

NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl

numer 24

cena 9,90 zł (w tym 5% VAT)

# ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

## Hacienda HD

Recenzja e-gry

## Munchkin

Przegląd wersji tematycznych

## Uwe Rosenberg

Najpierw ojciec, potem autor gier

## Planszówki a prawo

Wywiad z prawnikiem

## KONKURSY!

Vampire Empire, Dolina Królów i inne

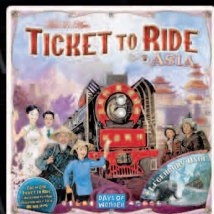


## Ekstra bonus

4 karty do gry  
**THE RESISTANCE**

TEMAT NUMERU:

# MŁODE WILKI POLSKIEJ SCENY GIER



# Abalone®

Classic

Abalone to fascynująca gra, w której proste zasady łączą się z niezliczoną mnogością możliwości!



#### Nagrody zdobyte przez Abalone:

- 1990 Mensa Select - laureat
- 1989 Spiel des Jahres - rekomendacja
- 1989 Golden Ace (Gra Roku we Francji) - laureat
- 1988 Concours International de Créateurs de Jeux de Société - laureat



 **REBEL.PL**  
Wydawnictwo gier

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

MARTIN WALLACE

# AEROPLANY

## PIONIERZY LOTNICTWA



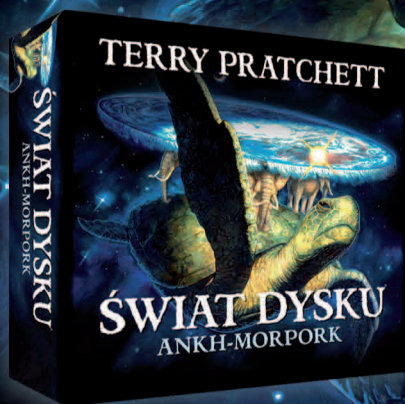
“Aeroplany Pionierzy Lotnictwa” to gra przybliżająca początki rozwoju lotnictwa pasażerskiego. Załóż własne linie lotnicze i stwórz sieć połączeń w Europie i na całym świecie! Wygraj dzięki posiadaniu najlepszej floty lub tworzeniu najbardziej ryzykownych połączeń lotniczych!



# TERRY PRATCHETT

# ŚWIAT DYSKU

## ANKH-MORPORK



“Świat Dysku - Ankh Morpork” wprowadzi Cię w fascynujący świat bohaterów prozy Terry’ego Pratchetta. Wciel się z jedną z fantastycznych postaci i zdobądź władzę nad Miastem, przechrzając przeciwników. Więcej o grze: [www.ankh-morpork.pl](http://www.ankh-morpork.pl)



## MŁODE WILKI x2

**T**o bardzo miłe uczucie pisać słowa wstępu do numeru, w którym głównym tematem jest „druga fala” autorów gier w Polsce. Mamy ich już aż tylu! Czytając tekst Marcina (wprowadzenie znajduje się na stronie WWW) wydaje się, że opisane przez niego wydarzenia miały miejsce nie tak dawno temu, a to przecież już prawie 10 lat polskiej planszówkowej historii. Znacnie moje oddanie wszelkiego rodzaju aktualnościom związanym z grami i moją, czasem nawet chorobliwą, pogoń za gorącymi informacjami związanymi z branżą. O ile kiedyś wszystkie one głównie dotyczyły gier zagranicznych, tak teraz coraz częściej piszę o polskich grach, autorach i wydawnictwach. Z mojego punktu widzenia coraz bardziej zaciera się różnica pomiędzy zagranicznym i polskim rynkiem gier. Potwierdzeniem tego jest m.in. właśnie temat obecnego numeru. Cieszy mnie to zarówno jako gracza, jak i osobę, która była związana medialnie z grami planszowymi jako redaktor naczelny jedyne go magazynu o planszówkach w Polsce.

Tak, nie bez przyczyny piszę to w czasie przeszłym. Niestety z powodu innych planów zawodowych muszę przekazać stery ŚGP w inne ręce. Cieszę się, że udało mi się zrealizować cele, jakie sobie postawiłem równo rok temu. Jestem wdzięczny Ignacemu Trzewickowi za zaufanie i danie mi wolnej ręki w działaniu. Mam nadzieję, że stworzenie silnej platformy informacyjnej z dużym naciskiem na nowe media, wspartej elektroniczną dystrybucją magazynu, prenumeratą oraz przejściem na dwumiesięczny tryb wydawniczy jest przez Was pozytywnie odbierane. Wiem, że część czytelników nieufnie podchodziła do niektórych moich „ePomysłów”, ale liczę, że w końcu udało mi się rozwiązać ich sceptycyzm i teraz z przyjemnością śledzą nasze codzienne informacje na profilu Facebook (ponad 800 stałych odbiorców) oraz stronie WWW. Z papierowego magazynu staliśmy się najbardziej prężnym medium informacyjnym w Polsce piszącym nierzadko jako pierwsi o najnowszych tytułach gier lub wydarzeniach związanych z grami planszowymi.

Jestem dumny z naszej redakcji oraz wszystkich autorów tekstów. Gdyby nie Wasza ciężka praca nie mógłbym nawet marzyć o realizacji jakichkolwiek planów. Dziękuję Wam bardzo gorąco za zaufanie i za wszystko, co wspólnie zrobiliśmy. Pozostanę Waszym dłużnikiem na zawsze.

Nowym redaktorem naczelnym zostanie Łukasz Piechaczek. Jestem przekonany, że jego legendarne już zaangażowanie w pracę, których się podejmuje, pozwoli na dalszy rozwój magazynu. Patrząc na planszówkowy świat, nie wątpię, że pracy redakcji ŚGP na pewno nie zabraknie.

Na koniec bardzo chciałbym podziękować osobom najważniejszym, czyli tym, dla których ŚGP istnieje – naszym czytelnikom. Zawsze pamiętałem, że bez Waszego zadowolenia z naszej pracy nie ma ona żadnego sensu. Dlatego po raz ostatni zapraszam do lektury z nadzieją, że po przeczytaniu całości za dwa miesiące ponownie z przyjemnością sięgniecie po kolejny numer ŚGP.



Na okładce:  
NINJATO



## SPIS TREŚCI:

### TEMAT NUMERU

- 8** Młode wilki polskiej sceny planszówkowej  
Polscy projektanci gier

### RECENZJE

- 12** **AGRICOLA: CHŁOPI I ICH ZWIERZYNIĘC**  
Jak daleko pada jabłko od jabłoni?
- 14** **PAN TU NIE STAŁ!**  
Jak chiński rycerz stał się matką z dzieckiem
- 16** **NINJATO**  
Piękno sztuki tajemnej
- 18** **MUNCHKIN CTHULU, MUNCHKIN Z KARAIBÓW I MUNCHKIN ZOMBIE, CZYLI PRZEGLĄD MUNCHKINÓW TEMATYCZNYCH**  
Munchkin dla początkujących
- 22** **WAKA WAKA**  
Ani Shakiry, ani hit
- 24** **DOS DE MAYO**  
Hiszpańska zabawa w kotka i myszkę
- 26** **SUDOKU JUNIOR, RUMMIKUB JUNIOR, SCRABBLE JUNIOR, MY FIRST SCRABBLE**  
Małe wersje wielkich gier
- 28** **DZIECI Z CARCASSONNE**  
Bezpieczne kształcenie
- 29** **MAGICZNY LABIRYNT**  
Patrz, gdzie stajesz
- 30** **KTO TO BYŁ?**  
Poszukiwanie rabusia
- 31** **TSCHAK!**  
Wesoła sałatka z potworów
- 34** **KONWÓJ**  
Moloch vs. Posterunek
- 36** **AIR SHOW**  
Gra na pokaz
- 38** **W ZAKŁADZIE. LUBELSKI LIPIEC '89**  
W fabryce to się pracuje
- 40** **DOLINA KRÓLÓW**  
Faraonowie mówią po polsku, czyli zlokalizowana wersja gry Egizia
- 42** **FELINIA**  
Gwiazda w przeciętnym towarzystwie
- 44** **FIRENZE**  
Botticelli na planszy
- 45** **TICKET TO RIDE MAP COLLECTION: VOLUME 1 - TEAM ASIA & LEGENDARY ASIA**  
Wsiąść do pociągu, byle do Azji
- 47** **DE VULGARI ELOQUENTIA**  
Włoski nie taki znowu pospolity
- 50** **THE ARES PROJECT**  
Bardzo brzydka, bardzo dobra gra

### WYWIADY

- 52** Najpierw ojciec, potem autor gier  
Z Uwe Rosenbergiem rozmawia Dominika Gorgosz
- 55** Planszówkowe prawo  
Z prawnikiem Jakubem Michałem Dolińskim rozmawia Mirosław Gucwa

### STAŁE DZIAŁY

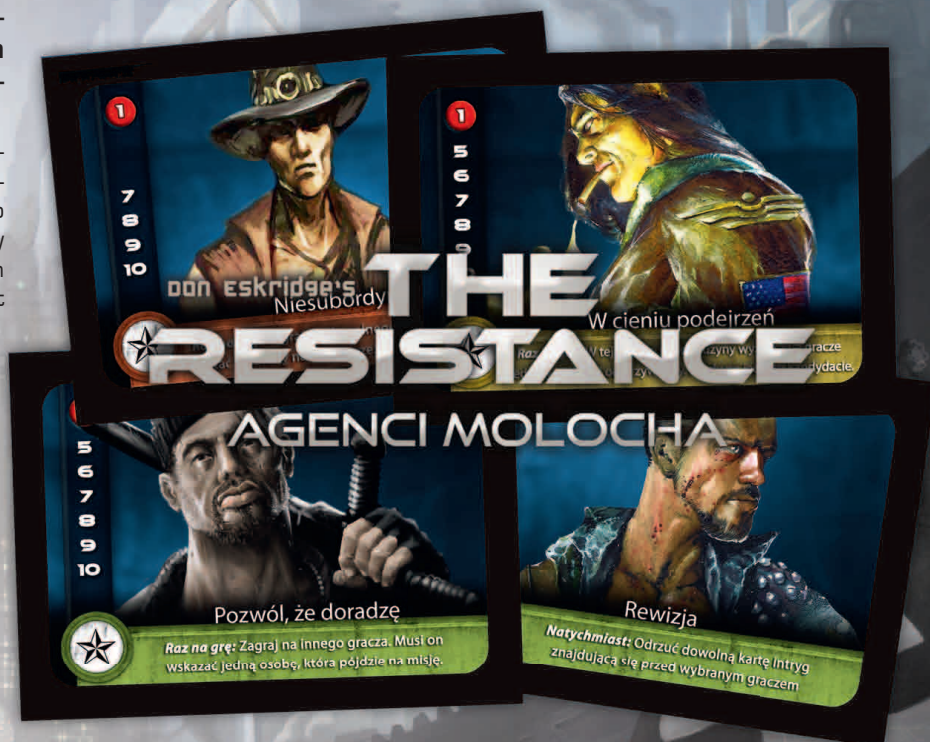
- 53** Mało znane  
**TRIOMINOS**
- 57** eGry  
**HACIENDA HD**
- 58** Historia gier  
**ACQUIRE**
- 60** Łamigłówki Gwiezdnego Pajaka  
**IMPULS**
- 62** Łamigłówki  
Termometry
- 63** WC Konkurs
- 64** Sprintem po grach

NASZ BONUS:

# KARTY INTRYG DO RESISTANCE: AGENCI MOLOCHA

Gra Resistance: Agenci Mołocha cieszy się bardzo dużym zainteresowaniem wśród polskich graczy.

Dlatego wspólnie z wydawcą gry - wydawnictwem Portal - przygotowaliśmy niespodziankę dla wszystkich jej fanów. Do tego numeru naszego magazynu dołączyliśmy minidodatek do gry w postaci czterech nowych kart Intryg, którego autorem jest znany naszym czytelnikom Piotr Haraszczak. Karty otrzymały pozytywną opinię samego autora gry - Dona Eskridge, a historię ich powstania możecie przeczytać na naszej stronie WWW. Dodatek będzie dostępny wyłącznie w Świecie Gier Planszowych.



## życie i twórczość projektanta gier planszowych

## CYBOARDPUNK 2020\*



Marek Rutkowski edrache.pl

\*miało być: prognozy ekspertów na temat polskiego planszowego designu

ŚWIAT GIER  
PLANSZOWYCH

### WYDAWCA:

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

**REDAKTOR NACZELNY:** Mirosław Gućwa [gućwa@wydawnictwoportal.pl], **REDAKCJA:** Tomasz Gałkowski, Marcin Korzeniecki, Maciej Kwiatek, Tomasz Polak, Rafał Szyma, Katarzyna Ziółkowska, **WSPÓLPRACUJĄ:** 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, Marek Rutkowski, Ignacy Trzewiczek, Agnieszka Weidemann, Monika Żabicka. **SKŁAD:** Rafał Szyma, projekt okładki: Michał Oracz, **KOREKTA:** Monika Kucharska

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

Vat: 5%; Nakład: 2000 egz.

## PRENUMERATA NA ROK 2012

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



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

Prenumeratę można zamówić wypełniając formularz na stronie:  
[www.swiatgierplanszowych.pl/prenumerata](http://www.swiatgierplanszowych.pl/prenumerata).

## AKCJE I IMPREZY OBJĘTE PATRONATEM ŚGP:



## POLECAMY SERWISY INTERNETOWE POŚWIĘCONE GROM PLANSZOWYM:

[GAMESFANATIC.PL](http://GAMESFANATIC.PL) [PLANSZOLANDIA.PL](http://PLANSZOLANDIA.PL)  
[SPIELLUST.NET](http://SPIELLUST.NET) [GRYPLANSZOWE.NET](http://GRYPLANSZOWE.NET)

## JAK OCENIAMY GRY?

### OCENA 1-10

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

### SKALOWALNOŚĆ

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

### ZŁOŻONOŚĆ

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

### RECENZJA

1. Łatwe (zielona zakładka) - gry, które można łatwo i szybko wytłumaczyć każdemu, bez względu na jego stan znajomości obecnych gier planszowych. Znajdą się tutaj gry dla dzieci, gry dobre w przeważających cięższych tytułach 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) (<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 #24

ORAZ

## ZŁOTA KARTA NUMERU #24

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.

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



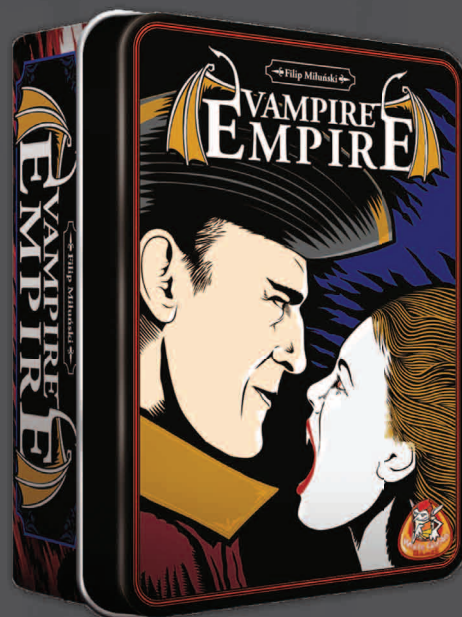
Złota Kostka Numeru 24.:

**Agricola:  
Chłopi  
i Ich Zwierzyńiec**



Złota Karta Numeru 24.:

**Dolina Królów**



## UWAGA: KONKURS!

Wspólnie z wydawnictwem White Goblin Games przygotowaliśmy szczególną niespodziankę, w której do wygrania mamy grę Vampire Empire, czyli najnowszy tytuł Filipa Miłusińskiego. Swoją premierę będzie miała ona podczas targów w Essen 2012. Wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Realia jakiego serialu stanowiły pierwotny temat i tło gry Vampire Empire?

- True Blood
- Battlestar Galactica
- The Tudors

Więcej o samej grze oraz innych premierach wydawnictwa WGG przeczytacie na naszej stronie WWW. Na zgłoszenia czekamy do końca września br. Prosimy je przysyłać na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – Vampire Empire”). Laureata powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

## ZAPRASZAMY NA NASZĄ STRONĘ SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL:

🕒 **Recenzje:** „Arcana” (8/10) - karciana walka gildii; Czekając na urodzaj; Wakacyjne łamigłówki podróżne SmartGames (7,5/10); „Get Bit!” (6/10) - trać kończyń; „Fearsome Floors” (8/10) - Cztery oczy, jeden świat; The Forgotten Planet (5/10) - Ośmiobitowy Lem; „Nogi stonogi” (9,5/10), czyli ile nóg ma stonoga; Jeszcze więcej Runebound, czyli dodatki karciane (6,5/10; 8/10; 8/10).

🕒 **Wyniki konkursów z #23 ŚGP** (dodatkowo laureaci zostaną powiadomieni e-mailem).

🕒 **Archiwalne odcinki „Łamigłówek Gwiazdowego 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/swiat-

gierplanszowych. Już prawie 800 osób doceniło i polubiło nasze codzienne informacje.

🕒 **Archiwalne numery ŚGP za darmo na naszej stronie**

Dla wszystkich czytelników mamy prezent związany z archiwalnymi numerami naszego magazynu. Co drugi miesiąc będziemy publikować jeden numer archiwalny Świata Gier Planszowych w wersji on-line. Wiemy, że obecnie ciężko jest kupić nasze stare wydania, natomiast ich treść dla początkujących graczy jest wciąż aktualna. Mamy więc nadzieję, że nasza akcja jeszcze bardziej zachęci Was do grania oraz do czytania naszych aktualnych wydań. Zapraszam do lektury pierwszego wydania Świata Gier Planszowych z roku 2007.



# NOWOŚCI: SIERPIEŃ-WRZESIEŃ 2012

## EGMONT

### 3, 2, 1... START!

(Adam Kałuża)  
GRA EDUKACYJNA, RODZINNA, od 8 lat, 2 – 5 graczy, ok. 20 min.

Każdy gracz posiada 4 pionki samochodów, które ścigają się na czterech torach wyścigu. Tory składają się z płytek o różnych wartościach. Kolejne pola trasy gracze pokonują poprzez odpowiednie wykładanie kart ruchu. Na koniec gry gracze zdobywają tyle punktów, ile pól udało się pokonać ich samochodom. Podczas gry niezbędna będzie umiejętność dodawania, dlatego dla młodszych graczy będzie to okazja do jej utrwalenia.

## LAP ZWIERZAKI!

(Michael Ferch)  
GRA RODZINNA, KARCIANA, od 8 lat, 2 – 4 graczy, ok. 20 min.

Zadaniem graczy jest łapanie zwierząt (kur, prosiąt, owiec i jednej krowy), które rozbiegły się po łące. Punkty można zdobyć na kilka sposobów: posiadając najwięcej zwierząt jednego rodzaju, posiadając najwięcej zwierząt niezależnie od ich rodzaju oraz zdobywając ostatnie zwierzę dostępne na łące na koniec każdej z rund. Gra karciana z prostymi zasadami, zapewniająca emocjonującą rozgrywkę zarówno dzieciom, jak i dorosłym graczom.

## GALAKTA

### WŁADCA PIERŚCIEMI LCG: HOBBIT – GÓRA I DOŁEM

(Nate French)  
GRA KARCJANA, STRATEGICZNA, od 13 lat, 1 – 2 graczy, ok. 60 min.

W rozszerzeniu znajdują się trzy scenariusze oparte na przygodach opisanych w „Hobbicie”, znanej powieści J.R.R. Tolkiena. Oprócz tego dodatek zawiera nowych bohaterów, skarby oraz cały wachlarz kart Graczy, które będą mogły wykorzystać w dowolnej ze swoich gier. Władca Pierścieni: Gra karciana jest grą kooperacyjną, w toku której gracze zbierają drużynę bohaterów i wspólnie wyruszają na ekscytujące przygody.

## DESCENT: WĘDRÓWKI W MROKU

(Daniel Clark, Corey Konieczka, Adam Sadler, Kevin Wilson)  
GRA PRZYGODOWA, od 14 lat, 2 – 5 graczy, ok. 120 min.

Polskie wydanie jednej z najlepszych gier przygodowych ostatnich lat będzie przygotowane w oparciu o drugą edycję, która w tym roku zadebiutuje na stołach graczy na całym świecie. Nowa odsłona gry zawiera szereg usprawnień, nowych bohaterów i potwory, bardziej przejrzyste zasady, system klas postaci, możliwość prowadzenia kampanii i wiele, wiele więcej. W pudełku z grą znajdować się będzie osiem niepublikowanych dotychczas scenariuszy, w których bohaterowie będą musieli zmierzyć się z prawie czterdziestoma nowymi postaciami dziewięciu rodzajów.

## X-WING: GRA FIGURKOWA ORAZ PIERWSZE 4 DODATKI

GRA STRATEGICZNA, FIGURKOWA, od 14 lat, 2 graczy, ok. 20 min.

X-Wing to dynamiczna gra, dzięki której można pokierować ulubionymi statkami z galaktyki Gwiezdnych Wojen. W trakcie rozgrywki można odtworzyć emocje towarzyszące kosmicznym bitwom, które można było dotychczas zobaczyć na dużym i małym ekranie. W grze wszystkie statki zostały odwzorowane z niezwykłą dokładnością w jednej skali.

Dodatki (jednostki wsparcia) będą zawierać statki, dzięki którym na pola bitwy będą mogły zawitać zupełnie nowe kosmiczne jednostki: eskadra rebelianckich X-Wingów, Y-Wingów, imperialny szwadron myśliwców TIE oraz TIE Advanced.

## GRANNA

### RANCHO

(Michał Stajszczak wg. idei profesora Karola Borsuka)  
GRA RODZINNA, od 7 lat, 2 – 4 graczy, ok. 30 min.

Jest to kontynuacja Superfarmera, genialnego pomysłu profesora Karola Borsuka. Po 15 latach od wydania Superfarmera oraz po pół miliona sprzedanych egzemplarzy powstała jego nowa odsłona. Rancho daje graczom więcej możliwości decyzyjnych, co czyni grę bardziej skomplikowaną. Grając w Rancho wcielasz się w hodowcę zwierząt i chcesz zostać właścicielem najlepszego rancho w okolicy. Kupujesz pastwiska, by twoje zwierzęta miały gdzie mieszkać. Zwierzęta

rozmażają się, a to przynosi ci zysk. Jednak wszystkie twoje plany mogą pozostać tylko w sferze marzeń, jeśli nie zachowasz należytej ostrożności. W okolicznych lesie grasują bowiem wilk i lis, których łatwym łupem mogą stać się twoje zwierzęta.

## ANAKONDA, ZŁAM TO, IQ FIT, ARKA NOEGO, TAJEMNICE ŚWIĄTYNI, KOKOSZKI

Jednoosobowe łamigłówki z serii „Smart Games” oprócz dobrej zabawy ćwiczą również umysł gracza oraz jego kreatywne myślenie. Dotychczasowa seria wzbogaciła się o nowe tytuły: Anakonda (należy ułożyć wszystkie elementy na planszy tak, żeby otworzyć kształt weża od głowy aż do ogona. Fragmenty układanki są dwustronne - trzeba wybrać jedną lub drugą stronę), Złam to (można zginać elementy wedle potrzeby i znaleźć właściwe rozwiązanie), IQ Fit (należy ułożyć na planszy wszystkie trójwymiarowe elementy tak, aby zmieniła się w płaski, dwuwymiarowy obrazek bez dziur), Arka Noego (należy umieścić na planszy elementy w taki sposób, żeby zwierzęta tego samego gatunku były w parach), Tajemnice Świątyń (trzeba wydostać się z ruchomego labiryntu, w którym ściany będą przetrwały zmieniając swoje położenie - jeden fałszywy krok i można skończyć jako obiad dla krokodyli) oraz Kokoszki (należy przesuwać kury tak długo, aż każda będzie siedziała na jednym jajku).

## HOBBITY.EU

### POKOLENIA

(Inka i Markus Brand)  
GRA STRATEGICZNA, od 12 lat, 2 – 4 graczy, ok. 60 min.

Każdy z graczy kontroluje losy jednej rodziny i stara się zapewnić jej sławę. Musi jednak pamiętać o ważnej rzeczy: czas nieustannie gna do przodu i członkowie jego rodziny będą stopniowo umierać. Z pewnością ci mieszkańcy, którzy ciężko pracowali za życia będą dobrze wspomniani po śmierci, a ich losy zostaną uwiecznione w wiejskiej kronice. Gra zdobyła prestiżową nagrodę Spiel des Jahres 2012 - Kennerspiel des Jahres 2012.

## KARTY NA STÓL

(Christian Lemay, Marie-Pierre Gagné)  
GRA IMPREZOWA, od 14 lat, 3 – 7 graczy, ok. 20 min.

Wyciągnijcie Karty na stół, aby podroczyć się ze znajomymi w przyjemnej atmosferze. Ta imprezowa gra towarzyska z przyróżnieniem oka pozwoli wam lepiej się poznać lub dowiedzieć się co naprawdę o sobie myślicie. Sprawdź czy jesteś dobrym psychologiem i czy potrafisz trafnie określić charakter pozostałych graczy.

## DIXIT 3

(Christian Lemay, Marie-Pierre Gagné)  
GRA IMPREZOWA, od 8 lat, 3 – 6 graczy, ok. 30 min.

Nowy dodatek (84 nowych kart) do bestsellerowej gry Dixit z ilustracjami autorstwa Xavier Colette.

## PROMPTOYO

(Jean-Luc Renaud)  
GRA DLA DZIECI, od 7 lat, 2 – 5 graczy, ok. 15 min.

Gracz jest małą żabką, która ucieka przed złą czarownicą. Musi spróbować jak najszybciej dostrzec ją wśród innych. Musi być spróżrzawczy i szybki, aby nie skończyć jako jeden ze składników magicznego napoju czarownicy.

## PHALANX GAMES POLSKA/ LOS DIABLOS POLACOS

### CLASH: JIHAD VS. MCWORLD

(Seiji Kanai, Hayato Kisaragi)  
GRA STRATEGICZNA, od 12 lat, 2 graczy, ok. 15 min.

Gra o wolności wyboru i jego konsekwencjach. Podczas rozgrywki gracze używają kafli przedstawiających najważniejszych aktorów sceny rewolucyjnej „arabskiej wiosny”, w celu zmiany przekonań postaci należących do przeciwnika. Każdy element tworzonej w ten sposób mozaiki działa na pozostałe, budując sieć zależności skomplikowanych jak te, które występują w prawdziwym społeczeństwie.

## TREFL

### 5 SEKUND

GRA IMPREZOWA, od 8 lat, 3 – 6 graczy, ok. 30 min.

Gra, w której szybko myślisz i szybko mówisz. Z pewnością bez trudu jesteś w stanie wymienić 3 rasy psów – ale czy dasz radę zrobić to pod presją czasu? Masz 5 sekund, żeby przybliżyć się do zwycięstwa – pozostali gracze tylko czekają na twoje potknięcie. Czas nie jest

twoim sprzymierzeńcem – mów wszystko, co ci przyjdzie do głowy. Spiesz się, wymyślaj śmieszne odpowiedzi, bo specjalna spirala odmierza czas bezitośnie

## JAKI JEST?

GRA IMPREZOWA, od 12 lat, od 4 graczy, ok. 30 min.

Gra, w której odpowiadasz „Jaki jest?”. Mój jest po moim tacie. Mój jest długi i cienki. Mój ma ostry koniec. Mój jest mały, ale jak się rozłoży... Bądź pomysłowy i dowcipny w swoich opisach – zaskokuj i zmyl innych! Opisz swój parasol, sasiada, szafę, włosy, kostium kąpielowy albo inne hasło umieszczone na karcie. Najważniejsze, żebyś był na tyle kreatywny, aby osoba odpowiadająca, siedząca na Gorącym Krześle, nie odgadła od razu słowa, które opisujesz.

## JISHAKU

(Steve Velte)  
GRA LOGICZNA, od 14 lat, od 1 gracza, ok. 30 min.

Jishaku to nie jest zabawka. Z pewnością nie raz sprawi, że wyskoczysz z fotela. Czy umiesz określić moc magnesów, aby pokonać przeciwnika? Gdy pole gry zapelnia się magnetycznymi kamieniami, zwyciężysz, jeśli umiejętnie użyjesz siły polaryzacji. Zaplanuj swoje ruchy: zdecyduj, gdzie i jak chcesz umieścić kolejny kamień.

## PICTOMANIA

(Vlada Chvátli)  
GRA IMPREZOWA, od 9 lat, 3 – 6 graczy, ok. 30 min.

W Pictomanii każdy z graczy rysuje wylosowane hasło, każdy z graczy próbuje odgadnąć, jakie hasło rysują pozostali. A co najlepsze, robicie to wszystko jednocześnie. Gracz, który potrafi szkiełkować kluczowe szczegóły hasła kilkoma liniami, ma więcej czasu, aby odgadnąć hasła pozostałych. Prosty, ale wyrafinowany system punktacji nagradza graczy za tworzenie rysunków łatwych do odgadnięcia.

## REBEL.PL

### AMBER

(Tomasz Lewandowicz)  
GRA STRATEGICZNA, od 8 lat, 2 – 4 graczy, ok. 30 min.

Gracze wcielają się w role baronów i ich celem jest zbudowanie szlaków handlowych, które połączą ich siedziby z miejscami, gdzie wydobywany jest bursztyn oraz z zamkami innych baronów, gdzie się nim handluje. W tym celu gracze budują drogi przez dzikie tereny, które pozwolą kupcom docierać do źródeł pozyskiwania bursztynu. Jako że wszyscy kupcy mogą korzystać z dróg, ważne będzie odpowiednie łączenie się z siecią szlaków wybudowanych przez innych.

## TIMELINE

(Frédéric Henry)  
GRA RODZINNA, EDUKACYJNA, od 8 lat, 2 – 8 graczy, ok. 15 min.

Czy żarówka została wynaleziona przed czy po okularach? Wraz z grą Timeline poznasz odpowiedzi na to i setki innych pytań, porównując swoją wiedzę lub przeczącia do historycznej rzeczywistości. Świetnie nadaje się też jako gra edukacyjna, gdyż dzięki rozgrywce możemy poznać chronologię wydarzeń, co porządkuje wiedzę o znanym nam świecie.

## JASKINIA

(Adam Kałuża)  
GRA STRATEGICZNA, od 8 lat, 1 – 4 graczy, ok. 60 min.

Druga po K2 gra z zaplanowanego przez autora tryptyku o sportach ekstremalnych. W grze wcielamy się w jednego z speleologów, którzy mają za zadanie odkryć tajemnice tytułowej jaskini. Dzięki kafelkowej budowie planszy odkrywana jaskinia będzie w każdej grze inna. O wygranej zdecydować będą brawurowe zejścia na najniższe poziomy jaskini, niesamowite zdjęcia wykonane podczas wyprawy oraz poziom naszych zdolności w pokonywaniu zalanych korytarzy.

## SEASONS

(Régis Bonnessée)  
GRA STRATEGICZNA, od 14 lat, 2 – 4 graczy, ok. 60 min.

Jedną z bardziej oczekiwanych gier w tym roku. Przepelniona magią, czarodziejami i zaklęciami. Rewelacyjna oprawa graficzna jest bardzo dobrym tłem dla mechaniki gry opartej na użyciu kart i kości. Ich właściwe wykorzystanie w odpowiedniej porze roku da nam maksymalne korzyści i pozwoli wygrać wielki turniej magów.

# KUPCY I KORSARZE

"NAJBARDZIEJ KLIMATYCZNA GRA ROKU 2012"

ZASMAKUJ W PIRACKIM ŻYCIU  
LUB SPRAWDŹ SIĘ W KUPIECKIM FACHU!

Statki Flagowe muszą wykonać dwa udane rzuty na *Rozpoznanie*, aby zaatakować gracza.

Statki sę „owdżiami” dla francuskich Okrętów Flagowych, chyba że mają Nagrody bandery francuskiej. Pirackie statki Kapitanów Niezależnych nie atakują francuskich kapitanów.

San Juan

Atak na Kupca: dodaj 3 do Wartości Eupu przy napadzie na hiszpańskich kupców.

Santo Domingo

Gdy kupujesz towar: jednorazowo możesz zapłacić 1 Dukata, aby ponownie dobrać wszystkie 6 Kart Ładunku.



**FRANCES WRIGHT**  
(Assau)

W portach angielskich możesz za darmo naprawić jedno uszkodzenie podczas akcji Port.

**GALEON**

|              |   |
|--------------|---|
| Wytrzymałość | 4 |
| Ładownia     | 5 |
| Załoga       | 4 |
| Działa       | 4 |

**MEIKE BEERENS**  
(St. Maarten)

+1 kość do testów  
Zwycięstwo przeciwko nie-pirackim statkom (włączając Atak na Kupca).

**OKRĘT LINIOWY**

|              |   |
|--------------|---|
| Wytrzymałość | 5 |
| Ładownia     | 3 |
| Załoga       | 5 |
| Działa       | 5 |

**FREDERICO DE SILVA**  
(San Juan)

Możesz mieć dwie Karty Plotek, ponadto możesz przerzucać test Wpływów, gdy zdobywasz plotkę.

**FLEOTA**

|              |   |
|--------------|---|
| Wytrzymałość | 3 |
| Ładownia     | 4 |
| Załoga       | 1 |
| Działa       | 1 |
| Zw...        | 1 |

**NICOLAS JAURES**  
(Petite Goave)

We francuskich portach możesz dobrać dodatkową Kartę Ładunku. Otrzymujesz +1 Dukata za każdą sprzedaną kartę „Cukru”.

Kart...



13+  
2-4  
120-180 min.

**REBEL.PL**  
Wydawnictwo gier

Chwała!

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Marcin Korzeniecki

## MŁODE WILKI POLSKIEJ SCENY PLANSZÓWKOWEJ

### Polscy projektanci gier

W 22. numerze Świata Gier Planszowych Kasia Ziółkowska przedstawiła sylwetki europejskich i nie tylko projektantów z tzw. drugiej fali. Kasia, nasz naczelny oraz co bystrzejsi czytelnicy szybko zauważyli, że na rodzimym podwórku również pojawili się nowi twórcy i warto poświęcić im artykuł. Tak zrodził się pomysł na obecny temat numeru – napisać o nowych polskich autorach planszówek.



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

**L**atwo powiedzieć, trudniej zrobić. Od kiedy można mówić o nowej fali na polskiej scenie planszowej? Zagłębiłem się w temat, a im dalej drążyłem, tym więcej dopadało mnie dylematów. Kogo uznać za weterana, a kogo za nową twarz? O propagandzie planszowej w czasach PRL-u pisał już Michał Stajszczak w pierwszych numerach ŚGP. Postanowiłem skupić się na czasach bardziej współczesnych, na okresie, który można nazwać renesansem planszówek w Polsce. A początek epoki planszowego renesansu datuję na 2002 rok. Kto się wtedy pojawił, co się działo i jakie gry zaczęły panować na stołach rodaków przeczytacie na naszej stronie WWW w prequelu tego artykułu – „Weterani polskiej sceny planszówkowej”. Tutaj natomiast poznacie nowych polskich autorów, którzy zaczęli pojawiać się licznie od 2009 roku. Rok ten bowiem, niezwykle obfity w debiuty, uznaję za granicę wyznaczającą nową falę polskich projektantów gier.



oraz o Krzysztofie Hanuszu. Panowie kochają gry i, jak sami przyznają, już w szkole po lekcjach zagrywali się w Moce Albionu oraz Magię i Miecz (a kto nie grał?), a wakacje bez szachów to nie były dla nich wakacje. Każdy jest zupełnie inną osobowością: socjolog, informatyk, psycholog. Usiedli razem i wykuli pierwszą ze swoich gier – Kingpina. Opowieść o wojnie rodzin mafijnych jest sprytnie ukrytą grą logiczną (widać zamiętanie do szachów), a sprytnie ukrytą, bo utrzymaną w klimacie Sin City, o co postarał się znany polski twórca komiksów - Robert Adler. Krakowskie trio rok później wydało dodatek do Kingpina o nazwie Colombian Cartel, który wprowadza nową grupę zakapiorów do miasta. Na kolejną grę nie musieliśmy długo czekać. W 2011 panowie pokazali nam Al-



catraz: The Spacegoat, grę kooperacyjną z „przechodnim” motywem zdrajcy, a na targi w Essen 2012 szykują dodatek Maxi-

mum Security. Miłośnicy serialu Prison Break powinni być zadowoleni. Jako że chłopaki stale współpracują z Kuźnią Gier na ten rok kują nam kolejny tytuł 1984: Animal Farm – grę negocjacyjną opartą na Orwellovskiej antyutopii. Spodziewam się premiery na targach w Essen.

W wydawnictwie Wolf Fang zadebiutowali Jens Jahnke i Britta Stockmann. Obco brzmiące nazwiska w zestawieniu polskich autorów? Zgadza się. Britta i Jens pochodzą z Niemiec, ale mieszkają w kraju nad Wisłą i stale współpracują z polską sceną planszową. Britta jest członkiem Polskiego Towarzystwa Badań Gier i pisała artykuły na blogu Spiellust.net oraz stale pisze dla naszego magazynu. W 2009 para wydała Kazaam Dice – grę w niedużym pudełku z dużą liczbą kości. Pamiętacie chowańce z gry Kazaam? Tym razem pomagają graczom pozbierać składniki rozrzucone w pracowni mistrza Ambrosiusa. Rok później Britta i Jens założyli własne wydawnictwo: Igramoon Spielelevelag. Igramoon to kombinacja rosyjskiego słowa „igra”, czyli gra oraz angielskiego „moon”, co we wschodnio-zachodniej mieszance angielskiego oznacza czas relaksu i przyjemności. Pierwszą grą nowego wydawnictwa była Ekspedycja: Sumatra. Gracze ruszali



2009

Zaczynamy od debiutu trzech autorów, którzy niczym trzej przyjaciele z podwórka trzymali się od dawna razem. Dwóch z nich właściwie trzymało się razem już od urodzenia – mowa o braciach Krzysztofie i Rafale Cywickich

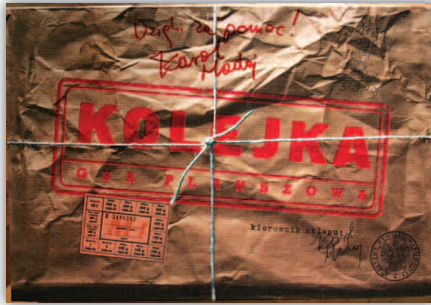


Początek epoki planszowego renesansu datuję na 2002 rok. Kto się wtedy pojawił, co się działo i jakie gry zaczęły panować na stołach rodaków? Zapraszam na stronę WWW

w sumatrzeńska dżungla, by na zlecenie ogrodów zoologicznych złapać i uchronić przed zagładą rzadkie gatunki zwierząt. Gra rok później doczekała się nowych scenariuszy ujętych w dodatku Dadu Dadu.

W 2009 do gry włączył się Instytut Pamięci Narodowej. Tegie głowy z IPN słusznie doszły do wniosku, że gry planszowe, oprócz dobrej zabawy, mogą stanowić nośnik wiedzy historycznej. Karol Madaj - młody pracownik Instytutu i zapalony gracz to istna cicha woda. Zaczął skromnie od gry Pamięć '39 (wariacja na temat memory) oraz karcianego Awansu (zbieranie sekwensów i par ze stopniami wojskowymi), potem zdecydowanie rozwinął skrzydła. Kolejna gra Karola stworzona wspólnie z Tomaszem Ginterem to 303, czyli prosta symulacja bitwy o Anglię z 1940 r. 303 zdobyła tytuł Planszowej Gry Wojennej roku 2010 w konkursie organizowanym przez Forum Strategie i portal Poltergeist oraz była prezentowana w Parlamencie Europejskim w Brukseli. Nie koniec sukcesów. Kolejny tytuł Madaja szturmem zdobył stoły polskich rodzin, pewnie dlatego, że odnosił się do rzeczywistości późnego PRL-u. Magnetofon szpulowy, papierosy Giewont czy woda Przemysławka obudziły w Polakach nie tak odległe wspomnienia, kiedy to po delikates czekało się w kolejce czasami nawet dobie. Kolejka zdobyła międzynarodowy rozgłos, tytuł Gry Roku 2012 portalu Gamesfanatic.pl i doczekała się dodatku Ogonek. Karol szykuje dla nas jeszcze Letnisko - worker placement o budowie kurortów wczasowych na trasie Warszawa - Otwock oraz 111, czyli wariację gry 303. Tym razem polskie siły powietrzne i niemiecka Luftwaffe spotkają się w powietrznym starciu nad Warszawą w pierwszym dniu wybuchu II wojny światowej. W obu tytułach będzie gorąco.

