

NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl

numer 28

cena 9,90 zł (w tym 5% VAT)

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

Descent

Druga edycja

Qwirkle

Liczy się dobra zabawa

Wywiady

Filip Neduk, Michał Ozon i in.

Wysokie napięcie

Moja przygoda

KONKURSY!

Terra Mystica, SmartGames

Hej, to moja ryba!

Ekstra bonus

Dodatkowe
karty do gry

ZOMBIAKI

TEMAT NUMERU:

NAGRODY



Czech Games Edition

STEFAN FELD

RIALTO

Wenecja, miasto mostów i gondoli. Twoim celem jest zdobycie władzy. Chcesz zostać szarą eminencją republiki. Umieszczaj lojalnych radnych w dzielnicach miasta, wznosź wartościowe budynki i mosty, lecz miej stale baczenie na stan swych finansów i Dożę!



Rialto to prosta gra taktyczna oparta na eleganckim mechanizmie zagrywania kart, w której ceniony autor, Stefan Feld, poprowadzi Cię przez emocjonującą walkę o wpływy w mieście na wodzie.



10+

2-5

ok 45 min.

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

 **REBEL.PL**
Centrum gier

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 naprawdę świetna gra, w której czuje 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 powiązanim 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



FACEBOOK.COM/WYDAWNICTWOPORTAL



TWITTER.COM/PORTAL_PL



INSTAGRAM.COM/TRZEVIK

E-WOLUCJA

Przed Światem Gier Planszowych wielki, ryzykowny, lecz i pasjonujący krok. Trzeci w historii pisma. Pierwszym było wkroczenie na rynek prasy. Był rok 2007, rynek gier planszowych w Polsce rozwijał się jak szalony, powstawały kolejne sklepy, wydawnictwa, jak grzyby po deszczu rodziły się nowe imprezy poświęcone planszówkom. Zaryzykowaliśmy i wraz z zespołem będącym trzonem serwisu Games Fanatic, wraz z Markiem Pańczykiem jako przywódcą okrętu, wydaliśmy pierwszy numer. A po nim drugi, trzeci, kolejne. Pismo przyjęło się na rynku, z duszą na ramieniu oczekiwaliśmy i raportów sprzedaży i opinii czytelników, i tego, czy pismo będzie się rozwijało. Wszystko toczyło się dobrze. Pismo powoli, konsekwentnie rosło, zdobywało nowych czytelników, współpracowników, zapewniło sobie stałe miejsce w sercach planszomaniaków.

Kolejny krok i w 2008 roku pismo przechodzi w pełny kolor, ma mniej stron, jednak poziom wydania skacze w górę, duże kolorowe zdjęcia, wspaniałe prezentacje gier. To ponownie olbrzymie wyzwanie, to nowe podejście do przygotowania pisma, to więcej pracy, ale i większa radość za każdym razem, gdy bierze się nowy numer do ręki. I ponownie oczekiwanie z duszą na ramieniu tak wyników sprzedaży jak i opinii stałych czytelników. I ponownie wszystko toczy się dobrze.

W tym roku czeka nas kolejny miły krok. Związany ze zmianami na całym rynku prasy, zmianami, które dotyczą wszystkich, od Gazety Wyborczej po Wired Magazine, od małych wydawnictw, po największych prasowych gigantów. Tak jak w roku 2007, i tak jak w roku 2008 pełni jesteśmy obaw, a duszę jak i dawniej mamy na ramieniu, ale i tak jak poprzednio, wierzymy, że idziemy w dobrym kierunku, że podążamy wraz z potrzebami czytelników – od przyszedłego numeru Świat Gier Planszowych przechodzi do wyłącznej dystrybucji cyfrowej.

Flirtowaliśmy już z tą formą od wielu miesięcy, wpięliśmy za sprawą portalu eGazety.pl, później za sprawą dystrybutora CDP.pl, obserwowaliśmy zmiany na rynku i to, jak inne magazyny próbują dostosować się do zmian, jakich jesteśmy świadkami, przeniesienia się do świata tabletek, smartfonów, do świata Facebooka, Twittera, do świata, w którym nowe media dają czytelnikom zupełnie nowe możliwości.

Najbliższy numer Świata Gier Planszowych to dla nas kolejne wielkie wyzwanie. To wspaniałe galerie zdjęć prezentujących gry, to linki do dodatkowych materiałów, to możliwość dodawania mediów do artykułów i recenzji, to wzbogacenie pisma o nowe środki wyrazu. To także możliwość publikacji wersji demo każdego numeru, by czytelnik przed zakupem mógł zapoznać się z próbą tego, co znajdzie w pełnym wydaniu, to także możliwość obniżenia ceny detalicznej magazynu.

To wielkie wyzwanie i wielka przygoda. Od kolejnego numeru Świata Gier Planszowych będzie dostępny tylko i wyłącznie w dystrybucji elektronicznej, zarówno z poziomu specjalnej aplikacji dedykowanej na urządzenia mobilne (iOS oraz Android), z poziomu komputerów PC oraz MAC (w formie plików PDF) oraz z poziomu czytników e-booków.

Nadszedł XXI wiek. Gry planszowe trafiły na tablety. Czas i na nas! Do zobaczenia w nowym wymiarze Świata Gier Planszowych!

Wydawnictwo Portal

Mimo iż jest to kwietniowy numer naszego magazynu, to powyższa informacja nie jest żadnym spóźnionym żartem primaaprilisowym. Kolejne numery będą ukazywały się w formie cyfrowej i aby już teraz Was do nich zachęcić, Drodzy Czytelnicy, zdradzę nieco na temat tego, co znajdzie się w kolejnych numerach. Możecie spodziewać się m.in. recenzji takich tytułów jak Myrmes, Labirynt: Wojna z terroryzmem 2001 - ?, Mage Knight, Bora Bora czy Palaces of Carrara, wywiadu ze Stefanem Feldem i twórcami Fabryki Gier Historycznych, artykułu o serwisach internetowych, w których można grać w planszówki online czy kolejnych łamigłówek i konkursów. Chociaż forma dystrybucji czasopisma się zmieni, to nie zmieni się poziom prezentowanych materiałów.

Łukasz Piechaczek,
redaktor naczelny



SPIS TREŚCI:

temat numeru

- 6 ŚWIAT PEŁEN NAGRÓD**
O znaczeniu nagród dla gier planszowych
- 6 CZYM JEST KENNERSPIEL DES JAHRES?**
O wprowadzeniu nowej kategorii z Bernhardem Löhlein, rzecznikiem jury SdJ, rozmawia Matthias Hardele
- 9 CO DALEJ Z GRĄ ROKU?**
Rozmowa z Moniką Zabicką
- 12 NAGRODY DLA GIER A SPRZEDAŻ**

recenzje

- 14 KINGDOM BUILDER**
Logiczne Królestwo
- 16 PASTICHE**
Malarska owca w wilczej skórce
- 18 QWIRKLE**
Bo w grze liczy się dobra zabawa
- 21 TOP-A-TOP ORAZ TOP-A-TOP PLUS**
Dixit? Nie, znacznie lepiej – Xidit!
- 22 ROBO RALLY**
Inteligentne roboty nigdy się nie nudzą
- 24 GOBLINS, INC.**
Zbuduj sobie Robota Zagłady
- 28 SCHOTTEN TOTTEN**
Wersja 4.0
- 29 HOKET**
Najlepsze są proste zabawy
- 30 DESCENT: WĘDRÓWKI W MROKU**
Szczęśliwe zakończenie mojego romansu
- 32 POLIS: FIGHT FOR THE HEGEMONY**
Euro-wojna
- 34 AEROPLANY: PIONIERZY LOTNICTWA**
Na podbój przestworzy!
- 48 HE! TO MOJA RYBA!**
Pingwiny ponownie ruszają do boju
- 50 PUZZLE NAUKOWE NA LICENCJI KOONTZ TOYS**
Edukacyjnie od Granny
- 52 3, 2, 1... START!**
Wyścig w świetle matematyki

wywiady

- 20 JAK ZOSTAĆ MISTRZEM POLSKI W QWIRKLE?**
Z Jolantą Chuchłą rozmawia Dominika Gorgosz
- 26 CHORWACKI DEBIUTANT**
Z Filipem Nedukiem rozmawia Łukasz Piechaczek
- 36 DWA WYDAWNICTWA, JEDNO HOBBY**
Z Michałem Ozonem rozmawia Piotr Siłka

artykuły

- 44 PRZYJACIELSKIE WIZYTY**
Moja przygoda z Wysokim Napięciem, cz. I
- 54 EDUKACJA NA PLANSZY: NOWOCZESNE GRY PLANSZOWE**
Relacja z konferencji

stałe działy

- 53 CIĄG DALSZY**
KING OF TOKYO: POWER UP!
- 40 MAŁO ZNANE**
WORLD WAR II: BARBAROSSA 1941, BERSERK
- 56 EGRY**
SAN JUAN
- 57 ŁAMIGŁÓWKI**
SMART GAMES: TROJA, SUDOKU WIĘKSZE-MNIEJSZE
- 58 HISTORIA GIER**
GRA W GEŚ
- 62 FELIETON**
- 63 SPRINTEM PO GRACH**

Na okładce:
GOBLINS
INC.
(CGE)



NASZ BONUS:

DODATKOWE KARTY

ZOMBIAKI



W roku 2013 mija 10 lat od premiery gry Zombiaki, w związku z czym doczekała się ona specjalnego, jubileuszowego wydania. Z tej okazji również, wspólnie z wydawnictwem Portal, przygotowaliśmy dodatek dla wszystkich fanów Zombiaków – 2 dodatkowe karty: po jednej dla Zombiaków i Ludzi. Karty te dostępne są tylko z tym wydaniem Świata Gier Planszowych.

Karty należy dołączyć do dotychczasowych, tak więc każda z talii wzbogaci się o jedną kartę.

Bonusowe karty prezentują nowy, odświeżony wygląd wykorzystany w wydaniu jubileuszowym, ale dzięki zachowaniu starego rewersu karty te są również kompatybilne z wcześniejszym wydaniem Zombiaków. Gracze posiadający poprzednią edycję gry również mogą cieszyć się nowymi kartami.



WYDAWNICTWO
PORTAL

życie i twórczość projektanta gier planszowych **MNIEJ ZNANE NAGRODY***

W POLSCE PRYZNAJE SIĘ GROM PLANSZOWYM TAKŻE KILKA NAGRÓD, O KTÓRYCH Z NIEZNYCH MI POWODÓW, MEDIA NIE INFORMUJĄ. OTO DWIE Z NICH:

ZŁOTY JEDNONÓG

DLA GRY, W KTÓRĄ
NAJDUŻEJ MOŻNA GRAĆ
STOJĄC NA JEDNEJ
NODZE.

PRYZNAWANA
W KWIECNIU NA
COROCZNYM ZJEŹDZIE
STOWARZYSZENIA
MIKOŚNIKÓW STANIA NA
JEDNEJ NODZE 'ODNÓŻE'.

NJLEPSZ GR

DLA GRY, W KTÓREJ
WYSTĘPUJE NAJMNIJ
LITER 'A'.

TYTUŁ PRZECHODNI.
W TEJ CHWILI NALEŻY
DO GO.
PRYZNAWANY PRZEZ
NIEZAREJESTROWANĄ
GRUPĘ 'LFBET'



Marek Rutkowski edrache.pl

*miało być: Jak wyróżnić swoją grę przy pomocy fajnej naklejki?

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.

ZŁOTA KOSTKA NUMERU #28

ORAZ

ZŁOTA KARTA NUMERU #28

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 graczy większej ilości czasu na zgłębienie wszystkich możliwości gry. Mają to być gry, które zadowolą już grających planszówkowiczów, wymagających od gier wyzwań umysłowych na wysokim poziomie. Potocznie takie gry nazywane są „grami dla graczy”.



Złota Kostka Numeru 28.:
Qwirkle



Złota Karta Numeru 28.:
Kingdom Builder

ZAPRASZAMY NA NASZĄ STRONĘ SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL

○ **Recenzje:** Revolver (6/10) – nieuczciwy pojedynek?; Łap Zwierzaki! (7/10), czyli jak się tapie krowę; Shake Shake (6/10), czyli jak odświeżyć Jengę; Magiczny Labirynt: gra karciana (5/10), czyli labirynt na niby; Polska w budowie (7,5/10).

○ **Wyniki konkursów z #27 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 1440 osób doceniło i polubiło nasze codzienne informacje.

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 przeważeniu między 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 dostępny jest również w wersji elektronicznej na platformach eGazety.pl (<http://eGazety.pl>) oraz cdp.pl (<http://cdp.pl>).

Są to 2 nowoczesne kanały dystrybucji 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 sprawia, że cena wersji elektronicznej ŚGP jest niższa i wynosi 7,00 zł. Z oczywistych względów wydanie takie jest jednak pozbawione dodatków, jakie znajdują się w wydaniu tradycyjnym.

NOWOŚCI KWIECIEŃ-MAJ 2013

BARD

NOX

(Steffen Brückner)

GRA KARCIANA, od 10 lat, 2-6 osób, ok. 20 min.

Nox zawiera 90 kart. Gracz zaczyna rundę z 3 kartami na ręce i może: wyłożyć kartę przed sobą lub przed innym graczem, powiększając jego pulę albo wyłożyć tę kartę u dowolnego gracza na stosie w odpowiednim kolorze. Kiedy któryś gracz będzie miał przed sobą 6 stosów lub żaden gracz nie będzie miał kart na ręce, runda dobiega końca. Gracze otrzymują tyle punktów, ile wskazują karty na wierzchołkach ich wszystkich stosów. Gra toczy się dalej, aż ktoś uzbiera 150 punktów.

BELLRINGER

U KORYTA

(Radosław Wiliński)

GRA STRATEGICZNA, 2-5 osób, 60-240 min.

U Koryta porusza w sabryczny sposób tematy polityczno-społeczne, w realiach świata politycznej fikcji, umiejscowionej gdzieś pomiędzy upadkiem IV Rzeczypospolitej a narodzinami V. Gracze wcielają się w role szarych eminencji pociągających za sznurki partii politycznych i swoimi wyborami wpływają zarówno na kształt sceny politycznej, ale również na stan państwa.

BLACK MONK

TAK, MROCNZY WŁADCO!

(Massimiliano Enrico, Fabrizio Bonifacio, Chiara Ferlito)

GRA KARCIANA, od 8 lat, 4-10 osób, ok. 25 min.

Tak, Mroczny Władco! to zabawna, imprezowa, narracyjna gra karciana osadzona w świecie gry Kragmortha i komiksu Rigor Mortis, w której gracze wcielają się w postaci złych goblinów, które muszą wytłumaczyć się swojemu Mrocznemu Władcy z zawalonej misji i uniknąć jego gniewu. Gra zawiera 165 kart, zasady pierwszej edycji Tak, Mroczny Władco! oraz alternatywne zasady Tak, Mroczny Mistrz!

G3

SALATKA Z KARALUCHAMI

(Jacques Zeimet)

GRA KARCIANA, od 6 lat, 2-6 osób, 10-20 min.

Uczestnicy przygotowują kolorową sałatkę. Muszą w szybkim tempie wyklądać swoje karty warzywa przy jednoczesnym ich nazywaniu, jednak reguły „prawidłowego” nazywania składników są ściśle określone i znacznie komplikują przygotowanie potrawy. Wygrywa osoba, która pierwsza zagra wszystkie karty z ręki!

ZUPA Z KARALUCHAMI

(Jacques Zeimet)

GRA KARCIANA, od 6 lat, 2-6 osób, 10-20 min.

Gracze tym razem gotują zupę! Muszą się spieszyć i wyrzucać swoje karty, a równocześnie „odpowiednio” nazywać warzywa lub... siorbać we właściwych momentach. Sałatkę z karaluchami i Zupę z karaluchami można ze sobą łączyć, daje to jeszcze więcej śmiechu.

TARANTULA TANGO

(Jacques Zeimet)

GRA KARCIANA, od 7 lat, 2-5 osób, 15-20 min.

Zwierzęta, jak poparzone, biegają w kółko z obawy przed tarantulą. Naśladują przy tym odgłosy zwierząt przedstawionych na kartach, przesuwają odpowiednio karty lub klepią dłońmi w stół. Włochaty pajak poszukuje pośród zwierząt partnera do tańca. Nieuważni gracze, którzy w odpowiednim momencie nie odstraszą jadłowitej tarantuli wpadną w jej szpony.

MÓL SZACHRAJEK

(Emely i Lukas Brand)

GRA KARCIANA, od 7 lat, 3-5 osób, 15-25 min.

Wbrew wszelkim regułom w tej grze oszukiwanie jest dozwolone. Mól szachrajek to najbardziej niepożądana karta. Ten, kto wejdzie w jej posiadanie będzie się musiał nieźle natrudzić, żeby się jej pozbyć. Jest wiele sposobów na ukrycie niechcianych kart. Pomysłowość i zrećność graczy jest kluczem do zwycięstwa.

KARALUSZEK KŁAMCZUSZEK

(Jacques Zeimet)

GRA KARCIANA, od 8 lat, 2-6 osób, 15-25 min.

64 karty wchodzące w skład zestawu rozdaje się pomiędzy graczy. Każdy stara się wcisnąć przeciwnikom możliwie jak najwięcej kart. Przegrywa osoba, która jako pierwsza zbierze 4 karty z takim samym zwierzęciem lub ta, która w swojej kolejce nie będzie mogła przekazać karty dalej.

KARALUSZEK KŁAMCZUSZEK. EDYCJA KRÓLEWSKA

(Jacques Zeimet)

GRA KARCIANA, od 8 lat, 2-6 osób, 15-25 min.

Edycja królewska Karaluszka kłamczuszka to gra o zwierzątkach, których nikt nie lubi. Istotną rolę odgrywa tutaj umiejętność blefowania i obserwacja innych graczy. Sprytnie oszukiwanie pozwoli wykiwać przeciwników i wcisnąć im jak najwięcej kart. Przegrywa osoba, która zbierze zbyt wiele kart.

POLECAMY SERWISY INTERNETOWE POŚWIĘCONE GROM PLANSZOWYM:

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

GALAKTA

ANDROID: NETRUNNER

(Richard Garfield, Lukas Litzinger)

GRA KARCIANA LCG, od 13 lat, 2 osoby, ok. 60 min.

Karcianka przedstawiająca cybernetyczny pojedynek w dystopijnej przyszłości, w której ludzie i maszyny żyją razem. Potężne megakorporacje realizują swoje projekty i muszą ochraniać wartościowe dane przed elitą hakerów – runnerami. Asymetryczna rozgrywka oraz cyberpunkowa tematyka zapewniają ekscytującą rozgrywkę dla dwóch graczy w walce na inteligencję, podstęp i silne nerwy.

GRA O TRON HBO

(Eric M. Lang, Christian T. Petersen, Nate French)

GRA KARCIANA, od 14 lat, 2 osoby, 30-60 min.

Dwuosobowa gra karciana oparta na epickim serialu HBO. Walcz z graczy obejmie kontrolę nad jednym z rodów: Starków lub Lannisterów. Walcz na polach Westeros i spiskuj przeciwko wrogowi na dworze w Królewskiej Przystani. Zburz równowagę sił potężnymi kartami fabuły, zmobilizuj swoją armią i wdaj się z przeciwnikiem w serię potyczek, aby zdobyć władzę dla swojego rodu. Jest to uproszczona wersja kolekcjonerskiej gry karcianej A Game of Thrones: The Card Game.

GRANNA

POTWORY DO SZAFY

(Antoine Bauza)

KOOPERACYJNA GRA DLA DZIECI, od 4 lat, 1-5 osób, ok. 10 min.

Potwory wypelzają z pod łóżka i próbują je okrażyć. Każdy z nich boi się tylko jednej zabawki spośród dziesięciu, która może odesłać potwora do szafy. Aby wygrać, gracze muszą przegonić wszystkie potwory do szafy zanim uda im się zamknąć krąg wokół łóżka.

SUPERFARMER

(Karol Borsuk)

GRA DLA DZIECI, od 7 lat, 2-4 osoby, ok. 20 min.

W grze posługujemy się dwoma różnymi dwunastościennymi kostkami z wizerunkami różnych zwierząt. Kolejne zwierzęta można zdobyć dzięki rzutom kostkami lub drogą wymiany ze stadem głównym. Wygra ten, kto pierwszy zgromadzi w swoim stadzie po jednym przedstawicielu każdego gatunku zwierząt. Nowe wydanie klasycznego Superfarmera z odświeżoną grafiką i instrukcją.

HOBBITY.EU

POKOLENIA: GOSPODA

(Inka i Markus Brand)

DODATEK, od 12 lat, 2-5 osób, 60-120 min.

Nowi rzeźmieśnicy przybyli do wioski, dzięki czemu nareszcie będzie można nawarzyć dobrego piwa. Skoro jest piwo, to również musi powstać gospoda. Możesz w niej spotkać wpływowych ludzi, którzy, za postawienie piwa lub dwóch, będą skłonni świadczyć Ci przysługę. Dodatek zawiera elementy dla 5 graczy!

POLOWANIE NA SKRZATY

(Alexandre Garcia)

GRA DLA DZIECI, od 4 lat, 2-9 graczy, ok. 10 min.

Przebiegłe skrzaty opanowały Wasz dom! Te małe zartownisze uwielbiają robić psikusy, gdy nikt ich nie widzi. Lepiej więc szybko dowiedźcie się, gdzie są skrzacie kryjówki! Celem gry jest odnalezienie jak największej ilości skrzatów, które pochowały się w różnych zakamarkach Waszego domu.

KUŹNIA GIER

BRAINZ

(Krzysztof Budny i Michał Paszkowski)

GRA IMPREZOWA, 3-5 osób

Bardzo szybka gra imprezowa dla 3 do 5 osób, z których jedna pełni funkcję rozdającego. Gracze muszą bardzo szybko reagować na coraz to nowe karty pojawiające się na stole i... polować na móóózgi! Oprawę graficzną gry zapewni Undeadgirl Studio. Gra zostanie wydana w tubie, w jakiej wydawane jest również Top-A-Top.

LACERTA

CO2

(Vital Lacerda)

GRA STRATEGICZNA, od 12 lat, 1-5 osób, ok. 120 min.

Gracze zarządzają przedsiębiorstwami energetycznymi podlegającymi rządowemu zapotrzebowaniu na nowe, ekologiczne elektrownie. Celem jest zatrzymanie wzrostu zanieczyszczenia, zaspokajanie popytu na energię odnawialną i osiągnięcie zysku. Będziesz potrzebował dużo pieniędzy, doświadczenia oraz zasobów, aby wybudować czyste elektrownie. Szczyt energetyczny będzie promował światową świadomość na ten temat i pozwalał przedsiębiorstwom dzielić się swoimi doświadczeniami, a jednocześnie zdobywać nowe od innych.

ZGRANI

MCS – MAGIA CZARNEGO SPORTU

(Piotr Wołk-Lewanowicz)

GRA KARCIANA, od 10 lat, 2-4 osoby, ok. 30 min.

MCS: Magia Czarnej Sportu to klasyczna gra karciana dla 2 lub 4 graczy oddających w pełni specyfikę sportu żużlowego. Dzięki unikatowym rodzajom kart, gracze mogą wpływać na aktualne formy zawodników, odkrywać fragmenty toru sprzyjające atakom oraz kontrolować przebieg wyścigu za pomocą licznych manewrów dostępnych w grze. Ryzykowne szarże, ostre sprzeczki, defeludy, upadki i bezpardonowa walka o zwycięstwo. 110 kart, które sprawiają, że z pewnością tobie Magia Czarnej Sportu!

Agnieszka Weidemann

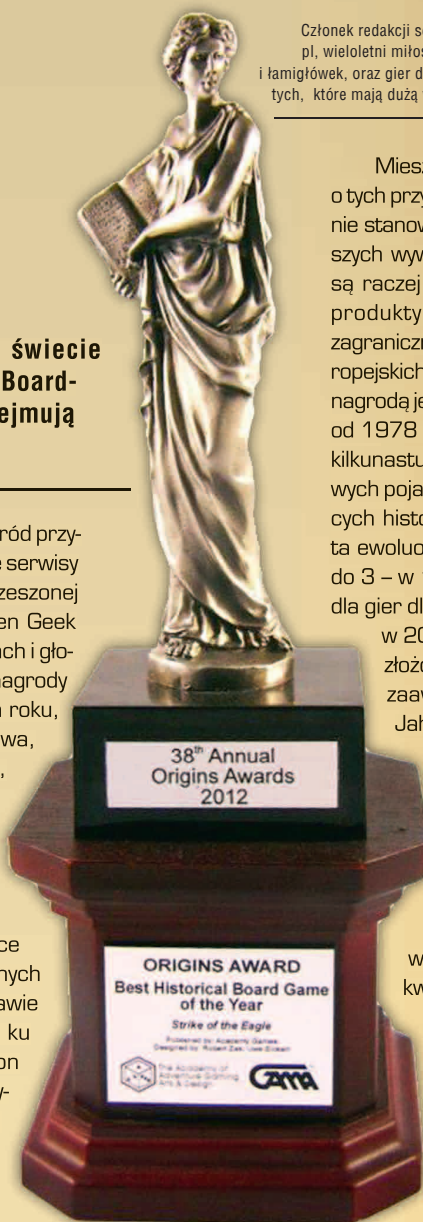
ŚWIAT PEŁEN NAGRÓD

Najważniejsze nagrody dla gier planszowych

Liczba planszowych nagród przyznawanych na świecie w różnych kategoriach jest ogromna. W serwisie BoardGameGeek.com wylistowanych jest ponad 50 i obejmują one nagrody z różnych krajów.

Do tego trzeba wspomnieć o nieznanym liczbę nagród przyznawanych przez kluby, fora, czasopisma, znane serwisy o grach i recenzentów. Wśród społeczności zrzeszonej wokół BGG najważniejszą jest oczywiście Golden Geek Awards, przyznawana od 2006 r. W nominacjach i głosowaniu biorą udział zarejestrowani użytkownicy portalu, a nagrody przyznawane są obecnie w 14 kategoriach: najlepsza gra roku, gra strategiczna, rodzinna, dla 2 graczy, wojenna, imprezowa, dla dzieci, karciana, tematyczna, abstrakcyjna, print&play, najlepiej wykonana, najbardziej innowacyjna, najlepsze rozszerzenie. Jest to ewenementem, bo większość nagród ogranicza się do kilku kategorii, a Golden Geek Awards daje szansę wielu światnym grom na uhonorowanie. Do ciekawszych nagród można zaliczyć amerykańską Mensa Select, przyznawaną przez stowarzyszenie Mensa skupiające najinteligentniejszych ludzi na świecie. Co roku nagradzanych jest 5 gier, które są oryginalne, ambitne, a przy tym ciekawie zaprojektowane. W większości to gry logiczne, choć - ku mojemu zaskoczeniu - pojawił się tam również Dominion i Zakazana Wyspa. Kolejną nagrodą o charakterze międzynarodowym jest International Gamers Award. Pierwsze nagrody przyznano w 2000 r. i do 2009 r. obejmowały 3 kategorie - General Strategy: Multi-player oraz 2-player i Historical Simulation. Z tej ostatniej zrezygnowano.

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



Mieszkając w Europie, mówimy zwykle o tych przyznanych w krajach europejskich, nie stanowią one jednak materiału do dłuższych wywodów bądź komentarzy. Znane są raczej rodzimym wydawcom, których produkty znalazły uznanie na rynkach zagranicznych, jak się okazuje nie tylko europejskich. Najbardziej znaną zagraniczną nagrodą jest Spiel des Jahres przyznawana od 1978 r. w Niemczech. W pierwszych kilkunastu numerach Świata Gier Planszowych pojawił się cykl artykułów prezentujących historię Spiel des Jahres. Nagroda ta ewoluowała i z 1 kategorii rozrosła się do 3 - w 1989 r. wprowadzono nagrodę dla gier dla dzieci Kinderspiel des Jahres, w 2011 r. nagrodę dla gier bardziej złożonych, skierowanych do graczy zaawansowanych Kennerspiel des Jahres. Wprowadzenie tej ostatniej wzbudziło spore zainteresowanie, które wzrosło wraz z nominowaniem w 2012 r. gry K2 Adama Kałuży. Wzbudziło również dyskusję, gdyż 7 Cudów Świata (zwycięzca z 2011 r.) czy wspomniane K2 według polskich graczy bardziej kwalifikuje się do klasycznego Spiel des Jahres niż Kennerspiel des Jahres. Zapraszam zatem do lektury wywiadu poświęconego nowej nagrodzie.

Statuetka nagrody Origins dla Strike of the Eagle.

CZYM JEST KENNERSPIEL DES JAHRES?

O wprowadzeniu nowej kategorii z Bernhardem Löhlein, rzecznikiem jury SdJ, rozmawia Matthias Hardel.

Spielbox: Tak więc mamy nową nagrodę. Czy wszystko (jury, lista nominacyjna, główna nagroda, pionek [symbol graficzny nagród SdJ - przyp. red.], konferencja prasowa) od teraz będzie potrójne?

Bernhard Löhlein: W istocie będą trzy listy nominacyjne, a także trzy pionki. Wszystko inne pozostanie bez zmian: dwie konferencje prasowe - w Berlinie i Hamburgu. Co oczywiste, ta sama organizacja.

S: Nagroda Kinderspiel des Jahres ma osobne jury. Kto będzie wybierać trzecią nagrodę główną?

BL: To samo jury, które wybiera Spiel des Jahres, tj. nagrodę symbolizowaną przez czerwony pionek.



S: Do kogo jest ona skierowana?

BL: Nowa nagroda główna powinna być wskazówką dla tych graczy, którzy grają w gry od dłuższego czasu i mają doświadczenie w uczeniu się nowych gier. Absolutnie nie oznacza to ekspertów, ale raczej tych, którym Spiel des Jahres nie wystarczy. Zaostrzyliśmy ich apetyt naszą dodatkową nagrodą przyznawaną w poprzednich latach [Spiel des Jahres Plus, którą w 2010 roku otrzymał Świat Bez Końca - przyp. red.].

S: Czy nową nagrodę można opisać jako finalną wersję „Spiel des Jahres Plus”?

BL: Można na to tak patrzeć. W przypadku nagrody specjalnej chcieliśmy zobaczyć, jak będzie odbierana przez tę grupę docelową. Jej sukces potwierdził, że mieliśmy rację. Po prostu wybraliśmy nową nazwę dla nowej nagrody głównej.

S: Czyli?

BL: Nowa nagroda nazwana została Kennerspiel des Jahres [Nagroda Roku dla Entuzjastów - przyp. red.]. Nazwa ta spełnia wymogi, jakie jej postawiliśmy: nie może być mylona z nagrodą Spiel des Jahres, nie może dewaluować tej nagrody i musi być jasno określone, do kogo jest skierowana.

S: Jaki kolor ją symbolizuje?

BL: Szary z żółtymi liśćmi laurowymi. W przeciwieństwie do czerwonego pionka, ten kolor nie wyróżnia się za bardzo.

S: Wydaje się, że wszystkie trzy nagrody powinny być jednakowej wartości. Nazwy raczej temu przeczą: Spiel des Jahres, Kinderspiel des Jahres, Kennerspiel des Jahres wydają się wskazywać, że gra dla dzieci bądź ekspertów również mogą być Grą Roku. Czy przeciętny konsument jest w stanie to zrozumieć?

BL: Tak, ponieważ nazwa i logo nowej nagrody zapewniają przejrzystość przy wyborze. Gdy nagroda Spiel des Jahres została przyznana po raz pierwszy ponad 30 lat temu, przemysł był znacznie, znacznie mniejszy. Spiel des Jahres wciągnęło wiele osób do hobby. Przez to, w ciągu ostatnich kilku lat, powstała nowa grupa, która nie istniała na początku naszej działalności – entuzjaści. Teraz ta grupa staje przed ogromną, a wręcz niemożliwą do ogarnięcia ilością gier do wyboru. Chcemy również dla tej grupy rekomendować gry, stąd powstała nowa nagroda.

S: Przejrzystość może być celem, ale czy nie jest oczywistym, że od teraz gry typu Dominion lub Torres nigdy nie zdobędą Spiel des Jahres?

BL: Te dwie gry mają faktycznie różny poziom trudności. Zgodnie z opisem

gry, Dominion jest dla graczy od 8. roku życia, podczas gdy Torres od 12. Dokładnie to wywoływało niepewność wśród konsumentów. Ogromna większość osób, które kupują SdJ oczykuje gry łatwej do zrozumienia i która pozwala łatwo rozpocząć rozgrywkę. Oni powinni mieć pewność, że SdJ jest odpowiednią grą dla nich, ich rodzin i przyjaciół. To jest jedyny sposób na przyciąganie do gier większej liczby osób.

S: Mamy nadzieję, że jury podczas selekcji polega na własnej ocenie złożoności, a nie na tym, co jest napisane na pudełku. Jednak, jeśli czerwona nagroda [SdJ - przyp. red.] oznacza „łatwe do nauki i zagrania”, to czy nie powinna być nazwana Familienspiel des Jahres [Gra Roku dla Rodzin - przyp. red.]?

BL: To by nie zadziało. Po pierwsze, dlatego, że „Rodzina” w tym kontekście byłoby mylące i ograniczające. Czy tylko rodzina mogłyby grać wtedy w daną grę? Po drugie, ponieważ SdJ jest teraz znakiem handlowym, który jest znany i ceniony na całym świecie. My nie chcemy i nie możemy z tego zrezygnować. Tak więc, SdJ pozostanie tym, czym zawsze było: posłańcem ufnie przekonującym o kulturowej i społecznej wartości gier.

S: Skrzydła czerwonego pionka [liście laurowe na pionku - przyp. red.], które symbolicznie obejmowały wszystkie gry, zostały teraz przycięte przez nową nagrodę. Wartość czerwieni spadła, ale wciąż zwana jest Nagrodą Roku. Bronienie tego w imię utrzymania dobrze znanego znaku handlowego brzmi bardziej jak interes handlowy niż krzewienie kultury grania – czy jury zabrakło odwagi do całkowitych zmian? Czy jury przedyskutowało połączenie nazw z grupami docelowymi?

BL: Sprzeciw! Czerwony pionek absolutnie nie został zdevaluowany. Wręcz przeciwnie, teraz może oddychać swobodniej. Ostatecznie, obie strony skorzystają z nowej nagrody: doświadczeni i zwykli gracze. Powiązanie utrzymania nazwy, która zdobyła zaufanie konsumentów, z interesem handlowym jest czymś nie do zaakceptowania. Zwłaszcza, że wprowadzenie Kennerspiel nie pociąga za sobą większych zmian, ale raczej wprowadza przejrzystość konieczną dla wszystkich, którzy interesują się grami. W rezultacie, jury nigdy nawet nie pomyślało o szukaniu innej nazwy dla SdJ.

S: Czy doświadczeni gracze mogą polegać na czymś takim jak Kennerspiel des Jahres? Czy

sukces nagrody specjalnej Spiel des Jahres Plus nie należy również wyjaśnić niezrozumieniem ze strony części konsumentów?

BL: Nie sądzę, by ktokolwiek kupił Świat Bez Końca bez wiedzy, czego się po niej spodziewać. Słowo „Plus” wywołało irytację, czy to „więcej” w tytule powinno być również rozumiane jakościowo. Oczywiście, że nie. Rozwialiśmy wątpliwości. Kennerspiel nie ma być w pierwszej kolejności kierowana do tych, którzy są głęboko zakorzenieni w tematyce planszówek. Zrobiliśmy to dla tych, którzy dobrze rozumieją gry, którzy czytają recenzje i poszukują konkretnych tytułów. A ta grupa, ciągle się rozrastająca, jest absolutnie wdzięczna za rekomendacje.

S: W jaki sposób dopasowujecie gry do odpowiednich kolorów?

BL: Omawiamy nasze prawie codzienne doświadczenia z grami. W tej ogólnej dyskusji staje się jasne, która gra gdzie zostanie przypisana. Nominacje poczynione podczas naszego konwentu pod koniec maja, przypieczętowały decyzje. Jasnym jest, że linia dzieląca czerwone od szarych musi być stosunkowo elastyczna, zależnie od roku.

S: Które gry z wcześniejszych list nominacyjnych pasowałyby do Kennerspiel des Jahres?

BL: Przykładowo: Puerto Rico, Maharaja, Himalaya lub Epoka Kamienia. Również kilka gier rekomendowanych we wcześniejszych latach, takich jak: Filary Ziemi, Wikingowie lub Galaxy Trucker.

S: Dziękuję za rozmowę. Życzymy wielu sukcesów.

Tekst opublikowany pierwotnie w magazynie Spielbox 2/2011. Dziękujemy za udostępnienie wywiadu wydawcy magazynu Spielbox: W. Nostheide Verlag GMBH.



A W POLSCE...

W Polsce obecnie można wyróżnić dwie dość ważne nagrody dla gier planszowych: nagroda Komitetu Obrony Praw Dziecka oraz nagroda Gra Roku organizowana przez serwis GamesFanic.pl.

Prócz tego są jeszcze mniejsze nagrody, których nie sposób zliczyć, m.in. przyznawane podczas targów branżowych, na forach internetowych, przez Kluby Fantastyki oraz przez różne czasopisma. Przez kilka lat funkcjonowała również nagroda Planszowa Gra Wojenna Roku organizowana przez forum strategie.net.pl.

Najbardziej znaną medialnie nagrodą w Polsce jest ta przyznawana przez Komitet Obrony Praw Dziecka. Konkurs „Świat Przyjazny Dziecku” odbywa się regularnie od 2002 r., a w skład Kapituły wchodzi m.in. pedagodzy, psycholodzy, profesorowie, artyści i wielu innych. Celem konkursu jest wyróżnienie i nagrodzenie produktów dla dzieci w wieku 0-14 lat, obecnych na polskim rynku, miejsc przyjaznych dzieciom, a także portali internetowych. Wśród przyznawanych nagród, w kategorii Zabawki, właściwie co roku pojawiają się gry planszowe dla dzieci. Wyróżnieniami i głównymi nagrodami mogą pochwalić się np. wydawnictwo Egmont, Granna, Hobbitu.eu, Trefl. Produkty wydawnictwa Granna uzyskały najwięcej wyróżnień i nagród, co nie powinno specjalnie dziwić. W końcu jest to jedno z prężniej działających na naszym rynku wydawnictw gier dla dzieci.

Najważniejszą nagrodą w tym naszym undergroundowym światku jest Gra Roku. Organizowana jest przez Redakcję serwisu Games



Fanatic, która powołuje Kapitułę Konkursu odpowiedzialną za dokonanie wyboru. Obecnie Kapituła liczy 20 członków, przewodniczącego i koordynatora. Konkurs na Grę Roku po raz pierwszy przeprowadzono w 2004 r. i dotychczas przyznawano nagrody w 2 kategoriach: Gra Roku oraz Gra Roku - Wyróżnienie Graczy. Tę drugą przyznawali gracze w publicznym głosowaniu. Uroczyste ogłoszenie wyników oraz wręczenie nagród odbywało się w ramach różnych konwentów, m.in. na Pionku – glichwickich spotkaniach z grami planszowymi. Konkurs ma na celu popularyzację gier planszowych w Polsce i promocję najlepszych tytułów, jakie zostały wydane w naszym kraju.

Planszowe gry wojenne mają w Polsce sporo zwolenników.

