

# ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA



**Metro 2033**

Wersja minimum

**Hobbit**

Gry planszowe z niziołkami

**Tzolk'in**

Zazębiająca się mechanika

**Angry Birds**

Ptaszki atakują. I są wściekłe!

**KONKURSY!**

Schotten Totten, Łowcy smoków,

Hobbit: Niezwykła podróż



**Ekstra  
bonus**

Dodatkowa karta do gry  
MUNCHKIN

TEMAT NUMERU:

**PODSUMOWANIE 2012**



ODKRYJ CUDA  
PODZIEMNYCH TUNELI.

GRA ADAMA KAŁUŻY - TWÓRCY K2 I DRAKO

# JASKINIA

 **REBEL.PL**  
Centrum gier

ul. Matejki 6, Gdańsk  
Sklep internetowy: [www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)  
[www.facebook.com/REBELpl](https://www.facebook.com/REBELpl)

GRY Z CHARAKTEREM

# WYDAWNICTWO PORTAL



## NEUROSHIMA HEX

2-4 GRACZY, 30 MIN., WIEK 10+

*Gra się szybko i przyjemnie (...) Co najważniejsze, po skończonej rozgrywce zaczynamy się zastanawiać, co mogliśmy zrobić lepiej i znowu siadamy do planszy. - Gamesfanatic.pl*



## 51. STAN

2-4 GRACZY, 30-90 MIN., WIEK 10+

*„51. stan” to esencja emocji i strategii (...) To na prawdę świetna gra, w której czuć to, że odbudowujemy zrujnowaną cywilizację - Esensja.pl*



## PRET-A-PORTER

2-4 GRACZY, 45-120 MIN., WIEK 10+

*Granie w nią od początku dawało mi wiele radości i budziło bardzo pozytywne emocje - Spiellust.net*



## STRONGHOLD

2-4 GRACZY, 120-240 MIN., WIEK 10+

*Stronghold został uznany winny bycia grą niepowtarzalną, o klimacie wspaniale powiązanych z mechaniką, zapewniającą wiele godzin (...) satysfakcjonującej rozgrywki. - Gamesfanatic.pl*



## ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

1-4 GRACZY, 60-90 MIN., WIEK 10+

*Tytuł naprawdę błyskotliwy, (...) niezmiernie regrywalny, przemyślany (z wyłączeniem kilku drobiazgów) i z punktu widzenia weterana gier bez prądu - głęboko satysfakcjonujący. - Grybezpradu.pl*



## KONWÓJ

2 GRACZY, 30-40 MIN., WIEK 10+

*Ignacy Trzewiczek zrobił bardzo interesujący, niedrogi i solidny produkt. Sam klimat bitwy, napaści i obrony został dobrze oddany. Neuroshimę czuje się wręcz genialnie. - Polter.pl*



[WWW.WYDAWNICTWOPORTAL.PL](http://WWW.WYDAWNICTWOPORTAL.PL)



[TWITTER.COM/PORTAL\\_PL](https://TWITTER.COM/PORTAL_PL)



[FACEBOOK.COM/WYDAWNICTWOPORTAL](https://FACEBOOK.COM/WYDAWNICTWOPORTAL)



[INSTAGRAM.COM/TRZEWIK](https://INSTAGRAM.COM/TRZEWIK)

## TEMAT NUMERU

Co ciekawego wydarzyło się w świecie planszówek w zeszłym roku? O jakich grach najczęściej się mówiło? Ile nowych wydawnictw zaistniało na polskim rynku? O tym wszystkim opowiada Kasia Ziółkowska, podsumowując rok 2012.



## JAKI BYŁ MINIONY ROK?

Kilka stron dalej znajdziecie artykuł opisujący najważniejsze gry i wydarzenia dotyczące planszówek w Polsce i na świecie. Ja natomiast pozwolę sobie napisać kilka słów na temat Świata Gier Planszowych w 2012 roku. W ubiegłym roku przygotowaliśmy dla was 6 numerów, przedstawiając w recenzjach ponad 100 gier, oprócz tego publikując różnorodne artykuły, wywiady oraz konkursy. Do każdego numeru dołączaliśmy specjalne, unikatowe dodatki do gier, jak np. Lawina do K2, dodatkowa karta Atak Hiszpanów do Piratów: Karaibska Flota czy talia demonstracyjna 51. Stanu, które – jak sądzimy – bardzo Wam się spodobały. W tym roku spodziewajcie się kolejnych ciekawych bonusów.

Ale ŚGP to już nie tylko magazyn papierowy, ale także strona WWW, gdzie prezentujemy Wam, Drodzy Czytelnicy, kolejne recenzje, wywiady, felietony, relacje z konwentów i zapowiedzi nowych gier. ŚGP to także kanał na Facebooku, za pomocą którego dostarczaliśmy w zeszłym roku niezliczoną ilość najświeższych informacji. Od 2012 roku kolejne numery naszego magazynu dostępne są też w wersji elektronicznej za sprawą serwisu eGazety.pl, a na naszej stronie rozpoczęliśmy udostępnianie numerów archiwalnych, niedostępnych już w sprzedaży.

Nie sposób też nie wspomnieć o zesłańczej, dość istotnej zmianie redakcyjnej - ze stanowiska naczelnego odszedł Mirosław Gucwa, którego, mam nadzieję, udało mi się godnie zastąpić. Życzę przyjemnej lektury.

Łukasz Piechaczek



## SPIS TREŚCI:

### temat numeru

- 8 PODSUMOWANIE ROKU**  
2012 okiem planszówkomaniaka

### recenzje

- 14 CO<sub>2</sub>**  
Bo liczy się klimat
- 16 TZOLK'IN: KALENDARZ MAJÓW**  
Ciekawie ząbająca się mechanika
- 18 IL VECCHIO**  
Pod słońcem Toskanii
- 24 SEASONS**  
Dixit? Nie, znacznie lepiej – Xidit!
- 26 ORŁY I RAKIETY**  
Lock on target!
- 28 TOURNAY**  
Poezja adaptacji
- 30 METRO 2033**  
Wersja minimum
- 32 X-WING**  
Kosmiczne walki na małym stole
- 34 WOJNA O PIERŚCIĘŃ**  
Jedna gra, by wszystkimi rządzić
- 40 ŁOWCY SMOKÓW**  
Pisziesz recenzję tej głupiej gry?
- 42 5 SEKUND**  
Najbardziej stresująca klepsydra na świecie
- 44 TIME'S UP**  
Ja wiem kto to, ty wiesz kto to, ale jak ona się nazywała?
- 45 SET**  
Pożądany sokoli wzrok
- 46 MATCHPOINT**  
Kolorowe domino
- 48 WILK, KOZA I KAPUSTA**  
Płyn i jedz albo bądź zjedzony
- 50 ANGRY BIRDS**  
Ptaszki atakują! I są wściekłe

### wywiady

- 13 CZŁOWIEK OD NIETYPOWYCH TEMATÓW**  
Z Vitalem Lacerdą rozmawia Dominika Gorgosz
- 37 KIEROWNIK CYKLICZNEGO GRANIA**  
Z Tomaszem Kołodziejczakiem rozmawia Piotr Siłka
- 56 CZŁOWIEK, O KTÓRYM JESZCZE USŁYSZYMY**  
Z Rustanem Hakanssonem rozmawia Łukasz Piechaczek

### artykuły

- 56 HOBBIT, HOBBIT, WSZĘDZIE HOBBIT...**  
Przegląd karcianek i planszówek z niziołkiem w tytule

### stałe działy

- 53 CIĄG DALSZY**  
MAGNUM SAL – MURIA
- 54 CIĄG DALSZY**  
51. STAN: ZIMA (WINTER)
- 52 MAŁO ZNANE**  
LOS BANDITOS
- 58 EGRY**  
STONE AGE: THE BOARD GAME
- 59 HISTORIA GIER**  
WĘŻE I DRABINY
- 60 ŁAMIGŁÓWKI**  
IMPULS II
- 62 FELIETON**
- 63 SPRINTEM PO GRACH**

NASZ BONUS:

# SKARB BAŁTYKU



Unikatowa karta do gry Munchkin

Gry z serii Munchkin cieszą się od lat dużą popularnością, również w Polsce. Wspólnie z wydawnictwem Black Monk przygotowaliśmy specjalny dodatek dla wszystkich fanów Munchkina - jest to unikatowa karta dostępna tylko z tym wydaniem Świata Gier Planszowych.



życie i twórczość projektanta gier planszowych

MOŻE JESZCZE RAZ?\*

- >>>PIĘCIORO PRZYJACIÓŁ WSKOCZYŁO RAZEM DO MORZA...<<
- TO JUŻ BYŁO!
- WIEM, KARTY SIĘ SKOŃCZYŁY
- CO?? WZIAŁEŚ JEDNO PUDEŁKO CZARNYCH HISTORII DO SCHRONU, W KTÓRYM MAMY PRZETRWAĆ KONIEC ŚWIATA?? DO BUNKRA, W KTÓRYM NIE WIADOMO JAK DŁUGO BĘDZIEMY SIEDZIEĆ?
- JEDNO PUDEŁKO?? JEDNO??!!
- A W OGÓLE TO KTÓRY DZISIAJ JEST, BO TELEFON MI SIĘ ROZŁADOWAŁ?
- MÓJ TEŻ

\*miało być: Jaką grę zabrałbyś na bezludną wyspę?... czy jakoś tak

Marek Rutkowski edrache.pl

ŚWIAT GIER  
PLANSZOWYCH

WYDAWCA:

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

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

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

Vat: 5%; Nakład: 2000 egz.

## PRENUMERATA NA ROK 2013

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



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

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

## AKCJE I IMPREZY OBJĘTE PATRONATEM ŚGP:



## POLECAMY SERWISY INTERNETOWE POŚWIĘCONE GROM PLANSZOWYM:

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

## JAK OCENIAMY GRY?

### OCENA 1-10

W naszych recenzjach używamy dziesięciostopniowej skali ocen:

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

### SKALOWALNOŚĆ

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

### ZŁOŻONOŚĆ

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

### RECENZJA

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

### RECENZJA

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

### RECENZJA

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



### ELEKTRONICZNY ŚGP!

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

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

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

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

## ZŁOTA KOSTKA NUMERU #27

ORAZ

## ZŁOTA KARTA NUMERU #27

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

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



Złota Kostka Numeru 27.:  
**Time's up!**



Złota Karta Numeru 27.:  
**Tzolkin**

## ZAPRASZAMY NA NASZĄ STRONĘ SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL

○ **Recenzje:** Milestones (5/10) – garść pomysłów to za mało; Amber (6,5/10), czyli gdzie ten bursztyn?; Ubongo Trigo (5/10) – minigra; Uciec z więzienia (5/10), czyli recenzja Stalag 17; Układanki magnetyczne Popular Playthings (8/10), czyli co przyciąga w łamigłówkach; Company of Liars, czyli ciekawie zapowiadający się prototyp;;

○ **Wyniki konkursów z #26 ŚGP** (dodatkowo laureaci zostaną powiadomieni e-mailem).

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

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

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

○ Spragnionym **nowości** ze świata gier planszowych polecamy nasz codziennie aktualizowany profil na facebook.com/swiatgierplanszowych. Już ponad 1220 osób doceniło i polubiło nasze codzienne informacje.

## NAGRODY ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH ZA ROK 2012

Spośród gier wyróżnianych w zeszłym roku Złotą Kostką oraz Złotą Kartą wybraliśmy Grę Roku 2012 oraz Złożoną Grę Roku 2012 według Świata Gier Planszowych.

**GRA ROKU 2012:**

## SMALL WORLD



**ZŁOŻONA GRA ROKU 2012:**

## ECLIPSE



## ARCHIWALNE NUMERY ŚGP ZA DARMO NA NASZEJ STRONIE WWW

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 trzeciego wydania Świata Gier Planszowych z roku 2007.



# NOWOŚCI: LUTY - MARZEC 2013

## BARD

### TERRA MYSTICA

(Jens Drögemüller i Helge Ostertag)  
 GRA STRATEGICZNA, od 12 lat, 2-5 osób, ok. 100 min.

W grze Terra Mystica każdy z graczy obejmuje dowodzenie nad jedną z 14 ras i stara się rozwijać szybciej i bardziej efektywnie niż przeciwnicy. Terra Mystica to świat pełen magii, jego mieszkańcy są w stanie przekształcać teren, na którym żyją. Każda rasa ma swój ulubiony rodzaj terenu i tylko na tym terenie może budować. Właśnie dlatego wszystkie rasy opanowały zdolność Przekształcania terenu.

## BLACK MONK

### MUNCHKIN APOKALIPSA

(Steve Jackson)  
 GRA KARCJANA, od 10 lat, 3-6 osób, ok. 90 min.

Munchkina Apokalipsa jest samodzielną grą, opierającą się na mechanice gry karcianej Munchkin. W Munchkin Apokalipsie doświadczysz każdej możliwej katastrofy naturalnej (i nienaturalnej), a może i .... końca świata! Jako jeden z tych, którzy cudem ocalili, będziesz walczył o przetrwanie w świecie pełnym ludzi (i rzeczy), które chcą Cię wykończyć i zgarnąć Twoje skarby. Bądź pierwszy! Albo Ty, albo oni (one...!)

### ZOMBICIDE

(Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult)  
 GRA KOOPERACYJNA, od 13 lat, 1-6 graczy, 30-180 min.

Każdy gracz kontroluje od jednego (rozgrywka dla 6 graczy) do czterech (gra jednoosobowa) spośród bohaterów, którzy cudem przetrwali w mieście pełnym zombie. W rzeczywistości zwierzyzna szybko może stać się łowcą i zacząć systematyczną eksterminację nieumarłych. Jednak drużyna musi nieustannie starać się zachować równowagę między przetrwaniem a rzeźnią. W miarę postępu rozgrywki, „poziom zagrożenia” wzrasta i pojawia się coraz więcej zarażonych. Każdy błąd może być brzemienny w skutkach.

## CUBE

### - FACTORY OF IDEAS

#### GOBLINS: EPIC DEATH. EDYCJA POLSKA

(4G: Anna De Martino, Dante Maiocchi, Salvatore Russo, Vincenzo Russo)  
 GRA KARCJANA, od 10 lat, 2-6 graczy, ok. 50 min.  
 Gobliny powiedziały „DOŚĆ!” Mają dość bycia jedynie dostarczycielami łatwych punktów doświadczenia dla wszelkich, nawet najbardziej mizernych, poszukiwaczy przygód. Wcielcie się w rolę goblińskich wodzów, zdobądźcie ludzkie miasta i odzyskajcie należną Goblinom chwałę! GOBLINS: Epic Death. Edycja polska to pełna humoru oraz złośliwej interakcji, świetnie ilustrowana gra karciana, w której aby wygrać trzeba wykazać się sprytem, mieć nieco szczęścia oraz wysoce rozwiniętą zdolność...epickiego umierania.

#### JUNGLE BRUNCH. EDYCJA POLSKA

(Luca Bellini, Luca Borsa)  
 RODZINNA GRA KARCJANA, od 6 lat, 2-5 graczy, 15-30 min.

W dżungli nastał czas posiłku! Zwierzęta starają się zdobyć dla siebie jak najsmakowitsze kąski i jednocześnie, samemu nie stać się przekąską dla czyhających w gęstwinie drapieżców.

Jungle Brunch. Edycja polska to prosta, szybka i ślicznie ilustrowana gra karciana dla całej rodziny. Gracze starają się w niej pomóc swoim zwierzętom w zdobyciu ich ulubionych przysmaków. Aby to zrobić, będą musieli wykazać się sprytem, instynktem oraz znajomością cech swoich podopiecznych.

## GRY LEONARDO

### LETNISKO

(Karol Madaj)  
 GA KARCJANA, od 10 lat, 2-5 osób, ok. 45 min.  
 Prosta gra dająca okazję do ciekawych decyzji. Klasyczny i lubiany temat rodem z Monopoly, czyli kupowanie hoteli i pobieranie czynszu, ubrane w nowoczesną mechanikę i klimat międzywojennego letniska. Jest to kompaktowa, karciana gra worker placement, przy której będą mogli się bawić i początkujący i zaawansowani gracze. Akcja gry dzieje się w latach 30-tych w Falenicy, gdzie wśród sosnowych lasów do dzisiaj stoją jeszcze przepiękne drewniane pensjonaty.

## HOBBITY.U

### TOKAIDO

(Antoine Bauza)  
 GRA RODZINNA, od 8 lat, 2-5 graczy, ok. 45 min.  
 Gra opowiada o niezwykłej podróży przez dawną Japonię – Drogą Wschodzącego Słońca, która łączy Edo i Kyoto. Gracze będą odkrywać unikatowe miejsca, kontemplować pejzaże, kupować pamiątki z podróży, odbywać spotkania, a nawet degustować potrawy lokalnej kuchni. Gracz, któremu uda się skompletować jak najbardziej różnorodny zestaw pamiątek, doświadczeń i doznań z podróży, odniesie zwycięstwo.

## IPN

### ZNAJZNAK

(Karol Madaj)  
 EDUKACYJNA GRA KARCJANA, od 10 lat, 2-32 osób, ok. 15 min.  
 Gra składa się ze 132 kart. Na każdej znajduje się 12 różnych symboli dotyczących najnowszej historii Polski. Jeżeli weźmiemy dowolne dwie karty i uważnie się im przyjrzymy, okaże się, że mają jeden wspólny symbol. 132 karty 133 symbole i zawsze tylko jeden wspólny znak na dwóch kartach. Wydaje się to niemożliwe, a jednak! Zasady gry można wytłumaczyć w pół minuty. Gracze mają za zadanie jak najszybciej znaleźć wspólny symbol na dwóch leżących na stole kartach i podać jego nazwę. Jeżeli graczowi się to uda, kartę musi zabrać przeciwnik. Wygrywa ten kto pierwszy pozbędzie się wszystkich pięciu kart.

## PIATNIK

### DINO PARK

(Reiner Knizia)  
 GRA DLA DZIECI, od 7 lat, 1-4 graczy  
 Niejednemu marzy się park pełen dinozaurów – tylko skąd wziąć dinozaura? Zagraj w Dino Park! Jeśli masz szczęście na kostce wypadną narzędzia potrzebne do ich złapania. Ale musisz się trochę nagłowić – nie każdy dinozaur jest wart tyle samo!

### GOLD NUGGETS

(Reiner Knizia)  
 GRA DLA DZIECI, od 8 lat, 2-6 graczy  
 Jesteś gotowy na Gorączkę Złota? Dzięki rzutom kostki możesz zdobyć połyskujące kamyki. Myśl strategicznie i obserwuj swoich sąsiadów inaczej twoje „bryłki złota” mogą łatwo zniknąć!

## KANG-A-ROO

(Reiner Knizia)  
 GRA DLA DZIECI, od 6 lat, 3-6 graczy  
 Małe kangury są śliczne, ale złapać je nie jest łatwo... W australijskim buszu wygrasz, jeśli schwytasz ich więcej niż inni. Ale uwaga: pozostali gracze mogą sprzątnąć Ci sprzed nosa złapanie kangury, jeżeli nie masz w ręce odpowiedniej karty!

### MEMO MATCH

(Brad Ross)  
 GRA DLA DZIECI, od 4 lat, 2-5 graczy  
 Wszyscy członkowie ptasiej rodziny są do siebie bardzo podobni. Komu pierwszemu uda się odkryć 4 kartoniki z pasującym do danego ptaka czubkiem, dzióbkiem, nóżkami i oczkami? Ćwicz spostrzegawczość, pamięć i koncentrację świetnie się przy tym bawiąc!

## PORTAL

### ZOMBIAKI. EDYCJA JUBILEUSZOWA

(Ignacy Trzewiczek)  
 GRA KARCJANA, od 8 lat, 2 graczy, ok. 30 min.  
 Zombiaki to taktyczna gra karciana dla dwóch graczy, o prostych regułach, zapewniająca dynamiczną, ciekawą rozgrywkę. Jeden z graczy wcielił się w rolę zombich – jego celem jest przedostać się przez pięć kolejnych przecznic i przełamać barykady ludzi. Przeciwnik dowodzi ludźmi – jego celem jest zatrzymać zombich tak długo, aż nadejdzie świt – ostatnia karta w talii zombich...  
 Z okazji 10-lecia gra będzie wydana w nowym pudełku i z odświeżonymi grafikami.

### NEUROSHIMA HEX: SHARRASH

(Michał Oracz)  
 DODATEK, od 10 lat, 2-4 graczy, ok. 30 min.  
 Sharrash to trzeci z serii army packów do gry Neuroshima Hex – mini dodatków zawierających jedną wyjątkową armię do gry. Autorem Sharrash jest Michał Oracz. Armia wprowadza do gry nowe zdolności oraz nowy rodzaj żetonu podłoża.

## REBEL.PL

### MAŁY KSIĄŻĘ: STWÓRZ MI PLANETĘ

(Bruno Cathala, Antoine Bauza)  
 GRA DLA DZIECI, od 8 lat, 2-5 osób, ok. 25 lat  
 W tej grze każdy przyciął Małego Księcia buduje dla niego własną planetę, dom dla ukochanych zwierząt Księcia (lisa, owcy, słonia i węża). Jednak musicie zadbać, by na tworzonej planecie nie było zbyt wielu wulkanów i baobabów! Na koniec gry każda planeta będzie oceniana pod kątem upodobań każdego ze zwierząt. Ten gracz, któremu uda zdobyć się najwięcej punktów, wygrywa grę.

### RIALTO

(Stefan Feld)  
 GRA STRATEGICZNA, od 10 lat, 2-5 osób, ok. 45 min.  
 W Rialto gracze wcielają się w przedstawicieli rodów szlacheckich, którzy walczą o swoje wpływy w Republice Weneckiej. W tym celu zdobywają węgiel do doży, budują mosty i spławiają gondole, umieszczają swoich krewnych w radach dzielnic oraz stawiają różne budynki. Gracze zdobywają punkty zwycięstwa za różne działania w trakcie gry, a dodatkowo na koniec gry każda dzielnica daje punkty tym graczom, którzy mają tam swoje pionki.

Gra dla całej rodziny.

# Mały Książę

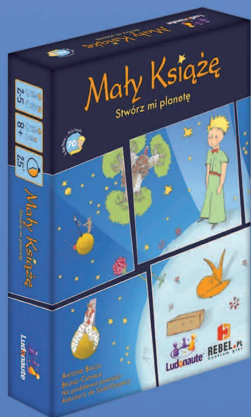
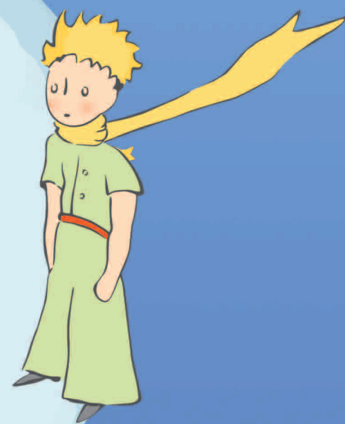
## Stwórz mi planetę



Zaprzyjaźnij się z Małym Księciem i spotkaj wszystkich bohaterów tej słynnej powieści Antoine'a de Saint-Exupéry'ego!

W tej grze każdy przyjaciel Małego Księcia buduje dla niego planetę, na której znajdą dom zwierzęta Księcia (lis, owca, słoń, wąż i żmija). Jednak musicie zadbać aby na tworzonej planecie nie było zbyt wielu wulkanów i baobabów!

Na koniec gry każda planeta jest oceniana przez postacie, które Mały Książę spotkał w czasie swojej podróży (Podróżnika, Geografa, Króla, Latarnika itd.) Każda planeta oceniana jest przez inny zestaw czterech postaci.



**REBEL.PL**  
Centrum gier

<http://wydawnictwo.rebel.pl>  
[www.facebook.com/REBELpl](http://www.facebook.com/REBELpl)

Patronat medialny:

**GZWÓRKA**  
POLSKIE RADIO

**merlin.pl**

Katarzyna Ziółkowska

## PODSUMOWANIE ROKU 2012 okiem planszówkomaniaka

Zdecydowana większość fanów planszówek bardzo dobrze wspomina miniony rok. Wydawane na bieżąco spolszczenia zagranicznych gier, przenikanie wiedzy o współczesnych grach planszowych do środków masowego przekazu, nowe wydawnictwa, sklepy stacjonarne i internetowe, tłumy na konwentach to główne przyczyny pozytywnej oceny ostatnich 12 miesięcy. Jaki był dla planszówek rok 2012?



### CO NOWEGO? CO DOBREGO?

Zaczynając wszelkie rozliczenia z minionym rokiem, powinniśmy wprawdzie rozliczyć się z wydanymi w tym czasie gramami. A właściwie z tym niewielkim procentem zeszłorocznych nowości, które pokonały uciążliwą drogę promocji, reklamy i sprzedaży, i którym udało się w ogóle na nasze stoły trafić. W bazie serwisu BoardGameGeek.com zarejestrowano prawie 3000 gier wydanych w 2012 roku - zagrać w nie wszystkie, czy nawet w większość z nich, mógłby jedynie ktoś posiadający naprawdę dużo wolnego czasu, jak i wolnej gotówki (i jeszcze więcej wolnych regałów). Rynek gier planszowych ciągle się rozwija i niestety, z wydanego co roku morza gier, tak naprawdę tylko kilkanaście tytułów wpływa na powierzchnię, mając szansę na światowy sukces i trafienie do graczy we wszystkich zakątkach świata.

Śledząc ranking najlepszych gier serwisu BoardGameGeek.com, nie ma wątpliwości, że w 2012 roku ta niełatwa sztuka

najlepiej udało się nie tyle grze nowej, co pewnemu podrasowanemu wznowieniu. Chodzi tu o zajmującą obecnie 8 miejsce w rankingu karciankę **Android: Netrunner**. Stworzona pierwotnie w 1996 przez Richarda Garfielda – ojca słynnego Magic: the Gathering oraz autora m.in. RoboRally i King of Tokyo – była pierwotnie karcianą grą kolekcjonerską (Collectible Card Game). W nowym wydaniu, na które pokusiło się Fantasy Flight Games, przerebiona została na tzw. Living Card Game. Kupując pudełko z grą, otrzymujemy już kilka zbilansowanych, gotowych do gry talii wraz z innymi niezbędnymi do gry elementami (żetony, instrukcja). Ponadto, co miesiąc możemy dokupić zestaw konkretnych, dodatkowych kart, dzięki którym rozwinie swoje decki. Osadzona w cyberpunkowej przyszłości (świat gier Android, Infiltration) gra to pojedynek próbującego wykraść dane hakera, czyli tzw. runnera oraz megakorporacji starającej rozwijać się i wprowadzać w życie swoje tajne projekty. Gra jest asymetryczna, każda ze stron wykonuje innego typu akcje (korporacja tworzy serwery

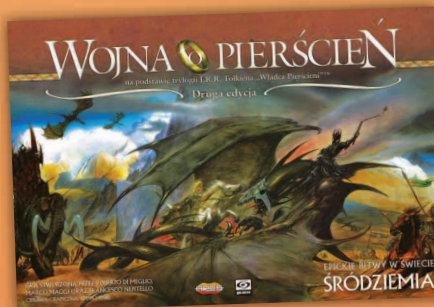


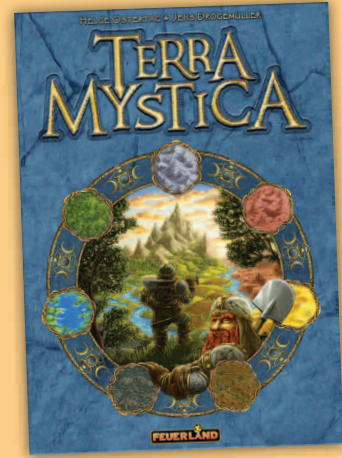
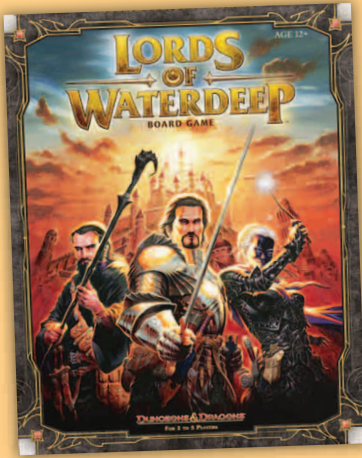
Pierwszą „nowoczesną” planszówkę kupiła w 2006 r. zainspirowana recenzjami Ignacego Trzewiczka w Gwiezdnym Piracie. W ŚGP zadebiutowała pod szczęśliwą „13”, jej recenzje ukazują się też na portalu GamesFanic.pl. Prywatnie: lekarz, miłośniczka wiewiórek i kotów. Ulubione gry: Through the Ages, Caylus,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

z danymi, buduje zabezpieczenia, runner pisze pomagające mu we włamywaniu się programy, atakuje serwery), ma inne sposoby na zdobywanie punktów (z rozwinięcia projektu lub z wykradzenia go) oraz inne warunki przegranej (koniec talii, brak kart na ręce). W rozgrywce istotny jest element blefu. Jak dotąd Android: Netrunner zbiera mnóstwo pozytywnych recenzji, otrzymał już m. in. nagrodę Golden Geek dla najlepszej gry karcianej i gry 2-osobowej.

Polska edycja Android: Netrunner trafi do nas na początku 2013 roku, dzięki wydawnictwu Galakta, które w 2012 roku postarało się o polskie edycje dwóch innych nowości, które pną się do góry w rankingach - **Descent: Wędrówki w Mroku** oraz **Wojna o Pierścień**. Pierwsze z nich to klasyczny dungeon crawler, oparty na pierwowzorze z 2005 roku autorstwa Kevina Wilsona. Wędrujemy przez lochy, tłukąc kolejne potwory nasyłane przez sterującego nimi mistrza gry. W nowej, wydanej w mniejszym pudełku wersji przygotowane scenariusze są krótsze, a gracze mają większy wpływ na tworzenie oraz rozwój swoich bohaterów z przegrody na przegrodę. Wojna o Pierścień to 2-osobówka będąca częściowo grą bitewną, częściowo przygodową osadzoną w tolkienowskim Śródziemiu, o której przeczytacie w dalszej części naszego magazynu.

Choć rok 2012 można bez wahania nazwać rokiem wznowień (więcej o tym za





chwile), to całe szczęście nie tylko stare gry w nowych szatach przykuły uwagę graczy. Wiele nominacji oraz nagród, a także wysokie 31 miejsce w rankingu BGG zajmuje gra **Lords of Waterdeep** wydawnictwa Wizards of the Coasts. Jej autorzy - Peter Lee i Rodney Thompsona obeznani ze znanym systemem gier fabularnych Dungeons & Dragons postanowili wziąć na tapetę mechanizm worker placement rodem z Caylusa i zmieszać go ze swoimi ulubionymi RPG-owymi klimatami. Powstała eurogra, w której wstawiamy ludziki do budynków, gromadzimy kosteczki i kasę, by wydawać je na realizowanie misji, przy okazji przeszkadzając innym graczom złośliwymi kartami intrygi. Eurogracze narzekali, że gra jest zbyt niezbilansowana oraz zawiera całkowicie niepotrzebny element złośliwej interakcji, ameritrashowcy zrządzili, że jak na grę osadzoną w świecie D&D za mało tu klimatycznego rozwalania potworów. Jednak dla sporej liczby osób **Lords of Waterdeep** stało się wyznacznikiem nowego typu gier łączącego w sobie oba główne planszówkowe nurty, z którym wiele osób wiąże nadzieje na przyszłość.

Miłośnicy klasycznych eurogier może nie otrzymali w 2012 roku hitu na miarę *Agricoli* czy *Cywilizacji: Poprzez wieki*, nie powinni jednak czuć się bardzo rozczarowani. **Tzolkin: Kalendarz Majów** (Simone Luciani, Daniele Tascini) wydawnictwa Czech Games Edition na długo przed ukazaniem się wzbudził zainteresowanie swoją mechaniką opartą na kołach zębatych. Gracze wstawiają swoje pionki na kolejne miejsca na zębatkach, które obkręcając się co turę przesuwają robotników do coraz to lepszych akcji. Nie mamy możliwości pasowania, zawsze musimy kogoś dostawić lub zdjąć, wykonując akcję, co zmusza do solidnego planowania ruchów. Gra jako typowe euro posiada różne drogi do zwycięstwa, mechanizm kół przyjemnie stymuluje szare komórki, a rozgrywka dzięki określonej ilości tur nie trwa za długo.

Uznanie eurograczy zdobyła również **Terra Mystica** dwóch niemieckich auto-

row (Jens Drögemüller, Helge Ostertag), nad którymi czuwał podobno sam mistrz Uwe Rosenberg. Jako przywódcy jednej z unikalnych 14 ras staramy się jak najlepiej rozwijać swoje włości, budując wioski, stacje handlowe, świątynie i twierdze. Każdy lud lepiej prosperuje na innym terenie, dlatego w trakcie rozgrywki niezwykle ważny będzie też rozwój naszych umiejętności kształtowania terenu czy przekraczania rzek, dodatkowe punkty zdobędziemy też pamiętając o rozwoju na czterech torach religii. Gra oferuje ciekawe wybory związane z drzewkiem technologicznym budynków, wymaga sporej dawki strategicznego myślenia i planowania. W obu powyższych grach mamy do czynienia z bardzo lubianym przeze mnie zjawiskiem „krótkiej kolderki”, czyli inaczej - wiele by się chciało, ale można mało (czyt. paraliż decyzyjny).

Ciekawą propozycją z zeszłego roku jest także **Seasons** francuskiego autora Régis Bonnessée (*Himalaya*, *Fabula*), czyli gra karciana z wykorzystaniem kości. Na początku każdej tury gracze rzucają jednym z czterech zestawów kości (zależnie od tytułowej pory roku), po czym każdy w kolejności wybiera jedną z nich, otrzymując przedstawione na ścianie surowce, punkty i/lub karty. Karty zagrywane w trakcie rozgrywki będą wspomagać wykonywane przez nas akcje, a także zapunktują na koniec - ich właściwy dobór przed grą (w formie draftu) jest niezwykle istotny.

Jeśli chodzi o gry w bardziej amerykańskim stylu, to spore emocje wzbudziło **Star Wars: X-Wing** od Fantasy Flight Games. Proste zasady, chwytliwy temat, a przede wszystkim spoglądające na nas przez otwór w pudełku przepięknie pomalowane X-Wing i dwa myśliwce TIE sprawiły, że gra odniosła spory sukces. Gracze wojenni podobno są dość rozczarowani zbyt prostą mechaniką, opartą w głównej mierze na grze *Wings of War*, jednak przystępność zasad jest ogromnym atutem dla fanów Gwiezdných Wojen, którzy kupili grę jedy-

## ALE TO JUŻ BYŁO

Patrząc na liczbę nowo wydanych gier, wydawałoby się, że autorom pomysłów nie brakuje. Jednak w 2012 roku jeszcze bardziej wypuklił się obserwowany już wcześniej trend wznawiania hitów sprzed lat. Przepis jest prosty: bierzemy starą grę, poprawiamy jej reguły, by nie odstawała za bardzo od współczesnych koleżanek, dodajemy wypasione grafiki, et voila! Hit sezonu gotowy. W takich machinacjach zdecydowanie przoduje i to z powodzeniem Fantasy Flight Games, które w zeszłym roku wypuściło nie jedną, lecz kilka reedycji - *Android: Netrunner*, *Wiz-War*, *Rex: Final Days of an Empire*, *Descent*, *Merchant of Venus*. O tej ostatniej było głośno z powodu małego zamieszania - jej wznowienie chciało oprócz FFG wydać także wydawnictwo Stronghold Games. Sprawę niespodziewanie załatwiono polubownie, co ucieszyło fanów gry, a przez wiele osób z zagranicznego planszówkowego fandomu uznawane jest za jedno z ważniejszych wydarzeń roku 2012. W reedycjach gier na polskim rynku zasmakował Egmont Polska i tak na nasze stoły trafiło: *Pan tu nie stał!*, czyli *Great Wall of China* Reiner Knizia, *Pojedynek Robotów*, czyli uproszczone japońskie shogi, *Łap zwierzak!* oparte na włoskiej grze Shokoba. Polacy z Phalanx Games Polska i Diablos Polacoś dobrze sobie radzą z granicą z *CLASH: Jihad vs. McWorld*, czyli wznowieniem japońskiej dwuosobówki RRR.





nie ze względu na klimat. Oczywiście gra również ma już polską edycję, a na nasze portfele już zasadzają się nowe modele Y-Wingów, A-Wingów, TIE advance z Darthem Vaderem czy nawet Sokół Millennium z Hanem Solo i Chewbaccą!

## POLACY NIE GĘSI, SWOJE (LUB CUDZE) HITY MAJĄ

Jeśli chodzi o zeszłoroczne propozycje od rodzimych autorów, to można śmiało orzec, iż międzynarodowy sukces odnosi wydany przez **Portal Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island** autorstwa Ignacego Trzewiczka. Według rankingów BGG jest to czwarta najlepsza gra Essen 2012, w tym roku wyda ją m.in. amerykańskie Z-Man Games, niemieckie Pegasus Spiele i francuskie Filosofia Edition. Gracze, jako cudem ocalali członkowie załogi statku, starają się wspólnie nie tylko przetrwać na bezludnej wyspie, ale też z powodzeniem zrealizować cel zwycięstwa wynikający z rozgrywanego scenariusza. Nowa propozycja Portalu jest jak zwykle wręcz przesiąknięta klimatem, przez co zdobyła uznanie lubiących przygodówki Amerykanów, a w przeprowadzonej przeze mnie ankiecie duża liczba użytkowników forum gry-planszowe.pl wymieniało ją jako

najlepszą grę wydaną w 2012 roku (wyniki ankiety na naszej stronie www).

Nowa gra Adama Kałuży – **Jaskinia**, zbiera dość pozytywne recenzje, nie wzbudziła jednak za granicą takiego zainteresowania jak wydane dwa lata wcześniej K2 (być może wśród graczy jest więcej himalaistów niż speleologów). Nie lada osiągnięciem jest wydanie przez holenderską ekipę White Goblin Games gry Filipa Miłuńskiego **Vampire Empire**. Dwuosobówka ta osadzona w jakże ostatnio chwytnym temacie opiera się na mechanice z elementami dedukcji i blefu.

Oprócz licznych gier zarówno doświadczonych, jak i nowych polskich autorów wydawnictwa wręcz rozpieszczały nas polskimi wersjami językowymi tytułów zagranicznych. Znaczna większość polskich tłumaczy „gorących” gier z 2012 roku lądowała na sklepowych półkach jeśli nie równocześnie z premierą, to niedługo po niej (Seasons, Wojna o Pierścień, Pokolenia, Descent: Wędrowki w Mroku, Star Wars: X-wing, Tzolkin: Kalendarz Majów), wreszcie doczekaliśmy się też obiecanych spolszczeń starszych tytułów (Small World, Władca Pierścieni, Race for the Galaxy: Narodziny Imperiów). Co niezmiernie cieszy, tendencja ta będzie się utrzymywać w roku 2013 – zapowiedziano już polskie edycje takich tytułów jak Terra Mystica, Android: Netrunner czy Rialto.

## PALCEM PO EKRANIE, CZYLI SZTURM NA MEDIA

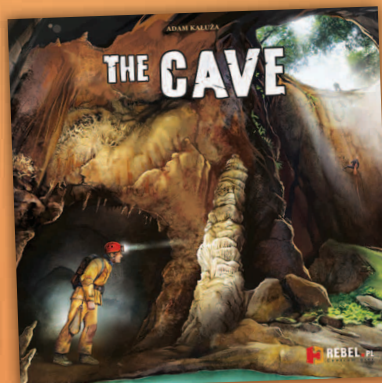
Osoby, które nie wahają się wydawać pieniędzy na to samo podane w innej formie, z pewnością cieszy też dalszy rozkwit gier planszowych dostępnych na urządzenia elektroniczne (smartfony, tablety, konsole). Trudno określić, ile dokładnie gier zyskało swój multimedialny odpowiednik w 2012 roku, ich ilość przyrasta w zaskakującym tempie, które na pewno będzie jeszcze szybsze w nadchodzących latach.