W tym samym roku powstała również inna gra próbująca odwzorować polskie realia historyczne. Zaczęło się w Polsce,

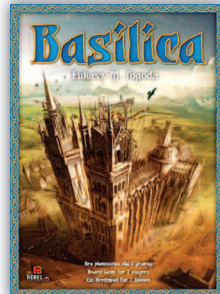
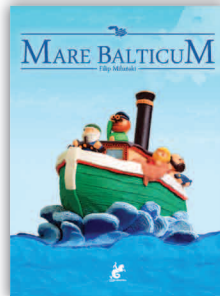
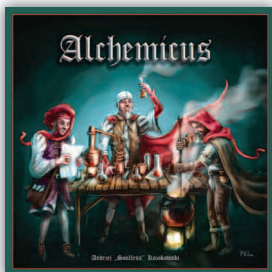


autorstwa Gregora Prędkiego i Tomo Żyżyka wzorowana na mechanice gry Talizman, nie wzbudziła jednak większego zainteresowania w kręgach graczy.

Zdecydowanie lepszą próbę zmierzenia się z legendarnym Talizmanem podjął Mateusz Rakowiecki. W Dragon's Ordeal ruszamy ubić smoka po drodze unikając pułapek i eksterminując pomniejszych monstra. Walki, zdobywanie doświadczenia, magia - brzmi jak klasyki gier przygodowych. Mateusz rozbudował zasady wzorowane na Talizmanie, dołożył modularną planszę i zwiększył interakcję, założył też własne wydawnictwo Raku Games, by móc wydać grę. Jak dotąd Dragon's Ordeal jest jedyną pozycją tegoż wydawnictwa.

Debiutuje również Andrzej Kozakowski i wydawnictwo Ace of Brains. Gra Andrzeja - Alchemicus wprowadza graczy w świat transmutacji metali w złoto. Mechanika rondoła połączona z zarządzaniem kartami oraz największe, jakie widziałem pionki to cechy wyróżniające Alchemicusa. Niestety jest to jedyna pozycja wydawnictwa, obecnie prawa do gry i jej publikacji przejęło wydawnictwo Sinonis.

Najwyższy czas wspomnieć o gliwickim Pionku. Otóż najstarszy



konwent planszowy pojawił się w tym artykule nie bez powodu. W 2008 ruszyły na konwencie warsztaty dla projektantów gier. Wiem, bo sam je organizowałem. Idea była prosta - przyjeżdżają ludzie z prototypami, grają

i wymieniają się uwagami. Pamiętam, jak na warsztatach pojawił się człowiek z Warszawy i pokazał mi swoją grę - Warszawskie dzieci. Byłem pod wrażeniem, oto dostałem grywalną pozycję, która miała dobre tempo rozgrywki, elementy planowania i wzbudzała emocje.

Autor, po wizycie w Muzeum Powstania Warszawskiego stworzył grę o harcerzach dostarczających pocztę na terenie Warszawy podczas II wojny światowej. Filip Miłuński, bo o nim mowa, wydał prototyp w Egmoncie po nazwę Mali Powstańcy. Warszawa 1944. Współpraca Fi-

lipa z Egmontem zaowocowała również wydaniem gier Na Grunwald: rycerze króla Jagiełły (2010), dodatku do Małych Powstańców - Liberator (2011) i grę Słowostwory (2012), czyli gimnastyką umysłu i języka. Miłuński związał się również z wydawnictwem Gry Leonardo znanym z cięższych tytułów. Owocem współpracy jest Magnum Sal (2010) stworzone we współpracy z Marcinem Krupińskim. Gra opowiada o wydobywaniu soli w kopalni w Wieliczce, czyli po śląsku mówiąc - o fedrowaniu na grubie. Kolejna pozycja: Mare Balticum (2011) traktuje o połowach ryb i zbiorach bursztynu. Grę wyróżnia przepiękna plastelinowa oprawa graficzna, autorstwa Piotra Słabego.

Rok 2009 okazuje się niezwykle obfity pod względem planszówek. Pojawia się nowe wydawnictwo - Polskie Gry Planszowe, rozpoczynając działalność niezbyt udaną grą Wroniec, opartą

# TEMAT NUMERU

na motywach powieści o tym samym tytule. Autor gry - Paweł Kołodziejski oraz inni twórcy współpracujący z PGP Wojtek Wójcik i Wojtek Krupnik w kolejnych latach wręcz zalewają rynek falą produktów kierowanych do dzieci, opartych na historycznych motywach. Spośród szeregu gier warto wyróżnić kooperacyjny tytuł Proch i Stal odtwarzającą obronę Tyńca.

## 2010

Łukasz M. Pogoda długo się rozkręcał. Pamiętam jak prototyp Łukasza pod nazwą Katedra pojawił się w moich rodzinnych Gliwicach, na spotkaniach w klubie planszowym. Ignacy Trzewiczek powiedział wtedy, że czuć w grze potencjał, tylko trzeba nad nią popracować. I Łukasz razem z Ignacym pracowali. Po dziesiątkach testów powstała agresywna gra kafelkowa o budowie katedry. Tylko że Portal jej nie wydał. Dlaczego zatem, poświęcając sporo czasu i energii Trzewiczek odstąpił od wydania gry? Ponieważ nie była utrzymana w portalowym stylu. Zbyt mało krwi, akcji, klimatu i wojny na planszy. Ale wciąż była to dobra eurogra, którą zainteresowało się wydawnictwo Rebel.pl. I tak ukazała się Basilica. Dodatek Festum Fatuorum mogliście znaleźć w 22. numerze naszego magazynu.

Pod koniec pierwszej dekady 2000 roku na rynku pojawiło się nowe wydawnictwo Essencegame. Współwłaściciel wydawnictwa i autor w jednej osobie Łukasz S. Kowal wydał grę utrzymaną w postapokaliptycznym klimacie. Świat w 2012 r. po wojnie z rasą obcych. Skażenie i walka o ostatni dystrykt bogaty w surowce i minerały. Po jednej stronie ludzie z sekcji ósmej, po drugiej Arkarianie – owadopodobne stwory z kosmosu. Wielu graczy zastanawiało się czy 2012: The Day of Fallout stanie się konkurentem dla Neuroshimy. Niestety jakoś gra nie odbiła się szerokim echem po planszowym świecie. Może z powodu niedociągnięć w wydaniu, może wywoływała zbyt mało emocji? A może nie do końca przemówiła do wyobraźni? Jest rok 2012, spoglądam przez okno i żadnych kosmicznych robali nie widzę.

Podczas prac związanych z wydaniem 2012: The Day of

Fallout Łukasz nawiązał kontakt z gdańskim graczem Hubertem Bartosem. Rozpoczęła się całkiem owocna współpraca, dzięki której powstała gra kafelkowa City Tycoon (2011). Tym razem za wydanie odpowiadał Rebel.pl. Budowanie i utrzymanie futurystycznego miasta spodobało się graczom na tyle, że w Essen gra schodziła jak kremówki w Wadowicach.



Trzech panów postanawia zrealizować swoje marzenia. Mają czas, możliwości i chęci. Tak powstaje wydawnictwo Sinonis, a swoje debiutanckie tytuły tworzą Grzegorz Majewski – Show Business i Andrzej Kurek – Master of Economy. Znakiem rozpoznawczym są nietypowe pudełka gier, przypominające trochę...



pudełka czekoladek. Nic bardziej mylnego, bo w środku zamiast słodkości czekają dość złożone produkcje oparte na ekonomii i zarządzaniu. Kolejną grą Andrzeja Kurka wydaną rok później jest 2019: the Arctic, już w standardowym pudele.

## 2011

Rok 2011 otwieramy zaskakującym debiutem Agnieszki Migdalskiej. Ka-

towiczanka pewnego dnia po prostu obudziła się z gotowym pomysłem na grę (każdy by tak chciał). Po kilkunastu partiach rozegranych ze znajomymi postanowiła coś z pomysłem zrobić. Spotkała się z właścicielami Kuźni Gier, a oni wprowadzili Agę w środowisko planszomaniaków, świat konwentów, BoardGameGeek i Essen. Do projektu włączył się jeszcze znany katowicki graficzar Szwedzki i tak powstała Top-A-Top, party game z okrągłymi kartami i zabawnymi rysunkami. Opinie o grze? Śmieszna, trochę wariacka, ale fajna! Top-A-Top robi furorę, dowodząc, że sny się spełniają.

Zaskakuje również Łukasz Woźniak. Popularny bloger Wookie, znany z dowcipnych wycieczek o grach planszowych debiutuje pod szyldem wydawnictwa Trefl grą dla dzieci. Szalone małpy są grą prostą, lecz nie banalną. Do zabawy wymagana jest dobra pamięć, z czym dzieciaki zazwyczaj nie mają problemu. Przestraszam dorosłych – możecie dostać niezłego łupnia od własnych pociech. Łukasz właśnie

zaczyna się rozkręcać. Wraz z wydawnictwem Rebel.pl planuje jeszcze w 2012 wydać Mercuriusa – grę aukcyjną, w której prototyp można już zagrać na niektórych konwentach. Druga gra Wookiego planowana na obecny rok - Nehemiasz opowiada o odbudowie murów Jerozolimy w połowie V wieku p.n.e. i wydzie nakładem wydawnictwa Gry Leonardo. No rozhuśtał się chłopak, aż miło.

Kolejny długodystansowiec wywodzi się ze środowiska RPG-owego (jak połowa twórców planszówek zresztą). Swoją pierwszą grę tworzył długo. Co rusz w branżowych mediach pojawiały się przecieki, że Marcin Wełnicki debiu-



tuje, już, zaraz, za momencik. Gracze zaczęli tracić nadzieję. Wreszcie po trudach i bojach Zagłada Atlantydy trafiła na sklepowe półki. Atlantyda tonie, czas ratować jej mieszkańców. Pięknie ilustrowana (Jakub Jabłoński) i solidnie wydana przez Galaktę gra cieszy oko, a autor właśnie wydaje równie bajecznie ilustrowaną karciankę w słowiańskich klimatach. Slavika trafia do sprzedaży w momencie, gdy piszę te słowa. Odpowiedzialny za wydanie Rebel.pl stanął na wysokości zadania. Tymczasem Marcin oprócz projektowania gier pisze. I to pisze dużo. Polecam zajrzeć na blog - bialyatrament.blogspot.com i zapoznać się z książkami „Śmiertelny Bóg” i „Testament Damoklesa”.

Zamykamy rok 2011 informacją o planszówkowym debiucie Kamila Matuszka i Mateusza Pronobisa. Są to członkowie wydawnictwa Let's Play, którzy już rok wcześniej wydali party karcianki – Arkana miłości i Prawda czy wyzwanie. W 2011 światło dzienne ujrzał ich pierwszy produkt z planszą. Mowa o Labyrinth: the Paths of Destiny. Jako jeden z dziesięciu awanturników lądujemy w tytułowym labiryncie położonym gdzieś na pustyni. Naszym zadaniem jest wydostanie się na zewnątrz w jednym kawałku, co wiąże się ze zdobyciem klucza, unikaniem pułapek i ucieczką przed tajemniczym strażnikiem. Gra spotkała się z krytyką w środowisku geeków, jednak zdobyła wyróżnienie graczy w ogólnopolskim konkursie Gra roku 2012. Duża w tym zasługa szeroko zakrojonej akcji marketingowej przygotowanej przez wydawnictwo. Połowa sukcesu to zrobić dobrą grę, druga połowa to dobrze grę wypromować. Zdaje się, że Let's Play arkana promocji poznali od podszewki.

2012

Sebastian Grabski kilka lat nosił w głowie wizję gry opartej na jak najwierniejszym odwzorowaniu starcia dwóch wojowników. Tak powoli rodził się projekt nowej planszówki, osadzonej w mrocznych czasach, gdzie nie wierzy się już w bogów, a władze i podziwi dźwierzają ludzie silni,



Zaczynając prace nad artykułem nie wiedziałem jak spory materiał przyjdzie mi ogarnąć. Od 2002 roku do dzisiaj, czyli właśnie mija dekada odkąd rozpoczął się renesans w polskich grach planszowych. Zdaję sobie sprawę, że nie wymieniłem wszystkich autorów lub współautorów, jacy przez te lata publikowali swoje projekty. Starłem się wybrać projektantów, których gry pokazywały się i wciąż pokazują na polskich stołach.

udowadniający swe wartości walcząc na arenie. Władca areny oprócz rozbudowanej mechaniki zyskał również klimatyczną oprawę graficzną. Niestety nie znalazł wydawcy spośród istniejących na rynku. Dlatego Sebastian sam założył wydawnictwo i zajął się promocją gry, głównie na konwentach. I tak, drodzy gracze, do grona wydawców dołączył Spawn.

Kolejna gra, która już pojawiła się na konwentowych stołach (czerwcowy Pionek) w formie zaawansowanego prototypu to adaptacja książkowego cyklu Mai Lidii

Kossakowskiej. Zakon Krańca Świata przenosi graczy do świata, w którym nastąpił koniec. Przywódcy religijni zwani mistrzami blasku doprowadzili do apokalipsy, a wybranych przenieśli do stworzonej przez siebie utopii. Na zgłiszczach starego świata rodzi się nowa nadzieja. Pojawiają się ludzie obdarzeni umiejętnością przenikania do enklawy mistrzów blasku. Grabieżcy dokonują abordaży, by wykraść wynalazki i urządzenia, które w starym świecie zyskują rangę artefaktów. Właśnie w takich grabieżców czy pozyskiwaczy wcielią się gracze, a ich głównym celem będą misje zwią-



zane z wykradaniem cennego przyru czy też wiedzy. Autorem gry jest Krzysztof Wolicki, a wydawcą RedImp.

Rok 2012 jeszcze się nie skończył. Wciąż docierają do redakcji informacje o nowych debiutach. Spodziewamy się jeszcze przed sylwestrem ujrzeć pierwszą grę Piotra Ślabego, który znany był do tej pory jako ilustrator (m.in. Mare Balticum). Zaskoczy nas również Krzysztof Dytczak, miłośnik gier wojennych i strategicznych, znany czytelnikom ŚGP z tekstów i recenzji publikowanych w starszych numerach naszego pisma. Na horyzoncie pojawiło się też wydawnictwo Pentakl i wprowadza na rynek grę karcianą Racial Wars. Wojny ras prezentują całkiem okazałe grafiki i oddają graczom do dyspozycji dwanaście ras, uszeregowanych w osobnych dekach.

Smoki, anioły, trolle, wampiry czy szkielety to tylko niektóre z przygotowanych zestawów kart. Zapowiada się ciekawie.

Zaczynając prace nad artykułem nie wiedziałem jak spory materiał przyjdzie mi

ogarnąć. Od 2002 roku do dzisiaj, czyli właśnie mija dekada odkąd rozpoczął się renesans w polskich grach planszowych. Zdaję sobie sprawę, że nie wymieniłem wszystkich autorów lub współautorów, jacy przez te lata publikowali swoje projekty. Starłem się wybrać projektantów, którzy w jakiś sposób zaistnieli w branżowych środowiskach przekazu, a gry tych ludzi pokazywały się i wciąż pokazują na polskich stołach. Powstała całkiem spora lista, która, jestem pewien, co roku będzie się powiększać. Ale to chyba powód do radości, prawda? Przecież nowych gier nigdy dosyć.

Mariusz Bogacki

# AGRICOLA: CHŁOPI I ICH ZWIERZYNIEC

## Jak daleko pada jabłko od jabłoni?

O tym, że życie chłopa w XVII w. nie należało do łatwych przekonywała nas już Agricola. Ciężka harówka od rana do nocy, tylko po to, żeby mieć co włożyć do garnka i nie skończyć jako żebrak to była norma. Nowa odsłona tej świetnej gry, przeznaczona dla dwóch graczy, daje nieco odsapnąć od tych problemów i skupia się li tylko na hodowli zwierzątek, które nie wylądują tym razem w garnku, ale będą się mnożyły na chwałę ich właściciela. Ten musi jedynie zapewnić zwierzątkom miejsce. Banal.



**G**dy cofam się myślami do momentu pojawienia się informacji o planowanym wydaniu Agricoli dla dwóch graczy, od razu na myśl przychodzi to samo pytanie: po jaką..., no po co?! Przecież Agricola świetnie działa na dwóch graczy! Gdy już nowa odsłona tej świetnej gry trafiła w moje ręce, wraz z nią pojawiła się też pewna teoria. Spiskowa oczywiście, bo takie lubimy najbardziej.

Otóż w 2007 roku ukazuje się wspomniana Agricola. Gra Uwe Rosenberga szybko podbija serca wielu graczy, wspina się w rankingach, zdobywa niezliczone nagrody i zapewnia chwałę jej autorowi. Zresztą jak najbardziej zasłużeń. Gra zyskuje rzeszę wyznawców, którzy stanowią sporą siłę nabywczą. Jak grzyby po deszczu zaczynają pojawiać się więc kolejne gadżety związane z grą. Dodatkowe talie kart, animeeple czyli drewnienka w kształcie

zwierząt, vegameeple czyli drewnienka w kształcie warzyw, drewniane znaczniki surowców w odpowiednich kształtach. Pojawia się nawet zestaw drewnienek dla gracza (obory i ogrodzenia) w kolorze żółtym, którego to koloru zabrakło w podstawowej wersji gry. Mało tego! Na targach w Essen można było Agricola ugasić pragnienie i kupić zestaw plansz z naszym gospodarstwem m.in. przeniesionym na Marsa (sic!). Można by rzec dojenie jak nic, ale przecież nikt nikogo do kupowania nie zmusza, a wszystkie te gadżety nie powstały za pieniądze podatników, więc problemu nie ma. Gdzie więc teoria spiskowa? Otóż otwierając pudełko gry Agricola: Chłopi i ich zwierzyńiec od razu rzuciło mi się w oczy niezwykle podobieństwo żółtych ogrodzeń i żłobów (które zresztą mają kształt domków) do tych sprzedawanych jako dodatkowy zestaw dla żółtego gracza. Wiem, bo dałem się wydoić i są to dokładnie te same

żółte ogrodzenia i obory, które kupiłem niegdyś na targach w Essen. Drewniane zwierzątka oczywiście też są identyczne jak te z poprzednich dodatków i wersji gry. Czyżby wydawnictwu zostało za dużo tego wszystkiego w magazynach i postanowili jakoś to wykorzystać? Do tego wykorzystując uznaną markę Agricoli? Jeśli w istocie tak było i Rosenberg zrobił grę na zamówienie (szczerze, to sam w moją teorię średnio wierzę) czy

jest to tylko moja wybujała wyobraźnia (to już prędzej!), to nie zmienia to faktu, że Rosenbergowi wyszła bardzo zgrabna gra, która ma sporo zalet i zasługuje na uwagę.

Małe jest piękne, a do tego raduje serce gracza, który zbliża się do 200 pudeł w kolekcji. Sam się sobie dziwię ile radości może sprawić, gdy wydawca decyduje się sprzedać grę, której niewielkie pudełko szczelnie wypełniają jej komponenty a nie powietrze. Komponenty zresztą niczego sobie. Grube żetony i plansze graczy oraz pokaźny stos drewna, w tym w kształcie tytułowych zwierzątek cieszą oczy i opuszki palców. Jest więc ładnie, solidnie i zgrabnie. Instrukcja opisuje zasady zrozumiale, tak że nawet początkujący gracz nie będą mieli problemów z ogarnięciem zasad. Nie obyło się niestety bez błędów. Polska instrukcja twierdzi (zresztą w dosyć zawiły sposób), że w przypadku remisu wygrywa gracz, który był graczem rozpoczynającym. Reguła okazuje się istotna, bo w moich pojedynkach z najlepszą z żon padły już cztery remisy. Zapis ten dał nam mocno do myślenia, bo przecież bycie pierwszym graczem to bonus, a nie utrudnienie. Nasza podejrzliwość okazała się zasadna, bo zarówno w instrukcji niemieckiej jak i angielskiej wyraźnie napisano, że remis wygrywa gracz, który NIE był graczem rozpoczynającym. Same zasady natomiast miejscami przypominają wielką poprzedniczkę, chociaż trzeba przyznać, że są zdecydowanie prostsze. Jest więc trzech pracowników, których wysyłamy do pracy, czyli ni mniej, ni więcej tylko po prostu do wykonania jednej z dostępnych akcji. Klasyczny „worker placement”. Są surowce potrzebne do



budowy ogrodzeń i budynków, które do-  
kładamy na planszę przed każdą rundą.  
Są zwierzęta, które hodujemy i których  
tym razem dla odmiany nie zjadamy.  
Zwierzęta na końcu każdej rundy roz-  
mnażają się na tych samych zasadach  
co w dużej Agricoli. Jest też z góry znany  
moment zakończenia gry, który nastąpi  
z końcem ósmej rundy. Kto najlepiej  
wykorzysta swoje 24 akcje i zdoła wy-  
hodować najwięcej owiec, dzików, krów  
i koni oraz najefektywniej rozbuduje swój  
początkowy skrawek ziemi, poszerzając  
go i stawiając na nim ogrodzenia, szopy,  
obory itp., ten wygra. Niby proste, ale  
okazuje się, że do zrobienia jest  
bardzo dużo, a czasu mało.  
Tak więc o słynnym zdaniu  
wygłoszonym przez Pana  
Gajosa w jednym ze skeczy  
„A kordły nie ma!” nie może  
być mowy. „Kordła” jest,  
tyle że bardzo króciutka  
i to syndrom krótkiej koł-  
derki jest kolejnym ele-  
mentem łączącym dużą  
Agricolę z małą. Czy w o-  
becie tylu podobieństw  
miało więc sens wy-  
dawanie tej ostat-  
niej (oprócz dojonka  
oczywiście)? Ano,  
moim zdaniem miało.  
Nie każdy w końcu  
musi znać już słyn-  
ną poprzedniczkę,  
a poza tym różnic jest równie sporo  
co podobieństw. Po pierwsze gra jest  
prostsza, bez setek kart modyfikujących  
zasady. Jest też zdecydowanie krótsza,  
bo można zagrać w 20 do 30 minut,  
a rozstawienie gry to sekund pięć. Gra  
nie ma żadnej, ale to żadnej losowości.  
Tylko ty i przeciwnik (niemal jak w grach  
logicznych). Ten brak losowości budzi  
oczywiście podejrzenia o powtarzalność  
rozgrywek, znalezienia sposobu na grę  
czy oczywistych pierwszych ruchów.  
Ale i tu podobnie jak w grach logicz-  
nych kombinacji i możliwości wydaje  
się być dużo. Po dotychczasowych 24  
rozgrywkach z żoną absolutnie nam  
się nie znudziło i za każdym razem jest  
nieco inaczej. Czy 24 rozgrywki to dużo,  
by stwierdzić, że sposobu na grę nie  
ma? Absolutnie nie, ale gdy zerkam na  
wszystkowiedzący serwis boardgame-  
geek.com i widzę zarejestrowanych po-  
nad siedemset rozgrywek i żadnej uwagi  
na forum o strategii wygrywającej czy  
sposobie na grę, to na razie śpię spo-  
kojnie, chociaż czerwona lampka gdzieś  
z tyłu głowy nie zgasła. Kolejną różnicą  
jest w końcu brak fazy żywienia, przez

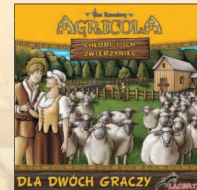
co presję wywiera jedynie upływający  
czas i przeciwnik, bez kary wymierzanej  
ze strony samej gry.

Tak więc, pomimo związku z poprzed-  
niczką i kilku podobieństw Agricola:  
Chłopi i ich zwierzynek jest pełnowar-  
tościową grą, która nie jest banalna  
i stawia graczom niemałe wyzwanie. Te  
pół godzinki spędzone przy grze daje  
naprawdę sporo satysfakcji i przyjemnego  
kombinowania. Nie ma nic lepszego niż  
spojrzenie na swoje poletko wypełnione  
po brzegi zwierzakami i to poczucie  
dobrze odwalonej roboty. A ta nie  
wydaje się skomplikowana. Zbieramy



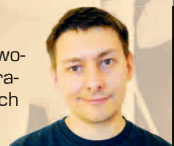
surowce potrzebne do budowy budyn-  
ków, ogrodzeń i żłobów oraz zwierzęta,  
które umieścimy na ogrodzonych pa-  
stwiskach i wybudujemy budynkach.  
Po chwili okazuje się jednak, że robi się  
zdecydowanie za ciasno i trzeba nasze  
gospodarstwo powiększyć. Ciasno jest  
także z liczbą akcji i dostępnymi ogra-  
dzeniami. Dlatego dobre rozplanowanie  
przestrzenne to kluczowy element tej  
gry. A takie niuanse jak brak koniecz-  
ności budowy kompletnych (zamkniętych)  
ogrodzeń w jednej akcji czy fakt, że bu-  
dynki są od razu ogrodzone z czterech  
stron, dodaje temu planowaniu smacz-  
ku. Sama rozgrywka przebiega płynnie  
i większych przestojów nie ma. Chociaż  
momenty paraliżu decyzyjnego się zda-  
rzają, zwłaszcza gdy przeciwnik swoim  
zagranieciem mocno pokrzyżuje nam plany  
i musimy szukać innego rozwiązania.  
Właśnie to pokrzyżowanie planów przez  
podebranie jakichś surowców lub zajęcie  
z góry upatrzonej przez przeciwnika  
akcji, to jedyne elementy interakcji w tej  
grze. Tak więc, ani koniokradów, ani  
piromanów podpalających nam szopy  
w grze nie ma i bardzo się z tego cieszę.

Dzięki temu gra spodoba się płci pięknej,  
która z przyjemności, a nie z przymusu  
zasiądzie do partyjki. Kto jeszcze chętnie  
może zasiąść do Agricoli: Chłopi i ich  
zwierzynek? Myślę, że wszyscy, którzy  
grają ze swoimi żonami, dziewczynkami,  
siostrą, bratem itd., itp., czyli ci, którzy  
po prostu toczą dwuosobowe pojedynki.  
Wszyscy, którzy nie potrzebują w grach  
klimatu, plastikowych figurek i całego  
tego blichtru, a zaspokoją się dobrze  
działającą mechaniką. Wszyscy po-  
czątkujący i stawiający pierwsze kroki  
w świecie planszówek. Sam pamiętam  
setki partii z moją lepszą połową w Car-  
cassonne, by potem odkryć na  
dobrze eurogry. Nowa odsłona  
Agricoli będzie tu wyborem ideal-  
nym i pewnie niejednego zachęci  
do poznania słynnej poprzed-  
niczki. A fanów teje nie muszą  
chyba przekonywać, że jej  
nowa odsłona stanowi dobrą  
alternatywę przy braku cza-  
su na dłuższe posiedzenie.  
Zwłaszcza, że po kilku grach  
okazuje się, że połowa roz-  
grywki zajmuje tyle czasu co  
przygotowanie do gry dużej  
Agricoli. Także u mnie gra  
sprawdza się wyśmienicie  
jako „gra do kawy”, ale  
i tym którzy kawy nie piją,  
grę z czystym sumieniem  
polecam.



8/10

**TYP GRY:** eurogra  
**LICZBA (WIEK) GRACZY:** 2 (od 10 lat)  
**CZAS ROZGRYWKI:** ok. 30 min.  
**WYDAWCA:** Lacerta  
**AUTOR:** Uwe Rosenberg  
**CENA:** ok. 69 zł  
**EDYCJA:** polska  
**PLUSY I MINUSY:**  
+ w małym pudełku świetnie działający  
silniczek, błyskawiczne przygotowanie  
do gry i szybka rozgrywka, zarówno dla  
początkujących, jak i obeznych z tema-  
tem graczy;  
- sporo podobieństw do  
dużej Agricoli, zero losowo-  
ści budzi niepokój o wypra-  
cowanie w końcu pewnych  
schematów.



**O RECENZJACH:** To już prawie dekada, od kiedy zacząłem  
interesować się grami planszowymi. Można powiedzieć, że kry-  
zys znużenia mam już za sobą i wciąż czerpię radość z grania i ze  
spotkania się przy tej okazji z ciekawymi ludźmi. Cięższe, eko-  
nomiczne, strategiczne eurogry to jest to, co lubię najbardziej.

Monika Żabicka

# PAN TU NIE STAŁ!

## Jak chiński rycearz stał się matką z dzieckiem

Ludzka pamięć charakteryzuje zdolność adaptacji. Z perspektywy czasu najbardziej przykre chwile bledną, stają się mniej dokuczliwe, a czasem wręcz przemieniają się we wspomnienia zabawne lub nawet miłe. Czas nie tylko goi rany, ale zakłada nam również różowe okulary.

**T**ym razem, dzięki wydawnictwu Egmont, spoglądamy przez okulary w tak lubianym kolorze na czasy PRL. Gra Pan tu nie stał! jest polską edycją nienajnowszej już karcianki Reiner Knizia Great Wall of China i patrząc na oba tytuły można zapytać, w jaki sposób grę o murze chińskim przemieniono na grę o staniu w kolejkach?

Ok, otoczka fabularna zazwyczaj ni łączy mnie, ni grzeje. Aczkolwiek przyznaję, że gra staje się bardziej intuicyjna, gdy to, co robimy przekłada się na to, PO CO to robimy. Tutaj jednak tak wychwalana zmiana tematu mnie się obosić nie podoba. Po pierwsze, nie przypominam sobie, aby w PRL-u panowało prawo dżungli i zakupów dokonywał silniejszy, a nie ten, kto pierwszy. Po drugie, szukam w grach odskoczni i to bynajmniej nie we własną przeszłość, tylko w piękniejszy równoległy świat: gdzie mam zamek albo dwa, włości i najlepiej trochę władzy. I worek kasy. A i rycearze mile widziani. Budowanie kolejnych segmentów muru zatem mi odpowiadało.

Będę jednak obiektywna, nowa fabuła tylko trochę nie pasuje, a większości odbiorców taki zabieg się spodobał. Jak widać, swoje trafia bardziej w serce. Poza tym, gra każe nam spojrzeć na ewenement wielogodzinnego stania po koreański piórnik, który potem nosiła cała szkoła, z pewną sympatią, która nam wówczas nie towarzyszyła.

### PRZEKUJCIE KOPIE NA... SIATKI!

Pan tu nie stał! to prosta karcianka, ale – jak to w przypadku niemieckiego geniusza bywa – sprytna i nie znowu taka banalna. Grę można z powodzeniem wprowadzić między lud, znajomych, nowicjuszy i dzieci. Każdy z graczy dysponuje identyczną talią kart kolejkowych weteranów o różnych wartościach „siły”. Siły przekonywania, jak mniemam. Mamy młodzież nieokreślonej płci, spekulantów, dystygowanych mężczyzn w kożuszkach i starsze panie z chustką na głowie. Tylko dziwi trochę, że większość zakupowiczów stanowią panowie. Nic to, batalia rozpoczęta, na miasto marsz! Celem zakupowiczów są sklepy i pojawiające się w nich artykuły. W każdym sklepie „aż” dwa naraz, o określonej wartości punktowej (ocet też jest, nie ma to tamto). Gracze po kolei albo dobierają w ciemno kartę ze swojej talii, albo zagrywają kartę tworząc przy sklepach kolejki. Zakupowicze są różnej wartości, kilkoro ma też działanie specjalne, np. można w czapie a'la Brezniew podwyższa wartość kolegów kwitnących pod tym samym sklepem. Dodatkowo, gracz może do wybranej kolejki zagrać kilka kart, jeśli tylko będą identyczne, a matkę z dzieckiem to i poza kolejnością. Proste? Proste. Zaraz, zaraz, ale kto łapie towar w objęcia? Otóż, gracz na początku swojej tury sprawdza czy w kolejkach do poszczególnych sklepów posiada

W solidnym pudełku znajdziemy ciekawe, porządne karty i twarde żetony. Za komuny tak powszechnie takich luksusów nie było!

przewagę „siłową”. Jeśli tak, częściej się jednym z towarów.

Ostatni element knizjowskiego geniuszu to fakt, że z towarem w „rencach” źle się przepycha i jego wartość automatycznie obniża się przekonywania naszych zakupowiczów pod danym sklepem. A przecież został w nim jeszcze jeden towar do chapnięcia. Być może więc, lepiej było najpierw wziąć ten mniej wartościowy, aby i drugi wkrótce wpadł do naszej siatki, a nie w fartuszek sąsiadki? Hmm, odrobina pomyślniku mile widziana.

### USER FRIENDLY?

Co mogę wysunąć jako argument na minus? Osobistą niechęć do ciągłego liczenia. Gry Reiner Knizia obciążone są zacięciem matematycznym, żadna tu tajemnica. Bywa jednak z tym lepiej i gorzej. Dla mnie liczenie co rusz, który gracz dysponuje w której kolejce jaką siłą z uwzględnieniem kart specjalnych jest po prostu upierdliwe. Dla odmiany, w takim Eufracie i Tygrysie już mnie to nie boli, jest jakoś bardziej zwizualizowane.

Jeśli jednak komuś to nie przeszkadza, to powinno być szybko, sprytnie i przyjemnie. Wydawnictwo Egmont specjalizuje się w grach przyjaznych rodzinom. Prosta karcianka odwołująca się do znanych motywów ma szansę przekonać do grania kilka kolejnych członków naszego niegrającego-jeszcze-tyle-ile-byśmy-chcieli społeczeństwa. Dla tzw. gamerów może to być natomiast lekka odskocznia. Kto takowe lubi, nie odrzuca go przyzierny temat i nie straszne mu dodawanie – nie powinien się zawieść.



# 8/10

TYP GRY: Gra karciana  
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5 (od 10 lat)  
CZAS ROZGRYWKI: 30 min.  
WYDAWCA: Egmont Polska  
AUTOR: Reiner Knizia  
CENA: 50 zł  
EDYCJA: polska  
SKALOWALNOŚĆ: patrz - minusy  
PLUSY I MINUSY:  
+ prosta, klimatyczna, sprytna;  
- przy większej liczbie graczy monitorowanie przewag w kolejkach może być męczące.



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

# RACIAL WARS

## WEJDŹ W SAM ŚRODEK WOJNY RAS, KTÓRA OWŁADNĘŁA ŚWIAT ITHILION!

Gra *Racial Wars* jest polską kolekcjonerską grą karcianą w klimacie fantasy. Daj się wciągnąć w tętniący życiem i magią świat Ithilion! Dzięki innowacyjnej mechanice jest grą, która uzależni Cię od pierwszego kontaktu, a bogato ilustrowane karty poruszają Twą wyobraźnię!

W grze przejmiesz kontrolę nad armią wybranej przez siebie rasy, by poprowadzić ją przez wojnę ku spektakularnemu zwycięstwu.

**Oblegaj zamki! Walcz ze swym wrogiem, obmyślaj taktykę, broń się i WYGRAJ!**



Tomasz Gałkowski

# NINJATO

## Piękno sztuki tajemnej

Muszę przyznać, że jako wielki fan eurogier przeżywałem niedawno spory kryzys wiary. Wiary w to, że na tym poletku wciąż można stworzyć coś nowego, świeżego, interesującego. Wiary w to, że nawet z dobrze znanych już od dawna mechanik można wycisnąć jeszcze parę ekscytujących kropeł grywalności. Na szczęście czas ten już przeminął, a stało się to przede wszystkim za sprawą kilku gier, wśród których znalazła się Ninjato.



by A. B. WEST and DAN SCHNAKE

Z-Man Games

Wcale nie oznacza to, że Ninjato jest grą przełomową i na wskroś oryginalną. Nic z tych rzeczy. Mechanicznie mamy tu bowiem zlepek kilku znanych już rozwiązań. Siła tej gry tkwi jednak w umiejętnym połączeniu zgrabnego euroszkieletu z bardzo klimatycznym wnętrzem. A cóż ów klimat buduje? Proponuję zajrzeć do pudełka.

### WIZUALNA PERFEKCJA

Pięknie ilustrowane wieko kryje cuda, które powinny zamknąć usta nawet największym malkontentom. Cała masa kart, od groma tekturowych żetonów i kafli, sporej wielkości, gruba plansza, rewelacyjne drewniane shurikeny do oznaczania akcji itd. A wszystko to wykonane z najwyższej jakości materiałów charakterystycznych dla nowych gier wydawnictwa Z-Man Games. No i najważniejsze. Grafiki, grafiki i jeszcze raz grafiki! Plansza, karty

i żetony prezentują się obłędnie. Skryci w cieniu ninja, potężni - uzbrojeni od stóp do głów - samurajscy strażnicy czy dostojni przedstawiciele rodów wyglądają niczym żywcem wyjęci ze średnio-wiecznej Japonii. Nie pamiętam kiedy ostatnio widziałem grę z tak rewelacyjną, klimatyczną, a ponadto utrzymaną w historycznych realiach szatą graficzną. Wielbicieli klimatów wschodu, historii, ale także wszyscy inni ceniący wysokiej jakości wrażenia wizualne na pewno się nie zawiodą.

### MECHANICZNA SOLIDNOŚĆ

Jakkolwiek świetna by nie była, szata graficzna to jednak tylko otoczka do tego, co w grze powinno być najważniejsze - mechaniki. Ta do rewolucyjnych może nie należy, ale swoją rolę spełnia doskonale. Ninjato to gra typu worker placement, gdzie gracze na przemian „wysyłają” swoje znaczniki na planszę (tutaj niezawodne shurikeny) w celu wykonania konkretnych akcji. A jakież to akcje mamy do wyboru?

Po pierwsze, możemy położyć swój znacznik na Dojo w celu pozyskania kart dojo. Karty te o numeracji od 1 do 5 (trójkę można ponadto wykorzystać jako modyfikator +/- 1 do pozostałych kart) służyć nam będą do tego, co ninja lubią najbardziej - rozstrzygania walk. A walczyć będziemy sporo. Oto bowiem na planszy znajduje się pięć domów, które kontrolowane są przez trzy występujące w grze klanu. W każdym z takich domów znajdują się zaś skarby, które będziemy starali się zdobyć pokonując kolejnych strażników.

I tutaj pojawia się druga akcja, którą możemy wykonać - atak. Walki w Ninjato oparte są na świetnym mechanizmie. Każda karta strażnika ma u dołu dwie wartości. Jedną dla ataku siłowego, drugą dla podstępnego. Atakujący gracz musi wybrać, którą metodą chce się posłużyć i w związku z tym zagrać kartę dojo o wartości wyższej [siła] lub niższej [podstęp] niż liczba na karcie strażnika. Raz podjętej decyzji nie da się łatwo zmienić, zatem jedną z tych dwóch metod wyeliminować będziemy musieli wszystkich strażników, którzy wraz z rozwojem walki pojawiać się będą losowo. Za każdego pokonanego wroga otrzymujemy skarb, którego strzeż! Jeśli uda nam się oczyścić dom ze strażników, mamy możliwość zmiany klanu, który go kontroluje. Kładziemy wówczas na planszy znacznik (z odpowiednią wartością punktową) w kolorze innego klanu. Przegrana oznacza konieczność wycofania się z pojedynczym skarbem w ręce.

Skarby te służyć nam będą natomiast do przekupywania posłów, która to czynność stanowi trzecią z dostępnych akcji. Jeśli zbieramy odpowiednią liczbę wymaganych artefaktów - udajemy się do Pałacu i podkupujemy jednego z obecnych tam jegomościów. Oni w nagrodę pomogą nam zdobyć wpływy w reprezentowanym przez siebie klanie. I to jest główna metoda zdobywania punktów w Ninjato. Co kilka tur mierzymy siłę każdego z klanów na planszy zliczając punkty na znacznikach oraz sprawdzamy ilu posłów w tymże klanie mają gracze. Ten, który dysponuje największą liczbą posłów danego koloru, otrzymuje odpowiadającą temuż kolorowi liczbę punktów. W momencie pojawienia



się remisu – wygrywa gracz dysponujący bardziej wiekowymi postaciami.

