnemu tytułowi spośród prezentowanych w numerze pisma.

W tym zacnym gronie znalazły się do tej pory takie tytuły jak: **The Resistance**, **7 cudów świata**, **K2**, **Fauna**, **Mr Jack w Nowym Jorku**, **Havana**, **Mali Powstańcy**, **Palce w palce** oraz **Valdora**.

Mamy przyjemność przyznać wyróżnienie Gra 19. numeru Świata Gier Planszowych grze **ŚWIAT DYSKU: ANKH-MORPORK**

Martina Wallace'a w polskiej edycji Phalanx Games Polska.

Masz kłopoty z zakupem Świata Gier Planszowych? Tu znajdziesz nas na pewno:

SKLEPY STACJONARNE:

Bard Centrum Gier

M1 Centrum Handlowe
Ul. Kisielewskiego 8/16
42 - 200 Częstochowa

Sklep z grami bitewnymi
ul. Św. Marcina 41
61-806 Poznań

ul. Szewska 31
50-139 Wrocław

ul. Kosciuszki 8
40-049 Katowice

M1 Centrum Handlowe
Al. Pokoju 67
31-580 Kraków

ul. Batorego 20
31-135 Kraków

Dragonus

ul. Lubicz 30
31-512 Kraków

Galeria Krakowska
poziom -1, ul. Pawia 5
31-154 Kraków

Gamekeeper

ul. Krzyżanowskiego 6b
35-329 Rzeszów

Graal

Centrum Handlowe „Blue City”
Al. Jerozolimskie 179 paw. 57
02-222 Warszawa

Centrum Handlowe „Ken Center”
ul. Ciszewskiego 15
02-777 Warszawa

C. H. „Galeria Mokotów”
Ul. Wołoska 12 paw. 163a
02-675 Warszawa

Centrum Familijne „Skorosze”
Ul. Sławoja-Składkowskiego 4,
lok. R23 02-497 Warszawa

IRES

ul. Boh. Warszawy 83
71-061 Szczecin

Planszomania.pl

ul. Morcinka 5 lok. 2
[1 piętro wejście od zaplecza]
01-496 Warszawa

Ragana

ul. Niemodlińska 19 (pawilon
Karo), lokal 35.
Opole

Rebel Centrum Gier

ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk

Strategia Centrum Gier

C.H. Retkinia, ul. Maratońska
24/32 hala 2 lokal 42
94-102 Łódź

Wargamer

Wargamer HQ
Mehoffera 26 lok 10
03-131 Warszawa

WARGAMER Wilcza
Ul. Wilcza 62
00-679 Warszawa

CH Targówek
ul. Głębocka 15
(przy Trasie Toruńskiej)
03-287 Warszawa

CH Wola Park
ul. Górczewska 124
01-460 Warszawa

WARGAMER Kielce
Ul. Wspólna 21
25-503 Kielce

SKLEPY INTERNETOWE

Bard Centrum Gier

www.bard.pl

Dragonus

www.dragonus.pl

Ires

www.ires.szczecin.pl

Gamekeeper

www.planszowy.pl

Planszak

www.planszak.pl

Planszomania

www.planszomania.pl

Przy planszy

www.przyplanszy.pl

Ragana

www.ragana.opole.pl

Rebel Centrum Gier

www.rebel.pl

Strategia Centrum Gier

www.strategiacg.pl

Wargamer

www.wargamer.pl

Miroslaw Gucwa

GRY WYDANE WRZESIEŃ - LISTOPAD 2011

AXEL

Might & Magic Heroes

(Marcin Tomczyk)

GRA STRATEGICZNA, od 12 lat,
2-4 graczy, ok. 120 min.

Rozbudowana gra strategiczna z elementami przygodowymi, która jest planszową wersją jednej z najpopularniejszych serii gier komputerowych - Might & Magic Heroes. Fabularnie gra będzie nawiązywała do szóstej części swojego pierwowzoru.

BARD

Zimna Wojna 1945-1989

(Ananda Gupta, Jason Matthews)

GRA STRATEGICZNA, od 13 lat,
2 graczy, ok. 180 min.

Polska wersja bardzo wysoko ocenianej dwuosobowej gry Twilight Struggle Deluxe Edition. Gra odwzorowuje czterdziestopięcioletni taniec intryg, wpływów i konfliktów zbrojnych między ZSRR i USA.

EGMONT

Nogi Stonogi

(Klaus Kreowski)

GRA DLA DZIECI, od 4 lat, 2-4 graczy,
ok. 15 min.

Rzucając kostkami gracze starają się zdobyć jak najwięcej butów dla swoich stonog. Muszą oni podejmować decyzje ile butów i w jakich kolorach chcą zdobyć. Wygra gracz, którego stonoga posiada będzie najwięcej butów. Gra posiada 2 warianty: dla dzieci młodszych i starszych. Podczas gry dzieci utrwalają umiejętność liczenia i znajomość kolorów.

Fauna Junior

(Friedemann Friese)

GRA RODZINNA, od 6 lat, 2-4 graczy,
ok. 30 min.

Edukacyjna gra o zwierzętach przeznaczona dla całej rodziny. Aby zdobyć punkty gracze muszą prawidłowo odpowiedzieć na 4 pytania: gdzie żyje zwierzę przedstawione na karcie, czym się żywi, ile waży i czy znosi jaja. W grze znajduje się 180 kart (gatunków zwierząt), co gwarantuje niepowtarzalność każdej rozgrywki.

Hobbit

(Reiner Knizia)

GRA PRZYGDOWA, od 8 lat,
2-5 graczy, ok. 30 min.

Gra przygodowa oparta na powieści JRR Tolkiena. Bilbo Baggins wyrusza z krasnoludami na ryzykowną wyprawę, której celem jest odzyskanie skarbu strzeżonego przez smoka Smauga. Przjdzie im stawić czoła groźnym goblinom, trollom i wielkim pająkom. W pudełku znajdują się dwie pomalowane figurki: Bilbo Bagginsa i smoka Smauga.

Podaj Cegłę!

(Wolfgang Kramer i Hartmut Witt)

GRA STRATEGICZNA, od 10 lat,
2-4 graczy, ok. 45 min.

Gracze wcielają się w role właścicieli firm budowlanych walczących o zlecenia na budowę obiektów w mieście. Po zdobyciu zlecenia muszą zatrudnić robotników o odpowiednich kwalifikacjach oraz wysłać ich do pracy. Podczas rozgrywki gracze budują na stole „prawdziwe” miasto.

G3

Seria Czarne historie

GRA IMPREZOWA, od 14 lat,
2 - 15 graczy, ok. 45 min.

Kolejne części z serii makabrycznych gier imprezowych to: Czarne historie 4, Czarne historie - Głupia Śmierć (wszystkie groteskowe, makabryczne i wręcz niewiarygodne opowieści wydały się naprawdę), oraz Czarne historie - Tajemnice zaświatów (opowieści pełne zjawisk nadprzyrodzonych, gdzie czarownice, magowie, duchy i inni przybysze z zaświatów za wszelką cenę chcą zaznaczyć swą obecność w naszej rzeczywistości).

Księstwo (Principato)

(Touko Tahkokallio)

GRA STRATEGICZNA, od 12 lat,
2 - 4 graczy, 45 - 90 min.

Gracze wcielają się w role właścicieli potężnych księstw. Muszą rozwijać rolnictwo, miasta oraz dbać o silną armię. Władcy powinni również starać się inwestować w kulturę i sztukę. W grze nie trzeba się przepychać, blokować i zabijać przeciwników. Wszystkie działania koncentrują się na tym, aby optymalnie rozbudować własne księstwo, a tym samym zostać najlepszym władcą.

Z drogi śledzie, pociąg jedzie

(Bob Lindner)

GRA RODZINNA, od 6 lat,
2 - 4 graczy, ok. 45 min.

W grze uczestnicy biorą udział w wielkim wyścigu lokomotyw spalinalnych jako maszyniści. Muszą być bardzo ostrożni. Na trasie wciąż przedstawiane są zwrótnice, które mogą spowodować kolejne lokomotywy lub skierowanie ich na ślepy tor. Przy odrobinie szczęścia można trafić na wolny tor, który pozwoli zostawić przeciwników daleko w tyle, a tym samym prędko dotrzeć do celu.

GALAKTA

Osadnicy z Catanu - Szybka gra karciana

(Klaus Teuber)

GRA RODZINNA, od 10 lat,
2 - 4 graczy, 75 - 90 min.

Dokładnie tak, jak w planszowej wersji tytułu, gracze zdobywają surowce i wymieniają je, starając się zebrać elementy niezbędne do budowy dróg i osad, rekrutowania rycerzy i rozbudowy osad do miast. Tym razem nie mamy jednak doskonałe znanej planszy, a wszystko rozgrywa się przy pomocy kart.

Filary Ziemi - gra karciana

(Michael Rieneck)

GRA RODZINNA, od 10 lat,
3 - 4 graczy, ok. 45 min.

Gracze przenoszą się wspólnie do Kingsbridge, aby rywalizować tam o miano najlepszego z budowniczych. W tym celu będą musieli zdobywać rzemieślników, surowce oraz walczyć o przywileje.

Gears of War

(Corey Konieczka)

GRA KOOPERACYJNA, od 14 lat,
1 - 4 graczy, ok. 180 min.

Akcja rozgrywa się w świecie bestsellerowej serii gier stworzonych przez Epic Games: Gears of War™ oraz Gears of War 2™. Gra oferuje inteligentny system gry, który można poznać dzięki losowo tworzonemu scenariuszom. Grając należy korzystać zarówno z siły ognia, jak i z osłon, które mogą zmienić przebieg każdej potyczki.

Chaos w Starym Świecie

(Eric M. Lang)

GRA STRATEGICZNA, od 13 lat,
3 - 4 graczy, 60 - 120 min.

W grze każdy z graczy wciela się w jednego z czterech bogów Chaosu. Do swojej dyspozycji ma charakterystyczne dla siebie moce oraz legiony wyznawców zapewniające mu unikalną siłę oraz diaboliczne zdolności, przy pomocy których może plugawić i niewolić Stary Świat.

Chaos w Starym Świecie: Rogaty Szczur

(James Hata, Eric M. Lang, Jason Little)

GRA STRATEGICZNA, od 13 lat,
3 - 5 graczy, ok. 90 min.

Dodatek do gry Chaos w Starym Świecie, który wprowadza do gry nowego boga Chaosu, zasady rozgrywki pięciosobowej oraz liczne nowe elementy i powiązane z nimi warianty i opcje (w tym alternatywne karty dla wszystkich czterech dostępnych bogów).

Deadwood

(Ludovic Lamy)

GRA STRATEGICZNA, od 13 lat,
2 - 5 graczy, ok. 90 min.

Czy jesteś wystarczająco twardy i silny, aby przejąć kontrolę nad miasteczkiem? Konkurencyjne bandy zjechały się do Deadwood, zwanym Miastem Bezprawia, gotowe do wzięcia udziału w podziale gotówki, która przybędzie tam razem z pociągami. Zastraszają mieszkańców miasteczka, przejmują kontrolę nad ich lokalami oraz odbywają pojedynki na zakurzonych ulicach.

Rune Age

(Corey Konieczka)

GRA KARCJANA, od 13 lat,
2 - 4 graczy, ok. 60 min.

Gra opiera się na popularnym mechanizmie tworzenia talii (deck building). Gracze obejmują kontrolę nad jednym ze stronnictw i wyruszają na wyprawę, której celem jest zrealizowanie misji wskazanych w scenariuszu. W trakcie rozgrywki gracze rywalizują ze sobą o władzę i kontrolę nad Terrinoth, światem fantasy znanym z gier Runebound. Gra oferuje różne warianty rozgrywki, od ścisłej kooperacji, przez pół kooperację-pół rywalizację, wyścig („Kto pierwszy zbuduje”), do rozgrywki, gdzie najważniejsza jest rywalizacja pomiędzy graczami.

Blood Bowl: Menedżer drużyny

(Jason Little)

GRA KARCJANA, od 14 lat,
2 - 4 graczy, ok. 90 min.

Gra karciana o pełnej przemocy i oszustw grze, tylko odrobinę przypominającej football, Blood Bowl. Gracz wciela się w menadżera i obejmuje pieczę nad pozabawionymi skrupułów drużynami. Zdobywa dla nich gwiazdorów, zatrudnia personel pomocniczy oraz ulepsza sprzęt. W trakcie całego sezonu drużyna rywalizuje z innymi zespołami w serii potyczek pełnych walk oraz nieoczekiwanych zwrotów akcji, na które czekają wszyscy fani.

Dawno, Dawno Temu

(Richard Lambert, Andrew Rillstone, James Wallis)

GRA IMPREZOWA, od 12 lat,
2 - 6 graczy, 10 - 20 min.

Gracze wspólnie opowiadają bajki - jednak nie robią tego w całkiem dowolny sposób. Do snutej przez siebie opowieści muszą umiejętnie wpleść elementy przedstawione na kartach (takie jak miejsca, postacie, wydarzenia, przedmioty czy cechy), aby móc je zagrać i w ten sposób przybliżyć się do zwycięstwa.

Serce Smoka

(Rüdiger Dorn)

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

Gracze starają się, poprzez umiejętnę zagrywanie kart, zdobyć możliwie najwięcej punktów. Każdy dysponuje własną talią, w której znajdują się karty z różnorodnymi postaciami, które umieszcza się na planszy celem zdobycia innych kart.

Zagłada Atlantydy

(Marcin Welnicki)

GRA STRATEGICZNA, od 12 lat,
2 - 5 graczy, ok. 90 min.

Gracz wciela się w przywódcę jednej z rodzin szlacheckich i próbuje zapewnić swemu rodowi jak najwięcej miejsc na statkach ewakuacyjnych. W trakcie rozgrywki będzie trzeba zręcznie manipulować Senatem, zdobywać polityczne i techniczne przewagi, przewidywać ruchy przeciwników i zawiązywać przymerza z istniejącymi na Atlantydzie Stronnictwami.

Dust Tactics (2 edycja)

(Paolo Parente, Olivier Zamfirescu)

GRA WOJENNA, od 10 lat,
2 - 4 graczy, ok. 60 min.

Jest to taktyczna gra figurkowa, która przenosi graczy do alternatywnej rzeczywistości, w której II Wojna Światowa trwa nadal. W latach 40., wojna odnalezionym obcym źródłom mocy, została przybrała zupełnie inny wymiar. Teraz głównym powodem sporu są złoża rzadkich minerałów, których posiadanie może zaważyć o losach całej wojny.

GRANNA

Trio

(Suzanne Galonska)

GRA RODZINNA, od 7 lat,
1 - 6 graczy, ok. 20 min.

Gra ćwiczy spostrzegawczość i refleks, rozwija wyobraźnię przestrzenną.

3 Traki

GRA LOGICZNA, od 3 lat, od 1 gracza

Trzy ciężarówki wyruszają w drogę. Muszą przed odjazdem zabrać ładunek. Należy ułożyć ładunek w taki sposób, aby zmieścił się na naczepie. Do gry dołączona jest książeczka z 48 zadaniami.

Troja

GRA LOGICZNA, od 7 lat, od 1 gracza

Gra oparta na historii obrony miasta. Należy rozmieścić mury obronne na planszy w taki sposób, aby odciąć wszystkich wrogów, a własnych rycerzy chronić w obrębie miasta. Do gry dołączona jest książeczka z 60 zadaniami o różnym poziomie trudności.

Pingwiny

GRA LOGICZNA, od 6 lat, od 1 gracza,

Gracz ma za zadanie takie rozłożenie lodowych elementów (typu pentomino), aby każdy z nich pasował do układu planszy. Do gry dołączona jest książeczka z 60 zadaniami o różnym poziomie trudności.

GRY LEONARDO

Mare Balticum

(Filip Miłusiński)

Opis w bieżącym numerze

KUŹNIA GIER

Alcatraz: the Scapegoat

(Rafał Cywicki, Krzysztof Cywicki, Krzysztof Hanusz)

Opis w bieżącym numerze.

To-A-Top

(Agnieszka Migdalska)

GRA IMPREZOWA, od 6 lat, 3-6 graczy, ok. 90 min.

Gracze wykładają karty na środek stołu i reagują na przedstawione na nich rysunki (np. mówiąc coś lub wykonując gest). Ten z graczy, który się pomyli zbiera wszystkie karty ze środka stołu. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

LACERTA

Ora et Labora

(Uwe Rosenberg)

GRA EKONOMICZNA, od 10 lat, 1-4 graczy, ok. 120 min.

Gra opiera się na mechanizmie znanym z Le Havre, tego samego autora. Gracz wciela się w rolę opata, który zarządza Klasztorem. Aby wygrać należy odpowiednio wykorzystać budynki oraz surowce jakie można pozyskać w samym klasztorze lub w okolicznych lokacjach.

LOGORAJD

Zingo! Bingo w stylu Zing!

GRA RODZINNA, od 4 lat, 2-6 graczy, ok. 20 min.

Jest to zabawna i interaktywna gra, dzięki której klasyczne Bingo uczy i rozwija oraz nabiera nowego, emocjonalnego charakteru. Płytki i karty ZINGO zawierają zarówno obrazki, jak i słowa, czyniąc z tej gry świetną zabawę dla dzieci rozpoczynających czytanie. Gra nominowana przez TOTY 2009 jako Najlepsza Gra Roku.

PHALANX GAMES POLSKA

Świat Dysku:

Ankh-Morpork

(Martin Wallace)

Opis w bieżącym numerze.

PIATNIK

Monkey Business

(Rainer Knizia)

GRA DLA DZIECI, od 6 lat, 2-6 graczy, ok. 20 min.

Gra ćwicząca spostrzegawczość i opamiętanie. Psotne małpy wypuściły wszystkich mieszkańców ZOO! Teraz trzeba ich złapać.

PORTAL

Nowa Era

(Ignacy Trzewiczek)

Opis w bieżącym numerze.

Pret-a-Porter (2 edycja)

(Ignacy Trzewiczek)

Opis w bieżącym numerze.

REBEL.PL

K2: Broad Peak

(Adam Kałuża)

Opis w bieżącym numerze.

Drako

(Adam Kałuża)

Opis w bieżącym numerze.

City Tycoon

(Hubert Bartos, Łukasz S. Kowal)

Opis w bieżącym numerze.

Kupcy i Korsarze

(Kasper Aagaard, Christian Marcussen)

GRA PRZYGDOWA, od 13 lat, 2-4 graczy, ok. 120-180 min.

Gracze wcielają się w wpływowych kupców lub też w bezwzględnych piratów przemierzających słoneczne Karaiby. Rozpoczynamy grę jako prosty kapitan z niewielkim statkiem, ale dobrze podejmowane decyzje mogą przynieść nam sławę i fortunę.

Slavika

(Marcin Welnicki)

GRA KARCIANA, od 8 lat, 2-5 graczy, ok. 30 min.

Pradawne zło opanowuje znane krainy. Klany wysyłają swoich najdzielniejszych wojowników, aby chronili bezradnych mieszkańców. W dotkniętym złą magią świecie bohaterowie walczą wspólnie, ale zwycięzca może być tylko jeden. W numerze wywiad z twórcą gry.

Jak oceniamy gry?

OCENA 1-10

W naszych recenzjach używamy dziesięciostopniowej skali ocen:

1-4 - 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.

5 - przeciętniak
Gra nie pozbawiona wad, ale dająca pewną satysfakcję.

6 - niezła gra
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.

ZŁOŻONOŚĆ 1-5

Podajemy także, jak bardzo złożone są reguły gry.

W naszej pięciostopniowej skali:

1 - oznacza, że da się ją wytłumaczyć niemal jednym zdaniem.

2 - to gra nieco trudniejsza w opanowaniu, ale wciąż nie powinna sprawiać problemów nawet tym graczom, którzy uczą się grać raczej rzadko

3 - gra średniego skomplikowania. Doświadczeni gracze nie będą mieli z nią problemu, ale osoby stawiające pierwsze

kroki w świecie gier planszowych powinny nastawiać się na pewien wysiłek.

4 - skomplikowane reguły, których pojęcie wymaga wiele wysiłku od graczy.

5 - bardzo skomplikowane reguły. Jest ich tak wiele i są tak skomplikowane, że ich opanowanie to problem nawet dla doświadczonych hobbystów.

SKALOWALNOŚĆ

Ponadto w opisie gry używamy określenia skalowalność, czyli tego, jak gra spisuje się przy różnej ilości graczy. 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).

Wyniki konkursów #18 ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

Oficjalne wyniki konkursów z poprzedniego numeru ogłosimy na naszej stronie internetowej (swiatgierplanszowych.pl).

Laureaci zostaną powiadomieni e-mailem.

Zapraszamy na naszą stronę www: SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL

Twój magazyn o planszówkach zawsze pod ręką.

Szukasz najświeższych wieści? JESTEŚMY TAKŻE NA FACEBOOKU!

www.facebook.com/swiatgierplanszowych

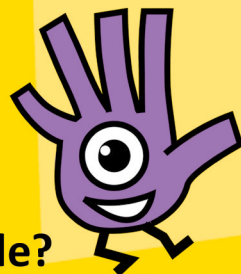
Imprezy pod patronatem ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH



Ścigaj się z innymi odnajdując takie same obrazki na dwóch kartach.

Bądź szybki, bądź spostrzegawczy!

DOBBLE



Żadna inna gra nie rozrusza towarzystwa tak jak Dobble. Żadna nie jest tak prosta i nie daje tyle zabawy w ciągu tych kilku minut! Rozgrywka jest bardzo szybka, emocjonująca, przy stole dużo się dzieje, każdy krzyczy starając się jakoś nazwać pasujące obrazki i być przy tym szybszym od innych graczy.

Tylko Dobble tłumaczy się w minutę!

Co inni piszą o Dobble?

"...dobra gra rozwijająca spostrzegawczość.."

"...gra fajna zarówno w towarzystwie znajomych jak i rodzinnym gronie..."

"...zabawa niesamowita, różne rodzaje rozgrywek, po prostu super..."

"...świetna gra dla ludzi w każdym wieku..."

"...fajna, zabawna gra przy której może pośmiać się cała rodzinka..."



ul. Matejki 6, Gdańsk
Sklep internetowy: www.rebel.pl

 **REBEL.PL**
Centrum gier

Bez wątpienia październikowe targi gier SPIEL, które odbywają się w Essen skupiają uwagę większości miłośników gier planszowych i karcianych. W czasie rozmów często pada pytanie „Na co czekasz?”. Na branżowych stronach można przeczytać „listy oczekiwania” ich autorów (stworzone przez nas znajdziecie na naszej stronie www), na forach powstają wątki o nowych grach, a planszówkowe serwisy informacyjne codziennie zasypują nas nowymi grafikami, instrukcjami lub innymi informacjami o premierach prosto z Essen. Gracze, autorzy gier, wydawcy myślą w październiku tylko o Essen. My nie będziemy wyjątkiem pod tym względem, skupimy się jednak na polskich tytułach, a jak sami przeczytacie, w tym roku Polska pokaże się w Essen w bardzo silnym składzie. - *Miroslaw Gućwa*



Tomasz Gałkowski

DRAKO

Kły i topory

Trzech uzbrojonych po zęby krasnoludów i smok. Cóż może wynikać z takiego „spotkania”? Przygotujcie się na taniec ze śmiercią, przygotujcie się na pot, krew, strzaskane tarcze i wyszczerbione topory. Przygotujcie się na ogień, na złowieszczy szum skrzydeł i mrozący krew w żyłach ryk. Przygotujcie się na Drako!

Szczerze mówiąc, pierwsze informacje o Drako (wtedy jeszcze Łowcach Smoków) przyjąłem z pewną dozą sceptycyzmu. Jakże to może być, żeby Adam Kałuza - autor znany przede wszystkim z mniej lub bardziej abstrakcyjnych gier logicznych, brał się za tak „amerykański” temat. Smoki, krasnoludy, walka na śmierć i życie - to wszystko aż prosiło się o kilkugodzinny moloch z masą figurek, statystyk i setką kolorowych kości radośnie pływających po stole. Coś mi tu wyraźnie „nie grało”. A jednak wraz z pojawianiem się kolejnych informacji, mój niepokój sukcesywnie topniał, a w jego miejsce pojawiła się ciekawość i przemożna chęć zagrania tak szybko, jak to tylko będzie możliwe. Jakże wielka była więc radość, kiedy w moje recenzenckie dłonie

wpadł finalny prototyp. Czy jednak warto było czekać? O tym poniżej.

TRZECH NA JEDNEGO

Czym więc w ostateczności okazał się być Drako? Krótko mówiąc - prostą, opartą o zarządzanie kartami na ręce grą, w której jeden z graczy kieruje smokiem, a drugi mając do dyspozycji drużynę trzech odważnych krasnoludów stara się smoka jak najszybciej ubić. Proste niczym trzon krasnoludzkiego topora, prawda?

Gra toczy się na heksagonalnej planszy (19 pól), podobnej nieco do tej z Neuroshimy Hex. Oprócz tego, każdy z dwójki przeciwników otrzymuje też mniejsze plansze do zaznaczania obrażeń i odmienną talię trzydziestu ośmiu kart akcji. Zarówno ak-

cje, jak i rozłożenie akcentów w obu taliach są inne, co wymusza na grających dobranie odpowiedniej taktyki, o czym nieco później.

I tak gracz kierujący krasnoludami otrzymuje pod swoją komendą trzech, różniących się od siebie wojowników. Pierwszy jest kusznikiem dysponującym umiejętnością strzelania na odległość. Drugi, to sieciarz, mogący uniemożliwić smokowi jakikolwiek ruch. Ostatni jest natomiast typowym osiłkiem z dużą ilością punktów wytrzymałości i zdolnością użycia znacznika furii, który to raz w trakcie gry pozwala nam wykonać jedną dodatkową akcję. A jakież to akcje mamy do wyboru? Są to: ruch (jedną lub dwoma postaciami), atak z bliska (pojedynczy lub podwójny), obrona i dwie wspomniane już wyżej zdolności specjalne - sieć oraz kusza.

Wachlarz możliwości gracza kierującego smokiem jest nieco uboższy, ale za to dostępne dla niego akcje są potężniejsze od tych, którymi dysponuje rywal. I tak smok, oprócz standardowego ruchu, ataku i obrony, może też latać - przenosząc się na dowolne pole na planszy oraz ziać ogniem, raniąc wszystkich krasnoludów w linii prostej.

DO BOJU!

Sama rozgrywka ma bardzo proste zasady. W swojej turze gracz musi, w dowolnej konfiguracji, wykonać dwie z dostępnych akcji. Pierwszą jest dobranie dwóch kart, drugą - zagranie karty z ręki. Na każdej karcie znajdują się ikony symbolizujące możliwe do wykonania ruchy. Co ciekawe, na większości z nich znajdują się dwa symbole - gracz może więc wybrać ten, który w danej chwili jest mu bardziej potrzebny. Muszę przyznać, iż jest to bardzo sprytny mechanizm. Dzięki niemu autor w niezwykle prosty sposób pozbył się problemu charakterystycznego dla wielu gier tego typu, a mianowicie konieczności długiego oczekiwania na potrzebną w danej chwili kartę i zapychania sobie ręki kartami bezużytecznymi. Świetna rzecz.

I tak gracze wykonują na przemian swoje tury do momentu, w którym nie zginie smok, wszystkie krasnoludy, bądź też talia tych ostatnich wyczerpie się. No tak, ale skoro ktoś ma zginąć, to najpierw musi dojść do walki. A ta jest w Drako niewątpliwie sprawą kluczową. Tym bardziej, że została w bardzo fajny i prosty sposób rozwiązana. Wystarczy wybrać jeden z symboli walki na zagranej właśnie karcie. Wówczas przeciwnik ma dwie możliwości. Albo wyklada kartę z symbolem tarczy, jednocześnie broniąc się przed atakiem, albo zadaje swojej postaci określoną liczbę obrażeń. O ile w przypadku krasnoludów sprawa ran jest dość prosta - wojownik ginie otrzymawszy odpowiednią ich ilość, o tyle w przypadku smoka zastosowano kolejny ciekawy mechanizm. Plansza jego obrażeń



Sama gra jest do tego bardzo dynamiczna. Tury mijają błyskawicznie, sytuacja na planszy zmienia się z każdą minutą, przez co przez cały czas jesteśmy zaangażowani w to, co dzieje się na stole i nie mamy nawet czasu, żeby pomyśleć o nudzie. Tym bardziej, że pojedyncza partia potrafi zamknąć się w czasie piętnastu minut. A wówczas zapewne zapragniecie zagrać raz jeszcze.

Bowiem grywalność tego tytułu jest, mimo jednak dość ograniczonej palety możliwości, całkiem spora.

Jako, że w moje ręce trafił prototyp, celowo nie wspominam niczego o jakości wykonania samej gry. Tę będziecie musieli sprawdzić sami, po premierze. Już dzisiaj mogę jednak powiedzieć, że cztery obecne w pudełku figurki prezentują całkiem dobry poziom (dotarli do mnie w wersji ostatecznej). Wykonano je z dość miękkiej gumy, przez co na pewno nie połamią się w trakcie transportu, a przy tym wciąż pochwalili się mogą całkiem sporą szczegółowością. W podobnie pozytywnym tonie mogę wypowiedzieć się o stronie graficznej. Świetna ilustracja na planszy plus bardzo fajne, klimatyczne, nieco komiksowe grafiki na kartach na pewno pomogą lepiej wczuć się w atmosferę morderczego starcia.

KRAJOBRAZ PO BITWIE

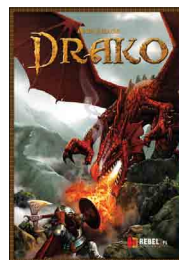
Szczerze powiedziawszy, bardzo ciężko jest mi doszukać się w tej grze jakichkolwiek poważnych minusów. Nie będę więc wygrzebywał ich na siłę. Drako nie stara się bowiem niczego udawać. Jest prostym, szybkim i emocjonującym fillerem, który

podzielona została na cztery obszary. Pierwszy to obrażenia ogólne (4 pola), następne odpowiadają za ruch (3 pola) oraz ogień i umiejętność latania (po 2 pola). Początkowe cztery znaczki ran lądują do puli ogólnej i jeszcze nic strasznego się nie dzieje. W momencie otrzymania kolejnych, gracz kierujący krasnoludami może zdecydować gdzie je umieścić, tym samym znacząco ograniczając smokowi paletę zagrań. Genialnie oddaje to wpływ odniesionych obrażeń na możliwości bestii, która to wraz z upływem czasu staje się coraz słabsza i bardziej podatna na ciosy.

PRZEPIS NA SMOKA

Muszę przyznać, że kilkanaście partii, jakie dotychczas rozegrałem w najnowsze dzieło Adama Kałuży pozostawiło po sobie bardzo pozytywne wrażenia. Gra, mimo prostoty zasad i losowego dociągu kart, daje całkiem sporo miejsca na zdrową dawkę kombinowania i taktyki. Tutaj każdy ruch powinien zostać dokładnie przemyślany, ponieważ popełnienie choćby jednego błędu bardzo szybko skończy się może smrotną klęską. Drako nie wybacza. Grający smokiem na pewno nie może wdać się w bezpośrednie „mordobicie”, bo szybko padnie pod ciosami grotów i toporów. Powinien raczej atakować z doskoku, krążyć i lawirować między oponentami. Tylko w ten sposób zniweluje przewagę, jaką daje krasnoludom dużo większa ilość (odpowiadających za obronę) symboli tarczy w talii. Czasami naprawdę trudno jest trafić tych brodatych panów. Gracz prowadzący krasnoludów winien za to polegać na działaniu zespołowym oraz kluczowej do zwycięstwa akcji unieruchomienia smoka. Przydatne będzie też zapewne ciągle trzymanie w zanadru choćby jednej karty obrony, gdyż ataki bestii potrafią być naprawdę dewastujące. Odrobina nieuwagi i nasz dzielny wojownik zakończy żywot w potężnych, smoczyczych szczękach.

W Drako najbardziej spodobał mi się fakt, iż obie strony konfliktu, mimo iż dysponujące zupełnie innymi cechami, są świetnie zbalansowane. Dobranie odpowiedniej taktyki i odrobina szczęścia pozwoli wygrać każdej z nich. Co więcej, w większości rozegranych przeze mnie partii, losy pojedynku ważyły się do samego końca, a o ostatecznym wyniku przesądzała ostatnia runda, ostatni desperacki atak czy dobór kart. Za to też należą się autorowi wielkie brawa.



8,5/10

TYP GRY: Eurogra
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
LICZBA GRACZY: 2
CZAS ROZGRYWKI: 15-25 min.
WYDAWCA: REBEL.pl
AUTOR: Adam Kałuża
CENA: ok 89 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: -
PLUSY I MINUSY:
+ szybka, emocjonująca rozrywka, proste zasady
świetny balans stron, ciekawa mechanika;
- nieco jednak ograniczona ilość decyzji.



O RECENZENCIE: Miłośnik 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 rozsypanych gdzieś po sieci. Ulubiona gra? Inwazjaaa!

będzie doskonale służył jako przerywnik między cięższymi tytułami, bądź przyjemna, odprężająca rozrywka po ciężkim dniu w pracy. I jeśli podejdzicie do niego w ten sposób - na pewno się nie zawiedziecie. Jeśli natomiast szukacie rozbudowanej, móżgocernej i kilkugodzinnej rozrywki, polecam poszukać gdzie indziej. To na pewno nie ten adres.



2019: THE ARCTIC

Gra ekonomiczna, w której czasami warto wykorzystać własny potencjał militarny. Stajemy za sterami korporacji, która zamierza eksplorować złoża mineralne Arktyki. Nie jesteśmy jednak osamotnieni w swoich działaniach.

Konkurencja ma podobne cele. Musimy więc podejmować decyzje zarówno dotyczące naszego rozwoju, jak i osłabiające naszych rywali.

Wygrana zależy od zachowania balansu pomiędzy rozwojem ekonomicznym naszego przedsiębiorstwa, inwestowaniem w wydobycie określonego surowca, który pozwoli dominować w danym sektorze, a podejmowaniem decyzji politycznych, które zapewnią dotację na rozwój naszej firmy.

Gra, w której polityka wewnętrzna i zagraniczna państw regionu Arktyki (Rosja, Norwegia, Unia Europejska, Kanada, USA) miesza się z ekonomią. Dodatkowo Chiny wyciągają swoje ręce po bogate, skute arktycznym lodem złoża.

Autorem 2019: The ARCTIC jest Andrzej Kurek. Gra przeznaczona jest dla 2 - 4 graczy w wieku od 12 lat i ma cechować się dużą negatywną interakcją i brakiem losowości. Wydawcą gry jest SINONIS.

ZNUDZIŁY CI SIĘ GRY LOGICZNE?

Z Adamem Kałużą rozmawia Mirosław Gucwa

Znudziło ci się projektowanie gier logicznych? Twierdzisz, że nie powstają teraz dobre tytuły z tego gatunku to dlaczego sam ich nie tworzysz?

Chciałbym powiedzieć, że mi się znudziło, ale tak nie jest. Bardzo lubię gry logiczne, lubię je wymyślać, ale niestety dużo trudniej jest je wydać. Faktycznie napisałem ostatnio, że brakuje nowych dobrych gier logicznych, ale mogę się mylić. Gry logiczne powstają, ale bardzo trudno o dostęp do nich, bo jeśli są wydawane to w małych nakładach przez małe wydawnictwa a u nas rzadko takie są sprowadzane. Przykładem niech będzie Nestorgames, małe wydawnictwo, które wydało ostatnio moją 9tkę - właśnie grę logiczną. Kto słyszał o tym wydawnictwie, kto ma wydane przez nie gry... a wydanych ma naprawdę sporo!

Mam w szufladzie 3 bardzo dobre gry logiczne, jedną uważam za najlepszą ze swoich gier... może kiedyś uda mi się ją wydać.

Smoki, krasnoludy - wnioskuję, że lubisz fantasy. Drako to forma wyrażenia tego?

Lubię. Uwielbiam książki, był taki okres w moim życiu, gdy czytałem tylko książki z gatunku science-fiction i fantasy. Ten drugi gatunek niestety ma więcej słabych tytułów, ale kilka ciekawych również. Na pewno Drako nawiązuje do tamtych beztrudnych czasów. W pewnym sensie projektowałem go właśnie dla takich osób, młodzieży zakochanej w silnych krasnoludach i jeszcze silniejszych smokach. Brakuje tylko ślicznych wojowniczek.

Tak przy okazji, mały konkurs dla czytelników ŚGP, mój nick (Folko - przyp. autora) jest taki sam jak bohatera książki z gatunku fantasy. Jakiej? Będzie jakaś nagroda, ale jeszcze nie wiem jaka.

Drako od początku była grą 2-osobową? Nie chciałeś może zrobić dużej produkcji pełnej plastikowych figurek z epickimi bitwami? Gry tego typu stają się przecież coraz bardziej popularne.

Tak, od początku powstawał jako 2-osobowa. Mam w głowie pomysł na jej rozbudowanie, ale czy kiedyś do tego dojdzie? Na pewno zależy to od sprzedaży, zapotrzebowania.

Prototyp Drako był prawie dziełem sztuki, pudełkowa wersja również cieszy oko świetną grafiką i figurkami postaci - Smoka i Krasnoludów. Czy uważasz, że sama mechanika gry się nie obroni?

Odpowiem przekornie, jeśli dwie gry są równie

dobre, którą wybierzesz, ładną czy brzydką? Gdy powstawał prototyp nie wiedziałem czy gra będzie wydana, po prostu chciałem jeden taki super wypasiony.

Masz mnie! (śmiech) Góry to jedna z twoich pasji. Łatwiej projektuje się gry, których tematyka jest znana i bliższa?

Zdecydowanie łatwiej robić coś, na czym trochę się znasz. Oczywiście gry nie powinny być symulacją danego tematu, wtedy zaczynają być nudne, ciężkie, przeważnie za bardzo losowe, ale gdy zabieram się do projektowania nowej gry, to staram się poznać temat. W K2 brakuje mi wielu elementów, chciałbym żeby były zawarte w mechanice, ale kto by w to grał?

Czego na przykład brakuje?

Kilku aspektów. Zaczynając od przygotowań, przez wykorzystanie Szerpów, zakładanie poręczówek, wnoszenie tlenu w przypadku wspinaczki obłędniczej, seraków, lawin, błędzenia... oj sporo by się tego znalazło.

To brzmi jak zapowiedź kolejnego dodatku. (śmiech) A kiedy zacząłeś projektować pierwszy dodatek do K2?

W tamtym roku, pomysł miałem nim gra została wydana.

Czyli od razu wiedziałeś, że się spodoba?

Nie. Gdy chłopaki z Rebeli pojechali na targi do Essen, z duszą na ramieniu czekałem na pierwsze opinie. Czekałem na to jak gra zostanie odebrana. Zawsze się śmieję, że jestem trochę inny niż pozostali ludzie. Lubię inne filmy, muzykę, książki, gry (trochę naginam prawdę), lubię samotność i ciszę. Zauważyłem, że to co mi się podoba, niekoniecznie spodoba się innym. Jedną z moich ulubionych gier - Kraby, ma słabszy odbiór niż mi się wydawało, nad czym bardzo boleję. Bałem się, czy to samo nie spotka K2, czy tematyka nie będzie zbyt obca dla zwykłych graczy. Na szczęście K2 zostało bardzo dobrze przyjęte, więc już jesienią miałem gotowe plansze do dodatku.

Przy projektowaniu K2: Broad Peak brałeś pod uwagę spostrzeżenia graczy dotyczące samego K2?

Trochę tak, starałem się dodać element, który powodowałby, że warto trzymać himalaistów razem. Zastanawiałem się nad

przyspieszeniem rozgrywki w początkowej fazie gry - chociaż osobiście nie uważam tego za wadę, to rozwiązanie według mnie bardziej oddaje klimat. Chciałem też wzmocnić interakcję - dodatek pierwszy, oraz możliwości strategiczne - dodatek drugi.

K2 według opinii jest „przeziębła klimatem”. Czy grałeś w nią z osobami, które uprawiają alpinizm sportowy? Jakie były ich odczucia?

Jeśli chodzi o himalaistów to niestety nie. Jeden egzemplarz trafił w ręce Krzysztofa Wielickiego, ale wątpię żeby w niego zagrał... może za 20 lat, jak już nie będzie umiał chodzić po górach.

Marzysz o zdobyciu K2 lub Broad Peak?

Nie. Nigdy nie marzyłem o ośmiotysięcznikach. Jeśli chodzi o wyższe góry to zawsze bardziej bawiła mnie wspinaczka w skałę. Z wysokich gór marzyłem o Cerro Torre i Trango Tower (ten drugi zdobył tylko jeden Polak, jeden z bohaterów dodatku Broad Peak, Wojciech Kurtyka). Obecnie mam na koncie już tyle wejść na K2 i Broad Peak, w lecie i zimą, że chyba kolejnych nie potrzebuję.

W tym roku K2 zostało już nominowane do Polskiej Gry Roku 2011, Holenderskiej Gry Roku 2011 oraz International Gamers Awards. Czy czujesz się już znanym i cenionym projektantem gier?

Kiedyś powiedziałem sobie, że zacznę o sobie myśleć jak o projektancie gier, gdy wydam ich przynajmniej 10. Gdy spotkamy się na targach w Essen, będę już projektantem. Cenionym będę, gdy któraś z moich gier zdobędzie jakąś prestiżową nagrodę. Oczywiście z nominacji bardzo się cieszę, jestem z nich dumny.

Na jakie gry czekasz w związku z targami w Essen?

Oczywiście na swoje. Czekam na każdą swoją grę, czekam na partię na wydanym egzemplarzu, to niesamowite uczucie. Poza tym czekam na grę Filipa Miłusińskiego, która jest obłędna graficznie (nie grałem w nią, ale Filip ma dobre tytuły na koncie). Czekam na Ristorante Italia, ciekawy tytuł Włoskich projektantów, Trajan - Felda, Tournay - grę twórców Troyes. Mam na oku jeszcze kilka tytułów. Mam też nadzieję, że znajdę coś ciekawego logicznego.

MINIKONKURS!

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do końca listopada. Prosimy je przesyłać na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl z dopiskiem „Konkurs Folko”. Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie www.

Michał Broniek

K2: BROAD PEAK

Szczytowy dodatek

Na miesiąc przed targami gier w Essen stawiam śmiałą tezę - za kilka miesięcy, może jeszcze w tym roku, kolejna polska gra znajdzie się w pierwszej 200 najlepszych gier na świecie wg serwisu BGG. Będzie to K2 i zmiana pozycji w rankingach będzie w dużej mierze efektem wydawanego właśnie, znakomitego dodatku Broad Peak.

Wielu z nas kocha góry, jeździ w czasie wolnym by odpocząć w Zakopanem czy Karpaczu, wchodzi na szlak zmierzając „pod strzechę” przytulnego schroniska. Są tacy, którzy wspinają się znacznie aktywniej, marzą by zdobyć najwyższe i najtrudniejsze szczyty świata, nawet ryzykując zdrowiem i życiem. Dzięki grze K2 Adama Kałuży każdy z nas, niezależnie od kondycji, może poczuć emocje towarzyszące wspinaczkę himalaistów w przystępnej i bezpiecznej formie, ba (!) - może rywalizować z innymi i - odmiennie niż w górach - walczyć o punkty przez nieczyste zagrania. Im więcej osób przy planszy, tym trudniej zdobywa się tytułowy szczyt i tym ważniejsze staje się dbanie o prawidłową aklimatyzację, aby nasz rajd na górę nie zakończył się dla naszych pionków ostatecznie.

W dodatku Broad Peak autor stawia nas przed dwoma jeszcze trudniejszymi zadaniami podnosząc wymagania taktyczne rozgrywki na wyższy poziom. Na dwustronnej planszy będziemy zmagać się w zdobyciu tytułowego Broad Peak na dwa zupełnie nowe sposoby.

Bieg na szczyt to scenariusz szybkiego wejścia, bez możliwości używania namiotu, za to z możliwością kopania śnieżnych jam, spełniających podobną funkcję. Musimy się naprawdę spieszyć bowiem rozgrzywka jest o 3 tury krótsza od gry podstawowej, a dodatkowo nie mamy do dyspozycji kart zwiększających ochłodzenie o 2 i 3 punkty. Z talii należy także odrzucić kartę ruchu o nominale 1.

Mapa ta oferuje wiele nowych zagrań taktycznych - niemal przed samym szczytem możemy wejść na pola za 1 punkt ruchu i aklimatyzacji -1, czyli stosunkowo łatwe. Kuszają nas one do blokowania ruchów przeciwnikom i atakowania szczytu z jednoczesnym powrotem na to samo miejsce w jednej rundzie. Możemy także zdecydować czy nie lepiej poczekać z atakiem na Broad Peak tuż poniżej 7000 metrów, bo do tego poziomu budowa jam śnieżnych kosztuje tylko 1 punkt ruchu, a powyżej już 2. Dobre planowanie wykorzystania takich schronień jest drogą do sukcesu, bowiem zbudowana jama zapadnie się w ciągu dwóch rund, a opuszczona jama będzie mogła być zajęta przez pionka innego gracza (w odróżnieniu od namiotów); warto także zaznaczyć, że w jamie śnieżnej mieści się tylko jedna osoba.

Bieg na szczyt to przemyślany dodatek, w którym naprawdę czuć presję szybkiej wspinaczki i związanych z tym problemów z aklimatyzacją. Klu-

czowe staje się blokowanie miejsc najlepszych do obozowania i ruch dwoma pionkami - nie starczy nam czasu na wejście i zejście jednym, a następnie wprowadzenie drugiego na wysoko punktowane miejsce. W jednej z rozgrywek udało mi się wejść pierwszym himalaistą na sam szczyt i powrócić do obozu ulokowanego powyżej 7 tys. metrów i zostać tam „żywym” aż do końca gry; w tym samym czasie inny z graczy odważnymi atakami dwukrotnie zdobył sam szczyt, ale zablokowane obozowiska skończyły się dla niego okrągłym kompletem 0 punktów.

Drugą mapą przygotowaną przez autora jest Trawers Broad Peaków. Zmierzymy się tu z zadaniem przejścia góry w poprzek, zdobywając (lub nie) trzy szczyty - najwyższy Broad Peak, Broad Peak Central i Broad Peak North. Zdobycie na szczycie dodatkowe punkty, od 1 do 3, są podwajane jeżeli danemu himalaistcie uda się zamknąć trawers, czyli przejść przez oznaczone punkty. Tym razem nasi himalaiści mają do dyspozycji tylko jeden namiot, który w odróżnieniu od gry podstawowej można zwinąć kosztem 1 punktu ruchu; przekazywanie sobie namiotu przez himalaistów jest dozwolone.

Na początku musimy zdecydować, którą drogę wybrać. Rozpocząć od trudniejszej drogi południowej i szybko zdobyć najwyższy ze szczytów? Kusi bardzo, szczególnie, że pierwsi gracze, którzy wejdą na szczyt, otrzymają najwięcej punktów, co przy udanym trawersie przyniesie dodatkowe punkty. Czy iść razem, jak Wojciech Kurtyka i Jerzy Kukuczka, na których wzorował się autor gry tworząc ten dodatek, czy może osobno? A może warto spróbować pójść z dwóch różnych stron, zamieniając się namiotem na dużej wysokości? Podobnie jak w opisywanym pierwszym scenariuszu gra zmienia swoje oblicze i daje mnóstwo radości nawet tym, którzy K2 znają od podszewki. Z jednej strony dobrze być jednym z pierwszych zdobywających szczyty, bo daje to najwięcej punktów; z drugiej jednak forsowanie góry od strony, na której jest mniej graczy daje swobodę wyboru drogi i obozowiska, co bezpośrednio wpływa na szansę przetrwania.

K2: Broad Peak to znakomity dodatek, a właściwie dwa dodatki w jednym, do bardzo dobrej gry. Gdyby to była recenzja, dałbym ocenę 9/10. Mechanika jest dobrze dopracowana i świetnie oddaje klimat tak szybkiej wspinaczki, jak i trawersowania góry. Zmiany reguł na

KONKURS!

Pięć pytań konkursowych związanych z górami, szczytem Broad Peak oraz alpinizmem przygotował sam Adam Kałuża. Nagrodami będą gry ufundowane przez wydawcę gry (REBEL.pl): Zestaw K2 i K2: Broad Peak (1 miejsce) i K2 (2, 3 miejsce).

1. Kiedy po raz pierwszy został zdobyty szczyt Broad Peak w lecie i kiedy w zimie?
2. Hermann Buhl, jeden z pierwszych zdobywców Broad Peak, zdobył również inny szczyt ośmiotysięczny. Jaki?
3. 14 lipca 1984 roku, oprócz Krzysztofa Wielickiego szczyt zaliczyło jeszcze trzech Polaków, kto to był?
4. Kto jako pierwszy powtórzył trawers Broad Peak? Wystarczy podać narodowość.
5. Po samotnym wejściu w niecałe 22 godziny z bazy na szczyt Broad Peak i powrocie, Krzysztof Wielicki zyskał pewien przydomek. Jaki?