Prawdopodobnie również szturm planszówek na urządzenia mobilne przyczynił się do kolejnego ważnego trendu 2012 roku – rosnącej popularyzacji naszego hobby. Zwiększa się obecność gier planszowych w mediach - audycje radiowe, telewizyjne, artykuły w gazetach sprawiają, że coraz więcej osób słyszało o czymś więcej niż tylko chińczyku czy warcabach. W planszówce grają bohaterzy popularnego serialu Teoria wielkiego podrywu. W marcu wystartowała wyprodukowana na wysokim poziomie internetowa seria Tabletop ze znanym ze Star Treka aktorem Wilem Wheatonem, która wystrzeluje w kosmos słupki sprzedaży wszystkich prezentowanych gier (przykładowo 100% większa sprzedaż dla Small World, wyprzedanie nakładu Tsuru).



## PLANSZÓWKOWE WYDAJ TO SAM

Każdy, kto marzy o wydaniu swojej własnej gry, powinien tak naprawdę znać jeden adres: [www.kickstarter.com](http://www.kickstarter.com). Ta strona internetowa wspomagająca kreatywnych ludzi z małym budżetem pozwala umieścić



swój projekt i ogłosić międzynarodową zrzutkę co łaska w szczytnym celu zrealizowania go. Oprócz gry może to być także skafander kosmiczny dla ludności cywilnej czy infografika obrazująca liczebność wiewiórek w Atlancie (to tylko dwa przykładowe projekty, na które UDAŁO SIĘ zebrać fundusze), jednak pozostając w temacie planszówek – w 2011 roku w ten sposób wydano ok. 70 gier, zaś w 2012 już ponad 200! Żeby było ciekawiej, z Kickstartera korzystają już nie tylko osoby prywatne, lecz także znane wydawnictwa. Przykładowo niemieckie Queen Games uzyskało w ten sposób 588% potrzebnych funduszy do wydania hitu ostatniego Essen - **Escape: The Curse of the Temple**. Rzeczywiście wszyscy ci, co wypatrzyli i wsparli jej prototyp, mogą być z siebie dumni. Ta totalnie zakrecona gra kooperacyjna, w której gracze podczas odsłuchiwania 10-minutowego soundtracku jednocześnie rzucają kośćmi, starając się odnaleźć swoimi pionkami wyjście z przeklętej świątyni, wygrała w czasie targów ranking GeekBuzz, a obecnie jest 5. najwyżej ocenianą grą Spiel 2012. Dzięki Kickstarterowi ukazała się też niezwykle popularna za wielką wodą gra **Zombicide** (Amerykanie chyba nigdy nie będą mieli dość gier o zombie) oraz przygodówka autora Dominionia - Donalda X. Vaccarina - **Gauntlet of Fools**.

## WYDARZENIA POLSKA - ŚWIAT

Najważniejszym dla całego rynku planszówkowego wydarzeniem są niewątpliwie targi Spiel organizowane co roku w niemieckim Essen. Kłopot w tym, że z roku na rok wydawcy zdają się coraz bardziej zapominać o pozostałych miesiącach, swoje plany wydawnicze ograniczając prawie, że tylko i wyłącznie do października. Miałam wrażenie, że zjawisko to było szczególnie odczuwalne w 2012 roku, którego pierwsza połowa nie była tak obfita w udane nowości jak druga. Z gier prezentowanych na dru-

gich co do ważności europejskich targach w Norymberdze (luty), tak naprawdę uwagę przykuły jedynie Seasons oraz dwuosobowa wersja Agricoli. Essenizacja rozprzestrzenia się niestety na cały świat, nawet Amerykanie, którzy przecież mają swoje własne, przyciągające po kilkadziesiąt tysięcy odwiedzających wydarzenia jak Origins czy GenCon, czekają na Essen jak na zbawienie.

Nieodłączną częścią targów w Essen są prowadzone w ich trakcie rankingi: Geek Buzz, który w tym roku wygrała gra **Escape: The Curse of The Temple** oraz Fairplay,

Keyflower (260), Robinson Crusoe: AotCI (281) oraz **Escape: TCoTT** (289).

Mogłoby się wydawać, że jeśli chodzi o gry planszowe, to Niemcy zgarniają wszystko – oprócz najważniejszych targów, również najbardziej prestiżowa nagroda w branży to ichniejsze Spiel des Jahres, które w 2012 roku zgarnął **Kingdom Builder** Donalda X. Vaccarina. We wprowadzonej w 2011 roku kategorii Kennerspiel - mającej wyróżniać gry dla bardziej wymagających - jako jedną z trzech nominowanych gier wybrano **K2** Adama Kałuży. Ostatecznie zwycięstwo

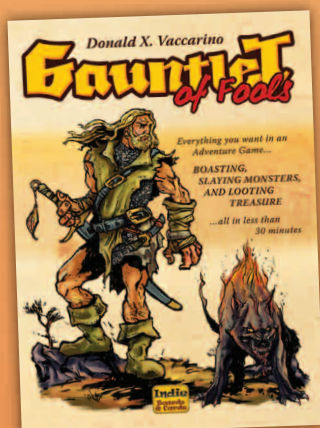


w którym pierwsze miejsce zgarnął Keyflower. W tej siódmej już grze z serii „Key” od R&D Games, licytujemy się meeplami w różnych kolorach o sześciokątne elementy planszy, z których budujemy małą wioskę. Najlepiej gromadzone budynki wybierać tak, by ich zdolności tworzyły razem zgrabny silniczek, który zazwyczaj przetwarzając jedne surowce w drugie, zapewni nam jak największą liczbę punktów zwycięstwa.

Jeśli chodzi o zestawienia poessenowe to obecnie najlepiej radzącą sobie, wydaną na Essen grą jest Zolk'in: Kalendarz Majów (46 miejsce w rankingu BGG). Na kolejnych miejscach plasują się Terra Mystica (82),

przypadło jednak grze **Village** (Pokolenia), a w osobnej kategorii gier dla dzieci wygrało **Schnappt Hub!** Jeśli chodzi o pozostałe nagrody: International Gamers Award przyznane zostało grze Trajan, zaś Golden Geek dla Gry Roku trafiło do **Eclipse**.

Polska Gra Roku wywołała wiele emocji – w 2012 wybrano bowiem odnoszącą ogromny sukces w kraju **Kolejkę** Karola Madaja. Poprzednie edycje konkursu wygrywały złożone pozycje dla bardziej doświadczonych graczy (Boże Igrzysko, Cywilizacja, Agricola, Puerto Rico), rozgorzały więc (zresztą jak co roku) dyskusje na temat idei i przyszłości nagrody. Oliwy do ognia dołąć fakt, iż wskutek





internetowego głosowania Wyróżnienie Graczy przypadło niszowej produkcji - **Labyrinth: The Paths of Destiny** (jej autorzy Kamil Matuszczyk i Mateusz Pronobis debiutowali w 2010 roku z tytułami Arkana Miłości oraz Prawda czy Wyzwanie).

Nasze konwenty planszówkowe również pomalą ewoluują w stronę targowo-masową. Z roku na rok nie tylko rejestrują coraz większą liczbę uczestników, lecz także odbywają się w coraz bardziej



prestżowych miejscach czy goszczą znanych planszówkowych gości. I tak listopadowe **GRAMY** połączone z Targami Gra i Zabawa na Międzynarodowych Targach Gdańskich chwali się liczbą 5000 uczestników (bez dzieci do 6 r.ż.!) oraz ponad 3000 wypożyczeń. **Festiwal Gier Planszowych** zorganizowano także w ramach Targów Hobby na Międzynarodowych Targach Poznańskich. Druga edycja warszawskiego **Kotła** (ponad 3600 odwiedzających) kusila planszówkomaniaków wizytą i prelekcją słynnego niemieckiego autora gier dr. Reinera Knizii.

## UMARŁ 2012, NIECH ŻYJE 2013!

Większość graczy z forum gry-planszowe.pl ocenia 2012 rok jako dobry dla planszówkomaniaków i trudno mi się z nimi nie zgodzić. Słuchając amerykańskich podcastów, odnosi się wrażenie, że zdecydowanie był to rok Fantasy Flight Games – wznowienia popularnych gier, inwestycja w licencję Star Wars, polubowne rozwiązanie sprawy z Merchants of Venus sprawiły, że wydawnictwo to zbiera najwięcej, najbardziej pozytywnych opinii. Choć Amerykanie liczą się z Essen, mam wrażenie, że ichniejsze plany wydawnicze nie są tak od Spiel uzależnione. W naszej części świata na prawdziwe europejskie hity musimy jednak czekać do końca października. Choć, że czekać warto zapewnia chociażby Tzolkin: Kalendarz



Majów, który ponieważ wydany później dopiero brnie w kierunku pierwszej 10 najlepszych gier (na początku pisania tego tekstu był gdzieś w okolicy 60. miejsca, obecnie jest ok. 40-tki, ciekawa jestem gdzie będzie, gdy będziecie czytać ten artykuł). Polskim graczom na pocieszenie i przedessenową posuchę idą z pomocą rodzime wydawnictwa, przez cały rok wypuszczając polskie edycje największych hitów. Już dziś wiadomo, że tendencja ta będzie się utrzymywać w 2013. Niezmiernie cieszy sukces Robinsona Crusoe i zainteresowanie tym tytułem za granicą, ciekawa jestem, jakie będą losy tego tytułu, gdy pojawi się nowym nakładem w Stanach, Niemczech i Francji. Być może z czasem polscy autorzy dorównają popularnością polskim rysownikom już teraz docenianym we wszystkich zakątkach świata.

Zainteresowanie grami planszowymi mediów, popularyzacja elektronicznych wersji gier, rozrastające się konwenty w 2012 roku niosą spore nadzieje na przyszłość. Im większe społeczne zainteresowanie planszówkami, tym łatwiej gry będzie wydawać (już teraz korzysta z tego Kickstarter), a nam tym łatwiej (taniej) je kupować. Co to będą za gry? Czy kolejne zaskakująco smaczne odgrzewane kotlety, medialne produkcje w popkulturowych klimatach, sprytne mariaże euro z ameritrashem czy błyskotliwe pomysły szkoły niemieckiej? Zobaczymy. I rozliczymy się z nimi w przyszłym roku.

## POLSKIE WYDAWNICZE DEBIUTY 2012

**Fabryka Gier Historycznych**, czyli miłośnicy historii z Lublina. Po kwietniowym debiucie grą W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80 wydali w 2012 jeszcze dwie pozycje - Teomachia i Sigismundus Augustus.

**Spawn**, czyli debiut Sebastiana Grabskiego w podwójnej roli – autora i wydawcy gry Władca Areny.

**RedImp**, czyli wydawnictwo powstało, na gry musimy trochę poczekać. Zapowiadane są aż dwa tytuły, obydwą to adaptacje - Zakon Krańca Świata na podstawie powieści Mai Lidi Kossakowskiej oraz Pan Lodowego Ogrodu nawiązujący do serii książek Jarosława Grzędowicza.

**STGames**, czyli mamy już jedną firmę (G3), czemu nie mieć drugiej. Na 2013 zapowiadanych jest kilka tytułów: Imperializm, Westerplatte, Hero Brawl, Craftsmen, jak i pomoc przy wydaniu Zakonu Krańca Świata.

**Cube - Factory of Ideas**, czyli mamy sieć sklepów, dlaczego nie założyć wydawnictwa. Pierwsze gry również pojawiają się w tym roku, będą to zarówno spolszczenia (Schotten Totten, Summoner Wars), jak i nowości od polskich autorów (Kłamca, kłamca).



# CZŁOWIEK OD NIETYPOWYCH TEMATÓW

Z Vitalem Lacerdą rozmawia Dominika Gorgosz

Stworzył już grę o produkcji wina, w 2012 roku zajął się zanieczyszczeniem środowiska. W 2013 roku chce zaprezentować grę o zarządzaniu pracą w fabryce samochodów. Nietypowe tematy nie są mu obce. Nad CO<sub>2</sub> pracował ponad trzy lata, jednak pozytywne opinie graczy są chyba najlepszym dowodem na to, że było warto. O swojej grze opowiada Vital Lacerda.

## Jak wpadł Pan na pomysł gry CO<sub>2</sub>?

Poszukiwałem wspólnego, globalnego tematu bliskiego wszystkim ludziom. Podróżując do rodziny, przejeżdżałem obok jednej z kilku elektrowni węglowych w Portugalii. To był piękny dzień, jednak w okolicy elektrowni niebo było szare i zadymione. Pomyślałem sobie, jak piękny byłby krajobraz, gdyby nie było tej elektrowni. Zacząłem sporo czytać na ten temat. Do tej pory wiedziałem jedynie tyle, że CO<sub>2</sub> stanowi problem i że rządy wielu państw starają się zmniejszyć zanieczyszczenie powietrza.

## Jak wspomina Pan pracę nad grą?

Testowałem CO<sub>2</sub> przez prawie trzy lata i bardzo dużo w tym czasie wydarzyło się i sporo zmieniło się w grze. Pewnego razu jeden z moich testerów tak zdenerwował się z powodu ruchu innego gracza, że zaczął na niego krzyczeć. To najspokojniejszy facet, jakiego znam. Tej nocy przekonałem się, że gra będzie dobra, ponieważ wyzwala emocje. Nie zapomnę też, jak w trakcie konwentu Leiria w Portugalii w prototyp CO<sub>2</sub> zagrał Martin Wallace i Mac Gerdts. To projektanci, których najbardziej podziwiam. Byłem bardzo dumny z możliwości przetestowania gry z nimi. Sporo zmian wprowadziłem po tej testowej rozgrywce. Sądzę, że w tym dniu utwierdziłem się, że CO<sub>2</sub> „to jest właśnie to”. Po raz pierwszy poczułem się jak prawdziwy autor gier.



wością co roku oczekuję wyjazdu do Essen, żeby móc poznać najnowsze premiery. Jednak to, co najbardziej lubię w SPIEL, to możliwość zaprezentowania własnej gry, nad którą pracowałem przez kilka lat. To też okazja do zapoznania się z innymi autorami gier.

## Jakie premiery z 2012 roku przypadły Panu do gustu?

Uwielbiam grę Terra Mystica. Rozgrywka jest bardzo zmienna i w dodatku mamy sporo decyzji do podjęcia. Ten tytuł ma wszystko, co kocham w grach, m.in. złożoność, rywalizację, wyścig, wieloznaczne opcje, różne sposoby na osiągnięcie sukcesu i olbrzymią ilość decyzji do podjęcia. Podobało mi się też np. Great Zimbabwe, Tzolk'in, Archipelago czy Myrmes. Sporo gier jeszcze czeka na pierwszą rozgrywkę. Na mojej liście jest np. Suburbia i Clash of Cultures.

## Dziękuję za rozmowę.

## Czy jest Pan zadowolony z przyjęcia gry?

Tak, recenzje były bardzo dobre. Gra przypadła do gustu graczom i reakcje były bardzo pozytywne. Ze względu na złożoność gry, nie spodziewałem się aż tak ogromnego zainteresowania.

## Czy CO<sub>2</sub> doczeka się zagranicznych wydań?

Tak, gra została wydana we współpracy z wydawnictwem Stronghold Games i jest dostępna na amerykańskim rynku. Giochix znalazło również partnera w Chinach. Tak więc można powiedzieć, że gra jest wszędzie dostępna.

## Nad jakim tytułem pracuje Pan obecnie?

Pracuję nad grą KanBan, która będzie zaprezentowana w trakcie targów SPIEL 2013. Wyda ją, podobnie jak grę Vinhos, wydawnictwo What's Your Game?. Akcja toczy się w fabryce, w której produkujemy samochody systemem KanBan (przyp. red. japońska metoda zarządzania produkcją). Gra może jednak zainteresować również tych graczy, którzy nie wiedzą, na czym ten system polega. To ekonomiczna gra, z dużą ilością elementów do odkrycia i z kilkoma innowacyjnymi mechanizmami. Mam przynajmniej taką nadzieję.

## Jak Pan ocenia ubiegłoroczne targi SPIEL?

Uwielbiam te targi i uwielbiam poznawać nowe gry. Z niecierpli-



Z zamyślenia 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.



Katarzyna Ziółkowska

# CO<sub>2</sub>

## Bo liczy się klimat

**Vital Lacerda, twórca Vinhos - wydanej w 2010 roku eurogry z kategorii raczej cięższych, a na pewno tych bardziej (łamane na: zbyt – niepotrzebne skreślić) skomplikowanych, przygotował na zeszłoroczne targi w Essen nową grę. I choć w pozycjach z tego gatunku zwykle wszystko poza mechaniką ma uboczne znaczenie, okazało się, że w CO<sub>2</sub> to właśnie klimat jest najważniejszy.**

**K**limat, gdyż tematyka gry kręci się wokół szkodliwości dwutlenku węgla, globalnego ocieplenia i zagłady świata, która czeka nas wszystkich, gdy czegoś z tym faktem nie zrobimy. Ależ co my możemy zrobić?! - spytacie przerażeni. A autor uspokoi, pogłuszcze po głowie i wyjaśni: odnawialne źródła energii, oto nasz ratunek!

### TRZY AKCJE TO PODSTAWA

W grze CO<sub>2</sub> jako szefowie przedsiębiorstw energetycznych staramy się, spełniając rządowe wytyczne, zatrzymać stale rosnące zanieczyszczenie atmosfery dwutlenkiem węgla poprzez inwestowanie w tzw. ekologiczne sposoby pozyskiwania energii. Tak zupełnie na marginesie - bo oczywiście ratowanie świata jest naszym najważniejszym celem - zbieramy jakieś tam punkty zwycięstwa czy wymienne na kasę (i w efekcie kolejne punkty) pozwolenia na emisję CO<sub>2</sub>, tzw. CEPy.

Każdy z sześciu wyszczególnionych na planszy kontynentów posiada swój zasób CEPów oraz własne, odmienne zapotrzebowanie na energię, czyli w praktyce ilość miejsc na elektrownie, które będziemy budować.

W swojej turze wykonujemy po jednej z trzech dostępnych akcji, zaś liczba takich tur w większej rundzie zależy od ilości graczy. Pierwsze, co możemy zrobić, to zaproponować jeden z pięciu projektów ekologicznych źródeł energii (energia

słoneczna, biomasa, recyding, zalesienie, zimna fuzja) – przy wybranym przez siebie kontynencie kładziemy żeton projektu na jednym z trzech pól, otrzymując bonus w postaci pieniędzy, surowców lub akcji naukowca. Jeśli na planszy znajdują się już zaproponowane wcześniej projekty, możemy jeden z nich zainstalować – płacimy jednym z naszych pozwoleń na emisję dwutlenku węgla, w zamian otrzymując wynagrodzenie w postaci pieniędzy, surowców lub CEP w zależności od rodzaju projektu. Ostatnie, co można wykonać, to skorzystać z zainstalowanego już projektu i wybudować elektrownię - płacąc surowcami i kasą, w zamian otrzymując punkty i wiedzę technologiczną. Oprócz wykonania dokładnie jednej akcji, każdy w swojej turze może dodatkowo przemieścić jednego ze swoich naukowców na któryś z projektów lub na konferencję (celem rozwoju na torze wiedzy z zakresu danej technologii), kupić lub sprzedać jeden CEP z rynku oraz użyć jednej karty (z tych które mamy na ręce lub są wyłożone przy planszy).

Na początku każdej dużej rundy, czyli mijających od 1970 do 2010 dekad, sprawdzamy czy w każdym z sześciu regionów znajduje się wymagana liczba elektrowni. Jeśli zapotrzebowanie energetyczne danego terenu nie zostało pokryte, pojawia się tam automatycznie elektrownia starego typu, która oczywiście jako to zło wcielone emituje CO<sub>2</sub> do atmosfery. Jeśli poziom stężenia dwutlenku przekroczy 350 ppm, dodatkowo na jednym z kontynentów dochodzi do katastrofy ekologicznej, której negatywne

grę udostępnia  
**giochix.it**

skutki muszą pokryć wszyscy - mający w nosie losy świata - gracze nie posiadający na tym terenie elektrowni ekologicznych. Jeśli natomiast kiedykolwiek doprowadzimy do wzrostu stężenia CO<sub>2</sub> powyżej 500 ppm, dla naszej planety nie ma już ratunku - solidarnie przegrywamy grę (jesteśmy tak obrzydliwie nieekologiczni, że zasługujemy jedynie na schowanie jej do pudełka).

Punkty potrzebne do zwycięstwa zdobywamy w trakcie rozgrywki: budując zielone elektrownie, realizując wytyczne ONZ (wyłożone wokół planszy karty zapewnią dodatkowe punkty za zestawy odpowied-



nich elektrowni) oraz na początku każdej rundy. Sprawdzamy wtedy stan wiedzy każdego gracza z zakresu wszystkich pięciu odnawialnych źródeł energii. Spokojnie, nie odbywa się to w formie kartkówki, lecz porównując pozycję naszych pionków na specjalnych torach wiedzy. Pierwsza i druga osoba na każdym z nich otrzymuje przychód, który może odebrać w formie punktów zwycięstwa i/lub pieniędzy.

Osobna punktacja na koniec gry – to zyski z realizacji karty tajnego celu przedsiębiorstwa, którą na początku gry otrzymuje każdy gracz oraz przychody z CEPów z kontrolowanych przez nas kontynentów.

### REKA REKĘ MYJE (I ŚWIAT OBRONI)

Jak na grę z tak właściwie trzema głównymi (plus trzema dodatkowymi) akcjami na krzyż, CO<sub>2</sub> jest tytułem niezwykle złożonym, z dość mało intuicyjnymi, ściśle zązębiającymi się mechanizmami.

Kluczowym, jeśli w ogóle nie najważniejszym, pod względem zdobywania punktów elementem jest walka o przewagę na torach wiedzy. Początkowo przesuwamy się na nich zapewniamy sobie poprzez umieszczanie pionków naszych naukowców na projektach (na koniec tury awansujemy o jedno pole na jednym z torów wiedzy odpowiadających dziedzinie energii, na której stoimy). Następnie, co ważniejsze, będziemy naukowców posyłać na kafelki konferencji. Jest na nich



Gra wzbudziła wiele kontrowersji swoim tematem, gloryfikacją odnawialnych źródeł energii i demonizowaniem efektu, jaki wpływ na kondycję świata ma poziom dwutlenku węgla w atmosferze. Wiele osób biorących na serio klimat (i gry, i naszej planety) zamieściło w serwisie BoardGameGeek.com zarówno ideologiczne 1-ki, jak i 10-ki przy ocenie gry. Sam autor, bardzo aktywny na forum BGG, skomentował zjawisko w ten sposób: „Dla tych, którym z jakiegoś ideologicznego powodu nie pasuje temat ratowania planety przed globalnym ociepleniem poprzez redukcję emisji CO<sub>2</sub>, możemy łatwo przeformułować go w drugą stronę. Korzystacie z głupoty ONZ, która przedkłada rozwój ekonomiczny państw nad obłąkane pragnienie redukcji emisji CO<sub>2</sub> - macie za zadanie wykorzystanie szansy na zdobycie łatwych pieniędzy poprzez renowację rynku elektrowni na źródła odnawialne i energię jądrową”

zwykle od 2 do 4 miejsc na pionki nasze i współpracownicy. Gdy zapełnimy całość, zjazd się kończy, a naukowcy wracają, niosąc wiedzę, czyli ulepszone awansy na torach. Rozwój jest o tyle istotny, że nie tylko zapewni nam punkty/kasę na początku rundy, lecz także odpowiednią pozycję na torze jest niezbędna do budowania elektrowni każdego typu, a kolejne pola na torach przyznają jednorazowe bonusy w postaci dodatkowych przesunięć w innych dziedzinach, surowców czy CEPów.

Ważną częścią mechaniki jest element area control. Każdy kontynent posiada inne trzy typy preferowanych źródeł energii. Osoba, która wybuduje najwięcej różnych rodzajów elektrowni na danym kontynencie zdobywa nad nim kontrolę, co daje jej dostęp do jego pozwoleń na emisję CO<sub>2</sub> w trakcie i na koniec rozgrywki. CEPy zaś to kasa, czyli de facto punkty. Jak dużo? O tym decyduje kolejny istotny mechanizm, czyli spekulowanie ceną pozwoleń poprzez ich sprzedaż lub kupno na rynku. Obowiązujący przy końcowym podliczaniu przelicznik to jeden punkt za dwie monety. Gdy CEPy są drogie - warto je sprzedawać, każda sprzedaż to jednak obniżenie ceny CEPów, czyli obniżenie kwoty, którą za nie otrzymamy. By ją z kolei podnieść, możemy pozwolenia nie tylko kupować, lecz także pobierać przy okazji

takich akcji jak awans na torach czy instalowanie projektów.

CO<sub>2</sub> różni się od większości eurogier ogromną ilością interakcji. Po pierwsze gra wymaga może nie tyle negocjowania, co dogadywania się w zakresie działań wszystkich graczy. Jeśli zagapiimy się w pierwszych turach i nie wybudujemy odpowiedniej liczby elektrowni, możemy łatwo doprowadzić do zbiorowej przegranej z powodu zbyt dużego zanieczyszczenia CO<sub>2</sub>. Pomoc współpracownicy bywa niezbędna do szybkiego zapewnienia konferencji – jeśli dogadamy się i uzgodnimy, który z kafelków wybrać, unikniemy uwięzienia na nim naszego naukowca. Drugą stroną interakcyjnego medalu to fakt, że żaden projekt nie przynależy do konkretnego gracza. To, co proponujemy, może być bez przeszkód zainstalowane, a następnie wybudowane przez każdego. Jest to korzystne, biorąc pod uwagę unikanie przegranej, mniej zaś przyjemne, jeśli chodzi o walkę o przewagę w regionach. Jeśli nie będziemy uważnie decydować, co i gdzie proponujemy czy instalujemy, możemy bardziej sobie zaszkodzić niż pomóc. Rywalizacja pomiędzy graczami dotyczy również widocznych dla wszystkich kart celów ONZ.

## RATUJECIE? RATUJEMY!

Jeśli dotrwalicie do tej części tekstu, licząc na moją opinię na temat globalnego ocieplenia, słuszności bądź nie teorii dotyczącej udziału w nim cywilizacyjnej emisji CO<sub>2</sub> oraz ogólnego zjawiska forsowania własnych poglądów w grze planszowej, to macie pecha. Szczęście sprzyja zaś tym, co chcieliby coś jeszcze usłyszeć o samej grze. Podziwiam Vítala Lacerdę za stworzenie w CO<sub>2</sub> siatki wpływających na siebie nawzajem mechanizmów, z jednoczesnym uniknięciem zapamiętanego przeze mnie z Vinhos przekombinowania. W grze - pomimo ograniczonej, niewielkiej liczby akcji

- czeka nas naprawdę dużo możliwości oraz decyzji do podjęcia. Ta złożoność może zniechęcać mniej zaawansowanych graczy, którzy do pełnego dostrzeżenia rządzących grą mechanizmów będą potrzebować kilku partii. Niestety, osobiście w eurograch cenę sobie swego rodzaju pasjansowości, a w przypadku CO<sub>2</sub> ruchy innych graczy mogą tak bardzo zmienić sytuację na planszy, że czasami trudno jest cokolwiek porządnie zaplanować.



Konieczne jest tu raczej ciągłe zmienianie i dostosowywanie strategii, optymalizacja i wymyślanie jak najbardziej korzystnego ruchu niż realizowanie długodystansowego planu. Gra ze względu na walkę o przewagę i komponentę area control może przypaść do gustu osobom lubiącym konfrontację - oczywiście w eurogrych granicach, tu nawet jak komuś podkładamy świnię, czyt. budujemy elektrownie, to w pewien sposób mu pomagamy (tak, tak, a także cierpiącej od nadmiaru CO<sub>2</sub> planecie). Autor zamieścił w instrukcji warianty gry dla różnego poziomu graczy, wariant z licytacją o gracza startowego i wersję 1-osobową, która mnie osobiście nie zachwycała i którą potraktowałam jako sposób na nauczenie się mechaniki. Niezmiernie urzekło mnie wydanie i utrzymana w akwarelkowych kolorach stylistyka. Dla mnie jest to jedna z ładniejszych gier, jakie widziałam, spotkałam jednak graczy, którzy uważali ją za koszmarną.

Jeśli szukacie wymagającej, ekonomicznej eurogry ze spora dawką interakcji w pakiecie - CO<sub>2</sub> pewnie zagości na waszych stołach na dłużej. Ja, choć chciałabym uratować świat, będę to robić w inny sposób.



# 7/10

**Typ gry:** eurogra  
**Liczba (wiek) graczy:** 1-5 (od 12 lat)  
**Czas gry:** 120 min.  
**Wydawca:** giochix.it  
**Autor:** Vítal Lacerda  
**Cena:** ok. 170 zł  
**Edycja:** zagraniczna

**Plusy i minusy**  
 + pięknie wydana, złożona, zgrabnie współpracujące mechanizmy, interakcja, gamer's game;  
 - interakcja, mała intuicyjność zasad.  
**Skalowalność:** 1,5 - słabo, 2 - średnio, 3,4 - dobrze



grę udostępnia



Wojciech Sieroń

# TZOLK'IN: KALENDARZ MAJÓW

## Ciekawie zazębiająca się mechanika

**Tzolk'in: Kalendarz Majów, to gra-przebój ostatnich targów Spiel w Essen. Tematyka, świetnie wpisująca się w medialne szum wokół ruchomego święta – końca świata, tym razem w wersji Majów, została bardzo zgrabnie przetworzona na niebanalną grę planszową.**

**K**apitałna oprawa graficzna, a przede wszystkim wyjątkowy mechanizm kół zębatach, przyciągały uwagę zwiedzających na targach i wielu pasjonatów planszówek z całego świata. O zainteresowaniu grą niech świadczy błyskawiczne wydanie polskiej wersji zaraz po Essen i równie szybka sprzedaż całego nakładu. Teraz ci, którzy się wahali czekają na dodruk, a szczęśliwi nabywcy intensywnie grają.

### MIESIĄC GRANIA

System kół odpowiada przede wszystkim za upływ czasu w grze. Jedna rozgrywka to pełny miesiąc księżycowy, czyli 28 dni. Są jednak partie, które trwają krócej, bo gracze mogą wymusić przyspieszenie rozgrywki. Oczywiście, realny czas gry jest znacznie krótszy i bardzo rzetelnie mieści się w pudełkowej zapowiedzi 90 minut. Mimo bardzo rozbudowanych możliwości działania, gracze raczej szybko podejmują decyzje i rozgrywka toczy się żwawo, bez irytującego czekania na swoją kolej. To jedna z przyczyn, dla których okres świąteczny (premiera polskiego wydania) był u niektórych graczy pod znakiem nawet 10 partii Tzolk'ina dziennie!

### WAHADŁOWE DZIAŁANIA

Dynamice rozgrywki sprzyja zasada, że swoich robotników – jak to w grach worker placement bywa – albo rozmieszczamy na planszy, albo z niej zabieramy, realizując wywalczone akcje. To wymusza sporą dyscyplinę u graczy myślących o zwycięstwie. Kluczowe staje się zsynchronizowanie kilku akcji, aby optymalnie wzajemnie wzmocniły swe efekty. Z drugiej strony warto obserwować konkurentów, by dostrzec sytuacje przymusowe (musi właśnie zebrać, czyli może zwolni ważne pola na kołach).

Centralne koło zębate stanowi mechanizm napędowy dla pięciu mniejszych kół

związanych ze świątyniami Majów, a w grze z różnymi aspektami gospodarki: żywność, surowce, budowanie, zdobywanie punktów i kilka specyficznych akcji. Nowatorski pomysł autorów znakomicie się sprawdza i z każdym dniem – obrotem kół o kolejny ząbek – nasi robotnicy zyskują większe możliwości działania. Bez kół zębatach byłoby to chyba wielkim chaosem związanym z koniecznością przemieszczania kilkunastu znaczników co kilka minut. W ten sposób dość prosty system mechaniczny wspólnie usprawnia rozgrywkę. A imponujące wykonanie świetnie reklamuje przyjemność grania w planszówce.

### SPOKOJNY RZUT OKIEM

Inną nowinką jest początek rozgrywki. Od razu wiadomo, że będzie ciekawie, bo każdy z graczy zaczyna z innym zestawem początkowych zasobów czy korzyści. Autorzy wprowadzili tzw. płytki dóbr początkowych, które opisują nasz startowy kapitał. Aby losowość nie rozstrzygała w partiach doświadczonych graczy, mamy wybór dwóch z czterech płytek. Zatem już na starcie jest pewien dreszczyk emocji (bo kilka płytek oferuje bardziej pożądane zasoby), a niepowtarzalność rozgrywki wynika z samego losowania. Oczywiście regrywalność zapewniają także zmieniające się zestawy monumentów

i budynków, które możemy budować.

Sama gra jest jednak klasyczna, bez nadzwyczajnych nowinek. To na pewno zaleta dla tych, którzy lubią ten typ gier i nie chcą eksperymentów. Wysyłanie robotników, wykonywanie akcji, a do tego raz na tydzień karmienie albo specjalne premie (punktowe albo w postaci zasobów).

### A JEDNAK COŚ NOWEGO

Jak zawsze o radości z gry stanowią



Centralne koło zębate jest wierną kopią reliefu z oryginalnego kalendarza Majów. Wielu fanów postanowiło ożywić beżowy plastik i teraz w Internecie można podziwiać setki fantastycznie pomalowanych, imponujących wspianym efektem, kół zębatach z Tzolk'ina.

Niemieckie pismo Spielbox (wydanie angielskie 6/2012) zawiera mini-rozszerzenie do Tzol'ina – monument (spichlerz), dający od razu 13 kukurydzy i 13 punktów na koniec, oraz płytkę startową (cysterna na wodę), która daje graczowi 10 kukurydzy, a przeciwników zmusza do odrzucenia jednej.

pewne szczegóły, które choć może nie wywracają naszych przyzwyczajeń do góry nogami, to wymuszają świeże podejście. Ciekawostką stanowi metoda zmiany pierwszego gracza. Otóż, wybranie tej akcji przez aktualnego pierwszego gracza wymusza przekazanie tego tytułu kolejnej osobie. Niespotykane, a w praktyce dodające kolejny element do łamigłówki pt. Jak wygrać?

Wstawiając robotnika na koło, musimy się liczyć z rosnącymi opłatami za lepsze miejsca. A wysyłanie większej ich liczby wymaga dodatkowych opłat. Realizując akcję, możemy za dopłatą wykonać akcję wcześniejszą. Do tego każde koło ma specjalne pola pozwalające na darmowy dostęp do całej palety akcji.

O, to już kilka całkiem sympatycznych rozwiązań, które swą oryginalnością podnoszą poziom satysfakcji z walki o punkty w imperium Majów.

## KUKURYDZA NAJWAŻNIEJSZA?

Walutą w grze jest święta roślina Majów – kukurydza. Jest niezbędna, by wykarmić robotników. Jednak ważniejsze jest to, że pozwala opłacić wykonywanie kluczowych akcji. Jej brak oznacza w praktyce wegetowanie, realizację najsłabszych, często pojedynczych akcji. Jeśli jednak zadbamy o fundamentalne zasoby, to możemy się skupić na walce o punkty. W mitologii Majów ważne było składanie ofiar bogom i staranie się o ich przychyłość. W grze możemy to realizować przez wspinanie się ku szczytom piramid poświęconych trzem bóstwom. Do tego dochodzi jedno wydzielone koło zębate, na którym możemy składać ofiary z kryształowych czaszek, co prócz punktów, podnosi nasz prestiż wśród bogów. Istnieje też i inna droga ku końcowej chwale tryumfatora. Budowa budynków, a zwłaszcza monumentów może

nam dać wiele korzyści – wykarmienie robotników, punkty, dodatkowe zasoby, awans w świątyniach. Każda z dziedzin życia planszówkowych Majów ma swój specyficzny tor rozwoju technologicznego. Właściwe inwestycje w wiedzę i umiejętności mogą przynieść łatwo sporo korzyści, nawet jeśli przeciwnicy będą chcieli nam przeszkadzać.

## Z KIM GRAĆ?

Warto dodać, że ciekawie rozwiązana jest kwestia różnej liczby graczy. Otóż przy niepełnym składzie, niektóre pola na kołach zębatach zostają na stałe zablokowane pionkami nieużywanych kolorów. Zapewnia to odpowiednią ciasnotę, ale też staje się oczywistym – bo statycznym – elementem rozgrywki. Dodatkowo, zwiększa różnorodność partii dwu- i trzyosobowych, bo inna dystrybucja blokujących pionków wpływa na naszą taktykę. Gra dwuosobowa jest na pewno inna niż przy komplecie graczy. Staje się bardzo ciekawym pojedynkiem, gdzie tylko jedna niewiadoma stoi przed nami. Pełny skład to oczywiście znacznie więcej zaskoczeń wynikających z akcji podjętych przez oponentów.

Gra może być dobrze przyjęta przez początkujących, a nawet młodszych graczy, przede wszystkim dzięki dużej elastyczności możliwych strategii grania. Nie ma tutaj jednej, zupełnie oczywistej drogi do zwycięstwa (internetowa fora aż kipią od dyskusji poszukujących najlepszej strategii, co samo w sobie wskazuje, że nie jest ona trywialna). Zatem dużo satysfakcji będzie dawało odkrywanie, w kolejnych partiach, nowych dróg do powiększania swojego dorobku. Tym bardziej, że warunki początkowe wciąż się zmieniają.

Ważną zaletą jest świetnie napisana instrukcja. To jedna z nielicznych gier, które niemal nie wymagają reakcji ze strony autorów czy wydawców, tłumaczących

zawiłości zasad. Każda reguła ma swoje przykłady, wyjaśnienia, opis powiązań z innymi sytuacjami. Niestety, odbywa się to nieco kosztem wygody korzystania z instrukcji – trzeba czasem ponownie ją przekartkować, by znaleźć ten konkretny passus. Szkoda też, że akurat taką czonkę wybrano, bo jest bardzo smukła, przez co mało kontrastowa na niebieskim tle i mało czytelna w gorszym oświetleniu. Jednak brak wątpliwości uważnego czytelnika w pełni rekompensuje te drobne zastrzeżenia.

Doświadczeni gracze znajdą w grze sporą przyjemność z szukania optymalnych dróg walki o punkty, w sytuacji sporej interakcji. Znajomość zasobów kukurydzy innych graczy, świadomość możliwych akcji przeciwników pozwala dość poważnie utrudnić innym granie, bez szkody dla naszych planów. Mnogość powiązań gwarantuje, że długo kolejne partie będą zaskakiwać możliwościami. A spotkania z innymi graczami powinny dać nowe spojrzenie na dokonane przez nich odkrycia sprytnych cykli akcji dających nadzwyczaj skuteczne efekty.



8,5/10

**Typ gry:** worker placement  
**Liczba (wiek) graczy:** 2-4 (od lat)  
**Czas gry:** 90 min.  
**Wydawca:** Rebel.pl  
**Autorzy:** Simone Luciani, Daniele Tascini  
**Cena:** ok. 130 zł  
**Edycja:** polska

**Plusy i minusy**  
 + instrukcja bez wątpliwości, świetna grafika, ciekawy mechanizm kół zębatach, zróżnicowane drogi do zwycięstwa;  
 - sporo szukania w instrukcji, zbyt drobna czcionka.  
**Skalowalność:**  
 im więcej, tym ciekawiej



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.