Oprócz tego mamy do dyspozycji jeszcze dwie akcje – Sensei oraz Pawilon. Pierwsza pozwoli nam kupić specjalne umiejętności, które przydadzą nam się w walce. Druga da nam możliwość wymiany skarbów na różnego rodzaju karty dające punkty podczas końcowego podliczania. I to tak naprawdę tyle. Są jeszcze niewielkie reguły dotyczące wprowadzania elitarnych (dużo silniejszych) strażników, zdobywania skarbów, toru kolejności czy „ulepszania” posłów ale, jak widać, sam trzon nie jest skomplikowany. Rozgrywka trwa siedem tur i gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

## POŁĄCZENIE IDEALNE?

Muszę przyznać, że w Ninjato podoba mi się niemal wszystko. Po pierwsze – świetna, klimatyczna mechanika rozstrzygnięcia walk. Wymusza ona na graczach odpowiednie oszacowanie ryzyka w oparciu o karty na ręce i ewentualne specjalne zdolności. Moment kiedy po pokonaniu pierwszego strażnika czekamy na kolejnego, który pojawi się na progu, stanowi jeden z najbardziej ekscytujących w grze. A jeśli w dodatku rozbrzmi alarm i do najcenniejszego skarbu przypisany zostanie ktoś z elity – przyjdzie nam się nieźle napocić, żeby zrealizować uprzednio obmyślony plan. Drugim elementem, który



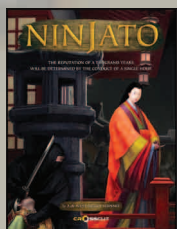
zrobił na mnie spore wrażenie jest zmieniająca się sytuacja „polityczna” na planszy. Jedne rody pną się w górę zdobywając wpływy w kolejnych domach, inne w tym czasie słabną, a zadaniem graczy jest takie przekupywanie posłów, żeby w momencie podliczenia jak najwięcej na tym zyskać. Innymi słowy, zawsze mieć największą liczbę posłów z najpotężniejszego, najlepiej punktowanego klanu. Wymusza to na nas przewidywanie i kontrolę tego, kto kogo przekupuje i jaki może mieć w tym cel. Ninjato ma też cechę, która kilku osobom w mojej grupie się nie spodobała, a którą ja osobiście bardzo cenię – mocno ograniczoną liczbę posunięć, jakie przyjdzie nam wykonać. Każdy z graczy ma do wykorzystania trzy akcje na turę, a tur jest siedem – można więc łatwo obliczyć, że w ciągu całej gry przyjdzie nam skorzystać z 21 akcji. Ta stosunkowo niewielka liczba powoduje, że uważne planowanie staje się jeszcze ważniejsze, a niespodziewana porażka w dwóch, trzech potyczkach może mieć dla nas poważne konsekwencje. Oznacza to też, że często do wykonania całego obmyślonego wcześniej planu zabraknie nam dosłownie jednego ruchu, a to jeszcze bardziej zwiększa emocje i przyjemność płynącą z gry.

Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to byłby to zapewne niezbyt duży wybór dostępnych w każdej turze ruchów. Rodzajów pól, na które kładziemy swoje shurikeny jest tak naprawdę pięć, więc często oczywiste jest gdzie powinniśmy je umieścić, a każdy inny wybór wydaje się nieco gorszy. W związku z tym, także karty pozwalające nam zdobyć kilka dodatkowych punktów na koniec tracą na wartości, bo doskonale zdajemy sobie sprawę, że bardzo trudno będzie zdobyć tyle punktów, żeby miało to większy wpływ na końcowy wynik. Nie jest to jednak problem odbierający radość

z grania, jeśli tylko podejmiemy do Ninjato jako lekkiej eurogry, a nie wielogodzinnej kobyły z milionem decyzji do podjęcia. Niektóre osoby mogą też narzekać na losowość (dobieranie skarbów z woreczka, kart, kaffi, strażników), ale mnie ona w tym wypadku w ogóle nie przeszkadza. Wręcz przeciwnie – podnosi jedynie poziom adrenaliny.

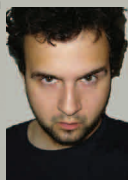
Na koniec chciałbym jeszcze dodać dwa słowa o skalowalności. W Ninjato gra się świetnie zarówno w dwie, trzy, jak i cztery osoby, choć przyznać muszę, że w każdym z tych przypadków rozgrywka wygląda inaczej. Przy dwóch graczach naturalnie więcej można zaplanować, odczuwa się wzmocnioną kontrolę nad wydarzeniami na planszy, lecz walka o panowanie nad domami nie jest tak emocjonująca i polega na przepychaniu się dwójki graczy. Zwycięstwo zapewnia więc, w większości przypadków, przewaga w dwóch z trzech klanów. Przy większej liczbie oponentów mamy nieco mniej kontroli, ale znacznie więcej emocji w środkowej części planszy, gdzie pojedyncza runda, jeden zmieniony znacznik potrafi przesądzić o zwycięstwie. Ja z przyjemnością gram w każdej konfiguracji.

Podsumowując, Ninjato to świetna, raczej lekka eurogra, która z powodzeniem może stanąć obok klasyków gatunku w postaci choćby Epoki Kamienia czy Filarów Ziemi. Gra ma kilka bardzo ciekawych pomysłów mechanicznych, które wraz z genialną szatą graficzną budują mocny klimat brutalnych walk ninja. Polecam gorąco!



8,5/10

TYP GRY: eurogra  
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 12 lat)  
CZAS ROZGRYWKI: ok. 60 min.  
WYDAWCA: Z-Man Games  
AUTORZY: A.B. West, Dan Schnake  
CENA: ok. 150 zł  
EDYCJA: angielska  
SKALOWALNOŚĆ: 2-4 - świetna  
PLUSY I MINUSY:  
+ genialne wykonanie i oprawa graficzna, udanie łączy klimat z mechaniką, kilka emocjonujących, ciekawych rozwiązań, optymalny czas gry, proste zasady i bardzo dobra skalowalność ograniczona liczba akcji w ciągu gry;  
- nieco ograniczona liczba wyborów, spora losowość.



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



Wojciech Dziwok

# MUNCHKIN DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Munchkin Cthulu, Munchkin z Karaibów i Munchkin Zombie czyli przegląd Munchkinów tematycznych.

Przyznaję się od razu i bez bicia – nigdy wcześniej nie grałem w Munchkina. Oczywiście świetnie kojarzę charakterystyczne rysunki Johna Kovalica, nieraz parskałem śmiechem oglądając w Internecie co ciekawsze karty zarówno w wersji polskiej, jak i prezentującej typowo angielski humor, przypominam też sobie udział w epizodzie z poszukiwaniem tłumacza do pierwszej krajowej edycji, kiedy to jednym z kandydatów był Piotr Cholewa, znany ze znakomitych przekładów Świata dysku Terry'ego Pratchetta. Ale żeby grać? Co to, to nie.

Od zawsze fascynował mnie jednak mechanizm zjawisk popkultury. Dlaczego niektóre filmy, książki, gry czy płyty zyskują status kultowych, skoro nawet znawcy tematu stwierdzają obiektywnie, że znają pozycje bardziej zasługujące na uznanie i sami nie do końca rozumieją zachwyty ogółu? Wygląda na to, że popularność wśród szerokich rzesz kieruje się własnymi prawami, które ciężko poddają się jednoznacznemu rozbieraniu na czynniki pierwsze. Munchkin jako gra karciana, wywodząca się bezpośrednio z gier fabularnych („ale bez tego całego durnego odgrywania postaci”), niezależnie od ocen poszczególnych recenzentów czy samych graczy, na pewno posiada status zjawiska kultowego. Bardzo byłem ciekaw wrażenia, jakie zrobi na mnie.

## PIERWSZY KONTAKT

Korzenie klasycznego Munchkina, przypominającego mi kreskę rysunki Sempé do Mikołajka, a humorem komiksy Midama z serii Kid Paddle, sięgają środowiska graczy Role Playing Games, a szczególnie jej odmiany Dungeons & Dragons, polegającej na eksploracji lochów i labiryntów.

Co ciekawe, to właśnie w tym środowisku swoją popularność utwierdzało w latach 60. i 70. uniwersum Śródziemia, wykreowane przez J.R.R. Tolkiena. Oczywiście Munchkin nie ma za grosz szacunku

dla swoich dostojnych poprzedników i traktuje temat z totalnym przymrużeniem oka, a niejednokrotnie nawet obydwu.

Mój pierwszy raz z Munchkinem miał charakter dosyć nieortodoksyjny, dane mi bowiem było zapoznać się z wszystkimi wydanymi do tej pory w Polsce odnogami głównego nurtu, czyli edycjami tematycznymi: Munchkinem Cthulu, Munchkinem z Karaibów i Munchkinem Zombie. Sam fakt istnienia takich wariacji potwierdza masowy charakter munchkinowej epidemii, a trzeba mieć świadomość, że w sumie wydanych do tej pory zostało dwanaście Munchkinów tematycznych (nie licząc podstawowego, klasycznego Munchkina w różnych odmianach) oraz ponad dwadzieścia dodatków, wszystko to w ponad dwudziestu językach. Klaus-Jurgen Wrede i jego Carcassonne nadal wydaje się dzierżyć w tej dziedzinie palmę pierwszeństwa, ale...Munchkin jest blisko. Same karcianki nie wyczerpują oczywiście tematu, dla entuzjastów są również do dyspozycji koszulki, kieliszki, butelki na lub z wodą, pamięci USB, torby, postery, długopisy, figurki, a nawet... pluszaki. W tej kategorii zagrożony mógłby się poczuć nawet sam George Lucas, choć jego kolekcja gwiazdnowojennych gadżetów wydaje się być nieskończona.

Lista powyżej nie obejmuje oczywiście wszelkiego rodzaju akcesoriów przydatnych w trakcie samej gry (o czym dokład-



niej będzie mowa później) oraz najróżniejszych kart bądź zestawów specjalnych: promocyjnych, jubileuszowych, okolicznościowych – te co rzadsze osiągają na eBayu iście zawrotne ceny.

## BLISKIE SPOTKANIA TRZECIEGO STOPNIA

Trzy pudełka o nieco odstających wieczkach, każde w folii sprawiającej wrażenie o numer za dużej. Na zewnątrz nie dające się z niczym pomylić ilustracje Johna Kovalica, piramidalne logo Steve Jackson Games i czarno-biała kostka Black Monk. W środku coś grzechocze. Otwieramy!

Zawartość nie zwala z nóg. 12-stro nicowa polska instrukcja, najwyklesza kostka k6, czasem katalog reklamowy i samo gęste: dwie zafoliowane talie 165 kart. Początek niezbyt zachęcający, jak się okazuje brakuje przede wszystkim jakiegokolwiek wypraski bądź najprostszyc przegródek dzielących wewnątrz chociażby na cztery – byłoby gdzie zmieścić karty, kostkę, a nawet jakiś dodatek. Oczywiście przygotowanie domowym sposobem kartonowej podziałki zajmuje dziesięć minut (tak też od razu zrobiłem i to w trzech egzemplarzach – dopasowana rozmiarem instrukcja świetnie trzyma karty na miejscu), ale... człowiek z wiekiem staje się wygodny. Opcjonalnie można dokupić oryginalne Pudełko Trzymania, umożliwiające przechowywanie 2 x 500 kart Munchkina, z uwagi jednak na dodatkowe koszty (mniej więcej połowa ceny jednego zestawu) ma to faktycznie sens w przypadku posiadania większego zbioru.

W karciankach chodzi jednak przede wszystkim o karty i te na szczęście

A jeżeli masz właśnie zdobyć zwycięski, dziesiąty punkt, możesz być pewny, że wszyscy rzucą się na ciebie z żądzą mordu w oczach. No cóż, oni też chcą wygrać...



nie rozczarowują, wywołując na twarzy okrągły uśmiech już w trakcie pierwszego przeglądania. Karty są bardzo gładkie, nie przypominają niemiec- kich, fakturowanych produkcji, ale po zasię- gnięciu na forach opinii okazuje się, że polskie wydanie wyróżnia się na plus na tle konkurencji i tylko wydaje się po- datne na uszkodzenia krawędzi. Żebrowana powierzchnia mogłaby również negatywnie wpłynąć na jakość grafiki, a ta stanowi przecież najważniejszy punkt programu. Dość jednak wrażeń organoleptycznych, czas przejść do rozgrywki.

## EKSPERYMENTY

Wszystkie gry z cyklu Munchkin współdzie- lą główne reguły, różniąc się smaczkami charakterystycznymi dla danej edycji. Zasady są naprawdę proste, jednak pierwszy kontakt z nimi może nieźle sko- łować, warto więc swoją pierwszą partię rozegrać z doświadczonym graczem, który w prostych słowach wyjaśni o co chodzi. Winę za ten stan rzeczy ponosi częściowo instrukcja, która już w wersji angielskiej odnosi się do tego samego etapu gry w kilku miejscach, co defini- tywnie nie ułatwia zebrania wszystkiego do kupy, zaś w wersji polskiej wprowadza odrobinę inny układ i nazewnictwo oraz... brak większości wytuszczeń, które ułatwiają odnalezienie się w poszczególnych podrozdziałach. Drugim winowajcą jest... sama gra, która w oficjalnych regułach dopuszcza oszukiwanie (jeżeli nikt nie zauważy), a w dyskusjach na temat reguł przyznaje rację temu, który najgłośniej krzyczy (traktując obydwie zasady jako bardzo munchkinowe). W efekcie poza turniejami do reguł Munchkina można podejść dwójako: na żywioł (ostatecznie decyduje właściciel gry) bądź kurczowo (wymaga spędzenia paru godzin nad instrukcją polską, angielską, obydwoma FAQ i błędnego rozegrania kilku



W przypadku Munchkina Zombie patologiczno-gnilny charakter rozgrywki nie każdemu musi odpowiadać, przy czym szczególnie zagrożone są kobiety i dzieci.

partii). Początkującym gra- czom może bardzo pomóc jednostronicowy schemat turowy, opisujący łopatologicznie przebieg rozgrywki, a dostępny na polskiej stronie Munchkina oraz interaktywne demo, które znaleźć można na stronie amerykańskiej.

## WIWISEKCJA

Jest tak: w grze mamy do czynienia z dwoma typami kart: Drzwi oraz Skar- bów. Dzięki nim budujemy swoją postać, nadając jej cechy i dobierając wyposażenie oraz przeżywamy (lub nie) przygody, walcząc z Potworami, współpracując bądź zwalczając innych graczy oraz rzucając i ulegając Kłątcom. Każdy Munchkin rozgrywany jest w czterech niezmiennych fazach kolejki, nazwanych: Otwórz Drzwi, Szukaj Guza, Zgarnij Łup oraz Okaż Miłosierdzie. Istnieje spore prawdopodobień- stwo, że w każdej swojej kolejce będziemy mieli szansę walczyć z Potworem i/lub pozyskać Skarby.

Karty trzymamy na ręce - jednak nie więcej niż 5 na koniec tury - oraz na stole przed sobą - generalnie może tam leżeć wszystko to, co opisuje naszego boha- tera oraz cokolwiek, co ma zaznaczoną wartość. Jeżeli danej karty nie używamy w danym momencie, odwracamy ją bokiem. Nasz Poziom odzwierciedla siłę postaci i wraz z modyfikatorami opisanymi na kartach porównywany jest z w czasie walki z Poziomem Potwora. Ale to dopiero początek zabawy, ponieważ nasi współ- gracze mogą w dowolnym momencie potyczki wspomóc naszego przeciwnika, osłabić nas bądź wręcz... dorzucić stado nowych Potworów do naszego pojedynku, co stanowi de facto istotę Munchkina. Aby połapać się w tym wszystkim mamy możliwość dokupienia oficjalnych Mor- domierzy, które ułatwiają sumowanie wszystkich czynników biorących udział w rozgrywanym konflikcie. Za każde zwy- cięstwo możemy podnieść Poziom o jeden punkt, w grę wchodzi również użycie jednej z rozlicznych kart podnoszących statystyki, często kosztem innego gracza.

W przypadku po- rażki czeka nas Marny Koniec, w którym śmierć bohatera to do- piero początek problemów. Ostatecznie zwycięża gracz, który pierwszy osiągnie 10 Poziom, co w przypadku zwycięskiego etapu można osiągnąć wy- łącznie poprzez zwycięstwo nad Potworem.

A rozgrywka? Przypomina z trudem kontrolowany chaos. Gra jest silnie loso- wa i nie należy się zbytnio przywiązywać do przyjętej taktyki, bo może ona z ko- nieczności ulegać zmianie praktycznie w każdym momencie, na skutek kart dobranych przez siebie bądź zagranych przez współgraczy. A jeżeli masz właśnie zdobyć zwycięski, dziesiąty punkt, możesz być pewny, że wszyscy rzucają się na ciebie z żądzą mordy w oczach. No cóż, oni też chcą wygrać... Z tego też powodu Munch- kin nie jest grą dla obraźliwych - jako produkcja naprawdę lekka do najlepszej zabawy wymaga grupy graczy, którzy po- trafiają śmiać się z własnych niepowodzeń i nie chować zbyt długo urazy - co najwyżej do pierwszej okazji rewanżu z nawiązką.

## UPROWADZENIE

Którego z testowanych Munchkinów można polecić początkującym? Ja zacząłem całkowicie nieortodoksyjnie od wersji Zombie, najmłodszego z wszystkich polskich Munchkinów, która odwraca całkowicie koncepcję oryginału. Nie wal- czymy w niej z potworami, gdyż sami nimi poniekąd jesteśmy, ale z ludźmi, którzy wyjątkowo pełnią role samozwańcych eksterminatorów. Gra wyróżnia się bar- dzo czytelną i zabawną inaczej grafiką, utrzymaną w totalnie awangardowym klimacie. Ponieważ problemy nieumartłych są mi bliskie od czasów filmów Romero i komiksu Walking dead, taka tematyka i rodzaj humoru spotkały się z moją całko- witym akceptacją. Należy jednak zaznaczyć, że z uwagi na wprowadzenie naraz 3 Sty- łów i 6 Mocy (z sumującymi się Rangami), budowanie postaci nie należy do najłatwiej- szych i może zniechęcać początkujących.



### Przydatne linki:

[http://munchkin.pl/pomoce \(schemat rozgrywki/tury\)](http://munchkin.pl/pomoce (schemat rozgrywki/tury))  
<http://www.worldofmunchkin.com/game/demo.html>  
 (interaktywne demo)

## BEZPIECZNA KRYJÓWKA

Zagraj w trakcie dowolnej walki.  
+5 do wybranej strony.  
Jednorazowego użytku.



Przekonał mnie natomiast surrealistyczny humor, genialne rysunki, atmosfera chaotycznej fiesty oraz swoista ideologia (pokonaj Potwory, zgarnij Skarby, wykiwaj kumpli/złóż ich w ofierze/przeciagnij pod kilem).

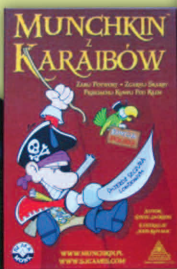
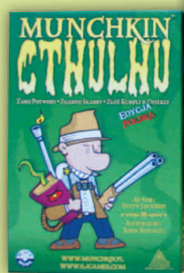
Również patologiczno-gnilny charakter rozgrywki nie każdemu musi o d p o - w i a d a ć , przy czym szczególnie

zagrożone są kobiety i dzieci. Na dzień dzisiejszy jest to najwyżej oceniany na Board-GameGeek Munchkin, ale oceny zmieniają się w czasie wraz z liczbą głosów.

Drugą testowaną edycją był Munchkin Cthulu, wyróżniający się prostszym budowaniem postaci, bardzo silnymi nawiązaniem do twórczości Samotnika z Providence oraz intrygującą klasą Kultystów, którzy wraz z kompletem własnych reguł potrafią nieźle namieszać, pozwalających teoretycznie wygrać rozgrywkę dysponując drugim Poziomem.... Grafika wydaje się bardziej szczegółowa, klimat horroru z Arkham wręcz wylewa się z kart, mnie jednak burleskowy charakter rysunków przypadł do gustu nieco mniej, choć jestem miłośnikiem prozy Howarda Philipa Lovecrafta. Pomimo interesujących smaczków w regułach gra lepiej chyba sprawdzi się w gronie osób, którzy chociaż słyszeli o mitologii Wielkich Przedwiecznych, dla pozostałych nawiązania mogą się okazać nieco niezrozumiałe.

Na sam koniec zostawiłem sobie Piratów z Karaibów i to ten tytuł mogę z czystym sumieniem polecić wszystkim początkującym. Jego podstawową zaletą są przejrzyste dla każdego odniesienia: łatwo budujemy postać wyposażając ją w Akcent narodowości,

Klasę opisującą rodzaj zajęcia na morzu, typowo marynistyczne utensylia jako Przedmioty oraz oczywiście Statki. Rysunki opływają w pirackie akcenty, reguły pozbawione są w zasadzie dodatkowych wyjątków, rodzaj humoru odpowiada praktycznie każdemu (z silnym wskazaniem na dzieci), a nawiązanie do popularnego cyklu filmów z Johnnym Deppem raczej nie przeszkadza. I choć nadal klimat Zombie szarpie mi trzewia z największą uciechą, a i w okolicy R'lyeh zapuszczam się bez ociągania, to jednak Piratom muszę oddać palmę pierwszeństwa.



### UWAGA! MUNCHKIN WCIĄGA!

Nie będę trzymał nikogo w niepewności - Munchkin totalnie mnie zauroczył. Przestał mi przeszkadzać początkowy chaos w regułach, 45-minutowy czas rozgrywki, w trakcie którego czasem można się nudzić czekając na swoją turę, konieczność bardzo uważnego czytania kart (przynajmniej do czasu, kiedy nauczyłem się ich na pamięć) oraz syndrom siły złego na wygrywającego. Przekonał mnie natomiast surrealistyczny humor, genialne rysunki, atmosfera chaotycznej fiesty oraz swoista ideologia (pokonaj Potwory, zgarnij Skarby, wykiwaj kumpli/złóż ich w ofierze/przeciagnij pod kilem).

Zrozumiałem również, dlaczego kolejne dodatki cieszą się niesłabnącym powodzeniem – po prostu po ograniu podstawowej talii chce się wszystkiego więcej: Skarbów, Potworów i Przedmiotów, aby jeszcze perfidniej pogłębić przeciwników. Osobnym powodem do zachwytu okazała się munchkinowa gadzietologia. Miałem okazję przetestować kości k10 SuperMunchkina i Cthulu, i muszę przyznać uczciwie, że dodawany przez nie do rozgrywki klimat wart jest wy-

danych złotych. Podobnie ma się rzecz z Oficjalnymi Zakładkami, z których wiele jest jednorazowych – aby ich użyć należy je podrzeć, zgnieść w kulkę, zanurzyć w wodzie lub oddać przeciwnikowi.

Dlaczego stał się zjawiskiem popkulturowym? Bo bez żenady czerpie garściami z elementów znanych z innych gier, filmów i literatury, dzięki czemu każdy ma szansę znaleźć w nim coś dla siebie. W dosyć bezpośredni sposób odwołuje się do wrodzonej ludzkiej rywalizacji, będąc jednocześnie grą na tyle losową, aby sprawiedliwie wyrównywać szanse, dostarczając przy okazji sporej ilości specyficznego humoru i nieskomplikowanej zabawy.

Munchkin zapewne nie jest dla wszystkich, ale jeżeli jest dla Ciebie, to są szanse, że przepadłeś z kretesem...

## POWIEDZ PREZYDENTOWI



ZYSKUJESZ 1 POZIOM



# 8/10

TYP GRY: karcianka  
LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-6  
CZAS ROZGRYWKI: około godziny  
WYDAWCA: Black Monk na licencji Steve Jackson Games  
AUTOR: Steve Jackson  
CENA: ok. 80 zł  
EDYCJA: polska  
SKALOWALNOŚĆ: najlepsza dla 4 osób  
PLUSY I MINUSY:  
+ klimat, klimat i jeszcze raz klimat, wyborne ilustracje Johna Kovalica, absurdalny humor rodem z Monty Pythona, udane połączenie gry RPG i karcianki, mnogość wersji pozwala każdemu wybrać coś dla siebie;  
- miejscami niejasne reguły gry, spora ilość negatywnej interakcji, chaotyczne fragmenty „wszyscy na jednego”, cena mogłaby być niższa, choć można kupić w zestawach.



**O RECENZENCIE:** Miłośnik tamigitówek wielozadaniowych i mechanicznych

# NOWA seria gier TOWARZYSKICH!



Poczuj moc magnetycznego przyciągania! Poznaj polaryzującą siłę Jishaku!



Gry poleca

**CZWÓRKA**  
POLSKIE RADIO



Gra, w której odpowiadasz... Jaki jest?  
Bądź pomysłowy, dowcipny i zaskocz innych!

[sklep.trefl.com](http://sklep.trefl.com)

Sebastian Szczepaniak

# WAKA WAKA

Ani Shakiry, ani hit

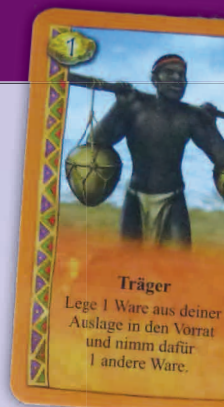
Przyznaję, złapałem się na haczyk! Chciałem Waka Waka, bo zapowiadano je jako Jambo dla większej liczby graczy. W tę misterną pułapkę wydawnictwa Kosmos wpadnie pewnie więcej mi podobnych ofiar.

**C**zym jest Jambo? Doskonałą grą i swoistym ewenementem. Tytułem wydanym w serii małych, dwuosobowych gier Kosmosu (Spiele für Zwei), który był tak popularny, że doczekał się aż dwóch dodatków! W tym przeboju sprzed 8 lat wcielaliśmy się w afrykańskich kupców, a wygrywała osoba, która pierwsza zarobiła na handlu 60 sztuk złota lub więcej. W Waka Waka także jesteśmy handlarzami w Afryce, ale zamiast o bogactwa, rywalizujemy o prestiż i szacunek współplemieńców, zdobywając dla wioskowego szamana wyznaczone towary.

## MAŁPA DEMASKUJE KOTA W WORKU

Ponieważ nasza położona nad rzeką wioska wydaje się być afrykańskim odpowiednikiem portu Le Havre Uwe Rosenberga, co rusz przyplływają tu z daleka (określenie

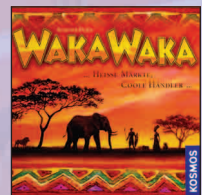
z instrukcji) handlarze, którzy chcą sprzedać swoje towary bądź odkupić nasze. Jest jednak pewien problem. Część towarów musimy nabywać w ciemno (instrukcja niestety nie wyjaśnia dlaczego). Na łódce mieszczącej cztery towary dwa są jawne, na tych z trzema – tylko jeden, a z najmniejszej obydwu towary kupujemy w ciemno (są za to najtańsze). Przed kupieniem przysłowiowego kota w worku może uratować karta „Szympanś”. Zwierzę wysyłane na konkretną łódkę pozwala, w tajemnicy przed innymi graczami, sprawdzić leżące tam towary. Niestety, w liczącej 66 kart talii szympanśów jest tylko 8, więc z reguły i tak trzeba kupować w ciemno. Co ciekawe, ta losowość nie wpływa znacząco na przebieg rozgrywki. Zagrywając odpowiednie karty można posiadane towary zamieniać z tymi zgromadzonymi we wspólnej puli w wiosce („Tragarz”) lub nawet brać je stamtąd za darmo („Zbieracz”).



## HANDLARZ, CZYLI ŁAPÓWKARZ?

Szaman potrafi mieć dość wyszukane zachcianki, więc by nie było za trudno, na społeczny awans można zapracować inaczej. Po co się męczyć i kombinować z kupowaniem lub wymianianiem towarów, jeśli szybciej i łatwiej można zwiększyć poziom prestiżu za 12 sztuk złota (karta „Szaman”)? W instrukcji nie pada słowo „łapówka”, ale jak inaczej to nazwać? I czy jeśli zauważę, że to rozwiązanie trochę wypacza ideę gry, której głównym tematem jest handel, będę się bardzo czepiał? Chyba nie, bo poziomów prestiżu jest tylko pięć i bez problemu można w ten sposób zwyciężyć. Aby ograniczyć możliwość tego swoistego chodzenia na skróty, autor wprowadził regułę, że szamana da się przekupić tylko przy płonącym ognisku (w myśl starej zasady, że najciemniej pod latarnią?). Grę rozpoczynamy z zapalonym ogniem, który będzie się palił do czasu wyciągnięcia przez kogoś karty ogniska z talii. Innego sposobu na zapalenie/zgaszenie ogniska nie ma. A ponieważ takie karty są tylko 3 i nie wiadomo,





5,5/10

TYP GRY: rodzinna  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (10+)  
 CZAS ROZGRYWKI: 30-45 min.  
 WYDAWCA: Kosmos  
 AUTOR: Rüdiger Dorn  
 CENA:  
 EDYCJA: niemiecka, zależna językowo  
 SKALOWALNOŚĆ: 2-4 dobrze  
 PLUSY I MINUSY:  
 + oprawa graficzna, prosta i nieskomplikowana, szybka rozgrywka;  
 - duża losowość, niedopracowane mechaniki, o wiele uboższa od poprzedniczki.



**O RECENZJIE:** W podstawówce zagrałem się w Magię i Miecz. Potem przyszła fascynacja grami komputerowymi. Dzięki Puerto Rico stara miłość odżyła ze zwiokrotnioną siłą.



**Fackelwerfer**  
 Nutze die Karte, die du soeben gespielt hast, noch einmal.



**Schimpanse**  
 Ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel. Sieh dir dann in einem Boot die beiden verdeckten Waren an.



**Handel**

Leg 1 bis 5 Karten auf den Ablagestapel und ziehe die gleiche Anzahl Karten nach.



**Regenmacher**  
 Nimm Gold in Höhe deiner Statusstufe aus der Kasse.



**Sammlerin**  
 Nimm 1 Ware aus dem Vorrat und lege sie in deine Auslage.



**Trommler**  
 Leg 1 bis 5 Karten auf den Ablagestapel und ziehe die gleiche Anzahl Karten nach.

kiedy się pojawiają, ta losowość potrafi być bardzo frustrująca. Prosty przykład. Ktoś przed nami użył dwukrotnie karty szamana (40% gry ukończone), po czym wyciągnął ognisko przy dociąganiu kart i uniemożliwił nam na wiele tur wykonanie tej akcji. Denerwujące, prawda? Ostatecznie alternatywą dla jednej, najlepiej działającej mechaniki, stała się inna, równie niedoskonała mechanika.

**WYSTARCZY SIĘ POD KOGOŚ PODPIĄĆ**

Wielkim atutem Jambo była duża różnorodność akcji, z których trzeba było robić jak najbardziej efektywne kombosy – przedmioty, postacie, dzięki zwierzęta, w sumie kilkadziesiąt działających zupełnie inaczej kart (mowa o samej podstawie bez 2 dodatków!). W Waka Waka nie licząc „Ogniska”, jest tylko 10 rodzajów kart. Fakt ten plus całkowita rezygnacja z negatywnej interakcji potrafiącej uprzykrzyć życie w Jambo, świadczą najlepiej, że celem autora było zrobienie miłej, łatwej i przyjemnej gry rodzinnej. Zmniejszenie różnorodności kart pociągnęło za sobą obniżenie, z 5 do 3, liczby punktów akcji (PA) dostępnych w turze. I tutaj pewne zaskoczenie, udało się to zrobić dzięki fajnej i dobrze działającej mechanice zamiany niewykorzystanych akcji na karty lub złoto. Proste to i eleganckie. I tak np. jeśli nie wyłożę żadnej karty z ręki, mam 3 PA, za które mogę wziąć 3 szt. złota, 3 karty, 1 kartę i 2 szt. złota lub 2 karty i 1

szt. złota. System ten znacząco ułatwia pozyskiwanie kart, z których brakiem trzeba było walczyć przez większość rozgrywki w Jambo. Innym ułatwieniem jest „Przepowiedacz/-ka przyszłości”, pozwalający/-a (trudno określić płeć na podstawie rysunku) dobrać 2 karty. Jakby tego było mało, to jedna z 4 kart (mają dodatkowy symbol złota), z których mogą skorzystać współgracze. Po tym jak użyjemy takiej postaci, przeciwnicy poza swoją kolejką i nie tracąc PA, zatrudniają postać płacąc nam złotem. Pomysł niby dobry – niweluje losowość i eliminuje sytuacje, w których ktoś zyskuje przewagę, bo miał szczęście i podeszła mu na rękę odpowiednia kombinacja kart. Ale z drugiej strony takie podpinanie się pod czyjeś akcje sprawia, że gra staje się banalnie prosta i bardzo wyrównana.

**NIE WSZYSTKO ZŁOTO, CO SIĘ ŚWIECI**

Choć Waka Waka od Jambo dzielą w rankingu serwisu BoardGameGeek lata świetlne (5802. miejsce i 226. miejsce), gra nie jest pozbawiona zalet. Zdecydowanie największą jest oprawa graficzna nieocenionego Michaela Menzla, jednego z najlepszych i najbardziej znanych ilustratorów gier. Urzekająca plansza przedstawia wioskę i sawannę ze zwierzętami (majestatyczne słonie przy wodopoju!), nad którą zachodzi słońce. Obrazek jak z bajki. Ładne są również ilustracje na kartach utrzyma-

nych w ciepłej, pomarańczowej kolorystyce oraz obrazek na pudełku. Żadnych zastrzeżeń nie można mieć do wykonania i trwałości komponentów. Jako kolejną zaletę uznaję dodanie do gry dwóch plansz z bardziej złożonymi celami potrzebnymi do awansu społecznego. Teoretycznie reprezentują one wyższe poziomy trudności, ale nawet na tym najtrudniejszym gra nie robi się bardziej wymagająca. Po prostu o kilkanaście minut wydłuża się rozgrywka. Niemniej doceniam próbę urozmaicenia zabawy. Waka Waka to dobry tytuł na spędzenie bezstresowego popołudnia z dziećmi lub znajomymi, którzy hasło „gry planszowe” kojarzą wyłącznie z Monopoly. W końcu nie wszyscy muszą zaczynać poznawanie nowoczesnych planszówek od Osadników z Catanu. Natomiast trochę bardziej doświadczeni gracze szybko dojdą do słusznego wniosku, że jest całe mnóstwo lepszych tytułów. Z drugiej strony Waka Waka nie należy do gier, które odrzucają po pierwszej rozgrywce, powodując, że wolimy posprzątać w domu niż usiąść do kolejnej partii. Rüdiger Dorn takimi tytułami jak Goa, Genua, Jambo czy Ludwik XIV udowodnił, że potrafi robić dobre gry. Tym razem się nie udało – Waka Waka zamiast być lepsza od pierwowzoru, jest w gruncie rzeczy bardzo okrojonym Jambo z jedną poważną zmianą na plus – zwiększeniem liczby graczy z 2 do maksymalnie 4.

Monika Żabicka

# DOS DE MAYO

## Hiszpańska zabawa w kotka i myszkę

Gry dwuosobowe to specyficzny rodzaj gier. Bardziej wymagający od wieloosobówek, w których sama liczba graczy powoduje przyjemne zamieszanie, interakcję i naturalny wyścig o punkty. Do ogrania mamy dwie, trzy, cztery osoby, a nie tylko współmałżonka, przyjaciela czy dziecko. Jeśli dodamy do tego chęć przekazania jakiejś prawdy historycznej (czyli tzw. element edukacyjny), to porywamy się trochę z motyką na słońce. A w przypadku niniejszej gry – z motyką na Madryt.

Rzecz się dzieje w Madrycie roku pańskiego 1808, a dokładniej, tytułowego 2 maja, kiedy to uciemiężeni obywatele hiszpańskiej stolicy wspierani przez znikome zbuntowane siły wojskowe zerwali się przeciwko okupantom, czyli francuskim siłom Napoleona. W rzeczywistości rebelia miała charakter krótkotrwałego buntu, jeszcze tego samego dnia zdławionego przez przeważające siły francuskie, ale odwaga mieszkańców Madrytu zapisała się na stałe chlubną kartą w historii.

O co można więc grać, jeśli wynik pojedynku jest z góry znany? O zmianę przeszłości? Raczej nie. Autor odwzorował bardzo skrupulatnie realia, zarówno logistyczne, jak i te uwzględniające czynnik ludzki. Nie ma więc szans, aby odwrócić warki bieg historii i sprawić, aby Hiszpanie zwyciężyli. To wbrew prawom fizyki – kilku chłopów z przysłowiowymi widłami przeciwko francuskiemu walcowi, co przyszedł i wyrównał. Sprawę zwycięstwa w grze rozwiązano inaczej. Będącym w uprzywilejowanej historycznie sytuacji Francuzom postawiono trzy warunki. Niespełnienie chociażby jednego z nich oznacza ich przegraną. Te trzy aspekty to: liczba ubitych rebeliantów, utrzymanie strategicznych punktów stolicy oraz straty własne.

### PORTRET TAMTYCH CZASÓW

Jest to więc gra specyficzna i pod tym względem, że zwycięstwo nie jest intuicyjne. Hiszpanie mają za zadanie przegrać „mniej” niż miało to naprawdę miejsce. A trochę trudno się gra mając za silnik napędowy motywację mniejszej przegranej. Z drugiej strony, Francuzi muszą wykrzesać chęci w obliczu faktu, że dysponują niewspółmiernie większymi środkami i to przeciwnicy muszą się namęczyć, aby uruchomić wehikuł czasu i zmienić oblicze wydarzeń z 2 maja. Taka perspektywa może ich rozleniwiać i niebezpiecznie uspić. Przynajmniej na początku przygody z grą.

Z grą, która mieści się – jak to mówią – w zgrabnym pudełku. Ale to pudełko naprawdę jest zgrabne i niezwykle mocne. A w środku mała mapka w tonacji zgniłej

ma nic wspólnego. Tego należy szukać i to z bardzo pozytywnym nastawieniem, na ilustracjach tych ostatnich. No i przede wszystkim w przełożeniu na mechanikę.



### MECHANIKA, CZYLI „DO BRONI!”

Naprzeciwko siebie stoją skromne cywilne siły hiszpańskie i zmasowane dobrze wyposażone oddziały Napoleona. W praktyce oznacza to, że gracz hiszpański rozkłada na początkowych pozycjach kilka czerwonych kostek, a gracz francuski robi analogicznie z elementami w kolorze niebieskim. Bitwa toczy się przez 10 rund na mapie ówczesnego Madrytu, podzielonej na 21 dzielnic, czasem o dziwnych kiszkowatych kształtach, co może początkowo utrudnić orientację, które kostki gdzie stoją. Każda runda składa się z kilku faz.

Najpierw gracze zapisują potajemnie na kartce (tej dołączonej, klimatycznej, choć notes byłby równie praktyczny) rozkaza dla swoich jednostek.

Rozkaz to nic innego jak wskazanie, skąd dokąd jednostki mają się przemieścić. A przemieszczać mogą się

zółci, skromna kupka kart, trochę kostek w dwóch przybrudzonych kolorach, dwujęzyczna instrukcja i kartka na rozkazy. Gra została wydana w dwóch językach: hiszpańskim i angielskim, napisy na kartach także są podwójne. Trochę ten dualizm szkodzi przejrzystości, gdyż przy dłuższych opisach trzeba było zmniejszyć czcionkę.

Kompaktość gry, którą można ze sobą wszędzie zabrać jest plusem, ale wykonanie zawartości nie dorównuje jednak standardowi pudełka. Po otwarciu wieczka możemy jęknąć zawiedzeni, szczególnie na widok brzydkich kostek i niespecjalnych rewersów kart. To akurat z klimatem nie



do dzielnic sąsiednich i to na zróżnicowanych zasadach. Francuzi są wolniejsi i w jednej rundzie mogą poruszyć tylko dwa oddziały. Wszak czekają na rozkazy, bez których ani rusz. Hiszpanie natomiast są bardziej mobilni. Po pierwsze, lepiej znają topografię miasta, a po drugie, nie czekają na żadne wytyczne, bo nie mają zwierzchnictwa. Tak więc, w praktyce gracz francuski zapisuje tylko dwa rozkazy, podczas gdy gracz hiszpański ma zupełną w tym względzie swobodę. Na pewno jednak ma mniejszą swobodę jeśli idzie o komasowanie sił, gdyż czerwonych kostek jest po prostu tyle, co kot napłakał. Francuzów tymczasem przybywa i przybywa.