Dla tej grupy stworzony został konkurs Planszowej Gry Wojennej Roku. Pierwsza edycja miał miejsce w 2006 r., po V edycji konkurs został niestety zawieszony. Choć dla przeciętnego gracza większość gier z tej grupy pozostaje nieznana, ze względu na ich tematykę, mechanikę, cenę i czas rozgrywki,

to warto wspomnieć ostatnią edycję konkursu. Zwycięzcą została gra 303 Karola Madaja (IPN) – powszechnie dostępna i o prostych zasadach.

Warto wspomnieć również o innych, mniejszych nagrodach. Przyznawane są przez specjalistyczne czasopisma np. Mamo to ja, Mam dziecko; na targach zabawkar-skich, targach książki,

w konkursach typu Innowator Roku organizowanym przez Europejskie Centrum Wspierania Nauczycieli i in. O różnorodności nagród wiedzą sami wydawcy, a informacje o nich są raczej słabo rozpowszechniane.

Do ciekawszych nagród można zaliczyć 2 przyznawane obecnie przez magazyn „Świat Gier Planszowych”: Złota Kostka Numeru i Złota Karta Numeru. Pierwsza z nich przyznawana jest grom, którymi można zaciekawic wszystkich graczy, szczególnie tych początkujących. Druga wyróżnia tytuły przeznaczone dla zaawansowanych graczy. W 27. numerze magazynu przyznane zostały również tytuły: Gra Roku 2012 dla Small World i Złożona Gra Roku 2012 dla Eclipse.

Społeczności internetowe mają również własne sposoby na wyróżnianie gier. Przykładowo na forum gry-planszowe.pl pojawia się wiele wątków traktujących o najlepszych grach miesiąca, najlepszych grach ubiegłego roku, w tym roku pojawił się nawet konkurs Geeki dla Geeków oraz Geeki dla Rodzin Geeków. Trzeba zdawać sobie sprawę, że nagradzane tytuły należą do grupy gier wymagających. Przykładowo, we wspomnianym konkursie nagrody zdobyły odpowiednio: Tzolkin: Kalendarz Majów i Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island. Kolejną formą wyróżnienia dla gier są rankingi najlepszych gier, choćby zorganizowanym przez Game Troll TV. W ramach videorecenzji została zestawiona najlepsza 50-tka gier graczy oraz najlepsza 50-tka gier GTV.

Polscy wydawcy mogą poszczycić się wieloma nagrodami i nominacjami zagranicznymi dla rodzimych tytułów, a również gier, które doczekały się polskiej edycji. Kilku polskich wydawców przesłało na potrzeby tego artykułu zestawienia nagród dla wspomnianych gier. Wierzcze mi, lista jest imponująca i cieszy fakt tak wielu nominacji, nagród i wyróżnień. Choćbym chciała, to nie sposób wymienić wszystkich, szczególnie w przypadku dużych wydawnictw jak Rebel.pl., które ma na swoim koncie gry polskich autorów i polskie edycje zagranicznych tytułów. Warto jednak przedstawić w liczbach nagrody i nominacje uzyskane przez gry planszowe polskich autorów:

- gry wydane przez Rebel.pl (K2, Drako) uzyskały łącznie 8 nagród i nominacji,
- gry z wydawnictwa Portal (Neuroshima Hex, Witchcraft, Stronghold, 51st State, Pret-a-Porter, The New Era, Robinson Crusoe) - 18,
- gry z wydawnictwa Gry Leonardo (Hannibal Barkas, Orzeł i Gwiazda / Strike of the Eagle) - 3,
- gry z wydawnictwa Kuźnia Gier (Wolsung: The Boardgame, Rice Wars, Top-A-Top) - 3,
- gry z Instytutu Pamięci Narodowej (303, Kolejka) - 2
- gry z wydawnictwa Granna (tytułów nie sposób wymienić) - ponad 20.

KONTROWERSJE

Jedynymi znanymi mi grami, dla których przyznane nagrody nie wzbudzają kontrowersji, to gry dla dzieci. Nagrody dla gier dla starszych graczy co roku opatrzone są mnóstwem komentarzy, pełnych oburzenia, ale też uznania. Ostatnia przyznana nagroda dla Planszowej Gry Wojennej Roku 2010 wzbudziła również sporo kontrowersji. Z punktu widzenia znawców gier wojennych, 303 Karola Madaja mechanicznie ma niewiele wspólnego z typowymi historyczno-wojennymi grami. Z drugiej jednak strony, na 303 można popatrzeć jak na grę powszechnie dostępną, a przez to znaną szerokiemu gronu odbiorców, stąd taki werdykt. Czy jednak zachęci graczy do zapoznania się z innymi grami wojennymi?

Co roku toczą się spore dyskusje również odnośnie wyboru Gry Roku przez Kapitułę konkursu organizowanego przez serwis Games Fanatic. Patrząc na nagradzane tytuły przez pryzmat graczy początkujących, wśród których tak naprawdę ta nagroda powinna być promowana, rzuca się w oczy oczywistość – prócz

Mamy nadzieję, iż Gra Roku wytrwale będzie budowała swą markę i rok w rok przyznawała swoje odznaczenie.

nagrody z 2012 r., wyróżnione gry raczej promowaniu nagrody nie sprzyjają. Boże Igrzysko, Cywilizacja: Poprzez wieki, Agricola czy Puerto Rico to gry dla zaawansowanych graczy. Kilka razy widziałam na forum wpisy osób, które zwiedzione uzyskaną nagrodą zakupiły dość złożony tytuł, nie potrafiły przebrnąć przez reguły, nie mówiąc już o jakiegokolwiek możliwości grania. Rzucone na głęboką wodę, używając eufemizmu, szybko straciły zapal.

Wydawcy zapytani o refleksje na temat naszej Gry Roku wypowiadają się raczej umiarkowanie, z dystansem. Cieszy ich fakt przeprowadzenia takiego konkursu, bo jest potrzebny i wierzają w rozwój nagrody: „Mamy nadzieję, iż Gra Roku wytrwale będzie budowała swą markę i rok w rok przyznawała swoje odznaczenie. Oczywiście nie jest to proste, zapewne wymaga sporo nakładu pracy, ale z czasem może będzie ten znak na tyle rozpoznawalny,

że kupujący będą się nim kierować. W tej chwili niestety nie jest to żaden wyznacznik - zdarza się, że nagrodzone gry nawet nie doczekują się dodruków, co nie najlepiej wpływa na wizerunek nagrody zarówno z punktu widzenia wydawców, jak i odbiorców. Jednak to dopiero początki i myślę, że z czasem będzie to wyglądało coraz lepiej. Spiel des Jahres ma już ponad 30 lat, więc może i nasza Gra Roku będzie za te kilkanaście lat tak samo prestiżowa” (Magdalena Jedlińska z wydawnictwa Rebel.pl). Taką nagrodą można się również pochwalić kontrahentom, co jest atutem w rozmowach z nimi. Są również wydawcy, którzy nie kryją rozczarowania sposobem przeprowadzania konkursu, decyzjami Kapituły i brakiem reakcji ze strony Organizatora na głosy odnośnie konieczności przeprowadzenia zmian, tak by Gra Roku nabrała większego profesjonalizmu i rozgłosu.

CO DALEJ Z GRĄ ROKU?

Rozmowa z koordynatorem konkursu - Moniką Żabicką

Osobiście jestem zdania, że dotychczasowe wybory Kapituły były sprzeczne z założeniami przedstawionymi na stronie nagrody. Mimo że jestem w Redakcji serwisu GamesFanatic.pl, wiele spraw związanych z tą nagrodą nie podobało mi się. Do tego refleksje wydawców na temat konkursu Gra Roku i opinie forumowiczów przyczyniły się do postawienia kilku pytań Kapitulę konkursu oraz Organizatorowi. Zaowocowało to ożywioną dyskusją i zmianom na lepsze. Zaś o tym, co dzieje się na obecnej chwili, opowie Koordynator Konkursu.

Od zeszłego roku pełnisz funkcję Koordynatora Konkursu – taki tytuł to wyróżnienie czy ciężka praca?

Wyróżnienie. Mam poczucie uczestniczenia w czymś wielkim, pomimo iż nagroda dla gry planszowej nie jest (jeszcze?) powszechnie rozpoznawalna. Przyjemnie podpisywać się pod lokalnym Noblem. A że to kawałek roboty, to inna sprawa. Ale nie nazwałabym jej ciężką. Raczej stresującą, gdyż – jak zawsze w przypadku inicjatywy skierowanej do większej grupy ludzi – nie sposób uszczęśliwić wszystkich, a koordynator jest na pierwszej linii frontu.

Kto wchodzi w skład Kapituły? Czy w tym roku skład będzie taki sam?

Krótko mówiąc – znawcy i miłośnicy. Ludzie zakochani w grach, znani w środowisku jako recenzenci, aktywiści, organizatorzy konwentów, redaktorzy ser-



foto: archiwum Moniki Żabickiej



wisów i blogów. Ludzie, do których gracze mają zaufanie. W tym roku znacznie poszerzyliśmy skład, nie spotkamy też wszystkich twarzy znanych z wcześniejszych edycji. W tym miejscu chciałam im serdecznie podziękować za dotychczasową współpracę, jakkolwiek banalnie to zabrzmiałoby. Samoświadomość ograniczeń świadczy o dojrzałym i profesjonalnym podejściu. Jeśli ktoś wie, że nie będzie w stanie ograć wielu tytułów, to faktycznie nie ma sensu, aby świecić na liście obecności tylko swoim nazwiskiem, choćby nie wiem jak znanym.

Jak wygląda praca Kapituły, jaki jest przebieg konkursu? Jakie nagrody są przyznawane?

Czas teraźniejszy jest tu trochę niezręczny, gdyż właśnie w tym roku wprowadzamy poważne zmiany. Po raz pierwszy przyznamy nagrody w dwóch kategoriach. Formuła jednej gry wprowadzającej w tajniki naszego hobby już nie wystarcza. Rynek planszówkowy jest na tyle rozwinięty, iż uznaliśmy, że gracze bardziej zaawansowani także zasługują na swoje rekomendacje.

Sama procedura wyborów uległa zatem głównie zmianie pod tym kątem, ale nadal Kapituła pracuje w trzech etapach, w pierwszym nominując gry, które zdaniem członków zasługują na tytuł, następnie selekcyjnie je wedle osobistych preferencji i w końcu, wybierając tę jedyną spośród kilku nominacji, które zebrały najwięcej punktów. Sito jest zatem gęste, a skład Kapituły na tyle szeroki, aby zagwarantować dokładny przesiew ziarna od plew. Szczegóły

Jeśli ktoś wie, że nie będzie w stanie ograć wielu tytułów, to faktycznie nie ma sensu, aby świecić na liście obecności tylko swoim nazwiskiem, choćby nie wiem jak znanym.

wyboru są przedstawione w regulaminie, do którego lektury zainteresowanych zachęcam.

Mimo przyznawania najważniejszej nagrody dla gry planzowej w Polsce przez grupę hobbystów, oczekuje się od Kapituły profesjonalnego podejścia. Jak w tym roku zostanie rozwiązany problem grania przez członków Kapituły we wszystkie zgłoszone tytuły?

Oczywiście profesjonalizm przyświeca także organizatorom konkursu. Nie ma jednak możliwości, aby wszyscy członkowie Kapituły ograli wszystkie tytuły z danego roku. Żyjemy w tych cudownych czasach, gdy mamy ponad 100 polskich premier rocznie, z czego do samego konkursu kwalifikuje się w bieżącej edycji prawie 90. Dlatego Kapituła liczy około dwudziestu członków, aby znajomość poszczególnych gier statystycznie się pomiędzy nimi rozłożyła. Oczywiście, najlepiej by było, gdyby Kapituła posiadała własny budżet i mogła zaszyć się gdzieś w miłym miejscu na tydzień i wspólnie spędzić czas na graniu. Marzeniem ściętej głowy jest także na razie sytuacja, gdy wydawcy przysyłają nam wystarczającą liczbę egzemplarzy gier zakwalifikowanych chociażby do ostatniego etapu. Gra Roku nie ma jeszcze po prostu renomy.

Czy już rozpoczęła się procedura wyboru Gry Roku 2013? Jeśli nie, to na kiedy jest planowana?

Sama procedura wyborów jeszcze nie ruszyła, gdyż data ogłoszenia wyników także uległa zmianie – jest nią ostatni kwartał roku. Myślę, że do czasu ukazania się wywiadu, wszystkie terminy zostaną już dokładnie ustalone i podane do publicznej wiadomości. Machina

pracuje jednak już pełną parą, komitet organizacyjny dyskutuje nad ostatnimi poprawkami i przede wszystkim przygotowuje się do wielkiego otwarcia całej kampanii. Same wybory to będzie wisienka na torcie.

Przeglądając wyniki konkursu na Grę Roku, zadać można sobie pytanie: do kogo faktycznie skierowana jest nagroda Gra Roku i czy naprawdę odzwierciedla ona założenia regulaminu? Czy to aby na pewno tytuły, które mają „promować nasze hobby”?

Oczywiście, że dotychczas nagradzane tytuły promowały nasze hobby. Problemem była jednak kwestia, wśród jakiej grupy. Z założenia Gra Roku to tytuł, który przyciągnie do planszówek nowe rzesze hobbystów. A wiemy, że początki to gry z półki raczej rodzinnej i lżejszej. I taka idea przyświecała autorom regulaminu. Faktem jest jednak, iż niektóre z dotychczas nagradzanych gier dalekie były od spełnienia tego warunku. Wszystko rozbijało się o indywidualną odpowiedzialność każdego głosującego. Z drugiej strony, zapaleni gracze chcieli, aby Nagroda także w jakiś sposób dotyczyła ich. Nie bez znaczenia był też fakt, iż Kapituła to ludzie siłą rzeczy ograni - jako takim - trudno czasem było im spojrzeć na nominowane tytuły z perspektywy gracza początkującego. Świadomość zerknęła więc na regulamin, podczas gdy nieświadomość podpowiadała inne wybory. Wprowadzane zmiany i rozszerzenie Kapituły powinni jednak naprawić tę sytuację.

Ostatni wybór Kapituły (Kolejka) odbierany był przez niektórych jako wybranie gry najbardziej popularnej medialnie, a niekoniecznie gry, która jest grana przez graczy lub przez nich polecana. Czy członków Kapituły nie dziwi rozbieżność ich wyborów i wyborów graczy?

Zazwyczaj nagroda tzw. publiczności mija się z werdyktem jury. Zatem nie, nie dziwi mnie to. Gdyby zdanie obu stron było zawsze zbieżne, nie byłoby potrzeby stanowienia dwóch nagród.

Co do Kolejki, to osobiście uważam, że gra jako wprowadzająca w świat planszówek jest po prostu świetna i wierzę, że członkowie Kapituły uważali dokładnie tak samo. Paradoks polega na tym, że to gra idealnie spełniająca założenia regulaminu, a Kapituła i tak





musi się ze swego wyboru tłumaczyć. Wniosek? Cokolwiek nie postanowisz, zawsze znajdą się głosy krytyki. A proszę pamiętać, że Kapituła to ciało zbiorcze, które nie działa na zasadzie dyskusji przy okrągłym stole i ustalaniu wspólnego stanowiska. Nie było zatem niepisanej umowy, aby „przejechać się na sławie Kolejki”. Każdy członek Kapituły rozważa swoje własne za i przeciw danemu tytułowi i jeśli w skutek tych indywidualnych decyzji wygrała Kolejka, to znaczy, że po prostu na to zasługiwała. Oczywiście, nie można wykluczyć, iż akurat jakiejś części gremium przyświecał cel promedialny. Proszę jednak spytać przypadkowych ludzi na ulicy, czy kojarzą tę grę. Naprawdę jestem ciekawa, ilu odpowiedziałoby twierdząco. Chyba trochę – acz niestety - przeceniamy jej wagę.

Opinia publiczna po raz pierwszy usłyszała informację o nagrodzie Gra Roku właśnie dzięki grze Karola Madaja „Kolejka”. Jakie w tym roku zostaną podjęte kroki w celu nagłośnienia teŝe nagrody w mediach, nie tylko branŝowych?

Kampania medialna jest jednym z punktów założonych przez organizatorów i na pewno zostanie zrealizowana. Pytanie, na ile się da ją przeprowadzić w kształcie, w jakim byśmy chcieli. Wbrew pozorom, same dobre chęci nie wystarczą, szczególnie przy zerowym budżecie. Czy uda nam się chociażby pozyskać patronat znanego tytułu prasowego? Trudno wyrokować, zobaczymy. Trzymajmy kciuki.

Z założenia Gra Roku to tytuł, który przyciągnie do planszówek nowe rzesze hobbystów. A wiemy, że początki to gry z półki raczej rodzinnej i lżejszej. I taka idea przyświecała autorom regulaminu.

Nieobecność w mediach, sposób kwalifikowania gier, nagrody przyznawane złożonym tytułom, głównie zagranicznym, tłumaczonym na język polski, brak promowania polskich autorów i gier dla niezaawansowanych graczy - m.in. takie zarzuty pojawiają się ze strony polskich wydawców. Czy Kapituła wsłuchuje się w głos wydawców, dla których ta nagroda również ma być wyróżnieniem?

Mówimy o organizatorze, Kapituła to ciało wykonawcze. I odpowiedź brzmi: oczywiście, że tak. Decyzje są jednak podejmowane przez grono osób i nie wszyscy podzielają jedno stanowisko, chociażby w kwestii promowaniu polskich autorów. Nagroda Gra Roku to koncept serwisu GamesFanic, a nie pojedynczej osoby. A wiadomo, im więcej głosów, tym większa szansa



na rozbieżność. Zdajemy sobie jednak sprawę, że przy tak dynamicznie rozwijającym się rynku gier w Polsce nadeszła wreszcie paląca potrzeba zmian. W tym roku wysłaliśmy ankietę do wydawców,

z której dowiedzieliśmy się, jakie są ich oczekiwania i jak dotychczas sama koncepcja Nagrody jest przez nich postrzegana. Dało nam to dobry podkład do dyskusji.

W tym roku na forum gry-planszowe.pl przeprowadzono konkurs na nagrodę „Geeki dla Geeków” oraz „Geeki dla rodzin Geeków”. Czy zaproponowane tam zasady (np. możliwość udziału tylko dla zarejestrowanych członków, zgłaszanie nominacji przez użytkowników) przeprowadzania konkursu zostały zauważone przez Kapitułę?

Naturalnie. To kolejna sprawa, którą rozważaliśmy, na ile i czy w ogóle tę formułę zaimplementować do schematu przebiegu plebiscytu. Proszę jednak pamiętać, że chcąc wypracować jeden solidny i niezawodny regulamin musimy do wszelkich rewolucyjnych pomysłów podejść z dystansem, a nie „na hura”. Jeśli coś jest dobre, na pewno nie zostanie pominięte.

Czy Kapituła zamierza dokonać w tym roku zmian, choćby podobnych do tych przeprowadzonych w Niemczech tj. wprowadzenie osobnych list na zgłaszane tytuły, wprowadzenia trzech kategorii nagród albo zaproponowanych we wspomnianym wcześniej konkursie na forum odnośnie sposobu głosowania?

Kapituła nie. Organizator, czyli redakcja serwisu GamesFanic - tak. Pracowaliśmy jak polska kadra skoczków w drugiej części sezonu - niezwykle intensywnie - nad nowym regulaminem. Propozycji było wiele. Ludzie, którzy w ostatnim czasie przejęli na swoje barki prowadzenie serwisu mają naprawdę dobre pomysły. Wszystkim nam zależy, aby gry planszowe zaczęły być w Polsce traktowane na równi z innymi rodzajami rozrywki. Myślę, że jesteśmy na dobrej drodze, aby większość odbiorców nagrody i środowisk nią zainteresowanych była wreszcie z niej zadowolona. Bo oczywiście zadowolenie wszystkich jest niemożliwe.

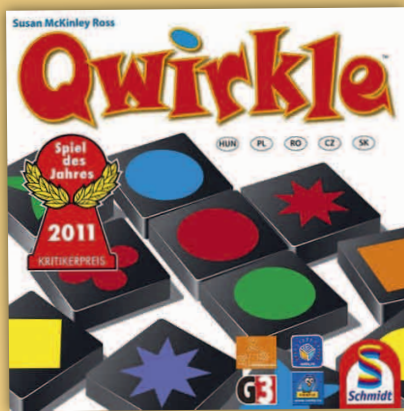
Kiedy możemy spodziewać się informacji o ewentualnych zmianach?

Gdy ruszy nowa strona internetowa Nagrody, co być może nastąpi przed ukazaniem się tego wywiadu.

Dziękuję za wywiad.

NAGRODY DLA GIER A SPRZEDAŻ

Najlepszą wiedzę na temat wpływu nagród na sprzedaż mają wydawcy, hurtownicy i sprzedawcy detaliczni. Nikt nie prowadził szczegółowej analizy sprzedaży przed i po uzyskaniu nagrody, stąd żadnych danych liczbowych nie mogę przedstawić. Z mojego punktu widzenia nie miałyby to zresztą sensu, bo o jakości gry świadczy zbyt wiele czynników, zaś sama nagroda jest tylko przypieczętowaniem jakości (choć czasem dziwi fakt jej uzyskania).



Polscy wydawcy, niezależnie od wielkości wydawnictwa mają zbliżone zdanie o sprzedaży nagrodzonych gier. Według nich nagrody dla gier mają znaczenie przede wszystkim medialne, prócz nagrody Spiel des Jahres. Niestety, w Polsce nie ma większej świadomości istnienia nagród dla gier, choć rynek coraz bardziej się

rozвивa. Jak zauważa Piotr Żuchowski z wydawnictwa Kuźnia Gier: „W Polsce (...) gracze najpierw poznają tytuł, sprawdzają czy jest dobry, a dopiero potem nominują go do nagrody Gry Roku. Jest to miłe i fajne wyróżnienie, ale chyba na sprzedaż w naszym kraju nie wpływa aż tak bardzo, jak analogiczne nagrody za granicą. Tytuł Gry Roku klientowi z ulicy, który przypadkiem zajrzy do Empiku czy jakiegoś lokalnego sklepu

z grami, tak naprawdę, niewiele powie. A planszówkowi geekowie, żyjący środowiskiem i interesujący się jego rozwojem - i tak dowiedzą się o danej grze wcześniej z innych źródeł”.

Oczywiście każdy wydawca cieszy się z uzyskanej nagrody i jest zdania, że lepiej ją mieć. Rośnie prestiż wydawnictwa i satysfakcja z dobrze wykonanej roboty. Jak już jest nagroda, to trzeba się nią chwalić, choćby umieszczając logo nagrody na pudełku.

Przykładem są nagrody, jakie uzyskały gry Karola Madaja: 303 i Kolejka (wyd. IPN). Loga uzyskanych nagród znalazły się na pudełkach II i wkrótce III edycji gry 303; w przypadku gry Kolejka, po uzyskaniu nagrody Gra Roku w trybie pilnym został rozpatrzone wniosek na wydrukowanie i naklejenie 25 000 naklejek z logo Gry Roku na wydrukowanych już pudełkach IV edycji. Nagrody nie mają większego wpływu na sprzedaż, przykładowo zdobycie nominacji do International Gamers

Award dla gry Pret-a-Porter nie spowodowało wzrostu jej sprzedaży. Choć bywają też i wyjątki - Boże Igrzysko wydane przez Phalanx Games Polska sprzedawało się lepiej po zdobyciu tytułu Gry Roku 2011.

Ciekawą historię o sprzedaży Kolejki opowiedział Karol Madaj: „Kolejka sprzedawała się świetnie zanim dostała nagrodę, więc nie sposób ocenić czy nagroda miała jakiś szczególny wpływ na sprzedaż w Polsce. Paradoksalnie, największy wpływ miała na sprzedaż w Niemczech, bo tam dziennikarz „Die Welt” w artykule o Kolejce napisał, że gra otrzymała tytuł „Spiel des Jahres”. Było to dosłowne tłumaczenie polskiego tytułu nagrody, ale wielu Niemców mogło się nabrać, że Kolejka dostała słynną Spiel des Jahres. Niedługo potem dostałem maila od dystrybutora z Niemiec z zapytaniem o 5000 egzemplarzy gry...

Mam za to nadzieję, że kolejny laureat nagrody Gra Roku będzie mógł liczyć na większą sprzedaż w momencie, gdy 38 500 logotypów nagrody (tyle było egzemplarzy IV i V edycji) gracze zobaczyli na swoich pudełkach Kolejki.”

Michał Stajszczak, znawca rynku i właściciel hurtowni gier planszowych, tak się wypowiada na temat sprzedaży nagrodzonych gier: „Gdyby porównywać sprzedaż gier nagrodzonych tytułem Gry Roku przed i po zdobyciu tego tytułu, to można wręcz powiedzieć, że po zdobyciu nagrody ich sprzedaż spadła. Ale to po prostu dlatego, że tytuł Gry Roku stanowił zazwyczaj potwierdzenie pozycji gry, a nie jej promocję. Innymi słowy: osoby, do których dotarła informacja o tytule Gry Roku, czyli w znacznym stopniu czytelnicy forum [forum.gry-planszowe.pl - przyp. red.], nagrodzoną grę albo wcześniej kupili albo zdecydowali, że jej nie kupią. Reasumując: znacznie większy wpływ na sprzedaż mają inne działania marketingowe, takie jak reklama, przede wszystkim telewizyjna albo wywołany całkiem innymi czynnikami rozgłos wokół gry, jak to było w przypadku Kolejki.”



Zdobycie przez grę wyróżnienia może mieć pozytywne i negatywne skutki – jak opowiada dalej Michał Stajszczak: „Wydaje mi się, że przyznanie Spiel des Jahres ma przede wszystkim wpływ na wybór gier do sprzedaży na polskim rynku (nie przypuszczam, by bez nagrody Spiel des Jahres taka gra jak Qwirkle została wydana po polsku). Jako pewnego rodzaju ciekawostkę przytoczę wypowiedź Reinera Knizii. Podczas spotkania z twórcami gier na Kotle, zadałem mu pytanie o rolę nagrody Spiel des Jahres w promocji gier. Odpowiedź była nieco zaskakująca. Knizia powiedział, że w tej chwili ta nagroda w dużym stopniu szkodzi! Dlaczego? Otóż, rzadko jest tak, by nagrodzona gra była zdecydowanie lepsza od pozostałych, a przez zdobycie tytułu jej sprzedaż jest o rząd wielkości większa od innych gier. Po drugie, niemieckie markety starają się przyciągnąć klientów jak najniższymi cenami i do tej walki cenowej wykorzystują właśnie gry utytułowane nagrodą. W efekcie np. laureat Spiel des Jahres kosztuje znacznie mniej niż inne porównywalne gry. I potem klient się dziwi - Dlaczego gra najlepsza kosztuje 19,99, a gra teoretycznie gorsza 29,99?.”



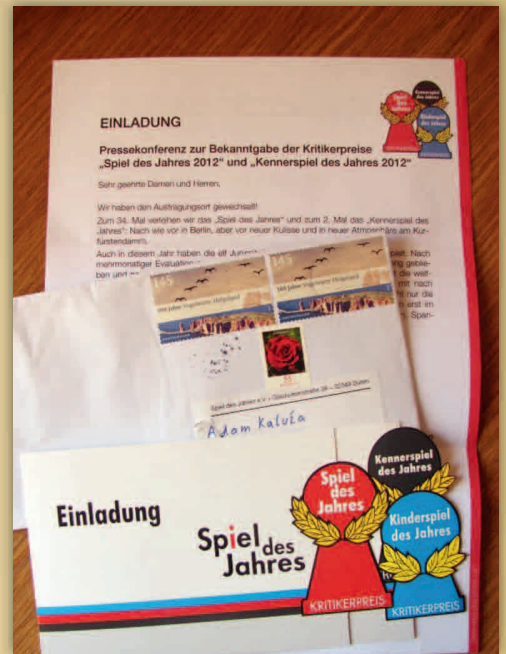
wiedzę o nagrodach, mnogość serwisów krajowych, jak i zagranicznych poświęconych grom daje taką wiedzę bez wielkiego problemu i dużego nakładu czasu. Dotyczy to także tak zwanych gorących tytułów, które zaczynają

dominować w serwisach i newsach. Jego wybór oparty jest na tej wiedzy i finalnie taka osoba trafia do sklepu już uświadomiona, szuka konkretnych tytułów i ten wpływ jest wyraźnie zauważalny. Druga grupa to gracze okazjonalni, familijni, początkujący. Tutaj świadomość nagród jest znikoma, czasem nie jest w żaden sposób istotna.” Zasadniczą rolę w poleceniu gier przez sprzedawcę odgrywa znajomość gier, odczuć graczy co do gry i własne preferencje. Nagrody, jakie zdobyła gra to ostateczny argument, by zachęcić niezdecydowanego klienta. „Przyznanie nagrody grze, która już jest dostępna od jakiegoś czasu na rynku, zwiększa zainteresowanie, ale nie w jakiś spektakularny sposób. Zdecydowanie większe zainteresowanie towarzyszy premierowym wydaniom gier, które niekoniecznie zdobyły jeszcze jakieś nagrody, ale wzbudziły już zainteresowanie graczy. Najlepszym przykładem takiej gry był Tzolk'in: Kalendaryzacja Majów.”

Podobne zdanie na temat sprzedaży gier nagrodzonych ma Jakub Leszewski ze sklepu www.planszomania.pl. Według niego fakt, że dana gra zdobyła nagrodę, jest czynnikiem, który wpływa na decyzję o zakupie, ale przede wszystkim wśród osób nieprzekonanych do zakupu. Jed-

Jaki jest punkt widzenia sprzedawców detalicznych? Jacek Kobiela ze sklepu www.przypianszy.pl twierdzi, że sprzedaż danego tytułu zależy od rodzaju klienta – inaczej do zakupów podchodzą gracze zaawansowani, początkujący i okazjonalni. „Gracz doświadczony ma już

Adam Kałuża, zaproszenie na wręczenie SdJ



nak klienci, sami od siebie, praktycznie w ogóle nie pytają o uzyskane nagrody. Nawet nie ma większego zainteresowania tuż po przyznaniu nagrody np. Spiel des Jahres, o której sporo się u nas mówi. Moje osobiste doświadczenie, związane z polecaniem gier wśród znajomych, potwierdza powyższe wypowiedzi. Nagrody dla gier stanowią haczyk zwiększający uwagę wprowadzanych do hobby graczy. Dla samych autorów i wydawców są uhonorowaniem ich pracy.



PODSUMOWANIE

Mam znajomych w Niemczech, którzy kupują gry tylko ze znaczeniem SdJ, bądź rekomendowane przez SdJ. Na początku mojego hobby też mi się wydawało, że warto takie gry kolekcjonować. Na szczęście gust szybko mi się wyrobił i czerwony pionek przestał mieć jakiegokolwiek znaczenie. Nie gnam do sklepu, by kupić grę, która właśnie zdobyła nagrodę, a raczej przyglądam się jej, czytam opinie graczy i recenzje. Nie sądzę, by jakikolwiek polski gracz tak robił, bo ci zaawansowani są bardzo świadomi swoich wyborów, a ci początkujący nic nie wedzą o nagrodach. Choć wszystko może się zmienić, z chwilą gdy czerwono-niebieskie kostki Gry Roku będą miały taką sławę w Polsce jak pionek Spiel des Jahres w Niemczech.

Przyznanie Spiel des Jahres ma przede wszystkim wpływ na wybór gier do sprzedaży na polskim rynku (nie przypuszczam, by bez nagrody Spiel des Jahres taka gra jak Qwirkle została wydana po polsku).



Piotr Siłka

KINGDOM BUILDER

Logiczne Królestwo

grę udostępnia:



Kingdom Builder to druga gra Donalda X. Vaccarino. Ukazała się na targach w Essen w 2011 roku i wszyscy zadawali sobie wtedy pytanie, czy autorowi Dominionu uda się sprostać oczekiwaniom? Czy choć w połowie dorówna pomysłem i rozgrywką tak udanemu debiutowi?

Odpowiedź na to pytanie nie jest łatwa, bo Dominion powołał do życia nową mechanikę, a to już samo w sobie jest dużym wyczynem. Oba tytuły Vaccarino łączą fakt, że tak naprawdę to mechanika jest na pierwszym planie i trudno tutaj szukać klimatu. Co ciekawe, w Kingdom Builder także będziemy tworzyć własne królestwo, choć za pomocą kompletnie innej mechaniki. Tym razem, na dość sporej planszy, będziemy zakładać osady (drewniane domki) w specjalnych układach, które na koniec gry przyniosą nam punkty zwycięstwa. Sam pomysł na grę kielkował w głowie projektanta już od 1999 roku, choć swój całokształt przybrał w 2010. Przyjrzyjmy się zatem bliżej temu tytułowi.

PIĘKNIE, TYLKO CZEMU TAK DROGO...

Po otwarciu opastego pudła, oprócz kolorowych drewnianych domków, zoba-

czymy 8 różnych plansz. Do gry zawsze wykorzystujemy 4, czyli w każdej rozgrywce układ powinien być inny, w zależności co wybierzemy i jak ułożymy. Po rozłożeniu gry ukazał nam się poacie terenu do zagospodarowania, pełne różnokolorowych hexów. Na planszy widać 5 rodzajów terenów (las, trawy, pustynie, pola kwiatów, kaniony), na których będziemy mogli tworzyć nasze osady, oraz 2 rodzaje (góry, rzeki), które nam na to nie pozwalają. Oprócz tego, na każdej planszy mamy 3 specjalne hexy z zamkami i lokacjami. W zależności od tego, jakie plansze wybraliśmy, będziemy mieć różne lokacje, do których przyporządkowane są specjalne żetony. Poza planszami i żetonami w pudełku znajdziemy także karty terenów oraz 10 różnych kart Budowniczych Królestwa, o których więcej za chwilę. Co jak co, ale Queen Games jeszcze nigdy nie zawiodło mnie w kwestii wykonania. Nie inaczej jest tym razem. Piękne grafiki i dobrze dobrane kolorystycznie tereny. Choć chętnie bym zobaczył inne tereny zamiast przysłowiowych pól kwiatów czy kanionów, no ale trudno. Plansze na pewno długo wytrzymają, bo są z porządnej tektury. Co najwyżej ciśnienie może wam podskoczyć, gdy dowiecie się, ile musicie zapłacić za przyjemność posiadania tej gry. Bo również w tej kwestii wydawnictwo nie zmieniło nic. Na ile jest to spowodowane, jak głosi pudełko, faktem, że elementy gry powstały w Europie, a na ile polityką firmy, pozostanie chyba dla nas na zawsze tajemnicą.

ZABAWY Z PRZESTRZENIĄ

Budowanie królestwa nie jest skomplikowane. Echa tego pomysłu odnajduje w takich grach jak np. Przez Pustynię (Reiner Knizia) i podobnych tytułach, czyli wszędzie tam, gdzie aspekt przestrzenny, a dokładnie współzależność stawianych pionków, jest podstawą mechaniki. Kluczem do sukcesu w tej grze jest bowiem postawienie osad w odpowiednich miejscach. Zawsze będziemy sprawdzali 4 warunki punktacji za osady. Pierwszy nigdy się nie zmienia: mianowicie dostaniemy 3 punkty za sąsiedztwo z zamkiem. Trzy pozostałe zależą od kart Budowniczych Królestwa. Dla każdej rozgrywki losujemy 3 karty z 10, gdzie są opisane inne sposoby punktacji. Dla przykładu karta Rybaka sprawia, że punktuje nam osady leżące w bezpośrednim sąsiedztwie rzek. Tak więc też w tym aspekcie, poszczególne rozgrywki będą się od siebie różnić. Osady zaś budujemy za pomocą kart terenów. Każdy gracz losuje po jednej karcie, a następnie stawia 3 domki na odpowiadającym jej terenie. Wspomniałem wcześniej o żetonach specjalnych, które układane są po dwa na wybrane hexy. Z każdej z lokacji można zabrać jeden żeton, jeśli tylko postawimy naszą osadę na przyległym polu. Żetony to nic innego jak dodatkowe akcje. Pozwalają nam one albo dostawiać kolejny domek na określonych warunkach np. na polu z trawą, albo przesuwać domki już przez nas postawione np. o 2 hexy w dowolnym kierunku. Kluczowy jest sposób stawiania domków w kolejnych turach. Wyobraźmy sobie, że dostaliśmy do ręki kartę pustyni. Niestety, nie możemy naszych osad dokła-





dać na dowolnym polu pustyni. W pierwszej kolejności musimy sprawdzić czy już wcześniej postawione przez nas domki nie znajdują się na polu pustyni lub też z nią bezpośrednio nie sąsiadują. Jeśli tak, to jesteśmy zobligowani do rozwijania naszej grupy osad. Jeśli jednak nie, to dopiero wtedy możemy wybrać dowolną pustynię na planszy, by postawić kolejne osady. Reguła ta powoduje, że budowanie od samego początku nie jest tak oczywiste, jak by się wydawało. Gra kończy się, gdy ktoś położy na planszę wszystkie swoje domki. Wtedy dogrywamy turę do ostatniego gracza i następuje liczenie punktów. To niestety chwilę zajmuje, gdyż czasami będziemy musieli liczyć wszystkie swoje domki w różnych układach.

TO JAK Z TĄ LOSOWOŚCIĄ?

Początkowe rozgrywki mogą zniechęcić, jeśli nie będziemy pilnować dwóch rzeczy. Po pierwsze, od samego początku trzeba dobrze nacieszyć się planszą i wypatrzeć odpowiednie miejsca na nasze osady. Ważne by unikać dużych przestrzeni oraz sąsiadować z jak najmniejszą liczbą zróżnicowanych pól. Tylko dzięki temu możemy próbować ograniczyć losowość dochodzących kart, gdyż jest większa szansa, że będziemy mogli tworzyć nasze osady w różnych miejscach. Druga ważna rzecz to specjalne żetony. Jeśli nie zadamy na początku o ich zdobycie, to niestety znowu zostaje nam liczyć na odpowiednie karty. No właśnie ta jedna karta dla wielu osób to kwestia bardzo dyskusyjna. Z jednej strony, dzięki temu liczba wyborów jest na tyle ograniczona, iż tura gracza nie trwa długo. Z drugiej jednak - często los potrafi być złośliwy i tych kilka rund obdarowywać nas niechcianymi kartami. My zaś, jeśli nieświadomie zbudowaliśmy coś na dużym obszarze, po prostu nie mamy żadnego wyboru, tylko dostawiamy kolejne domki w tym jednym miejscu planszy. Różnie to bywa i powiem szczerze, że miałem takie rozgrywki, kiedy podskórnie czułem, iż

jestem nieco ograniczony i cokolwiek bym nie wymyślił, to akurat z tą jedną kartą wiele nie zdziałam. Stąd nic dziwnego, że na forum gryplanszowe.pl pojawiła się propozycja wariantu, gdzie gracze zawsze wybierają jedną z dwóch kart trzymany w ręku. Do wypróbowania dla chętnych. W przypadku jednej karty, jeśli będziecie się pilnować od samego początku i zdobędziecie dodatkowe żetony, to myślę, że rozrywka się wam spodoba. Różne cele powodują, iż będziemy starać się wypatrywać odpowiednich miejsc na nasze osady, tak by każda mogła nam zapunktować na dwa czy nawet na trzy sposoby. Wtedy zaś Kingdom Builder staje się naprawdę bardzo przyjemną łamigłówką. Interakcja pojawia się tylko na poziomie podbierania pól, tak więc jest ona zależna od liczby osób, jak i etapu rozgrywki. Im więcej osób, tym szybciej zaczniemy się wzajemnie blokować i ubiegać przy zdobywaniu żetonów. Co ciekawe, nie ma tu tak naprawdę żadnego skalowania. Gra wygląda dokładnie tak samo, bez względu na liczbę graczy. Oczywiście przy czterech osobach, starających się mocno główkować, można się nieco niecierpliwić, czekając na swój ruch. Gra nie trwa długo i raczej rzadko przeciąga się powyżej 45 minut, jak jest napisane na pudełku. Dzięki czemu nawet jeśli ktoś zacznie narzekać na złe karty, to można rozgrywkę szybko powtórzyć.