Katarzyna Ziółkowska

## IL VECCHIO

Pod słońcem Toskanii

**Tworząc gry od lat 90-tych, Ruediger Dorn zdążył już popisać się kilkoma uznanymi przez graczy pozycjami. Do jego najbardziej rozpoznawalnych tytułów należą m. in. Goa, Genoa, Arkadia czy Louis XIV.**

**W** jego najnowszej, przygotowanej na targi Spiel 2012 propozycji - Il Vecchio - przenosimy się do słonecznej Toskanii. Czekamy jednak coś więcej niż włoskie wakacje, bo oto stajemy w szranki z władcą Florencji Kosmą I (tytułowym Starszym), a naszym celem będzie zdetronizowanie rodu Medyceuszy i przejście władzy nad całym regionem.

By tego dokonać mobilizujemy nas za różniczną i rozsiąną po Toskanii rodzinę. I choć w dzisiejszych czasach krewni i znajomi pomagają w masowym like'owaniu na facebooku czy zbiorowym wysłaniu smsów, to w XV wieku pobratymcy potrzebni byli do pozyskiwania zwolenników, wykupywania wpływów w sąsiednich prowincjach, przejmowania stanowisk w radzie miasta czy wkręcania się w szeregi arystokracji.

Nasze intryki będziemy rozgrywać na planszy - mapie, której głównymi elementami są połączone siecią dróg miasta wraz z położoną centralnie stolicą -

Florencją oraz trzema, usytuowanymi w rogach prowincjami. Wybredni nie będą mieli za bardzo na co narzekać - grafiki wykonano w prostej, ale urokliwej estetyce, w pudełku znajdziemy również całkiem sporo porządnych kartonowych oraz drewnianych elementów (żetony, kafelki, pionki graczy).

Rozgrywkę rozpoczynamy z rozstawionymi na planszy czterema pierwszymi członkami naszego klanu. Każdy gracz może na początku tury przemieścić jeden ze swoich pionków - płacimy tyle kasy, ile miast po drodze mijamy lub oddajemy żeton powozu, by przenieść się w dowolne miejsce na

planszy. Następnie wykonujemy dokładnie jedną akcję. Nasi ludzie rozstawieni w poszczególnych miastach mogą zdobywać żetony zwolenników (w trzech kolorach), żetony biskupa i powozu, listy polecające lub pieniądze. Odbywa się to na dwa sposoby. Pierwszy: jeśli w mieście, w którym jesteśmy stoi znacznik pośrednika, kładziemy swój pionek na planszy (zmęczenie), zdobywamy wskazane żetony, a pośrednik wędruje automatycznie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do kolejnej miejsciny. Drugi: płacąc żetonem biskupa, otrzymujemy korzyści z danego pola bez pośrednika i bez „męczennia” pionka. W każdym z trzech rogów planszy możemy, wydając odpowiedni zestaw żetonów zwolenników oraz pieniędzy, zająć miejsce na torze sąsiednich posiadłości - jest to główny sposób zdobywania punktów w trakcie gry. Tutaj kto pierwszy ten lepszy - na każdym z torów kolejne pola są coraz droższe, jednocześnie zapewniając mniejszą liczbę PZ. Każdy wstawiony tu pionek to także dodatkowy kafelek z jednorazowym bonusem do użycia w kolejnych turach. Podróżując do znajdującej się na środku planszy Florencji, płacimy listami polecającymi, by zająć miejsce w radzie miasta lub uzyskać tytuł szlachecki. Dzięki każdej z tych akcji otrzymamy bonusowy kafelek, który będzie wspomagał nasze ruchy w trakcie gry (rada miasta) lub zapewniał nam dodatkowe punkty na koniec (szlachectwo). Wykorzystując akcję, możemy również dostawić kolejnego członka rodziny na planszę (limit 10) lub postawić na nogi wszystkie pionki, które zmęczliśmy w poprzednich ruchach.

W trakcie zajmowania przez graczy kolejnych pól na pięciu torach: prowincji, rady miasta i szlachectwa odrzucane będą żetony rodu Medyceuszy, a gdy pozostanie ostatniego z nich - gra się kończy. Do punktów zdobytych w trakcie rozgrywki doliczymy m. in. bonusy za większość na każdym z torów oraz punkty specjalne ze zdobytych w trakcie gry kafelków szlachectwa.

Jeśli istniałby podręcznik do tworzenia eurogier, to można by przypuszczać, że na jego podstawie stworzono Il Vecchio. To klasyk. Mamy tu i ciułanie punkcików, i podróż do zwycięstwa różnorodnymi drogami, i znikomy udział szczęścia (gra oferuje nam wariant mniej i bardziej losowy - uwaga eurogracze, w pudełku znajdziemy kostki!), tradycyjnie temat z mechaniką ma nie za wiele wspólnego. Mało intuicyjne na pierwszy rzut oka zasady, w praktyce okazują się dość proste. Tury graczy są szybkie (jedna akcja na turę), cała rozgrywka mieści się w zapowiadanej na pudełku godzinie, półtorze. Nie



musimy negocjować, nikomu nie wbijemy noża w plecy, dużo jednak nie ugramy bez bacznego obserwowania ruchów oraz przewidywania planów współgraczy. Samo to kiedy odbędzie się finał, zależy od ruchów nie tylko naszych, lecz także przeciwników. Dobrze trzymać rękę na pulsie, bo pomimo iż po spełnieniu warunków końca gry mamy jeszcze dwa ruchy, może to być za mało do wykonania jakichś sensownych (przynoszących punkty) działań. Znaczniki pośredników wędrują w kółko po planszy, im lepiej przewidzimy, gdzie mogą być w naszej turze i im uważniej będziemy dostawiać kolejne pionki, tym mniej pieniędzy stracimy na podróżowanie. Każdy z pięciu torów, na których zdobywamy punkty ma ograniczoną liczbę miejsc. Warto zająć pierwsze, lepiej punktowane miejsca, problem w tym, że przeciwnicy z pewnością też o tym wiedzą. Końcowe wyniki bywają często bardzo zbliżone do siebie, dlatego warto także zadbać o jak największą liczbę bonusowych punktów, np. za przewagę na torach czy za posiadanie swojego ludka na każdym z nich. Ponadto, część osób będzie realizować swoje ukryte, prywatne cele z kafelków szlachectwa, do końca nie będziemy więc pewni, kto tak naprawdę wygrywa.

W grze punkty możemy zdobywać różnymi sposobami, niepowtarzalność kolejnych rozgrywek mają też zapewnić kafelki rady miasta i tytułów szlacheckich przyznające graczom różne bonusy w trakcie i na koniec gry. Jeden kafelek rady miasta otrzymujemy na początek gry (de facto wybieramy 1 z 3) – pozwoli on nam łatwiej pozyskiwać którychś z żetonów zwolenników, żetony biskupa czy powozu, listy polecające lub kasę, co może wstępnie ukierunkować nas na jakąś strategię. Przy pozyskiwaniu kolejnych takich pomocy, po wstawieniu się na odpowiedni tor, wybieramy jeden z pięciu losowych kartoników i zwykle trafi się coś pasującego. Czas rozgrywki jest jednak dość ograniczony i do nas pozostaje wyczu-



Podczas tworzenia gry przygotowano dwie wersje kolorystyczne planszy. Na skutek kryzysu decyzyjnego w sprawie tego, która z nich jest lepsza postanowiono w ostatecznej wersji zamieścić obie z nich. W ten sposób Il Vecchio zyskało dwustronną planszę, w której obie strony różnią się jedynie pod względem wyglądu, tak że gracze mogą sami zdecydować, która bardziej im się podoba (lub wpaść w pułapkę podobnego kryzysu).

cie, do kiedy opłaca się jeszcze inwestować w radę miasta wspomagającą grę, a od kiedy lepiej wyjdziemy na punktujących na koniec tytułach szlacheckich. Wstawiając się do każdej z trzech prowincji, wybieramy też kafelek z bonusem jednorazowym – ich spis, podobnie jak pozostałych kafelków, zawarto w instrukcji. W ten sposób planując, na który z tych torów chcemy się wybrać możemy się kierować nie tylko ruchami współgraczy czy ilością punktów do zdobycia, ale też bonusem, który wesprze nasze dalsze poczynania. Niestety, po kilku rozgrywkach, gdy już wypróbujemy wszystkie podstawowe mechanizmy, okazuje się, że gra nie ma już nam do zaoferowania wiele nowego i kolejne partie nie są już tak ciekawe.

Proste zasady, krótkie tury, dość krótki jak na eurogrę czas rozgrywki, zdobywanie punktów w trakcie partii sprawiają, że Il Vecchio wyjątkowo dobrze sprawdza się jako wprowadzenie do poważniejszych gier czy nawet pierwsza nowoczesna planszówka. Osoby rozpoczynające przygodę z grami spędzą przy nim miło czas, zaś bardziej zaawansowani gracze dostrzegą rządzące grą mechanizmy i odnajdą przyjemność w konkretniejszym planowaniu. Głównym minusem gry jest jej powtarzalność, bo w tym wypadku Toskania choć piękna i odwiedzić ją można nie raz, to po pewnym czasie ma się ochotę wybrać w inne tereny.



7/10

**Typ gry:** eurogra  
**Liczba (wiek) graczy:**  
 2-4 (od 10 lat)  
**Czas gry:** 60-80 min.  
**Wydawca:**  
 Pegasus Spiele  
**Autor:** Ruediger Dorn  
**Cena:** ok. 150 zł  
**Edycja:** angielsko-  
 niemiecka

**Plusy i minusy**  
 + proste zasady, krótki  
 czas gry, mały downtime;  
 - powtarzalność,  
 bez nowatorskich  
 mechanizmów, mało  
 oryginalny temat.  
**Skalowalność:**  
 2-4 dobra



Wojciech Dziwok

# HOBBIT, HOBBIT, WSZĘDZIE HOBBIT...

## Przegląd kartianek i planszówek z niziołkiem w tytule

Premierę najnowszej superprodukcji Petera Jacksona mamy już za sobą. Pomimo kontrowersji wywołanych podzieleniem ekranizacji na trzy części, nie sposób nie docenić ilości odmian, w jakich trafia do nas filmowy *Hobbit*: możemy postawić na monumentalność IMAXa, superpłynną technologię 48 klatek, standardowe wersje kinowe 2D/3D a nawet, po raz pierwszy w polskim uniwersum Śródziemia, wybrać się na wersję dubbingowaną, i to w gwiazdorskiej obsadzie.

**W**całym tym zamieszaniu nie mogło zabraknąć gadżetów i publikacji towarzyszących premierze. Przyznam, iż wielu z nich nie spodziewałem się nigdy zobaczyć na rodzimych sklepowych półkach. Na język polski została przełożona kultowa w kręgach tolkienistycznych pozycja Douglasa Andersona „The Annotated Hobbit”. Jako „Hobbit z objaśnieniami” pozwala prześledzić nie tylko okoliczności powstania *Hobbita*, ale i zmiany wprowadzone przez autora w kolejnych wydaniach, mające między innymi na celu kompatybilność z późniejszym *Władcą Pierścieni*. Całość okraszona jest ilustracjami i okładkami z wydań z całego świata. Zawiera również krótką formę „Wyprawa do Ereboru”, tłumaczącą motyw wyprawy do Samotnej Góry z perspektywy Gandalfa.

Absolutną niespodzianką jest również wydanie u nas albumu „Hobbit w malarstwie i grafice J.R.R. Tolkiena”, zawierającego szkice, rysunki i obrazy samego autora, odpowiedzialnego za ilustracje do pierwszych wydań *Hobbita*.

Widać w nich niebanalne umiejętności plastyczne twórcy Śródziemia - prace ociekają wręcz klimatem, a bardzo oryginalna kreska zachęca do dogłębnego zapoznania się z całością zebranych po raz pierwszy w jednej publikacji dzieł.

Dla miłośników sztuki filmowej wydano po polsku prawdziwe kompendium dotyczące pracy grafików z firmy Weta odpowiedzialnych za wizualną stronę *Hobbita*, kronikę „Sztuka tworzenia filmu”. Album zawiera setki koncepcyjnych szkiców, rysunków i modeli autorstwa Alana Lee, Johna Howe i innych uznanych grafików. Zapewniam, że po zapoznaniu się z ogromem projektowych detali film ogląda się praktycznie na nowo.

Po raz pierwszy można było w Polsce kupić już przed premierą oryginalne gadżety filmowe, skopiowane bezpośrednio z rekwizytów przez firmę Weta właśnie. Co ciekawe, czasem na rodzimym rynku można było upolować bardzo konkurencyjną cenę...

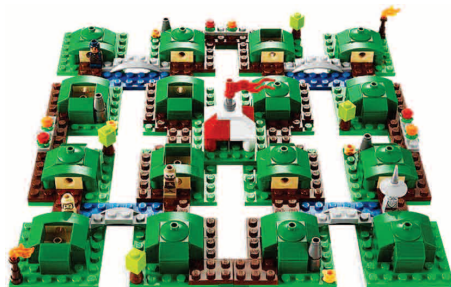
Hobbitomania nie mogła ominąć rynku gier bez prądu. W porównaniu z dotychczasowymi dokonania na tym polu, wysyp zeszłorocznych produkcji może zawrócić w głowie – w sumie ukazały się co najmniej cztery pełnowartościowe tytuły kartianopianszowe opatrzone logiem *Hobbita*. W każdym przypadku po stronie autora bądź wydawcy znaleźć możemy tuzów i filary branży.



Miłośnik łamigłówek wielozadaniowych i mechanicznych

### NAZWISKO CZYNI CUDA?

Na pierwszy ogień proponuję przyrzeć się kartiance Martina Wallace'a, wydanej w Polsce przez Egmont. Jeszcze przed jej wydaniem nasłuchaliśmy się ostrzeżeń: że gra jest bardzo lekka, że nie przystaje do



poprzednich dokonań tego twórcy. Nie mam nic przeciwko lekkim grom, Wallace'a cenię, ale bez uwielbienia, do jego *Hobbita* podszedłem więc bez uprzedzeń. Gra faktycznie nie jest zbyt skomplikowana, reguły mieszczą się na jednej kartce. Generalną ideą jest podział graczy na drużyny dobra i zła, reprezentowane przez 5 postaci z uniwersum *Hobbita*: Gandalfa, Thorina, Bilba, Smauga i Bolga oraz kolejne wykładanie z ręki kart w celu zagarnięcia lewy. Następnie zebrana lewa jest dzielona przez zwycięskiego gracza według schematu przypisanego do jego postaci. Największy wpływ na rozgrywkę mają Gandalf i Smaug, którzy mogą rozdawać karty w miarę dowolnie. Bolg i Bilbo ograniczeni są do rozdania tylko części zebranych kart, zaś Thorin to prawdziwy materiał na ukrytego zdrajcę, dystrybuuje bowiem karty losowo. Zależnie od naniesionych symboli rozdawane karty mogą przynosić obrażenia lub je leczyć, zgodnie z charakterem postaci, której zostały przeznaczone – siły dobra odnoszą rany obdarowane hełmem orków, leczą się zaś elfi gwiazdą, siły zła wręcz przeciwnie. Gra rozgrywana jest w maksymalnie dwóch turach, a żeby wygrać trzeba wyeliminować przeciwników zadając im na koniec etapu dwie nieuleczone rany, przy czym konfiguracja niezbędnych zgonów zależy od liczby graczy.

Reguły, choć niespecjalnie skomplikowane, wydają się przemyślane, ilustracje Teda Nasmitha wprowadzają skutecznie w klimat



Śródziemna, choć w tym kontekście sama mechanika jest dosyć abstrakcyjna. Niestety, w praniu gra zawodzi i to dosyć poważnie. Do rozgrywki używamy tylko części kart, więc jakiegokolwiek liczenie schodzących atutów nie ma kompletnie sensu. Nadrzędny kolor, który możemy zagrać wyłącznie nie posiadając tego zagranego na otwarciu, potrafi nieźle namieszać i to dosyć niespodziewanie. Niezależnie od liczby graczy wygrana wydaje się zależeć całkowicie od jakości rozdanych kart, przy czym statystycznie siły zła prowadzą odrobinę w rachunku prawdopodobieństwa. Fakt, że gra się szybko, nie pomaga, gdyż trzecia partia w tej samej grupie jest mało prawdopodobna. I nawet ciekawa postać Thorina, mająca w zamierzeniu trochę namieszać, w efekcie zniechęca grającą nim osobę do zbierania lew.

Konkluzja? Hobbit Martina Wallace'a to gra nie tyle lekka, ile banalna. Da się nią zabić czas, poziom losowości pozwala grać z nieznanymi karcianymi trikami dziećmi, ale dla bardziej wymagających graczy raczej się nie nada. I nawet sugestywna oprawa graficzna nic tutaj nie pomoże.

## NIE JEDNĄ DOLLY KLONOWANO

W nieco większym pudełku i z odrobinę większym rozmachem wydano kolejną karciankę Hobbita, tym razem autorstwa Reinera Knizi. Próżno jednak szukać w tym tytule świeżości – to ni mniej, ni więcej tylko zmodyfikowany i okraszony nowymi licencjonowanymi zdjęciami tytuł tego autora z roku 2001, towarzyszący kinowej premierze Władcy Pierścieni. Gra ta została zresztą



Żeby wygrać trzeba wyeliminować przeciwników, zadając im na koniec etapu dwie nieuleczone rany, przy czym konfiguracja niezbędnych zgonów zależy od liczby graczy.

wydana rok później już jako kafelkowa planszówka King's Gate, można więc powiedzieć, że mamy do czynienia ze sprawdzoną i... nieco wyeksploatowaną koncepcją.

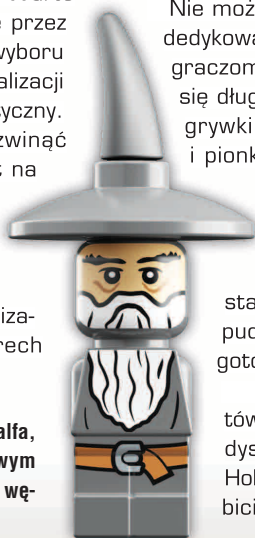
Wydana przez Ravensburgera karcianka jest do bólu wręcz komercyjna - rewers każdej karty zawiera akapit z umowy licencyjnej. Same zdjęcia z filmu i plastikowe klejnoty, będące punktami zwycięstwa, prezentują się natomiast bardzo przyzwoicie. Celem gry jest układanie swoich kart postaci wokół wykładanych kolejno kart lokalizacji. Na początku każdej rundy możemy mieć na ręce pięć z osiemnastu kart z identycznego dla każdego gracza zestawu. Wokół każdej karty lokalizacji możemy wyłożyć teoretycznie tylko osiem kart postaci, ale niektórzy bohaterowie filmu mają specjalne właściwości, które pozwalają kłaść ich na inne karty, w układzie Gollum <= Bilbo <= krasnoludy <= Gandalf <= Gollum. Żeby utrudnić



zadanie, w czasie swojej tury możemy wyłożyć tylko jedną kartę danej rasy (wyjątkiem są karty hobbita), zaś zagranie Thorina powoduje przepadek ruchu następnego gracza. W momencie zakrycia ostatniego, ósmego miejsca wokół karty lokalizacji, zostaje ona zamknięta i podliczona – gracz posiadający przewagę swoich postaci otrzymuje w klejnotach nagrodę główną, drugi w kolejności zadowolony się musi nagrodą pocieszenia. Ponadto zwycięzca ma prawo dołożyć do układanki kolejną kartę lokalizacji, oczywiście w najkorzystniejszym dla siebie miejscu. Ponieważ każdy z maksymalnie czterech graczy dysponuje takim samym zestawem kart, a ilość klejnotów możliwych do zdobycia różni się w zależności od miejscówki, należy umiejętnie rozłożyć swoje siły na całą rozgrywkę, aby nie zwiędzić ostatnich lokalizacji wyłącznie z perspektywy obserwatora. Wygrywa gracz z największą ilością klejnotów.

Muszę przyznać, że mechanika jest zarazem prosta i elegancka. Warto obserwować karty układane przez przeciwników, a możliwość wyboru miejsca dołożenia kolejnej lokalizacji stanowi ciekawy element taktyczny. Jednak gra nie pozwala rozwinąć skrzydeł – losowy dobór kart na rękę powoduje, że niejednokrotnie możemy tylko przyglądać się przeciwnikowi układającemu cały zestaw postaci i zamykającemu lokalizację. Przy maksymalnie czterech

**Bardzo podoba mi się postać Gandalfa, który podobnie jak w powieściowym pierwowzorze pojawia się i znika, wędrując własnymi ścieżkami.**



graczach nasz pierwszy ruch może być równie dobrze ostatnim. Ciekawym wariantem byłoby rozegranie partii, mając do dyspozycji wszystkie karty, ale wtedy byłaby to już zupełnie inna gra – no i kto utrzymałby w ręce 18 kolorowych kartoników... Podsumowując: jako krótki wypełniacz sprawdza się lepiej od gry Wallace'a, daleko jednak Knizi do satysfakcjonującego poziomu z jego najlepszych dokonania.

## ZBUDUJ SOBIE HOBBITON

Klocki Lego znają wszyscy, niektórzy mieli również styczność z grami planszowymi wydawanymi pod tym logo. Wraz z premierą filmu Jacksona duński producent nie tylko wypuścił serię klocków nawiązujących do postaci i wydarzeń z filmu, ale wydał również grę planszową, którą najkrócej można nazwać memory na sterydach.

Nie można zapominać, że gry Lego dedykowane są zwykle najmłodszym graczom. Dlatego zabawa zaczyna się długo przed rozpoczęciem rozgrywki, bowiem planszę, kostkę i pionki musimy najpierw... sami poskładać. Dla dzieciaków obdarowanych pudełkiem klocków taka kolejność wydaje się wręcz oczywista, szczególnie, że to samo pudełko mieści zresztą później gotową grę.

Legendarna jakość elementów Lego nie podlega żadnym dyskusjom: budujemy replikę Hobbitonu, wyposażoną w hobbity chatki, strumyki, kwiatki

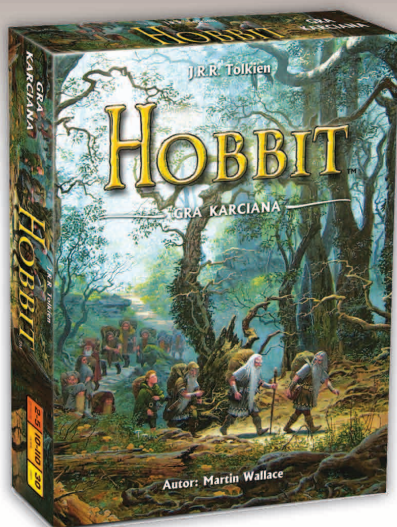
i trawiaste ścieżki. W każdej chatce umieszczamy pod ruchomym dachem dwa żetony z wyobrażeniem krasnoluda, hobbita, trzeciego śniadania bądź runów. Naszym zadaniem jest odszukanie przy pomocy Gandalfa, Dwalina, Filiego i Kiliego pozostałych 10 krasnoludów, którzy rozpierzchnęli się po hobbitich norkach. Inne odnajdywane płytki pozwalają na dodatkowe akcje, dające więcej szans na zdobycie krasnoludzkich żetonów. Modyfikacja polega również na tym, iż nie możemy odkrywać dowolnej płytki, tylko taką, przy której na skutek rzutu kością znalazła się nasza figurka i dopiero kolejną możemy szukać po całym hobbitonie. Paradoksalnie element losowy sprawuje się tutaj bardzo dobrze. To jednak nie koniec – ponieważ gra zbudowana jest z klocków, możemy zamiast standardowych żetonów wprowadzić dodatkowe, przedstawiające Bilbo Bagginsa bądź Thorina. Do każdego z nich przypisane są dodatkowe reguły, wprowadzające zwiększony poziom ryzyka bądź interakcji pomiędzy graczami. Najlepsze zostaje jednak na koniec – kiedy znudzi nam się podstawowa konfiguracja, możemy zdjąć namiot, będący centralną częścią planszy, i za każdym razem kiedy na kości pojawi się mapa Throra... zmieniamy kształt planszy, obracając jej ćwiartki wokół siebie na klockowych zawiasach, co kojarzy mi się jako żywo z logicznym Pentago. Muszę przyznać, że po takiej zmianie układu hobbitich nerek nawet dorosłym ciężko jest nadażyć za lokalizacją odkrytych, lecz nie zebranych jeszcze żetonów.

Jakby tego było mało, grę można sprawdzić online na polskiej stronie Lego, gdzie umieszczona została splotyczna aplikacja tłumacząca reguły i umożliwiająca rozegranie partii z efektami dźwiękowymi i animacjami – zajrzyjcie, bo naprawdę warto.

Dla mnie Hobbit Lego jest ewidentnym dowodem, że duński potentat wyciąga wnioski ze swoich dotychczasowych doświadczeń w dziedzinie gier planszowych i zaczyna wydawać produkty coraz lepsze, wykorzystując w tym celu specyfikę klocków: możliwość łatwej zmiany konfiguracji planszy czy wprowadzania dodatkowych postaci i reguł uatrakcyjniających rozgrywkę. Choć jest to nadal gra dla dzieci, wspólna zabawa nie nudzi, szczególnie, że pamięci wzrokowej można młodzieży tylko pozazdrościć.

## KUPA, MOŚCI KRASNOLUDOWIE

Na koniec zostawiłem grę kooperacyjną, która wzbudzała zarówno moje



największe nadzieje, jak i obawy – mowa o Hobbicie z wydawnictwa Kosmos, wydanym u nas bezzwłocznie w pełni spolszczonej wersji przez Galakcję. Jej autor, Andreas Schmidt, pytany dlaczego zdecydował się na taką formułę, odpowiada bez namysłu: „Przecież cały Hobbit jest o kooperacji”. I trudno się z tym stwierdzeniem nie zgodzić.

Uniwersum Tolkiena doczekało się już gry tego typu autorstwa Reinera Knizi, ciekaw byłam, jak poradzi sobie praktycznie debiutant. Otóż poradził sobie nad wyraz dobrze, tej gry nie da się bowiem wygrać samemu – naszym zadaniem jest przeprowadzenie krasnoludów i Bilba przez całą planszę, jednak ścigający nas orkowie i niebezpieczne przygody nie pozwalają zostawać zbyt długo w tyle. A najsprawniej możemy poruszać się dwójkami, wykorzystując wspólnie ideę kart z kucami. Również walczyć opłaca się razem – aby pokonać wroga musimy odrzucić karty dokładnie odpowiadające jego sile, co w przypadku potężnych wrogów znacznie łatwiej zrobić w towarzystwie. W przypadku uwięzienia uratować nas może tylko inny uczestnik, a po zakończeniu gry przez któregoś z graczy może on wspierać pozostałych, rozdając im swoje karty. Bardzo podoba mi się postać Gandalfa, którego pomoc bywa bezcenna, a który podobnie jak w powieściowym pierwowzorze pojawia się i znika, wędrując własnymi ścieżkami, tylko częściowo pod naszą kontrolą. Gollum lubi konkretnie namieszać, wprowadzając element losowy, Galadriela, Radegast i Elrond oferują pomoc, ale by ją uzyskać musimy się znaleźć w odpowiednim miejscu we właściwym czasie. Doceniam szpiczaste pionki, oddające różnice we wzroście i ubarwieniu poszczególnych postaci, pierścień pasujący wyłącznie na pionek

Bilbo Bagginsa i mapę Śródziemia stanowiącą planszę. Słowem – gra ocieka klimatem.

Tytuł przeznaczony jest głównie dla rodzin, nie należy się więc spodziewać bardzo skomplikowanej rozgrywki. Jako taki sprawdza się jednak znakomicie, stanowiąc świetne wprowadzenie dla młodszych graczy w dziedzinę gier kooperacyjnych, a możliwość zagrania wspólnie ze starszymi przeciwko grze stanowi ciekawą odmianę dla zwyczajowej rywalizacji. Hobbit z Galakty nie jest bynajmniej grą prostą, a każda rozgrywka faktycznie potrafi być inna – losowy rozkład kart przygód i postaci nie pozwala szybko się znudzić. Ponadto, jak wieść gminna niesie, w planach przewidziane są zarówno dodatkowe karty przygód, jak i część druga, kontynuująca przygody głównych bohaterów. I choć prawdziwie dorosła gra na kanwie Hobbita jest jeszcze ciągle przed nami, ten tytuł na pewno umili nam oczekiwanie.

## NIE WSZYSTKO ŻŁOTO, CO SIĘ ŚWIECI

Najnowsze adaptacje Hobbita w świecie gier karcianych i planszowych ewidentnie wykazują zwycięstwo debiutantów nad uznanymi twórcami. Jak widać, rutyna nie zawsze popłaca, a chwytliwy temat nie gwarantuje automatycznie sukcesu. Wszystko ma jednak dobre

## KONKURS ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH I WYDAWNICTWA GA- LAKTA

Wspólnie z wydawnictwem Galakcja przygotowaliśmy dla Was konkurs, w którym do wygrania jest egzemplarz gry Hobbit: Niezwykła podróż.

Aby ją zdobyć, należy odpowiedzieć na następujące pytanie: Proszę podać, ile Krasnoludów wyruszyło razem z Bilbo i Gandalfem na wyprawę odebrania Samotnej Góry smokowi Smaugowi.

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

strony – cieszy mnie konsekwencja Lego w wydawaniu coraz oryginalniejszych gier planszowych, wspieranych dodatkowo aplikacjami internetowymi oraz odwaga Kosmosu w inwestowaniu w projekty debiutantów. I o ile nie mogę uznać gier Knizi i Wallace'a za całkowicie nieudane, to jednak zachęcać Was będę do spróbowania Hobbita rodem z Lego i Galakty.

Dziękujemy firmom Kosmos, Ravensburger, Egmont, Lego i Galakcja za udostępnienie gier.





Agnieszka Weidemann

## SEASONS

Dixit? Nie, znacznie lepiej – Xidit!

Wydawnictwa Libellund nie trzeba przedstawiać, bo chyba każdy z czytelników grał w Dixit. Jak do tej pory Libellund nie miał na swoim koncie żadnej bardziej złożonej gry, a w zeszłym roku zadebiutował w tej dziedzinie świetną i niebanalną grą Seasons.



**T**o, co łączy wszystkie produkcje, to niewątpliwie piękna, bajkowa oprawa graficzna. Wykonanie elementów w Seasons jest świetne, począwszy od znaczników, kości i żetonów, przez plansze graczy, czasu i punktacji, aż po 50 rodzajów kart. Instrukcja jest tak napisana, że rozwiewa wszystkie wątpliwości i w trakcie gry nie trzeba interpretować, ani szukać odpowiedzi na forum. Pierwsze wrażenie jest bardzo dobre. Niestety, polskie wydanie zawiera sporo błędów edycyjnych w instrukcji, gdzieś tam na kartach, tak jakby wydrukowano roboczą wersję, bez wcześniejszego sprawdzenia. Przez te literówki Seasons straciło trochę w moich oczach, bo chciałam grę prawie idealną. Prawie, bo już wiedziałam, że przy takiej mechanice temat nie bardzo koresponduje z resztą.

### TURNIEJ MAGICZNY

Gracze biorą udział w 3-letnim turnieju o tytuł Arcymaga królestwa Xidit.

W tej walce czas szybko mija, używa się różnym magicznych przedmiotów, czasem korzysta z pomocy kompanów. W zależności od poziomu zaawansowania graczy, początek rozgrywki ma trochę inny przebieg. Początkujący otrzymują, określony w regułach, zestaw 9 kart mocy. Bardziej zaawansowani gracze budują talię na zasadzie draftu, znając chociażby z 7 Cudów Świata, bazując na pierwszej 30-tce kart. Ci najbardziej doświadczeni korzystają już z całej talii, wykorzystując więc potencjał 50 różnych rodzajów mocy. Kolejnym krokiem jest rozdzielenie kart na 3 stosy, wykorzystywane w kolejnych rundach. Jest to również bardzo ważny moment gry. Gra toczy się w ciągu trzech rund o różnej długości, zależnej od graczy. Każda runda przebiega przez 4 pory roku, oznaczane na kole czasu, wyznaczające specyficzne warunki gry. Podobnie jak w grze Evo Keyaerts. W zależności od panującej pory roku i liczby graczy, rzuca się kośćmi, z których 1 określi upływ miesięcy, a reszta jest rozdysponowana

W tym roku ma pojawić się dodatek do gry Seasons: Enchanted Kingdoms. Będzie zawierał 20 nowych kart mocy, 10 kart czarów, 12 żetonów zdolności pasujących do otworów w planszach graczy i inne dodatkowe elementy, w tym 2 poprawione karty:

„Równowaga Isztar” (nr 5) – zmianie uległ koszt przywołania i efekt działania;  
„Bożyszcze kompanów” (nr 43) – pojawia się dodatkowy efekt działania.

przez graczy. Kości pozwalają na wykonywanie pewnych akcji (dobranie karty ze stosu głównego, zwiększenie liczby możliwych zagranych kart, zebranie kryształów, czyli punktów zwycięstwa, przemianę żetonów energii zgodnie z przelicznikiem danej pory roku) i zdobywanie określonych żetonów energii pełniących w grze funkcję płatniczą. Za ich określoną liczbę i rodzaj (4 żywioły) można zagrywać kartę z ręki, aktywować wyczerpaną kartę, zamieniać je na PZ. W trakcie tury, gracz również może skorzystać z dostępnych bonusów, choć taka

po m o c

wiąże się z ujemnymi punktami oraz przywołać karty mocy, czyli po prostu je za-

grywać. Zasady gry ograniczają ich liczbę poprzez wskaźnik mocy przywołania (widoczny na planszy gracza) i koszty różne dla każdej z kart. Karty są najważniejszym elementem gry, a ich dobra znajomość jest kluczem do zwycięstwa lub udanej rozgrywki. Początkujący powinni więc przestudiować ich dokładne i czytelne opisy umieszczone w instrukcji. Tak więc przez 3 lata czyli 12 kwartałów gracze walczą o PZ za kryształy, punkty prestiżu z kart wprowadzonych do gry, walczą, by nie mieć punktów ujemnych za niektóre karty mocy, niezagrane karty i wykorzystane bonusy.

## KOŚCI I KARTY

Bardzo ważnym elementem dobrej gry jest znajomość nie tylko kart, ale też i kości. Trzeba pamiętać, że na daną porę roku przypada ich 5, ale wykorzystuje się tylko o 1 więcej od liczby

roku różnią się między sobą. Przykładowo, wiosenne ko-



ści nie mają symbolu ognia, letnie – wody, jesienne – powietrza, zimowe – ziemi; liczby poszczególnych energii z żywiołów też są różne. W dodatku, kości danej pory roku też nie są jednokowe i można powiedzieć, że właściwie każda jest unikalna. Dobór nie może być więc przypadkowy, a jego konsekwencją jest również wybór pierwszych 3 kart mocy, za które trzeba płacić żetonami energii żywiołów. Tak jak budowania talii na początku, tak i rozdziału na własne stosy trzeba dokonać rozważnie, inaczej mówiąc, ważne jest nie tylko co, ale i kiedy wejdzie do gry. Warto pamiętać, że karty mające stały efekt

należy wprowadzić jak najwcześniej (bo działają do końca gry), zaś karty dotyczące końca gry umieścić w stosie na ostatni rok. Jest różnica między kartami oznaczonymi numerami 1-30 i 31-50. Ten drugi zestaw pozwala na większe kombinacje, daje więcej do wyboru, daje ujemne punkty, wprowadza też negatywną interakcję nie tylko w postaci narzucenia przeciwnikom myta, ale również pozwala podłożyć „świnie”- strzeżcie się karty „Potępiona Dusza Onysa”. Zarzuca się tę grze, że niektóre karty zbyt silnie punktują, gdy stworzy się odpowiednie kombi. Jeśli grają zaawansowani gracze, to każdy będzie walczył o udany draft, w układzie początkujący-zaawansowani wiadomo, że ci pierwsi mają małą szansę na wygraną i nawet losowość tu nie pomoże. W żadnej z moich rozgrywek nie było sytuacji nie do przejścia. Nawet jak gracz posiadał kartę za 30 punktów prestiżu i do tego kartę pozwalającą wprowadzić ją za darmo (a nie za 20 kryształów), to i tak dobre zarządzanie własnymi zasobami przez innych graczy dawało im zwycięstwo. Choć może los im sprzyjał?

## ANTY-LOSOWOŚĆ

Mechanika gry opiera się na rzutach kośćmi i zarządzaniu kartami. Brzmi bardzo losowo, a jednak w grze jest tyle planowania i kombinowania, że ta losowość w ogóle nie przeszkadza. Początkowy wybór



# 9,5/10

**Typ gry:** karciano-kościanna, strategiczna  
**Liczba (wiek) graczy:** 2-4 (14+)  
**Czas gry:** 60 min.  
**Wydawca:** Rebel.pl  
**Autor:** Regis Bonnesse  
**Cena:** ok. 130 zł  
**Edycja:** polska

**Plusy i minusy**  
+ wykonanie, połączenie kości z kartami, draft, 3 poziomy trudności gry, duża ilość wyborów;  
- nowi gracze bez szans przy zaawansowanych, polska instrukcja pełna błędów, wydłużony czas rozgrywki przy 4 graczach  
**Skalowalność:** 2-4 bardzo dobra



Członek redakcji serwisu GamesFanatic.pl, wieloletni miłośnik gier planszowych i faniągówek, oraz gier dla dzieci - szczególnie tych, które mają dużą wartość edukacyjną.

kości, wybór kości po rzucie, draft, rozdział kart na stosy, decyzje odnośnie wprowadzania kart mocy (rodzaj i czas) i ponownego aktywowania tych z symbolem „efekt aktywacji”. Do tego trochę negatywnej interakcji, trochę wzajemnego współdziałania kart, efekty działające na wszystkich graczy, decyzyjność odnośnie szybkości zmiany czasu (zależy to często od ostatniego gracza, który wybierając kość dla siebie, jednocześnie wskazuje pozostałą kością, ile czasu upływa), 50 kart mocy z różnymi efektami i kosztami, oraz zróż-



nicowanie poszczególnych kości sumarycznie stwarza anty-losowość. Czy prosta mechanika, wielość wyborów i możliwość budowania strategii są warunkami wystarczającymi dla określenia tej gry uniwersalną? Chyba nie, bo z gustami się nie dyskutuje. Wielu graczom tematyka nie będzie pasować, innym kości, znów inni stwierdzą, że mało tu strategii i wołać czystej krwi eurogry. Jednak mnie Seasons zauroczyło i cieszę się, że mamy polskojęzyczne wydanie.

grę udostępnia  
MARS GAMES

Bartosz Odorowicz

# ORŁY I RAKIETY

## Lock on target!

**Stało się: połączone siły Federacji Rosyjskiej i Republiki Białorusi uderzyły na Polskę. Agresorzy dążą do opanowania głównych skupisk ludności, usiłują odciąć nasz kraj od zachodniego sąsiada i ewentualnej pomocy sojuszników z NATO. Ciężar obrony spoczywa na szczupłych, lecz doskonale przygotowanych eskadrach Sił Powietrznych RP. Czy dotrwamy do interwencji głównych sił NATO?**

**O**rły i rakiety są tematycznym novum na polskim rynku planszówkowym. Maciej Szopa, autor gry (z zawodu branżowy dziennikarz prasy militarnej), zaprasza nas bowiem do stoczenia hipotetycznej wojny o Polskę w klimacie political-fiction. W odpowiedni nastrój wprowadza nas już dynamiczna okładka i fabularne wstawki na pudełku. W środku znajdziemy opatrzone zdjęciami sprzętu bojowego karty specjalne dla gracza polskiego, karty reakcji NATO (pomysłowo przedstawione w formie telewizyjnych newsów), talię natarć gracza rosyjskiego, arkusz żetonów, dwie kostki i planszę. Jest też karta pomocy oraz instrukcja, niestety przygotowana dość niestarannie (sporo niedopowiedzeń). Całość jest dwujęzyczna. Kolorystyka planszy początkowo nieco dziwi, ale w trakcie gry stanowi dość dobry kontrast dla żetonów, reprezentujących samoloty wykorzystywane przez strony konfliktu. Wtajemniczeni z radością odnajdą potężne Tu-22M, zwinne Gripeny czy nowoczesne amerykańskie F-22.