Druga faza rundy to realizacja rozkazów. Właśnie teraz okazuje się czy nasze domysły, co zrobi przeciwnik sprawdziły się. Trochę upraszczając sprawę można stwierdzić, że Francuzowi zależy na tym, aby skomasowanymi siłami wejść na pole zajmowane przez jednostki hiszpańskie, a Hiszpanowi odwrotnie, aby do takiego spotkania nie dopuścić. Czyli swoista zabawa w kotka i myszkę. Jako że sąsiedztwo dzielnic daje dość spore pole manewru taka gonitwa może się trochę rozłożyć w czasie, ale kostek niebieskich jest na tyle dużo, że do konfrontacji w końcu dojść musi. A wtedy uruchamiana jest ostatnia część rundy: rozstrzygnięcie. To przeprowadza się najprostszym, acz nieco zmodyfikowanym systemem pt. kogo więcej, ten zbija kostki przeciwnika. I tak, ogólnie rzecz biorąc, przez 10 rund, po którym to czasie sprawdzamy czy Francuzom udało się dotrzymać wszystkich trzech warunków zwycięstwa. Ewentualnie, może im się coś nie udać lub jednoznacznie udać już wcześniej i rozgrywka dziesiątej rundy nie doczeka.

Co jest więc takiego w ganiu się po małej planszy (ona jest naprawdę mała!) i gdzie jest haczyk pozwalający skromnym siłom hiszpańskim marzyć o „mniejszej przegranej”, czyli o zwycięstwie w grze? Tym czymś jest zróżnicowanie stron oraz karty.

Karty, o których jeszcze nie wspomniałam słowem więcej niż to, że w ogóle w grze występują

Każda ze stron dysponuje 11 indywidualnymi kartami. Na początku rundy gracze mogą dobrać do ręki jedną kartę, natomiast w trakcie rundy zagrać dowolną ich liczbę. Karty są różnorakie, pozwalają generalnie na obejście reguł, ustanawiają zależności między dzielnicami, doskwie-

**Szacuje się, że odwzorowana w grze rewolta trwała od 10.00 do 15.00, co w przełożeniu na grę daje 30 minut historii na rundę.**

rają Francuzom bardziej niż Hiszpanom, ale jeśli trafi się sam Napoleon to może być szybko pozamiatane. Wszystkie karty bazują na autentycznych postaciach i wydarzeniach szczegółowo opisanych w instrukcji (ciekawe kto to czyta...) i potrafią niezle zamieszać. Oczywiście, wprowadzają element losowy, ale bez nich byłoby po prostu nudno i powtarzalnie. A tak to nie jest ani nudno, ani powtarzalnie, bywa natomiast frustrująco, gdy karta, na którą czekamy leży sobie spokojnie na samym spodzie talii. Zaradzono

się w głowie gracza. A i Francuzi dysponowali tak dużymi siłami, że misternego planu nie potrzebowali, aby w końcu rebelię zdławić. W naszym przypadku, na początku trudno było graczowi hiszpańskiemu osiągnąć któryś z warunków zwycięstwa, choć czasem wyglądało aż do ostatniej rundy, że może się tak stać. Kubel zimnej historii na łeb w ostatnim momencie, gdy był już w ogródku i witał się z gąską może zabołec. Z czasem widzimy jednak, że nie jest to regułą i role zaczynają się równoważyć.

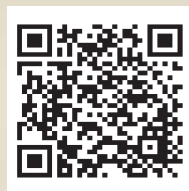
Mechanizm równoczesnego planowania, znany z kilku innych gier pod postacią wykładania zakrytych kart, tutaj bardzo pasuje tematycznie i jest, co tu dużo mówić, rozwiązany dosyć oryginalnie. Niestety, zarówno on, jak i działania kart, mogą powodować niejasności wokół interpretacji zasad, często-gęsto dyskutowane na łamach serwisu BGG. Gąszcz edukacyjnych wstawek trochę splątał proste reguły i podstawowe i intencje autora. Temu ostatniemu należą się brawa za modelowe przełożenie wydarzeń z 2 maja na planszę i to pragnę z wszelką mocą podkreślić. Natomiast to czy gra się spodoba, czy nie, zależy już tylko od osobistych preferencji grających. Autor wykonał swoje zadanie.



jednak i temu problemowi, przekazując decyzje co do obopólnego prawa doboru kart graczowi, który posiada ich na ręce w danym momencie zdecydowanie mniej od przeciwnika. Nie zdarzało się nam to jednak często, co świadczy o dość dobrym wyważeniu obu talii, zarówno jednemu, jak i drugiemu graczowi opłacało się po prostu karty zagrywać.

## CO MYŚLĘ O TEJ SZCZEGÓLNEJ GONITWIE PO XIX-WIECZNYM MADRYCIE?

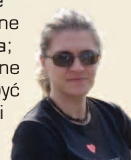
Myślę, że autorowi wyjątkowo dobrze udało się przełożyć realia na mechanikę. Oddał ducha walki trochę po omacku, gdy Francuzi parli, a Hiszpanie wykorzystywali zaufki, aby myknąć i zaatakować odosobniony oddział wroga. W grze jest, co prawda, więcej taktyki niż podczas prawdziwych wydarzeń, gdy był to krótki zryw napędzany emocjami, a nie konkretnym planem działania, jaki łęgnie



7/10

TYP GRY: strategiczna  
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 (od 12 lat)  
CZAS ROZGRYWKI: 30 min.  
WYDAWCA: Gen-X Games,  
Gryphon Games  
AUTOR: Daniel Val  
CENA: od 75 zł  
EDYCJA: angielsko-hiszpańska  
PLUSY I MINUSY:

+ mechanika świetnie oddaje realia historyczne, klimatyczne wykonanie, szybka rozgrywka;  
- bura kolorystyka, specyficzne warunki zwycięstwa (mogą być demotywuujące), niejasności w działaniu kart





Dominika Gorgosz

## MAŁE WERSJE WIELKICH GIER

Nie od dziś wiadomo, że dzieci lubią upodabniać się do dorosłych. Kupujemy im minisamochody, ubieramy je w minikrawat i muszkę, kupujemy im szampan dla dzieci. Tak samo jest w przypadku gier planszowych. Nie wystarczą tłumaczenia, że „jesteś za mały”. One i tak chcą spróbować. Niestety, często gra kończy się na oglądaniu figurek i zabawie według własnych, wymyślonych zasad. By rozgrywka sprawiała przyjemność i by dzieci mogły upodobnić się do dorosłych, na rynku pojawiają się wersje junior znanych tytułów.



### SUDOKU JUNIOR

To jedna z nielicznych propozycji tej znanej łamigłówki dla dzieci. Plastikowa plansza i płytki, na które musimy przykleić naklejki są dobrej jakości i nie zepsują ich tak szybko małe rączki graczy. Plansza dzięki specjalnym rowkom uniemożliwia rozjeżdżanie się płytek. Na niej też można zaznaczać liczbę zdobytych punktów. Gracze mają do wyboru łamigłówki z cyframi lub symbolami. Można grać solo lub do 4 osób.

Do gry mogą zasiąść już 4-latkki, lecz dla dzieci, które dopiero poznają sudoku, może być to nie lada wyzwanie. Wymaga od nich skupienia, co może po jakimś czasie zniechęcać (szczególnie przy

zadaniach 6x6). O wiele łatwiej układają łamigłówki 4x4. Dzieci potrafią rozwiązać je bez podpowiedzi. Sprawia im to dużą przyjemność. W przypadku starszych graczy (np. 10-letnich), którzy mieli już do czynienia z sudoku, trudno jest przestawić się na wersję obrazkową. Wydaje im się ona nawet trudniejsza od liczbowej. Natomiast dzieciom, które nie miały styczności z tą łamigłówką, łatwiej rozwiązywało się właśnie plansze z rysunkami. Warto zaznaczyć, że czasami przydaje się pomoc dorosłych (np. przy liczeniu punktów w wersji wieloosobowej).

Podsumowując, to dobra, solidna propozycja wprowadzająca w sudoku.



gry udostępniają:



## RUMMIKUB JUNIOR

Niestety, otwierając pudełko przeżyjemy rozczarowanie. Nie ma tam znanych nam z normalnej wersji, dobrze wykonanych płytek. Są za to duże kartoniki z grubej tektury, które wydają się trwałe.

Gra uczy rozpoznawania liczb i kojarzenia ich kolejności. Do wyboru mamy trzy rodzaje zasad. Łatwiejszą wersję polecam maluchom, które dopiero poznają świat liczb. Okazało się, że nawet 3-latkki mogą do niej zasiaść i dobrze się bawić. Te dzieci, które znają już kolejność cyfr mogą spokojnie grać w drugą i w trzecią wersję zasad (zbliżone do normalnego Rummikuba) lub po prostu w wersję dla dorosłych. Gra może stanowić dobre urozmaicenie nauki liczenia, szczególnie gdy dzieciom towarzyszą dorośli, którzy sprawdzają poprawność układania. Gra nie sprawia trudności, ponieważ znaki graficzne (kwadraty, koła, gwiazdy) oraz kolory ułatwiają zabawę (starsze dzieci uważają jednak te udogodnienia za zbytuczne). Gra bardzo wciągająca, a najlepszym momentem jest otrzymanie króla, co oznacza wygraną. Gra spełnia swoje walory edukacyjne i rozrywkowe, jednak spokojnie można to osiągnąć modyfikując zasady w normalnym Rummikubie.

## SCRABBLE JUNIOR

Znana gra w wersji junior posiada dwie plansze. Błękitna skierowana jest do maluchów dopiero poznających litery – muszą kojarzyć połączone ze sobą wyrazy z ilustracjami. Pomysł dobry, jednak po kilku rozgrywkach gra może się znudzić.

Na drugiej planszy obowiązują zasady zbliżone do wersji dla dorosłych. Jest ona jednak za trudna (przynajmniej początkowo) dla dzieci poznających dopiero literki. Dzieciom, które opanowały alfabet sprawia przyjemność układanie, lecz taką samą radość z ułożenia słowa (może pomniejszoną o walory wzrokowe płynące z kolorowej planszy i literek) można mieć grając w normalne Scrabble z uproszczonymi zasadami.

Zalety wersji junior są oczywiste: nauka alfabetu, pisowni oraz poznanie

zasad krzyżówek. Rodzice zdecydowanie polecają grę dla dzieci, które dopiero poznają literki i uczą się składania ich w wyrazy. Szczególnie dobrze sprawdziła się w przypadku sześciolatków. Gra przyciąga ładną i wyrazistą szatą graficzną. Obrazki, które występują przy każdym wyrazie (na łatwiejszej planszy) są bardzo pomocne przy pierwszych rozgrywkach.

Podsumowując, gra na pewno posiada walory edukacyjne, ale wydaje mi się, że jest ona zrobiona „na siłę”, żeby przyciągnąć dzieci. Ten sam efekt osiągniemy kupując normalną wersję, a w dodatku posłuży nam przez lata.

## MY FIRST SCRABBLE

Jest to bardzo dobre narzędzie do nauki języka angielskiego. Z zasadami normalnego Scrabble ma jednak niewiele wspólnego.

Dzieci mają do wyboru 4 poziomy trudności. W dodatku grać można też solo. Wprawdzie sugerowany wiek to 3-6 lat, jednak nawet uczniowie niższych klas szkoły podstawowej mieli dużo frajdy z grania. Najlepszy, według opiekunów, jest poziom drugi, w którym dzieci poznają samogłoski. Warto pamiętać, że samogłoski różnią się w wymowie od polskich. Dzieciom natomiast przypadł do gustu trzeci poziom, w którym trzeba odnaleźć ukryte słowo.

Gra ma wiele wad. Oprócz układania słów można (pod okiem opiekuna) na przykład ćwiczyć wymowę słów. Nieraz przy nauce języka angielskiego dzieci zapominają, że dane słowo inaczej się pisze, a inaczej wymawia. W przypadku tej gry, śledzą jak dany wyraz, literka po literce, powstaje. Grę polecam nie tylko rodzicom do wspólnej zabawy z dziećmi, ale przede wszystkim nauczycielom, jako urozmaicenie lekcji. Gra jest dobrze wykonana zarówno pod względem graficznym, jak i wykorzystanych materiałów. Płytki są plastikowe, szkoda, że karty są tylko z grubszego kartonu, który może szybko ulec zniszczeniu.

Niestety, sprytniejsze dzieci mogą wpaść na pomysł kierowania się kolorami literek i ułożeniem wypustek (wglębienia na planszy i wypustki na płytkach są tak ułożone, że dany wyraz można ułożyć tylko w jeden sposób). Warto jednak zainwestować w tę grę, ponieważ na pewno będzie dobrze wykorzystana.

## 8/10

### SUDOKU JUNIOR

TYP GRY: edukacyjna  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1  
 CZAS ROZGRYWKI: 10-20 min.  
 WYDAWCA: TM Toys  
 CENA: 40-50 zł  
 EDYCJA: polska  
 SKALOWALNOŚĆ: 1 – 4 świetnie  
 PLUSY I MINUSY:  
 + opcja solo i dla większej liczby graczy, opcja z cyferkami i z obrazkami, dobre przygotowanie do normalnego sudoku;  
 - naklejki z cyframi lub obrazkami mogą się odkleić, gra może być za łatwa dla dzieci rozwiązujących normalne sudoku;

## 6/10

### RUMMIKUB JUNIOR

TYP GRY: edukacyjna  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 5 lat)  
 CZAS ROZGRYWKI: 20 min.  
 WYDAWCA: TM Toys  
 CENA: ok. 45 zł  
 EDYCJA: polska  
 SKALOWALNOŚĆ: 2 – 4 świetnie  
 PLUSY I MINUSY:  
 + dobre wprowadzenie w świat liczb, ułatwienie w postaci kolorów i znaków graficznych;  
 - zbliżone zasady można zastosować w przypadku normalnej wersji, dla starszych dzieci za łatwa;

## 5/10

### SCRABBLE JUNIOR

TYP GRY: edukacyjna  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 4 lat)  
 CZAS ROZGRYWKI: 30 min.  
 WYDAWCA: Mattel Games  
 CENA: 80-100 zł  
 EDYCJA: polska  
 SKALOWALNOŚĆ: 2 – 4 świetnie  
 PLUSY I MINUSY:  
 + walory edukacyjne, zróżnicowane poziomy trudności, wyrazista szata graficzna;  
 - podobne efekty można osiągnąć kupując zwykłe Scrabble, cena;

## 8/10

### MY FIRST SCRABBLE

TYP GRY: edukacyjna  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (od 3 lat)  
 CZAS ROZGRYWKI: 15-30 min.  
 WYDAWCA: Mattel Games  
 CENA: 30-40 zł  
 EDYCJA: polska  
 SKALOWALNOŚĆ: 1 – 4 świetnie  
 PLUSY I MINUSY:  
 + walory edukacyjne, cztery poziomy trudności, wykonanie;  
 - sprytniejsze dzieci mogą oszukiwać;

Wojciech Sieroń

# DZIECI Z CARCASSONNE

## Bezpieczne kształcenie

Gry dla małych dzieci to szczególne wyzwanie. Powinny mieć proste reguły, by najmłodszy szybko zaczęli rozgrywkę. Sama rozgrywka powinna być emocjonująca i zróżnicowana, by młody człowiek się nie znudził. Dobrze by było, aby gra czegoś uczyła, bo będzie to argument dla rodziców przy podejmowaniu decyzji o zakupie.

### NA FALI SUKCESU

Dzieci z Carcassonne powstały w związku z ogromnym sukcesem rodziny gier Carcassonne. Z protoplastą mają jednak niewiele wspólnego, w szczególności nie da się łączyć ich w jednej rozgrywce. Zasadnicze podobieństwo to układanie mapy z kwadratowych kafli (tutaj znacznie większych, wygodnych do trzymania w małej ręczce) oraz pionki – meeple rozmieszczane na tych kaflach.

Reguły, zgodnie ze specyfikacją, są bardzo proste. Młody gracz dobiera jeden kafel i dokłada do już ułożonych. Nie ma żadnej obawy o właściwe dopasowanie, bo wszystkie żetony pasują do siebie – mają na każdym boku drogę. To zdecydowanie zmniejsza problemy z wprowadzaniem maluchów do gry. Wiele zabawek ma motywy ścieżki, stąd dla większości dzieci będzie oczywista koncepcja rozbudowy sieci dróg.

### KOLOROWO I RADOŚNIE

Kafle zawierają, prócz rozmaicie zorientowanych dróg, bardzo różnorodne dodatkowe elementy. Mostki, domostwa, stawy, a na ścieżkach kolorowe sylwetki dzieci i rozbitego inwentarza. Wszystko w żywych barwach, rysowane nowo-

czesną, nieco komiksową kreską. Ów inwentarz jest kluczowy dla pomysłu na grę – dzieci biegają za kurami i owieczkami, które rozbiegły się po okolicy. Jeśli uda się którąś drogę zakończyć z obu stron, to w nagrodę należy umieścić na tych żetonach pionki w odpowiednich kolorach. Ta reguła oznacza, że wybór miejsca dołożenia kafela ma znaczenie. Czasem bardziej pomożemy innym grającym niż sobie! Dla dorosłych, grających z pociechami, jest to możliwość dyskretnego pomagania, zwłaszcza w pierwszych partiach. Wygrywa ten, kto pierwszy umieści na planszy wszystkie swoje pionki.

### PROSTE OBLICZENIA

Dla rodziców gra ma sporo zalet. Dzieci uwielbiają układanki i puzzle, a tutaj za każdym razem tworzą inny krajobraz, co samo w sobie często staje się podstawowym celem.

W kolejnych partiach dzieci ćwiczą spostrzegawczość, szukając dróg ze swoimi dziećmiakami narysowanymi na żetonach. Wskazanie zasady zamykania drogi, pozwalającej na wyłożenie pionków zwiększa możliwości taktyczne.

Warto pokusić się o wskazanie komu dany ruch da więcej korzyści, czyli porównać liczbę wykładanych pionków w różnych kolorach. Później można zachęcić dzieci do obliczania pozostałych meepli.

Żaden ruch nie jest w tej grze zły. Kafle pa-



# 8,5/10

TYP GRY: kafelkowa  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 4 lat)  
 CZAS ROZGRYWKI: 20 min.  
 WYDAWCA: Bard.pl  
 AUTOR: Marco Teubner  
 CENA: ok. 60 zł  
 EDYCJA: polska  
 SKALOWALNOŚĆ: bez zastrzeżeń  
 PLUSY I MINUSY:  
 + proste reguły, świetna grafika, możliwość wspierania dziecka w grze;  
 - zbyt prosta dla starszych dzieci.



sują zawsze, a czy lepiej domykać ścieżki z mniejszą liczbą naszych pionków, czy budować superdrogę to można sprawdzić w praktyce.

Pojedyncza partia trwa nieco ponad kwadrans, jeśli skupimy się na grze. Gdy będziemy rozgrywkę traktować jako pretekst do wspólnej zabawy i nauki, to oczywiście upłynie nieco więcej czasu.

Z maluchami powinien grać ktoś starszy, bo mimo że kafle są bardzo solidne, to małe dzieci miewają szalone pomysły. Dzieci w wieku szkolnym poradzą sobie z grą same, chociaż dla wielu z nich może być to już zbyt prosta gra.

### DO CARCASSONNE!

Rodzice, którzy chcą wprowadzać dzieci we wspaniały świat planszówek powinni z uwagą spojrzeć na ten tytuł. Proste zasady, kolorowe wydanie, szybka i zmienna rozgrywka to zalety, które nie zawsze są udanie połączone w jednej grze. A do tego możliwość dyskretnego dawania forów ułatwiająca naukę godnego przegrywania. Oczywiście ocena związana jest z grupą docelową – małe dzieci – i jak dla nich, jest to jedna z najmielszych gier.

Społeczność graczy postanowiła urozmaicić kolejne partie rozgrywane ze swoimi skarbami. W Internecie można wyszukać warianty rozgrywki:

Każdy z grających ma 8 pionków, ale po dwa w każdym z czterech kolorów. Pionki wykładamy na planszę, tylko na taką drogę, którą sami zamykamy.

W grze dwuosobowej warto wziąć dla każdego 16 pionków w dwóch kolorach.





Andrzej Świech

## MAGICZNY LABIRYNT

Patrz, gdzie stajesz

Grę planszową dla dzieci traktuję jako zabawkę i dlatego też zwracam ogromną uwagę na jej atrakcyjność. Mam zresztą możliwość sprawdzania jej również na nieskażonym setkami gier materiale, jakim są konkretne grupy w przedszkolu.

**G**ra Magiczny Labirynt autorstwa Dirka Baumanna w doskonały sposób ukazała, że moja teoria, iż każda gra jest dla każdego, została poparta w stu procentach. W takiej samej liczbie procentów upewniłem się, że aby grać z instrukcją trzeba niestety szanować to, co mądrzejsi ode mnie twórcy wymyślili. Czterolatki podeszły do tego jak do dziwacznej zabawki i w życiu nie pomyślałbym, co można zrobić z tymi elementami. Poza moim synkiem, który już w niejedną grę grał, włączając tę i próbował wytłumaczyć, że gra się inaczej. Pięciolatki – najniższy wiek na pudełku – bawiły się już w skupieniu zgodnie z zasadami, których poprzednicy nawet nie wysłuchali. Myślę, że zabawa była dobra w obu przypadkach po równo.

Jak na Drei Magic Spiele, Magiczny Labirynt jest wydany świetnie. Polski dystrybutor, G3, podobnie jak w przypadku recenzowanej w tym samym numerze gry Mali uczniowie czarnoksiężnika, ograniczył się do dodania polskiej instrukcji, bo też żadna ze wspomnianych gier nie jest zależna językowo. Biorąc pod uwagę, że to gra dla dzieci, wszystko jest tu pancerne – twarda plansza, drewniane elementy labiryntu, żetony. Wszystko to jest również atrakcyjne: spód pudełka stanowi podstawę planszy, na tym kładzie się kratownicę, potem układa w jej otworach drewniany labirynt i to wszystko się przykrywa planszą. Całość jest sprytnie pomyślanym mechanizmem, gdyż do rozgrywki gracz otrzymuje metalową kulkę i pionek z magnesem. Zaczepiając je po obu stronach planszy (kulkę oczywiście u dołu) może po labiryncie jeździć tak długo, aż kulka spadnie, trafiając na przeszkodę z drewnienka.

Zasady też są proste: wyciąga się element z woreczka, kładzie na planszy i tam trzeba dojść.

Rzucamy kostką i tyle pół pójdziemy do przodu, uważając na labirynt, by kulka nie spadła, bo stracimy kolejkę i wylądujemy na po-

czątku labiryntu. Trzeba też obserwować ruchy przeciwników, bo ci mogą zwinąć nasz element z planszy, zanim do niego dojdziemy. Z okazji zwinienia komuś elementu też warto skorzystać. Gra kończy się w momencie, gdy skończą się żetony w woreczku, gdyż potem jest przeprowadzana ostatnia runda wszystkich.

W swej prostocie genialne. Trzeba tu zwrócić uwagę również na wariant edukacyjny. Magiczny Labirynt rozwija pamięć, bo trzeba się orientować, gdzie znajdują się przeszkody. Uczy logicznego myślenia, bo trzeba znaleźć sposób, jak przeszkodę ominąć. Daje możliwość analizy – trzeba obrać najszybszą drogę. Co więcej, nadaje się również dla starszych dzieci, jak i tych już całkiem posuniętych w latach (patrz: ja sam). Każda osoba, która zasiadała do planszy, bawiła się dobrze. Mimo to, znów emocje były największe wtedy, gdy średnia wieku przy stole nie przekraczała kilku lat. Okazało się, że grać można na różne sposoby, od zaśmiewania się do łez z upadków kulki i nie przejmując wygranej, po wariant kooperacyjny, gdzie wszyscy wskazywali, gdzie pod planszą są przeszkody, doradzali jak je omijać, a potem w grobowej ciszy słuchali czy mieli rację, czasami dla spokoju zasłaniając oczy. Było wiele świetnej zabawy, ogromne emocje i mnóstwo przyjemności z rozgrywki. Dzieciaki dopytywały, kiedy znów do nich przyjdę z grami.

Jak dla mnie to dość, by grze dla dzieci dać najwyższą ocenę.



# 10/10

TYP GRY: dla dzieci  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 6 lat)  
 CZAS ROZGRYWKI: ok. 30 min.  
 WYDAWCA: Drei Magier Spiele  
 AUTOR: Dirk Baumann  
 CENA: ok. 140 zł  
 EDYCJA: polska instrukcja,  
 gra niezależna językowo  
 SKALOWALNOŚĆ:  
 obojętne  
 PLUSY I MINUSY:  
 + ładne wykonanie, zabawa dla każdego, rozwija pamięć.



**O RECENZJIE:** 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

# KTO TO BYŁ?

## Poszukiwanie rabusia

Z grą planszową zaopatrzoną w interaktywną skrzynkę po raz pierwszy spotkałam się wiele lat temu w Niemczech. Było to Cluedo. Z niegasnącym zainteresowaniem rozegraliśmy wtedy 4 partie pod rząd.

**G**ra pozostała mi w pamięci na tyle mocno, że bez obaw sięgnęłam po podobną w tematyce grę dla dzieci. No, może nie do końca – miałam obawy co do jakości polskiego wydania. Po pierwszej rozgrywce wszystkie się rozwiały.

Gra opowiada o dzieciach, które próbują w określonym czasie uratować królestwo przed złym czarodziejem. Królestwo chroni magiczny pierścień, niestety skradziony przez mieszkańca zamku. Zadaniem graczy jest znalezienie winnego i odebranie mu pierścienia. W tym celu gracze poruszają się pionkami po planszy, na której wyróżniono 10 pomieszczeń zamieszkałych przez różne, gadające i łakome zwierzęta. Ruch odbywa się przy pomocy kości, w dowolnie obranym kierunku. Kość również zarządza ruchem ducha. W każdym pomieszczeniu czyhają na małych bohaterów dobre i złe niespodzianki – różne smakołyki w postaci żetonów, zwierzęta zdradzające tajemnice, pomocna wróżka, straszny duch, dzwignie, zapadnie, klucze. Zwierzęta dozuują informacje na temat rabusia, dzięki



czemu gracze kolejno eliminują podejrzanych z listy. Eliminacja odbywa się na podstawie cech wyglądu, np. wysoki/niski, gruby/chudy, z czarnymi butami, z krótkim/długim rękawem, z nakryciem głowy lub bez, mężczyzna/kobieta. Całą grą zarządza elektroniczna skrzynka, działająca w ten sposób, że po wejściu do danego pomieszczenia na planszy, gracz naciska przycisk z odpowiednim zwierzęciem, a następnie

wybiera akcję: przeszukaj pomieszczenie, porozmawiaj ze zwierzęciem, nakarm je, użyj magicznego przedmiotu, otwórz skrzynkę rabusia. Dla danej rozgrywki, skrzynka ma zakodowane znalezione przedmioty, czy już uzyskano informację od zwierząt, ile znaleziono kluczy itd. Strona techniczna zachwyca.

Na każdym poziomie trudności (łatwy, średni, trudny) potrzebne są umiejętność słuchania, dobra pamięć i komunikacja między graczami. Trzeba pamiętać bardzo dużo: które pokoje zostały przeszukane, jakie przysmaki chcą zwierzęta, gdzie są ukryte klucze lub dzwignie otwierające drzwi do wieży i lochów, dokąd doprowadzą nas zapadnie. Łatwo nie jest, bo wędruje się przez 10 pomieszczeń, w dodatku w różnych

kierunkach, zależnych przede wszystkim od liczby wyrzuconych oczek i wyborów graczy. Do tego wpływający czas albo straszący duch sprzyjają chaosowi i chwilowej amnezji. Dzieci jednak zaopatrzone są w dobrą pamięć, są też sprytne – często chwytają do ręki kartkę i notują: co, kto i gdzie. Gra nawet z notowaniem nie straciła na atrakcyjności. Największym problemem dla dzieci, a czasem i dorosłych, jest dobra komunikacja między sobą, zrozumienie, że



jest to gra kooperacyjna, w której wszyscy dążą do wspólnego celu. Chcąc wygrać, trzeba umieć dogadać się nad planszą odnośnie wspólnych potrzeb, by nie zmarnować czasu. Z dziećmi bywa w tym względzie różnie. Jednak po pierwszej rozegranej partii potrafią zrozumieć istotę współpracy. Czasem w grze od zwycięstwa dzieli bardzo niewiele – znamy złodzieja, ale nikt nie pamięta, w którym pomieszczeniu można znaleźć klucz do skrzynki sprawcy. Czasem zwycięstwo osiąga się bardzo szybko.

Niepodważalnym zwycięzcą jest również Reiner Knizia. Wreszcie udało mu się w 100% połączyć matematyczną precyzję (czyli bardzo dobrze funkcjonującą mechanikę) z klimatem, który syczy się z każdego elementu gry. Do tego proste reguły i wyśmienita zabawa w detektywów przyciąga z taką samą siłą dzieci i dorosłych.

Na koniec pozostaje mi tylko rozwiązać wątpliwości odnośnie powtarzalności rozgrywek. Elektroniczna skrzynka zapewnia mnóstwo kombinacji – w każdej rozgrywce przysmaki znajdują się w różnych pomieszczeniach, zwierzęta domagają się różnych przysmaków, duch i wróżka pojawiają się niespodziewanie, a zapadnie otwierają się bez ostrzeżenia. Jedyna powtarzalność, jaką daje się zauważyć w podstawowej wersji gry, to każdorazowa eliminacja osób niskich na samym początku rozgrywki.



# 10/10

TYP GRY: dla dzieci, rodzinna  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (6+)  
 CZAS ROZGRYWKI: 30-45 min.  
 WYDAWCA: Ravensburger  
 AUTOR: Reiner Knizia  
 CENA: ok. 110 zł  
 EDYCJA: polska  
 SKALOWALNOŚĆ: bardzo dobra  
 PLUSY I MINUSY:  
 + klimat, mechanika, wykonanie;  
 - złodziej czasu.



Gra uzyskała kilka nagród, m.in.: Kinderspiel des Jahres Winner 2008 r., Disney FamilyFun Toy of the Year 2011, Creative Child Magazine Game of the Year 2011.

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



Wojciech Sieroń

## TSCHAK!

### Wesoła sałatka z potworów

Wiele gier karcianych mogłoby się stać zupełnie abstrakcyjnymi tytułami. Dodawane do kart symbole często są zaledwie namiastką klimatu i niewiele osób zwraca uwagę na karty podczas kolejnych rozgrywek.

**A**utor gry Tschak!, Dominique Ehrhard, postanowił zmusić graczy, by uważnie oglądali karty. Na nasze szczęście grafik, Vincent Dutrait, poradził sobie z zamówieniem wyjątkowo dobrze i satysfakcja z odkrywania szczegółów na kartach jest nagrodą za to niecodzienne wyzwanie.

#### NA WYPRAWĘ

Stajemy się przywódcą wyprawy po skarby. Właściwie to czterech wypraw, bo gra trwa cztery rundy i to niezależnie od liczby grających. W każdej z wypraw pładujemy trzy poziomy tajemniczej wieży, w której najmocniejsza drużyna zdobędzie skarb, najsłabszą zaatakuje potwór, a pozostałe odejdą z niczym. Ten system, zwłaszcza przy dwóch osobach, przenosi akcent z wesołej zabawy na nieco więcej taktyki i planowania. Następnie karty przekazujemy sąsiadowi, co stwarza ciekawą sytuację, w której musimy grać znanymi kartami o nowe łupy. Bywają przekłete skarby, ale i zdarza się, że pozornie mało szkodliwe potwory mogą komuś bardziej zaszkodzić.

#### DO WALKI

System rozstrzygania walk między drużynami jest prosty, ale ciekawy. Każda drużyna składa się z trzech śmiałków z różnych ras. Czarodzieje, wojownicy oraz krasnoludy mają określoną siłę, którą sumujemy. To jednak nie wszystko! Każdy z graczy ma do dyspozycji jeden magiczny eliksir podwajający moc słabszego z dwójki śmiałków. To nadal mało! Niektórzy czarodzieje (jak kameleon) mają zdolność przyjmowania siły najmocniejszego czarodzieja z pozostałych drużyn. Już to pokazuje, że

wystawianie drużyny do walki o kolejne piętra wieży nie jest banalne. Chociaż najczęściej zabawy daje mina tych zaskoczonych efektami wzajemnego blefowania.

#### ZWYCIEŻCA JEST TYLKO JEDEN!

Bardzo ujął mnie system rozstrzygania remisów. Jeśli moc drużyny jest taka sama zwycięża ten, kto ma najmocniejszego czarodzieja. Jeśli wciąż mamy remis, to musimy uważnie obejrzeć karty. Wygrywa ten czarodziej, który ma magiczną łaskę. Podobnie w przypadku wojowników i krasnoludów, choć tam decyduje większy topór. Ilustracje są bardzo szczegółowe, pełne przemyślnie wplecionych skojarzeń i nawiązań do wielorakich mitów, bajd i popkultury. Uważne oko dostrzeże związki z Gwiezdnymi Wojnami, Harrym Potterem, Śródziemiem i... wieloma innymi. Ja już niejedną chwilę miałam grania spędzić zachwycając się pomysłowością grafika.

#### POTWORNIA SAŁATKA

Nazwa gry nawiązuje do odgłosu chlastanych ostrzami potworów. W lekkiej atmosferze tej gry można sobie pozwolić na żarty i odprężenie. Nie raz rozlegnie się śmiech, gdy gracze wyłożą karty na stół, a potem zaczną szukać na ilustracjach uzbrojenia dającego przewagę w rywalizacji. Przy czterech osobach pojawia się dużo sprzecznych interesów, co prowadzi do zaskakujących (i przez to zabawnych) rozstrzygnięć. Często sprawdza się powiedzenie, że gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta. Gra w mniejszym gronie wciąż ma te same zasady. Pojawia się jedynie nowe pojęcie – drużyna w drodze. Jedną (bądź dwie) grupy kart odkłada się

bez rozgrywania, aż do następnej kolejki. Dzięki temu wolniej poznajemy bieżący rozkład kart, ale też i pilniej trzeba szykować drużynę, by nie złapać ujemnych punktów za potwory.

#### ŻEBY SIĘ ZABAWIĆ...

Jeśli szukacie niebanalnej, ale prostej w zasadach, karcianki to Tschak! właśnie czeka. Ta gra nie obiecuje wielkich emocji, ale odrobinę planowania i przewidywania co zrobią przeciwnicy i jak z tymi mocnymi/słabymi (niepotrzebne skreślić) kartami osiągnąć swój cel. Okładkę zdobi pełna ekspresji scena, nazwa brzmi bardzo krwawo, ilustracje potworów starają się być straszne, ale całość jest w bardzo przyjaznym nastroju, pełnym ciepłego humoru i inteligentnego przymrużenia oka. Bez obaw można wybrać się na wyprawę z dziećmi, ale i zapaleni gracze znajdą przy partyjce Tschaka! chwilę przyjemnego odprężenia.



7/10

**TYP GRY:** karcianka z ciekawą licytacją  
**LICZBA (WIEK) GRACZY:** 2-4 (od 13 lat)  
**CZAS ROZGRYWKI:** 40 min.  
**WYDAWCA:** GameWorks SaRL  
**AUTOR:** Dominique Ehrhard  
**CENA:** ok. 60 zł  
**EDYCJA:** międzynarodowa  
**SKALOWALNOŚĆ:** im więcej, tym weselej  
**PLUSY I MINUSY:**  
+ świetne grafiki, ciekawa mechanika;  
- prostota, która może znudzić.



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

foto: Sebastien Dauchon, Game Works SaRL

grę udostępniła:



Za

Zbuduj szalasy by zab  
Postaw palisad  
Zadbaj o sw

# Eksploruj wyspę

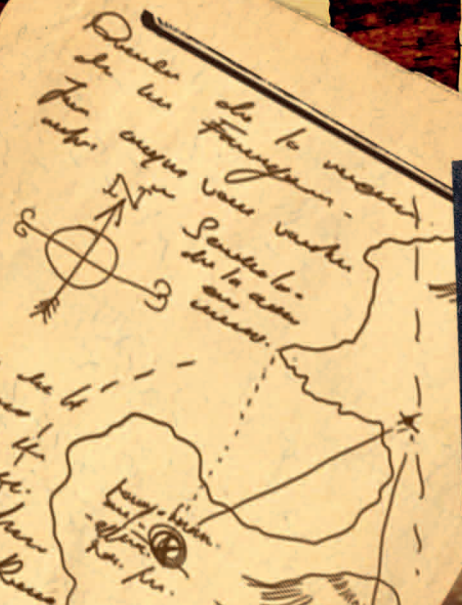
Badaj nieznanne zakątki lądu.  
Poszukuj nowych źródeł surowców.  
Znajdź najlepsze miejsce na schronienie.

# Poznaj jej tajemnice

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

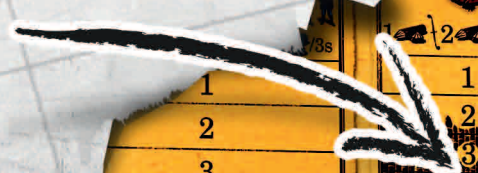
# Poluj na bestie

Pozyskuj mięso i trofea.  
Pokonaj miejscową faunę: od ptaków i kóz po jaguary i niedźwiedzie.  
Wytrop tajemniczego drapieżnika.



# Łóż obozowisko

Wzmacniać się przed deszczem, mrozem oraz wichrem.  
Chronić przed atakami dzikich zwierząt.  
Zapasy i przechować je na ciężkie czasy.



# Twórz przedmioty

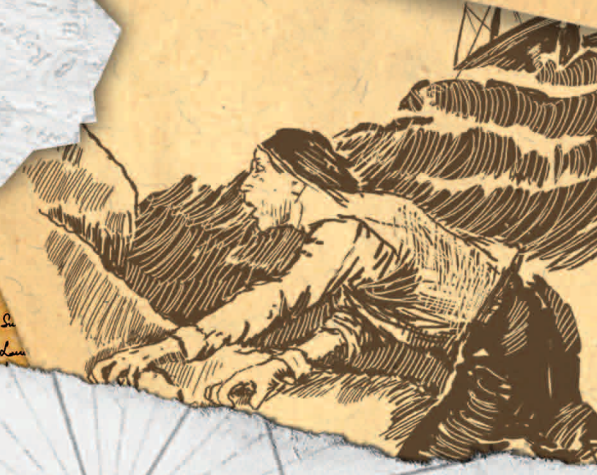
Wyszukaj w górach krzemień, by zdobyć ogień.  
Wykonaj gliniane naczynie, wiklinowe kosze, ubrania ze skór.  
Stwórz nową broń: noże, dzidy i łuki.

# Buduj konstrukcje

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

# Zbieraj surowce

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



Ignacy Trzewiczek  
twórca STRONGHOLDA  
zaprasza na pasjonującą wyprawę

# ROBINSON CRUSOE

Kooperacyjna gra przygodowa  
Premiera: październik 2012

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



Tomasz Polak

# KONWÓJ

## Moloch vs. Posterunek

Konwój, gra Ignacego Trzewiczka, to kolejny tytuł wydawnictwa Portal spod znaku Neuroshimy, która bezdyskusyjnie jest najprężniejszą marką na polskim rynku gier. Pracują na to wciąż wydawane nowości, stałe wsparcie dla starszych tytułów, a przede wszystkim tysiące fanów zakochanych w postapokaliptycznym świecie.

**N**euroshima to jeden z nielicznych polskich produktów eksportowych, jakim możemy się pochwalić na świecie. To również jedna z nielicznych marek, które wychodząc od papieru i tektury trafiły na urządzenia mobilne i pecety.

Osiągnięcia ekipy z Gliwic można by wymieniać długo, bo ciężko sobie na to zapracowali. Podobnie można opowiadać o fenomenie Neuroshimy, bo chyba na tym etapie można już nazwać to zjawisko fenomenem. Przez lata działalności NS zyskała wielu fanów i wielu przeciwników. Produkty i wydarzenia z nimi związane obrosły „kultowością”, a w środowisku krążą dziesiątki anegdot i mitów dotyczących zarówno samych gier, jak i osób z nimi związanych.