CHYBA ZNOWU MU SIĘ UDAŁO

Na pewno Kingdom Builder odniósł duży sukces. Najlepszym dowodem jest zdobycie najważniejszej nagrody planszówkowej na świecie czyli Spiel Des Jahres 2012. Niewielu autorom udało się sztuka zdobycia dwóch takich nagród i to przy tak małym dorobku. Przepis na sukces jest podobny, jak w przypadku Dominion - prosty pomysł na grę i podbudowanie go różnorodnością rozgrywek. W przypadku tego tytułu przejawia się to w trzech aspektach. Przed każdą rozgrywką wy-

bieramy 4 z 8 plansz, które za każdym razem tworzą inny układ na stole. Do tego dobieramy różne żetony specjalne. Na dokładkę wybieramy 3 karty z 10, które decydują o punktowaniu. Dzięki temu za każdym razem siadamy do nieco innej łamigłówki. Patrząc na pozostałe tytuły Vaccarino, taka różnorodność w początkowym układzie gry staje się jego znakiem rozpoznawczym. Zresztą, coraz więcej autorów wciela podobne pomysły do swoich projektów. Kingdom Builder nie jest może wybitną grą, jednakże jak na półgodziną grę, dzięki swej różnorodności, oferuje ciekawą rozgrywkę. Moim zdaniem autor stworzył porządny tytuł, do którego chętnie za jakiś czas ponownie wrócę. Tak więc jeśli nie boicie się losowości, a klimat aż tak bardzo nie jest wam potrzebny, to gorąco zachęcam do spróbowania.



8/10

Typ gry: rodzinna, logiczna
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (od 8 lat)
Czas gry: 45 min.
Wydawca: Queen Games
Autor: Donald X. Vaccarino
Cena: ok. 150 zł
Edycja: angielska

Plusy i minusy
 + różnorodność kolejnych rozgrywek, przyjemne kombinowanie z osadami, niedługi czas gry, - cena, losowość, szczególnie przy braku doświadczenia w grze, nieco żmudne liczenie punktów na koniec gry.
Skalowalność: bez zarzutów



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

Wojciech Dziwok

PASTICHE

Malarska owca w wilczej skórze

Kiedy pojawiła się możliwość przetestowania *Pastiche*, uczepiłem się jej jak rzep psiego ogona – sława wyprzedzała ten tytuł już od jakiegoś czasu, opisując go jako udane połączenie sztuki i gry planszowej czy też podręcznika mieszania barw dla początkujących artystów z albumem dla koneserów malarstwa.



W 2011 gra zdobyła nagrodę Mensa Select.

Podkreślano powszechnie jej oryginalność, jakość wykonania oraz stosunkowo proste zasady. Jak można się oprzeć takim referencjom?

ZACZYNA SIĘ NIELEKKO...

Pastiche to jedna z najcięższych gier, które miałem w rękach. Już samo średniej wielkości pudełko zbudowane jest wręcz pancernie, przy czym grafika na wieku sugeruje raczej malarski katalog aukcyjny niż grę planszową. Na pochwałę zasługuje dopasowana wypraska mieszcząca precyzyjnie wszystkie komponenty, a tych jest niemało: nieco monstrualna plansza przedstawiająca paletę malarską, 32 karty do ułożenia na palecie przedstawiające

dostępne barwy, 54 sześciokątne kafelki służące do mieszania barw i potrójny heks startowy oraz rzecz najważniejsza, czyli karty z miniaturami 34 dzieł malarskich, które będziemy się starali odtworzyć. W tym miejscu po raz pierwszy w moją pokrętną duszę recenzenta wkradł się niepokój: pomimo budzącej szacunek grubości tektury, reprodukcje są... no cóż, mikroskopijne po prostu. Wiem, że na każdej karcie obrazu zmieścić trzeba informacje dotyczące autora, tytułu i szczegółów samego dzieła (zapisane, szczerze mówiąc, dosyć nieczytelną czcionką) oraz kolory niezbędne do jego namalowania i uzyskiwaną w ten sposób liczbę punktów, a same obrazy ubrane zostały w klimatyczne, barokowe ramy, ale żal mi trochę niewykorzystanych rewersów kart obrazów – może dałoby się je jakoś zagospodarować z korzyścią dla rozmiarów przedstawionych reprodukcji?

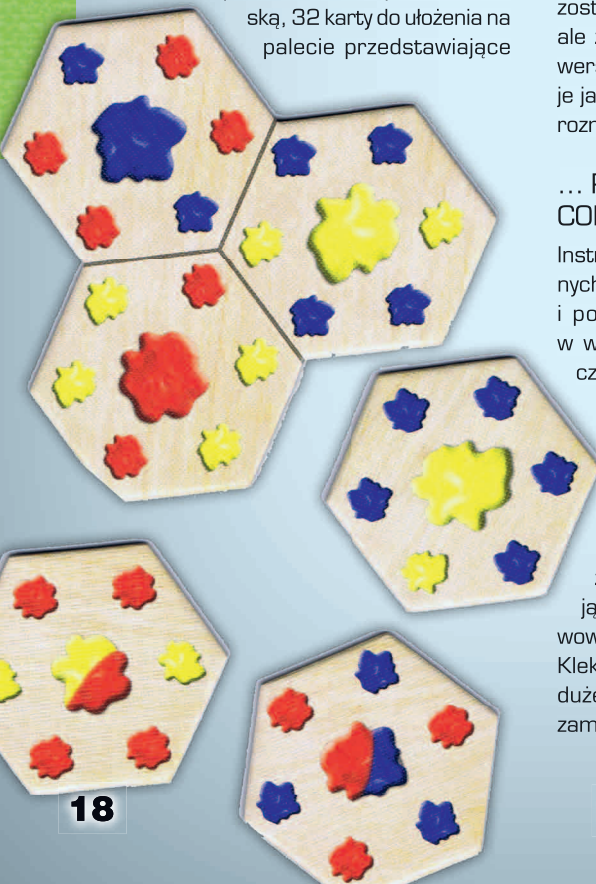
... PÓŹNIEJ JEST CORAZ ŁATWIEJ

Instrukcja liczy sobie 7 stron, przeplatanych dużą ilością graficznych przykładów, i pomimo występowania w oryginale w wersji angielskiej bądź niemieckiej, czyta się ją sprawnie i ze zrozumieniem (polskie tłumaczenie jest dostępne na BGG). Mechanika faktycznie nie poraża poziomem komplikacji: odtwarzamy dzieła mistrzów, pozyskując kolory niezbędne do ich namalowania. W tym celu składamy ze sobą sześciokątne kafelki zawierające kleksy w trzech kolorach podstawowych: czerwonym, niebieskim i żółtym. Kleksy występują w dwóch odmianach: dużej, umieszczonej centralnie i małej, zamieszkującej każdy róg sześciokątnego

puzzla. Dokładając swój kafelek do leżących już na stole, możemy zdecydować czy z banku kolorów ułożonych na malarskiej palecie pobieramy kolor podstawowy, reprezentowany przez dużego kleksa, czy też karty kolorów powstałe przez wymieszanie barw reprezentowanych przez małe kleksy, stykające się na przylegających do siebie żetonach. Teoretycznie możemy w ten sposób otrzymać aż 6 kart, zwykle jednak 5 to osiągalny limit. Każdy z graczy dysponuje ściągą, pokazującą możliwe do wymieszania kolory: cztery drugorzędne, stanowiące proste kombinacje trzech kolorów podstawowych oraz sześć trzeciorzędnych, wymagających bardziej zaawansowanych kombinacji. Niektóre kolory możemy uzyskać wyłącznie na drodze wymiany z bankiem: biały, czarny, szary oraz bisque, ochrzczony przez nas od razu biszkoptowym.

Po uzbieraniu - na drodze mieszania bądź wymiany - odpowiednich kart kolorów możemy namalować jeden z dwóch posiadanych przez każdego gracza obrazów bądź jeden z czterech dostępnych dla wszystkich w formie otwartej puli. Za każdy obraz otrzymujemy odpowiednią liczbę punktów, przy czym promowane jest malowanie dzieł tych samych artystów. Możemy dowolnie handlować między sobą czy z bankiem kartami barw, przy czym na koniec tury możemy ich mieć na ręce maksymalnie 8. Posiadane obrazy możemy wymieniać z tymi dostępnymi w puli ogólnej, przy czym naraz możemy posiadać tylko dwa. W zależności od liczby graczy rozgrywka kończy się po osiągnięciu odpowiedniego poziomu punktów. I to by chyba było na tyle.

Po przeczytaniu reguł i zapoznaniu się z komponentami wątpliwości pojawiły się



ponownie: i to już wszystko? Tylko trzy kolory na kafelkach przez cały czas? Żadnych wyjątków, specjalnych reguł, kart-jokerów czy możliwości sprytnych zagrań z mańki? Po prostu dokładamy kafelek, zbieramy karty kolorów, malujemy obraz i dodajemy punkty? Nie, żeby nie lubiłem klarownych i prostych reguł, wręcz przeciwnie, jestem miłośnikiem maksymalnej prostoty w łamigłówkach i grach planszowych. Tutaj jednak zasady wydawały się... suche raczej, niż inspirujące. Żeby jednak wydać ostateczny werdykt należało zagrać.

OPUS MAGNUM?

Być może o Pastiche nasłuchałem się zbyt wiele, przez co moje oczekiwania były za wysokie. Być może w grę należało zagrać zaraz po jej wprowadzeniu, kiedy nie obrosła jeszcze pochlebnyymi recenzjami. Tak czy siak w trakcie jej poznawania nie mogłem pozbyć się krytycznych głosików sączących do ucha jedną wątpliwość po drugiej.

Czy Pastiche niesie ze sobą element edukacyjny? Mam co do tego poważne wątpliwości. Obawiam się, że przeciętny gracz zerka przede wszystkim na zestaw barw niezbędnych do namalowania danego obrazu oraz układ kafelków na stole, na czwartym czy piątym miejscu dopiero zerkając na miniaturkę i rzadko kiedy wczytując się w zawijasy opisu. Ciekawe byłoby poproszenie graczy o sporządzenie listy obrazów, które zapamiętali po kilku rozgrywkach. Obawiam się, że po rozgrywce w pamięci zostają nam przede wszystkim ikony malarstwa, znane już zwykle wcześniej. W przypadku Fauny czy Timeline wiedza zoologiczna czy historyczna jest celem samym w sobie, malarstwo to w Pastiche de facto dodatek – atrakcyjny graficznie, ale jednak dodatek.

Robienie w barwach jest mi niestety obce, nie wiem więc, na ile precyzyjne są przepisy na uzyskanie poszczególnych kolorów z trzech podstawowych, dysponując jednak elementarną wiedzą fizyczną, mogę stwierdzić, że czarny i biały uzyskiwane są w sposób całkowicie umowny – szkoda, że twórcy nie pokusili się o bardziej realistyczne rozwiązanie.

DOSYĆ TO BLADE...

Co zaś do samej rozgrywki: nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że Pastiche to pasjans układany ze znajomymi, razem lecz osobno. Interakcji w tej grze jest niewiele – owszem, można bruździć następnemu graczowi, likwidując ewidentne kafelkowe okazje, można również próbować handlu wymiennego



o trudnych do odgadnięcia konsekwencjach, nigdy bowiem nie wiadomo, kto odniesie większe korzyści z transakcji. W praktyce jednak każdy mozolnie kolekcjonuje własne karty z kolorami, zrywając się najwyżej, gdy współgracze wykorzystają wcześniej pomysł na dłożenie danej płytki i korzystniejsze wymieszanie barw. Grę można traktować dwojako: na modłę aptekarską, optymalizując mozolnie każdy ruch i rozważając wszystkie możliwe opcje, co z pewnością na dłuższą metę doprowadzi współgraczy do szału, lub też żywiołowo, dokładając kolejne płytki w celu zaspokojenia bieżących potrzeb kolorystycznych, wtedy też jednak dochodzi do głosu element losowy i ostateczna wygrana staje się w dużej części efektem przypadku.

W samej mechanice nie podobają mi się wyceny niektórych obrazów, szczególnie te bardziej skomplikowane nie zawsze oddają ilość ruchów niezbędnych do ich wytworzenia. Niejednokrotnie łatwiej i szybciej skompletować farby wystarczające do namalowania kilku mniej cennych obrazów. Wygląda na to, że nikt tego rzetelnie nie przeliczył. Problem ten został skorygowany w drugiej edycji gry, gdzie ułatwiono ponadto naliczanie bonusów za namalowanie dwóch płócien tego samego autora, dodano drewniane sztalugi przytrzymujące nasze obrazy w sposób niewidoczny dla innych oraz nieco mniejszą planszę z paletą barw. Jeżeli więc rozważacie zakup Pastiche, powinniście się zastanowić nad nowszą (i niestety droższą) edycją.

WERDYKT

Nie odważyłbym się nazwać Pastiche grą jednoznacznie złą. Nie jest to jednak również tytuł, do którego mam zamiar

wracać. Odniosłem wrażenie, że sami autorzy byli zaskoczeni początkowym sukcesem, stąd trochę poważniejsze drugie podejście, ale też i chęć ostrzeżenia graczy przy pomocy zupełnie nowej cenówki. Pastiche to dla mnie całkowicie abstrakcyjna gra kafelkowa, którą próbowano dosyć kreatywnie upchnąć w bardziej namacalne - nomen omen - ramy. Jednak w efekcie otrzymano dosyć powtarzalną planszówkę optymalizacyjną, o niewielkiej interakcji z innymi graczami, co jeszcze byłbym w stanie wybaczyć, ale jednocześnie o monotonnym przebiegu tury, któremu towarzyszy stabilnie do znużenia tętno i totalny brak emocji, a tego grze planszowej wybaczyć już nie potrafię. W trakcie rozgrywek również nie mogłem się opędzić od porównań z Qwirkle, jednak moim zdaniem ten ostatni tytuł niczego nie udaje i przez to jest dla mnie mniej pretensjonalny i bardziej grywalny. Ciekaw natomiast jestem, jak w porównaniu wypadłoby Fresco, tytuł bardzo często przywoływany w recenzjach Pastiche. A co do tego ostatniego? Proponuję zagrać, zanim kupicie. Ja w domowym zaciszu wolę obcować ze sztuką, korzystając z albumów.



Typ gry: kafelkowa
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (od 10 lat)
Czas gry: ok. 1h
Wydawca: Gryphon Games
Autor: Sean D. MacDonald
Cena: ok. 140 zł
Edycja: angielska

Plusy i minusy
 + jakość wykonania i szata graficzna, oryginalna otoczka
 - w rzeczywistości całkowicie abstrakcyjna, brak interakcji, przypomina optymalizowanie pasjansa, wątpliwa wartość dydaktyczna, monotonna przebieg tur.

6/10



Miłośnik łamigłówek wielozadaniowych i mechanicznych

Dominika Gorgosz

QWIRKLE

Bo w grze liczy się dobra zabawa

Po ogłoszeniu wyników konkursu Spiel des Jahres w 2011 roku pojawiły się krytyczne głosy: że Qwirkle jest za proste, że nic odkrywczego, że to Scrabble dla analfabetów. Z takim nastawieniem pojechałam do Essen na targi SPIEL. A tam... mnóstwo stoisk z reklamami tej gry i miejscami do grania. A grano w nią dosłownie wszędzie.

Każdy wolny kawałek ziemi wokół stoiska był zajęty przez ludzi grających w Qwirkle. Zaskoczył mnie ten widok, więc zaczęłam rozmawiać z graczami i wypytywać ich o fenomen tej gry.

PIERWSZE SPOTKANIE

W Essen w Qwirkle grali wszyscy: dorośli, rodziny, dzieci. To było coś. Bardzo lubię gry, które są uniwersalne, w które nie wstydzą się grać dorośli, ale i dzieci poradzą sobie. Qwirkle takie właśnie sprawiało wrażenie. Wszyscy byli zadowoleni i, o dziwo, podkreślali, że tytuł Spiel des Jahres należał się tej pozycji.

BŁYSK W OKU...

... gdy zobaczyłam te śliczne drewniane klocki. Uwielbiam drewniane elementy w grach. Nie dość, że są trwałe, estetyczne, to jeszcze ładnie się prezentują. Tak właśnie też jest w przypadku Qwir-

kle. Fantastycznie wykonane elementy, które nie brudzą się i sporo wytrzymują (owszem, po intensywnym użytkowaniu możliwe są małe odpryski farby, ale i tak jestem wielką fanką tych klocków). W dodatku, nie trzeba zabierać ze sobą tekturowego pudełka. Wystarczy materiałowy woreczek, który jest bardzo praktyczny. Wprawdzie klocki są dość duże i woreczek wypełniony 108 płytkami trochę zajmuje, jednak bez obaw zmieści się w plecaku czy w większej damskiej torebce. Jeżeli chodzi o wykonanie, warto wspomnieć o małej wadzie. Przy złym oświetleniu można mieć problem z odróżnieniem kolorów, jednak nie jest to na tyle uciążliwe, by bardzo przeszkadzało w grze. Na tym kończy się lista wad.

POZNAJEMY SIĘ BLIŻEJ

Zapoznanie trwało zaledwie kilka minut. Zasady poznaje się błyskawicznie. Kolejną zaletą jest to, że wyjmuje się woreczek z klockami i zaczyna się grać.

Nie trzeba czasu na rozkładanie elementów itp. Gracze losują po 6 płytek i trzymają je zakryte przed innymi. Grę rozpoczyna ta osoba, która może w pierwszym wyłożeniu zdobyć najwięcej punktów. Płytki układamy w rzędach według dwóch zasad: w danym rzędzie występuje ten sam kolor, ale w różnych kształtach

grę udostępnia:



lub ten sam kształt, ale w różnych kolorach. Maksymalnie, w jednym rzędzie może znaleźć się sześć płytek. Za jedną kostkę w rzędzie otrzymujemy jeden punkt. Kończąc rząd, zdobywamy więc sześć punktów i dostajemy premię w postaci dodatkowych sześciu punktów. W swojej turze możemy wyłożyć dowolną ilość kostek pod warunkiem, że będą wyłożone w jednym rzędzie. Po zakończeniu ruchu dobieramy do sześciu płytek.

JAKIE WRAŻENIA POZOSTAŁY?

Rozgrywka nie dłuży się i zwykle kończy się po około 30-40 minutach. W zależności od graczy i okoliczności te trzydzieści minut mogą upłynąć w luźnej, wesołej atmosferze lub przy intensywnej burzy mózgow. Możemy wykladać kostki, poszukując odpowiedniego rzędu, dobrze się bawiąc w trakcie na przykład spotkania towarzyskiego. Można też rozgrywkę traktować jako logiczną potyczkę, o czym mogliśmy się przekonać chociażby w trakcie Mistrzostw Polski. W finale w Poznaniu zmierzyło się 16 osób, które przeszły eliminacje zorganizowane w kilku miastach podczas różnych konwentów. Wśród finalistów znalazły się osoby mające na swoim koncie zwycięstwa w różnych turniejach. Już w trakcie eliminacji mogliśmy się przekonać, że Qwirkle to nie tylko prosta rodzinna planszówka, ale przede wszystkim dobra logiczna gra.

ZAIKRYZYŁO

Do tej pory, prezentując tę grę, nie spotkałam się z negatywnymi opiniami. Owszem, są osoby, które nie wyrażają wielkiego zachwytu, ale też nie przekreślają tego tytułu. Qwirkle szczególnie podoba się tzw. niedzielnym graczom i... kobietom (chyba ze względu na te kolorowe klocki). Sporo z nich wyraziło chęć zakupu tego tytułu. Zarówno dzieci, jak i osoby starsze nie miały problemu z opanowaniem zasad i dobrze się bawiły, szukając odpowiedniego rzędu do wyłożenia kostek. To też bardzo dobry tytuł do wprowadzania osób w świat



planszówek. W przypadku bardziej wymagających graczy może to jednak nie wystarczyć (mówili o podobieństwie do Scrabble, Domina czy też do Geniusza). Pomimo tych skojarzeń, gra posiada wiele zalet, a o jej wartości świadczą mogą liczne nominacje do nagród przyznawanych planszówkom, a także kilka zwycięstw (m.in. nagroda Mensa Select w 2007 r.).

HAPPY END

Jak grać, żeby wygrać? Element losowy ma tu znaczenie, ponieważ nigdy nie wiemy, co wylosujemy z worka. Nie wiemy, co mają nasi współgracze, dlatego lepiej nie ułatwiać im gry i nie wykładać na przykład przedostatniej płytki w rzędzie. Pod koniec gry warto liczyć wyłożone płytki danego rodzaju (każdy klocek występuje trzykrotnie w grze). Warto poszukiwać takich miejsc, w których dołożone klocki będą wchodziły w skład kilku rzędów. Trzeba uważnie obserwować, jak rozwija się sytuacja na stole. Ale co najważniejsze, to pamiętać, że Qwirkle to gra, w którą gra się dla zabawy i przyjemności. Jeśli po przegranej odchodzimy rozszaleni, to znaczy, że zasiedliśmy do gry ze złym nastawieniem.



9/10

Typ gry: logiczna
Liczba (wiek) graczy:
 2-4 (+6 lat)
Czas gry: 30-45 minut
Wydawca: G3
Autor:
 Susan McKinley Ross
Cena: ok. 90-130 zł
Edycja: polska
Plusy i minusy
 + dobre wykonanie,
 proste zasady, świetny
 tytuł dla niedzielnich
 graczy, gra w którą

gra się dla relaksu;
 - w złym świetle
 kolory mogą mylić się,
 cena, w niektórych
 sytuacjach
 przydałby się tor
 punktacji, pudełko
 jest w zasadzie
 niepotrzebne (grę
 lepiej transportuje się
 w samym worku).

Skalowalność:
 2 - dobrze, jednak mało
 emocji; 3-4 - świetnie



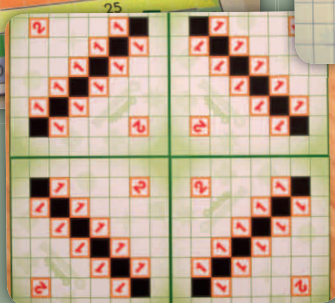
Z zamiłowania i z zawodu dziennikarka radiowa i prasowa. Po godzinach (czasami nawet w trakcie) pasjonatka gier planszowych. Do planszówek wciąga każdą osobę, którą spotka na swej drodze. Nie ma szczęścia do wygranych, ale przecieź w grze najważniejszą są ludzie i dobra zabawa.



RODZINA QWIRKLE

Qwirkle doczekało się dodatków, wersji kościanej oraz podróżnej. Zaczniemy od końca. Wersja podróżna zapakowana jest w zamykaną na zamek praktyczną torbę (pokrowiec) o wymiarach 13,5 na 13 cm. Zajmuje więc mniej miejsca i jest lżejsza od oryginału.

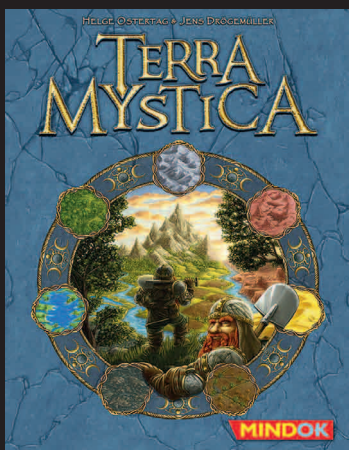
Dodatki do Qwirkle natomiast znajdziemy w wydaniu Big Box. Oprócz gry podstawowej dołączona jest tablica do liczenia punktów wraz ze znacznikami dla graczy. W dodatku Qwirkle Select gramy na planszy składanej z czterech części. W wyznaczonych miejscach na planszy rozstawione są drewniane znaczniki, które w trakcie gry mogą nam posłużyć za jokery. Gdy posiadamy taki znacznik, możemy go wymienić na inny klocek, który występuje na planszy. W Qwirkle Connect na samym



początku na wyznaczonych miejscach na planszy rozstawiamy 24 klocki. W każdej ćwiartce na linii przebiegającej po skosie ustawiamy więc po 6 płytek. Od nich rozpoczynamy rozgrywkę. Staramy się je połączyć, zajmując przy tym bonusowe pola. W tym przypadku rozgrywka zmienia nieco charakter, ponieważ musimy bardziej wysilać wzrok i więcej kombinować, a możliwości mamy ograniczone.

Dla fanów Qwirkle jest też wersja kościana. Do dyspozycji mamy 90 kości. Tak jak w przypadku oryginału, każdy z graczy ma sześć kości. Podstawowe zasady nie zmieniają się. Pojawiła się dodatkowa możliwość w postaci przerzucenia przed ruchem swoich kości (można przerzucić wszystkie lub tylko część z nich). W ten sposób nawet, gdy mamy niepasujące symbole, sytuacja może się szybko zmienić. Kości są też, w porównaniu do zwykłego Qwirkle, jawne. Musimy więc obserwować zarówno to, co dzieje się na stole, jak również to, jakie kostki posiadają przeciwnicy. Gracze mają zatem więcej decyzji do podjęcia, dlatego też rozgrywka odrobinę się wydłuża.

KONKURS ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH I WYDAWNICTWA BARD



Już w kwietniu za sprawą wydawnictwa Bard będziemy mogli cieszyć się polską edycją Terra Mystica - jednej z najwyżej ocenianych gier na targach Essen 2012. Z tej okazji, razem z wydawnictwem Bard przygotowaliśmy dla Was konkurs, w którym do wygrania jest właśnie egzemplarz tej gry.

Aby ją zdobyć, należy odpowiedzieć na następujące pytania:

1. Ile ras występuje w grze Terra Mystica?
 2. Który znany autor gier jest współtwórcą wydawnictwa Feuerland, które wydało Terra Mystica?
- Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do końca maja. Prosimy przesyłać je na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – Terra Mystica”). Laureata powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

JAK ZOSTAĆ MISTRZEM POLSKI W QWIRKLE?

Z Jolantą Chuchłą rozmawia Dominika Gorgosz

Mamy Mistrzostwa Polski w grę Rummikub, Scrabble, a od ubiegłego roku również w Qwirkle. Mistrzem Polski okazała się Jolanta Chuchła, żona naszego redakcyjnego kolegi Wojciecha Chuchli (który zajął II miejsce).



Czy pamiętasz swoją pierwszą rozgrywkę w Qwirkle? Jak ją wspominasz?

O dziwo pamiętam. To było podczas jednej z pierwszych edycji Grátislawii – wrocławskiego festiwalu gier. Qwirkle pokazał nam

wtedy Michał – dobry kolega z Krakowa. W tamtym czasie w Polsce gra była praktycznie nieznaną.

Czy od razu przekonałaś się do Qwirkle, czy potrzeba było kilku rozgrywek?

Od razu bardzo mi się spodobała. Wtedy już, dzięki mojemu mężowi, od kilku lat grałam w nowoczesne planszówki. Dużo wcześniej jednak zagrywaliśmy się w Scrabble.

Co sądzisz o stwierdzeniu, że Qwirkle to Scrabble dla analfabetów? Czy ten tytuł rzeczywiście może być alternatywą dla fanów Scrabble?

To skojarzenie nasuwa się samo. W obu grach są praktycznie identyczne sposoby dokładania płytek, podobny sposób punktowania ruchów. Tylko zamiast liter są symbole i kolory. Bez wątpienia Qwirkle może być świetnym tytułem, dzięki któremu wprowadzimy w świat nowoczesnych planszówek osoby lubiące Scrabble. To idealny wybór. A potem trzeba od razu iść za ciosem i pokazać kolejne gry.

Co najbardziej cenisz w Qwirkle?

Odpężenie i luz. To jedna z tych gier, przy których nie trzeba planować ruchów na kilka kolejek do przodu, ciężko myśleć, przeliczać. Qwirkle to po prostu fajna rodzinna zabawa.

Czy przygotowywałaś się do Mistrzostw Polski?

Całkowicie nie. W okresie 2 miesięcy przed mistrzostwami zagraliśmy może 3 partie. Jedyne, co w tych rozgrywkach „doskonaliśmy”, to grę z zegarem szachowym. 15 minut na partię to bardzo dużo, ale trzeba to sobie uzmysłowić.

Jak oceniasz same Mistrzostwa i swoją konkurencję?

Moim zdaniem mistrzostwa były zorganizowane wzorowo. Dobrym pomysłem był półroczny system przeprowadzenia eliminacji na konwentach w różnych częściach kraju. Finał był naprawdę starannie przygotowany: organizatorzy zapewnili też wejściówki na teren targów „Hobby” w Poznaniu, a do tego naprawdę niebagatelne nagrody. Konkurencja była bardzo wyrównana. Do ostatniej rundy nie było wiadomo, kto wygra. O tytule mistrzowskim decydowały małe punkty, których w całym finale udało mi się zebrać najwięcej. Nawet więcej od Wojtka, z którym zresztą wygrałam w bezpośrednim pojedynku.

Czy weźmiesz udział również w kolejnej edycji Mistrzostw?

Jeśli tylko zostaną zorganizowane i uda mi się dojechać na jedno z eliminacji – na pewno spróbuję swoich sił jeszcze raz.

Dziękuję za rozmowę i życzę dalszych sukcesów.

Wojciech Sieroń



TOP-A-TOP ORAZ TOP-A-TOP PLUS

Generator głupawki

Są gry epickie, w których rozgrywka to niemal mistyczne przeżycie dla fanów. Są gry mózgożerne, gdy powietrze aż iskrzy od natężenia obliczeń wykonywanych przez niezwykle skupionych strategów. Ale przychodzi też czas, gdy trzeba po prostu się odprężyć, odreagować emocje i stresy.



8/10

Typ gry: imprezowa
Liczba (wiek) graczy: 3-6 (od 6 lat)
Czas gry: 15 minut
Wydawca: Kuźnia Gier
Autor: Agnieszka Migdańska
Cena: Top-A-Top: ok. 35 zł
Top-A-Top+: ok. 20 zł

Edycja: polska
Plusy i minusy + fantastyczny masaż przepony!, po prostu śmieją się wszyscy!; - karty chłoną brud.
Skalowalność: im więcej graczy, tym śmieszniej!

WYLUZUJ!

I wtedy warto mieć pod ręką puszkę... z grą! Puszkę Top-A-Top zawiera kilkadziesiąt okrągłych kart z kilkunastoma, podobnymi parami, symbolami. Karty podzielone są na trzy, kolorystycznie wyróżnione, grupy co pozwala dostosować poziom trudności. Celem rozgrywki jest pozbycie się swoich kart. Sama rozgrywka wymaga szybkiego wykonania gestu, czy wydania odgłosu zgodnie z rysunkiem na karcie.



KTO NIE GRAŁ, TEN TRĄBA!

Żaden opis nie odda tych pozytywnych emocji, które wyzwała ta gra. Ale i tak najbardziej niesamowite rzeczy dzieją się, gdy ktoś zaproponuje rozgrywkę w miejscu publicznym. Widok ekipy chóralnie miauczącej czy wydającej dźwięki jak atakujący Indianie wprawia gapiów w zdumienie, a grających nakręca do intensywniejszego masażu przepony.

Salwa śmiechu wybucha, gdy w chwili przechodzenia obok grających przypadkowej osoby, nagle wszyscy muszą zrobić głupią minę albo chwycić się za nos... Po prostu pewny, spontaniczny i nieuzależniający (czy na pewno?) generator głupawki – w tym pozytywnym sensie.

DLA KAŻDEGO

Co fajne, gra się dobrze młodzieży, ale i dorosłym w czasie towarzyskiego spotkania. Równie przyjemnie jest nawet z młodszymi dziećmi – sympatyczne jest to, jak szybko łapią znaczenie poszczególnych rysunków i ogrywiają rodziców. Jest tylko jeden warunek – pozwólmy sobie na chwilę odprężającego, beztrudnego szaleństwa!

SERCE ROŚNIE

Gra odniosła niespodziewany sukces, co zachęciło autorkę Agnieszkę Migdańską do rozwijania debiutanckiej gry. Nowa gra z rodziny to zarówno dodatek (oznaczony innym kolorem poziom trudności), ale można też w niego grać bez gry podstawowej. Top-A-Top+ zawiera tylko 30 kart



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.

BRZMI BANALNIE?

Faktycznie, zasady tłumaczy się w kilka sekund, a minuty potrzeba do objaśnienia znaczenia rysunków. Ale nie w tym tkwi urok tej zabawy. Otóż w nieunikniony sposób zostajemy wciągnięci w beztrudny czas relaksu i radości. Niemal każdy - zanim zacznie zabawę - ma wątpliwości czy to w ogóle ma jakiś sens. I niemal każdy po chwili tryska śmiechem i pozytywną energią. To jedna z nielicznych gier, gdzie wszyscy wygrywają (łącznie z samą grą!) – radość króluje.

CO SIĘ DZIEJE!

Otóż większość zadań jakie grający mają wykonać jest zabawna. Jednak przez to, że w komplecie występują podobne karty, z innymi zadaniami, co chwilę dochodzi do mimowolnych pomyłek wywołujących salwy serdecznego śmiechu.

I tak jedna z kart wymaga powiedzenia sąsiadowi „Dzień dobry!”, a inna podobna powiedzenia imienia zagrywającego gracza. Czyż nie jest zabawne, gdy w czasie gry ktoś zapomina swojego imienia? W innej parze bliźniaczych kart jedna żąda walnięcia pięścią w stół, podczas gdy druga podniesienia swojego stosu do góry. I tak dalej...

Top-A-Top zdobyła rumuńską nagrodę Gra Roku 2011 w kategorii gier dla dzieci.

(w podstawce jest ich trzykrotnie więcej), co oczywiście ogranicza zabawę z użyciem małej puszkki. Także zadania z dodatku są nieco bardziej zwirowane niż w najłatwiejszej grupie z wersji podstawowej. Zatem jest to raczej dodatek dla tych, którzy już znają Top-A-Top, ewentualnie ma zachęcić do kupienia podstawki. Więcej kart to możliwość grania w szerszym gronie i jeszcze więcej zabawy.



TERAPIA ŚMIECHEM

Jak to z lekarskami bywa, nie można przesadzać. Top-A-Top sprawdza się świetnie, gdy trzeba rozkręcić spotkanie lub odprężyć się po ciężkim tygodniu. Granie regularne nieuchronnie prowadzi do znużenia, ale nie po to jest ta gra stworzona. Stosować doraźnie, dla podładowania wewnętrznych pokładów radości i podzielenia się z innymi swoim wyluzowaniem. W czasie rozgrywki ocena rośnie, w chwilach depresji spada. Ale właśnie wtedy warto sięgnąć po te niezwykle puszkki!

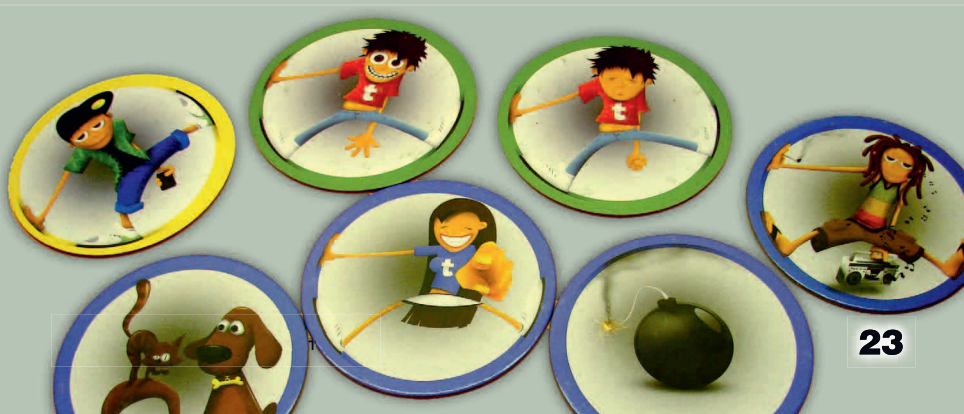
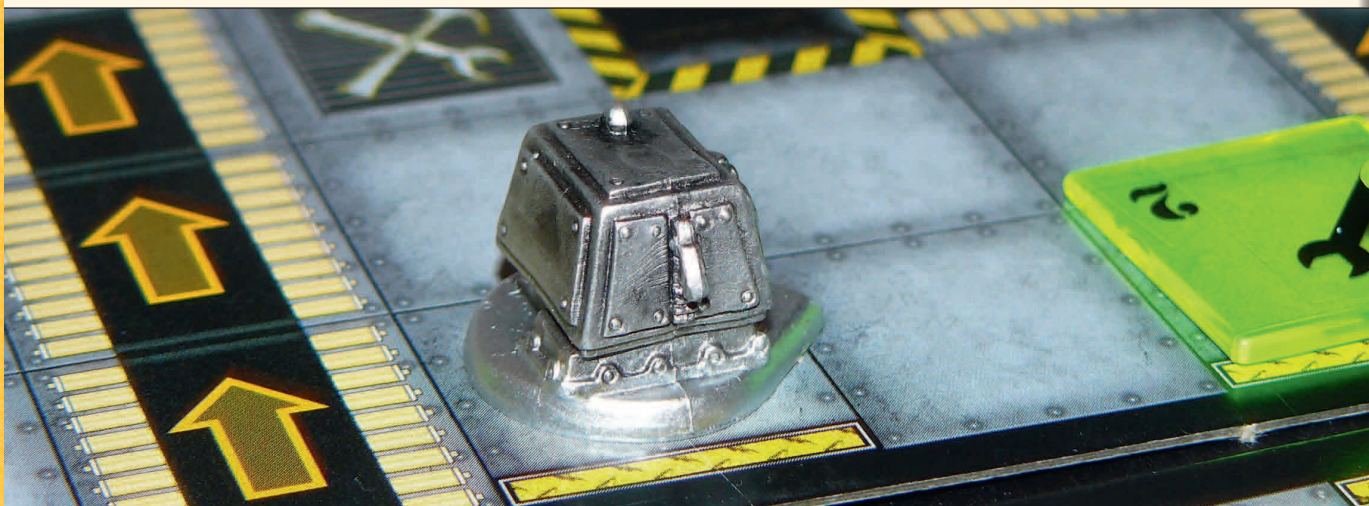


foto: Kuźnia Gier



Tomasz Polak

grę udostępnia: **CDPROJEKT**

ROBO RALLY

Inteligentne roboty nigdy się nie nudzą

Co się stanie, kiedy grupa super-inteligentnych komputerów z dostępem do fabrycznych linii produkcyjnych i laserów zaczyna się nudzić? Kolejny sezon Kronik Sary Connor?