Rozgrywkę w każdej turze dzieli się na trzy odrębne fazy. Najpierw gracz rosyjski dobiera losowo karty natarć, wyznacza siłę ataku na poszczególnych kierunkach i zadania dla eskadr. Im większa skala prowadzonych natarć, tym większe prawdopodobieństwo na sojuszniczą pomoc dla Polski ze strony NATO. Eskadry bombowe wspierają natarcia albo na własną rękę atakują lotniska, miasta czy stanowiska obrony p-lot w dowolnym regionie kraju. Myśliwce zapewniają eskortę tych wszystkich działań. Tu rola gracza rosyjskiego się kończy - odtąd może już tylko obserwować, jak obrońca sprząta cały bałagan. Ten, choć na pierwszy rzut oka siły ma nadzwyczaj szczupłe, chowa w rękawie kilka asów. Najpierw z pomocą może przyjść NATO. Na 28 kart w tej talii, 15

to – niestety – noty dyplomatyczne, nie mające żadnego efektu i złowrogo kojarzące się z wrześniem '39. Pozostałe 13 to jednak wsparcie sojuszniczych eskadr lub inna wymierna pomoc. Atutem Polaków są także karty specjalne (reprezentujące taktyczne manewry eskadr oraz pozostały potencjał Sił Zbrojnych RP, tzn. wojska aeromobilne, pancerne, saperów, flotę i nowoczesne rakiety samosterujące), dokuczliwa dla agresorów obrona przeciwlotnicza i – przede wszystkim – trzy eskadry wielozadaniowych F-16. Ponadto obrońca posiada taktyczną przewagę, dzięki możliwości zaatakowania jednej rosyjskiej eskadry dwiema własnymi, co daje mu większe prawdopodobieństwo zestrzelenia. Trzecia faza to rozstrzygnięcie starć. Porównujemy odpowiednie wartości ataku walczących eskadr (lub wartość ataku eskadr polskich wobec siły kart natarć) i dodajemy do nich wyniki rzutów kośćmi k6. Zwycięzca realizuje swój cel: zestrzelenie, powodzenie/powstrzymanie natarcia. Na koniec gry od sumy punktów gracza rosyjskiego, uzyskanych za zniszczone/zdobyte miasta i zrealizowane cele dodatkowe, odejmuje się punkty uzyskane przez obrońcę za zadane agresorowi straty (zestrzelone eskadry, zniszczenie rosyjskiej Floty Bałtyckiej). Jeśli suma punktów zdobytych przez agresora - po odjęciu punktów za straty - przekracza 10, wówczas przyjmuje się, że NATO uznało pomoc Polsce za niecelową i Rosjanie wygrywają grę. Wszystko zamyka się w 60-90 minutach rozgrywki.

Jestem trochę rozczarowany Orłami i rakietami jako grą planszową. Dają ogromnego plusa za temat, kolejnego plusa za wykonanie i zawarcie pewnych militarnych smaczków, wreszcie – to jej największy atut – podoba mi się fabularność rozgrywki, ale ta gra powinna zostać znacznie staranniej dopracowana. Autor próbuje ją łączyć drobnymi poprawkami, zapowiedziany został też dodatek, ale zwyczajnie szkoda, że idące

w dobrym kierunku pomysły nie zostały zawarte w podstawowej wersji.

Mechanice trzeba bowiem postawić szereg zarzutów. Po pierwsze, rozgrywkę silnie determinuje losowość. Bolać rzuty kośćmi, często decydujące o nieodwracalnej utracie ważnego regionu czy eskadry. Pewną kontrolę nad nimi ma jedynie gracz polski, dzięki możliwości ataku „dwa na jeden” i kartom specjalnym. Owe karty potrafią uratować linię obrony, ale bywa i tak, że w potrzebie wylosujemy akurat nieprzydatne. Boleć może też układ talii natarć, bo jeśli w pierwszej turze gracz rosyjski dobierze specjalny Atak rakietowy i zniszczy nim lotnisko w Krzesinach wraz z dwiema eskadrami F-16, wówczas gracz polski spokojnie może poddać partię. Skądinąd jest to sytuacja realistyczna - współczesne konfliktki zbrojne rozpoczynają się właśnie od ataku pocisków samosterujących na instalacje obrony powietrznej i przeciwlotniczej obrońcy. Szkoda tylko, że cierpi na tym grywalność. Szanse graczy na zwycięstwo w dużej mierze zależą także od układu talii reakcji NATO. Odkrycie w początkowych turach dyplomatycznych not i demonstracji (pozbawionych efektu), znacząco wspomaga agresora. I na odwrót – z każdą eskadrą przyslaną przez NATO rosną szanse Polaków. W tym chaosie trudno tak naprawdę o złe i dobre decyzje, bo kostka lub szczęśliwy dociąg wszystko potrafi zepsuć/naprawić.

Kolejna wada gry: dość monotonna rola gracza atakującego. Po wydaniu rozkazów może on tylko obserwować, jak jego plan rozbijany jest przez karty, kostki i polskie eskadry. Wpływa to negatywnie także na skalowanie, bo zwiększenie liczby graczy powyżej dwóch następuje przez proste podzielenie zasobów. W efekcie rozcieńcza to decyzyjność, i tak już niezbyt gęstą (zwłaszcza po stronie rosyjskiej).

Wraz z lepszym poznaniem gry rzuca się w oczy schematyczność wyborów agresora. Jeśli karty NATO były dla Polaków korzystne, wzmacniamy siłę natarcia – jeśli nie, wtedy atakujemy ostrożnie. Jeśli polska obrona p-lot rozmieszczona jest w atakowanych regionach, wtedy urządzamy dalekie rajdy na polskie zaplecze. Jeśli broni zaplecza – wspieramy natarcia, i tak dalej... Ten dość oczywisty szablon powoduje, że można grać w Orły solo, co zresztą jest zaskakująco przyjemnym doświadczeniem.

Kierowanie polską obroną daje bowiem więcej frajdy. By wyjść obronną ręką z trudnych sytuacji, trzeba mądrze zarządzać kartami specjalnymi i do maksimum wykorzystywać możliwości poszczególnych typów samolotów. Do tego dochodzi smaczek emocjonalno-fabularny: w naszych, gdyńskich rozgrywkach, kluczowa była obrona Trójmiasta. Podejrzewam, że Koleżanki i Koledzy z gliwickiej redakcji ŚGP mieliby nieco inne priorytety... Zresztą, to właśnie jest główna zaleta Orłów: lekka, fabularyzowana rozgrywka w klimacie political-military-fiction. Przeciwnik naciera, miasta bronią się bohatersko, a my z drżeniem serca odkrywamy karty pomoc. W tym kontekście losowość talii reakcji NATO w pewnym sensie może być pozytywnym, bo każdorazowo zapewnia inny przebieg wydarzeń, inne zasoby do dyspozycji.

Choć temat bardzo militarny, trudno sklasyfikować Orły i rakiety jako grę przeznaczoną dla zadeklarowanych wargamerów. Przeciwnie - to pozycja lekka, nadająca się raczej dla graczy okazjonalnych, dobrze promująca wśród nich zagadnienia z zakresu obronności i bezpieczeństwa państwa. Wśród MiGów, „efów” i „suczek” świetnie odnajdą się też oczywiście pasjonaci tematu. Bardziej zaawansowani planszówkowicze zauważą te same wady, które uwierali i mnie.



6/10

**Typ gry:** strategia  
**Liczba (wiek) graczy:** 2-4 (14+)  
**Czas gry:** 60-90 minut  
**Wydawca:** MARS GAMES  
**Autor:** Maciej Szopa  
**Cena:** ok. 135 zł  
**Edycja:** polska/angielska

**Plusy i minusy**  
 + temat, militarne smaczki, fabularność rozgrywki, potencjał solo;  
 - instrukcja, słabe skalowanie, zbyt duża losowość, mała decyzyjność agresora  
**Skalowalność:** 2 dobrze, 3-4 słabo



Rozpoczął swoją przygodę z planszówkami od zasiedlania Catanu. Szybko zafascynowały go jednak gry wojenne - teraz woli podbijać i płądrować. Miłośnik bławonania, mechanik dobrze powiązanych z tematem oraz rozgrywek gęstych od emocji.

**PULAPKA RADAR**

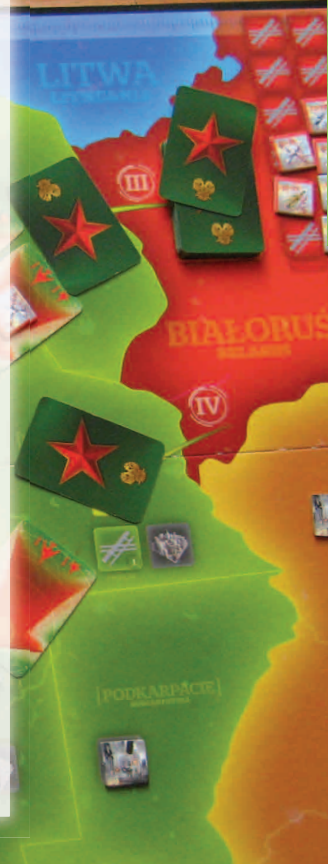
**EFEKT**  
 Lot tuż nad ziemią, po a następnie atak od formację to recepta na... Siła walki powie w tej turze jest pom...

**RADAR AM**

**EFFECT**  
 Fly low to avoid the ground - this only if you know... Air attack is doubled in...



**PASSA OPL**





Marcin Korzeniecki

# TOURNAY

## Poezja adaptacji

**W rozrywce tak już jest, że produkt dobry bywa często powielany, poddany modyfikacji i wypuszczany jako nowy tytuł. Niby nowy, bo przecież jawnie odwołujący się do pierwowzoru, w którego blasku chwały można się ładnie zarumienić.**

grę udostępnia

w 881 roku podczas najazdu Normanów. Obszar gry został zdominowany przez liczbę trzy. Trzy kolory kart reprezentują trzy stany społeczne: duchowieństwo, szlachta i pospólstwo. Każdy stan reprezentowany jest przez trzy stopy kart, czyli w rezultacie mamy dziewięć stosów, z których możemy dobrać. Im wyższy poziom stosu tym lepsze w nim karty i trudniej je dobrać. A na kartach budynki lub postaci, z których tworzymy własną dzielnicę miasta (taką mini planszę), oczywiście o wymiarach 3 x 3. Budynki dają natychmiastowy dochód w momencie aktywacji, z kolei postaci dają profity, jeśli w ich sąsiedztwie zostanie aktywowany określony budynek. W ten sposób każdy gracz tworzy swoją sieć współzależności, budując prywatny kwartał miasta Tournay.

Do dyspozycji naszej zostali oddani również przedstawiciele poszczególnych kast społecznych (meeple). Obywatele ruszą w miasto, by zdobyć dla nas projekty budynków lub zaskarbić łaski rajców (dociąg nowych kart na rękę). Im lepszy projekt lub ważniejszy radca tym więcej trzeba wydać podopiecznych. Aby dany projekt zrealizować i wybudować budynek w swoim kwartale lub pozyskać przychylność rajcy potrzebne są oczywiście pieniądze. A kiedy rozbudujemy już trochę dzielnicę, można zacząć korzystać z dobrodziejstw zapewnianych przez budynki lub przywilejów person. I znowu przydają się obywatele (aktywowanie kart już wyłożonych). Najfajniejszym elementem mechaniki jest możliwość podkupienia meepla od współgracza. Konkurent otrzymuje pie-

**D**obrym przykładem są karciane wersje gier planszowych. Jest karciane Wsiąść do pociągu, Caylus Magna Carta czy wreszcie karciany Keltis (a sam Keltis powstał na podstawie karcianki Zaginione Miasta, ale to już wyższa szkoła odcinania kuponów od sukcesu). W większości przypadków takie adaptacje to niestety próba zarobienia na marce, która odniosła sukces. Czasami jednak autorzy umieszczają w kartach to, co nie zmieściło się na planszy. Jak jest zatem w przypadku Tournay? Nie sposób pisać o tej grze bez porównania jej do Troyes. A Troyes odniosło sukces jako jedna z najlepszych premier 2010 roku. Belgijskie

trio projektantów zapowiedziało szybko, że pomysłów mają więcej i upakowali je do nieco szczuplejszego pudełka.

Zawartość Tournay stanowią głównie karty. I to niezbyt piękne. Co prawda mamy tu podobny, rycinowy styl, zastosowany wcześniej w Troyes, ale grafiki w Tournay są brzydsze. Zresztą, odcienie sami, przecież to kwestia gustu. Oprócz kart po pudełku lata całkiem sporo meepli (ludziopodobnych pionków) w trzech kolorach i żetony, głównie pieniądze.

### BUDUJEMY SWOJE MIASTO

Tym razem przyjdzie nam odbudować belgijskie miasto Tournay zrujnowane



niądze (i nie może protestować), a my dodatkowego obywatela, który pozwoli zrealizować założony plan. Bardzo dobry pomysł wprowadzający dodatkowy element interakcji, tyle, że wcześniej już wykorzystany w Troyes.

## STRAŻ!

Żeby nie było zbyt kolorowo, pojawiają się zagrożenia. Mowa o czarnych kartach znanych z Troyes, które tutaj działają jednak trochę inaczej. Zawsze są trzy (magiczna liczba) i jeśli dowolny z graczy nie zwalczy danego zagrożenia, jego efekt może się kumulować. Do odparcia ataków przydają się obywatele i pieniądze. Jeśli czynnie przystąpimy się w obronie miasta, może to zaprocenować w przyszłości podbudowaniem wizerunku (punkty zwycięstwa) lub uchronić przed innym zagrożeniem. Efekty wszystkich trzech ataków godzą w graczy za każdym razem, gdy w którymś z dziewięciu stosów ujawni się strażnik miejski bijący na alarm.

## ARCHITEKTURA PRESTIŻOWA

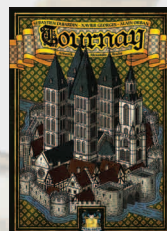
Ostatnim ciekawym elementem mechaniki są budynki prestiżowe. Najtrudniej

je zdobyć, lecz po wybudowaniu dają nam punkty na koniec gry za spełnienie określonych warunków. I co ciekawsze, każdy z graczy otrzymuje dodatkowe punkty za spełnione warunki, a posiadacz budynku prestiżowego punktuje podwójnie. Warto zatem obserwować co budują inni.

## WERDYKT

Tournay jest całkiem ciekawą grą. Jest tu trochę karcianych twistów, jest worker placement i zarządzanie kartami na ręce. Jest też element interakcji i możliwość realizowania różnych strategii, w zależności od tego co wybudujemy. Gra przynosi największą satysfakcję w trzy- i czteroosobowym składzie. Utrzymuje się wtedy dobre tempo rozgrywki i fajnie działa podkupywanie obywateli. W rozgrywce dwuosobowej gra też sprawdza się całkiem dobrze.

Niestety to za mało. Na mojej półce Tournay i Troyes stoją obok siebie i jeśli mam wolny czas na grę, zawsze wybiorę planszowy pierwowzór. Tournay wypada przy Troyes jak młodszy brat, który choć sympatyczny, to jeszcze nie dorósł do poziomu rodzeństwa.



**Typ gry:** gra karciana, ekonomiczna  
**Liczba (wiek) graczy:** 2-4 (12+)  
**Czas gry:** 60 minut  
**Wydawca:** Pearl Games, Z-Man Games  
**Autorzy:** Sebastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban  
**Cena:** ok. 130 zł  
**Edycja:** ENG, DE, FR

# 6/10

**Plusy i minusy**  
 + ciekawe rozwiązania mechaniczne, podkupywanie obywateli, czas rozgrywki;  
 - trochę duża cena jak za karciankę, ikony na kartach są mało intuicyjne, często trzeba zaglądać w instrukcję, Troyes to nie jest

**Skaliwalność:**  
 dobra przy 2,3,4 graczach



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

reklama

# YES WE PLAY

**CLASH: Jihad vs. McWorld** to świetny logiczno-taktyczny "chwiler" zarówno dla twardych graczy, jak i tych mniej zaawansowanych, który wbrew pozorom może zabrać Wam sporo czasu, bo chce się grać partię po partii. Polecam!  
**Pirat na planszy ocena 8+/10**

**CLASH: Jihad vs. McWorld** niemiłosiernie wciąga i natychmiast po zakończeniu jednej partii ma się ochotę na kolejną, co w rezultacie może doprowadzić do tego, że „arabska wiosna” nie pozwoli przez długi czas odłożyć kafli do pudełka.  
**ŚwiatGry.pl ocena 8,5/10**

Bardzo dobre dopasowanie elementów graficznych do sposobu działania danego kafli. Spora liczba wyborów. Stałe napięcie w grze.  
**Świat Gier Planszowych ocena: 7/10**

dystrybucja: **REBEL.pl**



Polecam grę osobom lubiącej gry logiczne i tym zainteresowanym wydarzeniami na świecie. W grze znajdzie coś dla siebie zapalony humanista jak również umysł ścisły. Gra zdecydowanie dla graczy lubiących rywalizację i gimnastykę umysłową.  
**Gildia Gier Planszowych ocena 8/10**

Jeśli szukacie czegoś o niedużych gabarytach, co wypełni Wam czas podczas podwieczorku, przerwy w szkole lub pracy, „Clash: Jihad vs. McWorld” powinno nadać się idealnie.  
**Esensja.pl ocena 80%**

Przy odrobinie szczęścia doczekamy kolejnych planszowych lub karcianych pozycji spod szyldu „Metro 2033”. Marka zasługuje na świetną, planszową realizację.

Rafał Szyma

# METRO 2033

## Wersja minimum

Świat Metro 2033 to jedno z najświeższych fantastycznych uniwersów, które zyskało sobie popularność i ożywiony ruch fanowski na całym świecie. Wszystko zaczęło się od powieści „Metro 2033” opublikowanej nieodpłatnie, na stronie internetowej, w 2002 roku.



**Z**a projektem stoi Dmitry Glukhovskiy, rosyjski pisarz i dziennikarz. Nie tylko napisał powieść, lecz wykreował uniwersum jako wspólną własność jego i fanów. Projekt stale się rozrasta: o kolejne tomy prozy (sequel „Metro 2034” Glukhovskiego, książki innych autorów, jak opublikowane w Polsce „Piter” czy „Do światła”), gry komputerowe czy wreszcie grę planszową. O skali zjawiska niech świadczy fakt, że prawa do zekranizowania książki zakupiła wytwórnia MGM.

Sam pomysł na uniwersum jest stosunkowo prosty: świat po zagładzie, powierzchnia za sprawą promieniowania i powiązanych z nim anomalii zupełnie niezdatna do życia dla ludzi (choć wcale nie opustoszała, przeciwnie – pełna zmutowanych zwierząt i potworów godnie stających naprzeciw bohaterom). I tytułowe moskiewskie Metro, które stało się wielkim, atomowym schronem dla kilkuset tysięcy ludzi. I wkrótce – przez lata szalejącego na powierzchni atomowego holokaustu – wykształciło specyficzne, barwne społeczności, zwyczaje i tajemnice. Całość, zakorzeniona w rosyjskiej specyfice i przefiltrowana przez nią amerykańskiej popkulturze, tworzy świetny, świeży odcień gatunku postapokalipsy.

Popularność serii – mierzona nie tylko wielkością nakładów książek, ale i aktywnością fanów (a miarą tejże był na przykład obóz rozbity przez fenomenalnie przebraną grupę na lubelskim Falkonie w listopadzie 2012 roku) – daje wyraźny sygnał: grunt pod grę planszową został już przygotowany. Przy takiej bazie fanów plan minimum, który ma do wykonania gra, zakłada taką jedynie jej jakość i grywalność, by fani nie czuli się zawiedzeni. Wystarczy gra choćby średnia, by w połączeniu z sentymentem miłośników serii przelożyła się na długie godziny dobrej zabawy. Czy planszowe Metro 2033 ten plan minimum wypełnia? A może więcej: jest świetną grą samą w sobie?

### CO FAN SERII POWINIEN OTRZYMAĆ?

Pierwsza sprawa to wygląd. Jeśli sama okładka z charakterystyczną dla serii postacią w masce przeciwgazowej obiecuje satysfakcję, to zawartość pudełka – z planszą niczym plan metra i świetnie zilustrowanymi kartami daje fanowi pewność, że dostał nie po prostu ładną grę, ale ładną grę o jego ukochanym świecie.

Szybko okazuje się, że w grze występują – i to pod rozkazami graczy – książkowi bohaterowie: Artem, Hunter, Sasza i inni. Ich pozycja jest specyficzna – są nie tyle awatarami graczy w świecie gry, jak w klasycznych grach przygodowych, co jednoosobowymi armiami, pionkami, które wpływają na rozwój swej frakcji w nie mniejszym stopniu, co ich siły zbrojne. Ujęcie to ciekawe i służące specyfice serii.

Gdy gracze dowiadują się o przewidzianej dla nich roli w grze, zyskują pewność, że są na właściwym miejscu. Otóż każdy z nich dowodzi jedną z książkowych frakcji w metrze, mikro-państwem takim jak Sojusz Arbat, Czwarta Rzesza czy Czerwona linia. Wszyscy zaczynają z trzema stacjami, a celem jest zdobyć 10 Punktów Zwycięstwa – czy to przez pozyskiwanie nowych stacji, czy też wykonywanie misji przez bohaterów. Można też przejąć kontrolę nad sercem metra – czterema stacjami Polś.

Rozpoczynając grę, gracze zostali zapewnieni, że mają w pudełku wszystko, czego mogliby oczekiwać po planszówce w ich ukochanym uniwersum.

### ROZGRYWKA

Każda tura przebiega w szeregu rozgrywanych kolejno faz. Najpierw następuje wydarzenie: pobierane są zasoby (grzybki, wieprzowina lub amunicja, jak na moskiewskie metro

Grzyby, pociski, wieprzowina – nie do takich surowców przyzwyczaiły nas gry planszowe.

przystało), w powszechnym głosowaniu wprowadzane są lub odrzucone nowe prawa (a więc modyfikacje zasad obowiązujące wszystkich graczy) lub stacje muszą odeprzeć zagrożenie. Następnie pora na mobilizację, czyli zwiększenie siły armii i zapłacenie za jej utrzymanie.

Kolejna faza poświęcona jest działaniom armii. Mogą one zaatakować neutralne lub wrogie stacje, a także wrogich bohaterów, względnie skoncentrować się na pozyskiwaniu surowców. Atakowanie jest niezbędne do ekspansji: kolejne stacje produkują surowce, a każda to dodatkowy Punkt Zwycięstwa.

Po armii nastaje czas bohaterów, którzy mają szerszy wachlarz akcji. Prócz atakowania mogą także zakupić sprzęt lub misje, wymienić zasoby i wykonać zwiad. Ta ostatnia akcja jest szczególnie przydatna, jako że większość walk polega na porównaniu siły jednostki gracza z siłą z losowej karty zagrożenia. Warto więc dzięki zwiadowi zachomikować słabszą kartę i podrzucić ją zamiast silniejszej w sytuacji zagrożenia. Gdy wszyscy bohaterowie wykonają swoje akcje, pozostaje tylko posprzątać obszar gry i przystąpić do kolejnej rundy. O ile, oczywiście, żaden z graczy nie wypełnił na tym etapie warunków zwycięstwa.

W zasadach uderza prostota mechanizmów. Porównywanie siły, rozwój postaci o przedmioty, pozyskiwanie Punktów Zwycięstwa – wszystko to bardzo klasyczne rozwiązania. Ciekawych, bardziej specyficznych elementów jest tu niewiele. Interesująco prezentuje się wspomniany już stosunek bohaterów (przestawialnych pionków) do armii (które nie potrzebują reprezentacji na planszy, a ataki wykonują z dowolnej stacji należącej do frakcji). Udany mechanizm są karty walki używane wyłącznie w starciach między dwoma graczami. Wprowadzają one element blefu i dają przynajmniej teoretyczną szansę na zwycięstwo graczom



o sile słabszej o 1 lub 2 punkty. Wreszcie odrobinię miejsca na wybory obiecuje rozdzielenie samego pokonania stacji od jej zajęcia (by ją inkorporować do frakcji, potrzeba dodatkowych surowców – można więc poprzestać na samym bonusie za wygraną bitwę), czy umieszczenie na kartach misji cechy (można jej użyć raz, bez wykonania zadania, lub co turę, gdy misję wykonamy).

## DALEKO OD DOSKONAŁOŚCI

Po opanowaniu zasad, tury zaczynają śmigać naprawdę sprawnie. Tak sprawnie, że po jakimś czasie przechodzą w rutynę, w beznamiętne odhaczanie kolejnych faz. Nie ma zbyt wiele miejsca na decyzje czy finezyjne posunięcia, opcje strategiczne pozbawione są większej głębi, a wyścig po zwycięstwo jest nie tyle epickim starciem, co serią kuksańców. Najgorsze zaś, że po pierwszym zachłyśnięciu się urokiem gry nadciąga studzący powiew... zwyczajnej nudy. Jedyny ratunek w tym, że zaangażowanie współgraczy w klimat podziemnych potyczek przyniesie czysto towarzyską satysfakcję z rozgrywanej partii.

Dużym zagrożeniem dla przyjemności rozgrywki jest też fakt, że gra nie wybacza błędów, a zarazem mocno premiuje tych, którym – dzięki strategii i nie mniej istotnym szczęściu – akurat się wiedzie. Zwłaszcza boli to w pierwszym kontakcie z grą, gdy po kilku turach okazuje się, że gracz wprawdzie już wie, czego powinien pilnować, ale w swej rozgrywce może już tylko grać rolę statysty. Z kolei ci, którzy wiedzą, stosunkowo łatwo osiągnąjąc pozycję tak silną, że ataki na nich albo oznaczają samobójstwo, albo promują graczy niezaangażowanych w konflikt. Pewna grywalna równowaga rozgrywki – kiedy to ekspansja i walki frakcji przebiegają harmonijnie, emocjonująco i dają frajdę z gry – jest niestety bardzo krucha.

## PLAN MINIMUM – I NIC PONADTO!

Metro 2033 okazuje się pozycją zaledwie na tyle dobrą, by na całej linii nie zawieść fanów serii. Jej wizualna uroda, prostota zasad i rola zarezerwowana dla graczy umożliwiają rozegranie szeregu partii, które sprawią jako taką przyjemność. Przy dużej dozie dobrej woli i sercu pozostawionym na planszy gra jest w stanie spłacić zainwestowany w nią czas. Jednak w odezwaniu od szklarnianych, fanowskich warunków, zaczyna razić swymi wadami. Z całą pewnością przegrywa rywalizację z bezlikiem innych tytułów z gatunku lekkiej strategii i gier przygodowych.

Nad swymi konkurentkami Metro 2033 ma tylko jedną, za to zasadniczą przewagę. W przeciwieństwie do nich, opowiada o starciach w tykających w rytmie licznika Geigera korytarzach moskiewskiego metra AD 2033.



# 6/10

**Typ gry:** strategiczno-przygodowa

**Liczba (wiek) graczy:** 2-6 (12+)

**Czas gry:** 60 minut

**Wydawca:** Hobby World

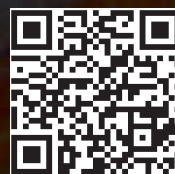
**Autor:** Siergiej Golubkin

**Cena:** ok. 40 dol

**Edycja:** angielska

**Plusy i minusy**  
+ prostota, uroda, realizacja świetnej serii; - niezbalansowany przebieg rozgrywki, rutyną grożąca nudą, zbyt długa.

**Skalowalność:**  
optymalna przy 4-5 graczach



Współpracownik ŚGP od 4. numeru, w latach 2009-2011 redaktor naczelny. Od 2006 roku zajmuje się grami i fabularnymi i planszowymi, pracując w Wydawnictwie Portal.





Wojciech Sieroń

## X-WING

### Kosmiczne walki na małym stole

**Każde pokolenie ma swoje mity i klimaty, z którymi szczególnie łatwo się identyfikuje. Kiedyś wywodziły się one z traumy II wojny światowej, później były to westerny, wschodnie sztuki walki, a dziś rywalizacja gangów.**

**J**ak to z modami bywa, przemijają. Bywają jednak i takie, które zdają się być ponadczasowe i z pewnością należy do nich Gwiezdna Saga stworzona przez George'a Lucasa. Ma ona na świecie miliony fanów. To oczywiste, że traktowani są oni jako potencjalni klienci przez producentów z niemal każdej gałęzi przemysłu... Filmy, animacje, książki, komiksy, figurki, zestawy Lego. Nie dziwią zatem także kolejne gry planszowe osadzone w tym uniwersum.

Dzięki wydawnictwu Galakta fani Gwiezdnego Wojen mogą się cieszyć bardzo ciekawą figurkową grą planszową X-Wing, która pozwala rozegrać dość szybką walkę między dwoma imperialnymi myśliwcami TIE a jednym, tytułowym, pojazdem rebeliantów. To czego potrzebujemy

**Do gry już w tej chwili wydano dwie fale dodatków, łącznie osiem nowych modeli z odpowiednimi gadżetami.**



para miłośników tych klimatów, to tylko pół godziny czasu i wolny kawałek stołu, chociaż wielu postara się o jakąś klimatyczną matę z gwiazdowym pejzażem.

#### POWRÓT JEDI

Tak legendarny temat potrzebuje wyjątkowej oprawy. Fani nie zostawiliby suchej nitki na grze, gdyby projektanci zawiedli. I zgodnie z oczekiwaniami figurki myśliwców są wykonane z najwyższą pieczołowitością. Zapewne fani modelarstwa znaleźliby jakieś powody do narzekań, ale większość osób oglądających kosmiczne pojazdy wydaje okrzyki zachwytu nad szczegółami, z jakimi je odwzorowano. Mimo niewielkich rozmiarów modeli twórcy postarali się o mnóstwo szczegółów (w instrukcji nawet zamieszczono fotoreportaż z przygotowań modeli). Zapewne dla wielu osób będą one imponującą ozdobą biurka w przerwach między rozgrywkami.

W komplecie mamy ponadto karty pilotów opisujące ich możliwości i para-

metry pojazdów. Spotkamy starych znajomych jak Luke Skywalker z R2D2, „Mauler” Mithel, a kolejne znajome postacie dostępne są w licznych dodatkach. Do tego dochodzą wzorniki manewrów oraz sporo żetonów, które przydają się w wybranych scenariuszach. Całości dopełniają ośmiościenne kości, którymi rozstrzygamy o powodzeniu gwiazdnych starć. Szkoda, że producenci zdecydowali o zapakowaniu trzech kości każdego rodzaju, kiedy niemal od pierwszych rozgrywek widać, że potrzebne są cztery.

Instrukcja podzielona jest na dwie części. Krótkie wprowadzenie „Szybki start” pozwala rozegrać pierwszą walkę niemal od razu po rozpakowaniu pudełka. To kapitalny pomysł, który świetnie sprawdzi się w domach, gdzie gra będzie prezentem dla młodszego fana sagi. Dzięki temu wprowadzeniu nawet niezbyt orientujący się we współczesnych planszówkach ojciec może bez stresu rozpocząć kosmiczną przygodę z synem. Druga, bardziej obszerna broszura zawiera pełne zasady. Nie są one zbyt skomplikowane, ale zdecydowanie lepiej się je czyta po pierwszym przetarciu z wprowadzającą walką. Mając w pamięci te kilka czynności, które stanowią podstawę rozgrywki, dużo łagodniej wprowadza się zasady manewrów specjalnych czy rozgrywa dedykowane scenariusze.

#### DO BOJU!

Zasady rozgrywki są na tyle proste, że nie nuży oczekiwanie w czasie przygotowania manewrów. Z drugiej strony, każdy model kosmicznego myśliwca ma pewne swoje szczególne możliwości, które warto dobrze poznać, jeśli chcemy wygrać.

Początkowe wyzastawienie myśliwców na przeciwległych krańcach obszaru gry ma zapewnić czas i miejsce na manewr oraz pozwolić dostosować swoją taktykę do charakteru przeciwnika. Runda polega na równoczesnym, skrytym zaplanowaniu ruchów. Następnie, w kolejności wynikającej z umiejętności pilotów, korzystamy z wzorników manewrów, by określić dokąd dolecieliśmy. Niektóre manewry są trudne, co skutkuje stresem pilota. Inne są łatwe, za co nagrodą jest dodatkowa akcja. Wreszcie, znowu zależnie od poziomu wykształcenia, sprawdzamy możliwość strzału i rzucamy kośćmi, by określić możliwe trafienia oraz uniki. I to już prawie wszystko! Sam mechanizm jest bardzo prosty, co uważam za wielką zaletę gry. Zabawa wynika z próby wymanewrowania przeciwnika, znalezienia się w dogodnej pozycji do strzału, tak by

grę udostępnia





Wielu graczy przygotowało własne propozycje misji, opublikowane w Internecie. Dla lepszego klimatu, gracze przygotowują specjalne maty z gwiazdnym tłem albo korytarzami Gwiazdy Śmierci.

samemu uniknąć ognia. Dzięki kościom nawet pechowy manewr może ujść nam na sucho. Albo w desperackim ataku może się udać wygrać w sytuacji, zdawałoby się beznadziejnej. Gra staje się przez to pojedynkiem dwóch dowódców i w naturalny sposób wczuwamy się w klimat kosmicznego pojedynku.

Kapitałne jest uwzględnienie w mechanice ruchu charakterystycznych manewrów znanych z filmowego ekranu. Myśliwce Imperium mogą wykonać bezkę, co pozwala czasem zejść z linii strzału w bliskim zwraciu albo uzyskać korzystną dla siebie pozycję strzelecką. Obydwa typy, X-Wing i TIE, mogą wykonać trudny manewr koiogran. Zachowano zróżnicowanie w możliwościach ataku i obrony, a mimo to gra jest świetnie zrównoważona. Akcje specjalne dodają smaku i emocji, bo aby je wykonać, musimy odpowiednio manewrować.

## IMPERIUM KONTRATAKUJE

Rozgrywka odbywać się może na trzech stopniach wtajemniczenia. Wspomniane zasady wprowadzające zupełnie dobrze sprawdzają się z najmłodszymi, a także osobami, które mają chęć na szybką walkę. Mimo że wykorzystujemy tylko wzorniki ruchu oraz kości, zabawa i emocje są obecne. Przewaga liczebna Imperium jest niwelowana większą manewrowością i odpornością X-Winga.

Wprowadzenie pełnych zasad daje już pełną satysfakcję, bo możemy uwzględ-

niać cechy indywidualne pilotów. Rozgrywając scenariusze, otrzymujemy karty rozwinięć: umiejętności dodatkowe, określone wyposażenie – droidy astromechaniczne czy torpedy protonowe. Zmianie ulega także kwestia określania konsekwencji uszkodzeń. O ile w prostszej wersji zwyczajnie liczymy, ile jeszcze trafień pozostało, to pełne zasady wyróżniają uszkodzenia krytyczne. Wówczas specjalne karty uszkodzeń opisują zniszczenia, jakich doznał myśliwiec. Może to być niesprawność pewnych podzespołów, niemożność wykonywania manewrów czy podwójne uszkodzenie. Znacznie podnosi to poziom emocji podczas rzutów na uszkodzenia, bo nie tylko ilość, ale i jakość się pojawia!

Scenariusze są ciekawe i zróżnicowane. Jako rebelianci mamy zadanie eskortowania nieuzbrojonego promu senatora, który na szczęście ma dość sporą wytrzymałość. Inna misja to próba ucieczki uszkodzonego X-Winga, który ukrył się między asteroidami. Z każdą rundą coraz bliżej do odzyskania pełnej sprawności, ale na pewno gracz Imperium nie będzie beczynnie czekał. Asteroidy stanowią nie tylko osłonę, ale równocześnie przeszkodę, a ich żetony można wykorzystać podczas przygotowania własnych scenariuszy. Trzecia misja to ochrona sieci rebelianckich satelitów. Zadania tutaj są znacznie bardziej rozbudowane i taktyka zmienia się w stosunku



8,5/10

**Typ gry:** figurkowy bitewniak

**Liczba (wiek) graczy:** 2 (od 14 lat)

**Czas gry:** 30 min.

**Wydawca:** Galakta

**Autor:** Jason Little

**Cena:** ok. 120 zł

**Edycja:** polska

**Plusy i minusy**  
+ kapitalne miniaturki, czytelne i proste zasady, gotowe scenariusze, mnóstwo emocji, „możliwość” dokupienia dodatków;  
- „konieczność” dokupienia dodatków, brak czwartych kości.



do zwykłego pojedynku myśliwców. Co ciekawe, zasady misji opisane są już z myślą o dodatkach.

Trzeci, najwyższy stopień wtajemniczenia, to tworzenie eskadr. Gracze, dysponując limitem punktów, dobierają skrycie pilotów i dodatkowe wyposażenie. Zależnie od misji może się okazać, że przeciwnicy będą wzajemnie bardzo zaskoczeni. Wspaniale to zwiększa elastyczność rozgrywki i czyni kolejne partie niepowtarzalnymi. Co prawda w przypadku zestawu podstawowego liczba możliwości jest znacznie ograniczona, ale wiele osób nie oprze się pokusie i dokupi kolejne zestawy i dodatki.

## NOWA NADZIEJA

Gra jest świetnie zaprojektowana i dzięki temu trafia do szerokiego grona potencjalnych odbiorców. Miłośnicy Gwiazdnych Wojen z pewnością odnajdą tu klimat zmagania kosmicznych myśliwców, podkreślony starannym wykonaniem figurek. Młodszy fani filmowej sagi powinni bez trudu namówić na rozgrywkę rodzeństwo czy rodziców, bo zasady – zwłaszcza podstawowe – są bardzo intuicyjne. Fani gier planszowych dostają ciekawy zestaw startowy figurkowej gry bitewnej, który daje wiele możliwości różnorodnej rozgrywki, nawet jeśli ograniczą się z kupowaniem dodatków. Zasady turniejowe opisane w instrukcji są zachętą dla klubów i sklepów, by organizować i animować spotkania miłośników tej gry, by w ten sposób sprawdzić i podnosić swoje umiejętności. Jest to dobrze przemyślany system gier, a zestaw startowy wyjątkowo łagodnie do niego wprowadza.



# WOJNA O PIERŚCIEŃ

na podstawie trylogii J.R.R. Tolkiena „Władca Pierścieni”™

Druga edycja

Bartosz Odorowicz

## WOJNA O PIERŚCIEŃ

Jedna gra, by wszystkimi rządzić

Sporo, oj sporo płacimy za Wojnę o Pierścień, ale zaprawdę – od pierwszego wejrzenia przekonujemy się o zasadności wydania każdego jednego grosika. Ach, ileż w tym pudle jest elementów radujących serce każdego planszówkowicza...

grę udostępnia



**J**est wielka, dwuczęściowa plansza z mapą Śródziemia, są eleganckie kości, trochę żetonów, duże karty oraz instrukcja -ilustrowane przez Johna Howe (słynnego tolkienowskiego rysownika). No i są oczywiście figurki! Mnóstwo, mnóstwo różnorodnych figurek, od jednostek (osobnych dla każdego narodu), przez sługi Saurona, aż do towarzyszy Drużyny Pierścienia. Wykonano je z miękkiego plastiku, przez co niektóre, po wyjęciu z pudełka, mają zgięte włócznie i przyda im się kuracja prostująca w gorącej wodzie. Figurek lepiej nie pchać z powrotem do pudełka, bo zwyczajnie się w nim nie zmieszczą – szczęśliwsze będą w pojemnikach na śrubki, nakrętki itp. Ułatwi to zresztą rozkładanie gry, normalnie trwające około 30 minut. Sama rozgrywka toczy się nadspodziewanie wartko. Starcie rozstrzygnąć można już

w 2-3 godziny i – wiercie mi – to będzie ciekawie spędzony czas. Duża w tym zasługa gładkiej, przystępnej mechaniki, w której początkowe problemy sprawiać mogą tylko zasady aktywacji narodów, rozpoznawanie figurek i nieznanomość wpływu na grę licznych kart wydarzeń. Na stronie internetowej Galakty jest do ściągnięcia także scenariusz Rozłam Drużyny Pierścienia. W oryginalnym rozstawieniu rozpoczynamy zabawę w momencie wyruszenia Drużyny z Rivendell. Akcja Rozłamu rozpoczyna się później, już po rozbiciu jej w Amon Hen, co lekko skraca rozgrywkę i zwiększa zgodność z książkowym przebiegiem wydarzeń.