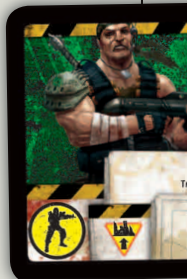
Tematowi Neuroshimy można poświęcić (i poświęcono już nie raz) cały artykuł. Pisząc jednak we wstępie do recenzji o całym zjawisku, chcę pokazać grę w trochę szerszej perspektywie. Chcę z jednej strony umotywić swoje narzekania (bo będę narzekał, choć gra jest dobra), a z drugiej trochę je usprawiedliwić. Żadna następna produkcja z uniwersum NS nie będzie już nigdy oceniana jako samodzielny twór. Zawsze już będzie postrzegana jako element większej całości i przez pryzmat wcześniejszych produktów wraz ze wszystkimi tego konsekwencjami.

### LOKOMOTYWA

Konwój jest grą karcianą, w której dwóch graczy przyjmuje role Molocha – armii maszyn dążących do unicestwienia ludzkości oraz Posterunku – dzielnego ruchu walczącego z powyższym. Fabularnym tłem gry jest tytułowy konwój maszyn Molocha zdążający do Nowego Jorku, niszczący mijane po drodze miasta. Oddziały Posterunku nie próbują uratować tych miast czy zatrzymać przemarszu Molocha. Ich głównym celem jest ocalenie Nowego Jorku. Osiągnąć to mogą nękając konwój partyzanckimi atakami, starannym wyborem celów obrony oraz możliwie największą mobilnością, która jest najsłabszą stroną maszyn.

Konwój jest grą asymetryczną. Armia Molocha jest potężna, ale wolna i raczej nie stosuje wymyślnych taktyk i wybiegów. Posterunek to armia mobilna, szybka, zdolna do nagłych zwrotów i przegrupowań. Pomimo zróżnicowanych talii gra jest bardzo dobrze zbalansowana.

Zasady gry są dość proste i można je w zasadzie poznać w ciągu kilku minut. W każdej rundzie najpierw Moloch wyznacza cel (wybiera dzielnicę



w danym mieście, o którą toczyć się będzie bitwa), następnie wyklada karty. Potem swoich żołnierzy (lub budynki) umieszcza Posterunek. Ostatni manewr należy do maszyn, gdyż mogą jeszcze aktywować moduły (wzmocnienia), po czym następuje bitwa, która jest prostym porównaniem siły obu stron. Kto ma więcej punktów, ten wygrywa. Dzielnica danego miasta zostaje zniszczona i tak, jednak jeśli Posterunek wygra może uszczuplić siły przeciwnika. Moloch kontynuuje marsz niezależnie od wyniku, jednak w wypadku wygranej maszyny niszczone jest dodatkowa dzielnica.

## GDZIE PORTAL NIE MOŻE... NIECH KOGOŚ WYŚLE!

Łatwość w przyswajaniu zasad kończy się wraz z tłumaczeniem kolejnych etapów każdej rundy. Wszystko inne, praktycznie każda decyzja, każde położenie karty czy wykorzystanie jej akcji obarczone jest wieloma specjalnymi zasadami. Wydaje się, że każda karta ma swoją osobną regułę. Nie są to jednak niemożliwe do zrozumienia informacje. Co więcej, instrukcja napisana została w na tyle przemyślny sposób, że po pierwszym czytaniu mamy wrażenie, że właściwie wszystko zostało nam wyjaśnione i możemy grać.

Niestety. Instrukcja to stała bolączka Portalu. Zasady Konwoju zostały spisane w sposób naprawdę jasny, z wytłuszczzonymi najważniejszymi elementami, z graficznymi przykładami itd. Niestety instrukcja nie nadaje się do szybkiego przeglądania w czasie gry. Najwyczejniej w świecie nie da się znaleźć szukanej ikonki, zasady czy przykładu. Nagle okazuje się, że tłumaczenie każdej reguły kilka razy (które wcześniej tak docenialiśmy) teraz jednie rozprasza i utrudnia odnalezienie tego jednego szczegółu, którego potrzebujemy.

Osobną kwestią jest brak karty pomocy, na której zebrane byłyby wszystkie zasady specjalne kart, gdyż te naprawdę niemal wszystkie różnią się od siebie działaniem (co jest oczywiście super!). Do tego dochodzi problem ikonografii. To już chyba przysłowiowa pięta achillesowa Portalu. Jak zwykle ikonki nie są intuicyjne, niekiedy wręcz abstrakcyjne nawet po zapoznaniu się z ich znaczeniem.

Na szczęście problem braku karty pomocy został szybko dostrzeżony i odpowiedni plik udostępnia na swoich stronach wydawnictwo. I chwala im za reagowanie na potrzeby graczy, a sromota, że nie pomysleli o tym wcześniej.

Jeszcze słowo na temat wydania. Bardzo podoba mi się ta małowymiarowa forma, która mieści się w każdym plecaku. Brawo za niesprzedawanie nam powietrza. Świetne są również grafiki na kartach i jakość żetonów (krzywe wydruki naprawdę nie przeszkadzają w grze, wbrew temu, co słychać w niektórych komentarzach). Czy kolorystyka kart miast jest psychodeliczna (jak mnie się wydaje) to już kwestia gustu.

Mnie się nie podoba, ale może miała stylistycznie nawiązywać do skanerów Molocha. Nie można jednak nie wspomnieć o haselkach, którymi opatrzone są karty. Takiej porcji sucharów nie powstydziliby się prowadzący Familiady. Dość rzec, że im nie wyszły.

Powyższych „niedociągnięć” można było uniknąć. Portal to ekipa ekspertów od gier. Odwalają kawał świetnej roboty przy każdej produkcji. Niestety nie potrafią robić wszystkiego, np. instrukcji czy ikonki. Pewnie nie potrafią też zbudować łazika marsjańskiego, wykonać potrójnego salta czy przyrządzić ryby fugu. I nikt tego od nich nie wymaga. Myślę, że z dużą korzyścią dla wszystkich byłoby zastosowanie outsourcingu pewnych etapów produkcji gier planszowych przez wydawnictwo Portal.

## ALE I TAK TO ZJEM

Jak zapowiedziałem, na początku było narzekanie. Pomimo jednak krytycznego tonu recenzji, gra Konwój jest dobrą grą, o czym również już wspominałem. Pojedynkę dwóch różnych, lecz świetnie zbalansowanych armii naprawdę wciąga. Zaskakują zwroty akcji, losowość sprawia, że każda rozgrywka toczy się inaczej, lecz nie powoduje uczucia braku kontroli nad grą. Z powodu losowego doboru kart niemożliwe jest granie według



z góry założonej strategii. Jednak dzięki możliwości wykładania kart w miastach dalszych niż to, w którym toczy się bitwa, możemy przygotowywać grunt pod dalsze etapy gry, podpuszczać przeciwnika albo po prostu blokować mu możliwość uzyskania przewagi, z której sami nie możemy lub nie chcemy skorzystać.

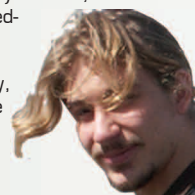
Jeszcze raz: Konwój to dobra gra, która – gdyby uniknąć wpadek – byłaby grą bardzo dobrą. Z pewnością pozycja obowiązkowa dla fanów serii i mocno rekomendowana dla fanów konfrontacyjnych gier dwuosobowych.



7,5/10

TYP GRY: niekolekcyjerska, asymetryczna, karciana gra strategiczna  
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 (od 10 lat)  
CZAS ROZGRYWKI: 30-40 min.  
WYDAWCA: Portal  
AUTOR: Ignacy Trzewiczek  
CENA: 49,99 zł  
EDYCJA: polska  
PLUSY I MINUSY:

+ balans asymetrycznych armii, duże różnicowanie jednostek, cena, jakość wydania;  
- brak karty pomocy, nieintuicyjne ikonki i nie przejrzysta instrukcja, wyjątkowo marne haselka na kartach.



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

Piotr Siłka

# AIR SHOW

## Gra na pokaz

**Międzynarodowy Piknik Lotniczy Góraszka co roku gromadził dzikie tłumy. Do dziś pamiętam opowieści kolegi, który potem wracał do domu samochodem, co kosztowało go bardzo wiele nerwów i godzin.**

grę udostępnia: **gen** 

**J**ako że od dwóch lat powyższa impreza już się nie odbywa można spróbować samemu coś zorganizować, tylko że u siebie w domu... na planszy. Cel będzie prosty: skusić jak najwięcej chętnych na oglądanie naszych samolotów. Byle tylko pogoda dopisała i maszyny nie zawiodły podczas pokazów.

### JEST W CZYM WYBIERAĆ

W grze wcielamy się w osobę odpowiedzialną za powiększenie i zarządzanie kolekcją zabawkowych samolotów, które następnie będziemy wystawiać w pokazach. Na początek kilka słów o najważniejszej rzeczy, czyli o kartach samolotów. Dwójka autorów przy tej okazji odwaliła kawał roboty, bo oto na kartach otrzymujemy ponad 70 samolotów z lat 1913-1955, które faktycznie są obecne w kolekcjach na świecie. W zależności od liczby egzemplarzy w realnym świecie są one warte różną liczbę punktów zwycięstwa w grze. Zaś koszt nabycia poszczególnych samolotów jest odzwierciedleniem realnej wartości egzemplarza danego modelu. Myślę, że to duża gratka dla fanów historii lotnictwa. Na każdej karcie mamy podany wiek samolotów i okres historyczny, których w grze jest pięć. Samoloty będziemy trzymać na naszym lotnisku, które jako planszę dostaje każdy gracz. Na początku jest to skromny port lotniczy, gdyż składa się zaledwie z jednego hangaru i warsztatu naprawczego. W czasie gry systematycznie będziemy go rozwijać o kolejne budynki, pomocne w różnych etapach gry, jak choćby stacja meteorologiczna, która pozwala nam lepiej znieść złą pogodę. Łącznie mamy 14 rodzajów budynków, które występują w liczbie zależnej od tego, ilu graczy zasiądzie przy stole. Oprócz niezbędnych jak zwykle pieniędzy mamy

także punkty prestiżu (nie mylić z punktami zwycięstwa) i część budynków wymaga uiszczenia opłaty w obu walutach. Obie rzeczy zdobywamy w głównej mierze poprzez pokazy.



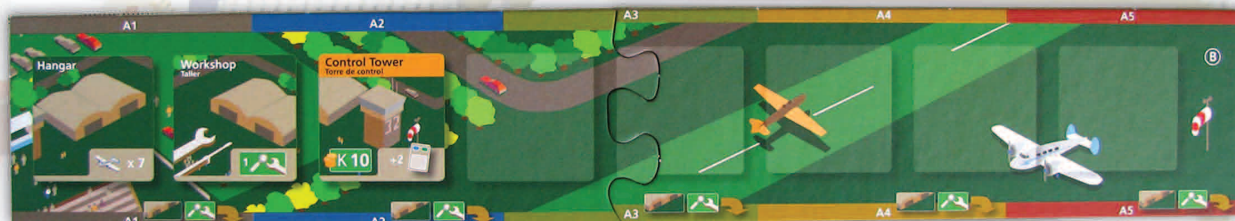
### WRAŻENIA

Zanim opiszę reguły muszę jednak poświęcić akapit jakości wydania. Hiszpańskie wydawnictwo niestety nie popisało się w tej kwestii. Zaczęć od pudełka i jego zawartości. Brak jakiegokolwiek wypraski, woreczków strunowych czy nawet folii, w której byłby zapakowane karty sprawił, że dostałem garść elementów, które dosłownie latały luzem w pudełku. Skutkiem czego już na początku wyjąłem parę uszkodzonych kart. No właśnie, karty... dlaczego one takie cienkie? Na szczęście w grze nie ma dużo tasowania, ale tak naprawdę wystarczy jedna rozgrywka, by kilka z nich już miało dość widoczne znamiona użycia. Żetony nie tak łatwo było wyjąć i trzeba uważać, by na tym etapie ich nie uszkodzić, co mi niestety,

mimo starań się nie udało. Także na kilku żetonach są błędy (np. po jednej stronie mamy 20 punktów prestiżu, a po drugiej 1 pieniądz). Z kolei na kartach w paru przypadkach mamy dziwne kolory i minusowe wartości, które - jak się okazuje - nie mają żadnego znaczenia w grze. Plansze gracza także wyglądają dość specyficznie i niezbyt do siebie pasują. Wszystko to sprawia wrażenie, jakby drukarnia po prostu robiła cuda, by wyrobić się na targi w Essen. Także zauważyłem, że wielu osobom niezbyt przypadły do gustu dość specyficzne i oszczędne grafiki w grze, które występują poza kartami samolotów. Ja osobiście nie miałem z tym kłopotu, a wręcz powiedziałbym, że mają one swój styl.

### LOTEM PO REGUŁACH

Na początku każdej tury mamy dość nietypową licytację o poszczególne samoloty oraz kartę wydarzeń. Samoloty mogą być sprawne lub uszkodzone, o czym decyduje los. Karty wydarzeń to po prostu różne jednorazowe benefity dla gracza. Aukcja jest nietypowa, bo gracze mają 5 żetonów o takich samych wartościach i 3 z nich kładą zakryte przy wybranych kartach. Gdy dwóch graczy zaliczy taką samą wartość to wygrywa ten, który położył żeton pierwszy. Mechanizm prosty, a dający miejsce na blef i wzbudzający emocje. Choć jednocześnie, niestety, bardziej podatny na bolesne rozstrzygnięcia. Czasami, mimo najszerszych chęci, nie uda nam się nic kupić. Druga faza to pozyskanie jednego z wybranych budynków. Od początku mamy dostępne wszystkie budynki, tylko ich liczba jest zależna od liczby graczy, tak więc może się zdarzyć, że zostaniemy przez kogoś uprzedzeni, choć budynków sporo i jest w czym wybierać. Następnie dokonujemy niezbędnych napraw naszych samolotów. Bo, jak wszystkim wiadomo, popsuty samolot nigdzie nie polecie. Kolejne dwie fazy to przygotowania i w końcu upragniony pokaz. W obu główną rolę odgrywają karty pokazów, które są tak naprawdę rdzeniem tej gry. Otóż w górnej części karty jest informacja o pogodzie i awaryjności samolotów. W dolnej zaś o ewentualnych zyskach dla gracza. Pogoda i awarie to główne bolączki w czasie pokazu. Im gorsza pogoda, tym więcej samolotów nie weźmie udziału, a wręcz cały pokaz może zostać odwołany. Im większa tendencja do psucia, tym więcej żetonów awarii będziemy musieli położyć na naszym najstarszym samolocie.



Na stole dla każdego pokazu będzie lądowała jedna karta, którą każdy gracz będzie musiał uwzględnić w swoich rachunkach. Pozostałe można już samemu zagrać na poszczególne grupy samolotów biorące udział w pokazie. Problem tylko taki, że nie wiemy jaka karta pojawi się na stole. Tak więc musimy zdecydować na ile chcemy ryzykować. Czy spróbować zarobić więcej, ale może to skończyć się bardzo złą pogodą lub wieloma awariami? Z drugiej strony możemy być ostrożni i nie zagrywać żadnych kart lub mało, ale wtedy nasz zarobek dość mocno się uszczupli. Po odłożeniu karty niektórzy gracze zetrą pot z czoła i powiedzą uff, inni wydadzą z siebie jęk zawodu i będą zlorzeczyc na tego, kto wylosował tę kartę. Jeśli jednak nasze samoloty poleciały, to wtedy dla każdej grupy możemy wybrać czy chcemy uzyskać z nich punkty prestiżu, czy też po prostu pieniądze. Na tym kończy się runda i przechodzimy do kolejnej, w której graczem rozpoczynającym będzie osoba z najmniejszą liczbą samolotów w kolekcji. I tak zazwyczaj 5 rund, bo gra kończy się w momencie, gdy ktoś zabuduje ostatnie, piąte miejsce na budynek na swojej planszy. Rozgrywka w pełnym składzie zajmuje nieco ponad godzinę. Punktacja na koniec gry przypomina tytuły Vlaady Chvátíla. Punktuje nam prawie wszystko, czyli m.in. budynki, samoloty, pieniądze i punkty prestiżu plus dodatkowe punkty dostajemy za bycie najlepszym w kilku kategoriach, na przykład kto ma najwięcej samolotów.

## JAK ROZEGRAĆ POKAZ

Dawno nie miałem tak kiepskiego początku z grą. Jest w tym też nieco mojej winy, bo przeczytałem instrukcję tylko raz i miałem nadzieję, że to wystarczy. Okazało się jednak, że nie. Już przy próbie tłumaczenia reguł współgraczom, pojawiło się kilka niejasnych kwestii i mimo usilnego wertowania instrukcji nie można było ich jasno zweryfikować. Daliśmy radę, choć gra nas nie porwała. Jak się okazało, nie tylko ja

miałem kłopoty ze zrozumieniem instrukcji, gdyż na portalu BoardGameGeek pojawiła się tak naprawdę nowa, przetłumaczona jeszcze raz z hiszpańskiego przez jednego z graczy. Mimo to, wrażenia z kolejnych rozgrywek niestety zbyt szybko się zmieniły. Dla mnie zgrzytają dwa elementy. Po pierwsze, sama aukcja na początku rundy, choć ciekawa, niezbyt przypadła mi do gustu. Bo tak naprawdę zmusza ona do dawania dużych sum, gdyż tylko wtedy mamy pewność, że coś kupimy. Inaczej jesteśmy zdani na łaskawość losu, bo kto wie co położył przeciwnik. Po drugie kwestia pokazów, gdzie element losowy może mocno irytować. Niby to od nas zależy, jakie karty położymy, jednak kłopot z tym, iż tak naprawdę nie mamy możliwości wymiany karty. Wyjątkiem jest jeden budynek na to pozwalający. Jesteśmy w ten sposób skazani na to, co podejdzie nam do ręki. I czasami najchętniej żadnej karty z ręki byśmy nie kładli, bo i tak nam zaszkodzi. Poza tym, wszystkie elementy gry są powiązane ze sobą w prosty sposób i trudno doszukać się tutaj jakieś głębszej rozgrywki. Wszystko to sprawia, iż Air Show bliżej jest do gry rodzinnej niż rasowej gry optymalizacyjnej. Z drugiej strony jednak, spora liczba unikalnych budynków, poza tym liczenie kwestii pogody oraz awarii, a także punktacja na koniec sprawiają, że próg wejścia jest trochę za wysoki jak na typową grę rodzinną.

## POKAZ ODWOŁANY?

Przyznam się szczerze, że miałem trochę większe oczekiwania wobec tej gry. Patrzyłem na rodzaje budynków, różnorodne samoloty i liczyłem, że choć trochę moje szare komórki się rozgrzeją. Jak się okazało, co najwyżej działa się to momentami, a nawet wtedy nie były to trudne wybory, które wzbudziłyby we mnie większe emocje. Patrząc też na reakcje współgraczy, gra ta nie sprawdziła się w gronie osób, które już mają nieco doświadczenia plan-

szówkowego. Dla tych będzie ona zbyt małym wyzwaniem, a przez to pozbawiona napięcia i po prostu zbyt sucha. Za to widzę grono osób, które powinno być tą grą zainteresowane. Jak słusznie zauważył mój kolega, będą to rodzice, szczególnie ojcowie, którzy mają nastoletnich synów. Młodym graczom chwilę pewnie zajmie ogarnięcie możliwości, ale po prostu trzeba będzie wykazać się cierpliwością. Potem już widzę te opowieści towarzyszące poszczególnym samolotom i historiom z nimi związanymi. Pewnie nie raz skończy się to wizytą w sklepie modelarskim. I takim graczom właśnie polecam Air Show.



# 6/10

**TYP GRY:** eurogra  
**LICZBA (WIEK) GRACZY:** 2-5 (od 14 lat)  
**CZAS ROZGRYWKI:** 90 min.  
**WYDAWCA:** Gen-X Games  
**AUTORZY:** Servando Carballar, Pedro Valle  
**CENA:** 190 zł  
**EDYCJA:** angielska  
**SKALOWALNOŚĆ:** 2, 3 - średnio, 4-5 dobrze  
**PLUSY I MINUSY:**  
 + oryginalna tematyka, dawka historii lotnictwa, krótki czas gry;  
 - wykonania wielu elementów, uduziwniona aukcja i losowość, mało ciekawych decyzji.



**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 GamesFanatic.pl



Błażej Kubacki

# W ZAKŁADZIE. LUBELSKI LIPIEC '89

## W fabryce to się pracuje!

Od jakiegoś czasu w świecie zupełnie niezwiązanym z grami bez prądu trwa moda na wszystko, co jest „retro”. Na ulicy coraz łatwiej wypatrzeć ludzi, którzy swoim ubiorem odwołują się do stylu lat osiemdziesiątych, a w sklepach (tak zwykłych, jak i internetowych) pojawiają się przeróżne przedmioty, które odwołują się do dawnej stylistyki lub też wprost ją kopiują.



fot. Rafał Szczepkowski, FGH

**N**awet czasy socjalizmu, które z każdym rokiem pamięta coraz mniej Polaków, zaczynają podpadać pod kategorię „modnego retro”. Zupełnie zatem nie dziwi mnie, że pojawiły się gry, które postanowiły oprzeć się na Polsce Ludowej i popatrzeć na nią z pewnym przekąsem, jednych wysyłając w krainę wspomnień, a innym prezentując czasy, które dla kolejnych pokoleń stają się czymś równie egzotycznym, co absurdalnym.

Do takiej właśnie grupy gier zalicza się *W zakładzie*. Śmiało piszę o grupie, bo tworzą ją obecnie trzy tytuły (poza właśnie recenzowanym, jest jeszcze wysmienita *Kolejka* oraz przerobiony na socrealistyczną tematykę *Great Wall of China* Reinera Knizii, w Polsce wydany jako *Pan tu nie stał!*), do których z pewnością w przyszłości dołączą kolejne.

### KARTONOWY ZAKŁAD

Pierwszym problemem, który nęka niejednego, szczególnie debiutującego wydawcę gier w Polsce jest jakość elementów gry. Na szczęście, w przypadku *Fabryki Gier Historycznych* udało się ominąć największe i najgroźniejsze rały. W pudełku z grą znajdziemy solidną planszę, ogromny stos porządnie wystancowanych żetonów, dwie drewniane kosteczki, jeden plastikowy pionek i sporą talię kart. Pośród nich znajdują się postacie graczy, karty akcji i głosu FSC oraz poręczne pomoce ze strukturą rozgrywki i właściwościami różnych postaci.

Generalnie wykonanie gry nie budzi zastrzeżeń. Co prawda karty mogłyby być nieco grubsze, ale uczciwie przyznam, że po serii testowych rozgrywek nie wyglądają na szczególnie zużyte. Zatem, odrobina ostrożności wystarczy, by ich nie poznać. Jeśli chodzi o żetony, to choć ich stylistyka i nieco zblakłe kolory nie porywają, to i nic nie przeszkadza im w pełnieniu swej roli. Z dwójga złego lepiej, by nieco brakowało im finezji, niż gdyby były

gre udostępnia:



przekombinowane i przez to nieczytelne.

Niestety, muszę tu wspomnieć o czymś jeszcze – co nadmieniam z mieszzanymi uczuciami. Być może znajdzie się wiele osób, którym spodoba się karykaturalny styl ilustracji gry, ja jednak jeszcze tych osób nie spotkałem. Dosłownie nikomu z kim usiadłem do gry nie spodobały się przedstawione na kartach, powykrywane postaci. Nie jestem jednak pewien czy powinienem potępić ten element oprawy graficznej – wszak jego zgrzebność pokrętnie odwołuje się do czasów, które przybliżyła nam sama gra.

### ZAKŁADOWE ROZGRYWKI

Dość czepiania się ogonków, czas przejść do samej rozgrywki. Jej zasady autorzy wkładają w przystępnej, kolorowej instrukcji, poprzątkanej przypomnieniami najważniejszych zasad, zamieszczonymi w formie komunikatów „zakładowego spawacza”.

Zanim zaczniemy grę, każdy z jej uczestników otrzyma trzy karty akcji, trzy żetony robotników (dwa z nich na awersie będą miały znaczek bumelanctwa, a jeden – pracy) oraz po jednym punkcie z każdej z czterech kategorii. Dodatkowo, każdy otrzyma również kartę pomocy gracza w kolorze takim, jak jego robotnicy. Poza powyższym, każdy z graczy dostanie również kartę motywu, czyli – mówiąc bardziej zrozumiale – kartę postaci. Jest to tajna karta, na której znajdują się warunki zwycięstwa posiadającego ją gracza.

Następnie gracze złączą rozmieszczać swoich robotników – po kolei i pojedynczo na polach pomieszczeń znajdujących się na planszy. Poza umieszczeniem żetonu, gracz może zagrać z ręki jedną kartę akcji, ułatwiając sobie dojście do zwycięstwa lub utrudniając przeciwnikom podejmowane przez ich robotników działania.

Dodatkowym elementem każdej tury jest wyznaczanie kierownika. Kierownik jest przechodnią kartą motywu, pozwalającą zarządzić inspekcję, która wykrywa bumelantów przeciwników i powoduje, że nie można użyć ich w fazie wykorzystywania właściwości pomieszczeń (tak ogólnych, jak i specjalnych, dostępnych tylko tym graczom, którzy swych robotników umieścili na przyległych do każdego z pomieszczeń polach premiowanych). Ponadto, aktualny posiadacz motywu



kierownika wygrywa grę, jeśli skończą się wszystkie karty w talii Głosu FSC, a żadnej innej postaci nie udało się do tego czasu zwyciężyć.

## 70% NORMY

W Zakładzie nie jest grą pobawioną pewnych bolączek. Pierwszą z nich jest problem, jaki stanowić będzie mieszanie towarzystwa graczy z nią obeznanym z ludźmi, którzy grają pierwszy raz. Ci drudzy, o ile nie przeczytają po kilka razy opisu działania każdego z motywów, będą skazani na porażkę.

Z drugiej strony, utrzymanie tajemnicy swojej postaci – szczególnie w gronie doświadczonym – okazuje się niezwykle trudne, a w wielu sytuacjach również zupełnie niepotrzebne. O ile nie istnieje ryzyko pojawienia się postaci Agenta SB, równie dobrze można nie kryć się ze swoimi postaciami – bo i tak zapewne wszyscy domyślą się, kim jesteśmy. Dlatego dużo ciekawiej gra się w większym gronie – gdy istnieje prawdopodobieństwo, iż jeden z uczestników zabawy wygra, jeśli

prawidłowo rozszyfruje postać Opozycjonisty. Choć ten ostatni pozornie znajduje się na gorszej pozycji, to jednak nie jest jedynym, który musi kryć swój motyw. Jeśli pozostali gracze „wydadzą go” swą nieostrożnością, to zwycięstwo szybko przypadnie w udziale bezpiecze.

Pewne wątpliwości budzi u mnie również „rodzinnosc” Lubelskiego Lipca. Na jednej z kart akcji (150% normy), w formie żartobliwej anegdotki pojawia się zdanie, które może spowodować, iż grający z mamą dziesięciolatek zacznie dopytywać się, co to znaczy, gdy kobieta się komuś oddaje. Nie jestem pewien czy rodzicielka byłaby zachwycona koniecznością udzielenia natychmiastowej odpowiedzi.

Zatem czy uważam W Zakładzie za słabą grę? Mimo wszystkich swoich narzezań: absolutnie nie. Przy odrobinie dobrej woli, grupa graczy, których wciąż śmieją się na filmach Stanisława Barei będzie bawić się przy niej naprawdę wyśmienicie. W rytmie i specyfice rozgrywki, w nieodłącznych żartach i cytatach, które pojawiają się przy stole, odbija się absurdalne oblicze PRL. Całość natomiast przypomina w gruncie rzeczy udaną krzyżówkę, pomiędzy Machiną i Ankh-Morpork – może czasem nieco nie-

zrównoważoną i losową, ale równocześnie – naprawdę urokiwłą.



# 7/10

### TYP GRY:

LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-6 (wiek 10+)

CZAS ROZGRYWKI: 30-60 min.

WYDAWCA: Fabryka Gier Historycznych

AUTORZY: Iga Walczewska-Bińczyk, Oskar Walczewski, Adam Kwapiński

CENA: ok. 75 zł

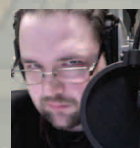
EDYCJA: polska

SKALOWALNOŚĆ:

PLUSY I MINUSY:

+ klimat i humor; wartka, wredna rozgrywka;

- delikatny brak zrównoważenia; słabsza przy trzech graczach.



**O RECENZENCIE:** Jestem tłumaczem i lektorem, a prywatnie – zapalonym miłośnikiem wszelkich gier bez prądu (europejskich, amerykańskich, wojennych, zręcznościowych i fabularnych). Kiedyś planszową rozrywkę przybliżyłem czytelnikom czasopisma GameRanking, a dziś jestem redaktorem naczelnym serwisu grybezpradu.pl (www.grybezpradu.pl), na który czasem zaglądają tak nowicjusze, jak i pasjonaci.

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

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



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

Cukiernia A. Cieslikowski & 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 &



sponsor nagród:

**BARD**

www.bard.pl

Miroslaw Gućwa

## DOLINA KRÓLÓW

Faraonowie mówią po polsku,  
czyli zlokalizowana wersja gry Egizja

„[...] Gdyby gra wyszła po polsku, miałaby u mnie pełną 10-tkę”. Tymi słowami recenzję gry Egizja kończy Marcin Korzeniecki w 14. numerze ŚGP, dając jej końcową ocenę 9/10. Gdyby recenzja ta była pisana dziś, kiedy to wydawnictwo Bard wydało polską wersję Egizji pod tytułem Dolina Królów, mielibyśmy cztery „dziesiątki” w numerze.

**G**ra zachwyca od razu po otwarciu pudełka. Zarówno jeżeli chodzi o karty oraz plansze graczy, jak i o samą planszę z grafiką, która na początku wydawać się może „mało żywa”, ale w czasie gry okazuje się bardzo wyraźna. W pełni oddaje ona piaszkowe klimaty starożytnego Egiptu, który nie mógłby istnieć bez zieleni życiodajnego Nilu i wspaniałych budowli, jakie pozostały nam do dziś po tej wspaniałej cywilizacji.

Osoba, która zna już kilka sztandarowych tytułów gier bez trudu pozna, że Dolina Królów to typowy „worker placement”, czyli mamy pionki (tutaj statki), które wysyłamy na odpowiednie pola planszy (tutaj odcinki Nilu) i potem wykonujemy związane z tymi polami akcje, aby otrzymać przypisane do nich profity. Więc skąd ta wysoka ocena i nasze słowa zachwytu nad grą, która jest przykładem jednej z najbardziej wykorzysty-

wanych mechanik w grach planszowych? Ponieważ Egizja posiada kilka elementów, które odróżniają ją od konkurencji.

Najważniejszym z nich jest na pewno warunek pozwalający na wystawianie kolejnych statków tylko poniżej pola wcześniej przez nas zajętego. Dodatkowo, aby nie było nam zbyt łatwo budować budowli dających punkty zwycięstwa, musimy naszych robotników na koniec każdej tury wyżywić, a o tym czy możemy to zrobić decydują „pola nawodnienia”, którymi gracze mogą sami sterować. Nie musimy chyba dodawać, że zarówno zajmowanie pól Nilu, jak i „sterowanie pogodą” są mechanizmami wprowadzającymi dodatkowo elementy negatywnej interakcji, dzięki czemu gracze nie mają poczucia, że grają w Samotnika.

Dolina Królów jest grą, którą łatwo i szybko się tłumaczy, ale dzięki zmiennej planszy, dużej liczbie akcji do wykonania,

zagrożeniom związanym z wyżywieniem i nawodnieniem jest grą, która za każdym razem daje satysfakcję z gry i nie nudzi się po kilku rozgrywkach. Tym samym sprawdza się zarówno wśród mniej, jak i bardziej doświadczonych graczy.

Całą recenzję gry przeczytacie na naszej stronie internetowej, gdzie udostępniłmy w całości wspomnianą już recenzję Marcina.

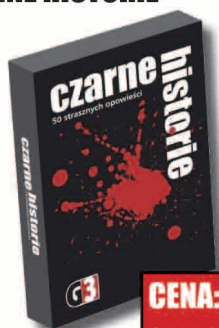
Na koniec warto wspomnieć, że do polskiego wydania Egizji zostały dodane opcjonalne karty, którymi możemy zastąpić karty podstawowe. Są one specjalnie przygotowane do gry dwu- i trzyosobowej.

### UWAGA: KONKURS!

Dla wszystkich czytelników naszego magazynu mamy konkurs, w którym do wygrania jest egzemplarz gry Dolina Królów. Prześlijcie do nas jak największą liczbę tytułów gier planszowych oraz ich autorów, których tematyka nawiązuje do starożytnego Egiptu. Nagrodę ufundował wydawca gry, wydawnictwo Bard. Na zgłoszenia czekamy do końca września br. Prosimy je przysyłać na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – Dolina Królów”). Laureata powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

# NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER PLANSZOWYCH! W SUPER CENIE!

**CZARNE HISTORIE**



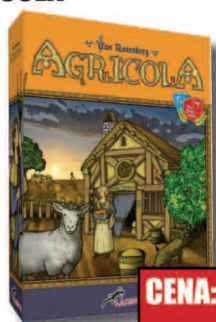
**CENA:**  
26.50 zł

**OSADNICY Z CATANU**



**CENA:**  
93.90 zł

**AGRICOLA**



**CENA:**  
137.90 zł

**SMALL WORLD PL**



**CENA:**  
129.90 zł



Polub nas na facebooku i zgarnij super nagrody!  
[www.facebook.pl/planszowkipl](http://www.facebook.pl/planszowkipl)

[www.planszowki.pl](http://www.planszowki.pl)  
ul. Zabłocie 23 Kraków 30-701  
e-mail: [sklep@planszowki.pl](mailto:sklep@planszowki.pl)  
tel.: +48 696 221 899

[planszowki.pl](http://planszowki.pl)

Agnieszka Weidemann

## FELINIA

### Gwiazda w przeciętnym towarzystwie

Felinia to gra, która ma szczęście. Po pierwsze dlatego, że grałam w nią w tym samym okresie, co w Mundus Novus spółki Laget i Cathala, gry zepsutej losowością.

**N**a tym tle gra Schachta błyszczała niczym gwiazda. Po drugie ma tak ciekawą mechanikę dla niedzielnych graczy, że znad planszy słychać było tylko odgłosy zachwyty. Ale poza tym, szczęścia ta gra nie ma.

#### NIESZCZĘSCIA CHODZĄ PARAMI

Pierwszym nieszczęściem, jakie spotkało tę grę okazał się wybór tematyki. Bohaterami gry handlowej uczyniono... koty. W dodatku dokonano zabiegu ich personifikacji. Mamy więc koty w strojach kupców średniowiecznych, koty żyjące w miastach, żeglujące po morzu i handlujące dobrami ludzkimi. Dobrze, że dla większości elementów zastosowano kiepską kolorystykę, przy-

najmniej koty nie są zbyt widoczne. Drugim nieszczęściem jest czas wydania. Felinia stanowi trzecią część The Gold Trilogy, po The Golden City (wyd. przez Galaktę) i Valdora. Gdyby wydano ją rok wcześniej, jako pierwszą część trylogii, miałaby szansę stać się bardzo interesującą grą pod względem mechanicznym. Niestety tak się nie stało. W roku wydania nie wprowadziła już nic nowego, są tu powielone elementy mechaniki nie tylko z poprzednich części trylogii, ale też z innych gier. Zwracam uwagę przede wszystkim na mechanikę licytacji. Znana jest ona z dość popularnej gry Miasto Spichrzów Felda. Podobno ten mechanizm i Schacht, i Feld wymyślili niezależnie od siebie, w zbliżonym czasie. Jednak Miasto Spichrzów wydano wcześniej.

#### TROCZĘ HANDLU, TROCZĘ ZBIERACTWA

Bez wątpienia, dla mniej obeznanых graczy Felinia jest atrakcyjna. Świetnie napisana instrukcja i łatwa do zapamiętania mechanika, jak to u Schachta, sprzyjają rodzinnemu graniu. Nie jest to jednak bardzo łatwa gra ze względu na dużą ilość wyborów, przyprawioną garścią losowości w wersji podstawowej oraz jej szczyptą w wersji zaawansowanej. Każda runda składa się z 5 faz, z których najbardziej istotne są te dotyczące handlu i eksploracji. Zdobywanie towarów i ich sprzedaż rozpoczyna się od trzystopniowej licytacji. Przy pomocy 3 znaczników gracz obstawia albo pola wzrostu liczby srebrników w sakwie, albo targowiska z towarami. Każde targowisko zaopatrzone jest w 3 losowo dobrane towary. Chcąc kupić trzeba mieć srebrniki, dobre wyczuć zapotrzebowania rynku i dobry wzrok (fatalna kolorystyka). Pożądane towary to te, które zapewnią miejsce na statku płynącym na wyspę/inny ląd. W grze występuje 5 rodzajów towarów, a na dany statek przypadają 3 towary, w tym ich 2 rodzaje. Obstawiając targowiska gracze próbują zakupić wybrany towar. Im więcej żetonów gracz znajduje się na targowisku, tym wyższą cenę trzeba zapłacić za towar. Najniższą kwotę płaci właściciel żetonu na spodzie stosu licytacji, jednak zwykle nie ma on zbyt dużego wyboru co do towaru. Można oczywiście zrezygnować z kupna. Istnieje również możliwość dokonania wymiany towaru w gildii kupieckiej. Po uiszczeniu odpowiedniej kwoty, zgodnej z zasadami obowiązującymi na targowiskach, można wymienić dowolny towar na inny i kartę przypraw lub za kartę przypraw i złota wybrać 1 z żetonów bonusowych. Po zakończeniu transakcji handlowych, gracze sprzedają swoje towary za miejsca na statkach płynących do 5 królestw. Statki zapewniają 1-2 miejsca i wypływają z portu jeśli pokłady są całkowicie zapełnione



przez pionki graczy lub gdy nie są w pełni załadowane/są puste, pod warunkiem, że statek oznaczony został najwcześniejszą godziną wypłynięcia (każdy pokład ma nadrukowany czas rozpoczęcia rejsu). Od tego momentu rozpoczyna się eksploracja wyspy/stałego lądu (plansza jest dwustronna). Po dopłynięciu do celu gracze w odpowiedniej kolejności wprowadzają na ląd pionki, zgodnie z zasadą, że pionek może poruszyć się maksymalnie o 3 pola.

W wersji zaawansowanej każdy kolejny ruch w głąb lądu wymaga posiadania kart prowiantu. Wędrówka przez pola-prowincje daje graczowi różne profity w postaci złota, srebrników, przypraw, żetonów towaru, zaś w wersji zaawansowanej dodatkowo prowiant i karty Tajemniczego Miejsca (dają tylko dodatkowe punkty). Celem tej wędrówki jest osiągnięcie pól z żetonami Handlu (żetony z kotami), będącymi po prostu punktami zwycięstwa i osadzenie w danej prowincji własnych kupców. Gra kończy się, gdy jeden z graczy wprowadzi na statek swój ostatni pionek lub gdy zabraknie pokładów do zapełniania statków.

Następuje faza podliczania zdobytych punktów.

## WYBORY

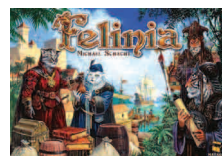
Wspomniałam wcześniej, że w grze dokonuje się sporej liczby wyborów. Czy zwiększyć zasoby srebrników, o które towary walczyć i jakie kwoty na nie przeznaczyć, czy inwestować w żetony

bonusowe, w który pokład inwestować - jakie są szanse na szybkie wypłynięcie danego statku, do którego królestwa płynąć i które prowincje zasiedlać, czy inwestować w jednakowe żetony Handlu, a może tworzyć większe skupiska własnych pionków, czy w trakcie gry sprzedawać posiadane zasoby, np. złoto, towary, czy zmagazynować dodatkowy żeton towaru za srebrniki, czy zbierać żetony specjalne działające w trakcie rozgrywki, a może w te dające dodatkowe punkty na koniec gry? Gracz może również dokonać wyboru pomiędzy bardziej (wersja podstawowa dla 3-4 graczy) i mniej losową (wersja zaawansowana dla 2-4 graczy) grą. Losowość związana jest z doбором towarów na targowiska, doбором pokładów statków, rozstawieniem żetonów Handlu i żetonów Specjalnych

w prowincjach. Co do wspomnianych żetonów, w wersji podstawowej są one zakryte i po wejściu do królestwa odkrywa się po 2, wiadomo również jakie rodzaje przypadają na dane królestwo.