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do końca listopada. Prosimy je przesyłać na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs - K2 Broad Peak”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie www.

każdej z map dodały atrakcyjności rozgrywkom i zwiększyły grywalność. Nieco uciążliwe w trakcie gry może być posługiwanie się dodatkowymi żetonami - czy to jam śnieżnych, czy z punktami za poszczególne szczyty - ale nie powinno to wpływać na satysfakcję z zabawy. W szczególności pilnowanie odwracania jam śnieżnych może być kłopotliwe na początku, ale po 3-4 rundach wszystko staje się niemal automatyczne. Nie mogą się doczekać wydania tego dodatku i sprawdzenia, czy elementy zostały wyprodukowane równie profesjonalnie, jak podstawowa wersja gry. Trzymajcie kciuki wraz ze mną, bo naprawdę warto!



ZAPOWIEDŹ

TYP GRY: Eurogra strategiczna
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
LICZBA GRACZY: 1-5
CZAS ROZGRYWKI: 45-75 min.
WYDAWCA: REBEL.pl
AUTOR: Adam Kałuża CENA: 59 zł
EDYCJA: polska SKALOWALNOŚĆ: -
PLUSY I MINUSY:
+ nowe możliwości, płynność gry, interakcja z innymi graczami, gra zarówno dla wymagających graczy, jak i dla rodzin;
- konieczność pamiętania o manipulowaniu żetonami



O RECENZENCIE: współtworzący wrocławskie środowisko planszówkowe, m.in. festiwal Bratislava. Eurogracz lubiący wszelkie gatunki gier planszowych, nie stroniący od wielogodzinnych tytułów czy też lekkich gier dla dzieci. Zwolennik opinii Dr. Knizii, że gra się by zwyciężyć, ale najważniejsza jest dobra zabawa, nie samo zwycięstwo.



Wojciech Sieroń **NOWA ERA** Nomen omen...

Miałem wielką przyjemność poznać Nową Erę jeszcze przed oficjalną prezentacją ostatecznej, pudełkowej wersji. Grałem w gotową wersję, jednak bez znaczników oraz dodatkowych elementów.

Gra jest rozwinięciem mechaniki wykorzystanej w 51. Stanie - przeboju Portalu z poprzednich targów w Essen. Nie jest to dodatek, lecz samodzielny tytuł (choć Ignacy Trzewiczek przewidział możliwość połączenia obu talii i rozegrania partii na zasadach Nowej Ery). Reguły Nowej Ery są przede wszystkim odpowiedzią na żądania fanów 51. Stanu, by w grze zawrzeć więcej interakcji.

Pierwsze, co rzuca się w oczy to mnogość kart - blisko setka - każda o indywidualnych cechach. Przeróżające(!) dla gracza wchodzącego do rozgrywki. Koszmarne(!) dla kogoś, kto chce samodzielnie poznać ten tytuł. To w istocie jedyna cecha, którą można by uznać za wadę. Jednak ja wolę powiedzieć, że mechanika gry jest na tyle odmienna, że jest to naturalna jej cecha - tak jak przeróżające może być granie w Osadników z Catanu dla kogoś, kto znał do tej pory tylko Grzybobranie...

Po pierwszej rozgrywce daje się zauważyć, że to jednak nie setka zupełnie odmiennych kart, ale 20-30 właściwości, które zreczenie rozdzielono między kartami. Można je pogrupować wg kilku rodzajów i wszystko staje się jaśniejsze.

No, ale co w tym takiego nowatorskiego? Jak ta Nowa Era się objawia? Nowa Era (podobnie jak 51. Stan) osadzona jest w postapokaliptycznych klimatach Neuroshimy, czyli USA po atomowym kataklizmie. Celem graczy jest odbudowa swojego regionu, zdominowanie przeciwników, narzucenie swojej władzy odradzającej się cywilizacji. Cały czas zmagamy się z koniecznością optymalnego wykorzystania znalezionych (w postaci kart) resztek zdruzgotanej cywilizacji. Owe resztki czasem mają postać łupów, które jednocześnie wzbogacają nasze możliwości działania. Innym razem spotykamy spo-

łeczności, z którymi korzystniej jest podjąć współpracę - co rundę korzystamy z ich zasobów. Wreszcie zdarza się, że uda się uruchomić jakąś maszynę czy fabrykę i stajemy się jej gospodarzami. W końcu możemy nawet napaść pobliskie lokacje i od razu zbieramy trofea.

Tak określona fabuła znajduje swoje odbicie w rozgrywce. Dobór kart odpowiada nieprzewidywalności eksploracji zniszczonego świata. Kolejne partie to - w fabularnym sensie - wędrówka po innych okolicach. Co ocalało w jednym miejscu (karta doszła na rękę), w innej okolicy zostało zniszczone (karta się nie pojawi). Emocje w czasie gry są tak duże, że rzadko sobie to uświadomiamy, ale warto mieć to na względzie nim podniesie się zarzut o losowości gry.

Każdy z graczy (2-5) otrzymuje jedną z frakcji o swoistych cechach, które określają rodzaj produkcji w każdej turze oraz koszt wykonywania podstawowych akcji: przyłączenia karty (główna treść karty), umowy (niebieski kraniec karty), podboju (czerwony brzeg) oraz przebudowy. Frakcje są zróżnicowane, a każda z nich ma swoje predyspozycje. Sojusz Mutantów z łatwością dokonuje podbojów, Gildia Kupców ma talent do nawiązywania współpracy... Jednak predyspozycja to nie przeznaczenie! Umiejętne wykorzystanie kart pozwala osiągnąć sukces na wiele sposobów.

Początek każdej rundy to wypatrywanie kart - z wyłożonego zestawu każdy wybiera coś dla siebie. To pierwszy element interakcji i emocji w tej grze. Co wybrać? - kartę która da mi duże korzyści czy raczej taką, której pożąda przeciwnik? Tu taktyka „psa ogrodnika” czasem jest konieczna. Po „wypatrzeniu” dwóch kart, każdy dostaje jeszcze jedną kartę z talii - wiemy sporo o możliwościach innych, ale daleko nie wszystko.

Fabuła znajduje swoje odbicie w rozgrywce. Dobór kart odpowiada nieprzewidywalności eksploracji zniszczonego świata. Kolejne partie to - w fabularnym sensie - wędrówka po innych okolicach.

Grę udostępniło Wydawnictwo Portal

W fazie produkcji każda frakcja „wytwarza” 3 ludzi oraz przypisany jej surowiec. Ponadto produkują karty typu fabryka przyłączone do naszego imperium, korzystamy z umów i łupimy karty podbite. To kluczowy element gry. Na początku nasza produkcja jest więcej niż skromna, a możliwości działania są bardzo ograniczone. W finałnych rundach (piąta, szósta) zasobów jest już zwykle pod dostatkiem. Jednak cały plan naszego działania powinien być podporządkowany zapewnieniu sobie tych zasobów, które będziemy mogli przetworzyć w punkty zwycięstwa - bezpośrednio albo rozbudowując nasz nowy stan. Jest to ważne tym bardziej, że zasobów nie możemy gromadzić na przyszłość. Niewykorzystane po prostu się zmarnują.

Akcje są sednem rozgrywki. Ten element gry jest najbardziej złożony i rozbudowany. Jednak przede wszystkim jest to najbardziej nowatorski mechanizm gier karcianych z jakim się spotkałem.

Zamiast długofalowego planowania mamy bieżące wyciskanie korzyści z każdej karty, a każdą można wykorzystać na trzy sposoby. Już samo to powoduje,

że konieczna jest zmiana spojrzenia na rozgrywkę i presja wyboru nie opuszcza nas do końca partii. Taktyczne rozgrzywanie sytuacji wiąże się też ze stałą obserwacją oponentów. O ile w 51. Staniu interakcji niemal nie było - przeciwnik mógł w bardzo małym zakresie wpływać na naszą sytuację - to Nowa Era jest tą interakcją przepelniona!

Przede wszystkim możemy nawiązać współpracę z lokacjami innych graczy. Możemy mieć trzy takie umowy - bo Ignacy Trzewiczek trojcu lubił - ale dzięki temu karta innego gracza staje się atrakcyjna i dla nas. Do tego stopnia może być to ważne, że czasem opłaca się taką lokację zniszczyć albo przebudować, by odciąć od niej przeciwników. Opcja umów z obcymi kartami jest też rozwiązaniem problemu wyjątkowo pechowego, nieudanego doboru kart. Nawet jeśli nasze karty są - chwilowo - niewykorzystane na ręce, to możemy potrzebnych surowców wypatrywać u innych. Oczywiście jest to kosztowne ale warto, bo przeciwnik nie może nam odmówić. Dodatkowo natychmiast otrzymujemy „wypłatę”, czyli produkcję z danej karty.



Mechanicznie Nowa Era jest w zupełnie nowej erze gier karcianych. Możliwość wykorzystania zagrywanej karty na trzy sposoby oraz interakcja z innymi graczami - umowa albo podbój - wytwarza w każdej chwili mnogość decyzji.

Najwięcej emocji budzić będą podboje lokacji przeciwników. O! teraz można poszaleć, niszcząc cenne karty. Bywają te podboje jeszcze bardziej udane, gdy w grze wieloosobowej niszczymy coś, z czego korzystają inni. Z pewnością podbijanie obcych kart nie zmieni Nowej Ery w jakąś krwawą jatkę. Niszcząc lokację najeźdźca zdobywa pewne zasoby, ale dla właściciela zostają jakieś „ochłapy”. Wcale niezadko są to konieczne do dalszego rozwoju zasoby. Zamiast narzekać możemy być wręcz zadowoleni, że w tej rundzie jeszcze jakąś akcję wykonamy. Ponadto po lokacji zostają zgłiszcz! A to kolejna okazja, bo w Nowej Erze możemy odbudować na zgłiszczach nową kartę. Jest to często bardzo korzystne rozwiązanie. Odbudowa wymaga tylko jednej jedynej cełgi (żeton budulca) i nie ma ograniczeń ilościowych - prócz liczby zgłiszcz. Stąd zanim ktoś zdecyduje się na podbój, musi rozważyć czy w ten sposób przeciwnikowi zaszkodzi, czy raczej wręcz pomaga. Kilka kart daje możliwość ufortyfikowania się albo aktywnej obrony. Zatem nie każda agresja ma zagwarantowany sukces.

Mechanicznie Nowa Era jest w zupełnie nowej erze gier karcianych. Możliwość wykorzystania zagrywanej karty na trzy sposoby oraz interakcja z innymi graczami - umowa albo podbój - wytwarza w każdej chwili mnogość decyzji. Niezwykle ważne staje się obserwowanie działań oponentów. Jeśli gramy w pełnym składzie, może się pojawić cenna lokacja, z której skorzystamy zanim inny gracz zdecyduje się ją zniszczyć! Musimy też wziąć pod uwagę najazd na wrogie pozycje, bo korzyści dla nas mogą być znaczne. Spora część gier karcianych jest na bardziej ekstremalnych pozycjach. Albo układamy swojego pasjanasa (jak to było w 51. Stanie) albo prowadzimy bezpośrednią walkę. W Nowej Erze możemy wybierać z wachlarza dostępnych akcji. To naprawdę bogaty arsenał, który trzeba opanować, ale daje też mnóstwo opcji grającym i nie dopuszcza usprawiedliwień typu: „karty mi nie podeszły”.



Karty w Nowej Erze znacznie różnią się od tych, które znamy z 51. Stanu. Nie tylko tym, że każda ma oznaczoną odległość obronną. Mamy wyłącznie karty natychmiastowe i lokacje (brak liderów). Dzięki tym pierwszym od razu zyskujemy pewne zasoby albo wykonujemy akcje. Najczęściej mamy wybór między dwiema bądź trzema

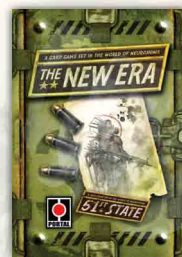
opcjami, co znakomicie podnosi atrakcyjność kart. Karty lokacji mają znacznie rozbudowane możliwości działania. Nawet dobrze zaznajomiony z 51. Stanem gracz będzie mile zaskoczony nowymi efektami.

Karty produkcyjne dają konieczne surowce i żetony. Tu zmian jest najmniej. Są one najbardziej narażone na podboje. Z kolei karty akcji - najbardziej chronione - zmieniły się znacznie bardziej. Pojawiły się nowe opcje - ulepszenie kart dające bonusowy punkt kartom danego typu. Jednak jest nieco mniej kart zamieniających surowce na punkty. To istotny element strategii w Nowej Erze. Karty punktujące warto niszczyć, by przeciwnik nie odskoczył zbyt szybko w punktacji. Najwięcej nowości pojawiło się w kartach cech. Punktujemy za produkcję określonych surowców, za budowanie budynków danego typu, za wykonanie przebudowy, odbudowy czy przyłączenia. Bardzo spodobała mi się ta różnorodność. Dzięki temu niemal zawsze mamy możliwość przeprowadzenia działań obfitujących w punkty.

W opisie mechaniki odwoływałem się do 51. Stanu, bo gry mają wspólną (w znacznej części) mechanikę. Jednak należy podkreślić, że Nowa Era to zupełnie nowa gra. W czasie rozgrywki oraz późniejszych analiz mam wrażenie, że jest to bardzo wyrafinowana, wielowymiarowa łamigłówka. Łamigłówka rozgrywająca się w czasie rzeczywistym, gdy mamy w danej rundzie określone zasoby, karty i akcje a zadaniem naszym jest takie ich zgranie ze sobą, by osiągnąć maksimum punktów. Za każdym razem jest to inny zestaw (i to nasuwa mi skojarzenie z Ubongo). Do tego dochodzi silna interakcja z innymi graczami - muszę pilnować, by zbyt dobrze im nie szło, ale też i szukać korzyści dla siebie (to przypomina mi interakcję z Qubixa). I są to jak najlepsze skojarzenia osoby, która uwielbia gry logiczne!

Zmagania są bardzo emocjonalne, czuć presję czasu i wyścigu z przeciwnikami. Żaden ruch nie jest oczywisty, a losowości niemal nie ma - wszak tak wiele można z każdego zestawu kart wycisnąć. Gra jest bardzo szybka, nie ma przestołów, chociaż bywają trudne wybory wymagające dłuższego zastanowienia. Wciąż ma się wrażenie, że zwycięstwo jest o włos. A to przekłada się na ochotę na rewanż. Nie są możliwe dwie takie same partie - nie ma obaw o znudzenie - bo w każdej rozgrywce wychodzą inne karty. Wciąż stajemy przed wyzwaniem, jak wykorzystać owe resztki cywilizacji, aby nasza frakcja zwycięsko wyszła ze zmagania. Stałe poczucie zagrożenia ze strony innych, ale i możliwość reakcji wymagają, by grać uważnie. To nie jest spokojny pasjanas ani bezmyślna wojenka. Skupiamy się na taktycznym rozegraniu sytuacji, ale planowanie operacyjne jest niezbędne, by zdobyć upragnione punkty.

Nowa Era to gra z innej epoki, po prostu nowa era! Emocje, interakcja, bardzo intensywne myślenie, szybko i płynna rozgrywka - to jest to! Z satysfakcją polecam dając pełną dziesiątkę.



10/10

TYP GRY: Karciana
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 4
 LICZBA GRACZY: 2-5
 CZAS ROZGRYWKI: 30-45 min.
 WYDAWCA: Portal
 AUTOR: Ignacy Trzewiczek
 CENA: ok. 89 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: w każdym zakresie bardzo dobra!
 PLUSY I MINUSY:
 + duża interakcja, rewelacyjne tempo, niepowtarzalność partii
 - trudne reguły dla początkujących.



ZAUFAC I KUPIĆ GRĘ O MODZIE?

Z Ignacym Trzewiczkiem
rozmawia Mirosław Gucwa

Wymień z pamięci czterech kreatorów mody.

Jak mawia klasyk, Andrzej Sapkowski: „Next question, please”. (śmiejch)

Nie boisz się jechać do Essen z grą o modzie? Do tej pory byłeś kojarzony przecież głównie jako autor pełnych walki o przetrwanie, krwistych gier strategicznych.

Zgadza się, na świecie Portal ma bardzo wyraźną, spójną wewnętrzną markę - tam jesteśmy znani z gier strategicznych o fantastycznym temacie, z Neuroshimy Hex, z Witchcrafta, ze Strongholda. Pojawiając się tam w tym roku z grą o modzie wprawimy wielu naszych fanów i stałych klientów w totalne osłupienie. Ci wszyscy mroczni Skandynawowie, którzy rok w rok odwiedzają nasze stoisko i dosłownie w ciemno biorą każdy nasz tytuł, w tym roku będą mieli ciężki orzech do zgryzienia. Zaufać Portalowi i kupić grę o modzie, czy jednak odpuścić. Tak, przynajmniej, że mamy duże obawy jak Pret-a-Porter zostanie przyjęta przez naszych klientów w Europie. To będzie dla nich bardzo duże zaskoczenie.

Z tego co wiem to nie jesteś osobą goniącą za nowinkami ze świata mody. Jak zatem projektowała ci się grę o obcej tematyce? Ktoś ci ją narzucił?

Pret-a-Porter jest grą wyrosłą na fundamentach prototypu gry Jacka Nowaka o tym samym tytule i tematyce. Mieliśmy wydać grę Jacka, lecz wraz z przebiegiem prac nad tytułem okazało się, że zmienił się on tak dramatycznie i tak bardzo, że jedyne co pozostało po prototypie Jacka to właśnie temat i tytuł. W instrukcji są podziękowania dla Jacka, który wykazał się olbrzymią klasą i z całego serca życzył nam sukcesu z naszą grą, która przecież podkradła jego grze temat i tytuł.

Tak więc - świat mody w Portalu to zasługa Jacka Nowaka, który przysłał do wydawnictwa swój prototyp. Potem wszystko potoczyło się w trudny do przewidzenia sposób i zakończyło happy endem.

W Polsce gra miała swoją premierę w tamtym roku, skąd pomysł na wydanie wersji specjalnie na rynek światowy? Czy to jest ta sama gra tylko po angielsku?

Pret-a-Porter była projektowana od samego początku z myślą tylko o rynku polskim. Stąd na przykład napisy na kartach - z początku absolutnie nie braliśmy pod uwagę tego, by grę prezentować na rynku międzynarodowym, więc w ogóle nie było tematu ikonografii. Oczywiście myśleliśmy wyłącznie o rynku polskim z powodów, o których powyżej - to gra pasująca do naszej angielskiej linii wydawniczej jak pięść do nosa. O ile w Polsce Portal jest znany z szeregu różnych gier planszowych (od Machiny i Zombiaków, przez Neuroshimę Hex, po Cywilizację) więc wydanie gry ekonomicznej nie było takim zaskoczeniem, to dla klienta międzynarodowego, który znał nas tylko z wybranych, strategicznych produkcji to na pewno coś bardzo niecodziennego.

Niemniej jednak, po wydaniu gry okazało się, że mamy w rękach rewelacyjną grę, recenzje były piekielnie pozytywne, wielu fanów bardzo mocno zagrzewało nas do tego, by pojechać z grą do Essen i podbijać z nią świat. W końcu, gdy otrzymaliśmy nominację do nagrody GRA ROKU, stało się jasne, że nie ma żartów - Pret-a-Porter to świetna gra ekonomiczna i nie możemy jej kryć przed światem. Zapadła decyzja o przygotowaniu wersji międzynarodowej. Przy okazji prac nad nowym wydaniem poprawiliśmy czytelność reguł, dodaliśmy kilka nowych kart

(które polscy gracze otrzymają od nas oczywiście za darmo), zmieniliśmy kilka drobnych reguł, by gra była jeszcze ciekawsza. Łącznie spędziliśmy nad nową edycją Pret-a-Porter dodatkowe trzy miesiące pracy, więc wcale nie mało.

Myślisz, że Pret-a-Porter znajdzie zainteresowanie wśród zagranicznych fanów twoich gier?

Wierzę, że jeśli spróbują w nią zagrać, to ją pokochają - jest agresywna, brutalna, jest pełna interakcji. Pytanie, czy zaryzykują i siądą do gry o ciuchach. Sam nie wiem, czy bym usiadł!

Skoro gra będzie niezależna językowo, czy planujesz wydanie polskiej wersji?

Polska edycja gry jest jeszcze w sklepach, więc na chwilę obecną nie ma tematu dodruku ani decyzji, czy to będzie dodruk wersji z tekstem czy ikonami na kartach. To temat przyszłego roku.

Wiemy, że ubiegłoroczne wydanie Pret-a-Porter miało dofinansowanie z Narodowego Banku Polskiego, czy tę wersję również finansuje NBP? Jaka była ich reakcja, na wiadomość, że chcesz wydać grę ponownie?

Nie, NBP wspierał nas gdy pomagaliśmy edukować Polaków. Na edukowanie Europejczyków NBP niestety wsparcia nie przewiduje. To już nasza własna misja! Kto wie, może powinniśmy się zgłosić do Unii i z nią rozpocząć negocjacje o tym, iż chcemy edukować Europejczyków, by uniknąć kolejnych kryzysów finansowych w przyszłości?

Obserwujesz reakcje graczy, czytasz ich opinie, grasz z nimi, czyli wiesz co myślą o Pret-a-Porter. Czy teraz podjąłbyś się ponownie zrobienia gry ekonomicznej, czy jednak gdyby można było cofnąć czas byłaby to już jedna z „typowych” gier Ignacego Trzewiczka?

Jest tak samo jak z każdą inną grą Portalu - wielu ludziom się podoba, wielu ludziom się nie podoba - nie odczuwam tu jakiś szczególnych trendów. Są bardzo wierni fani i zwolennicy tej gry, jest grono ludzi, którzy uważają ją za dramatyczną katastrofę - to wszystko sprawa de gustibus i tak dalej. Pięknie widać to podczas każdej edycji Pionka, zlotu fanów gier planszowych, na którym prowadzony jest plebiscyt na najlepszą grę imprezy - edycja w edycję, zawsze w rankingu pojawia się blisko 100 różnych gier. Fani planszówek mają najprzeróżniejsze gusta i już dawno nauczyłem się to szanować. Jedni Pret-a-

-Porter lubią, inni nie, jest to zwyczajna rzecz.

Jeśli chodzi o to, czy w przyszłości będę ponownie robił grę ekonomiczną - cóż, czas pokaże. Na razie mam na koncie zrobienie gry imprezowej (Machina), gry fillera (Zombiaki), gry z gatunku abstract strategy (Witchcraft), gry strategicznej (Stronghold), gry ekonomicznej (Pret-a-Porter), więc raczej spodziewałbym się, że w przyszłości zabiorę się za coś jeszcze innego, coś czego jeszcze nie próbowałem. Najwyraźniej „typowa” gra Ignacego Trzewiczka to gra jakiej jeszcze nie robił, to gra inna od wszystkiego czym zajmował się dotychczas.

Czy jest w grze strategia wygrywająca? Gracze często takiej szukają i później przez to gra przestaje być atrakcyjna.

Nic mi na ten temat nie wiadomo. O ile wiem, nie ma jednej wygrywającej strategii. Gdyby była, gra byłaby zepsuta i nadawała się do kosza.

Ten numer magazynu jest poświęcony głównie targom w Essen. Czy są jakieś tytuły, na które czekasz? Obserwujesz w ogóle rynek gier?

Tak, spędzam dużo czasu na stronach poświęconych grom planszowym i z ciekawieniem obserwuję zapowiedzi nowych tytułów. Podczas tego Essen na pewno kupię dodatek do Galaxy Truckera oraz nową grę imprezową Vlaady Chvatila. Kolejne tytuły powolutku trafiają na moją listę zakupów, więc nie mam wątpliwości, że jak co roku wrócę z Essen obładowany pudłami gier, w które będę grał przez cały kolejny rok.

Jakie są plany na przyszłość Ignacego Trzewiczka, czy możemy spodziewać się kolejnych dziwnych tematów gier, np. o gotowaniu lub wydobyciu gazu łupkowego?

Aktualnie pracuję nad nowym dodatkiem do 51. Stanu - gra zyskała bardzo dużą popularność i jest zapotrzebowanie na nowe karty, nowe strategie i możliwości zabawy. Równoległe tworzę grę Robinson, w której gracze wcielają się w role rozbitków na bezludnej wyspie. Mam też na warsztacie małą, wesołą grę podobną do Zombiaków. Tym razem akcja ma miejsce w dalekim Egipcie, a kłopoty sprawiają niezdarne Muminki. W przyszłym roku pojawi się więc w sklepie kilka nowych tytułów sygnowanych moim nazwiskiem.

Grę udostępniło wydawnictwo Gry Leonardo

Maciej Kasprzyk

MARE BALTICUM

Są ryby, nie ma ikry

Mare Balticum to nowa gra Filipa Miłunskiego szykowana na tegoroczne targi w Essen. Świetnie się zapowiada, bo użyto dobrej jakości komponentów i unikalnej szaty graficznej. Autor ilustracji, Piotr Słaby zaproponował, aby mapę do gry stanowiło zdjęcie modelu, który ulepił całkowicie w plastelinie.

Używanie plasteliny to świetny pomysł, bo grę przeznaczono dla rodzin. Do dzieci i rodziców dopasowano też neutralny charakter: wypływamy statkami na Bałtyk, łowimy cztery gatunki ryb, a następnie rozładujemy towar w jednym z portów. Chociaż przez większość czasu obmyślamy, jak złowić ryby szybciej niż inni, to jednak rywalizacja nigdy nie staje się negatywna. Nasze statki pływają bez torped.

Przetestowałem Mare Balticum dziesięć razy, w różnych grupach graczy. W przypadku spotkania z dziećmi posłużyłem się formą reportażu, bo ich zachowanie mówi więcej, niż moje przypuszczenia. Niestety tę część muszę napisać na podstawie tylko jednej partii. Na pozostałych spotkaniach wybrałem fragmenty rozmów, które wydaje mi się, że celnie opisują grę.

GRACZE OKAZJONALNI.

Wybierzcie kolor i zbierzcie swoje statki.

Filip: Najtrudniejsza część gry. Znajdź czarne żetony, białe.

Białe? Nie mogli tego jakoś uprościć?

Marianna 6/30: Napisz, że mam sześć lat łamane na trzydzieści. I że jestem ofiarą systemu edukacji.

Najważniejsza dla zrozumienia gry jest punktacja. Powiedzmy, że nastąpił koniec gry, a ja mam taką sytuację (zdjęcie obok). Wtedy każda czerwona ryba daje mi trzy punkty, zielona dwa, niebieska jeden, a różowa nic. Bursztyn zawsze daje jeden punkt. W sumie uzyskałbym 24 punkty (15+6+3).

Interesujące są reguły, które dotyczą obstawiania wartości ryb, czyli tego, że czerwona ryba daje trzy punkty, a niebieska nic. Gracze osobno decydują, co będzie dla nich najcenniejsze. Robią to, rozdzielając żetony mnożników: x3, x2, x1 i x0 na cztery gatunki - tyle żetonów ile gatunków. Nowość polega na tym, że obstawia się stopniowo, po jednym mnożniku, ilekroć zostanie wylosowany wpływ czasu z woreczka do

uzupełniania pól. Ta czynność miała stanowić ciekawą ramę dla całej rozgrywki. Niestety, stało się inaczej. Gracze tylko patrzą, którą rybę zgromadzili najliczniej, po czym karmią ją najlepszym żetonem. Ten element przypomina poproszenie dziecka, aby posortowało atrakcje, od najlepszej do najgorszej: nowy zestaw lego, dentysta, muzeum archeologii, wyjście na sanki. Ciekawe reguły, oczywiste wybory.

O co chodzi z sejfem?

Marianna: Rybę do niego wstawiasz jako emeryturę, zabezpieczenie starości.

Do czterech mnożników dołączono jeszcze jeden, z ilustracją sejfu. Nie przynosi on nic korzystnego, ale każdy musi go kiedyś zagrać. W tym sensie przypomina składkę w polskim systemie emerytalnym. Jego zagranie wymaga zapłacenia dwóch żetonów, ryb lub bursztynów. W zamyśle sejf miał opóźnić trudny wybór mnożników. W praktyce działa odwrotnie, to zagranie sejfu jest opóźnianie, aż zdobędziemy żetony nadające się do wyrzucenia.

To naturalne, że chcemy łowić wyłącznie gatunek za trzy punkty. Ale reguły Mare Balticum skutecznie utrudniają taką specjalizację: ryby rozkładane są losowo na odległych polach, dysponujemy tylko kilkoma statkami do ich połowu a ich przemieszczanie kosztuje czas. Przepłynięcie o jedno pole to jedna niezłowiona ryba. Zazwyczaj z takich konfliktów chęci graczy z regułami powstają najlepsze gry.

Jednak w tym wypadku ograniczenia nie inspirują, tylko działają destrukcyjnie. Koszt związany z ruchem wynosi tak wiele, że gracze łowią to, co najbliższe i podróżują tylko w ostateczności. To rozczarowujące. Plansza



z podziałem na pola zapowiada obecność taktyki, przebiegłych ruchów, a tymczasem gracze przeważnie stoją w miejscu. Interesująco robi się tylko na początku, gdy trzeba zdecydować o miejscu początkowym. W Mare Balticum mógłbym wciąż zaczynać nowe partie, po czym od razu je przerywać, zaraz po rozstawieniu początkowym. To zaskakujące, jak mało znaczy ruch w grze, która ma podział na pola.

Co się stało z twoją specjalizacją?

Marianna: Znak czasów, muszę przerabiać różnorakie ryby, przetwarzam co popadnie.

Podsumujmy wyniki, 21, 21, 17, 18. Kupiłaś tę grę?

Marianna: Brakuje mi czegoś. Może za mało interakcji, takiej złośliwości.

Wiadomo, nic tak nie cieszy jak odrobina zawiści w wolnym czasie.

Marianna: Właśnie. Gra się płynnie, ale czegoś brakuje. Są ryby, ale nie ma ikry.

GRACZE DOŚWIADCZENI

Stefan: Nawet jak będzie fajna, to i tak zjedziemy. Przecież jesteście geekami.

Paweł: To jest Bałtyk? I Gdańsk nie ma żadnych bonusów?

Dobra, panowie, z wami mogę krótko. To jest pick up and deliver. Pick up rybki i deliver je do portów. A na koniec używamy mnożnikowego systemu punktacji.

Paweł: Ciekawe są te ciemnoniebieskie pola.

Bałtyk podzielono na fragmenty lepsze i gorsze. Ciemnoniebieskie pola obfitują w ryby, układa się na nich dwa żetony, na pozostałych - tylko jeden. W którym momencie? Gdy nie ma tam już ani ryb, ani statków. Obecność pustych pól sprawdza się po ruchu gracza. Łatwo ten etap przegapić, ale ważniejsza jest jego konsekwencja dla rozgrywki. Odpywając z pola odsłaniamy nowe ryby dla innych graczy. Nadaje to grze specyficzny posmak „kto zaczyna, ten przegrywa”, który nie wszystkim odpowiada.

Paweł: Taka ładna plansza. Rany! (uderza pięściami w stół). Ile zmarnowanego potencjału!

Jezu, chodzi ci o pracę grafika?

Paweł: Nawet nie. Tyle tu dobrych pomysłów, ale zupełnie nierozwiniętych. Mnożniki, ciemne pola, misje, to wszystko powinno być zabawne, a nie jest.

Mare Balticum podzielono na część podstawową, do gry z dziećmi, oraz moduły dodatkowe dla dorosłych. Jeden z dodatków urozmaica końcową punktację. Są to kontrakty, czyli misje dostarczenia określonych dwóch ryb oraz dwóch sztuk bursztynu, za które gracz otrzymuje siedem punktów. Żeton w kontrakcie przynosi średnio 1,75 punktu. Być może za mało, bo kontrakty nie stanowią alternatywy do gromadzenia tego, co najcenniejsze. W praktyce

służą jako poduszka łagodząca losowość gry.

Różnica pomiędzy alternatywną strategią a złagodzeniem losowości nie jest oczywista. Z tym pierwszym masz do czynienia, gdy twoje policzki pieką od emocji. Gdy w środku partii masz nadzieję, że obecna sytuacja pozwoli uzyskać fantastyczny wynik. Strategia to obietnica. Natomiast kontrakty to ratunek i sprawa, że w pechowym rozłożeniu ryb nie uzyskasz tragicznego wyniku, tylko zły. Ten element sprawia wrażenie, jakby korygował błąd projektowy.

Mamy rekord, wyniki to 38,34,28.

Stefan: Ale trzeci raz już nie gramy, co?

P: Nie, nie gramy trzeci raz, proszę.

FAMILIE W ŁAZIENKACH

Uznałem, że gra nie ma sensu bez dzieci. Termin w redakcji naglił, z desperacji wychodzę do Łazienek Królewskich i zaczepiam rodziny.

Czy nie chcieliby państwo zagrać w grę planszową? Piszę jej recenzję. To tytuł familijny, a mi brakuje rodziny, aby ją przetestować.

Rodzina: Absolutnie nie mamy na to czasu.

Zaproponowałem rozgrywkę piętnastu rodzinom, żadna się nie zgodziła. Nawet nie było blisko. Część osób na hasło „gry planszowe” reagowała panicznie. Jeden mężczyzna zerwał się do marszu, kiwał głową i machał rękami przez jeszcze kilka sekund. Możemy dowolnie wiele mówić o renesansie planszówek, ale w łazienkach panuje klasycyzm.

GRACZE NAJMŁODSI

Dostaję w końcu propozycję zagrania ze znajomymi. Antek i Janek to ostatnia szansa dla Mare Balticum. Sześciolatki albo nadadzą tej grze rodzinny sens, albo utopiają ją spektakularnie. Chłopaki - nie wiem dlaczego - z miejsca witają mnie „dzień dobry wujku Tito”. Po czym wracają do budowania miast, trzeciej wojny światowej i napadu na bank. Nadają fabułę każdemu przedmiotowi, każdej osobie. Czy będą w stanie ożywić grę o łowieniu ryb? Wujek Tito zaczyna najtrudniejsze tłumaczenie reguł w swoim życiu. Dzieci niecierpliwą się, gdy usłyszą zbyt wiele reguł w jednym momencie, więc ograniczam się do krótkiego polecenia, aby łowić jak najwięcej. Rozstawiamy początkowe statki. Chłopakom sprawia trudność zasada, że statki nie mogą się rozdzielać podczas przemieszczania. Wymaga to chwycenia ostatniego statku i przestawienia go na początek. Po chwili Janek wychodzi do toalety i siedzi tam piętnaście minut. Schował się.

Przerywamy partię jeszcze trzy razy. Dzieci wolą patrzeć z okna na ulicę, niż grać. Antek wydaje się dość cierpliw jak na swój wiek, a poza tym jest doświadczonym graczem

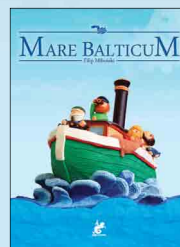
Pędzących Żółwi. Na chwilę odzyskuję wiarę, że będzie lepiej, nad stołem właśnie zapada skąpiona cisza. I wtedy Antek wstaje, składa ręce jak do modlitwy, bo ostatnio chodzi na religię, po czym ostatecznie morduje Mare Balticum: O mój Boże, ta gra jest nuudnaaa!

PODSUMOWANIE

Co ciekawe, Mare Balticum fascynowało mnie podczas czytania instrukcji. Nie brakuje dobrych pomysłów, proporcje wydają się właściwe a mechanizmy świetnie zajązione. Na podstawie samych reguł i wykonania postawiłbym dziesięć w kategorii rodzinnej. I w tym miejscu nauczyłem się jednej rzeczy. Brakuje mi słowa na zjawisko, które przekłada instrukcję na wrażenia z rozgrywki. Nazwijmy to pracą „wróżki wrażeniowej”. Do dziś podejrzewałem, że można ją zrozumieć. A tymczasem to zupełnie nieprzewidywalna kobieta.

Niewykluczone, że miałem pecha. Wyobrażam sobie spotkanie, na którym wszystkie pomysły Filipa Miłusińskiego - mnożniki, kontrakty, podział na pola i sejf - dostarczają zabawy i emocji. Niestety, ja w każdej partii widziałem w nich tylko zmarnowany potencjał.

W ramach puenty wystawiam grę na sprzedaż. Do momentu, kiedy w moim życiu pojawi się sześciolatek upłynie przynajmniej siedem lat. W tym czasie z pewnością zobaczymy lepsze tytuły rodzinne. Choć muszę przyznać, że w jakiś sposób żal mi rozstawać się z pudełkiem. Tylko nie wiem, czy to z powodu sentymentu, czy raczej syndromu sztokholmskiego.



5/10

TYP GRY: Familijna
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
LICZBA GRACZY: 2-5
CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
WYDAWCA: Gry Leonarda
AUTOR: Filip Miłusiński
CENA: 119 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: Najlepsza na 3 i 5 graczy
PLUSY I MINUSY:
+ pomysła w regulach, znakomite wykonanie; - oczywiste decyzje, bardzo nudna, losowa, ale niezabawna



O RECENZENCIE: Najlepiej określa mnie jedna historia: gdy nie mogłem wytrzymać w rodzinnym domu, wyprowadziłem się do szafasu, gdzie żyłem trzy dni, aż znalazłem pracę i mieszkanie. Wciąż tęsknię za tym szafasem.

Maciej Kwiatek

Grę udostępniło wydawnictwo Kuźnia Gier

ALCATRAZ: THE SCAPEGOAT

Ortograficzne dylematy więźniów

Alcatraz: the Scapegoat, gra będąca w planie wydawniczym Kuźni Gier na targi w Essen, przenosi nas do bodaj najsłynniejszego miejsca odosobnienia.

Alcatraz to nazwa wyspy, na której znajduje się nieczynne już więzienie o zaostrowym rygorze słynące z dwóch rzeczy: po pierwsze, swój wyrok odsiadywał tam Al Capone, a po drugie, prawdopodobnie nikomu nie udało się stamtąd skutecznie uciec (trzech zbiegów nigdy nie odnaleziono, ale wedle śladów zginęli podczas ucieczki).

Więzienie zostało zamknięte z powodu licznych błędów konstrukcyjnych, które ułatwiały odzyskiwanie wolności drogą pozasądową. Gra stawia nas w sytuacji więźniów próbujących wykorzystać te właśnie cechy budowli. Trzech lub czterech z nich współpracuje w celu zrealizowania planu ucieczki. Najprawdopodobniej jednak nie wszystkim uda się uciec, przy każdym zadaniu trzeba więc decydować: razem czy osobno.

ZASADY

Rozgrywka toczy się na 12 polach oznaczających konkretne miejsca w więzieniu, takie jak biuro naczelnika, stołówka czy też sala widzeń. Przed każdą partią losujemy pomieszczenia oraz ich rozkład (służy do tego celu zestaw dwustronnych kart, więc z góry wiadomo, że nie będzie sytuacji, że miejsca wymaganego do ukończenia gry nie będzie na stole - w wersji prototypowej miałem do dyspozycji jedynie połowę pomieszczeń, reszta opisana jest w instrukcji). Na planszy umieszcza się strażników, postacie więźniów (czyli graczy) oraz żetony fantów na odpowiednich lokacjach.

Plan ucieczki składa się z 6 elementów, każdy element to zadanie do wykonania na planszy. Do realizacji zadania potrzebna jest określona ilość więźniów, liczba strażników w pomieszczeniu też ma znaczenie. Przedmioty zdobywa się w odpowiednich miejscach, np. nóż możemy zdobyć na spacerniaku, a ubranie w pralni.

Każda kolejka gracza pozwala mu zrobić kilka rzeczy (2 lub 3 punkty akcji w zależności od liczby graczy) - przemieszczenie się, zdobywanie fantów, realizacja zadań, okradzenie innego gracza, wszczepienie bójką celem zwabienia strażników, etc. Na początku gry w więzieniu jest 8 klawiszy, na początku każdej rundy dokłada się nowego - gdy ich liczba dojdzie do 21 gra kończy się przegraną wszystkich graczy. Drugą rzeczą jest wybranie kozła ofiarnego - ma on od jednej do trzech akcji więcej (fich liczba rośnie wraz ze stażem kozła), co jest przydatną sprawą, oraz nie może zrealizować żadnego elementu planu, co już takie świetne nie jest, bo przybliży go do bycia pominiętym w czasie ucieczki.

Kiedy dowolni gracze skompletują w sumie wszystkie wymagane elementy planu gra się kończy

i sprawdza się kto uciekł. Udaje się to tylko więźniom niezbędnym, tj. posiadającym unikalne fragmenty drogi ku wolności - wszyscy zbędni zostają i kontynuują spłacanie swojego długu wobec społeczeństwa (przy okazji rujnując budżet tegoż ostatniego, ale to inna kwestia).

Zasady są bardzo proste, gra zyskuje głębię dzięki swoim możliwościom a nie kruczkom w zasadach.

W PRAKTYCE

Alcatraz: the Scapegoat jest de facto grą równie negocjacyjną, co kooperacyjną. Wprowadzenie mechanizmu zmiany „zdrajcy” uważam za naprawdę świetne posunięcie - dzięki temu gra wymaga zaangażowania i planowania od każdego z graczy, co w grach kooperacyjnych jest rzadką i trudną do osiągnięcia sztuką. Z jednej strony jakoś się trzeba ze współgraczami porozumieć, z drugiej - za chwilę obecny współnik może być nowym kozłem i wtedy będzie dokładnie wiedział jak popsuć plan, który sam układał.

Bardzo udanym elementem jest to, że w każdej chwili gracz wspólnie myślący nad planem musi jednocześnie obmyślać sposób jego popsucia (szczególnie gracz przeczuwający, że zostanie kozłem ofiarnym w momencie realizacji zadania - bo jeśli będzie kozłem, to z wykonania go nie będzie miał żadnej korzyści, a wręcz zwiększy się szansa na jego końcową nieprzydatność). Z jednej strony trzeba działać razem (groźba przegranej nie jest iluzoryczna, jak chociażby w Chaosie w Starym Świecie), z drugiej pomagając za bardzo można się pozbawić argumentów na następne głosowanie na kozła (generalnie lepiej by młodym i bog., tfu, lepiej mieć przy sobie przedmioty potrzebne do realizacji następnego zadania - jeżeli akurat pozbyliśmy się wszystkich, dostajemy żółtą koszulkę lidera wyciągu o tytuł kozła ofiarnego w następnej rundzie).

Wersja trzyosobowa od czteroosobowej różni się teoretycznie tylko tym, że gracze mają o 1 akcję więcej. Praktyka pokazuje jednak, że jest to ogromna różnica. Dzięki wydaniu punktu krzepy (1 dodatkowa akcja) gracz może de facto zrealizować tyle samo, ile dwóch więźniów podczas gry czteroosobowej. Dzięki temu jednemu punktowi akcji więcej, spożytkowanie go na zebranie dodatkowej krzepy jest oczywiste - w przypadku gry dwuosobowej wybór już nie jest tak jasny, gdyż prawdopodobnie poświęcimy na to co najmniej rundę, a w tym czasie inni gracze mogą spokojnie zrealizować element planu. Teoretycznie potem krzepa jest naszym dużym atutem, w praktyce jednak bardziej wartościowe okazują się fanty, które bezpośrednio pozwalają przybliżyć sukces graczy.

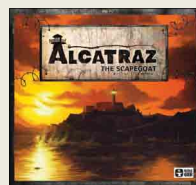
Gra trzyosobowa polega w zasadzie na tym, że każdy biega, coś zbiera, a potem sam może zrealizować zadanie (niektóre da się wykonać jednoosobowo). Kozioł może brudzić, niemniej przy takiej liczbie akcji

nie jest to aż tak uciążliwe, często więc też biega i zbiera te fanty czekając na moment, w którym będzie faktycznie przydatny i będzie mógł wykonać element planu. Teoretycznie brzmi to jak dobra gra, ale tylko do momentu, w którym zagra się na 4 graczy. To zupełnie co innego, nagle się okazuje, że współpraca to naprawdę podstawa, a samotny gracz może działać w tempie co najwyżej Andy'ego ze Skazanych na Shawshank. I prawdopodobnie tak jak on, posiedzi baaardzo długo, podczas gdy znajomi będą pili drinki z pałeczką na odległej plaży. Tylko dzięki wspólnemu działaniu elementy planu ułożą się w udaną ucieczkę. Kozioł ma natomiast dużo większe pole do popisu jeżeli chodzi o utrudnianie życia, więc jego wybór na początku rundy też jest bardziej emocjonujący niż w zasadzie oczywiste głosowania w wersji trzyosobowej. Co więcej - na mniej graczy jest całkiem prawdopodobne, że uciekną wszyscy, dużo łatwiej jest mieć jakiś unikalny element niż w opcji na komplet graczy.

PODSUMOWANIE

Alcatraz posiada bardzo interesujący mechanizm zmiany „zdrajcy” w każdej turze, do tego wymaga prawdziwej współpracy (w wersji na 4 osoby) i robi co może, żeby zapobiec syndromowi lidera dyktującego wszystkim co mają robić. Dodatkowo kozioł ofiarny może w każdej chwili przerwać dyskusję przed głosowaniem, co zdecydowanie poprawia płynność rozgrywki (pudełkowy limit 2 minut na negocjacje jakoś się nie chciał dać zastosować, mimo kilku prób). W wersji czteroosobowej jest praktycznie pewne, że ktoś zostanie w więzieniu, co działa na zdecydowany plus tego tytułu (w wersji na 3 graczy wystarczy solidnie pomyśleć i bardzo często udaje się uciec wszystkim, a to odbiera sporo radości z gry).

Generalnie wersja na 3 osoby mogłaby nie istnieć, gdyż tylko obniża ocenę gry. Po kilku partiach wersję na 4 graczy ocenilibym na 8 (a może i 9, ale po raptem kilku partiach trudno tak wysoką ocenę umotywić), natomiast na trzy osoby gra zasługuje na 6, może 6,5, ale nie więcej.



8/6/10 CZTERECH/TRZECH GRACZY

TYP GRY: Kooperacyjno-negocjacyjna
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
 LICZBA GRACZY: 3-4
 CZAS ROZGRYWKI: 60-120 min.
 WYDAWCA: Kuźnia Gier
 AUTOR: R. Cywicki, K. Cywicki, K. Hanusz
 CENA: ? EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 3 - słabo, 4 - świetnie
 PLUSY I MINUSY:
 + „przechodni” zdrajca, wymaga współpracy, wymaga skupienia od wszystkich graczy;
 - wersja trzyosobowa;



foto: Piotr Zuchowski

SŁOWIAŃSKIE FANTASY

Z Marcinem Welnickim rozmawia Mirosław Gucwa

Wiesz, o co muszę na początku spytać, prawda? Co z twoją pierwszą grą „Zagłada Atlantydy”? Dla osób, które już dłużej interesują się grami planszowymi to taki mityczny tytuł, który ma być wydany „już w tym miesiącu”, a dalej go nie ma na półkach.

Duke Nukem Forever polskich gier planszowych. Zagłada Atlantydy... to w sumie pytanie nie do mnie, a do Wydawnictwa Galakta. To, co mogę powiedzieć na pewno, to że w końcu wyjdzie. Karty są gotowe, wydrukowane. W chwili, w której piszę te słowa, plansza jest w druku, podobnie pozostałe elementy. Instrukcja jest przerezegowana. Jakby się sprężył, gra wylądowałaby w przeciągu tygodni na półkach - i gdyby to ode mnie zależało, tak właśnie by było. Niestety na tym etapie produkcji nie mam już wiele do powiedzenia, więc - wszystko w rękach wydawcy.

Ja już widziałem wydrukowaną grę. Powiem więcej: ja w nią już grałem! W grudniowym numerze będzie jej recenzja. Skoro już ustaliliśmy, że mam nad tobą przewagę to teraz powiedz nam coś więcej o twoim nowym projekcie, czyli o Slavice. Ma być wydana przez wydawnictwo REBEL.pl jeszcze w tym roku. Czy tytuł coś znaczy?

A z czym ci się kojarzy? Tytuł mógł być oczywiście bardziej słowiański, tyle że... tyle że w przypadku gier planszowych, jeśli wiesz, że idą na międzynarodowy rynek, najlepiej sprawdza się abstrakcyjny tytuł. Chodzi o rozpoznawalność. Polska, targi w Essen, Stany, ktoś powie Slavika... i już wiesz, o co chodzi. Jednocześnie ten tytuł coś ze sobą niesie, to skojarzenie, o które Cię pytałem, jest w miarę jasne... Slavika to taki złoty środek między uniwersalizmem, a klimatycznością.

Odpowiedz na miarę powieściopisarza! To ma być gra karciana dla 2-5 osób. Czy decyzja o wykorzystaniu kart była spowodowana obecną modą na wykorzystanie tej mechaniki w grach?

Nie. Zresztą, twórcy gier zawsze lubili karty - można na nich zmieścić dużo informacji, można je bogato ilustrować, jako elementy łatwo się je mieści, no i mechanika oparta na kartach jest bardziej modułarna. Wykorzystanie kart w grach zawsze było modne. W Slavice karty sprawdzają się świetnie, są bardzo przejrzyste, a duże grafiki kreują klimat.

„Słowiańskie fantasy”, to chyba będzie

pierwsza gra osadzona w takich klimatach? Jest to faktycznie „autorski” projekt, jeżeli chodzi o tematykę?