Sercem mechaniki jest pula kości akcji, determinująca możliwości graczy w każdej turze. Sauron tych kości ma od początku więcej - siedem, wobec czterech gracza Wolnych Ludów, a do tego liczniejsze są na nich wyniki pozwalające na mobilizację wojska i manewry armii. Wyrównywane jest to po trosze koniecznością przeznaczania kości na poszukiwanie Drużyny Pierścienia, co zmniejsza rozmach jego operacji militarnych. Wolne Ludy ratuje też joker na ściankach kości (uniwersalna akcja) i tzw pierścienie elfów, umożliwiające jednorazowo zmianę dowolnego własnego wyniku. Brzmi trochę losowo?

Może, ale w praktyce sprawdza się świetnie. Wielofunkcyjność wszystkich akcji, liczba kości i narzędzia umożliwiające zmianę ich wyniku zostały bowiem dobrane w taki sposób, by tworzyć razem bardzo zgrabny mechanizm. Kombinując mniej lub bardziej, praktycznie zawsze możemy zrealizować przyjęte założenia. Swoją pulę kości gracze będą mogli zresztą powiększyć, wprowadzając na określonych warunkach ważne postaci, np. Sarumana czy Gandalfa Białego. Po wykonaniu rzutu, dochodzimy wreszcie do zasadniczej części rozgrywki: naprzemiennie, rozpoczynając od gracza Wolnych Ludów, obaj przeciwnicy wybierają po jednej akcji spośród tych wskazanych przez kości.

Za balans stron należą się włoskim autorom duże brawa. Jest to już drugie wydanie gry, w którym skorygowano siłę niektórych kart i postaci oraz rozstawienie wojsk – tym samym otrzymujemy produkt mechanicznie dopracowany, zbalansowany do perfekcji. Działamy niejako w dwóch odrębnych płaszczyznach - wojennej i przygodowej - subtelnie ze sobą połączonych, na równi umożliwiających obu stronom odniesienie zwycięstwa.

### WOJNA...

W warstwie polityczno-militarnej Wolne Ludy usiłują odnowić sojusze, zmobilizować wojska i obronić swoje osady przed potęgą armii Cienia. Czekają nas szeregi



bitew, rozstrzyganych przy pomocy rzutów kośćmi na trafienie. Na szczęście niewiele tu wspólnego z Rzykiem – poprzez liczbę figurek w armii, zagrywane efekty bitewne oraz liczbę dowódców, modyfikujemy zarówno liczbę kości, jak i wyniki. Przewaga większych armii polega na zdolności atakowania przez dłuższy czas z pełną siłą pięciu kostek (maksymalna liczba kości walki), pomimo ponoszenia strat. Są też jednostki elitarne, bardziej wytrzymałe i przydatne szczególnie podczas walk o twierdze. No właśnie – szturm. W murach twierdzy jest miejsce tylko dla pięciu figurek, ale za to bronić się zdecydowanie łatwiej: atakujący trafia jedynie przy wyniku 6 na kościach walki (normalnie 5, 6). Po drugie, ważniejsze: jeśli atakujący chce przeprowadzić kilka rund szturmów w ramach jednej akcji, za każdą musi płacić zredukowaniem jednostki elitarniej do regularnej. Jeśli elitarnych zabrakło, szturm się kończy. Zatem przy mądrej, przygotowanej obronie,



nawet silna armia zastraszająco szybko stopnieje pod obleganymi murami w wyniku strat i redukcji. A przeczucie posiłków trwa... By wygrać militarnie, Sauron potrzebuje zdobyć 10 punktów (twierdze dają po 2 pkt, miasta – 1 pkt). Wolnym Ludom wystarczy natomiast 4 punkty.

Sily Cienia dysponują – jak się wydaje – wszystkimi atutami. Mają bardziej mobilne wojska, nieograniczony zasób mobilizacyjny, a w kartach wiele militarnych niespodzianek. Wykorzystując nieprzygotowanie Wolnych Ludów, prawie na pewno z zaskoczenia wykonają pierwsze uderzenia na Rohan i Gondor. Zdobyte tamtejszych miast i twierdz da Sauronowi 8 punktów i postawi zwycięstwo w zasięgu jego okutej w żelazo ręki.

Gdzie zdobyć brakujące 2 punkty? Dość blisko jest Lorien, ale zapewne wzmocniło się już wystarczająco, żeby przetrwać obłężenie. Trzeba też zostawić silny korpus na południu, bo przeciwnik chowa w talii różne partyzanckie niespodzianki. Może zatem pomaszcerować Easterlingami na Dale, Erebor i Leśne Królestwo? A może lepiej atakować Szarą Przystań i Shire armią z Angmaru?

To poważne dylematy, wymagające strategicznego planowania.

Zresztą, sukces na południu nie jest wcale taki oczywisty, jakby się wydawało. Przełamanie mądrze prowadzonej obrony Rohanu i Gondoru może zająć wiele czasu – czasu, który Wolne Ludy poświęcą na umocnienie w innych punktach i na przesunięcie Drużyny Pierścienia bliżej Mordoru. Ponadto, ich działania militarne nie muszą ograniczać się tylko do obrony. Owszem – mają mniej kości, trudniej im się mobilizować i poruszać, ale mimo to wciąż stać je na zaskakujący kontratak, wsparty odpowiednią kombinacją kart. Cztery punkty to tylko dwie twierdze. Sauron naprawdę nie może pozwolić sobie na nieuwagę czy nonszalancję.

Układ twierdz i sposób punktacji sprawiają zatem, że rozgrywka nie koncentruje się tylko na południowych królestwach ludzi i elfów, a obie strony długo mają szanse na końcowy sukces. Różnorodność i kreowane napięcie są dużymi zaletami gry.



## ...O PIERŚCIEŃ

Już aspekt militarny potrafi zaangażować wszystkie zasoby, a przecież trzeba je dzielić także na poczynania Drużyny Pierścienia. W płaszczyźnie przygodowej Drużyna zmierza ku Mordorowi, by wrzucić Jedyny Pierścień do Odrodruiny, co oczywiście daje Wolnym Ludom automatyczne zwycięstwo. Zagroženiem są dla niej poszukiwania prowadzone przez Saurona – tym skuteczniejsze, im większy dystans Frodo & spółka przebyli w danej rundzie. Sukces poszukiwań oznacza losowanie z woreczka żetonów z efektami zwiększającymi tzw. zepsucie Powiernika Pierścienia i/lub odkrycie śmiałków. Jeśli poziom zepsucia osiągnie 12, Frodo poddaje się woli Saurona i ten triumfuje. Oczywiście obaj gracze mogą szczęściu pomóc: Sauron ma wpływ na sukces poszukiwań, natomiast gracz Wolnych Ludów dysponuje kilkoma narzędziami do redukcji poziomu zepsucia. Dodatkowo, po wejściu Drużyny do Mordoru, obaj mogą wrzucić do woreczka korzystne dla siebie żetony, wpływając tym samym na rozkład szans w losowaniu.

Co ciekawe, ten aspekt gry nie ma charakteru dedukcyjnego. Gracz Cienia jest zawsze świadom, w jakiej odległości od Mordoru przebywa Frodo ze swym druhem Samem i resztą kompanii. Wystarczy policzyć przebyty dystans (zaznaczany na torze postępów), rozpoczynając od prowincji, w której stoi figurka Powierników. Sama figurka reprezentuje ostatnie potwierdzone miejsce pobytu Drużyny, a po mapie przesuwa się jedynie w wyniku odkrycia lub dobrowolnego ujawnienia. Ukrycie/odkrycie to status warunkujący wrażliwość Drużyny wobec pewnych wydarzeń i wpływający na zdolność poruszania się.



## ZŁAPAŁ SAURON GONDORCZYKA, A GONDORCZYK ZA ŁEB TRZYMA!

Wojna o Pierścień to gra o wzajemnym wywieraniu presji i odciąganiu zasobów przeciwnika z istotnych dla niego obszarów. Ciągłą ofensywą Sauron wymusza na przeciwniku przeznaczanie kart i kości na obronę twierdz, z kolei postęпами Drużyny Wolnych Ludów chce dać choć trochę wytchnienia strudżonym obrońcom.

Trzeba się zabezpieczyć na jednym polu i cisnąć przeciwnika na drugim. Konsekwentnie. Przed ogromnymi dylematami stanie zwłaszcza przeciwnik Saurona, swoje skromne zasoby dzielący między działania polityczne (narody Śródziemia nie chcą wojować, oj nie chcą...), przygotowania do obrony i postępy Drużyny Pierścienia. Te ostatnie mogą wydawać się niekiedy drogurzędne. Myślimy często: „Drużyna poczeka, lepiej zrekrutuję coś w Edoras albo naklonię wreszcie krasnoludy do wojny”. Błąd! Sytuacja militarna rzuca się w oczy i woła o pomoc, ale niech was to nie zmyli – konsekwentne przesuwanie Drużyny Pierścienia jest równie ważne. Może dać zwycięstwo, nawet gdy wróg wtargnął na blanki ostatniej twierdzy.

Znaczenie optymalnego wykorzystywania zasobów sprawia, że cierpi niestety skalowalność gry. Czuć, że warianty trzy- i czteroosobowy zostały wprowadzone na siłę. Zarówno narody Wolnych Ludów, jak i Sauron wraz z sojusznikami, muszą być niczym palce jednej dłoni: skupione i skoncentrowane na celu. Nie ma tu miejsca na własne interesiki. Niewykluczone, że komuś przypadnie do gustu dzielenie zasobów i wprowadzenie utrudnień we wspólnej koordynacji działań, bo na tym właśnie polega wariant wieloosobowy. Mi nie przypadło. Wojna o Pierścień jest grą wybitnie dwuosobową, i jako taką należy ją oceniać.



Kluczowym warunkiem osiągnięcia sukcesu w WoP jest także zmaksymalizowanie efektów zagrywanych kart wydarzeń - urozmaiconych, sytuacyjnych i... bardzo silnych. Niektóre mogą uchodzić wręcz za psujące grę, w jednym momencie zmieniając sytuację strategiczną. Właściwie użyte się ją spustoszenie, „teleportują” armie, siłę zamieniają w słabość i tak dalej. Sama karta nie załatwi jednak za nas wszystkiego - warunkiem powodzenia jest przygotowanie sytuacji na planszy pod jej zagranie, niekiedy bardzo mozolne. Na szczęście możemy odgadnąć, co się szykuje (i próbować się zabezpieczyć), widząc sposób manewrowania figurkami przeciwnika i znając karty z jego talii.

Gra jest doprawdy znakomita, ale pierwszy kontakt z nią bywa ciężki. Połączenie dwupłaszczyznowej rozgrywki z koktajlem kości, losowań i sytuacyjnych kart może wywołać u niektórych planszówkową niestrawność. Im kto bardziej lubuje się w mechanikach eurogrych, dających pełną kontrolę nad rozgrywką, tym bardziej rośnie prawdopodobieństwo wystąpienia tej przypadłości. WoP może im się wydać pięknym, acz losowym festiwalem kości, który lepiej omijać szerokim łukiem. Szkoda, bo nie dowiedzą się, że praktycznie każdym aspektem losowości w grze można zarządzać. Sam rzut kością czy losowanie żetonu z woreczka, to tylko zwieńczenie szeregu wcześniejszych decyzji, którymi staraliśmy się szczęściu pomóc. Każda kość akcji, każdy ruch armii, każda karta, to cegiełki ułożone na fundamencie przyszłego zwycięstwa. Bywa, że zwieńczeniem całej konstrukcji faktycznie jest szczęśliwy rzut i cztery szóstki na czterech kościach, lecz w niczym nie umniejsza to architektowi.

Więcej – w ten sposób autorom fantastycznie udało się oddać właściwą trylogii epickość. Gra przenosi na planszę te wszystkie momenty, o których czytaliśmy w książkach albo widzieliśmy w filmowej trylogii, z łatwością tworząc historie godne pieśni. Heroiczne obrony twierdz, zaskakujące odsieczki, ucieczki z sytuacji beznadziejnych, szaleńcze wypadki – tym wszystkim obdarza nas WoP, czasem właśnie dzięki sile kart i kapryśnym kościom. Jeśli ktoś szuka klasycznej strategii wojennej,

z mozolnym budowaniem sił, frontów itd. - może się zawieść. Wyraźnie czuć, że nie jest to tylko gra wojenna, a nawet nie przede wszystkim. To strategiczna gra przygodowo-wojenna, i każdy człon tego pojęcia jest równie istotny.

Zdaję sobie sprawę, że ocena 10 na 10 nie pojawia się często i – z zasady - może budzić pewne wątpliwości, zwłaszcza, że nie jest to produkt bez wad (skalowalność, kwestia pakowania figurki). Ktoś może więc pomyśleć, że mam sentyment do twórczości J.R.R. Tolkiena. Inni powiedzą, że być może zachwyciło mnie wydanie albo po prostu lubię gry wojenne czy strategiczne. Wszystkim odpowiem: „Macie rację, lecz tym ostrzejsze były kryteria mojej oceny!”. Starałem się w tej recenzji rzetelnie i dokładnie wyjaśnić, dlaczego ta gra jest tak dobra. Najkrócej mówiąc: jest tak dobra, bo składa się z wielu dopracowanych elementów, zadziwia balansem, trzyma nas w ryzach i kreuje prawdziwie epickie rozgrywki, na dodatek zachwycając wykonaniem. Czegoż więcej potrzeba do oceny maksymalnej?



# 10/10

**Typ gry:** Strategia przygodowo-wojenna  
**Liczba (wiek) graczy:** 2-4 (13+)  
**Czas gry:** 150-240 minut  
**Wydawca:** Galakta/Ares Games  
**Autorzy:** Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello  
**Cena:** ok. 270 zł  
**Edycja:** polska

**Plusy i minusy**  
 + mnóstwo, przede wszystkim balans i duża decyzyjność;  
 - długi setup, figurki nie mieszczą się w pudełku, tylko dwuosobowa!  
**Skalowalność:**  
 2 świetnie, 3-4 słabo



**TOMASZ  
KOŁODZIEJCZAK  
(ur. 1967)**


## KIEROWNIK CYKLICZNEGO GRANIA

Lista planszówek do zagrania ciągle rośnie:  
Z Tomaszem Kołodziejczakiem  
rozmawia Piotr Siłka

**K**to wie, jaka była pierwsza polska kolekcjonerska gra karciana? By znać odpowiedź na to pytanie, trzeba było zacząć przygodę z grami dobre kilka lat przez ukazaniem się *Wsiąg* do pociągu czy *Carcassonne*. Albo przeczytać poniższy wywiad. Tym razem pyptałem o hobby planszówkowe autora owej tajemniczej pozycji, czyli p. Tomasza Kołodziejczaka będącego obecnie wydawcą komiksów dla dzieci i dorosłych w wydawnictwie Egmont. Jak zresztą możecie przeczytać, człowieka o wielu talentach.

**Jest Pan głównie kojarzony jako autor opowiadań i powieści science fiction i fantasy, a także jako wydawca komiksów, ale ja chciałbym Pana popytać o gry. Panie Tomaszu, pierwsza gra, jaką Pan pamięta z dzieciństwa to...**

Moje dzieciństwo to lata siedemdziesiąte. Najważniejszą grą były wtedy kapsle w wersji kolarskiej. Jako dzieciak grywałem z babcią w tysiąca, z ojcem w szachy i warcaby, z kolegami hazardowaliśmy się w tzw. „dmuchane” i „parapetki”. Na podwórku – w okręty nożem i w coś, czego

nazwy nie pamiętam, ale krzyczało się „Wywołuję wojnę przeciwko, piwko...!”. Lubilem też rodzinnego chińczyka - do dziś zresztą uważam, że chińczyk w wersji agresywnej, z blokowaniem i biciem pionków przeciwnika, to emocjonująca gra losowo-taktyczna. Bardziej złożone projekty z tamtych czasów to *Bitwa o Wał Pomorski*. Pamiętam też jakąś grę planszową o fotografowaniu zwierząt i bardzo fajną, jak na owe czasy, grę o wyprawie na Marsa, w której pojawiały się karty wydarzeń. Tylko ze starości nie jestem już sobie w stanie przypomnieć ich tytułów, niestety.

**Domyślam się, że gry od początku była Pana hobby. Jakie inne gry zapadły Panu w pamięć z tamtego okresu?**

Gry to moje trzecie hobby - obok fantastyki i komiksów. Tak się złożyło, że każdym z nich, już jako dorosły człowiek, mogłem zajmować się zawodowo, jako autor, wydawca, publicysta. Świetna sprawa. Oczywiście, gry zmieniały się w ciągu kolejnych dekad. Pod koniec podstawówki i w liceum udało mi się dotrzeć do gier

Pisarz, scenarzysta, wydawca.

Debiutował w 1985 roku opowiadaniem *Kukielki* (*Przegląd Techniczny*).

Wydał powieści: *Wybierz swoją śmierć*, *Krew i Kamień*, *Kolory sztandarów*, *Schwytany w światła*, *Czarny horyzont*, tomy opowiadań *Wróć do ciebie, kacie*, *Przygody rycerza Darlana*, *Głowobójcy*, *Czerwona mgła*, grę *Rzeźbiarze Pierścieni*, komiks *Darlan i Horwazy – Złoty Kur* (rysunki Krzysztof Kopec).

Sześciokrotnie nominowany do nagrody imienia Janusza Zajdla, otrzymał ją w roku 1996 za powieść *Kolory sztandarów*.

Scenarzysta komiksowy – napisał wiele nowel dla Przemysława Truścińskiego. Trzykrotny laureat nagrody *Śląka* (z działalność wydawniczą i fanowską). Laureat nagrody im. *Papcia Chmiela* za zasługi dla komiksu w Polsce.

W roku 2010 otrzymał odznakę *Zasłużony dla kultury polskiej*, przyznaną przez Ministra Kultury Dziedzictwa Narodowego.

Jego powieści i opowiadania były tłumaczone na angielski, czeski, litewski, rosyjski.

Autor recenzji i felietonów, redaktor pism *Voyager* i *Magia i Miecz*. Twórca antologii komiksowych i literackich. Prowadził programy o kulturze popularnej w telewizji i radiu. Członek grupy literackiej *Klub Tfurcuł*.

Obecnie jest wydawcą komiksów dla dzieci i dorosłych w wydawnictwie Egmont Polska.

Wciąż grywa w koszykówkę, interesuje się polityką, astronomią, historią, Żonaty. Dwie córki.

W grudniu 2012 ukazała się jego najnowsza książka – *Czerwona mgła*, której akcja jest osadzona w świecie powieści *Czarny Horyzont*.



bardziej złożonych niż chińczyk. A to koledze tata przywiózł Monopol po włosku (dużo zabawy przy odszyfrowywaniu, co znaczą poszczególne karty), a to ktoś znalazł angielskie reguły Ryzyka i sami sobie robiliśmy mapy do grania, z wielką przyjemnością krojąc ZSRR na kawałki. Pierwsze nowoczesne gry po polsku to już lata 80-te i firma Encore. Żadne drewniane ludziki czy plastikowe figurki nie zastąpią w moim sercu tych cudownie fruwających żetonów z Bitwy na polach Pelennoru. Legalne Ryzyko pojawiło się w Polsce jakoś na początku lat 90-tych i była to jedna z pierwszych gier, które wylądowały na moim stole już jako dorosłego gracza. Szybko okazało się zresztą, że nie nadaje się ona na spotkania towarzyskie, bo kobiety dogadują się, załatwiają po kolei facetów, a na koniec zawierają rozejm i kończą zabawę. Pierwszą prawdziwą eurogrą, która wpadła w mi w ręce był Tikal. Do dziś uważam, że to jedna z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek stworzono.

**Razem z Jackiem Brzezińskim stworzył pan pierwszy polski system rpg science fiction, czyli Strefę Śmierci, do której podręcznik można znaleźć bezpłatnie w internecie. Jak do tego doszło? Czy będzie on dalej rozbudowywany?**

To był rok 1995. Szykowaliśmy numer miesięcznika „Magia i Miecz” poświęcony systemom RPG w klimatach science fiction, a w Polsce wtedy żaden takowy jeszcze nie był wydany (nawet Cyberpunk chyba jeszcze nie). A zależało nam, żeby każdy numer pisma dostarczał fabuły do grania. Więc postanowiliśmy sami taki system wygenerować – ja odpowiadałem za treść, Jacek za mechanikę. Osadziliśmy narrację w realiach Dominium Solarnego, uniwersum budowanego przede mną w opowiadaniach i powieściach. Jednak stanęliśmy przed problemem – na kilkunastu stronach pisma musieliśmy wykreować cały świat, fabułę i mechanikę umożliwiające ciekawą rozgrywkę. To dlatego zdecydowałem, że rzecz będzie o grupce ludzi, którzy w wyniku katastrofy znaleźli się na środku radioaktywnej pustyni, bez sprzętu, broni, zapasów. To pozwoliło zredukować opisy lokacji do niezbędnego minimum, możliwego do pomieszczenia w jednym numerze. System był rozbudowywany na łamach MiMa, ale potem Jacek i ja zajęliśmy się innymi rzeczami, on grami komputerowymi, ja pisaniem SF i wydawaniem komiksów. Tak więc to raczej zamknięta historia.

**Jest Pan autorem także gry paragrafowej Rzeźbiarze Pierścieni. Zresztą, jest ona dołączona do Pana książki „Głowobójcy”, wydanej w 2011 roku. Jak dużo musiało Pan pozmieniać**



**w stosunku do pierwszej edycji? Może myśli Pan o następnych?**

Rzeźbiarze Pierścieni też dzieją się w uniwersum Dominium Solarnego. Pierwsze wydanie tej gry, w roku 1995, to była samodzielna publikacja adresowana do graczy. Z nowej edycji, tej z Głowobójców, będą raczej korzystała czytelnicy mojej prozy. Tak więc uprościłem nieco mechanikę, poprawiłem drobne błędy, podredagowałem tekst i, co najważniejsze, ujednoliciłem nazewnictwo i pewne elementy scenografii z wizją Dominium z powieści Kolory sztandarów. Ale to wszystko są raczej korekty niż zmiany. Praca przy tej grze to była duża frajda – dwadzieścia lat temu nie było w Polsce wielu paragrafówek, mogłem więc samodzielnie zmierzyć się z nowym, ciekawym medium – wymyślać triki związane z mechaniką gry i sztuczki prowadzące gracza na manowce.

**Mówi się o coraz większej popularności gier paragrafowych ze względu na e-booki. Według Pana rzeczywistość jest szansa również na renesans tych gier?**

Nie sądzę. W czasach wielowątkowych gier komputerowych gry paragrafowe mogą pozostać hobby grupki graczy, ale w swojej klasycznej postaci są chyba po prostu przestarzałe.

**Jak to się stało, że trafił Pan do Egmontu?**

To była połowa lat 90-tych, w różnych mediach recenzowałem wtedy fantastykę i komiksy – a Egmont je wydawał. Kiedy szukano nowego redaktora naczelnego pisma Kaczor Donald, zaproponowano to stanowisko mnie. Porzuciłem więc RPGi (byłem wtedy naczelnym Magii i Miecza) i przewędrowałem do komiksów. I zostałem na siedemnaście

lat, najpierw jako redaktor pism dla dzieci, potem szef Klubu Świata Komiksu.

**Więść niesie, iż wydawanie gier planszowych przez Egmont to w części Pana zasługa. Może Pan coś więcej opowiedzieć, czy trudno było przekonać szefostwo do nowej działalności i skąd w ogóle taki pomysł?**

Dział gier planszowych w Egmoncie to dzieło mojego kolegi, Jarosława Basałygi. On jest jego twórcą, jego mózgiem, ciałem i wszystkimi innymi organami. Mój udział w całym tym przedsięwzięciu to gadanie – z Jarkiem się kolegujemy, dużo razem gramy, więc kiedy tworzył swój dział (i teraz czasami też), dawałem mu, kiedy o to prosił i kiedy nie prosił, sporo tak zwanych dobrych rad. Ale i tak zawsze robi wszystko po swojemu.

A skąd pomysł? Egmont jest wydawcą różnych dzieł (książki, pisma, komiksy, gry komputerowe) mających dostarczyć dobrej rozrywki dzieciom i rodzinom. Gry planszowe były naturalnym poszerzeniem naszej oferty. Kolejnym krokiem była produkcja gier z naszymi własnymi brandami (Kajko i Kokosz, Basia, Pluszaki). Myślę, że Jarek robi świetną robotę, a jego pomysł z lokalizacją znanych gier w nowych opracowaniach tematyczno-plastycznych (Piraci przerobieni z Boomtown, czy Pan tu nie stał z Chińskiego muru) to innowacja doceniana w branży, także przez samych twórców tych gier.

**Tworzył Pan także wiele gier i łamigłówek na potrzeby tygodnika Kaczor Donald. Jak przebiegał proces wymyślenia gier do kolejnych numerów? Nie bał się Pan, że nie uda się czegoś wymyśleć do najbliższego numeru?**

Druga połowa lat 90-tych to były czasy, gdy podstawowym gadżetem dołączanym do gazet dla dzieci były nalepki, plakaty i jakieś kartonowe wycinanki (a nie plastikowe czy wręcz elektroniczne zabawki, jak dziś). Kiedy zacząłem prowadzić Kaczora Donalda, uznałem, że dla chłopaków znacznie ciekawsze będą – nawet jeśli wykonane z kartonu – gry. Robiliśmy ich sporo, były tam i proste gry losowe czy memo, i bardziej złożone projekty – jak na przykład cykl 4 gier przygodowych w klimatach Indiany Jonesa, z kartami postaci umożliwiającymi ich rozwój, ciekawymi kartonowymi elementami. Część tych gier wymyślałem sam, część brałem z naszej siostrzanej, niemieckiej Myszkki Miki, były też gry kreowane przez współpracowników gazety. Ówczesni czytelnicy KD mają dziś dwadzieścia pięć-trzydzieści pięć lat, i oni grają teraz w bardziej złożone planszówki. Może więc i nasza robota w Kaczorze przyłożyła się do obecnego boomu na gry planszowe w Polsce? Byłoby miło.

**Stworzył też Pan pierwszą polską kolekcjonerską grę karcianą Zbuduj swój Kaczogród. Był rok 1997, więc tak naprawdę przed renesansem planszówek. Jak wtedy tworzyło się taką grę?**

Tak, to była pierwsza polska kolekcjonerska karcianka, choć oczywiście jakość kart i sposób ich miksowania ograniczał fakt, że gra była tylko dodatkiem do gazety. Ale – wbudowałem w nią mechanizmy występowania kart różnej częstości, różnej dostępności kart nawet w jednym numerze KD, zróżnicowania typów kart. Promowaliśmy kolekcjonerstwo i wymianie. Zrobiliśmy nawet turniej – mistrzostwa Polski. To był wielki sukces komercyjny – Kaczory Donaldy z tą grą sprzedawały się w nakładach niemal 300 000 egzemplarzy. Do dziś spotykam wielu, już dorosłych ludzi, którzy na moich spotkaniach autorskich, oprócz fantastyki i komiksów, chcą pogadać o ZSK.

**Pod Pana nadzorem powstała także gra karciana Thorgal. Projekt jednak upadł po jakimś czasie i obecnie odszedł w zapomnienie. Co było tego powodem i czy jest szansa w przyszłości na restart gry, wszak uniwersum Thorgala cieszy się dużą popularnością?**

Grę stworzyli Maciej Kocuj i Robert Siniaiewicz, spece od gier karcianych z redakcji Magii i Miecza. Nie planujemy wznowienia projektu jako gry kolekcjonerskiej. Rozważaliśmy ostatnio wydanie jej jako zwykłej gry karcianej – jednak tu obawiamy się, że to zbyt niszowy produkt i nie do końca w profilu Egmontowej Krainy Planszówek, wydającej gry dziecięce i familijne. Samą grę uważam za bardzo fajną – prostą, ale dynamiczną, dla graczy, którzy szukają w miarę prostych reguł i sensownie krótkiej rozrywki. Jednocześnie świetnie oddawała klimat i fabułę komiksów; gracze realizujący kolejne misje naprawdę wchodzili w świat Thorgala. Mieliśmy już nawet opracowany dodatek, wprowadzający nowe typy kart i reguły, w tym mechanizm pozwalający na bardziej strategiczne planowanie rozgrywki. Czemu wtedy się nie udało? Zapewne złożyło się na to kilka czynników, między innymi i taki, że Thorgal zderzył się na rynku z polską edycją Władcy pierścieni. Chyba też przeceniliśmy chęć miłośników komiksu sprawdzenia się w grze – komiksiarze po prostu czytają komiksy. A gracze-karciarze wydawali wtedy pieniądze na LoTRa, Star Warsy, Magica.

**Nie zajmuje się Pan w Egmoncie dalej grami, ale często Pan wpada do kolegów z działu planszówkowego, by sprawdzić, co oni tam szykują?**

Z Jarosławem Basatygą widujemy się i grywamy regularnie, więc jestem na

bieżąco. Testujemy nowe gry, gadamy o rynku i biznesie. Współpracujemy przy niektórych projektach, np. przy grach o Kajku i Kokoszu.

**Nie kusi Pana stworzenie gry planszowej w jednym z przez Pana wymyślonych światów np. Dominium Solarnego?**

Myślałem o tym i bardzo chętnie taki projekt bym powitał, najlepiej zrobiony przez porządnego fachowca od gier. Mi brakuje czasu, niestety, w szczególności na testowanie. No bo powymyślać reguły i jakieś sztuczki mechaniczne, ewentualne elementy fabuły, to jest najfajniejsza część roboty kreatywnej. Tyle, że o końcowym sukcesie decydują setki godzin poświęconych na testy. Myślę, że uniwersum DS daje duże możliwości kreacji ciekawej gry w klimatach kosmicznych.

**W jednym z wywiadów wyczytałem, że ma Pan listę książek do przeczytania, filmów do obejrzenia i planszówek do zagrania. Co w takim razie jest na kilku pierwszych miejscach ostatniej z list?**

Mam w domu jeszcze sporo pudełek z grami kupionymi w Essen, nawet kilka lat temu, w które jeszcze nie zagrałem. Część z nich to pewnie słabe gry – ale chęć je przetestować. Problem jest jednak podstawowy – mogę pograć 1-2 wieczory w tygodniu, a mam co najmniej kilkadziesiąt gier, które lubię i do których chętnie wracam. Więc po prostu brakuje czasu na testowanie tych, podejrzewanych o niższą miódność, nowości. Ale ponieważ zdarza mi się być bardzo mile zaskoczonym, więc na pewno kiedyś je sprawdzę (np. po Bizonie kupionym w Essen na wyprzedzący za 3 euroski nie spodziewałem się wiele dobrego, a okazał się świetną, emocjonującą grą). I tak, leżą, biedactwa, nie ruszone na półce: Opera, Go West, Justinian i wiele innych, w tym fińska gra o krasnoludach. Ze względnie nowszych rzeczy – chętnie bym sprawdził Eclipse, Village. Mam też sporo gier, w które grałem raz, było tak sobie, ale chciałbym je zarepetować, żeby sprawdzić, czy jednak czegoś ześmy w rozgrywce (czy samym czytaniu reguł) nie spartolili – np. Arkadia, Union Pacific, Regents.

**Wspominał Pan także o regularnym graniu ze znajomymi. Nadal się to udaje i co na spotkaniach ostatnio cieszy się największą popularnością?**

Grywamy z żoną regularnie w czasie weekendowych spotkań towarzyskich z przyjaciółmi (zwykle parami), którzy nie są geekami. Wtedy sięgam po gry lżejsze, bardziej towarzyskie – typu Dominion, Di-

xit, Trans Europa, Alhambra, Faselki. Gra jest pretekstem do pogaduszek o życiu, dzieciach i kosmosie, a czasem i o polityce. Ale jestem też nieformalnym Kolegą Kierownikiem cyklicznego grania, bardziej nerdowskiego. Spotykamy się w gronie kilku osobników płci męskiej, mniej więcej raz w tygodniu i testujemy gry bardziej agresywne i zaawansowane (ale takie, żeby w cztery godziny dało się obsłużyć). Bardzo różne – od Condotierrów, Attica czy Samuraja, przez Formułę D, Mall of Horror czy Imię Róży, po Shoguna, Grę o Tron czy Caylusa. Ostatnio testowaliśmy tytuły takie jak Lancaster, Giants, Trajan, Dust, Navegador. Tu częścią zabawy jest sprawdzanie nowych gier, które ja, Jarek czy inni koledzy kupujemy i przywozimy z targów. Rejestrujemy wyniki, prowadzimy statystki, mamy ranking gier, dorobiliśmy się już wewnętrznych powiedzonek i rytuałów. GUPEK – Granie Ursynowskie Planszowe Ewentualnie Karciane. Za nami już ponad 80 spotkań, w czasie których sprawdziliśmy około 60 gier. Konfrontacja bezwzględna dla rywali, ale zawsze z godnością.

**Najbliższe plany literackie?**

Na rynku aktualnie znajdują się trzy książki o Dominium Solarnym, dylogia Kolory sztandarów i Schwytyany w światła oraz zbiór opowiadań Głowobójcy. To science fiction, space opera z mocnymi elementami cyberpunkowymi i socjologicznymi. Czytelnicy znajdą też powieść Czarny Horyzont, fantasy opowiadającą o zniszczonej magicznymi wojnami Europie przyszłości. W grudniu zeszłego roku do księgarń trafiła druga książka, której akcja dzieje się w tej rzeczywistości – Czernona Mgła. W Czarnym Horyzoncie jest zresztą epizod związany z planszówkami – główny bohater dociera w miejsce, gdzie udana rozgrywka staje się warunkiem przeżycia... Siadłem właśnie do pisania kolejnej powieści z uniwersum Czarnego Horyzontu.

**Dziękuję uprzejmie za wywiad i życzę wytrwałości przy pisaniu kolejnych powieści.**



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

Piotr Haraszczak

# ŁOWCY SMOKÓW

## Piszesz recenzję tej głupiej gry?

Po co właściwie „naparzać” smoki? Można to robić z namaszczenia sił wyższych, jak w komputerowym hicie Skyrim. Można smoka ubić, będąc wplątany w rodzinną intrygę (z bratobójstwem w tle o charakterze rabunkowym) niczym Sigurd z nordyckiej mitologii. Można też tym bohaterskim aktem wyrzucić wróżenie na pięknej księżniczce. Można mieć to po prostu we krwi, jak krasnoludy w grze planszowej Draco.



fot. Virre Linvenoli, Frank D., Galakta

**B**ądźmy jednak dorośli i spójrzmy prawdzie w oczy. Smoki zabija się z jednego powodu. Bo siedzą na kasie. Dużej kasie. A że każdy zna kogoś,

kto naparza smoki dla kasy, łatwo tę prawdę potwierdzić. Wystarczy zapytać kogo trzeba na mieście.

Takie właśnie realistyczne podejście do tematu znajdziemy w grze Bruno Faiduttiego zatytułowanej Łowcy Smoków. Ten szanowany francuski twórca i propagator planszówek znany jest najbardziej z gier lżejszego kalibru, pełnych humoru i interakcji. Nie inaczej jest tym razem – bowiem znajdziemy w Łowcach Smoków

wszystko to, co u Faiduttiego najlepsze, co tak bardzo cieszyło w rozgrywkach w Cytadeli czy też Czerwony Listopad.



## SMOCZA SKRZYNIA

Wydanie tej towarzyskiej gry karcianej stoi na wysokim poziomie. Jestem pewien, że żaden smok nie powstydziłby się jej egzemplarza pośród góry złota i klejnotów, na której tak bardzo lubi przesiadywać. Zamiast tekturowego pudełka, piękna, wytłoczona metalowa skrzynia zdobiona rozkoszną grafiką. W środku doskonała plastikowa wytłoczka na karty, klepsydrę i niewielkie zasłonki oraz sakwa z czarnego materiału mieszcząca całą masę malowanych drewnianych znaczników udających złoto, srebro i kosztowności. Rzecz jasna są też przepięknie ilustrowane francuską kreską komiksową karty uszlachetnione fakturą. Przyjemnie z taką grą obcować.

## SPOSÓB NA GADZINĘ

Gra przeznaczona jest dla 3 do 6 graczy i co ważne, zapewnia dobrą zabawę niezależnie od liczby uczestników. Cel gry jest równie prosty jak jej zasady – chodzi o to, aby z pobudek czysto materialnych zabijać smoki. Należy zapomnieć o honorze, księżniczkach i bohaterskich wyczynach. Robim to tylko wyłącznie dla kasy – jasne? I najważniejsze – nawet najsilniejszy smok nie jest dla gracza problemem, każdy z nich i tak trafi na wyspę Komodo (czy gdzie tam trafiają smoki po śmierci). Wyzwaniem dla graczy są inni gracze i to jest w tej grze najlepsze.

Każdy uczestnik polowania na smoki ma do swojej dyspozycji drużynę złożoną z czterech śmiałków o różnej wartości bojowej (w zakresie od 1 do 4). Licząc od najsłabszego, są to: Czarodziej, Złodziej, Wojowniczką i Rycerz. Trik polega na tym, że najsłabsze smoki mają siłę 5, a najsilniejsze 10 – a że do pokonania smoka konieczny jest co najmniej remis, widać, że nasz najmężniejszy Rycerz w pojedynkę nic nie wskóra. Potrzebne jest wsparcie, którego z wielką ochotą udzieli inni gracze, aby mieć udział w zyskach.

O tak! Wisienka na torcie. Zaczyna się gra w grze, popisy cwaniactwa, bezczelności i ostrych negocjacji. W ruch idzie klepsydra i gracze mają 1 minutę na to, aby ustalić podział łupów, na który zgodzą się wszyscy uczestnicy Smokobicia – a część skarbu jest znana, część pojawia się tuż przed negocjacjami. Im więcej graczy przyłożyło do tego rękę, tym trudniej się dogadać, tym ostrzej trzeba stawiać sprawy i wiedzieć, kiedy odpuścić, uzyskawszy to, o co nam



chodziło, bo jeśli ktoś się na podział nie godzi, jeśli ktoś zauważy, że inni chcą go oszwabić w biały dzień i w majestacie prawa, zawsze może taki podział zawetować i smoczy skarb przepadnie.

### SMOCZY PAZUR

Piach w klepsydrze przesypuje się błyskawicznie. Decyzji do podjęcia wiele, bowiem skarby dzielą się na 9 rodzajów różnie punktowanych na końcu gry – klejnotów trzeba mieć jak najwięcej w tym samym kolorze, złoto zawsze jest w cenie, magiczne przedmioty pozwalają zagrywać karty znacząco wpływające na rozgrywkę. Jest się o co bić. Minuta to niewiele, ale akurat tyle, żeby sprawę rozwiązać polubownie.

Istotne jest też odpowiednie wystawianie naszych łowców. W szczególności Czarodzieja – jeśli jest jedynym przedstawicielem swojej profesji, ma prawo przed negocjacjami zabrać wszystkie magiczne przedmioty. Złodziej zaś uczestniczący w wyprawie,

może ukraść partnerowi znacznik. Trzeba więc uważać, z kim się na smoczysko chadza.

