

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

Jaskinia

Wyprawa w ciemno

Rancho

Super Farmer 2.0

Wywiady

Martin Wallace, Nicolas Normandon

Michał Stajszczak, Karolina Styczyńska i in.

Siberia: The Card Game

Całkiem udana franczyza

KONKURSY!

WC Konkurs, SmartGames, Bang!

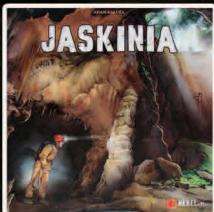


Ekstra bonus

Dodatkowy żeton do gry
RANCHO

TEMAT NUMERU:

ESSEN 2012



ISSN 1897-2853

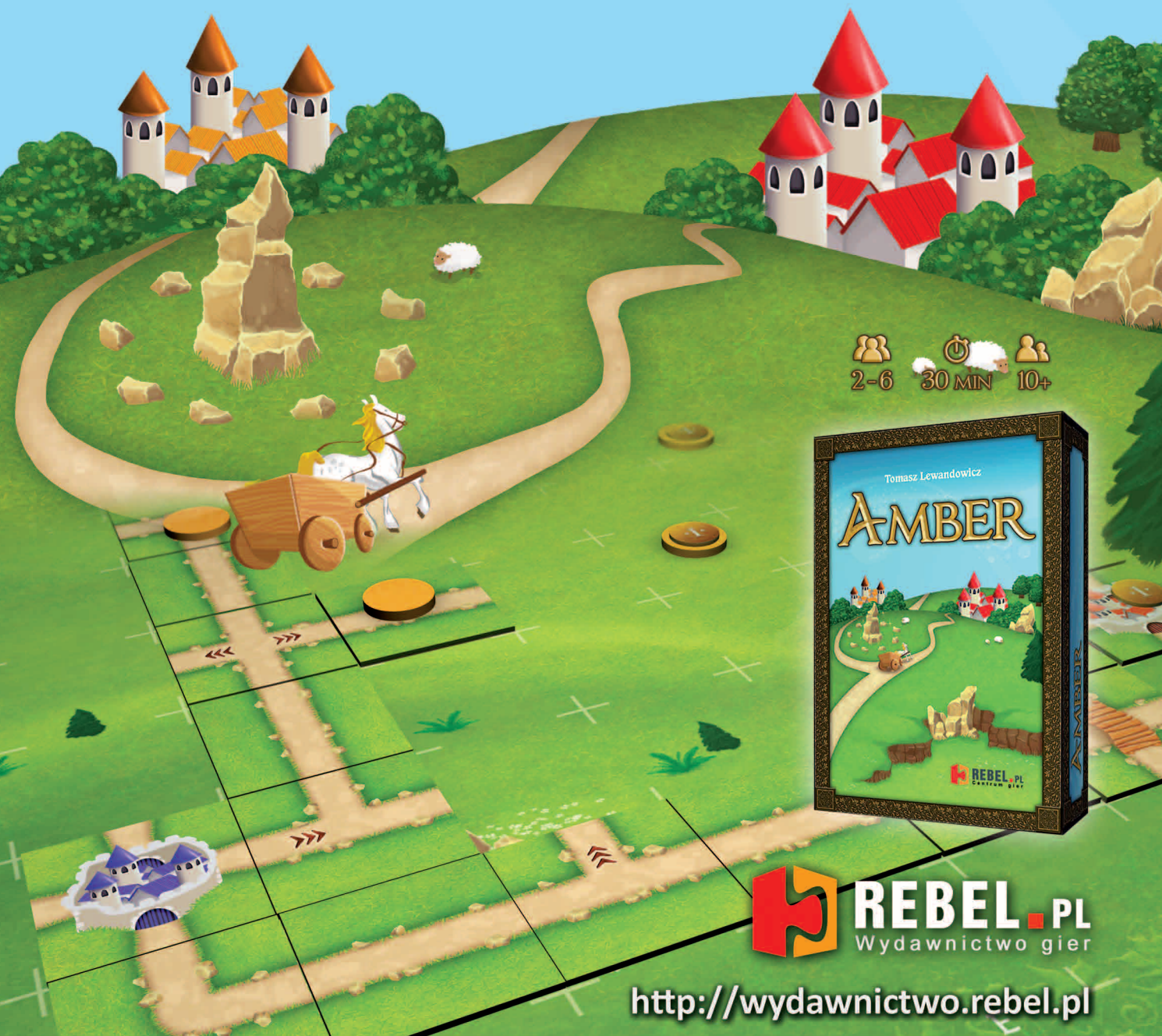


Tomasz Lewandowicz

AMBER

Buduj, niszczy, przechytz przeciwników!
Przejmij kontrolę nad dostawami bursztynu.

Dynamiczna, kafelkowa gra z dużą interakcją.



2-6 30 MIN 10+

REBEL.PL
Wydawnictwo gier

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Patronat medialny:



merlin.pl



GDAŃSK
www.gdansk.pl

GRA KARCIANA DLA DOSWIADCZONYCH GRACZY



NAGRODY I NOMINACJE

51. STAN

NOWA ERA





TEMAT NUMERU

Każdego roku przychodzi taki okres, kiedy wszyscy fani planszówek kierują swoją uwagę w jedno miejsce. Tym miejscem jest Essen, przeciętne niemieckie miasteczko w Zagłębiu Ruhry. Odbывают się w nim największe i najważniejsze na świecie targi gier planszowych – SPIEL. Zapraszamy do lektury relacji oraz recenzji zagranicznych, jak i polskich gier, które miały swoją premierę podczas tegorocznej, jubileuszowej edycji targów.

W CO GRYWA NACZELNY?

Co dwa miesiące przychodzi taki moment, kiedy do sklepów trafia kolejny numer Świata Gier Planszowych. Ale zanim to się stanie, jest taki czas, kiedy naczelny ma ręce pełne roboty. Musi bowiem ten numer przygotować – w wielkim skrócie mówiąc: przeczytać wszystkie przygotowane teksty i wybrać, co tym razem trafi do druku. W końcu pismo ma określoną liczbę stron, na których trzeba się zmieścić, ale nie można wrzucić tam po prostu byle czego. Dobrze by było, żeby w numerze znalazły się teksty o nowościach, które są akurat na topie i przyciągają uwagę, ale trzeba też się dopasować do różnych odbiorców – nie można całego miejsca przeznaczyć na ciężkie eurogry albo tylko na gry rodzinne. W dodatku, pewnie każdy recenzent chciałby, żeby jego teksty ukazały się w druku od razu, a nie czekały do następnego numeru albo trafiały na stronę internetową. Numer nie może być też napisany tylko przez jedną czy dwie osoby, w końcu każdy z Was pewnie lubi styl kogoś innego. Trzeba zatem wziąć pod uwagę różne czynniki, uwzględnić różne kryteria i starać się wybrać jak najlepsze rozwiązanie, bo wszystkiego, co by się chciało, opublikować nie sposób. Prawdę mówiąc, Drodzy Czytelnicy, przygotowanie numeru to swoista gra optymalizacyjna, w której punktami zwycięstwa jest Wasze zadowolenie. Mam nadzieję, że udało mi się osiągnąć dobry wynik.

W imieniu własnym, redakcji oraz współpracowników życzę wszystkim czytelnikom Świata Gier Planszowych zdrowych i pogodnych Świąt Bożego Narodzenia, a pod choinką i w nowym roku – mnóstwa nowych tytułów, które dostarczą wielu niezapomnianych rozgrywek. Życzę tego nam wszystkim.

Łukasz Piechaczek



SPIS TREŚCI:

TEMAT NUMERU

- 6 WSZYSTKIE PLANSZÓWKI PROWADZĄ DO ESSEN**
Światowa stolica gier
- 11 ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND**
Defoe kultystów nie przewidział
- 14 P.I.**
I detektyw szczęście mieć musi
- 16 RIFF RAFF**
Aviomarin tu nie pomoże
- 18 RANCHO**
Farmer rozwija rancho
- 20 UNEXPECTED TREASURES**
Jak zarobić na wystawkach?
- 21 SIBERIA: THE CARD GAME**
Całkiem udana franczyza
- 22 CLASH: JIHAD VS MCWORLD**
Arabska wiosna na planszy
- 24 GAUNTLET OF FOOLS**
Dorób się, zanim umrzesz
- 26 MIGHT & MAGIC HEROES**
Z Marcinem Tomczykiem rozmawia Łukasz Piechaczek
- 27 JASKINIA**
Wyprawa w ciemno

RECENZJE

- 30 BANG!**
Ostra strzelanina
- 32 ZIMNA WOJNA: CIA VS KGB**
Szpiegzy tacy jak my
- 34 TEOMACHIA**
Pośród bogów
- 36 TIMELINE**
Ciekawie ciekawiące ciekawostki
- 39 JURASIK**
Jak zostać paleontologiem
- 40 POJEDYNEK ROBOTÓW**
Polskie shogi od Egmontu
- 43 THE AMAZEING LABYRINTH**
Klasyk także dla dorosłych
- 44 FITS I BITS**
Tetris na planszy? Podwójnie!
- 50 ZNAK STARSZYCH BOGÓW**
Kooperacyjne rzucanie kośćmi
- 53 SPACE EMPIRES: 4X**
Strategia „oldskulowa”
- 56 INNOWACJE**
Wynaleźć koło

WYWIADY

- 41 OD HOBBY NIE MA CO ODPOCZYWAĆ**
Z Karoliną Styczyńską rozmawia Piotr Siłka

ARTYKUŁY

- 38 Z DZIEĆMI PRZY PLANSZY**
- 59 VIII MISTRZOSTWA ŚWIATA W RUMMIKUB**
- 59 JUBILEUSZ TOWARZYSTWA MIŁOŚNIKÓW GIER UMYŚLOWYCH**

STAŁE DZIAŁY

- 48 Ciąg dalszy**
CHAOS W STARYM ŚWIECIE: ROGATY SZCZUR
- 52 eGry**
ELDER SIGN: OMENS
- 58 Historia gier**
SENET
- 60 Łamigłówni**
TANGRAMY, TITANIC
- 62 WC Konkurs**
- 64 Sprintem po grach**

Na okładce:
ROBINSON
CRUSOE:
ADVENTURE
ON THE
CURSED
ISLAND



NASZ BONUS:

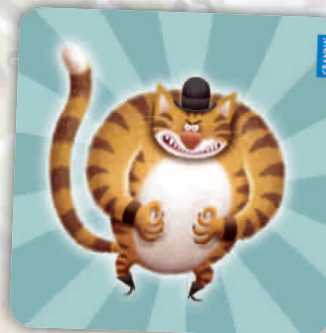
KOT NA RANCHU

Na uśpione w popołudniowym skwarze Rancho wpada nagle wściekły, rozjuszony KOT. Powiało grozą, napięcie rośnie. Co teraz będzie?!

Wspólnie z wydawnictwem Granna mamy przyjemność przekazać w wasze ręce dodatkowy żeton do gry Rancho.



Rancho jest kontynuacją popularnego Superfarmera - najbardziej znanej gry wydawnictwa Granna, która nieprzerwanie od 15 lat odnosi sukcesy na rynku polskim, jak i za granicą. Rancho to rodzinna gra o nowoczesnym farmerze, który nie tylko hoduje zwierzęta, ale również inwestuje w nieruchomości. Autorem gry jest Michał Stajszczak wg idei Karola Borsuka. Ilustracje przygotował znany rysownik Piotr Socha.



życie i twórczość projektanta gier planszowych

ESSEN 2012*

W TYM NUMERZE
NIE BĘDZIE
KOMIKSU

CZYTAM
INSTRUKCJE
GIER KUPIONYCH
W ESSEN



Marek Rutkowski edtrache.pl

*miało być: miało, miało i nie wyszło

**ŚWIAT GIER
PLANSZOWYCH**

WYDAWCA:

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

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

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

Vat: 5%; Nakład: 2000 egz.

PRENUMERATA NA ROK 2013

Nie trzeba już szukać naszego magazynu na sklepowych półkach, ponieważ każdy, kto skorzysta z naszej oferty, dostanie swój egzemplarz prosto do domu. Oferujemy naszym czytelnikom możliwość zamówienia w ramach prenumeraty sześciu kolejnych wydań ŚGP. Osobom zamawiającym gwarantujemy stałą cenę magazynu (9,90 PLN) oraz darmową wysyłkę.



Cena prenumeraty krajowej:
59,40 PLN (6 x 9,90 PLN)

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

GRY OBJĘTE PATRONATEM ŚGP:



Schotten Totten to klasyczna gra karciana, autorstwa Reiner Knizia. W tej taktycznej, dwuosobowej konfrontacji graczom przyjdzie poprowadzić do boju wojowników dwóch zwaśnionych, szkockich wiosek. Polskie wydanie ma zupełnie nową szatę graficzną i poprawione zasady, jest też poszerzone o karty specjalne.

AKCJE I IMPREZY OBJĘTE PATRONATEM ŚGP:



POLECAMY SERWISY INTERNETOWE POŚWIĘCONE GROM PLANSZOWYM:

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

JAK OCENIAMY GRY?

OCENA 1-10

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

SKALOWALNOŚĆ

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

ZŁOŻONOŚĆ

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

RECENZJA

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

RECENZJA

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

RECENZJA

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



ELEKTRONICZNY ŚGP!

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

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

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

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

ZŁOTA KOSTKA NUMERU #26

ORAZ

ZŁOTA KARTA NUMERU #26

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

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



Złota Kostka Numeru 26.:
Timeline



Złota Karta Numeru 26.:
**Robinson Crusoe:
Adventure on the Cursed Island**



ZAPRASZAMY NA NASZĄ STRONĘ SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL

🕒 **Recenzje:** Phantom (5,5) - nie warto igrać z duchami, Goa – powrót legendy, Magiczny labirynt: gra karciana (5/10) – labirynt na niby; Evo (8/10) – niezwykle pechowa gra; Mundus Novus (5/10) – nie każdy przeszczep bywa udany; Geistesblitz (8/10) – ezoteryczny groch z kapustą z Zoch Verlag;

🕒 **Wyniki konkursów z #25 ŚGP** (dodatkowo laureaci zostaną powiadomieni e-mailem).

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

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

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

🕒 Spragnionym **nowości** ze świata gier planszowych polecamy nasz codziennie aktualizowany profil na facebook.com/swiatgierplanszowych. Już ponad 1080 osób doceniło i polubiło nasze codzienne informacje.

NOWOŚCI GRUDZIEŃ 2012 - STYCZEŃ 2013

CUBE - FACTORY OF IDEAS

SCHOTTEN-TOTTEN

(Reiner Knizia)

TAKTYCZNA GRA KARCIANA, od 8 lat, 2 graczy, 20-30 min.

Schotten Totten to klasyczna gra karciana, autorstwa Reinera Knizia. W tej taktycznej, dwuosobowej konfrontacji graczom przyjdzie poprowadzić do boju wojowników dwóch zwaśnionych, szkockich wiosek. Polskie wydanie ma zupełnie nową szatę graficzną i poprawione zasady, jest też poszerzone o karty specjalne.

KŁAMCA, KŁAMCA

(Łukasz Woźniak)

IMPREZOWA GRA KARCIANA, od 8 lat, 3-10 graczy, ok. 15 min

Kłamca, Kłamca to szybka gra karciana autorstwa znanego tu i ówdzie Łukasza „Wookiego” Woźniaka, w której nawet do 10 graczy będzie starało się wywieźć przeciwników w pole. Kłam, blefuj, oszukuj, bądź sprytny, podstępny i jednocześnie sam zachowaj „pokerową twarz” - to jedyna droga do zwycięstwa!

GALAKTA

HOBBIT - NIEZWYKŁA PODRÓŻ

(Andreas Schmidt)

GRA KOOPERACYJNA NA PODSTAWIE FILMU, od 10 lat, 2-4 graczy, ok. 60 min

Gracze wyruszają wraz z hobbitem Bilbem w pełną niebezpieczeństw podróz. Na swej drodze spotykają podstępnetrolle, groźne gobliny i żarłocznych wargów. Wciąż muszą uważać, aby nie dać się złapać polującym na nich orkom. Dobrze, że u swego boku mają czarodzieja Gandalfa, który oferuje swoje wsparcie. W Górach Mglistych Bilbo znajduje pierścień, dzięki któremu może stawać się niewidzialny, umykając przed niebezpieczeństwem. Jednak aby wygrać, gracze muszą trzymać się razem.

SERCE SMOKA

(Rüdiger Dorn)

GRA KARCIANA, od 13 lat, 2 graczy, ok. 30 min

Dawno, dawno temu Wielki Smok czuwał nad losem całego ludu. Pewnego razu zawistny czarownik zamienił go w kamień, a jego ognisty oddech zaklął w krwistoczerwony klejnot, nazwany sercem smoka. W tychże zarówno baśniowych, jak i niebezpiecznych czasach odważne księżniczki muszą opędzać się od śmiałków i trolli, jednocześnie próbując odczarować skamieniałego smoka i zgromadzić całe mnóstwo cennych skarbów. Chrapkę na skarby mają również potężne ogniste smoki, jednak ich tropem podążają już wprawne łowczynie. Jedyne krasnoludy nie biorą udziału w całym zamieszaniu i troszczą się jedynie o własne interesy.

HOBBITY.EU

MERLIN ZIN ZIN

(Annick Lobet)

KOOPERACYJNA GRA AKCJI, od 7 lat, 2-6 graczy, ok. 15 min.

Po tym jak czarodziej Merlin skradł magiczną księgę swemu ojcu, został porwany przez czarownicę Morfagę. Jego przyjaciółmi - Vivianie, Lancelotowi, Arturowi i Ginewrze - udało się go uwolnić, mimo to wszyscy muszą dotrzeć jeszcze do legendarnego miasteczka Broceliande, by schronić się w nim przed monstrualnym kotem Morfagi, który ruszył za nimi w pościg.

LACERTA

SANTIAGO DE CUBA

(Michael Rieneck)

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

Z twojej wizytówki wynika, iż jesteś pośrednikiem ale w rzeczywistości jesteś typem spod ciemnej gwiazdy, który organizuje transakcje z miejscowymi oraz skorumpowanymi władzami polegające na dostarczaniu dóbr na zawsze obecne w porcie statki handlowe. Podaż i popyt na dobra ciągle się zmienia, tak jak miejscowi i ich położenie. Za każdym razem w trakcie gry będziesz musiał stawić czoła taktycznym wyzwaniom w zmiennym karaibskim świecie jakim jest Santiago de Cuba.

Dominika Gorgosz

WSZYSTKIE PLANSZÓWKI PROWADZĄ DO ESSEN

Światowa stolica gier

Jeden artykuł o targach w Essen nie wystarczy, by opisać to, co dzieje się tam przez 4 dni. Zgodnie z danymi organizatora, Friedhelm Merz Verlag, tegoroczną jubileuszową, bo 30 edycję targów, odwiedziło 149 tysięcy osób. 827 wystawców z 37 państw prezentowało i sprzedawało olbrzymie ilości gier (w ubiegłym roku 810 wystawców z 34 krajów). Swoją premierę miało ponad 800 tytułów. Każdy, kto choć trochę pasjonuje się grami, wie, że w Essen warto być. To prawdziwe święto graczy.

Jestem tu już po raz 25-ty – opowiada Markus z okolic Frankfurtu. – Po raz pierwszy zabrałem ze sobą syna. Nie wiem jeszcze, co kupimy. Zobaczymy, co nam wpadnie w oko. W tym roku nastawiamy się na gry dziecięce. W domu mamy już 350 gier. Są to oczywiście najpotrzebniejsze gry.

Na targach SPIEL można przez 4 dni chodzić i oglądać, a potem i tak na wielu zdjęciach zauważa się gry, których nie zobaczyło się na żywo. W olbrzymich halach prezentują się wystawcy z całego świata. Bliżej wejścia tradycyjnie umiejscowione są duże i bardzo znane, głównie niemieckie wydawnictwa, jak Ravensburger, Kosmos, Jumbo, Hasbro, Asmodee, Haba, Abacusspiele, Zoch i inne. Dalej są te mniejsze, ale również z bardzo atrakcyjną ofertą. W tym roku to właśnie ci mniejsi wystawcy zaprezentowali gry, które są

w czołówce rankingu tworzonych przez odwiedzających. Warto wymienić chociażby Czech Games Edition i ich Tzolkin: Kalendarz Majów [2. miejsce w rankingu GeekBuzz tworzonym przez graczy głosujących na stanowisku BoardGameGeek] czy polskie Wydawnictwo Portal i grę Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island [11. miejsce w rankingu].

SPIEL to największe targi gier na świecie, które przyciągają fanów z przeróżnych państw. Przy jednym stole często spotykają się przedstawiciele kilku narodowości. Łatwiej jest bowiem znaleźć miejsce do grania, gdy jest się w pojedynkę. Wtedy można po prostu dosiąść się do jakiegoś stolika. Przy niektórych grach trzeba było zapisywać się na listę i umawiać na rozgrywkę o konkretnej godzinie.

- Grę wypróbowało wiele osób z różnych krajów – mówi Łukasz Woźniak, autor gry Mercurius. - Przy stole spotkali

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



się np. Szkoci, Kanadyjczycy i Holender. Holendrzy byli zaciekawieni, ponieważ gra opowiada o gieldzie holenderskiej.

Jak zwykle, gry można było zakupić bezpośrednio u wydawcy lub w sklepach z grami, w których często ceny były niższe o kilka euro. Nie mogło zabraknąć koszy z grami sprzed kilku lat, za dosłownie kilka euro. Szczególnie przy stanowisku Heidelberger Spieleverlag ustawiały się wielkie kolejki. Po jakimś czasie zaroilo się od osób z reklamówkami z charakterystycznymi misiami, będącymi maskotką wydawnictwa Heidelberger. W niedzielę ceny pozostałych tytułów były jeszcze zredukowane, tak więc można było kupić je za grosze.

Jeśli ktoś przyjechał z nastawieniem, żeby nabyć przede wszystkim nowe gry, musiał głębiej sięgnąć do portfela. Nowe, odrobinę bardziej skomplikowane gry lub z większą ilością elementów nie schodziły poniżej 30 euro. Za tegoroczny hit, czyli Escape: The Curse of the Temple trzeba było zapłacić ok. 39 euro, Tzolkin - 40 euro, CO2 - 49 euro, Terra Mystica - 59 euro (a zniknęła w tempie błyskawicznym, o czym informowały plakaty). Oczywiście, dla osób, które przejechały kilkaset kilometrów każda cena była warta wydania. - We Włoszech gry planszowe są droгим hobby – tłumaczy Alex, który ze znajomymi przyjechał do Essen z Włoch. - Te gry, które u nas kosztują 40 euro, tu widzieliśmy za 10 euro. Planujemy więc kupić

fot. Dominika Gorgosz

Tłumy, tłumy, tłumy



Klaus Teuber rozdaje autografy



Prezentacja gry Nacht der



jak najwięcej tytułów. Mamy do wydania 500-600 euro, a na naszej liście jest około 100 gier. Kupiliśmy już między innymi Briefcase i Carcassonne: Winter Edition, a z polskich gier Jaskinię oraz Slavkę.

W tym roku faworytów SPIEL jest kilku. W dodatku, w tempie błyskawicznym docierają do Polski, a to za sprawą sklepów, które rozpoznawały zapotrzebowanie i zainteresowanie jeszcze przed targami.

W tym roku też znacznie więcej osób oddawało głosy w rankingu GeekBuzz. Na pierwsze miejsce, czyli Escape: The Curse of the Temple zagłosowało 198 osób. Przy okazji pojawiło się sporo bardzo pozytywnych opinii, również od osób, które wspierały finansowo powstanie gry w serwisie Kickstarter. Chyba nie ma osoby, która przegapiłaby w Essen tę grę, a to za sprawą nerwowo rzucanych kości, okrzyków oraz egzotycznej muzyki, która towarzyszyła każdej rozgrywce. Pomimo iż rozstawiono naprawdę dużo stolików do gry, a rozgrywka jest błyskawiczna, to ciężko było znaleźć wolne miejsce do grania.

Na drugim miejscu jest gra odnoszącego spore sukcesy wydawnictwa Czech Games Edition. Tzolk'in: Kalendarz Majów idealnie wpisuje się w 2012 rok i w teorii mówiącej o nadchodzącym końcu świata. Faworyt wielu odwiedzających zdobył jednak mniej głosów w rankingu. Chyba właśnie z tego względu, że w Escape po prostu więcej osób mogło zagrać. Kalendarz Majów był jednak naprawdę dobrze promowany: liczne bannery i kilka rozmieszczonych w różnych miejscach stanowisk do grania. Gra do tej pory zdobywa pozytywne opinie, co dobrze rokuje na przyszłość. Zostanie również wydana przez polskie wydawnictwo REBEL.pl Trzecie miejsce w rankingu tworzonym przez graczy zajmuje Myrmes, czyli gra, w której kontrolujemy kolonię mrówek.



PROSTO Z TARGÓW

Nicolas Normandon

W tym roku, 7 lat po premierze Mall of Horror Nicolas Normandon zaprezentował drugą grę z cyklu o horrorze.

Czy City of Horror nawiązuje do poprzedniego tytułu?

Ta gra jest pewnego rodzaju kontynuacją. Podstawowe zasady są takie jak w Mall of Horror. To gra negocjacyjna, w której musimy walczyć przeciwko zombie, ale również przeciwko współgraczom. W dodatku, krytyczne sytuacje, gdy zombie dostają się do środka i zjadają postacie, są rozwiązywane głosowaniem. Jest sporo negatywnej interakcji.

Z jakim przyjęciem spotkało się City of Horror?

Wydawca mojej pierwszej gry jest zły na mnie, ponieważ mówi, że ta gra jest lepsza od Mall of Horror. Również graczom podoba się ten tytuł, ponieważ jest w niej więcej interakcji i opowiadania historii. Jestem bardzo dumny z tej gry.

Czy to Pana pierwsza wizyta w Essen?

Jako autor jestem tu pierwszy raz, bywałem jednak już jako gracz. W tym roku cały czas prezentuję grę, ale chcę też wyrwać się i zobaczyć inne gry.

magischen Schatten

Gry na wyprzedzący

Gracze z Włoch przyjechali z wielkimi torbami



PROSTO Z TARGÓW

Kristian Amundsen Ostby

Pierwsze miejsce w rankingu GeekBuzz opublikowanym przez serwis BoardGameGeek, a tworzonym przez odwiedzających targi, zajęła gra *Escape: The Curse of the Temple*. Gra ta już od pierwszego dnia wzbudziła duże zainteresowanie graczy. Jej autorem jest pochodzący z Norwegii Kristian Amundsen Ostby, który ma na swoim koncie m.in. *Hotel Samoa*.

Pana gra odniosła w Essen spory sukces. Spodziewał się Pan aż tak dobrego odbioru?

Szczerze mówiąc, pozytywny odbiór gry nie był dla nas kompletnym zaskoczeniem. Zarówno wydawca, jak i ja wiedzieliśmy, że mamy oryginalny pomysł. Już przed samymi targami usłyszeliśmy naprawdę dobre opinie od różnych graczy i testerów. Pomimo tego, obawiałem się, że gra może nie sprawdzić się w tak dużych, głośnych halach w Essen. Po pierwsze, gracze muszą uważnie słuchać podkładu muzycznego, dołączonego na płycie CD. Po drugie, w grze jest duża interakcja i wszyscy muszą znać reguły przed rozpoczęciem rozgrywki. Z tego powodu zdecydowaliśmy się prezentować w Essen jedynie podstawową wersję gry bez żadnych dodatkowych zasad oraz z uproszczoną wersją podkładu. Na szczęście, okazało się, że gra dobrze funkcjonowała, nawet z wieloma odtwarzaczami CD grającymi równocześnie na różnych stołach. Jestem szczęśliwy z odbioru gry. Sądzę, że po części to również zasługa imponującej dekoracji stanowiska, którą wydawnictwo Queen Games przygotowało na targi.

Skąd pomysł wykorzystania w grze muzyki?

Udział muzyki w grze rozgrywanej w czasie rzeczywistym nie jest czymś nowym. Pomysł wykorzystania zwiększającego się natężenia muzyki wraz

ze zbliżaniem się graczy do bezpiecznego miejsca był od samego początku. Właściwie to on rozpoczął cały proces projektowania gry.

Jak długo pracował Pan nad tą grą?

Wczesne prototypy były właściwie bardzo zbliżone do tego, jak chciałem, żeby ta gra działała. Jednak zanim pokazałem ten tytuł wydawcy, ponad rok spędziłem na jego testowaniu i udoskonalaniu. Większość moich gier zajmuje nam więcej czasu, jednak w tym przypadku prowadziliśmy bardzo intensywne testy, dlatego skompletowanie gry było możliwe w tak krótkim czasie.

Zwyczaj rozszerzenie do gry pojawia się po jakimś czasie. W przypadku *Escape* premiery zbiegły się.

Większość modułów, jakie można znaleźć w rozszerzeniu były zawarte w prototypie. *Escape* jest grą modułową. Po dodaniu rozszerzenia, czyli kolejnych modułów, gra jest bardziej urozmaicona i nieprzewidywalna. Pierwsze rozszerzenie zostało wydane w tym samym czasie, co podstawowa gra, ponieważ chcieliśmy, żeby dodatkowe moduły były dostępne od samego początku. Gdyby wszystkie moduły były w grze podstawowej, cena prawdopodobnie musiałaby być znacznie wyższa.

W jakie kolejne Pana gry będziemy mogli zagrać?

Właściwie miałem jeszcze dwie inne gry, których wydanie było planowane na



tegoroczne targi. Jedną z nich było „Scheibenkleister”, niemiecka party game w zgadywanie hasel. Została wydana przez Huch&Friends, jednak nie była jeszcze gotowa na targi. Drugim tytułem jest „Roll to the South Pole”. To rodzinna gra, której jestem współautorem. Została wyprzedana przez Rio Grande Games zanim targi rozpoczęły się, dlatego nie była już dostępna. Przez kilka następnych miesięcy będę oczywiście kontynuować współpracę z Queen Games, rozwijając i udoskonalając kolejne rozszerzenie do *Escape*.

Co Pan sądzi o tegorocznych premierach w Essen?

Ogólnie rzecz biorąc, rok 2012 był bardzo dobrym rokiem dla targów SPIEL. Sporo dobrych gier miało tam swoją premierę. Wraz z przyjaciółmi aktualnie przerabiamy olbrzymi stos essenowych nowości. Warto wspomnieć o kilku naszych obecnych faworytach. Bardzo nam się spodobał *Keyflower*, *Ginkgopolis* i *Saint Malo*.

Nietypowy temat, ale jest to dowód na to, że można zrobić dobrą grę nawet o mrówkach.

- Jestem bardzo szczęśliwy, ponieważ *Myrmes* zaprojektowałem w tydzień – opowiada Levet, autor gry. – Dopracowałem ją w kilka miesięcy i zanim właściwie rozpocząłem poszukiwania wydawcy, przypadkowo spotkałem Cyrila Demaegda, szefa Ystari Games. Natychmiast podjął decyzję o wydaniu gry. Jestem wielkim fanem gier, w których zarządza się zasobami,

szczególnie osadzonych w starożytnych czasach. Lubię też mrówki - przeczytałem wszystkie książki Bernarda Werbera. Kiedy zdecydowałem się zaadaptować temat mrówek do gry planszowej, bardzo łatwo znalazłem mechanizm, który idealnie symulowałby ich życie.

Drugim ważnym rankingiem dotyczącym premier w Essen jest lista tworzona przez magazyn *Fairplay*. Tutaj wygrała gra *Keyflower* (Bleasdale i Richard Breese).

Na drugim miejscu uplasowała się bardzo szybko wyprzedana *Mystica* (Jens Drögemüller i Helge Ostertag). Na trzecim miejscu - *Ginkgopolis* (Xavier Georges).

Targi w Essen to też okazja do przyznania nagród *Deutscher Spielepreis* 2012. Wygrała gra *Village* (Pokolenia) Inki i Markusa Brand. Zaś nagrodę za grę dla najmłodszych przyznano ich dzieciom - Emely i Lukasowi Brand za grę *Mogel Motte*, wydaną przez *Drei Magier Spiele*.

Tradycyjnie przyznano również nagrodę Goldene Feder za wzorowo opracowane reguły. W tym roku wyróżnienie otrzymała gra Grimoria autorstwa Hayato Kisaragi. Nagroda specjalna powędrowała do Wolfganga Kramera za całokształt jego pracy. W trakcie targów nie tylko przygotowano sporo stolików do grania w nagrodzone tytuły. Można było również zapoznać się z testowanym obecnie dodatkiem do gry Pokolenia o nazwie Brauerei (browar). Na stanowisku serwisu BoardGameGeek wręczono natomiast nagrodę „International Gamers Award”. W tym roku otrzymała ją gra Trajan Stefana Felda a w kategorii gier 2-osobowych Agricola: Chłopi i ich zwierzyniec Uwe Rosenberga. Wśród nominowanych znalazła się także polska planszówka Pret-a-Porter Ignacego Trzewiczka.

W tym roku targi w Essen odwiedziło 149 tysięcy fanów gier. To o 2 tysiące więcej niż w ubiegłym roku. Być może przyczynił się do tego fakt, że w czasie targów w Nadrenii Północnej-Westfalii, czyli w kraju związkowym, w którym leży Essen, trwały jesienne ferie. W halach targowych można więc było spotkać wiele rodzin poszukujących planszówek do wspólnego grania. Gry dziecięce i rodzinne jak zwykle stanowiły sporą część oferty. Stanowiska kusiły więc wystrojem, by przyciągnąć najmłodszych. Przędowały w tym oczywiście te najbardziej znane i największe wydawnictwa. Na przykład wydawnictwo Haba przygotowało wielką wersję nowej gry Nacht der magischen Schatten, w której dzieci rozpoznają cienie. Maluchy mogły poczuć się jak w bajkowym lesie. Wokół nich były leśne dekoracje, a osoby pracujące na stanowisku przebrane były w piękne stroje. Również Polacy dorównywali zagranicznym stanowiskom i tak na przykład GRANNA przygotowała dekoracje rodem z ich najnowszej gry Rancho. Warto dodać, że wydawnictwo to zadebiutowało w Essen.

- Zdecydowaliśmy się na przyjazd ponieważ mamy już sporą ofertę i otrzymaliśmy sygnały z rynku niemieckiego, że nasze gry są oczekiwane – tłumaczy Konrad Falkowski z wydawnictwa GRANNA. – W dodatku wyszła gra Rancho. Jest ona odpowiedzią na zapotrzebowanie ze strony klientów na nową wersję lub na kontynuację Superfarmera. Również z zagranicznych rynków mieliśmy informacje, że gra jest bardzo ciekawa, ale ze względu na to, że zawiera świnkę (która w niektórych kulturach uważana jest za nieczyste zwierzę) ciężko było ją przekazać do dystrybucji. Rancho jest więc nową farmą, już bez świnki.

Wolfgang Kramer i jego The Palaces of Carrara

Tort z okazji jubileuszu Fasolek



W Essen także po raz pierwszy zaprezentował się Trefl. Na stoisku promowali swoje ostatnie gry, m.in. Szalone Mały, Okavango czy Piraci z wysp.

- W Essen pokazujemy też produkcję, nad którą pracujemy, czyli grę Polska w budowie, która opowiada o budowie m.in. mostów i wiaduktów w naszym kraju – mówi Piotr Milewski, specjalista ds. badań i rozwoju firmy Trefl. – Nasze stanowisko odwiedzają głównie rodziny, ale również znajdują coś dla siebie osoby poszukujące jakiejś szybkiej, prostej gry jako przerwiny między skomplikowanymi tytułami.

Z polskich premier w Essen warto wymienić także: dodatek do Magnum Sal: Muria, Nehemiasz i Letnisko (Gry Leonardo), Amber, Mercurius, Jaskinia i Slavika (REBEL.pl), 1984: Animal Farm, dodatek Alcatraz: The Scapegoat - Maximum Security i dodatek Top-A-Top Plus (Kuznia Gier), Konwój, Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island, rozszerzenie Zima do 51. Stanu/Nowej Ery, dodatki do Neuroshimy Hex - Steel Police oraz The Dancer (Portal), CLASH: Jihad vs. McWorld (Diablos Polacos). Należy również wspomnieć o Filipie Miłunskim debiutującym w wydawnictwie White Goblin Games z grą Vampire Empire.

Targi to jednak nie tylko zakupy, ale i możliwość poznania autora ulubionej

gry. Wiele stanowisk organizowało specjalne spotkania o wyznaczonych porach, w trakcie których można było podejść i poprosić o autograf na pudełku gry. Wielu z autorów decydowało się także na osobistą prezentację i naukę zasad.

- Tłumaczenie mojej gry na okrągło przez trzy dni było wyczerpujące – mówi Łukasz Woźniak. - nie pograłem w wiele nowych, fajnych gier, nie obejrzałem wszystkich stoisk itd., ale z drugiej strony, to było bardzo fajne przeżycie i za rok mam nadzieję że również pojedę jako autor.

Od kilku lat SPIEL to także prezentacje e-gier. Wydawnictwo KOSMOS prezentowało rozszerzenie do Osadników z Catanu na iPada. W tym roku również e-gry dogoniły gry planszowe i równocześnie premierę miała planszówka Qin i jej elektroniczna wersja. Wydawnictwo Mattel prezentowało natomiast pięć różnych produktów z serii APPTIVITY, czyli z serii zabawek, które po postawieniu na ekranie iPada wchodzi w interakcję z darmowymi aplikacjami z App Store. Również Jumbo przygotowało gry (iPawn) na iPada – są to nowoczesne wersje klasyków. Tu również bawimy się na ekranie prawdziwymi zabawkami.