Nikt nigdy nie jest pierwszy. Znam przynajmniej jedną grę, która sięgnęła po słowiańską kulturę przed nami, pewnie jest ich wiele więcej. Nad tematyką trochę się zastanawialiśmy - a raczej nad estetyką, bo mechanika podyktowała klimat - klimat fantasy. Dziwne, niebezpieczne krainy, drużyny śmiałków i potwory stojące na ich drodze, to wszystko kluczowe elementy, które nie mogły ulec zmianie, ale estetyka... nie chcieliśmy tworzyć kolejnego typowego fantastycznego świata z elfami i krasnoludami czy rycerzami i czarodziejami. Na etapie prototypowym rozważaliśmy kilka wariantów, pod kątem wpływu na klimat gry i ewentualnych zmian, jakie należałoby wprowadzić do mechaniki. „Swojska” mitologia słowiańska - mimo popularności Wiedźmina - nadal jest relatywnie mało wyeksploatowana, a za granicą praktycznie nieznaną. Można by zrobić na jej podstawie coś fajnego...

Brakuje gier karcianych, które są dobrym połączeniem klimatu i mechaniki. Jak tutaj wypada Slavika?

Projektując zawsze staram się mieć te dwie rzeczy na uwadze. Nie lubię gier, które mogłyby być równie dobrze o niemieckich elektorach, co o rozwoju mleka, więc „zasiadając do deski kreślarskiej” jest dla mnie bardzo ważne, aby nie uciec w abstrakcję. W przypadku Slaviki pierwszy był temat - zbieranie drużyn bohaterów, którzy będą oczyszczali krainy z panoszących się tam potworów. Mechanika postaci, przeciwników i krain odzwierciedla to, czym te elementy są. Rabuś zachowuje się jak rabuś, leśniczy jak leśniczy, guślarz jak guślarz... Mechanika i tematyka Slaviki są ze sobą silnie powiązane - na tyle silnie, na ile da się to zrobić w szybkiej grze karcianej.

I to jest bardzo dobra wiadomość dla lubiących klimat w grach. Z opisu, który zamieściliśmy na naszej stronie oraz teraz w magazynie, można wnioskować, że nie jest to ciężka gra. Czy może jest to mylne wrażenie?

Jak najbardziej poprawne. To pytanie można zresztą potraktować jak dopowiedzenie poprzedniego - Slavika jest prosta i szybka. Wyszedłem z założenia, że podstawowa mechanika musi być instynktownie, z miejsca zrozumiała. Gra komplikuje się, kiedy gracze zaczynają kombinować ze zdolnościami bohaterów i potworów. Ostatecznie „waga” Slaviki będzie zależeć od graczy, ale to raczej decyzja między lekką a średnią, na pewno nie ciężką. Nie jest to drobiazgowa symulacja życia słowiańskich wojów - jeśli ktoś oczekuje po Slavice rozgrywki

O SLAVICE

Kilka informacji na temat samej rozgrywki jakie uzyskaliśmy od Macieja Teległowa z wydawnictwa REBEL.pl.

Każdy z graczy dostaje zestaw takich samych bohaterów, których będzie wysyłał na misje w czasie gry. Dodatkowo, każdy grający dobiera losowo określoną ilość kart potworów z wcześniej utworzonej talii, układanej tradycyjnie, rewersem do góry. Z talii tej gracze w trakcie gry będą dobierać na rękę karty potworów. Na środku stołu umieszcza się kilka kart krain (ich liczba zależy od liczby graczy).

Każda kraina posiada informacje o nagrodzie w formie punktów zwycięstwa jaką otrzymają gracze w momencie rozliczenia danej krainy, o warunkach jakie muszą być spełnione, aby kraina została rozliczona (liczba potworów w danej krainie) oraz jak wielu bohaterów może w danej krainie rezydować.

W czasie tury gracze dokładają karty bohaterów i potworów do wyłożonych krain. W momencie kiedy na końcu tury któregoś z graczy ilość potworów w którejś krainie jest równa wymaganiom krainy, rozlicza się daną krainę i przydziela punkty zwycięstwa. Rozliczenie polega na porównaniu punktów siły potworów i bohaterów. Jeśli bohaterowie mają tyle siły co potwory (lub więcej) to wygrywają starcie i dostają punkty zwycięstwa. Gracz, który dostarczył największej siły dostaje największą liczbę punktów, drugi mniejszą i tak dalej. Do tego przydzielana jest także karta złota, która dodaje punkty zwycięstwa lub zbliża grę do końca.

Rozliczona karta krainy jest zastępowana przez nową, z innymi punktami zwycięstwa i warunkami. Potwory umieszcza się na stosie kart odrzuconych, a bohaterowie wracają na rękę gracza. Jeśli wygrały potwory to karta krainy pozostaje na stole, dodaje się do niej kartę złota, a potwory i bohaterowie opuszczają ją tak, jak ma to miejsce w przypadku zwycięstwa bohaterów.

Ważnym elementem gry są specjalne zdolności bohaterów i potworów, które mogą w drastyczny sposób zmieniać wynik rozliczenia krainy, siłę bohaterów itp.

quasi-fabularnej albo rozmachu i złożoności czegoś pokroju wielkich produkcji spod znaku FFG, to się zawiedzie.

Jak najszybciej w takim razie opisać grę? Masz kilka zdań na sprzedanie całego nakładu „na pniu”.

Slavika to gra karciana dla 2-5 osób, którą zabierzesz wszędzie, i w którą zagrasz wszędzie. Gracze muszą ze sobą jednocześnie współpracować i współzawodniczyć. Współpracować - wspólnie wysyłać drużyny śmiałków, które będą dostatecznie silne, aby pokonać potwory. Współ-





zawodniczyć - walczyć o prym w drużynie, a jeśli nie mamy na to szans, sabotować jej wysiłki. Świetna, pełna interakcji zabawa w słowiańskich klimatach.

Jesteś również pisarzem. W tym roku możemy spodziewać się twojej kolejnej publikacji. Czy tematyka jest zbliżona do gry?

Ani trochę. Moja nowa książka, „Testament Dmoklesa”, to horror/thriller, którego akcja toczy się w alternatywnych latach 60-tych i 80-tych. Słowian tam nie uświadczysz. Za to odczujesz wpływy Lovecrafta, więc wszyscy fani Horroru z Arkham, Posiadłości Szaleństwa, Znaku Starszych Bogów, Call of Cthulhu LCG poczują się jak w domu.

A nie kusilo cię aby wydać pakiet „książka+gra”?

To nie takie proste, jak się wydaje. Dwóch wydawców, dwa razy więcej terminów, dwa razy większa szansa, że coś pójdzie nie tak. Ale myślałem nad grą osadzoną w świecie „Testamentu...” - przygodówką połączoną z grą dedukcyjną a la Cluedo, tylko z mechanizmami eurogry, żeby rozgrywka nie toczyła się cztery godziny, tylko powiedzmy jedną, półtorej. Przygotowałem wstępny projekt... ale to za duża gra, nie mam jak teraz prowadzić testów. Jeśli „Testament...” odniesie wydawniczy sukces - czemu nie?

Ta mieszanka wydaje się wybuchowa, ale chętnie poznam efekt jej działania. Myślisz, że jest sens napisać książkę na podstawie gry planszowej? Czy ludzie chcieliby czytać opowieść o losach bohaterów planszówki?

Nie wiem, czy by chcieli. Nie wiem, jak sprzedała się książka „Osadnicy z Catanu”, ale jeśli mam być szczerzy, to konwersje w tę stronę są chybionym pomysłem albo skokiem na kasę. Albo jednym i drugim. Planszówki nie mają żadnej charakterystycznej substancji intelektualnej, którą fani rozpoznają później w książce. To wszystko jest płytkie, takie ma być, nawet w wielkich grach przygodowych „fabuła” to tylko ozdobnik. W przyszłym roku ma się odbyć premiera filmu „Battleship”, opartego na znanej grze planszowej „W statki”. Obcy odgradzają część oceanu polem siłowym, a potem walczą z marynarką USA. Strzelają do nich raketami, które wyglądają jak kółki z wersji gry produkowanej przez MB. Nie wiem, co jeszcze głupszego można wymyślić - chociaż swego czasu krążyła plotka, że Ridley Scott wyreżyseruje „Monopoly”. Aczkolwiek może się myśle, „Cluedo” Lynna było nad wyraz udane...

Wróćmy jeszcze na koniec do Slaviki. Za oprawę graficzną odpowiada Jarek Nocoń. Postacie na kartach są zarówno tajemnicze, jak i bardzo słowiańskie. Miałeś wpływ na graficzny aspekt gry?



CITY TYCOON

Nie grałem w SimCity, dlatego odniesień do komputerowego pierwowzoru stosować nie będę. Autorzy City Tycoon sami przyznają, że inspiracją przy powstawaniu planszówki była gra znana komputerowa. City Tycoon bowiem, to gra kafelkowa o rozbudowie metropolii. W trakcie czterech etapów gry na stole rozrośnie się prawdziwa miejska infrastruktura. Znajdą się w niej dzielnice mieszkaniowe, przemysłowe, handlowe, miejskie i specjalne. Każda z dzielnic będzie przynosić profity

w postaci pieniędzy, dóbr lub podnosić zadowolenie mieszkańców, jeśli zostanie odpowiednio zasilona. Dzielnicę zasilane są energią z elektrowni lub wodą z wodociągów. Koszty przesyłu mediów będą tym większe, im dalej dzielnica będzie położona od elektrowni/wodociągu. Koszty można zmniejszyć prowadząc przesył przez własne tereny.

Zabawa w City Tycoon będzie się opierać na właściwym lokowaniu dzielnic i umiejętnej żonglerce gotówką. Wyznacznikiem zwycięstwa będzie głównie zadowolenie mieszkańców oraz - w roli drugorzędnej - pieniądze. W mechanice gry zastosowano system „tile drafting” znany chociażby z „7 cudów świata” tyle, że w City Tycoon zamiast kart przekazywane są kafelki dzielnic.

CO CIESZY:

Instrukcja gry jest krótka i przejrzysta. I to właśnie lubię, przy prostych zasadach sporo możliwości. Znaczący, że cały ciężar balansu gry zależy od 172 kafelków. Jeśli zostały dobrze zaprojektowane, graczy czeka satysfakcjonująca zabawa.

CO MARTWI:

Może wystąpić znaczne zwolnienie tempa gry, zwłaszcza w czwartym etapie. Kiedy miasto będzie już mocno rozbudowane, gracze mogą dość długo zastanawiać się nad dalszą rozbudową i przyszłym zasilaniem dzielnic. Dobry plan będzie wymagał przeanalizowania wielu opcji i wyboru odpowiednich profitów z dzielnic, nie mówiąc o przewidywaniu poczynań przeciwników. Z ciekawością przyjrzyj się debiutanckiej grze gdańsko - krakowskiego zespołu autorów, a czy warto w nią zagrać - czas pokaże.

PODSTAWOWE INFORMACJE:

Autorzy: H. Bartos, Ł. S. Kowal; Wydawca: REBEL.pl; Czas gry: 60 min; Liczba graczy: 1 - 6
Marcin Korzeniecki

He, zawsze mogę zgłosić, że coś mi się nie podoba. A poważnie - nie jestem grafikiem, więc nie mam zamiaru mówić profesjonalście, co ma jak wyglądać, ufam jego kompetencji. Mógłbym interweniować, np. gdyby zagrożona była czytelność symboli albo gdyby ramka na tekst była zbyt mała, lub coś w tym stylu.... Ale, że nic takiego nie widzę, to cieszę się, że przy tym aspekcie produkcji gry się nie napracuję.

Sporo projektantów gier karcianych już w chwili wydania gry ma do niej przygotowany dodatek. Ty też?

Nie. I tak. To znaczy, mam kilka fajnych koncepcji, które opracowałem na przyszłość, kilka mechanik i innych rzeczy, które usunąłem ze Slaviki, żeby nie komplikować niepotrzebnie rozgrywki i tak, z tego wszystkiego wyszedłby ciekawy dodatek, ale nic nie jest dograne, zamknięte, nieodwołalne. Najpierw chciałbym poznać reakcje graczy, usłyszeć czy, a jeśli czy, to co chcieliby jeszcze zobaczyć. Jakie aspekty gry sprawiają im najwięcej frajdy, czy chcieliby, żeby rozgrywka była odrobinę bardziej skompli-

kowana, a może jest zbyt mało kart jakiegoś rodzaju (bohaterów, potworów, krain), może chcieliby, żeby pojawił się wariant asymetryczny? A może, nie daj Boże, coś im się nie podoba, gra jest fajna, ale coś wypadłoby naprawić? Poczekał, posłucham i jeśli będzie zapotrzebowanie, będzie dodatek. W końcu nie robię tych gier tylko dla siebie, tylko dla graczy.

Na co czekasz w związku z targami w Essen?

Jeśli pytasz o konkretny tytuł - to na żaden, z wypowiedzi nic mnie porywa. Ja zawsze czekam na „the next big thing”, na coś innowacyjnego, coś, co przełamie schematy, wytyczy na najbliższe lata nową modę. Takie rzeczy, niespodzianki, niespodziewane sukcesy. Małe projekty, które podpalą świat. Najlepiej od nieznanych wcześniej designerów-pasjonatów. Takich jak ja, he.



Katarzyna Ziółkowska

ŚWIAT DYSKU: ANKH-MORPORK

Plansza na grzbietach słońi

Wyobraźcie sobie miasto położone na dwóch brzegach „jedynej rzeki, którą można kroić nożem” a nazywanej płynną „tylko dlatego, że porusza się szybciej niż grunt wokół niej”. Miasto o zapachu tak osobliwym, że jedyny sposób by go opisać to wyobrazenie sobie kameleona na tartanie pełnym konfetti oświetlonym stroboskopową lampą.

Miaasto, w którego Straży Miejskiej oprócz dość standardowych krasnoludów (w tym przynajmniej jednej kobiety) czy trolli służy także żeński wilkołak i prawowity następca tronu/potomek ostatniego króla. Miasto rządzone przez patrycjusza Havelocka Vetinariego w myśl demokratycznej zasady „Jeden Człowiek. Jeden Głos” (on jest Tym człowiekiem i ma Głos). Widzicie je? Dobrze.

To teraz wyobraźcie sobie autora gier planszowych. Anglika, założyciela wydawnictwa Treefrog (wcześniejsze Warfrog) Games, takiego, który lubi gry strategiczne, z dość mocnym tłem historycznym. Z prawie dwudziestoletnim stażem (pierwsza gra wydana w 1993 roku) i z paroma planszowymi hitami na koncie - jak na przykład Age of Steam, Brass, Struggle of Empires, London, Automobile. Nazwijcie go Martin, Martin Wallace.

A teraz weźcie ich, miasto i Martina, i wrzućcie do jednego worka. Wstrząśnijcie (jeśli chcecie możecie też zamieszać, a co!). I wyrzućcie prosto na stół. Powinno Wam wyjść to co mi - gra Świat Dysku: Ankh-Morpork.

Zanim przystąpiacie do konsumpcji tego dość niespodziewanego tworu, zauważcie, że prezentuje się on nad wyraz smakowicie. Uwagę przede wszystkim zwraca plansza - Ankh-Morpork podzielone na dwanaście dzielnic prezentuje się bez zbędnego lukru, estetycznie i ze szczegółami (widać np. wieżę Niewidocznego Uniwersytetu). Pozostałe elementy gry to drewniane znaczniki - agentów, budynków, itd. oraz karty, na których (mimo, iż ich autorem nie jest sztandarowy ilustrator Pratchetta Paul Kidby) bez trudu rozpoznamy znane nam z książek postacie. Po przeczytaniu zaledwie paru stron instrukcji okaże się, że oto po zaginięciu (czy aby

na pewno?) lorda Vetinariego, będziemy starali się przejąć władzę nad pozostawionym w smutku (i znow: czy aby na pewno?), chaosie i smrodzie (to na pewno!) miastem. Każdy z graczy otrzyma tajną kartę postaci, która określi warunki potrzebne mu do zwycięstwa. Podczas rozgrywki będziemy starać się jak najsprytniej ukryć swoje zamiary i jednocześnie poprawnie odgadnąć role pozostałych graczy, by lepiej zapobiec ich niecnym planom. To wprowadzenie klimatyczne. A mechanika? Masz na rękę pięć kart, zagrywasz jedną, robisz co na niej napisane, dociągasz do pięciu.



NAPRAWDE?

Naprawdę! Na każdej karcie znajduje się kilka z dziewięciu różnych symboli, a czasem trochę tekstu objaśniającego jej ewentualne, wyjątkowe działanie - każdy otrzymuje podczas gry do dyspozycji pomoc gracza, na której wypisano szczegóły (uwaga! do opisu działania dwóch dzielnic wkraść się błąd - poprawna wersja dostępna jest na stronie wydawcy). Zagrywając karty, w swojej turze wykonuje się głównie dwie rzeczy: umieszcza lub usuwa z planszy agentów oraz buduje budynki, które pozwalają na korzystanie z dzielnicowych bonusów (przykładowo są to: możliwość dodatkowego wstawiania agentów, pieniądze, umieszczanie znaczników niepokojów, wymiana kart). Oprócz tego należy odpowiednio zarządzać pojawiającymi się na planszy znacznikami niepokojów

i starać się zawsze mieć przy sobie jakąś sumkę pieniędzy (niezbędnych do stawiania budynków). Gdy ktoś, na początku swojej kolejki, ma zrealizowane indywidualne warunki zwycięstwa postaci, ogłasza to i wygrywa.

GRAM Z WYJADACZAMI

Już po tak szybkim wyjaśnieniu zasad, bądź to fani gier Martina Wallace'a, bądź inni dość obeznani w planszówkowym świecie gracze, robili się trochę niespokojni. Były one dla nich jakoś podejrzanie za proste, w głowach kilku z nich kiełkowały już z pewnością pierwsze, niepokojące myśli o być-może-istniejącym czy nawet wielce-prawdopodobnym faktorze losowości mającym wpływ na grę. Całe szczęście tych paru fanów książek Terry'ego Pratchetta, którzy zawsze też się przypałętali do stołu, zaczynało wtedy na głos komentować wciśnięte im w odpowiednim momencie do ręki karty i można było, zanim ktokolwiek zdążył się rozmyślić, szybko rozpocząć grę. Spokojnie, mówiłam, nawet z najbardziej prostymi zasadami, gra może mieć najbardziej niespodziewaną głębię (patrz na przykład go, nie jego, tylko Go - grę taką).

Ale samo Ankh-Morpork nie ułatwiło mi zadania. Oto losowe wydarzenie - pożar - niszczy połowę budynków na planszy, jeden gracz po rzucie kostką dostaje pieniądze, drugi nie, ten, który bardzo chce budować budynki, jak na złość, od początku gry nie dostaje żadnej pozwalającej na to karty. W czasie gry wszyscy patrzą uważnie na planszę, gdy tylko ktoś się minimalnie wychyli, wygląda, że już prawie, prawie spełnia jakikolwiek warunek zwycięstwa, od razu jest to głośno artykułowane. Nie ma szans by ktoś utrzymał gotowy cel przez całe kółeczko inkwizytorów, którzy od razu powiedzą gdzie, co i jak należy popsuć. Kończy się stos kart, kończy się gra. Wygrywa Komendant Vimes (jego cel to właśnie trzymać pat - sytuacje gdzie nikt nie wygrywa do końca gry).

Dobrze, zagrajmy jeszcze raz. Ponownie okazuje się, że wszyscy, bez wyjątku powinni dostać angaż do Straży Miejskiej. Teoretycznie, na koniec gry, w której nie ma Vimesa liczy się punkty za budynki i agentów na planszy oraz za uzbierane pieniądze. W naszych grach, przeważnie 4-osobowych (gdzie szansa jest cztery na siedem, plus jedna karta pozwalająca wylosować nową rolę z tych niewylosowanych), Vimes jest prawie zawsze. A jak jest, to wygrywa. Po prostu. Nikt nie pozwoli, by ktokolwiek ze spełnionym którymkolwiek z celów (obojętnie

czy podejrzewamy, że rzeczywiście musi go zrobić czy nie) przetrwał z nim do początku swojego ruchu. Nikt nie chce zaryzykować sytuacji grania pod siebie, jeśli na horyzoncie jest szansa, że ktoś inny za chwilę ogłosi swoje zwycięstwo. Jak zaradzić tej sytuacji? Próbować uzbierać na ręce takie karty, które pozwolą rzucić innym prosto w twarz mega-kombosa, którego nawet zbiorowym wysiłkiem nie pokonają. Mam uzbierać 8 znaczników niepokojów? Umieszczam na planszy 11 i więcej, no i co mi zrobicie? Dość to jednak trudne i wymaga odrobiny szczęścia przy losowym doborze kart. Mam już jednak parę rozgrywek za sobą, dam radę to jakoś sprytnie wykombinować. Ale pojawia się inny problem. Fani Wallace'a i inni planszówkowi wyjadacze na wyciągnięte na stół Ankh-Morpork dostają jakiegoś dziwnego przyspieszenia. A ci z nogą w gipsie mówią, że jak nie ma nic innego, to im właściwie ochota na granie przeszła.

GRAM Z RODZINĄ

Kiedy już poważnie rozważałam utopienie się w swoim własnym rozczarowaniu, wpadł mi do głowy pomysł ratunkowy. Jak to mówią - rodzinie się nie odmawia, a właściwie, w moim przypadku, rodzina mi nie odmawia - postanowiłam zasadzić się z Ankh-Morpork na inny profil graczy. Już pierwszy kontakt z grą sugeruje, że z tej maki może być chleb (niekoniecznie krasnoludzki) - moja Mama cieszy się, że reguły

Niedługo ukaże się inna gra z tematyką Świata Dysku - Guards! Guards! A Discworld Boardgame, w której zadaniem graczy będzie, poprzez przeniknięcie do najsłynniejszych gildii Ankh-Morpork, odzyskanie zaklęć ze słynnego Octavo.

W książce Łups! (ang. Thud!) Terry Pratchett opisuje abstrakcyjno-logiczną grę obrazującą bitwę między krasnoludami i trollami. Angielski matematyk Trevor Truran opracował pełne zasady tej gry opierając się na średniowiecznej skandynawskiej grze Hnefatafl.

Poza standardową wersją gry, wydawaną w Polsce przez Phalanx Games Polska - na stronie „rodzimego” wydawnictwa Martina Wallace'a - Treefrog Games można zamówić edycję kolekcjonerską. Zawiera ona specjalne, figurkowe komponenty oraz jest pozbawiona (na planszy i kostce) „niewygodnej” w Świecie Dysku liczby (tej pomiędzy siedem a dziewięć).

są nieskomplikowane i od razu wszystkim zrozumiała, brat - fan Pratchetta - bawi się w wynajdywanie na



kartach akcji związanych z charakterem przedstawionych na nich postaci. Czarodziej Rincewind - książkowy tchórz - pozwala na „ucieczkę” agenta z dzielnicy ze znacznikiem niepokoju, Otto Chriek czy Sacharissa Cripslock (dziennikarze) zbijają tym większą kasę, im więcej niepokojów w mieście, a Śmierć, no cóż, „usuwa” agentów. Obserwowałam rozgrywkę bez komentowania. Smok miażdży jedną z dzielnic - śmiech. Zabijamy sobie nawzajem agentów przy pomocy kart z członkami Gildii Skrytobójców (przy okazji zyskując za to pieniądze!) - śmiech. Każdy zagrany czarodziej powoduje jakieś totalne losowe, nieprzewidywalne zdarzenie - śmiech. Komuś udało się wygrać, bo skutecznie zamydlił oczy pozostałym - śmiech. Zaskoczona tak odmiennym odbiorem gry, pytam o ich odczucia. Nie przeszkadzała im losowość w doborze kart? Chaos na planszy? Negatywna interakcja? Nie! Tak przecież jest w prawdziwym Ankh-Morpork!

sprawnie i jest zręcznie przemyślana, tak by umożliwić główne założenie rozgrywki - blefowanie i kombinowanie jakie cele

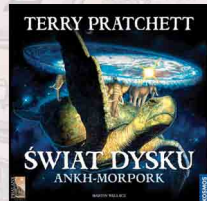
mają pozostali gracze. Przykładowo - zdolność dzielnic Siostry Dolly czy Przyćmiona pozwoli umieszczać dodatkowych agentów na planszy, co może przydać się do zdobycia przewagi nad daną dzielnicą (cel Lordów), rozsiać się po planszy (cel Vetinariego) lub wzbudzić niepokój (cel Smoka).

Jeżeli chodzi o tematykę gry, to klimat jest w rozgrywkę wpleciony dość subtelnie (nie znajdziemy „flavor textów” na kartach, a niektóre zdolności przedstawionych na nich postaci są trochę naciągane). Sprawia to jednak, że ci co Świata Dysku nie znają, nie będą mieli z tego powodu kompleksów (a może powinni?), zaś fani z radością dostrzegą wszystkie drobne smaczki i aluzje (od zdolności kart, przez losowe wydarzenia, po zdolności dzielnic). Rozgrywka dwuosobowa jest przyjemniejsza gdy łatwiej przez dłuższy czas ukrywać swój cel, bądź staje się mniej ciekawa gdy drugi gracz przy pomocy karty pani Cake sprawdzi wszystkie, poza jedną, nieużywane karty postaci (może się zdarzyć, że na 100% będzie wiedział, którą mamy postać, co z kolei można zmienić dzięki Zergo Retrofrenologowi - pozwalającym wylosować nową tożsamość). Im mniej graczy, tym mniej też przeszkadzających i mniej oczu do wypatrywania faworyta a Komendant Vimes musi się bardziej nagimnastykować, by utrzymać porządek w mieście.

Czy gra mi się podobała? Cóż. Jestem ogromną fanką twórczości Terry'ego Pratchetta, ale też i dość skromną miłośniczką gier wspomnianego już Anglika. Będąc świadkiem dwóch totalnie skrajnych postaw i emocji wobec Świata Dysku: Ankh-Morpork powiem tak: zaprosicie do stołu kogoś, kto zna Świat Dysku, kogoś, kto na pytanie o sławnego Wallace'a pożyczycie mi Bravohearta i kogoś, kto lubi lekkie, nieobowiązujące gry i... bawcie się dobrze!

GRAM?

Świat Dysku: Ankh-Morpork jest grą dosyć podstępą. Nazwisko autora i wydawnictwo sugerują poważną, strategiczną rozgrywkę dla doświadczonych graczy, w pudełku znajdujemy zaś coś zupełnie innego (nie wiem dlaczego skojarzył mi się pasztecik od GSP Dibblera). Nie da się ukryć, gracze, którzy nastawiają się na wymagającą, mózgożerną, wyważoną rozgrywkę, wstaną od stołu rozczarowani, a może nawet zniesmaczeni (a! to dlatego!). Jeśli jednak podejmiemy do rozgrywki na luzie (muszę uważać, „luz” to podobno „głupie słowo, używane przez osoby, których mózg mógłby się zmieścić w łyżce”), gra może przynieść nam sporą dawkę radości. Zasady, choć proste, pozwalają rozruszać szare komórki. Mechanika działa



8/10

TYP GRY: Familijna
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
 LICZBA GRACZY: 2- 4
 CZAS ROZGRYWKI: 30-60 min.
 WYDAWCA: Phalanx Games Polska
 AUTOR: Martin Wallace
 CENA: 130-160 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 2-4 - średnio, 3 - dobrze
 PLUSY I MINUSY:
 + proste zasady, szybka, rodzinna rozgrywka, klimat Świata Dysku;
 - nie dla uczulonych na losowość, słaba skalowalność.



O RECENZENCIE: Pierwszą „nowoczesną” planszówkę kupiła w 2006 r. zainspirowana recenzjami Ignacego Trzewiczka w Gwiezdnym Piracie. W ŚGP zadebiutowała pod szczęśliwą „13”, jej recenzje ukazują się też na portalu GamesFanatic.pl. Prywatnie: lekarz, miłośniczka wiewiórek i kotów. Ulubione gry: Through the Ages, Caylus, Agricola i... Mansions of Madness!

Maciej Kwiatek

LINIE LOTNICZE EUROPA

Wsiąść do samolotu

Linie Lotnicze Europa, autorstwa Alana R. Moona, stawiają graczy w roli inwestorów wyraźnie widzących świetlaną przyszłość przed lotnictwem cywilnym.

Wtrakcie rozgrywki rozwijają oni sieć połączeń poszczególnych linii lotniczych oraz, oczywiście, inwestują w nie pieniądze celem otrzymania dywidendy (oraz generalnego wygrania gry).

WYGLĄD

Linie Lotnicze Europa otrzymujemy w pudełku standardowej wielkości (jak np. Osadnicy). Z okładki uśmiecha się do nas stewardessa, która wygląda jakby latanie faktycznie było jej hobby - tyle że takie bez udziału samolotów. Nieobecne spojrzenie, głupawy uśmiech, ewidentnie złamany nos - widać początki lotnictwa to nie była taka znowu bułka z masłem. Drugi plan rysunku natomiast to Casablanca pełną gębą - faceci w kapeluszkach, kobiety też w konwencji. Chwilę jednak później nasz wzrok pada na samolot straszący ząbkowanymi krawędziami na elementach silnika. Do tego zupełnie od czapy łuk wyjścia z hangaru przylepiony w górnej części - całość wygląda jakby była rysowana przez kilka różnych osób, a potem źle złożona - z daleka robi dość poprawne wrażenie dzięki stonowanej kolorystyce, z bliska potrafi zakłuć w oko.

Polski wydawca, firma G3, dostarcza oczywiście w pełni kolorową instrukcję, do której ciężko mieć zastrzeżenia. Plansza jest w stonowanych barwach, co pasuje do tematyki lotnictwa (a tematyka broni ją przed określeniem „bura”). Pudełko zawiera samolociki w 10 kolorach (choć bez dobrego oświetlenia ta liczba spada do 9 - odróżnianie figurek czerwonych i pomarańczowych w takich warunkach może stanowić wyzwanie). Ponad 100

kart wydrukowanych jest czytelnie i bardzo solidnie, nie trzeba się więc martwić o ich zużycie nawet po bardzo dużej liczbie partii.

Wypraska zasługuje na osobny akapit - dawno nie widziałem tak dobrze zaprojektowanego tego elementu pudełka. Każdy kolor figurek samolotów ma osobną przegródkę, a miejsce na karty jest zrobione tak, że umieszcza się je tam na sztorc zamiast na płasko i w całości chowają się w kieszeni wypraski. Rozwiązanie to jest tak proste, a przy tym tak genialne (dzięki niemu bowiem nie ma szans, żeby karty się pomieszały), że aż dziw bierze dlaczego do tej pory nie spotkałem się z zastosowaniem takiego rozwiązania (Dominion był blisko, jednak przegródka była za płytka i w intensywnym transporcie karty i tak się mieszały).

Pieniądze używane podczas rozgrywki są papierowe i cienkie - ponieważ są jawne nie ma żadnego powodu, by nie zastąpić ich żetonami pokerowymi, które w roli środka płatniczego sprawdzają się dużo lepiej.

Ogólnie gra jest wykonana solidnie i - o ile oprzemy się pokusie oglądania okładki z bliska - sprawia schłodzone wrażenie.

ZASADY

Gracz może podczas rundy wykonać jedną z czterech akcji: wykupienie 1 lub 2 licencji dla linii lotniczych i dobranie udziału, zagranie udziałów z ręki i otrzymanie dywidendy, wymiana udziałów dowolnych linii na Air Abacus oraz otrzymanie z banku 8 mln euro.

Wykupienie licencji oznacza dostawienie na nadrukowaną na planszy trasę

figurki samolotu i opłacenie kosztu. Zwiększa to wartość danej linii o zapłaconą kwotę, co sprawia, że przynosi ona więcej punktów podczas podliczania. Dodatkowo gracz bierze 1 udział z giełdy lub zakryty z talii.

Zagranie udziałów z ręki na stół ma podwójne znaczenie - po pierwsze od razu dostajemy 2 mln dywidendy z banku za każdą kartę, a po drugie ten, kto ma najwięcej udziałów w danej linii dostaje za nią najwięcej punktów.

Air Abacus to jedyna linia, której licencji nie trzeba wykupywać - daje ona zawsze określoną ilość punktów podczas podliczania.

W czasie gry są trzy punktowania, oznaczane kartami wkładanymi w talię udziałów. Pierwsze jest mniej więcej w 1/3 talii, drugie w okolicach połowy, a trzecie w ostatnich 10 kartach; są one wkładane w talię „na oko”, co sprawia, że możemy tylko mniej więcej się ich spodziewać, praktycznie zaś nie określimy ich dokładnego położenia. Im częściej kupujemy licencje, tym prędzej nasze postępy zostaną odnotowane żetonami oznaczającymi ilość punktów zwycięstwa. Same te znaczniki są może i ładne, a wymienianie ich jest dodatkowym czynnikiem wydłużającym partię, nie ma jednak powodu odwlekać zastąpienia ich kartką i długopisem, ewentualnie telefonem (punkty są tajne, w innym wypadku arkusz kalkulacyjny byłby optymalnym wyborem).

Zależnie od liczby graczy zmienia się ilość dostępnych linii lotniczych. Firmy przewozowe posiadają różną całkowitą liczbę udziałów i możliwych do wykupienia licencji, 4 najmniejsze z nich mogą dodatkowo zwiększyć swoją wartość poprzez zrealizowanie połączenia premiowanego. Każdy gracz na początku ma na rękę 8 kart udziałów, z czego 2 wyklada przed sobą.

W PRAKTYCE

Wydawca (tudzież autor) określa czas gry na 75 minut i nie odbiega to od stanu faktycznego. Dzięki fenomenalnej wypraskie rozłożenie wszystkich elementów jest bardzo szybkie. Trzy z czterech akcji można wykonać praktycznie bez myślenia, lub z jego ilością porównywalną z tą, wymaganą do gry w Cashflow. Najwięcej czasu zabiera analizowanie gdzie i jaką licencję wykupić, lecz też nie są to momenty, które potrafią na dłużej wstrzymać rozgrywkę. Dzięki temu nawet gracze cierpiący na okresowy paraliż decyzyjny mogą rozegrać w miarę sprawną partię. Nie znaczy to oczywiście,

TICKET TO RIDE W PRZESTWORZACH?

Pomimo tego samego autora i na pierwszy rzut oka podobnej rozgrywki szybko okazuje się, że lista podobieństw zawiera w zasadzie 3 punkty: idea planszy z tworzeniem połączeń między miastami; plastikowe figurki służące do oznaczania tras; kolorowe karty. Tutaj podobieństwa się kończą - jest to zdecydowanie inna, nieco cięższa gra, w dodatku ze zdecydowanie mniejszą dawką losowości.

OFICJALNY WARIANT NA 6 GRACZY

Abacus wydał oficjalny wariant gry na 6 osób, stosuje się rozstawienie dla 5 graczy z następującymi zmianami:

- każdy z graczy na początku otrzymuje 6 zamiast 8 udziałów
- giełda (czyli odkryte karty do dobierania) zawiera 6 kart zamiast 5

że Linie Lotnicze Europa są samograjem, po prostu po założeniu danego planu jego realizacja jest w miarę jasna. Zdarzają się momenty, kiedy ktoś zniechęca rujnuje nasze wyobrażenia o rozgrywce oraz o własnym sprycie, niemniej w ciągu jednej-dwóch kolejek jesteśmy w stanie opracować nowy, wspaniały plan.

Teoria mówi, że można blokować inne linie lotnicze wykupując wszystkie licencje na daną trasę. W praktyce zdarza się to rzadko, gdyż po pierwsze wtedy najczęściej musimy poświęcić nasz jeden ruch, a po drugie podczas omijania blokady gracz po prostu zwiększa wartość swoich linii, a całkowite zablokowanie danego miasta jest już dużo bardziej kosztowne niż jednej tylko trasy.

Dość szybko okazuje się, że możliwość dociągania kart udziałów w ciemno jest przydatna nie tylko wtedy, gdy akurat nie ma nic ciekawego odkrytego na stole, ale także w sytuacjach, w których chcemy ukryć przed przeciwnikami informacje na temat możliwego budowania pakietów większościowych w ich ulubionych liniach. Tak samo jest z początkowymi ośmioma kartami - jeżeli nie ujawnimy się z np. dwiema kartami jednego koloru, które mamy na ręce, tak długo możemy w spokoju patrzeć jak przeciwnik rozbudowuje za nas dany kolor. Później dobieramy jeszcze jedną kartę i już możemy bić się o pakiet większościowy w danej firmie. Nie jest bowiem sztuką zebrać karty i zbudować potęgę np. White Winds w pojedynkę (gdzie jest to tylko 7 samolotów i tyle samo udziałów) - sztuką jest pozwolić zbudować potęgę innemu graczowi, po czym przeprowadzić małą rewolucję w zarządzie.

Różna liczba graczy przynosi w zasadzie takie same doświadczenia - im mniej graczy tym więcej kart jest w talii udziałów, więc dłużej zajmuje przekopanie się przez nią. Każdy kolejny gracz nie dość, że zabiera 8 kart ze stosu, to jeszcze sam wykonuje akcje podbierające karty, więc wraz ze wzrostem graczy maleje liczba akcji

kupowania licencji, jaką średnio gracz może wykonać.

Wariant dwuosobowy polega na utworzeniu wirtualnego trzeciego gracza ze stosu kart odrzuconych i wymaga zupełnie innego podejścia - trzeba uważać jakich kart się pozbywa (z ręki karty odrzuca się zakryte, więc informacja nigdy nie jest pełna). Ostatnie punktowanie zlicza się też dla gracza wirtualnego i można z nim przegrać. Udzwiwnione tryby na mniejszą liczbę osób darzą równie wielką sympatią jak wizyty u dentysty - czasem trzeba, ale pod definicję hobby mi to nie pasuje. Jeżeli ktoś natomiast gustuje w takich modyfikacjach to prawdopodobnie wariant mu się spodoba - nie jest on całkowicie pozbawiony sensu, po prostu stoje na stanowisku, że nie po to wymyślono gry planszowe, żeby tak w nich limitować element towarzyski.

WRAŻENIA

Zasady są bardzo łatwe do opanowania - po początkowym szoku związanym ze zderzeniem oczekiwań (to jest taki trochę inny Ticket to Ride) z rzeczywistością (wcale nie jest) reszta rozgrywki idzie płynnie. Każdy robi co ma robić, nie ma zbyt wielu przestojów i nagle bach! karta punktacji. Początkowo jest stosunkowo losowo pojawienie się było elementem, który bardzo mi się podobał - lubię gry, gdzie nie nad wszystkim da się zapanować. Teraz podchodzę do tego z nieco mniejszym entuzjazmem, bo nie raz i nie dwa okazywało się, że gracz spóźnił się o 1 ruch - nikt na stole nie ma pieniędzy na dobranie karty, więc gracz chce przed punktacją wprowadzić plan dwuetapowy, który da mu dużo punktów - musi w tym celu dobrać najpierw 1 kartę (bo jeżeli



7/10

TYP GRY: Ekonomiczna
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
LICZBA GRACZY: 2- 5 (6)
CZAS ROZGRYWKI: 75 min.
WYDAWCA: G3
AUTOR: Alan R. Moon
CENA: ok 140 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2 - słabo, 3-6 dobrze
PLUSY I MINUSY:
+ Przebiega dość płynnie, dobrze się skaluje, ciekawa dla początkujących i bardziej zaawansowanych graczy;
- przy wyrównanym poziomie los może mieć duże znaczenie, po kilku partiach gra się bardzo schematycznie.



O RECENZENCIE: Miłośnik gier planszowych obdarzony klimatem i potencjałem towarzyskim, suche kobyły o przesuwanie 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.

najpierw wyłoży, to przeciwnicy zdążą odpowiedzieć wykładając udziały). I teraz kto będzie na tych akcjach do przodu decyduje los - jeżeli pojawi się karta punktacji to cały misterny plan dalej jest misterny, ale pomaga przeciwnikom. Tym bardziej to przeszkadza, że wyniki są przeważnie zbliżone (jeżeli ktoś nie popełnia fatalnych błędów) - więc te kilka punktów przyznane przez kaprys losu może zdecydować o zwycięstwie. Oczywiście można się do tego przygotować, ale przy bardzo równych graczach to może mieć spore znaczenie.

Jako gra na intensywne myślenie Linie Lotnicze Europa nie sprawdzają się za dobrze - są raczej tytułem rodzinnym, wzbogaconym o mechanizmy pozwalające dobrze bawić się także graczom bardziej rywalizacyjnym. Relatywna nieoptymalność blokowania tras zmniejsza negatywną interakcję, dzięki czemu każdy oczekujący bardziej rodzinnej rozgrywki (podsytej jednak dozą myślenia) powinien odejść od stołu zadowolony.

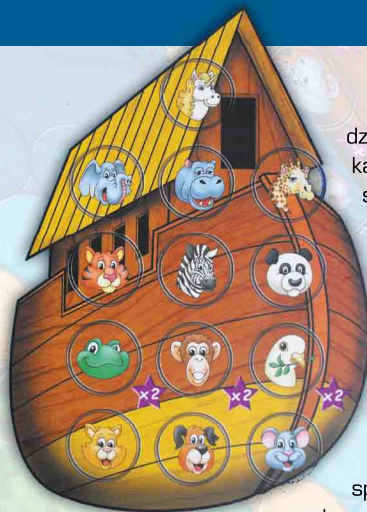


Agnieszka Weidemann

TWO BY TWO

Potop idzie!

Najsłynniejsza opowieść o potopie znajduje się w Biblii, jednak nie była pierwszą. Oparta jest na babilońskiej legendzie o Utnapisztim, a ta z kolei wywodzi się z sumeryjskiej legendy o Ziusudrze. Greckim Noem jest Deukalion, hetyckim - Ullusz. O potopie mówią też liczne legendy w Azji, Australii i obu Amerykach. Opowiemy sobie o nim i dziś.

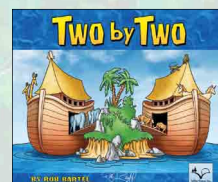


Reguły gry są bardzo proste i wraz z grafiką, przyjazną dzieciom, stwarzają pozory płytkości gry. Już po kilku partiach okazało się to bardzo mylnym wrażeniem. Przy tej grze nie można się nudzić, trzyma w napięciu od początku do końca. Trzeba umieć kalkulować, być spostrzegawczym i szybko podejmować decyzje. Nie

przypuszczałam, że przy tak losowym elemencie, jakim jest rozstawienie zwierząt na planszy, można podjąć tyle ciekawych decyzji. Można kupiać się na powiększaniu powodzi i tworzyć układy dające wiele punktów, można kupiać się tylko na gromadzeniu zwierząt, można mieszać te metody, można też psuć układy przeciwników. Różnorodność partii zależy od sposobu punktacji, ale też od liczby graczy. Im jest ich mniej, tym więcej dróg wyboru; im jest ich więcej, tym więcej negatywnej interakcji i mniej manewrów np. przy 4 graczach każde położenie żetonu wody musi być mocno przemyślane, bo gracz ma ich zaledwie 9. Do tej gry chce się wracać, nie tylko dzieciom, ale i dorosłym.

Ciekawą jestem co by zrobił Noe, gdyby miał konkurencję.

Ciekawą jestem co by zrobił Noe, gdyby miał konkurencję.



8/10

TYP GRY: Familijna
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
LICZBA GRACZY: 2-4
CZAS ROZGRYWKI: 30-45 min.
WYDAWCA: Valley Games Inc.
AUTOR: Rob Bartel
CENA: ok. 21 dol.
EDYCJA: angielska
SKALOWALNOŚĆ: dobra
PLUSY I MINUSY:
 + 2 sposoby punktacji: podstawowy i zaawansowany; sporo strategii; duża możliwość wyboru kierunku ruchu;
 - tor punktacji wokół wyspy; małe żetony zwierząt bardzo ciasno rozłożone na planszy - pomogą tu tylko małe palce lub długie paznokcie; arki graczy umieszczone w rogach planszy.



O RECENZENCIE: członek redakcji serwisu GamesFanatic.pl, wieloletni miłośnik gier planszowych i łamigłówek, oraz gier dla dzieci - szczególnie tych, które mają dużą wartość edukacyjną.

Przed Noem Bóg postawił trudne zadanie: wybudowanie arki, w której zmieści się jego rodzina i po parze wszystkich niepijący zwierząt. Przed nami Rob Bartel, kanadyjski projektant, postawił zadanie, nawiązujące do tej biblijnej opowieści. Wyobraźcie sobie wyspę, ostatni małe skrawek suchego łądu, wyspę z roślinnością tak bujną, że dostrzeżenie na niej czegokolwiek graniczy z cudem. Wyspę, na której ukrywa się trzynaście gatunków zwierząt. Płyniecie arką, chcąc je zebrać, po parze z każdego gatunku. Płyną też inne arki, z takim samym celem, ale Bogu przypodoba się tylko ten Noe, który lepiej wypełni zadanie. Za zgromadzone zwierzęta otrzymuje się punkty naliczane na dwa sposoby. One zaś determinują wybór strategii.

O GROMADZENIU GATUNKÓW

Małe okrągłe żetony zwierząt rozkłada się na wyspie, w taki sposób, by zwierzęta nie były widoczne. Gracz wybiera jedną z sześciu pozycji startowych dla swojej arki i swoją turę rozpoczyna od położenia żetonu wody tak, by sąsiedował z co najmniej jednym niebieskim żetonem (za każdy taki sąsiadujący żeton otrzymuje się po 1 pkt.). Woda pełni tu kilka funkcji: zwiększa ilość punktów, ujawnia sąsiadujące z nią zwierzęta i szkielety ryb (których się nie zbiera), pozwala arce poruszać się w głąb wyspy oraz topi zwierzęta. Ta ostatnia funkcja, choć niehumanitarna, wykorzystywana jest w negatywnej interakcji - czasem jest opłacalne utopić przeciwnikowi zwierzę, by nie zyskał za nie punktów. Muszę się przyznać, że stosując zaawansowaną punktację, często z premedytacją topiłam bardzo cenne jednorożce. Następnie gracz może wykonać dowolną kombinację dwóch czynności: przesunięcie arki, zebranie pary zwierząt. Ta ostatnia jest możliwa gdy: nasza arka znajduje się przy żetonie zwierzęcia i takie samo zwierzę jest odkryte w dowolnym

miejscu planszy, po czym para odkładana jest na róg planszy przedstawiający dużą arkę z miejscami dla wszystkich gatunków.

O ICH PODLICZANIU

Gdy w arce zrobiła się dziura, Noe musiał ją czymś zatkać, a nie mając narzędzi, musiał zdecydować czy użyje nosa psa, czy łokcia swej żony. Gracz również musi podejmować decyzje i ponosić, jak Noe, ich konsekwencje: pies ma więc zimny nos, kobieta łokieć, a gracz mniejszą lub większą ilość punktów. W podstawowej wersji gry punktacja za zwierzęta jest następująca: każde zebrane 1 pkt., oznaczone na arce jako bonusowe - wartość podwaja się, jednorożec 2 pkt., każdy gatunek uratowany tylko przez 1 gracza otrzymuje 2 pkt. Zaawansowana punktacja: każdy gatunek to 6 pkt. (jeśli 2 graczy ma ten sam gatunek to dostają po 3 pkt., jeśli 3 graczy to po 2 punkty), gatunki premiowane - wartość jest podwojona. Od tej punktacji zależy obrona strategia, bardzo zmienia się sposób gry. Trzeba ciągle kalkulować co się opłaca, gdzie kierować arkę, czy podbierać przeciwnikowi zwierzęta, a może mu je utopić, zdobywając monopol na dany gatunek (tylko jak ten ruch wyjaśnić dzieciom?).

W wersji zaawansowanej obserwuje się nie tylko wyspę, ale też co przeciwnicy zgromadzili w swojej arce. W porównaniu z wersją podstawową jest ona trudniejsza i ciekawsza, jednak przy grze z młodszymi dziećmi zbyt agresywna. Ciekawy jest też sposób początkowego rozstawienia żetonów punktacji na torze (notabene fatalnie zaprojektowanym). Pierwszy gracz, ze względu na statystyczną przewagę nad innymi, startuje z pola numer jeden, drugi z pola numer dwa, itd. Autor motywuje to ustawienie hipotetyczną możliwością podebrania wszystkich odkrytych zwierząt (z ustawień początkowych) ostatniemu graczowi. Nie potrafię ocenić czy słusznie, ponieważ do tej pory losowe rozłożenie zwierząt na wyspie, nie stworzyło mi takiej sytuacji.

Andrzej Świech

PLUSZAKI ROZRABIAKI

Gry dla dzieci rządzą się innymi prawami, niż gry dla dorosłych.

Grami dla dzieci zacząłem się interesować, gdy urodził się mój synek. Stąd oprócz gier planszowych dla siebie, przeglądam również zawzięcie ofertę gier takich jak „Bóbr Billy” czy „Wyścig pingwinów”. Przy okazji, jestem fanem Reiner Knizia, więc gdy pojawiła się możliwość recenzowania gry dla dzieci mojego ulubionego autora - nie wahałem się ani trochę.

Trzeba sobie wytłumaczyć kilka rzeczy: gry dla dzieci rządzą się innymi prawami, niż gry dla dorosłych. Zwykle „Grzybobraniem” jeśli ma logo „Ben 10” sprzeda się dużo lepiej. Musi być kolorowe, ładne i najlepiej mieć gadżety, podnoszące atrakcyjność w oczach dzieci. Tym samym „Grzybobraniem” w wystroju Ben 10 nazywa się np. „Wyścig po Omnitrix”.