### OGNISTY PODMUCH

Podstępne zagrania, żywiołowe negocjacje i chciwość graczy budzą sporo emocji. Z pewnością nie jest to gra dla obrazalskich

### W MIĘKKIE PODBRZUSZE

Łowcy Smoków to lekka gra pełna emocji, ale ze względu na specyfikę nie trafi w każde gusta. Posiada też pewne, niewielkie wady. Instrukcja mimo prostych zasad pozostawia kilka nieznaczących niedomówień i jedną istotną wpadkę z umiejscowieniem ważnej zasady. O tym, co należy zrobić, kiedy gracze się nie dogadają, wspomniano tylko we wprowadzeniu, które łatwo pominąć, uznając za marketingowy bełkot. W połowie rozgrywki pojawia się możliwość wymiany zgromadzonych łupów z innymi graczami, ale zasada ta

podczas rozgrywek jest praktycznie martwa. Zaś zastosowanie pewnej kombinacji magicznych przedmiotów może zablokować jednego z graczy nawet do końca rozgrywki.

### ZŁOTO, ZŁOTO, ZŁOTO

Dla mnie jednak Łowcy Smoków to dobrze wydana gra z jajami. Ma to, co lubię w lepszych tytułach – ogromną interakcję i solidny ładunek emocji. Proste zasady tłumaczy się w 5 minut, więc można zagrywać się w nią nawet w przypadkowym towarzystwie. To równie dobry wypełniacz jak i party game. Świetna skalowalność i losowość gwarantują, że gra się nie nudzi, a nadto wzbudza chęć na odwetową partię zaraz po zakończeniu pierwszej.

#### KONKURS ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH I WYDAWNICTWA BARD

Wspólnie z wydawnictwem Bard przygotowaliśmy dla Was konkurs, w którym do wygrania jest właśnie egzemplarz Łowców Smoków.

Aby go zdobyć, należy odpowiedzieć na następujące pytanie: Proszę podać 3 inne gry Bruno Faiduttiego, które doczekały się polskiej edycji.

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



9/10

Typ gry: karciana  
Liczba (wiek) graczy:  
3-6 (od 10 lat)  
Czas gry: 45 minut  
Wydawca: BARD  
Autor: Bruno Faidutti  
Cena: ok. 90 zł  
Edycja: polska

Plusy i minusy  
+ interakcja, emocje,  
proste zasady;  
- nie jest to gra  
dla obrazalskich,  
niedomówienia  
w instrukcji  
Skalowalność:  
3-6 dobrze



Dwadzieścia lat temu desantowałem Niemców na Kreecie. A potem szalerstwo postępowo wraz z Grą o Tron, Puerto Rico oraz Neuroshimą Hex. Nie stronię od lepszych i głupawych gier imprezowych.





foto: Wojciech Sieroni

Maciek Kwiatek

## 5 SEKUND

Najbardziej stresująca klepsydra na świecie

**5 sekund jest kolejnym uderzeniem Trefla w segment gier imprezowych, tym razem naszym zadaniem będzie wymyślanie odpowiedzi wg zadanego klucza w nierozsądnie krótkim czasie. 5 sekund to szwedzka trivia, do której klepsydrę, planszę i karty specjalne dodał Michael Sistrunk.**

### WYGLĄD

Zawartość pudełka o nieco mniejszych niż standardowych wymiarach zamyka się w raptem kilku elementach – 372

dwustronne karty z pytaniami, absurdalnie wielka plansza do liczenia punktów, 6 pionków do zaznaczania liczby udzielonych poprawnych odpowiedzi oraz klepsydra.

A raczej Klepsydra, gdyż coś tak oryginalnego zasługuje na potraktowanie z pewnym szacunkiem. Odmierza ona 5 sekund, przed upływem których musimy udzielić odpowiedzi, a robi to za pomocą kilkunastu metalowych kulek toczących się po spirali, generując ciągły metaliczny pogłos/szum skutecznie podnoszący poziom stresu powodowanego przez grę. Przy każdym obrocie Klepsydra wydaje odgłos, który najłatwiej określić jako „agonalny ryk kaczora przejeżdżanego przez walec”. Wykonanie jest solidne i estetyczne, jedyne wątpliwości budzi rozmiar planszy i jakość pionków do liczenia punktów - ale już w trakcie pierwszej rozgrywki te elementy okazują się w zasadzie zbędne.

### ZASADY

Tytułowe 5 sekund jest czasem, w jakim trzeba udzielić odpowiedzi na pytanie za każdym razem zaczynające się od słów „wymień 3...” - mogą to być 3 parki krajobrazowe albo 3 okrągłe przedmioty. Po udzieleniu pełnej odpowiedzi gracz zyskuje punkt, w innym natomiast przypadku (po upływie 5 sekund) trzeba obrócić klepsydrę i następny gracz próbuje odpowiedzieć na to samo pytanie, jednak nie może użyć słów już wymienionych przez poprzednika/poprzedników. Jeżeli żaden z uczestników nie odpowie, wtedy pierwszy odpowiadający dostaje punkt. Do tego mamy 2 karty specjalne - „Następny” oraz „Zmiana” - pierwsza przerywa pytanie na następnego gracza, zmiana natomiast skutkuje wylosowaniem nowego pytania. Wygrywa gracz, który pierwszy osiągnie metę na torze punktacji.

### ROZGRYWKA

Już podczas pierwszej partii powstają kontrowersje czy użycie karty specjalnej powoduje liczenie czasu na nowo, czy też nie. Plansza okazuje się zbędnym gadżetem - zawiera co prawda pola specjalne, które nieco utrudniają grę (po udzieleniu błędnej odpowiedzi traci się następną kolejkę), ale w połączeniu z losowym poziomem trudności pytań nie służy niczemu poza irytowaniem. Po odrzuceniu idei używania planszy na rzecz zapisywania punktów gra robi się zdecydowanie płynniejsza (chociażby dlatego, że w ferworze zabawy ktoś punktów na planszy musi pilnować, a w okolicznościach gry imprezowej pewien problem stanowi pamiętanie, jaki kto ma kolor pionka). Pytania są podzielone na czerwone (łatwiejsze) i żółte - te pierwsze są naprawdę proste, praktyka pokazuje, że skupiony gracz odpowiada na 9 z 10 pytań poprawnie (niemniej udzielanie odpowiedzi w ciągu 5 sekund sprawia, że



8/10

**Typ gry:** imprezowa  
**Liczba (wiek) graczy:**  
 3-6 (8+)  
**Czas gry:** 10 minut  
**Wydawca:** Trefl  
**Autor:** Michael Sistrunk  
**Cena:** ok. 60 zł  
**Edycja:** polska  
**Plusy i minusy**  
 + 2 poziomy trudności  
 pytań, proste zasady,

podoba się nawet  
 nieplanszującym  
 znajomym;  
 - drobne niejasności  
 reguł, absurdalnie wielkie  
 pudełko, okazjonalnie  
 pytania mocno odstają  
 poziomem trudności  
 od oczekiwanego  
**Skalowalność:**  
 3 średnio, 4-10 dobrze



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

nie jest to pozbawione emocji), z żółtymi jest już sporo trudniej. Do tego presja czasu potrafi w człowieku wyzwolić skrywane dotąd mroczne skojarzenia, co nieodmiennie jest zabawne. Być może 5 sekund było wartością zaproponowaną przez anonimowego projektanta zupełnie przypadkiem, niemniej jest dobrane idealnie - w 6 sekund udzielenie odpowiedzi byłoby banalne, z kolei 4 to już zęczenie się. Jest kilka pytań, które są tak niejasne jak to tylko możliwe („Wymień 3 rzeczy, których musisz nauczyć się samemu.”), przy których kłótniom nad odpowiedziami w zasadzie nie ma końca, jednak klarowność znakomitej większości umożliwia bezprzestojową zabawę. Ponad 700 pytań wystarcza na naprawdę długo, transport gry bez pudełka (czyli karty plus klepsydra) jest bardzo wygodny, co sprawia, że jest to świetna gra wyjazdowa.

Liczba graczy określona na pudełku jest moim zdaniem podyktowana jedynie przez liczbę pionków do zaznaczania punktów - tura gracza trwa, razem z czytaniem pytania, około 20 sekund, więc nawet przy 10 graczach przerwa między kolejnymi turami nie jest zbyt długa, zwłaszcza że trzeba zachować pewną czujność przy pytaniach innych - jeżeli ktoś nie udzieli

poprawnej odpowiedzi kolejka przechodzi do następnego gracza bez powtarzania pytania.

5 sekund jest grą o bardzo prostych zasadach mającą moc angażowania nawet dość opornych na urok planszówek znajomych. Dwa poziomy trudności pytań są bardzo przydatne, czasem po prostu nie ma już siły myśleć. Stresująca Klepsydra, element rywalizacji oparty na wiedzy i szybkości przypominania sobie zadanych rzeczy oraz moc rozweselająca tej gry zdecydowanie przemawiają na rzecz dokupienia jej do planszozbioru. W każdym razie ja bym tak zrobił, gdybym jej jeszcze nie miał.



# 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

Gry planszowe, karciane i bitewne.

www.gry-graal.pl &

Maciej Kwiatek

# TIME'S UP

Ja wiem kto to, ty wiesz kto to, ale jak ona się nazywała?

**Time's Up, autorstwa Petera Sarretta, jest grą imprezową z rodzaju kalamburów, w której naszym głównym zadaniem jest irytowanie się z powodu dziur w pamięci, śmianie się z połączeń typu Cezary Mościcki oraz wygibasów znanych w rundzie trzeciej. Do stołu może usiąść od 4 do teoretycznie 12, a w praktyce 20 graczy.**

## TIME'S UP W WORKU

Grę otrzymujemy w pudełeczku w stylu Jungle Speeda, z takim samym woreczkiem. 220 kart, każda z dwoma nazwiskami, notesik, klepsydra, instrukcja oraz książeczka z notkami biograficznymi. Klepsydra powinna być 30-sekundowa i w moim egzemplarzu faktycznie taka była. Karty są wykonane solidnie i niejedną imprezę przetrzymają, notesik jest czytelny, ma miejsce na wpisanie wyników 4 rund (choć gra trwa tylko 3, a na sumę jest piąta kolumna - jeszcze tej zagwozдки nie rozgryzłem), notki biograficzne są miłym dodatkiem, aczkolwiek nazwiska na kartach są na tyle znane, że ich sprawdzenie może być potrzebne raczej graczom młodszym lub mniej zorientowanym w danej dziedzinie.

## TIME'S UP W INSTRUKCJI

Rozgrywka składa się z trzech rund, można grać parami bądź zespołami trzyosobowymi, w szczególnych przypadkach pary są zmienne (na 5 i 7 osób). W pierwszej rundzie gra to klasyczne „karteczki” - animator, czyli osoba zadająca hasło, musi w ciągu 30 sekund odpowiedzieć partnerowi jak największą liczbę postaci napisanych na karteczkach. Potem kolejka przechodzi na gracza po lewej i tak aż

do wyczerpania stosu kart. Kolejne rundy rozgrywane są tymi samymi karteczkami - w drugiej animator może wypowiedzieć tylko 1 słowo na każde hasło, natomiast trzecia to praktycznie klasyczne pokazywanki, animator może tylko wydawać dźwięki i używać gestów i ruchów. W wydaniu polskim druga runda przebiega bez gestów i to - moim zdaniem - jest jedyna słuszna wersja, opcja jedno słowo plus gesty za bardzo upraszcza to zadanie.

## TIME'S UP W PRAKTYCE

Time's Up ma tę wyraźną przewagę nad pojedynczymi konkurencjami typu „karteczki” czy „pokazywanki”, że nie faworyzuje tylko jednego typu umiejętności. Dzięki odmiennym wymaganiom kolejnych rund nawet zatwardziali przeciwnicy któreś z tych zabaw odnajdują się swobodnie w pozostałych konkurencjach. Gra z jednej strony jest mocno imprezowa, zapewnia dużo śmiechu i zabawy, z drugiej wymaga naprawdę szybkiego kojarzenia, druga runda to sprawdzian syntetycznego podsumowywania całej osoby (bądź wymyślenia charakterystycznego skojarzenia), a trzecia to wyzwanie dla umiejętności pantomimicznych. Dzięki recyklingowi haseł w rundach II i III da się, wbrew moim obawom, dość sprawnie odgadywać hasła.

Klepsydrę warto zastąpić minutnikiem cyfrowym - znika wtedy problem przecenienia końca czasu na skutek zbyt długiego zaabsorbowania zabawą. Z 440 haseł na jedną grę wykorzystuje się 40, do tego gra się przeciw z różnymi ludźmi, więc zestaw wystarczy na naprawdę długo. Oczywiście można też tworzyć własne hasła (dobrze jest, gdy po zgadnięciu autor karteczki wyjaśnia kim jest dana postać, taki aspekt edukacyjny).

Wersja z zespołami trzyosobowymi podoba mi się mniej, ale też się spraw-

dza. Nie ma żadnego problemu, żeby grać w większą liczbę osób niż wspomniane w instrukcji 12, sugeruję jedynie zwiększenie liczby haseł (można przyjąć +10 haseł za każdą drużynę powyżej 4) - gra parami nawet na 20 osób jest bardzo dobra. Świetnie sprawdzają się warianty na 5 i 7 osób, dzięki temu, że zamiast gry drużynowej każdy pracuje na swój własny wynik.

Dużą zaletą jest dobór postaci na kartach - mamy aktorów, reżyserów, modelki, pisarzy, malarzy, polityków, którzy są dość szeroko znani - raczej nie bywa tak, że problemem jest rozpoznać kto zaczął - jedynie problemem jest skuteczne przekazanie tego partnerowi.

Minusem tej gry jest pudełko, które nie nadaje się do eksponowania na półce, a woreczek nie spełnia swojej roli transportowej, ponieważ karty i instrukcja się w nim wyginają i niszczą.

Pewnym minusem jest też specyficzna skalowalność, tak naprawdę powyżej 8 osób trzeba zwiększać liczbę graczy co 2 dla najlepszej zabawy.

## TIME'S UP W PODSUMOWANIU

Time's Up jest tytułem bardzo wartym zainwestowania, niska cena plus ogromna grywalność to zawsze miła kombinacja. Solidna jakość wydania, dobrze napisana instrukcja oraz wyzwanie intelektualne, które stawiają przed graczem kolejne rundy, tworzą mieszankę, której niewiele brakuje do bycia idealną grą imprezową. Jeżeli masz przynajmniej 3 znajomych i kupujesz jedną grę w miesiącu to z całego serca doradzam - niech to będzie Time's Up.



# 9/10

**Typ gry:** imprezowa  
**Liczba (wiek) graczy:** 4-12 (12 lat)  
**Czas gry:** 45 minut  
**Wydawca:** Rebel  
**Autor:** Peter Sarrett  
**Cena:** ok. 50 zł  
**Edycja:** polska  
**Plusy i minusy**  
 + rywalizacja oparta o wiedzę i umiejętności,

odmienne wymagania rund, duża liczba haseł, cena;  
 - specyficzna skalowalność (8+), liche pudełko i niepraktyczny woreczek  
**Skalowalność:** 4-8, 10, 12, 14, 16...  
 dobrze, inna liczba średnio



Dominika Gorgosz

# SET

## Pożądany sokoli wzrok

**Grę SET poznałam już kilka lat temu. W mieszkaniu studenckim graliśmy w nią bardzo często. Nigdy nie kończyło się na jednej rozgrywce. Zdecydowana większość osób, z którymi grałam chętnie do tej kartki powracała. Byli jednak i tacy, którzy powiedzieli zdecydowane „NIE, dziękuję”. To specyficzna gra. Przy pierwszym spotkaniu wydaje się trudna, szczególnie, gdy ktoś dopiero poznaje nowoczesne gry i ma do dyspozycji jedynie instrukcję.**

**Z**darzało się więc, że osoby źle rozumiały, czym jest SET. Gdy jednak nauczyły się rozpoznawania prawidłowych kombinacji, rozgrywka przebiegała szybko. W trakcie testowania przekonałam się jednak, że to ten typ gry, który zyska na wartości, gdy będzie wytłumaczony przez kogoś znającego grę lub po prostu po zobaczeniu np. video recenzji. Czasami znajomi pożyczali ode mnie grę po to, by w domu pograć, dzwonili jednak w trakcie rozgrywki, z pytaniem, czy dane karty na pewno tworzą SET-a.

A jak wygląda SET? Każda z kart charakteryzuje się 4 cechami: kolorem (czerwony, fioletowy lub zielony), liczbą elementów (1, 2 lub 3), kształtem elementów (owal, romb lub fala) i wypełnieniem elementów (brak, w paski lub całkowite). Szukając SET-a, musimy więc odpowiedzieć sobie na 4 pytania: czy kolor elementów jest na każdej karcie taki sam lub różny? Czy liczba

elementów jest na każdej karcie taka sama lub różna? Czy kształt elementów jest na każdej karcie taki sam lub różny? Czy wypełnienie elementów jest na każdej karcie takie samo lub różne? Gdy na każde z tych pytań możemy odpowiedzieć twierdząco, oznacza to, że mamy do czynienia z SET-em.

Grę rozpoczynamy od wyłożenia 12 kart. Wszyscy równocześnie szukają prawidłowego układu. Kto pierwszy go znajdzie i krzyknie SET!, ten zgarnia te

**Set to bardzo mózgożerna gra, ale też dynamiczna, szybka i na spostrzegawczość. Tu nie ma czasu na przemyślenie ruchu i planowanie decyzji.**

trzy karty. Na ich miejsce dokładane są kolejne trzy. Gdy okazuje się, że zestaw jest nieprawidłowy, to gracz, który go zgłosił traci jeden punkt (kartę). Rozgrywka toczy się dalej. Gdy wśród 12 odkrytych kart nie jest możliwe odnalezienie SET-a, dokładane są kolejne 3 karty. Rozgrywka toczy się do momentu, gdy wszystkie karty z talii zostały wyłożone i nie można z nich już utworzyć SET-a. Wygrywa ta osoba, która zdobędzie najwięcej kart.

To tyle jeżeli chodzi o zasady gry. W instrukcji jest też opisany wariant dla początkujących (nie stosowałam go, wszyscy prędzej czy później załapali, o co chodzi w grze), wariant gry solo i wariant turniejowy.

Grę tworzy 81 kart, które spokojnie można wyjąć z pudełka i przełożyć na przykład do woreczka i zabrać ze sobą dosłownie wszędzie. Co do pudełka pojawiały się głosy, że

mogłoby być mniejsze. Zresztą, można spojrzeć chociażby na grę Fasolki, która zawiera 110 kart i mieści się one w idealnie dopasowanym pudełku. W przypadku SET-a wydawca spokojnie mógłby zrezygnować z wypraski i wydać grę w ekonomicznym pudełku. Nie ma co jednak narzekać, warto wspomnieć chociażby o grze Timeline, gdzie karty są opakowane w olbrzymie pudło.

Gra podobała się szczególnie dorosłym. Dzieci też chętnie zagrały, jednak nie wykazywały takiego entuzjazmu. Szczególnie, jak znały na przykład wcześniej grę TRIO (do której porównanie często samo się nasuwało). Niektórzy nawet mówili, że SET to takie trudniejsze TRIO. W przypadku tej drugiej gry, dzieci zostawione same sobie spokojnie sobie radziły, w przypadku gry SET często prosiły o pomoc przy wyjaśnieniu wątpliwości.

SET może nie spodobać się wszystkim fanom gier logicznych. Wprawdzie to bardzo mózgożerna gra, ale też dynamiczna, szybka i na spostrzegawczość. Tu nie ma czasu na przemyślenie ruchu

i planowanie decyzji. To nie jest również gra, którą wyklada się na stół przy piwie. Rozgrywce towarzyszy zazwyczaj cisza, totalne skupienie i prześciganie się, kto pierwszy znajdzie prawidłowy zestaw. Po złapaniu bakcyła gra toczy się błyskawicznie. Nieraz kilku graczy równocześnie odnajduje SET-a. Gracze dobrze bawią się, gdy są jednak na tym samym poziomie znajomości gry. Gdy z amatorami zasiądzie osoba mająca za sobą kilka rozgrywek, może mieć przewagę i psuć zabawę.



8/10

**Typ gry:** karciana  
**Liczba (wiek) graczy:** 1-20 (od 6 lat)  
**Czas gry:** 20-30 minut  
**Wydawca:** G3  
**Autor:** Marsha J. Falco  
**Cena:** ok. 60 zł  
**Edycja:** polska  
**Plusy i minusy**  
+ dla lubiących gry na spostrzegawczość, szybka i emocjonująca rozgrywka, bardzo mózgożerna;

- zasady łatwiej zrozumieć oglądając videorecenzję lub grając ze znajomym zasady, nie spodoba się wszystkim fanom gier logicznych, pudełko mogłoby być mniejsze, znający grę mają przewagę nad amatorami, cena  
**Skalowalność:**  
1 – średnio, 2-5 świetnie, 5-20 – im więcej osób, tym szybsza rozgrywka, ale też większa konkurencja



Dominika Gorgosz

# MATCHPOINT

## Kolorowe domino

Jestem fanką gier logicznych. Jednak nie tych, których już sam wygląd sugeruje dłuuuuże godziny nad planszą i parujący od intensywnego myślenia mózg. Lubię takie gry, które mają ładną, kolorową oprawę graficzną, której pionki są wykonane z ciekawego materiału lub po prostu interesująco wyglądają. Jak tylko zobaczyłam grę Matchpoint w zapowiedziach planszówek prezentowanych na targach SPIEL w Essen, od razu postanowiłam, że muszę ją poznać.



Z opisu wynikało, że to kolejna wariacja domina. Pisałam już dla ŚGP recenzję podobnej gry - Triominos, w której układamy równoboczne trójkąty. W przypadku gry Matchpoint w pudełku znajdujemy kolorowe płytki podzielone na cztery małe kwadraty. W dodatku na każdej z nich jest różna liczba oczek od 1 do 5. Płytki są wykonane z dobrej jakości tektury, nawet po licznych rozgrywkach ślady użytkowania są minimalne. Do gry dołączona jest instrukcja (w języku angielskim, niemieckim, francuskim i holenderskim)... i to wszystko. Szkoda, że nie ma woreczka materiałowego, wtedy już wystarczyłoby tylko przełożyć do niego kafle i grę można zabrać ze sobą dosłownie wszędzie.

Rozgrywkę rozpoczynamy od wyłożenia jednej płytki. Do niej będziemy w naszej turze dokładać kafle z ręki. Za-

wsze dysponujemy 2 płytkami, spośród których wybieramy jedną do wyłożenia. Staramy się przy tym oczywiście zdobyć jak najwięcej punktów. Czasami udaje nam się dołożyć kafel tak, że pasuje nawet cały bok (czyli dwa małe kwadraty). Sprawdzamy więc, które małe kwadraty stykają się bokami z takimi samymi kwadratami. Na przykład, gdy kwadrat z piątką sąsiaduje z kwadratem z tą samą cyfrą, to otrzymujemy sumę - 10 punktów. Po wyłożeniu płytki dobieramy nową. Za utworzenie całego kwadratu z takich samych małych kwadracików dostajemy dodatkowo premię w wysokości 10 punktów. W instrukcji opisany jest też wariant gry solo oraz zasady zaawansowanej rozgrywki.

Matchpoint najlepiej tłumaczy się od razu zabierając się do gry. Zasady nawiązują do domina, które chyba każdy z nas zna, tak więc niegracze mogą

bez obaw zasiąść do rozgrywki. Zasady są łatwe do zapamiętania, a rozgrywka krótka, w związku z czym można zagrać kilka razy pod rząd. W dodatku Matchpoint nie wymaga żadnego przygotowania. Wyjmujemy z pudełka kafle i właściwie możemy zacząć grę. To z całą pewnością świetna propozycja dla rodzin. Małe dzieci nie muszą liczyć punktów, wystarczy, że skojarzą kwadraty po kolorach. W porównaniu do domina gracze mają większe możliwości kombinacji. Trzeba znaleźć optymalne miejsce do wyłożenia płytki, tak żeby samemu zdobyć dużo punktów, nie pomagając przy tym następnym graczom. Podsumowując, Matchpoint to dobra logiczna gra dla początkujących, dla fanów domina i dla rodzin, a nawet dla osób starszych. Bardziej wymagający gracze mogą się jednak przy niej nudzić.



7/10

**Typ gry:** logiczna**Liczba (wiek) graczy:**

1-5 (od 7 lat)

**Czas gry:** 20-30 minut**Wydawca:**

The Game Master BV

**Autorzy:** Hans van Tol

i Madelief van Tol

**Cena:** ok. 15 euro**Edycja:** holenderska**Plusy i minusy**

+ kafle wykonane z dobrej jakości materiałów,

proste zasady, szybka rozgrywka, miła odmiana dla lubiących domino;

- dla doświadczonych graczy zbyt prosta.

**Skalowalność:**

1-2 - średnio 3-5 świetnie



# RODZINNE PROJEKTOWANIE

Z Hansem van Tol rozmawia Dominika Gorgosz

Gra Matchpoint została zaprojektowana przez holenderskiego twórcę gier Hansa van Tol (m.in. Opera, Rotterdam) oraz jego jedenastoletnią córkę Madelief van Tol. To ich pierwszy wspólny projekt.

**Grę stworzył Pan wraz z córką - czy jesteście więc grającą rodziną?**

Tak, gramy wspólnie w różne gry. Druga córka też chce, żebym z nią zrobił jakąś grę. Jest wielką fanką koni, dlatego na pewno będzie to planszówka o tych zwierzętach.

**To pierwsza gra Pana córki Madelief, ale Pan ma na swoim koncie już kilka tytułów.**

W minionym roku na targach w Essen byłem z grami już po raz dziewiąty. Po raz pierwszy jednak z tak prostym tytułem.

**Czy jesteście zadowoleni z przyjęcia Waszej gry?**

Tak, jesteśmy bardzo zadowoleni. Bardzo wielu szkolnych przyjaciół Madelief ma tę grę w domu i czerpią przyjemność z grania w nią. Bardzo nam się podoba również to, że w Matchpoint grają ludzie w różnym wieku. To bowiem pozory, że Matchpoint jest prostą grą. Wymaga od graczy kombinowania.

**Czy jakaś konkretna grupa graczy szczególnie zainteresowała się tą grą?**

Rodziny ją pokochały, a szczególnie kobiety, również te w starszym wieku. Tak naprawdę gra spodobała się sporej grupie fanów, nawet geekom.

**Czy grą zainteresowały się też inne wydawnictwa?**

Kontaktowali się z nami różni wydawcy z propozycją wydania gry w różnych krajach, m.in. w Niemczech, w Wielkiej Brytanii, ale również w krajach wschodniej Europy.

**Czy pracujecie wraz z córką już nad kolejną grą?**

Tak, gra nie jest jeszcze gotowa, ale na pewno będzie bardzo zabawna. Nazywa się Sweet Factory. Gracze znajdują starą fabrykę i próbują produkować w niej nowe słodycze. Ja pracuję natomiast nad grą Countdown: Special Ops, która dotyczy walki z antyterroryzmem.

**A jacy są Pana faworyci spośród gier prezentowanych w Essen?**

Uwielbiam grę Tzolkin: Kalendarz Majów. Niebawem planujemy wydanie tej gry również w Holandii. Czasami nasze wydawnictwo The Game Master importuje gry z zagranicy, jednak tylko, jeśli są to naprawdę dobre tytuły ze świetnym odbiorem. A tak właśnie jest w przypadku Kalendarza Majów.

**Dziękuję za rozmowę.**

reklama

MARTIN WALLACE

# AEROPLANY

PIONIERZY LOTNICTWA

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

Znajdź nas na: [www.facebook.com/DiabloPolacos](http://www.facebook.com/DiabloPolacos)





Andrzej Świech

# WILK, KOZA I KAPUSTA

Płyń i jedz albo bądź zjedzony

Na szczęście na polskim rynku coraz więcej pojawia się gier dla dzieci, pomijając oczywiście żelazne pozycje typu chińczyk. Prym w nowoczesnych grach wieździe Egmont i udowadnia to kolejnym pozycją.

grę udostępnia  
**EGMONT**  
Polska

**T**en wydawca ma rękę do tytułów, z jednej strony publikując znane i popularne (Niagara), z drugiej trafiając w gusta młodszych i najmłodszych graczy.

Tak właśnie jest z produkcją duetu Valéry Fourcade i Jean-Philippe Mars: Wilk, koza i kapusta.

Malutkie pudełko, wielkości Heckmeck im Brauwurmet (duuuużo mniejsze niż polskiej edycji - Polowania na robale) kryje w sobie właściwie niewiele: zestaw kart ładunków i zdarzeń dla każdego gracza, kartę wyspy, karty statków i same statki. Patrząc przez analogię do wspomnianej wyżej gry Reiner Knizia, tam też wiele nie ma, a wystarcza na długie godziny zabawy.

Założenie gry jest proste: trzeba przetransportować swoje ładunki na wyspę za pomocą dostępnych statków. Dzieci lubią wiedzieć, po co się coś dzieje, więc warto to dodatkowo obudować historią, np. że na wyspie będzie powstawać osada, co będzie już tematem kolejnej, innej gry (w którą znów będzie można zagrać). Poza tym tę osadę mogą przecież wybudować z dostępnych w przedszkolu (jak w moim przypadku) zabawek. Statki losuje się w każdej rundzie i następnie umieszcza na statku swój zakryty ładunek o pewnej wartości punktowej, wcześniej pokazując wszystkim graczom. I tu zaczyna się zabawa, bo ładunkiem są tytułowe: wilk, koza i kapusta oraz dodatkowo pies. Pełny statek dopływa na końcu kolejki do wyspy i wtedy rozwiązuje się ciekawy mechanizm łańcucha pokarmowego, zrozumiałego nawet dla małych dzieci. Koza zjada kapustę, wilk – kozę, ale jeśli jest pies, nikt nikogo nie zjada. Wnikliwi gracze widzą, że warto umieszczać wilka, bo

ten nie traci, ale w przypadku psa się nie liczy. Pies zabezpiecza, ale doświadczenie powiada, że nie da się umieścić tylko swoich ładunków, więc tak po prawdzie zwykle daje punkty przeciwnikom. Mamy zatem do czynienia z dość ciekawym przypadkiem gry w klasyczne memory, bo nie tylko trzeba zapamiętać, gdzie leży co, ale również w jakiej zależności pozostaje to z kartami, które chcemy zagrać. Statek wraca na miejsce, więc nie ma sytuacji, w której nie ma jak przetransportować swoich ładunków. Dodatkową komplikacją jest fakt, że każdy gracz ma na ręce trzy karty wydarzeń: zatopienie (kapusta tonie, zwierzęta - jako że umieją pływać - przechodzą na inne statki), choroba morska (zwierzęta wracają do właścicieli, kapusta nie może zachorować) i dopłynięcie statkiem do wyspy. Z jednej strony jest to bardzo dobry element, ale sprawdza się przy starszych dzieciach, młodsze z trudem rozumieją możliwości interakcji, zwykle negatywnej. Same założenia kart da się łatwo wytłumaczyć, bo cała gra jest logiczna i spójna, czego dowodem fakt, że nie dałem się zagiąć na żadnym elemencie mimo wielu dość kłopotliwych pytań.

Gra Wilk, koza i kapusta jest dobrą pozycją rodzinną. Świetnie sprawdza się wśród 3-4 graczy, młodszym polecam układ 2 grających – jest mniej do zapamiętania, mniej się dzieje i łatwiej dziecku kontrolować całość tego, co się dzieje na stole. Owszem, widzę w niej pewne minusy – na przykład karty nie wydają się na tyle wysokiej jakości, żeby przetrwały wiele rozgrywek, tym niemniej za tę cenę nie ma się co spodziewać cudów. Gra ćwiczy umiejętność zapamiętywania, a gdy dziecko przekona się do kart wydarzeń, powoduje również rozwój umiejętności planowania

działań. Z bezpośredniej obserwacji rozgrywki wynika największy w mojej opinii plus: emocje. Jako że karty są zakryte, mimo okazania ich wcześniej, dzieci nigdy nie są do końca pewne, co się na nich znajduje. Moment dopływania statku do wyspy jest więc kulminacją napięcia, gdyż wszyscy oczekują potwierdzenia dobrych albo ukarania gorszych decyzji. A potem śmiechy, okrzyki zwycięstwa i mnóstwo innych spontanicznych reakcji. To zaś, jak zawsze powtarzam, w mojej opinii najlepsza rekomendacja.



9/10

**Typ gry:** karciana  
**Liczba (wiek) graczy:** 2-4 (od 6 lat)  
**Czas gry:** ok. 20 minut  
**Wydawca:** Egmont  
**Autor:** Valéry Fourcade i Jean-Philippe Mars  
**Cena:** ok. 35 zł  
**Edycja:** bez języka, instrukcja polska

**Plusy i minusy**  
+ ładne ilustracje, ciekawe rozwiązania mechaniczne, wciągająca rozrywka;  
- łatwo niszczące się karty.  
**Skalowalność:**  
2 – młodszy gracz (4-5 lat), 3-4 starsze dzieci.



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.

# Monstrualnie udana zabawa z **HABA**®



**HABA** łączy kreatywność i niemieckie wykonanie, niemieckie normy bezpieczeństwa i najbardziej innowacyjne projekty.

**Edu Kids**

Edu Kids  
Mirkowska 22 05-520  
Konstancin Jeziorna  
Tel 0227503363  
Fax 0227503363  
www.edukids.eu  
info@edukids.eu  
www. **HABA**.de



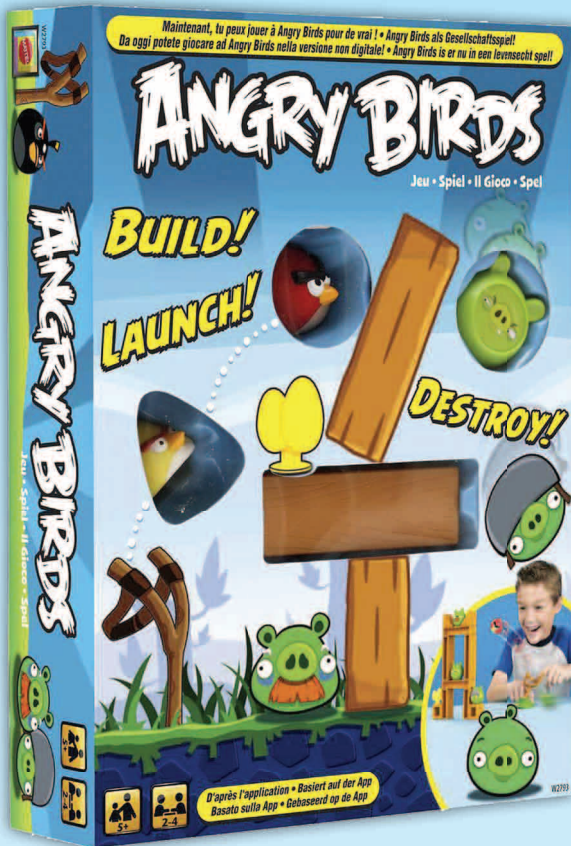
Andrzej Świech

# ANGRY BIRDS

## Ptaszki atakują! I są wściekłe

Ciężko jest znaleźć kogoś, kto o Angry Birds choćby nie słyszał. Tym bardziej, że liczba wersji rośnie w tempie geometrycznym i dla każdego coś miłego się znajduje. Istnieją zabawki, park rozrywki, ba, można głośniki w kształcie ulubionego ptaka kupić. Było jasne, że ten przemysł trafi również gry planszowe. I trafił.

grę udostępnia



**Z**a sprawę wzięła się firma Mattel, wypuszczając na rynek serię zaczynającą się od Angry Birds: Odpukaj w niemalowane drewno, następnie karciankę, Angry Birds: Na cienkim lodzie oraz sto innych dodatków, przez najbardziej lubiane przeze mnie osobiście Angry Birds: Space i ulubioną przez mojego syna Angry Birds: Star Wars. Zajmę się tu tylko dwoma pierwszymi, pomijając grę karcianą.

### PUDEŁKO BĘDĄCE GADŻETEM

Kupując grę za ponad sto złotych, gdy pudełko jest dość mizernych rozmiarów (mocno spłaszczonej „Alhambry”), spodziewać by się można przynajmniej miło i przyjemnie zaskakującego wnętrza. Zaskoczenie jest, nie da się ukryć, bowiem w obu wspomnianych przypadkach jest podobnie: bardzo dokładnie zaprojektowana wypraska, ze specjalnie przygotowanymi miejscami na elementy konstrukcji, same ptaszki, świnie i oczywiście procę. Pierwsze wrażenie jest więc pozytywne, ale jeśli ktoś z szanownych Czytelników wyznaje mój punkt widzenia i nie za bardzo lubi gry i układanki logiczne, to w momencie pakowania gry z powrotem do pudełka, na pewno zdrowo się nauczywa słów powszechnie uznanych za obelżwe, a potem ciśnie wypraską w kąt, z ulgą wrzucając wszystko do pudełka. Rzecz w tym, że trzeba mieć tu fotograficzną pamięć i po prostu poukładać wszystko jak było. Inaczej się nie zmieści albo będzie wystawać. A na brak elementów nie ma co narzekać. W obu zestawach są duże i małe belki, proca, świnie, ptaszki i karty z zadaniami. Dodatkowo, w zestawie Na cienkim lodzie główne skrzypce (jak można domyślać się po nazwie) grają niebieskie składane (więc mogą „pęknąć”) belki, lodowe bloki i kostki, jak również dostajemy maski świri (które również mogą spaść) i najlepszą - detonator, składane pudełko TNT, które może również efektownie się rozsypan.

fot. Ermie Lai, Mattel



### DODATEK - NIEDODATEK

Sama gra ma w obu przypadkach te same zasady: wybiera się kartę z 4 poziomów trudności, przeciwnicy budują, a gracz aktywny przy pomocy ptaków wskazanych na karcie próbuje zniszczyć konstrukcję. Karty punktowane są od 100 do 300 punktów, celem gry jest zdobycie 1000. Różnica jest jedynie w tym, że w Odpukaj w niemalowane drewno dodatkowo punkty zdobywa się za złote jajka



Opisywany zestaw Angry Birds: Na cienkim lodzie trafi w Polsce do sprzedaży w marcu. Oprócz tego, w tym roku Mattel wyda również zestawy dodatkowych akcesoriów do gry w postaci świnek i ptaszków oraz kolejną odsłonę z serii – Angry Birds: Space.



i gwiazdki, a w Na cienkim lodzie - za strącone kaski świri. Jak dobrze policzyć, to gracze mają więc do zdobycia nawet 500 punktów w swojej kolejce, więc najczęściej wygrywa zaczynający. Tu jednak urozmaiceniem może być poziom czwartego, freestyle'owego, gdzie jest tylko napisane, jakie ptaszki mają zniszczyć konstrukcję, którą tworzy się z wymienionej liczby elementów.

Ci, którzy kupiwszy pierwszą grę, po Na cienkim lodzie spodziewają się dodatku sensu stricto, zawiodą się. Mamy po prostu do czynienia z dwoma osobnymi zestawami do gry, różniącymi się zawartością.

Bardziej wymagających graczy Angry Birds rozczarują, ale przecież nie do nich jest kierowana ta pozycja. Mamy przecież do czynienia z grą dla fanów oryginału lub dzieci (a najczęściej jednych i drugich). Przykładem mój starszy Synek: czym prędzej połączył sobie oba zestawy, za nic mając karty i wytyczne - po prostu budował sobie własne konstrukcje i niszczył przy pomocy całości dostępnych środków, czyli ptaków.

### FRAJDA DZIECKA I FRAJDA RODZICA

Największemu fanowi wściekłych ptaków w naszym domu bardzo się spodobało. Jeszcze bardziej podobało się nam - rodzicom. Żaden rodzic nie jest w stanie nie docenić 30 minut wolności i to nie kupowanej przez telewizję czy gry komputerowe. Gdy tylko przysłała pierwsza gra i Młody wrócił z przedszkola, przez nikogo niezachęcany i pilnowany, siedział i bawił się doskonale przez dłuższy czas. Co więcej, gdy przyniosłem drugą grę, musiałem interweniować, bo gotów był już zmasakrować pudełko, by się dostać do środka. Graliśmy razem, graliśmy z jego rówieśnikami i zabawa była satysfakcjonująca podobnie, jak w przypadku wersji komputerowej.