W wersji zaawansowanej początkowo rozstawiane są w sposób losowy, zaś odsłania się je po rozłożeniu. Przez tę losowość Felinia jest grą bardziej taktyczną niż strategiczną.

Odrzucając tematykę i grafikę stwierdzam, że jest to bardzo przyzwoita gra, choć nie oryginalna. Wymaga myślenia, kombinowania, mechanika działa bez zarzutu, jest płynna, choć też może nudzić monotonia wykonywanych czynności i prerażać początkowy chaos w kolejności dokonywania zakupów na targowiskach. Dla zaawansowanych graczy jest grą przeciętną, dla tych niedzielnych bardzo ciekawym tytułem. Najlepiej grało mi się w zaawansowaną wersję, w 3-4 graczy, bo konkurencja jest bardzo duża i sporo tu przepychanek. Wersja dla 2 graczy mechanicznie funkcjonuje bez zarzutu, jednak nie ma zbyt wielu emocji i ma się poczucie, że królestwa są stanowczo za duże dla 2 rodzin kupieckich.



# 7/10

TYP GRY: strategiczna  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 10 lat)  
 CZAS ROZGRYWKI: 1-1,5 godz.  
 WYDAWCA: Matagot  
 AUTOR: Michael Schacht  
 CENA: ok. 100 zł  
 EDYCJA: międzynarodowa  
 SKALOWALNOŚĆ: dobra  
 PLUSY I MINUSY:  
 + sporo wyborów, dobrze działająca mechanika;  
 - powielone mechaniki z innych gier, tematyka, kolorystyka.



Marcin Korzeniecki

# FIRENZE

## Botticelli na planszy

**Droży czytelnicy, oto przedstawiam kolejną klasyczną eurogrę. Pozwoli wam owa klasyka wcielić się w mistrzów budownictwa stawiających wieże w pięknym mieście Florencja.**

**O**czywiście temat jest klasycznie uniwersalny. Summa summarum chodzi przecież... pewnie już wiecie... o punkty zwycięstwa. Zatem sprawdzimy: matematyka w mechanice jest, temat uniwersalny jest, nazwa geograficzna w tytule też jest. Dlaczego zatem poświęcam czas i miejsce w piśmie na grę, jakich powstało już setki? Ponieważ Firenze pośród innych tytułów się wyróżnia. Może nieznacznie, ale na tyle, że warto grze poświęcić uwagę.

Skoro mam do czynienia z klasykiem, recenzję też rozpocznę klasycznie. Wykonanie gry, to solidna niemiecka robota. Jest gruba tektura (pieczęcie, balkony, markery), kolorowe drewniane cegielki do budowy wież i trwałe, ozdobione ładnymi ilustracjami karty. Na kartach znajduje się trochę tekstu, więc podstawowa znajomość niemieckiego lub angielskiego (w zależności od wydania) konieczna. Największe wrażenie robi jednak plansza – jedna z ładniejszych jakie widziałem. Widniejące na niej postaci wydały mi się dziwnie znajome. Okryłem, że Michael Menzel skomponował planszę wzorując się na dziełach mistrzów szkoły florenckiej. Fantastyczny, dodający klimatu pomysł. Elementy gry są barwne, solidne i przyjemne w obcowaniu.

Czas przyjrzeć się z bliska jak wyglądało życie budowniczych we Florencji. Określę krótko: życie to było sztuką wyborów. Otóż na ukończenie czeka sześć wież. Powstają z materiałów o różnych kolorach. Majster może sobie wybrać, które piętro buduje, a obowiązuje prosta zasada: im wyżej, tym więcej potrzeba

cegieł (zupełnie sprzeczne z zasadami budownictwa) i tym więcej splendoru spłynie na gracza. U dołu planszy pojawiają się karty reprezentujące postaci, budynki i wydarzenia dziejące się we Florencji. Do każdej przyporządkowane zostają losowo cegielki. Pierwszy wybór, jakiego przyjdzie dokonać graczowi, to karta wraz z materiałem na niej zgromadzonym. Za kartę trzeba zapłacić i tu pojawia się wybór drugi – mistrz musi poświęcić część cegieł z magazynu. Karty są zarówno pozytywne, jak i negatywne. Jeśli karta nie cieszy się zainteresowaniem graczy, jej koszt spada do zera. Mało tego, na takiej karcie gromadzi się stosik materiału budowlanego. Aż wreszcie ktoś się skusi.

Po zgarnięciu karty cegielki przesyłujemy na plac budowy i czas na wybór trzeci – jakie wieże budujemy i jak wysoko. Można zacząć budowę jednej lub kilku wież równocześnie, tylko należy pamiętać, że rozpoczęta budowa musi być kontynuowana w następnej turze (czyli trzeba sobie zabezpieczyć cegły w odpowiednim kolorze). Jeśli nie mamy materiału, by rozbudować już istniejące budynki – popadają one w ruinę. Jeśli majster buduje z rozmachem, musi liczyć się z kosztami. Walutą są cegły i tak dochodzimy do wyboru czwartego – czym zapłacić, żeby w jednej turze wybudować więcej.

Dopiero po rozbudowie gracz decyduje czy odstąpi swą budowlę światu (czyli kończy budowę wieży na określonym etapie). Zaznacza osiągnięty poziom pieczęcią w właściwym pięttrze, zgarnia przynależne punkty i gra toczy się dalej.

Firenze od pierwszych partii pokazała mi swą elegancką mechanikę. Operujemy cegłami w sześciu kolorach i co chwilę podejmujemy decyzję, które cegielki poświęcić, by zdobyć lub wybudować inne. Jest w Firenze miejsce na proste strategie, można budować wysokie piętra lub kilka niskich, można zgarniać bonusy (po kilka na raz), można też sterować zakończeniem gry, co bardzo się opłaca. W połączeniu z wielowymiarowym sposobem zdobywania punktów daje to mieszankę mechaniki przystępnej w obyciu, średnio złożonej i takiej w sam raz zarówno dla wyjadacza, jak i dla gra-

**Ilustrator projektując planszę do gry pożyzył postaci ze słynnych obrazów szkoły florenckiej. Proponuję Wam, drodzy czytelnicy, zabawę. Możecie niczym Robert Langdon, bohater książki „Kod Leonarda da Vinci” rozpocząć poszukiwania tajemniczych obrazów. Wskazówki szukajcie w tym tekście.**

cza okazjonalnego. Planszowi weterani niekoniecznie muszą Firenze postawić na półce, bo stoi tam już pewnie sporo równie dobrych tytułów. Jednak uważam, że partyjka w klimatach renesansu nie będzie czasem straconym. Natomiast gracje, którzy w swym dorobku zbyt wielu pudełek nie posiadają, mogą śmiało inwestować.

Czasami jestem proszony o radę, jaką grę poleciłbym na prezent dla osoby, która właśnie rozpoczęła przygodę z planszówkami. Firenze jest w sam raz. Nie za trudne i nie za proste, o eleganckiej mechanice i wysokiej prezencji. Na pewno sprawi komuś radość.



# 7/10

TYP GRY: eurogra  
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 12 lat)  
CZAS ROZGRYWKI: 60 min.  
WYDAWCA: Pegasus Spiele, Z-Man Games  
AUTORZY: Andreas Steding  
CENA: 120 zł  
EDYCJA: angielska, niemiecka  
SKALOWALNOŚĆ: 2,3,4 graczy dobrze, brak zastrzeżeń  
PLUSY I MINUSY:  
+ elegancka mechanika, ładne wydanie;  
- to wciąż jest klasyczne euro, zatem o podobne gry na rynku nie trudno, przy pierwszych rozgrywkach u niewprawnych graczy występuje mętlak decyzyjny.





Katarzyna Ziółkowska

## TICKET TO RIDE MAP COLLECTION: VOLUME 1 - TEAM ASIA & LEGENDARY ASIA

### Wsiąść do pociągu, byle do Azji

W 2004 roku prestiżową nagrodę Spiel des Jahres zdobywa gra Alana R. Moona - Ticket to Ride. Już po roku do graczy trafia jej nowy wariant – Ticket to Ride: Europe zyskujący uznanie miłośników bardziej rodzinnych zasad, zaś w 2006 roku - Ticket to Ride: Märklin Edition w hołdzie słynnej firmie produkującej modele kolejek. W kolejnych latach ten pociąg (z forsą) sunie dalej, przywożąc nam nowe mapy (Nordic Countries, Switzerland), nowe zestawy kart, wersję karcianą, kościaną, a nawet dodatek z kosmitą i dinozaurem!

**W** 2011 roku wydawnictwo Days of Wonder stawia fanom Ticketa wyzwanie w zamian za nową mapę do gry oferując „sławę i fortunę”, czyli wydanie danego projektu oraz (żeby nie było) 10 tysięcy dolarów nagrody. Z 612 nadesłanych prac nagrodę zgarniają: plansza z trasą kolejową Indii autorstwa Brytyjczyka Iana Vincenta, która zostaje wydana razem ze wznowieniem mapy Szwajcarii (więcej o nich w numerze 21) oraz mapa Azji zaprojektowana przez Kanadyjczyka Francois Valentyne, która trafia do pudełka wraz ze stworzonym przez Alana R. Moona wariantem

drużynowym gry. Dla tych, co nie znają wersji podstawowej, szybki skrót zasad. W Ticket to Ride każdy z graczy ma za zadanie połączyć siecią zbudowaną z plastikowych wagoników wyznaczone miasta. Które? Właśnie tylko on na podstawie tajnych „biletów”, które otrzymuje na początku, a także dobiera w trakcie gry. W swojej kolejce może dociągać kolorowe karty pociągów lub wydawać je, by zająć jakąś trasę na planszy. Wszystkie bilety, które uda się zrealizować dadzą punkty, te niewykonane zaś ich pozbawia.

#### LEGENDY TYSIĄCA I JEDNEJ KOLEJKI

Zwycięska mapa „Legendary Asia” opiera się na dwóch specyficznych rodzajach połączeń. Znane z Wsiąść do Pociągu: Europa promy, które wymagają do budowy zużycia lokomotywy-jokera łączą prawie całą

wschodnią część planszy. Nowością to trasy górskie z okolic Himalajów, przy budowie których psujemy - odrzucamy z naszej puli dodatkowe wagoniki (za każdy usunięty w ten sposób otrzymamy 2 punkty). Znacznie przyspiesza to rozgrywkę i może początkowo budzić opory – wszak tracimy pociągi potrzebne do realizacji biletów. Jednakże górskie trasy to głównie połączenia dwuwagonikowe, za które dostajemy 2 punkty. Po doliczeniu do nich wartości dwóch odrzuconych kolejek, okazuje się, że razem zyskujemy punktów 6. Wprawdzie normalnie za postawienie tych czterech wagonów na jednym odcinku zgarnęlibyśmy 7 punktów, ale do jego budowy trzeba by było zużyć cztery a nie dwie karty pociągów (wychodzimy zatem punkt na minus, dwie karty na plus, opłaca się?). Dość sporym niedociągnięciem tej planszy są wartości punktowe za bilety - ustalone prawdopodobnie na podstawie minimalnej liczby potrzebnej do ich realizacji wagoników. Przykładowo – jednoodcinkowa, dwuwagonikowa trasa Kathmandu – Calcutta, której budowa kosztuje nas jeden ruch



Jeśli posiadacie podstawowy Ticket to Ride i karty biletów z dodatku USA 1910 możecie spróbować zagrać w wariant drużynowy również na mapie Stanów Zjednoczonych.

**Pierwszą nagrodę Spiel des Jahres Alan R. Moon zdobył w 1998 roku za Elfenland.**

i dwie karty (ale 4 wagony - dwa składamy górą w ofierze) to te same 5 punktów co inne, dwuodcinkowe, czyli wymagające więcej ruchów i kart (choć podobną liczbę wagoników) trasy. Standardowy bonus za najdłuższy ciąg kolejek zastąpiono tu bonusem Azjatyckiego Eksploratora (spokojnie, nie o chodzi tu o promocję turystyki wątpliwej moralności), czyli 10 punktów dla osoby, która swoją połączoną siecią ciuchci odwiedzi jak największą liczbę miast.

## W KUPIE RAŻNIEJ

Druga strona planszy, czyli „Team Asia” (również oparta na azjatyckiej sieci kolejowej) stworzona przez autora gry przeznaczona jest dla dwóch lub trzech drużyn dwuosobowych. Każdy z graczy ma do dyspozycji na start 27 wagoników w kolorze swojej ekipy oraz przynajmniej trzy wybrane spośród pięciu bilety celu. Jeden z nich ustawiamy na specjalnym stojaczkach, tak by był widoczny również dla partnera, pozostałe widzimy tylko my, jak w zwykłej grze. Podczas rozgrywki, gdy decydujemy się na dobranie nowych biletów, pierwszy zatrzymany zawsze ląduje na wspólnym dla drużyny widoku (resztę chowamy), zaś przy dobieraniu kart pociągów jedną kładziemy na stojak (do wspólnego wykorzystania), a drugą do ręki (na użytek prywatny). Haczyk? W trakcie rozgrywki wszelkie naradzanie się, ustalanie co budujemy, którą trasą jedziemy jest zabronione. By wiedzieć co zrobić musimy bacznie obserwować ruchy



partnera – jakiego koloru karty bierze, które odcinki buduje, jaki bilet ustawił na wspólnym stojaku, czy ma jeszcze jakieś w ukryciu itp., itd. Żeby nie było tak trudno, oprócz wykonywania standardowych akcji, możemy poświęcić ruch na ujawnienie partnerowi dwóch swoich ukrytych biletów celu. Gracze z jednej drużyny zawsze wykonują ruchy po sobie, co daje wiele ciekawych opcji strategicznych. Zwykle gracz ruszający się pierwszy będzie niejako „wyznaczał” ruchy drugiemu, trzeba jednak uważać, by ten nie wypstrykał się za szybko z wagoników – gra kończy się dopiero, gdy całej drużynie zostanie ich 4 lub mniej. Ponieważ łącznie gracze mają więcej wagonów niż w zwykłej grze, dostępnych jest też więcej (60) biletów, których trasy często-gęsto się pokrywają.

## PO TORACH, PO TORACH, PO TORACH, DO SKLEPU!

W związku z mechanizmem psucia wagoników rozgrywka w konkursową stronę planszy nie trwa długo. Optymalność destrukcji i bonus za największą liczbę odwiedzonych miast sprawiają, że nie musimy tak bardzo nastawiać się na budowanie długich odcinków (zresztą na mapie jest tylko jedna „szóstka”), zaś duża liczba promów podnosi wartość

karty z lokomotywką. W rezultacie po legendarnej Azji podróżuje się w porządku (choć rozgrywce na 2-3 osoby nieco brakuje napięcia). Dla mnie jest to jednak kolejna mapa, przeznaczona raczej dla koneserów całej serii.

Inaczej wygląda sprawa z naprawdę ciekawie przygotowanym wariantem drużynowym, który z pewnością odświeży grę jej dawnym amatorom, a być może spodoba się także mniej zagorzałym fanom kolejowych wybieczek. Rozgrywka jest emocjonująca, trzyma w napięciu, zaś konstrukcja mapy i następujące po sobie kolejki graczy z tej samej drużyny dają duży potencjał gry agresywnej, ze sporą ilością blokowania. Wersja ta jest o wiele mniej familijna niż Ticket to Ride: Europe, poprzez konieczność bezstłownego porozumienia się z partnerem wydaje się bardziej wymagająca niż zwykły Ticket to Ride. Jej zasady dają spore pole do popisu wymagającym graczom, jednocześnie nadal pozostając na tyle proste, by gry móc używać jako typowej gateway game. I choć w ten wariant można zagrać jedynie w cztero- lub sześciuosobowym składzie, to z przykrością (proszę mi wybaczyć, panie Valentyne) stwierdzam, że moje konkursowe 10 tysięcy dorców wędruje do Alana R. Moona.



8/10

**TYP GRY:** familijna  
**LICZBA (WIEK) GRACZY:** 2-5 i 4/6, (od 8 lat)  
**CZAS ROZGRYWKI:** 30-60 min.  
**WYDAWCA:** Days of Wonder  
**AUTOR:** Francois Valentyne, Alan R. Moon  
**CENA:** ok. 100 zł  
**EDYCJA:** zagraniczna  
**SKALOWALNOŚĆ:** Legendary Asia - 2-3 średnio, 4-5 dobrze, Team Asia 4 i 6 - dobrze  
**PLUSY I MINUSY:**  
 + wariant drużynowy!!!;  
 - w nieparzystą liczbę osób musicie grać w Legendary Asia.



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



Mariusz Bogacki

# DE VULGARI ELOQUENTIA

## Włoski nie taki znów pospolity

Klimat i temat w eurograch to rzecz drugo-, a nawet trzeciorzędna i, mając tego świadomość, nigdy nie wybieram gier pod tym właśnie kątem. Gdy jednak zerkam na czołowych przedstawicieli tego gatunku to stwierdzić muszę, że tematy są powtarzalne i, co tu dużo mówić, łba nie urywają.

**B**udowanie zamków, katedr i budynków wszelakich, budowa połączeń kolejowych, hodowla trzody, uprawy i plantacje, no i wmieszany w to wszystko handel to tematy dominujące. Nie, żeby mi to przeszkadzało, ale jakaś taka mała tęsknota do ciekawszego tematu jest. Dlatego, gdy pojawia się gra o tematyce odbiegającej od standardu, zaraz przyciąga moją uwagę. Tak było w przypadku gier o produkcji wina czy o zdobywaniu Góry Gór, czyli K2. A co powiecie na grę o tworzeniu języka? Przyznacie chyba, że tak oryginalny temat zasługuje na bliższe poznanie, co też uczyniłem.

Za ten nietuzinkowy, jak na eurogrę, temat odpowiada niejaki pan Mario Papini, który co poniektórym może być znany z takich tytułów jak Feudo czy Siena. Wszystkie te gry łączy, oprócz osoby autora, właśnie ciekawy temat oraz duża zawartość mechanizmów, które w ten temat mają pozwolić się zagłębić. O tym, że dużo nie znaczy dobrze przekonujemy się niestety na etapie lektury instrukcji i tłumaczenia gry innym współgraczom. Instrukcja zamiast ułatwiać przyswojenie tej sporej dawki zasad, zdaje się to zadanie utrudniać. Ci, którzy narzekają na słabe instrukcje do gier Wallace'a, powinni przeczytać tę do De Vulgari Eloquentia. Na domiar złego, na planszy i pomocach graczy, znalazły się małe błędy, które mogą dobić tych mniej odpornych i wytrwałych. Błąd numer jeden dotyczy grafiki mapy Włoch i przyklejeniu Sycylii do kontynentu, co sprawia wrażenie połączenia lądowego, którego w istocie nie ma (także w grze). Błąd numer

dwa to umieszczenie na planszy miejsca na wydarzenie w mieście Cagliari, którego to wydarzenia nie ma. Ostatni błąd to zamiana miejscami wartości kostek czerwonych i czarnych wydrukowanych na zasłonkach graczy. Ot, taka trochę radosna twórczość. Gdy już przebrniemy przez instrukcję i wszystkie wątki na forach poświęconych zasadom tej gry, czeka nas kolejne wyzwanie. Tłumaczenie zasad pozostałym graczom. Tłumaczenie, które w najlepszym razie potrwa pół godziny i które zdaje się wciskać słuchaczy w krzesła i dwukrotnie powiększać masę ich mózgow, powodując tym samym destabilizację całej głowy. Dla najwytrwalszych nagrodą jest rozgrywka, która po kilku rundach zdaje się nie potwierdzać problemów opisanych powyżej. Gra przebiega bowiem dosyć płynnie, a mechanizmy nią rządzące stają się jasne i dobrze się ze sobą zębiają, chociaż i tu nie obyło się bez zgrzytów. Tu następuje dobry moment, aby pokrótce opisać o co w grze chodzi.

Gra przenosi nas do Włoch w czasy późnego średniowiecza, kiedy handlarze tkanin potrzebują spisywać kontrakty w języku zrozumiałym dla wszystkim, św. Franciszek z Asyżu pisze „Kantyk słońca”, a Dante Alighieri „Boską komedię”. W tych właśnie okolicznościach rodzi się język Volgare, który zastąpi łacinę i da początek językowi włoskiemu. Główna część planszy przedstawia mapę Włoch podzieloną na różnokolorowe prowincje. Kolory prowincji odzwierciedlają różne dialekty, które będziemy poznawać, a następnie





łączyć i mieszać ze sobą, by w końcu przyczynić się do powstania wspomnianego wcześniej języka. Dialekty poznajemy czytając manuskrypty. Jednak, aby mieć do nich dostęp musimy posiadać odpowiedni poziom wiedzy. Tymczasem grę rozpoczynamy jako kupcy, którzy – delikatnie mówiąc – nie są zbyt biegli w mowie i piśmie. W tym stanie umysłu trudno więc im będzie przyczynić się do rozwoju języka i zyskać najwięcej punktów volgare (czyli standardowe punkty zwycięstwa tylko inaczej nazwane), co jest celem gry. Dlatego właśnie zdobywanie wiedzy jest głównym środkiem prowadzącym do zwycięstwa. W praktyce nasza tura sprowadza się do rozdysponowania pięciu punktów akcji (PA) pomiędzy różne czynności, które to różnej liczby PA mogą wymagać. Rozwiązanie to znane jest już od dawna i spopularyzowane zostało przez Wolfganga Kramera w takich klasykach jak Torres czy Tikal. Wybór na co te punkty akcji możemy spożytkować jest całkiem spory i dlatego skupię się tylko na tych najistotniejszych. Podróżowanie bez wątpienia należy do tych najważniejszych akcji w grze. Możemy poświęcić od 1 do 5 PA, aby przemieścić nasz pionek z prowincji do prowincji, także poprzez skorzystanie z portów i drogi morskiej. Wiadomo, że podróże kształcą, dlatego odwiedzając miasta możemy podnieść swój poziom wiedzy oraz zarobić kilka dukatów. Także wspomniane manuskrypty spisane w różnych dialektach możemy przeczytać tylko będąc w prowincji, gdzie danym dialektem się posługiwano. Na

planszy znajdują się także opactwa, katedry oraz klasztory, których odwiedzenie stwarza dodatkowe możliwości, a czasem powoduje poważne konsekwencje. Tak jest chociażby w przypadku odwiedzenia klasztoru, w którym możemy porzucić dotychczasowe świeckie życie i stać się jednym z braci zakonnych (pięciu do wyboru). Życie religijne wiąże się z wyzbyciem się dóbr materialnych (przynajmniej części) oraz brakiem możliwości zarabiania dukatów w odwiedzanych miastach. Jedynym dochodem staje się jałmużna, którą wypłaca nam najbogatszy kupiec (o ile jest

polityków, szlachty, sióstr przełożonych i skrybów. Każda z tych grup posiada inne cechy i innego rodzaju wsparcia może nam udzielić. Politycy i szlachcice mogą nam np. pomóc w awansowaniu w hierarchii kościelnej, by z prostego braciszka stać się kardynałem (pięciu do wyboru), a w ostateczności nawet i papieżem. Kupiec także może awansować i zostać ostatecznie bankierem, przy czym to też wymaga głosów poparcia, które w grze dają politycy, szlachcice i siostry przełożone. Od skrybów możemy się natomiast sporo dowiedzieć o sztuce pisania i tym samym podnieść poziom swojej wiedzy. Wysoki poziom wiedzy pozwala z kolei na czytanie manuskryptów o coraz wyższym poziomie i tym samym dających więcej punktów volgare na koniec gry. Liczba punktów akcji, które musimy zużyć na poznanie manuskryptu zależy od jego poziomu i jest to od 1 do 4 PA. W momencie, gdy wszystkie manuskrypty jednego poziomu zostaną przeczytane w grze pojawia się manuskrypt „Lingua Volgare”, który wymaga najwyższego poziomu wiedzy, ale i dostarcza czytającemu 8 punktów zwycięstwa. Widać, że możliwości jest sporo, a to jeszcze nie wszystko. Możemy oprócz tego powalczyć o punkty na torze Kantyku słońca, jednak warunkiem koniecznym jest przebywanie w mieście odwiedzanym przez św. Franciszka i uzyskanie pomocy sióstr przełożonych. Możemy zająć się zagadką werońską, handlem z orientem, studiami na uniwersytecie bolońskim czy przeglądaniem zasobów biblioteki papieskiej. Generalnie wszystko po to, aby zdobyć jak najwięcej punktów volgare. Koniec gry może nastąpić między 12 a 16 rundą gry, a wszystko to zależy od stanu zdrowia papieża. Gdy ten umiera gra dobiega końca, a my jeśli jesteśmy kardynałem możemy zająć jego miejsce na Tronie Piotrowym. Wtedy bowiem odbywają się ostateczne wybory i każdy gracz przy odpowiednim poparciu może awansować w hierarchii



bogatszy od nas) oraz kolejna możliwość, którą możemy wykonać tylko raz w swojej turze zużywając 1 PA, a więc wzięcie 10 dukatów. Podjęcie zatem decyzji o staniu się duchownym oraz wybór odpowiedniego momentu, aby to uczynić są niezwykle istotne dla przebiegu całej gry. Kolejną możliwością do wyboru jest wydanie 1 lub 4 PA dla uzyskania wsparcia czterech grup społecznych występujących w grze:

**Zagadka werońska (wł. Indovinello veronese)** – zagadka zapisana na marginesie pergaminowego rękopisu przez werońskiego kopistę, prawdopodobnie w początkach IX wieku. Odkryta została w 1924 i długo była uważana za pierwszy tekst w języku włoskim. Językowo reprezentuje wczesną fazę rozwoju języka włoskiego. Źródło: Wikipedia

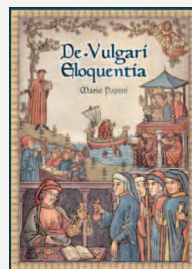
**De vulgari eloquentia (pol. O mowie pospolitej) – traktat językoznawczy Dantego Alighieri poświęcony włoskim dialektom (...).** Traktat napisany jest po łacinie i związany jest z dążeniami włoskich ludzi nauki i sztuki propagujących używanie języka ludowego (volgare) w piśmiennictwie naukowym, literackim i religijnym.

społecznej i oczywiście zdobyć kolejne punkty zwycięstwa.

Mechanizmów, jak widać, jest dużo i chociaż raz lepiej, raz gorzej to zawsze łączą się one z tematem gry i za to należy się autorowi pochwała. Natomiast pała należy się za wprowadzenie w ten skomplikowany mechanizm tony losowości. Niepewność co do zakończenia rozgrywki (13 lub 16 runda) w grze z taką ilością możliwości, kombinowania, przeliczania i analizowania to nieporozumienie. Nie po to gram dwie godziny, żeby na koniec modlić się o jeszcze jedną rundę więcej albo jedną mniej oraz bawić się w hazard i wróżenie z fusów. Takie rozwiązania są do przyjęcia w grach trwających nie dłużej niż 15 minut, ale nie w grze dziesięć razy dłuższej. Także tor biblioteki papieskiej jest przesadnie losowy i doświadczeni gracze raczej nie będą marnować nań akcji. I tak jak nie lubię zmieniania reguł gry, tak w tym przypadku nie miałem najmniejszych skrupułów, by koniec gry znany był dla wszystkich od samego jej początku, a bibliotekę papieską uczynić bardziej jawną. Jest natomiast w tej grze też i dobra strona losowości. Losowe rozmieszczenie kostek reprezentujących stany społeczne, płytek rund, w których św. Franciszek odwiedzi dane miasto i płytek wydarzeń pojawiających się w miastach urozmaica kolejne rozgrywki i pozwala uniknąć zmyru powtarzalności. Jeśli przy plusach jesteśmy, to od razu dodam, że podoba mi się niezwykle wykonanie gry z grafikami świetnie pasującymi do tematu oraz mechanizm sterujący kolejnością graczy w rundzie. Rundę zaczyna bowiem gracz najgłupszy! Oczywiście chodzi o poziom wiedzy naszej postaci, chociaż można też nieco ten przepis obejść poświęcając punkty akcji. Samo rozwiązanie natomiast stwarza kolejne możliwości strategiczne i pozwala uniknąć efektu kuli śnieżnej, kiedy to najmądrzejszy gracz z rundy na rundę, w coraz szybszym tempie powiększa swoją przewagę. Na szczęście nic takiego nie ma tu miejsca, a całość działa dobrze. Tak samo dobrze działa mechanizm zmiany stanu ze świeckiego na duchowny oraz walka o zyskanie poparcia czterech grup społecznych. Nieustający wyścig o manuskrypty, możliwość skorzystania z wydarzeń pojawiających się w miastach, punkty volgare na innych torach czy kolejność w rundzie dają poczucie sporej

rywalizacji, a oddech pozostałych graczy czujemy na plecach przez całą grę. Czyli dosyć długo, bo gra przy pięciu graczach może potrwać nawet trzy godziny. Ta liczba graczy ma jeszcze jedną wadę związaną z czasem. To oczekiwanie na swoją turę, które w skrajnym przypadku może potrwać kilkanaście minut. Dzieje się tak, gdy jedną rundę zaczynamy jako pierwsi, a w następnej jesteśmy ostatni. Dlatego osobom niecierpliwym rozgrywkę pięciosobową odradzam, chociaż mi grało się przyjemnie i rywalizacja była niezwykle zacięta. Nie polecam też gry dwuosobowej, bo chociaż akcja handlu z orientem tylko w tym wariantcie ma jakiś większy sens, a gra generalnie działa, to jednak rywalizacji jest zbyt mało i całość nie dostarcza tylu emocji co gra w większym gronie. Ostatnią rzeczą, która również nie przypadła mi do gustu jest dodanie zasłonek dla graczy, za które chowamy jawnie zdobyte kosteczki poparcia. Wprowadza to element pamięciowy, który moim zdaniem nie ma tu sensu. Gra naprawdę może przytłoczyć ilością opcji i jest w niej wystraszająco duże pole do popisu dla naszych szarych komórek, aby jeszcze liczyć w pamięci kto, ile i jakich kolorowych kostek zdobył, a ile już zużył.

Jednak mimo wszystkich tych wad lubię grać w De Vulgari Eloquentia, a jeszcze bardziej lubię, gdy gracze zgodzą się odrzucić zasłonki dla graczy i od razu odkryć żetony wydarzeń papieskich, by poznać moment zakończenia gry. I chociaż po kilku grach doszliśmy do



7/10

TYP GRY: eurogra  
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5 (od 14 lat)  
CZAS ROZGRYWKI: ok. 120 min.  
WYDAWCA: Giochix.it  
AUTOR: Mario Papini  
CENA: ok. 139 zł  
EDYCJA: zagraniczna  
SKALOWALNOŚĆ: 2 średnio, 3 dobrze, 4 dobrze, 5 średnio  
PLUSY I MINUSY:  
+ interesujący temat poparty wieloma mechanizmami, brak oczywistych wyborów i duża paleta możliwości do wyboru, świetna oprawa graficzna pogłębiająca klimat gry;  
- zbyt duża losowość jak na tak złożoną grę, czas rozgrywki i przestoje przy pięciu graczach, mało emocjonujący wariant dwuosobowy, niepotrzebny element pamięciowy, słaba instrukcja.



wniosku, że manuskrypty to główne źródło punktów i w żadnym razie nie wolno ich zaniedbywać, to gra wcale nie straciła. Jeśli wszyscy gracze mają bowiem tego świadomość, to o zwycięstwie decydują inne źródła punktów i niuanse, których jest naprawdę sporo i jest nad czym pogłównkować. Ja do poznania De Vulgari Eloquentia mocno zachęcam, gdyż rzadko spotyka się eurogrę o tak bogatym klimacie, wspieranym dodatkowo licznymi mechanizmami oraz świetną grafiką oddającą ducha tamtych czasów.





Bartosz Odorowicz

# THE ARES PROJECT

## Bardzo brzydka, bardzo dobra gra

Od pierwszego zetknięcia z *The Ares Project* czułem, że to może być hit. Bynajmniej nie z powodu uderzającego piękna elementów – jakość wydania jest nierówna, a kolorystyka i grafiki momentami wręcz odpychające.

Z resztą widziałem ostatnio kilka gier ociekających blichtrzem, które potem okazywały się niedotestowane albo rozczarowujące (tak, tak – do was piję, *Fantasy Flight Games*...), więc ta ascetyczna grafika paradoksalnie wydała się ożywcza. Intrygująca. Coś mi mówiło, że *Ares* może być takim planszówkowym brzydkim kaczątkiem, a ja będę księciem, który włoży na jego stópkę pasujący idealnie pantofelek. Hm. Czy jakoś tak.

### LOADING...

*The Ares Project* to karcianka nominalnie przeznaczona dla 2 do 4 graczy. Autorami są ojciec i syn: Geoff i Brian Engelstein. Obaj panowie muszą być chyba zadeklarowanymi miłośnikami komputerowego *Starcrafta*, bo *TAP* jest – de facto – bezlicencyjną wersją kultowej produkcji Blizzardu. Oto w odległej przyszłości, na Marsie, walczą ze sobą cztery mocno zróżnicowane frakcje. Prowadzić do boju możemy Ziemiaków, zergopodobnych Xenosów, zbuntowanych naukowców z ich Colossusem – potężnym bojowym mechem, i wreszcie tajemniczych Kahoum – psioników wykorzystujących w walce siły natury. Mechanika *TAP* jest o tyle trudna do przedstawienia, że każda frakcja gra w nieco inną jej wersję. Różnice bynajmniej nie ograniczają się jedynie do składu indywidualnych, pięćdziesięciokartowych talii. Każda z frakcji posiada odrębny, czterostronicowy "faction book", w którym

opisane są właściwie tylko dla niej zasady, dotyczące m.in.: rekrutacji jednostek, wprowadzania do gry i użytkowania kart specjalnych, wreszcie zdobywania, wydawkowania i przeznaczenia żetonów energii czy stosowania różnych rodzajów ataku. Po dokonaniu wyboru frakcji, gracze rozkładają odpowiednie zasłonki, za którymi – w tajemnicy przed przeciwnikiem – wystawiać będą karty budynków, karty specjalne i zasoby niezbędne do tworzenia jednostek bojowych (zasobem jest karta zgrana rewersem do góry). Do wyboru mamy różne rodzaje piechoty, pojazdów pancernych i statków powietrznych oraz obronne instalacje stacjonarne. Generalna zasada jest taka: im silniejsza jednostka, tym więcej kosztuje zasobów i tym dłużej trwa jej budowa.

Na środku, pomiędzy bazami, znajduje się tzw. „ziemia niczyja” (frontier). Jej opanowanie daje graczowi możliwość wykonania ataku na bazę przeciwnika i jednocześnie zabezpiecza go przed analogicznym zagrożeniem. Nawet jednak bez kontroli nad frontierem można osiągnąć bazę wroga, niejako „przeskakując” ziemię niczyją (no, w tym wypadku zdecydowanie „czyjaś”...). Wykonujemy wówczas tzw. Deep Strike – atak słabszy od normalnego, ze względu na pewne ograniczenia składu grupy bojowej i czasu trwania. W momencie, w którym gracz zagra kartę ataku, przerwany zostaje tryb rozbudowy bazy. Usuwane są zasłonki i dokonywana jest rekrutacja (najpierw obrońca), czyli zamiana wyłożonych zasobów

na jednostki oraz energię, potrzebną do zasilenia kart specjalnych. Następnie ujawniany jest rodzaj ataku, a karty budynków z obecnymi na nich żetonami jednostek są do siebie przyporządkowywane w prostej minigierze. Każda jednostka posiada współczynniki decydujące o skuteczności przeciwko poszczególnym rodzajom broni. W kolejnych turach, zgodnie z inicjatywą jednostek, wykonywane są rzuty „na trafienie” kośćmi sześciociennymi, można też dokonać reorganizacji przyjętego szyku. Walka trwa do momentu wycofania się lub całkowitego zniszczenia jednej ze stron.

Wygrywamy poprzez zdobycie bazy przeciwnika (ergo: wybicie wszystkich jej obrońców) albo – w przypadku zakończenia gry przez wyczerpanie talii obu graczy – na punkty, zdobywane dzięki kontroli nad frontierem.

### MORTAL KOMBAT

*The Ares Project* zapewnia bogactwo wzajemnych interakcji na poziomie najlepszych karcianek i – co unikalne w tym segmencie – soczysty, wojenny posmak. Rozgrywka podzielona jest wyraźnie na fazę strategiczną (budowa bazy, zarządzanie ręką) i taktyczną (bitwa), przy czym aspekt strategiczny wydaje się być bardziej znaczący dla końcowego wyniku. To na etapie produkcji decydujemy, w które jednostki ulokujemy nasze zasoby i jak je wyposażymy. To wówczas wybieramy moment i formę ataku, w myślach walcząc z nieustannym pragnieniem jeszcze starszego dopieszczenia grupy bojowej.

Pomimo zasłonek, nie zawsze podejmujemy decyzje w ciemno – kwestią doświadczenia jest wykorzystywanie pozorowanych ataków do podejrzenia produkcji przeciwnika albo rajdów do niszczenia konstruowanych przez niego budynków. Wszystko razem wyraźnie tchnie duchem komputerowych RTS-ów (Real Time Strategy), co podkreślali wszyscy moi współgracze.

Sama bitwa to pole do popisu dla sprytnych taktyków. Oto formujemy szyk



naszych jednostek w odpowiedzi na ustalenie przeciwnika, decydujemy o celach ostrzału czy wykorzystaniu zdolności specjalnych. Możliwości jednostek wpasowują się zwykle w schemat „papier – nożyce – kamień”. Sztuką jest, aby to nasz papier znalazł się vis-a-vis „kamienia” przeciwnika.

Nadmierna losowość to częsta zмога karcianek – w tym aspekcie Ares wypada jednak co najmniej zadowolająco. Pomimo braku wyszukiwarek, umożliwiających odnalezienie i dobranie konkretnej karty, miałem zawsze wrażenie kontroli nad talią. Po pierwsze, rozpoczynamy grę z dwiema dowolnie wybranymi kartami i jedną losowo dociągniętą, dzięki którym możemy zaplanować własne otwarcie. Po drugie: na kartach budynków i specjalnych widzimy prawie zawsze po dwa rodzaje jednostek/bonusów, co daje graczom sporą elastyczność. Po trzecie: karty występują w kilku kopiach, a w czasie całej rozgrywki dobierzemy na rękę co najmniej 2/3 talii. Raczej na pewno w końcu trafimy na tę, której szukamy. Jeśli nie – możemy użyć podobnego zamiennika. Losowość talii określiłbym zatem jako dobrze wyważoną: kreuje wyzwania, lecz nie ogranicza graczy.

Nieco bardziej irytująca bywa losowość samych bitew, kiedy to szczęśliwe/pechowe rzuty na trafienie mogą zdecydować o przebiegu starcia. Początkowo miałem wrażenie, że jednostek na kartach jest zbyt mało. Większa ich liczba dawałaby więcej rzutów kośćmi, a co za tym idzie – uśredniała ich wyniki. Z upływem czasu nauczyłem się wykorzystywać narzędzia zwiększające szansę trafienia, że wymienię choćby zasadę flankowania, możliwość przerzutów czy całą paletę kart specjalnych z bonusami. Skład grupy bojowej trzeba po prostu z rozmysłem zaplanować w fazie strategicznej.

Regrywalność wydaje się być potężna. Gracze dysponują dużą swobodą wyboru strategii, włącznie z możliwością wyjścia poza styl gry charakterystyczny dla danej frakcji. Wiele pozornie mniej ciekawych kart okazać się może bardzo przydatnych w określonych sytuacjach. Pochwalić na-

leży także balans – mimo dużego zróżnicowania, nie zauważyłem, aby którakolwiek talia dominowała.

Aresa trzeba długo poznawać, ale też pojedynki doświadczonych graczy, znających swoje słabe i mocne strony, pełen jest smaczków. Dopiero wtedy gra nabiera właściwej sobie dynamiki, pozwalając ukończyć partyjkę nawet w 30-40 minut.

Wiele zalet Aresa zanika jednak wraz ze wzrostem liczby graczy. Przy trójce mamy do czynienia z wyraźnym syndromem „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta”. Pomimo tego, że w czwórkę gra się zespołowo i wszyscy uczestniczą jednocześnie w bitwie (w grze trzyosobowej jeden z graczy tylko obserwuje bitwę pomiędzy pozostałą dwójką), to jednak sytuacja na stole zaczyna być trudna do ogarnięcia. Nie mówiąc o tym, że różnice w doświadczeniu graczy od razu rzutują na wynik drużyny.