W tym roku obchodziliśmy 30 lat targów SPIEL, ale również okrągłe jubileusze obchodziły znane gry. Pod

Jeszcze kilka miesięcy po targach, słowa: Essen i SPIEL odmieniane są przez wszystkie przypadki, a gry, które miały tam swoje premiery otrzymują honorowe miejsce na stołach fanów planszówek.



PROSTO Z TARGÓW

Martin Wallace

Martin Wallace do tej pory kojarzył się z dłuższymi, cięższymi grami, bardziej dla geeków niż dla niedzielnych graczy. Tym razem jego dwie premiery adresowane były właśnie do rodzin i osób, które dopiero rozpoczynają przygodę z planszówkami.

W tym roku nie prezentuje Pan w Essen gier dla graczy?

Prezentuję dwie nowe gry: P.I., co oznacza Private Investigator (prywatny detektyw) oraz Doctor Who: The Card Game. P.I. to miła, lekka, rodzinna, dedukcyjna gra. Taki mix Cluedo i Mastermind. Uważam jednak, że to dobry tytuł, ponieważ sprawia, że musimy intensywnie myśleć, przy czym reguły same w sobie są bardzo proste. To taki rodzaj gry, którą można zaproponować rodzinie i osobom, które nie grają w planszówki.

Czy to oznacza, że teraz będzie Pan projektował gry rodzinne?

Chcę robić zarówno gry dla rodzin, jak i dla graczy. W przyszłości na pewno cały czas będziemy robić gry bardziej złożone, ale lubię też projektować tytuły, które mają potencjał wciągnięcia nowych osób w gry planszowe. Starłem się to już zrobić w przypadku gry Świat Dysku: Ankh-Morpork.

Wkrótce przeprowadza się Pan do Nowej Zelandii. Jak będzie wyglądała Pana praca?

Planujemy przeprowadzkę na początku przyszłego roku, po otrzymaniu pozwoleń od rządu. Firmę będziemy prowadzić w Nowej Zelandii. Tam też będę projektował gry. Dystrybucją i sprzedażą zajmie się Asmodee.

Czy będzie Pan nadal gościł w Essen na targach SPIEL?

Tak, będę przyjeżdżał co roku. Tu nie tylko spotykam się z graczami, ale również prowadzona jest sprzedaż i odbywa się dużo spotkań biznesowych.

hasłem „15 lat – 15 fasolek” wydawnictwo AMIGO podjęło współpracę z 15 znanymi grafikami z branży gier planszowych. Mieli oni 15 tygodni na to, by przygotować nową wersję ich ulubionej fasolki. Te unikalne karty zostały w piątek i w sobotę zlicytowane

na rzecz fundacji dziecięcej Tabaluga. Podobne aukcje były również organizowane na innych imprezach związanych z grami. Z okazji jubileuszu wydano także wersję „Bohn to be wild”, w której mamy nowe gatunki fasolek, dodatkowe reguły oraz możliwość gry do 7 osób.

Zachęcam również do odwiedzenia strony internetowej www.swiatgierplanszowych.pl – można tam przeczytać wywiady przeprowadzone w Essen m.in. z Filipem Miłuńskim, Tony'm Boydell czy Reinerem Knizia.

Swój jubileusz obchodziła również gra Zooloretto, która skończyła 5 lat. Z tej okazji przygotowano pudełko z 5 mini dodatkami i wersję kościaną tej znanej gry. Również Galaxy Trucker Vlaady Chvátilla obchodził 5 urodziny. W Essen można było kupić drugie duże rozszerzenie do tej gry oraz specjalne wydanie Anniversary Edition, w którym oprócz podstawowej gry, były obydwie rozszerzenia i dodatkowe niespodzianki.

Tegoroczne targi pokazały, że kryzysu w branży gier planszowych nie odczuwa się. Wszystkie tytuły bardzo szybko znajdowały kupców.

- Gry Archipelago i Myrmes były najlepiej sprzedającymi się grami wydawnictwa Asmodee – tłumaczy Christophe Boelinger, autor gry Archipelago. – Nie mamy więc powodów do narzekań.

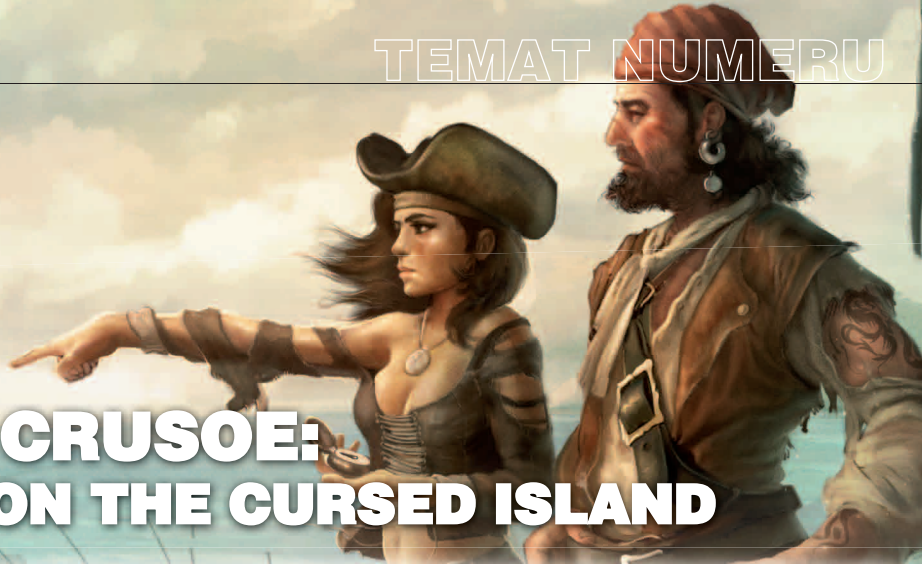
- Już przed targami gra Snowdonia cieszyła się dużym zainteresowaniem – mówi Tony Boydell, autor gry. - Zebrałiśmy sporą liczbę zamówień w pre-orderze. Jesteśmy bardzo zadowoleni z przyjęcia gry w Essen. Snowdonia zajęła jedenaste miejsce w rankingu magazynu Fairplay. Sprzedaliśmy na samych targach ponad tysiąc egzemplarzy gry. Od momentu zakończenia targów zostało nam chyba jedynie z 80 egzemplarzy z pierwszego wydania.

Wielu z odwiedzających zostawiło w Essen oszczędności ostatnich miesięcy.

- W tym roku chciałbym kupić 30-40 gier – opowiada Daniel z Francji. – Jestem tu po raz trzeci i wydaję tu połowę rocznego budżetu przeznaczonego na planszówki. Zamawiałem gry w pre-orderze, ale też chodzę i rozglądam się za tym, co wpadnie mi w oko.

- Przyjechaliśmy z grupą znajomych już po raz czwarty – opowiada Michael z Dortmundu. – Uważamy tegoroczne targi za interesujące i jeszcze sporo przed nami do odkrycia. Dużo gier kupujemy w wyniku impulsu. Kierujemy się tym, co nam się podoba, co interesująco wygląda i co chcielibyśmy wypróbować.

Jeszcze kilka miesięcy po targach, słowa: Essen i SPIEL odmienniane są przez wszystkie przypadki, a gry, które miały tam swoje premiery otrzymują honorowe miejsce na stołach fanów planszówek. Z całą pewnością, to właśnie w Essen możemy zobaczyć, w którym kierunku rozwijają się współczesne gry planszowe.



Maciej Kwiatek

ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

Defoe kultystów nie przewidział

Robinson Crusoe jest zdecydowanie najgłośniejszą polską premierą tegorocznych targów Spiel odbywających się w Essen. Ignacy Trzewiczek obiecywał grę kooperacyjną pozbawioną bolączek tradycyjnych dla tego gatunku, a w dodatku naprawdę dobrą.

Tytuł ten pozwala graczom wcielić się w rolę grupki robotników walczących z typowymi (brak jedzenia) i mniej typowymi (klęska urodzaju kultystów) przeciwnościami losu spotykanymi na bezludnych wyspach.

WYGLĄDA NA NIEZAMIESZKANĄ

Sama grafika tytułu jest chyba najbardziej klimatyczną, jaką widziałem w życiu, jeden rzut oka już wprowadza gracza w nastrój przygód morskich ubiegłych wieków. Pudełko zawiera mnogość kart, znaczników, kilkanaście kości, karty postaci oraz oczywiście planszę. Grafiki są moim zdaniem świetne, kafle wyspy czytelne, tak samo oznaczenia na kościach i żetonach. Z każdego miejsca planszy czuć klimat - ręczne zapiski, szkice, od pierwszego spojrzenia nastroja to pozytywnie do rozgrywki. Nie do końca rozumiem, czemu plansza jest sklejona w taki sposób, że widać klejenie na górnej powierzchni, lepszym rozwiązaniem z punktu widzenia estetyki byłoby zawinięcie planszy i podklejenie jej od spodu, ale to drobny szczegół. W pierwszym wydaniu kilka kart (na ponad 250 ogółem)

ma pojedyncze słowa czy sformułowania po angielsku - w moim odczuciu nie zmniejsza to ich czytelności.

Wykonanie jest solidne, kości są rzeźbione, a więc odporne na ścieranie, karty spokojnie wytrzymują trudy tasowania - nie trzyma się ich w rękę, leżą na stole, więc absolutnie nie trzeba się martwić o ich trwałość. Żetony również są wykonane porządnie, od strony trwałości nic grze zarzucić nie można, zdecydowaną zaletą jest natomiast oprawa graficzna tego tytułu. Drobnym minusem jest tabelka kosztów budowy w zależności od liczby graczy - oznaczenie to jest mało intuicyjne, dodanie sylwetki ludzika oszczędziłoby kilku zdań tłumaczenia właścicielowi gry.

PO PIERWSZE: ROZPAL Ogień

Zasady podstawowe są całkiem proste - jeżeli tłumaczy je ktoś, kto ma za sobą przynajmniej jedną partię, to wszystko idzie bezboleśnie. Kombinacje zasad szczegółowych i konkretnych scenariuszy wymagają czasem podparcia się FAQiem. Instrukcja zawiera odpowiedzi na większość pytań, ale jest tak skonstruowana, że odszukiwanie informacji jest dość trudne, moim zdaniem niektóre kwestie powinny zostać dodatkowo uopatologicznione - książeczka zasad by spuchła, ale raczej wszyscy by na tym skorzystali.

Kolejka rozpoczyna się od wydarzenia (najczęściej złego, rzadko dobrego), potem sprawdzamy jak morale towarzyszy wpływa na gracza prowadzącego, po czym zbieramy surowce i przechodzimy do fazy akcji - każdy gracz ma do dyspozycji

2 pionki symbolizujące 2 możliwe do podjęcia akcje. Do każdego zadania można podchodzić jednym dyskiem (wtedy nie ma gwarancji że się uda, oraz może nas spotkać przygoda) albo dwoma - wtedy akcja jest zawsze udana. Mamy do wyboru m.in. budowanie schronienia, broni,



zbiieranie surowców, polowanie, odkrywanie nowych partii wyspy, nie sposób się nudzić. Po pracowitym dniu trzeba jeszcze tylko przetrwać deszcz, śnieg, atak dzikich zwierząt oraz okazjonalny sztorm. Później nocna sielanka (chyba że nie ma jedzenia lub schronienia, wtedy sielanka ma wydźwięk dramatyczny) i można zaczynać kolejny pracowity dzień.

Pakiet startowy dla gracza to 6 scenariuszy różniących się wymaganiami oraz warunkami zwycięstwa, są też



unikalne przedmioty specjalne oraz specyficzne dla przygody znaczniki zasobów pozyskanych z eksploracji. Scenariusze naprawdę różnią się wymaganym podejściem do nich, fabuła to nie tylko pretekst, ale faktycznie ma ona przełożenie na przygodę.

BYŁEM, ZOBACZYŁEM, NIEKIEDY TAKŻE PRZEŻYŁEM

Bezapelacyjnie największą (spośród wielu od razu powiem) zaletą jest klimat - wszechobecny, angażujący, odczuwalny klimat. Budują go grafiki, opisy na kartach, wstępy do scenariuszy, wreszcie, co najważniejsze, mechanika jest mocno po-



Na stronie Świata Gier Planszowych możecie przeczytać całą serię felietonów Ignacego Trzewiczka poświęconych pracom nad Robinsonem.

wiązana z tematem - co było o tyle trudniejsze, że jest ona bardziej w stylu euro (w zasadzie to worker placement w fazie akcji), a nie jest jedynie prostym „pójdź, wylosuj, rzuć”. Możliwość podejmowania akcji „na ryzyko”, ale za mniejszy koszt osobowy, to dość prosty zabieg, lecz świetnie się sprawdzający. Pozwala próbować nieco odmiennego podejścia, jest klimatycznym wsparciem dla poczucia ciągłego braku akcji i czasu na wykonanie wszystkiego co potrzeba - budujemy na szybko, wysyłamy samotnego człowieka do dżungli - walczymy z czasem, walczymy z głodem i chłodem. Jeżeli każdy wróci to już dobrze, jeśli w dodatku coś znajdzie przydatnego - pełna sielanka. Ale może złamać nogę, może go ukąsić żmija, budowla wznoszona na szybko okazuje się za słaba na leciutki nawet zefirek. Ciągła walka - z dziką przyrodą, z pogodą, chwilami nawet ze współgraczami, kiedy nóż jest na gardle, a można przygotować się tylko na atak dzikich zwierząt albo na większe opady i trzeba coś wybrać. Nie wiadomo co będzie dobre, wiadomo tylko, że większość wyborów i tak skończy się w pewien sposób źle.

Poczucie ciągłego zagrożenia jest przeważnie obecne. Zdarzają się partie łagodniej obchodzące się z graczami, ale nigdy nie jest to zupełny przypadek - po prostu danym razem udało się przygotować do zagrożeń, które okazały

się mniej niszczyielskie, margines bezpieczeństwa został zachowany. Ale bez przygotowań gracze sześciliby w piachu, pobici, złamani. Zdecydowanie czuć, że za wydaniem Robinsona stoi wydawnictwo erpegowe - teksty z kart postaci już mi się na jednej sesji przydały i to raczej nie koniec - jeżeli szukacie gry naprawdę klimatycznej, to spokojnie możecie dodać do mojej oceny pół oczka.

Robinson działa dla liczby graczy od 1 do 4 - nawet wersja jednoosobowa jest pełnoprawną rozgrywką - otrzymujemy do pomocy Piętaszka i psa. Rozgrywka solo pasuje do tematyki - nie ma do kogo gęby otworzyć, co wspiera klimat samotnej walki o przetrwanie. Osobiście jednak wolę





tryby na więcej graczy, wspólne rozwiązywanie problemów jest dla mnie dużo przyjemniejsze.

Robinson miał sobie poradzić z problemem lidera w grach kooperacyjnych. Częściowo się udało - tutaj przeważnie nie ma jednego najlepszego rozwiązania

w danym momencie, kryzys może nas dopaść na tak wielu polach, że trzeba dokonywać wyborów. Nie raz i nie dwa pokłóciłem się ze współgrywcami, żeby wybrać jakieś rozwiązanie. Jest to kolejna rzecz, która świetnie wspiera poczucie zagrożenia - jesteśmy na wyspie, wszyscy są już zmęczeni, ciągle walka o przetrwanie wyczerpuje siły i zapasy w zastraszającym tempie - kłótnie to tylko kwestia czasu. Oczywiście, w dalszym ciągu jest tak, że doświadczony gracz będzie lepiej się orientował, jakie akcje są warte podjęcia, zwłaszcza po poznaniu wszystkich kart - niemniej, w dalszym ciągu nie są to wybory zero-jedynkowe.

Kafelki terenu dostarczają podczas odkrywania żetony - część z nich ma różne znaczenie zależnie od scenariusza, dodatkowo występują na nich znaczki totemu - różne przygody nadają im różną interpretację, czasami jest to obóz kultystów, czasami wyjąłowana ziemia, którą można zrekultywować. Połowa kart wydarzeń w talii ma symbol księgi, co też ma znaczenie specyficzne dla danego scenariusza - to wszystko sprawia, że przygody różnią się między sobą i długo nie wkrada się problem „wszystko znam, wszystko widziałem”.

Taliej kart wydarzeń przygotowuje się z maksymalnie kilkunastu kart z 70 dostępnych. W połączeniu z różnym znaczeniem symboli na nich daje to naprawdę wiele partii bez uczenia powtórki.

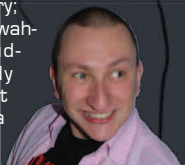
Scenariuszy w pudełku otrzymujemy 6, Portal obiecuje solennie wydawać co pewien czas kolejne na swojej stronie - Robinson jest inwestycją na naprawdę wiele wypraw na bezludną wyspę.



9/10

TYP GRY: przygodowa, kooperacyjna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (od 10 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 60-120 min
WYDAWCA: Wydawnictwo Portal
AUTOR: Ignacy Trzewiczek
CENA: 169 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 1-4 dobrze
PLUSY I MINUSY:

+ Wszzechobecny klimat, świetna skalowalność, scenariusze naprawdę zmieniają oblicze gry;
 - sporadycznie duże wahnięcia poziomu trudności, drobne błędy edytorskie, niezbyt przystępnie napisana instrukcja.



O RECENZJIE: Miłośnik gier planszowych obdarzonych klimatem i potencjałem towarzyskim, suche kobyły o przesuwanie drewna po lesie od pewnego czasu mnie nudzą. Doceniam gry wymagające dobrej pojętej imprezowej nienawiści. W 2010 roku uzyskałem tytuł najbierniejszego aktywisty w środowisku planszówkowym.



NA NASTĘPNY REJS BIORĘ RACJE MRE

Robinson jest grą ze wszech miar godną polecenia - świetna skalowalność, wszechobecny klimat bardzo ładnie splatający się z mechaniką, kombinacje kart i scenariuszy bardzo przedłużające żywotność tytułu to najważniejsze zalety. Partię można zagrać nawet w godzinkę (w krótszych scenariuszach), z drugiej strony, zdarzają się ponad dwugodzinne wyprawy z przytupem - jak chociażby wybicie całej wioski kanibali. Niewielkie wady nie zmieniają faktu, że jest to najlepsza, najbardziej przesycona klimatem kooperacyjna gra przygodowa, w jaką grałem. W moim odczuciu zakup obowiązkowy dla lubiących czasem współpracować i przeżywać przygody nad planszą, a nie tylko wbijać noże w plecy i używać mózgu jak kalkulatora.

Katarzyna Ziółkowska

P.I.**I detektyw szczęście mieć musi**

Martin Wallace próbował podbić tegoroczne Essen dedukcyjną grą P.I., czyli osadzoną w klimatach czarnych kryminałów planszówkową wersją Masterminda.

grę udostępnia:



go kiedyś widziałem. To... - urwałem szukając w pamięci odpowiedniego słowa - gra.

2.

Zaznaczyli nawet kawiarnie u Ricka! - emocjonowała się Lucy. Stosy papierów z biurka były teraz stosami papierów na podłodze. Siedzieliśmy w trójkę wokół niepokojąco dokładnego planu naszego miasta.

- Są wszyscy. Bubbles, Shorty, Pop... Jak z kartoteki - oglądałem kartonowe żetony z podobiznami wszystkim moich „znajomych”. Spod ciemnej gwiazdy.

- Tu napisali, że na każdym polu trzeba położyć po jednym takim żetonie z podejrzanym i jednym żetonie ze zbrodnią - Paul, który po godzinach wpadł na jednego, przeglądał znalezione w pudle instrukcję.

- Ok, co dalej?

- Teraz każdy otrzymuje po jednej z kart z tych trzech stosów - podejrzanych, rodzaju zbrodni, miejsc przestępstwa - tworzą one sprawę, którą ma rozwiązać osoba siedząca po lewej.

Spojrzałem na moje karty. Zaiste wielka zagadka - Maurice wyłudza haracze przy Centralnym. Tak od około trzech lat.

- Szeffie! Stuchasz?

- W swojej turze robimy jedną z trzech rzeczy - ciągnął Paul. - Po pierwsze możemy posłać do jednego z czternastu miejsc na mapie naszego detektywa. Osoba po prawej, ta, co wie, co mamy zgadnąć, sprawdza czy coś z tego pola - miejsce, podejrzany, zbrodnia - jest naszym rozwiązaniem. Za każdy zgodny element kładzie przy detektywie jeden dysk w naszym kolorze. Jeśli to, czego szukamy jest na polu obok... Zobaczcie - wskazał na planszę - każde miejsce sąsiaduje z trzema do sześciu innych. Wtedy dostajemy kostkę za każdy pasujący fragment zagadki, który przylega do miejsca, które sprawdzamy.

- Dobra, a jeśli nic się nie zgadza? Nie jest ani tam, ani obok?

- To nie zaznaczamy nic, a leżący żeton detektywa wskazuje, że trzeba szukać swoich odpowiedzi w pozostałej części miasta. Druga rzecz, którą możemy zrobić, to wybrać jedną z tych dziewięciu kart leżących obok planszy. Jest na nich to samo, co na kartach, które dostaliśmy na początku, czyli podejrzani, miejsca i zbrodnie. Biorąc jedną, pytamy się o konkretną część rozwiązania. Przykładowo wybieram Frenchy...

- Słusznie. Gdyby za kłapanie dziobem przyznawali nagrody, ta miałaby już ze dwa Noble i pięć Oskarów.

Paul zdawał się nie słyszeć.

- Jeśli to ona jest moją podejrzaną, osoba po prawej znów zaznacza to dyskiem. Jeśli to nie ona, ale ten kogo szukam jest na polu obok, kładzie kostkę. Jeśli to nie



1.

Drogi Panie Ramlowe! - głosiły koślawe litery notatki dołączonej do paczki, którą Paul podrzucił dziś rano. Bachor Lucy ładniej bazgrze tępą kredką.

Wspominając chwile wspólnie spędzone nad łamigłówką Mystery Express, za stosowne uznałem przesłanie Szanownemu Panu podobnej zagadki autorstwa rodaka mego - Sir Martina Wallace'a. Ufam, iż znajdzie ją Pan, jako że w klimatach bliskich pańskim codziennym sprawom osadzona, wielce udana.

Moje uszanowanie!

John H. Lotson M.D.

- Wszystko jasne - doktorek. Obróciłem kartonik w rękach.

- Miłego dedukowania! Sholmes Dopisał ten drugi Brytol. Zobaczmy co tam macie, Chłopcy - mruknąłem odwijając płaskie, prostokątne pudło.

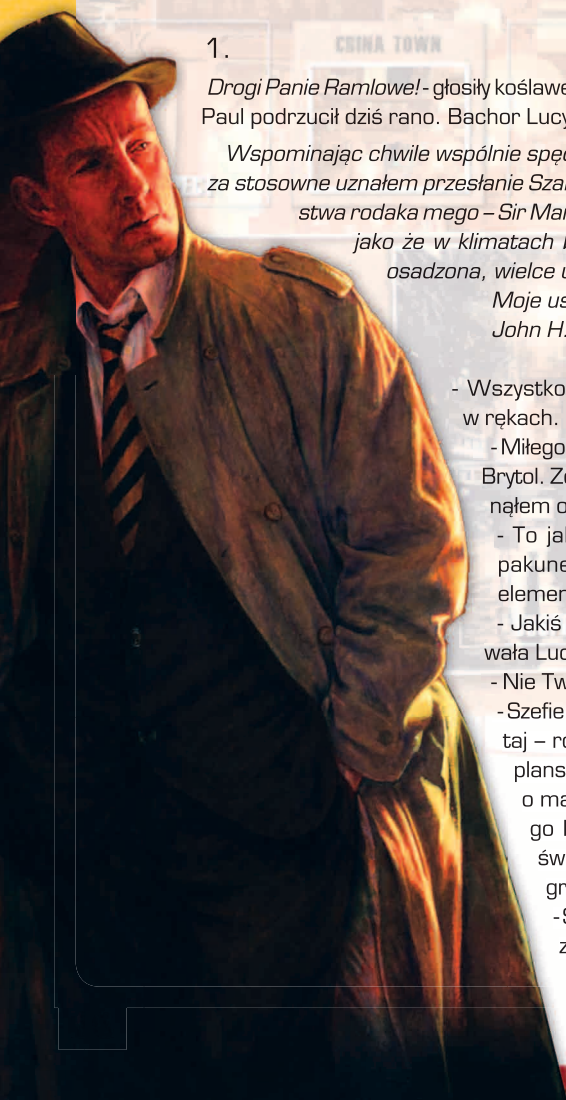
- To jakiś żart?! - odskoczyłem, upuszczając pakunek. Na podłogę posypały się kolorowe elementy, karty, tektura.

- Jakiś problem, szefie? - do gabinetu wparowała Lucy.

- Nie Twój interes, lalka.

- Szeffie, ale na tym pudle... to przecież Pan! A tutaj - rozłożyła na podłodze grubą, kartonową planszę - jest mapa całej naszej okolicy. A tu... o matko! Tu, na fotografii! Ten Holender, co go Pan przymknął w zeszłym tygodniu! Te świrny mają już dość zwykłych listów z pogrozkami?!

- Spokojnie, to nie jeden z tych. I nie rachunki za prąd, gorsze od takich. Już coś podobne-





ona, ani też nikt obok, dostają tę kartę jako przypomnienie wykluczenia podejrzanych z tej części miasta. Sprawa ma się podobnie z miejscem i rodzajem zbrodni.

- Tak jakby, na przykład... - wtrąciła Lucy.
- Tutaj nie słyszeli, że coś się działo, ale słyszeli plotki, że obok tak?
- Dokładnie. Trzecia z rzeczy, które możemy zrobić w swoim ruchu to próbować



6/10

TYP GRY: dedukcyjna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5 (13+)
CZAS ROZGRYWKI: 45-60 minut
WYDAWCA: Treefrog Games
AUTOR: Martin Wallace
CENA: na razie niedostępna w polskich sklepach
EDYCJA: angielska, francuska, niemiecka
SKALOWALNOŚĆ: w 2 osoby - większe znaczenie losowości, przy braku dobrych ruchów łatwiej przeszkadzać przeciwnikowi, gra do dwóch zwycięstw w 4-5 osób - więcej informacji na podstawie działań innych graczy, opłacalna walka o małe punkty, długie oczekiwanie na swoją kolejkę
PLUSY I MINUSY:
 + jasne, proste zasady; porządne, utrzymane w kryminalnym klimacie międzywojennym wydanie; krótki czas rozgrywki;
 - duży wpływ szczęścia na rozgrywkę; wydanie ładne, ale mało funkcjonalne; pasjansowa rozgrywka z dużym downtimem przy większej ilości graczy.



O AUTORCE: Pierwszą „nowoczesną” planszówkę kupiła w 2006 r. zainspirowana recenzjami Ignacego Trzeźwiczką w Gwiezdnym Piracie. W SGP 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!

rozwikłać sprawę, zaznaczając wszystkie trzy elementy zagadki. W razie gdy pomylimy choć jeden z nich...

- Kończymy na dnie rzeki? - rzuciłem z nadzieją w głosie.

Paul miał poważny problem ze słuchem.

- Otrzymujemy 2 punkty karne, w razie sukcesu - 7, 5, 3 lub 1 punkt w zależności od tego, ile osób rozwiązało swoje sprawy przed nami.

- Tylko tyle? Od jutra zostają twoją współpracowniczką, szefie - zachichotała Lucy.

- Nie śmiałem prosić. - Mój sarkazm przeszedł niezauważony.

- Prawie, podczas jednej partii rozwiązujemy trzy zagadki, wygra osoba z największą liczbą punktów na sam koniec - doprecyzował doręczyciel.

3.

- Szefie, patrząc jak się z tym męczysz na co dzień, nie myślałam, że to takie proste! - pisała Lucy.

- Możesz zacząć od jutra.

Jej pierwszy detektyw zgarnął jeden dysk i dwie kostki. Mój posłany do Lakeside w północno-zachodniej części miasta - jedną kostkę. Dziwne. Psy czekały, że mafia szykuje tam nową akcję. Wyłożone karty dowodów pozwoliły mi wykluczyć tylko część opcji, posyłałem więc kolejnych ludzi. Okazało się, że pięciu detektywów mamy na wszystkie trzy, nie na jedną

zagadkę. Wiedziałem, co robić, ale nie miałem do tego środków. Wygrali ze mną listonosz i sekretarka.

„Świat jest pełen niesprawiedliwości. Bankier może napisać zły poemat i nic. A niech tylko poeta spróbuje wypisać zły czek.”

- Daj spokój Phil, to tylko gra.

- Narzekasz, szefie. Mi się podobało. Zrozumiałam zasady, mogłam trochę pomyśleć i nikt mi nie przeszkadzał. Na dodatek szybko się skończyło...

- Teraz mówisz z sensem.

- Ustawiłem pudło z moją podobizną i białymi literami P.I. koło papierów. Przynajmniej wreszcie jest porządek na biurku - pomyślałem. Tak widzą moją robotę Brytole? Zaciągnąłem się Camelem i wypuściłem dym przez nos. Dostaje sprawę, a potem ruszam w ciemno w miasto, licząc na łut szczęścia? Osławiona dedukcja... No dobrze, każda karta jest unikalna. Początkowa wskazówka, to zagadka, którą trzymam w rękę dla przeciwnika. Jego rozwiązanie nie jest moim. Potem? Ruch przynoszący więcej lub mniej informacji. Dalej po prostu po kolei wykluczam kolejne opcje, aż zostanie jedna właściwa. Nie mogę robić tak, by było najlepiej, mogę robić tak, jak się da. Jak karty pozwolą. Jak czasem, także szczęśliwie, pomogą pozostali, odnajdując swoje rozwiązania. W pojedynku jeden na jeden mogę zastanawiać się, jak nabrudzić przeciwnikowi. Więcej osób, to więcej danych. Czekaając na swoją kolejkę, czuję jak odrasta mi zarost.

- Nie wystarczy, że dojdę rozwiązania, bo każdemu by się to w końcu udało. Chodzi o to, by zrobić to jak najszybciej. Przed innymi. Jak mam być od nich szybszy? Obserwować i lepiej dedukować - pewnie powiedziałyby Sholmes. Ja mówię - mieć farta. Granie trzech kolejek tego nie wyrówna.

- Zasady - nieobciążające. Można zająć głowę na kilkadziesiąt minut. Na pieniądze grać nie będę. Dla zabawy...

- Lucy, aniele. Mam dla ciebie prezent.



Wojciech Dziwok

RIFF RAFF

Aviomarin tu nie pomoże

Trawersując pospiesznie zatłoczone hale Messe Essen, w których odbywały się targi SPIEL, moją uwagę przykuł dosyć niezwykły widok: oto czteroosobowe grupki graczy pochylają się w skupieniu nad chyboczącą się na wszystkie strony konstrukcją, przypominającą model żaglowca pozbawionego żagli właśnie, starając się umieścić na jego pokładzie bądź rejach ładunek w postaci drewnianych miniatur żeglarskiego ekwipunku. Całemu procesowi towarzyszą śmiechy, odgłos upadających elementów i wywołujący chorobę lokomocyjną wahadłowy ruch całkiem sporego drewnianego stateczku.



Obserwowany Riff Raff okazał się kolejną zręcznościową grą w dorobku Zoch Verlag, wydawnictwa mającego na koncie takie klasyki jak Gulo Gulo, Villa Paletti, Bausack, Bamboleo czy Hamsterrolle. Tym razem postawili na ekstremalnie dynamiczną zabawę, i to dosłownie.

TROCHĘ FIZYKI

Chylę czoła przed autorem pomysłu na mechanikę gry, Christophem Cantzlerem, który wykorzystał kreatywnie znany z mechaniki przegub Cardana, dodał drewniany kadłub, dokręcił przeciwagę w formie metalowej kuli na trzpieniu i na tak przygotowanej podstawie osadził maszt z potrójnymi, równie niestabilnymi

rejami, przypominającymi drewniane patyczki używane przez laryngologów do inspekcji gardła.

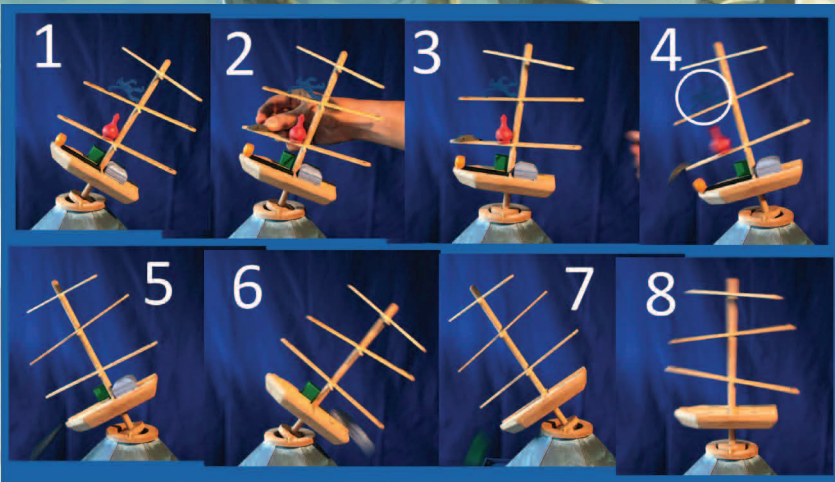
Zabawa z Riff Raff zaczyna się de facto już przy wypakowywaniu zawartości: pudełko z grafiką Michaela Menzela, będące jednocześnie podstawą, cieszy oko, elementy fajby przeznaczone do samodzielnego montażu zabezpieczone są ochronną pianką, lakierowane komponenty dają przedsmak czekającej nas przygody. Jakość, jakość, jakość.

Sam statek podzielony jest na 10 obszarów: 4 na pokładzie oraz 6 na rejach. Każdy gracz dysponuje kartami o wartości od 1 do 10 oraz 8 drewnianymi obiektami o marynistycznej proveniencji. Na początku tury każdy wybiera jedną kartę i odkrywa jednocześnie z innymi. Następnie, w określonej w ten sposób kolejności, stara się położyć wybrany przedmiot na wylicytowanym obszarze statku tak, aby cała konstrukcja zachowała chwzięną równowagę i nic z niej nie spadło.

Riff Raff to pierwsza znana mi taktyczna gra zręcznościowa. Licytując kolejność ruchu przez wybór odpowiedniej karty, musimy nie tylko oszacować szanse na wyłożenie swoich pozostałych elementów na częściowo już załadowanym statku, ale również przewidzieć, jakie karty wyłożą przeciwnicy. A sytuacja zmienia się bardzo dynamicznie: obszar uznany za całkowicie bezpieczny na początku tury może okazać się bardzo kłopotliwy przy jej zakończeniu. Nie da rady wyłożyć wszystkich swoich elementów na względnie stabilnym pokładzie, a decydując się na którąś z obciążonych już reji, możemy pokusić się o wyłożenie dwóch swoich pionów zamiast jednego. Czy jednak okręt to wytrzyma?

BURZA NA MORZU

Zabawa jest po prostu przednia. Ładunek należy kłaść ostrożnie, wykorzystując maksymalnie element tarcia i dopasowując rozmiar i wagę do sytuacji zastanej na statku. Czasem chcemy położyć swój szton tak, by maksymalnie wychylić całą konstrukcję i utrudnić życie przeciwnikom, ale... pycha poprzedza często upadek. A jeżeli się nie uda, pozostaje swoiste koło ratunkowe, jako że reguły pozwalają na łapanie elementów strąconych przez gracza w swojej turze. Okręt ma jednak cudowną właściwość – po odjęciu określonej masy z jednej



10/10

TYP GRY: zręcznościowa
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 8 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 20 minut
 WYDAWCA: Zoch Verlag
 AUTOR: Christoph Cantzler
 CENA: 45 EUR
 EDYCJA: wielojęzyczna
 SKALOWALNOŚĆ: im więcej, tym lepiej, ale można również solo
 PLUSY I MINUSY:
 + genialna mechanika, bardzo dynamiczna rozgrywka, dla wszystkich kategorii wiekowych, umożliwiała doskonalenie techniki, komponenty klasą samą dla siebie;
 - okręt trzeba składać po każdej grze albo trzymać rozłożony, zapewne cena...



O RECENZJIE: Miłośnik łamigłówek wielozadaniowych i mechanicznych

Użytkownik serwisu BoardGameGeek o pseudonimie duchamp zaprezentował za pomocą serii zdjęć idealny przykład tego, co się dzieje w przypadku zachwiania równowagi na statku.

strony, zgodnie z zasadami dynamiki, faluje gwałtownie i... do łapania przydaje się jeszcze jedna para rąk, najlepiej po drugiej stronie pudełka.

AHOJ, SZCZURY LĄDOWE!

Nieczęsto przyznają recenzowanym grom najwyższą ocenę, jednak w przypadku Riff Raff nie mam wątpliwości – najlepszym dowodem jest fakt, że po

Essen graliśmy w nią w kółko, ku wyraźnej ucieście dużych i małych. Gra należy do stosunkowo trudnych – niejednokrotnie zadowolony z udanego ruchu gracz patrzył zdumiony, jak po niegroźnym wydawałoby się wachnięciu, połowa ładunku ląduje za burtą – nadrabia jednak oceanem śmiechu przy każdej rozgrywce. Cóż, życie wilka morskiego, choć niełatwe, na pewno nie jest przecież nudne...

reklama

Graal



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

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

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



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

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



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

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

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

Gry planszowe, karciane i bitewne.

www.gry-graal.pl &



Wojciech Sieron

RANCHO

Farmer rozwija ranczo

Rancho to bardzo ważny przykład pokazujący, jak zmieniają się gry planszowe w dłuższym okresie czasu.



grę udostępnia

Rancho jest twórczym rozwinięciem, adaptacją do współczesnych standardów, gry Hodowla zwierzątek (stworzonej blisko 70 lat temu, a wydanej przez Granne jako Super Farmer). Autorem Rancho jest Michał Stajszczak, osoba będąca symbolicznym łącznikiem między dawnymi czasami a współczesnością planszówek. M. Stajszczak jest jednym z największych znawców historii gier planszowych w Polsce, a poza tym autorem kilku gier.