Być może, jednak w tym wypadku mowa o szalonej i brutalnej grze, w której główne role należą do robotów i ich sposobów na zwalczanie nudy. I siebie nawzajem. Zapraszam do recenzji Robo Rally.

KOMPRESJA INSTRUKCJI

Każdy z graczy przejmuje kontrolę nad jednym z ośmiu różnych robotów, których celem jest jak najszybsze dotarcie do roz-

stawionych po hali produkcyjnej punktów kontrolnych. W każdej rundzie gracze losują 9 kart Programów, z których wybierają 5 i układają w kolejności, w jakiej mają być realizowane. Programy przedstawiają kierunki ruchu oraz odległość, jaką przebędzie robot w danym ruchu – np. 2 do przodu, obrót w lewo itp. Karty odkrywane są po jednej w pięciu turach, jednak równocześnie przez wszystkich graczy, a o kolejności ruchu decyduje Priorytet Programu. Ma to duże zna-

czenie, ponieważ roboty mogą zderzać się i przepychać, a nawet wrzucić do szybu pod fabryką – co kończy się destrukcją jednostki. Co więcej, roboty przemieszczane są również przez elementy planszy, takie jak taśmociągi czy rotatory. Wszystko bezustannie się rusza i zmienia swoje położenie, więc często zaplanowana trasa za pomocą kart ulega drastycznej i nieoczekiwanej zmianie w wyniku ruchu innych graczy. Jak gdyby tego było mało, roboty

wyposażone są w lasery, które odpalają w każdej rundzie na oślep przed siebie. Oczywiście na planszy rozmieszczone są również stacjonarne lasery, ot tak, gdyby za mało było zderzenia, popychania i smażenia.

Wszelkie te atrakcje powodują oczywiście uszkodzenia zawodników. Każdy robot może znieść 10 obrażeń, jednak kolejne usterki wiążą się ze spadkiem efektywności. Im więcej wrogich ingerencji, tym mniej gracz otrzymuje kart Programów, a przy znacznym stopniu zniszczeń coraz mniej Programów może zaimplementować do pamięci swojego pupilka, co odbija się na jego mobilności. Na szczęście, na planszy znajduje się kilka punktów naprawczych. Roboty mogą również przejść w stan wstrzymania, który pozwala na regenerację, nie oznacza jednak wyłączenia z chaosu – wciąż wpływają na nie elementy planszy oraz inne roboty, same jednak pozostają pasywne.

WŁAŚCIWOŚCI PROGRAMU

Jak przystało na grę o tematyce fabryczno-wojennej z robotami w roli głównej, w pudełku upchnięto naprawdę dużo gadżetów. Wszystkie plansze utrzymane są w graficznej konwencji z obowiązkowymi żółto-czarnymi pasami, podobnie jak instrukcja i samo pudełko. Dla każdego gracza czeka plastikowa figurka robota oraz przypisana do niego karta oprogramowania zawierająca miejsce dla przyporządkowanych kart Programów, licznik strat, życia, mini ściągę z faz gry oraz krótką charakterystykę naszego robota (choć „charakterologicznie” każdy jest inny, nie ma wpływu to na jego statystyki).

Gra otrzymała wiele prestiżowych nagród między innymi: Origins Award w kategorii Najlepsza gra Fantasy i Science Fiction oraz Najlepsza Prezentacja Graficzna.





Wspomniane karty programów to ponad 80 standardowych kart na przyzwyczajoną grubośći teksturze. Podobnie ma się 24 kart Opcji. W zestawie znajduje się również 8 dwustronnych kwadratowych plansz i jeden dwustronny port dokujący (plansza startu i restartu).

Pozostałe elementy to żetony, plastikowe zielono-fluorescencyjne flagi oraz instrukcja i klasyczna klepsydra. Elementy teoretycznie oddziela pseudo-podziałka, jednak jest tak prowizoryczna, że bardziej przeszkadza niż pomaga w segregacji. Reszta to spora porcja powietrza wprost z hali produkcyjnej, zdecydowanie niepożrebny bonus.

Instrukcja gry to 33 strony kolorowej książeczki z czego 10 to zasady gry, a pozostałe to ponad 30 propozycji ustawień planszy przystosowanych do różnej liczby graczy, czasu rozgrywki oraz poziomu ich doświadczenia. Zasady objaśnione są bardzo przejrzysto z ilustrowanymi przykładami i bardzo pomocnymi odsyłaczami „patrz strona...”. Wybór ustawień gry jest naprawdę imponujący, dzięki czemu każda rozgrywka będzie inna. Dodatkowym urozmaiceniem są specjalne zasady dla każdego toru zmieniające nieznacznie podstawowe instrukcje, działania niektórych elementów czy cele konkretnej rozgrywki.

Pierwsze wydanie ukazało się w 1994 roku. Od tego czasu kilkakrotnie przedrukowywana, zmieniała nieznacznie wygląd i zawartość. Dostępnych jest 5 oficjalnych dodatków oraz szereg fanowskich plansz i rozszerzeń. Na potrzeby recenzji wykorzystana została najnowsza edycja z 2010 roku.

W Robo Rally ogromną rolę odgrywa wyobraźnia przestrzenna. Z pewnością część osób może mieć problem z wizualizacją kolejno planowanych ruchów kręcącego się na wszystkie strony robota, zmieniającego kierunki przez karty, przeciwników i planszę.

ZAKOŃCZONO. ZOBACZ WYNIK

Robo Rally to pozornie lekka gra o zderzających się robotach ścigających się do celu. I rzeczywiście, temat, oprawa gry oraz wiele mechanizmów wspierają tę charakterystykę i sposób prowadzenia rozgrywki. Jednakże bardzo szybko, zwłaszcza przy większej ilości graczy, radosne przepychanie wejść może na wyższy poziom, bardziej strategiczny, bardziej agresywny. Kiedy dochodzi do kontaktu między robotami, gracze automatycznie poświęcają więcej uwagi spychaniu przeciwników lub próbom ostrzelenia ich z laserów. Zwłaszcza na planszach, których priorytetem (lub nawet jedynym celem) jest zniszczenie rywali.

Pomimo warstwy bitewnej Robo Rally to z pewnością nie gra, w której postawiono największy nacisk na etap jej projektowania. Możliwość „porządnego wygrzewu” bardzo utrudnia ogromny czynnik losowy oraz narastający chaos i brak możliwości przewidzenia nie tylko ruchów przeciwników, ale również następstw własnych decyzji i działań. Przy

liczbie graczy powyżej 6 coraz mniejsze znaczenia ma dobór Programów, a coraz większe ślepy los. Dodatkowo, znacząco wydłuża się cała rozgrywka wraz ze zwiększaniem liczby graczy. Dłużej trwa etap wyboru Programów, realizacji ruchów itd. Gra szybko traci spójność, przeciąga się i nie jest już lekką grą o zwariowanych robotach.

Pomimo widocznych wad, Robo Rally to przyjemna gra, zwłaszcza przy 3-5 graczach. Z jednej strony czynnik chaosu nie powoduje uczucia całkowitego braku wpływu na rozgrywkę, z drugiej zaś - zamieszanie i duża nieprzewidywalność ruchów sprawiają, że nie jest to strategia z długimi przestojami. Co więcej, czynnik losowy związany z kartami z pewnością przypadnie do gustu wszystkim fanom podobnych mechanik (podobnie jak przeciwnicy zawsze będą od nich stronici).



7,5/10

Typ gry: strategia/
wyścigi
Liczba (wiek) graczy:
2-8 (od 12 lat)
Czas gry: 30-180 minut
Wydawca: Avalon Hill
Games (Hasbro/WotC)
Autor:
Richard Garfield
Cena: ok. 160 zł
Edycja: angielska

Plusy i minusy
+ świetny temat,
opracowanie
graficzne, figurki
robotów, różnorodne
plansze, „zadziorna”;
- więcej graczy =
dłuższy downtime
i większy chaos,
losowość, zła
organizacja pudełka.
Skalowalność:
Najlepsza: 3-5 graczy



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



Piotr Haraszczak

grę udostępnia:



GOBLINS, INC.

Zbubuj sobie Robota Zagłady

Boss goblinińskiej fabryki Wielkich Mechanicznych Robotów Zagłady ma zamiar wybrać się na emeryturę. Nie ufa swojemu niekompetentnemu bratankowi, który pewnie sprzedałby majątek po cenie złomu. Pragnie go przekazać komuś, kto zna się na rzeczy, kto nie sprzeniewierzy jego życiowego dorobku. Fabryka Wielkich Mechanicznych Robotów Zagłady zasługuje na porządnego goblinińskiego managera, który zna się na ich budowie i niszczylińskim zastosowaniu, zasługuje na kogoś, kto zjadł własne zęby podczas ich produkcji.

Dlatego Boss ogłosił konkurs na projekt, wykonanie oraz pilotaż gigantycznych maszyn. Czeką na kogoś takiego jak ty... lub kogoś mądrzejszego, kto weźmie udział w tym szalonym przedsięwzięciu.

WITAMY W GOBLINS INC.

Zanim gracze przystąpią do pierwszej rozgrywki, trzeba otworzyć zacnego rozmiaru pudło z grą, wypchnąć całą masę żetonów oraz zmontować urządzenia kontrolujące WMRZ, a także przygotować zmyślną kartonową konstrukcję, dzięki której w pudle będzie panował ład i porządek. To przyjemny przedsmak tego, co czeka nas później. Plansze, żetony, karty, kontrolery, drewniane kości i pozostałe elementy gry są wyśmienitej jakości.

GOBLIŃSKA LEKKOŚĆ BYTU

Rozmiar pudła, masa elementów, sporo zasad mogą mylić. Warto jednak pamiętać, że to czeska gra o Goblinsach, które budują śmiertcionośne, chodzące bojlerki. Gracz pozbawiony poczucia humoru będzie zgrzytał zębami. Prosta sprawa - albo ma się w mózgu małego goblina, albo nie. Wskazówka: kto zagrywał się w Galaxy Truckera czy też w Machine, będzie miał z Goblins, Inc. sporo radości.

WROGA KOOPERACJA

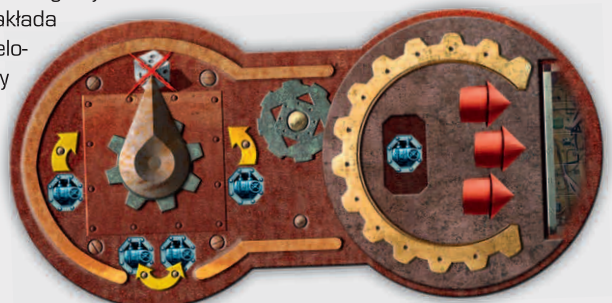
Z grubsza gra przypomina wspomniane tytuły. Na planszach, posiłkując się kartami planów konstrukcyjnych, układamy elementy, które stworzą Robota Zagłady. Podstawowy wariant gry zakłada udział czwórki graczy, podzielonych na dwa zespoły. Każdy z uczestników gra jednak dla siebie, a składy zespołów są modyfikowane po każdym teście bojowym. Każda runda składa się z części konstrukcyjnej –

w czasie której gracze dokładają elementy do tworzonego stalowego monstrem. Po niej następuje starcie z robotem przeciwnej drużyny. Tradycyjny problem gier kooperacyjnych – dominujący gracz – został rozwiązany po goblinińsku, prosto i skutecznie. W czasie składania mecha i walki, zespół nie może się ze sobą komunikować – Boss (jak każdy szef) nie znosi kłótni i narzekań, akceptuje tylko słowa „działa” i „gotowe”.

ANATOMIA ROBOTA ZAGŁADY

Każdy z bojlerów budowany jest na planszy 5x5. W każdej rundzie konstrukcji gracz ciągnie 5 żetonów, zostawia sobie 3 najlepsze, a 2 odpady wciska przeciwnikowi (z wzajemnością), żetony lądują na planszy i czynność ponawiają następnymi graczami. Każdy z członków zespołu układa więc po 10 żetonów. 4 z pozostałych miejsc to planowe dziury w konstrukcji, a na środku zawsze jest kokpit sterowniczy. Obaj gracze muszą pilnować spójności konstrukcji i dbać o to, aby upchać w niej jak najwięcej premiiowanych elementów (ich wykaz dla każdego gracza tworzy 7 kart ukrytych motywów). Karty motywów dzielą się na trzy rodzaje: defensywne (punkty za ocalone elementy), ofensywne (za wyrządzone szkody) oraz zakłady (dają punktu za obstawienie wyniku starcia). Tuż przed rozpoczęciem walki, kiedy Robot jest ukończony, każdy gracz, analizując zmyślną konstrukcję, zostawia sobie 4 karty motywów.

Elementy z których składa się Robot to: broń (zadają obrażenia), silniki (służą do





manewrowania), wzmocnienia (chronią konstrukcję) i elementy dekoracyjne. Te ostatnie nie dość, że ładnie wyglądają, to jeszcze najlepiej trzymają maszynę w kupie, bo co będzie w wyniku walki odcięte od reszty struktury, po prostu odpadnie. Jak łatwo się domyślić – to, co najważniejsze (broń), odpada najłatwiej.

ACH, TE GOBLINY W ICH PIEKIELNYCH MASZYNACH

W czasie testu bojowego zespół dzieli się na Pilota, który obraca wehikuł i celuje, oraz Taktyka, który no, ten tego... odpowiada za taktykę (walczy o kartę taktyki, rzuca kośćmi i ustala kolejność ataków). Tu ważne jest zgranie i czytanie w myślach swojego partnera – dogadywanie się jest oczywiście zakazane. Pilot musi wiedzieć, jak się obrócić, wyczuć manewr przeciwnika i oszczędzać silniki (żeby się nie przegrzały – jak będzie stał, to też je przegrzeje). Taktyk może potrzebować silników w walce o kartę, a jest o co walczyć, bo tylko ona pozwoli okiełznać losowość, w końcu też musi ustalić kolejność użytych kości, a może mieć ona fundamen-

talne znaczenie dla zadanych zniszczeń. Oczywiście obaj muszą mieć na względzie swoje własne ukryte motywy. Bitwa to po prostu jeden wielki kocioł myśli, przypuszczeń, podejrzeń. Jeden wielki chaos generowany przez zespół o przeciwstawnych poglądach na przebieg walki. I to jest to!

Po pierwszej rundzie walki już wiesz, jak trudno jest być goblinem. A wyobraź sobie, że one mają to 24 godziny na dobę.

NIESPODZIEWANA ZAMIANA MIEJSC

Po walce każdy gracz odkrywa karty ukrytych motywów i dzięki nim punktuje.



z wymienionych gier była w swoim czasie i w swojej klasie świetna. I nie inaczej jest z Goblins, Inc.

W zasadzie jest tylko jeden mankament dotyczący instrukcji.

Niby wszystko z nią ok, jest ładna, tekst prosty, zasady klarowne, ale dzięki gobliniskiej czcionce mózgu ma sporo do roboty – po pierwszej lekturze nie wiedziałem czy to mój angielski zszedł na psy, czy też treść pisał sadysta. Potem pojąłem, że nie o treść szło, bo ta prosta, lecz o formę i za tę męczarnię, obniżam ocenę o jeden punkt.



8/10

Typ gry: kafelkowa, kooperacyjna
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (od 13 lat)
Czas gry: 60 minut
Wydawca: CGE
Autor: Filip Neduk
Cena: ok. 130 zł
Edycja: angielska

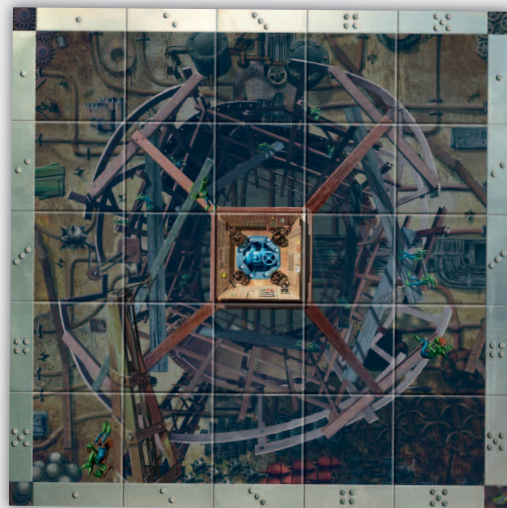
Plusy i minusy
 + jakość wydania, humor, lekka mechanika powiązana z tematem, interakcja, walki robotów;
 - forma instrukcji.
Skalowalność: najlepiej w 4



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

To, co zostało z maszyn, leci na złom i zabawa zaczyna się od początku, ale każdy ląduje w zespole z kimś, przeciwko komu dotąd walczył. I tak trzy razy. Kto w tym całym galimatiasie - pośród zgłętku wybuchających rakiet, trzasku odpadających części, wycia silników - był najbardziej przytomnym graczem, ten z pewnością zasłużył na miano zwycięzcy – i praktyka pokazuje, że mimo losowości wygrywa przebiegłość, spryt i zdolność przewidywania posunięć partnera i przeciwników.

Goblins, Inc. to świetna czeska produkcja. Mechanika lekka, ale mocno związana z tematem. W fazie budowy przypomina Machineę, ale w odróżnieniu od niej trzeba jeszcze maszynę sprawdzić w boju. Odpadające elementy to nawiązanie do Galaxy Truckera, ale w Goblins, Inc. wiemy, gdzie uderzyć i co nam grozi ze strony przeciwnika. Wrażenia z samej bitwy przypominają mi główkowanie rodem z Santy Anno. Każda



CHORWACKI DEBIUTANT

Z Filipem Nedukiem rozmawia Łukasz Piechaczek

W zeszłym roku wydano jego pierwszą grę - Goblins, Inc. Filip Neduk - ma 29 lat i za kilka miesięcy będzie absolwentem architektury. Przez całe życie mieszka w Zagrzebiu. Chwilowo nie ma stałej posady, jest wolnym strzelcem - ilustratorem, grafikiem oraz autorem gier (jeśli nadarzy się okazja).

Jak zainteresowałeś się grami planszowymi? Jaki rodzaj gier lubisz najbardziej?

Zawsze lubiłem wszelkiego rodzaju gry - komputerowe, RPG, planszówki, a także sport. W szkole średniej głównie gry fabularne i komputerowe, a nowoczesne planszówki odkryłem około 6 lat temu. Wiedziałem, że istnieją, ale tak naprawdę nigdy w żadną nie grałem. Mój przyjaciel właśnie się wciągnął w planszówki. Zagrałiśmy w Cytadelę po raz pierwszy i od tego wszystko się zaczęło. Będąc osobą kreatywną, to była jedynie kwestia czasu, aż zacząłem projektować własne gry.

Lubię wszelkiego rodzaju planszówki. Dużo naprawdę zależy od samej gry - niektóre po prostu do Ciebie przemawiają. Czasem nawet takie, które wielu osobom się nie podobają. Mówiąc bardziej konkretnie - ostatnio przypadły mi do gustu gry francuskich projektantów, takich jak: Antoine Bauza, Bruno Faidutti, Bruno Cathala i Serge Laget.

Czy planszówki są popularne w Chorwacji?

To trudne pytanie. Gry planszowe nie są zbyt popularne w Chorwacji. Przynajmniej nie te, o których mówimy. Większość Chorwatów kojarzy Monopoli, Rzyko, Pictionary i te najbardziej znane tytuły. Nowoczesne planszówki są u nas świeżym zjawiskiem. Zawsze były grupki ludzi grających w nie, ale to zdecydowana mniejszość. Od mniej więcej 2 lat podejmowane są jednak wysiłki przez kilka osób, aby szerzyć wieści o planszówkach i, jak na razie, udaje im się odnosić sukcesy. Organizujemy Dni Gry Planszowych, podczas których każdy może przyjść i pograć. Wierzę, że wszystko zmienia się na lepsze i mam nadzieję, że nowoczesne planszówki staną się z czasem bardziej popularne.

Goblins, Inc. to Twoja pierwsza wydana gra. Ile czasu ją projektowałeś?

Jako pomysł Goblins, Inc. były jednym z moich najwcześniejszych projektów. Powiedziałbym zatem, że pracowałem nad nimi ok. 3 lat. Jednak - jako że nie



pracowałem tylko nad jedną grą - bardziej dokładnie byłoby powiedzieć, że około roku trwało projektowanie i testowanie, a potem jeszcze rok zajął rozwój gry pod okiem CGE.

Wiem, że zainspirował Cię Galaxy Trucker. Czy możesz opowiedzieć o tym więcej?

Kiedy zacząłem pracę nad Goblins, Inc., miałem na celu zrobić grę o goblinach budujących różne ustrojstwa i walczących nimi. Drużynowy aspekt gry również istniał od początku, jako że świetnie pasował do podstępnej natury goblinów. Wtedy jeszcze nie miałem okazji zagrać w Galaxy Truckera, ani nawet o nim nie słyszałem. Kilka miesięcy później zobaczyłem, jak ktoś w niego gra i natychmiast przyciągnął moją uwagę, bo miał to coś, czego potrzebowałem do ukończenia swojej gry. Humor, chaos oraz niektóre elementy mechaniki, których potrzebowałem, aby skierować Goblins w kierunku, który dla nich widziałem. W tamtym momencie nawet nie podejrzewałem, że gra może zostać wydana, ale nie chciałem też,

żeby była kopią Galaxy Truckera. Chciałem dodać coś nowego do istniejącej już mechaniki i ukazać to w zupełnie innym świetle. Kiedy po raz pierwszy przyjechałem do Essen w 2011 roku, wiedziałem, że CGE jest jedynym wydawnictwem, któremu mógłbym pokazać swoją grę. Jeśli nie zyskałaby ich aprobaty, to nie pokazałbym jej innym wydawcom. Na szczęście, dostrzegli, że to zupełnie odmienna gra i spodobała im się.

Dlaczego akurat gobliny, a nie jakieś inne stworzy, są głównymi bohaterami gry?

Od zawsze uwielbiałem chaotyczną naturę goblinów i to, w jaki sposób przejawiały się w grze. Gobliny są zwykle przedstawiane jako czarne charaktery, ale którym możemy bardzo łatwo współczuć. Są chaotyczne, ciężko pracują, są podstępne a jednocześnie śmieszne. A to wszystko świetne elementy, które można dodać do gry, aby była bardziej tematyczna i zabawna.

Czy jesteś zadowolony z odbioru, z jakim spotkały się Goblins, Inc.?

Jestem bardzo szczęśliwy z powodu tego, jak wszystko się potoczyło. Wielu ludziom gra się podoba, odzew z ich strony jest bardzo pozytywny. Gra została dobrze przyjęta w Essen, gdzie nakład się wyprzedził i to było naprawdę interesujące móc obserwować rozwój sytuacji.

Czy zamierzasz zrobić więcej gier? Pracujesz nad czymś obecnie?

Odkąd zacząłem dla zabawy projektować gry, to nigdy tak naprawdę nie przestałem. A kiedy widzisz swoją grę wydaną, to najlepszy powód, żeby dalej się tym zajmować. Dużo się nauczyłem podczas współpracy z ludźmi z CGE. Byli wspaniałymi nauczycielami i przewodnikami po procesie wydawniczym. Mam jeszcze kilka gier w rękawie i jest mnóstwo różnych tematów, którymi chciałbym się zająć. W przyszłości chciałbym zrobić grę z chorwackim motywem.

Dziękuję za rozmowę i życzę powodzenia.



WYDAWNICTWO
GRY LEONARDO
 PREZENTUJE NAJNOWSZĄ GRĘ
 AUTORA KULTOWEJ KOLEJKI!



PREMIERA - MAJ 2013



Graal



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

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

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



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

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



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

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

Gry planszowe, karciane i bitewne.

www.sklep-graal.pl &

Sebastian Szczepaniak

SCHOTTEN TOTTEN

Wersja 4.0

Najpierw była humorystycznie przedstawiona potyczka Szkotów. Potem starcie Aleksandra Wielkiego z perskim królem Dariuszem III. W kolejnej bitwie Książę Kaspian walczył ze złym królem Mirazem w fantastycznym świecie Narnii. Teraz znów powrócili Szkoci. A wszystko to w jednej grze, która doczekała się różnych wydań.

grę udostępniła:



każdy z sześciu kolorów miał wojowników o sile 1-10. Najważniejszą zmianą było jednak pojawienie się 10 kart taktyki, które potrafiły diametralnie odmienić losy niejednej potyczki. Oprócz dwóch jokerów (kolor i wartość liczbową określała dopiero przy potyczce) pojawiła się np. karta Mgły. Po jej zagranium przestaje liczyć się rodzaj formacji, a bitwę rozstrzygamy, porównując sumę liczb z kart. Umiejętnie wykorzystana Mgła pozwala najsłabszej Dzikiej Zgrai pokonać najmocniejszy Uporządkowany Klan. Dzięki kartom taktyki prosta, lekka i mocno losowa gra nabrała głębi, stała się bardziej strategiczna oraz znacząco zyskała na grywalności. Nie dziwne więc, że wznowione w 2004 roku Schotten-Totten zawierało również karty taktyki. Cztery lata później grę wydano jako *Chronicles of Narnia: Prince Caspian Card Game*, przy okazji premiery filmu. I w końcu, na początku bieżącego roku pańskiego 2013, na półki trafił *Schotten-Totten* w polskiej wersji językowej. Gra zyskała również nowy design. Choć nowe ilustracje autorstwa Marka Pawelczyka są, podobnie jak oryginał, utrzymane w humorystycznym klimacie, mam z nimi problem, bo wywołują u mnie pewien dysonans. Niektóre wydają się być żywcem wyjęte z bajek dla dzieci, inne, jak np. wojownicy z przesadnie owłosionymi różnymi częściami ciała, są wyraźnym puszczaniem oka do starszych graczy. Podoba mi się za to grafika umieszczona na froncie pudełka, która jest atrakcyjna i przyciąga wzrok.

WPADKA ZE ZDRAJCĄ

Schotten Totten PL, wydawniczy debiut firmy Cube, wypadł dobrze – jasno napisana instrukcja, przyzwoitej jakości karty, które nie gną się, gdy na nie dmuchniemy (przydatność kart polskiej wersji *Race For The Galaxy*) i tylko jedno niedopatrzenie przy tłumaczeniu kart akcji. Chodzi o nieuściślenie, że karta Zdrójca działa tylko, jeśli nie został osiągnięty jeszcze limit wojowników przy kamieniu. Trafny wydaje się również dobór gry, bo tytułów przeznaczonych wyłącznie dla dwóch

graczy nie mamy na rynku dużo.

Schotten Totten nie jest skomplikowana i doskonale nadaje się do rozgrywki z okazjonalnymi graczami. Nawet z dziećmi, gdy w uproszczonym wariantcie zrezygnujemy z kart akcji. Jednocześnie sprawdzi się także w gronie bardziej doświadczonych graczy, bo mimo swojej prostoty, mamy tu sporo kombinowania i pla-

Rok rocznie topniejące śniegi zmieniają położenie kamieni tworzących linię graniczną między pastwiskami wiosk Południowego i Północnego Scottenbury. Od ich położenia zależy wielkość naszych ziem. I (co zdaje się być ważniejsze) ziem niezbyt kochanych przez nas sąsiadów – rozpoczyna się instrukcja do *Schotten Totten*. Sytuacja jest poważ-

na, wojna o kamienie trwa w najlepsze, więc co roku dzielni wojowie z obu wiosk spotykają się na pastwisku, by przy wykorzystaniu przedmiotów o mniej lub bardziej ostrych krawędziach ustalić finalne położenie dziewięciu głazów. Wygrywa wioska, która zdobędzie pięć z nich lub trzy sąsiadujące ze sobą. Po stronie każdego kamienia można zgromadzić maksymalnie trzech wojaków, a przy już zdobytych (nie ważne przez kogo) – żadnego. We wspólnej dla obu graczy talii są karty wojowników o sile od jednego do dziewięciu, każdy w sześciu kolorach. Gracze na zmianę wykładają po swojej stronie granicy karty, próbując stworzyć przy poszczególnych kamieniach silniejsze formacje niż przeciwnik. Najgroźniejszy jest Uporządkowany Klan, który tworzą trzy karty tego samego koloru o sąsiadujących numerach (np. czerwone 5, 6, 7). Dalej, pod względem wartości bojowej, mamy jeszcze Drużynę *Schotten-Totten* (trzy identyczne wartości liczbowe), Klan (trzy karty tego samego koloru), Uporządkowaną Grupę (trzy kolejne numery) oraz Dziką Zgraję (zestaw jakichkolwiek kart).

4 GRY W 14 LAT

Schotten-Totten ujrzało światło dzienne w 1999 roku. Gra autorstwa Reinera Knizii, jednego z najpopularniejszych twórców planszówek na świecie, już rok później doczekała się nowej wersji. Jej potencjał dostrzegło wydawnictwo GMT Games, specjaliści od gier wojennych, którzy humorystyczne ilustracje Szkotów zastąpili grafikami wojowników antycznych oddziałów bojowych. Zmienił się czas, miejsce i bohaterowie gry, zmieniła się również nazwa – na *Battle Line*. Karty kamieni zastąpiły czerwone pionki symbolizujące flagi, a dzięki dodatkowej formacji





nowania zmuszającego do uwzględnienia czynnika losowego. Kolejnym atutem gry jest czas trwania rozgrywki. Partia zajmuje przeciętnie kwadrans, a na jednej nigdy się nie kończy, bo przegrany chce się od razu odegrać. W instrukcji jest wariant, w którym zwycięzca dostaje pięć punktów, a przegrany tyle, ile kamieni zdobył (można się z góry umówić, ile partii gramy). Pudełko jest małe, łatwo można je zabrać do plecaka czy torby, co czyni z gry dość dobrą propozycję na podróż pociągiem lub na wycieczkę. Z pewnością warto się Schotten Totten w polskiej wersji językowej zainteresować, bo gra oferuje naprawdę przyzwoity stosunek ceny do jakości. Na tyle atrakcyjny, że można przymknąć oko na takie niedopatrzanie jak liczby na kartach skierowane tylko w stronę gracza, który je wyklada. W Battle Line liczby były zwrócone w obie strony, dzięki czemu przeciwnik szybciej i sprawniej orientował się w sytuacji na stole. Na szczęście to drobiazg, który nie wpływa znacząco na rozgrywkę.

nowania zmuszającego do uwzględnienia czynnika losowego. Kolejnym atutem gry jest czas trwania rozgrywki. Partia zajmuje przeciętnie kwadrans, a na jednej nigdy się nie kończy, bo przegrany chce się od razu odegrać. W instrukcji jest wariant, w którym zwycięzca dostaje pięć punktów, a przegrany tyle, ile kamieni zdobył (można się z góry umówić, ile partii gramy). Pudełko jest małe, łatwo można je zabrać do plecaka czy torby, co czyni z gry dość dobrą propozycję na podróż pociągiem lub na wycieczkę. Z pewnością warto się Schotten Totten w polskiej wersji językowej zainteresować, bo gra oferuje naprawdę przyzwoity stosunek ceny do jakości. Na tyle atrakcyjny, że można przymknąć oko na takie niedopatrzanie jak liczby na kartach skierowane tylko w stronę gracza, który je wyklada. W Battle Line liczby były zwrócone w obie strony, dzięki czemu przeciwnik szybciej i sprawniej orientował się w sytuacji na stole. Na szczęście to drobiazg, który nie wpływa znacząco na rozgrywkę.



7/10

Typ gry: karciana
Liczba (wiek) graczy: 2 (od 8 lat)
Czas gry: 15-20 minut
Wydawca: Cube - Factory of Ideas
Autor: Reiner Knizia
Cena: 55 zł
Edycja: polska

Plusy i minusy
+ cena, prostota zasad, regnywalność, dobra dla początkujących i zaawansowanych graczy;
- spora losowość, nierówna oprawa graficzna, wyraźnie lepsze i gorsze karty akcji.



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

Andrzej Świech

HOKET

Najlepsze są proste zabawy

Hoketa poznałem na którymś Pionku. Jak zwykle, gdzieś w nawale tytułów, gier i kolorowych pudełek była perełka. Brzydkie, drewniane pudełko własnej roboty wyposażone w dwie gumki. I tak zostało na najbliższe trzy godziny.

grę udostępnia:



Nie znałem tytułu, stąd miło mnie zaskoczyło wydawnictwo Puzzlomatic, wydając tę grę. Kiedy przyszło pudło, spojrzawszy na nie, wiedziałem, że się nie pomyliłem, a widząc rozmiary, czułem, że czeka mnie poważna rozmowa z Żoną pod tytułem: gdzie będziemy TO trzymać.

STRZELAJ, NIE PYTAJ

Spodziewałem się, że otrzymam jakiś zestaw do samodzielnego złożenia, a tu gra przyszła już zmontowana. Jedyne, co pozostało, to wyrwać ją z niewygodnego opakowania (pudełko wsuwa się w obwolutę). Oczywiście wydawca poskąpił woreczków strunowych, więc gra otrzymała kolejny minus za niewygodę przenoszenia. Poszło to w niepamięć natychmiast, gdy wyciągnąłem potwora (to jest naprawdę duża gra) na stół. Mój pięcioletni Syn szybko wyliczył, jak naciągnąć gumki i zaczęło się szaleństwo.

„Plansza” została podzielona na dwa kwadraty ścianką działową, w której jest dziura. Po obu stronach znajdują się gumki wraz ze specjalnym nacięciem do ich naciągnięcia. Każdy z graczy dostaje swoje pionki i... gramy. Całość polega na tym, by przez małą dziurkę wbić wszystkie swoje krążki na pole przeciwnika, w tym również wybijając jego krążki z naszego. Proste? Przecież o to chodzi.



liczby „cofniętych” żetonów przeciwnika (których nie można dotykać ręką).

Nie jest żadnym problemem, że to gra na dwie osoby. Przy partii trwającej maksymalnie dwie minuty, oczekiwanie bynajmniej się nie dłuży, bo ogląda się sposób gry przeciwników i knuje, jak ich pokonać. A potem i tak strzela się szybko, mając nadzieję, że będzie celnie.

Jest to gra prosta, szybka i przyjemna. Z przyjemnością polecam wszystkim – nawet jako przerwę pomiędzy poważnymi grami. Oczyszcza ciało i umysł, lecz zapytajcie najpierw partnerki/partnera czy wyraża zgodę na taki rozmiar kolejnej gry w domu.



9,5/10

Typ gry: zręcznościowa
Liczba (wiek) graczy: 2 (od 7 lat)
Czas gry: ok. 2 minut
Wydawca: Puzzlomatic
Autor: Jean-Marie

Albert
Cena: ok. 120 zł
Edycja: polska
Plusy i minusy
+ ładne wykonanie, szybkie, przyjemne, proste; - rozmiar.



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.

KTO MA DOŚĆ?

Gra jest elastyczna i otwarta na wiele modyfikacji. Można grać w sposób standardowy (do wstrzelenia wszystkich krążków) lub na czas (komu zostanie mniej po określonym czasie, wygrywa). Okazało się, że istnieje wiele więcej wariantów, jak np. gra turniejowa, gra do pierwszego wstrzelonego i największej

Ignacy Trzewiczek

grę udostępnia:



DESCENT: WĘDRÓWKI W MROKU DRUGA EDYCJA

Szczyśliwe zakończenie mojego romansu

Moja przygoda z Descentem zaczęła się ładnych parę lat temu, gdzieś jesienią 2010 roku. Pożyczyłem egzemplarz i przytąszczyłem wielgachne pudło do domu. Przeczytałem reguły, rozłożyłem na stole w kuchni, paraliżując cały dom na parę godzin i zaprosiłem dzieciaki do gry. Było wspaniale. Niestety, pudło było pożyczone. Musiałem je po weekendzie oddać.



fot. Christopher Szalkias, FFG

Jako że Descent naprawdę sprawdził się wysmienicie, postanowiłem poświęcić trochę czasu i zrobić moim dzieciom samoróbkę. Przygotowałem olbrzymie lochy wycięte ze styroduru i klimatycznie pomalowane, przygotowałem z balsy modele drzwi, kładek i mostów. Pomalowałem figurki z Warhammer Battle, do tego dokupiłem kości, podrukowałem trochę kart. Całość wsadziłem do kupionego na Allegro wielkiego, przepięknego kufra wyglądającego jak skrzynia skarbów znaleziona w podziemiach. Łącznie spędziłem nad tym nieco ponad miesiąc pracy, szykując to wszystko po nocach, w tajemnicy przed urwisami. Gdy dumny jak paw wręczyłem kufer dzieciakom, usłyszałem: „E, ale to nie jest oryginalny Descent. To jakaś podróbka.” Kufer wylądował na szafie...

Jestem człowiekiem upartym. Zaciśniętą zębą, odłożyłem nieco grosza i kupiłem – a niech mają! - oryginalnego Descenta. O, tak, był szal! Uśmiechy na twarzach i wiele świetnych rozgrywek. W końcu jednak początkowa miłość i ekscytacja musiały ustąpić brutalnym realiom – karty były po angielsku i strasznie utrudniało to zabawę, rozkładanie tego „cholerstwa” zajmowało godzinę i parali-



żowało cały stół w kuchni, a rozrywka trwała tak długo, że włos mi się jeżył na głowie, gdy dzieciaki nagle wpadały na pomysł, bym im poprowadził Descenta. Toż to były trzy czy cztery godziny wycięte z życiorysu. W końcu pudło wylądowało na szafie. Wysoko. Tak, żeby go dzieciaki nie wypatrzyły...

Pod koniec roku 2012 na polskim rynku ukazała się rodzima edycja gry Descent 2.O. Jest to nowe wydanie wielkiej, wspaniałej gry przygodowej, która od lat okupywała nieprzyzwoicie wręcz wysokie miejsca we wszystkich możliwych rankingach gier przygodowych.

Jako osoba kompetentna w materii Descenta szybko położyłem łapę na egzemplarzu recenzenckim i zobowiązałem się zmierzyć z tematem, i zdać obszerny raport z tych zmagają. Zmagania za mną. Raport poniżej...

MNIEJSZE PUDŁO

Pierwsza edycja Descenta to gigantyczne pudło, nowa edycja to standardowy kwadrat, jak pudełko do Osadników z Catanu czy Wsiądek do pociągu – rzecz jest dwa razy mniejsza od poprzednika. Mniej w nim figurek, mniej żetonów terenu, mniej kart, mniej wszystkiego. Czy można odczuć te braki? O dziwo, w żadnym razie!

Pudło zawiera wszystko, czego potrzeba do gry, figurek jest multum, elementów terenu jest ogrom, kart jest ponad 200... Człowiek otwiera to pudło i nie może się nadziwić, jak to wszystko tam upchnięto.

To pierwszy z przykładów na to, że Descent 2.O to wyczyszczona wersja swojego poprzednika, to wersja, z której usunięto elementy zbyteczne, elementy, które co prawda robiły wrażenie (duże pudło, dziesiątki figurek itp.), lecz wcale nie wpływały na większą radość z gry. Descent 2.O jest odchudzony, lżejszy, tańszy, mniej przerażający przy pierwszym starciu z setką komponentów, a zarazem nie tracący z tego, co najważniejsze - z przyjemności rozgrywki.

SCENARIUSZE

Rozrywka w Descent oparta jest o scenariusze. W pudle znajdziemy całą kampanię składającą się z serii połączonych

fabułą przygód, a dodatkowe scenariusze oraz edytor do tworzenia nowych znajdują się na stronie oryginalnego wydawcy. Jeden z graczy wcielił się w rolę Mistrza Gry, to on czyta scenariusz, poznaje jego założenia i cel, jaki muszą zrealizować pozostali uczestnicy zabawy.