Doskonałym przykładem nowoczesnej gry dla dzieci są właśnie „Pluszaki Rozrabiaki. Opowieści z podróży”, druga część gry „Pluszaki Rozrabiaki”, skierowana do młodszych graczy. Regułą gier Reiner Knizia jest łatwa, elegancka mechanika pociągająca za sobą wymagającą rozgrywkę. W pewnym sensie da się podciągnąć „Pluszaki” pod tę prawidłowość. Zasady są proste: gracz wyciąga żeton, następnie decyduje, gdzie go dołożyć i zanim to zrobi, musi opowiedzieć krótką historię. Następnie kładzie zakryty żeton obok danego pola. Gdy wypełnią się wszystkie pola, do gry wchodzi kotka Zdrapka. Kładzie się ją na dowolnym polu planszy i rzuca kostką. Gracz przechodzi na pole zgodnie z ruchami wskazówek zegara i próbuje zgadnąć, jaki żeton tam leży. Zgadnięcie - zbiera żeton i na jego miejsce dokłada nowy kartonik z nową historijką. Nie zgadnięcie - traci kolejkę, a żeton odwraca się z powrotem. Gramy do momentu aż skończą się żetony, a wybrać można tyle ile się chce. Proste?

Proste! I - co ważniejsze - działa. Specjalnie, by przetestować grę w warunkach bojowych, wybrałem się do przedszkola mojego syna. Okazało się,

że pluszaki rozrabiaki to bohaterowie książeczek dla dzieci, posiadające nawet własne czasopismo. Nie było więc problemu z namówieniem dzieci do gry.

Problem za to był z działaniem według zasad. Emocji było co niemiara, każdy chciał pokazać, że jest najlepszy i w efekcie chwilę zajęło ogarnianie chaosu. Graliśmy. Zmienialiśmy zasady. Zdobywaliśmy punkty. Graliśmy i bawiliśmy się. Przecież w rozgrywce z dzieckiem, szczególnie własnym, zasady nie są ważne. Chodzi o zabawę, a zasady można naginać, zmieniać, przestawiać. Nie trzeba nawet wiedzieć, jak się nazywają konkretne pluszaki, choć dzieci taki błąd wypunktują natychmiast.

Dużo ważniejsze dla mnie, jako rodzica, jest to, że dzięki tej grze moje dziecko uczy się zapamiętywać jedną z bardziej popularnych mnemotechnicznych metod - przez łączenie czegoś z czymś, np. obrazu z wydarzeniem. Chcąc zatem zapamiętać, że mam spotkanie, wyobrażam sobie sztyl lokalu, w którym się ono odbywa. Można się tu zrywać, że dziecko małe, po co mu to już w tym wieku... ale tak naprawdę dzieciaki miały świetną zabawę.

Co więcej - mój nieco ponad trzyletni synek, grający (pierwszy raz) tylko z dorosłymi, naprawdę starał się opowiedzieć historię, a czterolatki nie miały z tym zwykłe problemu. Gra uczy logiki wypowiedzi, tworzenia zdań i wypowiedzania się w pewnym porządku.

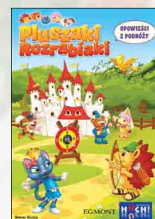
Ostatecznie pewnym rozczarowaniem dla kupujących może być fakt, że nie ma pluszaków w pudełku. Są one jedynie na obrazkach, ale w zupełności wystarczą, by zainteresować młodych



fanów. Taka forma obrazków (zawierających również zabawki, jak np. balonik) doskonale się sprawdza, również jeśli chodzi o wytrzymałość (przetestowane).

I na koniec: Pluszaki rozrabiaki są marką Egmontu, więc Reiner Knizia bynajmniej nie zaprojektował gry, którą dostałem, a jedynie mechanikę gry „Der kleine Sprechdachs”, którą potem polskie wydawnictwo wypełniło treścią (zresztą nagrodzoną).

Nie czuję się oszukany. Z przyjemnością obserwuję, jak synek gra, wymyślając historie, a jako dyżurny planszomaniak domowy - również wysilam wyobraźnię. I obaj tworzymy historie nie z tej ziemi. A to frajda nieporównywalna z niczym.



10/10

TYP GRY: Dla dzieci/memoria
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 1
 LICZBA GRACZY: 2-5
 CZAS ROZGRYWKI: od 15 min.
 WYDAWCA: Egmont
 AUTOR: Reiner Knizia
 CENA: ok 65 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: dobra
 PLUSY I MINUSY:
 + rozwija wyobraźnię, uczy zapamiętywania, uczy budowania zdań, świetna grafika;
 - nie widzę



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.

Dużo ważniejsze dla mnie, jako rodzica, jest to, że dzięki tej grze moje dziecko uczy się zapamiętywać jedną z bardziej popularnych mnemotechnicznych metod - przez łączenie czegoś z czymś, np. obrazu z wydarzeniem.

Marcin Korzeniecki

PANTHEON

Piechotą do nieba bram

Michael Tummelhofer jest niemieckim projektantem gier, który zdobył szacunek dzięki tytułom takim jak: *Stone Age* (w Polsce wydana pod nazwą *Epoka Kamienia*) czy *Saint Petersburg*.

Kiedy dowiedziałem się, że na rodzimym rynku pojawi się nowa gra Tummelhofera, uznałem, że to dobry znak. Liczyłem na ciekawą planszówkę przygotowaną dla polskiego odbiorcy. Jednak nie wszystko złoto, co się świeci.

JEDNAK PO KOLEI...

Na początek słów kilka o wydaniu. W Polsce gra ukazała się dzięki współpracy dwóch wydawnictw: czeskiego „Mindok” i polskiego „Bard”. Pudełko wzięte z czeskiej edycji, a na spodniej części została naklejona wkładka w języku polskim. Elementy są niezależne językowo, za to instrukcja jest oryginalna, kolorowa i całkowicie po polsku. Poziom wydania nie odstaje od obowiązujących wysokich standardów.

Gracze podczas rozgrywki będą uczestniczyć w powstawaniu, rozkwicie i upadku imperiów wokół Morza Śródziemnego. Po minionych cywilizacjach pozostaną jedynie ruiny i wierzenia. Ruiny symbolizowane przez kolumny, pozostałe po antycznych budowlach rozsiane są po całej planszy. Wierzenia z kolei, to całkiem okazały panteon bogów i pomniejszych bóstw, o przychylności których przyjdzie nam się starać.

Kolumny bogów i półbogów są głównym źródłem punktów zwycięstwa. Jak nietrudno się domyślić, Pantheon należy do kategorii rodzinnych eurogry.

PIECHOTĄ DO NIEBA

W trakcie gry powstanie i upadnie sześć cywilizacji. Odmierzają one czas rozgrywki,

ki, która składa się dokładnie z sześciu rund-epok. Galia, Germania, Grecja, Egipt, Persja, Kartagina, Iberia i Rzym - oto potęgi, jakie występują w grze. Łatwo można policzyć, że państw jest więcej niż rund. Wniosek prosty, nie wszystkie państwa wezmą udział w rozgrywce. Wraz z powstaniem cywilizacji, w odpowiednim miejscu na planszy pojawia się kolebka nowego państwa, a wokół niej rozsiane zostają żetony z przeróżnymi bonusami.

Gracz używając kart ruchu może ruszyć w podróż, by zdobyć żeton lub postawić kolumnę. Do zaznaczania szlaku jaki pokonał, gracz używa zabawnych znaczników w kształcie stóp. Z wędrowaniem związana jest specjalna zasada - gracz inicjujący akcję dostaje przywilej, a kolejni gracze również mogą z ruchu skorzystać i ustanowić swoje szlaki. Wykorzystano tu mechanizm pojawiający się wcześniej w grach *Puerto Rico* lub *Na chwałę Rzymu* - pozostali gracze mogą podążać za rozpoczynającym ruch. Stopy i kolumny szybko się kończą, dlatego warto uzupełnić zasoby korzystając z akcji zakupu.

SŁODKI BRZEK MONET

Na zakupy najlepiej wybrać się z pełną sakiewką (czytaj: kartami monet). W akcji zakupu można nabyć wiele rzeczy w dowolnej kombinacji. Dla preferujących podróże przydadzą się stopy i kolumny. Co ciekawe, można również kupić ruch, czyli utworzyć na planszy nowy szlak, wydając pieniądze zamiast kart ruchu. Elementem, na który zdecydowanie warto poświęcić fundusze

są żetony ofiar. Ofiary występują w czterech rodzajach: dary, poklony, tancerki, świątynie. Każdy rodzaj żetonu można kupić, a potem stopniowo rozwijać płacąc coraz większe sumy. Ofiary są potrzebne w jednym, acz konkretnym celu - by zdobyć przychylność bogów.

NA KOLANA!

Wraz z powstaniem cywilizacji pojawiają się bogowie. Każdy z nich może obdarzyć gracza łaską, jeśli tylko bóg otrzyma odpowiednią dawkę uwielbienia. Uwielbienia, czyli odpowiedniej kombinacji ofiar. Kombinację tę można złożyć używając żetonów i kart z ofiarami, przy czym karty są jednorazowego użytku, zaś żetony można wykorzystywać przez całą grę wielokrotnie. Bogowie, oprócz profitów, zapewniają również punkty zwycięstwa. Ilość punktów, jakie otrzymuje się za boga rośnie wraz z postępem gry. W pierwszej epoce na członkach panteonu nie zarobimy za wiele, za to w ostatniej warto paść na kolana, by pozyskać przychylność najsłabszego nawet boga.

W grze pojawiają się również półbogowie, albo w formie żetonu na planszy, albo zostają przywołani przez większych bogów. Półbogowie nie obdarzają łaską, ale dają punkty zwycięstwa.

ZIARNA CZASU

Pantheon jest z założenia grą rodzinną. Nie ma tu bezpośredniej negatywnej interakcji między graczami. Każdy stara się jak najszybciej pozyskać najcenniejsze żetony/kolumny/ bogów. Tematyka jest przyjemna i dość uniwersalna. Problemy zaczynają się, gdy zajrzeć głębiej. Zauważyliście, że często wspominałem o kartach? Karty są głównym surowcem gry. Występują karty ruchu, monet i czterech rodzajów ofiar, a podstawą mechaniki jest znany i wielokrotnie eksploatowany w podobnych produkcjach mechanizm dociągu. Ktoś, kto grał we *Wsiąść do pociągu* szybko domyśli się o czym piszę. Weź kartę z czterech ogólnie dostępnych, dołóż nową... i tak trzy razy. Oczywiście



można też dociągać w ciemno, co niestety zdarza się za często. Mechanizm generuje sporą losowość, a jedynym sposobem, żeby się od niej częściowo uniezależnić jest rozbudowanie żetonów ofiar.

I jest to kolejny element, który zniechęcił mnie do Pantheonu. Rozpoczynając rozgrywkę spodziewałem się dwóch równorzędnych strategii: albo zdobywanie bogów, albo stawianie kolumn. Tym bardziej, że kolumny i półbogowie punktują dwukrotnie w trakcie gry. Po kolejnej rozgrywce współgracze szybko zauważyli, że najbardziej optymalną strategią jest rozbudowanie żetonów ofiar, by w drugiej połowie gry bez większych wysiłków pozyskać przychylność bogów i całkiem spore punkty. Skupianie uwagi na panteonie wcale nie zmusza do rezygnacji z innych źródeł pozyskania punktów. Kolumny można budować przy okazji, nawet nie używając akcji. Wystarczy podążać za innym graczem.

Nastawienie się na podbój terytorialny jest również sposobem na wygraną, tyle, że trudniejszym do zrealizowania. Potrzebujemy kart ruchu lub monet, czasami pomagają żetony specjalne lub łaski bogów, ale i tak trudno zdążyć, by wszędzie dojść. Druga połowa gry przebiega bardzo szybko, gracze po dwóch - trzech zagraniach kończą epokę albo

wymiatając wszystkie żetony z planszy, albo pozyskując wszystkich dostępnych bogów.

Bogowie również pojawiają się w sposób losowy, a ich zdolności mogą dawać większe lub mniejsze korzyści, w zależności, w którym momencie gry dany bóg się pojawi.

Przysłowiowym gwoździem do trumny okazała się przytłaczająca ilość drobniaków, które zwiększają, czasami nieproporcjonalnie, złożoność gry. Samo tłumaczenie akcji stanowi problem. Nowicjuszom ciężko zapamiętać, że przy ruchu można podążać, a podczas zakupów można kupić ruch. Przy każdej turze trzeba tłumaczyć lub przypominać działanie żetonów na planszy i łask bogów, ponadto każdy gracz dostaje sekretny bonus (który też musi zrozumieć), a każda epoka ma swój specjalny przywilej, o którym powinno się pamiętać. Oczywiście można zagrać bez sekretnych bonusów i bez właściwości epok, a rozgrywka niewiele straci.

Dynamizm również nie jest równomierny. Pierwsza połowa gry znacznie się dłuży, występuje paraliż decyzyjny, z kolei druga połowa mija jak z bicza strzelił i pozostaje niedosyt, że nie zdążyło się zrobić wszystkiego.

Pantheon niestety nie dorównał lekkością rozgrywki i emocjami do swojego

starszego brata Stone Age. Gra sama w sobie jest grywalna i po przebrnięciu przez pierwsze partie może się spodobać, jednak nie ma szansy wybić się ponad przeciętność.



5/10

TYP GRY: Eurogra
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
 LICZBA GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: 90 min.
 WYDAWCA: MindOK/Bard
 AUTOR: Michael Tummelhoffer
 CENA: 90-140 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: dobra
 PLUSY I MINUSY:
 + tematyka;
 - zbyt złożone reguły,
 jak na grę rodzinną,
 losowość, kiepski dynamizm.



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. Gilwiczanie, stały uczestnik Pionka - najstarszego konwentu planszowego w Polsce.

Graal



Centrum Handlowe „Galeria Mokotów”
 ul. Wołoska 12 paw. 163a
 02-675 Warszawa
 Tel: (0-22) 541-33-18



Centrum Handlowe „Blue City”
 Al. Jerozolimskie 179 paw. 57
 02-222 Warszawa
 Tel: (0-22) 311-76-27



Centrum Familijne „Skorosze”
 ul. Sławoja-Składkowskiego 4, lok. R23
 02-497 Warszawa
 Tel: (0-22) 882-75-95

Cukiernia - Graal Sarmacka
 ul. Sarmacka 22
 02-972 Warszawa
 Tel: (0-22) 842-70-40

Gry planszowe, karciane i bitewne.



www.graal.waw.pl

Cukiernia - Graal Wiatraczna
 ul. Kobielska 23 lok A02
 04-359 Warszawa
 tel. 22 408 00 31



Ignacy Trzewiczek
**OKAVANGO,
 SZALONE
 MAŁPY**

Nowa seria Trefla

Na polskim rynku zadebiutowała nowa seria wydawnicza - powołana do życia przez gdańskie wydawnictwo Trefl - przykuwa uwagę graczy jednolitą, niezwykle atrakcyjną szatą graficzną. Pierwszą grą w serii jest gra Okavango, drugą Szalone Małpy.

Duże, kolorowe pudełka, wysoka jakość komponentów, przepiękne grafiki - pod względem edytorskim mamy tu do czynienia z klasą światową. Zarówno gromada zwierzków na pudle Okavango, jak i małpy na drugim pudle sprawiają, że nie sposób przejść obok tych gier obojętnie. Jeśli nieopatrznie znajdziemy się obok półki z nimi razem z dzieckiem, w zasadzie już możemy wyciągać portfel. Zwierzaki wyraźnie dają dzieciom znać, iż należy je przygarnąć i zabrać do domu.

O ile pod względem edytorskim obie gry prezentują absolutnie światowy poziom, o tyle pod względem rozwiązań mechanicznych, pod względem pomysłów i emocji jakie oferują dzieciom są już tylko średniakami.

Okavango z jednej strony nawiązuje do wspaniałych wzorów, do zwyciężczyń Spiel des Jahres, Niagary prezentując dzieciom planszę z ruchomą rzeką, z drugiej strony natomiast pali ten pomysł - trzeba tu czekać dobre parę kolejek, nim plansza zapełni się kłodami i wreszcie zacznie dziać się coś ciekawego. Początek gry jest piekielnie nudny.

Pomysł z Szalonych Małp od razu kojarzy się z kolei z innym zwycięzcą Spiel des Jahres, grą Geistertreppe - tam też gracze poruszają pionami, choć nie mają stuprocentowej pewności czy to ich pion, czy przeciwników. I ponownie pomysł jest

spalony - pośród tych wszystkich rozgrywek jakie miałem okazję zagrać, bodaj tylko raz czy dwa razy zdarzyło się, by gracze faktycznie pomylili swoje małpki z innymi. Jest tu tych małp za mało, gra jest za krótka, by ktoś zdołał się zagapić i pomylić. Pomysł w teorii wyśmienity, z sukcesem sprawdzony w innych tytułach, tu jest regułą mającą małe znaczenie dla rozgrywki.

Obie gry na pewno sprawią dzieciom radość, obie są pięknie wykonane, obie działają sprawnie, szybko, ich reguły są proste i intuicyjne. Zarazem jednak brak w tych grach błysku, brak pomysłu, finezji, które wyróżniłyby je na tle innych tytułów. To gry, o których dorośli powiedzą: „Taka sobie gra dla dzieci” - mając na myśli: „Jest nudna, ale mój pięcioletni syn dobrze się przy niej bawił. Jak będę musiał to znowu z nim zagram.”

Z jednej strony to wystarcza, to spełnia zadanie. Gry mają bawić pięcioletków. A z drugiej strony żal. Znam tyle gier dla dzieci, mam w domu tak dużo gier dla pięcioletków, przy których sam wraz z znajomymi - dorosłymi - zagrywam się do upadłego! Wyrażenie „gra dla dzieci” nie musi być synonimem „nudna dla starszych”. Naprawdę można stworzyć ciekawe, emocjonujące gry dla dzieci, przy których bawią się dobrze i dorośli. Gry, przy których niedzielne popołudnie będzie frajdą i dla syna i dla taty.

REGUŁY OKAVANGO

Celem gry jest przeprowadzenie swoich zwierząt z jednego krańca planszy na drugi. Musimy przebiegać po kładkach i balach, które płyną po rzekach dzielących planszę na części. W swojej kolejce gracze w pierwszej wprowadzają na planszę kolejną kładkę na rzekę, a później poruszają swoje zwierzaki. Jeśli sprytnie umieścimy zwierzaki na balach, inni gracze - wprowadzając kolejne kłody na rzekę - siłą rzeczy, będą poruszali i naszych podopiecznych. Wygrywa ten, kto pierwszy przeprowadzi swoje zwierzaki do celu.

REGUŁY SZALONE MAŁPY

Celem gry jest wyprowadzenie małpek poza planszę. Wszystkie żetony małp umieszczone są w centralnej jej części (rewersem do góry), gracze w swojej kolejce wybierają dowolny z żetonów małp leżących na planszy i poruszają nim jak w warcabach - hop, ponad innymi małpami! Byle dalej, byle poza planszę. Po wyskoczeniu małpy z planszy w nagrodę kładziemy szarą małpkę w dowolne miejsce - będziemy mogli w kolejnej kolejce przez nią skakać. Pierwszy gracz, który poprzeskakuje tak, że wszystkie jego małpy opuszczą planszę, zwycięża.

MAŁPI GAJ

Z Łukaszem Woźniakiem, autorem Szalonych małp, rozmawia Mirosław Gucwa

Skąd pomysł na wydanie gry dla dzieci, a nie dla dorosłych?

Projektuję i próbuję wydać gry dla różnych graczy. Pierwszym projektem była gra karciana, która była niedopracowana (może jeszcze kiedyś wrócę do tamtego pomysłu), następnie były gry prostsze i „cięższe”. Gra dla dzieci po prostu została wydana jako pierwsza.

Chciałeś od razu zrobić grę o małpach, czy też mechanika była pierwsza, a wybór małp to przypadek?

Mechanika była pierwsza, ale temat nie był ostatni. Najpierw postanowiłem, że chciałbym zrobić grę pamięciową, w której próbujemy uciec żetonami z planszy. Potem wpadłem na pomysł szalonych małp, a za tym poszła mechanika przeskakiwania przez inne żetony.

Jak spisują się dzieci przy testowaniu gier? Zdają sobie sprawę, że ich poświęcony czas i opinie są ważne dla projektanta, że to nie jest do końca granie dla zabawy?

Niektóre tak, niektóre nie. Są dzieci, które grają w prototyp, jak w każdą inną grę - te dzieci pytają się ciągle „czy ty wymyśliłeś tę grę?”, niezależnie od tego, czy grają w planszę na kartce A3, czy ładnie wydaną grę :) Starsze dzieci rozumieją, że granie w prototypy pomaga mi usprawniać projekt i chętnie dzielą się uwagami.

Dosyć często mam okazję grać z dziećmi, szczególnie w wakacje, dlatego nie było problemu z testowaniem Szalonych Małp i kilku innych gier nad którymi pracuję.

Na rynku planszówek mało jest tytułów nowoczesnych gier dla dzieci. Jak sądzisz dlaczego tak jest, przecież to najlepsza metoda na wprowadzanie dzieci w świat „dorosłych” gier?

Wydaje mi się, że nie ma tych gier wcale tak mało, ale rzeczywiście mogłoby być lepiej. Dzie-



je się tak dlatego, że dzieci coraz częściej wybierają grę komputerową o Harrym Potterze, albo Simsy zamiast gry planszowej. Rodzicom także jest łatwiej zostawić dziecko przed ekranem, zamiast siadać z nim do stołu. A jeśli rodzina zdecyduje się na grę planszową, to „dobre” gry muszą wygrać na półce z Eurobiznesem, Chińczykiem i Grzybobraniem. Jak kiedyś dane mi będzie mieć dzieci, to z pewnością będę z nimi grał w gry planszowe, najpierw proste, potem trudniejsze. No i oczywiście będę z nimi testował moje projekty.

Jak zareagowali Twoi bliscy na informację, że Trefl wyda Twoją grę planszową?

Moja żona (wtedy narzeczona) była bardzo dumna i oczywiście szczęśliwa - pomagała mi zarówno przy tym projekcie, jak i przy innych. Rodzice również byli zadowoleni, ale jedna gra to dla nich za mało - usłyszałem pytanie „kiedy wydadzą kolejną grę?”. Większość znajomych była zszokowana, szczególnie, że kojarzą Trefl jako firmę produkującą puzzle i karty. Wiele osób w ogóle nie miało pojęcia, że jest coś takiego jak „projektowanie gier” - takim trzeba było tłumaczyć od początku, na czym polegają nowoczesne gry planszowe.

Skoro jesteś przy rodzinie to mam pytanie dotyczące wideo recenzji, które kręcisz w domu. Jak oni to odbierają? Uważają to za pracę, czy też za „dziwne hobby”?

Staram się kręcić wideo recenzje w moim mieszkaniu w Poznaniu, ale rzeczywiście czasem kręcę w domu. Rodzice tolerują moje dziwactwa od lat, więc kręcenie wideo recenzji gier planszowych nie jest dla nich aż tak zaskakujące. Ale z pewnością odbierają to za dziwne hobby, bardziej niż za pracę - jak wszyscy rodzice, woleliby pewnie, żebym wziął się za „prawdziwą pracę”.

Kolejna gra też będzie dla dzieci?

Nie, kolejna będzie dla doświadczonych graczy, jeżeli nie zmienią się plany wydawnicze. W tej grze inwestujemy w udziały, staramy się zdobyć jak najwięcej pieniędzy próbując przewidzieć, które udziały zyskają najwięcej, a które najwięcej stracą. Dodatkowo warto inwestować w udziały, które przynoszą nam dodatkowe korzyści w postaci kosteczek towarów wymienianych na końcu gry. Gra zdecydowanie warta wypróbowania.

Na jakie gry czekasz w związku z targami w Essen?

Zacząłem już robić listę gier, które chcę wywieźć z Essen. Jest ona bardzo długa, ale chyba najbardziej czekam na Cyclades: Hades, Eaten by Zombies!, Drako, New Era, oraz na Eminent Domain i Quarriors, które były wydane już wcześniej.

Andrzej Świech

DAJĘ GŁOWĘ

Nowa puszka z grą

Trudnością tej recenzji było napisać ją tak, żeby zachęcić Was do rozgrywki, a jednocześnie teje nie zepsuć. Wiem, bo napisałem te dwa zdania jako ostatnie.

Na początek: wydawałoby się, że gra imprezowa, znaczy: albo zabawa jest, albo jej nie ma. Przy Daję głowę, twórcy wyłącznie gier właśnie imprezowych, Christiana Lemay'a, ten wybór nie jest taki prosty.

Gra mieści się w pudełku znanym już z innego wydania Rebeli: Palce w palce. Mieści w sobie 50 kart, a że każda z nich oferuje 3 zadania - do wykonania jest ich 150.

Zasady są bardziej niż proste: gracz ma do wykonania zadanie i jeśli uda mu się je zakończyć tak, żeby inni się nie zorientowali, dostaje tyle punktów, ile było warte. Jeśli w ciągu 30 sekund inny gracz się stwierdzi (stąd Daję głowę), że to właśnie było zadanie, to on otrzymuje 2 punkty. Minusowym punktem karze się za zadanie niewykonane. Nie ma kar za pomyłkę - tzn. stwierdzenie, że gracz wykonał zadanie, podczas gdy albo ściemniał, albo po prostu wykonywał zwykłą czynność.

I to wszystko. Czas gry ustala się wśród grających, można grać wszędzie, a nawet - co może być ważne dla maniaków planszówek - również podczas innej gry. W razie niemożności wykonania zadania gracz może wymienić kartę. Punktację prowadzi się za pomocą środków ustalonych przed grą.

Tu następuje najtrudniejsza część, bo powinienem napisać wrażenia z rozgrywki. Pudełko, podobnie jak instrukcja, krzyczy, by nie czytać kart. Posłużę się zatem, za co przepraszam, przykładami z instrukcji i reklam.

Tak naprawdę WSZYSTKO w tej grze zależy od współgrających. Gra bowiem pozwala na wprowadzanie w błąd, stosowanie dodatkowych dziwnych zachowań, co w opinii twórcy, dodaje smaku. Zadania są przeróżne - mogą dotyczyć wypicia mleka, skierowania rozmowy na temat zapasów klasycznych bądź poprawienia fryzury jednemu ze współgraczy. Jeśli wśród naszych partnerów do gry choć jeden będzie ponadnormatywnie aktywny, będzie się dwoił i troił, aż nikt mu nie uwierzy, że robi zadanie. Jeśli trafi się choć jeden gracz, który będzie „anty” - zepsuje

rozgrywkę wszystkim. Mogą się też pojawić zachowania niestosowne. Jako gra imprezowa, nie oszukujmy się, Daję głowę często może iść w parze z alkoholem, więc gracze mogą wykażać się nie do końca jasną oceną sytuacji. I tu wspomniane układanie włosów może się skończyć awanturą...

Daję głowę jest świetną grą imprezową - oczywiście przy wzięciu pod uwagę wszystkich założeń powyższego akapitu. Dodatkowo, liczba graczy od 4 do 50 daje naprawdę ogromne możliwości już nie tylko zabawy, ale również - np. szkoleniowe czy rekreacyjne. Tak czy inaczej, ubaw jest przedni.

Na koniec kilka zarzutów. Co ważne, i co pragnę zaznaczyć - żaden z nich nie dyskwalifikuje gry. Nie musi się pojawić wszędzie. Po pierwsze: granie w trakcie gry. Próbowałem, i być może chodzi o to, że gram w zbyt trudne tytuły, by móc sobie pozwolić na rozproszenie. Wtedy po prostu nie wyszło.

Inna sprawa, że o ile we wspomniane Palce w palce da się grać do upadłego, niestety Daję głowę jest grą mocno jednoznaczową. Owszem, oferuje 4 zestawy kart, które można wykorzystać do urozmaicenia rozgrywki. Co potem? Można radzić sobie tak, że karty już rozdane zostają na stole, rozdajemy tylko nowe. W tym samym towarzystwie pięcioosobowym wystarczy to na 10 partii. Potem już szansa, że ktoś trafi na swoje zadanie wykonywane przez kogoś innego wynosi już niestety 100%, tym bardziej, że karty są znaczone - każda ma swoją literę i numer. Trudno o coś bardziej znaczącego dla obeznanego gracza...

Jest na to sposób: dostępna już jest po francusku część druga. Ja sobie kupię. Na nudną imprezę rodzinną - jak znalazł. Niestety, nie każdą i nie z każdym.



8,5/10

TYP GRY: imprezowa
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 1
LICZBA GRACZY: 4-50
CZAS ROZGRYWKI: do ustalenia
WYDAWCA: REBEL.pl
AUTOR: Christian Lemay
CENA: ok 50 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: najlepiej 5-6 osób
PLUSY I MINUSY:
+ proste zasady, różnorodne zadania, mnóstwo zabawy;
- powtarzalność, nie w każdym towarzystwie



PROJEKTOWANIE GIER TO ŚWIETNA ZABAWA

Z Martinem Wallace'm rozmawia Piotr Siłka

Martin Wallace to bez dwóch zdań obecnie jeden z najbardziej znanych projektantów gier na świecie. Od kilku lat publikuje dwa-trzy tytuły rocznie, które na długi czas lądują na stołach graczy. Znany jest głównie z gier skierowanych do bardziej doświadczonych planszówkowiczów, ale to powoli się zmienia, o czym możemy dowiedzieć się także z poniższego wywiadu.

Zacząłeś projektować gry ponad 20 lat temu. Musiało minąć kilka lat zanim twoja pierwsza gra została opublikowana. Wspominałeś także kiedyś, że zanim projektowanie zaczęło ci w miarę wychodzić zrobiłeś ponad 20 gier, które nie działały. Czy nie myślałeś w tym czasie by z tego zrezygnować, jeśli zrobienie dobrej gry tak trudno ci przychodzi?

Projektowanie gier to świetna zabawa, nawet jeśli one nie działają. Możesz dużą część pracy zrobić w głowie, np. podczas spaceru albo w szkole (Martin przez długi czas był nauczycielem). To tak jakbyś zabierał całe swoje biuro ze sobą. Nigdy nie myślałem o rezygnacji z tego, nawet jeśli niektóre osoby mi tak doradzały - proszę nie pytać które, bo i tak nie mogę ci powiedzieć. Praca nad czymś to klucz do bycia w tym dobrym, bez tej całej praktyki nie byłbym tym projektantem, którym jestem dzisiaj.

Jesteś teraz pełnoetatowym projektantem gier. Jak wygląda twój typowy dzień w pracy?

Lubię zostać w łóżku tak długo, jak mi na to żona pozwoli. Potem wstaję i przeglądam pocztę. W końcu biorę się za robotę, ale

staram się to odłożyć jak tylko się da... Potem robię zakupy a następnie przygotowuję herbatę dla pozostałych osób, które pracują razem ze mną.

Nie mam jakiegoś szczególnego planu dnia. Jestem bardzo niezorganizowany, ciągle gubię różne rzeczy, nie wypełniam zeznania podatkowego na czas i nie cierpię załatwiania rachunków. Projektuję w różnych porach dnia, choć większość dobrych pomysłów miałem z samego rana, kiedy to wciąż leżałem w łóżku. Mój mózg

wtedy jeszcze nie rozmyśla o innych sprawach, dlatego mogę dobrze przemyśleć różne pomysły.

Zazwyczaj raz w tygodniu wieczorem przez kilka godzin przeprowadzam testowanie gier. Czasami gram także popołudniami jeśli pracuję nad grą

dwuosobową, a ktoś z moich znajomych akurat ma wolne.

Głównie grasz w swoje gry, ale kiedy ostatnio zagrałeś w tytuł innego autora i co to było?

Rzeczywiście, nie mam często okazji grać w gry innych autorów. Myślę, że ostatnio to był Olympos, który jest dobrym tytułem.

Czy twoje dzieci (domyślam się, że już dorosłe) lubią gry planszowe i czy grają z tobą?

Mam dwójkę dzieci w wieku 19 i 21 lat. Młodsze lubi gry, ale nie mamy zbyt często okazji zagrać, gdyż nie mieszkamy razem.

Jesteś znany z gier, w których dobrze odzwierciedlony jest temat,

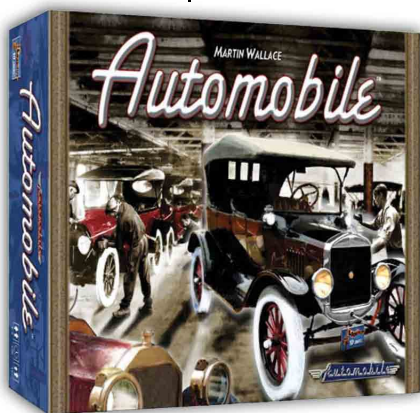
no i w większości wypadków to właśnie temat jest pierwszy i do niego dobierana jest mechanika. Jakie pierwsze pytanie sobie zadajesz gdy zaczynasz myśleć nad grą w kontekście danego tematu (jakie uczucia powinny towarzyszyć graczom i jak stworzyć je za pomocą mechaniki czy raczej coś innego)?

Kiedy podchodzę do nowego tematu szukam elementów, które powinny być zasymulowane do pewnego stopnia. Automobile jest o robieniu pieniędzy (co jest głównym powodem, dla którego ludzie robią samochody). Discworld zaś opowiada o tym, że nie wiesz co inni ludzie knują a na dodatek musisz radzić sobie z wieloma problemami. Cofając się do moich starszych gier, Struggle of Empires jest o umiejętnym zawieraniu sojuszy. Staram się mieć prosty pomysł, będący rdzeniem, na którym i wokół którego projektuję grę. Najważniejsze pytanie, które sobie zadaję podczas grania w dany prototyp brzmi: czy inne osoby będą się przy tym dobrze bawić? Nie jest trudno zaprojektować grę, która będzie działać. Prawdziwym wyzwaniem jest zrobienie gry, w którą ludzie będą chcieli zagrać jeszcze raz i jeszcze raz...

Czy są jakieś tematy, o których chciałeś zrobić grę, ale nie byłeś zadowolony z rezultatów pracy i jej nie skończyłeś lub też okazało się, iż bardzo trudno go „przełożyć” na grę?

Tak, pracuję nad grą o statkach parowych, która właśnie niezbyt mi wychodzi. Problemem jest to, że w przypadku statków

chodzi o przewiezienie osób z punktu a do b, co jest trudne, bo wychodzi z tego po prostu kolejna gra pociągowa. Także trudno jest zamienić niektóre opowiadania w grę. Spędziłem dużo czasu starając się zrobić grę o Don Kichocie, ale niestety również nie wychodziła. Na szczęście Pegasus niedawno opublikował



Nie jest trudno zaprojektować grę, która będzie działać. Prawdziwym wyzwaniem jest zrobienie gry, w którą ludzie będą chcieli zagrać jeszcze raz i jeszcze raz...



2007
Neuroshima Hex!



2008
Witchcraft



2010
51. Stan



2009
Stronghold



2010
Pret-a-porter



2011
The Resistance: Agenci Molochia



2011

ROBIMY GRY
NAPRAWDĘ DOBRE GRY
MOŻESZ NAM ZAUFAC

grę na ten temat, tak więc mogę go sobie darować.

Obecnie gdy zaczynam pracę nad jakąś grą to już ją kończę. Zazwyczaj już nawet przed rozpoczęciem pracy nad grą wiem, że będzie możliwe jej stworzenie. Bardzo rzadko odpuszczam sobie jakiś projekt. Jednakże ostatnimi czasy nie pracuję nad tyloma tytułami co kiedyś. Jedną z umiejętności projektanta jest szybkie spostrzeżenie co zadziała, a co nie. Człowiek uczy się na błędach a ja już popełniłem większość z nich.

Czy jest szansa na ponowne opublikowanie twoich starszych gier, takich jak Empires of the Ancient World, Way Out West, Mordred a nawet jeszcze starszych? Nie myślisz o ich przeprojektowaniu?

Empires - może, Way Out West wymagałoby podjęcia działań przez inną firmę. Mordred nie, gdyż została opublikowana jako gra charytatywna. Problem gry Empires jest taki, że trudno jest ją przebudować tak, by była bardziej przystosowana do XXI wieku.

Podczas pracy nad Tinnars' Trail miałeś założenie, że gra ma składać się tylko z elementów drewnianych. Czy takie ograniczenie pomagało ci podczas projektowania czy wręcz przeciwnie? Przy okazji, ta gra stała się inspiracją do powstania jednej z ciekawszych polskich gier planszowych zeszłego roku, czyli Magnum Sal. Nie wiem czy miałeś okazję w nią zagrać, jeśli nie, to serdecznie polecam.

Ograniczenie to wynikało z prozaicznego powodu, gdyż jest to najtańszy sposób przy produkcji gry o niewielkim nakładzie. Takie założenie było ciekawym ograniczeniem, które pomogło mi wymyśleć grę, która w innym przypadku raczej by nie powstała. Jeśli gra ta stała się inspiracją do Magnum Sal to super. Słyszałem o tym tytule, ale nie miałem okazji zagrać.

Jak podobało ci się polskie wydanie Bożego Igrzyska?

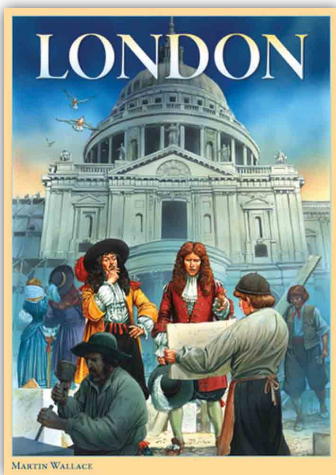
Jakość polskiego wydania jest o wiele, wiele lepsza. Muszę przyznać, że nie grałem jeszcze w grę w cztery osoby. Rzadko gram w moje własne tytuły, gdy już zostaną

Pomysł ten okazał się być jednak zbyt skomplikowany i powodował więcej problemów niż rozwiązywał. Projektowanie gry w późniejszym etapie to w dużej mierze pozbywanie się mechanizmów i wygładzanie pozostałych rzeczy.

wydane. Ale bardzo się ucieszyłem gdy Boże Igrzysko zdobyło nagrodę Gry Roku w Polsce.

Jak przygotowałeś się do projektowania gry Moongha Invaders, która jest nietypowym projektem jak na ciebie?

Zdecydowałem się zaprojektować Moongha Invaders jako przysługę dla Andrei „Liga” Ligabue. To on zasugerował mi temat. To miała być niewielka gra, przygotowana z myślą o Modena Show, ale wygląda na to, że stała się bardziej popularna niż się tego spodziewałem.



London jest przykładem gry, która została mocno zmieniona w trakcie kolejnych gier testowych (na początku zamiast kart były kafelki). Czy od samego początku czułeś potencjał tej gry? Jak długo trwał w sumie czas jej projektowania i jak zareagowałeś, gdy

dowiedziałeś się o tym, że w tym samym czasie ukaże się inna gra dotycząca Londynu mniej więcej z tego samego okresu?

Zazwyczaj widzę czy gra może być rozwinięta w coś „lepszego” już na początku testów. Myślę, że cały proces zajął trzy, cztery miesiące. Szczerze mówiąc, nie zwracam na to uwagi, czy inna gra na podobny temat ukazuje się w tym samym czasie. To zdarzyło się już wcześniej przy okazji Książąt Renesansu, gdyż wtedy nakładem wydawnictwa Phalanx ukazała się gra The Prince, dokładnie na ten sam temat.

Ile książek na temat przemysłu samochodowego musiałeś przeczytać by wyklarował ci się pomysł na grę Automobile?

Nie jestem pewien, wiem, że kupiłem ich wiele, ale część z nich głównie dla ilustracji aut. To nie liczba prze-

czytanych książek jest ważna, tylko znalezienie kluczowych informacji, które dają ci wgląd w dany temat. Początkowo czytałem książki o samochodach ale nie znajdowałem potrzebnych mi informacji. Wtedy poszukałem książki opowiadającej o ważnych postaciach związanych z przemysłem samochodowym i tam w końcu znalazłem te najważniejsze rzeczy, których szukałem.

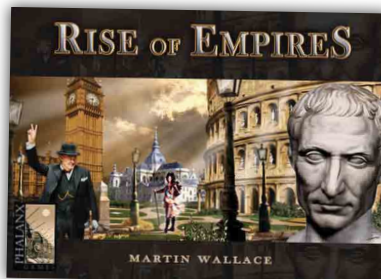
Jakie były twoje pierwsze pomysły po przeczytaniu tych książek i znalezieniu odpowiednich ilustracji? Dotyczyły one tylko ważnych elementów, które mają się znaleźć w grze, czy też już miałeś pomysły jak te elementy mają się łączyć i na siebie wpływać?

Wiedziałem jedno, że chcę by w grze były obrazki samochodów. Wiedziałem także, że nie mogę użyć kart, gdyż gra miała ukazać się w ramach Treefrog Line, co oznaczało że będzie tylko plansza i drewniane elementy. Te narzucone restrykcje doprowadziły do powstania toru samochodów wokół planszy. Po dokładniejszej analizie zdałem sobie sprawę, że najlepiej będzie skupić się na amerykańskim przemysle samochodowym. Po podjęciu tych decyzji stworzenie pozostałych elementów gry poszło w miarę sprawnie.

W instrukcji Automobile wspominałeś, że w dużej mierze gra powstała podczas jednego długiego weekendu. Jakie zmiany pojawiły się w późniejszym czasie? Można było także przeczytać, że Automobile jest „bratem” gry o samolotach. Czy jest szansa na jej opublikowanie w niedalekiej przyszłości?

Nie do końca pamiętam wszystkie szczegóły ale główną zmianą było pozbycie się mechanizmu giełdy. Chciałem włączyć element udziałów, które gracze mogliby sprzedawać w późniejszym czasie, by zarobić dodatkowe pieniądze. Pomysł ten

okazał się być jednak zbyt skomplikowany i powodował więcej problemów niż rozwiązywał. Projektowanie gry w późniejszym etapie to w dużej mierze pozbywanie się mechanizmów i wygładzanie po-



zostałych rzeczy. Zaś wspomniana gra ukaże się nakładem wydawnictwa Mayfair i powinna być dostępna w 2012 roku. Myślę, że będzie nazywać się „Aeroplanes”.

Jak to się stało, że zacząłeś myśleć nad grą dotyczącą Świata Dysku?

Od jakiegoś czasu myślałem nad grą opartą na książkach Iaina M. Banksa ale nie mogłem uzyskać odpowiedniej licencji. Wtedy kolega zasugerował mi Świat Dysku, więc się temu przyjrzałem bliżej. Pomogło to, że znałem parę osób mających dobre kontakty z Terry'm Pratchettem.

Które książki Terry'ego Pratchetta miały największy wpływ na grę?

MW: Trylogia o Straży miała tutaj kluczowe znaczenie, co zresztą można zobaczyć zwracając uwagę na dość sporą liczbę bohaterów Straży Nocnej w grze.

Ankh Morpork jest kompletnie inną grą niż te, które ostatnio wydawałeś, pozbawioną otoczki historycznej. Czy to powodowało, że gra była trudniejsza czy łatwiejsza do zaprojektowania?

Wyglądało to mniej więcej tak samo. Najpierw trzeba dobrze zgłębić temat a potem próbować dopasować mechanikę, która odpowiednio go odda. Aczkolwiek w tym przypadku było to bardziej interesujące, bo musiałem wziąć pod uwagę także humor, którego oczywiście brak w przypadku gry opartej na prawdziwym kawałku historii.

Czy pokazałeś grę Terry'emu Pratchettowi, a może nawet zagrałeś z nim?

Terry nie gra w gry. Widział grę i zaakceptował oprawę graficzną (notabene bardzo mu się spodobała). Kiedy po raz pierwszy proponowałem zagranie, agent zasugerował by pokazać grę fanom jego literatury i zobaczyć co oni powiedzą. Na szczęście gra im się spodobała, więc dostałem zielone światło.

Czy planujesz kolejną grę na opartą na Świecie Dysku?

Tak, ale w tej chwili nie mogę nic więcej powiedzieć, gdyż nawet jeszcze nie rozmawiałem o tym z agentem Terry'ego.

Jak to się stało, że użyłeś mechaniki deck-building w grze A Few Acres of Snow?

Grałem parę razy w Dominion. Po prostu staram się próbować gry, które są popularne, po to, by zobaczyć czy są tam jakieś ciekawe pomysły, które mógłbym wykorzystać. Kiedy zacząłem projektować grę nie miałem intencji użycia tej mechaniki, ona sama się narzuciła jako dobre rozwiązanie

Czekam z niecierpliwością na Essen. Dla nas będą to największe targi z dotychczasowych. Będziemy mieć o wiele większe stoisko, a także będziemy lepiej się prezentować.

problemu, który miałem z samym rdzeniem gry. Jak tylko zacząłem testowe gry zdałem sobie sprawę, że ta mechanika ma bardzo duży potencjał.

Jedną z twoich gier, która będzie miała premierę niedługo to Zeitalter der Vernunft. Czytałem, że jest to Struggle of Empires na sterydach. Jakie są główne zmiany i jak doszło do tego, że ją przeprojektowałeś?

Główna zmiana dotyczy krótszego czasu gry - dzięki kartom można umieszczać armie na planszy szybciej, co pozwoliło wyciąć z gry fazę długich przygotowań wojennych. Już od jakiegoś czasu planowałem wrócić do tej gry. Chciałem to zrobić dla innej firmy, ale nic z tego nie wyszło, dlatego złożyłem propozycję mojemu przyjacielowi Uli Blennemanowi.

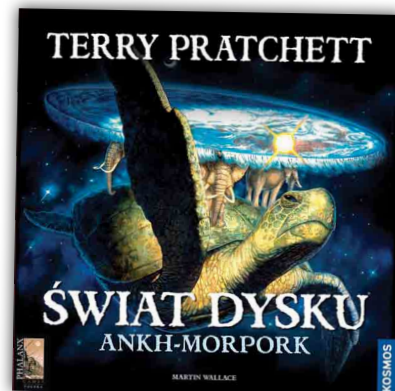
Kolejną twoją grą, która będzie miała premierę w tym roku to Test of Fire: Bull Run 1861. Jest to jednocześnie pierwsza gra w ramach cyklu American Civil War. Możesz nam coś o niej więcej powiedzieć? Jaka kolejna gra ukaże się w ramach tej serii?

Test of Fire została zaprojektowana jako bardzo prosta gra wojenna, która ma zachęcić nowe osoby do tego hobby. Widzę to jako dobry sposób, w jaki ojciec może wprowadzić w świat gier wojennych swojego syna lub córkę, bez dużej ilości skomplikowanych reguł. W grze jest obecny duży element szczęścia, gdyż rzuca się kostką by zobaczyć jakie akcje można wykonać. Jednakże sama bitwa jest bardzo chaotyczna, co myślę, że pasuje do realiów. Doświadczeni gracze uznają ją za zbyt prostą jak na ich gust, ale oni mają wiele innych bardziej złożonych gier do wyboru. Rzeczywiście pracuję nad kolejną grą w ramach tej serii, ale na razie nie mogę nic więcej na ten temat powiedzieć.

Czy są jakieś inne mechaniki, które lubisz i chciałbyś ich użyć w przyszłości w jednej ze swoich gier?

Myślę, że skradłem większość mechanik, które lubię. Nie widzę innych, których chciałbym użyć. Na pewno będę trzymał się z dala od mechaniki rondla, gdyż Mac Gerdts robi doskonałą robotę projektując gry z jej użyciem.

Nad iloma projektami pracujesz obecnie? Czy możesz coś więcej powiedzieć o tych najbliższych wydaniach?



Mam teraz wiele gier, nad którymi pracuję, ale nie mogę udzielać bardziej szczegółowych informacji. W tej chwili projektuję trzy, cztery gry, do kilku kolejnych się przyczepiam zgłębiając tematy, a także dla kilku organizuję szatę graficzną.

Następny tytuł wydany przez Treefrog będzie bardzo prostą grą. Będzie to gra dedukcyjna, trochę jak Cluedo. Jednakże, powinna ona także zadowolić bardziej wymagających graczy. To będzie ciekawy eksperyment zobaczyć czy gry Treefrog mogą być sprzedane większej grupie obiorców. Zaczęłem również myśleć na grę opartą na A Few Acres of Snow ale zamienioną w tytuł dla 2 do 4 graczy.

Kolejne targi w Essen coraz bliżej. Jakie masz oczekiwania co do tegorocznych targów?

Czekam z niecierpliwością na Essen. Dla nas będą to największe targi z dotychczasowych. Będziemy mieć o wiele większe stoisko, a także będziemy lepiej się prezentować. Mam nadzieje, że sprzedaż pozostałych kopii A Few Acres of Snow będzie dobra, podobnie jak zresztą wydań kolekcjonerskich i wersji deluxe gry Ankh Morpork.

Będziemy także sprzedawać grę o orangutanach, w celach charytatywnych. To jest prosta gra karciana pod tytułem Old Men of the Forest.

Dziękuję uprzejmie za rozmowę i życzę udanych targów w Essen.



O PROWADZĄCYM: 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 GamesFanatic.pl

Marcin Krupiński

KICKSTARTER.COM

Wspomóż wydawców i autorów gier... z wykopem

Kickstarter to nazwa, którą ostatnio można bardzo często spotkać w naszym hobby. Po Kickstartera sięgają duzi i mali wydawcy, a także sami autorzy. Ale czym jest Kickstarter?