LUBIĘ TO PROSTE, WIEJSKIE ŻYCIE

Super Farmer jest grą o bardzo prostej mechanice, dziś akceptowanej już niemal wyłącznie przez młodsze dzieci lub zupełnie początkujących graczy. Rzut dwiema specjalnymi kostkami określa gatunek zwierząt, które mogą się rozmnażać w naszym gospodarstwie, o ile mamy choćby jedną ich parę (łącznie z tymi na kostkach). Aby nie było zbyt łatwo, na kostkach umiesz-

czone symbole wilka i lisa – drapieżników czyhających na nasz inwentarz. Jednak aby nie było zbyt trudno, możemy trzymać w zagrodzie psy obronne, które z poświęceniem odpędzą zagrożenie.

Proste zasady są niewątpliwą zaletą Super Farmera, ale losowość dominuje nad rozgrywką, czyniąc ją trudną do przyjęcia przez świadomych graczy. Oczywiście, w grze z dziećmi można to uznać za zaletę, bo naturalna przewaga dorosłych niewiele znaczy wobec rzutów kostką. Jednak także dzieci poznają dziś coraz więcej gier i Super Farmer traci na atrakcyjności.

ZMIANY W SWOJSKIM KRAJOBRAZIE

To wprowadzenie jest niezbędne, by zrozumieć, jaki kształt nadał swojej grze M. Stajszczak. Z jednej strony, zachowana została fundamentalna, będąca znakiem rozpoznawczym gry, mechanika rzutu dwiema kośćmi. Nadal określają one, które zwierzęta doczekają się przychówku.

Wciąż warunkiem zwycięstwa jest pozyskanie do naszego gospodarstwa wszystkich występujących w grze zwierzątek. Nadal zagrożeniem są wilki i lisy, a przed nimi wciąż chronią wierne psy. Jednak w tej wersji wyrzucona na kości postać drapieżnika nie jest najemnym zbirerem niszczącym nasze stado – jak to można odczuć w Super Farmerze. Tym razem w niebezpieczeństwie będzie każdy, a zwłaszcza nieostrożny

gracz. Już ta jedna zmiana czyni z gry skrajnie losowej zupełnie inną. Teraz jeden pechowo rzucający gracz staje się pewnym problemem dla całej rozgrywki, a nie jest samotnym nieszczęśliwkiem.

Druga ważna zmiana to wprowadzenie planszy. Co prawda w wydaniu De Luxe Super Farmera były plansze graczy, ale nie miały żadnej funkcji, prócz zdobniczej. Idea planszy oddaje realia, w których prócz naszej zagrody mamy jeszcze pastwiska. Pastwiska coraz dalej od naszego gospodarstwa, ale też i bliżej lasu. A właśnie ten las jest matecznikiem dla wspomnianych wcześniej drapieżców. Jeśli zatem nasze zwierzęta umieścimy dalej od domu, to większe ryzyko, że je stracimy. Oczywiście nikt nie chce, by jego zwierzęta oddalały się poza bezpieczny płot. Jednak kolejny pomysł naturalnie wymusza takie działania.

Króliki można hodować nawet i w małej zagrodce. Konie muszą mieć większy teren. I to proste spostrzeżenie oddane zostało w Rancho poprzez zróżnicowanie wielkości żetonów różnych zwierząt. Teraz gospodarz musi powiększać swój areal, by pomieścić nowe nabytki. A dzięki zdefiniowaniu odległości od niebezpiecznego lasu, możliwe było zróżnicowanie wartości pastwisk. Świetnym pomysłem było oznaczenie pól nie tylko kolorowym kodem, ale także wartościami liczbowymi. Dzięki temu zarówno młodsze gracze, nieznający jeszcze cyfr, jak i starsi mogą szybko określić, ile trzeba zapłacić za nowe pole.

I to już właściwie całość zmian, które z bardzo losowego Super Farmera uczyniły lekką i rodzinną, nowoczesną grę planszową – Rancho.

NOWA JAKOŚĆ W HODOWLI ZWIERZĄTEK

W Super Farmerze możliwe było granie ograniczone do turlania kości. Świetnie sprawdzało się to z najmłodszymi, za których rodzice czy starsze rodzeństwo dokonywało niezbędnych obliczeń rosnącego stada. Niestety, często powodowało to, że poza swoją kolejką gracze nie bardzo byli skupieni na toczącej się rozgrywce.

Teraz, w Rancho, gracz może (i musi!) podejmować decyzje. Jeśli nie zakupi pastwisk, to może nie pomieścić nowych zwierząt. Jednak, jeśli kupi tańsze pola, bliższe zagajnikowi, to ryzykuje atak wilka lub lisa – bo nie tylko jego rzut, ale i pozostałych graczy jest potencjalnym zagrożeniem. Warto dobrze przemyśleć, jakie zwierzęta mieć w stadzie. Z jednej strony króliki, jak to króliki, mnożą się najszybciej. W zależności od liczby graczy inna jest dostępność żetonów i czasami królików może zabraknąć. Do tego każdy gatunek zajmuje inną przestrzeń i to także jest pole do decyzji. Ważne jest wy-



czucie, kiedy wykupić polisę w postaci psów. Ich liczba także jest ograniczona w stosunku do liczby graczy, a straty mogą być dotkliwe, gdy nasze stado jest już rozbudowane. Wreszcie, przy pełnym składzie, może się pojawić problem braku miejsca na planszy, co wymusza kolejne ryzykowne decyzje.

**RODZINNIE,
ALE ZNACZNIE CIEKAWIEJ**

Zdecydowanie Rancho przestało być grą dla najmłodszych wczesnych grup przedszkolnych. Bez wsparcia starszych raczej się w tej grze nie odnajdą. Jednak już dzieci w wieku szkolnym, po jednej czy dwóch partiach będą i rozumieć tych kilka zależności, i uczyć się szacować ryzyko podjętych decyzji. Także i dla ich partnerów – rodziców czy młodzieży – gra staje się sensownym wyzwaniem. Decyzji jest co najmniej kilka w różnych aspektach gry. Niewłaściwie bardzo szybko ograniczą nasze szanse na wygraną, a co najmniej oddalą nas od sukcesu. Element losowy – kości – pozostał i może się zdarzyć, że po kiepskim początku uda się wrócić do walki o zwycięstwo, ale serii błędów raczej nie uda się odrobić.

W Super Farmera przestaliśmy grać rodzinie, gdy moje Skarby przekroczyły próg drugiej klasy. Grając w Rancho, możemy znów wrócić do tych uroczych chwil, a do tego mieć poczucie gry w solidną – choć nieskomplikowaną – planszówkę. Dla osób szukających prostej gry, w którą można ciekawie bawić się z dziećmi, Rancho wydaje się być rewelacyjną propozycją.



8/10

TYP GRY: rodzinna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-6 (od 7 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 45 min.
 WYDAWCA: Granna
 AUTORZY: Karol Borsuk, Michał Stajszczak
 CENA: ok. 80 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: dobra w każdym składzie
 PLUSY I MINUSY:
 + lekka, rodzinna gra, czytelne i proste zasady;
 - losowość.



O REGENZJACH: 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.



WRAŻENIA Z ESSEN

Z Michałem Stajszczakiem rozmawia Dominika Gorgosz

Na targach SPIEL zadebiutował Michał Stajszczak. Wprawdzie ma na swoim koncie już kilka gier, ale po raz pierwszy miał okazję zaprezentować się przed tak dużą publicznością. To dzięki niemu Superfarmer może trafić do szerokiego grona zagranicznych odbiorców. Do tej pory (ze względu na obecność świnki) było to utrudnione.

Po raz pierwszy prezentuje Pan swoją grę w Essen. Czy to również Pana pierwsza wizyta na targach?

Jestem tu po raz pierwszy i SPIEL wywarło na mnie olbrzymie wrażenie. Nigdy nie widziałem tylu graczy jednocześnie. Można tu spotkać zapaleńców, którzy pchają przed sobą wózki, na których jest kilka skrzynek wypełnionych gramami. Przypuszczam, że kolejnego dnia przyjdą z pustymi skrzynkami po kolejne tytuły.

Czytelnicy ŚGP znają Pana jako miłośnika starszych tytułów. Interesuje się Pan również tegorocznymi premierami?

To, że jestem miłośnikiem starszych gier, wynika poniekąd z tego, że wśród czynnych graczy pewnie jestem jednym ze starszych. Dlatego też siłą rzeczy, jeżeli ktoś ma się wypowiadać na temat klasyków, spada to na mnie. W Essen jednak nie miałem możliwości, by bardziej wnikliwie przyjrzeć się temu, co było prezentowane.

Miał Pan okazję osobiście zaprezentować swoją grę graczom z całego świata. Czy tylko rodziny z dziećmi zasiadały do gry, czy może zainteresowali się Pana grą również dorośli?

Były różne ekipy, nie tylko rodziny z dziećmi. Grały na przykład trzy niewiasty, chyba niewiele młodsze ode mnie (nawiasem mówiąc, grały chyba po kolei we wszystkie gry GRANNY), grał właściciel sklepu z Francji wraz z małżonką, byli też gracze w wieku studenckim. Z odbioru gry jestem zadowolony.

Dziękuję za rozmowę.

grę udostępnia



Dominika Gorgosz

UNEXPECTED TREASURES

Jak zarobić na wystawkach?

Filou od Friedemanna Friese to jedna z pierwszych gier, które zakupiłam do raczkującej wówczas kolekcji planszówek. Po wielu rozgrywkach tytuł ten zrobił miejsce innym grom. Teraz jednak Friese znowu powrócił do łask, ponieważ bez skrupułów podbija serca nie-graczy. Przyczynia się do tego gra Unexpected Treasures.

Małe, poręczne pudełko tej gry skrywa 24 karty z zadaniami (zapotrzebowaniem kupujących), 6 identycznych kompletów kart graczy, 35 znaczników przedmiotów, 6 znaczników remisu, instrukcję, woreczek materiałowy i strunowy. Pudełko jest niewielkich rozmiarów, tak więc spokojnie zmieści się do każdej torebki. Można również grę przełożyć do woreczka materiałowego. Nie tylko poręczne rozmiary, ale i zasady przemawiają za tym, że można w nią zagrać podczas luźnych spotkań. Sprawdziła się m.in. w trakcie pogaduch w kawiarni, przy spotkaniu towarzyskim u sąsiadki, ale i podczas imprezy urodzinowej. W każdej z tych konfiguracji nie zawiodła. A to nie koniec możliwości tej gry.

Unexpected Treasures prezentowane w tym roku w Essen to nowe wydanie tego tytułu z 2002 roku. Nowa wersja opatrzona jest bardzo ładnymi grafikami Haralda Lieske (autor gry Inka oraz ilustracji do niej). 10 lat temu oprawa wizualna była baaardzo uboga, o czym możemy przekonać się, oglądając zdjęcia np. w serwisie BoardGameGeek. Gra ta została wtedy wydana w zaledwie 130-160 egzempla-

rzach. W wydaniu z 2012 roku zmieniły się nie tylko grafiki, ale również wartość radia, a kamerę zastąpiono telewizorem. Nowa oprawa wizualna bardzo podoba się graczom, jednak z pewnością nie przypadnie do gustu fanom zdecydowanej, mocnej, ostrej kreski i futurystycznych grafik. Nie pasowałyby w ogóle do tej gry i tematu. A tematem jest przeszukiwanie popularnych w Niemczech tzw. „wystawek”, czyli rzeczy wystawionych przed domy czy wyrzuconych na śmietnik. Wśród nich można znaleźć prawdziwe perełki. W dodatku, na te perełki czekają już kupcy. Niestety, mamy też konkurencję, a po osiedlu grasuje też złodziej, który może okraść nasz dom, gdy wyjeżdżamy na poszukiwanie skarbów.

Temat tej gry jest bardzo dobrze wykorzystany. W trakcie rozgrywki nie raz pojawiały się komentarze w stylu: „Ciebie nie okradnie złodziej, bo przecież jesteś w domu i możesz go przyłapać”, albo „To ja tyle czasu tracę na to, żeby wynająć dostawcze auto, a wracam z jedną lampką”. Gracz, który wyruszy bowiem na poszukiwania jedynie z plecakiem (karta o wartości 1) wiele nie uniesie (dokładnie tylko 1 rzecz), ale będzie pierwszy i ma w czym wybierać. Oczywiście jest, że plecak zarzuca się na plecy i biegnie się pod śmietnik. Gdy potrzebujemy przewieźć więcej rzeczy, musimy najpierw wypożyczyć samochód dostawczy (karta o wartości 5). Kto wie czy nie trzeba zatankować, i dopiero potem jedziemy do celu. Czasami okazuje się, że spóźnił się i nic nam nie zostało.

Gdy więcej osób dojedzie w tym samym czasie na miejsce (wyłożą karty o tej samej wartości), wtedy wybuchają kłótnia, którą wygrywa osoba o niższej wartości żetonu remisu. Żetony te są po kłótni wymieniane pomiędzy graczami tak, by było sprawiedliwie w kolejnej rundzie. Te osoby, które miały wyższą wartość żetonu remisu, niestety, nie mogą wyruszyć na

poszukiwanie okazji i pozostają w domu. Ich też nie może okraść złodziej (karta o wartości 0). Gdy któryś z graczy wyłoży tę kartę, nie udaje się na „polowanie”, ale odwiedza domy aktywnych graczy i kradnie w sumie tyle rzeczy, ile osób wyjechało w kierunku śmietników.

W trakcie gry cały czas pojawiają się nowe listy z zapotrzebowaniem kupujących. Gdy uda nam się skompletować wymienione przedmioty, sprzedajemy je za gotówkę, w tym przypadku za punkty zwycięstwa. Gdy ostatnia taka karta zostanie odkryta, rozgrywana jest jeszcze jedna runda. Po niej następuje podliczenie punktów. Doliczamy też przedmioty, które zebrałismy, a nie zdążyliśmy jeszcze wymienić. Wygrywa oczywiście najsprytniejszy poszukiwacz okazji na wystawkach i wysypiskach.

Podsumowując, ta gra to naprawdę przyjemny filler, często rozgrywany kilka razy pod rząd. Szybka rozgrywka i banalne zasady, a przy okazji dopasowanie mechaniki do tematu, sprawia, że gra sprawdzi się zarówno jako przerywnik pomiędzy cięższymi tytułami, jak i wprowadzenie do świata planszówek osób niegrających. Nie jest to może jakiś odkrywcy tytuł, ale przyjemność płynąca z gry sprawia, że chce się w nią grać i grać.

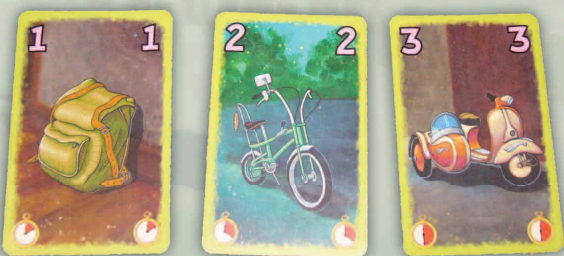


8,5/10

TYP GRY: karciana
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-6 (od 10 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: ok. 30 minut
 WYDAWCA: 2F-Spiele
 AUTOR: Friedemann Friese
 CENA: 10-14 euro
 EDYCJA: niemiecka
 SKALOWALNOŚĆ: 3-4 – świetnie 5-6 – średnio
 PLUSY I MINUSY:

+ proste zasady, szybka rozgrywka, dobre wykorzystanie tematu;

- przy 6 osobach częste remisy, co powoduje, że niektórzy gracze przez kilka rund nie wykonują żadnych ruchów.



Sebastian Szczepaniak

grę udostępnia

dlp games

SIBERIA: THE CARD GAME

Całkiem udana franczyza

Jakoś nie miałem nigdy okazji zagrać w Siberię, więc nie wiem czy jej krótsza i uproszczona wersja jest lepsza. Ale po rozegraniu kilkunastu partii w karciankę, chętnie sprawdzę planszówkę.



Karciana Syberia świetnie nadaje się do gry z okazjonalnymi planszówkowiczami – pomyślałem po pierwszych partiach. Za wprowadzenie do gry wystarczyło jedno zdanie: „staramy się zarobić najwięcej pieniędzy na wydobywaniu surowców na Syberii”. Po czym rozłożyłem na stole odkryte oraz zakryte karty surowców i wyjaśniłem, że na początku swojej tury każdy gracz musi odsłonić jedną z nich, jeśli zakryte są trzy lub więcej kart. Następnie rozdałem wszystkim po pięć kart akcji zawierających po jednej ikonie surowca i pracownika, tłumacząc, że w turze można wykonać jedną akcję – eksploatować złoża albo zatrudniać ludzi. I tak np. by wydobyć złoto, trzeba wyłożyć dwie karty z ikoną tego surowca lub jedną ze złotem plus dwie inne karty pełniące funkcję jokera. Ta sama zasada dotyczy zatrudniania pracowników. W miejsce kupionych surowców kładziemy nowe, zakryte. Po wykonaniu akcji dobieramy kartę, a jeśli zrezygnujemy z ruchu – dwie karty. Gra kończy się w momencie odsłonięcia ostatniego surowca. Patrzymy wtedy na ceny sprzedaży na zdobytych kartach, dodajemy ewentualne modyfikatory i sumujemy, sprawdzając, kto zarobił najwięcej pieniędzy. I choć zasady nie są skomplikowane, po kilku następnych partiach zrozumiałem, że karciana Syberia faktycznie sprawdza się w gronie okazjonalnych planszówkowiczów. Ale tylko tych, z którymi gramy... regularnie.

IM WIĘCEJ GRACZY, TYM LEPIEJ

Gra jest niezłe zbalansowana. Najtańszego gazu ziemnego jest w talii aż 10 kart, a ceny wahają się od 1000 do 4000 \$ za kartę. Z kolei najdroższych diamentów jest tylko pięć i są warte 5000-8000 \$. Maksymalizację zysków zapewnia zatrudnienie sprzedawców oferujących kontrakty handlowe na dany surowiec. Jest to odpowiednio: 4000 \$ za każdą kartę gazu, 5000 \$ za węgiel, 6000 \$ za ropę, 7000 \$ za złoto i 8000 \$ za diamenty. Zdobyć wszystkich surowców danego rodzaju wraz z odpowiednim kontraktem daje zbliżoną sumę – 40 000 \$ w trzech przypadkach oraz 42 000 \$ – w dwóch. Oczywiście, im surowiec droższy, tym rzadziej jego ikona występuje na kartach akcji. Odsłonięte surowce musimy wydobywać po kolei od lewej strony. Zdarza się więc, że na stole leżą dwa takie same złoża, ale my musimy wziąć ten tańszy. Aby nie dochodziło do takich sytuacji, trzeba zatrudniać dodatkowych robotników. Od ich liczby zależy, ile identycznych surowców można jednorazowo wydobyć. Robotników jest w sumie 10, więc przy dwuosobowej grze nie ma obaw, że ich zabraknie. Ale przy czterech graczach trzeba się naprawdę spieszyć z ich zatrudnianiem, bo wygranie z jednym, którego dostajemy na start, jest praktycznie niemożliwe. Z jednej strony, im więcej przeciwników, tym gra jest bardziej emocjonująca, a podejmowanie decyzji coraz trudniejsze ze względu na

ryzyko, że inni podbiją potrzebne nam karty. Niestety z drugiej strony, jeśli nie podchodzą nam karty akcji z odpowiednimi ikonami, gra może naprawdę frustrować. Choć nie lubię losowych gier, karcianej Syberii mogę wybaczyć tę wadę, bo rozgrywka trwa zaledwie 15-20 minut.

GROZI PASJANSEM

W dwuosobowej partii bez problemu można zdobyć sprzedawcę z odpowiednim kontraktem handlowym oraz inwestora pozwalającego wydobywać dany surowiec kosztem jednej, a nie dwóch kart akcji. W grze na cztery osoby skompletowanie takiego zestawu jest trudne, bo z reguły trafi się ktoś „życzliwy”, kto podkupi brakującą nam kartę. I dobrze. Utrudnianie innym wydobywania surowców jest ważną częścią zabawy. Jednak jeśli ktoś nie lubi nawet tak małej negatywnej interakcji i skupi się na ciułaniu punktów, gra zamienia się w pasjansa. Bardzo wiele zależy więc, z kim gramy. Poza tym, choć karciana Syberia ma proste zasady, trzeba kilku partii, by nauczyć się wykonywać akcje uwzględniające aktualnie odsłonięte surowce i poczynania przeciwników. Syberia sprawdza się więc idealnie jako krótki filler między dłuższymi planszówkami, ale wyłącznie w towarzystwie ludzi znających grę. To przyzwoity tytuł, ale z pewnością nie z tych typu „must have”. I na koniec jeszcze ciekawostka – pięć kart sprzedawców stanowi równocześnie mini-dodatek do planszowej wersji gry.



6/10

TYP GRY: karciana
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (10+)
 CZAS ROZGRYWKI: 20 min.
 WYDAWCA: dlp games
 AUTOR: Reiner Stockhausen
 CENA: ok 50 zł
 EDYCJA: angielska/niemiecka
 SKALOWALNOŚĆ: 2 – słabo, 3 – do-
 brze, 4 – najlepiej
 PLUSY I MINUSY:
 + krótka, potrafi być emocjo-
 nująca, proste zasady po-
 zwalające pokombinować;
 - losowość, jakość rozgryw-
 ki zależy od współgraczy.



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

fol: dlp games, sansculotte



grę udostępnia



Agnieszka Weidemann

CLASH: JIHAD VS MCWORLD

Arabska wiosna na planszy

Historia tej gry zaczęła się całkiem niewinnie. Trafiała w polskie ręce na targach w Essen 2010 r. jako ciekawostka z dalekiego kraju. RRR (Regality vs. Religion: Revolution) to gra logiczna stworzona przez japońskich projektantów.

Opowiadała o konflikcie pomiędzy władzą religijną i świecką. Mechanika na tyle się spodobała, że została wykupiona licencja i na tegorocznym Essen pojawiła się w zmienionej tematyce, nowej szacie graficznej i ze zrewidowanymi regułami. Akcja gry została przeniesiona do współczesności i urzeczywistniona – jako tło posłużyła „arabska wiosna”.

Temat wzbudza kontrowersje, i dobrze. Jak dla mnie - dobór znakomity. Podziwiam ogrom pracy, jaki został włożony w przygotowanie poszczególnych elementów – bardzo dobre dopasowanie symboli graficznych do sposobu działania danego kafła. Podziwiam też odwagę w zastosowaniu surowości w grafice. W końcu świat nie jest cukierkowy i istotą nie jest otoczka, a wnętrze. Wielu graczom grafika nie podoba się, tak samo jak tematyka. Plwajmy na tę skorupę i zstąpmy do głębi.

Zasady gry są bardzo proste i można je wytłumaczyć w kilka minut. Każdy gracz dysponuje swoimi 7 kafkami o określonych cechach oraz ma dostęp do 5 kafki neutralnych, wylosowanych z puli 17 kafki. Elementy te są

naprzemiennie wykładane na planszę o wymiarach 3x3 pola. Zapamiętanie tych zasad nie sprawia żadnego kłopotu. Trudność polega na zapamiętaniu symboli oznaczających sposób działania danego kafła. W pamięci łatwo koduje się rodzaj efektu (trwały lub natychmiastowy) oraz obszar działania danego

nie kafła lub grupy kafli). Podoba mi się spora liczba wyborów.

Celem jest zdobycie poparcia większości postaci/miejsc wyłożonych na planszę.

Każdy kafel ma szpic, który, niczym ostrze, skierowuje się w stronę przeciwnika. Im więcej szpiców w kierunku danego gracza, tym mniejsze poparcie. Zagrywanie kafli i wykorzystywanie ich działania zmienia ustawienie kafła lub grupy kafli. Sytuacja na planszy zmienia się więc co chwilę. Trzeba odpowiadać ciosem za cios, by nie przegrać. Podoba mi się stałe napięcie w tej grze, ale to już nie jest gra logiczna, tylko taktyczna. Wykorzystanie 24 różnych efektów kafli, z tego 12 przypadających na daną rundę (7 własnych i 5 neutralnych do podziału między graczy), wymaga myślenia. Jednak dobra gra logiczna to nie tylko myślenie – reguły muszą być intuicyjne, działanie elementów łatwe do zapamiętania, wielość wyborów powinna wynikać z zasad gry, a nie unikalnych cech wszystkich elementów, mechanika gry powinna umożliwiać wykorzystanie tego, co już znajduje się na planszy. Odnośnie ostatniej cechy, w CLASH obszar gry jest bardzo ograniczony i działanie wprowadzanych kafli sprowadza się najczęściej do bardzo wąskiego obszaru lub 1 elementu. Nie podoba mi również



kafła (są 4 sposoby określania kierunku działania). Problem stanowi symbolika efektów, których jest 15 rodzajów, a w połączeniu z różnymi kierunkami działania, daje to 24 rodzaje kafli. Początkowe rundy nie są intuicyjne i męczą ciągłe zagłębienie do zasad, w celu rozszyfrowania działania danego kafła. Negatywnie nastawione osoby (za grafikę i temat) utwierdzają się w swoich odczuciach. Sytuacja zmienia się po nauczeniu się działania wszystkich kafli. Wyłożenie kafła może mieć różne skutki z kilku powodów: gracz wybiera miejsce jego położenia (dowolne puste pole na planszy), często sam określa kierunek jego działania, kafel dobierany jest ze względu na swój efekt działania (np. pozwala na usunięcie kafła przeciwnika, powtórzenie efektu, blokuje działanie kafli, pozwala na przemieszczanie kafli pomiędzy różnymi strefami gry, obróce-

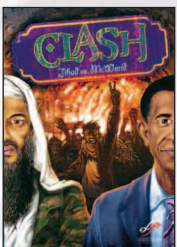


Na stronie internetowej Świata Gier Planszowych możecie odnaleźć artykuł prezentujący historię tworzenia koncepcji i szaty graficznej do Clash: Jihad vs McWorld.



trudność w przewidzeniu ostatecznego wyniku gry, za duża dynamika jak na grę logiczną.

CLASH: Jihad vs. McWorld nie jest perłą, która swoim blaskiem przyciągnie każdego. Jej polubienie wymaga czasu. Na moim gruncie przyjęła się jako szybki, taktyczny filler.



7/10

TYP GRY: logiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 (14+)
 CZAS ROZGRYWKI: 15 min.
 WYDAWCA: Diablos Polacos/Phalanx Games Polska
 AUTORZY: Jaro Andruszkiewicz, Waldek Gumieny, Michał Ozon
 CENA: ok. 70 zł
 EDYCJA: międzynarodowa
 PLUSY I MINUSY:
 + brak losowości, wielość wyborów, mała powtarzalność, czas gry;
 - ciężki do przewidzenia wynik rozgrywki, duża liczba ikon do zapamiętania, mało cech gry logicznej.



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



Jak podobało się odwiedzającym Wasze stoisko?

Bardzo. Wiele osób mówiło, że to najłatwiejsze i najbardziej oddające ducha gry stoisko na targach. Bardzo nas cieszy ta opinia, ponieważ przygotowaliśmy je minimalnym nakładem finansowym, ale dużym nakładem pracy.

Jaki był odbiór Waszej gry? Czy jest jakaś grupa graczy szczególnie zainteresowanych tym tytułem?

To zależy od preferencji gracza. CLASH to abstrakcyjna gra logiczna, pozbawiona czynnika losowego, z pełną informacją o komponentach. Szybki czas rozgrywki pozwala jej też pełnić rolę fillera między dłuższymi tytułami. Idealna gra dla dwóch osób, które lubią pogłównkować przy planszy, ale nie chcą toczyć długiej rozgrywki, lecz szereg szybkich starć. Natomiast miłośnik kobył od FFG nie ma tu czego szukać.

WRAŻENIA PO TARGACH Z Michałem Ozonem rozmawia Dominika Gorgosz

W Essen wydawnictwo Diablos Polacos zapraszało do gry w CLASH: Jihad vs. McWorld do orientalnego namiotu. Gracze mogli siedzieć na poduszkach, by jeszcze lepiej wczuć się w temat świętej wojny.

Czy jesteście zadowoleni ze sprzedaży gry na stoisku?

Jesteśmy zadowoleni z detalicznej sprzedaży na targach. Jeśli chodzi o hurtową sprzedaż - mogło być lepiej. Ale to nasz debiut w roli sprzedawców, więc wszystko jeszcze przed nami.

Czy i w tym roku udało Wam się pozyskać jakieś licencje na gry lub nawiązać jakąś ciekawą współpracę?

Tak - w 2013 r. wydamy drugą grę z cyklu Świat Dysku. Tym razem Martin Wallace zaprosi graczy do przygody z wiedźmami. Ankh-Morpork jest niezwykle popularną grą, więc liczymy na spore zainteresowanie jego kontynuacją. Poza tym rozważamy kolejne projekty, ale już krajowych autorów.

To był Wasz debiut ze sprzedażą gier w Essen. Czy teraz co roku będziecie jeździć z nowymi propozycjami?

Taką mamy nadzieję. Liczymy też na rozwój targów GRAMY, w których w tym roku też uczestniczyliśmy. Polski rynek tężeje. Czas na prawdziwe targi i w Polsce.

A jacy są Twoi faworyci z tegorocznych premier?

Niestety, mój faworyt nie ukazał się. Mam na myśli Bloody Crossroads (Fight for the Colours Series) od Academy Games. Jest to tytuł, na który spooglądam z największym zainteresowaniem. Jeśli Uwe Eickert stworzy system do rozgrywania walk z XIX w. w takiej jakości, jaką jest Conflict of Heroes dla XX w., to będzie to gra, na którą czekam od lat.

Dziękuję za rozmowę.

Tomasz Gałkowski

GAUNTLET OF FOOLS

Dorób się, zanim umrzesz

Donald X. Vaccarino zasłynął przede wszystkim jako twórca przełomowego *Dominiona*. Ale na jego koncie znajdziemy też kilka innych, równie ciekawych i dobrych pozycji, takich jak *Kingdom Builder* czy *Infiltration*. Po tegorocznym Essen w moje ręce wpadła zaś kolejna propozycja tego pana pt. *Gauntlet of Fools*.



Na wstępie od razu zaznaczyć muszę, że może ona mocno zaskoczyć wszystkich fanów autora. Czy spodziewalibyście się bowiem prostej karcianki w klimacie fantasy, którą ukończyć można w 10 minut, która niezwykle spodobała się zadeklarowanym fanom Munchkina i w której wasz bohater na pewno umrze? No właśnie...

Gauntlet of Fools prezentuje dość luźne podejście do gier typu *dungeon crawler*, w których przeciskamy się przez mroczne labirynty, pokonując kolejne przeszkody i przy okazji ścinając łąby niezliczonej ilości potworów.

Gra toczy się w dwóch fazach. W pierwszym etapie każdy gracz będzie miał za zadanie wybrać bohatera, którego poprowadzi. Ci składają się zawsze z dwóch losowo dobranych kart – karty klasy (barbarzyńca, mag, zbrojmistrz, ninja itd.) oraz karty uzbrojenia. Na kartach tych, oprócz standardowych statystyk obrony czy ataku, znajdziemy też specjalne zdolności, które na różne sposoby pomogą nam w walce. W tym etapie rozgrywki, każdy z graczy ma możliwość

zrobienia dwóch rzeczy. Może albo wziąć ze stołu jednego z dostępnych bohaterów, albo podebrać go innemu graczowi, który już wcześniej swojego wyboru dokonał. W drugim przypadku będzie jednak zmuszony przyporządkować mu jedną z negatywnych cech, które nieco go osłabia. Opaska na

oczach czy upojenie alkoholowe są idealnym sposobem wyrównania szans, jeśli kombinacja kart któregoś z bohaterów wydaje się nam zbyt silna.

Kiedy wszyscy dokonali wyboru, przystępujemy do właściwej gry. W tym etapie korzystać będziemy z talii zdarzeń. Jej głównym elementem są karty potworów, z którymi przyjdzie nam walczyć. Każda karta, oprócz siły, wytrzymałości i ewentualnej zdolności specjalnej mówi nam też ile ran zada dany potwór, jeśli nie uda się nam uniknąć ciosu oraz ile pieniędzy otrzymamy, jeśli go zabijemy. Jest to o tyle ważne, że w momencie, kiedy nasz bohater na początku tury posiada cztery rany – ginie i odpadamy z gry. A kiedy umrą już wszyscy – zwycięzcą zostaje ten, który się przed śmiercią najwięcej dorobił. Sama walka jest zaś bardzo prosta. Opiera się na rzutach kośćmi, odczytaniu wyników, porównaniu statystyk, wprowadzeniu modyfikatorów ze zdolności specjalnych i tyle. Ważnym elementem mechaniki gry jest fakt, że z każdą kartą zdarzeń wszyscy gracze mierzyć się będą w tym samym czasie, nie czekając i nie przejmując się rozstrzygnięciami pozostałych. Tym samym drastycznie zmniejsza się czas rozgrywki, ale całość nabiera mocno „jednoosobowego” charakteru.

Najnowsze dziecko Donalda X. Vaccarino nie pozbawione jest wad. Po pierwsze, gra – nawet jak na szybki wypełniacz – jest nieco zbyt prosta. W każdej rozgrywce do dyspozycji będziemy mieć bohatera opisanego paroma liczbami i zdolnościami specjalnymi, a cała nasza decyzyjność (poza fazą wyboru) sprowadza się do wyczucia odpowiedniego momentu na użycie tychże zdolności (przeważnie mamy



grę udostępnia

**Indie
Boards
& Cards**

ich ograniczoną ilość) i ewentualnym połączeniu ich w proste kombosy. Cała reszta zależy już praktycznie od szczęścia w doborze kart z talii przygód oraz rzutów kością. I właśnie losowość stanowi drugą wadę tego tytułu. O ile w naprawdę wielu grach w ogóle mi ona nie przeszkadza, tutaj zdaje się decydować prawie o wszystkim. O tym czy zginiemy, czy przetrwamy często decyduje rzut kością. Problemem mogą być też kłopoty z balansem. O ile pierwsza faza ma w założeniu je zlikwidować i daje graczom możliwość wyrównania stawki, to od czasu do czasu zdarza się, że i tak jeden bądź dwóch bohaterów jest wyraźnie słabszych. Powoduje to, że kierujący nimi śmiałowicie prawdopodobnie szybko dostaną po głowie i pozostanie im z boku obserwować, jak radzą sobie pozostali. Na szczęście gra nie trwa długo. I to stanowi jeden z ewidentnych plusów. Wytknąłem Gauntlet of Fools sporo niedoskonałości, a jednak muszę szczerze stwierdzić, że mimo to – naprawdę chce się do tej gry wracać. Może powodem

jest krótki czas rozgrywki, ogromna liczba kombinacji „klasa-bron” powodująca, że każda gra wygląda inaczej. Może prostota zasad i łatwość nauczenia nowych graczy, może wpływ mają na to naprawdę fajne, klimatyczne grafiki i humor. Naprawdę nie wiem...

Na koniec powiem jedynie, że jeśli lubicie specyficzne, błyskawiczne, bezstresowe gry, które najlepiej sprawdzają się w dużej ilości graczy, uwielbiacie klimat fantasy, wielbicie Munchkina i nie przeszkadza wam festiwal rzutów kością w każdej turze – powinniście się Gauntlet of Fools zainteresować. W każdym innym przypadku – trzymajcie się z daleka!



6,5/10

TYP GRY: imprezowa (?) gra karciana
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-6
 CZAS ROZGRYWKI: 10-30 min.
 WYDAWCA: Indie Boards and Cards
 AUTOR: Donald X. Vaccarino
 CENA: ok. 90 zł
 EDYCJA: angielska
 PLUSY I MINUSY:

+ ciekawe grafiki, szybki czas rozgrywki, fajny mechanizm doboru postaci, prostota zasad (dla niektórych), spora regrywalność;
 - zbyt prosta (dla większości), strasznie losowa zero interakcji w drugiej fazie, od czasu do czasu problemy z balansem.



O RECENZJIE: 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 rozesłanych gdzieś po sieci. Ulubiona gra? Inwazjaaa!



reklama

MARTIN WALLACE

AEROPLANY

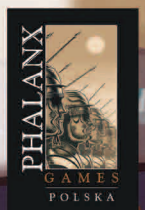
PIONIERZY LOTNICTWA



„AeroPlany Pionierzy Lotnictwa”

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

Znajdź nas na: www.facebook.com/DiablosPolacos





MIGHT & MAGIC HEROES: Z KOMPUTERA NA PLANSZĘ

Z Marcinem Tomczykiem rozmawia Łukasz Piechaczek

Oprócz sprzedawanych nowości, na targach w Essen można było zapoznać się również z grami, które jeszcze nie zostały wydane. Jedną z takich gier było Might & Magic Heroes. Zapowiedziana już jakiś czas temu gra ma swoją premierę w grudniu 2012 roku. Pozwoliłem sobie zapytać jej autora o kilka szczegółów.

Wydanie gra było zapowiedziane już rok temu. Co spowodowało opóźnienie?

Zadecydowały o tym przede wszystkim dwa kluczowe elementy: przeciągające się rozmowy w sprawie licencji z firmą Ubisoft oraz niezdecydowanie autora czy gra w tej postaci jest bardzo dobra. Ostatecznie myślę, że przesunięcie wydania pomogło grze i dzięki temu miałem czas na dopracowanie mechaniki i różnych szczegółów.

Z drugiej strony, niekiedy zbyt dużo czasu może spowodować odwrotny skutek, mam nadzieję, że w przypadku Herosów jednak tak nie było.

Opowiedz, proszę, o mechanice gry. W jaki sposób planszówka odwzorowuje wersję komputerową?