To on także będzie dowodził potworami i starał się za wszelką cenę pokonać graczy. Mamy tu więc szczególny rodzaj gry – jeden gracz kontra pozostali. Ci pozostali współpracują, są jednym zespołem, pomagają sobie za wszelką cenę – razem chcą pokonać Mistrza Gry i jego potwory.

Scenariusze są bardzo zróżnicowane – to jedna z olbrzymich zmian w stosunku do poprzedniej edycji, w której cała rozgrywka zazwyczaj sprowadzała się do schodzenia do lochów i mordowania wszystkiego, co się rusza. Tu jest inaczej, tu każdy scenariusz ma mniejszy lub większy twist, tu trzeba chwilę się zastanowić i wymyślić cel, w jaki zrealizować cel scenariusza i pokrzyżować plany potworów. Różność jest naprawdę duża.

Drugą olbrzymią zaletą i zmianą na plus w stosunku do poprzedniej wersji jest fakt, że scenariusze są o wiele krótsze, intensywne. Dawniej gracze przez dwie godziny przebijali się przez lochy, rozwalając kolejne potwory, by w końcu dotrzeć do jakiegoś finału, komnaty, w której czekał na nich wielki zły. Tu scenariusze rozgrywa się w 45 minut, w godzinę, mają jasno określony cel, gracze go realizują, po drodze jest trochę walki, zależnie jaką obiorą taktykę walki: mniej lub więcej i jest finał –



Świetnej gry nie tworzą skomplikowane, wyszukane reguły, nowatorskie pomysły na mechanikę, dziesiątki ząbiających się trybików. Świetną grę tworzą reguły spójne z tematem, reguły dające graczom narzędzia do czerpania rozgrywki takiej, jakiej oczekują.

albo zdołali osiągnąć cel, albo potwory ich przechrztyły i to one zrealizowały swoje założenia.

Descent 2.0 to taka intensywna piguła klimatu fantasy, szybko się go rozkłada, szybko czyta założenia scenariusza i szybko rozgrywa. Nie mam już dreszczy, gdy moje dzieciaki sięgają po pudło – wiem, że nie sparaliżują połowy soboty czy niedzieli.

ZASADY

Poprzedni Descent był stosunkowo prostą grą gatunku hack'n'slash. Każdy gracz miał swoją postać, każda postać miała swoje współczynniki opisujące jak dobrze walczy, porusza się, strzela itp., szło się przez lochy i zabijało potwory. Descent 2.0 zasady mają jeszcze prostsze. Wycięto z poprzedniej edycji każdą małą regułkę, która dawała choć cień podejrzenia, że jest niepotrzebna i spowalnia rozgrywkę.



Zasady Descenta 2.0 da się wytłumaczyć w trzy minuty. Poziom ich komplikacji, poziom nowatorstwa, szczególnie interesujących rozwiązań to poziom zero. Ta gra jest prosta jak budowa cepa. Poruszasz się określoną ilością pól, walisz po łbie, rzucając określoną kolorem kostki, zadajesz tyle ran, ile wypadło serduszek, a każdy symbol piorunu możesz wykorzystać do specjalnej zdolności, którą masz opisaną na broni, którą atakowałeś. Koniec. Nie ma więcej reguł.

Najciekawsze jest zaś to, że więcej reguł nie potrzeba. Te trzy reguły na krzyż, ten silnik gry wyglądający jak zaprojektowany przez sześciolatka sprawdzają się wyśmienicie. Gra w stu procentach daje nam to, czego od niej oczekiwaliśmy. Chcemy chodzić po lochach i walczyć z potworami – ma więc regułę ruchu, regułę walnięcia toporem i regułę leczenia się. Koniec, kropka.

Można w Descent 2.0 zagrać z każdym, bez względu na jego doświadczenie w grach, bez względu na to czy lat ma

6, czy 60. Jeśli tylko jest fanem fantasy, jeśli tylko nie są mu obce dzieła takie jak Conan czy Willow odnajdzie w tej grze wszystko to, czego poszukiwał. Descent to ekstrakt, to zamknięte w pudełku najprostsze, pozbawione wszelkich zbędnych elementów emocje.

PODSUMOWANIE

Descent 2.0 to jaskrawy, bijący po oczach dowód na to, że świetnej gry nie tworzą skomplikowane, wyszukane reguły, nowatorskie pomysły na mechanikę, dziesiątki ząbiających się trybików. Świetną grę tworzą reguły spójne z tematem, reguły dające graczom narzędzia do czerpania rozgrywki takiej, jakiej oczekują, zasiadając do danego tytułu. Descent obiecuje przygody, walkę z potworami, omijanie pułapek, rozwiązywanie scenariuszy. Wszystko to w tym pudle się znajduje i wszystkiego tego doświadczymy, grając w grę, która ma trzy reguły na krzyż, w grę o wstrząsająco wręcz prostych regułach, w grę, która na długie lata stanie się niedoścignionym wzorem dla innych gier tego gatunku.



10/10

Typ gry: przygodowa
Liczba (wiek) graczy: 2-5 (od 14 lat)
Czas gry: ok. 60 minut
Wydawca: Galakta
Autorzy: Adam Sadler, Corey Konieczka, Daniel Clark
Cena: ok. 279,99 zł
Edycja: polska

Plusy i minusy
 + bardzo proste reguły, różnorodne scenariusze, rozwój postaci, oferuje 100% tego, czego od niej oczekujemy.



Założyciel Wydawnictwa Portal, autor m.in. licznych gier planszowych (np. Zombiaki, Stronghold, 51. Stan, Robinson Crusoe), redaktor i współpracownik Świata Gier Planszowych od początku pisma.



Tomasz Gałkowski

POLIS: FIGHT FOR THE HEGEMONY

Euro-wojna

Polis to produkcja osadzona w czasie Wojen Peloponeskich, które miały miejsce na przestrzeni V wieku p.n.e.

grę udostępnia:



Jeden z graczy wciela się w dowódcę sojuszu skupionego wokół Sparty, a drugi stanie po przeciwnej stronie barykady i przyjdzie mu poprowadzić do zwycięstwa Ateny. Wydawca zapowiada, że gra będzie łączyć najlepsze cechy gier wojennych i eurogier. Pora sprawdzić czy miał rację...

ARENA ZMAGAŃ

Kluczowym elementem Polis jest plansza. Została ona podzielona na dwa segmenty. Pierwszy stanowi mapę z podziałem na prowincje, z zaznaczonymi miastami oraz szlakami i centrami handlowymi. Na drugim znajduje się m.in. spis wszystkich regionów, z rodzajem oraz ilością surowców (tych mamy kilka rodzajów), jakie można w nich zebrać, a także tabela wartości rynkowych tychże zasobów. Oprócz tego, każdy z graczy otrzymuje też swoją własną planszę, na której umieszczono niezwykle istotny tor prestiżu oraz kilka innych torów, na których śledzić będziemy poziom zapasów, jakie w danej chwili posiadamy. Gracze dostają także zestaw drewnianych dysków (do oznaczania podległych miast) i kostek (wojska/floty) w swoim kolorze

oraz kilka kafelków miast startowych, na których umieszczają odpowiednią liczbę kostek odzwierciedlających populację. Każde miasto w grze ma przypisany kafelek, na którym znajdują się informacje o jego populacji/sile oraz możliwościach dalszego rozwoju.

Gra toczy się na przestrzeni kilku rund. W ramach każdej rundy gracze wykonują naprzemiennie swoje tury, tak długo aż oboje nie zdecydują się spasaować. Rundy nie mają więc z góry określonej długości. Na początku każdej rundy odkrywa się dodatkowo jedną kartę historycznego wydarzenia i wprowadza w życie pewne specjalne, przypisane danej karcie zmiany.

WIELOŚĆ WYBORÓW

W swojej turze gracz ma do wyboru aż dwanaście odmiennych akcji. Wśród

nich znajdują się akcje rozwoju, takie jak budowa floty, werbunek hoplitów, kupców oraz rozpoczęcie projektów. Rozbudowa armii jest niezwykle prosta i polega na zapłacie odpowiedniej kwoty w surowcach bądź srebrze i przelożeniu kostek z kafelka miasta na planszę, gdzie stają się hoplitami bądź okrętami wojennymi. Armię zwiększamy więc kosztem populacji miast, co jak najbardziej ma swoje uzasadnienie. Projekty są natomiast swego rodzaju technologiami, które budować można w konkretnych miastach

i które przyniosą nam prestiż bądź inne profity, w zamian za surowce. Oprócz tego, w grze możemy też m.in. wysłać posłańca do wrogiego lub neutralnego miasta, w którym przy pomocy srebra może on wznieść powstanie i nakłonić mieszkańców do przejścia na naszą

stronę. Jest to bardzo skuteczny sposób przekonywania sąsiadów do poparcia naszej słusznej sprawy. Oczywiście, możemy też handlować w umieszczonych na planszy centrach. Wymieniamy wówczas odpowiednią – wskazaną przez tabelę – ilość któregoś surowca na zboże bądź srebro, które są kluczowymi towarami w grze. Srebro przydaje się w polityce, werbunku oraz zastępuje pozostałe surowce, gdy jest taka potrzeba, a zboże będzie nam niezbędne do wykarmienia populacji naszych miast. Bez niego mogą się one zbuntować. Należy przy tym pamiętać, że ceny dóbr ulegają zmianie, reagując na działania graczy. Mechanizmy rynkowe są elementem, który trzeba wziąć pod uwagę przy planowaniu strategii.

Celowo, na koniec zostawiłem sobie akcje militarne. Ich użycie (każdorazowo) kosztuje bowiem punkt prestiżu, który jest najważniejszym czynnikiem w grze. Jego spadek do zera oznacza natychmiastową porażkę, a ostateczne zwycięstwo przypada temu, kto dysponuje większą sumą populacji w miastach oraz prestiżu właśnie. Wśród akcji tych mamy: poruszenie wojsk lądowych oraz morskich, oblężenie i zbieranie surowców. Ruch rozwiązano w bardzo prosty sposób. Zwyczajnie bierzemy obecne na planszy kostki hoplitów bądź okrętów i umieszczamy je w prowincji docelowej. Należy przy tym pamiętać, że nie wolno przechodzić przez obszary,



na których przeciwnik dysponuje przewagą liczebną. Zwiększa to możliwości blokowania i uprzykrzania życia przeciwnikowi. Zbieranie surowców jest niezwykle istotnym elementem, pozwalającym nam zmusić chłopów w naszych prowincjach do oddania produkowanych tam dóbr. To, jak wiele zabierzemy, zależy od siły naszej armii w prowincji. Oblężenia rozstrzygane są natomiast tylko i wyłącznie na podstawie rzutu kością k4. Im większe miasto, tym wyższy wynik musimy uzyskać.

Polis to gra wojenna, więc niezwykle ważne są tutaj bitwy, do których dochodzi, gdy nasze wojska lądowe lub morskie spotkają się w jednej prowincji. Do rozstrzygnięcia korzysta się z specjalnej talii kart, na których zaznaczono różnego rodzaju jednostki i formacje oraz punkty prestiżu, jakie można zyskać (bądź stracić) wskutek bitwy. Każdy gracz dobiera odpowiednią liczbę kart na rękę, a następnie atakujący wyklada dwie przed sobą. Obronca stara się ze swojej ręki wyłożyć karty, które dokładnie odpowiadać będą formacjom zagranym przez przeciwnika. Jeśli się uda – obronił się i przechodzi do kontrataku, jeśli nie – traci jedną kostkę wojska, a zwycięzca starcia zdobywa prestiż. System prosty, ale sprawdza się bardzo dobrze. Pomocne są tutaj symbole mówiące nam, ile kart danego rodzaju znajduje się w talii. Pozwala to zapanować nad pozornie losową mechaniką oraz z dużym prawdopodobieństwem przewidzieć, co może nas czekać.

HYBRYDA IDEALNA?

Jako że rozgrywka w Polis jest dość złożona, nie sposób opisać wszystkich mechanizmów. Może wystarczy więc, że powiem jedno - gra jest świetna. Opiera się na prostym koncepcie, intuicyjnych zasadach opisanych w dobrej instrukcji, przy jednoczesnym zachowaniu ogromu wyborów i możliwości działania w każdej turze. Polis wymaga niezwykle skupienia, przede wszystkim w związku z koniecznością ciągłego kontrolowania poziomu prestiżu. Może się bowiem zdarzyć, że prestiż spadnie nam do minimum i nie będziemy mieli nawet możliwości poruszenia wojsk, a biorąc pod uwagę ograniczone opcje jego przyrostu (zdobywanie miast, wygrywanie bitew, projekty) – jest to prosta droga do szybkiej klęski. Bardzo podoba mi się także zdecydowana większość małych mechanizmów, które doskonale się uzupełniają i razem tworzą wyborną grę. Lubię mechanizm werbowania wojsk przy pomocy kostek populacji miast. Prosty, a jakże trafnie odzwierciedlający rzeczywistość i wymuszający zachowa-

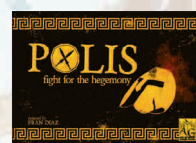
nie balansu pomiędzy siłą armii, a liczbą ludności, która przecież potrzebna jest nam do wygranej. Bardzo też upodobałem sobie całą lewą stronę planszy – z jakich można ściągać surowce oraz przejrzystym, prostym sposobem na ukazanie zmieniających się cen towarów. Podobają mi się także bitwy z delikatną nutką blefu i koniecznością wysilenia pamięci. Początkowo miałem do nich pewne zastrzeżenia, ale po kilku rozgrywkach zrozumiałem, że naprawdę mamy spory wpływ na wynik starcia. I wreszcie – w Polis uwielbiam też to, że do każdego problemu mogę podejść na kilka sposobów. Brak surowców, niedobory wojska, przerwy w zaopatrzeniu – każdy z tych problemów można rozwiązać na kilka sposobów – czy to wybierając rozwiązania bardziej pokojowe, czy składając się ku użyciu brutalnej siły. Możliwość jest naprawdę multum. Warte podkreślenia jest też dobre zbalansowanie stron konfliktu. Każda ma swoje plusy i minusy oraz równe szanse na zwycięstwo. Obie frakcje pozornie niewiele się różnią, ale ich położenie na planszy, a przez to dostęp do innych surowców powoduje, iż granie jedną czy drugą stroną wymaga zastosowania odmiennych strategii.

Jedynę cześć w Polis nie lubię to oblężenia. Obecna tutaj losowość naprawdę doskwiera. A kara za nieudane oblężenie w postaci punktu prestiżu, który trzeba wydać, żeby je w ogóle rozpocząć oraz utraty co najmniej jednej kostki hoplitów, często oznacza, że nikt nie kwapi się z podjęciem takiego ryzyka. Na szczęście pozostaje dyplomacja oraz fakt, że słabsze miasta padają dość łatwo. Co jest przecież zgodne z realiami historycznymi. Niewielkie zastrzeżenia

mam też do części kart wydarzeń, które zdają się być „przegięte” i chyba nieco zbyt mocno ingerują w sytuację na planszy – jak np. wymienianie się miastami pomiędzy graczami.

Na koniec chciałbym jeszcze pochwalić grafiki Marka Rutkowskiego. Są bardzo stylowe i czytelne. Plansze, karty, żetony – wszystko wykonane jest z dobrej jakości materiałów i doskonale sprawdza się w grze.

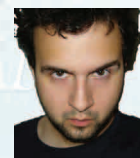
Podsumowując, Polis to świetna propozycja dla osób lubiących mechanikę euro oraz lżejsze gry wojenne. Mamy tu najlepsze elementy obu tych gatunków zaklęte w jeden, świetny tytuł. Dlatego też gorąco zachęcam was do zakupu/pożyczenia/przetestowania. Naprawdę warto!



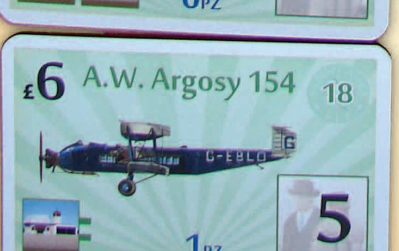
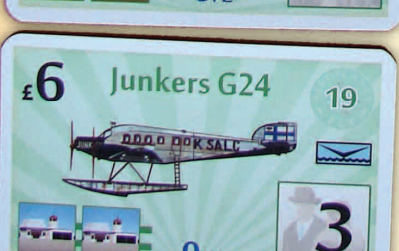
9/10

Typ gry: wojenne euro
Liczba (wiek) graczy: 2
Czas gry: ok. 120-150 minut
Wydawca: Asylum Games
Autor: Fran Diaz
Cena: ok. 200 zł
Edycja: angielska

Plusy i minusy
 + wymagająca rozgrywka, sporo dostępnych akcji, kilka bardzo fajnych rozwiązań, bardzo dobre grafiki oraz jakość wykonania, świetna hybryda gry wojennej i euro;
 - losowość oblężenia, kilka przegiętych kart wydarzeń.



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



Wojciech Sieroń

grę udostępniła:



AEROPLANY: PIONIERZY LOTNICTWA

Na podbój przestworzy!

Martin Wallace znany jest przede wszystkim z bardzo wysoko ocenianych ciężkich tytułów jak *Brass*, *Steam* (i inne gry kolejowe), *Boże Igrzysko*, *Automobile* i inne. Ma też w swoim portfolio tytuły lżejsze, które niekoniernie spotkały się ze zrozumieniem ze strony fanów.

Blisko setka opublikowanych gier świadczy o dużej płodności autora, jak i o pewnej wszechstronności, bo tematyka i wykorzystane mechaniki są bardzo zróżnicowane. Cechą charakterystyczną, znakiem rozpoznawczym gier Wallace'a jest silne oddanie tematyki gry w jej mechanice. Grając w jego gry, można poczuć się niemal jak na swoim symulatorze.

TRYLOGIA KOMUNIKACYJNA

Warto zaznaczyć, że *Aeroplany: Pionierzy Lotnictwa* to trzecia gra o tematyce związanej z rozwojem nowoczesnych sposobów komunikacji. Po najślynniejszych grach kolejowych (*Steam* i kilka innych) oraz wysoko ocenianych *Automobilach* Wallace wydał grę o początkach lotniczej komunikacji pasażerskiej.

Wiele osób obawiało się, czy gra projektowana w celu uzupełnienia swoistego cyklu może być równie dobra jak te wcześniejsze hity. Obaw nie rozwiewały pogłoski o wykorzystaniu kości w grze (co słabo kojarzy się z tym projektantem). Pierwsze zdjęcia

planszy – dość pastelowej i surowej w wyglądzie – także nie budowały zaufania. Wreszcie raporty z rozgrywek testowych niemal pogrzyżyły szanse na dobre przyjęcie gry wśród zagorzałych miłośników świetnych gier Wallace'a.

Jakże to jest w praktyce - po rozegraniu niejednej partii - z tymi *Aeroplanami*? Warto się starać o skompletowanie tej trylogii? A jeśli nie znamy dorobku autora, czy taka gra ma szansę na dobre przyjęcie na towarzyskim spotkaniu?

ZAGLĄDAMY DO PUDEŁKA...

Okładka przypomina plakaty z okresu międzywojennego. Prosta kreska, pełne, pastelowe kolory – samolot z przygotowującą się do lotu załogą. Plansza utrzymana jest w tej samej stylistyce co okładka i zawiera kilka dodatkowych informacji ułatwiających rozgrywkę. Znajdziemy też talię kart samolotów – gratka dla każdego miłośnika awiacji! – modele dawno zapomniane, choć zasłużone dla rozwoju lotnictwa. Do tego kilka rodzajów żetonów (lotniska, pasażerowie itp.) oraz kości. Trzy kości specjalne, bo zamiast jedynek mają trupa główkę oraz jedna najwy-

W polskim wydaniu zawarto bonusowy samolot (dla wydań w innych językach dostępny poprzez sklep BGG) – jedyny seryjnie produkowany polski samolot pasażerski PWS-24 bis.



czajniejsza k6. Instrukcja bardzo czytelna, z wieloma przykładami, choć nie obyło się bez drobnych pomyłek w polskiej wersji.

ROZWIJAMY NASZE LINIE LOTNICZE

W czasie rozgrywki realizujemy po jednej akcji spośród kilku dostępnych. Ważne jest to, że tylko jeden rodzaj akcji - budowa lotnisk (a tym samym ustanawianie połączeń) - możemy wykonać wielokrotnie w swojej kolejce. Wszelkie inne działania: zakup samolotów, przewóz pasażerów, zdobywanie gotówki czy specjalnego wsparcia muszą być wykonywane pojedynczo. To oznacza, że kluczowe w czasie rozgrywki jest wyzucie właściwej chwili na każde z działań. Obserwacja poczynań rywali, odpowiednie przygotowanie się do zdobywania punktów. Akcje są dość oczywiste i naturalnie realizowane już po kilku pierwszych turach, chociaż można w pierwszej chwili odczuć zdziwienie, gdy nieudany lot na nowe lotnisko kończy się katastrofą, w wyniku której tracimy nie samolot, ale właśnie lotnisko. Jednak w czasie rozgrywki przestaje mieć to znaczenie.

BUDUJEMY LOTNISKA

Mimo że mniej oczywiste niż w innych grach Wallace'a, rozwiązania zastosowane w grze świetnie budują klimat. Zakup samolotów związany jest z możliwością ustanowienia nowych połączeń. Z drugiej strony, nasza powietrzna flota się starzeje (realizujemy plan przewozów) i musimy inwestować w nowe maszyny. Lotniska z każdej z trzech er rozgrywki są coraz lepsze i możemy nimi zastąpić starsze - własne i, przede wszystkim, innych graczy. To generuje swoisty wyścig o to, kto zdąży zrealizować przewozy nim jego połączenie zlikwiduje depcząca po piętach konkurencja. Aby nowe lotniska powstały, musimy podjąć ryzykowny lot. W zależności od lokalizacji (w Europie bezpiecznie,

W wydanym przez Mayfair pakiecie dodatków **Game Variants & Mini Expansions Set #1** jest mini dodatek - **Czartery**. Dodatkowy żeton lotniska pozwala ustanowić połączenie ze zwykłym miastem niezależnie od limitu dostępnych lotnisk.

w egzotycznych krajach znacznie mniej) rzucamy specjalnymi kośćmi, które mogą wskazać awarię silników albo zbyt niski wynik. Pechowy rzut możemy przeplacić albo użyć specjalnych żetonów wsparcia. To pokazuje znaczenie planowania i przygotowania się do kolejnych etapów rozwoju naszych linii.

ZAPRASZAMY DO LOTU

Najbardziej oryginalnie rozwiązana została kwestia wpływu pogody na nasze działania. Mimo że nie jest to wprost wspomniane, to w taki sposób objaśniam to moim współgraczom. Otóż po każdej rundzie, pierwszy gracz rzuca zwykłą kością, by określić, kto będzie nowym rozpoczynającym. Wiele osób to rozwiązanie drażni, ale jeśli wziąć pod uwagę znikome możliwości dawnych aeroplanów do lotów w trudnych warunkach atmosferycznych, to jest to proste i eleganckie oddanie takich niezależnych od nas czynników. Gracze muszą w swoich planach uwzględnić także i to, że przyjdzie im czekać dłużej na swoją kolej albo szczęśliwie uda się wykonać dwie akcje z rzędu.

Los w czasie rozgrywki dość równomiernie rozdziela pierwszeństwo, zatem dodaje to emocji a nie psuje radości z gry.

TRYUMFALNY LOT

Miałem i ja obawy, przed pierwszymi rozgrywkami w *Aeroplany*, czy gra spełni wysokie oczekiwania. Z przyjemnością mogę potwierdzić, że gra się płynnie, z dużą dozą emocji i uczuciem pionierskiego ducha lotów nad bezkresnymi obszarami Afryki czy Atlantyku. Zabudowanie przeciwnikom kluczowych lotnisk czy zabranie cennych pasażerów daje satysfakcję od razu. Jednak końcowe

zwycięstwo smakuje bardzo, zwłaszcza w pełnym gronie, gdy wszystkiego jest za mało, a chętnych tak wielu.

Mimo zupełnie innej tematyki gra ma sporo podobieństw do gier kolejowych Wallace'a. Ustalamy trasy, przewozimy po nich wartościowy „ładunek”, blokujemy wzajem możliwości działania. W gronie doświadczonych graczy te możliwości na pewno zostaną dostrzeżone i wyzyskane, a rozgrywka będzie zacięta.

Trzeba też podkreślić, że znacznie prostsze zasady (w porównaniu do gier kolejowych) czynią z *Aeroplanów* dobrą propozycję dla mniej doświadczonych graczy. Być może wybiorą oni mniej konfrontacyjny styl rozgrywki w początkowym okresie gry. Jednak im dalej, tym bardziej oczywiste staje się, że rywalizacja jest sensem *Aeroplanów*. W ten sposób można odkryć niewątpliwego talent Wallace'a do tworzenia gier świetnie oddających tematykę i szukać innych, świetnych jego gier.



Typ gry: imprezowa
Liczba (wiek) graczy:
 3-5 (od 14 lat)
Czas gry: 120 minut
Wydawca: Phalanx
 Games Polska
Autor:
 Martin Wallace
Cena: ok. 135 zł
Edycja: polska

8/10

Plusy i minusy
 + proste zasady, klimat pionierskich czasów, niepowtarzalność rozgrywki, walory edukacyjne;
 - specyficzne śmieszności w regulach
Skalowalność:
 im więcej graczy, tym trudniej i fajniej!



Polski wydawca przygotował dedykowaną stronę zawierającą dodatkowe informacje nt. samolotów wykorzystywanych w grze.

DWA WYDAWNICTWA, JEDNO HOBBY

Z Michałem Ozonem rozmawia Piotr Siłka

Oprócz dużych, znanych wydawnictw, gdzie gry planszowe są jednym z wielu produktów, coraz więcej śmiałków decyduje się na rozpoczęcie działalności ściśle skupiającej się na wydawaniu gier bez prądu. Jednymi z pierwszych byli koledzy znani jako Diablos Polacos czy też Phalanx Games Polska. Postanowiłem więc wypytać Michała Ozona, który - jak się okazuje - w ramach hobby czynnie działa w obu inicjatywach. Warto przeczytać, bo gwarantuje wam, że o ich tytułach będzie głośno nie tylko u nas!

Poruszasz się w dwóch planszówkowych światach - po pierwsze: grach wojennych, a po drugie: nie pogardzisz również dobrym euro. Co Cię ciągnie do tych poszczególnych gatunków gier?

Zaczynałem od planszowych gier wojennych, w które grałem w latach 90-tych minionego wieku. Moja pierwsza „zachodnia” gra planszowa to polska edycja gry Squad Leader, na owe czasy doskonałego systemu taktycznego, osadzonego w realiach II wojny światowej. Następnie poznałem wspaniałe Empires in Arms i Empires in Harm, epickie strategie o czasach napoleońskich. W EiA / EiH grało się miesiącami, a prowadzenie własnego państwa, jego gospodarki, armii i polityki zagranicznej angażowało mnie i znajomych na setki godzin. To była gra totalna, najpierw wiele godzin przy planszy, a potem drugie tyle przy telefonie, bo negocjacje polityczne miały miejsce i poza stołem gry. Potem pojawiła się polska edycja Ścieżek Chwały, ale to był już znak nowych czasów w hobby, które trwają do dziś.

W euro wszedłem przypadkiem, dzięki forum gry-planszowe.pl, gdzie poznałem pierwszych ludzi z Opolą, którzy grają w nowoczesne planszówki. Zaczęliśmy od Twilight Imperium, Wysokiego Napięcia, itd. Potem potoczyło się już samo - nowe gry, nowi ludzie, nowe lokale... Tak działamy już 6 lat, co tydzień grając w planszówki. Czasami nawet uda się rozłożyć na stole coś wojennego, ale brakuje mi grania w cięższe tytuły z tej kategorii.

Do gier wojennych ciągnie mnie zainteresowanie historią konfliktów zbrojnych - moje najważniejsze hobby. Z kolei do euro gier ciągną mnie wspaniali ludzie, których poznałem przez te wszystkie lata.



Do których tytułów najchętniej wracasz w tych dwóch nurtach?

Combat Commander to gra wojenna, do której najczęściej wracam. Oddaje ona ducha taktycznego starcia w nieodczynnym dla innych gier sposób. Bardzo wiele rzeczy dzieje się w niej „poza graczami”, co buduje wrażenie uczestniczenia w prawdziwej walce. Mimo to, o zwycięstwie i porażce decydują decyzje graczy, a nie ślepy los, który zazwyczaj bije w każdego po równo. Trzeba się tylko umieć do niego dostosować.

Co do euro gier, to najczęściej gram w tytuły, które lubi moja żona - Nowa Era i Race for the Galaxy. Ale moje ulubione euro to Gra o Tron i Battlestar Galactica, gry będące absolutnymi 10/10 w swoich kategoriach. Gdy gramy w nie w Opolu, klimat jest doskonały, a partie naprawdę bezwzględne.

Kiedy Twoje drogi złączyły się z wydawnictwem gier historycznych Diablos Polacos?

Dołączyłem do Diablos Polacos w 2009 r., kilka lat po ich powstaniu. Grupę stworzyli Jaro Andruszkiewicz, Mikołaj Lenczewski i Waldek Gumieny. Zajmowali się różnymi tematami, ale zawsze cel był jeden - wydawanie gier historycznych. Zaczęli od budowy forum Res Publica (obecnie połączone z forum Strategie) i pierwszej próby stworzenia wydawnictwa; przeszli przez epizod sprowadzania i gier wojennych z zachodu; aż dojrzyli do stworzenia prawdziwego wydawnictwa. Ja przystąpiłem do Diablos Polacos dopiero na tym trzecim etapie, gdy utworzyliśmy w Opolu PGP Sp. z o.o. i zaczęliśmy wydawać gry pod szyldem Phalanx Games Polska. Od jakiegoś czasu nasza grupa ma fanpage: facebook.com/diablospolacos, gdzie można śledzić nasze bieżące dzieje.

Czyli każdy z Was pracuje poza wydawnictwem na „normalny etat”?

Każdy z nas utrzymuje się z czegoś innego, niekoniecznie z pracy na etacie. Gry wydajemy jako hobby, pracując nad nimi w wolnym czasie. Wydawanie gier planszowych nie jest na tyle dochodowe, by ktokolwiek z nas miał rezygnować ze swojego podstawowego zajęcia. Dzięki temu zyski w całości inwestujemy w rozwój firmy, która z roku na rok rozwija się i zdobywa coraz większy udział w polskim rynku.

Jak doszło do powstania Phalanx Games Polska i jak należy wydawnictwo odnieść do powyższej inicjatywy?

Phalanx Games Polska powstało dzięki dobrym kontaktom Waldka z zagranicznymi partnerami, zdobytymi podczas pracy ze sklepem internetowym Diablos Polacos. W latach 2008-2010 firma Phalanx Games b.v. budowała sieć koprodukcji i sprzedaży w różnych krajach Europy i przystąpiliśmy do tego tworzą, by wejść na polski rynek ze znaną marką.

Sprzedaż pierwszych gier (głównie doskonałego Steam) była na tyle zadowalająca, że zaryzykowaliśmy z polską edycją gry Boże Igrzysko. Po nim poszło już z górki.

Jak się mają relacje Diablos Polacos do Phalanx Games Polska? PGP to spółka, wydawnictwo, płaszczyzna biznesowa. DP to forum idei, dyskusji, wspólnych projektów i hobby.

Jak obecnie wygląda sytuacja z wydawnictwem. Planujecie wydawać gry pod obydwoa szyldami?

Gry wydajemy pod obydwooma naszymi markami, ponieważ gra planszowa to dla nas połączenie produktu biznesowego (PGP) z myślą, ideą (DP), która nas interesuje. Ryzykowne projekty, takie jak CLASH: Jihad vs. McWorld trafiają pod logo Diablos Polacos, gdy gry tematycznie bezpieczniejsze, takie jak Aeroplany: Pionierzy lotnictwa, pod logo Phalanx Games Polska. Tak wiele osób mówi o nas „Phalanx”, że szkoda nam rezygnować do końca z tej marki, szczególnie, że pod nią wydajemy bestsellerowe gry z serii Świata Dysku.

Domyślałem się, że do tej pory największym komercyjnym sukcesem Waszego wydawnictwa było wydanie Świata Dysku? Jak doszło do współpracy z Martinem Wallace'em? Może zdradzisz Czytelnikom nieco więcej na temat współpracy z jednym z popularniejszych autorów. Wszystko odbywa się drogą elektroniczną czy też mieliście jakieś osobiste spotkania?

Tak, Świat Dysku: Ankh-Morpork to nasz największy hit. Wyniki sprzedaży pokazują, że to jeden z lepiej przyjętych przez polskich graczy tytułów w segmencie nowoczesnych eurogier. W tym roku będziemy realizować trzeci dodruk Ankh-Morpork oraz wydamy drugą pozycję w serii – Świat Dysku: Wiedzmy. Prace nad tymi tytułami zbliżyły nas do wydawnictwa Kosmos, jednego z głównych rozgrywających na rynku niemieckim. Obecnie rozwijamy z nimi relacje, a nasze prototypy trafiają do Kosmosu. Może kiedyś któryś z nich zwróci na siebie uwagę?

A jak to z samym Martinem Wallace'em było? Połączyła nas polska edycja gry God's Playground – popularne Boże Igrzysko, Polska Gra Roku 2011. Wygląd polskiego wydania zachwycił Martina i na pewno nie żałuje on podjętej z nami współpracy. Wydaliśmy w Polsce wiele jego gier i często dyskutujemy z nim o kolejnych tytułach, ale staramy się wydawać gry historyczne, więc nie zostaliśmy wydawnictwem Wallace Games Polska.

Prywatnie, Martin to bardzo sympatyczny i otwarty człowiek, z którym Waldek koresponduje na bieżąco, nie tylko o sprawach biznesowych. Obecnie



Martin jest po niedawnej przeprowadzce do Nowej Zelandii, w ostatnim mailu pisał nam o pierwszych dniach w swoim nowym domu i o wspaniałej pogodzie za oknem, tak innej niż angielska. Wszyscy znamy filmy Petera Jacksona o Śródziemiu, które były tam kręcone, więc potrafimy zrozumieć decyzję Martina o takim, a nie innym, wyborze nowego miejsca zamieszkania (+ niższe podatki!). Obok kontaktu elektronicznego podtrzymujemy relacje osobiście, na targach, ale wtedy nie ma czasu na dłuższe rozmowy.

Przy okazji - dużo czasu spędziliście nad zmianą planszy do Bożego Igrzyska? Czy Martin miał jakieś uwagi co do ostatecznego wyglądu od strony funkcjonalnej?

Tworzenie grafiki do Bożego Igrzyska było długim procesem. Na naszym fanpage'u można zobaczyć poszczególne etapy pracy, wyraźnie widać na nich, jak pierwsze szkice odbiegają od finalnego rezultatu. Wiele się wtedy nauczyliśmy. Na szczęście dziś jest już cała grupa polskich grafików, którzy grają w gry planszowe i wiedzą, jak projektować do nich plansze. 4 lata temu nie było tak łatwo.

Martin nie wnosił uwag podczas naszej pracy. On zachowuje się profesjonalnie – kupiliście licencję, róbcie z grą, co chcecie. Natomiast z efektu był bardzo zadowolony, myślę, że w ten sposób zapracowaliśmy sobie na jego zaufanie.

Kolejny tytuł tego autora, który ukazał się nakładem Waszego wydawnictwa to Aeroplany. Nie kusiła Was chęć zmiany wyglądu planszy również tej gry? Gra jest

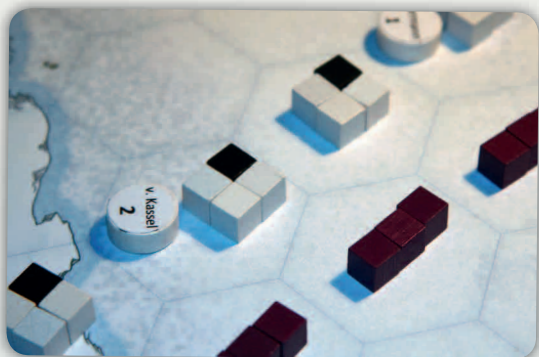
nieco nietypową grą ekonomiczną. Czy możesz przedstawić, komu ta gra powinna się najbardziej spodobać?

Aeroplany: Pionierzy lotnictwa to bardzo dobry tytuł do wprowadzania znajomych w nieco cięższe, ekonomiczne granie. Ten tytuł udanie łączy cechy gry rodzinnej z prawdziwą grą ekonomiczną. Jeśli chcesz kiedyś zagrać ze znajomymi w Brassa, a ci na razie grają tylko w Filary Ziemi, to zagraj z nimi najpierw w Aeroplany. Na nich nauczą się wielu mechanik i zależności, dzięki którym będą w stanie zasiąść z czasem do tytułów ciężaru Automobile.

Nie mieliśmy wpływu na wygląd gry, ponieważ wydawaliśmy ją w koprodukcji z Mayfair Games. Gdybyśmy robili grafikę sami, gra na półce byłaby droższa o 50 zł – gdyż samodzielnie musielibyśmy ją wydrukować. Mi grafika Aeroplanów się podoba, przypomina plakaty z 20-lecia międzywojennego - ma swój klimat (a karty samolotów są przepiękne!).

Ciekawi mnie też aspekt testowania prototypów Martina Wallace'a. Wiem, że dostajecie jego gry o wiele wcześniej. Czy jest on otwarty na sugestie zmian i zdarzyło się, by coś zmienił pod wpływem polskich testerów?

Martin Wallace to doświadczony, ale asertywny projektant. Wnosimy uwagi, ale wiele z nich przepada. Autor ma daną wizję gry i niekoniecznie chce ją zmieniać pod nasze gusta. Natomiast niektóre uwagi przyjmuje, testuje i wprowadza. Na przykład w grze Świat Dysku: Wiedzmy będą dwie ważne zmiany w mechanice wprowadzone po naszej interwencji. Najwięcej pracy jest zawsze z instrukcjami, to chyba najslabszy punkt rzemiosła



Martina, zresztą, jest to zawsze najtrudniejszy element w przygotowaniu gdy do wydania.

Jak trafiłście na grę RRR, która potem przekształciła się w CLASH? Skąd pomysł na taką tematykę i czy spodziewaliście się takiego poruszenia na forum BGG przy okazji projektu okładki?

Nasz model biznesowy pozwala nam czasami iść pod włos i zrobić coś absolutnie niekomercyjnego. Tak powstał CLASH: Jihad vs. McWorld. Gra zbiera doskonałe recenzje, ale też budzi strach w oczach typowego konsumenta. Po cichu liczymy jednak na to, że miłośnicy gier planszowych nie są typowymi konsumentami (w końcu kupują gry planszowe – dziwaki!), ale ludźmi z szerokimi horyzontami, którzy docenią CLASH za doskonałe połączenie tematu i mechaniki. Gdybyśmy patrzyli wyłącznie na zysk, to polski RRR byłby grą o tytule Nastolatki vs. Zombie.