Trzeba sobie też szczerze powiedzieć jedno: gra jest brzydka. Toporne opracowanie graficzne woła o pomstę do nieba. Na większości kart widzimy nierozpoznawalne bohomy, na pozostałych – proste, wręcz clipart'owe grafiki. Niezbyt przyjemne wrażenie pogłębia jeszcze błada kolorystyka kart i żetonów. Porządnie wykonane są za to plansze frakcji – bardzo gruba tekstura, lakierowana okleina, czytelne napisy. Z bogactwem interakcji między kartami niespecjalnie radzą sobie instrukcje, wiele rzeczy pozostawiając w sferze domysłów graczy. Dość powiedzieć, że próżno w nich szukać wyjaśnienia tak kluczowego terminu jak „zniszczenie bazy przeciwnika”. Chodzi o zniszczenie wszystkich budynków czy może tylko o zniszczenie jednostek obrońców? (wyjaśniam: to drugie).

### FLAWLESS VICTORY?

The Ares Project, to nie jest propozycja dla wszystkich. Wysoki – nawet bardzo – próg wejścia skutecznie zniechęca nieprzeko-

nanych lub przypadkowych graczy. Szata graficzna sprawiająca wrażenie garażowej samoróbki również nie zachęca do przetrwania kilku pierwszych rozgrywek. Po tym obowiązkowym czyściku, pozostałe na placu boju tygrysy mogą zanurzyć się w to, co lubią najbardziej: bogactwo istotnych decyzji, gęstą interakcją, bluff. Jeśli szukacie agresywnej, wymagającej karcianki, której będziecie się uczyć, jeśli – dodatkowo – nie są Wam obce klimaty rodem z komputerowych RTS'ów – The Ares Project będzie świetnym wyborem. To gra pomysłowo skonstruowana, dobrze policzona, emocjonująca. W swojej klasie – delcja.



## 8,5/10

TYP GRY: karciana  
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (12+)  
CZAS ROZGRYWKI: 40-90 min.  
WYDAWCA: Z-Man Games  
AUTORZY: Geoff i Brian Engelstein  
CENA: 100 zł  
EDYCJA: angielska  
SKALOWALNOŚĆ: 2 świetnie, 3-4 słabo  
PLUSY I MINUSY:

+ cztery odmienne, zbalansowane frakcje, emocjonująca rozgrywka, RTS'owy klimat;  
- brzydka, niejasna instrukcja, bardzo wysoki próg wejścia, słaba skalowalność.



**O RECENZJIE:** 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.

# NAJPIERW OJCIEC, POTEM AUTOR GIER

Z Uwe Rosenbergiem rozmawia Dominika Gorgosz

Czołówka rankingu w serwisie BoardGameGeek należy właśnie do niego. Rodziny pokochały go za Fasolki i Mamma Mia. „Graczy” podbił dzięki „żywnościowej trylogii” (Agricola, Le Havre, At the Gates of Loyang). O popularności jego gier świadczy na pewno niedosyt płynący ze strony fanów, a objawiający się kolejnymi pytaniami o dodatki.

**W**iększość jego gier doczekała się rozszerzeń. Od kilku lat zawodowo zajmuje się projektowaniem planszówek. Niestety na granie dla przyjemności nie ma obecnie czasu, ponieważ jak twierdzi, przede wszystkim jest ojcem i wolny czas poświęca dzieciom. W kwietniu 2012 roku na rynku gier pojawiła się jego planszowa wersja znanej internetowej gry Farmerama.

**Co czuje autor gier, które od 2007 i 2008 roku są w czołówce rankingu serwisu BoardGameGeek?**

Cieszę się z tego powodu, ale naprawdę dumny jestem, gdy słyszę takie historie, że cała rodzina spotyka się na wspólnym graniu na przykład przy Agricoli.

**Bardzo często powstają elektroniczne wersje gier planszowych. Pan jednak przeniósł na planszę popularną grę internetową Farmerama. Jak wyglądała praca nad tym projektem?**

Moja żona testowała dla mnie Farmeramę. Wprowadziła mnie w grę i wytłumaczyła zasady. Testowaliśmy różne opcje. W trakcie tworzenia powstały w sumie cztery wersje. Piąta, ostateczna jest połączeniem trzeciej i czwartej. Dużo pomysłów nie zostało jeszcze wykorzystanych. Życzyłbym więc sobie, żeby powstała planszowa Farmerama 2.

**Czy gra była testowana na graczach wersji online?**

Z tym był problem, ponieważ nie ma żadnych badań odnośnie graczy grających w Farmeramę online: jakie gry lubią itp. Mogliśmy jedyne zastanawiać się, jaka gra przypadłaby im do gustu i próbować taką właśnie zrobić. Grę testowaliśmy więc na naszych dotychczasowych testerach,

gdybyśmy chcieli dotrzeć do graczy online proces powstawania trwałby kilka miesięcy dłużej, a chcielibyśmy w miarę szybko wejść z produktem na rynek. W przypadku tak popularnych pomysłów jak Farmerama, nigdy nie wiadomo czy jakiś konkurencyjny produkt go nie wyprze.

**Koło produkcji pojawiło się w Ora et Labora. Farmerama jest już kolejną grą, w której jest wykorzystane. Czy to będzie pana znak rozpoznawczy?**



Nie pracuję nad znakiem rozpoznawczym, czyli nad mechanizmem, który byłby dla mnie charakterystyczny. Pracuję nad tymi kołami już od dłuższego czasu, ponieważ sam jestem ciekaw, jakie możliwości mogą nam jeszcze dać. Myślę, że to zainteresowanie potrwa jeszcze ze dwa – trzy lata. W ubiegłym miesiącu zrobiłem grę o roboczej nazwie Glashütten, w której również występuje to koło. W tym nowym pomysle koło to wygląda jak zegar. Na górze jest zero i po jego lewej i prawej stronie są cyfry 1, 2, 3. Co ciekawe, ruch może następować zgodnie z ruchem wskazówek zegara bądź na odwrót. Na razie nie wiem, czy ta gra w ogóle zostanie wydana. Muszę ją jeszcze przetestować. A takie testy w moim przy-

padku długo trwają. Jeśli chcę coś zmienić to robię to od razu, nawet w trakcie gry, żeby wiedzieć czego chcę i dopiero potem pokazuję grę innym graczom.

**Do jakich graczy skierowana jest Farmerama?**

Pomimo iż nie ma w niej dużego czynnika losowego, to jest to gra rodzinna. Runda po rundzie gracze zastanawiają się, co zrobić. Obserwują też współgraczy. To, co się dzieje, nie jest elementem przypadku, ale taktyki.

**Jak została przyjęta Farmerama?**

W pierwszych tygodniach gra pobiła rekord w sklepie online Ravensburgera. Spośród wszystkich gier, które ukazały się na rynku w ciągu ostatnich dwóch miesięcy, to właśnie najwięcej egzemplarzy Farmeramy sprzedano w pierwszych tygodniach.

**Sławę zdobył Pan jednak dzięki Fasolkom.**

Co druga osoba, którą poznaję zna Fasolki. Nikt jednak nie zna ich autora. Dopiero tłumaczę im, że to ja. Okazuje się, że moje nazwisko za granicą jest popularniejsze niż w Niemczech. W Niemczech bardziej znane są tytuły gier niż nazwiska twórców.

**Na czym polega fenomen Fasolek?**

Na to pytanie długo nie potrafiłem sobie odpowiedzieć. Wydaje mi się, że fenomen Fasolek polega na łatwości z jaką się gra i wymienia się kartami. To było jednak trudne do wymyślenia. Wiele kolejnych prób mających na celu wymyślenie czegoś podobnego spaliły na panewce. Jest niewiele gier na rynku, w których handel dobrze

funkcjonuje, dlatego takie skupienie jest na Fasolkach. Prawda jest taka, że handel sprawia nam radość. Lubimy się wymieniać: ja ci dam to, ty mi dasz tamto. Podobny mechanizm, w przypadku wymiany, jest w Osadnikach z Catanu. Kolejnym powodem popularności Fasolek są ich ekstremalne charaktery, np. Hipis, Pijak czy Golas. W grę zagrają z uśmiechem zarówno dorośli, jak i dziesięcioletnie dziewczynki.

**Cały czas powstają kolejne wersje lub dodatki do Fasolek.**

Praca nad ostatnimi wersjami naprawdę sprawiała mi radość. Uważam, że zrobiliśmy prawdziwy krok naprzód, ponieważ tę grę naprawdę zmodernizowaliśmy. Dlatego też

bardzo cieszę się, że mogę nad Fasolkami pracować. Właściwie od lat jest już tak, że chętnie wypróbuję nowe pomysły, które na potrzeby Fasolek wymyślę. Ta gra jest na rynku od 1997 roku i jeżeli ktoś przez lata grał w nią, to normalne jest, że radość z rozgrywki jest mniejsza. Dlatego konieczne są modernizacje gry.

#### Nad którą grą pracował Pan najdłużej?

Z pewnością jest to Agricola. W przypadku tej gry nie byłem ukierunkowany na sukces. Po prostu wymyśliłem Agricole i czerpałem radość z pokazywania jej znajomym, z testowania, z wymyślania nowych kart. Dwa lata pracowałem nad tą grą. W efekcie końcowym zostałem nawet nagrodzony, jeśli tak można podsumować popularność tej gry.

#### Jak wygląda Pana praca nad grami?

Zazwyczaj pracuję nad kilkoma grami jednocześnie. Dla jednych tworzę reguły, dla innych już koryguję reguły, a kolejne dopiero testuję.

#### Gra Pan też w swoje gry?

Gramy z żoną w moje gry w trakcie ich testowania. Jeśli gra jest już ukończona to nie wracamy do niej. Nie mamy już na to czasu, ponieważ mamy małe dzieci. Jestem przede wszystkim ojcem, a później autorem gier.

#### Co nowego od Uwe Rosenberga pojawi się wkrótce na rynku?

W Essen zobaczymy Le Havre dla dwóch osób oraz belgijską talię do Agricoli: Wallonia and the Flanders.

#### Dlaczego w grze Le Havre jest polski akcent w postaci nazwy jednego statku: Przemysław?

Statki otrzymały imiona osób, z którymi współpracowaliśmy. I tak imię, którego nie jestem w stanie wypowiedzieć, to imię redaktora z wydawnictwa, z którym zawsze pracowaliśmy.

#### Wspominał Pan przed naszą rozmową o tym, że ma Pan też polskich znajomych.

Tak, wśród moich znajomych jest na przykład Grzegorz – wielki fan Le Havre, który zainicjował powstanie rozszerzenia do tej gry. Również w Dortmundzie spotykam się z pewną grupą graczy, w której są Polacy.



#### Dziękuję za rozmowę.

**O PROWADZĄCEJ:** 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.

Dominika Gorgosz

# TRIOMINOS

## Wariacje na temat domina

Na Triominosa trafiłam zupełnie przypadkowo. Poleciała mi go znajoma, której zamawiałam właśnie tę grę dla jej dzieci. Na tym skończyło się moje pierwsze spotkanie z „trójkątami”.



**P**o jakimś czasie ta sama koleżanka pożyczyła mi grę, która... została u mnie na stałe. Koleżance kupiłam nowy egzemplarz. Tak ten klasyk dołączył do mojej kolekcji. Nie mały wpływ miała rodzina, która tę grę po prostu pokochała. Nawet ci, którzy planszówki nazywają „hazardem”.

#### NIECO O HISTORII

Triominos w tym roku kończy 47 lat. Jej autorem jest Allan Cowan – Amerykanin urodzony w latach 30. XX wieku w Paryżu. Matematyką fascynował się już od wczesnych lat. Podwaliny Triominosa powstały, kiedy miał szesnaście lat. Wstępnie w grze występowały trójkątne płytki z cyframi 0-9. Z początkiem II wojny światowej jego rodzina wyruszyła w podróż, która zakończyła się w Stanach Zjednoczonych. Tam, po skończeniu studiów, realizował się w różnych zawodach. Cały czas wracał jednak do swojego pomysłu na grę. Testował ją w domu i wśród znajomych. Dzięki temu doszedł do wniosku, że najwyższą cyfrą nie powinna być dziewiątka, ale piątka. Taką wersją gry do dziś.

#### INSPIRACJE

Gra nawiązuje do znanego chyba wszystkim domina. W tym jednak przypadku staramy się dopasować dwie cyfry występujące na jednym boku. To nieco komplikuje grę, ponieważ czasami nawet te same cyfry występują po danej stronie, ale ich ułożenie nie pasuje (np. potrzebujemy piątki na dole a dwójki na górze, a na naszej płytce układ jest odwrotny). Warto dodać, że żaden z 56 trójkątów się nie powtarza.

#### ROZGRYWKA

Gracze zdobywają punkty układając płytki. Doliczamy sobie sumę widniejącą na płytce dodanej w ostatnim ruchu. Maksymalnie można zdobyć piętnaście punktów. Jest też płytka z trzema zerami. Są oczywiście punkty bonusowe lub karne - o nich będzie jednak mowa dalej.

Gracz startowy i płytka startowa wybierane są poprzez wylosowanie przez każdego z uczestników jednej płytki. Osoba z największą sumą na trójkacie zaczyna. Jego płytka pozostaje na stole i do niej dokładane są kolejne.

Jeśli gracz nie może dołożyć płytki, wtedy ciągnie kolejną. Niestety dostaje

też pięć karnych punktów. Gdy i ta nie pasuje, gracz dobiera jeszcze jedną. W sumie może dobrać trzy płytki. Za każdą dostaje pięć punktów karnych. Po trzecim dobraniu, gdy nadal nic nie pasuje, oprócz piętnastu punktów ujemnych gracz dostaje jeszcze kolejnych dziesięć punktów karnych. Ruch przechodzi na kolejnego gracza.

Gra kończy się, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich płytek (wtedy runda rozgrywana jest do końca) lub gdy żaden z graczy nie może już wyłożyć żadnego trójkąta.

## HOME RULES

Na tym jednak nie koniec zasad. Można zdobyć bardzo wiele bonusowych punktów. O tych opcjach mowa jest w instrukcji. Na przykład wykładając płytkę z trzema zerami można dostać czterdzieści bonusowych punktów. Utworzenie z płytek różnych figur może dać graczom nawet do sześćdziesięciu punktów (za podwójny sześciokąt). Z doświadczenia jednak wiem, że te reguły komplikują grę, odbierając jej przyjemność. Rzadko też stosowaliśmy się do zasady mówiącej o tym, że osoba, która pozbędzie się płytek otrzymuje dwadzieścia pięć punktów oraz sumę cyfr z płytek, które zostały pozostałym graczom. Sporo osób, podobnie jak ja, decyduje się właśnie na rozgrywkę zgodnie z regułami tradycyjnego domina. Wtedy nieuznawane są bonusowe punkty, a gra kończy się w momencie pozbycia się płytek przez jednego z graczy lub w przypadku braku możliwości wyłożenia płytki przez każdego z graczy. Dzięki tym modyfikacjom, gra nie traci na jakości. Są emocje, a w dodatku nie trzeba zawracać sobie głowy liczeniem bonusów. Z tą opinią nie zgodzą się z pewnością osoby, które nie uznają modyfikacji zasad, a także ci, którym mnogość dodatkowych zasad nie

przeszkadza. Respektuję to i chętnie zagram z tymi graczami zgodnie z zasadami. Osoby z małymi dziećmi grały w Triominosa bez liczenia punktów. Wtedy dzieciom jest znacznie łatwiej, a radość z wykładania odpowiednich płytek jest taka sama.

## WRAŻENIA

Od kiedy posiadam tę grę i testuję na różnych grupach, za każdym razem spotykam się z pozytywnymi opiniami, szczególnie ze strony osób rzadko sięgających po gry. Triominos ćwiczy pamięć i uruchamia szare komórki, co szczególnie podobało się osobom starszym. Chętnie powracały do gry, mówiąc że to dla nich dobry trening. Jest to zarazem wspaniała rozgrywka, nienudzająca się po kilku rozegranych pod rząd partiach. Jedna rozgrywka trwa około dwudziestu minut, tak więc w trakcie jednego wieczoru można zagrać kilka razy. Zasady są banalnie proste, więc nie było problemu z ich wytłumaczeniem. Sporo osób posiadających tę grę już od dawna, podkreślało, że zawsze towarzyszy im w trakcie wakacji. Gdy wielkość czy ciężar bagażu nie odgrywa roli, można spokojnie zabrać nawet podstawową wersję. Jediną wadą jest to, że Triominos bardzo szybko uzależnia. Niestety nie jest on tak łatwo dostępny w Polsce. Można go zakupić tylko w kilku sklepach. Ostatnio jednak ta gra chyba stała się popularna, ponieważ cena poszczególnych wersji wzrosła o kilkanaście złotych.

## WERSJE

O popularności tej gry świadczyć mogą liczne jej wersje. Triominos Voyager De Luxe to jedna z kilku wersji podróźnych. Na uwagę zasługuje bardzo dobrej jakości wydanie. Wszystkie elementy (płytki i bawełniany woreczek na nie, podstawki i instrukcja) zamykane są w pudełku, które stanowi również planszę. Po otwarciu można grać na tej

kwadratowej planszy. Wydanie przypomina wersję podróźną Scrabble. W grę można więc grać jadąc pociągiem lub na łonie natury, bez obaw, że pogubimy elementy lub że na nierównym podłożu płytki będą się źle układać. Z innych wersji podróźnych można wymienić Triominos Travel lub Voyager (bez podstawek z mniejszymi (niepełnymi, tzn. wytłoczonymi płytkami) lub serię To-Go w praktycznych czerwonych torbach. Dla dzieci przygotowana jest wersja Junior, w której rogi z cyferkami oznaczone są różnymi kolorami, co ułatwia grę. Maluchy uczą się nie tylko cyfr, ale i kolorów. Jest też Triominos Excel, który umożliwi grę do sześciu osób.

## TRIOKER

Grą podobną do Triominosa jest Trioker autorstwa Marca Odiera, wielkiego pasjonata domina. W tym przypadku mamy do dyspozycji 24 trójkątne płytki. Cyfry zastępują oczka od 0 do 3. Różnicą pomiędzy Triominem jest to, że do gry dwuosobowej używa się sześciokątnej planszy składającej się z 73 trójkątnych pól. Gdy grają trzy lub cztery osoby można grać bez planszy. Zasady wykładania płytek są podobne do Triominosa, z tą różnicą, że punkty nie są liczone – grę wygrywa ten, kto jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich trójkątów. Za wstawienie płytki między dwie inne dostaje się bonus w postaci dodatkowego ruchu. W przypadku, gdy nie jest już możliwy żaden ruch, grę wygrywa osoba, która ma mniej płytek. Kolejną różnicą jest fakt, że gracze trzymają płytki odkryte przed sobą. W trakcie gry można więc obserwować ubywający zasób przeciwnika i przygotowywać strategię, np. dążyć do blokowania współgracza. Gra jest więc bardziej złożona niż Triominos, w którym nie wiemy, jakie płytki posiadają współgracze.



10/10

TYP GRY: logiczna  
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 6 lat)  
 CZAS ROZGRYWKI: 20 min.  
 WYDAWCA: Goliath Toys  
 AUTOR: Allan Cowan  
 CENA: w zależności od wersji 11-33 euro  
 EDYCJA: niemiecka  
 SKALOWALNOŚĆ: 2 – 4 świetnie  
 PLUSY I MINUSY:  
 + zasady przyswajalne w kilka minut, gra idealna dla starszych osób i dla całych rodzin, różne wersje wykonania gry, w tym podróźne, wykonana z dobrej jakości materiałów;  
 - brak.



# PLANSZÓWKOWE PRAWO

Z prawnikiem Jakubem Michałem Dolińskim rozmawia Mirosław Gucwa

Dużo mówi się ostatnio o prawach autorskich. Czy gry planszowe też podlegają takiemu prawu? To oraz inne nurtujące mnie pytania skierowałem do fachowca, czyli prawnika specjalizującego się w prawie autorskim.

Żeby odpowiedzieć na to pytanie, musimy wpiąć sobie sprawę, że na dziedzinę prawa własności intelektualnej składają się jej dwie podstawowe gałęzie: prawo autorskie oraz prawo własności przemysłowej. Obie, choć względem siebie podobne, a w niektórych przypadkach wzajemnie współdziałające na korzyść twórcy różnią się. Prawo autorskie chroni działalność twórczą przede wszystkim w ujęciu sztuki, zaś prawo własności przemysłowej służy patentowej ochronie wynalazków, wzorów przemysłowych, wzorów użytkowych czy znaków towarowych. Można więc kolokwialnie stwierdzić, że w większości przypadków prawo autorskie dotyczyłoby humanistów, a prawo własności przemysłowej umysłów ścisłych. W przypadku gier planszowych są to jedni i drudzy, gdyż twórcy takiej gry to zarówno artyści, jak i konstruktorzy. Jednakże gra planszowa nie będzie chroniona jako taka sensu stricto, lecz to co się na nią składa, jej komponenty.

**Czy można opatentować grę lub mechanikę? Wymyśliłem ciekawy mechanizm, który zastosowałem w swojej grze. Czy mogę się jakoś zabezpieczyć przed wykorzystaniem go przez inną osobę lub wydawnictwo?**

Polski ustawodawca w art. 28 ust. 3 prawa własności przemysłowej zaznaczył wprost, że gry oraz jej reguły nie podlegają opatentowaniu. Jedyny wyjątek stanowi prawo Stanów Zjednoczonych, gdzie dopuszcza się opatentowanie gier planszowych, choć już samych reguł nie. Zasad gry nie chroni także prawo autorskie, gdyż nie są objęte jego ochroną metody, zasady działania oraz koncepcje matematyczne, a zatem wszystko to z czego składa się tzw. mechanika gier

planszowych czy fabularnych. Oznacza to, że możemy wydać własną grę opartą np. na zasadach szachów z innymi pionkami przedstawiającymi fantastyczne postaci. Możemy więc zastosować przy opracowywaniu przez nas projekcie cudze zasady gry w postaci oryginalnej lub zmodyfikowanej bez wymaganej zgody autora gry pierwotnej. Aczkolwiek przestrzegam przed „przeklejeniem” wprost treści reguł z instrukcji do instrukcji, gdyż ta jest już chroniona przez prawo autorskie jako utwór wyrażony słowem i możemy się wtedy narazić na zarzut plagiatu.

**Co w przypadku gier planszowych lub karcianych może podlegać ochronie prawnej?**

Z całą pewnością w przypadku obu typów gier możemy zakładać prawną ochronę ilustracji, zdjęć czy projektów graficznych stanowiących osobne utwory w rozumieniu prawa autorskiego. Natomiast wyjątkowe i oryginalne ze względu na kształt, kontury i kolorystykę pionki czy figurki mogą stanowić wzór przemysłowy po uprzedniej rejestracji będąc jednocześnie przedmiotem prawnoautorskiej ochrony. To było też powodem sprawy sądowej między wydawcą gry Juggle Speed a wydawcą Prawa Dżungli. W ich przypadku ze względu na brak ochrony prawa autorskiego nie można postawić zarzutu naruszenia względem takich samych zasad,

zaś grafiki kart obu gier - choć stanowią tak samo skomplikowane dla percepcji wzrokowej kształty - różnią się między sobą w sposób znaczny. Piętą achillesową polskiego odpowiednika gry był totem, wykonany niemalże identycznie i mający to samo kluczowe zadanie. Podobnie w mojej ocenie narażona na zarzut naruszenia prawa własności intelektualnej może być względem Jengi gra Wieża. Tak jak już wcześniej zauważyłem, treść instrukcji i każdy inny tekst znajdujący się np. na karcie także może być chroniony prawem autorskim. Przy ocenie porównawczej należy się jednak kierować zdrowym rozsądkiem, sama fraza znajdująca się na kartach „rzuć teraz kością” lub „przetasuj talie” jest pozbawiona artyzmu. Bywają jednakże instrukcje czy karty opatrzone zabawnymi frazami tudzież opisane w sposób oryginalny, poetycki, czasem w formie fabularnej - taka forma niewątpliwie będzie chroniona przed przywłaszczeniem.

**Czy prawo autorskie przysługuje tylko autorowi gry, grafiki, czy także wydawnictwu lub czy też tylko jemu?**

Rozróżniamy autorskie prawa majątkowe oraz osobiste. Te drugie są nieprzenoszalne i nie ulegają zrzeczeniu się na rzecz innego podmiotu, stanowią stałe dobro przysługujące jego twórcy. Autorskie prawa osobiste to przede wszystkim - w interesującym nas kontekście - prawo do autorstwa utworu,



foto: Agnieszka Kwolik

Jakub Michał Doliński, prawnik specjalizujący się w prawie autorskim, autor wielu publikacji naukowych z dziedziny prawa własności intelektualnej. Ukończył studium podyplomowe z prawa autorskiego i prawa prasowego na Instytucie Prawa Własności Intelektualnej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Pasjonuje się muzyką klasyczną, historią oraz jej rekonstrukcją.

oznaczenie go nazwiskiem lub pseudonimem twórcy, nienaruszalność treści i formy czy decydowanie o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności. Zatem twórca grafiki do gry oraz jej autor muszą być oznaczeni w grze jako jej twórcy, zaś wszelka ingerencja w nią ze strony wydawcy może się odbyć dopiero za ich zgodą. Na wydawcę przenosi się w drodze stosownej umowy autorskie prawa majątkowe do gry. Umowa taka, prócz stosownego honorarium dla twórców, powinna przewidywać ściśle sprecyzowane pola eksploatacji, a zatem określać dokładnie w jakiej formie gra zostanie wydana - za każde kolejne pole eksploatacji (np. popularne ostatnio przerobienie gry planszowej lub karcianej w wersję komputerową, on-line itp.) twórcy przysługuje odrębne wynagrodzenie. W przypadku umowy przenoszącej autorskie prawa majątkowe skonstruowanej ogólnikowo, domniemywa się, że wszelkie nieokreślone przez nią kwestie sporne rozstrzyga się na korzyść autora. Nawet jeżeli autor gry podpisał umowę przenoszącą, która nie zawierałaby żadnego punktu odnośnie wynagrodzenia, twórcy przysługuje stosownie do zakresu udzielonego prawa wydawcy z mocy ustawy o prawie autorskim. W kwestii ilustracji lub zdjęć, ich autor nie musi przenosić pełni praw majątkowych na rzecz wydawcy: jeżeli obie strony zgodzą się, grafik może przekazać odpłatnie prawo do wykorzystania jego prac w grze na drodze właściwej umowy licencyjnej, dzięki czemu będzie mógł decydować czy ilustracje te pojawią się także w innych grach. W przypadku przeniesienia wyłącznych (pełni) praw majątkowych do gry na rzecz wydawcy, ten będzie podmiotem uprawnionym do roszczeń odszkodowawczych z tytułu naruszenia prawa własności intelektualnej względem gry.

#### **Kiedy prawo zaczyna działać? W chwili wydania gry czy też np. już po opublikowaniu informacji o niej w Internecie?**

Utwór jest przedmiotem prawa autorskiego od chwili jego ustalenia, nawet jeśli ma postać niedokończoną. Ustaleniem jest tzw. „zewnętrzzenie” utworu tak, aby inne osoby mogły zapoznać się z nim. Zatem projekty figurek, pionków czy szkice ilustracji będą podlegały ochronie. Podobnie pozostałe autorskie prawa osobiste twórców. Natomiast wszelkie prawa majątkowe wynikające ze stosunków na linii autor-wydawca będą obowiązywały od momentu podpisania przez obie strony umowy. Oczywiście

pojmam tu kwestie odpowiedzialności majątkowej w prawie autorskim nie wynikające z umów, z jakimi mamy do czynienia kiedy ktoś naruszy nasze prawa autorskie do gry.

Warto nadmienić, że w przypadku kiedy wydawca, który nabył autorskie prawa majątkowe lub licencje w stosunku do gry, którą zobowiązał się wydać, lecz nie czyni tego w umówionym terminie (w przypadku nieokreślenia go w umowie, przyjmuje się ustawowo termin dwóch lat od przeniesienia praw), twórcy gry przysługuje możliwość odstąpienia od umowy lub po okresie dodatkowym (minimum 6 miesięcy) jej wypowiedzenia z jednoczesnym domaganiem się naprawienia szkody, jaką twórca poniósł w związku ze zwiłką. Wysokość straty twórców gry może stanowić wyznacznik sumy odszkodowawczej, np. jeżeli umowa przewidywała zysk twórcy w postaci wynagrodzenia procentowego od sprzedanych egzemplarzy gry.

#### **Czy autor gry może spać spokojnie i nie martwić się, że ktoś ukradnie mu jego pomysły?**

Niestety nie może. Sam pomysł nie jest chroniony przez prawo autorskie, o czym boleśnie przekonali się pomysłodawcy Facebooka, a co przebiegle wykorzystał Mark Zuckerberg. W przypadku gier planszowych co prawda nie można rościć sobie wyłącznych praw autorskich do tematyki - może powstać niezliczona ilość gier na temat budowania kolei transportowych czy królestw lub o tych samych wydarzeniach historycznych.

Możemy rozważać prawnoautorską ochronę tematyki gry jeżeli dotyczy ona stworzonej przez nas przednio bogatej fabuły. Jeżeli ktoś stworzy grę, nawet o innej mechanice, w której jednak będą się pojawiać wykreowane przez nas fikcyjne postacie czy krainy (czy to samo przeniesienie ich personaliów/nazwy, przerysowanie ilustracji czy też stworzonej dla nich oryginalnej historii) będzie to traktowane jako plagiat. W takim przypadku naruszający może się spodziewać zasądzenia odszkodowania na rzecz autora gry pierwotnej, jej wydawcy oraz być pewnym odpowiedzialności karnej - za przywłaszczenie wyżej wymienionych oryginalnych elementów lub autorstwa do całości grozi grzywna, kara ograniczenia lub pozbawienia wolności do lat trzech. Podobnie karane będzie bezprawne rozpowszechnienie gry (np. jej zeskanowanie i umieszczenie na ogólnodostępnej stronie sieci internetowej).

#### **Wyobraźmy sobie taką sytuację: biorę jakąś grę, zmieniam oprawę graficzną i fabułę i wydaję jako własną grę. Naruszyłem przy tym czyjeś prawa? Czy mogę na tym tytule zarobić?**

Jeżeli gra ta będzie wizualnie odmienna od pierwowzoru i będzie posiadać odmienną fabułę, a jedyne co ją będzie przypominać z oryginałem to zasady i ew. układ na planszy to nie możemy mówić o naruszeniu prawa autorskiego. Ewentualny zarzut naśladownictwa produktu na podstawie ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, będzie także chybiony, gdyż zabronione jest kopiowanie zewnętrznej postaci produktu, a zatem w przypadku przygotowania niemalże identycznej gry. Dobrym przykładem jest sprawa o naruszenie praw własności intelektualnej do gier firmy Hasbro przez polskich producentów sprzed 4 lat. Chodziło m.in. o zarzut plagiatu gry Monopoly w formie gry Eurobiznes. W orzeczeniu sąd stwierdził, że nie doszło do naruszenia praw autorskich, gdyż - co prawda niemalże identyczne - zasady gry nie podlegają ochronie prawnej, zaś reszta tła fabularnego różni się: zamiast ulic są miasta europejskie, zamiast dolarów wprowadzono do gry walutę euro itp. Czy można natomiast zarobić w ten sposób? Jestem prawnikiem, o to należałoby już zapytać ekonomistów znających rynek gier, jednak wydaje mi się, że odpowiedź brzmi: tak, zważywszy jak wiele podobnych tytułów powstaje.

#### **Czy prawnicy mają czas na granie, a może są gry, które idealnie sprawdzają w tym środowisku?**

To zależy od grupy wiekowej. Starsi prawnicy preferują grę w golfa i brydża, gry planszowe kojarzą im się najczęściej z chińczykiem i warcabami. Grupa jurystów w średnim wieku zna Monopoly czy Scrabble, jednak rzadko ma czas na grę choćby w te tytuły. Moda na planszówki przyszła do naszego kraju stosunkowo niedawno, znana jest nieco szerzej od zaledwie kilku lat, jednak nadal jedynie w kręgach studenckich. Prawnicy raczej rzadko sięgają po tzw. party games, przedkładając gry logiczne nad te, w których trzeba się wykazać spostrzegawczością i refleksem. Na studiach, podczas przerw między zajęciami graliśmy często w Condottiere. Moi znajomi prawnicy podczas spotkań najchętniej wybierają nową edycję Magii i Miecz, Cytadelę czy sprezentowane mi niedawno Ticket to Ride. Sam lubię także co jakiś czas zagrać w strategię takie jak Hawana, Szogun, Abalone czy Hive.

Sebastian Szczepaniak

# HACIENDA HD

## Na elektronicznej pampie

– Chcieliśmy, aby nasza pierwsza e-gra była dobrą, ale trochę niedocenianą planszówką znanego autora – wyjaśnia Arek Kwoska z Cube Your Mind. Padło na Haciendaę Wolfganga Kramera.



**P**o konsultacjach z autorem polscy programiści zmodyfikowali sposób naliczania punktów. W planszówce podlicza się je w połowie i na końcu gry, po czym sumuje. W elektronicznej wersji punktacja z pierwszej połowy jest podwajana, a punkty za elementy pojawiające się na planszy w drugiej części gry są na bieżąco doliczane do wyniku. Różne metody liczenia, ale wynik pozostaje ten sam. Dlaczego więc o tym wspominam? Bo zmiana w e-wersji zabija trochę dramatyzm rozgrywki. Choć nie zawsze pierwszy gracz na półmetku wygrywa partię, zdarza się tak bardzo często. Doprecyzowując, dzieje się tak prawie zawsze, gdy gramy z wirtualnymi przeciwnikami. Niestety AI to najslabszy element niniejszej aplikacji. Nawet na najwyższym z trzech poziomów trudności wygranie kilkudziesięcioma punktami różnicy nie jest trudne. Zwłaszcza przy mniejszej liczbie graczy. Trzeba jednak docenić dobre oznaczenie poziomów trudności, które nie zmusza nas, jak w niektórych e-grach, do zgadywania, co właśnie wybieramy? Wracając do

AI, na kilkudziesiąt gier przegrałem dwa razy. Dwukrotnie na drugiej, trudniejszej mapie. Aplikacja bowiem, podobnie jak planszówka, oferuje do wyboru dwie mapy w zależności od stopnia zaawansowania graczy. Na tej trudniejszej rzeczywiście trzeba prowadzić partię inaczej i bardziej się namęczyć, niemniej pokonanie AI nie stanowi wyzwania. A po kilkudziesięciu rozgrywkach będziecie chcieli grać wyłącznie z żywymi przeciwnikami. Na razie można to robić tylko w trybie pass & play (na jednym iPadzie). Cube Your Mind obiecuje stworzyć tryb Multiplayer, którego głośno domagają się użytkownicy.

### MENZEL NIE POTRZEBUJE RETINY

Zdaniem niektórych Haciendaę HD już na starcie dyskwalifikuje brak obsługi wyświetlacza Retina. Ma się to jednak wkrótce zmienić. Poza tym, zachowując obiektywizm, nawet bez obsługi Retiny aplikacja wygląda nieźle. W grze znalazły się oryginalne, jak zawsze ładne, grafiki Michaela Menzla. Dodał do nich klimatyczne odgłosy zwierząt z południowoamerykańskiej pampy i zrezygnowano zupełnie z muzyki. I dobrze. Lepiej gdy muzyki nie ma, niż gdy udaje ją jedna, leżąca w kółko melodyjka, która zaczyna drażnić po kilku minutach.

Mocnym atutem Haciendaę HD jest dobrze zaprojektowany interfejs. Na

górnym pasku widzimy wszystkie najważniejsze informacje, a mrugające kreski przypominają, którą z 3 akcji w turze wykonujemy. Ukoronowanie interfejsu stanowi doskonały system pomocy. Po przeciągnięciu i upuszczeniu znaku zapytania na dowolnym elemencie planszy lub samego interfejsu, zobaczymy jego szczegółowy opis. Do interfejsu mam jednak pewne zastrzeżenie. Chodzi o brak możliwości zmieniania widoku zasobów (zgrupowano je w 2 okienkach) podczas tury przeciwników. Utrudnia to kontrolowanie przebiegu gry. A ta potrafi skończyć się dość niespodziewanie i trzeba na to uważać. Z fajnych rozwiązań warto odnotować jeszcze możliwość przeniesienia panelu kontrolnego na lewą stronę ekranu. Nigdy wcześniej nie spotkałem się w e-planszówkach z takim udogodnieniem dla mańkutów.



Technologicznie chyba nie było to trudne do zrobienia, ale najpierw ktoś musiał wpaść na taki pomysł. Brawa za to.

### UNDER CONSTRUCTION

Według serwisu BoardGameGeek Hacienda to gra strategiczna. Ale w AppStore e-wersję reklamują jako grę rodzinną. Wiadomo, więcej potencjalnych kupców. Wbrew pozorom nie jest to duże nadużycie. Dobrze pomyślany tutorial tłumaczący krok po kroku całą rozgrywkę udowadnia, że nie taka Hacienda skomplikowana, jakby się mogło wydawać na pierwszy rzut oka. Zwłaszcza, że odpada nam tutaj mozolne zliczenie punktów z planszówki. Ja osobiście jestem pod wrażeniem sprawności z jaką skompresowano całą instrukcję do pięciu niezbyt długich zakładzek. Z pewnością pomocne były tu konsultacje z Wolfgangiem Kramerem. Szkoda, że sam autor nie widział aplikacji. Gdyby leciwy, 70-letni projektant gier przekonał się do tabletów, zobaczyłby

całkiem fajną i niezłą grę. Może nie idealną, ale wciąż ewoluującą i coraz lepszą (w wersji 1.2 poprawiono np. ekran punktacji czyniąc go bardziej czytelnym). Niestety wciąż zdarzają się wpadki, jak np. te przy bieżącym liczeniu punktów zwycięstwa. Ponieważ przyznawane są one również za zgromadzone pieniądze, zakup kart oznacza utratę części punktów. Dla graczy nie znających tego mechanizmu może to być dość mylące. Poza tym, nie zawsze są one dobrze naliczane. W ogóle z punktacją jest jeszcze trochę kłopotów. Raz po połowie gry, gdy powinno nastąpić zsumowanie i podwojenie punktów, nic takiego się nie stało. Innym razem nie dało się ukończyć partii, bo po skończeniu pierwszej talii zwierząt (wyznacznik połowy rozgrywki), nie pojawiła się nowa talia niezbędna do dalszej zabawy. Jednak te drobne niedopatrzienia, które mają zostać poprawione w kolejnych aktualizacjach, nie zmieniają faktu, że grą warto się zainteresować. Cube Your Mind, jest nieźle, idziecie w dobrym kierunku. Czekam na waszą kolejną e-planszówkę.

## 7,5/10

Platforma: iPad  
Język: angielski  
Cena: 4,99 euro



**O RECENZENCIE:** W podstawówce zagrywałem się w Magię i Miecz. Potem przyszła fascynacja grami komputerowymi. Dzięki Puerto Rico stara miłość odżyła ze zwielokrotnioną siłą.

Michał Stajszczak

## ACQUIRE

W poprzednim numerze Świata Gier Planszowych była mowa o największej na świecie kolekcji gier, liczącej ok. 12 500 pozycji.



**P** przed dziesięciu laty była jednak kolekcja większa, bo złożona z 15 tysięcy, a według niektórych źródeł nawet 18 tysięcy gier. Jej właścicielem był Sid Sackson (1920-2002), z zawodu inżynier budowlany, a z zamiłowania

Zasady gry są również bardzo proste. Gracz w swoim ruchu dokłada na planszę jedną z posiadanych w ręku płytek, następnie kupuje (jeżeli chce i może) maksymalnie 3 akcje sieci hotelowych, a na koniec dobiera jedną płytkę. W zależności od tego, gdzie została położona

płytkę, może wystąpić jedna z czterech sytuacji:

- płytkę nie sąsiaduje z żadną inną – nic się wtedy nie dzieje
- płytkę sąsiaduje z pojedynczą płytką – powstaje nowa sieć
- płytkę sąsiaduje z jedną istniejącą siecią – sieć się powiększa
- płytkę sąsiaduje z dwiema (lub więcej) sieciami – następuje fuzja tych sieci.