W dużej mierze jest tak, jak w grze komputerowej - taki też był wymóg i oczekiwania Ubisoftu. Oczywiście, wszystko jest sprowadzone do możliwości gry planszowej i odwzorowane w zastosowanych mechanikach. W grze mamy modularną planszę, gracz kontroluje jedną z frakcji. Ruchy na planszy wykonywane są poprzez karty akcji - działające na dwa sposoby. Bitwy rozgrywane są w oparciu o kostki oraz system inicjatywy. Oddziały w bitwach dysponują szeregiem zdolności, które modyfikują starcia. Walka na planszy toczy się o kontrolę nad kopalniami, tartakami i ważnymi miejscami zapewniającymi Punkty Potęgi. Gracze walczą więc z samą grą (neutralne stworzenia), jak i pomiędzy sobą. Czas w grze wyznaczają karty tygodni, determinujące długość gry. Do tego dochodzą możliwości wynikające z posiadanych zdolności herosów, zdobytych artefaktów i czarów. Zwycięza ten gracz, który zbiera wymaganą liczbę punktów Potęgi. Co

ważne, nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania gracza z zabawy, każdy ma szansę dotrzeć do końca gry.

Co wyróżnia planszowych Heroesów od innych gier fantasy?

Oczywiście to, że to Herosi - gra legenda. Mam oczywiście świadomość, z czym przyszło się zmierzyć. Wiem, że nie zadowolę wszystkich, ale mam nadzieję, że gracze docenią klimat gry i moje starania o jak najwierniejsze, w granicach możliwości, przeniesienie gry z komputera na papierową planszę.

Z jakim odbiorem Heroesi spotkali się na targach w Essen i kiedy planowane jest wydanie zagraniczne?

Gra wzbudziła, co nie jest zaskoczeniem, spore zainteresowanie. Większość osób była zdziwiona, że gra będzie najpierw w polskiej wersji językowej. Osoby, które grały w angielskie demo były zadowolone z gry, przynajmniej tak mówiły. Wiele osób chwaliło grę za dobre oddanie klimatu. Co do wersji gry w innych językach, planujemy je na rok 2013, jednakże sprawa jest złożona ze względu na kwestie licencyjne i na ten moment nie wiem, jak wszystko się ułoży i jakie, oraz dokładnie kiedy, będą wydania zagraniczne.



Wojciech Sieroń

JASKINIA

Wyprawa w ciemno

Jaskinia to najnowsza gra Adama Kałuży, jednego z najbardziej znanych polskich autorów gier.

Jego wcześniejsza gra K2, wydana dwa lata temu również przez Rebel.pl, została nominowana do najsłynniejszej planszówkowej nagrody - Spiel des Jahres - w kategorii gier zaawansowanych. Oczywiście zatem, że oczekiwania wobec Jaskini są znaczne.

O JASKINIACH

Speleologia kojarzy się laikowi z intrygującą i często niebezpieczną wędrówką podziemnymi korytarzami. Należy przewidzieć konieczność wspinaczki, bo korytarze biegną to w górę, to w dół. Trzeba się przygotować na spotkanie z wodą w postaci zbiorników i cieków wodnych. Wyzwanie stanowią także wąskie szczeliny zwane zaciskami. Najistotniejsze jest chyba jednak poczucie odkrywania czegoś nieznanego. Tego, co pod ziemią, zwykle nie da się przewidzieć - każdy krok to niewiadoma. Wszystkie te elementy zostały zawarte w mechanice gry i stanowią o trudnościach związanych z odkrywaniem nowej jaskini.

Z drugiej strony, coś musi być w tym niezwykle trudnym zajęciu, co daje bodziec do nowych wypraw. W grze możemy mieć satysfakcję z bycia pionierami. Osiągnięcie jako pierwszy pewnych miejsc daje nam punkty, zbliżając do zwycięstwa. Fotografowanie cudów podziemnego świata, pierwsze przejścia przez zaciski, przygotowanie poręczówek (ubezpieczonych linami przejść między różnymi poziomami jaskini) czy podziemne nurkowanie - to nasze cele. Jedyнным elementem, którego oszczędził graczom autor jest żmudne wędrowanie po długich korytarzach. Dzięki zagęszczeniu ciekawych miejsc gra nie nuży, a atrakcji jest wystarczająco wiele dla każdego.

O ODKRYWANIU

W sytuacji, gdy zespół speleologów znajduje się na końcu jakiegoś korytarza, może odkryć nowy kafel jaskini i dołożyć go do planszy. To rozwiązanie znane również z innych gier (np. Tikal, Carcassonne, itp.). Jednak o ile we wspomnianych grach możemy kafelek dołożyć w różne miejsca albo dojść do niego różnymi pionkami, co zmniejsza problem pechowego docięgu

kafli, to w Jaskini jesteśmy ograniczeni konkretnym korytarzem i jednym zespołem eksploracyjnym. Wiele zależy od losu, gdy robimy krok w nieznaną.

Gra została przemyślnie dostosowana do zmiennej liczby graczy. W każdym możliwym układzie dysponujemy innym kaflem początkowym oraz odpowiednią liczbą kafli jaskini. To świetnie reguluje czas rozgrywki, który bliski jest jednej godzinie.

Ponadto, takie rozwiązanie zapewnia - właściwą tematyce gry - dozę niepewności. Nie wiedząc, jakie kafle mamy w danej rozgrywce, będziemy zaskakiwani nowym układem korytarzy i komór. Dzięki temu trudno o dwie podobne sobie rozgrywki. Kafle podzielono na cztery grupy-etapy, różnicując w nich liczbę trudnych zacisków, ślepych korytarzy oraz wartościowych miejsc.

O WĘDROWANIU

Każdy z graczy ma w swojej turze pulę punktów akcji. To patent znany z wielu gier, może szczególnie z cyklu Maski (Tikal, Mexica, Java). Nie powinno to dziwić, bo wielokrotnie autor gry podkreślał swoją fascynację grami tworzonymi przez Wolfganga Kramera. Karta pomocy bardzo czytelnie opisuje wszystkie czynności wymagające wydania punktów akcji, ale - co zaskakujące - nie jest w instrukcji nigdzie objaśniona. Stąd osoby mniej zaznajomione z planszówkami będą mieć trudności z interpretacją.



Każda czynność wymaga punktów akcji, a często specjalistycznego sprzętu. To zgrabny sposób budowania klimatu penetracji grot. Szczególnym wyzwaniem są zaciski, ze swej natury wymagające znacznie większego wysiłku i wydatku punktów akcji. Stanowią przez to, bardzo często, trudną barierę zmuszającą do zmiany kierunku eksploracji.

O ZAOPATRZENIU

Nasza ekipa dźwiga plecak pełen sprzętu. Liny, butle do nurkowania, ponton do pokonywania zbiorników wodnych, sprzęt fotograficzny - to wszystko wymaga miejsca. A przecież niezbędne jest jeszcze pożywienie, latarki i to wszystko, co zostało określone technicznym żargonem - zasoby zużywalne. Decyzje o zawartości plecaka przesadzają często o naszych możliwościach eksploracyjnych, a co za tym idzie szansach na zdobywanie punktów. Ponieważ, w miarę odkrywania, do bazy zaopatrzeniowej mamy coraz dalej, autor przewidział możliwość założenia obozu, w którym składujemy część zapasów. Warto pamiętać, że zasoby zużywalne

Specjalnie do Jaskini została skomponowana ścieżka dźwiękowa, którą można odtwarzać w czasie rozgrywki. Informację, skąd ją pobrać, znajdziecie na stronie internetowej naszego magazynu.

Na swojej stronie internetowej Adam Kałuża opublikował zasady gry w Jaskinię w trybie solo. Przedstawione tam zadania mają formę łamigłówki, która rozwiązywana jest za pomocą elementów gry i zgodnie z jej zasadami.



są kluczowe - bez nich musimy mozolnie czołgać się w kierunku bazy, bezradnie patrząc, jak konkurenci zgarniają cenne punkty.

O SZCZĘŚCIU

Grając w Jaskinię, powinniśmy liczyć na szczęście. Często uda się zebrać żetony z odkrytych dopiero kafli, bo rywalowi zabrakło punktów akcji.

Jeżeli wybierzemy własną ścieżkę, możemy mieć szczęście i odkrywać kafle z cudami podziemnego świata (wystarczy mieć aparat i punkty same wpadają nam w ręce). Szczęściem nazwać można dobieranie kafli z wodą (te żetony dają sporo

punktów), bo co prawda wymagają wykorzystania butli do nurkowania, ale jedna butla pozwala na dwa takie manewry. Jeśli szczęście nam nie dopisze, to na naszej drodze pojawią się zaciski, które fatalnie spowalniają nasze ruchy. Czasem wręcz decydować mogą o naszej porażce, gdy nie zdołamy wrócić na czas do bazy. Trudno także nazwać szczęściem dobieranie kafli z uskokami. Konieczność wykorzystania lin i spory wydatek punktów akcji będą nam bardzo ciężkie. Tym bardziej, że po naszych poręczówkach może wędrować sprytny konkurent, podbierając nam żetony punktowe.

Zależnie od szczęścia "nasza" część jaskini może być po prostu trudniejsza pod względem możliwości zdobywania punktów. I nic na to nie możemy poradzić.

O WRAŻENIACH

Nie łążem po jaskiniach. Wydaje mi się, że - z uwzględnieniem oczywistych uproszczeń - gra kapitalnie oddaje trudy jaskiniowych wędrowek. Stałe poczucie zagrożenia związane ze zdaniem się na zasoby własnego plecaka. Niepewność tego, co nas czeka w kolejnym korytarzu rozświetlonym wątlą latarką. Radość i podniecenie, gdy odkrywamy cudowne kryształy, skamieniałości, nacieki i minerały. Emocje związane z nurkowaniem. Satisfakcja z pokonywania zacisków. Adam Kałuża znów stanął na wysokości wyznaczonego sobie zadania i pozwala nam poczuć, jak w K2, ekstremalne wyzwania - tym razem pod ziemią.

Jednak gra planszowa, to nie symulacja speleologii, ekonomii czy średniowiecznego żywota. To zamknięcie w pewnych regułach - i związanych z nimi gadżetach

- wyzwania dla graczy. Wyzwania czasem wynikającego z wymaganej zręczności, innym razem umiejętności przewidywania czy budowania pewnego mechanizmu generującego punkty. Gra planszowa ma dawać możliwość potwierdzenia pewnej przewagi - związanej z naturalnymi zdolnościami czy wynikającej z nabytego doświadczenia.

Tego warunku Jaskinia, ku memu dużemu rozczarowaniu, nie spełnia.

Wygląda to trochę tak, jakby testujący grę skupili się na elementach symulacji, a zapomnieli o zwyczajnej satysfakcji z gry. W grze, która wymaga sporego myślenia przy planowaniu trasy, ekwipunku, miejsca obozowania umieszczono - niweczący niemal te plany - element losowości.

Pojawiające się pod rząd dwa kafle zacisków stanowią o praktycznie zamkniętym korytarzu. Konieczność zakładania poręczówek, gdy po drugiej stronie planszy rywal trzaska kolejną fotkę albo znów nurkuje, potrafi nieźle zirytować. Pozornie planujemy ekwipunek, ale rzadko inaczej niż dzięki szczęściu, okazuje się być właściwie dobrany...

Oczywiście, Adam Kałuża to zbyt solidna firma, by to było widoczne od razu. Wartość punktowa odkryć jest świetnie zbalansowana. Wyniki różnią się o kilka, kilkanaście punktów. Nie ma dramatycz-



nego nokautu. Jest chęć odegrania się w kolejnej partii. Bo tak niewiele brakło...

Ale to złudne wrażenie. Tu przegrywa się (i wygrywa) głównie za sprawą pecha (szczęścia). Rozstrzyga los, a nie nasza zła decyzja, niewłaściwy ruch, pochopny wybór.

W dobrej grze nie ma zgody - ze strony doświadczonych graczy - na taką mechanikę.



7/10

TYP GRY: kafelkowa
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5 (od 10 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 60 min.
 WYDAWCA: Rebel.pl
 AUTOR: Adam Kałuża
 CENA: ok. 150 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: dobra w każdym składzie
 PLUSY I MINUSY:
 + świetnie oddany klimat, czytelne i proste zasady, wyjątkowa ścieżka dźwiękowa;
 - brak wartości na żetonach punktowych, podobne grafiki na żetonach, trudności w czytelnym oznaczaniu głębokości jaskini, bezużyteczna wypraska, wysoka cena, losowość.

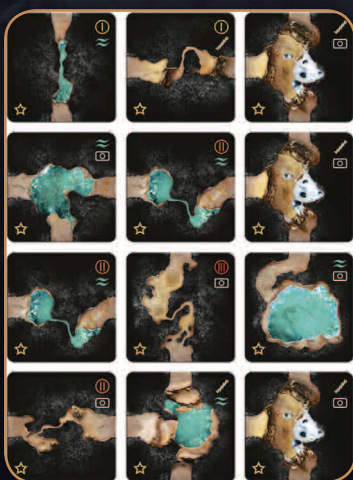


WRAŻENIA Z ESSEN

Z Adamem Kałużą rozmawia Dominika Gorgosz

Adam Kałuża to autor, który już kolejną grę zaprezentował w Essen. Chyba największą popularność przyniosło mu zaprezentowane dwa lata temu K2. W ubiegłym roku gracze mogli zakupić w Essen dodatek do tego tytułu oraz grę Drako. W tym roku prezentował Jaskinię.

W przedsprzedaży do gry był dołączony zestaw dodatkowych kafli. Stanowią one ciekawe urozmaicenie, bo zawierają podwójne atrakcje. O ile kafle typu uskok i możliwość robienia zdjęć są uśmiechem od losu, to już zacisk zalany wodą wydaje się być nieco krzywym uśmiechem. Konieczność wydania niemal całej puli punktów akcji każe się dobrze zastanowić nad inną trasą.



Gra znajdzie swoich odbiorców. Będą to gracze familijni, którzy chcą miło, bezstresowo spędzić niedzielne popołudnie, badając jaskinię. To będzie bardzo dobrze spędzony czas. Osoby, które zagrają w Jaskinię od większego święta nie będą żałować spędzonych razem chwil.

Jednak inaczej odczują to ci, którzy czekali na Jaskinię, znając K2 i każdą partię w K2 traktowali z najwyższą powagą. Koncentracją godną himalaistycznej wyprawy, gdzie stawką było życie (co z tego, że wirtualne? dziś to nasze drugie życie!) albo niewysłowione poczucie satysfakcji. Tacy gracze poczują się Jaskinią zawiedzeni. Rozczarowani.

Nie można cieszyć się rozgrywką, na którą nie ma się wpływu. Niektóre realia są nieprzekładalne na dobrą grę. Często odwrotnie - dobra gra, logiczna i abstrakcyjna, broni się sama swoją mechaniką, bez oglądania się na klimaty...



Jakim zainteresowaniem cieszyła się Pana gra? Czy jest Pan zadowolony z odbioru gry?

Z moich obserwacji mogę powiedzieć, że cieszyła się sporym zainteresowaniem. Gracze przychodzili, szukając Jaskini, grali, często po grze odchodzili z pudłem. Czy jestem zadowolony z odbioru? Teraz, kilka tygodni po targach widać, że część osób chciało kupić drugie K2. Jaskinia to inna gra, w związku z tym są głosy od osób, którym ten tytuł podoba się bardziej od wcześniejszej pozycji, ale są też przeciwnie opinie. Oczywiście, jako autor chciałbym widzieć tylko pozytywne recenzje, co jest niestety niemożliwe.

Czy przedstawiciele jakiegoś państwa wyrazili szczególne zainteresowanie grą?

Jeśli chodzi o graczy, to miałem wrażenie, że Jaskinia szczególnie podobała się Włochom i Francuzom. Jeśli chodzi o wydawnictwa, to gra będzie dystrybuowana (dane z drugiej połowy listopada) we Włoszech, Francji, Holandii, Belgii i w Niemczech. Rozmowy z wydawcami na kolejne kraje trwają.

SPIEL to okazja do spotkania się z graczami z całego świata. Zdarzyły się jakieś ciekawe sytuacje w trakcie targów?

Jednego dnia krążyłem po targach. Gdy wróciłem, dostałem informację, że chce się ze mną spotkać gość, który chciałby mi zaproponować pomysł na kolejną grę z cyklu. Dopytywał czy coś planuję i dostał informację, że o nurkowaniu. Pojawił się jakiś czas później i bardzo miło porozmawialiśmy. Okazało się, że zajmuje się nurkowaniem i właśnie taką miał dla mnie propozycję. Powiedział, że chętnie zagrałby w taką grę i może ją testować w gronie znajomych nurków.

Jakie są Pana wrażenia po targach?

Targi to z jednej strony trudny czas dla wystawców i dla autorów. Z drugiej strony, to święto grania, aczkolwiek ja osobiście nie lubię grać na targach. Wolę spokój i ciszę w domu. Lubię przechadzać się między stoiskami, oglądać nowe tytuły (nawet nie pytając o zasady). Nie pierwszy raz byłem na targach w Essen, wiedziałem, czego się spodziewać, wrażenia miałem podobne jak po drugim pobycie. Ot, ogromna impreza, duże zmęczenie, radość, że byłem, ale również, że mam targi za sobą.

Czy ma Pan jakichś faworytów wśród prezentowanych gier w Essen?

Nie mam faworytów, ponieważ mało gier na razie poznałem. Z faworytami jest ogólnie problem, bo wiem, że lubię inne gry niż reszta graczy. Część gier, które się podobają dużej liczbie graczy, które później lądują wysoko w rankingu, nie podchodzi mi. W związku z tym nawet nie staram się prognozować, kto gdzie wyłduje. Dla mnie osobiście bardzo dobrą grą okazały się The Palaces of Carrara, gra twórców, których bardzo cenię i lubię - Kramera i Kieslinga. Cieszę się, że ciągle wymyślają nowe gry i robią to dobrze. Cieszę się również, że na targach było sporo dobrych polskich pozycji.

Wojciech Sieroni

BANG!

Ostra strzelanina

Wśród gier dla wielu graczy (czyli więcej niż czterech) dominują tytuły zwane imprezowymi. Wynika to z samej natury rozgrywki, gdzie potrzebne są raczej proste zasady i konieczność zaangażowania całej – większej niż zwykle – grupy. Sporo z tych tytułów to gry karciane.

grę udostępnia:



Bang! jest interesującą propozycją dla tych, którzy lubią klimaty westernowe oraz dużą dawkę negatywnej interakcji – celem w grze jest eliminacja przeciwników... Bo cała rozgrywka przypomina spotkanie rewolwerowców w samo południe.

PEWNEGO RAZU NA DZIKIM ZACHODZIE

Gra przeznaczona jest dla grupy od czterech do siedmiu osób (dzięki licznym dodatkom można grać od trzech do kilkunastu osób), które otrzymują odpowiednie karty postaci. W grze występuje jawnie jeden szeryf, a wszyscy pozostali skrywają swą tożsamość: zastępcy szeryfa, bandyci oraz jeden wyjątkowy renegat. Im więcej osób, tym więcej niewiadomych co do celów poszczególnych graczy. W czasie rozgrywki dominuje westernowa strzelanina, ale może się i zdarzyć napad czerwonoskórych, pojedynk czy niebezpieczna laska... dynamitu! To oznacza, że z postępem rozgrywki, coraz to kolejna osoba zęga

się z aktywnym udziałem w grze. Ciekawą właściwością Bang! jest możliwość wygrania, nawet jeżeli nasza postać zostanie zabita! Wynika to z definicji celów poszczególnych grup postaci. Szeryf i zastępcy muszą pozabijać bandytów i renegata. Bandyci muszą zabić szeryfa. I te dwie grupy graczy wygrywają zespołowo. Renegat, jako jedyny, by wygrać, musi zostać ostatnim żywym uczestnikiem rozgrywki.

ZA GARŚĆ DOLARÓW

Ostre słowa o zabijaniu mogą zniechęcić niektórych, ale warto podkreślić, że całość utrzymana jest w pastiszowym klimacie spaghetti-westernów. Zatem więcej w tym wszystkim śmiechu (choć czasem złośliwego) niż krwawej wendetty znanej z niektórych gier o dyplomacji. Stróż prawa znany jest wszystkim grającym i jako taki najbardziej narażony na ataki. Jednak wyeliminowanie go będzie zwycięstwem grupy bandytów, dlatego często renegat wspiera szeryfa, by zachować szanse na wygraną – przewrotnie... Pozostali gracze mają wciąż zagadkę, jak z zachowania innych rozpoznać kierujące nimi cele i rozszyfrować ich tożsamość. Nie jest

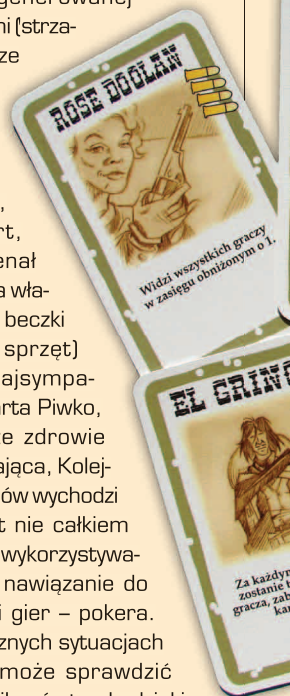
to trywialne, bo możliwości działania ogranicza... miejsce siedzenia! Bang! to jedyny znany mi przykład gry, której mechanika tak związana jest z umiejscowieniem graczy. Otóż rewolwery i inna broń ma w grze ustalony zasięg, wyznaczony właśnie przez układ przy stole. Najpopularniejszy rewolwer pozwala atakować

wyłącznie sąsiadów, a to oznacza, że mimo chęci często nie możemy zaatakować innych ani wesprzeć wymagających pomocy sojuszników. To dodatkowo utrudnia rozpoznanie postaci, bo ich działania nie zawsze są potwierdzeniem deklaracji. Dopiero lepsze modele broni pozwalają na atakowanie dalszych sąsiadów. Ciekawie zmienia się sytuacja, gdy któryś z graczy odpadnie. Nagle okazuje się, że możliwości strzelania wyraźnie się zmieniły.

GARŚĆ DYNAMITU

Prócz strzelaniny generowanej odpowiednimi kartami (strzałów i uników), w grze mamy wiele innych, ciekawych kart (ponad 20 typów). Pozwalają one próbować unikać strzałów, dobrać więcej kart, ulepszyć nasz arsenał czy podebrać karty (a właściwie konie, lunety, beczki i inny westernowy sprzęt) innym graczom. Najsympatyczniejsza zaś to karta Piwko, regenerująca nasze zdrowie oraz, podobnie działająca, Kolejka dla wszystkich graczy – znów wychodzi na to, że Bang! jest nie całkiem grzeszny... W grze wykorzystywane jest także luźne nawiązanie do westernowej klasyki gier – pokera. W niektórych krytycznych sytuacjach osoba atakowana może sprawdzić swoje szczęście i uniknąć strzału dzięki sprawdzeniu – jak w pokerze – wartości kolejnej karty. Wyjątkowe działanie ma

fot. Wojciech Sieroni



Gra Bang! odniosła niesamowity sukces. Sprzedaż przekroczyła kilkaset tysięcy sztuk. Pojawilo się sporo dodatków, a nawet wydanie specjalne w pudełku w kształcie pocisku. Obecnie możemy kupić w Polsce, po dłuższej nieobecności na rynku, wydanie czwarte. Coś musi być w tej westernowej nostalgii...

KONKURS WYDAWNICTWA BARD I ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

Z okazji wydania Bang! przez wydawnictwo Bard, mamy dla Was konkurs, w którym do wygrania jest właśnie egzemplarz tej gry. Aby ją zdobyć, należy odpowiedzieć na następujące pytanie: Nakładem wydawnictwa Bard ukazała się wcześniej polska edycja innej gry osadzonej w realiach Dzikiego Zachodu. Proszę podać tytuł tej gry.

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

karta dynamitu. Oddaje ona w pewien sposób emocje z rosyjskiej ruletki. Gracz zagrywa tę kartę na siebie (czyli odpala lont) i sprawdza czy dynamit wybuchł. Jeśli nie, to przekazuje kolejnemu graczowi. W końcu pechowiec traci aż trzy punkty życia, co często oznacza koniec aktywnego udziału w grze. Ale trzeba podkreślić, że zabawy i emocji przy tym sporo!

DOBRY, ZŁY I BRZYDKI

Ważnym czynnikiem wpływającym na atrakcyjność kolejnych partii jest wykorzystanie kart charakteru. Oprócz



cechy ogólnej, wynikającej z zasad gry (szeryfowie, bandyci i renegeat), każdy z grających ma indywidualne cechy wylosowane z pokażnej puli westernowych zabijaków.

Jedni mają większą odporność, inni mogą wykonywać akcje specjalne. To wspaniale wpływa na różnorodność kolejnych spotkań na Dzikim Zachodzie. Pozwala też wczuć się w „swojego” bohatera, także jeśli grają przedstawicielki płci nadobnej – kobiety rewolwerowcy są obecne

w mitach westernowych. Właściwe wykorzystanie swoich przewag to często klucz do końcowego sukcesu. Charakterystyczne imiona i ilustracje dodają grze swoistego uroku.

ZA KILKA DOLARÓW WIĘCEJ

Cała rozgrywka to niemal pokerowe analizowanie zachowań i gestów współpracujących graczy. Musimy zachować kamienną twarz, by nasza tożsamość nie została zbyt wcześnie ujawniona – jako szeryf skupiamy się na odgadywaniu tożsamości pozostałych graczy. Przypadkowe uśmiercenie zastępcy będzie dodatkowo karane specjalnymi regułami. Losowo dobierane karty wymuszają niełatwe decyzje – już strzelać czy czekać na lepszą okazję. I do kogo strzelać? Jeśli zacznę, to będę miał wroga – nawet jeśli w końcu okaże się, że obaj byliśmy po tej samej stronie. Gadać i przekonywać czy atakować? A to wszystko w dość luźnej atmosferze archaicznego klimatu Dzikiego Zachodu.

BEZ PRZEBACZENIA

Rozgrywka jest bardzo płynna. Nie ma powodów do przestojów, nikt nie powinien czuć się znużony czekaniem na swoją kolejkę. Kwestia zagrania kilku kart to sekundy. Natomiast znacznie więcej w grze jest wpatrywania się wzajemnie w szczerze kowbojskie oczęta, głośnego analizowania motywów, przekonywania do swoich racji. Ze względu na konieczność atakowania innych graczy należy pamiętać, że niektóre ekipy mogą potrzebować oswojenia się z taką mechaniką. Niektórzy będą irracjonalnie próbować odegrać się za poniesione krzywdy, gubiąc nadrzędny cel. Może się też trafić problem wynikający z rozdzielenia osób bliskich sobie między przeciwne grupy, gdy - jako ten zły - ktoś będzie musiał atakować swoją lubą, która akurat jest szeryfem. Ale to problemy pojawiające się przy każdej grze z dużą dozą negatywnych działań. Także i Bang!



wymaga od grających odrobiny dystansu do samych siebie.

W SAMO POŁUDNIE

Warto poznać bliżej Bang!, jeśli mamy okazję do gry w pięć i więcej osób (wariant minimalny sporo traci), takich które lubią strzelankowe emocje. Może to być świetny pomysł na odprężenie między cięższymi rozgrywkami. Równie dobrze może to być gwóźdź wieczoru w swobodnej atmosferze odpoczynku od codziennych obowiązków.



7,5/10

TYP GRY: karcianka
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 4-7 (od 8 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
 WYDAWCA: Bard
 AUTOR: Emiliano Sciarra
 CENA: 50-60 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: Skalowalność: im więcej, tym lepiej
 PLUSY I MINUSY:
 + ciekawie oddany klimat westernów, interesująca mechanika, dużo (czarnego) humoru;
 - możliwa eliminacja z gry na długo przed jej końcem, podatność na wpływ „sztywnego” towarzystwa.



Monika Żabicka

ZIMNA WOJNA: CIA VS KGB

Szpiedzy tacy jak my

Zagadka bynajmniej nie metafizyczna: gdzie spokają się Jane Fonda, Lech Wałęsa, Fidel Castro, Ruhollah Chomeini i Matka Teresa? Odpowiedź: w małym kwadratowym pudełku.

Wydawnictwo Galakta wydało niedawno polską wersję kompaktowej dwuosobowej gry karcianej z 2007 roku traktującej w sposób bardzo luźny o potyczce amerykańskiego i radzieckiego wywiadu. Autorami gry są dwaj nowicjusze, a sama gra porównywana z jakiegoś dziwnego powodu do swojej starszej, większej siostry Twilight Struggle (w Polsce znanej jako Zimna Wojna: 1945-1989 wydana przez Bard Centrum Gier). Oprócz tytułu, ogólnej tematyki i prawdziwych fotografii, nic tych gier nie łączy. Swoją drogą, ciekawe, że akurat akcja w tamtym okresie toczy się zazwyczaj przy użyciu autentycznych zdjęć.

DO CZEGO TO PODOBNE?

Otwieramy owo małe kwadratowe pudełko. W środku skromna talia kart kilku rodzajów, trzy duże i dwa małe żetony (zapakowane w dość oryginalny sposób – aż sobie zdjęcie dla potomności zrobiłam!) oraz cienka instrukcja. Po przejrzaniu pobieżnym raczej mało kolorowej talii, zagłębiamy się w lekturze tej ostatniej. Na dzień dobry pierwszy zgrzyt - w instrukcji są błędy. Nie da się rozpocząć rozgrywki bez konfrontacji z erratą zamieszczoną na stronie polskiego wydawcy. Ale już w porządku, siadamy do rozgrywki. Jak sama na-

zwa wskazuje, przypomina ona między innymi trochę wojnę, tę znaną z dzieciństwa, gdzie dwoje graczy na zmianę odkrywało karty. Nie wiem czy autorom przyświecał sentyment z dzieciństwa (czy we Francji w ogóle w to grwali?), ale skjarzenie nasuwa się samo. Oczywiście mechanizm jest nieco bardziej złożony, ale jednak nadal możemy go śmiało określić mianem „banalnie prosty”.

Gracze wcielają się w szefów powszechnie znanych agencji wywiadowczych, których celem jest przejęcie kontroli nad krajami i wydarzeniami (czytaj: zbieranie punktów). Oparta na prostym pomysle gra przybiera formę bluffu, intuicji i szczęścia. Wywiadowcze siły dwóch straszących się wycelowanymi w siebie raketami rządów dysponują skromną, jak na takie supermocarstwa, grupką agentów. Agenci niby się różnią, a niby nie. Odpowiadają sobie na zasadzie analogii i taka na przykład Natalia Jakowljewa (pisownia nieoryginalna) jest dokładną kopią Kapitana Johna Krugera. Obie postaci łączy to, co najistotniejsze: inicjatywa (znana z wielu gier kwestia numerka decydującego o kolejności rozstrzygnięcia kart) oraz umiejętność specjalna.

Gracze co rundę wysyłają jednego zakrytego agenta do walki o kartę celu. Cel to punkty zakamuflowane jako mapka lub idea. Walczymy więc o przejęcie

Czechosłowacji, Panamy lub o Wyścig Atomowy czy Pokojową Nagrodę Nobla. Walka przebiega na zasadach zbliżonych do „oczka”. Gracze na zmianę zagrywają tzw. karty grup (chodzi chyba o grupy nacisku), a te z kolei to nic więcej jak karty w czterech kolorach, ponumerowanych w ramach każdego



koloru od 1 do 6. Dodatkowo opatrzone są zdjęciami, na których widnieją głównie ważne postaci tamtego okresu i zjawiska geopolityczne. Sprawia to bardzo klimatyczne wrażenie, dzięki czemu prostota rozwiązania tego elementu rozgrywki aż tak nie kole w oczy. Kar-

W 2009 roku autorzy gry wydali (ponownie razem) kolejną karcianą grę bluffu, zatytułowaną Nostra City. Tym razem walczyliśmy o szacunek i korzyści w gangsterskim półświatku Nowego Jorku.



grę udostępnia



Odpalenie: Odrzuć tę kartę celu aby przywrócić do gry zabitego agenta. Przywróć go do gry i wyslij na zwolnienie (a nie do sztabu).

ty można dobierać i można je aktywować (karty danego rodzaju działają tak samo, więc w sumie mamy tylko cztery funkcje). I to wszystko. Gracze manewrują kartami do momentu, gdy uznają, że suma, jaką uzbierali na wyłożonych „grupach” ich satysfakcjonuje (a nie może ona w zasadzie przekroczyć wartości stabilizacji Celu

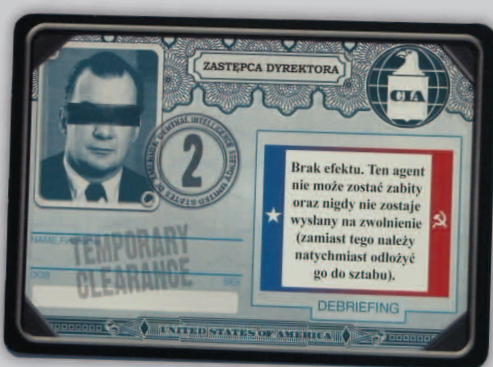


– kolejny numererek) i porównują wyniki, równocześnie ujawniając tożsamości swoich agentów.

CIA vs KGB to gra oparta na sześciu postaciach szpiegów. To od nich zależy, jak wyniki zagrywania kart grup zadziałają na każdą ze stron. To one decydują czy wygrana w tej fazie okaże się naprawdę wygraną, czy porażką i to jednak przeciwnik zgarnie punkty. Nasza strategia rozgrywania fazy walki o wpływy uwzględni zdolności agenta, którego wysłaliśmy. Równocześnie, dobrze jest się domyślić, co knuje przeciwnik i jaką personę skrywa, aby ostatecznie przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Bez tego elementu odkrywanie kolejnych kart faktycznie nie różniłoby się zbyt od bicia waleta damą.

MISSION IMPOSSIBLE TO... TO NIE JEST

Sześć postaci, sto punktów do zdobycia i chęć udowodnienia, że to my lepiej zawiadywaliśmy swoją agenturą. Postaci po użyciu idą na jednorundowy



urlop, po czym wracają. Można pokombinować, można przejrzeć zamiary przeciwnika. Można nawet wyeliminować w mało humanitarny sposób wrogięgo agenta, można posłać na akcję nic nierobiącego Zastępcę Dyrektora, który namiesza samą swoją zakrytą obecnością. Można też co nieco podglądać, a zagrywając Superszpiega to i wygrać, dając wygrać przeciwnikowi. Tak, można w tej grze pokombinować.

Osobiście gra mnie jednak specjalnie nie wciągnęła. Faza walki o wpływy jest mocno losowa, a funkcje poszczególnych grup zbyt proste (usuń kartę, podglądaj kartę, zabierz kartę, odaktywuj kartę...). Sto punktów docelowych niby



rozkłada losowość w czasie i przestrzeni, ale i tak można się czasem trochę zdenerwować.

Głównym atutem gry jest klimat. Początkującym autorom udało się go stworzyć między innymi poprzez zastosowanie tematycznego nazewnictwa. I tak, zamiast punktów mamy karty Celów, zamiast przygotowania do nowej rundy jest Odprawa, zamiast dobierania – Rekrutowanie, zamiast użycia – Mobilizacja, porównanie sumy liczb to Zawieszenie broni, odkrycie agenta – Sprawozdanie, a zielone, fioletowe, brązowe i niebieskie zamieniły się w militarne, polityczne, ekonomiczne i medialne. Fabuła zatem osnuła gęsto minimalistyczne zasady i nadała całej rozgrywce charakter walki szpiegowskiej. Dla graczy ceniących zagłębienie



7/10

TYP GRY: Gra karciana
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 (14+)
 CZAS ROZGRYWKI: 30-60 min.
 WYDAWCA: Galakta
 AUTORZY: Sébastien Gigaudaut, David Rakoto
 CENA: od 45 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: patrz - minusy
 PLUSY I MINUSY:
 + przeziębiona klimatem, proste zasady;
 - spora losowość.



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

się w akcję będzie to niewątpliwie duży plus. Dla mnie, mały przerosł formy nad treścią.

CIA vs KGB jest grą specyficzną, do której trzeba zastosować odpowiednie podejście. Do spędzenia miłego luźnego popołudnia z drugą połówką lub przyjacielem może się nadać idealnie, do bardziej wymagającego wysiłku intelektualnego już nie. Jeśli lubimy pobolewać (a temat krasnoludków w Sabotażystcie nam nie leży), jeśli lubimy wczuć się w rolę (a nie mamy ekipy do RPG) albo lubimy motyw Zimnej Wojny (ale na spędzenie pięciu godzin nad planszą zwyczajnie nie mamy czasu), będziemy się dobrze bawić. W przeciwnym razie możemy uznać, że z grania w Wojnę, czy inne Oczko, nawet zmodyfikowane, już dawno wyrosliśmy.



Pięć pieczętów zapakowanych żetonów. Czy inni wydawcy to widzą?

Tomasz Gałkowski

TEOMACHIA

Pośród bogów

Oj, obrodziło nam ostatnio wśród dobrych, polskich karcianek. W ostatnim numerze recenzowałem bardzo fajny Racial Wars. W tym wydaniu przyszło mi zmierzyć się z Teomachią. I z ogromnym zadowoleniem muszę stwierdzić, że najnowsza propozycja Fabryki Gier Historycznych doskonale wpisuje się w ten wielce pozytywny trend.



Teomachia to gra karciana, w której się w jedno z ośmiu bóstw reprezentujących cztery mitologie: grecką, sumeryjską, nordycką oraz celtycką. Jako istoty najwyższe, przy pomocy wyznawców, będziemy starali się zdobyć coraz większe wpływy i ostatecznie zmieść swojego adwersarza z boskiego panteonu.