RRR to japońska gra, którą w Polsce promował - poprzez Świat Gier Planszowych - Ignacy Trzewiczek. Michał Broniek, który z nami swego czasu bliżej współpracował, zainteresował nas tą grą i nabyliśmy licencję. Oryginalna tematyka RRR to konflikt kościoła z władzą świecką w jakimś niezdefiniowanym świecie fantasy. My chcieliśmy czegoś mocniejszego, aktualnego, ale zgodnego z mechanizmami gry. Konflikt wschód – zachód i rewolucje Arabskiej Wiosny wydały nam się dobrym tematem na grę, idealnie pasującym do mechaniki, ale z założenia kontrowersyjnym. No i okazał się chyba aż za kontrowersyjny – japońscy autorzy poprosili o nieoznaczanie gry ich imionami i nazwiskami, a pierwszy projekt okładki wywołał spory flame (kłótnię internetową) na BGG. Jak zawsze okazało się, że są w środowisku osoby, którym brakuje dystansu. Otrzymaliśmy też wiele merytorycznych opinii, na podstawie których przerobiliśmy okładkę, by nie wpisywała się w medialną nagonkę na prezydenta Obamę. Cały proces



wydawniczy CLASHa był dla nas bardzo ciekawym doświadczeniem i wiele się dzięki niemu dowiedzieliśmy. Bardzo cieszą nas recenzje gry, których autorzy dostrzegają ideę łączącą mechanikę z tematem, używają tekstów źródłowych przy opisywaniu kafli z gry... super sprawa i naprawdę wielka satysfakcja.

Z tym tytułem byliście też na ostatnim Essen, gdzie mieliście w mojej opinii najbardziej interesujące stoisko. Jak generalnie wspominać ten wyjazd i jak tam ten tytuł został przyjęty? Czy stoisko na ten rok już macie zarezerwowane?

Dzięki! Planujemy być na tegorocznych targach Spiel z dwoma nowymi tytułami. Zeszłoroczne targi były stresujące, ponieważ nasza drukarnia nie wywiązała się z umowy i mieliśmy z tego powodu sporo problemów. To chyba najmocniej utknęło nam w pamięci. Same targi oceniam pozytywnie, pierwszy raz profesjonalnie przygotowaliśmy stoisko i było widać rezultat. Mam nadzieję, że w tym roku uda nam się zdobyć jeszcze lepsze miejsce i równie ciekawie się zaprezentować.

Wiele osób zastawia się, kiedy w końcu światło dzienne ujrzy gra Teutons? W ciągu ostatnich dwóch lat, od kiedy można było usłyszeć o tym projekcie, stała się ona przyczynkiem do powstania systemu, będącego odpowiednikiem np. znanego Battle Cry. Rozumiem, że w takim razie macie większe plany, co do tego systemu. Czy możesz puścić wodze fantazji i opowiedzieć, co Wam się marzy w tym aspekcie?

Teutons to świetna gra, rzecz w tym, że będzie droga w wydaniu, a polski rynek gier wojennych jest bardzo wąski. Czekamy na jego rozwój, a gra przechodzi ewolucję, rozważaliśmy różne warianty produkcji, chyba dochodzimy do złotego środka. Zre-

zygnowaliśmy z 2 dwustronnych plansz (które są prawdziwymi dziełami sztuki, eh, trudna decyzja) na rzecz jednej, ale z dokładanymi kafelkami terenu. Z tego powodu musimy przerobić wszystkie gotowe już scenariusze, przetestować... Ale ludzie o grę pytają i to motywuje do kontynuowania pracy.

Marzenie – Teutons jako początek systemu taktycznego na miarę Command & Colours, pełnej biblioteki średniowiecznych bitew. Ale to na pewno nie w tym roku.

W serwisie BGG zapytaliście też, na którym portalu crowdfundingowym najchętniej byłiby widziani Teutoni. Czy w takim razie może ta droga do wydania jest możliwa?

Tak, na Kickstarter.com może i byłoby warto spróbować - siedziba firmy w UK to nie jest aż taka przeszkoda. Rzecz w tym, że wyżej opisane zmiany wymagają znacznego nakładu pracy. Wiemy, że warto Teutons wydać, ale chcemy, by gra sprostała oczekiwaniom.

Doszły mnie wieści, iż w tym roku szykujecie mniejsze polskie gry. Co możecie o nich więcej powiedzieć?

I mniejsze i większe...

Pierwsza z nich to Cichociemni: Akcja Most III - taktyczna, wojenna gra karciana dla 2 graczy w segmencie 12+. Jej fabułą jest jedna z najważniejszych akcji polskiego wywiadu z okresu II wojny światowej – rozpracowanie i przerzucenie na zachód technologii broni V-2. Gra jest gotowa, kończymy prace nad grafiką, budujemy relacje z mediami, itd. W drugiej połowie kwietnia rozpocznie się kampania crowdfundingowa w serwisie Polak potrafi (<http://polakpotrafi.pl/projekt/cichociemni>), która ma pozwolić na wydanie tej gry jeszcze w tym roku. Zapraszam do wizyty na





tej stronie i wsparcia projektu! Mamy nadzieję, że crowdfunding pozwoli na wydawanie tytułów, które nie należą do tzw. mainstreamu.

Druga propozycja to Boże Igrzysko: Dzieje Rzeczypospolitej Szlacheckiej II (tytuł nieoficjalny). Gra Boże Igrzysko będzie miała drugą edycję, ale tym razem naszego autorstwa. Gra zachowa to, co najlepsze w pierwszej edycji, jednocześnie zostanie pozbawiona elementów zbędnych, które wydłużały i komplikowały rozgrywkę. Symultaniczność ruchów graczy pozwala ukończyć grę w 5 osób nawet w 60 minut, a rozgrywka nie traci nic ze wspaniałego klimatu, jaki królował w I edycji.

Pierwsze grafiki kart, jak i pudełka Cichociemnych robią bardzo dobre wrażenie. Czy możesz nieco bliżej przedstawić samą mechanikę gry? Na pudełku widnieje też podtytuł: vol. 1. Czy w takim razie mamy spodziewać się kolejnych tytułów w ramach tej serii?

Jeśli debiut będzie udany, Cichociemni zainicjują całą serię gier o najważniejszych akcjach naszego wywiadu i sił specjalnych. Fabułą Cichociemnych są działania polskiego wywiadu podjęte w celu poznania sekretów niemieckiego poligonu rakietowego w Bliźnie, na którym testowano rakietę balistyczną V-2. Ten temat to niesamowita historia. Wystrzelwane podczas prób rakiet wielokrotnie spadały poza obszarem poligonu, stwarzając możliwość poznania ich budowy przez polski wywiad. Żołnierze Armii Krajowej w szeregu brawurowych akcji przejęli najważniejsze elementy rakiet i stworzyli dokładną dokumentację techniczną tej broni. Następnie zostały one ewakuowane z Polski samolotem, podczas niezwykle ryzykownej, ale udanej „Akcji Most III”.

Z punktu widzenia wydawcy ma to być tania, dostępna dla szerokiego grona osób karcianka, o „filmowej” tematyce i dużej wartości edukacyjnej. Doświadczeni gracze nazwą ją fillerem (rozgrywka

trwa 30 min), ale dla osób, które doceniają lepsze tytuły, lub chcą zagrać z dziećmi, będzie to bardzo atrakcyjna pozycja.

Jak zareagował na wydanie Bożego Igrzyska II sam Martin? Miał okazję testować grę?

Jak już pisałem wcześniej, Martin to profesjonalista. On wie, że jego God's Playground to tytuł dla bardzo zaawansowanych graczy i rozumie naszą potrzebę zmiany zasad

na bardziej przystępne. Gry nie testował, ponieważ przeprowadzka w całości zaangażowała jego wolny czas. Może, jak sytuacja się uspokoi, podeślemy mu egzemplarz, ale na pewno nie wyda jej w Treefrogu, Martin ma za wiele własnych pomysłów, by wydawać cudze.

Jak wygląda sytuacja z pozostałymi protypami, o których można poczytać na Waszej stronie: 1st-Blitzkrieg, Potop, Powstanie Listopadowe, Wielka Wojna Północna i Wojna 13-letnia?

Powstanie Listopadowe i Wojna 13-letnia czekają na lepsze czasy, bo to pełnokrwiste gry wojenne.

1st-Blitzkrieg jest właściwie gotowy, ale nie jesteśmy do końca zadowoleni z wyników testów. Udało nam się stworzyć mechanikę, która pozwala w realistyczny sposób odegrać wydarzenia Kampanii Wrześniowej '39 roku (i scenariuszy alternatywnych), ale gra trwa za długo... Zostawiliśmy temat, musimy od niego odpocząć, kiedyś na pewno do niego wrócimy.

Carolus: Wielka Wojna Północna jest w opracowaniu, trwają testy, wprowadzamy zmiany przyspieszające rozgrywkę i pozbawiające grę zbędnego balastu. Celujemy z nim na 2014 r.

Zarzuciliśmy prace nad Potopem, gdy ruszyliśmy mocniej z Carolusem. Jeśli ten drugi zostanie wydany i doceniony, wtedy na podstawie jego zasad zrobimy Potop – wiele pracy jest już gotowe (siły stron, scenariusze).

Od jakiegoś czasu gracze też w prorytym Wiedźm, czyli kolejny tytuł ze Świata Dysku. Jak wrażenia po pierwszych grach?

W Wiedźmach gramy od stycznia 2013 r. To bardzo sympatyczna rodzinna gra przygodowa, zupełnie inna w odbiorze niż Ankh-Morpork. W Wiedźmach gracze nie walczą ze sobą wszelkimi

(nie)dopuszczalnymi metodami, lecz często muszą współpracować, mimo tego, że wygra tylko jeden z nich. No chyba, że wybrali wariant kooperacyjny, bo i taki, obok jednoosobowego, posiada ta gra! Podczas rozgrywki bohaterki rozwiązują problemy krainy Lancre, te błahe, jak choroba świnki czy pomoc przy porodzie, jak i poważne, jak inwazja elfów albo wizyta samego Śmierci. Każdy rozwiązany problem zwiększa doświadczenie więdźm, bohaterki się rozwijają i mogą czynić coraz więcej. Gra czerpie nieco z mechaniki typu „push your luck”. Przystępując do rozwiązania problemu, więdźma wykonuje rzut dwoma kostkami, sumuje zdobyte punkty. Następnie gracz może zagrywać karty i używać zdolności, by zwiększyć swoje szanse, a na koniec rzuca dwoma dodatkowymi kośćmi i całą tę sumę konfrontuje z trudnością problemu. Jest tu więc miejsce na trudne decyzje (jakie zasoby poświęcić na rozwiązanie tego problemu, w jakiej kolejności do nich podejść) oraz zabawę pełną radośnej turlaniny. Gra jest przepięknie zilustrowana i wyciekająca z niej hektolitry klimatu Świata Dysku.

Na koniec chciałem Cię jeszcze podpytać, jakie gry w ostatnim roku zrobiły na Tobie największe wrażenie, na co czekasz szczególnie w tym roku?

Rok 2012 był dla mnie rozczarowaniem, mało grałem i mało kupowałem. W 2013 czekam na polską edycję Zombicide i Summoner Wars, by spróbować ich z żoną. Liczę na Fight for the Colours wydawnictwa Academy Games, bo to może być przełom w taktycznych grach z XIX w. Po cichu marzę o tym, by Wydawnictwo Bard wydało po polsku Cuba Libre, bo to dużo lepszy temat od Andean Abyss, i gra ma być szybsza. Na pewno kupię Guns of Gettysburg, może też War Stories.

Dziękuję bardzo za wywiad i czekam z niecierpliwością na Wasze gry!



Bartosz Odorowicz

WORLD WAR II: BARBAROSSA 1941

Top model

No więc tak – Barbarossa 1941 to gra dla modelarzy. Nie dla planszówkowiczów – dla modelarzy. Jeśli ktoś ma w domu te wszystkie nożykowo-farbkowo-klejowe utensylia, przed śniadaniem lubi złożyć model armaty ZiS-3, a przy okazji chciałby pograć sobie w planszówkę, to niewykluczone, że znalazł swojego Graala - Barbarossę właśnie.

Jeśli z powyższej wyliczanki bliska jest Wam, Drodzy Czytelnicy, zaledwie ostatnia część („pograć w planszówkę”), lepiej zastanówcie się przed zakupem. Do złożenia jest bowiem kilkanaście modeli, w tym pierońsko trudne dla laika działa i cekaemy. Teoretycznie można poskładać je bez kleju, ale w praktyce lepiej się nim wspomagać. Kilka długich godzin później, po złożeniu całości, ocieramy pot z czoła i konstatujemy, że przecież tego nijak nie da się przenieść bez uszkodzenia elemen-

Oto mamy różne typy oddziałów piechoty, czołgów, artylerii i lotnictwa. Każda jednostka posiada własną kartę, na której zmywalnym markerem zaznaczamy m.in. aktualny poziom amunicji, osłony, morale czy liczebność. Przede wszystkim jednak wpisujemy (w tajemnicy) rozkazy na najbliższą turę. Po równoczesnym odkryciu, będą one realizowane już całkowicie niezależnie od nas, zgodnie z określoną w fazie rozkazów marszrutą, celami i sposobami ostrzału. Cały system zyskuje w ten sposób realistyczną bezwładność, właściwą prawdziwemu dowodzeniu.

Paleta rozkazów jest szeroka - dość powiedzieć, że każda jednostka może wykonywać po kilkanaście, spośród około czterdziestu opisanych w podręczniku dyspozycji. Są zasady, strefy ostrzału, wojna minowa, zaskakująco rozbudowane działania lotnicze, różne rodzaje ruchu. Cały system nosi marketingową nazwę Art of Tactic i spotkamy go także w innych grach wydanych pod znakiem rosyjskiej firmy modelarskiej Zvezda (Blitzkrieg 1940 czy Samurai Battles). Pudełkowe zestawy swobodnie rozbudować możemy o dodatkowe modele systemu AoT, za ok. 10 zł/sztuka oferowane przez Zvezdę w skali 1:144 (samoloty), 1:100 (czołgi i pojazdy), 1:72 (piechota). Scenariusze



tów. Jeśli nie posiadamy specjalistycznych pojemników, w Barbarossę zagramy tylko w domu. Jak będziemy się bawić?

Gra realizmem bije i Memoir'44, i Tide of Iron, pod wieloma względami stając w szranki z serią Conflict of Heroes - wszystko za sprawą systemu wydawania rozkazów. Może pamiętacie gry komputerowe z serii Close Combat albo - jeszcze lepiej - Combat Mission? To realistyczne, drugowojenne strategie pola walki, modelujące morale żołnierzy, wpływ terenu, wszelkie detale techniczne sprzętu i uzbrojenia - żadne tam współczesne RTSy z paskami zdrowia (tfu, zaraza!). Barbarossa bliska jest systemowi Combat Mission.



grę udostępnia:



(osiem) są do tego przygotowane, dzięki nabywaniu jednostek za punkty.

Bogactwo możliwości to silny punkt gry, ale już obsługa tych możliwości stanowi jej piętę achillesową. Aż się prosi o karty pomocy z zestawieniem znaczenia piktoqramów rozkazów, skrótem kolejności ich wykonywania, właściwościami terenu... Niestety, próżno ich szukać w pudełku. Z jednej strony mechanika oparta na kartach i zmywalnych markerach oszczędza potężnej żetonady - nieodzownej, gdybyśmy chcieli zaznaczać przy każdej jednostce różne jej statusy. Z drugiej - czasem bywa męcząca. Barbarossa jest jak „gra komputerowa bez komputera”, w której niewygodna buchalteria spoczywa nie na procesorze, lecz na barkach graczy. Im więcej osób równocześnie oblicza i planuje rozkazy, tym ów ciężar na barkach mniejszy, a potyczka przebiega sprawniej. Myślę, że z dodatkowymi modelami dobrze może bawić się nawet sześciu (i więcej!) pasjonatów - za to duży plus. Przy dwóch graczach rozgrywka niestety trochę się wlecze.

Reasumując, gra ma wysoki próg wejścia. Przeciętny planszówkowicz nie-modelarz powinien sięgnąć po inne gry taktycznego pola walki - wybór na rynku jest spory i wciąż rośnie. Co innego miłośnik modelarstwa i znawca II wojny światowej w jednym - ten z przyjemnością będzie przesuwiał po planszy pomalowane przez siebie i pełne detali modele, emocjonując się wojennymi szaradami.



7,5/10

Typ gry: wojenna
Liczba (wiek) graczy: 2+ (od 10 lat)
Czas gry: 60-150 minut
Wydawca: Zvezda
Autor: Konstantin Kriwienko
Cena: ok. 180 zł
Edycja: angielska

Plusy i minusy
+ bezwładność dowodzenia, szczegółowość i realizm;
- żmudna przy 2-3 osobach, niektóre modele trudne do złożenia, brak pomocy dla graczy
Skalowalność:
2-3 średnio,
4+ dobrze



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



MAŁO ZNANE

RECENZJA

Tomasz Gałkowski

BERSERK Tactical Card Game - War of Realms

Ciekawa hybryda

Co jakiś czas pojawia się autor tworzący karciankę, która w założeniach ma zagrozić niezatapialnej pozycji Magic: the Gathering. Próbowali już Amerykanie, Anglicy, próbują obecnie Polacy (Racial Wars), ale także Rosjanie. I o grze naszych wschodnich sąsiadów chciałbym wam dzisiaj opowiedzieć.

Berserk to karcianka, która zaczynała jako klasyczna gra CCG (Collectible Card Game), a w obecnej chwili autorzy starają się przekształcić ją w produkt rodzaju niezwykle popularnego ostatnimi czasy LCG (Living Card Game). Ja otrzymałem dwa pudełka z dwiema skonfigurowanymi już wcześniej i gotowymi do gry taliami.

Kopara po raz pierwszy opadła mi po wyjęciu kart z pudełka. Grafiki są niesamowite! Mamy tutaj do czynienia z klasycznym w swoich założeniach światem fantasy – karty pełne są trolli, gigantów, złośliwych goblinów, zakutych w zbroje ludzi itd. Wszystkie te fantastyczne postacie oddano w niezwykle udany, atrakcyjny i sugestywny sposób. Strona graficzna zasługuje na duże wyrazy uznania.

Drugi opad szczęki zaliczyłem tuż po przeczytaniu zasad. Zaraz, zaraz – to przecież nie jest klasyczna gra karciana!?

Otóż, w Berserk korzystać będziemy jedynie z części talii i w trakcie gry nie będzie możliwości wprowadzenia kolejnych kart. Gracz bowiem dobiera na rękę 15 kart i wśród nich przeprowadza selekcję postaci (przeważnie ok. 10), które służyć mu będą w danej potyczce. Trzeba się dobrze zastanowić i już na etapie przygotowania gry przemyśleć taktykę na daną partię, co samo w sobie stanowi niezłą zabawę. Niewielkim problemem jest w tej fazie losowość, która potrafi popsuć nieco szyki i zweryfikować najlepsze nawet plany.

Kiedy już swoje jednostki mamy, gracz pierwszy układa je na wirtualnej planszy podzielonej na 9 pól (gracz drugi ma nieco inny początkowy rozstaw) i można zaczynać. Aby dobrze zrozumieć zasady walki, dobrze najpierw poznać najważniejsze cechy kart. I tak, jednostki możemy podzielić na: walczące wręcz – żeby zaatakować, musimy znajdować się na przyległym do przeciwnika polu, jednostki dystansowe potrafiące strzelać na odległość oraz jednostki latające, które mogą atakować każdego i gdziekolwiek. Każda karta ma oczywiście swoją wytrzymałość oraz siłę ataku. I tu ciekawa rzecz – siła ta opisana jest trzema cyframi – odpowiednio dla ataku lekkiego, średniego i ciężkiego. Podczas starcia gracze rzucają najpierw kością i różnica obu wyników powie nam, jakiego rodzaju atakiem udało nam się uderzyć. Ciekawa mechanika, która wprowadza sporo emocji. Najciekawszym oraz najbardziej istotnym mechanizmem Berserk jest jednak blokowanie. Każda przyjazna, aktywna jednostka, która stoi w pobliżu zarówno atakującego, jak i naszej atakowanej karty – może przejąć ten cios na siebie i prowadzić daną walkę w zastępstwie. Daje to obrońcy całą masę możliwości taktycznych, a u atakującego potrafi wywołać spory ból głowy związany z dylematem, kogo i gdzie zaatakować. Oprócz tego, jednostki mają też możliwość poruszania się, a każda z nich opisana jest szeregiem zdolności i słów kluczowych charakterystycznych dla gier karcianych typu MtG.

Pierwsze zetknięcie z Berserk było dość zaskakujące i nie do końca od razu pojąłem wszystkie niuanse oraz zawiłości rozgrywki. Z każdą kolejną grą zacząłem dostrzegać jednak bogactwo możliwości i wyborów taktycznych, które gra w każdej rundzie przed nami stawia. Kogo kim zaatakować, a kim później się bronić, czy pozbawić przeciwnika jednostek dystansowych, czy może wdać się w morderczą walkę wręcz. Czy postawić na brutalną siłę, czy też na bardziej subtelne metody w postaci zatrucia, zablokowania, zabójstwa itd. Naprawdę jest się nad czym nagłowić i możemy podejść naszego przeciwnika na wiele różnych sposobów. Efekt ten zwiększa dodatkowo spora liczba dostępnych jednostek, z których każda dysponuje innymi zdolnościami, znacznie wpływającymi na samą rozgrywkę.

Podsumowując, mamy tu do czynienia z bardzo interesującym podejściem do gier karcianych. Ze swoistą hybrydą karcianki oraz gry wojennej. Nie jest to może tak głęboka i dopracowana gra jak (podobny pod pewnymi względami) Summoner Wars, ale wciąż pozostaje ciekawą, emocjonującą alternatywą i świetnym wyborem dla osób znużonych kolejnymi klonami MtG.



Typ gry: karciana
Liczba (wiek) graczy: 2 (13+)
Czas gry: ok. 60 minut
Wydawca: Fantasy World Inc.
Autor: Maxim Istomin, Ivan Popov
Cena: ok. 200 zł
Edycja: angielska



8/10

Plusy i minusy
+ ciekawe podejście do karcianki, kilka świeżych pomysłów, genialne ilustracje, spore emocje w trakcie gry;
- czasami nieco zbyt duży wpływ losowości w początkowej fazie.

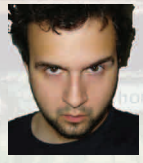


foto: Fantasy World Inc.



Maciej Kwiatek

KING OF TOKYO: POWER UP!

Jeszcze więcej Darwina

CIĄG DALSZY

grę udostępnia:



King of Tokyo, autorstwa Richarda Garfielda, doczekało się w zeszłym roku dodatku zatytułowanego King of Tokyo: Power Up!. Tytuł sugeruje, że wszystkim stoi King of Tokyo (Potwory! Walka! Mutacje!) zyskuje energetycznego kopa. Nie sugeruje wprowadzania Pandy. Ale ona też tam jest.

OKO W OKO Z PANDA

Całość otrzymujemy w niewielkim pudełku. Instrukcja, karty, dodatkowa postać, groźnie typiąca z okładki panda – to wszystko tu jest. Wykonanie stoi na takim samym poziomie jak podstawki, czyli wysokim. Metalowe łączenia kół wartości zostały zastąpione plastikowymi, poza tym jednak wszystko wygląda tak, jakby było drukowane od razu z King of Tokyo.

PANDA BIJE DWA RAZY

Jedynym tak naprawdę nowym elementem zawartym w Power Up! są kwadratowe karty mutacji. Różnią się one tym od standardowych, że każdy potwór ma swój dedykowany zestaw. Wyrzucenie w trakcie kolejki trzech serc pozwala graczowi dobrać jedną z 8 dostępnych dla danego potwora kart ewolucji (w sposób losowy) – serca można też wykorzystać do leczenia, dobranie karty jest dodatkowym zastosowaniem serduszek. Nowe mutacje dzielą się na akcje jednorazowe i wielorazowe, kartę można ujawnić w dowolnej chwili.

Opcjonalnie, każdy gracz może zaczynać z jedną już wylosowaną kartą, ewentualnie można przeprowadzić draft ze wszystkich dostępnych w dodatku mutacji.

ZGLĄDŹ POTWORA

Power Up! bardzo dobrze powiększa możliwości działania gracza. W wersji podsta-

wowej tura przeznaczona na leczenie była w zasadzie stracona – tutaj, uzdrawiając potwora za pomocą serduszek, dodatkowo wyposażamy go w unikalną mutację. Dla różnych potworów są przewidziane różne ścieżki rozwoju – Kraken głównie inwestuje szalone geny w zwiększanie możliwości leczenia i zadawania obrażeń, Alienoid ma z kolei żyłkę hazardzisty – ryzykując utratę kart w późniejszej kolejce, może kupować je taniej, może wykonać ryzykowny atak i zadać większe obrażenia – ale w przypadku porażki sam doznaje obrażeń. The King natomiast czerpie włochatymi garściami z pierwowzoru, czyli King Konga – większość kart ewolucji ma związek z atakiem na miasto, obroną w nim etc. – zagrywając je, wyobraźnia serwuje nam obraz wielkiej małpy wpinającej się po Empire State Building. Wszystko to sprawia, że teraz wybór postaci nie jest jedynie kwestią słusznego lubienia Krakena bądź niesłusznego lubienia innych, podrzędnych potworów – preferując pewien styl gry, możemy sobie ułatwić zadanie, dobierając odpowiedniego pupila.

Podstawowe zasady dodatku zakładają zaczynanie bez żadnej nowej karty już odstoniętej, w wariantcie mamy możliwość wylosowania jednej karty już na początku gry. Te dwa sposoby rozpoczęcia nie mają istotnego wpływu na długość partii. Trzecią opcją jest natomiast draft przeprowadzany spośród losowego zbioru kart. Po wielu partiach, kiedy wszyscy już dobrze znają grę, draft trwa kilka minut, natomiast nie polecam tego wariantu z nowymi graczami – potrafi on potrwać dłużej niż sama rozgrywka.

CZY WARTO MIEĆ TAKIEGO POTWORA?

King of Tokyo: Power Up! jest dodatkiem niewielkim. Ma to swoje zdecydowane

zalety – dodaje nieco możliwości taktycznych, nie wyracając założeń gry do góry nogami. Czas partii także się nie zwiększa, a zdecydowanie przyjemniej się gra zindywidualizowanym potworem. Kolejki przeznaczone na leczenie nie są kolejkami straconymi, a większa przewidywalność dobierania kart zwiększa (odrobinkę) strategiczność gry, gdyż możemy kupować karty mutacji pod kątem tego, co mamy w swoim profilu potwora.

Minusem na pewno jest to, że tak naprawdę w cenie dodatku dostajemy po prostu 56 kart, panda dodana jest chyba tylko po to, żeby pudełko nie wyglądało na puste (gra w dalszym ciągu nie jest przewidziana na 7 osób).

Pomimo swojej ceny Power Up! jest bardzo warte zakupu dla miłośników King of Tokyo – nie wprowadza rewolucji, ale dopełnia podstawowe zasady, zwiększając możliwości wykorzystania rzutu. Cena obniża ocenę o jedno oczko – jest za wysoka, a kto próbował reklamować kości z podstawki, ten wie, że nie idzie za tym dbanie o klienta.



Typ gry: kościanna
Liczba (wiek) graczy:
2-6 (8+)
Czas gry: 30-60 minut
Wydawca: Iello
Autor:
Richard Garfield
Cena: 60 zł
Edycja: angielska

8/10

Plusy i minusy
+ wzbogaca podstawową grę, zwiększa decyzyjność, nie przedłuża rozgrywki;
- cena, mały dodatek, a trzeba go nosić w oddzielnym pudełku;
Skalowalność:
2-3 średnio,
4-6 dobrze



Miłośnik gier planszowych obdarzonych 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.



RIGOR MORTIS

www.rigormortis.pl

STRATELIBRI



Świat Ragnorthy powraca!

ZOMBICIDE™

KOOPERACYJNA GRA PŁANSZOWA



www.zombicide.pl
www.guillotinegames.com

Zombicide ©2012 - 2013 Guillotine Games & CoolMiniOrNot. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wojciech Sieroni

PRZYJACIELSKIE WIZYTY

Moja przygoda z Wysokim Napięciem, cz. I

Recenzja Wysokiego Napięcia pojawiła się ponad 5 lat temu w pierwszym numerze ŚGP. Wtedy Wysokie Napięcie było w pierwszej trójce rankingu BGG, obecnie wciąż jest w Top Ten. Przez te lata gra została wydana w kilkunastu wersjach językowych, sprzedano co najmniej kilkadziesiąt tysięcy egzemplarzy, pojawiły się dwa dodatki, siedem dwustronnych map oraz ciekawe karty promocyjne. Fani aktywnie dyskutują o grze i również tworzą nowe mapy i dodatki.

Coś musi być w tej grze, że trafia do tak szerokiego i prężnego grona odbiorców. Z drugiej strony, łatwo się pogubić w tej szerokiej palecie rozszerzeń.

LUBIĘ TO!

Co mi się spodobało w Wysokim Napięciu? Prostota zasad oraz ich zróżnicowanie. Licytacja elektrowni w pierwszej fazie jest świetną okazją do poznania stylu gry przeciwników. Lubię gry z licytacją, gdzie trzeba szacować wartość przez przyzmat zaangażowania uczestników licytacji. W optymalnym przypadku może się udać wymuszenie zakupu powyżej rozsądnej wartości. Zakup surowców zawiera element interakcji – warto sprawdzić, kto po nas będzie kupował i czy możemy podbić ceny. Rozbudowa to ocena naszych możliwości inwestycyjnych i opcji przeciwników, tak abyśmy raczej my blokowali niż sami zostali w jakimś ciemnym zaułku. Dla mnie emocje w tej grze prawie nigdy nie spadają. Udało mi się wiele razy zacząć wprowadzanie w świat nowoczesnych planszówek od Wysokiego Napięcia. A co mnie najbardziej raduje, gra jest czytelna – niemal zawsze potrafię wskazać swój błąd, jeśli przegram.

PODSTAWKA

Pierwsze wydanie (także polskie) zawiera mapy Niemiec i USA. Niemcy zalecane są

do pierwszych rozgrywek, bo mają zrównoważone koszty połączeń i początkujący gracz nie musi się obawiać, że zacznie w niekorzystnym zakątku. Dodatkowym smaczkiem tej mapy jest wyjątkowa grafika miasta Brema. To rodzinne miasto autora i stąd dorysowany pomnik. Ameryka ma ciekawy obszar wyjątkowo drogiego połączeń poprzez Góry Skaliste i Wielkie Równiny. Rozpoczynając na wybrzeżu Pacyfiku, można mieć problemy... Mapa USA zawiera specyficzny błąd. Połączenia między miastami spełniają regułę trójkąta – połączenie pośrednie zawsze jest droższe niż bezpośrednie. A tu mamy przykład niedopatrzania między Boise a Cheyenne. Jednak w niektórych krajach pierwsze wydanie zawiera inne mapy! Najwięcej emocji wzbudziło wydanie frankofońskie Mégawatts zawierające mapę Francji oraz kanadyjskiej prowincji Quebec. O ile mapa Francji była wcześniej dostępna jako pierwszy dodatek, to Quebec przez długie lata był bardzo trudno dostępny dla fanów. Równie ekskluzywne było wydanie promocyjne Funkenschlag: EnBW dla jednego z koncernów energetycznych, bo zawierało mapę landu Badenia-Wirtembergia (a do tego jedną małą zmianę na mapie Niemiec i usuniętą kartę elektrowni). Ze względu na specyficzny rynek i ograniczony nakład te dwa pełne wydania Wysokiego Napięcia były dla wielu fanów źródłem nieprzespanych nocy...

MAPY

Od premiery, niemal co roku 2F-Spiele wydaje nową mapę. Wyjątkiem był rok 2007, gdy wydano zwykły dodatek Nowe karty elektrowni.

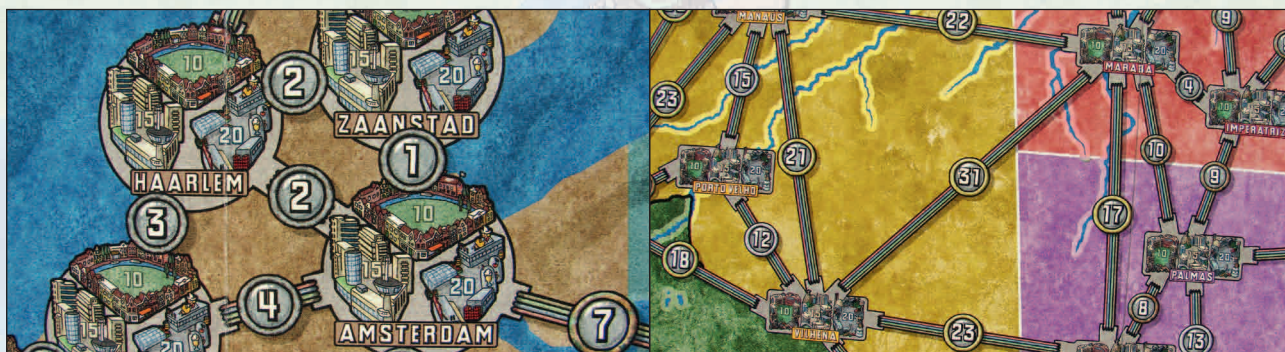
Większość gier swoimi dodatkami uzupełnia rekwizyty na planszy, dodaje nowe reguły, zwiększa liczbę przepisów. Friese wpadł na pomysł podmiany samej planszy. Prawie wszystko pozostaje bez zmian od strony wyposażenia. Zmienia się zwykle startowy układ cen surowców oraz sposób ich uzupełniania. Dochodzi kilka nowych reguł specyficznych dla danej mapy. To świetnie się sprawdza, bo kupując mapę, nie uczymy się wielu nowych zasad, a pod uwagę bierzemy głównie topografię. Znika też niemal zupełnie problem współzależności między rozszerzeniami. Używając danej mapy, pozostałe są w pudełku. Nie musimy się przejmować konfliktami zasad. Dla mnie to rozwiązanie przypomina z dawną oczekiwaną wizytę przyjaciela. Znanego, ale przecież - po czasie - jako zmienionego. Stąd nie odczuwam tego jako nachalne naciąganie na wydatki.

Z PRADEM PRZEZ ŚWIAT

Włochy i Francja to pierwsza dodatkowa mapa do Wysokiego Napięcia. Włochy mają wyjątkowy układ opisu miast – poziomy. Później jeszcze na kilku mapach wykorzystany. Zmian w regułach nie ma, ale wszystkie surowce są droższe, co przy charakterystycznym wydłużonym kształcie półwyspu Apenińskiego skutkuje bardzo zażartą rywalizacją o zasoby i połączenia. Być może jest to najłatwiejsza do wprowadzenia mapa, ze względu na wspomniany brak zmian w regułach. Jednak sama rozgrywka jest wymagająca, a błędy mają poważne konsekwencje. Mapa Francji ma więcej zmian. Stąd może ciekawsza od włoskiej? We Francji dominuje energetyka jądrowa – uranu jest sporo, a elektrownia atomowa pojawia się jako pierwsza. To ważna zmiana, bo wcześniejsze trzy mapy miały bardzo podobny układ surowców. Francja wywraca przyzwyczajenia do góry



Nastrojowy pan inżynier, od lewej: oryginalny, lekko uśmiechnięty (z pudełka dodatku) i uchachany, z herbami w kłapie



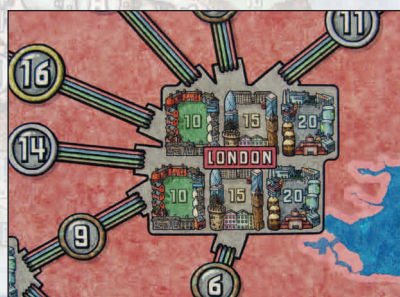
Najtańsze połączenie w Holandii i najdroższe połączenie przez amazońską dżunglę.

nogami. Druga zmiana to metropolia paryska – składa się z trzech miast bez kosztów połączeń. A to może być wielką przewagą, ale i pułapką przy uważnych przeciwnikach. I najbardziej oryginalna cecha mapy – możliwość rozgrywki na planszy w układzie obwarzanka. Co prawda nie jest zalecana w zasadach, ale i tak kuszący, by sprawdzić, jak się wtedy gra. A przy 5 albo 6 graczach jest to naprawdę mordercze wyzwanie! Francja i Włochy to mapy klasyczne z niewielkimi zmianami.

Benelux i Europa Środkowa. Tym razem mapy zawierające kilka krajów, reakcja na zainteresowanie graczy z tych regionów. Te mapy już bardzo różnią się od 4 klasyków. Widać, że autor poczuł się na tyle pewnie, że postawił nowe wyzwania miłośnikom energetyki. Benelux to mapa, której użyjemy w pełni, grając w 5 lub 6 graczy. Jest do tego bardzo szybka, bo w każdej rundzie odrzucamy najsłabszą elektrownię. Ciekawa przez to, że najtańsze elektrownie ekologiczne powiększają dostępną pulę do 5. Na mapie znajdziemy też najtańsze niezerowe połączenie w całym Wysokim Napięciu. Niektórzy gracze mają problem z tą mapą, bo Luksemburg oznaczony jest oddzielnym kolorem, co stwarza kłopoty interpretacyjne, ale to raczej sympatyczna ciekawostka. Bardzo ją lubię za tempo rozgrywki. Gdy czas mam ograniczony, wybieram Benelux. Druga strona planszy jest cieplejsza za sprawą umieszczenia tam naszej ojczyzny oraz bliskich nam południowych sąsiadów. Tutaj także mamy dużo zmian. Po raz pierwszy pojawia się strefa bezatomowa – niedopuszczalna jest sytuacja, gdy mając swoje stacje tylko w Polsce czy Austrii, gracz miałby elektrownie atomowe. Jest to ukłon w stronę krajowych uregulowań prawnych, ale rzadko utrudnia to rozgrywkę. Inną wyjątkową cechą mapy jest rabat na zakup śmieci dla graczy mających swoje domki w Wiedniu. Żadna inna mapa nie korzysta z takiego mechanizmu, co czyni ją tym bardziej atrakcyjną. Zdecydowanie godna polecenia mieszanka oferująca wiele nowych i ciekawych pomysłów. Może

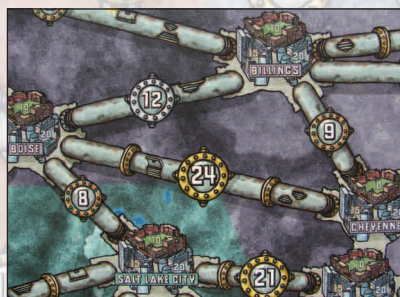
być zaskakująca, gdy będzie pierwszym zakupionym dodatkiem.