Niestety, gra nie ustrzegła się kilku wad. Po pierwsze, szkoda, że strzela się z przodu, bo tym samym pozbywamy się efektownych wyrzów całości planszy za pomocą jednego ptaszka. Po drugie - denerwuje wspomniane wcześniej pakowanie gry z powrotem.

Tym niemniej całość oceniam na plus. Zabawa była świetna i często siadamy wieczorem trochę sobie postrzelać. Wynik jest tu zupełnie nieważny, choć oczywiście zwykle wygrywa Syn („Bo tak, przecież widziałeś, tatusiu”). Wśród starszego towarzystwa mogą denerwować opóźnienia przy budowaniu, który to wysiłek niweczy się zbyt szybko i jednak różna precyzja w dopasowaniu elementów, przez co czasem niektóre „plansze” rozpadają się łatwiej. Fanom wersji komputerowej i dzieciom polecam. Inni powinni chociaż spróbować.



7/10

**Typ gry:** familijna  
**Liczba (wiek) graczy:** 2-4  
**Czas gry:** ok. 60 minut  
**Wydawca:** Mattel  
**Autor:** Kit Ho  
**Cena:** ok. 120 zł  
**Edycja:** bez języka, instrukcja polska

**Plusy i minusy**  
 + ładne wykonanie, utrzymany klimat oryginału, szybka rozgrywka;  
 - zbyt dokładna wypraska.  
**Skalowalność:** każda liczba graczy, nawet samemu.



## KONKURS!



### KONKURS ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH I WYDAWNICTWA CUBE - FACTORY OF IDEAS

Schotten Totten to klasyczna już dzisiaj, taktyczna gra karciana, której autorem jest Reiner Knizia.

Po 14 latach od pierwszego wydania, za sprawą wydawnictwa CUBE - Factory of Ideas, na nasz rynek trafia jej polskie wydanie. Z tej okazji wspólnie z wydawcą przygotowaliśmy dla Was konkurs, w którym do wygrania jest 5 zestawów ekskluzywnych gadżetów w postaci koszulki i kubka związanych z grą.

Aby je zdobyć, należy odpowiedzieć na następujące pytanie: Proszę podać 2 najważniejsze cechy polskiej edycji Schotten Totten, różniące ją od pierwszego niemieckiego wydania.

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do końca marca. Prosimy przesyłać je na adres: konkursy@wydawnictwoportal.pl [temat: „Konkurs – Schotten Totten”]. Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

Dominika Gorgosz

# LOS BANDITOS

## Tu nie strzelają, tu rzucają kośćmi

**Los Banditos to kolejna (m.in. po Polowaniu na robale i Sushizock im Gocelwok) dobra gra kościanna Reinera Knizi. To Knizia w czystszej postaci. Proste zasady, losowość, która nie jest wadą, szybka rozgrywka i dobre wykonanie.**

**G**ra ukazała się w ramach serii Easy Play wydawnictwa Schmidt. Seria ta obejmuje tytuły z nieskomplikowanymi zasadami i krótkim czasem rozgrywki. Zasady tłumaczy się w kilka minut. Grę rozkłada się jeszcze szybciej: wykładamy tylko żetony z punktami i zaczynamy. Do gry zachęcają 24 ładnie wydane kości z dobrej jakości materiałów, w 4 kolorach. To za ich pomocą staramy się zdobyć okrągłe żetony ze skarbnami - punktami zwycięstwa. Za każdym razem walczymy o cztery odkryte żetony z wartością od 1 do 3 punktów. Kolejne płytki odkrywa się po tym, gdy któryś z graczy zdobędzie punkty. Z woreczka strunowego losujemy po dwie kości, które po wyrzuceniu możemy, po naszej stronie, dołożyć do jednego lub do dwóch żetonów. Przy jednej płytce z punktami mogą maksymalnie leżeć trzy kości. Gdy to nastąpi u obudwu graczy (lub w innych przypadkach, o których dalej w tekście), dochodzi do konfrontacji. O tym, który gracz zdobywa punkty decyduje, podobnie jak w pokerze, wartość wyrzuconej

kombinacji. O tym, która kombinacja jest cenniejsza możemy przekonać się z podręcznej ściągą lub z instrukcji. Gra posiada instrukcję w języku niemieckim, francuskim, włoskim, holenderskim i hiszpańskim. Co ciekawe nie ma angielskiej wersji językowej, ale na drugiej stronie mini ściągą z zasadami kolejność kombinacji opisana jest w języku angielskim. Szkoda, że nie ma dwóch takich płytek (przydałyby się szczególnie na początku, gdy jeszcze nie mamy opamięnionych kombinacji), ale druga osoba może spokojnie zerkać do instrukcji. Rozgrywka kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zdobędzie 10 punktów.

Wprawdzie to prosta gra, w której czynnik losowy odgrywa sporą rolę, jednak gracze mają trochę decyzji do podjęcia. Kości możemy ustawiać w siedmiu kombinacjach. Gdy gracze wybiorą ten sam układ, wygrywa ten z wyższą wartością oczek. Nie oznacza to jednak, że kości z niską wartością nie przyniosą nam punktów. Można na przykład wyrzucić trzy jedynek w tym samym kolorze i wygrać, ponieważ przeciwnik miał trzy jedynek, ale w różnych kolorach. Można też wygrać, gdy po ułożeniu kombinacji z trzech kości, udowodni się, że przeciwnik nie jest w stanie wyrzucić lepszego układu lub gdy po prostu podda się, co też czasami jest

opłacalne, ponieważ pojawia się dzięki temu nowy żeton.

Los Banditos to lekki tytuł, w który gramy dla zabawy. Staramy się pokonać przeciwnika, wyrzucając jak najlepszą konfigurację. W tej grze

interakcja odgrywa małą rolę, ponieważ nie możemy podstawić przeciwnikowi nogi. Nie jest to jednak typ gry, w której każdy sobie rzepkę skrobie. Cały czas obserwuje się, co robi przeciwnik. Bardzo szybko układane są kombinacje złożone z trzech kości, dlatego często dochodzi do konfrontacji i sprawdzania wartości kombinacji. Nie czuje się jednak presji i niezdrowej rywalizacji. Los Banditos to gra, która ma sprawiać przyjemność i na pierwszym planie jest dobra zabawa.

Zdarzyło mi się, że w Los Banditos graliśmy po 5-6 razy dziennie i jeszcze nie znudziła się. Można zagrać w nią dosłownie wszędzie. Nie trzeba zabierać, za dużej jak na tę grę, pudełka. Wystarczą kości wrzucone do załączanego woreczka materiałowego, mała ściągą i instrukcja. Rozgrywka trwa 10-15 minut, dlatego też często kończy się rewanzem. Wprawdzie nie oferuje wielkich możliwości kombinacji, to jednak sprawia sporo radości, szczególnie, gdy nie mamy sił, czasu czy ochoty na dłuższą i bardziej skomplikowaną grę.

Warto wspomnieć o tym, że gra ta nawiązuje do innych tytułów Reinera Knizi, nawet nazywana jest kościannym Schotten Totten lub kościannym Battle Line. Nie jest to jednak, jak się to często zdarza, niepotrzebne mnożenie tytułów. Osoby, które znały wcześniej np. Schotten Totten często zaznaczały, że podoba im się ta krótsza, szybsza i prostsza wersja tej gry i gdy nie będą miały czasu na ten pierwszy tytuł, to chętnie sięgną po Los Banditos. Oczywiście nie jest to gra dla każdego. Na pewno polecam ją tym, którzy grają dla zabawy i którym nie przeszkadza czynnik losowy. To gra dla par, dla starszych graczy, a przede wszystkim dla fanów Reinera Knizi.



# 9/10

**Typ gry:** kościanna  
**Liczba (wiek) graczy:** 2 (od 8 lat)  
**Czas gry:** ok. 15 minut  
**Wydawca:** Schmidt Spiele  
**Autor:** Reiner Knizia  
**Cena:** ok. 11 euro  
**Edycja:** niemiecka

**Plusy i minusy**  
 + proste zasady, szybka rozgrywka, ładne wykonanie, sprawia sporo radości;  
 - szkoda, że tylko na 2 osoby.



Kierat, który jest jednym z nowych narzędzi, powstał jako efekt konkursu wśród fanów. Martin Hiltner zaproponował zasady, które zostały zaakceptowane przez autorów.

Wojciech Sieroń

# MAGNUM SAL: MURIA

## Nowa jakość w Wielkiej Soli

**W 2010 roku, na targach w Essen, zaprezentowana została gra o wielkiej kopalni soli - Magnum Sal. Spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem za granicą, nieco chłodniejszym w kraju – ale ktoś jest prorokiem u siebie?**

grę udostępnia



**J**ak już teraz wiadomo, autorzy od razu mieli w planach dodatek. I dobrze się stało, że już można się nim cieszyć, bo dzięki niemu rozgrywka nabrała nowego wymiaru, a i emocji jest więcej.

### SOLANKA I WARZONKA

Okazuje się, że planszówki mogą uczyć także nowego słownictwa. Muria (warzonka) oznacza sól warzoną z wody wypompowanej z szybów. W tym dodatku warzonka stanowi nowy rodzaj soli, którą możemy wykorzystać do realizacji intratnych zamówień królewskich. Jednak to nie wszystko, bo możemy warzonkę łatwo (bez straty akcji) zamienić na cenniejsze gatunki soli. Znacznie zwiększa to elastyczność działań naszej ekipy gwarków, bo nie jesteśmy już skazani na kosztowne, pod każdym względem, kopanie w sztolniach. Wysyłając gwarków (w dowolnej liczbie) do warzelni, możemy w kolejnej turze pozyskać znaczne ilości warzonki. Uzupełnieniem jest nowe narzędzie – glejt do warzelni – które pozwala błyskawicznie zdobyć dwie kostki warzonki. To świetna opcja zabezpieczająca, choć w części, przed podebraniem potrzebnej nam soli przez konkurencję.

### SZTYGARZY I NOWE SZYBY

W dodatku pojawiają się nowi górnicy – silni i postawni, którzy potrafią zbudować szyb. Bo Muria rezygnuje z pięknej symetrycznej kopalni na rzecz radosnej twórczości graczy. Pod pewnymi warunkami, związanymi z bezpieczeństwem całej kopalni, gracz może utworzyć szyb.

Nie tylko określa w ten sposób strukturę kopalni, ale ów szyb jest jego własnością. Odpowiednio oznaczony zawiera „wirtualnego” gwarka, który wymaga opłaty za transport soli. Dobrze rozmieszczone prywatne szyby mogą dać znaczący dochód, zwłaszcza w grze wieloosobowej. Warto tu wspomnieć o innym sposobie zarabiania na wydobywanej z kopalni soli. Otóż pojawiło się nowe miejsce przy głównym szybie, gdzie można wystać górników, aby pobierać (tym razem z banku) opłaty za urobek. Aby decyzja o zajęciu miejsca nie była pochopna, wymaga ono własnie sztygara albo dwóch zwykłych gwarków. Warzelnia oraz budynek sztygarów znajdują się na nowej, dodatkowej planszy. Zupełnie niezrozumiałe jest dla mnie, dlaczego plansza ta jest składana. Rozmiary pudełka dodatku w niczym nie ograniczały wydawcy, a plansza główna w miejscu dołożenia nie jest akurat składana. Psuje to estetykę, skąd inąd bardzo efektownej grafiki, a mała dodatkowa plansza ma tendencję do obracania się.

### KONKURSOWE NARZĘDZIE

Dodatek zawiera jeszcze jedno narzędzie – kierat. Pozwala on na wydobycie soli z niższego poziomu niż nasza ekipa. Oczywiście woda staje się wówczas większym problemem, ale gracze stają teraz przed zupełnie innymi wyzwaniem. Jak się dobrać do cennych zasobów, zanim ktoś z góry je nam podbierze? W połączeniu z prywatnymi szybami oraz możliwością pozyskania warzonki daje to zupełnie nowe taktyki rozgrywki. Teraz można gromadzić grosiwo na kilka nowych spo-

sobów. Oczywiście wpływ na to ma także 9 nowych żetonów zamówień królewskich, które wymagają warzonki. W rozgrywce dwuosobowej ma to mniejsze znaczenie, ale pełny skład gwarantuje, że wszystkie zamówienia trzeba brać pod uwagę. Daje to spore pole do przeszkadzania konkurencji, czyniąc grę z dodatkiem jeszcze bardziej interesującą.

### NOWA JAKOŚĆ?

Dodatki traktuję jak poznanie nowych cech u starych znajomych. Najwięcej satysfakcji mam wtedy, gdy okazuje się, że kolejna rzecz nas łączy i możemy wspólnie cieszyć się taką aktywnością. Muria jest przykładem takiego wyjątkowego dodatku. Utrzymując znaczenie dotychczas poznanej mechaniki, rozszerza możliwości zagrań graczy. Daje większą elastyczność zarówno w walce o swoje, jak i utrudnianiu życia innym. Gra stała się znacznie ciekawsza, a dodatek – w moim przypadku – staje się integralną częścią gry. Prezentując grę nowym osobom, od razu wprowadzam te świetnie skomponowane, nowe elementy.



9/10

**Typ gry:** dodatek  
**Liczba (wiek) graczy:** 2-5 (od 10 lat)  
**Czas gry:** 90 min.  
**Wydawca:** Gry Leonardo  
**Autorzy:** Marcin Krupiński, Filip Młiturski  
**Cena:** ok. 70 zł  
**Edycja:** polska

**Plusy i minusy**  
 + możliwość dowolnej rozbudowy kopalni, nowe akcje i możliwości działania, możliwość grania w 5 osób; - składana plansza, niejasny opis reguł dla 5 graczy.  
**Skalowalność:** im więcej, tym bardziej wymagająca



Monika Żabicka

# 51. STAN: ZIMA

Hu, hu, ha - hu, hu, ha...

**Właśnie wróciłam z nocnej partii Zimy. Połączone zestawy 51. Stanu, Nowej Ery i najnowszego dodatku do nuklearnego survivalu Portalu, plus promopacki, ponad 260 kart. I ponad 3 godziny uczyły z posmakiem napalmu w ustach... pomieszanego ze smakiem serowej bułeczki.**

grę udostępnia



Motocyklowy. Ale nieże dają chłopa-paki popalić! Teraz robi się zakupy we Frozen City. Plazy i inne Focusy strawił ogień.

## ŚWIATEM RZĄDZI APOKALIPSA

Zapomnijcie o granicy 30 punktów, zapomnijcie o mało opłacalnych umowach. Dzięki Zimie rozhulacie swój Pięćdziesiąty Pierwszy do granic świata otoczonego pyłem wojny, z którego czeluści wylaniają się nowe postaci, niezależne grupy i cała kupa nowego żelastwa. Po pierwsze, 6 rund gry. Po drugie, w każdej dodatkowej zasoby dla wszystkich. Żeby nie gryźć piachu w poszukiwaniu możliwości przyłączenia nowej lokacji, żeby nie marnować surowców z braku siły roboczej, żeby nie patrzeć bezsilnie

jak zmienia się oblicze ziemi (tej ziemi), podczas gdy nasze lokacje porasta zmutowany mech. Można więcej, można dalej, można wrzescie lepiej. Co prawda, w tłumie już wspomnianych ponad 260 kart mogą się rozmyć strategie (grając jedną z dwóch pierwszych części zamiast oboma - trochę mniej) i trzeba szybko przystosowywać się do nowych warunków, ale wybór

jest po prostu piękny. W nowej talii znajdziemy 3 źródła kart, 10 surowców i aż 16 źródeł punktów. Na deser 13 lokacji o nowym unikatowym działaniu. Że tylko wspomnę o powiększaniu liczby gniazd na punkty, możliwości korzystania z cudzych fabryczek, podbijaniu bez czekania na profity, czy o pojęciu przebudowy idealnej, która nagradzana jest nie tylko uściskiem dłoni prezesa Rourke.

Odnajdywanie nowych dróg, przecieranie szlaków w śnieżnych odstępach zmienionego krajobrazu, zima wyzieraająca z kart - kto kocha Nową Ery, pokocha jeszcze bardziej. Komu czegoś brakowało w 51. Stanie powinien odnaleźć się właśnie teraz.

## AFTERLIFE: CO MYŚLĘ AFTER GAME

Alice w Afterlife wyglądała bosko. Zima wygląda bardzo dobrze. Nie rozumiem narzekania na jakość komponentów.

### CZEKA NAS ZAGŁADA

Portal idealnie wpasował się w aurę. Po świetnym 51. Staniu pozbawionym jednak bezpośredniej interakcji i z problematycznym odstrzelaniem liderów, nastąpiła Nowa Era, jutrzeńska wolności przynosząca możliwość przejechania się po infrastrukturze przeciwników. Ale dopiero teraz, na Zimę, gra nabrała naprawdę drapieżnego charakteru. I nie dajcie wiary bajaniu o potajemnych zbrojeniach, umacnianiu się i szykowaniu do wojny. Wojna już tu jest! Jeszcze nigdy nie rzucaliśmy się na czerwone karty podboju tak łapczywie i nie wyrwaliśmy sobie Zasiaków z rąk. Nigdy jęki rozpaczki podczas fazy wypatrywania nie były tak głośne. I teraz już nie osamotniono, gdyż we Frozen City także rzucił nowy towar. A Lady GaGazoline nuci pod nosem przedwojenne przeboje, przydeptyując niedbale peta o cal od kanistra...

przeciwników bardziej mobilną logistykę. Mówi się o nich, że najpierw strzelają, potem pytają. A na samym końcu myślą. Ich frakcyjna karta kontaktu świeci „jedynekami”, ale wyłącznie oni mogą odpalić kontakt powtórnie, tym samym zdecydować się na działanie o zasięgu 2 w dowolnej dziedzinie.

### Liderzy

Opuścili wypaloną ziemię na czas Nowej Ery, ale teraz powracają, oferując nowe umiejętności. Tylko my, po staremu, będziemy ich ubijać. Tym razem jednak nie dla punktów, ale dla ich zdolności. Nowa ferajna ma jedno, ale za to konkretne zadanie – zmniejszyć odległość lokacji określonego typu. Nie przynoszą punktów, ale nie są też bezużytecznymi zgredami zapychającymi talie. Zamieszkują:



### POD PARASOLEM, CZYLI WIEŚCI Z FRONTU

#### Frakcja Teksasu

New Kids on the Block liczą na swoją mniejszą, lecz w z g l ę d e m

#### Frozen City

- zamrożone na kość ruiny wielkiej niegdyś metropolii rządzonej obecnie przez sobowtóra Mickey'ego Rourke, która zaprasza w swe progi, aby dozbroić się tanim kosztem. Co rundę na wystawce czekają liderzy oraz karty kontaktu do podboju i współpracy. Niebiesko-czerwone barwy odznaczają się wyraźnie na skutej białej i promieniotwórczymi pierwiastkami patelni. Nie można tam nie trafić. A gdy już pošlemy jednego z ludzików do czarnej roboty – zamiast niego powracają Misjonarze, bądź do drzwi puka niepachnący najlepiej Gang

fol. Wydawnictwo Portal





Nic się w dłoniach nie rozsypuje (a jakże byłoby klimatycznie!), karty frakcyjne są idealne, jeśli wziąć pod uwagę, ile papieru musi teraz pomieścić nasz stół, plansza Frozen City tylko leży, po co więc miałyby być grubsza? Chyba tylko po to, aby nie domknęło się pudełko wpychane wszystkimi trzema częściami. Razi trochę inny znów krój żetonów, bo choć ładny, to festiwal barw i kształtów zawstydza pomału karnawał w Rio. Za to ilustracje - znajdziemy wśród nich perełki, tak jak w poprzednich częściach, jak i obrazki średnie. Słabych osobiście nie stwierdziłam. Mało która zresztą oprawa graficzna pasuje mi tak bardzo jak tej serii.

Co nam dała Zima? Walkę. Jeszcze większą jej dawkę niż Nowa Era. Gracze w pierwszej kolejności wizytują mroźne miasto, aby wspomóc się szczyptą agresji, nicią współpracy bądź usługami fajnie ubranych liderów (daleko im jednak do Alice). Kto pierwszy ten lepszy,

w drugiej turze akcji co lepsze kaski są już wybrane. I nie jest tak, że polowanie jest z góry wiadome. Karty są naprawdę dobre i czasem paradoksalnie lepiej być ostatnim w kolejce, aby nie mieć dylematu, co wybrać, na co zacząć się w tej rundzie. A z drugiej strony, ludzi nigdy za wiele.

Brakuje wciąż jednak jednej rzeczy. Mam nadzieję, że Portal to zauważył, o czym mogłaby świadczyć natychmiastowa karta Poszukiwaczy. Stanowi międzygalaktycznej swobody, rzecz absolutnie niezbędną, gdy operujemy talią grubszą niż tyłek niejednej modelki. Potrzeba nam już koniecznie więcej kontroli nad tym, co trafia do naszej ręki!

## RETRYBUCJA - PIĘKNYM ZA NADOBNE

Nie, tu nie ma mowy o przyzajaniu. Chyba, że wydawnictwo przygotowuje dodatek Wiosna, który

Dodatek do dodatku, czyli nowa kategoria Kart Reakcji: z określonej wykonanej przez nas akcji przeciwnik ciągnie korzyści. Czy jest na sali jeszcze ktoś, kto narzeka na brak interakcji?!

zaserwuje nam prawdziwe piekło, na tle którego Winter faktycznie okaże się zimowym snem. Na razie jednak, trzeba się rozwijać. Tu i teraz. Trzeba dbać o napływy surowców, gdyż gra nabrała o tej porze roku rozpędu. I aby zachować szanse, nie można zbyt długo oglądać pleców pozostałych naśladowców

Mad Maxa. Ale trzeba się też zbroić i dbać o ochronę. Autor rzucił na żer cztery karty dające 5 punktów. To dużo. Trzeba być przygotowanym, aby taką lokację natychmiast zniszczyć. I fabryki produkujące punkty i akcje za 3 pezety i .... mnóstwo innych. Zima to okres ochłodzenia stosunków między frakcjami, ale na pewno nie przygotowań. Na przygotowania jest już bowiem zdecydowanie za późno.



9/10

**Typ gry:** dodatek  
**Liczba (wiek) graczy:** 2-6 (od 10 lat)  
**Czas gry:** bywa 90 min, bywa 200 min  
**Wydawca:** Portal  
**Autor:** Ignacy Trzewiczek  
**Cena:** od 50 zł  
**Edycja:** polska  
**Plusy i minusy**  
 + dużo nowości, wysoki poziom nowych rozwiązań

jak i oprawy graficznej, wylewający się klimat; - wciąż brak możliwości przeglądania talii, niespójność niektórych elementów z poprzednimi częściami cyklu.  
**Skalowalność:** stała jakość rozgrywki, z każdym graczem jej długość jednak wzrasta



Obecnie ma fazę na grówce klasyki oraz klimaty postapokaliptyczne. Cykl Resident Evil oraz muzyka zespołu Project Pitchfork to codzienna otoczka dla Cywilizacji: Poprzez Wieki, Brassa oraz Nowej Ery. Wszystko da się unurzać w gęstym sosie katastrofalnego pyłu.



# CZŁOWIEK, O KTÓRYM JESZCZE USŁYSZYMY

Z Rustanem Hakanssonem rozmawia Łukasz Piechaczek

**W ubiegłym roku do rąk fanów Neuroshimy Hex trafiła pierwsza fanowska armia – The Dancer, stworzona przez Szweda – Rustana Hakanssona. Jak się za chwilę przekonacie, nie jest to ani jego pierwszy, ani tym bardziej nie ostatni wydany tytuł.**

**Według informacji w serwisie BoardGameGeek jesteś autorem gry karcianej Drupal. Czy możesz opowiedzieć o niej coś więcej?**

Drupal jest jednym z najpopularniejszych na świecie systemów zarządzania treścią (CMS), wspierającym kilka procent najważniejszych z milionów stron internetowych, wliczając w to np. whitehouse.gov. Jest to bardzo dobre oprogramowanie o otwartym kodzie źródłowym (darmowe). Opracowałem grę dla firmy zajmującej się wsparciem w zakresie Drupalu, dla której pracowałem (NodeOne, które obecnie zmieniło nazwę na Wunderkraut), zrobiłem to w celach promocyjnych, ale także dla rozrywki. Gra okazała się wielkim sukcesem. Wyprodukowaliśmy dwa nakłady, po kilka tysięcy sztuk każdy, rozesłaliśmy kopie po całym świecie, organizowaliśmy turnieje, nakręciliśmy filmik promujący grę (dostępny na YouTube), w którym ja i kilka innych osób wcielamy się w role znanych osób ze świata Drupalu, a potem zagraliśmy na prawdę z tymi osobistościami.

**Jesteś wielkim fanem Neuroshimy Hex. W jaki sposób zaczęła się Twoja przygoda z tą grą?**

W 2007 podczas targów w Essen pracowałem dla dystrybutora gier. Zawsze przygotowuję się do SPIEL i stoisko Portalu było jednym z tych, które miałem zamiar odwiedzić. Prawdopodobnie wtedy, obok budki z goframi w hali nr 6, grałem po raz pierwszy w Neuroshimę Hex i bardzo mi się spodobała. Skończyło się na tym, że zostaliśmy jej dystrybutorami, sprzedając w ciągu kilku lat całkiem sporą liczbę egzemplarzy i wciąż jest to jedna z moich ulubionych gier.

**A jak wpadłeś na pomysł Dancer? Czy dużo czasu zajęło Ci stworzenie tej armii?**

Nie przypominam sobie niczego konkretnego. Stworzyłem wiele projektów armii, ale robiłem je seriami. Od czasu do czasu przychodziła inspiracja i zaczynałem myśleć o interesującym udziwieniu, które można by dodać do systemu NS Hex. Coś sprawiało, że zaczynałem zastanawiać się nad nowymi pomysłami, zwykle opartymi na wspólnym temacie, następnie, aby zredukować poziom złożoności do rozsądnego, niektóre elementy musiały zostać usunięte. Te odrzucone pomysły wyznaczały mi nowe kierunki, nowe tematy, i tak się to kręciło dalej. Swoje najlepsze pomysły zamieściłem na BoardGameGeek i te z nich, które inni uznali za ciekawe doczekały się projektów żetonów.

W przypadku Dancer, cały proces - od pierwszej myśli do umieszczenia na BGG - przebiegł dość szybko. Wydaje mi się, że

Portal wprowadził więcej zmian do wersji zamieszczonej na BGG niż poczyniłem od wstępnego szkicu do wersji, jaką udostępniłem. Kiedy tworzę nową armię, to przede wszystkim staram się, żeby dała frajdę z rozgrywki, była odmienna oraz niezbyt potężna. Łatwo jest zrobić nową super silną armię, którą będzie się przyjemnie grać, ale przeciwnik też powinien się dobrze bawić podczas gry.

Żeby obaj mieli radość z rozgrywki, armia musi posiadać jakieś słabości i oferować możliwość taktycznego kombinowania. Nieco słabsza armia, ale zapewniająca radość z gry jest lepsza niż przepakowana armia.

**Pracowałeś jako project manager dla BGG. Czy możesz opowiedzieć o tym więcej?**

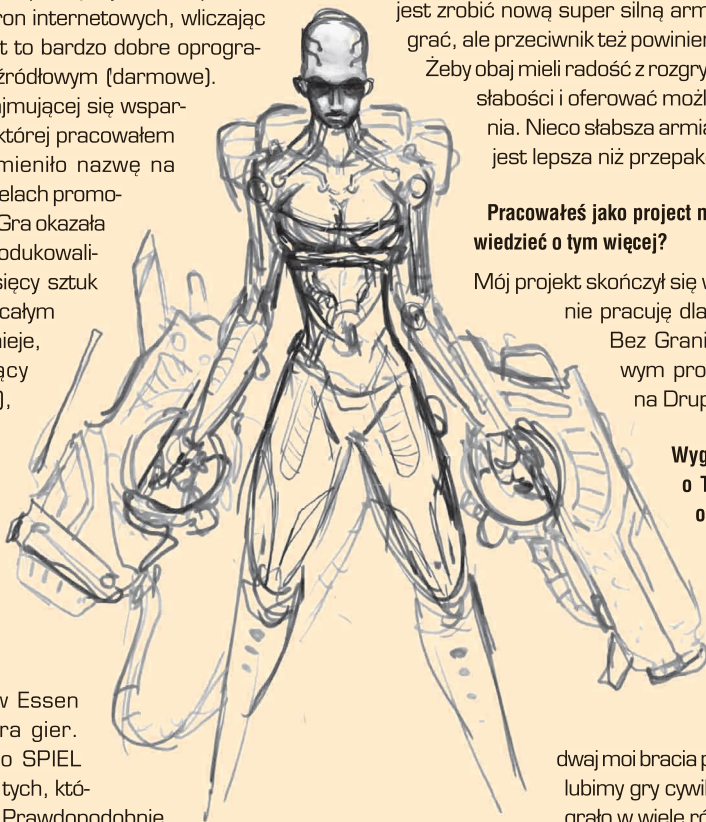
Mój projekt skończył się w listopadzie 2012 roku. Obecnie pracuję dla szwedzkiego oddziału Lekarzy Bez Granic, przy dużym międzynarodowym projekcie internetowym, opartym na Drupalu.

**Wygląda na to, że jeszcze usłyszeliście o Tobie w tym roku. Opowiedz nam o Nations, grze nad którą obecnie pracujesz.**

Oczywiście! Nations ma być wydane w tym roku, przy odrobinie szczęścia na targi w Essen, przez Lautapelit.fi (wydawcę Eclipse). Jest to gra, nad którą ja, moja żona oraz dwaj moi bracia pracowaliśmy przez 5 lat. Bardzo lubimy gry cywilizacyjne, przez lata każde z nas grało w wiele różnych inkarnacji słynnej komputerowej serii, jak również w niejedną planszówkę z tego gatunku. Szczególnie zainspirował nas fanowski dodatek do komputerowej Cywilizacji IV, który rozwijał różne ciekawe pomysły. Nations to gra dla 1-6 graczy o poziomie trudności i czasie rozgrywki podobnym do Agricoli. W dużej mierze czerpaliśmy inspirację z Agricoli, Cywilizacji: Poprzez wieki oraz Wysokiego Napięcia, a także innych gier, które lubimy i w ten sposób stworzyliśmy grę, która – mamy nadzieję – spodoba się również innym lubiącym wspomniane tytuły. Odbiór gry podczas testów jest fantastyczny i bardzo nas cieszy, że Nations zostało wybrane do publikacji przez Lautapelit.fi jako kolejna duża gra po sukcesie Eclipse.

**Jak to się stało, że Lautapelit.fi postanowiło opublikować Waszą grę? Czy to było pierwsze wydawnictwo, któremu pokazaliście prototyp? Czy od razu im się spodobał?**

Przyjaźnię się z ludźmi z Lautapelit.fi od wielu lat i nie wyobrażam sobie, żeby był odpowiedniejszy wydawca, który miałby wydać tę grę. Im pierwszym zaprezentowałem grę i z miejsca ją polubili. Wydawnictwom partnerskim oraz dystrybutorom, którym następnie pokazali Nations, także się ona spodobała. W tym kilku znanym ze swojego niezmiernie krytycznego podejścia.



### Kiedy spotkał się w Essen, mówię mi, że pokazałeś Nations Touko Tahkokallio, autorowi Eclipse. Czy spodobała mu się Twoja gra?

Owszem, spodobała, co wyraził w swoim komentarzu na BGG. Jednak Nations różni się znacznie od Eclipse, w którym chodzi przede wszystkim o bezpośrednią konfrontację. W Nations mamy ciągłą rywalizację oraz próby bezpośredniego lub pośredniego prześcignięcia przeciwników na kilka różnych sposobów. Cechą wspólną dla tych gier jest natomiast to, że konkuruje się z innymi, a nie z grą samą w sobie – nie ma możliwości porównać wyniku z jednej partii z wynikiem następnej, ponieważ naprawdę wiele zależy od współgraczy. Obie gry cechuje również duża regrywalność.

### Jak to jest pracować nad grą wspólnie z rodziną? Czy zdarzały Wam się momenty, w których każde z was miało zupełnie inne pomysły na dalszy kierunek, w którym gra miała się rozwijać?

Podczas pierwszych dwóch lat naszym celem było po prostu zrobienie idealnej gry, w którą chcielibyśmy grać ze sobą oraz z naszymi przyjaciółmi. Nie mieszkamy w jednym mieście, więc praca nad wspólnym projektem była dla nas sposobem na utrzymywanie kontaktu. Bywały okresy, kiedy jedno czy wręcz każde z nas miało mało czasu, aby go poświęcić rozwijaniu gry, ale miewaliśmy także okresy wzmożonej aktywności. Wiele razy się ze sobą nie zgodziliśmy i dojście do porozumienia zajmowało nam tygodnie albo nawet miesiące, a głównym "narzędziem", jakie nam do tego służyło było testowanie różnych pomysłów i wariantów, aby sprawdzić, które rozwiązanie działa najlepiej i daje największe zadowolenie z rozgrywki.

### Jak dużo czasu poświęcasz na testy? Czy po 5 latach pracy nad jedną grą, nie czujesz się już zmęczony?

Nigdy tego nie liczyliśmy, ale nie zdziwiłbym się, gdyby okazało się, że rozegraliśmy blisko 500 partii testowych. Praca nad Nations była podzielona na cykle roczne, na początku których wprowadzaliśmy większe zmiany, a następnie staraliśmy się dopracować szczegóły. Zajmowało to około roku, po czym dyskutowaliśmy o tym, co nam się w obecnej wersji podoba, a co nie. Zastanawialiśmy się nad poważniejszymi zmianami i uzgadnialiśmy, które mogłyby mieć najlepszy wpływ na grę, następnie wracaliśmy do testowania. Za każdym razem wprowadzaliśmy w ten sposób jedną czy nawet kilka dużych zmian, które sprawiały, że gra stawała się coraz lepsza, a potem znowu przez kolejny rok ją dopieszczaaliśmy. Obecnie, od roku mamy już wersję 5., którą dopracowujemy i jesteśmy bardzo zadowoleni z rezultatów. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to gra trafi do druku w maju/czerwcu i zostanie wydana przed Essen 2013. Jeśli odkrylibyśmy jeszcze coś, co może znacząco ją usprawnić, to na pewno wprowadzilibyśmy taką zmianę, a druk zostałby przesunięty. Jednak większość ilustracji jest już ukończona i wszystko wydaje się być

w jak najlepszym porządku. Mam zatem nadzieję, że Nations zostaną wydane jeszcze w tym roku.

### Czy znajdujesz jeszcze czas na granie w inne gry?

Tak, ale mając małe dziecko, nie jest go tak dużo jak dawniej.

### A jaka jest Twoja ulubiona gra?

Gdyby brać pod uwagę ilość rozegranych partii, to byłyby to zdecydowanie szachy, w które gram zaciekle od bardzo dawna i wliczając w to gry online, musiałem rozegrać przeszło 30 000 partii. Spośród cięższych tytułów będzie to na pewno Nations. Zaś jeśli chodzi o szybkie gry – For Sale oraz No Thanks!, a z nieco dłuższych – Neuroshima Hex i Galaxy Trucker. Lubię poznawać nowe gry, chociaż mam też 4 czy 5 takich, w które tyle grałem, że musiałem nabyć nowy egzemplarz, bo stary się zużył.

### Czy znasz inne gry polskie poza Neuroshimą Hex?

Owszem, grałem w większość polskich planszówek, które zostały wydane po angielsku w ostatniej dekadzie. Prawdopodobnie jedyną polską grą, jaką oprócz NS Hex obecnie posiadam jest Robinson Crusoe. Cieszę się z tego, że posiadam niewielką osobistą kolekcję gier (ok. 200 pozycji). Pracując w branży gier, jesteś poważnie zagrożony tym, że przekształcasz coraz więcej i więcej swoich szaf na składy gier, w które nigdy nie zagrasz. Ja nie jestem kolekcjonerem, tylko chcę się dobrze bawić.

### Masz już jakieś pomysły na kolejne gry czy skupiasz się na razie tylko na Nations?

Obecnie skupiam się jedynie na Nations, którym zostało już tylko kilka miesięcy zanim trafią do druku. Mam dużo gier, które opracowałem w mniejszym lub większym stopniu jeszcze przed Nations albo w trakcie pracy nad nimi, zarówno samodzielnie, jak i we współpracy z innymi. Wszystkie te projekty zostały zawieszono aż do momentu ukończenia Nations (z wyjątkiem armii do Neuroshimy Hex, których czas opracowania był bardzo krótki i które zamieszczałem bezpośrednio na BGG). Mam nadzieję, że w przyszłości praca nad żadną inną grą nie pochłonie mi tyle czasu, ile przy Nations, a też większość moich pomysłów dotyczy znacznie krótszych gier.

Życzę zatem powodzenia i dziękuję za rozmowę.



Sebastian Szczepaniak

grę udostępnia  
campfire creations

# STONE AGE: THE BOARD GAME

## Mocny kandydat do tytułu e-gry roku!

Jeśli gdzieś istnieje świat prawie idealny, to zapewne e-plan-szówki, które tam powstają, nie schodzą poniżej poziomu właśnie recenzowanej.

**S**tone Age to jedna z aplikacji typu „musisz ją mieć”. Mimo że nie jest idealna, bo np. monotonna melodia pasuje klimatem do jaskiniowej otoczki gry, ale szybko zaczyna nużyć. Wciskamy więc przycisk mute i cieszymy się grą dalej. Przede wszystkim z innymi graczami w trybie online lub pass & play na jednym urządzeniu. Na sztuczną inteligencję nie ma bowiem co liczyć. Ale z drugiej strony, konia z rzędem temu, kto - nie licząc Caylusa, Neuroshimy Hex oraz Ingeniousa - wymieni 3 e-gry mogące pochwalić się dobrą i wymagającą AI. A że Stone Age nie obsługuje trybu HD? Bez przesady, grafika jest przyzwoita. Zresztą, to nie gra akcji i oprawa wizualna nie odgrywa tu pierwszoplanowej roli. Większą bolączką jest brak klawisza cofania akcji. O ile wysłanie robotników po surowce nie stanowi problemu, podczas przeciągania ich na głównej planszy, można przypadkiem upuścić ludzika przy złej łódce lub chacie. Niestety, nic nie można już na to poradzić, a taki błąd może zdecydować o porażce. Na szczęście to już wszystkie największe niedopatrzenia autorów. I choć programiści z Campfire Creations nie ustrzegli się pewnych błędów, na powyżej wymienione bolączki cierpi ok. 99% e-gier. Osobiście już pogodziłem się, że te braki to po prostu cechy charakterystyczne elektronicznych planszówek. Ale wystarczy narzekania.