Jeśli chodzi o stronę wizualną gry - mam mieszane uczucia. Szata graficzna jest bardzo nierówna. O ile mocno odpowiada mi nieco „staroświecki”, klimatyczny styl większości ilustracji, to już kilka z nich aż woła o pomstę do nieba i niepotrzebnie psuje pozytywny odbiór całości. Jakość materiałów podobnie. O ile karty, mimo iż nieco zbyt cienkie, dobrze spełniają swoją rolę, to delikatne kartonowe żetoniki czy miękkie plansze bóstw można było zastąpić czymś trwalszym.

Mechanicznie jest na szczęście dużo lepiej. Centralnym elementem rozgrywki w Teomachii są oczywiście karty. Te przyporządkowano do jednego z czterech

żywiłów różniących się kolorem. W ramach każdego żywiołu znajdziemy karty mocy (służące nam do zagrywania kart i uruchamiania zdolności), karty ataków (zwiększające naszą siłę w walce) oraz dodatkowe karty specjalnych akcji i miejsc pozwalające nam na skorzystanie z pewnych trwałych bądź chwilowych efektów. Oprócz tego każdy z graczy otrzymuje też planszę danego boga. Różnią się oni specjalnymi zdolnościami, stylem gry oraz dostępem do - związanej z daną mitologią - talii potężnych kart mitów, które otrzymać będzie można po spełnieniu konkretnych warunków.

Na początku rozgrywki, na stół układamy karty mocy, tworząc tym samym wspólną pulę, z której będzie można skorzystać w celu zagrania czegoś z ręki.

Obok nich, układamy z kolei kilka kart czynów, które w końcowym etapie tury będzie można zebrać i zasilać one budowaną przez nas talię.



Rozgrywka w Teomachii łączy w sobie kilka dobrze znanych już z innych gier mechanik, ale przyznać muszę, że połączone i całość podano w świeżej, ciekawej formie. Teomachia z założenia jest grą opartą o budowę talii. W innych tego typu grach, wszyscy rozpoczynają z identycznymi kartami na ręce. Tutaj wygląda to inaczej. Zastosowano

coś na kształt tzw. draftu (jak choćby w 7 Cudach Świata) gdzie gracz dostaje kilka kart na rękę, wybiera jedną i przekazuje dalej. Tak długo aż każdy nie skończy z ośmioma, które stanowią będą jego talię na początku rozgrywki. Powoduje to, że gracze mają możliwość opracowania różnorodnych strategii na resztę rozgrywki już na tym wstępnym etapie. Rewelacja!

Kolejnym elementem gry jest licytacja. W jej trakcie, korzystając z kilku rodzajów wyznawców (różniących się siłą), będziemy starali się „przelicytować” przeciwnika. Zadaniem graczy jest więc zdecydować czy przeczekać, czy wyrównać bądź przebić



stawkę. Wybór ten jest istotny, ponieważ po kilku turach licytacji następuje bitwa, w której sumuje się siłę po obu stronach konfliktu (modyfikowaną kartami). Przegrany będzie musiał pozbyć się wszystkich użytych w danej turze wyznawców. Czasami warto jest więc odpuścić i zebrać siły na kolejne rozdania. Zwycięzca starcia zdobywa zaś pierwszeństwo w doborze kart oraz prawo rozpoczęcia następnej kolejki.

Muszę przyznać, że pod względem mechaniki, jestem Teomachią oczarowany. Dawno już nie spotkałem się z tak świeżym podejściem do deck buildingu, za którym generalnie nie przepadam. Podoba mi się początkowy mechanizm draftu mający potężny wpływ na dalszą rozgrywkę. Lubię silnik nieco pokerowej licytacji, który przecież nigdy nie był domeną gier dwuosobowych, a tutaj sprawdza się wyśmienicie. Konieczność ważenia plusów i minusów, szacowania ryzyka w oparciu o karty na stole i ręce oraz siłę wyznawców w da-



nej chwili. Wszystko to powoduje, że w tej - z założenia - dość prostej grze otrzymujemy sporą głębię i bogactwo wyborów.

Teomachia jest karcianką, która premiuje ogranie, wynagradza znajomość talii i - co za tym idzie - daje ogromną przyjemność z samego odkrywania obecnych w niej zależności, kombinacji i delikatnych smaczków powodujących, że nawet po kilkunastu, kilkudziesięciu rozgrywkach wciąż jest w stanie nas zaskoczyć. Dodatkowym plusem niech będzie fakt, że poprzez spore zróżnicowanie kart z poszczególnych żywiołów oraz aż ośmiu, naprawdę odmiennych bogów, można tutaj zbudować całą masę różnorodnych strategii, co mocno wpływa na grywalność samego tytułu.

Na koniec warto też dodać, że w grze występuje tryb dla początkujących - bez kart bogów i mitów, który jest idealny jeśli chcemy zapoznać kogoś z najważniejszymi elementami mechaniki.

Podsumowując, jeśli lubicie ciekawe, świeże i wymagające gry karciane, nie przykładacie wielkiej wagi do wykonania, to w tym momencie powinniście już biec do sklepu po Teomachię. Naprawdę warto.



8/10

TYP GRY: eurogra
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2
 CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
 WYDAWCA: Fabryka Gier Historycznych
 AUTORZY: Jakub Wasilewski, Adam Kwapieński, Tomasz Bylina
 CENA: ok. 70 zł
 EDYCJA: polska
 PLUSY I MINUSY:

+ początkowy mechanizm draftu, świeże podejście do deck buildingu, regrywalność - po kilkunastu, kilkudziesięciu rozgrywkach wciąż jest w stanie nas zaskoczyć;
 - szata graficzna jest bardzo nierówna, wykonanie: cienkie karty, delikatne żetony, miękkie plansze bóstw.



reklama

MUNCHKIN QUEST

EDYCJA
 POLSKA



WWW.MUNCHKIN.PL



Maciej Kwiatek

TIMELINE

Ciekawie ciekawiące ciekawostki

Timeline, autorstwa Frédéric Henry'ego, jest historycznie poprawną grą imprezową, w trakcie której gracze odpowiadają sobie na pytanie: „Czego jeszcze nie wiedziałem o świecie?”.

W zabawie teoretycznie może brać udział od 2 do 8 graczy, w praktyce nieco większy tłum nie jest dramatem.

TRATWA MEDUZY

Timeline otrzymujemy w pudełku urągającemu jakiegokolwiek odmianie kolekcjonerstwa - cieniutki karton (wręcz grubszy papier) owinięty wokół wypraski giętkiej niczym rumuńska gimnastyczka. W środku znajduje się zwiędła i bardzo dobrze napisana instrukcja, 220 kart oraz płyta CD z elektroniczną wersją gry. Dawka powietrza zawartego w pudełku sprawia wrażenie, że gdyby marynarze Kurska mieli tę grę ze sobą, to prawdopodobnie doczekaliby ratunku. Karty są wykonane wystarczająco solidnie jak na grę mającą przetrzymać imprezę albo 17, są bardzo czytelne, a rysunki mniej więcej podpowiadają okres, w którym należy umieścić dane wydarzenie.

ZJAWISKO KRAŻENIA KRWI

Zasady spisane są bardzo przystępnie, zresztą, są na tyle proste, że trudno coś tu namieszać. Gracze otrzymują po 4 karty, stroną z nazwą wydarzenia i ilustracją w stronę gracza. Rewers kart zawiera dodatkowo datę danego wydarzenia oraz najczęściej nazwisko odkrywcy/autora. Na środku stołu leży karta startowa, stroną z datą do góry. Następnie, rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy po kolei dokłada kartę do tytułowej osi czasu, po czym sprawdza się chronologię, odwracając kartę – jeśli gracz miał rację, karta zostaje, jeśli nie - to nieuk dostaje kolejną kartę. Karty można umieszczać też

pomiędzy leżącymi

mi już wydarzeniami. Grę wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart leżących przed nim (plus warunki rozstrzygnięcia remisów, kolejkę bowiem dogrywa się do końca).

ODKRYCIE DROBNOUSTROJÓW

Timeline sprawdza się dobrze przy każdej liczbie graczy (nawet ponad przewidzianą na pudełku). Bardzo dobrze bawią się przy tym tytule zarówno gracze świeży, jak i solidnie wymęczeni upływającym dniem i imprezą. Zasady są całkowicie odporne na kłótnie, rozgrywka toczy się dość bezprzejawowo. Znakomita większość wydarzeń to lata 1100-1930 – do tego jest kilka kart, które są tak oddalone od wszystkiego innego, że gracz, który je otrzymał ma w zasadzie jedną kartę do dołożenia mniej - jest to np. powstanie Ziemi, oswojenie ognia. Gracz zaczynający przeważnie ma bardzo proste dołożenie pierwszej karty, więc jeśli do tego ma wydarzenie mocno odstające od reszty, to w zasadzie ma do dołożenia tylko 2 karty wymagające dozy myślenia. Gra trwa 10 minut, więc nie jest to czynnik będący dużym minusem, niemniej czasami można się poczuć oszukany.

Karty przeważnie są opracowane dobrze, pojedyncze wyjątki to np. Odkrycie drobnoustrojów - kiedy tak naprawdę chodzi o stworzenie teorii, a samo odkrycie nastąpiło później, dzięki rozwojowi techniki. Wszelkie dysputy pomagają rozwiązać dołączona płyta CD, która jest według mnie rewelacyjnym pomysłem. Oprócz możliwości zajęcia się przez kilkanaście minut w wariacie gry solo (w wersji elektronicznej jest więcej kart, dzięki czemu po roku 1930 też mamy czasem zagwozdkę, co dołożyć, dostajemy w ręce encyklopedię kart, w której są całkiem solidne opisy. Jestem miłośnikiem ciekawostek, więc systematycznie zgłębiłem zawartość płyty, a opowieść o facecie, który lubił sobie pooglądać tkaniny pod mikroskopem i przyużywał w nich jakieś żyłtka weszła do kanonu moich ciekawostek imprezowych. Wersja na

CD też zawiera pojedyncze błędy (np. jest karta „Odkrycie fossils człowieka”), ale nie umniejsza to zasług wydawcy.

Teoretycznie 220 kart wydaje się niezbyt dużą liczbą, szybko jednak okazuje się, że zapamiętywanie dat po jednokrotnym zobaczeniu to raczej niezbyt częsty przypadek, więc nawet powracające karty stanowią wyzwanie, zwłaszcza, że ich sąsiedzi mogą być całkiem inni (wiemy, jak ma się odkrycie okapi do wynalezienia saksofonu, ale jak ma się do wynalezienia sekstantu?). Pomimo kilkudziesięciu gier w dalszym ciągu wiem, że jeżeli wyciągnę pudełko z kartami, to chętni gracze zawsze się znajdą i będziemy się dobrze bawić. Timeline jest bardzo dobrą grą imprezową (edukacyjną też, daty się ostatecznie zapamiętuje, a przynajmniej człowiek zaczyna się nieco bardziej orientować w ogólnych ramach czasowych wydarzeń), która sprawdza się w szerokim przedziale wiekowym i różnym stopniu umęczenia. Można ją bez obaw wyciągnąć w każdej okazji, kiedy mamy wolne kilkanaście minut i coś, co może spełnić funkcję stolika pod ręką - czas upłynie zdecydowanie szybciej. Timeline jest tytułem zdecydowanie wartym zakupu, polecam z całego imprezowego serca.



8/10

TYP GRY: imprezowa
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-8 (od 8 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 10 minut
WYDAWCA: Rebel.pl
AUTOR: Frédéric Henry
CENA: 69zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2-8 (-10) dobrze
PLUSY I MINUSY:

+ świetna skalowalność, proste zasady, każdy lubi ciekawostki;
- po wielu partiach jednak kart zaczyna brakować, w skrajnych okresach są mocno odseparowane karty, przez co czasem wiadomo, kto wygra partię jeszcze przed rozpoczęciem.



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

SILA MILITARNA, HANDEL, NAUKA, A MOŻE EKSPLORACJA?
KOSMICZNA GRA KARCIANA DLA 2-4 GRACZY



RACE FOR THE Galaxy

NARODZINY
IMPERIÓW





Agnieszka Weidemann

Z DZIEĆMI PRZY PLANSZY

Nauka poprzez zabawę

Spotkania z dziećmi przy grach planszowych dają ogromną satysfakcję. Nie ważne czy dzieje się to w zaciszu domowym, w zaprzyjaźnionym przedszkolu, czy na cyklicznych spotkaniach w bibliotece.

Każde spotkanie jest inne, każde jest niewiadomą, każde pozwala obu stronom – dorosłym i dzieciom – czegoś się nauczyć.

Z DYWANU NA STÓŁ

Z grami planszowymi zawiatałam do przedszkola przy Szkole Podstawowej nr 3 w Trzebini oraz do Oddziału dla Dzieci Miejskiej Biblioteki Publicznej w Chrzanowie. Z miękkiego domowego dywanu przenieśliśmy gry planszowe na stoły i ciągle uczę się czegoś nowego. Największym problemem tych przenosin są nie wiadomo kiedy spadające na podłogę elementy gier. Ruchliwe dziecięce ręce, nie tylko tych najmłodszych współgraczy, nie sposób upilnować. Domowego programu „dbaj o gry, by ci dłużej służyły” nie da się już zrealizować w 100%. Dobrze jest, gdy zagubione elementy leżą na podłodze, gorzej, gdy ulegną, nazwijmy to przypadkowym, zniszczeniu. Bolesne dla tych, którzy chcą mieć gry planszowe o jak najlepszym wyglądzie. Granie z dziećmi uczy

nowego spojrzenia na nasze ukochane przedmioty. Nie bójcie się zniszczeń, przy dzieciach to całkowicie normalna sprawa. Jednak poszanowania trzeba użyć – na spokojnie.

ZAPASY Z REGUŁAMI

Na zajęcia z grami trafiają różne dzieci, jedne bystre, inne mniej, starsze i młodsze, chcące grać zgodnie z regułami i indywidualiści tworzący reguły własnego pomysłu. To kolejna trudność. Tłumaczenie reguł jest w takiej grupie bardzo trudne. Na wprowadzanie własnych dzieci w reguły danej gry jest zawsze dużo czasu, można to robić stopniowo, łatwo dopasowuje się język do ich poziomu, który jest znany. Zaś inne dzieci są dla nas obce i co w tym przypadku? Jak mówić? To jest chyba najtrudniejsze wyzwanie, nawet dla mnie, doświadczenia zdobyte w domu tylko trochę pomagają. Dobrą sytuacją jest obecność rodziców młodszych dzieci na zajęciach w bibliotece – reguły przedstawiam szybko, choć czasem wychodzi mi to chaotycznie i udaje mi

się zapomnieć o jakimś szczególe. Rodzice słuchają, a później pomagają grać swoim pociechom. W przedszkolu jest trudniej, bo za przebieg całej gry odpowiadam sama. Muszę tak tłumaczyć i tak upraszczać, by gra była ciekawa i prosta, muszę koncentrować się przez całą grę na każdym graczku, rozwiewać wątpliwości i pilnować reguł (jestem w tym jak cerber). Starszaki potrafią słuchać, wśród średniaków – zależy od dziecka, z maluchami trzeba się po prostu pobawić elementami gry.

PROSZĘ PANIĄ, NUDZI MI SIĘ

Przy tłumaczeniu reguł i rozgrywce towarzyszą dźwięki o różnym natężeniu. W przedszkolu bywa z tym różnie. Każde spotkanie z planszówką to tylko jeden stolik, pozostałe dzieci mają inne zajęcia, bo gry w czasie ich wolnej zabawy. Własne dziecko bawi się głośno, zaś grupa dzieci bawi się... bardzo głośno. Czasem nie słyszy się własnych myśli, a tu trzeba słuchać i mówić. Przebić się przez otaczające dźwięki. Po 20-30 minutach jestem już zmęczona. Rada jest na to tylko jedna – częściej pracować z grupą dzieci w trudnych warunkach. W bibliotece jest spokojniej, ciszej, ale wcale nie jest łatwiej. Spotkania trwają

Lubię obserwować zaangażowanie dzieci.
Lubię patrzeć na rumiane buzie i zachwyty.



2 godziny, czyli znacznie dłużej niż w przedszkolu. Jest więcej grup wiekowych, które wymagają ciągłej koncentracji. Wprowadzić w nowy tytuł, rozwiązać wątpliwości. Czasem gracze muszą cierpliwie czekać na swoją kolej, gdy w tym samym czasie każda z grup kończy rozgrywkę. Moi mali gracze ciągle chcą poznawać nowe tytuły, więc grają po jeden raz. Dzięki temu potrafią wytrzymać bez przerwy 1,5 godziny. W wieku przedszkolnym jest to niesamowite osiągnięcie. Starsze dzieci, ponad 10-letnie grają już po kilka razy, a jak im się znudzi dana gra, to proszą o następną. Młodsze o znudzeniu znacznie wcześniej informują, w przedszkolu właśnie po 20 minutach i jest to naprawdę wystarczający czas na grę. Jedno spotkanie – jedna lub dwie gry. Na zajęcia do biblioteki potrzebnych jest kilka kartonów.

W GRUPIE RAŹNIEJ

Lubię obserwować zaangażowanie dzieci. Lubię patrzeć na rumiane buzie i zachwyty. W każdym miejscu gry planszowe wzbudzają pozytywne emocje. Dzieci są bardzo wdzięcznymi graczami, zagrają w to, co im się podsunie. Lubię też patrzeć na zaangażowanie rodziców, którzy potrafią zatrzymać się na chwilę, wspólnie zasiąść do planszy i pomagać swoim pociechom, uczyć je, a w odpowiednim momencie nawet z nimi rywalizować. W grupie jest różnie, dzieci uczą się być między ludźmi i trzymać się zasad poprzez wymyśloną zabawę.

Agnieszka Weidemann

JURASIK

Jak zostać paleontologiem

Jurasik opowiada o poszukiwaniach szkieletów dinozaurów. Praca paleontologa wcale nie jest taka łatwa. Nie ma przecież żadnej gwarancji, że cokolwiek odnajdzie się w miejscu poszukiwań, że znalezisko będzie miało jakąś wartość, że uda się skompletować cały szkielet.

grę udostępnia:



www.bard.pl

Nie ma gwarancji, że konkurencja pozwoli na swobodę działania, czasem trzeba będzie się wymienić znaleziskami, a czasem przetrwać kradzieże.

Teren wykopaliska to obszar o wymiarach 6x8 pól, stworzony z 32 kart szkieletów dinozaurów, 15 kart akcji i pola startowego. Karty rozkłada się po wcześniejszym odrzuceniu 7 losowych kart akcji i przetasowaniu wszystkich razem. Dzięki temu powtarzalność rozgrywek jest bardzo mała. Celem graczy jest zdobycie jak największej liczby punktów za zdobyte karty szkieletów – najwyższe punktowane są kompletne szkielety (na 1 dinozaura przypadają 4 karty), pojedyncze fragmenty najniższe. W wariantach dla najmłodszych i rodzinnym punkty otrzymuje się również za karty akcji, odpowiednio – odkryte lub zagrane. Gra opiera się na zbieraniu kart z terenu wykopaliska. Jedynym ograniczeniem jest dostępność pożądanego fragmentu – karta musi choć 1 bokiem sąsiadować z wolną przestrzenią. Jeśli zebrana karta jest fragmentem szkieletu, trafia do puli gracza, jeśli jest to karta akcji, to musi być ona zagrana zaraz po jej odkryciu. Odkryta karta kamienia pozostaje na terenie wykopaliska. Wszystkie karty dinozaurów na terenie wykopaliska oraz te zdobyte przez graczy są jawne. Jedyną niespodzianką stanowią karty akcji, które są zakryte.

Interakcja pomiędzy graczami opiera się na zagrywaniu kart akcji, których dobór, niestety, jest całkowicie losowy. Odkrycie karty z wykopaliska nie jest obligatoryjne. Mają one działanie pozytywne lub negatywne i pozwalają: zebrać 2 nowe karty dinozaurów, wymienić się dowolną kartą z innym graczem, odebrać graczowi dowolną kartę oraz odrzucić dowolną kartę z posiadanych. Gracze – również w ramach negatywnej interakcji – mogą zbierać z wykopaliska szkielety

znalezione przez przeciwników, tak by nie mogli uzyskać maksymalnej liczby punktów.

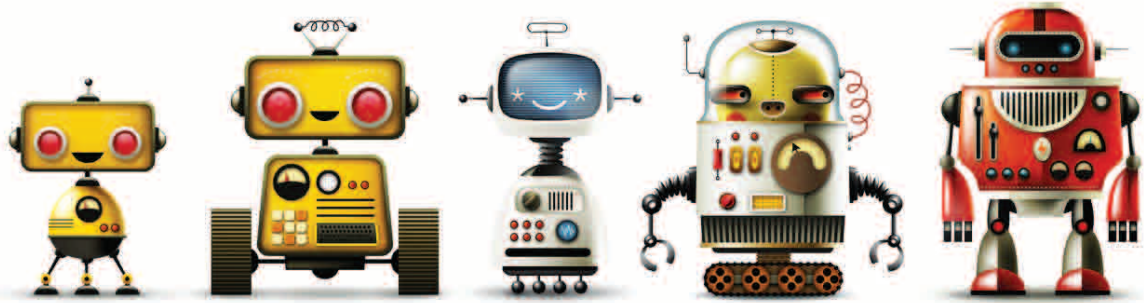
Wrażenia z rozgrywek są bardzo pozytywne, zarówno ze strony dzieci, jak i dorosłych. Gra jest szybka, posiada łatwe zasady z banalnym mechanizmem opierającym się na kolekcjonowaniu kart, jest mało powtarzalna, ma sporo negatywnej interakcji i porusza modny temat (nie wiele tu jednak walorów edukacyjnych). Atrakcją jest również oprawa graficzna kart – z jednej strony kolekcjonowane kości, z drugiej zabawnie narysowane dinozaury, całkowicie pasujące do szkieletów. Dzieci bardzo często sięgają po tę grę, a i rodzice nie odmówią wspólnej zabawy.



8/10

TYP GRY: dla dzieci
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (5+)
CZAS ROZGRYWKI: 15 min.
WYDAWCA: Mindok / Bard
AUTOR: Charles Chevallier
CENA: 35 zł
EDYCJA: międzynarodowa,
polska instrukcja
SKALOWALNOŚĆ: dobra
PLUSY I MINUSY:
+ grywalność, prosta zasada;
- mało czytelne karty akcji.





Wojciech Dziwok

POJEDYNEK ROBOTÓW

Polskie shogi od Egmontu

Japończyzna zawsze mnie pociągała, gra logiczna to w zasadzie łamigłówki dla dwojga, a z wykształcenia jestem... robotykiem. Czy mogłem przejść obojętnie obok polskiej edycji 3x4 shogi? Głupie pytanie...

Egmont konsekwentnie wbija się w polski rynek gier planszowych, oferując tytuły duże i małe, dla małych i dużych. Czasem jednak udaje się wydać coś dla każdego. Taki właśnie jest Pojedynek robotów.

TROCHĘ TEORII

Japońskie szachy shogi rozgrywane są zwyczajowo na planszy 9x9 przy udziale 20 figur z każdej strony, rozróżnianych, co ciekawe, nie przez kolor, a jedynie poprzez orientację względem gracza. W recenzowanej grze arena zmagania uległa zmniejszeniu do obszaru zaledwie 3x4 i czterech figur dla każdego z graczy. Podobnie jak w tradycyjnych szachach, każda figura ma własne zasady ruchu, przypominające szachowego króla, gońca, wieżę i wreszcie piona, zamieniającego się po dotarciu do strefy przeciwnika w wersję promowaną. Ta cecha, wraz z poruszaniem się o jedno

pole na turę, kojarzy mi się bardziej z warcabami niż szachami. Dla ułatwienia, możliwe dla danej figury ruchy zaznaczone są kropkami na drewnianym kafelku z podobizną robota, co jest rozwiązaniem idealnym dla młodszych graczy.

Główną figurą polskiego shogi mini, podlegającą dwóm możliwym kryteriom zwycięstwa, jest czerwony robot: własny (którego chcemy przeprowadzić na drugą stronę planszy) lub cudzy (którego chcemy wyeliminować).

SZACHY W EDYCJI ZOMBIE

Ponieważ plansza do gry jest ekstremalnie mała, po pierwszych ruchach spustoszenie wśród figur jest gargantuiczne. Wtedy objawia się jednak główna różnica pomiędzy klasyczną królową gier a jej japońskim odpowiednikiem – niczym w klasycznym filmie Romero, zbite figury mogą powracać na planszę, powstając przeciwko swemu dotychczasowemu panu i władcy.

Faktycznie, zdobyte roboty można w swoim ruchu ponownie umieszczać na planszy na dowolnym niezajętym polu, odwracając je tym razem w swoją stronę. Taktyczne konsekwencje tej reguły

są trudne do docenienia, przynajmniej w pierwszych rozgrywkach, ale w miarę zdobywania doświadczenia efekty takiego zagrania mogą być dla przeciwnika oplakane.

WYPRODUKOWANO W POLSCE

Prawdziwie brawa należą się Egmontowi za całkowicie odmienną koncepcję wizualną gry. Oryginalne 3x4 shogi zostały opracowane przez Madokę Kitao, profesjonalną zawodniczkę z Japonii, jako Zwierzęce Shogi: z lwem, słoniem, żyrafą i kurczakiem w rolach głównych. Polska edycja jako jedyna na świecie poszła w klimaty high-tech i taka wersja podoba mi się znacznie bardziej. Na uznanie zasługują nie tylko kapitalne rysunki Macieja Symanowicza, ale i projekt samej planszy, przypominającej zrobotyzowaną linię montażową. Również zróżnicowanie możliwości ruchu poszczególnych figur lepiej pasuje do robocich stopni swobody niż sztucznych ograniczeń przypisanych gatunkom. A przemiana małego żółtego robota w wielkie gąsienicowe monstrum po dotarciu do strefy przeciwnika jest w stanie usatysfakcjonować każdego fana Transformerów.

ŁATWO WYTŁUMACZYĆ, CIĘŻEJ NAUCZYĆ.

Prawdziwa wartość robociego shogi polega jednak na mnogości możliwych do zastosowania strategii: możemy unikać konfrontacji i czekać na błąd przeciwnika, wyniszczyć go frontalnym atakiem i zbijaniem pionów, uśmiercić wrogiego przywódcę precyzyjnie dołożoną figurą lub pognać swoim czerwonym robotem na drugi koniec planszy (nie polecam, kończy się zwykle śmiercią lub trwałym kalectwem). Najlepiej oczywiście sku-



OD HOBBY NIE MA CO ODPOCZYWAĆ

Z Karoliną Styczyńską rozmawia Piotr Siłka.

Na początku tego roku w niektórych portalach internetowych można było przeczytać bardzo intrygującą wiadomość z Kraju Kwitnącej Wiśni. Oto podczas turnieju shogi w Tokio, po raz pierwszy w historii amatorka-cudzoziemka pokonała profesjonalną zawodniczkę z Japonii.

Zdobyte roboty można w swoim ruchu ponownie umieszczać na planszy na dowolnym niezajętym polu, odwracając je tym razem w swoją stronę.

tecznie stosować taktyczną mieszankę powyższych koncepcji, nie pozwalając ani na chwilę odetchnąć przeciwnikowi.

Pojedynek robotów, jak mało która gra, skutecznie uczy konsekwentnego planowania ruchów, permanentnego szachowania przeciwnika i płynnego przechodzenia z obrony do ataku. Na początkowym etapie większość porażek bierze się z niedostrzegania możliwości zwycięstwa, więc jako narzędzie edukacji młodych adeptów gier logicznych jest w tej materii nie do przecenienia. Szczególnie, że do kolejnych partii nikogo nie trzeba specjalnie zachęcać.



9/10

TYP GRY: logiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2
CZAS ROZGRYWKI: 15 minut
WYDAWCA: Egmont
AUTOR: Madoka Kitao
CENA: 60 PLN
EDYCJA: polska
PLUSY I MINUSY:

+ bardzo oryginalna polska edycja, do wielopokoleniowego grania, nabiera rumieńców ze wzrostem doświadczenia, świetnie uczy planowania, aż chce się grać seriami;
- liczba możliwych otwarć jest niewielka, hardcore'owych graczy może znużyć, jako edukacyjna mogłaby być tańsza.



Byla zaś nią Karolina Styczyńska, mistrzyni Polski w shogi. Chcecie wiedzieć, ile trzeba pracować na taki wyczyn? Zapraszam do lektury wywiadu.

Na początku, proszę, powiedz parę słów o sobie.

Mam 21 lat, jestem z Warszawy, studiuje na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego, na III roku informatyki, interesuję się mangą i anime. Gram w shogi od 4 i pół roku.

Skąd zainteresowanie tą odmianą szachów?

Czytając mangę Naruto, natknęłam się na wzmiankę o szachach japońskich. Postanowiłam sprawdzić, co to jest i tak się zaczęło.

Niedawno na rynek trafiła gra pod tytułem Pojedynek robotów (Egmont), która jest uproszczoną wersją shogi. Czy właśnie od takiej wersji gry rozpoczynasz naukę, czy też od razu miałaś do czynienia z pełną wersją?

Gra Pojedynek robotów jest polską adaptacją gry Doubutsu Shogi, czyli Zwierzęcych Shogi. Europejscy gracze dowiedzieli się o Doubutsu Shogi 2 lata temu, więc wcześniej nie miałam okazji się z tą grą spotkać. Zaczęłam od pełnej wersji, ale najpierw używając figur europejskich, dostępnych na kurnik.pl. Teraz i inne serwisy oferują ułatwienia dla początkujących. Zachęcam jednak do nauki kanji. Pomaga w rozumieniu japońskich książek bez znajomości samego japońskiego.

Czym shogi różni się od tradycyjnych szachów?

Najważniejsza jest plansza. W shogi mamy do czynienia z rozmiarem 9x9 pól,

natomiast w szachach gramy na planszy 8x8. Jeśli chodzi o figury, to w shogi są one słabsze. Wydawać by się mogło, że gra przez to jest mniej dynamiczna, ale istnieją dodatkowo dwie ważne zasady. Zamiast wykonywać ruch na planszy, możemy dołożyć na planszę figurę przeciwnika, którą wcześniej zdobyliśmy. Druga zasada dotyczy promocji figur. W shogi promują się nie tylko piony, a do tego strefa promocji zajmuje trzy, a nie jeden ostatni rząd. Uważam, że dzięki



Karolina przy planszy

temu gra końcowa w shogi jest o wiele ciekawsza, a sama gra żywsza.

Kiedy to przestało być tylko i wyłącznie okazyjne granie?

Chęć rywalizacji z polskimi graczami sprawiła, że wkładałam w grę więcej serca. Jednakże chyba dopiero od wyjazdu do Japonii dwa lata temu myślę o tym bardziej poważnie.

Ile godzin tygodniowo poświęcasz na grę? Ile z nich jest on-line, a ile rzeczywiście przy planszy?

Staram się spędzać nad shogi co najmniej 3 godziny dziennie. Głównie czytając książki, grając w Internecie lub oglądając partie silnych graczy. Większość czasu spędzam na analizowaniu pozycji na mojej planszy. Raz w tygodniu mamy

spotkania shogi, gdzie mogę zmierzyć się z przyjaciółmi w partii na żywo.

Zawsze masz ochotę na grę czy też masz okresy kiedy musisz odpocząć przez jakiś czas?

„Co za dużo, to nie zdrowo”. Oczywiście, że we wszystkim musi być umiar. Czasem trzeba odpocząć. Może to być dzień lub kilka. Większe przerwy są jedynie podczas sesji. Od hobby nie ma co odpoczywać za dużo.

Jak bardzo popularne jest shogi w Polsce i na świecie? Z jakich krajów jest najwięcej profesjonalnych graczy?

Shogi w Polsce dopiero zdobywają popularność, mam nadzieję, że wkrótce przybędzie wielu nowych graczy. W Europie mamy do czynienia z naprawdę dużą grupą ludzi, liczoną w setkach. Z największą popularnością mamy do czynienia w Japonii, gdzie shogi są tak znane jak dla nas szachy.

W ilu imprezach międzynarodowych już brałaś udział i jak dotychczas Ci szło?

Każdego roku od 4 lat biorę udział w Mistrzostwach Europy (ESC) i Otwartych Mistrzostwach Świata (WOSC). Brałam udział w Międzynarodowym Festiwalu Shogi w zeszłym roku, gdzie zajęłam 4. miejsce jako reprezentant Polski. W tym roku zajęłam 10. miejsce w WOSC.

Czy międzynarodowe środowisko graczy jest duże, czy tak naprawdę na kolejnych imprezach spotykasz się już w znanym gronie?

Międzynarodowe środowisko jest bardzo duże, jednakże każdego roku spotykam



Siedząc na tradycyjnej poduszce (jak niewygodnie!)

znajomych z Internetu i z poprzednich mistrzostw, a także poznaję nowe osoby. Nigdy jednak nie znam wszystkich graczy.

Jak wspominasz swój pobyt w Japonii, gdzie podpatrywałaś profesjonalnych graczy? Planujesz kolejny wyjazd?

Japonia to zupełnie inny świat i ludzie, a także inne podejście do shogi. Szczególnie jeśli chodzi o profesjonalistów. Japończycy mają duży respekt dla pracy, którą wykonują. Jest w tym także wiele aspektów kulturowych, jak specjalny sposób gry w shogi. Jest w tym pewna magia. Rzeczywistych planów jeszcze nie mam, ale na pewno tam wrócę.

Chciałem Cię zapytać o słynny pojedynek na turnieju w Japonii - czy przygotowywałaś się jakoś specjalnie do pojedynku z panią Takamure? Czy dawałaś sobie jakiegokolwiek szansę przed grą, czy w ogóle o tym nie myślałaś?

Przygotowaniem do partii był codzienny trening, ale i studiowanie przeszłych kifu [zapisów partii] mojej przeciwniczki.

Jeśli chodzi o dawanie sobie szansy... Sądzę, że bez wiary we własne siły nie ma wygranej. Ważna także była dla mnie porada mojego „mistrza” Daisuke Katagami, żeby znaleźć „przyjemność” w sytuacji, w której się znajduję. Aby mimo stresu i zdenerwowania skupić się na pozytywnych stronach, na przykład możliwości grania z profesjonalistką w oficjalnym turnieju.

Masz szansę stać się profesjonalną zawodniczką shogi (z ang. professional female shogi player). Jakie są kolejne Twoje kroki w tym kierunku

i czy tak powinno tłumaczyć się tę nazwę na polski?

Codzienny trening shogi, nauka japońskiego. Dwa proste kroki, ale bardzo trudne w realizacji. Następnie wyjazdy na turnieje w Europie lub Japonii, żeby sprawdzić swoje umiejętności. Jeśli chodzi o tłumaczenie, to sami mamy z tym problem... Ponieważ na razie nie ma kobiet jako professional shogi player, to mówimy profesjonalistka. Albo używamy skróconego angielskiego lady pro. Niestety, polonistką nie jestem.

Jeśli Ci się uda, to jak bardzo zmieni się Twoja codzienność?

Bycie profesjonalnym graczem wymaga pracy i gry w Japonii. Będę musiała zmienić prawie wszystko.



Spotkanie Shogi Cafe, które miało Karolinę wspomóc w wygranej

Masz już jakieś dokładniejsze plany?

Szczerze mówiąc, nie mam dokładnych planów. Na razie studia, nauka japońskiego. Pomyślę poważniej po licencjacie. Słyszałam, że z bycia profesjonalistką nie da się wyżyć, dlatego chcę mieć też inne zdolności, które pomogą mi w znalezieniu dodatkowego zarobku.

Czy grasz może w jakieś nowoczesne gry planszowe czy karciane?

Ostatnio miałam okazję spotkać się z Munchkinem i kilkoma grami stworzonymi przez panią Madokę Kitao w Japonii. Zresztą, nigdy nie odmawiam, jeśli mam okazję poznać nowe gry.

Dziękuję uprzejmie za wywiad.



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



Zdjęcie z Mistrzostw - od lewej - były mistrz Europy, Karolina, Madoka Kitao i obecny mistrz Europy

Dominika Gorgosz

THE AMAZEING LABYRINTH

Klasyk także dla dorosłych

Czy gra dla dzieci może być również pasjonująca dla dorosłych? Czy może wciągnąć ich na tyle, żeby spędzali przy niej wolny czas? Oczywiście, że tak, o ile pozwolą dojść do głosu swojemu wewnętrznemu dziecku.

Gra The aMAZEing Labyrinth znana jest przede wszystkim jako gra dla dzieci. Wprawdzie powstała w 1986 roku, to jej pomysł jest cały czas aktualny.

W samym 2012 roku zaprezentowano 2 nowe wersje: Star Wars Labyrinth oraz The Amazing Spider-Man Labyrinth. Ich autorem jest Max J. Kobbert, który zapoczątkował całą rodzinę gier z labiryntem: Junior, 3D (trójwymiarowa plansza z ruchomymi elementami 3D), Master Labyrinth (bardziej złożony od zwykłej wersji), Secret Labyrinth (z planszą w kształcie koła), Labyrinth Treasure Hunt (szybka wersja, w której gracze równocześnie przemierzają labirynt w poszukiwaniu kluczy), Labyrinth: The Duel (wersja 2-osobowa), wersja karciana oraz wersje na licencji (Spongebob Labyrinth, The Lord of the Rings Labyrinth, czy Avatar Labyrinth 3D). W rodzinie labiryntów nie zabrakło też „dziecka” Reinera Knizii. Jest on współtwórcą wersji z elektronicznymi elementami. Również miłośnicy e-gier znajdą coś dla siebie. Jest aplikacja na iPhone, iPod Touch, iPad, a także gra na Nintendo DS.

Podstawową wersję Labiryntu sprzedano w ponad 8 milionach egzemplarzy na całym świecie, a tytuły z rodziny gier o labiryncie sprzedano w 13 milionach

egzemplarzy. Labirynt został również odtworzony w parku rozrywki Ravensburger Spielerland. Ma on wymiary 30 x 30 metrów i można się w nim naprawdę zgubić.