W skrócie: jest to serwis gdzie każdy może pochwalić się swoim pomysłem, kreatywnością i talentem, i poprosić o wsparcie, niczym gitarzyści grający na Starówce. Każdy natomiast może dorzucić coś od siebie do przysłowiowego kapelusza i pomóc w nagraniu płyty, wyprodukowaniu zmyślnego gadżetu czy też w wydaniu gry.

TROCHĘ SZCZEGÓŁÓW

Tworząc nowy projekt na tym portalu określa się cel finansowy: ile potrzebuje się pieniędzy, oraz czas w jakim te pieniądze chce się zebrać. Jeżeli dany próg uda się w tym czasie przekroczyć - projekt zostaje ufundowany, a każda z osób, która postanowiła go wesprzeć otrzyma coś w zamian. W przypadku gier, w zależności od tego jak bardzo pomogliśmy w wydaniu gry, możemy zostać uhonorowani wpisem w instrukcji, stworzeniem postaci w grze wzorowanej na nas samych, a czasem dostaniemy ręcznie pisany list z podziękowaniami. Ale praktycznie zawsze będziemy chcieli przelać tyle dolarów, aby otrzymać grę po wydaniu. W praktyce Kickstarter jest niczym innym jak możliwością zbierania zamówień na grę jeszcze przed jej wydaniem. My, gracze nie ponosimy żadnego ryzyka - pieniądze są pobierane z naszego konta dopiero wtedy, gdy projekt uda się ufundować, czyli gdy zadeklarowana przez sponsorów kwota osiągnie wyznaczony próg. Sam pomysł nie jest niczym nowym. Wydawnictwo GMT, specjalizujące się w grach wojennych, od lat korzysta z tzw. programu P500 - jeżeli 500 graczy zdecyduje się zamówić daną grę, zostanie ona wydana. W przeciwnym razie słuch po niej zaginie.

Cały szal na „kickstarterowanie” zaczął się trochę ponad rok temu. Pierwszą znaną mi grą, która została z powodzeniem wydana z pomocą tego serwisu był dodruk Trumvirate wydawnictwa Indie Board and Cards (znanego w Polsce głównie za sprawą Resistance, wydanego przez Wydawnictwo Portal jako Resistance: Agenci Molocha). O samym serwisie natomiast zrobiło się głośno za sprawą Alien Frontiers, którego recenzję mogliście przeczytać w poprzednim numerze ŚGP. Niewielkie, praktycznie nikomu nieznanie wydawnictwo Clever Mojo Games chciało wydać tytuł o podboju planety, gdzie nasze statki kolonizacyjne są reprezentowane przez sześciocienne kości. Wszystko potoczyło się bardzo szybko i zaskoczyło chyba samo wydawnictwo. Clever Mojo Games postawiło sobie za cel zebranie 5000\$ na wyprodukowanie 1000 kopii gry. Udało im się zebrać prawie trzy razy więcej funduszy niż potrzebowali. Pierwszy nakład gry rozszedł się jak świeże bułeczki. To samo stało się z drugim - wydanym już tradycyjnymi

Istnieje polski odpowiednik Kistarter.com czyli PolakPotrafi.pl. Niestety jest on chyba słabo rozreklamowany - jest na nim niewiele projektów i niewiele osób wspiera pomysłodawców. Nie doszukałem się też żadnej wzmianki czy komukolwiek udało się ufundować jakkolwiek projekt.

metodami. Trzeci nakład właśnie trafił do sprzedaży i coś czuję, że znów rozejdzie się bardzo szybko. Alien Frontiers wskazał drogę innym wydawnictwom i autorom, w jaki sposób promować swoje gry aby z powodzeniem zebrać fundusze na ich wydanie. W tym momencie na kickstarter.com można zamawiać dodatek do tej gry - *Factions*. Specjalnie użyłem słowa „zamawiać” bo na tę chwilę udało się już zebrać 3 razy więcej pieniędzy niż wyznaczony cel 15000\$ (niestety w momencie publikacji tego tekstu będzie już za późno aby dołączyć się i „zakickstarterować” ten dodatek).

Kolejną grą, która odniosła nie mniejszy sukces jest *Eminent Domain* wydawnictwa Tasty Minstrel Games - połączenie *Race for the Galaxy*, *Glory to Rome* i *Dominiona* w kosmosie. Połączenie znanych i lubianych mechanik, chwytliwy ostatnio temat i świetny marketing pozwoliły wydawnictwu zebrać prawie 30 tysięcy dolarów ponad planowane 20 tysięcy.

WYBAWIENIE DLA WYDAWCÓW I GRACZY?

Kickstarter wydaje się nie mieć żadnych wad. Gracze mogą wesprzeć wydawców i otrzymać ciekawą grę, najczęściej z unikalnym dla nich bonusem. Wydawca ponosi mniejsze ryzyko, a częstokroć dzięki zebranym dodatkowym funduszom, dostarcza produkt najwyższej jakości, konkurując z gigantami na rynku. Pierwszy minus jaki przychodzi na myśl po zapoznaniu się z zasadami działania serwisu to niestety koszty przesyłki. Portal skupia projekty i użytkowników głównie ze Stanów Zjednoczonych. Dla osób wspierających z Europy oznacza to przelanie dodatkowych kilkunastu albo kilkudziesięciu dolarów. Kolejna rzecz to konieczność posiadania karty kredytowej i założenie konta w Amazonie (Kickstarter korzysta z systemu Amazon Payments). Dla mnie nie jest to problemem, ale wiem, że wiele osób niechętnie myśli o wyrobieniu karty kredytowej.

Kolejne wady są raczej moimi przemyśleniami na temat KS. Po pierwsze, wspierając wydawcę nie mamy do końca pewności kiedy dana gra się ukaże. *Eminent Domain* jest tu najlepszym przykładem - gra miała się pojawić na początku tego roku, a stan na początek września wygląda tak, że grę w końcu udało się zapakować na statek, który dopiero płynie do USA - nie jest to na pewno opcja dla niecierpliwych. Kolejna rzecz to w sumie całkiem spora łatwość w osiągnięciu zamierzonego celu. Zazwyczaj wystarczy kilkaset osób aby osiągnąć cel postawiony przez wydawcę. Wystarczy ciekawy filmik, parę ładnych grafik, może jakaś



recenzja w podcaście planszówkowym i gra w ciągu kilku dni może zostać ufundowana. A co w tym złego? W zasadzie to, że gracze kupują kota w worku. Przy Kickstarterze nie mamy pewności jak dobrze dopracowany tytuł wspieramy. Sukces projektu na tej stronie w dużej mierze zależy od marketingu.

Ostatnia rzecz, która mnie niepokoi to wpływ jaki KS może mieć na rynek wydawniczy. Czy autorzy zgłaszając się do wydawnictwa z nowym projektem nie będą niedługo słyszeć: „Tak chętnie wydamy tę grę, ale wystawimy ją na KS żeby zobaczyć czy będzie zainteresowanie”. Jeżeli gry nie uda się ufundować, autor zostanie z tytułem, który otrzyma łatkę „gra, której nie udało się na Kickstarter” - czyli gracze nie będą jej chcieli kupić. Tytułów na KS pojawia się coraz więcej, więc chcąc nie chcąc musimy wybierać, który projekt wesprzemy. Przez to pewne tytuły mogą przejść bez echa i stracić możliwość wydania. Jedno jest pewne - Kickstarter na dobre zadomowił się wśród małych i średnich wydawnictw gier planszowych i na pewno w najbliższym czasie ta nazwa będzie przewijać się jeszcze nie raz.

CIKAWY GRY

Fealty (ufundowane 150%)

Jak dużo strategii i wyborów można zmieścić w 15-20 minutach gry? Na to pytanie spróbowało odpowiedzieć wydawnictwo Asmadi Games (wydawcy Innovation Carla Chudyka). Okazuje się, że zmieścić można bardzo dużo. Fealty to prosta gra karciana, wykorzystująca modułową planszę i mechanizmy podobne do kart siły z El Grande. Prosta gra, dająca dużo możliwości i osobście czekam aż pojawi się ona w sklepach, żeby spróbować (nie załapałem się na kickstartera).

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: do 30 minut

Dostępność: 2011?

Sunrise City

Kolejna gra wydawnictwa Clever Mojo Games. Tym razem wcielamy się w budowniczych miasta. Układając kafelki będziemy tworzyć obszary, o które później będziemy się licytować. Dorzucmy do tego mechanikę wyboru ról i powstaje nam bardzo ciekawe połączenie. W momencie pisania tego artykułu projekt był ufundowany w 150%, a do końca zbierania funduszy zostało jeszcze prawie 2 tygodnie.

Liczba graczy: 1-4

Czas gry: 45 minut

Dostępność: ?

Glory to Rome (ufundowane 300%)

Amerkanie pozazdrościli Europejczykom świetnie wyglądającego wydania Glory to Rome (Na Chwałę Rzymu). Przypomnę, że za ogromnym sukcesem tego nowego wydania stoją Polacy czyli wydawnictwo Boat City i grafik Igor Wolski. Cambridge Games długo opierało się przed zmianą szaty graficznej, aż w końcu postanowili sprawdzić czy gracze naprawdę chcą nowej grafiki do gry (ale innej niż te w wydaniach europejskich) i utworzyli nowy projekt na KS. Zbrali ponad 70 tysięcy dolarów. Jeżeli przekazało się ponad 175\$, można było otrzymać odręcznie napisane przez wydawcę przeprosiny za „beznadziejne grafiki w oryginalnej wersji”.

Going Cardboard (ufundowane 300%)

Tym razem nie gra, a film dokumentalny o naszym hobby. Robiony przez graczy dla... w zasadzie wszystkich pozostałych. Film opowiada o rewolucji w grach planszowych, która zaczęła się w latach 90. i od tej pory rozprzestrzenia się na cały świat. Nie wiem jak wy, ale ja się dałem przekonać i wsparłem wydanie tego filmu. Jedyny minus, że pewnie nie będzie na nim polskich napisów.

The Road To Canterbury (ufundowane 270%)

Przykład, że nie tylko małe wydawnictwa korzystają z KS. Wydawcą tej gry jest Gryphon Games (Incan Gold, Roll Through the Ages) - część dużego wydawcy Eagle Games (Railways of the World, Age of Steam, Through the Ages). Gryphon Games posłużyło się KS nie tylko żeby zebrać pieniądze, ale głównie aby zbadać zainteresowanie grą o dość niecodziennym temacie. Gracze wcielają się w sprzedawców odpustów, którzy oferują pielgrzymom wędrującym do Canterbury odpuszczenie jednego z 7 grzechów głównych. Ale nie dość, że odpusty są fałszywe, to w czasie gry sami gracze będą kusić różne osoby, aby zeszyły na ścieżkę grzechu, by za chwilę zaoferować im odpust w rozsądnej cenie.

Liczba graczy: 2-3

Czas gry: 60 minut

Dostępność: 2011?

Startup Fever (ufundowane 300%)

Gra toczy się w Krzemowej Dolinie, gdzie będziemy zatrudniać inżynierów, programistów i zarządzać pieniędzmi, aby stworzyć nowy popularny startup. W czasie gry pracownicy znudzeni pracą przejdą do konkurencji, a użytkownicy będą przepływać z jednego serwisu do drugiego. Z zawodu jestem programistą więc chyba nie muszę mówić dlaczego ten tytuł mnie zainteresował?

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: 120 minut

Dostępność: Jesień 2011

Inne ciekawe pozycje, które zostały ufundowane: Flash Point: Fire Rescue, Carnival, The Manhattan Project, Eaten by Zombies, Get Bit!



Doślubione planszy

Monika Kucharska

POŚLUBIONE PLANSZY

Autor gier, poza pasjonującym życiem planszówkowym, o którym sam często ma okazję opowiedzieć, ma również życie domowe. Ma żonę, dzieci, psa lub kota... Chcemy spojrzeć na tę drugą, jaśniejszą i bezwzględnie lepszą stronę życia Twórcy Gier, dlatego dzisiaj poznamy Żony naszych Ulubionych Autorów Gier: Iza Kałuża - żona Adama „Folko” Kałuży, Marzena „Merry” Nowak-Trzewiczek - żona Ignacego Trzewiczka oraz Alicja Miłućska - żona Filipa Miłućskiego.

Czym się zajmuje na co dzień Żona Autora Gier?

Iza Kałuża: Pracuję w małym sklepie papierniczo-zabawkowym. Oprócz tego, jak prawie każda żona zajmuję się prowadzeniem domu i wychowaniem dzieci, dwóch córek.

Marzena Nowak-Trzewiczek: Uczę w szkole angielskiego. Poza tym, w lokalnej bibliotece prowadzę kółko gier planszowych dla dzieci. Nie są to spotkania z ciężką ekonomią czy strategią, gramy raczej w lekkie, imprezowe gry, typu Dobble czy Activity. Na poważniejsze tytuły przyjdzie czas.

Alicja Miłućska: Zawodowo - pracuję w branży reklamowej, ale aktualnie mam przerwę ze względu na jeden z najważniejszych życiowych „projektów” - a konkretnie od maja opiekuję się naszym synkiem Feliksem.

Jest coś, po czym poznajesz że Mężowi chodzi po głowie pomysł na nową grę? Jakiś zewnętrzny objaw, który mówi: „oho, szykuje coś nowego”?

IK: Jakichś wielkich znaków nie widać, jednak pomysły przychodzą Adamowi w wielu różnych sytuacjach, np. kiedy w sklepie zobaczy jakieś ciekawe elementy lub po obejrzeniu telewizji. Kiedy coś go natchnie, od razu się tym ekscytuje i ma chęć pracowania nad nowym pomysłem. Po opracowaniu wstępnej wersji gry opowiada mi o niej.

MN-T: U Ignacego ciężko coś zauważyć, głównie dlatego, że tworzenie gier to jego zawód, więc raczej wciąż szuka pomysłów i wciąż coś mu chodzi po głowie. Pewnie bardziej widoczne byłoby jakby nie myślał o grach...

AM: Może nie zawsze chodzi o nową grę, ale zwykle rozpoznaję ten zamysłony wzrok, gdy Filip intensywnie myśli nad jakimś ze swoich projektów.

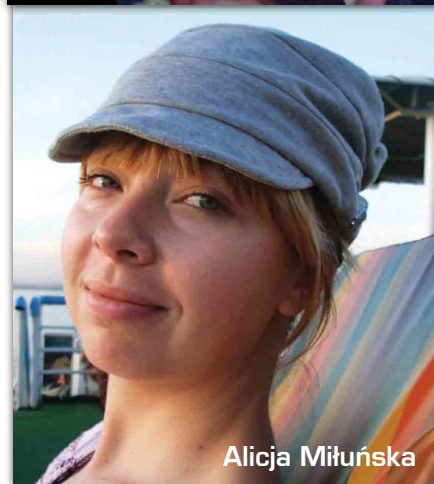
Czy masz swój udział w tworzeniu gry? Podsuwasz swoje pomysły?



Iza Kałuża



Marzena Nowak-Trzewiczek



Alicja Miłućska

IK: Gdy gra jest już trochę opracowana zdarza się, że coś podsunę. Zazwyczaj jest to raczej drobny szczegół.

MN-T: Najczęściej moje propozycje nie są traktowane poważnie. Może dlatego, że w 51. Stanie usiłowałam Ignacego namówić na kartę z buziakiem. Działałaby tak, że gdy ktoś miałby tę kartę na stole, to mógłby zdobyć punkt całując przeciwnika. Głównie mam pomysły w tym stylu...

AM: Filip sam wymyśla pomysły na grę; albo wpada na pomysł jakiejś mechaniki albo tematyki, pod którą chciałby zrobić grę. Ja często biorę udział w pierwszych testach, po których dyskutujemy, co moim zdaniem byłoby fajniejsze, co mi przeszkadza, co można by uprościć. Zdarzyło się mi też myśleć nad alternatywną fabułą jednej z gier, gdy wydawca poprosił o zmianę tematu i... ten pomysł przeszedł.

A zdarzyło się może, żeby w którejś z gier została ukryta wiadomość tylko do ciebie?

IK: Nic mi o tym nie wiadomo, ale kto wie co Adam jeszcze wymyśli...

MN-T: Jeśli już to w 51. Stanie, pewnie w karcie z koparką... Ha, ha...

AM: Być może taka jest, ale jeszcze jej nie znalazłam.

Czyli Panowie, zaskoczą swoje Żony! Rodzina jest pierwszą grupą testerów i recenzentów nowej gry, ciężko jest zachować obiektywizm wobec poczyną najbliższej osoby?

IK: Raczej nie. Gdy coś mi się nie podoba mówię Adamowi o tym.

MN-T: Absolutnie nie. Również nie mam z tym problemów.

AM: Wydaje mi się, że i u nas całkiem nieźle to funkcjonuje. Jak na razie moje przewidywania co do konkretnych gier Filipa sprawdzają się. Nie ma też problemu, żeby szczerze porozmawiać, że coś moim zdaniem wymaga dopracowania, albo może być zbyt trudne dla danej grupy docelowej.

Jeszcze na polskich uczelniach nie ma kierunku studiów „Gry planszowe”. Powiedz nam kim jest z wykształcenia Twój mąż? I czy pamiętasz jak to się stało, że zajął się tworzeniem gier?

IK: Z wykształcenia Adam jest programistą. Od dzieciństwa lubił grać, szczególnie w dalekowschodnią grę GO. Jednak prawdziwa przygoda z planszówkami rozpoczęła się dopiero, gdy nasze córki podrosły, chcieliśmy spędzać z nimi jak najwięcej

Fajnie jest być żoną autora gier?

Fajnie jest być żoną autora gier?

czasu i na jednych z wakacji kupiliśmy Cluedo. I tak się zaczęło, byliśmy zachwyceni, kupowaliśmy coraz to inne planszówki, aż w pewnym momencie Adamowi zaświtało, że mógłby sam jakąś wymyślić.

MN-T: Ignacy od dawna grał w RPG, potem zaczął się zajmować ich tworzeniem... a gry planszowe były już naturalną konsekwencją. Teraz to hobby jest już jego zawodem.

AM: Z wykształcenia Filip jest socjologiem, tak jak ja, ale zawodowo pracuje jako dziennikarz. Jeśli chodzi o początki Filipa z grami, to można śmiało powiedzieć, że jego siostra Natalia zasiała to ziarenko. Parę lat temu zakupiła na rodzinne spotkanie grę Shadows over Camelot. Pamiętam do tej pory tamte rozegrane partie i to, jak Filip chciał być zdrajcą - lubi grać czarne charaktery i dodać kolorytu partii. Stopniowo w naszym domu zaczęły się pojawiać gry na takie rodzinne spotkania. Zaczęliśmy też wciągać do grania naszych znajomych. Potem Filip zaczął intensywniej udzielać się na forach, był pierwszy wyjazd do Gliwic na Pionka, aż któregoś dnia pojawił się w domu z pomysłem na grę o Polanach. Moim zdaniem ten pierwszy prototyp był całkiem udany, ale Filip nie był do końca zadowolony i odłożył go na półkę. A potem była pamiętna wizyta w Muzeum Postania Warszawskiego, po której pojawił się pomysł na Małych Powstańców. Po kilku partach, byłam zachwycona grą i miałam pewność, że zostanie wydana.

Czy po zakończeniu testów i wydaniu gry gracie w nią już tylko dla czystej przyjemności, czy od razu zaczyna się praca nad kolejną?

IK: Tak to się kręci, że gramy dla przyjemności i równocześnie testujemy kolejne.

MN-T: Ja gram dla przyjemności... jeśli tylko uda mi się nakłonić Opornego Autora Gry.

AM: Filip równolegle zwykle pracuje nad kilkoma tytułami, więc zawsze jest COŚ w domu do testowania. Trzeba jednak przyznać szczerze, że po oddaniu gry do druku - kiedy Filip jest



O PROWADZĄCEJ: Typowo damski model eurogracza, czyli: idealna gra ma być euro i ma być ładna. Oprócz tego, uwielbia 51. Stan oraz jest fanką Tichu. Chociaż przygodę z planszówkami rozpoczęła stosunkowo niedawno, nauczyła się jednej bardzo ważnej rzeczy - że w grach najważniejsi są ludzie.

już po kilkudziesięciu rozegranych testach - zwykle odkładamy te gry na jakiś czas, żeby od nich odpocząć.

Dzielisz pasję z mężem? Lubisz grać?

IK: Oczywiście, choć nie jestem takim zapaleńcem jak on.

MN-T: Bardzo. Ale niekoniecznie w te same tytuły.

AM: Lubię, zdecydowanie też mam swoje ulubione tytuły. Bardzo często gramy w domu wieczorami, jak położymy Feliksa spać, w dwuosobówki, ale też z rodziną i ze znajomymi. Uważam, że to świetny sposób na wspólne spędzanie czasu.

Domyślam się, że lubisz gry swojego męża? Czy któraś z nich z jakiegoś powodu jest ci bliższa niż inne?

IK: Tak, lubię, moją ulubioną jest K2, ponieważ lubię taki rodzaj gier, tematyka jest mi bliska, fascynują mnie góry i ta gra wywołuje u mnie bardzo pozytywne emocje.

MN-T: Uwielbiam Witchcrafta. To genialna gra, przy której dostaję wręcz tików nerwowych planując akcje na siedem ruchów do przodu, zarówno swoje, jak i przeciwnika. No i Nowa Era oczywiście....

AM: Mam sentyment do Małych Powstańców i długo to była moja ulubiona gra, też dlatego, że nigdy do końca nie jest wiadomo, kto wygrywa. Potem pojawiła się dwuosobówka, która absolutnie podbiła moje serce. Aktualnie toczą się na jej temat rozmowy z wydawcą, więc za dużo o niej nie mogę powiedzieć, ale czas tłumaczenia zasad, jej mechanika i rozgrywka odpowiadają mi w 100 %.

Jakie są twoje ulubione gry, lubisz jakiś określony typ gier i konkretne tytuły? I jakim jesteś typem gracza?

IK: Najbardziej lubię gry ekonomiczne i przygodowe. Puerto Rico, Colloseum, Wysokie Napięcie, Cleopatra, Stone Age, Egiza, Hazienda, Wikinger i wiele innych. Lubię grać w małym gronie i gram raczej spokojnie, chociaż czasem lubię poprzeskadzać przeciwnikowi.

MN-T: Hm, oczywiście 51. Stan i Witchcraft. I kilka innych. A nie jestem fanką

Osadników i gier kooperacyjnych. Jestem raczej nerwowym typem gracza i gdy ktoś marudzi nad planszą jestem w stanie przejść do rękoczynów.

AM: Mam nawet kilka kategorii gier, które lubię. Pierwszą z nich są te, w których można obrać zróżnicowanie strategię jak Stone Age, Egizia, 7 Cudów Świata, Sankt Petersburg czy Pantheon. Kolejną kategorią to gry lekkie i szybkie do wyjaśnienia na towarzyskie spotkania z osobami niekoniecznie rozeznanyymi w temacie gier planszowych. Nazywam je grami dla „normalsów”. Zwykle je proponujemy, aby przełamać stereotyp, że jak gra to Chińczyk albo Monopol. Tutaj z kolei moje ulubione to Dixit, Identik, Code 777, Geniusz, Funny Friends. No i jest cała grupa gier, która w mniejszym bądź większym stopniu porusza się w świecie fantazy i science-fiction, w których gustuję, jak np. Galaxy Trucker, Władca Pierścieni, Drahenherz.

Różnicie się temperamentem przy planszy? Jak wygląda wasze wspólne granie? Dochodzi do spięć czy rywalizacja przebiega raczej pokojowo?

IK: Kiedy gram z Adamem to lubimy sobie trochę poprzeskadzać, rywalizacja jak najbardziej istnieje, ale nigdy się nie pokłóciliśmy.

MN-T: Dochodzi do spięć i wyzwisk, gramy raczej agresywnie. Nie ma miłości nad planszą.

AM: Zdecydowanie dochodzi do spięć. Jesteśmy totalnymi przeciwnościami, jeśli chodzi o temperament w grach. Ja lubię sobie pracować nad swoją bazą, rozbudowywać królestwo, współpracować z innymi graczami, negocjować zasoby. Filip z kolei lubi w grze zamieszać. Zdecydowanie trzeba na niego uważać i nie przejdzie z nim strategia gry na „milczka” z boczką, bo on i tak przewidzi, co się święci i spróbuje temu przeszkodzić. Poza tym Filip uwielbia grać czarne charaktery czy zdrajców, w czym z kolei ja się nie odnajduję. Od razu po mnie widać, jeśli przypadkiem wylosuję taką postać.

MK: Fajnie jest być żoną autora gier?

IK: Jasne, nigdy się nie nudzę. Ogromną radością jest dla mnie gdy widzę jak gra „rodzi” się z małego pomysłu a później przychodzi pocztą w ładnie zapakowanym pudełku, już wydana, jednak jeszcze większą radością jest dla mnie uśmiech i zadowolenie Adama z gotowej gry.

MN-T: Baaaaardzo.

AM: ...

Podczas gry dochodzi do spięć, czy rywalizacja przebiega pokojowo?

Podczas gry dochodzi do spięć, czy rywalizacja przebiega pokojowo?

Tomasz Gałkowski

PLANSZÓWKI ZA WIELKIM MUREM

Każdy wie, że najlepiej żyje się graczom w Niemczech i Stanach Zjednoczonych. To w końcu w tych dwóch krajach gra się najwięcej, kupuje się najwięcej, tam odbywają się największe imprezy i w ogóle wszystko naj, naj, naj. No ale - powiedzą niektórzy - u nas także nie jest najgorzej. Polski rynek gier planszowych przeżywa renesans, to fakt bezsprzeczny.

Coraz więcej osób gra w planszówki i się nimi interesuje. To także prawda. Czy jednak wszędzie jest tak różowo? Czy planszówkowa gorączka opanowała też inne, bardziej egzotyczne kraje? Przy okazji dłuższego pobytu w Chinach (a konkretnie w Pekinie) postanowiłem ową rzecz sprawdzić, a wynikami moich obserwacji podzielić się z czytelnikami.

Z czym kojarzą nam się Chiny? Jedni powiedzą pewnie, że z Wielkim Murem, inni, że ze wzrostem gospodarczym, jeszcze inni przywołają sylwetkę przewodniczącego Mao, czy potok zalewających nas produktów „made in China”. Ale czy komukolwiek przyszłyby do głowy nowoczesne gry planszowe? Nie ma co się oszukiwać. Pomijając kwestię Go i paru innych, klasycznych wynalazków, Chiny nie są krajem, o którym ktokolwiek wspomniałby w kontekście naszego ukochanego hobby. Czy oznacza to jednak, że w Państwie Środka planszówek nie ma? Wręcz przeciwnie! No, ale po kolei...

MADE IN CHINA

Chiny to potężny rynek. To kraj ogromnych możliwości. To ponad miliard potencjalnych klientów, kupców i odbiorców. Nic więc dziwnego, iż niemal każda, nawet najmniejsza gałąź biznesu ma się tu coraz lepiej. Także przemysł planszówkowy. Wyrazem tego jest nie tylko coraz większa ilość chińskich wydawnictw, dystrybutorów i sklepów, ale także wyraźny wzrost zainteresowania rynkiem ze strony zachodnich firm i autorów. Przyjrzyjmy się więc najpoważniejszym „rozgrywającym” na tym środkowoazjatyckim poletku.

A to, nie wliczając Tajwanu, dzieli między siebie tak naprawdę dwie firmy. Pierwszą z nich jest mająca swoją siedzibę w Hong Kongu - Wargames Club. Jest to zdecydowanie największy wydawca na rynku. To oni rozdają karty, oni dysponują najlepszymi umowami, oni zatrudniają najwięcej ludzi i wreszcie, to oni lokalizują i wydają gry takich światowych marek jak FFG (Arkham Horror,

Warhammer: Invasion, Rune Age), GMT (Twilight Struggle, C&C: Ancients, Conflict of Heroes), AEG (Thunderstone), Kosmos (Keltis) itd. Co ciekawe, niektóre z sygnowanych logiem Wargames Club gier - poza lokalizacją - otrzymały też całkowicie nową, często dużo lepszą od oryginału, szatę graficzną. Należy tu wspomnieć przede wszystkim o pięknej edycji Battleline z metalowymi, klimatycznymi flagami zamiast plastikowych pionków oraz Modern Art, w której to oryginalne, szpetne grafiki zastąpiono pięknymi obrazami chińskiego malarstwa klasycznego. Oprócz tego, wydawnictwo to wypuściło na rynek także m.in. odświeżoną graficznie wersję Pędzących Żółwi czy Przez Pustynię, a także ciekawostkę w postaci - wydanej jedynie w Azji - bardzo fajnej, prostej gry karcianej Reinera Knizii pt. Long Live The Revolution!

Drugim z liczących się za Wielkim Murem planszówkowych „graczy” jest mająca swoją siedzibę w Pekinie - Yoka Games. Firma ta, choć dużo mniejsza, dysponująca dużo uboższym katalogiem gier, nieposiadająca rozległych kontaktów zagranicznych, ma jednak jeden atut, który pozwala jej konkurować z największymi. Atut ten nazywa się Killers of the Three Kingdoms (chin. San Guo Sha). To obecnie zdecydowanie najbardziej popularna gra w Państwie Środka. Charakterystyczne pudełka w kilku dostępnych kolorach dostrzec i kupić można praktycznie wszędzie: czy to w sklepach spożywczych, muzycznych, w kioskach z gazetami, supermarketach, a nawet w niektórych restauracjach. Równie łatwo jest też zaobserwować grających w nią ludzi. Ulice, domy, szkoły, restauracje... zwyczajnie nie ma miejsca, w którym ktoś nie grałby w San Guo Sha. Totalne szaleństwo! Trudno tak naprawdę dociec skąd wzięła się jej ogromna popularność. Toż to przecież jedynie delikatnie zmodyfikowana w kwestii zasad, opatrzona pięknymi, osadzonymi w chińskiej historii i mitologii grafikami implementacja popularnej na zachodzie imprezówki Bang! A jak wiadomo, w naszym kręgu kulturowym gra

ta (choć bardzo dobra) nigdy nie doczekała się podobnie kultowego statusu. Na potwierdzenie mych słów dodam jedynie, że nakład gry (nie licząc wersji pirackich) idzie w miliony (mówi się o liczbie 30!), regularnie pojawiają się dodatkowe zestawy kart, a także zupełnie odmienne wersje, jak choćby utrzymana w „słodko-mangowym” klimacie San Guo Sha Q. Patrząc na to, co się obecnie dzieje trudno więc przypuszczać, żeby w najbliższym czasie jakakolwiek inna produkcja mogła zagrozić hegemonii Zabójców z Trzech Królestw, a świadoma tego firma zapewne będzie jeszcze długie lata odcinać kupony i liczyć zyski. I być może dlatego Yoka Games raczej po macoszem traktuje swoje pozostałe wydawnictwa, które stanowią przede wszystkim marnej jakości, wzorowane na zachodnich hitach, karcianki oraz kilka średnich planszówek. Wśród nich najbardziej wartą wzmianki jest na pewno gra logiczna Kaiten Sushi, w której to elementy przemieszczamy... chińskimi pałeczkami!

Oprócz wspomnianych wyżej gigantów, na chińskim rynku funkcjonuje też kilka mniejszych wydawnictw. Jednym z ciekawszych zjawisk jest przede wszystkim wydawnictwo włosko-chińskie Plan Play Games. Efektem tej egzotycznej współpracy są jak na razie dwie karcianki. Pierwsza z nich to przeznaczona raczej dla młodszych graczy propozycja pt. My 5 Pets, w której będziemy zaopatrywać sklep zoologiczny w zwierzaki. Druga to już sprawa poważniejsza. Bardzo dobra, raczej abstrakcyjna i prosta, acz wymagająca sporej ilości kombinowania gra karciana autorstwa Andrea Chiarvesio (pana odpowiedzialnego choćby za Kingsburga) - Reigns at War, w której dwóch graczy stara się zdobyć przewagę nad przeciwnikiem na pięciu płaszczyznach funkcjonowania królestwa. Jeśli trafi się wam kiedykolwiek okazja jej zdobycia - gorąco polecam. Gra otrzymała m.in. nagrodę dla najlepszej gry dwuosobowej w Chinach w 2010 roku.

GDZIE GRAĆ?

Najprostszym sposobem jest wyjście na ulicę. Praktycznie na każdym kroku natknąć można się na spore grupki (przeważnie starszych) ludzi grających w karty, chińskie szachy czy go. Wystarczy jedynie zdobyć się na odwagę, zaopatrzyć w małe krzeselko (siedzenie na gołym betonie bywa niewygodne) i bez problemów można spróbować swoich sił z tutejszymi mistrzami grania pod gołym niebem. Użyłem słowa „mistrzowie” nie bez przyczyny. W większości przypadków z takimi właśnie przyjdzie się wam mierzyć. O wygraną będzie piekielnie trudno. Dziwne? Niekoniecznie, jeśli weźmiemy pod uwagę, że są to przeważnie ludzie na emeryturze, którzy każdą wolną chwilę (a mają ich sporo) spędzają nad planszą. Wszakże nie od dziś wiadomo, że trening...

No tak, ale co jeśli chcielibyśmy zagrać w coś bardziej „na czasie”? Tutaj także nie powinno być problemu. W Pekinie istnieje bowiem bardzo dobrze rozwinięta sieć tak zwanych board game barów. Sam odwiedziłem jedynie kilka, ale w stolicy jest ich kilkadziesiąt. A cóż to takiego? Jak sama nazwa wskazuje są to bary, restauracje czy jakkolwiek je nazwiemy, w których można pograć w nowoczesne gry planszowe. Co więcej, każdy z nich jest inny, ma odmienny klimat, zróżnicowaną ofertę dań i napojów, w każdym posłuchać można innej muzyki, ale wszystkie mają jedną cechę wspólną - większą lub mniejszą kolekcję gier, które można po prostu zdjąć z półki, rozłożyć na stole i zagrać. Czyż to nie brzmi pięknie? Jak wiele razy musieliście dźwigać wielkie siatki pełne pudeł na planszówkowe spotkania w waszym mieście? Tutaj ten problem nie istnieje. Nie trzeba niczego wcześniej przygotowywać. Wystarczy zebrać grupę znajomych i po prostu wpaść na partyjkę, czy dwie. Jeśli dodamy do tego fakt, iż praktycznie każdy z nich zaopatrzony jest w odpowiedniej wielkości, duże stoły, świetne oświetlenie i często naprawdę imponujący wybór gier, pozostaje jedynie pożałować, iż takich miejsc w Polsce ze świecą szukać. Jest jedynie jedno „ale”. Większość board game barów pobiera opłaty za wejście. Nie są to jednak astronomiczne sumy (ok. 10-20zł/osobę), tak że od czasu do czasu, można sobie bez problemu pozwolić. I jeszcze jedno. Jeśli kiedykolwiek będziecie mieli okazję się w takim miejscu znaleźć, polecam zarezerwować wcześniej stolik, bądź pojawić się na miejscu o odpowiedniej porze. W godzinach wieczornych może być niestety duży problem ze znalezieniem wolnego stolika. Ale fakt ten jedynie dobrze świadczy przecież o tutejszym środowisku graczy.

GDZIE KUPIĆ ?

No dobrze, a co jeśli chcielibyśmy najzwyczajniej w świecie kupić parę tytułów? W tym przypadku też większych przeszkód nie będzie, choć od razu przyznać trzeba, że liczba dobrych sklepów z grami jest (przynajmniej w Pekinie) mocno ograniczona. Tak naprawdę, w ponad 10-milionowym mieście mamy bowiem jedynie 3 (trzy!) duże, dobrze wyposażone sklepy, w których oprócz zakupów możemy zasięgnąć fachowej porady oraz rozegrać testową partyjkę gry, której zakupu nie jesteśmy jeszcze w stu procentach pewni. Musicie przyznać, że nie brzmi to imponująco. Na szczęście małą liczbę rekompensuje bogata oferta tych, które na rynku są. Szczegrze mówiąc, sam byłem bardzo zaskoczony tytułami, które zauważyłem na półkach tychże kilku lokali. Oprócz wiecznych klasyków w postaci wszelakich wariacji Osadników z Catanu, miliona dodatków do Carcassonne i paru innych gier, które w sklepie być po prostu

muszą, znaleźć w nich można także ogromną ilość nowości, które docierają do Chin już w kilka tygodni po ich światowych premierach. Co ciekawe, oprócz pełnej gamy żelaznych, najnowszych propozycji gigantów takich jak FFG czy Eggertspiele, w każdym z trzech wspomnianych sklepów można zaopatrzyć się w wydawnictwa GMT, a także kilkunastu innych, niszowych firm, o których w Polsce mało kto w ogóle słyszał. To samo dotyczy gier starszych. Na półkach ujrzeć można pozycje, których u nas nie sposób już kupić, takie jak choćby Blue Moon czy War of the Ring, a także takie, których kupić nie można było nigdy. Prawdziwa gratka dla kolekcjonerów! Nie jest więc tak tragicznie, jak mogłoby się wydawać po analizie jedynie suchych liczb.

Zresztą liczba trzech sklepów też nie do końca oddaje stan faktyczny, co początkowo celowo pominąłem. A to dlatego, że w Pekinie mamy do czynienia z czymś, co pewnie dla większości graczy europejskich może okazać się zjawiskiem dość szokującym. Chodzi mianowicie o podróbki. No tak, Chiny słyną w świecie z podrobionych produktów największych światowych marek. Skoro więc można podrabiać jeansy, iPhone'y i wszelakie inne sprzęty, to dlaczego by nie zrobić tego samego z planszówkami? I tutaj najbardziej „osobliwa” rzecz. Wcale nie musimy szukać specjalnych, ukrytych kanałów ich dystrybucji. Nie ma ludzi, którzy sprzedają gry tajniakiem z bagażników swoich czarnych, mafijnych samochodów. Wręcz przeciwnie - istnieją ogólnie dostępne sklepy, w których podrobione, nieoficjalne wersje gier światowych wydawnictw zwyczajnie wylewają nam się na głowę. I takich sklepów jest tutaj co najmniej kilkadziesiąt, często na największych i najczęściej odwiedzanych ulicach! O ile oczywista jest moralna ocena bierności chińskich władz wobec tak bezczelnie jawnego okradania zagranicznych firm, o tyle w momencie przekroczenia progu jednego z takich przybytków, niezwykle trudno jest powstrzymać się od kupowania wszystkiego co tam znajdziemy. Powód jest prosty - ceny. Wyobraźcie sobie Caylusa w cenie 45 zł, Sant Petersburg - 25zł, Mr Jack - 25zł, Gra o Tron - 50 zł, Baloon Cup - 10 zł, Dixit - 15 itd. A wszystko to oczywiście nowe i w foliach. Oferta jest naprawdę spora, a ceny niewiarygodne. Ok - powiedzą niektórzy - ale niska cena oznacza zapewne



Wnętrze jednego z board game barów

mizerną jakość wykonania. Niekoniecznie. Różnice w jakości wydania nie są wcale aż tak znaczące. Oczywiście można takowe zauważyć (czy to bardziej delikatne karty, czy to dziwnie podklejoną planszę), ale generalnie przyznać trzeba, że prezentują one całkiem porządnym poziom wykonania.

Do dzisiaj zastanawiam mnie jak to możliwe, że firmy tak potężne jak choćby FFG nie mają żadnego wpływu na to co się w Państwie Środka dzieje, a podróbki ich produktów można kupić w normalnym sklepie za ułamek ich zachodniej ceny. No ale taki kraj, taka polityka. Nam pozostaje jedynie decyzja czy kupić, czy być dobrym, praworządnym graczem i odpuścić.

PODSUMOWANIE

Wobec tego co napisałem powyżej wydawać by się mogło, że Pekin to nic innego jak ziemia obiecana dla wielbicieli gier planszowych... Nic bardziej mylnego. Oczywiście wszystko to jest prawdą i miłośnikom naszego hobby całkiem dobrze się tu żyje, ale do bardziej rozwiniętych krajów wciąż Chinom bardzo daleko. We znaki daje się przede wszystkim problem z dostępem do dobrych sklepów z oryginalnym towarem. Czasami trzeba się naprawdę najeździć i naszukać, żeby znaleźć grę, na której nam zależy. Pomocny może okazać się internet, ale i tam sklepów planszówkowych nie znajdziemy zbyt wiele. No i pozostaje jeszcze kwestia świadomości chińskiego społeczeństwa, która w kwestii nowoczesnych gier planszowych niestety wciąż mocno kuleje. Ze względu na charakterystykę rynku i problemy z dostępem do oficjalnych danych szacuje się, że stanowią one ledwie kilka (ok. 2-3) procent całości rynku zabawek. Nie jest to oszałamiająca suma, ale biorąc pod uwagę obecny, dynamiczny rozwój oraz ogromne możliwości, zapewne już niedługo udział ten wzrośnie o kolejnych kilka punktów. Ja na pewno będę do Chin wracał i z przyjemnością ten proces prześlę.



W ŁODZI WSZYSTKO GRA!

Ze Staszkiem Juźwickim rozmawia Mirosław Gucwa

We wrześniu br. odbył się już 9. Łódzki Port Gier, konwent planszówkowy, nad którym patronat medialny miał przyjemność objąć Świat Gier Planszowych.

Cieszy nas każda inicjatywa „zarażania” naszym hobby osób, które nie znają nowych gier planszowych lub ich znajomość skończyła się na grze Monopoly, tym bardziej jeżeli akcje takie na stałe wpisują się w kalendarz planszówkowych imprez. O Łódzkim Porcie Gier rozmawiam z jednym z organizatorów, Staszkiem Juźwickim.

To już dziewiąta edycja Łódzkiego Portu Gier, można powiedzieć, że jesteście weteranami w tej dziedzinie. Skąd pomysł na zorganizowanie imprezy planszówkowej w Łodzi?

Zacząło się od tego, że nasz klub (Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki z Łodzi) z okazji Dnia Dziecka postanowił zorganizować 1 czerwca imprezę, na której moglibyśmy pokazać dzieciom i młodzieży współczesne planszówki, których mieliśmy wtedy kilkanaście (Osadników, Wsiąść do Pociągu, Sabotażystę, Neuroshimę Hex - klasyki). Odwiedziło nas kilkadziesiąt osób. Idea chwyciła - postanowiliśmy ją powtórzyć. Chwyciła ponownie, a my nadal chcemy kolejnej odsłony. I co ważniejsze - ciągle pojawiają się nowe rozentuzjazmo-

wane twarze. Na ostatniej, dziewiątej, edycji (10-11 września 2011) gościliśmy ponad 500 odwiedzających... i nie mamy zamiaru na tym poprzestać!

W tej chwili w Polsce odbywa się już sporo imprez cyklicznych dla fanów gier planszowych, czy wasza impreza czymś się wyróżnia?

Pod wieloma względami Łódzki Port Gier (pieszczotliwie skracany do eŁPeGa) jest imprezą podobną do wielu innych polskich spotkań planszówkowych. Jest games room (coraz większy - ostatnio ponad 150 tytułów), są premierowe i przedpremierowe prezentacje przeróżnych gier, są turnieje i konkursy. Co nas wyróżnia? To, że staramy się zaszczepić nasze hobby tym, którzy o nim jeszcze nie słyszeli. Konwentowicze są w mniejszości. Sporo za to dzieci i osób, które grają zwykle tylko w domowym zaciszu. ŁPG jest całkowicie darmową imprezą, otwartą dla każdego.

Czyli przypadkowo odwiedzający eŁPeGa rodziny z dziećmi lub „niedzielnicy gracze” nie poczują się zagubieni?

Wiele uwagi poświęcamy właśnie rodzinom z dziećmi. W repertuarze gier dostępnych w naszym games roomie jest oczywiście szeroki wybór gier dla dzieci (tych najmłodszych i tych trochę starszych) oraz gier rodzinnych. Od kilku edycji organizujemy również „family room” - miejsce, gdzie rodzice małych

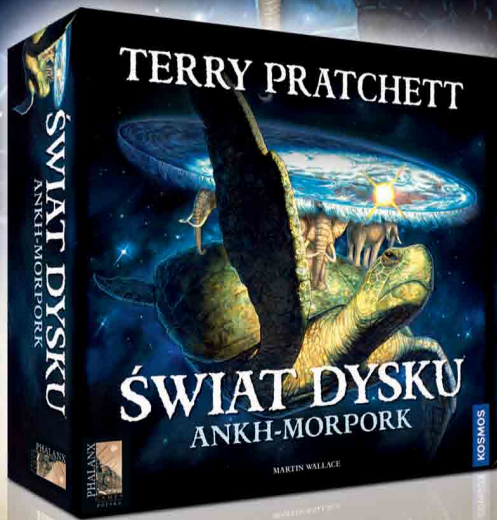
pociec mogą zagrać w dojralszym towarzystwie a latorośl pod okiem animatora może skorzystać z warsztatów origami, rysować kredkami, czy pobawić się klockami. Dla „niedzielnych graczy”, jak to określiłeś, też mamy ciekawą propozycję - dużo gier typowo imprezowych i lekkich planszówek.

Wspomniałeś na początku, że oprócz planszówek wasz konwent oferuje jeszcze inne atrakcje. Możesz powiedzieć o tym coś więcej?

Jasne! Stałymi punktami programu są warsztaty i turnieje gier bitewnych (np. Warhammer 40.000, ale też konkurs malowania figurek) i karcianek kolekcjonerskich (np. Veto! czy Warhammer: Inwazja). Organizujemy również sesje RPG i LARPy (nasi gracze w czerwcu 2010r. mogli wcielić się w postacie z półświatka miasta Gotham w LARPie osadzonego w świecie „Batmana”).

Kiedy planujecie kolejną edycję imprezy?

Już niedługo, bo 26 i 27 listopada 2011 r. (tradycyjnie sobota i niedziela) odbędzie się kolejna odsłona Łódzkiego Portu Gier. W planach więcej gier, więcej zabawy, więcej... wszystkiego. O szczegółach można przeczytać na naszej stronie www.portgier.info. Jeżeli macie znajomych, których chcielibyście zapoznać z grami planszowymi to pokażcie im ten artykuł i wskażcie Łódzki Dom Kultury.



Świat Dysku, Ankh-Morpork, Pałac Patrycjusza. To miejsce czeka na Ciebie – nowego władcę Miasta!

Nie czekaj, kup grę i już dziś stań do walki o władzę nad pogrążoną w chaosie największą metropolią Świata Dysku.

TERRY PRATCHETT
ŚWIAT DYSKU®
ANKH-MORPORK

Gracze, za pomocą zagrywanych kart, przedstawiających bohaterów i zdarzenia ze Świata Dysku, wykonują setki przedziwnych akcji, by zbudować swoje wpływy w mieście i przeciwstawić się działaniom przeciwników. Do walki o władzę mogą zwerbować każdego, od Żebraczej Ekipy i członków Straży Miejskiej począwszy, aż po kadre Niewidocznego Uniwersytetu i samego ŚMIERĆ. Z tymi ostatnimi trzeba będzie oczywiście uważać...

Każdy gracz będzie posiadał inne (w dodatku tajne!) warunki zwycięstwa, zatem poza planowaniem własnych ruchów, grający będą musieli śledzić działania przeciwników i je umiejętnie sabotować. Wiele ról do odegrania i dróg wiodących do zwycięstwa gwarantują niepowtarzalność każdej rozgrywki. Gra jest wydana na oficjalnej licencji twórcy Świata Dysku, dzięki czemu wypełnia ją klimat pełen magii i absurdałnego humoru, znany z książek Terry'ego Pratchetta.

Zasady gry są proste, ich poznanie ułatwia kolorowa instrukcja w języku polskim.

Gra przeznaczona jest dla 2, 3 lub 4 graczy.

Rozgrywka trwa około godziny.

W pudle gry znajdują się:

kartonowa plansza, drewniane figurki, ponad 130 kart i 50 monet, książeczka zasad, 4 karty pomocy dla graczy oraz dwunastościenna kostka do gry.

Dystrybutorem gry jest Rebel.pl



www.phalanxgames.pl



Wojciech Sieroń

AUTOMOBILE

Wallace w krainie samochodów



Jakie to uczucie stanąć na czele koncernu samochodowego i swoimi decyzjami wpływać na rozwój motoryzacji? Jak pokonać konkurencję i zdobyć przewagę na rynku? Martin Wallace tworząc grę Automobile rewelacyjnie wymodelował początki motoryzacji.

Gry Wallace'a są jednymi z moich ulubionych i wszystkie są dowodem, iż można stworzyć świetną grę zanurzoną w klimacie. Wallace tworzy gry oryginalne, każda jest wręcz namacalnym odwzorowaniem wybranej rzeczywistości. Automobile to gra opowiadająca o początkach motoryzacji. Stajemy się przedsiębiorcami inwestującymi w rodzący się rynek i podejmujemy działania mające przynieść nam zyski i - jeśli się uda - pograżyć konkurencję.

Pierwsze co intriguje po rozłożeniu gry to plansza, przeładowana grafiką. W toku rozgrywki staje się jednak jasne, że jest jedną z lepiej zaprojektowanych, zawierających niemal wszystko co potrzebne, by rozgrywka przebiegała płynnie. Tor etapów - z oznaczeniem zmieniającego się popytu, tor faz - ze wskazaniem wykonywanych czynności oraz listwa kolejności z postaciami specjalnymi to fundament. Wokół mamy tor pól produkcji, a do tego jeszcze hale sprzedawców i pola sprzedaży, ściągawkę opisującą produkcję i listwę decyzji zarządu. Tak, jest tego dużo, jednak niemal eliminuje to potrzebę zaglądania do instrukcji! Gruby plik banknotów,

solidne, tekturowe żetony oraz sporo drewnianych elementów dopełniają obrazu tego, co dostajemy za wcale nie małą kwotę. Na pewno nie poczujemy rozczarowania, bo pudełko - choć nie przepelnione - zawiera naprawdę dużo komponentów.