Najistotniejsza jest ostatnia sytuacja, czyli łączenie sieci, bo wtedy najwięksi akcjonariusze likwidowanej sieci otrzymują premie, a akcje przejętej sieci można albo zamienić na gotówkę, albo

wymienić na akcje sieci pochłaniającej albo zachować na później, licząc na to,

że sieć się odrodzi. Jako że pieniądze można tylko pozyskiwać podczas fuzji sieci, trzeba tak planować rozgrywkę, żeby czerpać z tego źródła, bo inaczej nie ma skąd finansować zakupu nowych akcji.

W Europie Acquire produkowała od roku 1968 firma Schmidt Spiele. Pierwsze wydanie wyglądało podobnie jak amerykańskie. Różniło się tylko nazwami hoteli – najtańsze nazywały się Airport i Festival, średnie Luxor, Imperial i Oriental, a najdroższe – Continental i Prestige. Później Schmidt wydał dwie wersje, różniące się grafiką pudełka, pod nazwami Hotel König i Hotel Haie. W roku 1993 wydana została w Niemczech najbardziej efektowna wersja Acquire, w ogromnym pudełku o wymiarach 50 x 32 cm. Nie było w nim płytek, tylko karty z symbolami pól. Po wyłożeniu karty gracz stawał na odpowiednim polu planszy budynek. Jak widać na obrazku, budynki były w różnych kolorach i różnej wysokości, ale nie miało to znaczenia dla przebiegu gry (zapewne Schmidt miał zapas budynków, wyprodukowanych do gry Manhattan i chciał je jakoż zagospodarować). Zastawiona budynkami plansza wyglądała bardzo efektownie, aczkolwiek trochę utrudniały one orientację w sytuacji.



autor gier i książek o grach, a także oczywiście kolekcjoner. Najbardziej znane gry Sacksona to Focus, Can't Stop, a przede wszystkim wydana po raz pierwszy 50 lat temu Acquire.

Gra ma stosunkowo proste rekwizyty: planszę, podzieloną na 108 sektorów, oznaczonych parą litera-cyfra, którą to parę można traktować jako współrzędne tego sektora (nawiasem mówiąc, w pierwszym wydaniu gry symbole sektorów były naniesione na mapę świata), 108 płytek z symbolami takimi jak na planszy, po 25 akcji siedmiu sieci hoteli (o nazwach Tower, Luxor, American, Worldwide, Festival, Imperial i Continental) oraz pieniądze.



Drugą zmianą było wprowadzenie w tym wydaniu zestawu 5 jednorazowych kart taktycznych dla każdego gracza. Kartę można było zagrać na początku swojego ruchu. Polecenia na kartach były takie:

1. Gracz może wymienić dwie akcje aktywnego łańcucha na jedną akcję z banku
2. Gracz może wziąć 5 dodatkowych kart z talii (przez 5 kolejek nie dobiera kart)
3. Gracz w tej rundzie nie płaci za kupowane akcje



W 1997 roku wydawnictwo Avalon Hill zostało zakupione przez Hasbro. Jako że był to okres wielkiego rozwoju Internetu, sieci hoteli zastąpione zostały „dotcomami”. Z wyjątkiem jednej najtańszej sieci, nazwanej na cześć autora Sackson, pozostałe miały nazwy, sugerujące związek z nowoczesnymi technologiami: Zeta, Hydra, Fusion, America, Phoenix i Quantum.

4. Gracz może kupić w tej rundzie 5 akcji zamiast 3
5. Gracz może zagrać kolejno 4 karty i postawić na planszy 4 hotele.

W 1997 roku firma Schmidt planowała wydanie nowej wersji gry, opracowanej przez belgijskiego projektanta Rolanda Siegersa i zaakceptowanej przez Sacksona. W tej wersji plansza składała się ze 120 pól, oznaczonych symbolami od A-1 do E-6, przy czym każde pole występowało na planszy czterokrotnie. Dzięki temu gracze mieliby większe możliwości wyboru i mało prawdopodobne byłyby sytuacje, w których nie ma żadnego korzystnego ruchu. Celowo napisałem „mieliby”, bo firma Schmidt akurat wtedy zbankrutowała i gra nigdy nie przeszła do produkcji (powstało tylko ok. 20 prototypów).

Bankructwo Schmidt Spiele miało też taki skutek, że nie została wydana polska wersja gry, na co były spore szanse, bo firma Schmidt ściśle współpracowała wtedy z Granną.

W 1971 roku firma 3M odsprzedała prawa do gry Acquire wydawnictwu Avalon Hill. Początkowo nie wpłynęło to na wygląd pudełka i rekwizytów. Dopiero pod koniec lat 80. XX wieku zmieniona została okładka, choć kształt pudełka pozostał bez zmian. Na zupełnie nowe wydanie, w większym płaskim pudełku i z kartami taktycznymi, trzeba było poczekać do roku 1995.

Później Hasbro przekazało Acquire do innej podległej sobie firmy – Wizards of the Coast, która w 2008 roku wydała wersję, dostępną obecnie w sprzedaży. W tym wydaniu wróciły sieci hoteli, choć w trochę



innym układzie – najtańsze to Sackson i Worldwide, średnie Imperial, Festival i American, a najdroższe – Continental i Tower. Zaletą wydania z roku 2008 jest stosunkowo niska cena, choć ci,

k którzy pamiętają starsze wersje, mogą być rozczarowani jakością wykonania.

Za początek ery euro gier uważa się zwykle rok 1995, gdy zostali wydani Osadnicy z Catanu. A jednak wielu znawców uważa, że gra Acquire, choć wydana ponad 30 lat wcześniej i zaprojektowana przez Amerykanina, spełnia wszelkie kryteria, by nazwać ją eurogrą. Zresztą w kilkunastu eurograch można doszukać się inspiracji ideami z Acquire. Na przykład plansza Blockers podobnie opisana jest układem współrzędnych, a Linie Lotnicze Europa mają podobny sposób premiowania dominujących akcjonariuszy. Łączenie królestw w grze Eufrat i Tygrys przypomina fuzję sieci hoteli w Acquire. Inne gry nawiązujące w jakimś stopniu do Acquire to m.in. Reef Encounter, Stephensons Rocket i Santiago.

Lloyd Solon, jeden z fanów Acquire, postanowił ulepszyć reguły i proponował Hasbro dołączenie swojej wersji jako wariantu alternatywnego. Wydawca nie był tym zainteresowany, więc Solon zaczął sprzedawać je na ebayu po \$3,95. Ja ich nie kupiłem, więc nie wiem, na czym polegają zmiany, ale na BoardGameGeek zostały one ocenione raczej negatywnie (a jeszcze bardziej negatywnie sama koncepcja sprzedawania własnych reguł do wydanej przez kogoś innego gry). W czasie gdy piszę ten tekst, Solon rozpoczął przedsprzedaż gry MEGAacquire, w której plansza złożona jest z heksów.



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

Michał Oracz

# IMPULS

## Łamigłóвка Gwiezdnego Pajaka #2

**Mechanizm dzisiejszej łamigłóвки opracowałem kilka lat temu na potrzeby dodatku do gry Neuroshima RPG „Moloch: ucieczka z miasta maszyn”. W pudełku, jako bonus, znajdowały się wtedy cztery tego typu łamigłóвки, dziś prezentuję piątą. Jeśli łamigłóвка się Wam spodoba, obiecuję więcej odcinków z zastosowaniem reguł serii „Impuls”.**

**T**woim zadaniem jest przeprowadzenie przez labirynt Impulsu od pola wejścia [IN] do pola wyjścia [OUT], tak by po drodze nie został wyeliminowany. W tym celu możesz użyć TRZECH z wielu możliwych Przełączników, które zmieniają właściwości labiryntu. Poszczególne pola i ścieżki labiryntu posiadają własne reguły, opisane dalej.

Dla ułatwienia podczas gry możesz posłużyć się dowolnymi żetonami (np. monetami 1gr, 2gr itd.). Potrzebne będą: 1 żeton Impulsu, 3 znaczniki uaktywnionych Przełączników, kilka znaczników pomocniczych (do zaznaczenia np. wyłączzonego Bezpiecznika, unieważnionych Ścieżek prowadzących do wyłączonej ćwiartki itd.). Można oczywiście, zamiast żetonami posłużyć się po prostu pamięcią lub notatkami, zaś Impuls po planszy można „poprowadzić palcem”.

Żeton Impulsu połóż na polu startu [IN].

Następnie użyj jednego, dwóch lub maksymalnie TRZECH znaczników, by uaktywnić wybrane Przełączniki (ich opis znajduje się dalej). Istnieje przynajmniej jedna kombinacja aktywnych Przełączników, która pozwoli Impulsowi dotrzeć bez szkód do celu. Zaznaczone Przełączniki działają od początku do końca ruchu Impulsu, zmieniając odpowiednio reguły elementów planszy.

Na koniec wybierz kierunek, w którym Impuls zostanie wypchnięty z pola [IN] i dalej poprowadź go już zgodnie z regułami – tak długo, aż Impuls wpadnie w pole Zwarcia, zapętlą się lub trafi do Wyjścia.

Uwaga! Po wybraniu i uruchomieniu Przełączników oraz po wypchnięciu Impulsu z pola [IN] reszta gry toczy się automatycznie i gracz w trakcie poruszania się Impulsu nie może już w żaden sposób wpływać na jego drogę. Pozostaje tylko prześledzić całą drogę, by sprawdzić czy Impuls dotarł do celu.

### OPIS ELEMENTÓW PLANSZY



[IN] – pole Wejścia



[OUT] – pole Wyjścia



ŚCIEŻKI BIAŁE – podstawowe Ścieżki, po których porusza się Impuls



ŚCIEŻKI CZARNE – aby Ścieżki czarne brały udział w grze, trzeba je najpierw uruchomić za pomocą Włącznika Czarnych Ścieżek. Jeśli nie zostaną uruchomione, są ignorowane, tak jakby ich nie było na planszy.



ROZWIDLENIE – na rozwidleniu Impuls wybiera pierwszą Ścieżkę po lewej lub po prawej – zgodnie ze strzałkami na danym Rozwidleniu. Uwaga! Czarne strzałki doczepione do pół Rozwidlenia i innych pełnią rolę pomocniczą – na wypadek, gdyby strzałki na polach okazały się dla czytelnika zbyt małe i niewyraźne. Tak samo jak strzałki na polach, pokazują one kierunek wybierania kolejnych Ścieżek na tym polu.



ZWARCIE – jeśli Impuls dotrze na pole Zwarcia, zostaje wyeliminowany. Należy zagrać od początku.



PRZESKOK – jeśli Impuls dotrze na pole Przeskoku, zostaje automatycznie przeniesiony na drugie pole Przeskoku i tam wybiera Ścieżkę wskazaną przez strzałkę.



WYMUSZENIE DROGI – Impuls musi wybrać Ścieżkę wskazaną przez dużą strzałkę. W przypadku, gdy nie jest to możliwe (np. Ścieżka została unieważniona przez inną aktywną regułę), należy

rozpatrzyć mniejsze strzałki jak przy normalnym Rozwidleniu.



OPORNIK – zwykle rozwidlenie, jednak można to pole zablokować przez położenie na nim jednego z trzech znaczników, tak jak w przypadku włączania Przełączników. Od tego momentu wszystkie odcinki Ścieżek prowadzące bezpośrednio do pola zablokowanego Opornika są ignorowane, tak jakby ich nie było na planszy. Uwaga! Każdy Opornik na planszy blokuje się osobnym znacznikiem, więc jeśli zdecydujesz się zablokować np. trzy Oporniki, tym samym zużyjesz na to wszystkie trzy dostępne znaczniki.



BEZPIECZNIK – zwykle rozwidlenie, jednak po jednokrotnym przejściu przez nie Impulsu zostaje wyłączony – należy natychmiast położyć na nim dodatkowy znacznik (dodatkowy, czyli nie jeden z trzech początkowych) i odtąd traktować identycznie jak zablokowany Opornik.

### OPIS PRZEŁĄCZNIKÓW



PRZEŁĄCZNIK KIERUNKÓW ROZWIDLEŃ [PKR] – na planszy podzielonej na 4 ćwiartki widnieją 4 Przełączniki Kierunków Rozwidleń. Po włączeniu danego PKR wszystkie Rozwidlenia (także Wymuszenia, Oporniki i Bezpieczniki) w danej ćwiartce zmieniają kierunek na odwrotny.

Uwaga! PKR nie wpływa na kierunek dużej strzałki Wymuszenia Drogi ani Przeskoku.



OFF – na dwóch ćwiartkach planszy widnieją Przełączniki OFF. Po włączeniu danego przełącznika OFF cała ćwiartka zostaje wyłączona i wszystkie odcinki Ścieżek prowadzące bezpośrednio do pół położonych w tej ćwiartce są ignorowane, tak jakby ich nie było na planszy.



WŁĄCZNIK CZARNYCH ŚCIEŻEK [WCS] – po włączeniu

WCS Czarne Ścieżki zostają uruchomione i traktowane są jak zwykłe Białe Ścieżki.



WYŁĄCZNIK WYMUSZEŃ [WW] – po uruchomieniu WW pola Wymuszeń Drogi traktowane są jak zwykłe

Rozwidlenia – Impuls porusza się zgodnie z mniejszymi strzałkami.

WŁĄCZNIK POMIJANIA PIERWSZEJ ŚCIEŻKI [WPPS] – gdy WPPS jest włączony, Impuls wybiera nie pierwszą,



a drugą w kolejności Ścieżkę po prawej lub po lewej [zgodnie ze strzałkami Rozwidlenia]. Sprawia to, że często powróci dokładnie tą drogą, którą przybył.



**JEDNORAZOWE ODBICIE OD ZWARCIA [JOOZ]** –

w przypadku gdy Impuls trafia na pole Zwarcia, a Przełącznik JOOZ jest uruchomiony, Impuls odbija się od tego pola i wraca Ścieżką, którą przybył. Po pierwszym takim odbiciu Przełącznik JOOZ staje się nieaktywny już do końca ruchu Impulsu (należy zdjąć z niego znacznik).

Rozwiązania prosimy zapisać w czytelnej postaci, np.: „Znacznik 1 = JOOZ. Znacznik 2 = PKR czerwonej ćwiartki. Znacznik 3 = Opornik zielonej ćwiartki.

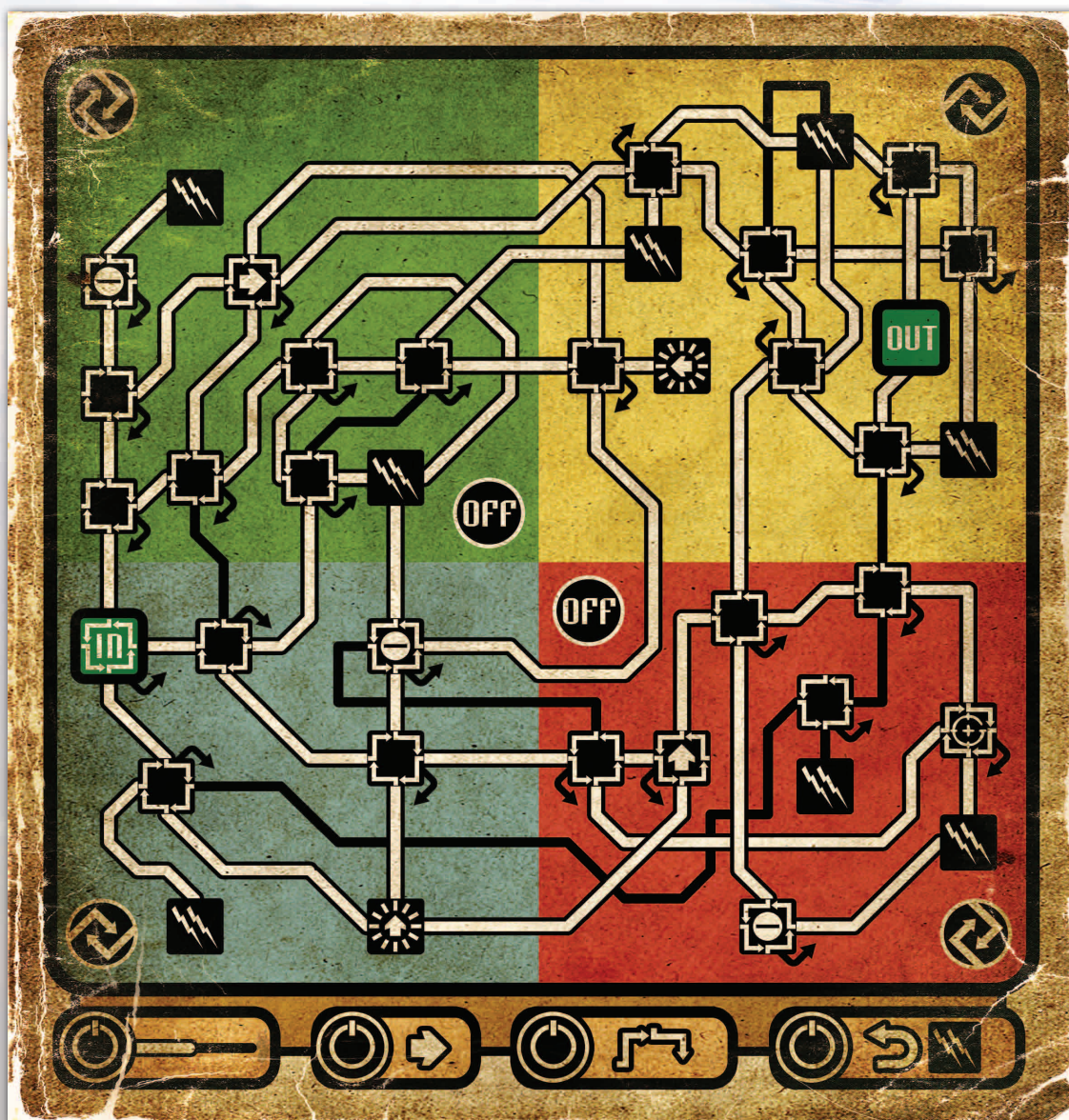
Na naszej stronie internetowej [www.swiatgierplanszowych.pl](http://www.swiatgierplanszowych.pl) zamieściliśmy do ściągnięcia planszę niniejszej łamigłówki na wypadek, gdyby ktoś zechciał wydrukować ją sobie w jeszcze większym formacie i spróbować swoich sił w całkowicie komfortowych warunkach.

Impuls = w górę”. Na zgłoszenia czekamy do końca września. Prosimy je przesyłać na adres [konkursy@wydawnictwoportal.pl](mailto:konkursy@wydawnictwoportal.pl) (temat: „Konkurs – Gwiazdny Pająk #2”). Spośród autorów dobrych odpowiedzi wylosujemy zwycięzcę, na którego czeka specjalna nagroda ufundowana

przez wydawnictwo Portal. Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

#### ŁAMIGŁÓWKA GEMINI

**Uwaga!** W poprzednim numerze do tekstu łamigłówki Gemini wkradł się chochlik, który połknął jedno zdanie-regułę, mianowicie: „Orion nie może dwa razy pod rząd wybrać tej samej trasy”. Teraz łamigłówka stanie się znacznie trudniejsza, choć wynik nie powinien być ani trochę mniej imponujący niż poprzedni. Ogromnie przepraszamy wszystkich, którzy zechcieli wcielić się w kosmicznego handlarza i zanim dobrze rozgrzali szare komórki, zderzyli się z oczywistym i prostym rozwiązaniem. Na odpowiedzi czekamy zatem dłużej, a dokładniej do końca września.



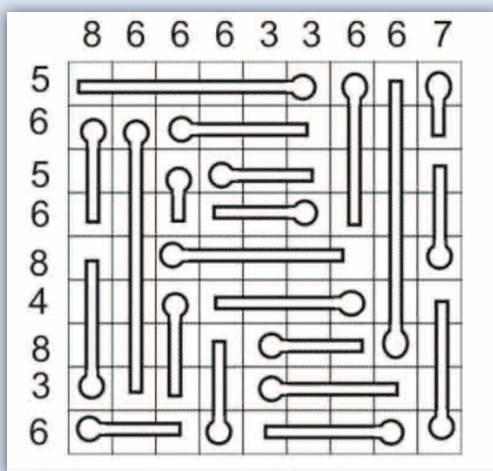
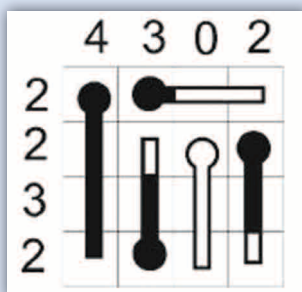
sponsor nagród:



Michał Stajszczak

## TERMOMETRY

Należy zaznaczyć, które części termometrów wypełnione są rtęcią. Liczby na zewnątrz diagramu wskazują, w ilu kratkach w danym rzędzie (poziowym lub pionowym) znajduje się rtęć. Jeśli w danej kratce jest rtęć, to zajmuje miejsce do granic kratki lub do końca termometru. Jeśli termometr zawiera rtęć, to zawsze zajmuje zbiorniczek i ewentualnie następną część (kratki) rurki termometru. W żadnym termometrze rtęć nie może być rozdzielona kratkami nie zawierającymi rtęci. Zasady te zilustrowano w przykładzie na rysunku obok.



Wojciech Chuchla

## WC KONKURS

Po czteromiesięcznej przerwie zapraszam na kolejny wc konkurs. Mam nadzieję, że nieco stęskniliście się za trochę trudniejszymi pytaniami dotyczącymi gier planszowych i z tym większą ochotą zabierzecie się za wynajdywanie odpowiedzi. Nie zapomnijcie tylko o terminowym nadsyłaniu zgłoszeń. Czasu jest naprawdę sporo, ale nie warto zostawić wszystkiego na ostatnią chwilę!

**A**by zachęcić mniej doświadczonych czytelników, których przeraża liczba pytań, od tego numeru będzie ich mniej – sądzę, że siódemka to dobra liczba. Nie przesadnie mała, ale też nie zniechęcająca.

**RECENT TOYS**  
INTERNATIONAL



### IcoSoku

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

Zdobyte nagrody i wyróżnienia:



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](http://www.logorajd.pl)

**NASZE GRY TO DOSKONAŁY POMYSŁ NA PREZENT DLA KAŻDEGO!**



Jedno z pytań przygotował Marcin Korzeniecki – autor głównego artykułu w tym wydaniu. Oczywiście nawiązuje do tematu numeru, choć dotyczy projektanta młodego raczej tylko duchem, jednego z najbardziej znanych i płodnych twórców gier w naszym kraju (znalazłem nawet hasło poświęcone mu w Wikipedii).

W poprzednim konkursie zamieściłem pytanie dotyczące redaktora naszego czasopisma, który nie napisał ani jednej recenzji. Wasze odpowiedzi całkowicie mnie zaskoczyły, gdyż nie miałem na myśli obecnego redaktora naczelnego. Dlatego pytanie pojawia się i tym razem, ale podwajam jego wartość. Powodzenia w poszukiwaniach!

**1.** To już siódma część wc konkursu. Proszę podać tytuły 5 gier, w których występują siedmiokątne żetony lub inne płaskie siedmiokątne elementy. (10p.)

**2.** Za nami Igrzyska Olimpijskie w Londynie. W związku z tym pytanie „sportowe”. Poniżej przedstawiam 10 tytułów gier. O jakiej dyscyplinie sportu opowiada każda z nich?

Decathlon, En Garde, Hystericcoach, Kahmate, Passing Shot, Race the Wind, Royal Turf, Stand-Cup, Um Reifenbreite, Wicketz. (10p.)

**3.** Na rysunku przedstawione są fragmenty okładek 12 bardzo znanych gier, których akcja rozgrywa się we Francji. Waszym zadaniem jest odgadnięcie ich tytułów i ułożenie ich w kolejności

chronologicznej. Uwaga! Chodzi o czas rozgrywania się wydarzeń opisanych w grze, a nie o rok powstania samej gry. W wypadku pozycji, które obejmują jakiś dłuższy okres, za datę należy przyjąć rozpoczęcie wydarzeń opisanych w grze. (24p.)

**4.** Rzecz nieprawdopodobna, ale prawdziwa. Jeden z redaktorów (nie współpracowników i nie redaktorów naczelnych!) Świata Gier Planszowych nie zamieścił na łamach papierowego wydania ani jednej recenzji. Proszę podać jego nazwisko. (4p.)

**5.** Oto druga porcja wierszyków Bartka Kalugi. Spróbujcie odgadnąć, jakie gry zainspirowały go do ich napisania. (12p.)

**A**  
Jeden mnich na kłęczki pada,  
drugi przed nim staje spięty,  
trzeci za nim... W tym klasztorze  
nikt na pewno nie jest święty.

**B**  
„Idę pokuć przed maturą”  
syn do matki swojej rzecze.  
I nie kłamie - z kolegami  
będą w pocie kuli.... miecze.

**C**  
Wokół głód, zarazy, wojna,  
rozpacz i płacz podatnika...  
A tu jeden z drugim twierdzi,  
że to „fajna” mechanika.

**D**  
Pan Słodowy uczył robić  
różne rzeczy  
(ktoś pamięta?),  
a ciekawe  
czy by wiedział  
jak się robi...  
prezydenta!

**E**  
„Ty zaraz! Cholero ty wredna!”  
nad dzielnicą pomyka ponurą...  
To nie kłótnia małżeńska, lecz jedna  
Z wielu kłesk w konfrontacji z tekurą.

**F**  
„Daję piątkę!” „Ja dam szóstkę!”  
„Osiem!” „Dziesięć proponuję!”  
Licytacja trwa zaciekle  
lecz nikt nie wie co kupuje...

**6.** Pytanie gościa. Pierwszą wydaną grą Adama Kałuży był GLIK, ale przy pomocy tych samych komponentów można było zagrać również w grę GLAK. Zatem w jednym pudełku znalazły się dwie gry. Oba te tytuły – GLIK i GLAK to skrótowce. Proszę je rozszyfrować, czyli podać pełne wyrażenia, z których zostały utworzone. (6p.)

**7.** Jakie bonusy (gry lub dodatki) pojawiły się do tej pory w naszym piśmie? (2p. za każdą poprawną odpowiedź)

Zdaje się, że tak łatwego konkursu jeszcze nie było. Na dodatek część ze stałych uczestników i zwycięzców poprzednich edycji przestała brać udział w zabawie, dając innym szansę na wygranie fajnych gier. Nie zmarńcie tego!

Przysyłajcie odpowiedzi do końca października na adres mailowy konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „wc konkurs nr 7”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW. I nie spóźniajcie się! Powodzenia i do zobaczenia przy planszy.



**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 wstydzi się fascynacji kostkami. Sam o sobie mówi, że „kocha wszystkie gry”.





## A MOIM ZDANIEM TA GRA...

Redaktorzy i współpracownicy Świata Gier Planszowych komentują gry prezentowane w magazynie

### DZIECI Z CARCASSONNE

7 - Katarzyna Ziółkowska - Sprytnie pomysłana wersja dla najmłodszych - po takim wprowadzeniu za kilka lat dzieciaki chętnie sięgną po wariant „pro”

8,5 - Wojciech Sieroń - Recenzja na str. 28

### AGRICOLA: CHŁOPI I ICH ZWIERZYNIĘC

7 - Sebastian Szczepaniak - Agricola w wersji ultra light, dzięki której początkujący gracze mogą zapoznać się z mechaniką worker placement. Zbyt prosta, by zadowolić bardziej zaawansowanych graczy.

8 - Mariusz Bogacki - Recenzja na str. 12

8 - Katarzyna Ziółkowska - Sporo uproszczony, niejako fragment oryginału. Gra się szybko i przyjemnie, choć boję się o powtarzalność rozgrywek. Ogromny plus za poręczne pudełko.

9 - Monika Żabicka - Dla fanów Agricoli wersja obowiązkowa! Nie-fanom też polecam. Lepiej dopasowana do 2 graczy niż gra - matka. Po prostu świetna taktyczna walka o lepszy biznes plan. Smaczku dodaje ograniczona liczba rund. Oj, trzeba się napocić.

### DOLINA KRÓLÓW (EGIZIA PL)

7 - Katarzyna Ziółkowska - Miłe, proste euro, do pogrania ze znajomymi, których przed grą lepiej uświadomić o sile sfinksa.

7,5 - Wojciech Sieroń - Kilka ciekawych rozwiązań pozwala cieszyć się rozgrywką. Spora interakcja dodaje smaku grze. Po pierwszej partii z chęcią spróbuję znów.

8,5 - Monika Żabicka - Polska wersja zwana przez wszystkich „Udoli kralu” (zobaczycie pudełko, zrozumiecie) była na pewno tej świetnej grze potrzebna. Jedna z lepszych pozycji worker placement, której szkodziły „innastranne” napisy na kartach ma teraz okazję spopularyzować nasze hobby.

9 - Sebastian Szczepaniak - Jako posiadacz niemieckiego wydania ubolewam, że dopiero teraz doczekaliśmy się polskiej wersji jednej z najlepszych gier worker placement ostatnich lat. Zwłaszcza, że w przeciwieństwie np. do Epoki Kamienia, była ona naprawdę potrzebna.

9 - Marcin Korzeniecki - Recenzja w #14 ŚGP

9,5 - Wojtek Chuchla - Gra bliska ideału. Rozstawianka ze znakomitym mechanizmem „nurtu” Nilu, który nie pozwala nam cofać się po wybraniu jakiegoś pola. Ciągłe dylematy - wolniej ale więcej, czy szybciej do przodu po „najsmakowitsze kaski”. Doskonała skalowalność, dzięki losowemu układowi kart bardzo duża regrywalność. Niby jeden główny sposób na zdobywanie punktów, ale podczas rozgrywki w ogóle się tego nie czuje dzięki 3 placom budowy i kartom sfinksa. Gorąco polecam!

### KONWÓJ

7,5 - Tomasz Polak - Recenzja na str. 34

8 - Monika Żabicka - Mózg Ignacego pracuje na podobnych falach do mojego. Jeśli ktoś lubi smutne, ociążałe i duszne naporzanki klimatu postapokalipto, to będzie się w Konwoju nurzał z lubością.

8,5 - Wojtek Chuchla - 95% moich rozgrywek to gry w 2 osoby z moją pierwszą żoną. Konwój wdarł się przebojem do czołówki naszych ulubionych dwuosobówek. Na początku wydawało się, że Moloch raz za razem rozjeżdża Posterunek. Po kilku następnych partiach - że mobilność obrońców praktycznie nie pozwala im przegrać rozgrywki. Wiele kolejnych gier udowodniło, że gra jest świetnie zbalansowana, choć oczywiście - jak w większości karcianek - dużo w niej zależy od dociągu kart. Wcałe to jednak nie przeszkadza w świetnej zabawie i emocjonującym pojedynku.

### PAN TU NIE STAŁ!

7 - Marcin Korzeniecki - Sympatyczna i dość agresywna gra karciana. Klimat PRL-u pasuje jak ulał. Gra w sam raz na wakacje: mała, zabawna i szybka.

7 - Piotr Siłka - Grałem wyjątkowo w wersję o murze, więc mogę tylko o mechanice się wypowiedzieć. Ta zaś jest prosta i eleganczka. Porządna karcianka, którą śmiało można zabrać w podróż, choć potem trzeba będzie od niej nieco odpocząć.

7,5 - Wojtek Chuchla - Bardzo fajna większościówka doktora Knizii. Zagrywałem się w nią kilka lat temu, budując sekcje chińskiego muru. Polskie wydanie w kapitalny sposób zmienia temat oryginału i bardzo „uwiarygodnia” mechanikę gry. Do tego idealnie pasująca oprawa graficzna. To kolejna bardzo udana produkcja Egmontu.

8 - Monika Żabicka - Recenzja na str. XX  
8,5 - Wojciech Sieroń - Bardzo interesujący mechanizm licytacji. Ogromne emocje nawet przy dwuosobowej partii. Widać rękę mistrza! Świetnie wkomponowany klimat peerelu.

### FIRENZE

6,5 - Monika Żabicka - Prosta, geometryczna (trochę wszzerz, trochę w górę), przemyślana i ogólnie poprawna, ale bez przesady z emocjami.

7 - Marcin Korzeniecki - Recenzja na str. 44

8,5 - Wojtek Chuchla - Ta gra w Polsce przeszła praktycznie bez echa. Zupełnie nie rozumiem dlaczego. Firenze to świetna, bardzo elegancka mechanika z wieloma smaczkami. Szczególnie podobają mi się system pozyskiwania kart i płacenia za nie oraz obowiązek dobudowania kolejnego piętra przed możliwością zrealizowania zlecenia na daną wieżę. Ten drugi motyw trochę upodabnia grę do innego świetnego tytułu - Thurn und Taxis. Budowanie wież we Florencji epoki renesansu to naprawdę świetna zabawa, polecam.

### DOS DE MAYO

6 - Marcin Korzeniecki - Plus za podjęcie

tematu odwzorowania powstania hiszpańskiego. Gra na 20 min., ale warto ją poznać.

7 - Monika Żabicka - Recenzja na str. 24

7,5 - Bartek Odorowicz - W pewnym sensie ten tytuł jest ideałem małej gry historycznej: proste zasady, asymetryczne strony, rozgrywka niepozabawiona napięciem, a wszystko to świetnie współgrające z tematem. Trochę brakuje podobnej pozycji poświęconej historii naszego kraju.

### WAKA WAKA

5 - Wojtek Chuchla - R. Dorn to autor moich trzech ulubionych gier. Jego świetne Goa (!) Jambo (!!) i przede wszystkim Louis XIV (!!!) to fantastyczne pozycje. Tym bardziej jestem załamany Waka Waka - dalekimi popłuczynami po naszej ulubionej dwuosobówce Jambo. Zakup tej gry zaraz po jej wydaniu to dla mnie kolejna dosyć droga nauuczka - „nie kupuj na podstawie autora i graficznego podobieństwa do znanej i lubianej serii”.

5,5 - S. Szczepaniak - Recenzja na str. 22

### DE VULGARI ELOQUENTIA

7 - Katarzyna Ziółkowska - Dla zaawansowanych. Ciułanie punkcików na kilkanaście przekombinowanych sposobów, czyli to lubię! Przeszkadzało mi nagłe, „losowe” zakończenie.

8 - Marcin Korzeniecki - Zdecydowanie ciekawa gra z bardzo fajnym mechanizmem „awansu” z kupca na mnicha, a następnie na kardynała i wszelkimi konsekwencjami takich decyzji. Warto mieć w prywatnej biblioteczce.

7 - Mariusz Bogacki - Recenzja na str. 47

GRANNA®

ŚWIAT GIER

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)  
[www.superfarmer.pl](http://www.superfarmer.pl)  
[strona@granna.pl](mailto:strona@granna.pl)

gra strategiczna dla 2 graczy pełna biegu i czarnego humoru!



# DUchy

Ciemno, mgła, lodowaty wicher przenika do szpiku kości.  
Na tle księżycy bezszelestne cienie nietoperzowych skrzydeł...  
Każdy gracz ma do dyspozycji 8 Duchów – 4 Dobre i 4 Złe. Cel gry to przejście Dobrych Duchów przeciwnika, albo pozbycie się własnych Złych. Każdy gracz zna swoje Duchy, ale nie wie nic o Duchach przeciwnika – które są Dobre, a które Złe.  
(Tak to już z Duchami bywa, nigdy nie wiadomo, jakie mają zamiary...)  
Przebiegły uśmiezek, kamienna twarz, ponure oblicze mogą przesądzić o zwycięstwie.  
Do tego niezwykle proste reguły gry.  
Urocza gra rodzinna dla tych, którzy lubią się trochę bać i dużo śmiać!



[www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)



[www.YouTube.com/grannapl](http://www.YouTube.com/grannapl)

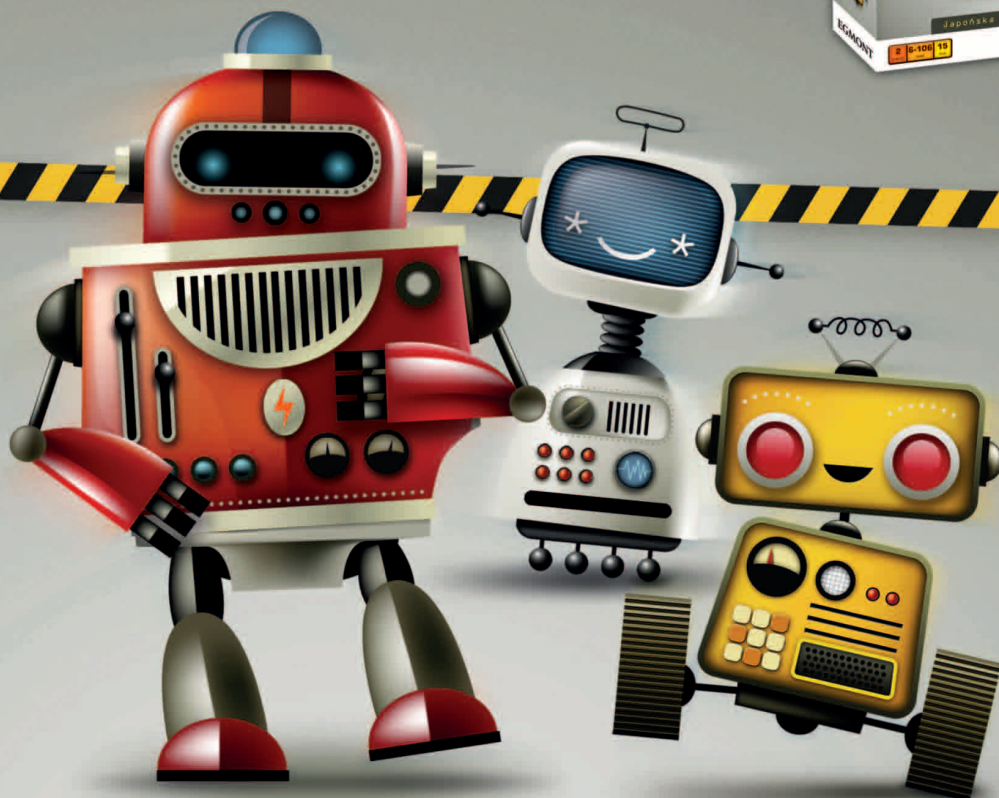
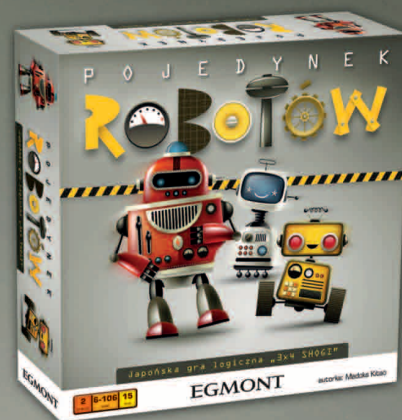
EGMONT

Autorka gry: Madoka Kitao

P O J E D Y N E K

# ROBOTÓW

Japońska gra logiczna „3x4 SHOGI”

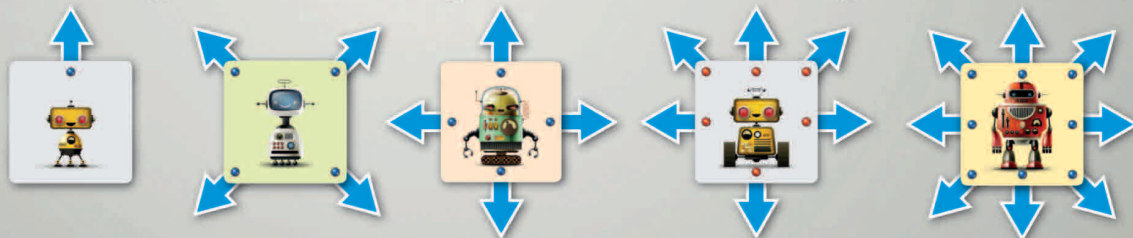


Japońska gra SHOGI w wersji uproszczonej!



Gra logiczna dla całej rodziny!

## Każdy robot porusza się inaczej!



|                    |                      |                  |
|--------------------|----------------------|------------------|
| <b>2</b><br>graczy | <b>6-106</b><br>wiek | <b>15</b><br>min |
|--------------------|----------------------|------------------|

Grę polecają:



[krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)

Grę kupisz:

[empik](http://empik.com) [empik.com](http://empik.com)



[merlin.pl](http://merlin.pl)

[agito.pl](http://agito.pl)