Z okazji 25-lecia wydania gry przygotowano specjalne wydanie w metalowej puszcze. Drewniane pionki zastąpiono plastikowymi figurkami czarnoksiężników oraz wprowadzono kilka zmian graficznych i kolorystycznych. Pomysł jest jednak cały czas ten sam. Gracze starają się tak przesunąć kafelki na planszy, by utworzyć drogę do skarbu. Każdy z graczy otrzymuje karty z zadaniami (czyli skarbami, do których należy dojść) i po dojściu do celu odkrywana jest kolejna karta.

Rozgrywka jest za każdym razem inna, a to za sprawą „ruchomej” planszy. Tworzymy ją poprzez losowe wyłożenie 34 kafelek. Każda gra odbywa się więc na innej planszy i mamy też inne cele do osiągnięcia. Karty są bowiem tasowane i rozdawane graczom. W trakcie gry musimy pamiętać o kilku zasadach. Płytki przesuwane są tylko w tych miejscach, gdzie są strzałki. Nie można cofać dopiero co wykonanego przesunięcia przeciwnika. Gdy dana figurka zostanie wraz z płytką wysonięta poza planszę, jest ona przenoszona na przeciwny koniec rzędu (na nową płytkę, która została wsunięta do rzędu). Za każdym razem, najpierw przesuwane są płytki, a następnie wykonywany jest ruch pionkiem. Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza odnajdzie wszystkie cele i wróci swoim pionkiem na pole startowe.

Pamiętam swoją pierwszą rozgrywkę z kilkuletnim wówczas chrześniakiem. Gra wydawała mi się banalna, jednak okazało się, że dziecko osiągało kolejne cele, a ja dalej siedziałam z pierwszą kartą w dłoni. Nie potrafiłam wyobrazić sobie, jak będzie wyglądała plansza po przesunięciu rzędu. Twórca tej gry Max J. Kobbert jest psychologiem i w jednym z wywiadów tłumaczył, że zawsze chciał pokazać, że mamy do czynienia nie tylko z logicznym myśleniem, ale

również z myśleniem przestrzennym. I tego sposobu myślenia wymaga ta gra.

Po kilku latach sama stałam się posiadaczką Labiryntu i spędziłam z nim tegoż roczne lato. Był wiernym towarzyszem wolnych chwil spędzanych na balkonie, ale i uczestnikiem spotkań towarzyskich. Okazał się świetną grą... dla dorosłych. Nigdy jeszcze nie skończyło się na jednej partii. Gra nie nudzi się przede wszystkim ze względu na dynamiczną planszę oraz możliwość pokrzyżowania planów przeciwnika (czasami przypadkowo). Losowość odgrywa tu dużą rolę, jednak nie przeszkadza, ponieważ jest to tytuł na luźne spotkania, w trakcie których nie jest ważny wielki wysiłek intelektualny, ale przede wszystkim dobra zabawa. Ten tytuł i tak zadba o to, że będziemy siedzieć w skupieniu, szukając drogi docelowej. To także dobry tytuł dla 2 osób. Chyba nawet najlepiej sprawdza się w takim zestawieniu, ponieważ można zaplanować swój kolejny ruch.



8,5/10

TYP GRY: familijna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 8 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: ok. 30 min.
 WYDAWCA: Ravensburger
 AUTOR: Max J. Kobbert
 CENA: 80 zł
 EDYCJA: niemiecka
 SKALOWALNOŚĆ: 2-3 – świetnie, 4 - utrudnione planowanie ruchu
 PLUSY I MINUSY:

+ proste zasady, sprawdza się w każdej grupie wiekowej, każda rozgrywka jest inna, dynamiczna plansza;
 - duża losowość, przy 4 osobach ciężko zaplanować kolejny ruch.



Piotr Siłka (FITS),
Katarzyna Ziółkowska (BITS)

FITS I BITS: RECENZJA PORÓWNAWCZA

Tetris na planszy? Podwójnie!

Reiner Knizia po raz kolejny udowodnił, że jest mistrzem w robieniu prostych i bardzo pomysłowych gier. Tym razem na warsztat wziął klasykę gier komputerowych czyli Tetrisa.



Któż nie zna Tetrisa? Nawet jeśli komuś nazwa ta nic nie mówi, to wystarczy parę słów opisu - spadające na ekranie klocki inspirowane Pentomino i wiadomo, o co chodzi. Każdy, kto miał styczność z komputerami, prędzej czy później, musiał się natknąć na grę autorstwa Aleksieja Pażytnowa. Najbardziej rozpoznawalny niemiecki autor gier – Reiner Knizia – postanowił ze sławy Tetrisa trochę skorzystać tworząc nie jedną, a dwie gry oparte na podobnym mechanizmie – FITS i BITS.

PLASTIK PLASTIKOWI NIERÓWNY

Zacznijmy od komponentów. Po otwarciu pudełka FITS ukazują się nam 4 pochylnie,

na których będziemy układać poszczególne elementy. Niestety, jest z nimi mały problem. Na każdą pochylnię składa się podstawa, plansza i przezroczysta nakładka ze żłobieniami, po których mamy zsuwać nasze klocki. Zarówno podstawki jak i przezroczysty podkład są zrobione z niezbyt trwałego plastiku. Na dodatek, w pudełku nie ma żadnej wypraski, przez co elementy mają tendencję do swobodnego przemieszczania się. Do tego dochodzi dość żmudne układanie klocków w podstawkach, które mają schowek. Szkopuł w tym, że trzeba je odpowiednio ułożyć by się tam zmieściły – co już samo w sobie stanowi wyzwanie. Inna sprawa, że nakładki te nie trzymają się mocno

pochylni, tak więc ten sposób przechowywania klocków sprawdza się tylko pod warunkiem, że trzymamy pudełko w poziomie. Każde przechylenie sprawia, że mizernie ułożone klocki się rozsypują. Na szczęście, same klocki, też plastikowe, są wykonane bardzo dobrze. Przyjemnie się je trzyma w reku, cieszą oko na planszy i jest to najsilniejszy punkt wykonania. Podsumowując, wydawca mógłby się nieco bardziej postarać w kwestii wykonania. Tym bardziej, że gra nie jest tania i z tego powodu jestem zmuszony odjąć jeden punkt z oceny.

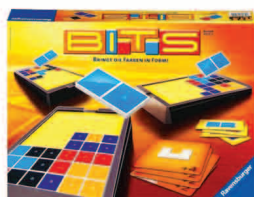
W przypadku BITS również mamy do czynienia z plastikowymi pochylniami, zaś brak wypraski w pudełku próbowano rozwiązać specjalnymi wyżłobieniami w każdej z nich, w których można umieścić pozostałe elementy. Całość prezentuje się całkiem nieźle, choć po starszym rodzeństwie odziedziczyła skłonność do popadania w artystyczny nieład przy większych akrobacjach pudełkiem.

MAŁA ZMIANA, ALE CIESZY - FITS

Po co plansza przy tetrisie? Klocki po prostu trzeba układać tak, aby wszystko ładnie pasowało i tyle. No właśnie nie. Reiner Knizia wpadł na genialny w swej prostocie pomysł. Otóż osią gry uczynił nie tylko zakrywanie pól, ale także umiejętne odkrywanie tego, co jest na planszy. A że plansze są różne, to i zadania są zróżnicowane. Dzięki temu możemy doświadczyć rozwoju gry, bo w kolejnych rundach mamy coraz trudniejsze zadania. Standardowa rozgrywka składa się z 4 rund, podczas których symultanicznie układamy kolejne klocki na swoich pochylniach. Każdy z graczy startuje zawsze z innym klockiem, tak więc nie ma zagrożenia, że przeciwnik nas podpatrzy. Każdy z graczy ma nieco inny układ. W dalszych ruchach, losowana jest jedna karta z klockiem, po który sięgają uczestnicy do swoich zestawów elementów. I tak robimy aż do momentu, kiedy ułożymy wszystkie 16 klocków. Jak widać interakcji tutaj nie uświadczymy żadnej, co jednak w graniu rodzinnym może być dużą zaletą. Podczas układania klocków



musimy pamiętać tylko o jednej rzeczy, która jest nieco nieintuicyjna w porównaniu z komputerowym pierwowzorem. Otóż elementy nie mogą się przesuwać w lewo czy w prawo w czasie „zjeżdżania” w dół. Jeśli zostawimy w naszej układance wyłom zasłonięty od góry, to niestety, w przyszłości nie będziemy mogli tam już niczego wsunąć. W grze komputerowej było to możliwe, tylko oczywiście trzeba było wykazać się odpowiednim refleksem. Jak wspominałem, gra składa się z 4 rund. W pierwszej musimy stosować się jedynie do podstawowej zasady i starać się przykryć jak najwięcej pełnych wierszy czyli zostawić jak najmniej pustych pól. Za każdy w pełni ułożony wiersz dostajemy 1 punkt. W drugiej pojawiają się pola, które jeśli zostawimy odsłonięte, to dadzą nam dodatkowo od 1 do 3 punktów. W trzeciej rundzie, oprócz punktujących pól, dochodzą także pola z wartościami ujemnymi,



ją jednak przed ułożeniem dowolnie obracać. Jeśli jakiś element nam nie pasuje, możemy raz na rundę zastąpić go kafelkiem neutralnym.

Ok, w BITS układaliśmy klocki w różnych kształtach, w BITS w różnych kolorach, ale o co w tym chodzi? Otóż, nie musimy ani w całości wypełniać linijek, ani zostawiać dziur w strategicznych miejscach. Spadające elementy staramy się układać i dopasowywać do siebie tak, by na planszy powstały z kolorów określone - nota bene tetrisowe - kształty. Na początku każdej z 4 rund losujemy jedno z zadań wskazujące za co dostaniemy lub stracimy

punkty. I tak, przy pierwszym układaniu możemy na przykład dostać +2 punkty za każdy ułożony z dowolnego koloru kwadrat dwa na dwa oraz +1 punkt za każdy stworzony z jednego koloru kształt zajmujący 4 pola. W drugiej rundzie po zresetowaniu planszy, zabawę zaczynamy na nowo, wiedząc, że tym razem punktować będzie to co w pierwszej kolejce oraz przykładowo czerwone „trójki”. W trzeciej dalej zyskujemy na pierwszym i drugim warunku, ale trzeba będzie uważać na przynoszące -1 punkt, pozostawione pojedyncze kwadraty. W czwartej - dodatkowo +4 punkty dostaną się nam za określoną „piątkę”

które należy zasłonić. W ostatniej rundzie używamy planszy, gdzie znajduje się 5 par symboli. Jeżeli para będzie widoczna, dostajemy 3 punkty, jeśli tylko jeden symbol z pary to minus 3. Jeśli zasłonimy oba, to po prostu nic się nie dzieje. Ten, kto będzie miał najwięcej punktów po 4 rundach, oczywiście wygrywa.

DUŻA ZMIANA CIESZY BARDZIEJ – BITS

Zamiast tetrisowych klocków, z góry na kwadratową planszę 6 na 6, spadają nam prostokątne cegiełki o tym samym, zajmującym dwa pola rozmiarze, jednak w różnych kombinacjach pięciu kolorów (np. czarny-żółty, niebieski-niebieski). Początek i zasady dokładania elementów są podobne jak w pierwszej wersji – każdy zaczyna z innym klockiem startowym, a następnie losowany jest element, który będą dokładać wszyscy gracze. Cegiełkę przesuujemy jak najniżej w dół, bez możliwości przemieszczania na boki w trakcie ruchu. Możemy





7/10

TYP GRY: rodzinna, logiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (od 8 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 30-45 min.
 WYDAWCA: Ravensburger
 AUTOR: Reiner Knizia
 CENA: ok. 110 zł
 EDYCJA: niemiecka
 SKALOWALNOŚĆ: bez zarzutów
 PLUSY I MINUSY:

+ nawiązanie do komputerowej klasyki, łatwe, przystępne dla każdego zasady, brak negatywnej interakcji, krótki czas gry;
 - wykonanie niektórych elementów, większa regrywalność, ale większy udział losowości w grze.



8/10

TYP GRY: rodzinna, logiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (od 8 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 30-45 min.
 WYDAWCA: Ravensburger
 AUTOR: Reiner Knizia
 CENA: ok. 110 zł
 EDYCJA: angielska
 SKALOWALNOŚĆ: bez zarzutów
 PLUSY I MINUSY:

+ nawiązanie do komputerowej klasyki, łatwe, przystępne dla każdego zasady, brak negatywnej interakcji, krótki czas gry;
 - wykonanie niektórych elementów, brak dodatkowych plansz w podstawowej wersji gry



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

w dowolnym kolorze. Pojawiające się co rundę nowe kryteria punktowania sprawiają, że rozgrywka staje się coraz ciekawsza, z każdym kolejnym układaniem mamy więcej wyborów, więcej opcji, na które musimy się przygotować. Na każdym z etapów może trafić się jeden z czterech wariantów punktowania, więc powtarzalność partii jest niewielka. Rozczarowuje jedynie fakt, że na planszy 6 na 6 nie mieszczą się wszystkie elementy – zawsze wiadomo, że dwa nie wejdą do gry. Które? Zależy to od losowości, zmniejsza możliwość dokładnego rozplanowania naszej układanki (można by przecież świadomie zostawić sobie miejsce na jakiś klocek, będąc pewnym, że się pojawi) i pozostawia furtkę łutowi szczęścia, który raz pomoże jednemu, raz innemu graczyowi.

RODZINNE TETRISOWANIE

FITS to jedna z tych gier, do której po prostu się siada i gra. Nie ważne kto z kim, młodszy czy starsi, wyjadacze planszówkowi czy świeża krew, rodzice czy dziadkowe. Wystarczy dosłownie kilka zdań wprowadzenia i możemy grać. Tym bardziej, że nie ma problemu, jeśli uczestnikom zabawy będziemy wyjaśniać sposób punktacji kolejnych planszy w czasie gry. I za to tę grę uwielbiam.

Przynosiłem ją na spotkania rodzinne i z radością obserwowałem rodziców, którzy spokojnie dawali radę (zazwyczaj w innych grach odstawali od swoich dzieci). Dawno nie widziałem tak dumnego

taty, który pokonał własną córkę. Tym bardziej, że nie ma co ukrywać, ta gra potrafi dopiec swoją nieprzewidywalnością. Nie raz dobiegały mnie odgłosy

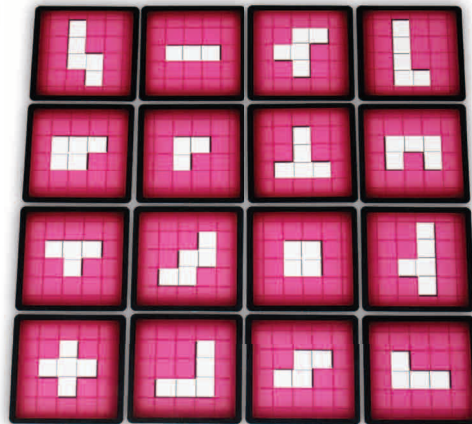
złości zza stołu, bo akurat taki a nie inny element się teraz trafił. Zawsze wtedy można spasować, ale na dłuższą metę to się nie opłaca, gdyż może nie starczyć nam elementów, by zakryć końcowe wiersze na planszy. Warto dodać, że można grać w wariacie jednoosobowym. Zresztą, nic też nie stoi na przeszkodzie zakupu drugiego egzemplarza i grania na raz w 8 osób, jeśli ktoś bardzo polubi tę grę. Na pewno jej żywotność można przedłużyć poprzez druk kolejnych plansz. Sam autor zamieścił w Internecie 4 dodatkowe plansze z kolejnymi wariacjami na temat punktowania. Zaś fani stworzyli jeszcze dodatkowych kilkanaście plansz. Niestety, drugi punkt z oceny muszę odjąć właśnie z powodu braku takich plansz w podstawowej wersji gry. Nie byłby to duży koszt, a na starcie zwiększyłby regrywalność tytułu. Tak czy inaczej, w kategorii bardzo lekkich rodzinno-logicznych gier, ta gra dla mnie jest jedną z najlepszych.

BITS nie ustępuje swojemu poprzednikowi w prostocie zasad i przystępności, wydaje się o tyle od FITS ciekawszy, że ściąga z komputerowego Tetrisa nie bezpośrednio. Łatwe do opanowania przez każdego zasady dają sporą możliwość kombinowania, losowe cele

w czterech katego-

riach zapewniają niepowtarzalność rozgrywek. Obie gry są jednak do siebie na tyle podobne, że komu nie przypadnie do gustu FITS, ten mimo zmian nie polubi BITS. Nie widzę też sensu posiadania obu tych pozycji w swojej kolekcji jednocześnie.

Jeśli jednak potrzebujecie szybkiej, niezobowiązującej gry na rodzinne granie, zastanowiłabym się nad sprawieniem sobie którejs z nich.





IGNACY TRZEWICZEK
ROBINSON CRUSOE
ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND



Robinson Crusoe:

Adventure on the Cursed Island

to nowa wielka gra Portalu.

Tym razem porywamy was na bezludną wyspę i rzucaamy w wir niezwykłych przygód, które przytrafią się grupie rozbitków! Będziecie budować szafas, palisadę, broń, będziecie tworzyć przedmioty, będziecie starać się robić co w waszej mocy, by przetrwać.

Pierwsze opinie graczy

Świetna gra! Dużo kombinowania, multum wyborów, świetna grafika :)
Paweł Banaszek, Klient sklepu REBEL.pl

Bardzo duża ilość przygód jest niewątpliwym atutem gry, mimo wielu rozgrywek cały czas jest się zaskakiwanym nowymi przygodami.

Piotr Palczewski, Klient sklepu REBEL.pl

Niesamowity potencjał, grywalność w każdym calu. A gra w większym gronie zapowiada się rewelacyjnie. Jeśli jeszcze nie kupiliście, to gorąco polecam.
Gra jest REWELACYJNA.

Piotr Orliński, Klient sklepu REBEL.pl

Gra ma cholerną grywalność, już kilkanaście partii za nami i nie możemy przestać i to jak na razie katusząc i scenariusz. Mnogość możliwych rozwiązań, naprawdę ogranicza problem lidera, rozgrywki są różne.

Skorzeny, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>

Różnorodność kolejnych rozgrywek na najwyższym poziomie.

Barbus, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>

Robinson wciąga, wciąga jak bagno. Na chwilę obecna jest to najlepsza solówka w którą grałem i w którą mam ochotę jeszcze zagrać.

Zodd, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>

Dobre, bo polskie Fantastyczna gra. Rzeczywiście liczba kart powala, regrywalność na olbrzymim poziomie. Choć mam nadzieję, że Trzewiczek przewiduje jakieś dodatki

kapitanzbnik, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>

Bardzo przyjemna i udana gra. Po pierwszych dwóch partiach właściwie instrukcja nie jest już potrzebna, większość działań jest dosyć intuicyjna a niejasne zasady rozjaśniają się w praniu. Tematyka jest świetnie oddana, kart jest wystarczająco dużo, by nie wszystko leciało na jedno kopyto, tajemnice cieszą wesołymi odwołaniami (wystarczy znaleźć bicz) a cała gra potrafi budować dosyć zabójcze historie. Ogółem świetna pozycja dla miłośników co-opów, pozostaje tylko pogratulować Portalowemu zespołowi i liczyć na rychłe (jeszcze i w całości polskojęzyczne) dodatki, bo ja!-choć!-więcej!-postaci!

cactusse, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>

Ocena w sklepie REBEL.PL: 4,8/5

Ocena na serwisie BGG: 8,23/10

5 miejsce w rankingu 2012 Essen Racking Tracker

11 miejsce w rankingu BGG The Buzz Essen 2012 Ranking

(dane z dnia 16.11.2012)



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel./fax. +48 32 334 85 38

www.wydawnictwoportal.pl
www.facebook.com/wydawnictwoportal
portal@wydawnictwoportal.pl

12 unikatowych kostek

35 elementów plastikowych

blisko 70 elementów drewnianych

blisko 100 żetonów

11 kafelków terenu

6 scenariuszy

4 karty postaci

blisko 300 kart przygód, wydarzeń, tajemnic, skarbów, przedmiotów...

Andrzej Świech

CHAOS W STARYM ŚWIECIE: ROGATY SZCZUR

Rogata strona dodatków

Gdy poprosiłem o recenzję Chaosu w Starym Świecie, dostałem od razu dodatek: Rogaty Szczur. Zagrawszy raz i ostrzeżony przez mądrzejszych od siebie, postanowiłem rozbić recenzję na dwie. I dobrze zrobiłem.

Z dodatkami bywa różnie. Są udane albo i nie, wnoszą coś nowego albo głupiego, rozszerzają planszę albo dodają karty. Jedno jest wspólne – zawsze komplikują rozgrywkę dodatkowymi zasadami. Chodzi o to, by chwycić za serce fanów gry i dać im powiew nowości.

CO W PUDEŁKU

Z Rogatym Szczurem sytuacja jednak jest ciut bardziej skomplikowana. Pudełko, dużo mniejsze jak na dodatek przystało, jest wypełnione w całości. Osobiście radzę go nie wyrzucać, gdyż kilka elementów, które się w nim znajdują będzie do zmiany, a kilka tylko wymiennych w razie potrzeby. O ile narzekałem na standardowe pudełko, to przy jednoczesnym przenoszeniu również dodatku właściwie nie ma szans, by wszystkie elementy pomieścić.

Tych otrzymujemy bowiem mnóstwo: nie tylko standardowy zestaw boga chaosu (choć spoza wielkiej czwórki), a więc figurki, dedykowane karty chaosu i ulepszeń, więcej żetonów spaczenia oraz żetony skavenów, wskaźnik zagrożenia i kartę boga.

Dodatkowo, w pudełku znajdują się zestawy kart dla wszystkich pozostałych bogów i to wprowadza zamieszanie na duży plus. O ile w podstawowej wersji nieco narzekałem na założoną z góry strategię, a dokładniej jej opisanie w instrukcji, tak tutaj pojawia się nowość. Zmienia się sposób grania

wszystkim od „ogrania” starej wersji. Jeśli komuś zmian jest wciąż mało, to w dodatku znajdują się karty Starego Świata, które można wprowadzać pojedynczo lub – jeśli gramy w towarzystwie miłośników totalnej masakry – wszystkie. O ile poprzednio pisałem o zmianie sposobu gry, teraz trzeba powiedzieć o wyrzuceniu do góry nogami założeń wersji podstawowej, bo częstokroć, żeby w ogóle wygrać (to znaczy nie dać zwyciężyć ludziom), gracze muszą ze sobą współpracować.

JAK TO SIĘ MA

Rogaty Szczur w zepsutym, psychopatycznym i (jakkolwiek to zabrzmiało) patologicznym towarzystwie znów mocno się odróżnia. Po pierwsze – nie niszczy świata bezpośrednio, tzn. nie wyklada na stół żetonów. Tym samym nie powiększa zepsucia w regionie, ale podczas rozliczania go, koszt każdej z jego figurek jest traktowany jak żeton. Staje się więc o tyle groźnym przeciwnikiem, że może zebrać wszystkie profity w regionie, zupełnie nie uczestnicząc w jego zniszczeniu. Dodatkowo – posiada on więcej figurek, a jego talia w dużej mierze służy przeszkadzaniu innym w przemiesz-



każdym bogiem chaosu, a więc również możliwości zdobywania punktów lub obrotów. Oczywiście, można wciąż grać starymi kartami, wybór zależy tu przede



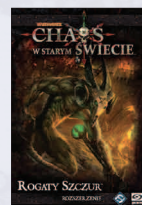
czaniu się i ułatwianiu tegoż „swoim”. Dokładając do tego jeszcze dość krótki tor zagrożenia (8 pól jak u Tzeentch), dostajemy machinę ciekawą, choć trudną do zbudowania, a na każdym etapie tworzenia mocno mieszającą w planach innych graczy, nawet jeśli ci grają swoimi starymi Taliami Chaosu. Prawidłowo użyta, po wprawieniu w ruch sprawia naprawdę wiele radości, a innym graczom – problemów. Radość jest więc tym większa.

SŁÓWKO NA KONIEC

Rogaty Szczur to świetny dodatek do dobrej gry. O ile sama podstawowa wersja oferuje rozgrywkę dość niepowtarzalną, to dzięki temu małemu pudełku jej granica przesuwana się bardzo daleko. Doskonałym pomysłem jest modularność: można wykorzystać samą postać Rogatego Szczura (nawet zamiast któregoś z pozostałych bogów chaosu), można też komplikować rozgrywkę w zależności od zaangażowania i zaawansowania współgraczy. Tym samym dodatek ten oferuje tak naprawdę 4 sposoby rozgrywki: grę podstawową z nową

postacią, to samo plus dodatkowe Karty Chaosu dla wszystkich oraz oba wspomniane warianty z wykorzystaniem części lub wszystkich nowych Kart Starego Świata. Jedyne, czego tu brakuje to... nowe karty Rogatego Szczura. Powiew nowości dociera do wszystkich, poza głównym bohaterem dodatku, bo ten ma swoją talię opatrzoną przez wszystkich. Dobrze, że został poprawiony błąd wersji angielskiej: mniejsza karta Rogatego Szczura. I tak tę postać warto dać bardziej doświadczonemu graczowi, gdyż lepiej wykorzysta możliwości oferowane przez grę.

Jedyne, na co mogę tu narzekać, to tak naprawdę elementy jakościowe takie same jak w podstawce, co znaczy, że prawdopodobnie będą się łatwo niszczyć (np. żetony). Z czystym sumieniem mogę napisać, że wszystkim, którzy polubili spędzanie czasu nad planszą Chaosu w Starym Świecie dodatek sprawi mnóstwo frajdy i przedłuży życie gry o kolejne miesiące, nawet przy bardzo częstym użytkowaniu. Tych, którym nie podobają się podstawka i tak nie ma co przekonywać.



9,5/10

TYP GRY: kontrola terytorium
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-5
 CZAS ROZGRYWKI: 90-150 min.
 WYDAWCA: Galakta
 AUTORZY: James Hata, Eric M. Lang, Jason Little
 CENA: ok. 85 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 4-5 najlepiej
 PLUSY I MINUSY:
 + wprowadzenie 5 gracza, złamanie mechanizmów podstawki, elastyczność wykorzystania, zwiększenie możliwości przedłużenia życia gry;
 - mało odporne elementy.



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.

Agnieszka Weidemann

ZNAK STARSZYCH BOGÓW

Kooperacyjne rzucanie kośćmi

Gdy zapowiadano pojawienie się Znak Starszych Bogów, wielbiciele Horror w Arkham cieszyli się, że dostaną wersję lite tegoż dzieła. Pojawienie się na rynku pierwszych egzemplarzy podzieliło społeczność Arkham. Jedni piali z zachwytem, inni z niesmakiem odrzucili w kącie.



Pierwszy zarzut dotyczył wykorzystania znanych grafik, kolejne dotyczyły mechaniki. No dobrze, można wybaczyć to pierwsze, ale drugi czynnik już nie. Z bardzo ciekawego, klimatycznego i złożonego tytułu zrobiono grę bardzo losową, w której klimat trzeba samemu wycisnąć. W mojej opinii, choć Znakowi Starszych Bogów wiele brakuje do pierwowzoru, to jednak można przy nim mile spędzić czas.

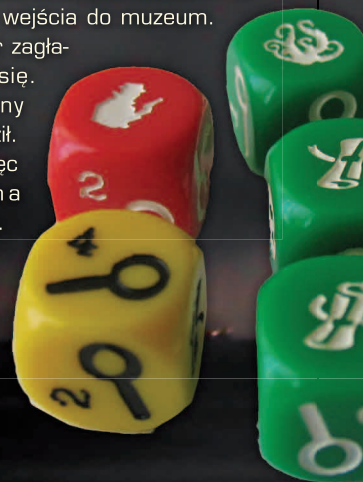
Akcja gry rozgrywa się w muzeum i na terenie do niego przyległym. Gracze wcielają się w rolę Badaczy, którzy próbują powstrzymać Przedwiecznego. Jego przebudzenie się jest równoznaczne z końcem ludzkości. Przed Badaczami stoją do rozwiązania trudne zadania, bez gwarancji odniesienia sukcesu. Są nagradzani, ale też ponoszą kary. W dodatku, muszą przeciwstawiać się wszędzie panującemu złu, którego ucieleśnieniem są potwory. Trudność potęgowana jest przez upływający czas. Tik, tak, tik, tak.... Są jednak dwa sposoby na pokonanie Przedwiecznego – uwięzienie go przy pomocy określonej liczby Znaków

Starszych Bogów zanim się przebudzi lub odesłanie go do przestrzeni między wymiarami w trakcie ostatecznej walki.

NOC W MUZEUM

Wybija północ. Pojawia się karta mitów. Jej natychmiastowy efekt to najczęściej pojawienie się potwora lub znacznika na torze zagłady. Określa też trwałe efekty wpływające na przebieg gry do lub o północy. Jesteś Badaczem, jesteś bohaterem. Masz różne twarze do wyboru i różne możliwości. Wybierasz jednego, przejmujesz jego zdolności, wytrzymałość i pocztytalność. Wisi jednak nad Tobą myśl, że nie masz szans na rozwój postaci. Najważniejsze by nie utracić pocztytalności i/lub świadomości. Wtedy zostałabyś wchłonięty – Twój bohater wypada z gry i czeka cię reinkarnacja. Czasem bywa to korzystne. Wchodzisz do 1 z 6 dostępnych pomieszczeń muzeum, a tam czeka cię zadanie do rozwiązania. Bywa, że walczysz z potworami, że zadania wykonujesz we wskazanej lub dowolnej kolejności. Bierzesz 6 zielonych kości, czasem masz ich mniej, gdy któraś zostaje zablokowana przez specjalny efekt gry. Rzucasz i przez sekundę poddajesz się napięciu. Próbu-

jesz dopasować wyrzucone symbole do postawionego przed Tobą zadania. Coś się udało, układasz więc odpowiednie kości na karcie. Następne zadanie z karty, rzucasz i nie masz dobrego wyniku, ratujesz się żetonem wskazówki, który pozwala ponownie przerzucić kości. Udało się. Zgarniasz nagrody np. jakąś kartę zaklęć, Znak Starszych Bogów. Czas płynie, na zegarze wybiła trzecia. Nowe pomieszczenie, nowe zadanie. Tym razem bezowocnie rzucasz kośćmi. Odkładasz jedną, próbujesz rzucić, znów odkładasz. Nie dasz rady rozwiązać zagadek i ponosisz konsekwencje – tracisz zdrowie, pocztytalność, pojawia się znacznik na torze zagłady, a wraz z nim potwór, który lokuje się w jednym z pomieszczeń. Kary są różne, tak jak i nagrody. Atmosfera się zagęszcza. Wskazówki zegara przesuwają się, aż wreszcie, po IV turze, wybija północ. Pojawia się nowa karta mitów, zaczynają działać wszelkie efekty z kart przygód oznaczone słowami „o północy”. Potwory się tłoczą, tor zagłady zapełnia, a Ty wciąż masz za mało Znaków Starszych Bogów, by uwięzić Przedwiecznego. Dziś próbujesz swoich sił z Ithaqua i często musisz udawać się po pierwszą pomoc w okolicach wejścia do muzeum. Niestety, tor zagłady zapełnił się. Przedwieczny się przebudził. Czeka cię więc ostateczna walka z nim.



Na www.youtube.com można znaleźć filmiki z rozgrywek w Elder Sign. Szczególnie polecam dwa. Pierwszy jest profesjonalnym videocastem prowadzonym przez Wila Wheatona (aktor znany ze Star Trek: The Next Generation). Znajdziecie go, wyszukując użytkownika „geekandsundry”. Drugi to kilkunastoczęściowa seria z sesji użytkownika „BlackBeltGaming”, którą wyróżnia przede wszystkim analiza tekstów i zadań z kart przygód.

Może ktoś stanie z Tobą ramię w ramię, ale czy rzuty kośćmi was uratują?

CO Z TĄ LOSOWOŚCIĄ?

Potrafi dobić, potrafi zniechęcić i nie-szczęściem jest, gdy dzieje się to w pierwszych rozgrywanych partiach. Losowy dobór kart przygód, kart mitów, kart zaklęć, przedmiotów unikatowych i powszechnych, kart sprzymierzeńców czy potworów zapewniają dużą regrywalność, co jest zaletą. Losowe wyniki rzutów kostkami potrafią zepsuć całą przyjemność grania. W jednej z rozgrywek, od samego początku nie byliśmy w stanie wykonać zadań z żadnej karty przygody. Kości nas po prostu nie lubiły. Owszem, są sposoby na ratowanie rzutu przy pomocy specjalnych zdolności bohaterów, żetonów wskazówek (pozwalają przerzucić dowolną liczbę kości), dodatkowo wprowadzonych kości, korzystanie z kart specjalnych, skupiania się (przechowywanie kości na swoim znaczniku) lub otrzymywania wsparcia ze strony współgracza obecnego na tej samej karcie przygody. Jednak przy złych rzutach nie zdobywaliśmy nagród, a wobec tego - nie było czym się bronić. Przedwieczny się przebudził. Co dziwne, w ostatecznej walce został pokonany całą serią dobrych rzutów. Można przegrać z kretesem, można też zwyciężyć bardzo szybko. Gracze nie lubią jednak skrajności, gracze chcą zrównoważonych rozgrywek. Tu o zarządzaniu kośćmi trzeba zapomnieć. Co tu dużo mówić, gra jest prostym rzucaniem kości z porównywaniem wyników. Kości z ich losowością trzeba po prostu lubić, by gry nie przekreślić.

CO Z TĄ KOOPERACJĄ?

Kooperacja służy przede wszystkim do walki z jednym wspólnym celem. Mankamentem tej mechaniki jest to, że tak naprawdę każdy gracz gra niezależnie od pozostałych. Nie ma tu znaczenia wspólnota działań, nie ma debat, nie ma wymiany dóbr, wzajemnej pomocy. Interakcja sprowadza się do ewentualnego podreperowania poczytalności lub wytrzymałości współgracza, przechowania kości na karcie zaklęcia czy też w ramach



wsparcia. Przed grą wystarczy krótki wykład na temat strategii. Pomijając czynnik losowy, wystarczy graczom uświadomić, że w pierwszej kolejności rozpatrywane powinny być karty przygód, które posiadają Znak Starszych Bogów jako nagrodę. Do tego, trzeba uważać na karty blokujące kości i wprowadzające niepożądane efekty wraz z wybiciem północy. Dalsze dyskusje są naprawdę zbędne, bo wybory podejmowane w grze są bardzo proste. Nie trzeba koncentrować się na ruchach współgraczy, bo nie ma to żadnego znaczenia dla decyzji kolejnego gracza. W moim odczuciu bardzo spłyło to grę. Tak źle nie jest.

Gra zachwycała kilku moich współgraczy, którzy właśnie od niej rozpoczęli swoją przygodę z planszówkami. Dzięki kooperacji nie musiałam poświęcić zbyt wiele czasu na tłumaczenie zasad. Na wstępie powiedziałam to, co najważniejsze, reszty pilnowałam jako mistrz gry i typowy sufler. Kolejne rozgrywki przebiegały już bez narzucania się pozostałym graczom. Nie sądzę bym z nowymi graczami mogła zagrać w Horror z Arkham, za to w Znak Starszych Bogów można bez problemu. Reguły są złożone, trudne do zapamiętania, wystarczy jednak jedna osoba dobrze je znająca, by pograć. Zachwyca nie tylko wykonanie, ale też klimat. Wiercie mi, jest go naprawdę bardzo dużo. Trzeba jednak na głos czytać opisy kart i potwo-

rów. Wczuć się. Naprawdę jest spore powiązanie pomiędzy zadaniami a danym miejscem w muzeum. Zwykły rzut oka na zadania do wykonania i prosty rzut kośćmi klimatu nie stworzy. Niestety, są ludzie i tak podchodzący do gry, co szczególnie uwidacznia się przy większej liczbie graczy (powyżej 4 osób). Wtedy to, czas oczekiwania na swój ruch jest zbyt długi i gracze myślą nie o klimacie, ale jak najszybszym zakończeniu turlania kostkami. Korzystny jest również czas gry - bywa, że w niecałą godzinę zakończy się rozgrywkę.

Widzę w tej grze wiele mankamentów, jednak naprawdę przyjemnie mi się grało. Gra ma swój urok i potrafi wciągnąć. W dodatku wersja solo nie różni się mechanicznie niczym od wieloosobowych rozgrywek, co przyciąga zainteresowanie graczy.



6,5/10

TYP GRY: przygodowa, kooperacyjna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-8 (14+)
 CZAS ROZGRYWKI: 1-2 godz.
 WYDAWCA: Galakta
 AUTOR: Richard Launius, Kevin Wilson
 CENA: ok. 110 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: dobra
 PLUSY I MINUSY:
 + klimat, wykonanie, łatwe wprowadzenie nowych graczy do gry;
 - downtime odczuwalny powyżej 4 graczy, losowość, niewiele wspólnego działania.



Sebastian Szczepaniak

ELDER SIGN: OMENS

Mroczne muzeum przesiąknięte e-klimatem

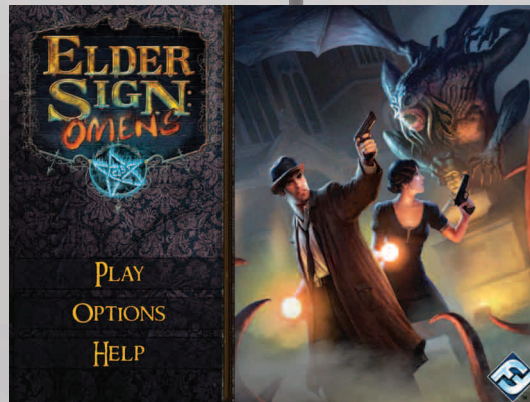
Klimat jest niezaprzeczalnie jednym z największych atutów Znak Starszych Bogów. Gdyby zatracono go podczas konwersji, wysłaby pewnie dość przeciętna e-gra. Na szczęście, nie doszło do tego, a ostatecznie dostaliśmy wyjątkową aplikację. Z kilku powodów.