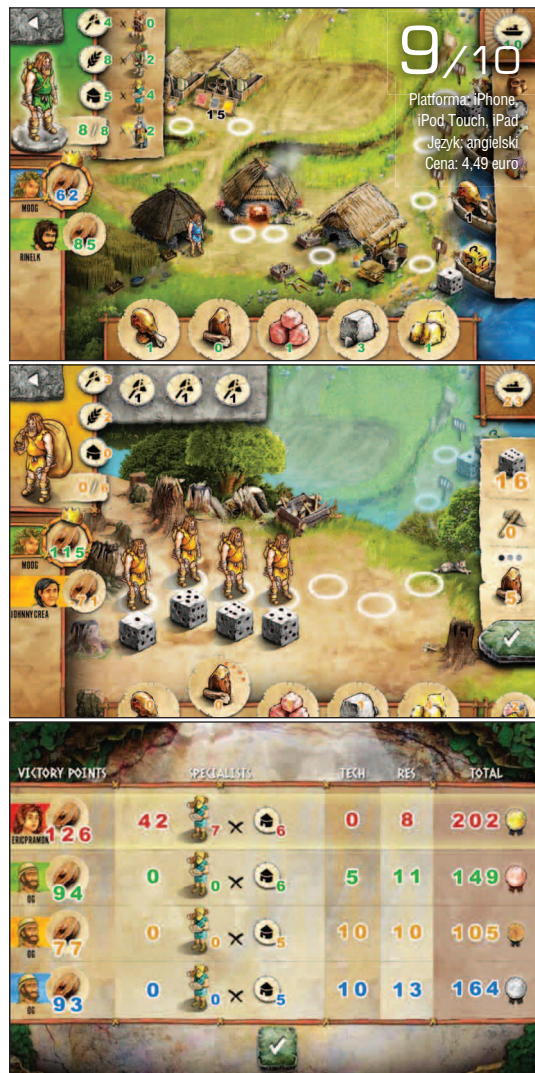
### INTERFEJS GENIALNY W SWOJEJ PROSTOCIE

Jeśli nie graliście w Stone Age, jedno ze szczytowych osiągnięć mechaniki worker placement, powinniście czym prędzej nadrobić braki i zobaczyć, jak przyjemne jest rywalizowanie plemionami jaskiniowców w tytułowej epoce kamienia. Jeśli nie uda się wam do momentu kupienia niniejszej aplikacji,

spokojnie, tutorial jest naprawdę bardzo dobry, a każdy z choć średnią znajomością języka angielskiego w mig załapie reguły. Wszystko jest dokładnie opisane krok po kroku, a gra, wydając proste polecenia, uczy nas mechaniki oraz zasad. Nie jest to skomplikowana planszówka i w razie potrzeby zawsze można zajrzeć do dobrze opracowanego działu z zasadami. Ale kończmy z przystawkami, czas na danie główne. Gdy usłyszałem, że gra będzie dostępna tylko na mniejsze przenośne urządzenia Apple (możliwość gry na iPadzie pojawiła się później), zacząłem się obawiać, jak autorzy poradzą sobie ze zmieszczeniem wszystkiego na małym ekraniku. Jednak programiści z Campfire Creations wybrnęli z opresji bardzo sprytnie. Na głównej planszy znajdują się: przystań z czterema łódkami, plac budowy z dostępnymi budynkami oraz trzy chatki, gdzie zdobywa się narzędzia, ludzi i żywność. Na dolnym pasku umieszczono natomiast kółeczka pokazujące nasze aktualne zasoby jedzenia, drewna, gliny, kamienia oraz złota. I tutaj genialny pomysł – najechanie robotnikiem na któryś z surowców powoduje otwarcie się nowego ekranu-zakładki (zajmującego większość głównego ekranu) przedstawiającego miejsce, np. kamieniołom, gdzie pozyskujemy surowiec. Tam zaś wygodnie i bez problemu przydzielamy robotników poprzez klikanie na przyciski plus/minus lub przez ich przeciąganie na wybrane pola. Gracz który pozna Stone Age dzięki aplikacji, po otwarciu pudełka z planszówką zdziwi się, do czego właściwie służą plansze graczy.

### TO BĘDZIE WZÓR DLA INNYCH

Po tym, jak autorzy wpadli na koncepcję stworzenia podplansz, mieli już chyba z górki. Zresztą, jeśli idzie



o interfejs, wszystko jest tu przemyślane i świetnie rozwiązane. W każdej chwili można np. kliknąć w ikonę w prawym górnym rogu, by zobaczyć zebrane karty kultury oraz mnożniki dające punkty za rozwój plemienia na koniec gry. Ikony są czytelne, a wszelkie dodatkowe informacje - jak np. koszt budynku - dostępne po dodatkowym kliknięciu. Interfejs jest tak intuicyjny i prosty w obsłudze, że zapewne będzie stanowił wzór dla niejednego zespołu pracującego nad kolejnymi e-plan-szówkami. To dzięki niemu operacja przeniesienia jednej z najlepszych gier rodzinnych na ekran urządził Apple zakończyła się tak spektakularnym sukcesem. Niniejsza konwersja doskonale oddaje ducha, mechanikę i grywalność oryginału, dzięki czemu gra w e-wersję jest równie przyjemna i fajna, co w planszówkę. Czy od konwersji można wymagać czegoś więcej?

Uwaga! Do recenzji Znaku Starszych Bogów w 26. numerze ŚGP wkraść się chochlik, który skasował jej końcówkę, która miała brzmieć: *A propos nowości - recenzowana właśnie e-gra jest pierwszą na łamach ŚGP, która oprócz systemu iOS, działa również na Androidzie. Mijmy nadzieję, że z czasem będzie powstawać coraz więcej konwersji planszówek na system operacyjny Google.* Przepraszamy Czytelników za błąd.

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



Michał Stajszczak

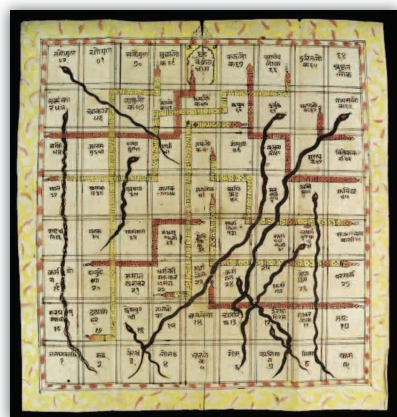
# WĘŻE I DRABINY

Co jakiś czas na forum [www.gry-planszowe.pl](http://www.gry-planszowe.pl) pojawia się post, zazwyczaj nowego użytkownika, z pytaniem o grę, którą pamięta z dzieciństwa, a której nazwy nie jest w stanie sobie przypomnieć.



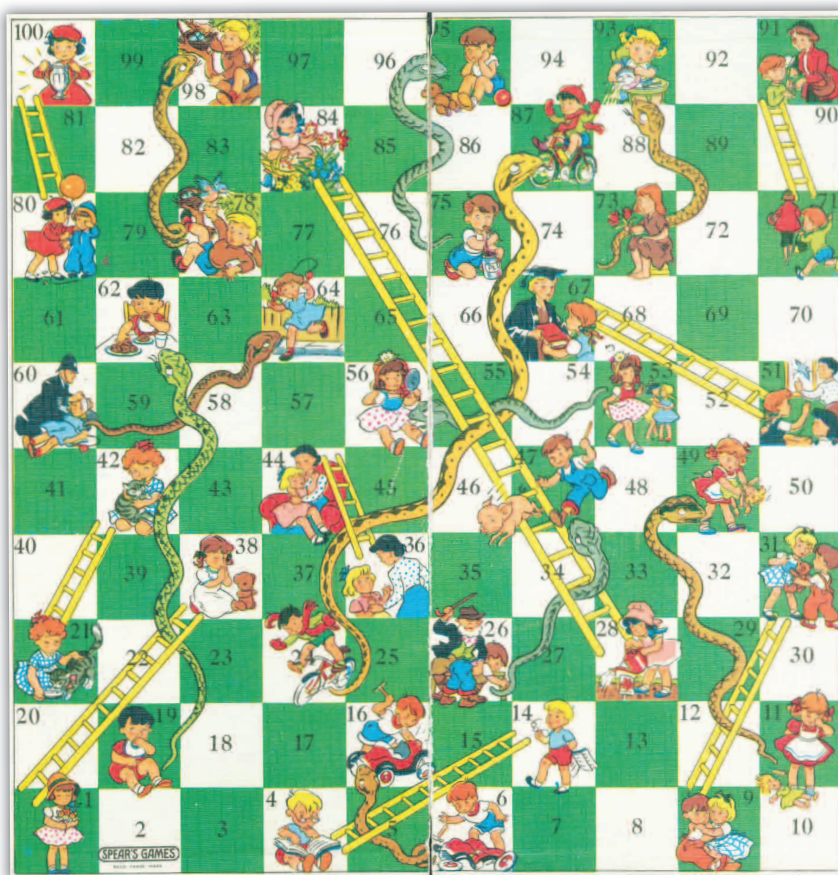
Oprócz działalności, handlowej (właściciel hurtowni gier planszowych) zajmuje się projektowaniem, tłumaczeniem i popularyzowaniem gier planszowych i faniów.

**W**łaśnie gdy zamierzałem wybrać temat następnego tekstu do rubryki „Historia gier”, miałem okazję kolejny taki post przeczytać. Tym razem autor pytania znacznie ułatwił sprawę, bo zamieścił fragment planszy, więc dość szybko udało mi się ustalić, że tą starą grą, której poszukiwał był „Bajkoland z drabinami”. Owszem, ta gra jest dość stara, bo po raz pierwszy została wydana jakieś dwadzieścia lat temu, ale jej pierwowzór ma historię znacznie dłuższą.



Według serwisu BoardGameGeek gra Moksha-Patam powstała 200 lat przed naszą erą. Słowo Moksha oznacza w hinduizmie wyzwolenie z „samsary”, czyli cyklu reinkarnacji, co w grze osiąga się, dochodząc do końcowego pola planszy. O tym, jak szybko pionek dotrze do mety decyduje przeznaczenie, czyli po hindusku „karma”, a w grze realizowane jest to przez rzuty kostką. Jak widać, jest to gra czysto losowa i żadne decyzje gracza nie mają wpływu na jej przebieg. Po co więc taka gra? Otóż miała ona głównie znaczenie dydaktyczne, bo oprócz rzutów kostką znaczenie mają także rysunki, odzwierciedlające dobre i złe uczynki. Dobre uczynki przybliżają gracza do celu, a złe od mety oddalają.

W roku 1892 gra została wydana w Anglii pod nazwą „Snakes and ladders”, czyli „Węże i drabiny” i szybko stała się jedną z klasycznych gier dziecięcych. Od tego czasu różnych jej wydań było bardzo



wiele i znana jest pod różnymi nazwami. Na BoardGameGeek tych nazw jest ponad 100, a to zdecydowanie nie wszystkie, bo na liście brak np. Bajkolandu z drabinami. Nie ma też nazwy Cyrk, a właśnie z taką wersją miałem do czynienia jako dziecko, czyli jakieś 50 lat temu. 3

Pokazana na obrazku plansza, pochodząca z wydania firmy Spear, przedstawia najbardziej klasyczną (oczywiście na rynku europejskim) wersję gry. Pionki startują w lewym dolnym rogu i kolejne rzędy pokonują, poruszając się najpierw w prawo, potem w lewo, potem znów w prawo itd., zgodnie z numeracją pól od 1 do 100. Niektóre pola mają specjalne znaczenie, określone przez znajdujące się

na nich rysunki. Dół drabiny oznacza dobry uczynek, nagradzany przesunięciem pionka na jej szczyt. Na polu z głową węża jest rysunek, przedstawiający jakiś zły czyn. Za karę pionek trafia na pole z ogonem węża, gdzie pokazany jest efekt tego złego uczynku. Im wyżej pionek na planszy, tym gracz osiągnął poziom bliższy doskonałości.

Edukacyjna rola gry może być różnie rozumiana, co pokazuje plansza wersji wydanej w Iranie. Dobrymi symbolami, pozwalającymi na wejście w górę po drabinie, są obrazy różnych sukcesów gospodarki i społeczeństwa Iranu, a złe, umieszczone na głowach węża, mają postać Gwiazdy Dawida, logo BBC czy twarzy Baracka Obamy.



Michał Oracz

**IMPULS II**Łamigłówka  
Gwiezdnego Pajaka #4

**W numerze 24. Świata Gier Planszowych zaprezentowaliśmy pierwszą łamigłówkę z serii Impuls. Jako że spotkała się z bardzo dużym zainteresowaniem, zapraszamy Was po raz drugi do labiryntu pełnego elektrycznych pułapek, przełączników, ukrytych ścieżek i pokręteł.**

**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.

sponsor  
nagród:

## 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 pól 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

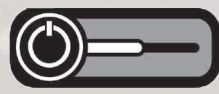


PRZEŁĄCZNIK KIERUNKÓW ROZWIDLEŃ [PKR] – na planszy podzielonej na 4 ćwiartki widnieją 4 Przełączniki Kierunków Rozwidleń. Po włączeniu danego PKR wszystkie Rozwidlenia (także Wymuszenia, Oporniki i Bezpieczniki) w danej ćwiartce zmieniają kierunek na odwrotny.

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 pól 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 POMIJIANIA 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.



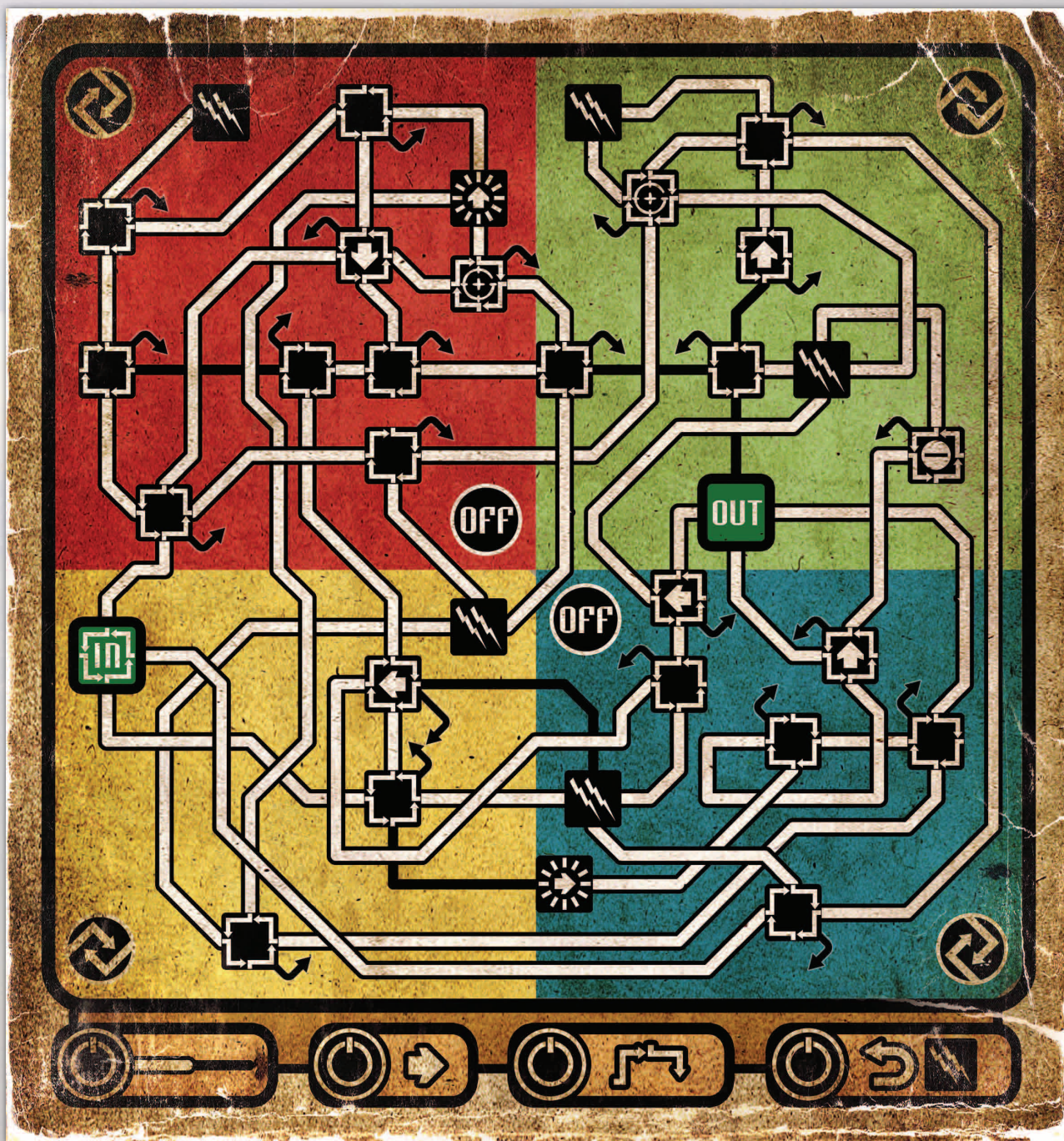
**JEDNORAZOWE ODBICIE OD ZWARCIA [JOOZ]**

– 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. Impuls = w górę”. Na rozwiązania czekamy do końca marca. Prosimy przysłać je na adres: konkursy@wydawnictwoportal.pl [temat: „Konkurs – Gwiazdny Pająk Impuls 2”].

Tym razem spróbujcie osiągnąć sukces używając jak najmniejszej liczby Znaczników. Uznajmy, że 3 Znaczniki to żadna sztuka. 2 to całkiem niezłe. 1 to byłaby rewelacją, ale czy to faktycznie możliwe? Spośród autorów najlepszych nadesłanych rozwiązań wylosujemy zwycięzcę, na którego czeka specjalna nagroda, ufundowana przez wydawnictwo Portal Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.



Marcin Korzeniecki

## ŻELAZNA LOGIKA

Poniedziałek.

Zaprosiłem znajomych na partię Caylusa. Rozkładamy planszę, siadamy wokół stołu, losuję gracza rozpoczynającego. Pada na Jarka.

- Losuj jeszcze raz – mówi Jarek. - Nie mogę zaczynać.

- A to czemu? – pytam.

Kiwa dłońią, żebym się nachylił i szepce mi pod stołem.

- Nigdy nie wygrasz partii w poniedziałek, jeśli jesteś rozpoczynającym. Nie wiedziałeś?

- Nie wiedziałem. Milczę. Z taką logiką trudno dyskutować.

Kochani gracze, idę o zakład, że każdy z Was ma swoje drobne przyzwyczajenia dotyczące gry. Zwyczajnie, jak rzepy, czepiają się człowieka i choć bzdurne, potrafią uszczęśliwić, jeśli zostaną zaspokojone. Niekiedy nawet stanowią podstawę żelaznej logiki. Pasuje tu jak ułaf anegdotka z gliwickich spotkań w kole planszowym.

Gramy w Brassę. Z grubsza chodzi o to, by zagrać dwie karty i dociągnąć dwie (za to „z grubsza” fani Brassy łeb mi urwą). Zapomniałem w swojej turze dociągnąć, tymczasem gra Ania. Po swoich akcjach dobiera karty.

- Jejku, zapomniałem dobrać – mówię. - Jak Ania skończy, też uzupełnię rękę.

- Nie – Leszek uciął krótko. - Ania, oddaj karty. Marcin, dociągnij pierwszy, potem Ania.

- Ale co za różnica? - pytam. - Przecież dobieramy z zakrytego stosu. I tak nie wiadomo co przyjdzie.

- Nieważne. Według najnowszych standardów zaburzasz losowość.

Odpadłem. Uśmieliśmy się wtedy, ale fakt, znam graczy, dla których zaburzanie losowości jest przestępstwem. „Bo dostałeś dobrą kartę, a miała być moja!” Żelazna logika – pamiętacie?

Na koniec sytuacja znana chyba każdemu i pewnie przez każdego praktykowana zawzięcie wbrew zdrowemu rozsądkowi.

Rokładamy planszę i zaczyna się bitwa o pionki.

Gram zielonym, bo przynosi szczęście.

- Czerwony jest szczęśliwy! Czerwony dla mnie!

- Ja chcę czerwonego!

- Głupia gra. Dlaczego nie ma czarnych pionów?

Paweł tylko wydyma pogardliwie usta.

- Śmieszni jesteście. Wierzyście w jakieś zabobony. Przecież naukowo udowodniono, że wygrywają zawsze niebieskie.

Koniec felietonu. Puenty nie będzie. Zabieram niebieskie pionki i idę grać. Z żelazną logiką się nie dyskutuje.

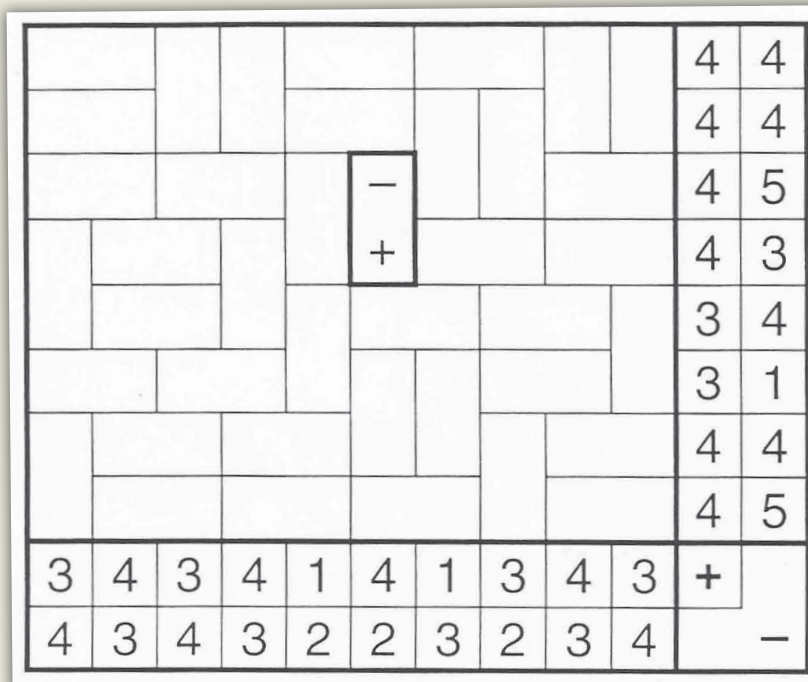
Michał Stajszczak

## MAGNESY

W tym roku World Puzzle Championships, czyli Mistrzostwa Świata w Rozwiązywaniu Łamigłówek zostaną rozegrane w Chinach.

**B**iorąc pod uwagę to, że ewentualni reprezentanci Polski muszą mieć czas na zdobycie chińskich wiz i zakup biletów, Fundacja Rozwoju Matematyki Rekreacyjnej „Sfinks” zorganizowała eliminacje Mistrzostw Polski już w styczniu, a finał przewidywany jest na początek marca. Jednym z zadań, z jakimi zmagali się uczestnicy rozgrywek, były przedstawione poniżej Magnesy, choć akurat to konkretne zadanie pochodzi nie z tegorocznych eliminacji, ale z finałów Mistrzostw Świata sprzed kilkunastu lat.

W niektórych polach diagramu znajdują się magnesy, pozostałe pola są puste. Każdy z magnesów składa się z dwóch biegunów: dodatniego (+) i ujemnego (-). Jeśli magnesy stykają się, to biegun dodatni jednego magnesu styka się z biegunem ujemnym sąsiadującego. Liczby po prawej i na dole diagramu pokazują, ile dodatnich biegunów (+) i ile ujemnych biegunów (-) znajduje się w odpowiadającym im rzędzie/kolumnie.



# SPRINTEM PO GRACH

## TZOLKIN: KALENDARZ MAJÓW

9 – Katarzyna Ziółkowska - Dla mnie gra roku 2012. Worker placement w odświeżonym wydaniu z masą decyzji i długofalowego planowania.

9 – Mariusz Bogacki - W końcu trochę świeżej krwi w stetryczalnej mechanice worker placement. Dobra skalowalność, dobre wykonanie i świetna cena daje w sumie bardzo dobrą grę. Grę z kategorii "easy to learn, hard to master", chociaż można ją traktować nawet jako grę rodzinną pod warunkiem, że zadowolimy się 50 punktami na koniec gry, a nie ponad setką.

9 - Piotr Siłka - Sukcesu tej gry można było spodziewać się długo przed ostatnim Essen. W końcu ktoś w bardzo ciekawy sposób zinterpretował jedną z popularniejszych mechanik. Jak na ten czas gry, daje ona dużo możliwości kombinowania i chce się do niej wracać. Choć obawiam się czy z czasem nie stanie się nieco monotonna. Tak czy inaczej, to jedna z najlepszych gier 2012 roku.

9 - Wojtek Chuchla – Objawienie tegorocznych targów w Essen. Przepięknie wydana, grywalna, z prostymi i intuicyjnymi regułami do wyjaśnienia w minutę (szczegóły to już co innego). Koła zębate w znakomity sposób współgrają z mechaniką i trudno sobie wyobrazić inne, bardziej praktyczne rozwiązanie. Drobną niepokój u niektórych graczy wzbudza tzw. „strategia świątynna”, czyli najważniejszy sposób zdobywania punktów w grze, ale na szczęście można ją realizować na kilka sposobów. I całym majstersztykiem jest wybranie lepszej drogi niż inni gracze.

8,5 – Wojciech Sieroń – recenzja na str. 16  
8,5 – Sebastian Szczepaniak - Według mnie najlepsza gra zeszłorocznych targów w Essen. Może nie zrewolucjonizowała mechaniki worker placement, ale jest dla niej powiewem świeżości. No i udanie połączyła mechanikę z klimatem, co w eurograch jest na wagę złota.

## CO<sub>2</sub>

9 – Mariusz Bogacki - Kolejna, po Vinhos, gra zdolnego Portugalczyka, która mocno

przypadła mi do gustu. Gra z początku wydaje się mocno zakrecona i podczas pierwszej gry bardziej myślałem o zasadach niż o tym, jak grać, ale to raczej norma w grach Pana Lecerdy. Mnóstwo mikro zasad i mechanizmów, które tworzą sprawnie działającą całość. Temat gry mocno na czasie daje okazję do dyskusji o całym tym zamieszaniu z CO<sub>2</sub>. No i jest to jedna z najładniejszych gier, jakie widziałem.

8 - Bartosz Odorowicz - Całkiem ciekawy temat (a to zawsze plus), sporo kombinowania. Gra wygląda na złożoną i solidną, aczkolwiek przymus współpracy dla uniknięcia globalnego zanieczyszczenia nie jest chyba jednakowy przy każdej liczbie graczy.

7 – Katarzyna Ziółkowska – recenzja na str. 14.

## SEASONS

9,5 – Agnieszka Weidemann – recenzja na str. 24.

8 – Katarzyna Ziółkowska - Pierwsza gra z 2012 roku, w którą chciałem wciąż grać i grać od nowa. Ekstra grafiki, ciekawe połączenie mechaniki kostkowej z kartami. Czekam na dodatek.

7 - Marcin Korzeniecki - Może nie jest to specjalnie odkrywcza mechanika, ale gra działa sprawnie, świetnie wygląda i dla graczy środka (nie początkujących, ale i nie weteranów) będzie jak znalazł. Polecam.

7 - Piotr Siłka - Piękne wydanie, ciekawe wykorzystanie kości, ale karty jakby zrobione bez większego przemyślenia i do tego klimatu tu niewiele. Niewykorzystany potencjał zarówno samego tematu, jak i zmienności pór roku.

6 – Sebastian Szczepaniak - Po zapowiedziach obiecywałem sobie wiele, ale ostatecznie połączenie karcianki z rzucaniem kośćmi stanowi zbyt losową mieszankę. Zresztą, mechanika nie działa najlepiej i przez część rozgrywki mamy w zasadzie tylko jedną rzecz do robienia. Ładna, ale nudna.

4 – Mariusz Bogacki - Totalne rozczarowanie. Gra zupełnie nie przypadła nam

(mi i żonie) do gustu. W losowości można ugrząźć po szyję. Z kolei do grania z dziećmi też się nie nadaje. Jakiegokolwiek porównania Seasons do Race for the Galaxy uważam za profanację i obrażę dla tego drugiego.

## SET

8 – Dominika Gorgosz – recenzja na str. 45

8 - Wojciech Sieroń - Kapitalna, niezwykła gra logiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym. Początkowo sprawia trudność przedstawienie naszego umysłu, ale później jest sama satysfakcja.

8 - Wojtek Chuchla – Są gry, w które dobrze grać potrafią tylko niektórzy. W których zwykły śmiertelnik nie ma szans, gdy stanie w szranki z Wybrańcem. Taką grą jest MaNiKi. Mamy w domu takiego Wybrańca. Nasza córka Kinia nigdy nie przegrała, zawstydzając niejednego dorosłego (w tym nieustająco nas). Taką grą też jest SET. To po prostu nie jest tytuł dla każdego. Trzeba mieć w głowie takie „coś”, co pozwala odnaleźć 3 spośród 12 kart spełniające wymagania układu. Na szczęście ja to mam i dlatego gra bardzo mi się podoba. A ponieważ mają to też moje dziewczyny, SET często gości na naszym stole.

## 5 SEKUND

8 – Maciej Kwiatek - Rewelacyjna gra imprezowa, bardzo warta kupienia mimo pewnych minusów, recenzja na str. 42

8 - Marcin Korzeniecki - Genialna w swej prostocie gra quizowa na czas. Sprawdza się doskonale w każdym gronie i wieku. Tłumaczenie zasad i rozgrywka zajmują 5 sekund, a i cena jest całkiem przystępna. Polecam.

8 - Wojciech Sieroń - Bardzo sympatyczna i emocjonująca gra imprezowa. Zróżnicowana tematyka pytań pozwala bawić się w każdym gronie, a 5 sekund to często za mało na odpowiedź na najprostsze pytania. Polecam.



7 - Dominika Gorgosz - Banalne pytania, ale presja czasu powoduje, że mamy problem nawet ze znalezieniem 3 rzeczy na literę B. Bardzo dobra gra imprezowa, choć obawiam się, że po jakimś czasie gra może po prostu znudzić się, szczególnie, gdy gracze opanują pytania. Wtedy rozgrywka może już nie być tak emocjonująca.

### TIME'S UP

10 - Piotr Siłka - Bez dwóch zdań to jedna z najlepszych gier imprezowych. Prosty pomysł, ale bardzo dobrze przemyślany. Każda partia obfituje w niespodziewane sytuacje, śmiechy i dziwne skojarzenia, które potem pamięta się długo i wspomina razem ze znajomymi.

9,5 - Wojtek Chuchła - Ten tytuł zwrócił moją uwagę na długo przed pojawieniem się polskiego wydania. Na BGG miał fantastyczne oceny, był najwyżej notowaną grą imprezową. Po jego poznaniu mogę jedynie potwierdzić entuzjastyczne opinie większości. Ta gra to kwintesencja dobrej, niegłupiej zabawy. Pokazywanie i odgadywanie Eltona Johna, Billa Clintona czy Silvio Berlusconi to sama radość. Polska edycja to znakomity pomysł, bo zamiast masy nieznanych nam postaci pojawiły się charakterystyczne osoby ze świata naszej kultury i polityki. Pół punktu od maksymalnej oceny muszę odjąć tylko dlatego, że - jak w każdej grze z ograniczoną ilością kart - po pewnym czasie postaci mogą się powtarzać, co powoduje, że żywotność gry nie jest nieograniczona. Ale z drugiej strony - nic nie stoi na przeszkodzie, żeby stworzyć własne karty - chociażby z tytułami gier, filmów, nazwami zespołów lub nazwiskami projektantów planszówek. Dla mnie - bomba!!

9 - Dominika Gorgosz - Już dawno tak dobrze nie bawiłam się przy grze imprezowej. W dodatku, nie znam osoby, która po jednej rozgrywce nie prosi o kolejną. Świetna gra na wciąganie niegraczy. W dodatku szybkie tempo sprawia, że czasami można popełnić różne gafy, tak jak moja pomyłka chihuahua z Chewbacca :) Fanów Gwiezdných Wojen przepraszam za to :)

9 - Maciej Kwiatek - Absolutnie konieczny zakup dla lubiących dobre gry imprezowe wymagające czegoś więcej niż refleks;

recenzja na str. 44.

7 - Wojciech Sieroń - Ciekawa imprezówka, która może rozkręcić imprezę. Warunek - podobne towarzystwo, aby wspólnie znać odgadywane postacie.

### WOJNA O PIERŚCIEN

10 - Bartosz Odorowicz - recenzja na str. 34

7 - Rafał Szyma - Imponująca, piękna, epicka... lecz z mankamentem u samych podstaw. Kostkowy mechanizm akcji - choć sam w sobie zgrabny i grywalny - nie sprawdza się do końca w roli silnika tej olbrzymiej maszyny. Co z tego, że jako Władca Ciemności dysponuję gigantyczną armią, skoro znaczna jej część nigdy nie zostanie nawet poruszona ze startowych pozycji?

### IL VECCHIO

8 - Piotr Siłka - Porządna eurogra. Bardzo w niej lubię szybkie tempo gry, zaś przeszkadza mi niezbyt ciekawy temat, jak i może nieco zbyt duży próg wejścia dla okazjonalnych graczy. Dla bardziej doświadczonych to po prostu kolejne dobre euro i niestety mają tu wiele racji.

7 - Katarzyna Ziółkowska - recenzja na str. 18

### MAGNUM SAL: MURIA

9 - Wojciech Sieroń - recenzja na str. 53

9 - Piotr Siłka - Bardzo dobry dodatek do dobrej gry. Super pomysł z wykorzystaniem pompowanej wody jako kolejnego źródła soli. Na dodatek nowe narzędzie i inny system rozbudowy kopalni. A do tego piąty gracz. Czego chcieć więcej?

### TOURNAY

7 - Wojtek Chuchła - Troyes to to nie jest. Ci sami projektanci, identyczny klimat grafik, to samo wydawnictwo. Podobne mechanizmy. Można nawet stwierdzić, że to karciana wersja słynnego znakomitego pierwowzoru. Alerozgrywka mniej wciągająca, wybory w mniejszej liczbie i bardziej oczywiste, ikonografia nieczytelna, no wszystko takie jakies... gorsze. Sama gra nie jest zła. Ale nie wyróżnia się niczym wśród setek innych tytułów. Średniak, który obiecywał dużo więcej.

6 - Piotr Siłka - niezbyt udana próba wyko-

rzystania pomysłów z Troyes w karciance. Suche to i mało pociągające. Jedna partia w zupełności mi wystarczyła.

6 - Mariusz Bogacki - Poprawnie, ale bez tego czegoś. Niczym szczególnym ta gra nie zachwyca, a rozgrywka nie zapada w pamięć. Gdyby nie sukces świętego Troyes, to o Tournay niewielu by dziś w ogóle pamiętało.

6 - Katarzyna Ziółkowska - Po świetnym Troyes nieco rozczarowało, do pogrania od czasu do czasu, ale bez większych emocji.

6 - Marcin Korzeniecki - recenzja na str. 28

### ŁOWCY SMOKÓW

9 - Piotr Haraszczak - dobrze wydana gra z jajami, z ogromną interakcją i solidnym ładunkiem emocji; recenzja na str. 40.

7,5 - Wojciech Sieroń - Wyjątkowa mechanika negocjacji o nagrodę czyni z tej gry ciekawą propozycją dla każdego grona, ale zwłaszcza lubiących sporo interakcji. Trzeba sporo kombinować, by w towarzystwie innych łowców zapewnić sobie godną część łupów.

### 51. STAN: ZIMA

9 - Monika Żabicka - recenzja na str. 54.

9 - Wojtek Chuchła - Nowa Era to moja ulubiona polska gra (wg mnie wyraźnie lepsza od 51. stanu). Zima to mój ulubiony dodatek do polskiej gry. Nowe świetne karty. Nowe możliwości. Fajne Frozen City. Powrót liderów. Kolejne aspekty interakcji. Super pomysł z kostką. No po prostu same plusy. Jedyńką łyżką dziegciu w tym wszystkim jest... nie, nie jakość wydania, którą uważam za dobrą; nie, nie cena, która jest po prostu standardowa. Tym minusikiem jest wydłużenie czasu rozgrywki. Szósta runda po prostu ciągnie się za długo. Dlatego kończymy zabawę po piątej i jest naprawdę super!

### X-WING

8,5 - Wojciech Sieroń - recenzja na str. 32.

8 - Katarzyna Ziółkowska - Proste zasady, klimat Gwiezdných Wojen, a na dodatek te statki! Nie jestem fanką gier z typu bitewnych, jednak tej nie mogłam się oprzeć.

GRANNA

ŚWIAT GIER

SUPER  
FARMER

# RANCHO



RANCHO WKRACZA DO GRY!

KUPUJESZ ZIEMIĘ, HODUJESZ ZWIERZĘTA,  
POWIĘKSZASZ STADO, POMNAŻASZ SWÓJ ZYSK!

FASCYNUJĄCA GRA RODZINNA  
DLA 2-6 OSÓB POWYŻEJ 7 LAT



polub nas na facebooku  
[www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)

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

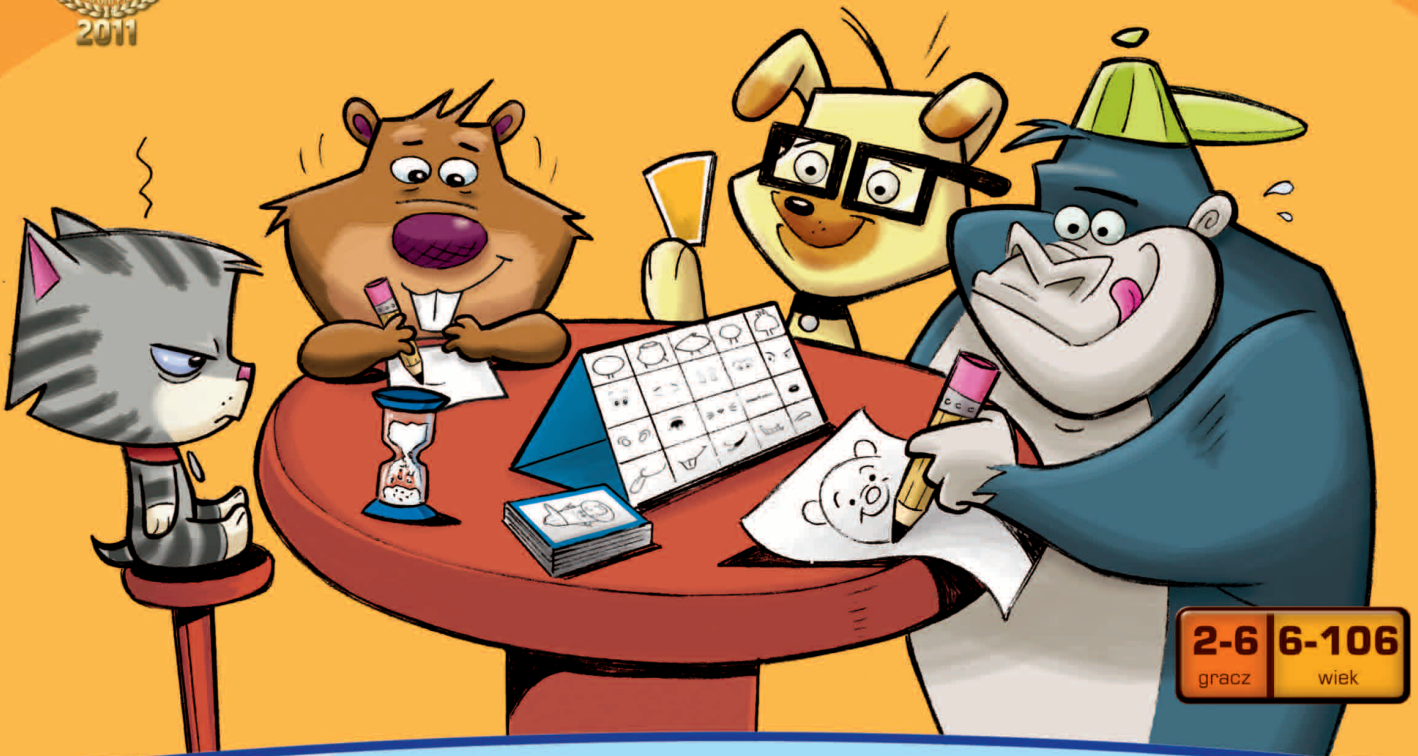
[strona@granna.pl](mailto:strona@granna.pl)  
[www.YouTube.com/grannapl](http://www.YouTube.com/grannapl)

EGMONT



# Portret Pamięciowy

Zapamiętaj! Rysuj! Wygrywaj!



2-6 6-106  
gracz wiek

## Łamigłówki jednoosobowe



40 nowych zadań!



40 nowych zadań!



40 nowych zadań!



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

Gry kupisz:

empik empik.com



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