Korea i Chiny to wycieczka w egzotyczne rejony. Europejczycy nie rozumieją mentalności Azjatów, może stąd koncepcja bardzo głębokich zmian w regułach. Korea to kraj wciąż podzielony, podział rynku surowców na dwie części. Gracze mogą je kupować wyłącznie na jednym, wybranym. Braków nie można uzupełniać



Metropolitarny Londyn

od „sąsiada”. Wymusza to ciekawe decyzje, zwłaszcza wybór energetyki jądrowej jest niebanalny, bo uranu nie ma na rynku północnym. Mapa stawia nowe wyzwania, co jest ciekawym odświeżeniem rozgrywki. Reguły na mapie Chin są wyjątkowe. Przez pierwsze dwa etapy elektrownie wychodzą w kolejności rosnących cen. Nawet faza przygotowania określa usuwane karty przy mniejszej liczbie graczy. Żadnego zaskoczenia czy losowania. Za to twarda walka o elektrownie, bo dostępnych jest ich mniej niż graczy. I do tego nie są uzupełniane na bieżąco. Z jednej stro-

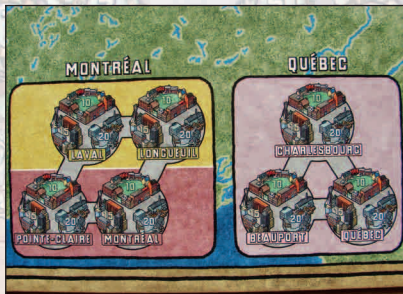


Złamana zasada trójkąta na mapie USA.

ny, trzeba walczyć o jakąś elektrownię, bo może po prostu zabraknąć. Z drugiej strony, można słono przepłacić za niezbyt efektywną siłownię, bo żadne nie są odrzucone. Do tego surowce szybko drożeją, bo jest ich celowo niezbyt wiele. Dopiero w końcówce gra zaczyna nieco bardziej przypominać klasyczne reguły. Najlepsze elektrownie są jednak tasowane, a po zakupie uzupełniana jest oferta. To powoduje, że rozgrywka w Chinach stawia przed nami wyjątkowo ciekawe wyzwania. Należy zrewidować swoje przyzwyczajenia. Jeszcze większego znaczenia nabiera przeniknięcie planów i możliwości współgraczy, by przewidzieć ich działania, które mogą zupełnie pokrzyżować nasze zamiary. Do tego dochodzi asymetria wynikająca ze zróżnicowanego zaludnienia Chin – część wschodnia zawiera dużo miast o dość niskich kosztach połączeń. Natomiast północ i zachód mają wąskie gardła, które będą dodatkowym wyzwaniem. Gra dostarcza skrajnych emocji, choć wydawać się może, że powinno raczej wiać nudą, skoro wszystko wiadomo... Mapa Chin znana jest także z politycznych kontrowersji. Autor usunął z obszarów gry Tybet, argumentując to słabą siecią energetyczną. Władze chińskie uznały to za prowokacyjne poparcie dla dążeń Tybetańczyków do odzyskania swojego kraju. Z kolei na mapie Korei po raz pierwszy użyto prócz alfabetu łacińskiego także pisma danego kraju.

Brazylia i Półwysep Iberyjski to mapa wyjątkowa, bo wydana w pudełku. Co ciekawe, właściwie na żądanie graczy, bo dotychczas zebrane mapy nijak nie mogły się zmieścić w pudle z podstawką. Teraz kolekcjonerzy mogą bezpiecznie trzymać Wysokie Napięcie w dwóch pudełkach. Brazylia wprowadza nowy surowiec – biogaz. Co prawda jest to zamiana za śmieci, ale znów ciekawie oddaje specyfikę tamtejszej gospodarki. W zasadach mamy zagwarantowane pozostawienie w talii elektrowni śmieciowych (tzn. na biogaz), co czyni je szczególnie ważnymi na tej mapie. Brazylia jest też mapą z najdroższym

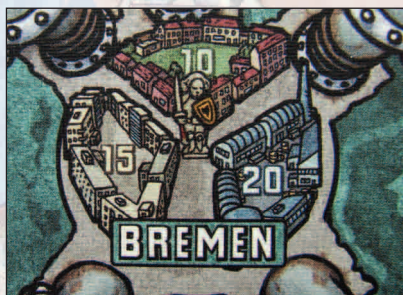
połączeniem – przez amazońską dżunglę płacimy aż 31 elektro! Także tutaj autor nie ustrzegł się pewnego błędu związanego z zasadą trójkąta. W okolicach Kurytyby i Sao Paulo taniej wychodzi połączenie okrężne. Gęste zaludnienie wybrzeża wymaga uważnego planowania ekspansji, by w dalszych etapach nie ponosić wysokich kosztów za nowe miasta. Półwysep Iberyjski to Hiszpania i Portugalia z kolejną strefą bezatomową. Także tutaj mamy do czynienia z wymuszonym przeniesieniem ciężaru gry na określone typy elektrowni. Na początku gry nie ma uzupełniania uranu – elektrownie atomowe są potencjalnie kosztowne w eksploatacji. W drugim etapie pojawia się wreszcie więcej uranu, ale także trzy niezłe elektrownie wiatrowe. Co wywołuje często dylemat, w którą stronę kierować nasze zainteresowanie. Mapy z tego dodatku pokazują inną stronę rozgrywki – preferowanie określonych typów elektrowni zaburza dotychczasowe oszacowania wartości elektrowni, zwłaszcza mniejsza podaż węgla w Brazylii. Co ciekawe, niektórzy dopatrzili się subtelnej



Rozbudowane miasta metropolitarne z mapy Quebecu.



Rabat śmieciowy w Wiedniu.



Pomnik w Bremie.

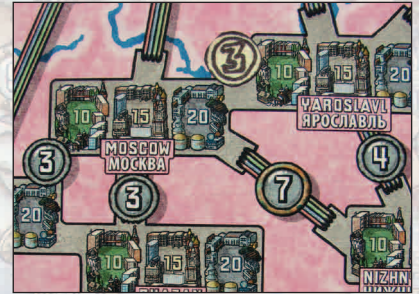
różnicy w charakterystycznej postaci z okładki – podobno inżynier z dodatku jest bardziej uśmiechnięty.

Rosja i Japonia raz jeszcze przenosi nas w odległe i egzotyczne regiony. I znów Friese zaproponował oryginalne reguły wymagające elastycznego myślenia. Japonia pozwala na rozwijanie dwóch niezależnych sieci energetycznych. Każdy, kto doświadczył blokady w Wysokim Napięciu, wie, jak może ona oddalić nas od zwycięstwa. A w Japonii możemy próbować się zabezpieczyć. Żeby nie było zbyt łatwo, nie wszystkie miasta są jednakowo dostępne, część z nich ma tylko dwa pola na zabudowę. To po raz kolejny zmusza to porzucenia schematów i grania w nowym stylu. Japonia to kolejna mapa wykorzystywana w całości, gdy gramy w komplecie. Rosja to wielki kraj i dlatego mapa zawiera chyba najmniejsze ikony z dotychczas wydanych. Specyfika tej mapy zawiera się w regule o odrzucaniu słabych elektrowni. Tylko i wyłącznie pasowanie pierwszego gracza pozwala odrzucić słabą elektrownię. Teraz pierwszy gracz musi podejmować ryzyko licytowania słabszej elektrowni, by nie dać konkurentom okazji do kupienia nowej, lepszej siłowni. Łącząc to z wysokimi kosztami przez syberyjskie pustacie, otrzymujemy zupełnie nowe wyzwanie. Także i ta mapa nie ustrzegła się błędów. Tym razem sprawa jest poważniejsza, bo na mapie po prostu nie wydrukowano (między Moskwą a Jarosławiem) kosztu połączenia! Obie mapy są opisane z użyciem dwóch alfabetów. Zwłaszcza dla pamiętających cyrylicę może być to pomocne zamiast używania angielskiej transkrypcji. Zasady mapy Rosji stawiają ją obok mapy Chin – wyraźna zmiana zasad kupowania elektrowni. Z kolei Japonia jest pionierem w budowaniu dwóch sieci energetycznych.

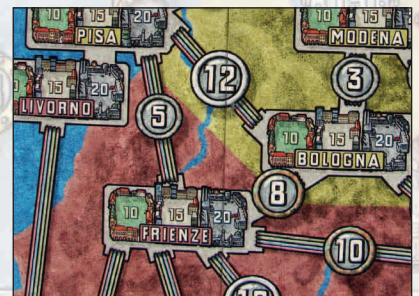
Mapa **Quebec i Badenia-Wittembergia** to wyjątek wśród dodatków. Jest to kompilacja map z trudno dostępnych edycji specjalnych. Oczywiście spowodowało to radość tych, którym brakowało ich do kompletu. Ale też i irytację osób, które z trudem - i wielkim często kosztem - je zdobyły. Drugim wyróżnikiem jest wykorzystanie regionów, a nie krajów, jak w innych mapach. Ciekawe czy ta tendencja będzie kontynuowana, gdy wszystkie znaczące kraje i ich regiony zostaną już wydane (w Europie w zasadzie pozostały już tylko Bałkany). Badenia-Wittembergia zawiera tylko 5 obszarów, ale każdy z nich ma tylko 6 miast. To zupełny wyjątek wśród map Wysokiego Napięcia. Każdy z regionów ma jednak połączenie z 7. miastem (zagranicznym) dostępnym do zabudowy dopiero od drugiego etapu. To zmniejszenie liczby miejsc skutkuje obniżeniem progu urucha-



Luksemburg wyróżniony kolorem.



Ręczna poprawka między Moskwą a Jarosławiem.



Włoskie miasta (błędna pisownia Florencji - Firenze).

mającego drugi etap o jedno pole. Bardziej oryginalna jest inna zmiana reguł. Otóż, kolejność określana jest zawsze po zakupie elektrowni, co jest ewenementem wśród innych map. Zatem teraz zakup elektrowni musi być zupełnie inaczej rozpatrywany, bo – przy równej liczbie domków – może decydować o cenach surowców. Z kolei zmiany na rynku elektrowni wywołuje sytuacja powszechnego braku zainteresowania zakupami. Wówczas od razu dwie najslabsze elektrownie są odrzucane. Nie ma zmian rynku elektrowni związanych z liczbą zabudowanych miast. Mapa jest ciekawa dzięki dobremu zbalansowaniu – nie ma wyraźnie zarysowanych miejsc dających przewagę. Specyficzne zarządzanie rynkiem elektrowni i kolejnością dodaje szczyptę nowości. Quebec oferuje chyba najbardziej nierównoważoną sieć połączeń. Półwysep Gaspésie na południe od estuarium rzeki św. Wawrzyńca zawiera pojedynczą nitkę z czterema miastami prowadzącymi do miast atlantyckich. Równie trudny dostęp jest do miast na drugim brzegu estuarium oraz do zachodnich kresów prowincji.



Europa Północna, Francja, Wielka Brytania i Irlandia.

Kontrastem są metropolie Montreal i Quebec zawierające odpowiednio cztery i trzy dzielnice bez kosztów połączeń. Między nimi jest gęsto zurbanizowany obszar, co wymaga trudnych decyzji - walczyć w toku czy budować pionierskie połączenia. Reguły Quebecu mają oddawać troskę o środowisko naturalne. W czasie przygotowania nie odrzucamy elektrowni wiatrowych i od razu są one dostępne jako pierwsze z talii uzupełnień. Ponadto nie wracają do talii na etap trzeci, pozostając wciąż dostępne na rynku przyszłym. To mapa, która nie wybacza błędów.

Najnowsza mapa to **Wyspy Brytyjskie i Europa Północna**. Ta mapa niemal kompletuje obszar Europy. Europa Północna obejmuje kraje nordyckie i bałtyckie. Ze względów praktycznych podzielono na dwa regiony Szwecję, a kraje bałtyckie tworzą wspólny obszar. Nowością tej mapy są karty elektrowni, które podmieniamy w talii po dwie na obszar. Niemal połowę stanowią hydroelektrownie, podobnie jak ekologiczne nie wymagające surowców. Norwegia i Dania są strefami bezzatomowymi, co dodatkowo podkręca emocje przy licytacji elektrowni. Koszty połączeń poprzez Bałtyk dzielą naturalnie rozgrywkę między dwa obszary - nordycki i ugrofiński. Można też spróbować odrzucić północną Szwecję i mamy ciekawy przykład obwarzanka - tylko Francja oferuje taką topografię. Druga mapa obejmuje Wielką Brytanię i Irlandię, która nie korzysta z energii atomowej. Między wyspami nie ma połączenia zatem konieczna jest decyzja o miejscu inicjacji naszej sieci. Możliwa jest ekspansja na drugą wyspę dopiero po uiszczeniu znacznej jednorazowej opłaty. W fazie

przygotowań należy odłożyć dwie elektrownie z przeznaczeniem do trzeciego etapu. To zmniejsza pewność zakupu dobrej elektrowni na początku tego etapu gry. Wyjątkowym rozwiązaniem jest porzucenie zasady siedmiu miast w regionie. Na tej mapie Irlandia Północna ma tylko 5 miast, a południowa Anglia aż 8. Stąd nowa reguła przejścia do etapu drugiego, mówiąca o jego automatycznym uruchomieniu, gdy wszystkie miasta są zabudowane. Ciekawostką jest umieszczenie celtyckich nazw obok powszechnie znanych angielskich.

W tej chwili dostępnych jest 16 map: 8 przedstawiających kraje, 6 regiony i 2 części krajów. Gdyby chciał zagrać wszystkie mapy to zajęłoby to jakieś 36 godzin - bez przerwy! Na mapach Wysokiego Napięcia

znajdziemy 30 krajów (jeśli uznać Québec za pełnoprawnego reprezentanta całej Kanady). Jedyne kontynentami pominiętymi w tym zestawie są Afryka oraz Australia i Oceania. 2F-Spiele wprost pisze o mapach jako regularnych, corocznych dodatkach.

Warto jeszcze dodać, że istnieje półoficjalny, fanowski dodatek Atolla Modulis pozwalający tworzyć mapy z wyspiarskich modułów. Fani stworzyli też kilkadziesiąt map - od regionów przez kraje aż po kontynenty i planety. Pewnie warto niektóre wypróbować, gdy nasycimy się firmowym zestawem.

W następnym numerze ŚGP nieco więcej o kartach promocyjnych i dodatkach do Wysokiego Napięcia - zachęcam do lektury!



Znajome okolice.



grę udostępnia:



Dominika Gorgosz

HEJ! TO MOJA RYBA!

Pingwiny ponownie ruszają do boju

10 lat minęło od pierwszego wydania gry z pingwinami w roli głównej, czyli Hej, to moja ryba!. Ich „ojcem” jest Litwin Alvydas Jakeliunas, który na pomysł tej planszówki wpadł w trakcie prac nad sztuczną inteligencją. Dzięki współpracy z Guenterem Cornettem z wydawnictwa Bambus Spieleverlag w 2003 r. gra ukazała się pod tytułem Pingvinas.

Wszystkie elementy, zarówno płytki (na które przyklejano nalepki z rybami), jak i pingwiny były drewniane. Pingwiny przypominały prawdziwe zwierzęta (były biało-czarne), jedynie podstawki miały kolorowe. Było to wydanie limitowane - wyprodukowano wówczas 230 egzemplarzy tego tytułu. Dwa lata później w 2005 r. Phalanx Games powróciło do tej gry i wydało ją w kilku językach. Wtedy rozpoczęła się ekspansja pingwinów. W ciągu tych 10 lat powstało kilka wydań różniących się szatą graficzną i co najważniejsze - figurkami pingwinów. Nowa wersja powstała w 2011 r. (wydało ją wydawnictwo Fantasy Flight Games), w Polsce jest dostępna natomiast od tego roku dzięki wydawnictwu Granna.

Co sprawia, że gra ta po upływie dekady jest cały czas popularna? Przede wszystkim przyczynił się do tego banalny, ale zarazem świetny pomysł, na którym jest

Zapraszamy również na naszą stronę internetową, gdzie udostępniliśmy archiwalną recenzję Hej! To moja ryba!, która znalazła się w 8. numerze naszego magazynu.



oparta. Mamy 60 żetonów, na których widnieje 1, 2 albo 3 ryby. Rozstawiamy na płytkach z 1 rybą swoje pingwiny, a ich zadaniem będzie poruszanie się o dowolną liczbę wolnych pól w dowolnym kierunku w danym rzędzie. Płytką, z której wyruszamy jest zabierana do naszej puli – to są nasze złowione zdobycze. Gdy żaden z pingwinów nie może wykonać ruchu, grę wygrywa osoba z największą liczbą złowionych ryb.

Grę warto mieć w swojej kolekcji z wielu powodów: proste zasady, szybki czas rozgrywki, regrywalność, gra jest dobra dla niedzielnych graczy, rodzin z dziećmi oraz dla starszych osób. Wprawdzie większości osób, którym pokazywałam grę, bardziej podobało się stare wydanie (pingwiny przypominały cwaniaków, miały białe brzuszki i żółte dzioby i wyglądały jak prawdziwe), to nowa edycja też cieszy oko. Pingwiny są jednokolorowe (żółte, zielone, niebieskie i czerwone) i są w 4 różnych pozach. Figurki oraz żetony są mniejsze od tych ze starego wydania (są



UWAGA: KONKURS!

Dla wszystkich czytelników naszego magazynu mamy konkurs, w którym do wygrania jest egzemplarz gry Hej! To moja ryba!

Aby wziąć udział w konkursie należy odpowiedzieć na pytanie: Granna ma w swojej ofercie łamigłówkę firmy SmartGames, której bohaterami również są pingwiny. Proszę podać, kto jest jej autorem.

Nagrodę ufundował wydawca gry, wydawnictwo Granna.

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

też z innych materiałów). Pudełko w końcu ma racjonalne rozmiary. Zmieniła się też szata graficzna płytek - rybki są w 3 kolorach i w różnych rozmiarach.

Zapewne sporo jest fanów nowego, jak i starego wydania. Każde z nich ma swój urok i trudno wybrać, które jest lepsze. Jedno jest pewne – gra ta ma potencjał i jeśli jeszcze jej nie macie w swojej kolekcji, czas, aby to zmienić, tym bardziej, że nowa cena (ok. 50 zł) jest bardzo atrakcyjna.

Świat gier planszowych

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

Wojciech Dziwak

grę udostępnia:



PUZZLE NAUKOWE NA LICENCJI KOONTZ TOYS

Edukacyjnie od Granny

Natura podobno nie znosi próżni, najwyraźniej ta sama reguła dotyczy rynku zabawek i gier logicznych. Po przetarciu szlaków na polu planszówek, quizów i łamigłówek, Granna proponuje wycieczkę w niezbadany do tej pory obszar puzzli naukowych.

Paradoksalnie nazwa okazuje się bardzo adekwatna do zawartości pudełek oznaczonych logo izraelskiej firmy Koontz Toys: puzzle naukowe to wykonane z grubej tektury zestawy do samodzielnego montażu, pozwalające na zbudowanie modeli służących do eksperymentów fizycznych, tłumaczących podstawowe prawa rządzące otaczającą nas rzeczywistością. Element naukowy jest w tym wypadku podany w bardzo przyswajalny sposób, umożliwiając zabawę już pięcioletkom. Co nie oznacza, że rodzice nie mogą się przy okazji bawić równie dobrze.

Informacja o nowej kategorii produktów w ofercie Granny wywołała moje natychmiastowe zainteresowanie. Puzzle? I to naukowe? A cóż to za dziwo? Szybka wizyta na stronie oryginalnego producenta (www.koontztoys.com) tylko podsycała moją ciekawość – zamiast standardowej listy produktów okazała się zawierać wyłącznie świetnie zrealizowaną animację, pokazującą kartonowy świat wycinanek zbudowany z zabawek stanowiących ofertę firmy. Ale czy tego już przypadkiem nie było?

Zestawy do przeprowadzania eksperymentów fizycznych, chemicznych i elektronicznych nie są niczym nowym – gamę tego typu produktów oferuje zarówno Kosmos, jak

i Clementoni czy 4M, że wspomnę tylko te najbardziej popularne. Po raz pierwszy jednak zestawy tego typu zbudowane są praktycznie wyłącznie z kartonu, co z jednej strony obniża kategorię wiekową i cenę, z drugiej jednak nastręcza niespodziewanych kłopotów, które można jednak przekuć w olśniewający sukces dydaktyczny.

ALE PO KOLEI...

Granna na pierwszy ogień wystawiła osiem puzzli edukacyjnych z oferty Koontz Toys, zajmujących się problemami dynamiki, optyki, zamiany energii i mechaniki precyzyjnej. Możemy więc zbudować karuzelę, model zegara, zamek szyfrowy, kalejdoskop, bumerang na miarę XXI wieku, akrobatyczną parę do ćwiczenia równowagi, a nawet raketowy samochód.

Poza kartonową zawartością wszystkie puzzle łączy instrukcja o niebagatelnej zawartości: nie tylko pokazuje jak złożyć dany model (również poprzez kody QR pozwalające na obejrzenie całego procesu na YouTube), ale zawiera ponadto niezbędną część teoretyczną, tłumaczącą podstawy fizyczne, proponującą



dotatkowe eksperymenty i sypiącą ciekawostkami historycznymi dotyczącymi budowanego zestawu.

Choć dysponuję zgraną ekipą młodocianych testerów, nie mogłem odmówić sobie przyjemności złożenia paru modeli samemu. Jako miłośnik wyścigów wszelkiej maści zacząłem dosyć niefortunnie od raketowego samochodu - nawet dorosłemu facetowi ciężko przejść obojętnie obok takiej okazji. I tutaj nastąpił pierwszy zgrzyt: choć w papierze robię od dawna, model wcale nie okazał się banalny do złożenia. Oprócz ewidentnych zalet, karton ma również wady – należy bardzo umiejętnie dobrać siłę niezbędną do połączenia dwóch elementów, aby uniknąć ich wygięcia bądź złamania. Moim zdaniem istnieje duże ryzyko, że rozochocony pięcioletek nie poradzi sobie prawidłowo z problemem. Na szczęście jednak goto-

7,5/10

Typ gry: puzzle

Liczba (wiek) graczy:

1-2 (od 8 lat)

Czas gry: kilkanaście

minut na złożenie,

znacznie więcej na

eksperymenty

Wydawca: Granna

Cena: 30 zł/zestaw

Edycja: polska

Plusy i minusy

+ jakość wykonania (druk, instrukcja, odnośniki

do Internetu), ciekawa

koncepcja odmienna od

dostępnych na rynku,

karton w większości

przypadków sprawuje

się bardzo dobrze, duża

wartość dydaktyczna, do

zabawy ewidentnie we

dwoje;

- czasem zbyt trudne

do złożenia dla dziecka,

istnieje ryzyko złamania

bądź wygięcia kartonu.



wy model został od razu przechwycony przez nieletnich eksperymentatorów, którzy momentalnie wykazali, że wszystko jest w porządku, trzeba się tylko wykazać niezbędnym entuzjazmem. Podobne problemy, choć w mniejszą skalę, pojawiły się również przy budowie kilku z pozostałych zestawów – tu trzeba było przytrzymać uciekającą z palców gumkę, tam zawiązać dosyć precyzyjny węzełek, tak więc obecność dorosłego okazywała się bardzo przydatna.

Najciekawsze miało jednak miejsce już po zakończeniu części konstrukcyjnej: testowanie modelu i związane z tym dziesiątki: „ale jak?”, „dlaczego?” i „a co będzie gdy?”. I w tym właśnie elemencie widzę największą siłę puzzli naukowych – faktyczną wartość edukacyjną, pozwalającą zasypać elementarnie dziurę powstałą po usunięciu fizyki z programu szkoły podstawowej, nie wspominając o dumie towarzyszącej tłumaczeniu, co i jak. Odrabiając elementarne zadanie domowe przed rozpoczęciem eksperymentów (na przykład czytając załączoną ulotkę i przygotowując odpowiedzi na postawione w niej pytania), można urosnąć w oczach własnych dzieci do gargantuicznych wręcz rozmiarów.

WERDYKT

Konkluzja jest jedna: puzzle naukowe to bardzo udany produkt, pod warunkiem jednak, że uczestnikowi eksperymentów w wieku od lat 5 czy 8 towarzyszyć będzie dorosły, który nie tylko pomoże w nerwalgicznych momentach składania kartonowego modelu, ale później poprowadzi testy i wytłumaczy ich rezultaty. Stąd dla mnie nowe produkty Granny przeznaczone są dla użytkowników w konfiguracji raczej 1+1, co zbliża je tym samym ideowo do wszelkiej maści gier, wymagających zespołowego zaangażowania.

Nie są to produkty idealne, pozostaje pytanie o żywotność złożonych już elementów, w elementach ruchomych papier stawia czasem zbyt duży opór. Pomimo ekonomicznej przewagi nad konkurencją chętnie widziałbym cenę pojedynczego zestawu na poziomie połowy tej sugerowanej. Jednak jako element wzbudzający w dziecku ciekawość otaczającego świata i pomysł na produktywnie spędzenie razem czasu puzzle naukowe Koontz spisują się całkiem dobrze.



reklama

MARTIN WALLACE

AEROPLANY

PIONIERZY LOTNICTWA



„Aeroplany Pionierzy Lotnictwa”

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

Znajdź nas na: www.facebook.com/DiablosPolacos



Andrzej Świech

grę udostępnia: **EGMONT**
Polska

3, 2, 1... START!

Wyścig w świetle matematyki

Każdy chłopiec prędzej czy później interesuje się samochodami, wyścigami i ogólnie pojętą motoryzacją. Niejednemu zostaje to już na zawsze i przeżywając kryzys wieku średniego, kupuje Lamborghini czy innego Bugatti. Adam Kałuża proponuje tańszą alternatywę.



Gra 3, 2, 1... Start! na pewno będzie się podobać chłopcom. Powody są trzy: pionki są samochodzikami, trasę można wybrać albo asfaltową albo gruntową (co zależy przede wszystkim od wieku) i – najważniejsze – chodzi o wyścig.

Adam Kałuża – jako projektant gier – znany jest przede wszystkim z logicznych produkcji i nie inaczej jest tym razem: żeby wygrać wyścig, trzeba się zdrowo naliczyć. Gra oferuje dwa tryby rozgrywki. Ten „asfaltowy” jest przygotowany z myślą o młodszych dzieciach, około 8 lat, choć właściwie dolna granica (w obu wersjach) zależy od umiejętności liczenia. Karty z wartościami (ruchu) tasuje się i rozdaje graczom po cztery, pozostałe wyklada się w kwadrat 3x3. Potem tworzy się planszę, czyli z kart trasy układa się prostokąt 4x6. Ruch odbywa się następująco – gracz zakrywa jedną z dziewięciu kart ruchu swoją kartą z ręki. Następnie oblicza sumę powstałą w pionie i poziomie. Jeśli w wierszu lub kolumnie



uzyskał wartość pola, np. 8, przed którym stoi autko gracza – może on przestawić na nie swój pionek. Jeśli będzie posiadał więcej samochodzików stojących przed polem 8 – przesuwa je wszystkie. Jeśli, dodatkowo, liczba stworzona w drugim kierunku jest liczbą innego pola (zazdrość współgraczy gwarantowana), np. 11, przesuwa również te samochodziki, które stoją przed 11. Ciekawym elementem jest zasada, że gracz kończący trasę blokuje ją – nie można już przemieszczać samochodzików poniżej. Tym samym, nie wystarczy gnać przed siebie jednym autem, potem drugim w przeświadczeniu, że na pewno zwyciężymy. Podobnie jak w Geniuszu bardziej liczy się nasz postęp, lecz nie mamy do czynienia z prostackim kopiowaniem. Każde przejechane pole to punkt, więc żadnego samochodzika nie wolno pominąć. Liczba zwycięstw na trasie to tylko pomoc przy rozstrzygnięciu remisu.

Wariant trudniejszy (dzieci powyżej 12 lat) po pierwsze zwiększa liczbę na trasie,

a poza tym zmienia sposób wykładania kart, na przypominający Qwirkle, gdzie dokłada się do rzędu i sumuje, nie mogąc zakryć żadnej z wartości.

Wydaje się, że trudno polecić tę grę rodzinom – różnica w szybkości liczenia dziecka około 10 lat i rodzica wydaje się zbyt duża. Niekoniecznie, o czym sam się przekonałem, przegrywając z dwunastolatkiem w łatwiejszy wariant. Przy okazji można przecież dla dorosłego wprowadzić ograniczenie czasowe. Co ważne – te obliczenia odbywają się w pamięci, więc trzeba nie być uczulonym na matematykę, siadając do tej gry. Tu NAPRAWDĘ nie da się wygrać inaczej, jak wciąż przeliczając: karty w ręce w stosunku do leżących na stole (3x3) oraz do sytuacji samochodzików na trasie. 3, 2, 1... Start! na pewno sprawdza się nie tylko (a może przede wszystkim) w towarzystwie dzieci – całość została zaprojektowana tak, że w przypadku rozłożenia trasy trzeba przede wszystkim szybko wynaleźć i zająć specyficzne punkty, które pomogą w przesuwanie większej liczby samochodzików. Grałem w nią w różnych towarzystwach i różnych konfiguracjach wiekowo-pciowych i nie zauważyłem większej różnicy w zaciętości i przyjemności z rozgrywki. Dzieci ogarniają kwadrat możliwości 3x3 i nie mają problemu z przestawieniem tego na planszę. Dorosłym brakowało tylko możliwości wyprzedzania (więc jazdy w bok). Osobiście jednak uważam to za przemyślaną decyzję. Z czystym sumieniem – polecam, szczególnie fanom gier logicznych, które przy prostych zasadach oferują bardzo skomplikowaną rozgrywkę. Ci będą pewnie narzekać na odrobinę losowości – przy projektowaniu trasy i rozdawaniu kart. Za to są samochodziki...



9,5/10

Typ gry: dla dzieci
Liczba (wiek) graczy:
2-5 (od 6 lat)
Czas gry: ok. 40 minut
Wydawca: Egmont
Polska
Autor: Adam Kałuża
Cena: ok. 59 zł
Educja: polska

Plusy i minusy
+ ładne wykonanie,
proste zasady/
skomplikowana
rozgrywka, dzieci
mogą grać same,
elegancka mechanika;
- odrobina losowości.



Gra dla całej rodziny.

Mały Książę

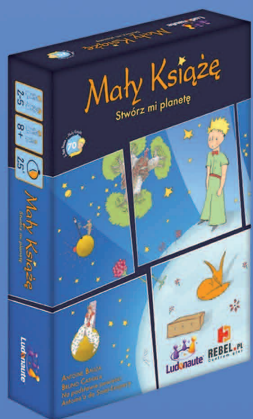
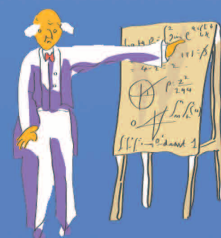
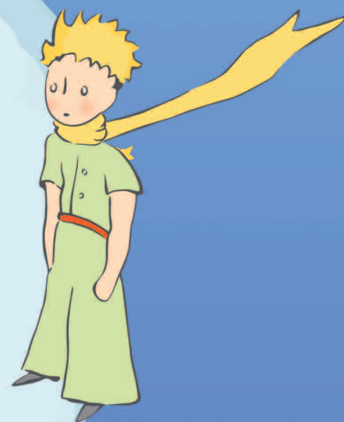
Stwórz mi planetę



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

Patronat medialny:

GZWÓRKA
POLSKIE RADIO

merlin.pl

Wojciech Sieroń

EDUKACJA NA PLANSZY: NOWOCZESNE GRY PLANSZOWE

Relacja z konferencji

Od kilku lat w powiecie ropczycko-sędziszowskim nauczyciele starają się wykorzystywać gry planszowe w swojej pracy. W naturalny sposób planszówki trafiają na zajęcia pozalekcyjne, kółka zainteresowań, świetlice.



Piotr Idziak z MIK Kraków.



Warsztaty ZnajZnak

medialny: Świat Gier Planszowych, Nowiny, TVP Rzeszów oraz Polskie Radio Rzeszów.

Grubo przed terminem nie było już wolnych miejsc, mimo że organizatorzy zarezerwowali niemalą aulę. Około 200 nauczycieli i innych osób związanych z edukacją mogło wysłuchać różnorodnych prelekcji na temat wykorzystania nowoczesnych gier planszowych. Ogólne wprowadzenie dla tych, którzy nowoczesnych planszówek jeszcze nie znają uzupełnione zostało refleksjami na temat roli szachów w praktyce szkolnej. Aby zapoznać uczestników z grami projektowanymi z myślą o uczniach, swój dorobek przedstawił Karol Madaj z IPN oraz Piotr Idziak z MIK. Wszechstronność oferty planszówkowej ukazał przedstawiciel Granny i Egmontu. Po dogłębnym przygotowaniu teoretycznym uczestnicy przeszli do sal warsztatowych, gdzie mogli zagrać w wybrane tytuły.

Prócz pakietu materiałów informacyjnych, każdy uczestnik otrzymał gry planszowe do wykorzystania na swoich zajęciach - ZnajZnak od IPN oraz Super-Farmer od Granny.

Spore zainteresowanie okazały media, które obszernie zrelacjonowały konferencję.

Już dziś można myśleć o rezerwowaniu miejsc na przyszłoroczną konferencję...

Pozytywna reakcja dzieci i młodzieży wyzwoliła kolejne pokłady energii i pomysłowości, czego efektem są regularnie organizowane planszówkowe turnieje i konkursy. Największe zasługi na polu popularyzacji gier planszowych mają ropczyckie szkoły: Zespół Szkół im. ks. dra J. Zwierza (od trzech lat organizuje z Małopolskim Instytutem Kultury turnieje gry ekonomicznej Chłopska Szkoła Biznesu oraz z rzeszowskim Biurem Edukacji Publicznej IPN gry historycznej 303, gromadzące ponad setkę uczniów na finałach) oraz LO im. T. Kościuszki (dwa razy w roku odbywają się tam turnieje gier

logicznych) z pełną życzliwością dyrektorów wspierających takie inicjatywy.

Więści o tych działaniach chyba odbiły się pozytywnym echem, bo od dwóch lat Podkarpackie Centrum Edukacji Nauczycieli regularnie organizuje warsztaty i szkolenia propagujące wykorzystanie planszówek w procesie dydaktycznym.

Efektorem współpracy tych dwóch nurtów jest konferencja, która miała miejsce 6 III 2013 r. w Urzędzie Marszałkowskim Województwa Podkarpackiego w Rzeszowie.

Patronat nad nią objęli Marszałek Województwa Podkarpackiego dr Mirosław Karapyta i poseł do Parlamentu Europejskiego Elżbieta Łukacijewska, a patronat



Trumny przybyłych uczestników.



Pełna aula.

AKCJA: GRYWALIZACJA

Ze Staszkiem Juźwickim rozmawia Łukasz Piechaczek

Łódzki Port Gier na stałe wpisał się do kalendarza imprez planszówkowych w Polsce. W połowie marca odbyła się jego XIV odsłona, w planach jest już kilka kolejnych edycji. Od zeszłego roku jedną z atrakcji ŁPG jest Akcja Grywalizacja. Poprosiłem jej organizatora, Stanisława Juźwickiego, aby powiedział nam więcej na ten temat.

Jedną z atrakcji ostatnich edycji Łódzkiego Portu Gier była Akcja Grywalizacja. Opowiedz krótko, czym jest zjawisko grywalizacji i jak to wyglądało podczas ostatniego ŁPG?

Grywalizacja zwykle oznacza przeniesienie elementów znanych z gier (najczęściej komputerowych) do innych dziedzin. Mówimy tu zwykle o rzeczach takich jak osiągnięcia, odznaki czy tablice wyników. My stwierdziliśmy, że właśnie dodanie osiągnięć do planszówek będzie czymś nowym, czymś co wzbogaci nasze hobby. W praktyce wygląda to tak, że do pewnych gier wymyśliliśmy listy osiągnięć, które gracze mogą zdobyć. Podczas gry można na specjalnie do tego przygotowanych kartkach notować zdobyte osiągnięcia, które my potem wprowadzamy do bazy danych.

Jak ludzie przyjęli grywalizację - czy chętnie brali w niej udział?

Jak najbardziej. W zabawie wzięło udział około 150 osób. Oczywiście, za udział w akcji można było wygrać fajne nagrody, więc motywacja była.

Jakie były przykładowe zadania do wykonania i ile można było zdobyć za nie punktów?

Zadania są dość różnorodne. Zaczynają się od oczywistych, typu wygranie partii w konkretną grę, wygranie dużą różnicą punktów, itp. Potem mamy zadania utrudniające nieco rozgrywkę dla kogoś, kto chce je zdobyć – złapanie konkretnej ilości punktów zwycięstwa w jakiejś kategorii, użycie konkretnej karty z konkretnym skutkiem, itp. No i na koniec mamy osiągnięcia, jak by to ująć... humorystyczne.

Najdziwniejsze zadanie, którego ktoś się podjął?

Ha, wiedziałem. Zadaniem, przy którym mieliśmy (jako twórcy) najwięcej zabawy jest „Zaśpiewaj pieśń o Miłoborze na cały głos”. Już mówię, o co chodzi... kiedyś, grając w Slavikę, kolega zanucił dosyć szaloną rymowaną postać w grze (Miłobora właśnie). Przy-



śpiewka szybko stała się hitem naszych spotkań. Stwierdziliśmy, że zaśpiewanie tych kilku wersów na całą salę będzie ciekawym doświadczeniem.

Ile punktów zdobył zwycięzca i jaką otrzymał nagrodę?

Największym wynikiem było, o ile dobrze pamiętam, 610 punktów. Ciężko mówić o zwycięzcy, bo trochę inaczej to zorganizowaliśmy. Nagrody są losowane wśród wszystkich uczestników zabawy, przy czym im więcej punktów zdobyła dana osoba, tym więcej losów ma w puli podczas losowania. Rozdzieliliśmy w ten sposób kilkanaście nagród. Dodatkowo



Łódzki Port Gier 13 w liczbach
Część 3 – Akcja Grywalizacja

Najwięcej osiągnięć zdobyliście w...

	97x
	91x
	58x
	39x

W sumie w 15 grach 96 osób zdobyło osiągnięcia 783 razy!

 Średnio ktoś zdobywał osiągnięcia co 1,55 minuty...

 Zdobyliście 117 różnych osiągnięć...

 Rekordzista zdobył 52 osiągnięcia warte 395 punktów...

nagrodą jest rabat, który uczestnicy akcji otrzymują we współpracujących z nami sklepach planszówkowych – im więcej zgromadzonych punktów, tym większy rabat, więc warto przychodzić na kolejne imprezy i gromadzić punkty.

Jak oceniasz całą akcję i czy macie zamiar ją kontynuować?

Ogólnie oceniam Grywalizację bardzo dobrze. Oczywiście nie uniknęliśmy pewnych potknięć, ale wiemy już, jak je poprawić na następny raz. Generalnie idea jest taka, że Akcja Grywalizacja jest inicjatywą stałą na Łódzkich Portach Gier. Mamy plan, by z imprezy na imprezę dodawać coraz to więcej gier do listy osiągnięć. Naszą ambicją na dalszą przyszłość jest umożliwienie zdobywania osiągnięć nie tylko podczas Łódzkich Portów Gier, ale także podczas naszych mniejszych imprez, a docelowo nawet podczas cotygodniowych spotkań planszówkowych.

Czy uważasz, że takie akcje są potrzebne, żeby zainteresować ludzi grami czy stanowią tylko dodatkową atrakcję dla tych, którzy już i tak odwiedzają konwenty?