Wmroczną atmosferę gry (to fabule i mechanice pisze w swojej recenzji Agnieszka Weidemann) wprowadza już muzyka i efekty burzy w głównym menu. A potem jest tylko lepiej. Po wybraniu bohaterów, zamiast rozgrywki zaczyna się... intro. Oglądamy grafiki z gry wzbogacone o animowane elementy, a narrator grobowym głosem opowiada historię zaczynającą się od słów: „Coś strasznego zaczęło się budzić w naszym muzeum”. Równie dobrze i klimatycznego wprowadzenia w e-planszówkach jeszcze nie widziałem. Nim zdążyłem ochłonąć, znalazłem się w muzeum, gdzie niepokojącą atmosferę cały czas potęguje muzyka oraz cała gama efektów dźwiękowych. Wiatr hulający po korytarzu, skrzypiące okna, odgłosy otwieranych drzwi, drapanie za ścianą, jakies kroki w oddali – cały czas czujemy, że w tym miejscu dzieje się coś złowieszczonego. W kwestii oprawy graficznej narzekać można jedynie na brzydkawe i niewyraźne rysunki bohaterów przed ich ruchem. To niedopatrzenie rekompensuje jednak moment śmierci badaczy – pozbawiony koloru wizerunek bohatera zachlapany czerwoną krwią, z napisem deceased. Niniejsza e-gra składa się z całego mnóstwa takich klimatycznych drobiazków (zwróćcie np. uwagę, jak oznaczono zranienia postaci) i za to tak bardzo ją lubię.

BEZ SPRZYMIERZĘCÓW, ALE Z SUPER FILMIKAMI

Choć liczba informacji potrzebnych do prowadzenia rozgrywki nie jest mała, dzięki intuicyjnemu interfejsowi nie ma żadnych

problemów z obsługą gry. A nawet gdyby takowe się pojawiły, twórcy przygotowali cztery filmiki instruktażowe. Widziałem już niezłe tutoriale, ale ten z Elder Sign: Omens bije konkurencję na głowę. Ponadto, jest jeszcze szczegółowy wyciąg zasad podzielony na sekcje. Jeśli ktoś nie grał w planszówkę, a zna język angielski, poradzi sobie bez problemu. Natomiast osoby znające Znak Starszych Bogów szybko zorientują się, że wersja elektroniczna trochę różni się od planszowej. Nie ma tu np. kart sprzymierzeńców. Ale to nieduża strata – w planszówce jest ich tylko ośmiu i często nie pojawiają się na stole przez całą partię. Gorzej, że na początku liczba przedwiecznych do pokonania ograniczała się do jednego. Gdy czytacie te słowa, po 2 dużych uaktualnieniach, przeciwników w podstawce jest już trzech, a za dwóch kolejnych trzeba dopłacić. Szkoda też, że w e-wersji nie ma finalnej walki z przedwiecznymi – gra po prostu kończy się porażką w momencie zapełnienia toru zagłady.



PRZYGODO TRWAJ

W elektronicznej wersji, po śmierci bohatera nie dobieramy do zespołu nowej postaci, tylko musimy radzić sobie pozostałymi. Jednak lepiej nie dopuścić do takiej sytuacji, bo strata postaci to sporo punktów karnych. A śrubowanie końcowego wyniku to główna atrakcja aplikacji (niestety, nie ma tu powszechnie lubianych achievementów). Punkty zdobywamy m.in. za zabijanie potworów, pozytywne rozpatrywanie przygód i zdobywanie przedmiotów, więc często celowo odwleka się moment zdobycia ostatniego Znak Starszych Bogów, który zakończy partię. I jeszcze jedno. Nasz zespół w e-planszówce może składać się z maksymalnie czterech postaci (wszystkimi kierujemy sami lub na zmianę ze współgryzaczami).

KONIEC MONOPOLU APPLE

O ile twórcy innych e-gier mogą, a wręcz powinni, wziąć sobie za przykład doskonałe Elder Sign: Omens, z pewnością nie powinni wzorować się na wydawcy. Cena za podstawkę jest jak najbardziej akceptowalna, ale płacić po 10 zł za każdy dodatek to spora przesada. Nowy przedwieczny, kilkanaście potworów, bohaterów i lokacji to trochę za mało za taką kwotę. A'propos.

9/10

Platforma: Android 2.2 lub nowszy; iOS 4.0 lub nowszy
Język: angielski
Cena: 2,99 euro



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

Bartosz Odorowicz

SPACE EMPIRES: 4X

Strategia „oldskulowa”

Jim Krohn zaczął tworzyć Space Empires: 4X już w 1990 roku. To miała być w zamierzeniu epicka space opera, zawierająca jak najwięcej aspektów zarządzania kosmicznym imperium.



Jak wspomina sam Krohn, rozgrywka w pierwszej wersji zajmowała kilka dni. Od tego czasu wielokrotnie zmieniał zasady, dążąc przede wszystkim do uproszczenia zastosowanych rozwiązań. 20 lat pracy zaowocowało ostatecznie grą – wybaczenie mi proszę kolokwializm – „oldskulową”, czasem nieprzejrzystą i archaiczną, ale też nad wyraz grywalną i emocjonującą. Grą rzucającą nas do centrum dowodzenia kosmiczną wojną. Oto łączymy w swoich rękach role ministrów ekspansji i głównodowodzących kosmicznej floty. Zapomnijcie o możliwościach pokojowej egzystencji, handlu czy wygranej dzięki poziomowi rozwoju gospodarczo-technologicznego. Nie, tutaj warunki zwycięstwa są twarde: wygrywa ten, kto zniszczy macierzystą planetę przeciwnika lub zdobędzie trzy punkty. Punkty otrzymujemy za zniszczenie kolonii przeciwnika lub stworzenie (i obronienie) własnej, znajdującej się w strefie przestrzeni kosmicznej (deep space). Trzeba być agresywnym, trzeba być bezlitosnym.

W pudełku znajdziemy dwie instrukcje: tę właściwą z zasadami i tzw. scenario book, czyli książeczkę z licznymi wariantami gry. Reguły Space Empires są relatywnie proste jak na grę wojenną, a dodatkowo poprawione instrukcje (poprawione, bo to już drugie, lekko zmienione wydanie SE4X – tzw. Second Printing) tłumaczą je bardzo precyzyjnie, właściwie nie pozostawiając miejsca na wątpliwości.

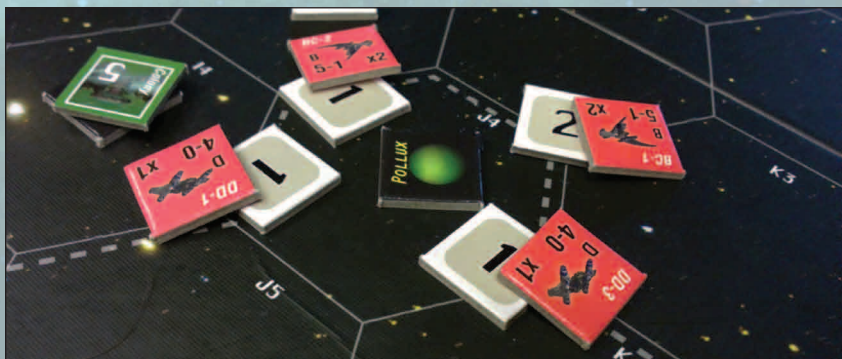
Jakość wykonania poszczególnych elementów jest typowa dla gier wojennych ze stajni GMT. Mamy więc kostki, kilkadziesiąt niewielkich żetonów i grubą planszę z heksami – pustą i czarną niczym Kosmos, ale dobrze kontrastującą z różnokolorowymi żetonami.

Przebieg rozgrywki zaskakuje prostotą. W ciągu trzech następujących po sobie faz ruchu, gracze (od dwóch do czterech)

po kolei przesuwać będą wszystkie swoje jednostki. Na końcu każdej fazy ruchu dochodzi do bitew i eksploracji, czyli odkrywania żetonów przez nasze okręty rozpoznawcze. Poruszając się od startowej planety macierzystej, gracze odsłaniają najpierw korzystne dla nich żetony bliskiej przestrzeni (nowe planety, minerały), a potem pełne niebezpieczeństw białe żetony Kosmosu (deep space), przez które wiedzie droga do planet innych graczy. Po trzech fazach ruchu następuje faza ekonomiczna. Zapoznajemy się w niej bliżej z elementem charakterystycznym SE4X – arkuszami rozwoju ekonomicznego i technologii floty. Początkowo budzą one przerażenie, przypominając jako żywo excelowe tabelki i sugerując żmudną dłubaninę. Niestudnie. Uwierzyć, że błyskawicznie docenicie wygodę, szybkość i przejrzystość tego rozwiązania. W tabelce ekonomicznej podliczamy zasoby (CP – Construction Points), po kolei wpisując wartość produkcji planet, zebranych minerałów i dochód ze szlaków handlowych. Następnie obliczamy utrzymanie jednostek, przeznaczamy zasoby na licytację o prawo pierwszeństwa ruchu, wreszcie dokonujemy zakupu okrętów, statków i nabycia technologii. Na drugiej stronie arkusza widnieje tabela technologiczna, gdzie zaznaczamy ulepszenia zamontowane na okrętach poszczególnych eskadr. Jeśli rozgrywka toczy się w wariacie automatycznego ulepszania wszystkich jednostek do najnowszej technologii, tabela ta nie ma większego znaczenia.

Space Empires								
Economic Phase		1	2	3	4	5	6	7
Carry over from last turn		0						
+ Colony CPs								
+ Mineral CPs								
+ MS Pipeline CPs (advanced rules only)								
Total								
- Maintenance								
- Turn order bid								
Subtotal								
- Technology spending								
- Ship spending								
Remaining CP								
- CP spent on upgrades								
Maint. Increase (buys)								

SPACE EMPIRES		Ship Technology			
		(Circle the Current Technology Level when)			
Counter	Attack	Defense	Tactics	Level	When
SCOUT #1	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
SCOUT #2	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
SCOUT #3	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
SCOUT #4	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
SCOUT #5	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
DD #1	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
DD #2	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
DD #3	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
DD #4	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
CA #1	0 1	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
CA #2	0 1 2	0 1	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
CA #3	0 1 2	0 1 2	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
CA #4	0 1 2	0 1 2	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
BC #1	0 1 2	0 1 2	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
BC #2	0 1 2	0 1 2	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
BC #3	0 1 2	0 1 2	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3
BC #4	0 1 2	0 1 2	0 1 2 3	1 2 3	1 2 3





Jeśli jednak – nieco bardziej realistycznie – chcemy się pobawić w zarządzanie procesem modernizacji poszczególnych jednostek w stoczniach, wówczas ponownie przejrzystość tabeli przychodzi nam z pomocą.

Rzuca się w oczy wielowariantowość rozgrywki. Krohn przygotował liczne zasady opcjonalne, dzięki czemu każdy dopasować może Space Empires do swoich wymagań. Jest tu do wyboru i długość rozgrywki dwuosobowej, i możliwość uczynienia przestrzeni kosmicznej mniej lub bardziej przyjazną. Możemy również zdecydować się na tzw. zróżnicowany rozwój, przez co zakup nowych technologii każdorazowo będzie warunkowany pewną losowością. O dwóch wariantach wprowadzania ulepszeń na okrętach już pisałem. Dzięki tym wszystkim narzędziom rozgrywka może przybrać charakter bardziej ameritrashowy, losowy (np. z frakcją neutralnych obcych atakujących nasze statki, z większą liczbą zagrożeń w Kosmosie, zróżnicowanym rozwojem) lub też zdecydowanie bardziej policzalny.

Kluczowym aspektem rozgrywki jest ograniczona wiedza o poczynaniach przeciwnika, czyli tzw. mgła wojny. Dopóki nie dojdzie do bitwy, nie wiemy które technologie rozwija rywal, jakie klasy okrętów są w jego grupie bojowej, nie znamy też jej liczebności. Z sytuacji na planszy wyczytać możemy tylko ile typów jednostek liczy dany stos żetonów. Nic więcej. Nie możemy też oczywiście zajrzeć do tabelki przeciwnika (no chyba, że w momencie, w którym pójdzie zrobić sobie herbatę...). Co ważne – nie znamy też wartości ruchu okrętów. Nie należą do rzadkości sytuacje, w których gracz celowo porusza swoimi żetonami tylko o jedno pole, by ukryć posiadanie zaawansowanej technologii ruchu i szybkim manewrem zaskoczyć przeciwnika w kluczowym momencie. Mobilność floty to informacja o znaczeniu strategicznym. Jedyne dane

o składzie grupy i rozwijanej technologii płyną więc z rozpoznania bojem. Jak sprawdza się takie rozwiązanie? Moim zdaniem znakomicie.

Gracz o wojennym zacięciu, a już na pewno osoba zorientowana w realiach wojny morskiej z czasów I połowy XX wieku, poczuje się w systemie Space Empires jak ryba w wodzie. Rozgrywka nawiązuje w dużej mierze właśnie do zasad prowadzenia boju morskiego, z dodatkiem zarządzania produkcją i kilkoma kosmicznymi detalami (np. bramy nadprzestrzenne, umożliwiające szybkie podróżowanie między dwoma oddalonymi heksami). Do dyspozycji mamy całą gamę statków kosmicznych (13 typów) wzorowanych na okrętach tamtego czasu, z lotniskowcami (CV), pancernikami (BB) czy rajderami (odpowiedniki okrętów podwodnych) na czele. Same okręty – oprócz standardowych statystyk ataku, obrony, inicjatywy i wytrzymałości – mają także pewne specjalne właściwości. Przykładowo rajdery są niewykrywalne i atakują z zaskoczenia, ale z kolei niszczyciele mogą zostać wyposażone w skanery, przez co te pierwsze tracą swoją przewagę.

Poszczególnych klas okrętów jest na tyle dużo, że można zaskoczyć przeciwnika składem grupy bojowej, ale też na tyle mało, żeby wszystko tworzyło spójny, przemyślany system, z grubsza oparty na zasadzie papier-nożyce-kamień. Tutaj nie ma zbędnych jednostek. Ciężkie okręty są morderczo skuteczne, ale potrzebują eskorty. Bez niej mogą stać się łatwym łupem myśliwców, rajderów czy min. Małe okręty wykorzystujemy do rozpoznania (choć to misje zwykle samobójcze), ale przeciwnik może wydzielić grupy krążowników lub niszczycieli do niszczenia zwiadu zanim wejdzie on w kontakt z główną armadą. Jeśli komuś po tym opisie szybciej zabiło serce, to właśnie znalazł grę dla siebie. Pozostali muszą pamiętać, że przyswojenie sobie wszelkich zależności między okrętami wymaga czasu.

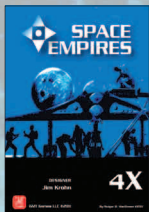
Sama bitwa jest festiwalem klasycznych rzutów na trafienie, wykonywanych kością k10 w kolejności determinowanej inicjatywą, modyfikowanych jeszcze poziomem technologii ataku i obrony poszczególnych okrętów. To jednak tylko zwieńczenie szeregu decyzji podjętych znacznie wcześniej. Na tym właśnie polega Space Empires: 4X - złożoność gry tkwi nie w jej regułach (te są naprawdę proste i przystępnie zaprezentowane), lecz w układaniu swojej floty z odpowiednio dobranych elementów. Przemyślany wybór technologii i składu grupy bojowej, skuteczne manewrowanie wśród asteroidów i mgławic, umiejętność blefowania – to wszystko owocuje dobrym rezultatem w bitwie.

Gra mi się podoba – to pewnie już zauważyliście. Nie znaczy to, że nie dostrzegam w niej wad. Denerwuje mnie przytłaczająca i nieprzejrzysta momentami „żetonjada”, którą ograniczyć mogłoby choćby przedstawienie statków kolonizacyjnych i handlowych za pomocą drewnianych znaczników. Nie do końca



przekonuje aspekt wydobywczy, czyli holowanie na planety odkrywanych na planszy minerałów i kosmicznych wraków przez statki górnicze. Niekiedy generuje to emocjonujące momenty, gdy przeciwnik zamierza zniszczyć naszego „majnera” holującego szczególnie cenny łup. Niestety, zdecydowanie częściej to tylko rutynowe, niewiele wnoszące przesuwanie żetonów, o którym pamiętanie bywa problematyczne. Samo losowe rozłożenie żetonów bliskiej przestrzeni ma też pewien niewielki wpływ na balans gry. Nawet nie tyle ekonomiczny (brak kolonii w bliskim sąsiedztwie stolicy rekompensowany jest w początkowej fazie szybszym dostępem do minerałów), co natury strategicznej. Jasną rzeczą jest, iż kolonie znajdujące się bliżej środka planszy będą automatycznie potencjalnym celem ataków przeciwnika. Z drugiej strony – jeśli stworzyć z nich centrum budowy floty, stają się doskonałą bazą wypadową. Trzeba to uwzględnić w swoich planach.

Nie powinno dziwić, że tak złożona gra potrafi trwać od dwóch do pięciu, sześciu godzin, i to niezależnie od liczby graczy. Po początkowych etapach monotonnego rozwoju, dochodzi do nawiązania kontaktu z przeciwnikami i emocje zaczynają skokowo rosnać. W grze wieloosobowej występują krótkotrwałe, taktyczne sojusze, ale tak naprawdę musimy bez sentymentów analizować, który z graczy jest osłabiony,



8/10

TYP GRY: strategia wojenna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (14+)
CZAS ROZGRYWKI: 2-5 godzin
WYDAWCA: GMT Games
AUTOR: Jim Krohn
CENA: 190 zł

EDYCJA: angielska
SKALOWALNOŚĆ: świetna
PLUSY I MINUSY:

+ balans jednostek, instrukcja, realistyczny aspekt militarny, trzyma w napięciu dobre skalowanie;
- nie dla każdego, niekiedy archaiczna mechanika, momentami nieprzejrzysta.



O RECENZJACH: Cztery lata temu rozpoczął swoją przygodę z planszówkami od zasiedlania Catanu. Po tym pokojowym początku, szybko opanowała go fascynacja grami wojennymi. Gdy akurat nie planszówkuje, czyta książki o gorących czasach i tańczy gorące tańce.

Eclipse vs Space Empires: 4X

Mimo podobnej tematyki, obie gry różnią się od siebie znacząco. Choć sporo w Eclipse losowości (walka, dobór technologii, planet), jest to dla mnie przede wszystkim eurogra, zbudowana wokół bardzo eleganckiego powiązania dysków akcji z kosztami utrzymywania imperium. Potrzebne do zwycięstwa punkty – co również charakterystyczne dla eurogier – gromadzić można na wiele sposobów. Tymczasem Space Empires to rasowa, tradycyjna gra wojenna, z jasno określonym celem: zniszczyć przeciwnika. Rozwój technologiczny i ekonomiczny podporządkowane są ściśle wysiłkowi militarnemu. Nie mamy tu ograniczonego czasu – walka trwa aż ktoś spełni warunki wygranej. Z pewnością Eclipse daje większe możliwości poszukiwania ścieżek do zwycięstwa, natomiast trzeba przyznać, że aspekt militarny jest w Space Empires ZNACZNIE bardziej interesujący i złożony. O ile w Eclipse nie opłacało się inwestować w różne typy okrętów i wszelkie ulepszenia instalować na jednym-dwóch, o tyle w Space Empires – zwłaszcza w dłuższych rozgrywkach – nie można zaniedbać żadnej klasy. Otrzymujemy tu możliwość prowadzenia zakrojonych na szeroką skalę operacji, przy czym, odwrotnie niż w Eclipse, nie mamy pełnej informacji o poczynaniach i sile przeciwnika (mgła wojny). Nie mówiąc o tym, że zdaniem wielu osób eclipsowe rakiety psują rozgrywkę, a w SE4X na każdą broń znajduje się skuteczna odpowiedź i można mówić o dobrym balansie jednostek. Oczywiście, Eclipse jest grą znacznie bardziej przejrzystą, może też trochę bardziej intuicyjną, wygodniejszą dla graczy okazjonalnych. Space Empires lepiej od swej konkurentki wypada za to w rozgrywce dwu- trzysobowej.

który się odsłonił i gdzie najłatwiej zyskamy potrzebne do zwycięstwa punkty. I choć początkowo niewiele na to wskazuje, w zawiąsowanej fazie gra potrafi być bardzo dynamiczna, a floty zaskakująco szybko zmieniają kierunki operacyjne. Dzięki temu dobrze bawimy się też w zestawie trzyosobowym, bo zagrożenie płynące z każdej strony osłabia nieco syndrom dwóch na jednego. Najbardziej do gustu przypadła mi gra dwuosobowa, w której spokojnie skupić możemy się na galaktycznej wojnie z jednym przeciwnikiem. W wariantcie długim, floty będą naprawdę liczne i potężne, co raduje serce każdego wojennika.

Warte zauważenia są aż dwa warianty solo: pierwszy – krótki – stanowi znakomite wprowadzenie w zasady gry. Drugi to z kolei epicka rozgrywka przeciwko imperiom obcych, symulowanych przez rozbudowane AI. Oba ciekawe, oba posiadające różne poziomy trudności.

SE4X nie wytycza z pewnością nowych trendów w segmencie gier wojennych, nie kokietuje w żaden sposób eurograczy – odwrotnie: udanie łączy w sobie sprawdzone, niekiedy nawet dość archaiczne rozwiązania mechaniczne. To z pewnością dobra gra, a w swojej klasie nawet bardzo dobra. Jeśli miałbym porównać SE4X do którejś z klasycznych komputerowych strategii kosmicznych, wskazałbym serię Homeworld, z jej zarządzaniem flotą i rabunkową gospodarką. Na pewno SE4X nie jest grą cywilizacyjną w stylu Master of Orion czy też komputerowego Space Empires. To strategia wojenna, dzięki dobrej instrukcji i prostym w sumie zasadom (jak na ten gatunek) dobrze nadająca się dla kogoś, kto w neseserze, zamiast drugiego śniadania, odkrył buławę marszałkowską - czy raczej admirałską.



Marcin Korzeniecki

INNOWACJE

Wynaleźć koło

W 2010 roku na konwencji pewien wrocławski gracz pokazał mi nową grę Carla Chudyka. Chudyk kojarzył mi się wyłącznie z „Na Chwałę Rzymu”, dlatego siadając do stołu, spodziewałem się niezłe zakreconej karcianki. Rozłożono przede mną coś, co wyglądało jak porządnie zrobiony prototyp: zero grafik, kolory, ikony i tekst. Karciany Quasimodo.



fot. Marcin Korzeniecki, Iello

Kiedy jednak zagrałem, odkryłem grę cywilizacyjną, która zachwyliła mnie ilością opcji i nowymi pomysłami. Życzyłem sobie wtedy, by gra wyszła w rodzimym języku, z ładnymi grafikami. I spełniło się. Jak bonie dydy.

Najpierw francuskie wydawnictwo Iello zadbało o nową oprawę graficzną, następnie polska Lacerta zrobiła tłumaczenie i solidne plansze graczy. I tak Innowacje zagościły na naszych stołach.

ZATEM JAK DZIAŁA TO SPEŁNIENIE MARZEŃ MYCH?

Cała magia Innowacji mieści się w 10 stosach kart reprezentujących dziesięć epok z rozwoju cywilizacji. Od prehistorii do ery cyfryzacji. Na każdej karcie znajdują się uszeregowane wzdłuż dwóch krawędzi symbole zasobów oraz nazwa odkrycia i skutki, jakie wywołuje ono w grze. Owe

skutki, nazwane dogmatami, napędzają silnik gry. Zostały tak skonstruowane, że wprowadzają przymusowy element interakcji. Są dogmaty współpracy dające profit wszystkim przy stole, spełniającym określone kryteria i są dogmaty przymusu, wymuszające na graczu o słabszej pozycji, by oddał część swych dóbr osobie żądającej. I robi się gorąco. Dla dopełnienia obrazu całości dodam, że aby skorzystać z dogmatu współpracy lub obronić się przed dogmatem przymusu, wymagana jest odpowiednia ilość zasobów na kartach tworzących własną cywilizację.

Brzmi skomplikowanie? A wcale tak nie jest. Zasady Innowacji są proste, krótkie i spisane niemal prawniczym językiem (choć w trakcie gry pojawiają się czasem wątpliwości). Sedno gry to

wspomniane już 10 stosów kart reprezentujących kolejne epoki cywilizacyjne. Z każdego stosu odkładana jest jedna karta – o nie będziemy walczyć (dominować). Gracz w turze wykonuje dwie akcje z czterech możliwych. Prawda, że niewiele? Może dociągnąć kartę, zagrać kartę z ręki na swoją strefę na stole (czyli budować swoją cywilizację), uruchomić dogmat lub zdominować epokę. I tyle. Aż tyle.

Dogmaty wprowadzają najwięcej zamieszania. Dzięki nim możemy dobrać karty z coraz wyższych stosów, wymieniać je z innymi graczami, bezczelnie zabierać innym graczom, zasilać swoją strefę wpływów (najlepiej cudzym kosztem) czy odkrywać zdobycze kulturalne. Rozbudowana strefa wpływów jest niezbędna, by dominować kolejne epoki. A zdominowane epoki są jednym z kluczy do zwycięstwa. Inne sposoby, to doprowadzenie do wyczerpania wszystkich stosów, wtedy wygrywa gracz o największych wpływach. Ostatni sposób wygranej to specjalne warunki zapisane w dogmatach z najbardziej rozwiniętych epok.

Tyle, że z uruchamianiem takich dogmatów trzeba uważać, bo zwycięskie warunki mogą zrealizować inni gracze zanim kolejka dojdzie do nas.

BECZKA MIODU

Pakując się na wakacje, miałem ostatnio (jak co roku zresztą) dylemat, jakie gry zabrać. Jako że podróż samolotem wymuszała ograniczenia bagażu, naturalnym wyborem okazały się gry karciane. Oprócz towarzyskich filerów chciałem zabrać coś bardziej wymagającego, a jednocześnie nie zajmującego dużo miejsca. Innowacje były jak znalazł. Do zabawy wystarczy 110 kart, jakie znajdziecie w pudełku. Dodam, że pięknie ilustrowanych, emaliowanych i trwałych. Wystarczy spojrzeć na ilustracje obok. Lacerta dodała jeszcze solidne plansze graczy, które zawierają jednocześnie skrót zasad. Kolorowa i klarowna instrukcja z przykładem rozgrywki zamyka zawartość zestawu. Całość została opakowana w niewielkie i trwałe pudełko zamykane na magnes. To pomysł wydawnictwa Iello, które już zastosowało podobne rozwiązanie w grze Biblios. Do

Niedługo po wprowadzeniu polskiego wydania gry na rynek, gracze zauważyli, że niektóre ikony nie są zbyt czytelne. Wydawnictwo Lacerta błyskawicznie zareagowało, proponując bezpłatną wymianę wadliwych kart. Informacje na profilu Lacerty na facebooku.

Istnieją już dwa dodatki do gry: *Echoes of the Past* i *Figures in the Sand* – oba w wydaniach obcojęzycznych.

wykonania, zarówno pod względem estetyki, jak i trwałości nie można się przycześć.

A jak sama rozgrywka? Jest dynamiczna i zmusza do szukania najlepszego rozwiązania. Innowacje są grą taktyczną. Jedna ze złotych zasad, która początkowo wydawała mi się oczywista i przez to zabawna, najlepiej oddaje ducha rozgrywki: zrób tyle ile możesz, resztę pomini. I dokładnie o to chodzi. Kiedy przychodzi nasza kolej, szukamy najlepszego rozwiązania na dany moment. Dlaczego? Ponieważ przy

następnej turze sytuacja na stole może się diametralnie zmienić. Gra jest agresywna, przez co z mozołem realizowany plan może się - za sprawą jednego dogmatu - szybciej rozsypać.

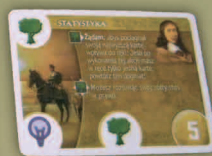
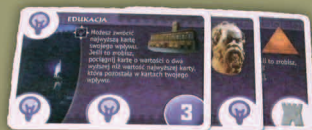
Jest też w tej grze sporo ciekawych rozwiązań. Ot chociażby budowanie swojej cywilizacji w postaci stosów kart w pięciu różnych kolorach. Na kartach, jak już wspominałem, są różne surowce, niezbędne do efektywnego wykorzystania dogmatów. Najlepiej wszystkiego mieć dużo. I wbrew pozorom, czasem jest to możliwe. Niektóre dogmaty pozwalają bowiem rozsuwać stosy.

Możemy stosy rozsuwać w lewo, prawo lub w dół. Odsłaniają się wtedy symbole surowców na kartach poniżej karty aktywnej. Proste i bardzo sprytnie rozwiązanie.

BECZKA DZIEGCIU

Idą dwa koty przez pustynię. Nagle jeden do drugiego mówi: stary, nie ogarniam tej kuwety.

Po cóż przypominam kawał z brodą? Bo adekwatnie oddaje uczucia z pierwszej rozgrywki w *Innowacje*. Mamy 110 kart, a na każdej tekst (dogmaty), czyli osobne zasady pozwalające namieszać zarówno w swojej, jak i w cudzych cywilizacjach.



Którą kartę zagrać, jaki dogmat uruchomić, czy może dociągnąć i trafi się coś fajnego? Dylematy dopadają człowieka już na początku zabawy - aby wybrać najlepiej, trzeba najpierw wszystko przeczytać i przetrwać. A potem jeszcze zerknąć, jak rozbudowali swoje cywilizacje sąsiedzi, żeby zabezpieczyć się przed roszczeniowymi dogmatami. Od razu wyjaśnię, że przy czteroosobowej rozgrywce nie da się ogarnąć tej kuwety. Za dużo się dzieje, zbyt szybko sytuacja się zmienia. Co turę gracze wykładają nowe karty, ciężko ogarnąć swoje podwórko, a kontrolować plany innych nie sposób. I przypomina się motto gry: zrób ile możesz, resztę pomini. Nietrudno się też domyślić, że gracz zaprawiony w grze bez trudu wykosi debiutanta. Weteran zna karty, wie, na które dogmaty się przygotować, a którymi się nie podejmować, przez co może szybko odskoczyć od peletonu. Z drugiej strony gra jest podatna na syndrom „bij lidera”. Czyli kilku graczy może wejść w koalicję, by paroma skutecznymi dogmatami przystopować zapędy prowadzącego. Tyle, że zmienność rozgrywki jest tak duża, że uderzając w lidera, często rykoszetem dostają pozostali. I ta zmienność właśnie dla ekonomistów jest nie do zaakceptowania. Zdarzają się sytuacje, gdy przy pomocy jednego dogmatu można pozbawić innego gracza dorobku, jaki gromadził przez połowę gry. Fakt, taki gracz mógł się zabezpieczyć, rozbudowując cywilizację, lecz nie zrobił tego, inwestując we wpływy. Teoretycznie jest na straconej pozycji, ale nie znaczy, że musi

tak zostać do końca gry. Można zawsze dogadać się z innym graczem i przyhamować lidera, można też uruchomić dogmaty z końcowych epok i zmienić warunki wygranej. Generalnie, zawsze coś można zro-

bić. Skrajnym przykładem jest karta *Rozszczepienie atomu* – giną wszystkie cywilizacje, tracą się wpływy, zostają tylko zdominowane epoki i wielki grzyb pyłu nad planszą. I wracamy do prehistorii. Na szczęście, niełatwo taki dogmat uruchomić.

SŁODKO-GORZKI SMAK

Innowacje są bez wątpienia grą kontrolerską. U jednych wzbudzają zachwyt, innych zniechęcają. Bardzo dobrze *Innowacje* działają na dwie osoby, łatwiej wtedy kontrolować sytuację swoją i przeciwnika. Przy większej ilości graczy po prostu trzeba kontrolować tylko istotne karty. Polecam zagrać zanim zdecydujesz się na zakup. A może właśnie to jest gra dla ciebie?

Dziękuję Maćkowi Welcowi za informacje pomocne przy pisaniu artykułu i wprowadzenie mnie w arkana Innowacji.



7/10

TYP GRY: karciana, cywilizacyjna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 12 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 60 min,
WYDAWCA: Lacerta
AUTOR: Carl Chudyk
CENA: 75 - 100 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2 - łatwiej ogarnąć sytuację, 3-4 - gorzej z ogarnięciem stołu, ale pojawiają się sojusze, zdrady i sporo emocji.
PLUSY I MINUSY:
+ proste zasady, bardzo efektowne wykonanie, kompaktość, nowe pomysły;
- duża zmienność, przewaga weterana nad debiutantem, syndrom bij lidera, trudna do ogarnięcia przy pierwszych rozgrywkach.

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

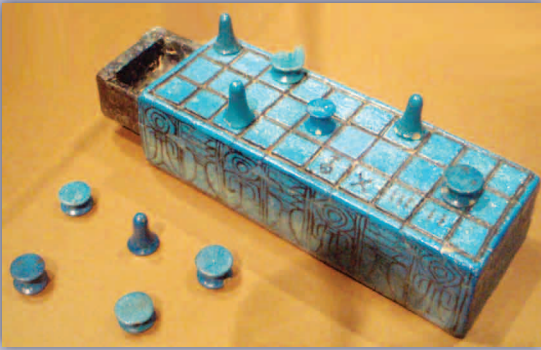


Michał Stajszczak

SENET

Senet jest z pewnością jedną z najstarszych gier planszowych. Oczywiście, dokładna data jej powstania nie jest znana, ale najstarsze plansze, odnalezione przez archeologów, pochodzą sprzed ok. 5000 lat.

Z resztą, plansz udało się znaleźć stosunkowo dużo, bo około 140 i pochodzą one z bardzo różnego okresu historii starożytnego Egiptu. Co ciekawe, przez 3000 lat rekwizyty gry praktycznie się nie zmieniły. Były wprawdzie trochę inne zdobienia, ale zasadniczy układ pól pozostał bez zmian. Niestety, jedyną rzeczą, jaka nie zachowała się, są przepisy gry.



Plansza Seneta składa się z 30 kwadratowych pól. Wprawdzie nie ma na niej żadnych symboli, sugerujących kierunek ruchu pionków, ale zdaniem ekspertów pierwszym polem było położone w lewym górnym rogu, następne w kolejności były pola w górnym rzędzie, później pola drugiego

rzędu, ale od prawej do lewej, a na koniec pola dolnego rzędu, znowu od lewej do prawej. Niektóre pola miały specjalne znaczenie, co sugerują umieszczone na nich rysunki. Symbol na polu 26 (6 od lewej w dolnym rzędzie) kojarzy się z dobrem, więc zapewne trafienie na to pole dawało graczowi jakąś korzyść, np. dodatkowy ruch. Następne pole

było pułapką (symbol oznaczał wodę). Pionek, który trafiał na to pole był usuwany z planszy, choć być może mógł na nią powrócić. Symbole na dwóch kolejnych polach (3 i 2 kreski) oznaczały zapewne, że pionek musiał zejść z nich, poruszając się dokładnie o trzy lub dwa pola. Nie napisałem jeszcze nic o pionkach i sposobie ich poruszania, więc teraz kilka zdań na ten temat. Każdy

gracz miał dysponować pięcioma pionkami, aczkolwiek niektóre zestawy zawierały po 7 pionków. Pionki jednego gracza miały kształt zbliżony do stożka, a drugiego do szpulki. Jak zaczynała się gra, tego oczywiście nie wiadomo. Niektórzy uważają, że

najpierw pionki należało wprowadzić na planszę, inni przypuszczają, że pionki ustawiane były na przemian w górnym rzędzie, jak na poniższym zdjęciu.

A jak poruszały się pionki? Czy może inaczej – w jaki sposób określano, o ile pól może przesunąć się pionek? W znalezionych zestawach nie było kości, tylko płaskie deseczki, pomalowane z jednej strony. Prawdopodobnie o długości ruchu decy-



dował rzut tymi deseczkami. W zależności od tego, ile upadło pomalowaną stroną do góry, gracz mógł poruszyć pionek o 1, 2, 3 lub 4 pola. A gdy wszystkie upadły strona niepomalowaną? Tu zdania są różne. Niektórzy uważają, że uprawniało to do ruchu o 5 pól, inni, że o 6.

A amerykański egiptolog A. Piccione w swojej pracy doktorskiej "The Historical



Development of the Game of Senet and its Significance for Egyptian Religion" przedstawił pogląd, że Senet, jakkolwiek był w założeniu grą rozrywkową, miał głębszą religijną treść. Fabuła gry opisywała wędrówkę pośmiertną wędrowkę dusz. Być może właśnie z tego powodu, a nie tylko jako przedmioty codziennego użytku, egzemplarze Seneta znalazły się w wielu grobowcach.

Wydawało by się, że Senet to obecnie tylko historyczna ciekawostka. Okazuje się, że nie. W kwietniu tego roku rozegrane zostały World Internet Senet Championships z udziałem 32 zawodników. Wprawdzie narodowości zawodników nie zostały podane na stronie mistrzostw, ale imię i nazwisko jednego z uczestników sugeruje, że mógł to być reprezentant Polski.