Dlaczego właśnie ta gra, potrafi wciągnąć gracza w rozgrywane wydarzenia? Otóż Wallace ma niezwykły talent, by prostymi regułami (gdą już się je pozna) odwzorowywać świat. Jednym z takich elementów modelu rozwoju rynku jest budowa fabryk. By ją zbudować (na jednym polu może ich stać do 3, co oddaje zróżnicowaną moc produkcyjną) musimy nie tylko zainwestować gotówkę, ale także rozwijać wynalazki. Ten drugi aspekt jest symbolizowany przez białe kostki, których w czasie gry nie mamy zbyt wiele. Wyraźnie ograniczony został wpływ czystej gotówki na uzyskanie przewagi nad konkurencją - każde kolejne pole

wymaga wydania coraz więcej białych kostek. A to oznacza, że rzadko uda się wyprzedzić konkurencję o więcej niż dwa, trzy modele. Tym bardziej, że pominięte pola są dostępne dla innych bez konieczności wydawania kostek. Ta część reguł odzwierciedla trudność w dokonywaniu przełomowych wynalazków oraz znaczenie „inspiracji” między konkurencyjnymi firmami. Ucieczka nie jest możliwa, bo pole przed nami znowu wymaga jednej tylko kostki.

Innym elementem oddającym rzeczywistość tamtych czasów jest tempo postępu technicznego. Autor wprowadził system karnych, czarnych kostek, które dostajemy za każdą fabrykę nowocześniejszą od naszej (w swojej klasie). Oznacza to, że nie ma sensu utrzymywanie starej fabryki, bo w każdej rundzie coraz więcej kosztują nas owe czarne kostki. Świetny pomysł wymuszający na graczach zamykanie fabryk. Tym bardziej, że pozwala to o połowę zmniejszyć straty. Dodatkowym bodźcem do zamykania fabryk jest ich ograniczona ilość w puli graczy oraz mechanizm sprzedaży, o którym później.

Tym co szczególnie mnie ujęło jest odwzorowanie popytu. Jako, że zależy on od zmiennych gustów, jest oczywiście losowy. Jednak nie decyduje o tym banalny rzut kostką, o nie! W worku mieszamy żetony (po cztery o wartościach od 2 do 5) i losujemy. Ich suma daje informację o popycie w danym etapie gry. Ale to znowu byłoby zbyt płytkie dla Wallace'a. Gra trwa cztery etapy, a każdy z nich obrazuje inną fazę rozwoju motoryzacji. 1. etap, to samochód-nowinka, trudnodostępny dla zwykłego śmiertelnika, a jeszcze mało interesujący dla snobów. Dlatego losujemy tylko po jednym kafku dla samochodów klasy średniej. Daje to popyt między 8 a 20 pojazdami (przy czterech graczach). Jednak znając swój żeton możemy to oszacowanie znacznie zawęzić. W 2. etapie samochody zaczynają być dostępne dla mas. Teraz losujemy po dwa kafle, ten z wyższą wartością przyporządkujemy autom klasy średniej, a drugi samochodom popularnym. Wtedy też gracze zaczynają te popularne auta na większą skalę produkować. Trzeci etap obrazuje przełamanie trendów.auta popularne stają się dominujące, tych z klasy średniej potrzeba na rynku stosunkowo mniej. Ale, co ważne, pojawia się

zapotrzebowanie na limuzyny, które stają się wyznacznikiem statusu. Wreszcie ostatni etap, to utrwalenie tendencji, popyt na auta popularne rośnie o dodatkowy żeton.

Oczywiście ten mechanizm ma swoje przełożenie na sposób grania, ale dla mnie jest przejawem geniuszu autora. W tak elegancki sposób pokaza-

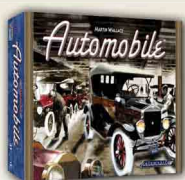


ne zostały zasadnicze trendy rynku.

Akcje graczy to znów przykład wyrafinowanej prostoty. Możemy budować i zamykać fabryki (co obwarowane jest pewnymi warunkami), produkować auta oraz zatrudniać handlowców, którzy będą starali się je sprzedać w salonach sprzedaży, wreszcie możemy dobrać białe kostki, czyli inwestować w badania naukowe i rozwój firmy. Te pięć akcji w zupełności wystarcza do rozegrania całej gry, bo w każdym etapie mamy trzy fazy działania. Akcje są ograniczone do niezbędnego minimum, dzięki czemu samo objaśnianie gry i późniejsza rozgrywka jest dostępna nawet dla 10-latków. Wallace sprytnie dodał dodatkowe akcje wyodrębniając fazę decyzji zarządu.

Produkcja znów w prosty sposób oddaje pewne realia. Im więcej fabryk na polu produkcji, tym więcej możemy produkować. Warto podkreślić, że widełki są określone z obu stron! Nie możemy sobie wyprodukować pojedynczego auta, gdy zbudowaliśmy największy kombinat produkcyjny. Zależnie od klasy auta koszt produkcji jest zróżnicowany. Stawiając fabrykę części możemy obniżyć koszty produkcji. To spora inwestycja, ale roztropnie poczyniona przyniesie znakomite zyski.

Handlowcy mogą działać w swoim segmencie rynku albo przenieść swą aktywność do sąsiedniego. To znów świetnie oddaje zasadę, że spec od limuzyn nie zawsze sobie poradzi w sprzedaży najtańszych modeli. Możliwości działania handlowców rosną z każdym etapem - coraz więcej aut można sprzedać poprzez salony. Co ważne, limuzyny przez połowę gry



9/10

TYP GRY: Ekonomiczna
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 4
LICZBA GRACZY: 3-5
CZAS ROZGRYWKI: 120 min.
WYDAWCA: Phalanx Games Polska
AUTOR: Martin Wallace
CENA: ok. 155 zł
EDYCJA: holenderska + polska wkładka i instrukcja
SKALOWALNOŚĆ: 3 - nieco luźniej, 4-5 największe emocje
PLUSY I MINUSY:
 + emocje, klimat, interakcja;
 - wymaga kilku rozgrywek, by dać poczucie satysfakcji.



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 poznawać różne gry, ale do ulubionych tytułów zawsze wraca.

Ciekawostką jest informacja podana przez autora w jednym z wywiadów, że pierwotnie miało być po pięć kafli każdego rodzaju. Przez niedopatrzenie do testów trafiła skromniejsza pula i... świetnie się sprawdziła!

sprzedajemy wyłącznie przez handlowców, w tym przez postać specjalną Howarda. I tu warto szacować ryzyko, bo handlowiec, który nie zdołał zaspokoić wymagań klientów wraca do naszej puli z kolejną czarną kostką strat.

Wreszcie, przez decyzje zarządu, następuje przygotowanie do ostatecznej sprzedaży na rynku. W swoim ruchu możemy spasować (dzięki czemu w kolejnym etapie wcześniej wybieramy postać specjalną i określamy porządek) albo zamknąć jedno pole produkcji. To bardzo cenna akcja, gdy grozi nam więcej strat za zacofanie techniczne (auta oczywiście pozostają na placu fabrycznym). Nowymi akcjami są obniżki i reklama. Specjalne drewniane znaczniki pozwalają oznaczyć nasze pola, z których sprzedaż będzie zwiększona. Reklama (kosztem białych kostek) pozwala utrzymać cenę, a obniżki oznaczają większą sprzedaż po niższej cenie. Żle? My swoje auta sprzedamy, a konkurencja poniesie straty! Jeśli zaznaczyć, że każde niesprzedane auto (prócz strat nakładów poniesionych na produkcję) przynosi kolejne czarne kostki strat, to decyzje zarządu stają się jednymi z kluczowych faz gry.

Sama sprzedaż jest dość prosta. Po ujawnieniu (i uzupełnieniu w późniejszych etapach) kafli popytu zapełniamy odpowiednie pola sprzedaży według kolejności zaawansowania technicznego fabryk. Dobieramy po jednym aucie, chyba że jest tam znacznik reklamy lub obniżki - wówczas za każdy znacznik udaje się sprzedać kolejne auto.

Innym elementem budującym klimat są postacie specjalne. Gra przeznaczona od 3 do 5 graczy oferuje nam wybór spośród 6 postaci historycznych. Każda z nich pozwala osiągnąć inne korzyści, a do tego określa kolejność graczy na cały kolejny etap. O każdej z tych osobistości napisano w instrukcji kilka zdań, co wystarcza, by pobudzić ciekawość do własnych poszukiwań.

Dla graczy, którzy odczuwają utratę płynności finansowej autor zaproponował proste rozwiązanie. Pożyczki można wziąć w dowolnej chwili. Spłacamy je na końcu gry, a w każdym etapie słone odsetki. To także pokazuje, że gra nie jest dla osób o słabych nerwach. Jednak z analizy rozgrywki widać

wyraźnie, że bez agresywnego inwestowania zysków raczej nie osiągniemy.

Opisałem dość szeroko mechanizmy występujące w tej grze, bo będą one ważyc - w moim odczuciu - na decyzji o zakupie gry. Klimat w tej grze jest bardzo gęsty. Czuć owo napięcie inwestora działającego w sporej części po omacku na zupełnie nowym rynku. Widać kapitalnie oddane (choć uproszczone) mechanizmy wpływające na osiągane zyski. Te cztery etapy (przy graczach znających reguły gry wyraźnie poniżej 2h) przepełnione są decyzjami, z których raczej żadna nie powinna być przypadkowa. Gra błędów nie wybacza.

Do Automobile Martina Wallace'a zawsze chętnie zasiądę. Tu czuję, iż rozwijam swój koncern samochodowy. Muszę reagować na wrogie działania konkurencji (budowa lepszej fabryki, produkcja aut, promowanie swoich produktów). Muszę też ryzykować (szacując popyt i przewidując działania konkurencji), by zarobić te marne tysiące dolarów.

Poziom natężenia emocji porównałbym do tego z Wysokiego napięcia. Jednak poziom interakcji jest tu znacznie większy i więcej tu - potencjalnie - zaskoczeń wynikających z elementu losowego (kafle popytu), ale przede wszystkim z aktywności oponentów. Rozgrywka jest zacięta od pierwszych do ostatnich chwil. Żadna decyzja nie jest tu banalna, a marginesu na błędy po prostu nie ma!

Wbrew wrażeniu, iż reguły są trudne gra dość łatwo się objaśnia. Jednak pierwsze dwie, trzy partie z pewnością należy przeznaczyć na rozpoznanie możliwości i skuteczności podejmowanych działań. Z każdą kolejną partią subtelność naszych decyzji rośnie, możliwe są fortele i uniki, ale trzeba się w tej grze rozsmakować.

Rozgrywki mają stały rytm wyznaczany przez fazę etapów. Jednak nie są nużąco podobne. Decyzje o priorytetowym rynku, systemie sprzedaży, metodach szkolenia konkurencji powodują, że na ten rytm nakłada się indywidualna melodia partii. Grając w trójkę pewnie rzadziej sięgniemy po reklamę, a w pełnym składzie stosowanie obniżek może nas uratować a innych pogryźć. W każdym przypadku Automobile pokazuje swój drapieżny, kapitalistyczny pazur dając nam poczucie uczestnictwa w ekspansji rynku motoryzacyjnego. Ta gra dla doświadczonych graczy będzie wytwornym daniem wśród wielu innych solidnych posiłków.



Marcin Krupiński

DUNGEONQUEST

Powiew klasyki fantasy

Zbierzcie się wokół mnie, a usłyszycie historię o smoczym władcy Kalladry. Jego bogactwo dorównuje wielkością tylko jego sprytowi i przebiegłości.

Zgromadził on bowiem przeogromne skarby w strasznym lochu, którego ścieżki do tej pory są niezbadane. Pilnuje ich osobiście, śpiąc za dnia i czuwając w nocy, w samym środku labiryntu korytarzy i pułapek. Czeka na śmiałków, którzy odważą się do niego wejść i spróbować wynieść część z jego skarbów. Niewielu udało się wyjść żywym z lochów Kalladry, a tym którym się to udało, zmysły poplątały się już po wsze czasy. Kalladra jest sprytny - nie będzie walczył z ludźmi na ich zasadach, jego loch bowiem jest pułapką zastawioną na chciwych ludzi. Ostrzegam was zatem - nie wchodźcie do Smoczycch Lochów jeżeli życie wam miłe. - Ale oczywiście po tym, jak padły dwa słowa „przeogromne skarby” nikt już mnie nie słuchał i wszyscy pobiegli do Smoczycch Lochów, gdzie zamiast chwały i bogactwa czekają pułapki, potwory oraz z dużym prawdopodobieństwem również śmierć.

POCIĄGNIJ KARTĘ

DungeonQuest - Smocze Lochy to gra planszowa właśnie o tym, jak wejść do strasznego labiryntu, chwycić co się da i uciec żywym, zanim zapadnie zmrok i obudzi się wielki smok. Czas ucieka, a my będziemy się błąkać próbując dojść do legowiska Kalladry, w międzyczasie spotykając szkielety, trolle, demony, golem i czarnoksiężników. A także martwych poszukiwaczy, których nędzne resztki możemy przeszukać i okraść, tajemne przejścia, krypty czy wejście do katakumb, gdzie kryją się jeszcze większe niebezpieczeństwa, ale także większe skarby.

Dużo tego, prawda? Bo takie jest właśnie pierwsze wrażenie po zetknięciu się z zawartością pudełka - 11 talii kart

różnego przeznaczenia, mnóstwo żetonów i kafelków, znaczniki, karty graczy oraz kości. Jeżeli dodamy do tego 36 stronicową instrukcję to niejedynemu gracz ucieknie z krzykiem, jakby spotkał samego Wielkiego Kalladrę. Jednak wbrew pozorom gra jest stosunkowo prosta i można zacząć w nią grać po 3-4 minutach tłumaczenia zasad (pod jednym warunkiem, ale o tym za chwilę).

Każdy z graczy wybiera sobie jedną z 6 dostępnych postaci - czy to walecznego krasnoluda, czy zwinną amazonkę, czy żadnego chwały rycerza. Każda z nich opisana jest prostymi statystykami: liczbą punktów życia, siły, zręczności, pancerza i szczęścia. Posiada też charakterystyczną dla siebie zdolność specjalną, która ma nam pomóc w przeżyciu. Każdy z graczy zaczyna w jednym z rogów planszy. Nie widzimy dokąd idziemy i na początku każdej tury mamy wybór: idziemy w głąb lochu - ciągniemy jeden z kafelków z komnatami lochu, układamy na planszy i odbywamy z tą komnatą spotkanie, albo zostajemy w tym samym miejscu i przeszukujemy komnatę mając nadzieję, że znajdziemy coś ciekawego, choć częściej zdarzy się, że „coś ciekawego” znajdzie nas.

Czy będziemy przeszukiwać już odkrytą komnatę, czy wejdziemy do nowego pomieszczenia będziemy musieli pociągnąć jedną z kart: Lochu lub Przeszukiwania. Jeżeli znajdziemy zwłoki poprzednich śmiałków, przeszukując je ciągniemy karty z talii

Zwłok, otwierając drzwi - z talii Drzwi (zawsze może czekać za nimi pułapka), a jak wpadniemy w pułapkę to ciągniemy kartę z talii... Pułapek. Nierzadko nasi bohaterowie będą musieli przejść test np. siły, sprawdzając czy udało im się podnieść zardzewiałą kratę. Robi się to bardzo prosto - wystarczy rzucić dwiema kośćmi i sprawdzić czy wynik rzutu jest mniejszy lub równy od testowanej cechy bohatera (w tym przypadku siły). Jeżeli tak, test się powiódł i udaje nam się podnieść kratę.

W końcu (być może) dotrzemy do środka planszy i legowiska smoka. Wówczas... (a jakże!) ciągniemy kartę z talii Smoka, aby sprawdzić czy Kalladra obudził się (w takim przypadku najprawdopodobniej za chwilę skończy się nasza przygoda).



Jeżeli będziecie dalej smacznie spać ciągniemy kartę z talii Skarbów. Im dłużej będziemy płądrować skarbiec, tym większe prawdopodobieństwo, że Smok obudzi się i jednym podmuchem ognia wyśle nas na tamten świat.

ZAGRAJ KARTĘ, ALBO RZUĆ KOSTKĄ - WYBÓR NALEŻY DO CIEBIE

Rozgrywka toczy się płynnie - w końcu kładziemy po prostu komnatę na planszy, ciągniemy którąś z kart, wykonujemy to, co jest na niej napisane i czasem rzucamy kostką. Ta płynna rozgrywka zaczyna się mocno zacinąć w momencie spotkania jakiegoś potwora, z którym przyjdzie nam walczyć. Oczywiście możemy próbować uciekać, ale wydłuży to tylko naszą wędrówkę do legowiska smoka,

FFG (a tym samym Galakta) umożliwiło przeniesienie postaci z DungeonQuest do: Descent, Runewars i Runebound. Do gry dołączone są karty postaci do każdego z tych tytułów (wszystkie te gry łączy świat, w którym są osadzone, czyli Terrinoth).

a czas ucieka. Wcześniej czy później (raczej wcześniej) będziemy musieli się z kimś zmierzyć i wtedy zaczyna się prawdziwa męka. Jeden z graczy przy stole będzie kierował potworem. Każdy z obydwo walczących otrzymuje karty walki (w tym jedną charakterystyczną dla postaci / potwora).

W czasie jednej rundy walki wybieramy którą kartę zagramy - na niej jest nie tylko siła ataku, ale także rodzaj ataku: magiczny, walka wręcz lub strzał. Tak jak przy papier-nożyce-kamień, każdy rodzaj ataku jest dobry tylko na inny konkretny rodzaj ataku i ma też swoją słabość. Można to wykorzystać próbując kontratakować, np. jeżeli zegraliśmy słabszą (o niższej wartości) kartę strzału, a nasz przeciwnik wyłożył kartę walki wręcz - wówczas mamy możliwość dołożenia kolejnych kart strzału, wzmacniając siłę ataku.

Potem jest jeszcze gorzej - wygrywający przekazuje swoje karty przeciwnikowi jako licznik ran, a przegrywający swoje karty wyklada na środek stołu. Im więcej kart zbierze się na środku, tym skuteczniejszy atak będzie można wykonać w kolejnych rundach (tzw. śmiertelny cios). Brzmi to wszystko bardzo zagmatwanie i takie też jest w rzeczywistości. Na samą walkę z przykładami w instrukcji poświęcono aż 6 stron! Nie wiem czym kierowało się Fantasy Flight Games wymyślając taki system, ale nie przystaje on zupełnie do lekkiej i szybkiej rozgrywki w DungeonQuest. Walka tym sposobem potrafi trwać czasem kilka ładnych minut. Nie tylko ja tak uważam, bo pod naciskiem fanów wydawca postanowił opublikować do-

DungeonQuest - Smocze Lochy to już trzecie wydanie tej gry. Pierwsza wersja powstała w 1985r. w Norwegii, po czym m.in. przywędrowała do Wielkiej Brytanii i została wydana przez Games Workshop. Drugie wydanie z 2002 nie opuściło Szwecji. W 2010 FFG kupiło licencję na ten tytuł i wydało aktualne trzecie wydanie. Od pierwszego wydania nie zmieniło się jedno - jest niewielkie prawdopodobieństwo, że bohaterowie dotrą do końca rozgrywki.

datkowe warianty sposobu walki, m.in. oparte na kościach lub na kartach, ale w bardzo uproszczony sposób - znajdziemy je w drugiej części instrukcji wraz z innymi opcjonalnymi zasadami. W podstawowy wariant zagrałem tylko raz i w kolejnych rozgrywkach używałem już innych systemów - dzięki temu rozgrywka w Dungeon Quest szła płynniej i o wiele przyjemniej - bez niepotrzebnych przestoju.

SZANSA JEDNA NA MILION, ŻE UDA SIĘ PRZEŻYĆ

A ponieważ DungeonQuest nie dzieje się w świecie stworzonym przez Terry'ego Pratchett'a, gdzie szansa jedna na milion sprawdza się w 9 przypadkach na 10, jest bardzo prawdopodobne, że nie dotrwasz do końca dnia w smoczycy lochach. Ta gra jest zabójcza - możliwe jest w niej zginiecie już w pierwszej napotkanej komnacie. Co chwila natrafiamy na potwory, pułapki, zdradzieckie komnaty, a ponieważ również korytarze dokładane są losowo, możemy kręcić się w kółko, szukając jakiegokolwiek przejścia i nigdy nie dotrzeć do legowiska smoka. Oczywiście mogą zdarzyć się rozgrywki takie jak w mojej pierwszej partii.

Jeden z bohaterów na dobry początek wszedł do ciemnej komnaty, która kończyła się w ścianie. Przez 5 tur próbował odnaleźć drogę powrotną (musił wyrzucić 1-3 na kości). Ja miałem podobnego pecha, gdy po zejściu do katakumb uśiłowalem przez kilka kolejnych tur ponownie zapalić pochodnię (znów rzucając kością), jednocześnie wykrwawiając się po wcześniejszym spotkaniu z wampirem. W tym samym czasie trzeci bohater od razu po wejściu do lochów wszedł do katakumb, dosłownie potknął się o największy ze skarbów w grze (olbrzymi diament), aby po chwili praktycznie rozbić sobie głowę o wyjście z podziemi. Mógł spokojnie wyjść i wygrać grę, gdy w tym czasie my byśmy zgnili w labiryncie korytarzy (całe szczęście dla rozgrywki ów gracz postanowił jeszcze trochę lochy pozwiedzać).

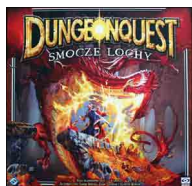
Jeżeli jeszcze do tej pory się nie domyśliście - gra opiera się głównie na łucie szczęścia. Nie ma tu zbyt wielu decyzji. Bardzo często nasz jedyny wybór będzie ograniczał się do tego, czy iść dalej, czy zostać w tym samym miejscu i przeszukać komnatę. Czekać na nas ilość śmiertelnych pułapek spowodu-

je, że bardzo często nikt nie wygra. Mając to wszystko na uwadze, jeżeli zasiądziecie do DungeonQuest jak do lekkiej gry przygodowej - możecie bardzo dobrze się bawić. W moim przypadku sprawdziło się prowadzenie gry na kształt mini sesji RPG, gdzie jedna osoba ciągnęła karty, czytała wydarzenia, a wszyscy przy stole grali dla czystej przyjemności, śmiejąc się z wypadków, które spotykały nas po drodze. Wówczas rzeczywistość jest możliwe rozpocząć rozgrywkę po 3-4 minutach od rozłożenia gry. Jeżeli będziecie chcieli wytłumaczyć jak się walczy - no cóż: doliczcie kolejnych 10 minut do tego czasu.

FINAŁ PRZYGODY

DungeonQuest na pewno niesie ze sobą bardzo duży ładunek sentymentalny - przywodzi na myśl Magię i Miecz i klasyczne gry przygodowe. Na pewno nie jest to tytuł dla osób szukających zaawansowanej gry typu Dungeon Crawler. Nie mamy tu podnoszenia poziomu naszych postaci i zbyt dużo zależy od szczęścia. Nie za wiele w tym tytule interakcji - praktycznie nie ma różnicy czy gramy sami, czy w 4 osoby - tyle, że więcej osób będzie się śmiało, gdy nie wyjdzie nam jakiś rzut kością i zginie na prostej pułapce.

Pomimo tych oczywistych wad, w dobrym towarzystwie nastawionym na szybką zabawę (znowu - pod warunkiem zrezygnowania z podstawowego wariantu walki) można się nieźle bawić, ale doradzam ostrożność i jeżeli macie szansę, najpierw zagrajcie nim kupicie ten tytuł. Może okazać się świetną pozycją na rozruszanie towarzystwa i rozpoczęcie wieczoru, a także może być srogim zawodem, jeżeli spodziewacie się czegoś więcej niż ciągnięcia kart i rzuconia od czasu do czasu kością.



6/10

TYP GRY: Przygodowa
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
LICZBA GRACZY: 1- 4
CZAS ROZGRYWKI: 90 min.
WYDAWCA: Galakta
AUTOR: J. Bonds, D. Glimne, G. Bonds
CENA: 180 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: dobra
PLUSY I MINUSY:
 + wykonanie, klimat, w dobrym towarzystwie jest bardzo wesoło; - skomplikowany system walki (dobrze, że są inne do wyboru), bardzo losowa, niewielka interakcja;



O RECENZENCIE: Redaktor w największym portalu o grach planszowych w Polsce, GamesFanic.pl. Uwielbia grać ze swoją żoną i przyjaciółmi, to świetne rozpoczęcie weekendu (szczególnie gdy na stole, oprócz gry jest coś dobrego do zjedzenia).



Marcin Korzeniecki

TROYES

Euroklasyk

Jeśli spojrzeć na kolekcję gier euro gracza, można pomyśleć, że wybudował już pół Europy. Caylus, Notre Dame, Norenberc, Filary Ziemi i wiele innych gier opowiada o rozbudowie miasta lub obiektu budowlanego w sławnym mieście, co tak naprawdę przekłada się na zdobywanie jak największej liczby punktów zwycięstwa. Nie inaczej jest z bohaterką niniejszej recenzji - grą Troyes.

Gra przenosi nas w region Szampanii, na północy Francji, gdzie będziemy uczestniczyć w rozbudowie miasta i (a jakże!) katedry. Warto wiedzieć, że katedra w Troyes powstawała przez 400 lat! Na szczęście, dzięki grze, postawimy ją w niespełna 1,5 godziny.

Po rozłożeniu planszy i kart wsiąkamy w XIII wiek: szarość, żółć i rdzawa czerwień nie wszystkim może przypaść do gustu, zwłaszcza przyzwyczajonym do prac Menzela. Karty w Troyes mają ładne ilustracje stylizowane na epokę, za to plansza jest dość surowa w barwach i kolorystycznie przypomina planszę Caylusa. Dość powiedzieć, że może nie jest to najpiękniejsza gra, za to bardzo czytelna.

Jako głowa jednego z francuskich rodów obejmujemy we władanie wybrany rejon miasta i zaczynamy rozporządzać mieszkańcami. Kontrola naszych wpływów rozłożona została na trzy warstwy społeczne: szlachecką (siła militarna), duchową



(wiara, wiedza i kultura) oraz pospólstwo (chłoptwo i rzemieślnicy). Każda warstwa społeczna reprezentowana jest przez kości w odpowiednim kolorze. Obsadzając swoich przedstawicieli w odpowiednich budynkach, tj. ratuszu, pałacu lub klasztorze zyskamy wsparcie danej warstwy, czyli

kości właśnie. To one stanowią siłę napędową gry. O wykorzystaniu rzutów decydują karty i budynki wymalowane na planszy. Na kartach zostały opisane wydarzenia lub rzemieślnicy, których użycie przechylą szalę zwycięstwa na naszą stronę, obsadzanie budynków zwiększa pulę kości jaką będziemy mieli do wykorzystania w następnej turze.

NIECH ROZPOCZNIE SIĘ OPOWIEŚĆ...

Z początkiem roku pod mury Troyes podchodzą wrogie siły, w mieście wybuchają konflikty, pojawiają się wicherzyciele siejąc zamęt wśród włościan. Aktualnie dowodzący senior rodu zobowiązany jest zwalczyć najgroźniejszego najeźdźcę, a jeśli senior chce zwiększyć swe wpływy może przegonić również pozostałych watażków spod murów. Jeśli tego nie zrobi kolejny szlachcic przejmuje rolę obrońcy miasta i zobowiązania co do najgroźniejszego przeciwnika. Dzieje się tak, póki miasto nie zostanie wybronione. Wtedy otwierają się miejskie bramy i do grodu przybywają rzemieślnicy, duchowni i najemnicy. By móc skorzystać z umiejętności przyjezdnych senior rodu winien posiadać wsparcie danej grupy społecznej [reprezentowane przez kości]. Jeśli takiego wsparcia nie

posiada, zawsze może je kupić, nawet od przeciwników. Od dawna wszak wiadomo, że pieniądź rządzi światem.

Wsparcie szlachty przydaje się najbardziej w walce z najeźdźcami, a potem niejednokrotnie przy przezwyciężaniu zagrożeń. Dzięki wsparciu duchowieństwa powstaje katedra, ale również rozstrzygane są konflikty teologiczne i zyskiwane profity wśród innych warstw społecznych. Wsparcie włościan zapewnia pełną sakiewkę oraz usługi rzemieślników i artystów. Jak widać przychyłność społeczeństwa Troyes ma olbrzymie znaczenie dla danego rodu. Przychyłność poszczególnej klasy społecznej można zwiększyć, umieszczając poplecznika w odpowiednim budynku. Za każdym razem, gdy umiemyczamy w budynku przedstawiciela, ktoś inny z niego wypada. Ilość włodarzy w klasztorze, ratuszu i pałacu jest ograniczona, co wprowadza niepokój o własną pozycję i ciągłą walkę o wpływy.

Każdy z rodów może się starać o wsparcie potężnego patrona. Wśród nich znajdują się takie tuzy, jak: Chretien de Troyes - romantyk, twórca legendy Graala, papież Urban IV, Hugues de Payes - założyciel zakonu Templariuszy, czy Henry I. Każdy patron ma swoje wymagania, a każdy ród może starać się przypodobać więcej niż jednemu patronowi. Sztuka w tym, by odgadnąć jakich patronów posiadają przeciwnicy.

LOSOWOŚĆ?

Mechanika Troyes opiera się na kościach, a jednocześnie jest to gra o bardzo ograniczonej losowości. Autorom udało się zaimplementować ciekawe rozwiązania. Nie ma kiepskich rzutów. Jeśli gracz dobrze zarządza dostępnymi w grze surowcami - wykarska się z każdej biedy. Niskie wyniki na kościach zawsze mogą pomóc ulokować



Co prawda nie wszystkie karty biorą udział w rozgrywce, jednak ich ilość w talii jest ograniczona. Jeśli obawiacie się, że po jakimś czasie rozgrywki zaczną się powtarzać śpiesz z informacją, że jest dostępny mini dodatek zawierający 3 karty akcji i jedno wydarzenie. Grałem i stwierdzam - „ruch oporu” potrafi narobić sporo zamieszania.

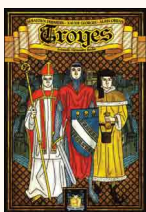
swoich ludzi w budynkach lub katedrze. Wreszcie najfajniejsze, punkty wpływu zamienia najmarniejsze wyniki w złote runo. Otóż kość sześcienna jest tak zmyślnie zaprojektowana, że suma punktów na dwóch przeciwległych ściankach zawsze daje siedem. Teraz wyobraźcie sobie, że dzięki punktom wpływu można odwrócić do trzech kości, czyli przykładowo z trzech jedynek zrobić trzy szóstki. A trzy szóstki to już mocna rzecz.

PODKUPYWANIE

Każdą turę zaczynamy z pewną ilością kości, czasem większą, czasem mniejszą, zależy ilu popleczników ulokowaliśmy w budynkach. Jeśli kości nie ma zbyt dużo, zawsze można je dokupić. Kupujemy od miasta (wspólna pula) lub od innych graczy, a ci nie mogą zaprotestować. Jedynym ograniczeniem jest zasobność sakiewki. Kupując kości można popsuć plany przeciwnikom, zabieramy im przecież główne zasoby w grze, jednak dostają w zamian gotówkę, którą dalej mogą mądrze zagospodarować.

KÓŁKA ZĘBATE

Ciekawym rozwiązaniem są karty stanów. Tylko część talii bierze udział w rozgrywce. Karty te to artyści, wojskowi, duchowni, rzemieślnicy lub wydarzenia, które dzieją się w Troyes. Konkretnie zaś, karty dają pole do wykorzystania kości. Pojawia się znajomy mechanizm ze Stone Age - dzielnik. Otóż, dzielimy wynik rzutu przez dzielnik, a wynik określa ile razy możemy odpaścić dobrodziejstwo danej karty. Jakież to mogą być dobrodziejstwa? Natychmiastowe lub długotrwałe. Te pierwsze zazwyczaj dają wymierny profit - pieniądze, wpływy, pomoc w pokonaniu wroga



9/10

TYP GRY: Eurogra
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
 LICZBA GRACZY: 2- 4
 CZAS ROZGRYWKI: 90 min.
 WYDAWCA: Pearl Games
 AUTOR: S. Dujardin, X. Georges, A. Orban
 CENA: ok. 35 euro
 EDYCJA: angielska
 SKALOWALNOŚĆ: dobra
 PLUSY I MINUSY:
 + ciekawie wykorzystane kości w euro grze, dobry balans, szczypta interakcji, sporo fajnego głowkowania; - kolejna euro gra o zbieraniu punktów, co dla niektórych może okazać się oklepanym pomysłem;



lub punkty zwycięstwa. Te drugie dają bonusy, których można użyć w kolejnych turach - np. darmowe zakupy lub podrasowanie rzutów. Karty pozwalają na tworzenie zmyślnych kombosów - są jak kółka zębate w maszynie. Troszeczkę przypomina to styl Stefana Felda, jednak możliwości nie jest aż tak dużo, by spowołnić rozgrywkę.

OBYWATELU! MIASTO LICZY NA CIEBIE!

W trakcie gry, na planszy pojawiają się również szare pionki symbolizujące mieszkańców. Obywatele Troyes z roku na rok coraz bardziej udzielają się w rozwoju miasta; walczą z przeciwnikiem, pomagają w budowie katedry, zajmują stanowiska w urzędach. Co to oznacza dla graczy? Dodatkowego rywala. Szare meeple za-

czynają wypierać naszych popleczników, zabierają też szanse na zdobycie punktów zwycięstwa. Bywa, że pod koniec gry większość władzy jest w rękach ludu.

ZGADYWANKI

Początkowo karty patronów wydawały mi się znacznym przeciążeniem dla graczy, a do tego mechanizmem dość losowym. Otóż każdy gracz losuje kartę patrona, na której określone są warunki wymagane do zdobycia dodatkowych punktów zwycięstwa. Warunki te może spełnić każdy z graczy i każdy może zgnać ekstra pulę punktów za swojego patrona oraz za cudzych. Myślałem, że natłok reguł zepchnie patronów na dalszy plan. Miło się zaskoczyłem. Reguły podstawowe gracze chwycili dość szybko, a przy drugiej rozgrywce patroni okazali się jednym z fundamentów strategii. Można z nich wyciągnąć sporo punktów, wystarczy domyślić się kogo mają przeciwnicy. Domyślić się, obserwując zagrania współgraczy. Strasznie spodobał mi się ten pomysł. Dzięki sześciu niepozornym kartom gracze nie tylko skupiają się na własnym zbieraniu punktów ale patrzą również na sąsiadów.

FINISZ - MASZ PRAWO DO WŁASNEJ OPINII

Troyes bardzo trafiło w moje gusta, jednak ze zdziwieniem zauważyłem, że nie wszyscy dzielą entuzjazm. Jest to klasyczna euro gra nastawiona na zbieranie klasycznych punktów zwycięstwa, gdzie klimat liczy się mniej niż mechanika. Gier opartych na powyższych założeniach powstały setki. Można powiedzieć, że Troyes nie zaskoczy niczym nowym. A jednak. Sprawnie działający mechanizm, dobry balans gry na wszystkich wariantach (dwoosobowy sprawdza się fenomenalnie) i satysfakcjonujący wysiłek intelektualny wystarczą. A że budują kolejne miasto, kolejną katedrę i znowu ciułam punkty... Ja po prostu to lubię. Jeśli mienisz się euro graczem Troyes będzie perłą w Twojej kolekcji.



Tomasz Polak

PROCH I STAL

Dobre bo polskie?

Nie przepadam za historycznymi grami planszowymi. Mam zawsze niemiłe wrażenie, że całość bazuje na pożyczonej chwale i albo nie dorasta do pięć wadze wydarzeń, które chce przedstawiać, albo robi z igły widły, i to z patosem, który znalazłby godne miejsce w muzeum, a nie przy rodzinnym stole zastawionym planszówkami.

Nie przepadam za grami historycznymi trochę na zapas. Od razu boję się, że gra będzie ciężką grą wojenną, albo po raz tysięczny spróbuje wzbudzić we mnie patriotyczne odczucia z powodu przegranej takiej czy innej wojny lub sprawy.

Do gry Proch i Stal podeszedłem ze względów „zawodowej” ciekawości. Pewnie gdyby nie atmosfera Gliwickiego Pionka i tych niemożliwie miłych ludzi wszędzie wokół, to nigdy bym do gry nie zasiadł, albo zrobił to pod presją i przymusem. Czas i miejsce jednak były przychylne i rozegrałem swoją pierwszą partię gry Proch i Stal. Przegrałem. Tak jak wszyscy uczestnicy, bo to właśnie znaczy kooperacja, wszyscy albo nikt. Przegraliśmy i byliśmy źli. Przegraliśmy o dosłownie tyle (tak mału!). Następnym razem rozegramy to tak i tak. Wygramy, spokojna głowa, plan jest świetny. Zaraz, zaraz. Następnym razem? I tak właśnie dałem się złapać historycznej grze kooperacyjnej.

Zanim o samej grze, pozwolę sobie jeszcze trochę pożalić się na okrutny los recenzenta. Jak wyznałem wcześniej nie przepadam za grami historycznymi. Nie pałam również miłością do gier kooperacyjnych. Lubię konfrontację, brudne sztuczki i generalne współzawodnictwo. Kooperacja nie daje mi takich opcji. Jak na ironię, w tym roku większość z gier, które zrecenzowałem dla ŚGP była właśnie kooperacyjna. Co również zaskakujące, wszystkim wystawiłem pozytywne oceny. Co wcale nie zmieniło mojego stosunku do tego gatunku. Nie uprzedzamy jednak faktów. Przyjrzyjmy się grze Proch i Stal.

WYSZŁO JAK ZWYKLE

Mamy takie polskie powiedzenie, które w pewien sposób charakteryzuje nasz naród - „Miało być pięknie, a wyszło jak zwykle”. Mamy też szereg innych powiedzonek, ale to pierwsze przyszło mi na

myśl po dokładniejszym przyjrzeniu się wydaniu gry. Za całość odpowiedzialne jest wydawnictwo Polskie Gry Planszowe. Brzmi strasznie swojsko, prawda? Swojsko, rustykalnie, tandetnie, prząśnie. Co kto woli i jakie kto ma gusta. Taka też jest oprawa graficzna gry Proch i Stal. Ja pokuszę się o proste stwierdzenie - kiepska. To jeden z najsłabszych aspektów tego produktu.



Same grafiki nie stanowią jednak o całości wydania. Drugą stroną medalu jest jakość. Tutaj trzeba oddać Polakom Grom Planszowym, że tak jak brzydka jest ich gra, tak samo wydaje się być wytrzymała i odporna. Żetony wykonane są z grubego drewnopodobnego tworzywa, podobnie plansza Wawelu i figurki postaci graczy. Główna plansza to wytrzymała tektura, składana na pół i wydaje się, że pozostanie w jednym kawałku dość długo. Również do trwałości kart nie można się przyczepić, zaś instrukcja i Karta Skróconych Zasad są na naprawdę wysokim poziomie.

Skoro jest tak dobrze to trzeba powiedzieć co jest nie tak, by powiedzeniu stało się zadość. Pomijając marne grafiki, elementy gry są zwyczajnie nieprzemysłane. Żetony, mimo że wytrzymałe i pomalowane na łatwo odróżnialne kolory, mają wszystkie identyczne rewersy co zmusza

każdorazowo do zabawy w „odwróć wszystkie żetony”. Plansza do gry wygląda jak wczesny prototyp, wiele miejsc jest zupełnie niepotrzebnych, na przykład pole, na którym należy ustawić figurki po wykonaniu akcji zupełnie się nie sprawdza, gdyż nie ma potrzeby zaznaczania takich posunięć, zwyczajnie nie korzysta się z tego w czasie gry. Podobnie dodatkowa plansza podziemnego tunelu pod Wawelem. Dla 5 pól przeznaczonych dla 5 żetonów musimy zorganizować sobie miejsce na stole o powierzchni połowy podstawowej planszy. Niepotrzebnie, bo można by to zmieścić na planszy głównej. Równie niepotrzebne są figurki postaci, które, jak wspomniałem, wykorzystujemy jedynie do zaznaczania wykonanych akcji. Masa nieprzydatnych rzeczy. Zupełnie niepotrzebnie.

ALE O CO CHODZI?!

No tak, wygląd wyglądem, a jakość jakością, ale to podobno gra historyczna, więc chyba gdzieś są jakieś nawiązania, jakaś warstwa fabularna? Oczywiście! Proch i Stal to, jak głosi napis na okładce, kooperacyjna gra o Konfederatach Barskich i obronie Tyńca. Jeśli absolutnie nic nie mówią Wam te hasła, to Proch i Stal może okazać się nie tylko grą rozrywkową, ale przede wszystkim edukacyjną. Przyznam, że sam dowiedziałem się bardzo dużo o tych wydarzeniach właśnie z opisów w grze. W szkolnej ławce tych najbardziej interesujących faktów nigdy się nie dowiemy. W skrócie, gra wprowadza nas w realia powstania zwanego Konfederacją Barską. Gracze wcielają się w obrońców Tyńca przed najazdem wojsk rosyjskich.

Na każdej karcie akcji i wydarzeń, poza oczywistym opisem działania (swoją drogą na kartach udało się upchnąć aspekt mechaniczny do niezbędnego minimum, dzięki ikonkom i krótkim hasło-poleceniom) zawarto obszerną notkę historyczną powiązaną z kartą. Na kartach walki czytamy więc o potyczkach i sławnych dowódcach, na kartach wydarzeń, takich jak zaraza czy dezercja odkrywamy prawdziwie sensacyjne oblicze wojny. Naprawdę zaskoczyły mnie akcje XVIII-wiecznych komandosów czy fortele taktyków, których nie powstydziliby się sam Sun Tzu. Cała warstwa fabularno-historyczna to prawdziwa zaleta tej gry. Spokojnie można wprowadzić Proch i Stal do kanonu nauczania historii, z dużym powodzeniem zarówno dla popularyzacji historii jako nauki, jak i gier planszowych w ogóle.

Proch i Stal to gra doskonale nadająca się do szkół, świetlic i klubów. Wykonana z trwałych elementów, będzie długo służyć. Wprowadza w niezwykle przystępny sposób interesujące fakty historyczne. Uczy współpracy, wspierając grę kooperacyjną. Z pewnością gra ta to bardzo dobre narzędzie edukacyjne spełniające hasło „uczy bawiąc”. I co ważne dla fanów planszówek, może być doskonałym wstępem do dalszej przygody z grami.

JAK TO DZIAŁA?

Na koniec zostawiłem sobie opis samej rozgrywki. Zaczę od instrukcji. Bardzo dobrze opisane zasady podzielone zostały na Proste oraz Podstawowe (czyli te pełne, trudniejsze), dzięki czemu w ciągu kilkunastu minut możemy rozpocząć zabawę z grą. Podkreśliam, że instrukcja została dobrze napisana i zasady są naprawdę przystępne, ponieważ wcześniej opisywałem elementy gry jako przygotowane bez przemyślenia i podobne raczej do prototypu niż ostatecznej i profesjonalnie przygotowanej produkcji. Podział na zasady prostsze i w pełni wykorzystujące możliwości gry to doskonałe rozwiązanie dla osób, które na szybko chcą sprawdzić czy taka rozgrywka im odpowiada.

W obu wersjach zasad przygotowano, cel gry i ogólny jej przebieg nie różni się specjalnie (różnice to ograniczone środki, dłuższy czas rozgrywki, dodatkowe opcje akcji w postaci umiejętności postaci w wersji pełnej). Przed rozpoczęciem rozgrywki przygotowujemy na planszy odpowiednią liczbę żetonów żywności, jednostek wojsk naszych i wrogich oraz żeton wskazujący morale panujące w twierdzy. Każdy z graczy otrzymuje również karty akcji, którymi posługiwać będzie się w trakcie gry, zaś z boku lokowana jest talia kart wydarzeń wpływających na przebieg oblężenia.

Gra została podzielona na rundy (ich liczba jest różna w zależności od wariantu), te zaś na 4 tury, zawsze, bez względu na liczbę graczy. Każda tura przebiega w identyczny sposób. Najpierw dociągana jest karta wydarzenia, która wpływa na aktualny stan gry. Są to zarówno pozytywne wydarzenia, jak np. posiłki przybywające do twierdzy, wzrost morale czy nowe zapasy żywności. Są też wydarzenia negatywne, między innymi zatrucia i choroby, dezercje, zdrady i wszelkie inne plag. Na kartach znajduje się również informacja o ruchach wojsk rosyjskich, mogą one postępować naprzód z lewej lub prawej flanki lub tunelem pod Wawelem, albo wszystkimi tymi drogami naraz. Karty wydarzeń to jedyny losowy mechanizm w grze, jednak na tyle silny, że powodzenie całej partii zależy może od szczęścia w ułożeniu kart, bardziej nawet niż od obranej strategii.

Po rozpatrzeniu karty wydarzenia gracz mający ruch wykonuje akcję przy pomocy kart na ręce. Są to wypady po żywność, zwiększenie morale, bądź atak na wroga jednostki znajdujące się na przedpolach twierdzy lub w tunelu. Gracze mogą również zdecydować się na poniesienie kosztu większej liczby kart w jednej turze i wystrzał z armat, i tym samym oczyszczenie jednej flanki z wrogich jednostek. Zamiast zagrywać kartę, gracz może zdecydować się na odpoczynek i uzupełnienie kart. Po wykonaniu akcji kolejka przechodzi na następnego gracza (lub dalej wykonuje ją gracz rozgrywający partię samodzielnie, bo i tak można). Po cyklu 4 tur następuje



podsumowanie rundy. Żeton żywności zostaje zużyty, rozpatruje się walki na przedpolach i ewentualne straty, oraz sprawdza stan morale, które może sprawić, że nasza załoga się powiększy lub uszczupli. Po tym karty wydarzeń z danej rundy są zbierane i ładują na stosie w formie lew (które ułatwiają liczenie rund) a obok planszy rozdane zostają następane cztery karty. Warunkiem zwycięstwa jest przetrwanie do ostatniej rundy. Przegrana następuje, gdy rosyjskie wojska wedrą się tunelem na Wawel lub cała załoga Tyńca zostanie wybita.

WRAŻENIA

Przede wszystkim, pierwszym wrażeniem jakie towarzyszyło mi podczas i krótko po pierwszej partii była frajda. Tak po prostu i najwyuczajniej w świecie cieszyłem się z gry. Razem z innymi

graczami złościłem się na negatywne zdarzenia i wysilałem mózgowicę nad następnym ruchem, zachwyciałem się historycznymi wstawkami na kartach i z zadowoleniem sciągałem każdą pokonaną jednostkę wroga lub podnosiłem wskaźnik morale. Po prostu gra mnie wciągnęła.

Niestety kolejne partie nie dały mi już aż takiej radości. Tak, bawiłem się dobrze, jednak szybko gra zaczyna męczyć swoimi wadami, na które można przymknąć oko przy pierwszej rozgrywce, jednak później trudno już nie zwracać na nie uwagi. Karty o ostrych rogach są jednak o wiele mniej wygodne niż te o zaokrąglonych brzegach. Plansza ujawnia niedopracowanie i nonszalancję w rozdysponowywaniu miejsca. Nużą żetony, które wciąż trzeba odwracać, bo nie są dwustronnie zadrukowane. Informacje historyczne w końcu zaczynają się powtarzać. Najgorsze jednak jest to, że na jaw wychodzi, iż w Prochu i Stali właściwie nie ma co planować większej strategii. Bardzo duży wpływ losowości płynącej z kart wydarzeń zmusza do reagowania na bieżąco, a czasami wręcz nie pozostawia możliwości wyboru, gdyż tylko jedna z akcji jest logicznie uzasadniona po takiej czy innej zmianie sytuacji na planszy.

Pomimo tych niewątpliwych wad uważam całościowo grę Proch i Stal za udany, choć wymagający dopracowania, produkt. Proponuję zagrać partyjkę lub dwie przed decyzją zakupu.



7/10

TYP GRY: Kooperacyjna/histeryczna
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
 LICZBA GRACZY: 1-4
 CZAS ROZGRYWKI: 15-40 min.
 WYDAWCA: Polskie Gry Planszowe
 AUTOR: W. Wójcik i W. Krupnik
 CENA: 75 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 1-4 dobra
 PLUSY I MINUSY:
 + szybka i łatwa, przemyca fakty historyczne, można grać samemu, wytrzymałe elementy
 - losowa, brzydkie grafiki, nieprzemysłana plansza



Rafał Szyma

DUEL OF THE GIANTS

Pojedynek gigantów



Friedemann de Pedro nie jest może najśłynniejszym Friedemannem wśród twórców gier, ale czytelnicy Świata Gier Planszowych mogli już zapoznać się z jego grą - recenzowaną ładnych parę numerów temu „Duel in the Dark” (SGP #4).