Michał Stajszczak

VIII MISTRZOSTWA ŚWIATA W GRZE RUMMIKUB

W dniach 3-4 listopada w Taorminie na Sycylii odbyły się VIII Mistrzostwa Świata w grze Rummikub. Zwycięzca - Matthijs Delvers z Holandii, oprócz okolicznościowego pucharu, wygrał podróż dookoła świata dla dwóch osób. W gronie 30 zawodników z 6 kontynentów 14. miejsce zajął reprezentant Polski Patryk Warniełło ze Szczecina. Patryk wywalczył awans do Mistrzostw Świata, wygrywając Mistrzostwa Polski, zorganizowane przez polskiego dystrybutora gry firmę TM Toys. Po raz kolejny okazało się, że Rummikub jest grą rodzinną, bo w finale Mistrzostw Polski, rozegranych 21 października w warszawskim Pałacu Młodzieży, Patryk pokonał m.in. swojego brata.



fol. Rummikub - RW

Michał Stajszczak

JUBILEUSZ TOWARZYSTWA MIŁOŚNIKÓW GIER UMYŚLOWYCH

26 października 2012 Towarzystwo Miłośników Gier Umysłowych świętowało swoje dwudziestolecie. Korzenie tej organizacji sięgają jednak znacznie dalej, bo wywodzi się ona z Groteki, założonej w Warszawie w 1971 roku i działającej najpierw na Starym Mieście, a następnie przez kilkanaście lat w Alejach Jerozolimskich. Podobnie jak kiedyś Groteka, TMGU zajmuje się upowszechnianiem gier i rozrywek umysłowo-logicznych, przede wszystkim wśród uczniów szkół podstawowych w dzielnicy Ochota.



Organizuje turnieje warcabów, othello i szachów, symultany i pokazy gier logicznych, szkoli instruktorów. Współpracuje z władzami samorządowymi i związkami sportowymi (szachowym, warcabowym, brydżowym).

W programie obchodów jubileuszu, obok wręczenia okolicznościowych medali i wyróżnień, znalazły się prezentacja gier japońskich (go, shogi, madżonga i hanafudy) i wystąpienia zaproszonych gości, m.in. senatora Marka Borowskiego.



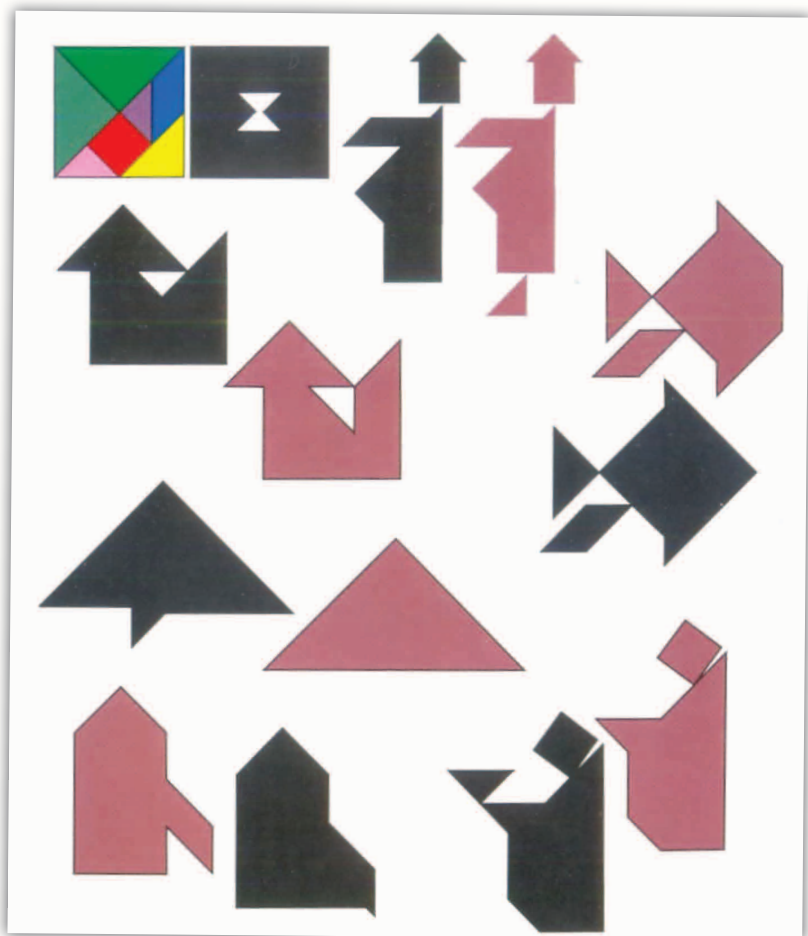
fol. TMGU

Michał Stajszczak

ŁAMIGŁÓWKA

Jako że ten numer ŚGP zawiera sporo materiałów na temat targów w Essen, wybrałem łamigłówkę występującą w logo tej imprezy, czyli tangram. Jak łatwo zauważyć, 14 zadań tworzy 7 par, w których obrazy różnią się bardzo nieznacznie, ale jednak się różnią.

Zadania pochodzą z książki Ivana Moscovicha „Sensationel Shape Problems & Other Problems”, aczkolwiek przykład człowieka z nogą i bez nogi można znaleźć w wielu innych publikacjach.



RECENT TOYS
INTERNATIONAL



IcoSoku

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

Zdobyte nagrody i wyróżnienia:



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



Equal

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

Wyłączny dystrybutor w Polsce:

 **logorajd**
www.logorajd.pl

NASZE GRY TO DOSKONAŁY POMYSŁ NA PREZENT DLA KAŻDEGO!

Wojciech Dziwok

TITANIC

Łamigłówka Titanic to jedna z najładniej wydanych, najciekawszych tematycznie i najbardziej wymagających układanek dostępnych na polskim rynku. Na uwagę zasługują szczególnie znakomite, kolorowe komponenty, plansza symulująca morskie fale oraz niebanalne zadania, zmuszające do opracowania strategii przed rozwiązywaniem.

Wydana w roku 2009 przez SmartGames (w Polsce dwa lata później za pośrednictwem Granny) doczekała się również wersji elektronicznej, dokładnie na 100-lecie zatonięcia Titanica. Jak pisze jej twórca, Raf Peters: „Wszystko zaczęło się od potrzeby wymyślenia łamigłówki o łodziach”. Zadaniem rozwiązującego jest więc przesuwanie szalupami ratunkowymi (do przodu, do tyłu i na boki) i wyławianie z wody rozbitków. Obowiązują następujące zasady:

Kiedy którykolwiek z rozbitków znajdzie się w bezpośrednim sąsiedztwie wolnego miejsca na łodzi – wspina się na pokład, nawet, jeżeli gracz płynie w stronę innej osoby. Rozbitkowie nie mogą wchodzić na łódź od strony dziubu. Szalupa z wolnym miejscem nigdy nie może przepłynąć obok rozbitka, nie biorąc go na pokład.

W momencie, kiedy łódź ratunkowa zostaje zapełniona, musi rzucić kotwicę i zatrzymać się w miejscu. Można poruszać tylko te szalupy, które nie są pełne i mogą jeszcze przyjmować rozbitków.

Jeżeli w tym samym momencie dwóch rozbitków ma szansę wejść na pokład na to samo miejsce, gracz wybiera, który zostanie podjęty z wody. Jeżeli wolne są dwa miejsca i rozbitkowie mogą je zająć niezależnie, obydwoje wchodzi na pokład. Po wejściu do łodzi rozbitkowie nie mogą zamieniać się miejscami.

Zadanie jest rozwiązane w momencie, gdy wszyscy rozbitkowie znajdują się w łodziach. Każde zadanie posiada tylko jedno poprawne rozwiązanie.

Autor gry, Raf Peeters wybrał dla czytelników ŚGP zadanie opublikowane poniżej. Podając rozwiązanie, wystarczy wskazać numer łodzi (1, 2 lub 3) oraz literkę opisującą pasażera (A, B, C, D), którego dana łódź ratuje. W przypadku łodzi dwuosobowej podajemy kolejność od dziobu do rufy.

Nagrodę ufundowała GRANNA, wydawca łamigłówek SmartGames.

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

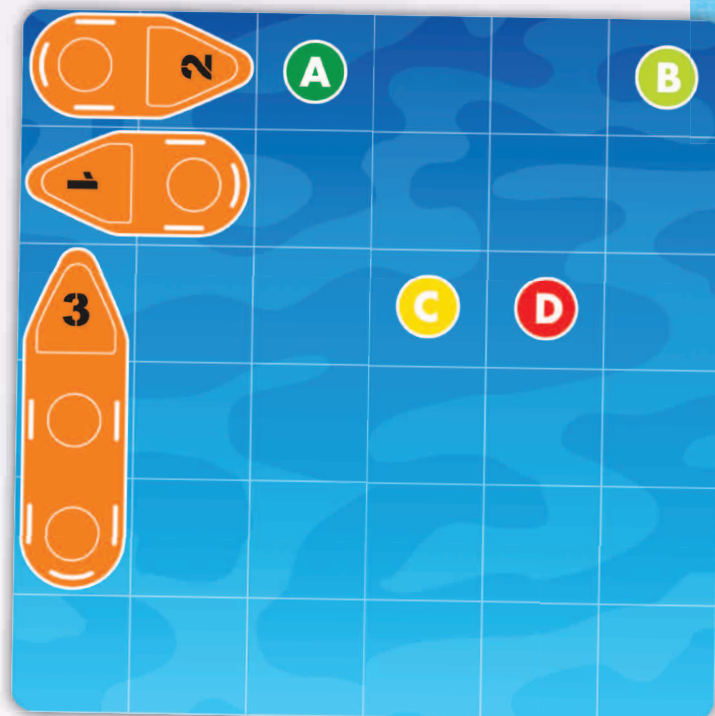


Łamigłówkę można przetestować online pod adresem: <http://www.smartgameslive.com/en/games/titanic/starter>.



Powyżej: przykład rozwiązania

Poniżej: zadanie numeru



Od tego numeru zadania z łamigłówek SmartGames będą ukazywały się na zmianę z Łamigłówkami Gwiazdznego Pajaka.

Wojciech Chuchla

WC KONKURS

Czas mija nieubłaganie. Kolejne 4 miesiące za nami. W tym czasie odbyły się targi w Essen, wybory w USA, masa planszówkowych spotkań w Polsce (Gramy, Bratislava, Gralicia, Game Fest, Granat, Pionek – jedyna impreza nie na G?). Od ostatniego naszego spotkania zmienił się też redaktor naczelny naszego pisma.



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, czy zła, czy ją znamy, czy nie. Lubi gry, które pozwalają grać w dwie osoby, nie wstydy się fascynacji kostkami. Sam o sobie mówi, że „kocha wszystkie gry”.

Z dużą nadzieją czekałem na informację, że nie będzie chciał kontynuować współpracy ze mną w kwestii WC Konkursu, ale jednak się przeliczyłem...

Dlatego witam Was w kolejnej części zmagania. Mam wrażenie, że siedem pytań zamiast jedenastu to był strzał w „siódemkę” tzn. „dziesiątkę”. Przyszło naprawdę sporo zgłoszeń, zdecydowana większość z bardzo dużym odsetkiem poprawnych odpowiedzi. Bardzo się cieszę, że maile napływają zarówno od nowych czytelników – takich którzy dopiero zaczynają przygodę z planszówkami, jak i od

starych wyjadaczy, którzy uczestniczą w konkursie od pierwszej edycji. Dziękuję Wam wszystkim za wspólną zabawę, która - mam nadzieję - daje frajdę obu zainteresowanym stronom.

Tematem obecnego numeru są targi SPIEL w Essen. Dominika Gorgosz przygotowała obszerny artykuł na ten temat, okraszony sporą porcją wywiadów (dodatkowe do przeczytania również na naszej stronie www). Znalazła również czas, żeby przygotować specjalną serię pytań związanych z targami.

Inne pytanie dotyczy łamigłówek – w tej dziedzinie jestem raczej średnio

zorientowany, dlatego o jego wymyślenie poprosiłem naszego specjalistę w tym temacie – Wojtkę Dziwoka.

Obojgu autorom pytań bardzo dziękuję za pomoc – odwalili za mnie kawałek roboty.

Ale żeby nie było wrażenia, że objam się i opuszczam, przygotowałem dla Was dwa niezwykle pytania „obrazkowe”. Liczę, że będziecie mieć tyle samo radochy z poszukiwania odpowiedzi (wynajdowania różnic i „geograficznych” tytułów gier), ile ja przy tworzeniu obu ilustracji. Choć na pewno zajmie Wam to dużo mniej czasu!

1. To już ósma odsłona WC Konkursu.

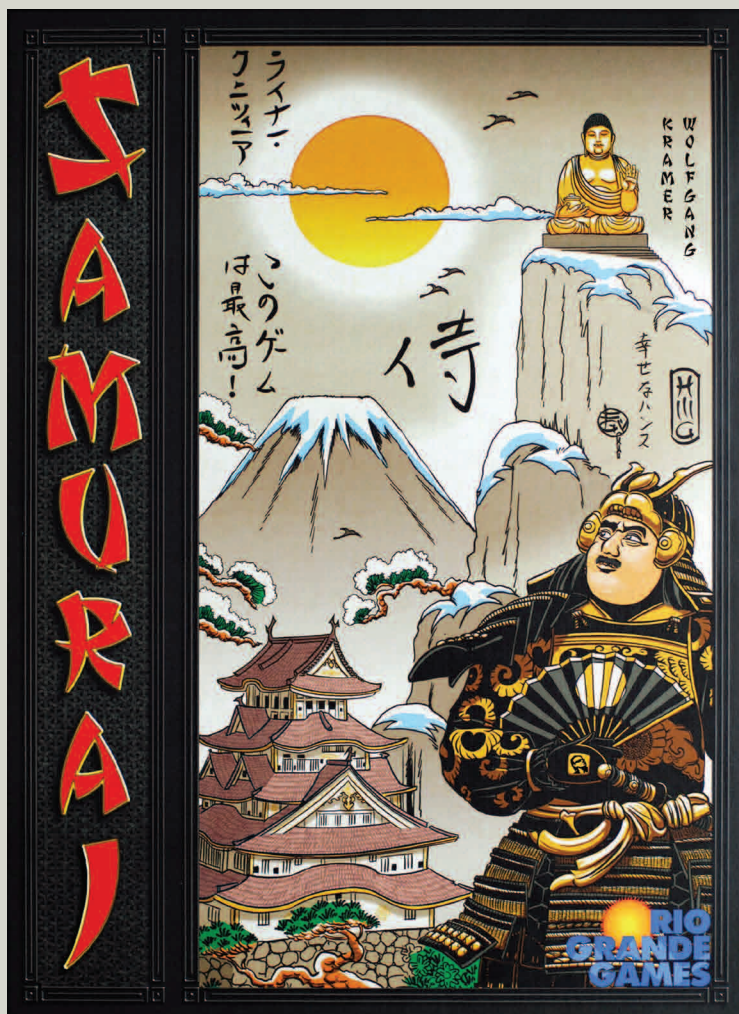
• Proszę podać tytuły ośmiu gier, w których występują ośmiokątne żetony lub inne płaskie ośmiokątne elementy. (8p.)

2. Przyjrzyjcie się ilustracji z okładką angielskiego wydania gry Samuraj. Została trochę „zmodyfikowana”. Proszę wymienić 12 szczegółów, którymi to zdjęcie różni się od oryginalnej okładki. (12p.)

3. Pytanie Wojtka. Proszę podać nazwę łamigłówek, z której pochodzi prezentowane na zdjęciu (następna strona, u góry) przykładowe zadanie. Dla ułatwienia - pytanie jest inspirowane najnowszymi łamigłówkami w ofercie wydawnictwa Egmont. (3p.)

4. Ostatnio – nie wiedzieć czemu – trochę bliższa naszej rodzinie jest gra Qwirkle. W związku z tym pytanie dotyczące tej gry. Jaki teoretycznie najlepszy wynik możemy uzyskać w jednym ruchu w rozgrywce w Qwirkle? Proszę podać ten wynik i w kilku słowach napisać co to za ruch. (4p.)

5. Jednym z „najgorętszych” tytułów tego- rocznych targów Essen była gra Tzolk'in. Wykorzystuje ona koła zębate jako jeden z głównych elementów mechaniki. Proszę wymienić pięć innych gier, w których występują koła zębate – nie jako ilustracje na kartach żetonach, ale obracające i ząbiające się elementy wykorzystane w grze. (5p.)





6. Poniżej seria pytań przygotowanych przez Dominikę. (2p. za każdą poprawną odpowiedź)

A. SPIEL to nie tylko gry planszowe. Jakie targi towarzyszą prezentacjom gier planszowych?

B. Premiera której gry poprzedzona była akcją z cyklu alternate reality games? Do specjalistów z branży i graczy wysyłane były zakodowane wiadomości, szyfry i łamigłówki. Akcja toczyła się przez kilka tygodni. Powstała nawet grupa „samopomocy” na Facebooku. Zrzeszała ona adresatów tajemniczych wiadomości.

C. Jakie zwierzę zostało w tym roku przedstawione w mini rozszerzeniu do gry Zooloretto (tzw. give-away) przygotowanym przez wydawnictwo Abacusspiele?

D. W tym roku targi SPIEL obchodziły jubileusz 30-lecia. Od wielu lat organizowane są w halach targowych. Pierwsze targi odbyły się jednak w zupełnie innym miejscu. Gdzie?

E. Jakie owoce były rozdawane na stanowisku Granny na tegorocznych targach w Essen?

F. Jaki kapelusz (chodzi o model, a nie kolor) nosił w trakcie targów Nicolas Normandon, autor gry City of Horror?

G. W tym roku po raz pierwszy w tym samym czasie nastąpiła premiera gry planszowej i jej e-wersji. Jaki to tytuł i czyjego jest autorstwa?

7. Pierwsze z serii pytań „W 100 gier dookoła świata”. Na początek – z okazji niedawnych wyborów – poświęcone USA. Proszę podać TYTUŁY GIER, które odpowiadają geograficznym lub administracyjnym nazwom zaznaczonych na mapie miejsc lub obszarów.

Czerwone koła oznaczają punkty na mapie (w przeważającej części miasta), niebieskie – obszary lub rzeki.

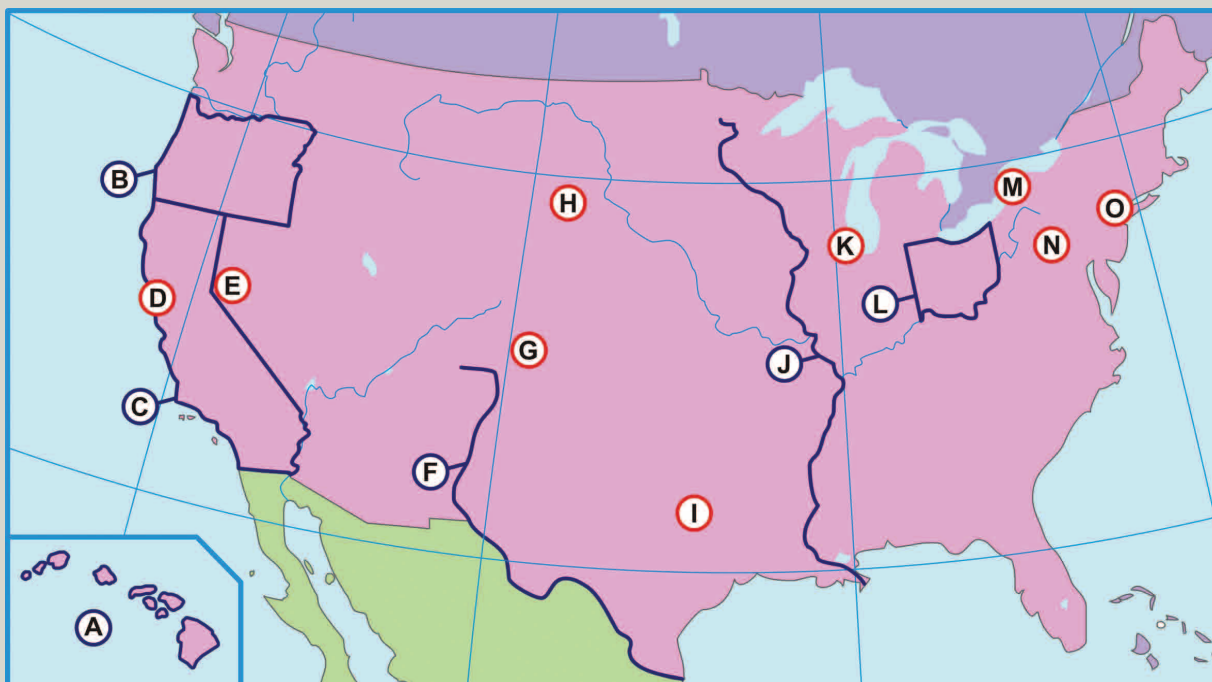
Uwaga! Tytuły nie zawierają dodatkowych słów i określęń lub nazw kojarzących się z danym miejscem! Na pewno nie będą dobrymi odpowiedziami Książęta Florencji, Black Vienna, Mississippi Queen, San Marco, At the gates of Loyang, Chicago Express, Monopoly Essen itp. itd. Pamiętajcie! Chodzi o tytuły gier, a nie o dokładne polskie geograficzne nazwy zaznaczonych miejsc! (15p.)

To już wszystko.

Zapraszam do udziału w zabawie. Na odpowiedzi czekam do końca lutego 2013 pod adresem mailowym konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „wc konkurs nr 8”).

Laureatów powiadomi e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

Życzę wszystkim czytelnikom spokojnych i rodzinnych Świąt, masy pięknych gier pod choinką i na stołach. Trzymajcie się ciepło w nadchodzące zimowe wieczory!



A MOIM ZDANIEM TA GRA...

Redaktorzy i współpracownicy Świata Gier Planszowych komentują gry prezentowane w magazynie

CIA VS KGB

9 – Bartosz Odorowicz - Ha, to od kilku lat wciąż jedna z moich ulubionych gier - świetnie, że teraz jest po polsku! Prościutka, kompaktowa, często zbyt losowa, ale też klimatyczna i emocjonująca. Świetny chwiler!

7,5 – Wojtek Chuchla – Tylko 4 rodzaje kart. Mały wybór akcji. W kółko powtarzająca się walka o karty celów. A mimo tego naprawdę duża dawka emocji, zacięta rozgrywka, walka do końca i nieprzewidywalne zwroty akcji. Małe pudełko kryjące pełnokrwistą grę 2-osobową, która zadowoli nawet wymagających graczy. Oczywiście trzeba mieć świadomość, że to karcianka i nie zawsze wszystko zależy od nas. Ale to tak jak w walce wywiadów – czasami wszystko się obraca przeciwko nam. A zwycięstwo w takiej sytuacji smakuje wyjątkowo.

7 – Maciej Kwiatek - Pojedynek w zasadzie sprowadzający się do odgadnięcia czy przeciwnik wybrał superspiega. Zdecydowanie emocjonujący pojedynek, ta dwuosobówka umiliła mi niejedną podróżociągami. Nie porywa, ale jest po prostu solidna.

7 – Monika Żabicka – recenzja na str. 32

ROBINSON CRUSOE

9 – Maciej Kwiatek – recenzja na str. 11

9 – Monika Żabicka – Tak jak nie lubiłam gier kooperacyjnych w wersji innej niż solo (negocjując mowimy stanowcze NIE), tak w Robinsonie zaskakująco lepiej mi się gra w grupie niż samotnie. Pomijając fakt, że sama zawsze przegram, w grupie jest po prostu i naprawdę wesoło. Klimat oddany fantastycznie, nieprzewidywalność oddana fantastycznie, przycyga pełną gębą. Nie daję dyszki tylko dlatego, że trwa trochę za długo i trzeba mieć jednak odpowiedni skład do zabawy, tzn. taki „nie wydmuszający się”.

8 – Piotr Siłka - Mimo wielu drobnych mankamentów i niespełnienia obietnic co do rewolucji w grach kooperacyjnych, to jedna z najlepszych rodzimych produkcji tego roku. „Jak dla mnie to będzie pierwsza polska gra, która wejdzie do pierwszej setki BGG.”

7 – Bartosz Odorowicz - Po trzech rozgrywkach nie mogę się wciąż przekonać do tej gry. Niby ciekawa, niby negrywalna, ale też kiepska w obsłudze (bałaganiarska instrukcja, multum znaczników, długi setup). Mi obojętnie zaferowała mniej niż obiecywała swoją wielkością i stopniem komplikacji. A może po prostu nie lubię czystych kooperacji?

6,5 – Sebastian Szczepaniak - Mimo ślicznej oprawy i klimatu dostaliśmy grę przygodową, w której nie czuć... przygody. I emocji jakoś tak niewiele. Fajne podejście do kooperacji, ale gra mogłaby być trudniejsza.

BANG!

7,5 – Wojciech Sieroń – recenzja na str. 30.

7 – Rafał Szyma - Powrót imprezowego klasyka. Naprawdę fajna,

mocna pozycja, która niemal nigdy nie zawodzi, a potrafi sprawić kupę frajdy. Zarazem dowód na żywność gier z motywem ukrytej tożsamości.

7 – Maciej Kwiatek - Dobra gra konwentowa, kiedy jest kilka godzin na kilka partii, inaczej może być tak, że odpadniesz po 10 minutach bez wykonania kolejki i czekasz ponad godzinę na kolejną partię. A tam scenariusz się powtarza. Z jednej strony ciekawy klimat, tajne tożsamości budują emocjonującą rozgrywkę, z drugiej 1-2 osoby zawsze bawią się źle, kończąc zanim zaczną partię. Kluczem jest bycie po stronie tych dłużej żyjących. Mnóstwo wad, ale mnie urzeka.

7 – Monika Żabicka - Gry rol, gry blefu są tak naprawdę rodzajem zabawy, w którą trzeba umieć się bawić. Bang! nie wykracza poza wypracowane sprawdzone standardy, ale klimat dzikiego zachodu dla miłośników westernu na pewno ubarwi wesołą potyczkę.

6,5 – Sebastian Szczepaniak - Z początku naprawdę fajna, m.in. ze względu na tematykę i klimat dzikiego zachodu, ale po kilkunastu partiach zaczyna się nudzić. Zawszeza ostrzelanym graczom. Sytuacja ratują trochę dodatki.

6 – Wojtek Chuchla – Grałem kilka razy, zawsze dobrze się bawiłem. A mimo wszystko jakoś nie chce mi się do niej wracać. Z imprezówek zdecydowanie bardziej niż Bang! czy Resistance cenię sobie Time's Up, Gambit 7 lub Pictomanię.

6 – Katarzyna Ziółkowska - Dla mnie jedna ze słabszych gier mafiopodobnych. O wiele bardziej wolę The Resistance.

ZNAK STARSZYCH BOGÓW

8 – Sebastian Szczepaniak – uwielbiam turlać kostkami w uprosczonej wersji Horroru w Arkham. Emocje towarzyszące każdej partii, przyjemność z grania i super klimat w połączeniu z krótkim czasem rozgrywki rekomensują wielką losowość.

6,5 – Agnieszka Wweidemann – recenzja na str. 50.

5,5 – Wojtek Chuchla – Spośród gier opartych na prozie Lovecrafta najbardziej lubię (już widzę Wasze zdziwienie i potępienie) Cthulhu Rising, gdzie wykładamy na planszę żetony z cyferkami (i z tematem nie ma to nic wspólnego) i Stars Are Right, gdzie wcielamy się w kultystów starających się przywołać wielkich przedwiecznych. Znak Starszych Bogów - walka z tymi potworami w formie przygodowej turlanki nie przekonuje mnie prawie wcale. Nie potrafię wczuć się w klimat, kiedy jedyne co muszę zrobić, to wyrzucić na 5 kostkach 2 lupy i 3 zwoje. Wykonanie gry jest piękne, ale to po prostu rozrywka nie dla mnie. Jak już mam bawić się w wyrzucanie układow na kościach, sto razy bardziej wolę grę w podbój świata - czyli Risk Express.

3 – Maciej Kwiatek - Tu nie ma gry. Robimy setup, turlamy (decydując czy jedną kostką więcej, czy nie), udało się albo nie, przegramy albo wygramy. Nudne turlanie, nudna rozrywka, śliczna oprawa. Moim

zdaniem niewarta żadnych pieniędzy. Działa, ale to wszystko, co można o niej powiedzieć, dla fanów ogromnej losowości może być podkładką pod picie piwa.

POJEDYNEK ROBOTÓW

9 – Wojciech Dziwok - recenzja na str. 40.

9 – Wojciech Sieroń - Kapitalna gra logiczna. Już po kilku partiach widać głębię możliwości. Niesamowite zmiany sytuacji po wykorzystaniu możliwości wprowadzenia zdobytych pionów. Teraz aż chce się poznać oryginał... 7 – Sebastian Szczepaniak - Japońskie Shogi w oprawie z sympatycznymi robotami to w gruncie rzeczy uproszczone szachy. Wyłącznie dla fanów gier logicznych.

TIMELINE

9 – Rafał Szyma - Jedna z nielicznych gier, w których przydaje się stos bezużytecznych informacji zaśmiecających mi głowę. Uwielbiam ją, lecz zawsze zastanawiam się czy moi współgracze mają tak samo. Dwie wady oddzielające ją od doskonałości: gracz się uczy, „zużywając grę” i to, że jest cała masa graczy, dla których historia i zabawa to zbiory rozłączne. Niewiarygodne, lecz prawdziwe.

8,5 – Dominika Gorgosz - Po rozegraniu wszystkich kart cały czas miałam ochotę na więcej :) Nie było wyjścia, trzeba było grę zakupić. Bardzo fajny pomysł - przy okazji gry można się czegoś nauczyć. Szczególnie podobala się miłośnikom historii i uczniom, którzy akurat omawiają te wydarzenia. Nie da się ukryć, że została wielokrotnie pokonana przez gimnazjalistkę.

8 – Sebastian Szczepaniak - Szybka i świetna gra wzbogacająca naszą wiedzę ogólną. Partiom z reguły towarzyszy dużo śmiechu i dość częste zaskoczenie: „naprawdę wynaleziono to tak szybko/późno?”

8 – Monika Żabicka - Chcesz się dowiedzieć, ile jeszcze nie wiesz? Voila! To strasznie, jak mało znamy konkretnych. Bo przecież każdy czuje, że ogień oswojono ździebko wcześniej niż wynaleziono strzykawkę, ale spróbujcie podać datę chociaż z symbolicznym przybliżeniem! Gra na poważnie się nie sprawdzi, gracz poczuje się zawstydzony swoją niewiedzą. Więc łyćczek czegoś mocniejszego i wio na sprawdzian!

8 – Maciej Kwiatek – recenzja na str. 36.

7,5 – Wojtek Chuchla – Bardzo fajna zabawa, szczególnie przez kilka pierwszych rozgrywek. Pomysł o gra jest prosty i genialny. Układanie kart w kolejności chronologicznej czas rozgrywki zachęci do zabawy nawet osoby, które nie chcą polknąć planszówkowego bakcyła. Gra idealna do zabrania do szkoły i „przetestowania” wiedzy naszego nauczyciela historii (tak jak Fauna dla nauczyciela przyrody). Jedyne, do czego można mieć uwagi, to brak kart z wydarzeniami dotyczącymi naszej historii.

Dołączenie wersji komputerowej to dodatkowy smaczek.

7 - Katarzyna Ziółkowska - Może i gra dla kujonów, ale za to szybka. W sam raz, jeśli chcemy poszerzyć do niczego nie przydatną wiedzę ogólną. Żałuję, że polskie wydanie nie ma takiego małego, poręcznego pudełka jak francuski oryginał.

GAUNTLET OF FOOLS

6 – Tomasz Gałkowski – recenzja na str. 24.

6 - Katarzyna Ziółkowska - Większość decyzji w grze podejmujemy na początku - przy licytacji bohaterów, potem już gra gra się sama. Jeśli nie postaraliśmy się o dobrego wojska lub mieliśmy wyjątkowego pecha, to często nawet już bez nas. Pewnie sprawdziliby się z wesołą grupą lubiącą procenty.

5 – Piotr Siłka - Pomysł na samą grę mi się podoba. Widać tu rękę autora, który po raz kolejny pokazuje ciekawy patent na różnorodność rozgrywek. Jednak zbyt duża losowość jak dla mnie powoduje, iż trzeba traktować ten tytuł jako zabawę. Po jednej partii w Essen nie mam ochoty grze dawać kolejnej szansy.

P.I.

8 – Piotr Siłka - Martin Wallace umiejętnie połączył Mastermind i Cluedo, dzięki czemu stworzył ciekawą i prostą grę dedukcyjną. Nie wiem czy nawet wręcz nie za prostą? Najbardziej jednak przeszkadza mi fakt, że poszczególne rodzaje kart, jak i dowodów nie są bardziej charakterystyczne.

7 – Wojtek Chuchla – pewno w każdym pojawi się skojarzenie z grą Mastermind. Oczywiście dodany jest „klimat” - za pomocą pytań i podpowiedzi mamy wydedukować: kto, co i gdzie. Niewątpliwą zaletą gry jest to, że angażuje każdego gracza w jednakowym stopniu, czyniąc go równocześnie zgadującym i podpowiadającym. Jednak całość nie zachwyca. Plansza wywołuje u mnie natychmiastową ochotę wbić w nią kilku pinesek i zastąpienia tego „bałaganu” nowymi karteczkami, np. z menu najbliższej pizzerii i spisem utworów najnowszej płyty Soundgarden.

6 – Katarzyna Ziółkowska – recenzja na str. 14.

INNOWACJE

9 - Wojtek Chuchla – to jest gra! Przynam bez bicia, że całkowicie dałem się wciągnąć w świat Innowacji. Bardzo dobrze gra nam się w dwoje. Nie gniewajcie się, że nic więcej nie napiszę, ale właśnie siadam do kolejnej rozgrywki z moją pierwszą żoną. Zapytacie w co gramy? W Innowacje!

7 – Marcin Korzeniowski – recenzja na str. 56.

6 – Piotr Siłka - Totalny chaos, zero klimatu, multum możliwości i ciągła interakcja. Mieszanka wybuchowa i nie dla każdego. Ja nieszczególnie chętnie wracam do tego tytułu.

GRANNA

ŚWIAT GIER

SUPER
FARMER

RANCHO



RANCHO WKracza do gry!

Kupujesz ziemię, Hodujesz zwierzęta,
powiększasz stado, pomnażasz swój zyski!

Fascynująca gra rodzinna
dla 2-6 osób powyżej 7 lat



polub nas na facebooku
www.facebook.com/grannagry

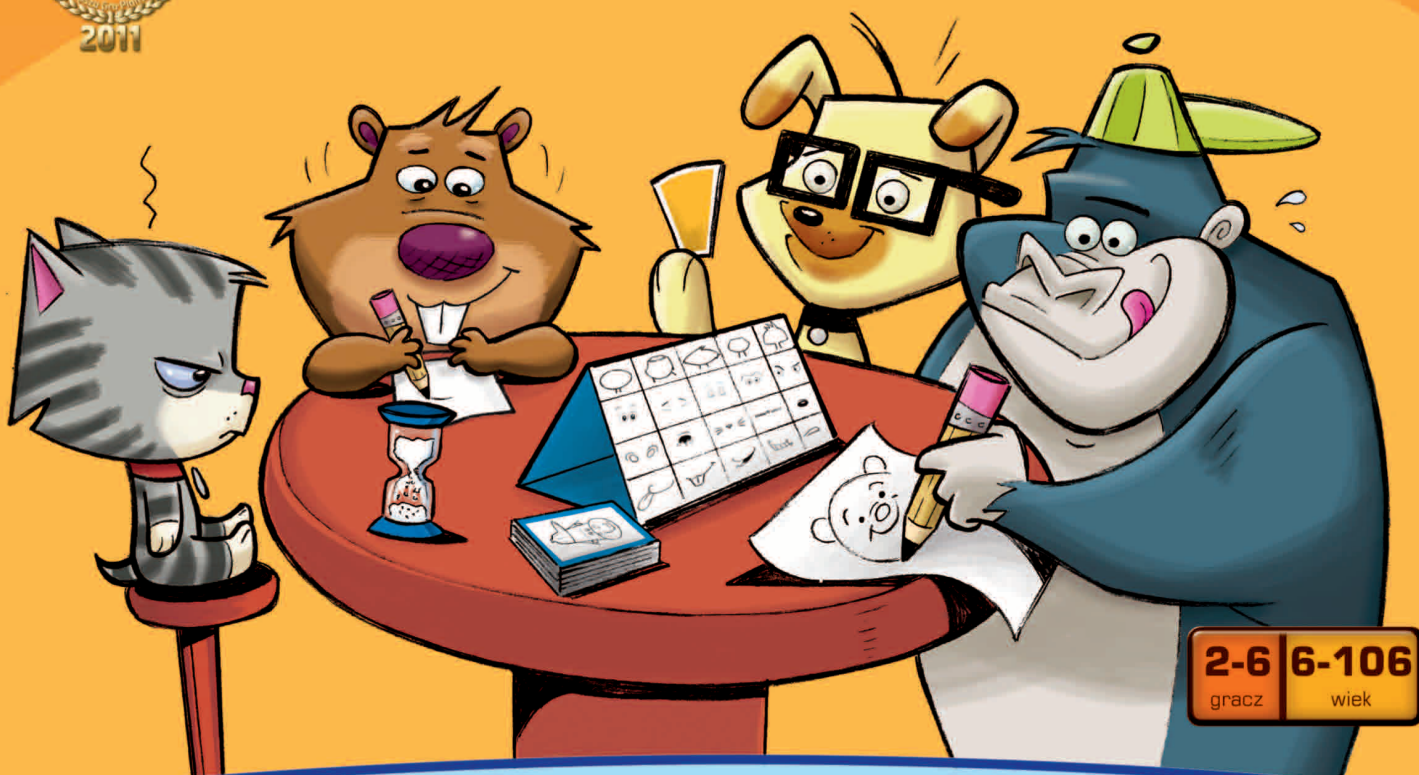
www.granna.pl
www.superfarmer.pl

strona@granna.pl
www.YouTube.com/grannapl



Portret Pamięciowy

Zapamiętuj! Rysuj! Wygrywaj!



2-6 6-106
gracz wiek

Łamigłówki jednoosobowe



40
nowych
zadań!



40
nowych
zadań!



40
nowych
zadań!