Tamta pozycja za temat obrała naloty aliantów na Rzeszę i w istocie sprowadzała się do gry blefu, podczas której obrońca próbował odgadnąć trasę przelotu eskadry bombowców i zminimalizować zadawane przez nią straty. Grę ocenilem wówczas wysoko, pomimo mankamentów, na czele z horrendalnie wydłużonym przygotowaniem do gry i jednak niezbyt wielką grywalnością tytułu w kolejnych partiach. Dało się bowiem wyczuć w niej ogromne pokłady pasji - Friedemann de Pedro zaklął w pudełku DiD całe pokłady historyczno-planszowej fascynacji.

SZKOP RUSKA CZY RUSEK SZKOPA?

Zaczynam od przybliżenia poprzedniej gry, bo jej porównanie z nowym tytułem - *Duel of the Giants* wiele powie nam o grze z czołgami. Przenosimy się bowiem z przestworzy nad Europą Zachodnią na wschód - na bezkresne równiny Rosji i Ukrainy. Graczom przyjdzie stoczyć bitwę pancerną.

Celem Sowietów jest przełamanie linii niemieckich, Niemcy zaś mają za wszelką cenę powstrzymać radzieckie kontrnatarcie. Choć temat pozostaje strictly military, sugerując grę wojenną pełną gębą, rozgrywka ma zgoła inny charakter.

ANI KROKU WSTECZ!

Tym razem chodzi o to, by czołgi jednej z frakcji przedostały się na drugą stronę planszy. To główny sposób na zapunktowanie Sowietów - jeśli tylko uda się dotrzeć do krawędzi planszy, choćby dwoma, a najlepiej trzema czołgami, zwycięstwo przechyli się na ich stronę. Oczywiście Niemcy robią co mogą, by to uniemożliwić:

Gry Friedemanna de Pedro cechują się dbałością o poziom wydania. Dzięki współpracy z amerykańskim wydawcą Z-Man Games, gracz otrzymuje solidne i estetyczne pudło pełne żetonów - heksów, żetonów - gwiazd, żetonów - medali, żetonów... oj, jest ich bez liku. Są także małe planszki, karty i zestaw figurek. Mamy tu dwie miniaturowe tygrysy i osiem T-34, dokładnie takich, jakim jeździła załoga „Czterech pancernych”, a do tego samolot Ju 87 G, czyli Stuka. Należy się tu producentom gry mała szpilka - samolot jest bowiem w kolorze sowieckich, a nie niemieckich czołgów.

po drodze czekają umocnienia, działa i - przede wszystkim - dwa potężne tygrysy, królowie wśród czołgów. Ich droga do zwycięstwa to mozolne ciucie punktów i eliminowanie kolejnych T-34.

Żeby sprawę uczynić ciekawszą, na początku wszystkie potencjalne pozycje radzieckich czołgów wskazane są zakrytymi żetonami, których jest dwa razy więcej niż faktycznie dostępnych maszyn. Podobnie jest z działami po stronie Rzeszy.

TAKTYKA BLEFU

I tak oto dotarliśmy do kwintesencji gry, czyli blefowania i rozszyfrowywania tychże blefów. Sowietci próbują jak najdłużej zwodzić przeciwnika fałszywymi żetonami czołgów. Zadaniem Niemców jest ich odkrycie, ale sami także zwodzą pozycjami swych dział. Obie strony pozorują kierunki natarcia i ucieczek, by utrudnić wydedukowanie pozycji swych maszyn i tym samym ich ostrzał. W ten sposób nieustannie, często do samego końca krzyżują się blef i taktyka - bo nie wystarczy wroga zidentyfikować, należy jeszcze znaleźć się w odpowiedniej pozycji do strzału. Kolejne etapy tury naprzemiennie oddają inicjatywę to jednemu, to drugiemu graczowi. Obaj starają się oddać ją drugiemu w taki sposób, by ten nie zyskał możliwości oddania celnej salwy.

DWA POJEDYNKI

I tu powracamy do porównania z poprzedniczką. Tu blef i tam blef - jednak o ile w pierwszej grze sprowadzał się on niemal do odgrywania planu wyznaczonego w etapie przygotowań, tu hula już na całego, często do ostatnich ruchów. Tu taktyka i tam taktyka, ale dopiero w grze o czołgach staje się kluczowym elementem i jedną z głównych przyjemności gry. Nie ma tury, podczas której gracz mógłby sobie pozwolić na zlekce-



Badź z nami również on-line!
Codziennie nowe, gorące wiadomości ze świata gier planszowych znajdziesz na naszym profilu:

ISSN 1897-2853

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

Aktualności
Najnowsze informacje<http://www.facebook.com/swiatgierplanszowych>Redakcja
Autoryzacja

facebook

**Od teraz masz nasz magazyn zawsze pod ręką,
 dzięki naszej nowej stronie WWW:**

<http://www.swiatgierplanszowych.pl>

TYLKO U NAS!
**Pierwsze zdjęcia planszowej wersji Might & Magic Heroes
 oraz długo oczekiwanej Zagłady Atlantydy!**

WIZ Kolorowy Kod – wyborem młodych naukowców

27 Informacje, Patronat medialny

przez Red.Nacz.

2011

Nasz Facebook

Mayfair Games zapowiedziało wydanie dodatku do gry Rivals for Catan Card Game. A... 26 września 2011

Już dzisiaj umieścimy pierwsze materiały z Galaktikonu. Rozpiera nas... 26 września

GRANNA PROMOCJA PRZYZNANA

NASZ PATRONAT: GRY



ważenie sytuacji i zagranie byle jak. Jeśli ułatwimy przeciwnikowi zadanie i odpuścimy nieco taktycznych kombinacji, możemy pożegnać się ze zwycięstwem.

GIGANT ZRODZONY Z CIEMNOŚCI

Pójdźmy dalej w porównaniach. Całe szczęście pan de Pedro ukrócił hegemonię fazy przygotowani. W dalszym ciągu ważne jest początkowe rozstawienie sił i terenu, jednak trwa ono akurat tyle, ile zwykło trwać w grach z podobną liczbą komponentów. Żadnego więcej wychodzenia na przemian z pokoju, po to by przeciwnik mógł skutecznie rozstawić swoje niespodzianki. Poprawiona została także druga bolączka tytułu z 2008 roku: grywalność. Plansza z heksami i ustawianymi na początku gry żetonami terenu to rozwiązanie o wiele bardziej uniwersalne, zwłaszcza, że autor zadbał o drugi warian - zimowy. To sprawia, że warunki prowadzenia potyczki mogą znacznie różnić się w kolejnych partiach i znakomicie przedłuża miódność rozgrywek.

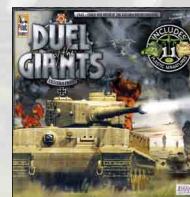


Tym razem jednak Friedemannowi de Pedro udało się przedstawić tytuł, który w pełni broni się niezależnie od swej otoczki. To imponująca i godna naśladowania postawa - najwyraźniej autor uważnie przestudiował opinie o mankamentach poprzedniej gry i zadbał o to, by nowa pozycja była od nich wolna. Nie zgubił przy tym nic z zalet swego warsztatu, serwując grę charakterystyczną i naprawdę miodną.

PRAWDZIWE ZMAGANIA GIGANTÓW

Jedna rzecz nie uległa zmianie - dbałość o historyczny rys gry. Po raz kolejny autorowi udało się za pomocą prostych, często dość abstrakcyjnych mechanizmów oddać klimat zmagania wojennych. Na planszy kilka figurek czołgów próbuje przedrzeć się przez ogień dwóch innych figurek, samolociku i paru żetonów dział, ale w głowie kiełkuje wizja epickich zmagania o zatrzymanie całej sowieckiej maszyny wojennej na miarę bitwy na Łuku Kurskim.

Uroki Duel of the Giants w pełni docenią więc miłośnicy historycznych zmagania na planszy. Jednak każdy gracz, nawet pozbawiony większego zacięcia historycznego, znajdzie w niej rzetelną, satysfakcjonującą grę, w której bluff idzie ramię w ramię z taktyką. Polecam. I z otrzymią ciekawością wyglądam kolejnej gry autora, który udowodnił, że potrafi wyciągać wnioski.



8/10

TYP GRY: Wojenna gra blefu
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
 LICZBA GRACZY: 2- 4
 CZAS ROZGRYWKI: od 30 min.
 WYDAWCZA: Pilot Games/ Z-Man Games
 AUTOR: Friedemann De Pedro
 CENA: ok. 175 zł
 EDYCJA: angielsko-niemiecka
 SKALOWALNOŚĆ:
 2 - świetnie, 3-4 - średnio
 PLUSY I MINUSY:
 + masa kombinowania, świetne oddanie tematu, poziom wydania; - odrobina „żmudności” w odgrywaniu faz



O RECENZENCIE: Pracuję w Wydawnictwie Portal i maczam paluchy w grach na co dzień: jako redaktor SGP, projektant i redaktor gier, szef linii Neuroshima, itp. Mój planszowy typ to gry łączące błyskotliwą mechanikę z miodnym tematem.



Tomasz Polak

WŁADCA PIERŚCIENI

Im dalej w Lorien, tym więcej elfów

W dawnych czasach istniał gatunek gier karcianych zwanych CCG (ang. Collectible Card Game - kolekcjonerska gra karciana), niekiedy zwane też TCG (trading - wymiana). Hobbyści przeznaczali duże sumy pieniędzy, aby wciąż dokupować nowe karty do swych kolekcji, wymieniali się z innymi entuzjastami i wszystkim im wciąż było mało.

Karty do gier kolekcjonerskich kupować można było w paczkach zwanych Booster Packami. W każdej paczce znajdowała się określona liczba kart, często też z określonej serii, bądź linii dodatku, jednakże nigdy nie wiadomo było jakie konkretnie karty znajdzie się w swoim hermetycznym sreberku. I była niewiadoma, i była radość, był też smutek, i zawód, i uzależnienie, i syndrom odstawienia. A potem przyszły LCG.

LCG (ang. Living Card Game - żyjąca gra karciana) to pomysł sprytnych wydawców jak sprawić, by osoby niepodatne na uzależnienie CCG lub ci wszyscy, którzy bali się nawet spróbować by nie wpaść w nałóg - w końcu wpadli. I powiodło się. Narodziła się nowa gałąź przemysłu niewołającego dusze graczy. LCG to gry karciane, które rzekomo można rozgrywać, i co więcej - pozostać przy takim graniu, jedynie zakupując zestaw podstawowy. Oczywiście istnieje możliwość (i nikt nikogo rzecz jasna do tego nie zmusza, gdyby ktoś pytał) nabycia dodatkowych zestawów kart, które urozmaicą rozgrywkę i pomogą przy budowaniu talii, zwłaszcza tych

turniejowych. Różnicą między CCG a LCG ma być to, że dodatki do tych drugich to nie loteria, ani kot w worku.

Gra Władca Pierścieni jest właśnie taką żyjącą karcianką. Polski wydawca - Galakta jeszcze przed premierą zapowiedział, iż na naszym rynku dodatki pojawiać się będą z częstotliwością jednego miesięcznie. To bardzo często, jak na gry planszowe i całkiem przyzwoicie, jeśli chodzi o gry karciane. Trzeba jednak przyznać Galaktce, że gry tej nie ma sensu wprowadzać inaczej, niż tylko z pełnym wsparciem, a przynajmniej nie ma to sensu z punktu widzenia graczy, którzy zamierzają zbierać karty w jednym języku. Warto zwrócić uwagę również, że gra miała swoją premierę w Polsce równoległe z premierą w języku angielskim (wydawnictwo Fantasy Flight Games).



PRZYGODA, PRZYGODA...

We Władcy Pierścieni mamy okazję przeżywać przygody wraz z bohaterami Tolkienowskiego świata Śródziemia,

w czasach pomiędzy Hobbitem a Drużyną Pierścienia. W samym zestawie podstawowym pojawiają się takie postacie jak Gandalf, Aragorn czy Legolas, obok mniej znanych ludzi, elfów i krasnoludów. Do gry zasiądziemy samodzielnie lub z przyjaciółmi, gdyż ta kooperacyjna gra przeznaczona jest bazowo dla jednego lub dwóch graczy, jednak po połączeniu zestawów można bawić się i we czwórkę. Każda rozgrywka może być inna dzięki scenariuszom, które opowiadają różne historie, wymagają użycia zróżnicowanych talii, a nawet poziomu zaawansowania graczy. W podstawowym zestawie otrzymujemy trzy scenariusze o zróżnicowanych poziomach trudności, na których możemy poćwiczyć nasze umiejętności.

W grze występuje szereg różnorodnych kart. Mamy więc karty Wyprawy, czyli mechaniczne przełożenie scenariuszy. Ułożone w określonej kolejności i odkrywane po przejściu poprzedniego wydarzenia informują graczy o postępach ich bohaterów oraz o towarzyszących wyprawie ograniczeniach. Każda karta Wyprawy posiada wartość w punktach postępu, które należy zyskać, aby kontynuować podróż. Talia spotkań reprezentuje przeciwników naszych bohaterów, których napotkać można w czasie wyprawy, niebezpieczne miejsca oraz pułapki zastawione przez wrogów. Naprzeciw wrogim siłom stają wspomniani bohaterowie. Każda postać reprezentuje jedną z czterech stref wpływów: Przywództwa, Wiedzy, Ducha i Taktyki. Strefy różnią się pod względem ogólnego stylu gry nimi, na przykład strefa Taktyki to typowo „walcząca” talia. Talie gracza mogą składać z jednej tylko strefy (i tak proponuje instrukcja przy rozgrywaniu podstawowych scenariuszy), lub z kilku. Po to właśnie rozszerza się własne talie o dodatki,

Świat wykreowany przez J.R.R. Tolkiena był źródłem inspiracji dla niezliczonych wręcz książek i gier, o arcydziele filmowym (czy też wielkiej porażce, w zależności jak kto to postrzega) nie wspominając. Władca Pierścieni LCG to, muszę przyznać, jedna z najlepszych gier osadzonych w realiach Śródziemia w jaką miałem okazję grać. Numerem jeden dla mnie pozostanie jednak Wojna o Pierścienie, wydana u nas przez Encore.

W sieci odnaleźć można wiele zapisów z rozgrywek graczy z całego świata. Propozycje przejścia danego scenariusza czy najefektywniejszego budowania talii opierającej się o taką bądź inną strefę wpływów. Pojawiają się również oficjalne odpowiedzi na pytania w formie FAQ. Na stronach polskiego wydawcy gry ukazują się kolejne odświeżane wersje erraty, tłumaczenia zasad i FAQ.

by najefektywniej budować talie z kart, które doskonale ze sobą współpracują w każdej sytuacji.

MIEĆ W USZACH SZUM, STRUMIENI ŚPIEW

Zasadniczym celem każdej rozgrywki jest odbycie Wyprawy i szczęśliwe jej ukończenie. Aby to osiągnąć należy pokonać kolejne etapy Wyprawy, reprezentowane przez karty. Rozgrzywka składa się z szeregu powtarzających się w cyklach etapów. Każda runda składa się z następujących etapów: Fazy Zasobów, w której gracze pobierają karty oraz żetony zasobów dla swoich bohaterów. Żetony te służą do kupowania kart, czyli wprowadzania ich do gry, co można przeprowadzić w drugiej Fazie zwanej Planowaniem. W tym momencie gracze kolejno zagrywają z ręki karty sprzymierzeńców, przedmiotów itp. Następna jest Faza Wyprawy. Gracze przydzielają swoich bohaterów do wyprawy, dzięki czemu następuje postęp w wędrówce. Odkrywane są karty Spotkań i rozpatrywane specjalne założenie oraz ograniczenia. W Fazie Podróży bohaterowie podróżują w stronę swego celu. Faza Spotkań to moment wejścia w Zwarcie, po czym następuje Faza Walki i rozpatrywane są ataki i obrony, naprzemiennie. Warto zwrócić uwagę, iż każdy z bohaterów i sprzymierzeńców może być aktywny w czasie jednej rundy tylko raz. Każda aktywność oznaczana jest przekreśleniem karty na bok.

Oznacza to, że bohaterowie, którzy zostali aktywowani w czasie Fazy Wyprawy nie mogą już atakować ani bronić się w czasie walk. Dotyczy to również samej walki, stąd gracz powinien uważnie zaplanować, których bohaterów używać będzie jako obrońców, a których wysłać, by walczyli z napotkanymi przeciwnościami. Po rozstrzygnięciu wszystkich walk następuje Faza Odpoczynku, karty wracają do pierwotnego ustawienia, a poziom zagrożenia wzrasta.

Przedstawione w telegraficznym skrócie zasady wydają się być łatwe. Tak jednak

nie jest. Instrukcja to ponad trzydzieści stron formatu A4, choć bez straty można by skrócić ją o 1/4. Ogólne zasady są do opanowania przez przeciętnego planszówkowicza, ale do pełnego wykorzystania możliwości gry oraz pozytywnego ukończenia trudnych scenariuszy potrzeba już doświadczenia karcianego, lub dłuższego obcowania z grą Władcy Pierścieni. W każdej talii dostępnych jest szereg przedmiotów, sprzymierzeńców i innych pomocy dla bohaterów. Każda z takich kart kosztuje, a zasoby nie przyrastają w szczególnie szybkim tempie. Do tego każda runda to straty w szeregach naszych wystawionych kart, narastanie zagrożenia oraz przeciwności. Łatwiej przejść scenariusz wraz z partnerem, wtedy mimo dociągnięcia dodatkowej karty zdarzeń i tak dysponujemy większymi siłami niż w rozgrywce solowej.

Decyzje podejmowane w trakcie gry to jedna strona monety. Druga to kompletowanie talii, dobór stref wpływów, poszczególnych kart tak, by współpracowały ze sobą w najbardziej optymalny sposób i rzecz jasna, możliwie uniwersalny. Do tego przeznaczone są już większe zbiory kart, możliwe dzięki dodatkom, jednak właśnie personalizacja talii daje frajdę z zabawy z grą karcianą (kolekcyjną bądź „żyjącą”). Dobrze złożona talia wymaga znajomości wielu kart, kombinacji

między nimi, czyli doświadczenia. Władca Pierścieni to jedna z tych gier, których trzeba się uczyć, dużo z nimi obcować, by osiągać coraz lepsze wyniki, a czasami, by w ogóle ukończyć dany scenariusz.

ZŁOTY PIERŚCIONEK, ZŁOTY PIERŚCIONEK NA SZCZĘŚCIE

Jednoznaczna ocena gry Władcy Pierścieni nie jest prosta. Sam tytuł do jednych trafia i grę kupią w ciemno „no bo to Władca Pierścieni!”, innych odrzuci, bo z założenia nie lubią tych wszystkich „elfów i skrzatów”. To samo dotyczy gier karcianych, zwłaszcza tych, które należy (bo przecież nie trzeba) regularnie powiększać o kolejne dodatki czy boostery. Mają one zwolenników



i przeciwników. Trudno mi powiedzieć czy gra może przełamać jakoś te wyraźne podziały, skłonności i uprzedzenia. Ja sam lata temu byłem zapalonym karciarzem i z zapamiętaniem układałem setki kart w coraz to nowe talie i kombosy. W podobnym okresie zaczytywałem się też Tolkienem i literaturą fantasy w ogóle. Teraz, kiedy trochę podrosłem i zajmują mnie poważniejsze

tematy, jak statki kosmiczne i ninja, hasło Śródziemie nie budzi we mnie automatycznego pożądania. Podobnie gry karciane, zwłaszcza kolekcjonerskie. Mnie gra nie nawróciła, choć przez chwilę przeszło mi przez głowę, by dokupić sobie dodatek czy dwa i troszkę urozmaicić rozgrywkę, ale w tym hobby (czytaj nałogu) nie ma rozwiązań połowicznych. Wszystko albo nic. Ja wybieram inne gry, jednak osoby które zdecydują się poświęcić Władcy Pierścieni swój czas i majątek z pewnością będą miały okazję przeżyć fantastyczną przygodę z bohaterami Śródziemia oraz całą frajdę, jaką daje zabawa w zbieranie kart.



7/10

TYP GRY: Kooperacyjna LCG
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
LICZBA GRACZY: 1-2
CZAS ROZGRYWKI: 30-90 min.
WYDAWCA: Galakta
AUTOR: Nate French
CENA: 120 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: samemu trudniej pokonać scenariusz
PLUSY I MINUSY:
 + jakoś wydania, piękne grafiki, chwytliwy temat, silna warstwa fabularna, możliwość gry solo, stopniowanie trudności rozgrywki, duża regrywalność
 - wymaga uczenia się gry, a najlepiej już wniesionego doświadczenia, dopiero kolejne nakłady finansowe odkrywają prawdziwe możliwości gry



O RECENZENCIE: Zanim zachorował na planszówkę, 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 drewniakami. Hołubi grę Go.

Rafał Szyma

NOWE GRY CZECH GAMES EDITION

Czech Games Edition na przestrzeni ostatnich kilku lat wyrobiło sobie pozycję wydawcy, którego tytułów nie wolno zignorować. Vlaada Chvatil do spółki z Vladimirem Suchym, czyli flagowa para projektantów wydawnictwa, na przemian serwują tytuły pozytywnie wyróżniające się z lawiny premier i - co ważniejsze - wracające na stoły graczy jeszcze długo po ochłonięciu z szalu nowości.

Z tym większą uwagą przyglądaliśmy się kolejnym wieściom o tegorocznych nowościach i bez wahania skorzystaliśmy z możliwości gry na gliwickich Pionkach, regularnie odwiedzanych przez przedstawicieli wydawnictwa. Oto, z czym w tym roku CGE wyrusza na podbój targów:

LAST WILL

Nowa gra Vladimira Suchego rozpoczyna się od fenomenalnego twistu, który, choć na pierwszy rzut oka zdaje się jedynie pomysłem na otoczkę, tak naprawdę wchodzi w paradę standardowemu myśleniu o celach gry. Otóż w przeciwieństwie do większości tytułów z pieniędzmi, nie chodzi tutaj o ich zarabianie, lecz właśnie wydawanie. Gracze mają pewną pulę pieniędzy (spadek po bogatym wuju), którą należy jak najefektywniej przezułać. Zamiast nastawienia się na oszczędności, wymagane jest planowanie i maksymalizowanie wydatków, zarówno tych bieżących (w danej turze), jak i możliwych do wykonania w przeciągu całej gry. Błyskotliwy pomysł Vladimira Suchego wciąga, lecz co chwila gracz łapie się na myśli „Ojej, przecież szukam najdroższego budynku. Ale dziwnie!”.

Generalnie mamy do czynienia z grą, w której plansza służy do uporządkowania głównego komponentu, jakim są liczne karty. Występują one w pięciu rodzajach: własności, karty działania jednorazowego i stałego, karty specjalne i dodatkowe. W każdej z siedmiu rund gry poszczególne rodzaje kart są w różnym stopniu dostępne.

Pierwszą ważną decyzją w każdej turze jest wybór pola inicjatywy. Określi on nie tylko kolejność i wielkość dostępu do kart, ale także ilość posiadanych na tę turę akcji, liczbę robotników, słowem - możliwości na daną turę. Jasnym jest, że całość została zaprojektowana w myśl zasady „albo rybki, albo akwarium”. Inicjatywa jest ważna, by mieć dostęp do najlepszych kart. Robotnicy - by wykonać jak najwięcej na



planszy. Akcje - by podzielać kartami. Ale wszystkiego naraz mieć się nie da - takie dylematy składają się na grywalność.

Kolejnym krokiem w turze jest rozdysponowanie swoich robotników. Z ich pomocą można pozyskać karty, namieszać na rynku nieruchomości, wydać trochę pieniędzy (co - przypominam - jest rzeczą pożądaną), czy wreszcie zyskać miejsce na stałe karty. Trzeci etap tury to wykonywanie akcji - czyli operowanie kartami, zagrywanie ich, sprzedawanie posiadłości, itp. Wśród czarnych kart ze stałym działaniem są takie, jak na przykład sługa-złodziejaszek, którego normalnie wyrzucilibyśmy na bruk, a który

tym razem jest prawdziwym skarbem. Jednak prawdziwe sumy można stracić na handlu posiadłościami. W myśl zasady „drogo kupić, tanio sprzedać”, staramy się odpowiednio kształtować i reagować na ceny na rynku. Prócz tych spekulacji, w samych posiadłościach również możemy uszczuplić nieco zasobów portfela. Sęk w tym, że aby zakończyć grę z zerem na koncie, należy jeszcze owe posiadłości sprzedać, co - niestety! - wiąże się z pewnym przychodem. Trwa więc wyścig o obniżenie wartości i pozbycie się każdego zysku, jaki mogłyby nam jeszcze zapewnić. Metą jest tu albo końcówka siódmej tury, albo - częściej - uzyskanie przez kogoś z graczy upragnionego zera na koncie.

Rozgrywka w optymalizowanie masowego tracenia majątku wpisuje się w nurt gier, w których na pierwszym miejscu nie stoi interakcja z innymi graczami, lecz właśnie wypracowanie jak najsprawniejszych mechanizmów. Podobnie jak choćby w 51. Stanie, przeciwnicy są tu od podbierania kart i stymulowania do zwiększonego wysiłku, nie ma miejsca na bezpośrednie starcia gromadzonych potencjałów. Trudno to uznać za wadę - to po prostu cecha tego gatunku gier.

Moją uwagę zwróciła zastosowana w grze ikonografia. Oznaczenia na kartach były niezwykle czytelne i intuicyjne: po pierwszej turze niemal bezbłędnie dało się rozszyfrować działanie nowych kart jedynie po ich oznaczeniach. To olbrzymia zaleta w przypadku gier niezależnych językowo.

Vladimir Suchy kontynuuje świetną passę. Po Shipyardzie i 20th Century, które zebrały bardzo dobre recenzje i mają moc przyciągnięcia graczy na wiele, wiele partii, serwuje kolejny tytuł o takim potencjale. Mnie - prócz samego pomysłu - zachwyciła jeszcze jedna cecha Last Will - jej przystępność.

Podstawowe zasady i zależności między mechanizmami - a więc prawdziwa gra - są możliwe do osiągnięcia już w trakcie pierwszej rozgrywki. W połączeniu z atrakcyjną szatą graficzną to bardzo dobrze wróży temu tytułowi.

DUNGEON PETZ

Pamiętacie może niesforne impy, bohaterów gry Dungeon Lords Vlaady Chvatila z 2009 roku? Otóż w tym roku powracają, tym razem w roli opiekunów potwornych tamagoczi. W Dungeon Petz zadaniem graczy - mrocznych lordów - jest hodowla i tresura potwornych stworzeń.

Podobnie jak poprzedniej odsłonie, mamy do czynienia z mechaniką rozmieszczania robotników (worker placement). Pojawia się jej fajna wariacja polegająca na sekretnym grupowaniu impów. Na głównej planszy dostępne są pola z akcjami. By je zająć, gracze w sekrecie określają liczbę impów, która ma tam trafić. Im mniej ich będzie, tym szybciej gracz zadziała. Im więcej, z tym większym efektem. W dodatku każde pole może wykorzystać tylko jeden gracz w turze. Pozostaje powtórzyć to, o czym pisałem przed momentem - albo rybki, albo akwarium...



Na stole leży jeszcze druga z głównych plansz gry (tak jest, będą jeszcze plansze graczy i wiele, wiele więcej... wszystko w myśl filozofii Czech Games Edition: naładujemy do pudeł tyle rzeczy, ile tylko się zmieści, znanej doskonale choćby z gier Galaxy Trucker czy Space Alert). Służy ona głównie do zachowania porządku gry, tur i faz, wyznacza wytyczne dotyczące pożądanych u pupilków graczy cech, a także zawiera nieco dodatkowych impów do pozyskania.

Pora na clou sprawy, czyli nasze małe - a w miarę wzrostu coraz większe - tamagoczi. Im bardziej rozwiniemy naszego potwora, tym więcej będzie wart w momencie sprzedaży. Jednak rozwój pociąga za sobą coraz większe potrzeby. Skategoryzowano je pod postacią czterech kolorów, za którymi stoją zestawy kart z konkretnymi wymaganiami. Dokładnie jak w elektronicznych zabawkach sprzed lat: albo zrobimy, co należy do opiekuna, albo będą kłopoty. Tyle tylko, że nie chodzi tu o hodowlę dla samej hodowli, lecz o spełnianie konkretnych warunków określonych przez mechanizm „konkursu piękności”.

Hodowla potworów, impy i mroczni władcy - czy nie jest to aby gra dla dzieci? Bynajmniej. Podobnie jak w Dungeon Lords, za pocięszym, kreskówkowym wyglądem kryje się złożona gra, wymagająca od graczy koordynacji wielu różnych aspektów. Dungeon Petz wydaje się nieco mniej złożony od poprzedniczki, ciągle jednak daleko mu do gry lekkiej. Jestem niezmiernie ciekaw finalnego kształtu tej produkcji.



PICTOMANIA

No, mamy za sobą zapowiedzi gier złożonych i „poważnych”, możemy zająć się tytułem dużo lżejszym, i nie mniej zabawnym. W Pictomanii gracze biorą się za rysowanie, by - w swoistej odmianie kalamburów - przedstawić obiekt z listy na karcie, umożliwi zgadnięcie innym graczom i zebrać za to punkty. Brzmi znajomo? Cóż - trzeba zagłębić się w szczegóły, by odkryć specyfikę gry.

W każdej turze na stole pojawia się sześć kart z listą najróżniejszych obiektów: od tak prostych jak zwierzęta różnych gatunków, po trudne - pojęcia abstrakcyjne albo... zwierzęta, tyle że podobne do siebie. Gracze otrzymują też karty z wytycznymi pozwalającymi na określenie tej konkretnej rzeczy, którą będą rysować. Na trzy-cztery rozpoczyna się wielkie rysowanie.

Rzecz w tym, że trzeba teraz robić kilka rzeczy jednocześnie. Trzeba narysować rzecz otrzymaną w zadaniu, i to jak najlepiej, tak by inni gracze odgadli. Jednocześnie trzeba zerkać na rysunki innych i próbować zgadnąć, którą pozycję z wystawionych kart oni z takim mozolem przedstawiają. Jeśli tylko zyskujemy jako taką pewność, zgadujemy poprzez przydzielenie karty z odpowiednim numerem. To numer przedmiotu na liście.

Karty określające daną rzecz zawierają liczby - od 1 do 7. Dokładnie siedem pozycji znajduje się na każdej karcie z rysowanymi przedmiotami. To znaczy, że jeśli domyślimy się w rysunku jednego gracza „dwójki” z listy na jednej

z kart, automatycznie eliminuje to wszystkie dwójki na pozostałych kartach. Wtedy z pomocą przychodzi nam dedukcja, tyle że prowadzona w szaleńczym tempie i przy - nazwijmy to delikatnie - losowej ilości precyzji i talentu w rysunkach różnych graczy.

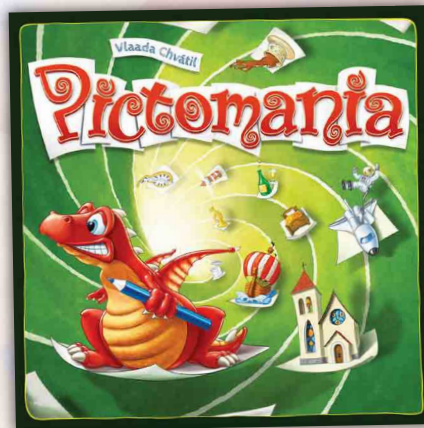
Na koniec tury rozpatruje się zdobyte punkty. Za szybkie i - przede wszystkim - dobre odpowiedzi zyskujemy punkty, a tracimy je, jeśli inni gracze nie zdołali odgadnąć naszego rysunku.

Pictomania należy do gier, które o wiele łatwiej pokazać, niż o nich opowiedzieć. Jest też pozycją niesłychanie zabawną. Coś mi się zdaje, że wraz z jej premierą powiększy się mój żelazny zestaw gier na rozkręcenie imprezy.

PODSUMOWANIE

Zaprezentowany zestaw gier nie wyczerpuje nowości przygotowanych przez Czechów na tegoroczne targi w Essen. Fani Galaxy Truckera doczekają się drugiego rozszerzenia - po tytule „Duży Dodatek” w przypadku pierwszego można wnioskować, że „Another Big Expansion” to nie jedynie nazwa robocza. Vlaada Chvátil przygotował też dla wydawnictwa WizKids grę Mage Knight, czyli produkcję fantasy z mechanizmami czerpiącymi co nieco z nurtu gier deckbuilding. Nie miałem jednak okazji zapoznać się z nimi przed premierą.

Zestaw na 2011 wygląda niezwykle mocno, ale - jak już wspominałem - tak jest z ofertą Czechów co roku. Z niecierpliwością czekam, aż finalne produkty zweryfikują rzeczywistą wartość tych gier. Co tu dużo mówić - jest na co czekać!



Serdecznie dziękuję Petrowi Murmakowi za pomoc w przygotowaniu tekstu.

Andrzej Świech

BLOCKERS

Nowa wersja przedmieścia

Nie jestem fanem gier logicznych. Owszem, zdarza mi się zagrać, niekiedy nawet sprawia mi to przyjemność. Czasem nawet takie gry wchodzą do planszówkowego menu moich spotkań, jak to miało miejsce na przykład z Blokusem.

Nie czułem potrzeby posiadania kolejnej gry logicznej mającej w swojej nazwie Blok. A jednak, przeczytawszy, o co chodzi, pomyślałem, że właściwie... będzie to śmiesznie wyglądać na półce, więc czemu nie. Powodów, dla których warto się zainteresować grą Kory'ego Heath'a jest na szczęście więcej.

FACELIFTING

Gdy otworzyłem pudełko, pierwszym, co rzuciło mi się w oczy, była plansza. Mały Człowiek zajął się wypychaniem żetonów z wyprasek, ja zaś usiadłem do komputera, bo żyć mi nie dawało, jaka właściwie to jest gra. I okazało się, że tak naprawdę nie mam nowej gry do recenzowania. To, z czym mamy tu do czynienia to w rzeczywistości nowe wcielenie (bo nie reedycja) gry Uptown. Jest trochę zmian.

Pierwszym, co rzuciło mi się w oczy, jak pamiętacie, była plansza. Ta jest dużo ładniejsza, przyjemniejsza i wygodniejsza, niż w oryginale. Tworzy ją plastikowa matryca 81 pól, z których każde jest dość dyskretnie, acz solidnie wydzielone. Tym samym odpada podstawowy problem Uptown, że w momencie, gdy ktoś trącił planszę, można było grać od początku.

Drugą dużą zmianą, dla mnie znów na plus, jest pozbycie się niepotrzebnego dodawania klimatu. Zamiast ilustracji nawiązujących (w zamysśle) do gangsterskich lat 20. w USA mamy litery, cyfry i figury - w większości geometryczne. I dobrze - gra logiczna nie powinna udawać czegoś innego.

Prawdopodobnie trzecią zmianą są zasady,

PO OPERACJI

W Uptown grałem dobrych kilka lat temu. Pamiętam, że mnie urzekło i pamiętam, że nie wolno było rozbić grup i wygrywał ten, kto miał najmniej grup, a do rozstrzygnięcia sporów służyły przechwycone klocki.

Skupmy się zatem na zasadach Blockers. Każdy z graczy otrzymuje 28 żetonów w swoim kolorze, z czego losuje pierwsze 5. Może je wyłożyć na miejscach do tego przeznaczonych (czyli np. trójkąty na polach z trójkątami), bądź w dedykowanych rzędach, jeśli chodzi o litery i cyfry (1 można położyć na dowolnym z 9 pól w rzędzie). Gracz nie może spasować na przykład dlatego, że nie ma w tym momencie

gdzie położyć swojego klocka. By uniknąć tej sytuacji, autor wprowadził zasadę chwytania płytki. Oznacza to, że jeśli nie mamy jak dołączyć swojej płytki, bo nie ma pustych pól, do których pasują aktualnie posiadane zasoby, trzeba wziąć z planszy płytkę przeciwnika i na jej miejsce położyć swoją.

Celem gry jest stworzenie jak najmniejszej liczby grup na planszy, więc nie można w powyższej sytuacji wyjąć płytki, która spowoduje rozbięcie grupy przeciwnika na dwie osobne. Na końcu gry sumuje się liczbę posiadanych grup oraz przechwyconych klocków z najliczniejszej grupy w kolorze.

KRYTYCZNE SPOJRZENIE

Wbrew pozorom, ta ostatnia zasada ma bardzo wielkie znaczenie i wskazuje najlepiej, jak bardzo dopracowana jest ta gra. Samo liczenie grup spowodowałoby, że chwytaliśmy płytki, nie patrząc na to, ile zdejmuję z planszy, a tym samym - nakombinowałbym się mniej.

To ogólne wrażenie dopracowania jest widoczne coraz lepiej podczas kolejnych i kolejnych partii. W trakcie tłumaczenia zasad zwykle znajdował się jakiś specjalista od matematyki (albo czepiania się, co w tym przypadku na jedno wychodzi). Tenże zapytywał: A co, jeśli nie mogę położyć żetonu na planszy?. Odpowiadałem, że ku temu służy chwytanie - stąd to niemożliwe. Na argument, czasem nadchodzący później, że przecież może zaistnieć sytuacja, gdzie nie ma możliwości położenia, bo chwytając, muszę rozbić grupę - odwoływałem się do matematyki, każąc policzyć prawdopodobieństwo takiej sytuacji. Nie wiem, ile razy grałem - nie lubię prowadzenia statystyk, nie nawidzę raportów i nie rozumiem ludzi, którzy się w tym plawią - ale nigdy nie doszło do wyżej opisanej sytuacji niemożliwości dołożenia. Owszem, bywa to nie na rękę, bo trzeba było zacząć nową grupę... ale cóż - element losowy. Ten natomiast jest świetnie ograniczony. Otóż gra się do czasu, gdy gracze dociągną ostatnią płytkę i wtedy zaczyna się ostatnia runda wykładania. Biorąc pod uwagę, że gracz na początku ma 5 płytek... Zostają 4, które to nie muszą się do czegośkolwiek nadawać. Owszem, każdy taki żeton w miarę gry coraz bardziej zawęża pole manewru, ale może się okazać, że kiedyś się przyda, bądź po prostu odejdzie w zapomnienie.

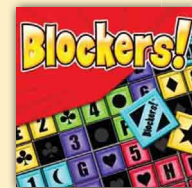
TRZEBA Z TYM ŻYĆ

Gra oferuje bardzo wiele. Począwszy od wysiłku umysłowego, przez liczbę możliwych rozwiązań, do dopracowywania własnych strategii. Ma proste zasady i skomplikowaną rozgrywkę.

Oczywiście, jak każdy recenzent, nie byłbym sobą, gdybym tyżki dziegciu nie wcisnął. Słabą stroną polskiego (nie sprawdzałem angielskiego) wydania są... zasady. Po pierwsze: pomijają kilka ważnych, jak okazuje się w trakcie gry, elementów. Na przykład - liczbę klocków, jaką otrzymuje się na początku. Owszem, można się tego domyślić, tym niemniej wolę wysilać mózgowicę podczas grania, a nie marnować czas na zrozumienie zasad. Po drugie: opisują mechanizm chwytania płytek tak, że ciężko go zrozumieć bez załączonego przykładu. Po trzecie: są niejasne. Przczytaliśmy je we trzech i każdy nieco inaczej zinterpretował jeden fragment.

Druga rzecz to wnętrze pudełka. Nie rozumiem, po co komplikować życie graczom i podnosić koszty produkcji, przez robienie specjalnych 5 rzędów specjalnie na żetony. Dużo prościej (i pewnie taniej) byłoby ich NIE robić, a załączyć 5 woreczków strunowych. Szybciej by się pakowało i rozkładało. A na półce można by tym samym oszczędzić miejsca, bo na głębokość pudełko schudłoby pewnie dwukrotnie.

Mimo to - polecam. Pierwsze dwie rozgrywki wszystkim wyjaśnia, a nie trwają wielu godzin, by trzeba było załować przegraną. Blockers ma w sobie ten urok gry logicznej, którego brakło Uptown. I przyznać trzeba, że jak na nowe wcielenie - sprawdza się, jak rzadko która odgrzewana potrawa z planszówkowej książki kucharskiej.



9/10

TYP GRY: Logiczna
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
LICZBA GRACZY: 2-5
CZAS ROZGRYWKI: ok 30 min.
WYDAWCA: Bard
AUTOR: Kory Heath
CENA: ok 70 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: najlepiej 5-6 osób
PLUSY I MINUSY:
+ krótka rozgrywka, proste zasady, duża liczba wyborów;
- niedoprecyzowane zasady



Tomasz Polak

ZOMBIE IN MY POCKET

Wytnij sobie grę

Print and Play (w skrócie PnP), czyli wydrukuj i graj, to ogromny zbiór gier planszowych. Mieszczą się w nim wszelkie gry, które udostępniane są w formie elektronicznej i wymagają samodzielnego wydrukowania elementów.

Mogą to być proste gry, do których nie potrzeba nawet nożyczek, mogą też być pełne elementów, wymagające od użytkowników zdolności manualnych wartych mocnej „piąteczki” na ZPT.

MOJE WYCINANKI

Pierwszą taką grą, w którą zagrałem jako świadomy fan nowoczesnych planszówek były Pnącza. Gra naszego rodzimego autora tak bardzo mi się nie spodobała, że skutecznie odstraszyła od dalszych kontaktów z wydawnictwami darmowymi. Oczywiście, poszukując informacji o planszówkach siłą rzeczy nieraz spotykałem się z wieściami o takiej czy innej grze do samodzielnego złożenia, która zachwyciła graczy. Pozostałem jednak sceptyczny.

Nasz nowy Rednacz rzucił pomysł, aby wprowadzić do naszego pisma gry PnP. Pomyślałem, że to świetna okazja by przełamać uprzedzenia i z otwartym umysłem ponownie spróbować podejść do tego zjawiska. Pierwsza gra, o której pomyślałem (pozytywnie, bo o Pnączach chyba nigdy nie zapomnę) było Zombie in my pocket. Przypomniałem sobie o niej, ponieważ zachwyił mnie pomysł na jednoosobową grę o Zombie, którą można nosić w kieszeni i rozegrać w ciągu 5 minut na minimalnej nawet powierzchni. Nie zastanawiając się więc długo, zdecydowałem się przyjrzeć grze bliżej i opisać wrażenia.



Tak może wyglądać gra Print and Play.

KIESZONKOWA HORDA ZOMBIE

Wprowadzenie do gry jest proste jak fabuła filmów o chodzących trupach. „Zombie opanowały Ziemię. Musisz znaleźć świątynię zła, wynieść z niej Totem i zakopać na cmentarzu”. Mamy więc klasyczny survival horror z jasno określonym warunkiem zwycięstwa, a przegrana to, rzecz jasna, ucztą, w której jesteśmy daniem głównym. Cała gra to 3 kartki A4 plus instrukcja składania... instrukcji. Aby przygotować grę nie potrzeba kleju, taśmy ani innych akcesoriów szkolno-biurowych, poza nożyczkami. W skład zestawu wchodzi wspomniana instrukcja, którą nacinając tu i tam, sprytnie składamy w zgrabną książeczkę. Do gry używać będziemy dwóch zestawów po 8 kafelków, reprezentujących otoczenie wewnątrz i na zewnątrz anonimowego domu. Ostatnia „kartka” to 9 kart wydarzeń.

Zasady gry są bardzo proste. Na starcie dostajemy pakiet „życia” i „ataku”, z którym to wkraczamy do jednorodzinne-go domku, w którym ukrywa się świątynia zła i złowrogi totem. Każdy nasz ruch to odkrycie nowego pomieszczenia i dołożenie kafelka. Następnie dociągamy kartę i odczytujemy wydarzenie zgodne z aktualnym czasem w grze. Każda karta zawiera 3 opcje: dla godziny 21:00, 22:00 i 23:00. Godzina zmienia się wtedy, kiedy skończą się nam karty i musimy je przetasować. Wydarzenia na kartach to ataki zombie o różnej sile, fabularna wstawka,

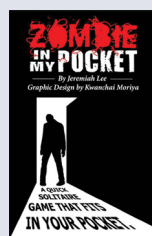


A tak prezentowała się u mnie.

odnaleziony przedmiot lub modyfikacja naszego zdrowia (plus lub minus). Każdy z przedmiotów ma specjalne działanie opisane w instrukcji, pomieszczenia prezentowane na kafelkach również mają swoje specjalne modyfikatory. Po odnalezieniu totemu udajemy się do ogrodu i poszukujemy tam Cmentarza, aby zakopać artefakt.

Kilka dodatkowych zasad sprawia, że gra nie jest banalnym losowaniem kafelków i kart. Pierwsza rozgrywka skończyła się sromotną porażką. Za drugim razem osiągnąłem słono opłacony sukces. Zombie in my pocket rzeczywiście wylądował na kilka dni w mojej kieszeni. Podkleiłem sobie kartoniki tekturką, aby nie zwiewał ich wiatr, dzięki czemu mogłem przedzierać się przez hordy umarłaków na świeżym powietrzu.

Podstawową zaletą gry jest jej niezwykle krótki czas rozgrywki oraz jednoosobowość (choć istnieje dostępna wersja na większą ilość graczy). Trudno mówić o jakiejś specjalnej strategii, gdyż do wyboru mamy walkę i ucieczkę, pójście naprzód lub odpoczynek oraz wzięcie (lub nie) przedmiotu. Mimo wszystko gra ma swój wdzięk, który sprawił, że gry PnP odzyskały u mnie kredyt zaufania. Z pewnością warto polecić właśnie Zombie... wszystkim chcącym spróbować przygody z samodzielnym składaniem gier, które jest bardzo proste w tym wypadku, tak jak zasady gry. No i gra jest o zombie!



7/10

TYP GRY: Print and Play
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 1
 LICZBA GRACZY: 1
 CZAS ROZGRYWKI: 1-10 min.
 WYDAWCA: autor
 AUTOR: Jeremiah Lee
 CENA: nie dotyczy
 EDYCJA: angielska
 SKALOWALNOŚĆ: nie dotyczy
 PLUSY I MINUSY:
 + szybka, jednoosobowa, zombie, prosta, darmowa, zombie, łatwa do złożenia
 - bardzo losowa, nie towarzyska, mało opcji w zasadach i różnorodności w elementach



Minął już czas, kiedy tablety lub komórki z dotykowym ekranem były odbierane tylko jako drogie, niepotrzebne gadżety. Teraz większość z nas spostrzega tego typu urządzenia jako narzędzie, które pomaga nam w codziennym życiu. Ekran dotykowy to jednak również idealne medium dla gier planszowych i karcianych. Co może być bardziej naturalnego niż możliwość dotknięcia palcem elektronicznej planszy, pionka lub karty? O możliwościach (obecnych i przyszłych) tego typu urządzeń wiedzą zarówno gracze, jak i wydawcy, którzy postanowili przenieść swoje najpopularniejsze tytuły na wirtualne stoły. Wiemy o tym również i my, dlatego tym artykułem rozpoczynamy stały cykl (iGry) poświęcony grom zarówno dla systemu iOS, jak i Android.

Sebastian Szczepaniak

GDY TABLET ZASTĘPUJE PLANSZĘ

W App Store, za pośrednictwem którego posiadacze iPodów, iPhone'ów i iPadów nabywają nowe aplikacje, jest dział „board games”. Ale czy coś wirtualnego można nazywać planszowym? Dla mnie to pewna sprzeczność. Choć nie solidaryzuję się z ludźmi przedkładającymi wirtualny substytut nad planszówkowy oryginał, w pewnym stopniu ich rozumiem. I znam wiele powodów, dla których o takich aplikacjach warto pisać. Także w Świecie Gier Planszowych.

Na parapecie leży Ingenious. Wersja Travel. Rozłożone elementy feerią barwnych kształtów i symboli przyciągają wzrok każdego, kto wchodzi do salonu. Kilka klocków dumnie pręży się w przedziałkach dla graczy. A kolorowe znaczniki zachęcająco wystawiają łebki, w oczekiwaniu na dłoń, która będzie przesuwawała je po torze punktacji. Obok planszy spoczął niebieski, płócienny worek z pozostałymi klockami. Gdy bierze się go do ręki, plastikowe elementy radośnie grzechoczą w środku. Pokusa, by go rozsznurować, sięgnąć po kolejny klocek i zacząć grać jest naprawdę wielka. Wchodzę do salonu, patrzę na Ingeniousa, po czym pytam:

- Kochanie, widziałas mojego iPoda?
- Gram na nim.
- W co?
- W Ingeniousa.
- Ale dlaczego na iPodzie? Ja chętnie zagram z Tobą w normalnego.
- Elektroniczna wersja jest fajniejsza.

Dlaczego wodzenie palcem po ekranie jest lepsze niż przymierzanie prawdziwych, plastikowych klocków w upatrzone miejsca na planszy? Przecież to nie kwestia automatycznego podliczania punktów. Dlaczego więc wirtualny substytut okazuje się czasem fajniejszy od planszowego pierwowzoru?

E-BOOK KONTRA E-GRA

Na swój przenośny odtwarzacz muzyki wybrałem iPoda Touch głównie z powodu elektronicznych wersji gier planszowych. Steve Jobs nie skusił

mnie kultowością stworzonej przez siebie marki, ale rosnącą liczbą aplikacji oscylujących wokół mojego hobby. Cenię elektroniczne wersje planszówek z wielu powodów, ale w życiu nie przyszłoby mi do głowy aby powiedzieć, że są lepsze i fajniejsze od swoich planszowych oryginałów. Choć w App Store jest dział „board games”, pozostaje pytanie, czy wirtualną grę można nazwać jeszcze planszową? To nie tylko sprzeczność, ale także nazewnictwo dyskomfort. Nie chodzi tu wyłącznie o samą semantykę. Electronic book, nazywany w skrócie e-bookiem, to z całą pewnością wciąż książka. Tylko w innej niż tradycyjna formie. Nie ma znaczenia czy czytamy ją w papierowym wydaniu czy na ekranie komputera czy e-czytnika (kwestie wygody i inne subiektywne uczucia odkładam na bok), bo treść jest niezmienna i niezależna od nośnika. Natomiast electronic board games to nowa jakość - specyfika nośnika sprawia, że dostajemy coś podobnego, ale w gruncie rzeczy zupełnie innego niż oryginał. Czy od razu gorszego? Innego. Nie rozumiem dlaczego niektórzy prychną z pogardą słysząc o aplikacjach powstałych na podstawie planszówek. Przecież fakt, że takie programy stają się coraz popularniejsze, co widać choćby po liczbie premier i zapowiedzi, to doskonała wiadomość dla wszystkich fanów gier planszowych.

PALEC BIJE KURSOR

Nie będę rozpisywał się o wyższości gier planszowych nad ich implementacjami, bo nie ma o czym dyskusować. O tym, że rzeczy materialne oddziałują na więcej zmysłów i robią to w o wiele większym stopniu niż wirtualne wie każdy (nie przypadkiem opis otwierający tekst ma akurat taką formę). Planszówki lepsze są i basta. Ale bynajmniej nie znaczy to, że elektroniczne wersje są złe. Przed pojawieniem się implementacji gier planszowych na systemy operacyjne iOS i Android, istniały komputerowe wersje planszówek pozwalające grać online z żywymi

przeciwnikami lub ze sztuczną inteligencją. Jednak o ich istnieniu wiedziały głównie osoby interesujące się grami planszowymi. Dlaczego? Przychyłam się do opinii, że komputerowe wersje planszówek były po prostu drętwe i za bardzo odróżniały się od swoich pierwowzorów. Natomiast rosnącą popularność elektronicznych wersji na urządzenia mobilne należy tłumaczyć możliwościami nośnika. Zabawa nabiera zupełnie nowego wymiaru, gdy myszkę zastępuje dotykowy ekran, dzięki któremu pojawia się fizyczna (inna niż w oryginale, ale jednak) interakcja z elementami gry. Zaznaczenie, przesunięcie i obrót danego elementu w grze - wszystko wykonujemy jednym palcem.

Oczywiście to nie to samo, co trzymanie komponentu gry w ręku, ale na pewno bije na głowę myszkę i kursor. Marek Pańczyk, współzałożyciel Big Daddy's Creations, wpadł na pomysł robienia elektronicznych planszówek po zetknięciu się z doskonałą wersją Ingeniousa na iPoda, która urzekła go właśnie interaktywnością. Kolejna kwestia to mobilność. Implementacje planszówek są doskonałym substytutem w momentach, gdy nie możemy sięgnąć po oryginał, czyli np. w podróży lub w drodze do szkoły albo pracy. Komputerowe wersje dają takie możliwości w o wiele mniejszym stopniu.

Z GRAMI W PLENERZE

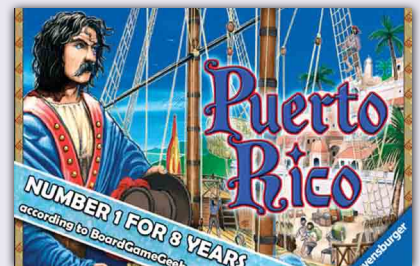
Jakiś czas temu na forum.gry-planszowe.pl widziałem ogłoszenie - ktoś pisał, że sprzedaje grę, bo odkąd kupił wersję na iPada, planszówka leży i kurzy się na półce. Daleko mi do takiego zachowania (choćby przez zbyt dużą przyjemność czerpaną z rozbudowywania kolekcji), ale rozumiem praktyczny aspekt takiego podejścia. Poza tym istnieją tak wierne i dobre implementacje planszówek, że mogą w pewnych warunkach zrezygnować z grania w oryginał na rzecz jego elektronicznej wersji. Z pewnością do tych aplikacji nie należy Tikal, który jest okrojony w stosunku do oryginału (nie tylko z przyczyn technicznych) i nie ma trybu zaawansowanego. Co innego Neuroshima Hex przygotowana przez Big Daddy's Creations. Jakiś czas temu pojechałem do znajomego grać w Neuroshimę. Traf chciał, że był to akurat piękny, słoneczny i ciepły dzień, pierwszy po tygodniu codziennych opadów i niskich temperatur. Długo się nie namyślaliśmy, wzięliśmy iPada i poszliśmy do parku, gdzie rozgrzywkę w elektroniczną Neuroshimę Hex umilaliśmy sobie dodatkowo niskoprocentowymi trunkami. I bynajmniej nie miałem poczucia, że spędzany w ten sposób czas jest jakościowo gorszy, niż gra przy tradycyjnej planszy, w domu. Doskonała i dopracowana implementacja Neuroshimy dorównuje oryginałowi. A przy okazji zajmuje znacznie mniej miejsca i jest o wiele bardziej mobilna, czemu więc nie miałbym z tego faktu skorzystać? Zwłaszcza, że dobrych, stricte plenerowych gier typu Roju nie ma zbyt wiele, a warunki atmosferyczne są wrogiem większości planszówek.



W okolicach grudniowych Świąt światło dzienne powinny ujrzeć długo oczekiwany update Neuroshimy Hex umożliwiający grę przez Internet.



Ticket to Ride z nieskomplikowaną mechaniką to przykład gry idealnie nadającej się do przeniesienia na iPada. Nie dziwi więc, że aplikacja cieszy się sporą popularnością.



W przyszłym numerze ŚGP przyjrzymy się jednej z najgorętszych premier tego roku dla fanów planszówek - Puerto Rico na iPada.

KONIEC DYWAGACJI, CZAS NA RECENZJE

Dziś, m.in. za sprawą popularności gier nawiązujących do historii (np. Mali Powstańcy, Na Grunwald, 303, Kolejka), planszówki istnieją w świadomości społeczeństwa w o wiele większym stopniu niż kiedyś. Dzięki temu można w towarzystwie powiedzieć o swoim hobby bez narażania się na pytania w stylu „ile można grać w Scrabble/Monopoly?”. Niemniej planszówki wciąż trzeba i warto w Polsce popularyzować. Ich implementacje ten proces znacząco przyspieszają i ułatwiają. Nie wątpię, że w najbliższej przyszłości wiele osób zacznie swoją przygodę z planszówkami właśnie od wersji zakupionych

w App Store. Utwierdza mnie w tym przekonaniu m.in. przykład Neuroshimy Hex. Od czasów premiery i doskonałych ocen jakie zebrała na świecie implementacja (aplikacji na iPada jest ponad 100 tysięcy, w styczniu tego roku Neuroshima Hex była na 36 miejscu najpopularniejszych!), w samej Francji sprzedaż planszowej wersji wzrosła o 40 proc. O kilkadziesiąt procent zwiększyła się także w Ameryce, a ludzie zaczęli przeczesywać eBay w jej poszukiwaniu. Większość implementacji zachęca do sięgnięcia po oryginały, uświadamiając przy okazji niektórym, że w ogóle jest coś takiego jak planszówkowy odpowiednik. Dlatego im więcej dobrych aplikacji tego typu, tym lepiej dla wszystkich -

projektantów gier, dystrybutorów oraz samych graczy. Elektronicznych wersji planszówek będzie przybywać, także na łamach Świata Gier Planszowych. W następnym numerze pojawią się już recenzje konkretnych tytułów. Postaram się pisać, jasno, klarownie, bez przymuszania i lania wody (proszę, nie zniechęcające się tym tekstem), odpowiadając na kluczowe pytanie: czy daną grę warto kupić?

PS. Czas oczekiwania na recenzje elektronicznych wersji planszówek w ŚGP można umilić sobie śledząc bardzo pręźnie rozwijający się dział BoardGameGeek poświęcony tym aplikacjom lub profil ŚGP na Facebooku.

.....kiedy zagrałem pierwszy raz w Pentago przeżyłem wspaniały dreszcz wspomnień.

znowu siedziałem z Jackiem w ławce,
z nudy graliśmy w kółko i krzyżyk.

.....nie pamiętam ile się lekcji przegrało,
kartka w kratkę, ołówek, grało się i grało,
a potem jeszcze jedna (kolejna kartka pełna), i mało i mało,
więc ją kupiłem.....i grało się i grało,.....

siedziałem godzinami aby rozprawić się z tą grą. !!!

lecz tutaj nie ma schematów,

żadna taktyka się tutaj nie sprawdza.

do samego końca niepewny jestem zwycięstwa

i zawsze zaskoczony ruchem przeciwnika

kompletnie niezależna od wieku graczy, a

abstrakcyjnie myślący siedmiolatek

może być mistrzem, by gdzieś dalej spotkać innego mistrza.

Ta gra to fenomen prostoty w objęciach mechaniki.



gra stara jak świat i
nowy szwedzki pomysł
PENTAGO
MECHANIC

THE MIND TWISTING GAME

zakręcone **Kółko i Krzyżyk**



PENTAGO to prawdziwa perełka i każdy powinien ją mieć w kolekcji.

nagrodzona wieloma prestiżowymi nagrodami



Dystrybucja :

Logorajd sp. z o.o Chróścina 6 49-345 Skorogoszcz tel. 077 412 1136

www.Logorajd.pl

Michał Stajszczak

HALMA

Zanim George Howard Monks został jednym z pionierów chirurgii plastycznej w Stanach Zjednoczonych, odbył kilkuletni staż w Europie.

Był między innymi w Wiedniu, Lipsku, Dreźnie, Heidelbergu i Paryżu, zakończony egzaminem, po którym został przyjęty w poczet Królewskiego Stowarzyszenia Chirurgów w Londynie. Zapewne podczas przygotowań do tego egzaminu, zetknął się z wydaną w roku 1853, a dziś już całkiem zapomnianą grą Hoppity (niektóre źródła podają, że o tej grze dowiedział się od przebywającego w Europie brata). Po powrocie do Bostonu Monks wymyślił inną, choć również polegającą na przeskakiwaniu pionków grę. Przy jej tworzeniu pomagał mu matematyk Thomas Hill, były rektor Harvardu (a prywatnie teść Monksa), który zaproponował nazwanie gry Halma, co po grecku oznacza „skakać”.

Klasyczna Halma jest w Polsce mało znana, więc zacznę od przedstawienia jej zasad.

Kwadratowa plansza podzielona jest na 256 pól. Grać mogą dwie lub cztery osoby. Jeśli graczy jest dwóch, otrzymują po 19 pionków i ustawiają je na tzw. dziedzińcach - narożnych polach. W przypadku czterech partnerów każdy bierze po 13 pionków i umieszcza je na mniejszych dziedzińcach. Komplet pionków należących do każdego gracza jest innego koloru; poza tym wszystkie pionki są identyczne. Celem gry jest przeprowadzenie własnych pionków przez planszę na dziedzińce znajdujący się w przeciwległym rogu (po przekątnej).

Dozwolone są dwa rodzaje ruchów: przesunięcie lub skok. Przesunięcie jest identyczne jak ruch króla w szachach, tzn. pionek można przemieścić na dowolne z ośmiu sąsiednich pól. Skok natomiast polega na przeskoczeniu przez inny pionek na pole bezpośrednio za nim, podobnie jak przy biciu w warcabach - z tym, że skakać można nie tylko na ukos, ale również w rzędzie lub kolumnie, i to zarówno przez

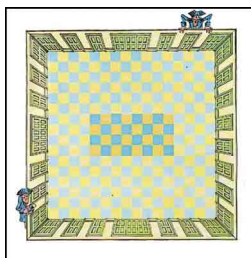
własne pionki, jak i przez pionki przeciwnika. W jednym ruchu wolno przeskoczyć tym samym pionkiem przez kilka pionków, jeśli są one ustawione tak, że między kolejnymi pionkami znajduje się dokładnie po jednym wolnym polu. W trakcie takiej serii kierunku kolejnych skoków mogą być różne, np. jeden skok w rzędzie, następny na ukos, potem w kolumnie itd. Przeskakiwane pionki przeciwnika nie są jednak, jak w warcabach, zbijane i usuwane z planszy.

Plansza 16x16 i duża liczba pionków sprawiają, że rozgrywka jest dość długa. Nic więc dziwnego, że wkrótce powstały „mini wersje” halmy, rozgrywane na mniejszych planszach, najczęściej 8x8, w których gracze mieli do przeprowadzenia 10 pionków. A jeszcze mniejsze plansze (6x6 lub nawet 5x5) były używane w testach na inteligencję. (Miarą inteligencji była liczba ruchów, w których gracz przeprowadzał pionki na przeciwległą stronę planszy. Oczywiście im ta liczba była mniejsza, tym wynik lepszy.)

Gdyby Halma powstała niedawno i gdyby jej autorem był informatyk, wybór rozmiaru planszy 16x16 nikogo by nie dziwił. Ale przecież została wymyślona ponad sto lat temu i jej twórcą był chirurg. Skąd więc taka plansza? Być

może Monks wzorował się na bardzo starej, bo znanej już od XVII wieku francuskiej grze Konspiratorzy, również rozgrywanej na planszy 16x16 i również polegającej na skakaniu. Inny jest jednak przebieg i cel tej gry. Dwaj gracze na początku ustawiają na przemian po 20 pionków na wyróżnionych polach na środku planszy, a następnie starają się wyprowadzić je z planszy przez umieszczone na brzegach drzwi, przy czym przez jedne drzwi może zostać wyprowadzony tylko jeden pionek.

W Polsce od klasycznej Halmy znacznie bardziej



popularna jest, a może raczej była jeszcze 20-30 lat temu, odmiana gry na planszy w kształcie sześcioramiennego gwiazdy. Nie wiadomo, kto jest jej autorem. Wiadomo tylko, że została po raz pierwszy wydana w Niemczech przez Ravensburgera w roku 1892 lub 1893 pod nazwą Stern-Halma czyli „Halma Gwiazdzista”. W krajach anglojęzycznych gra ta znana jest pod nazwą Chinese Checkers czyli „Chińskie Warcaby”, chociaż ani z Chinami ani z Warcabami wiele wspólnego nie ma. W Polsce najczęściej pod nazwą „Halma” większość osób kojarzy właśnie grę na gwiazdzistej, a nie kwadratowej planszy, chociaż np. Lech Pijanowski lansował dla gwiazdzistej wersji nazwę „Trylma”.



W 1899 roku niemiecki kompozytor Karl Buttgenbach wymyślił grę Salta. Podobnie, jak w przypadku Halmy, „salta” jest czasownikiem związanym ze skakaniem, tyle że nie po grecku ale po łacinie. Salta

rozgrywana jest na planszy 10x10, ale pionki, tak jak w warcabach, korzystają tylko z ciemnych pól. Gracz ma do dyspozycji 15 pionków, przy czym każdy z nich jest inaczej oznaczony. W pierwszym rzędzie ustawia się „gwiazdy”, czyli pionki oznaczone gwiazdkami (od jednej do pięciu), w drugim rzędzie „księżycy”, a w trzecim „słońca”. Celem gry jest przeprowadzenie swoich pionków na drugą stronę planszy tak, by zajęły one dokładnie te pola, z których startowały identyczne pionki przeciwnika.

Salta zdobyła błyskawicznie ogromną popularność w Niemczech i wielu innych krajach europejskich. Przyczynił się do tego złoty medal, który na Wystawie Światowej w Paryżu zdobył egzemplarz gry, wykonany ze złota i kamieni szlachetnych przez berlińskiego jubilera, a za medalem przyszło zainteresowanie grą przez czołowych szachistów i turnieje z bardzo wysokimi nagrodami. Powstawały kluby gry, ukazywały się książki na jej temat, gazety publikowały zadania, polegające na znalezieniu najlepszej kontynuacji w określonej sytuacji na planszy. Trwało to kilkanaście lat, ale potem przyszła I wojna światowa, a po niej gra została praktycznie zapomniana.



Marek Penszko „Halma”, Problemy 10/1980 i 11/1980

Lech Pijanowski „Przewodnik gier”

Theo Hartogh „Muhle, Dame, Halma”, Falken 1999

Erwin Glonnegger „Leksykon gier planszowych”, Kalliope 1997

Ralf Gering „Salta: The Humanistic Game”, Abstract Games Magazine, I. 8 Winter 2001

Georg Malkowsky „Die Pariser Weltausstellung in Wort und Bild”, Berlin, 1900

Andrzej Świech

PÓŁKOWNICY

Na moim regale z grami, jak u każdego maniaka planszówek, są tytuły, które znam, lubię i cenię, są gry, które po prostu czekają na swoją kolej, bo nie mam nic przeciwko nim i są półkownicy (w tym słowie nie ma błędu ortograficznego).

To gry, które kupiłem kiedyś, rozpakowałem, miałem zagrać, nie przetłumaczyłem zasad albo wymyśliłem coś innego, by zagrać w inny tytuł.

Moje gry oczywiście, kolejną losu emigrowały. Upieram się wciąż, że jeśli coś kupiłem to niech zostanie, bo kto to wie... Takie chomikuj.pl w realu. Stąd tytuły mniej grane trafiły na szafę, tytuły zalegające mojej Żonie wylądowały w pawlaczu, a półkownicy... wciąż są na półkach, bo ludzę się, że w zalewie nowości i ciekawostek jednak w nie zagram.

Nie, nie będzie to kolejny tekst psychoterapeutyczny, w którym autor tłumaczy czy też (wg słownika psychologicznego) racjonalizuje swoje uzależnienie.

Jak każdy ojciec wiem, że posiadanie dziecka to tak naprawdę monitoring dwudziestoczwierogodzinny. Wszystko jest ciekawe, wszystko interesujące, wszystko nowe. I oczywiście - dziecko wszędzie wlezie. Nie inaczej jest z moim Synkiem, który to zadał sobie trud eksplorowania terenu pod stolikiem stojącym tuż przy regale z grami. Wie, co stoi na półce i wie, że trzeba do taty przyjść celem sprawdzenia zawartości pudełka i bynajmniej nie otwierać samemu. Wtedy tata najczęściej daje nową zabawkę i tylko kątem oka kontroluje, co w którym miejscu ładuje.

Mały Człowiek bardzo lubi moje gry - przegląda, nadaje im swoje nazwy (do dziś najbardziej rozbraja mnie nazywanie „Teb” grą w... ludziki-agenty) i - tak jak tata - lubi kiedy jest dużo elementów.

Nie, nie będzie to tekst, w którym dumny ojciec puszy się i nachwalić nie może. Wręcz przeciwnie.

Już pisałem, jak można odkryć zupełnie nowe zastosowania starych gier. Pisałem, jak można zorientować się po dłuższej zabawie, że grało się źle. Pisałem, jak można zrytualizować pewne kwestie.

Okazuje się, że Synek, lat 3 (słownie: trzy) potrafi nauczyć zasad mnie, lat 35.

I tak na przykład, Mały Człowiek wynalazł wśród szczególnie niebezpiecznych, bo karcianych półkowników, grę „Zatre”. Niepozorne pudełko wielkości „Fasolek”, kryjące w sobie dwie kupki kart, przypominających jako żywo klocki domina, i karty punktacji. Oczywiście, jak każdy rodzic nie przepuszcza okazji, by zastaną sytuację wykorzystać do celów edukacyjnych, więc i tu szybko zwąchałem pismo nosem. W starych, dobrych czasach grywało się przecież w domino, układając klocki, by stykały się tą samą liczbą oczek. Postanowiłem zatem pouczyć Synka cyfr, jak również pokazać, która większa, a która mniejsza.

Wydawałoby się, że mamy do czynienia z klasycznym przykładem nieposłuszeństwa, gdybym napisał teraz, że Mały Człowiek, zamiast słuchać światłego wykładu zajął się... czytaniem instrukcji! Oczywiście, czytać nie umie, tym niemniej - gdybym nie wiedział, dałbym sobie głowę uciąć, że czyta. Dopiero potem, oznajmiając, że już zna zasady, zaczął ze mną grać. Każdy dostał swoją połowę kart i wykładaliśmy je na przemian, dostawiając nową kartę do już leżącej. Wszystko byłoby w porządku, gdyby znów Synek - zamiast iść za radami ojca - nie zaczął dokładać kart w porządku co najmniej zaburzającym stary, dobry, wężykowy układ.

Jak każde dziecko w jego wieku Mały Człowiek szybko się nudzi, więc i rozgrywka nie trwała długo. On zajął się swoimi samochodzikami, a ja pomyślałem, że nie jest głupim pomysłem zobaczyć, o co w tym „Zatre” chodzi. Tym samym odkryłem (prawie dwa lata mam grę), że znajduje się w niej polska instrukcja. Chwilę później odkryłem, że tak naprawdę to Synek dokładał karty zgodnie z zasadami, bo nie chodzi o to, by ułożyć piątki przy piątkach, ale tworzyć układy 10, 11 i 12 punktów. Człowiek uczy się całe życie.

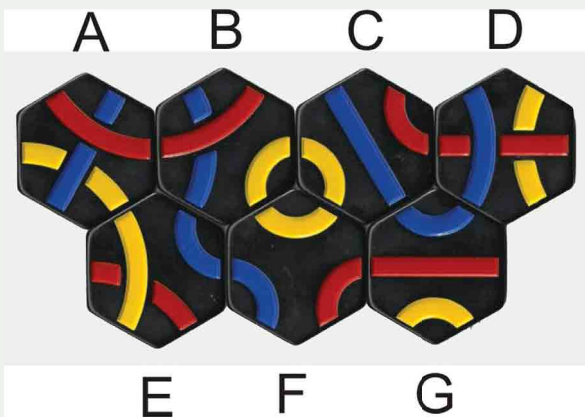
Tak naprawdę jednak najważniejszym wnioskiem tej historii jest coś zupełnie innego. Nie twórzmy półkowników.

Michał Stajszczak

TANTRIX

Zadanie jest następujące:

Oznaczone cyframi sześciokątne elementy gry Tantrix należy zastąpić płytkami z dolnego obrazka tak, aby ich brzegi pasowały do siebie i do brzegów sześciu odkrytych płytek.



PRZYGOTOWAŁ: oprócz działalności handlowej (właściciel hurtowni gier planszowych) zajmuje się projektowaniem, tłumaczeniem i popularyzowaniem gier planszowych i famiglówek.



Wojtek Chuchla

WC KONKURS



PRZYGOTOWUJE: pomysłodawca, autor pytań oraz prowadzący kultowego już „Konkursu Wiedzy o Grach Planszowych”, znanego jako „Konkurs wc”. Znany z tajemniczych zdolności tworzenia wspaniałej atmosfery w czasie gry w każdą planszówkę, niezależnie, czy jest dobra lub zła, czy ją znamy lub nie. Lubi gry, które pozwalają grać w dwie osoby, nie wstydzi się fascynacji kostkami. Sam o sobie mówi, że „kocha wszystkie gry”.

Każdy lubi dostawać prezenty. W sercu rodziców szczególnie miejsce zajmują upominki, które otrzymują od własnych pociech. Z mojego odległego dzieciństwa pamiętam radość na twarzy mamy i taty, gdy dostawali od nas piękne, gustowne, filcowe figurki górnika, krakowiaka albo Mikołaja lub drewniane kołowrotki kupione za ostatnie zaskórniaki w Cepelii. Może zresztą nie była to radość, a tylko wyraz osłupienia pomieszany z rozbowieniem i niedowierzaniem?

Każdy dzieciak przynosi takie rzeczy dla swoich rodziców: kamyk z wycieczki w góry; piasek w słoiku po musztardzie z koloni nad morzem; półkilowy kawał soli z krzywo przyklejoną tabliczką „Wieliczka”; breloczek z widokiem na Morskie Oko; talerzyk z landszaftem z wyjazdu w Beskidy; mała figurka przedstawiająca niewiadomokogo w pozycji podobnej do warszawskiej Syrenki.

Rodzice stawiają te eksponaty na honorowym miejscu w dużym pokoju, żeby ich latorośle widziały, co to dla nich znaczy. I dopiero po paru miesiącach, przy gruntownym sprzątaniu, kiedy dzieci trochę zapomną, uda się taką pamiątkę schować gdzieś głęboko w pawlaczu albo piwnicy. A gdy pojawi się za jakiś czas pytanie - „mamusiu, co zrobiłaś z tą czaszką, którą Ci kupiłem?” zawsze da się coś wymyślić. Albo zastąpić ją nowym prezentem od dziecka.

Jednak tym, co sprawia prawdziwą nieskrywaną radość, co rozczuła i nieczęsto wyciska ły wzruszenia, to drobiazgi zrobione własnoręcznie przez nasze dzieci. Laurka na dzień mamy, imieninowa ulepianka, wizytownik zrobiony na zajęciach w pierwszej klasie. Tak, to my, rodzice lubimy najbardziej. A ponieważ moje córki i ich mama bardzo dobrze wiedzą, że moim hobby są planszówki, czasami są to prezenty bezpośrednio z nimi związane.

Dostałem kiedyś od moich dziewczyn przepiękne, ręcznie uformowane ze specjalnej gliny zwierzaki - komplet do gry Shear Panic - 8 cudnych białych owieczek z kolorowymi kokardkami, do tego czarna owca i przystojny baran z zakręconymi rogami. Na pudełku własnoręcznie narysowana ilustracja z tytułem „Kłopoty z fryzjerem”. Dziewczyny przejęte opowiadały potem, że o ilość figurek pytały Miraska - jednego z naszych najlepszych planszowych przyjaciół. A on w pierwszej wersji zapomniał im powiedzieć o baranie z nożycami, od którego białe owieczki uciekają. Dlatego w pudełku zamiast barana fryzjera znalazły się tekturowe nożyczki...

Innym razem moje córki ulepiły dla mnie prześliczne, małe, plastelinowe figurki przedstawiające postaci z gier. Był miś - król Ludwik XIV, chiński smok, królik astronauta z Galaxy Truckera czy też piesek - czarownica na miotle. Wykorzystałem te ulepianki na jednym z pionkowych konkursów. Wzbudziły sensację i zachwyty uczestników. Tym bardziej, że zwycięzcy tej konkurencji dostali figurki jako nagrody. Teraz pewno kurzą się gdzieś na strychach albo leżą od dawna na śmietniskach.

Ostatnim takim planszowym prezentem była poszewka na jasek. Dominika narysowała na niej podobizny 6 meepli - drewnianych postaci z gier. Możecie zobaczyć to na zdjęciu. Bardzo się ucieszyłem, bo było to kompletne zaskoczenie. A poza tym prawdziwy mężczyzna nigdzie nie rusza się bez swojego jaśka. Zaraz po odpakowaniu



prezentu moja córka zaczęła opowiadać, że razem z mamą wyściągła pionki z różnych pudełek i je rysowała „z natury”. I że wszystkie są z Carcassonne i dodatków.

- Hmmm, no chyba nie - mówię - co tu w takim razie robi ten kowboj?
- Jak to co? Też jest z Carcassonne.
- Wiesz co, córuś znam dosyć dobrze tę serię i jedyny meeple w kapeluszu jest w grze Mayflower. Ale to jest cylinder, a nie stetson.
- Ależ nie, jest taki kowboj w grze Carcassonne City, mama mi go pokazywała.
- Raczej nie, tam są ludziki bardziej wyglądające na duszki niż na kowbojów.
- No to zobaczymy - powiedziała przysłuchująca się całej rozmowie Jola i wyciągnęła z szafy pudełko z grą ... CARSON CITY!

Po raz czwarty spotykamy się na gościnnych łamach Świata Gier Planszowych. Tym razem pod zmienionym dowództwem. Zyczę nowemu Naczelnemu, żeby nie posiwiął od stresów i nadmiaru pracy. A jeśli już posiwieje - to, żeby nie wyłysiał.

Mam nadzieję, że i tym razem postaracie się pomóc mi w utrzymaniu tej rubryki i nadeślicie jak najwięcej zgłoszeń. Pytania po raz kolejny oceniam jako łatwe i bardzo łatwe. Wystarczy odrobina chęci, trochę czasu, może jakieś pomoce i na pewno znajdziecie odpowiedzi na większość zadań. Termin nadsyłania zgłoszeń na konkurs #3 upłynął po oddaniu tego materiału do druku, tak więc informacji o zwycięzcach i (może) omówienia wyników szukajcie na naszej stronie internetowej. Tradycyjnie przy każdym pytaniu znajdziecie maksymalną ilość punktów do zdobycia. Od tej edycji jedno z konkursowych zadań będzie przygotowywane przez gościa - współpracownika naszego czasopisma, autora gier lub osobę znaną w naszym planszówkowym światku. Dziś o wysilenie waszych mózgowic postarał się Wojtek Sieroiń. I to o nim ciepło pomyślcie szukając odpowiedzi na pytanie 10.

1. Podaj nazwiska 10 autorów gier, z którymi wywiady ukazały się na łamach naszego pisma. (10p.)

2. Nawiązując do wstępu - nazwij elementy narysowane na poszewce (tej ze zdjęcia) i napisz z jakich gier (dodatków) pochodzą. (6p.)

3. Polskim wydawcom udało się już kilka razy - za zgodą autorów - znacząco „przerobić” oryginalne wydania gier: zmieniali ich szatę graficzną, otoczkę fabularną itp. Proszę wymienić 5 takich przykładów. Dla uściślenia - interesują nas tylko „licencjonowane” tytuły. A więc odpadają np. stare polskie wydania Magii i Miecza czy też klony Monopoly. (5p.)

4. Planszowe ABC cz. 2 - z pudełek jakich gier pochodzą literki ze zdjęcia u dołu strony? Dla ułatwienia - są to pierwsze litery tytułów tych gier. (13p.)

5. Ilu redaktorów naczelnych miał do tej pory Świat Gier Planszowych? (1p.)

6. Tym razem proszę podać dwa 7-literowe wyrazy dopuszczalne w Scrabble zawierające dokładnie 4 litery O. (4p.)

7. Poniżej podane są nazwy państw. Każdemu z nich proszę przypisać tytuł gry (nie dodatku), której akcja rozgrywa się na terenach należących obecnie do tego państwa. Proszę nie podawać tytułów gier rozgrywających się na obszarach wielu krajów, np. Mare Nostrum, Antike, Africa, Friedrich itp. (15p.)

Belgia, Chile, Filipiny, Gwatemala, Holandia, Indie, Kolumbia, Mali, Maroko,

Polska, Republika Zielonego Przylądka, Szwecja, Turcja, Uzbekistan, Zambia

8. Wymień gry, które zdobyły zarówno Spiel des Jahres, jak i Deutscher Spieler Preis - obie nagrody w głównych kategoriach. (6p.)

9. Ostatnio dosyć modnym tematem w planszówkach jest budowanie wież (nie wieżowców). Proszę podać 6 tytułów gier, w których naszym głównym zadaniem jest konstruowanie tego typu budowli. (6p.)

10. Pytanie gościa. Na wszystkich oficjalnych mapach do gry Power Grid (Wysokie Napięcie) przestrzegana jest następująca złota zasada: w każdym trójkącie 3 miast koszt bezpośredniego połączenia pomiędzy dwoma dowolnymi miastami jest zawsze mniejszy lub równy sumie kosztów połączeń wykorzystujących trzecie miasto. Czyli nie ma tańszego połączenia pomiędzy dwoma miastami niż połączenie bezpośrednie.

Jednak na kilku mapach ta zasada została złamana - raczej jako błąd niż zamierzone działanie. Proszę napisać, co to za mapy i jakie trójki połączeń na nich nie spełniają tej zasady? (za każdy przykład 2p., maks. 10p.)

11. Ostatnie zadanie zostało zainspirowane świetną grą Wits&Wagers. Poniżej 10 pytań, na które odpowiedziami (których raczej nie znać) są liczby:

A. Ile prototypów swoich gier schował do szuflady autor Mare Balticum Filip Miłtuński, litościwie nie pokazując ich potencjalnym wydawcom?

B. Ile liter ma najdłuższy wyraz możliwy do ułożenia w Scrabble?

C. Ile dni powstawała wersja Neuroshimy Hex na iPhone'a?

D. Ile osób stanowiło kapitułę konkursu Gra Roku w 2008r.?

E. W którym roku Adam Kałuża, autor K2 i Drako, zagrał pierwszy raz w swoim życiu w grę planszową?

F. Numer 18 miał drobne opóźnienie. W historii naszego pisma zdarzyła się już raz podobna sytuacja. Ile dni minęło pomiędzy wydaniem numerów 5 i 6/7?

G. Ile punktów można było zdobyć na teście w pierwszym prowadzonym przeze mnie konkursie pionkowym?

H. Ile gier testowych w prototyp Nowej Ery rozegrał jej autor, Ignacy Trzewiczek od lutego do kwietnia 2011r.?

I. 21.09.2011r. odbyło się kolejne spotkanie ropczyckiego Klubu Gier Planszowych. Które?

J. Ile kilogramów płatków owsianych zjada nowy redaktor naczelny naszego pisma w ciągu tygodnia?

Jeśli nie będzie poprawnej odpowiedzi na dane pytanie (skąd niby macie wiedzieć takie rzeczy), punkt zdobędzie gracz który podał liczbę najbliższą, ale nie większą od prawidłowej.

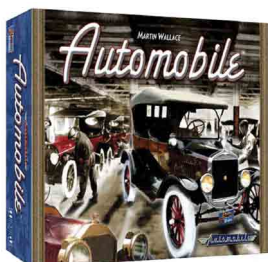
To wszystko na dzisiaj. Przypomnę, że znowu konkurs nie jest trudny. Serdecznie zapraszam do wzięcia udziału w zabawie. Obiecuję ciekawe nagrody, nie tylko dla zwycięzców. Proszę tylko, żeby przysyłane zgłoszenia jednak się od siebie różniły (wy już wiecie do kogo piję)! Na odpowiedzi czekam do końca listopada pod adresem mailowym konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „WC Konkurs”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

Powodzenia!



A moim zdaniem ta gra...

Gry prezentowane w magazynie w trzech słowach komentują redaktorzy i współpracownicy Świata gier planszowych



Automobile

9 - Wojciech Sieroń - recenzja

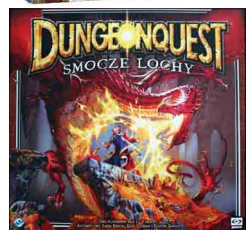
8 - Marcin Krupiński - gra o rozwoju, liczeniu, przewidywaniu, liczeniu, budowaniu i liczeniu. Tak tu trzeba dużo liczyć, ale można też grać na intuicję. Sporo interakcji - non stop trzeba reagować na zmieniający się rynek. Doskonała gra ekonomiczna od Wallace'a.

7 - Mariusz Bogacki - Lubię gry Wallace'a. Lubię ekonomiczne i złożone gry. Lubię, gdy nie wszystko da się w grze policzyć, a przynajmniej, gdy nie trzeba wszystkiego liczyć tylko zdać się na intuicję i tzw. czuja. Automobile spełnia dwa pierwsze warunki, ale niestety bez kalkulatora w głowie grać się praktycznie nie da. Trochę przypomina mi to Wysokie Napięcie, z którym też specjalnie nie przepadam. Doceniam jednak pomysły i mechanikę, a i od czasu do czasu nawet zagram.

Dają Głowę

8,5 - Andrzej Świech - recenzja

4 - Sebastian Szczepaniak - Miałem okazję zagrać na urodzinach znajomego i przez pierwszą godzinę bawiliśmy się doskonale, a śmiechu było co niemiara. Ludzie robili przekomiczne i przedziwne rzeczy, dzięki czemu zintegrowaliśmy się wyjątkowo szybko. Niestety w drugiej godzinie zabawa zaczęła niektórych nużyć. Obawiam się też, że ze względu na ograniczoną liczbę kart z poleceniami, gra po kilku rozgrywkach nie będzie dawać takiej frajdy, jak na początku.

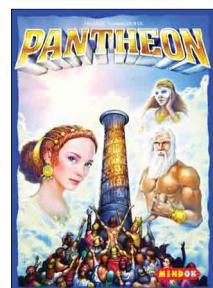
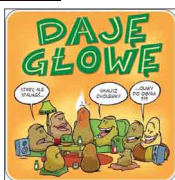
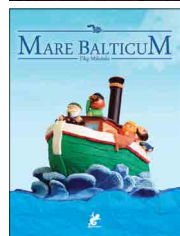


6 - Marcin Krupiński - recenzja

DungeonQuest

7 - Mirosław Gućwa -

Możliwość zakończenia życia w zakamarkach lochów jest odczuwalna na każdym kroku... znaczy za każdym wyciągnięciem karty lochu. Jednak zabawa w czasie całej gry jest bardzo przyjemna. Zawsze można wprowadzić opcję ogłuszenia i postać wtedy nie ginie całkowicie. Mi walka za pomocą kart podoba się bardziej niż pozostałe warianty, więcej tutaj planowania. Oczywiście wszystko zależy od samych graczy. Osoby nie lubiące takich klimatów nie będą się dobrze tutaj czuć. Niestety bez wczucia się w rolę łowcy skarbow gra ta traci wszystko. W innym wypadku zarówno podejście rozrywkowe jak i poważne w odgrywanie przygody da dużo radości. Kościotrupy, skarby, pułapki spotykamy na każdym kroku. A na końcu Smok... tylko to nie jest koniec trzeba jeszcze wrócić.



Mare Balticum

5 - Maciej Kasprzyk - recenzja

8 - Wojciech Sieroń - Zachwycająca grafika i proste reguły czynią z tej gry kapitalną propozycję dla rodzinnego grania w luźne, niedzielne popołudnia. Dawka losowości - jak to na morzu - oraz nieco planowania dają szansę na dobrą zabawę i dzieci i dorosłych. Zabawę z elementem rywalizacji - kto komu łowiska wycyści - która cieszy na tyle, żeby chcieć zagrać kolejną szybką partię.

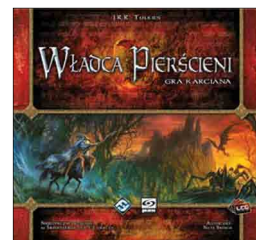
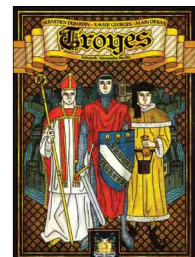
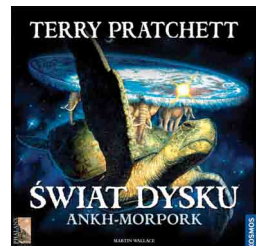
7 - Marcin Krupiński - Nie jestem na pewno do końca obiektywny w ocenie tej gry byłem jednym z testerów. Gra jest bardzo lekka i świetnie nadaje się dla rodzin z dziećmi. Ma wystarczającą ilość interakcji i decyzji żeby miło spędzić przy niej czas. Zaawansowani gracze raczej nie mają czego tu szukać, chociaż jako leciutki tytuł na 30 minut (oczywiście ze wszystkimi modułami) może się sprawdzić nawet i w takim gronie.

Pantheon

5 - Marcin Korzeniowski - recenzja

8 - Wojtek Chuchla - Przedziwna gra. Póki co bardzo mi się podoba. Z jednej strony tylko 2 główne drogi zdobywania punktów, przez co wydawałoby się powtarzalna do bólu. A jednak, nie tylko każda rozgrzywka jest inna, ale też pojedyncze rundy bardzo różnią się od siebie. Czasami każdy z graczy wykonuje kilka ruchów zanim runda się skończy, innym razem bogowie znikają natychmiast. Ogólnie ma się poczucie niespełnienia i niezrealizowania wszystkich swoich planów.

5 - Marcin Krupiński - nie jestem fanem gier pana Bernd Brunnhofer'a. Nudne, nieklimatyczne euro z dziwnymi pionkami w kształcie stóp. Raczej nie zagram ponownie.



Szalone Małpy

8 - Tomasz Galkowski - Grałem w prototyp. Bardzo fajna, prosta, szybka i emocjonująca gra. Dla dzieciaków bomba, a i dorośli dobrze się zabawią. No i pamięć można pocwiczyć...

Świat Dysku: Ankh Morpork

8 - Kasia Ziółkowska - recenzja

7,5 - Marcin Krupiński - Gra jest chaotyczna - jak Ankh-Morpork. Gra jest losowa - jak Ankh-Morpork. Gra bardzo mi się podoba - jak Ankh-Morpork. Dla fanów Pratchetta pozycja obowiązkowa, dla fanów Wallace'a już niekoniecznie.

7 - Mirosław Gućwa - Nie jest to na pewno żadna ciężka gra dla graczy lubiących typowe tytuły Wallace'a. Dlatego im radzę po prostu do niej nie siadać, żeby się nie zdenerwować. Uważajcie tu jest losowość! Dla pozostałych graczy, dla których najważniejsza jest zabawa i możliwość spotkania bohaterów swoich ulubionych książek w czasie rozgrywki Świat Dysku jest to idealny wybór. Dobra gra rodzinna, która nabiera dodatkowych zalet, gdy ktoś czytał książki Pratchetta. Dla mnie ważne, że gra działa w 2 osoby.

Troyes

9 - Marcin Korzeniowski - recenzja

10 - Wojtek Chuchla - Takie gry lubię najbardziej. Kolejny znakomity przykład nieszablonowego wykorzystania kości. Niby jest losowość i wiele zależy od wyników turlania, jednak dzięki mechanice nie ma tutaj właściwie pojęcia „złych rzutów”. Do tego idealna dawka interakcji, szybkie rundy graczy, mała powtarzalność kolejnych rozgrywek, znakomita skalowalność. Ta gra to według mnie najlepsze tytuły zesłorocznych targów w Essen. Dorównuje majstersztykom Stefana Felda: Zamkom Burgundii i Macao.

9 - Mariusz Bogacki - Jedna z najlepszych gier minionego roku. Świetne wykorzystanie kostek i okiełznanie ich losowości. Do tego dużo niejednoznacznych wyborów, spora regrywalność oraz bardzo dobra skalowalność stawia tę grę naprawdę wysoko w moim osobistym rankingu.

9 - Kasia Ziółkowska - Kostki, a jak super wykorzystane! Różnorodność kart sprawia, że w każdej rozgrywce szukam innego „silniczka”, w inny sposób gram, inaczej muszę kombinować. Nie mam jej w swojej kolekcji, ale chyba będę musiała to zmienić!

6 - Marcin Krupiński - Kolejna gra z ciekawie wykorzystanymi kośćmi. Wszystko działa, ale mnie nie porywa. I nie rozumiem zachwyty nad szaroburą oprawą graficzną.

Władca Pierścieni LCG

7 - Tomasz Polak - recenzja

9 - Kasia Ziółkowska - Lubię gry karciane, lubię gry kooperacyjne i lubię Władcę Pierścieni - jak mogłabym nie lubić tej gry. Wraz z ilością dodatków (niestety!) zwiększa się przyjemność z nie tylko samej rozgrywki, ale też z etapu przedgrywego - budowania odpowiedniej dla danego scenariusza talii.



POSTAPOKALIPTYCZNA GRA KARCIANA NOWA ERA

Nowa frakcja - Hegemonia

Nowa Era zawiara pięć zróżnicowanych frakcji. Jeszcze więcej możliwości

Samodzielna gra

Nowa Era to samodzielna gra karciana. Możesz łączyć ją z grą 51. Stan.

Bezpośrednia interakcja

Nowa Era gwarantuje wysoką interakcję między graczami. Handluj z lokacjami innych graczy lub plądruj je.

Drewniane komponenty

Nowa Era to wysoka jakość elementów. Drewniane kostki zamiast żetonów oraz ulepszona ikonografia.



Pod względem klimatu bije na głowę Hexa. Pod względem liczby możliwości kładzie na łopatkę Dominiona.

Narmo, Valkiria.net

51. Stan to gra warta polecenia. Warta każdych pieniędzy. Warta nawet grzechu.

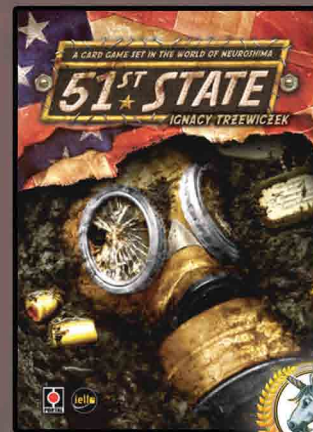
Maciej Matuszewski, Paradoks.net.pl

51. Stan to esencja emocji i strategii, szczególnie podczas rozgrywki dla 2 i 3 graczy. To naprawdę świetna gra, w której czuć to, że odbudowujemy zrujnowaną cywilizację, a nasi podwładni muszą grzebać w gruzowiskach, byśmy mogli wybudować drogę lub dostarczyć paliwo do naszych maszyn.

Kamil Sambor, Esensja

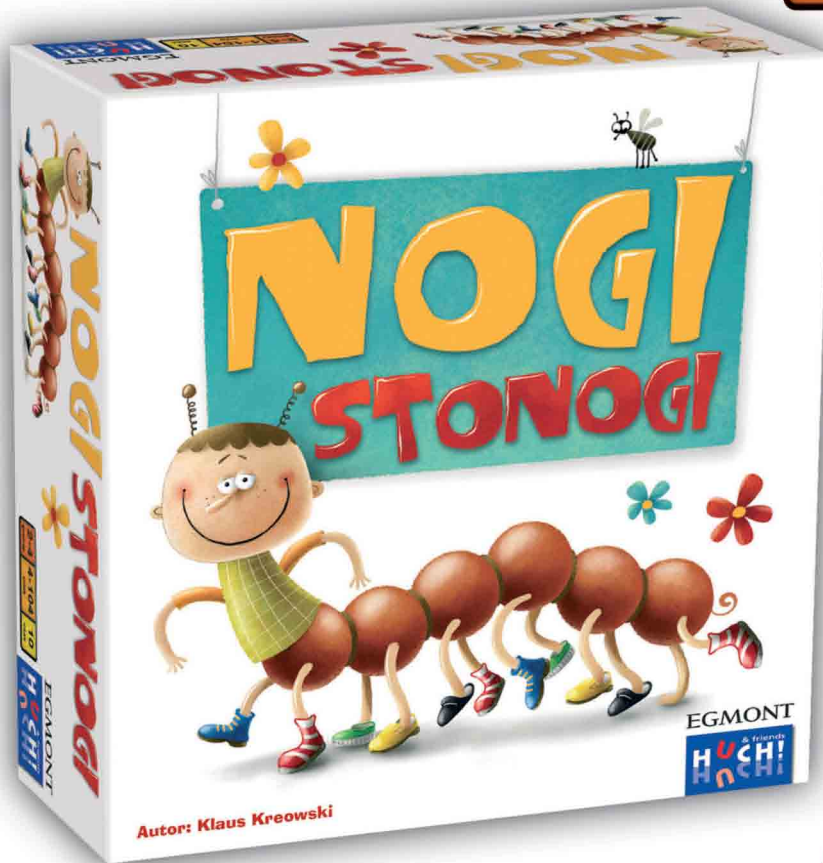
Nagrody i wyróżnienia:

Essen Hit, nagroda serwisu boardgame.de dla najlepszej gry targów Essen 2010



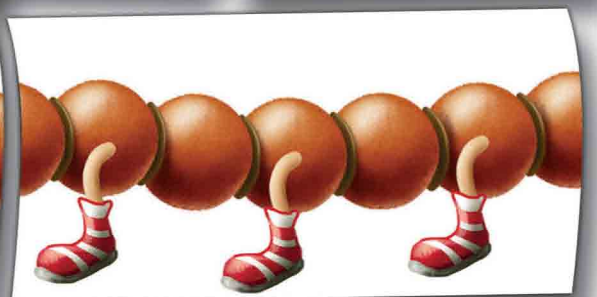
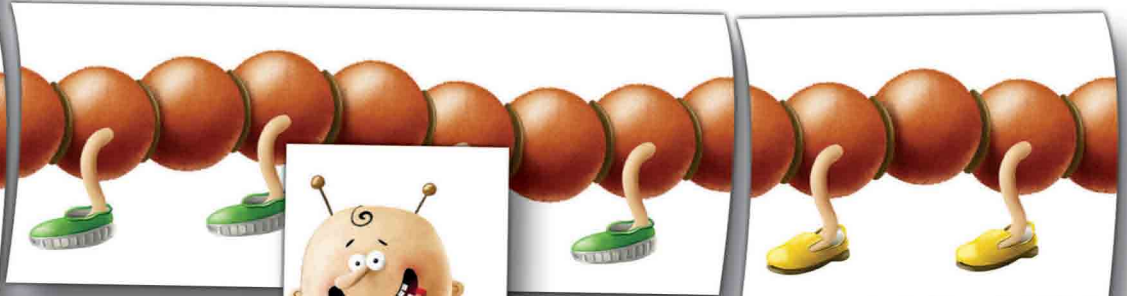
Rodzinne gry planszowe!

2-4	4-104	15
graczy	wiek	min.



Rzucając kostkami, gracze starają się zdobyć jak najwięcej butów dla swoich stonóg.

- 2 warianty: dla dzieci młodszych i starszych!
- Nauka liczenia! Nauka kolorów!



EGMONT

www.krainaplanszowek.pl