Oczywiście, że są potrzebne, inaczej byśmy tego nie robili. Uznaliśmy, że chcemy zrobić coś innego. Turnieje, konkursy, prezentacje gier robi w zasadzie każda impreza planszówkowa, więc niczym się w tym zakresie nie wyróżniamy. Dodatkowym celem, który chcemy osiągnąć, jest zachęcenie naszych gości do odwiedzania naszych kolejnych imprez – im więcej Portów Gier odwiedzi, tym więcej nagród możesz wygrać i tym większe rabaty zdobywasz w sklepach, które z nami współpracują. Poza tym mamy dużo szersze plany związane z całą akcją, wykraczające mocno poza samą ideę osiągnięć... ale o tym będziemy mówili, gdy będziemy bliżej realizacji.

Dziękuję za rozmowę i życzę powodzenia.

**NAJBLIŻSZE
AKCJE I IMPREZY
OBJĘTE
PATRONATEM ŚGP:**



Sebastian Szczepaniak

SAN JUAN

„Kasa Misiu, kasa”

Tak, cytując futbolowego klasyka, będzie nam najprościej odpowiedzieć, dlaczego elektroniczne San Juan recenzujemy dopiero kilka miesięcy po premierze aplikacji.

Przytoczoną powyżej wypowiedź usłyszałem kiedyś dziennikarza, który zapytał jednego z byłych selekcjonerów reprezentacji Polski, czemu wyjeżdża trenować nikomu nieznaną drużynę w Emiratach Arabskich. I my również szczerze przyznajemy, że z recenzją San Juan czekaliśmy na promocyjną obniżkę ceny, bo dobrze ponad 20 zł za e-grę to jednak trochę za dużo. W San Juan, karciance bazującej na słynnym Puerto Rico (przez długi czas nr 1. listy najlepszych gier serwisu BGG), rozbudowujemy tytułowe miasto, za co dostajemy punkty zwycięstwa. Zabawa kończy się w momencie, gdy któryś z zawodników postawi 12. budynek.

MYSZKĄ CZY PALCEM?

Jakiś czas temu miałem okazję pograć w San Juan na PC. Mimo wysokiej AI szybko przestałem, bo granie w karciankę za pomocą myszki wydawało mi się sztuczne i nienaturalne. Trochę jak pływanie w jeansach i bluzie – niby można, ale frajda z tego żadna. Natomiast dotykowy ekran daje zupełnie inne wrażenie. Zdziwiające, jak skrajnie różne odczucia może wywoływać ta sama czynność przewijania kart, gdy używamy do tego palca, a nie myszki. W przypadku recenzowanej gry to pozytywne odczucie jest zasługą naprawdę doskonale przemyślanego, intuicyjnego i dopracowanego interfejsu. Bez wątplenia jednego z najlepszych, jakie widziałem dotychczas w e-grach. Choćby dlatego, że już samo przeglądanie kart sprawia frajdę. A to akurat robimy cały czas, bo kluczem do zwycięstwa jest stawianie budynków, których zdolności specjalne się uzupełniają. I tu świetny pomysł twórców – za każdym razem, gdy wykorzystywana jest funkcja już wyłożonej budowli, pojawia się na niej napis „Active” na żółtym tle. Natomiast w momencie dobierania lub odrzucania kart, na wybranych pojawia się żółta ramka. Ponieważ ostateczny wybór trzeba zawsze zatwierdzić dodatkowym klawiszem, możliwość pomyłki praktycznie nie istnieje. To o tyle ważne, że gra nie ma funkcji cofania ruchu. Ponadto, w określonych warunkach interfejs wykona czynność za nas – np. zaznaczy nasze karty automatycznie, gdy musimy wszystkie odrzucić.

MUZYKA W ZATŁOCZONYM BARZE

Przemysł zaskoczeniem jest oprawa muzyczna. W 90% e-gier wyciszam aplikację już po kilkunastu minutach zniechęcony monotonna i lejącą w kółko jedną melodią. W San Juan utworów jest kilka – prostych, czasem wręcz minimalistycznych i nienachalnych melodii, które doskonale pełnią swoją funkcję, czyli umilają rozgrywkę. Dopełnienie klimatycznej muzyki stanowią doskonałe efekty dźwiękowe, jak np. pogłos rozmów sugerujący, że słuchamy granych na żywo utworów w zatłoczonym barze. Absolutne mistrzostwo! San Juan oferuje trzy poziomy trudności, z czego Expert wypada zaskakująco dobrze na tle słabiutkiej AI większości e-gier. Może

komputerowi przeciwnicy nie mają zbyt wyrafinowanej taktyki (najprostszymi środkami starają się wyjść na punktowe prowadzenie i dążą do jak najszybszego zakończenia partii), ale to wystarczyło, bym kilkakrotnie musiał uznać wyższość komputera. Dróg do zwycięstwa jest bowiem wiele, a czasem można nie zdążyć w pełni rozkręcić silniczka przynoszącego punkty.

POLOWANIE NA WSPÓŁGRACZY W SIECI

Choć gra nie jest skomplikowana, do banalnych również nie należy. Dlatego na osoby nieznające karcianki czeka klarowny tutorial oraz równie pomocny wyciąg z zasad. W e-San Juan może grać do czterech osób na jednym urządzeniu, a do dłuższego spędzenia czasu z aplikacją zachęcają jeszcze 32 achievements, ranking najlepszych graczy i możliwość gry online. Choć tu ostrzegam, nieznajomych osób chętnych do gry nie znajdziecie wiele. Inna sprawa, że tryb Multiplayer nie jest asynchroniczny i jeśli np. przy końcu partii stracimy choć na chwilę połączenie z internetem, wszystko przepadnie, na co słusznie narzeka wielu użytkowników. Pokrzywdzeni mogą też czuć się właściciele mniejszych urządzeń Apple, bo na iPadzie gra się wygodniej. Na szczęście, najważniejsze informacje, czyli rodzaj faktorii przeciwników oraz ich cykl produkcyjny widać wyraźnie (różne kolory) nawet na małym ekraniku iPod'a Touch. W San Juan takich godnych pochwały rozwiązań jest więcej – m.in. aż pięć prędkości poruszania się komputerowych przeciwników oraz efektowne podliczanie punktów końcowych, gdy pojawianiu się wykresów towarzyszą werble. Gdyby nie zaporowa cena, końcowa ocena byłaby wyższa, a San Juan mógłbym polecić każdemu. A tak radzę jednak poczekać na jakąś promocję.



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



8/10

Platforma: iPhone, iPod Touch, iPad
Język: angielski, niemiecki, włoski, hiszpański, francuski
Cena: 6,99 dol.

Wojciech Dziwok

TROJA

Troja to kolejna łamigłówka Rafa Peetersa wydana w Polsce przez Grannę. Kolejna, ale odmienna od pozostałych: dysponuje, nawet jak na dokonania tego projektanta, niewielką ilością komponentów, wymaga uruchomienia innych niż dotychczas obszarów wyobraźni przestrzennej, jest wreszcie prosta do wytłumaczenia, ale absolutnie niełatwa do rozwiązania.

W antycznej Troi naszym zadaniem jest obronienie miasta poprzez oddzielenie murami obrońców od najeźdźców. Do dyspozycji mamy tylko cztery elementy ruchome – fragmenty murów z wieżami – które musimy ułożyć w zamknięty kontur, zawierający wewnątrz wojowników niebieskich, na zewnątrz zaś czerwonych. Należy ponadto przestrzegać kilku dodatkowych reguł:

- niebieski wojownik jest bezpieczny, jeżeli mury otaczają go ze wszystkich stron, niezależnie od tego, czy jest to pojedyncze pole, czy też większy obszar;
- nie wszyscy niebiescy wojownicy muszą zajmować ten sam wydzielony obszar, jeżeli tylko każdy otoczony jest szczelnie murami, pojedynczo bądź w grupie;
- czerwoni wojownicy nie mogą być całkowicie otoczeni murami, przynajmniej z jednej strony muszą mieć wolną przestrzeń;

- każdy element muru musi dokładnie pasować do prowadnic planszy, należy wykorzystać wszystkie elementy i żaden nie może wystawać;

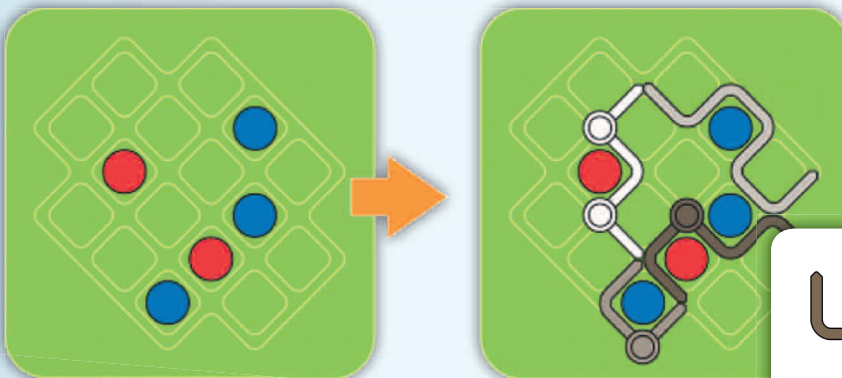
- można położyć obok siebie dwa fragmenty muru w miejscach krzyżowania się prowadnic planszy, nie można jednak zestawiać dwóch wież albo wieży i fragmentu muru, gdyż nie będą pasowały.

Pomimo pozornej prostoty, jest to jedna z najtrudniejszych łamigłówek w ofercie belgijskiej firmy SmartGames. Jej autor Raf Peeters przygotował zadanie specjalnie dla czytelników ŚGP - czy potraficie obronić Trojan przed Grekami?

Nagrodę ufundowała GRANNA, wydawca łamigłówek SmartGames.

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

PRZYKŁAD:



Na naszej stronie internetowej www.swiatgierplanszowych.pl zamieściliśmy również grafikę z zadaniem do rozwiązania, aby każdy mógł ją pobrać i w wygodny dla niego sposób przygotować rozwiązanie, a następnie nam je przesłać np. w postaci skanu czy zdjęcia.

1

Wybierz zadanie i rozstaw wojowników na planszy zgodnie ze wskazówkami.

2

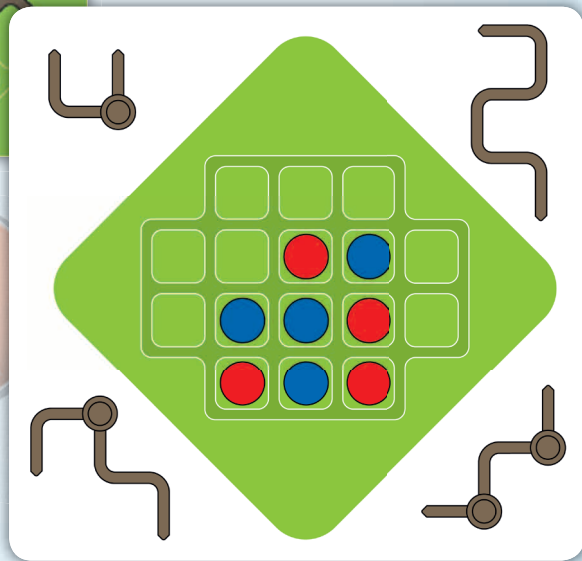
Rozmieść mury na planszy w taki sposób, aby czerwoni wojownicy pozostali na zewnątrz, a niebiescy znaleźli się wewnątrz miasta.

3

Prawidłowe rozwiązanie jest tylko jedno!

NAGRODY SPONSORUJE:

ZADANIE:

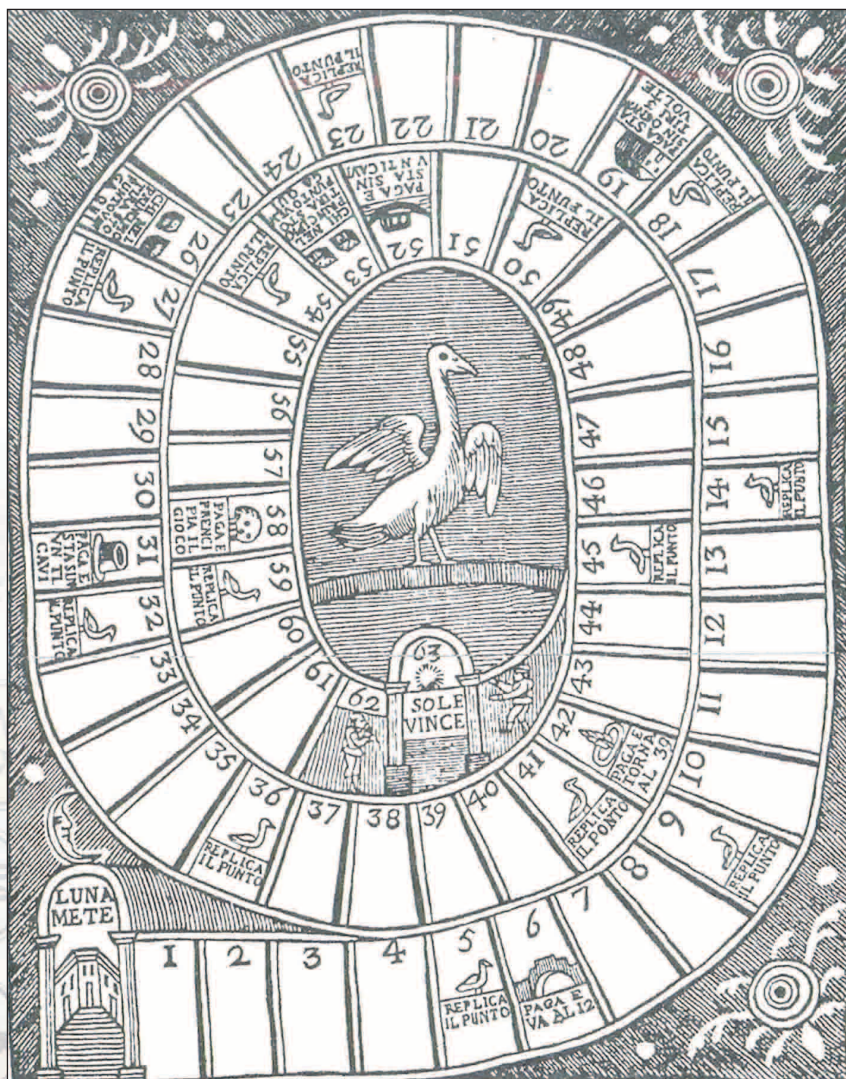


fot. Granna

Michał Stajszczyk

GRA W GĘŚ

Pod koniec XVI wieku we Florencji powstała „Gra w gęś”, pierwsza wyścigowa gra planszowa, w której o ruchu pionka decydował rzut kostką, a właściwie dwiema kostkami.



Dokładna data powstania gry nie jest znana. Na stronie BoardGameGeek można znaleźć datę 1587, ale to jest chyba najpóźniejszy z możliwych rok. Skąd to wiadomo? Otóż jak notują kroniki, władca Florencji, Franciszek z rodu Medyceuszy, podarował egzemplarz „Gry w gęś” królowi Hiszpanii Filipowi II. Jako że Franciszek zmarł w roku 1587, gra nie mogła powstać później lecz raczej wcześniej. Na jednej z włoskich stron, poświęconych „Gioco dell'Oca” [bo tak brzmi włoska nazwa gry], można zobaczyć zdjęcie prawdopo-

dobnie najstarszego wydania, datowanego na ok. 1580 rok. Przypuszczam, że zanim gra została ofiarowana jako prezent jednemu z najpotężniejszych wtedy władców, musiała zostać dobrze przetestowana na dworze Medyceuszy.

Jak widać na obrazkach, tradycyjna plansza do „Gry w gęś” ma kształt spirali i składa się z 64 pól. Większość pól ma tylko numery, ale na niektórych są rysunki, oczywiście najczęściej jest na nich gęś. Konkretnie: gęś jest na polach 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 i 59. Jest w tym pewna

reguła – pola z gęsią stanowią dwa ciągi arytmetyczne o różnicy 9, zaczynające się od pól 5 i 9. Jeżeli w wyniku rzutu kostką pionek gracza wchodzi na pole z gęsią, wykonuje jeszcze jeden ruch, o tyle samo pól. Gdy znowu trafi na pole z gęsią, porusza się jeszcze raz. Ale jest od tego wyjątek. Gdyby gracz wyrzucił w pierwszej kolejce w sumie 9 oczek, jego pionek wszedłby na pole 9, czyli gęś, potem na 18 – kolejną gęś itd. aż do pola 63. Aby tego uniknąć, wprowadzono zasadę, że po wyrzuceniu w pierwszym ruchu 6 i 3 pionek trafia od razu na pole 26, a po wyrzuceniu 5 i 4 na pole 53 [stąd na tych polach symbole kostek]. Po wejściu na pole 6, czyli most, gracz płaci do puli stawkę i przesuwa swój pionek na pole 12. No właśnie – nie napisałem jeszcze, że początkowo Gęś była grą hazardową. Przed rozpoczęciem partii każdy z graczy wpłacał do banku, czyli na środek planszy - umówioną stawkę. Pieniądże, które zostały wpłacone do puli przed rozpoczęciem gry oraz te, które trafiały tam w trakcie rozgrywki, po wejściu na każde z omówionych dalej pól specjalnych, zabierał po zakończeniu partii jej zwycięzca. Kolejne pole z obrazkiem to 19, czyli tawerna. Gracz spędza dwie kolejki na piciu trunku. Na polu 31 mamy studnię, gdzie gracz traci dwie kolejki na mycie. Wchodząc na pole 44 gubi się w labiryncie i musi cofnąć pionek na pole 39. Teraz kolej na dwa najgorsze pola. 52 to więzienie. Jeżeli pionek gracza zatrzyma się na tym polu, musi tam czekać, aż ktoś inny będzie miał taki sam wynik na kostkach. A 58 to szkielet albo czaszka, czyli śmierć. Trzeba zaczynać grę od początku. Na koniec 62 – kielich, ale to tylko strata jednej kolejki.

Z dzisiejszego punktu widzenia Gęś jest grą o niewielkiej wartości. Brak jakichkolwiek możliwości decyzyjnych pozycjonuje Gęś jako grę wyłącznie dla dzieci i to raczej dzieci mało wymagających. Niemniej jednak przez kilkaset lat była to jedna z najbardziej popularnych w Europie gier towarzyskich. Być może



dlatego, że jest uważana za pierwszą grę „fabularną”, w której fabułą jest ludzkie życie. Nawiasem mówiąc, właśnie „Życie ludzkie” nazywała się gra wydana w 1790 roku w Berlinie na jedwabiu. Każde pole jej planszy przedstawiało pewien epizod z życia człowieka i miało opis w czterech językach: francuskim, angielskim, niemieckim i polskim (!).

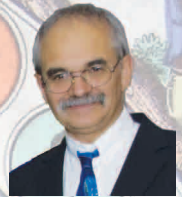


Początkowo wszystkie wydania gry miały taki sam układ planszy. Oczywiście grafika była różna, ale zawsze była to plansza ze spiralnym torem gry, zawsze gąską były na tych samych polach, czy

to była wydana w Anglii „Royal Game of Goose”, czy w Polsce „Gra ucieszna włoska, gąską nazwana”. Jedyne w Niemczech zamiast gęsi na planszy były mały, ale wszystko inne było bez zmiany. Dopiero w XIX wieku pojawiły się warianty, różniące się liczbą i układem pól. Lech Pijanowski w książce „Podróże w krainie gier” ocenia, że różnych wersji Gęsi ukazało się do tej pory kilka tysięcy. Wymienienie nazw wszystkich z nich zajęłoby większość stron Świata Gier Planszowych, bo niektóre z tych nazw były dość długie, czego najlepszym przykładem jest „Wielka gra z jeografii Królestwa Polskiego, czyli najdoskonalszy obraz tego kraju pod względem statystycznym, historycznym i opisowym, z dodaną tablicą gry, przedstawiającą 64 widoki przyrody, widoki miast, gmachy, kościoły, zwałiska zamków oraz ubiory typowe mieszkańców rozmaitych prowincji z szczegółowym opisem obyczajów i zwyczajów” wydana w 1858 przez Wojciecha Szymanowskiego.

Zwykle przy pisaniu tekstów historycznych mam problemy z brakiem odpowiednich ilustracji. Tym razem problem był odwrotny. Zarówno w posiadanych

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



przeze mnie książkach, jak i w internecie jest tyle zdjęć różnych wersji Gęsi czy też gier, dla których Gęś była w jakimś stopniu pierwowzorem (za jedną z nich można uznać np. Talizman), że nie bardzo wiedziałem, które z nich wybrać. Ale myślę, że dobrym pomysłem na podsumowanie będzie zdjęcie współczesnej francuskiej gry, która moim zdaniem powinna nazywać się Eurogęś.



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 kawy do pudełka.

ŚwiatGry.pl ocena 8,5/10

Bardzo dobre dopasowanie elementów graficznych do sposobu działania danego kafa. 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%

Wojciech Chuchla

WC KONKURS

„Wszystko, co dobre, kiedyś się kończy”, mawiał mój dobry kolega z czasów studenckich, dojadając ostatnią parówkę kupioną na kartki.



Ale ten czas szybko minął, szkoda, że to już koniec spotkania - żegnali nas znajomi, gdy wychodziliśmy od nich z grania bladym światem przy świergocie porannych ptaków. „Zostańcie jeszcze, nie kończmy tak pięknie rozpoczętej imprezy” namawiali nas przyjaciele po dwudniowym świętowaniu w połowie marca nadejścia nowego roku. „WC, kończymy twój konkurs” napisał mi ostatnio Naczelnny...

I tak oto witam się z Wami po raz... nie, nie. Jeszcze nie ostatni. Wspólnie uzgodniliśmy, że dociągniemy do 10., okrągłej edycji. Macie więc jeszcze 2 szanse na uczestnictwo w naszej zabawie. Zastanówcie się czy za kilka, kilkanaście lat będziecie mogli spojrzeć sobie w oczy i powiedzieć: „Tak, zrobiłem to, wziąłem udział w WC Konkursie, nie zmarnowałem tej wyjątkowej szansy i okazji wzięcia udziału w czymś niezwykłym, magicznym, ulotnym!” Czy gdy Wasze dzieci lub wnuki spytają któregoś dnia: „Mamo, tato, babciu, dziadku - czy chociaż raz wystaliście odpowiedzi na WC Konkurs?” spojrzycie im prosto w oczy i z dumą powiecie „Tak! oczywiście”, czy może spuścicie wzrok i ze wstydem zmienicie temat?

Tym razem do współpracy w tworzeniu pytań zaprosiłem aż trzy osoby. Tradycyjnie, pytanie dotyczące tematu numeru przygotowała autorka głównego tekstu. Agnieszka Weidemann bliżej przyjrzała się planszowym nagrodom i stąd pytanie dotyczące jednej z najczęściej wyróżnianych polskich gier. Zgodnie z moim niesamowitym pomysłem udało mi się namówić do ułożenia jednego z pytań zwycięzcę 7. WC Konkursu – Łukasza Hapkę. Tak więc to o nim pomyślicie ciepło, szukając gier z trzema punktowaniami w trakcie rozgrywki. Piękne pytanie rysunkowe przygotował dla Was Marek Rutkowski. Wiem, że lubicie takie wyzwania. Sam, bez zagląдания do żadnych pomocy, odgadłem 16 tytułów. A jak Wam pójdzie z tymi ikonami?

Żeby dopełnić obrazu mojego „kryzysu twórczego” i wyręczenia się innymi przy tworzeniu zadań (nie wspominając już o tygodniowym poślizgu z oddaniem tego tekstu do redakcji), muszę szczerze przyznać, że pytanie o łacińskie nazwy gier też nie powstało w mojej - jałowej jak widać - głowie. Zaproponował mi je, a następnie zgodził się na wykorzystanie Rafał Szczepkowski. On też będzie sprawdzał poprawność

nadesłanych przez Was tytułów. Bo ja z łaciny znam tylko jedno przysłowie o mąceniu wody.

Wszystkim autorom pytań bardzo dziękuję za pomoc. Z podniesionym wysoko czołem będziecie mogli swoim potomkom opowiadać o tym, że byliście częścią czegoś tak niespotykanego, jak jedyny w swoim rodzaju WC Konkurs!

1. Pytanie Łukasza. Proszę o podanie tytułów 9 gier, w których cała rozgrywka (nie runda gracza!) podzielona jest na 3 fragmenty / etapy. Zazwyczaj będą to fazy z takimi samymi lub podobnymi regułami. Co bardzo ważne - po każdej z trzech części musi następować podliczanie punktów. (9p.)

2. Gdybym miał zostawić sobie w domu jedną jedyną grę - byłby to bez wątpienia Race for The Galaxy. To świetna karcianka, w której jednym z warunków zakończenia rozgrywki jest posiadanie przez jednego z graczy 12 kart na stole. Jaką teoretycznie największą liczbę wyłożonych kart może mieć gracz po zakończeniu 2-osobowej zaawansowanej rozgrywki w grę podstawową ze wszystkimi trzema dodatkami? Proszę podać tę liczbę i w kilku słowach napisać, jak może do tego dojść. (4p.)

3. Pytanie Marka. Na ilustracji i symboli z 20 różnych gier. Proszę podać tytuły tych gier, oczywiście przypisując każdemu z nich numer z obrazka. (20p.)





4. Marek to znany w całym planszowym świecie grafik, autor ilustracji i komiksów. Można by poświęcić mu cały jeden WC Konkurs, ale my zmieścimy się z tym w kilku podpunktach tego pytania: (12p.)

A. Jak nazywa się seria stworzonych przez Marka znakomitych plakatów poświęconych grom planszowym?

B. Do której gry został stworzony pierwszy z jego plakatów?

C. Marek jest autorem ilustracji do gry Polis. Ale oprócz tego zaprojektował też oprawę graficzną „mobilnych” wersji 2 planszówek. Jakich?

D. W ilu numerach naszego czasopisma (wliczając w to obecny) pojawił się rysunek z serii „życie i twórczość projektanta gier planszowych”?

E. Jaką nazwę nosił blog, na którym autor prezentował swoje komiksowe historyjki związane z planszówkami?

F. Co jadł Marek, kiedy spotkałem go podczas targów Hobby w Poznaniu w październiku zeszłego roku?

5. Pytanie Agnieszki. Jakie wyróżnienia (nagrody i nominacje) zdobyła gra Stronghold Ignacego Trzewiczka? (2p. za każdą dobrą odpowiedź)

6. Drugie z serii pytań „W 100 gier dookoła świata”. Poprzednie - z okazji wyborów w USA dotyczyło tego kraju. Tym razem - ze względu na niedawne zupełnie inne wybory - będzie poświęcone (niezwykle odpowiednie słowo) Ameryce Łacińskiej. Proszę podać TYTUŁY GIER, które odpowiadają geograficznym lub administracyjnym nazwom zaznaczonych na mapie miejsc lub obszarów. Czerwone koła oznaczają punkty na mapie (w przeważającej części miasta), niebieskie - obszary. Uwaga! Tytuły nie zawierają dodatkowych słów i określeń lub nazw kojarzących się z danym miejscem! Na pewno nie będą dobrymi odpowiedziami Książęta Florencji, Black Vienna, Mississippi Queen, San Marco, At the gates of Loyang, Chicago Express, Monopoly Essen itp. itd. Pamiętajcie! Chodzi o tytuły gier, a nie o dokładne polskie geograficzne nazwy zaznaczonych miejsc! (20p.)

7. Pytanie Rafała. Proszę podać tytuły 9 gier wydanych w Polsce, które mają łacińskie nazwy. (9p.)

Tradycyjnie namawiam do wzięcia udziału w zabawie. Macie na to sporo czasu, bo termin nadsyłania odpowiedzi mija dopiero ostatniego czerwca. A to - naprawdę - przedostatnia szansa na zapisanie się w historii WC Konkursu!

Pomysłodawca, autor pytań oraz prowadzący kultowego już „Konkursu wiedzy o grach planszowych” znanego jako „Konkurs WC”. Znany z tajemniczych zdolności tworzenia wspaniałej atmosfery w czasie gry w każdą planszówkę, niezależnie, czy jest dobra, czy zła, czy ją znamy, czy nie. Lubi gry, które pozwalają grać w dwie osoby, nie wstydzi się fascynacji kostkami. Sam o sobie mówi, że „kocha wszystkie gry”.

Na odpowiedzi czekam do końca pod adresem mailowym konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „wc konkurs nr 9”). Laureatów powiadomi e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.

Nagrody ufundowali:

EGMONT
Polska



Maciej Kwiatek

CZEGO UCZĄ NAS GRY PLANSZOWE?

Janka Muzykanta cenimy za to, że miał talent i go marnował. Gry planszowe, zwłaszcza z gatunku euro, szczerą się posiadaniem pewnego silniczka charakteryzującego się optymalizacją i logicznością. Często jednak na rzecz mechaniki musi poczynić pewne ustępstwa warstwa fabularna - czasami jest to drobna niezręczność, czasami jednak zastanawiamy się, kto i czym zatruł umysł autora. W tej rubryce postaram się docenić autorów gier, którzy mieli świetny pomysł na połączenie mechaniki i warstwy fabularnej, ale go zmarnowali.

Dobrym przykładem tego problemu jest Manila - zacny tytuł o wazeniu ryzyka przy przemyśle towarów. Wszystko jest w grze w miarę logiczne - jeżeli obstawimy dowiezienie towaru, to zarabiamy na jego dopłynięciu. Gdy łódki nie dopłyną, zarabia właściciel stoczni. Są piloci wpływający na ruch łódek. Są wreszcie Uprzejmi Piraci. Na pirata można trafić w drugiej albo trzeciej rundzie - ten drugi przypadek jest prosty, przemytnicy do wody, piraci na pokład. Natomiast dopłynięcie w drugiej rundzie to klasyczne ustępstwo fabularne na rzecz mechaniki - otóż taki pirat wsiada na łódkę przemytników tylko jeżeli jest miejsce. Nie wskakuje, krzyżąc: „Arrrrr! Do wody szczury lądowe, bo po desce przeprowadzę!” - nie, on mówi: „Przepraszam, widzę, że wiozą państwo ładny jedwab. Ja osobiście jestem fanem jedwabiu,

a zwłaszcza jego sprzedawania. Czy jest możliwość, abym się dosiadł i partycypowałem w zyskach z przemytu? Ach, nie ma miejsca, rozumiem, przepraszam i życzę udanej podróży”. Nauczony doświadczeniem pirat w trzeciej rundzie już traktuje przemytników bez pardonu, ale to znowu budzi pytania - czemu został piratem, zamiast np. majordomusem obecnych na Filipinach podówczas Hiszpanów? Manierę już ma, a jak pokazuje trzecia runda - będzie umiał wyprosić niechcianych gości.

Poważniejszym problemem jest przyklejanie mechaniki „Knizia style”, jednak bez posiadania słynnego kleju Herr Doktora - tutaj świetnie pasuje przypadek Metra. Oto budujemy francuski system transportu podziemnego. Naturalnym i logicznym wydaje się takie łączenie stacji, żeby podróż trwała jak najkrócej, a konieczny do wydrążenia tunel był jak najtańszy (czyli najczęściej też biegnący prosto od A do

B). Tutaj jednak punktowane jest budowanie w stylu „szwagier wygrał przetarg, dorzucmy jeszcze 200 km zawijasów” albo „Zdychu, mamy pół magazynu torów skręcających w lewo, kombinuj!”.

Zabawnym też jawi się fakt, że stacje budowane około roku 1900 otrzymują nazwy de Gaulle'a czy Roosevelta - podówczas młodych chłopców. Widocznie ich rodzice nie wierzyli w powodzenie życiowe pociech, postanowili więc zabezpieczyć im przyszłość zgodnie z zasadą „nawet jeżeli skończy jako bezdomny, to będzie miał gdzie spać, bo nikt go ze stacji jego imienia nie wyrzuci”.

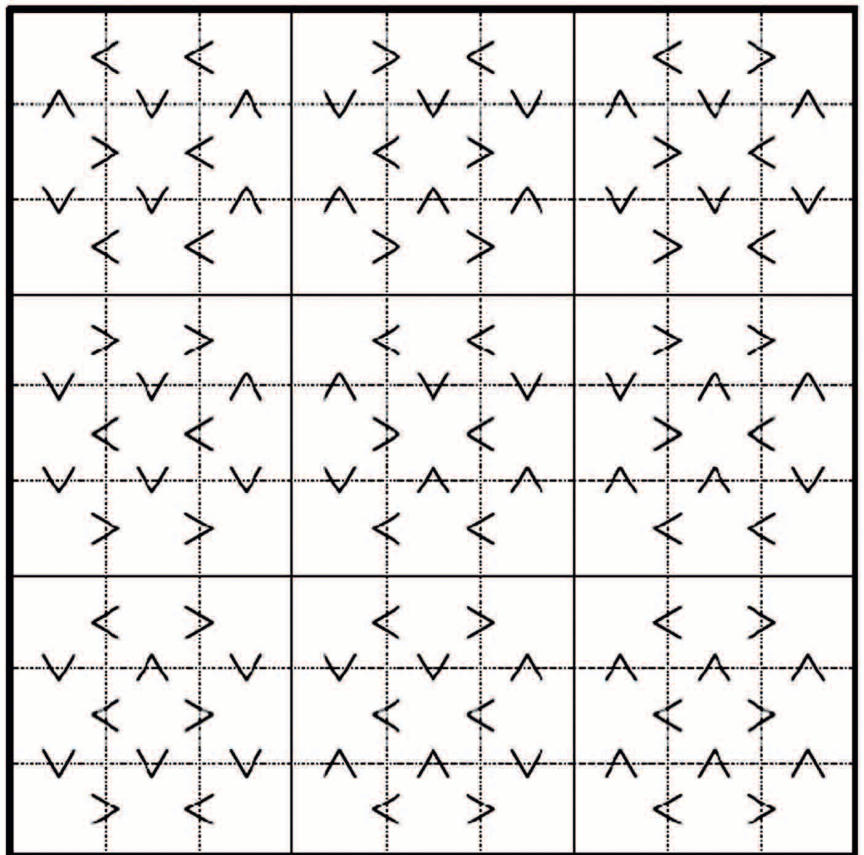
Udany mariaż dwóch koncepcji potrafi zachwyć swoją harmonią i wyrafinowaniem, jak np. gilotyina, będąca udanym mariażem techniki i humanizmu. Nie do końca udany - może nie zachwyca, ale moim zdaniem potrafi dać nie mniej radości.

Michał Stajszczak

SUDOKU WIĘKSZE-MNIEJSZE

W każde pole diagramu należy wpisać jedną z cyfr od 1 do 9 tak, by w każdym rzędzie, w każdej kolumnie i w każdym z obwiedzionych grubszą linią kwadratów, każda cyfra występowała dokładnie raz.

Cyfry wpisane w pola, pomiędzy którymi jest znak nierówności, muszą go spełniać.



SPRINTEM PO GRACH

AEROPLANY

9 - Monika Żabicka - Wreszcie Wallace, którego znowu bardzo lubię. Wreszcie Wallace na poważniej. Nie aż tak poważnie jak w klasykach pokroju Brassy, ale Aeroplany to ponownie ekonomiczna gra strategiczna, gdzie musimy dbać o przepływ gotówki (aczkolwiek tylko w jedną stronę – od nas...), równocześnie obmyślając ekspansję na mapie świata. Piękne kolory zetonów, mniej piękna sama mapa, świetne karty pionierskich modeli samolotów i kawałek historii podany na 3-godzinnej uczcie made by Lindbergh. Mniam!

8 - Wojciech Sieroń – recenzja na str. 34.

DESCENT: WĘDRÓWKI W MROKU

10 - Ignacy Trzewiczek – recenzja na str. 30.
8 - Maciej Kwiatek - Ta gra ma 2 oblicza: z jednej strony, pojedyncze scenariusze to marnowanie czasu, z drugiej - kampania pokazuje możliwości i pazur. Zrównoważone możliwości bohaterów i Mrocznego Władcy zmuszają obie strony do taktycznego planowania, a rozwój obu stron nie zaburza balansu i sprawdza się w praktyce. Dużym minusem jest brak wbudowanego mechanizmu kończenia starcia w niektórych scenariuszach - przez to półgodzinny wstęp do mapy właściwej może trwać 4 godziny. Mnie to ostatecznie od gry odrzuciło, ani razu nie wyrobiłem się w zaplanowanym czasie starcia, ale bardziej zdyscyplinowane grupy (albo mające więcej wolnego czasu) bawią się przy tej grze bardzo dobrze.

QWIRKLE

9 - Wojtek Chuchla - W Scrabble gram od zawsze - tzn. od czasów, kiedy w „Razem” Jacek Ciesielski przedstawił reguły wraz z planszą i zestawem literek. Połowy z czytających te słowa nie było jeszcze wtedy na świecie. Zagrałem w tę grę tysiące partii. Gdy ze 20 lat później Michał pokazał nam Qwirkle - przyjąłem tę grę jak „swoją”. Od pierwszej chwili wiedziałem, że będziemy grać w nią często i chętnie. Idealna na spokojne popołudnie, gdy nie mamy ochoty na coś cięższego. Ale

w wersji turniejowej z zegarem pokazuje inne oblicze. Szachy to to nie są, i dobrze, bo gry logiczne to nie mój temat. A w Qwirkle jestem wicemistrzem. I na dodatek z mistrzem mieszkam!

9 - Dominika Gorgosz - recenzja na str. 18.

7 - Katarzyna Ziółkowska - Znany pomysł w innej oprawie. Sama nie przepadam, przy polecaniu niegrającym znajomym: 100% usatysfakcjonowanych.

6,5 - Monika Żabicka - Jakaś taka brzydka, ale całkiem przyzwoita hybrydka Scrabble i Geniusza. Jeśli jednak miałbym wybierać, sięgnęłabym po jeden z pierwowzorów. Jako popularyzator może się sprawdzić, choć niekoniecznie w słabszym świetle, gdzie kolory mogą się mylić. Natomiast wielkość symboli pozwoli grać wszystkim, nawet krótkowidzom bez okularów ;)

6 - Wojciech Sieroń - Ciekawa wariacja na temat Scrabble. Sporo emocji podczas dobierania nowych płytek, gdy szukamy premiowego układu. Jednak po iluś partiach wolę inne gry.

HEJ! TO MOJA RYBA!

8,5 - Wojciech Sieroń - Świetna gra logiczna. Niezmiennie mnie zachwyca już od kilku lat. Bardzo niebanalne decyzje, mnóstwo możliwości zdobywania punktów i blokowania przeciwników. Polecam! Jedyny mankament to nadzwyczaj długi czas przygotowania.
8 - Piotr Siłka - Jedna z ciekawszych gier logicznych dla rodzin. Gdy odpuścimy sobie planowanie ruchów, to potrafi być to naprawdę bardzo szybka gra, która podoba się zarówno młodszemu, jak i starszemu. A poza tym, kto nie lubi pingwinów?

8 - Maciej Kwiatek - za grami logicznymi nie przepadam, ale Hej! ma w sobie to coś, co sprawia, że chce się do tego tytułu wracać. Problemem tego tytułu jest fakt, że wcale nierzadko rozkładanie gry trwa tyle, co partia, a przynajmniej subiektywnie jest okropnie rozwleczone. Oprócz tego, to świetna gra dla każdej przewidzianej liczby graczy, za tę cenę grzech nie kupić.

7 - Rafał Szyma - Prosta i brutalna. Nie opuszcza mnie uczucie dysonansu między sympatyczną oprawą a krzywdą, którą musimy wyrządzić przeciwnikowi, by wygrać.

7 - Monika Żabicka - Autor uwielbianej przeze mnie Kahuny w lżejszej i bardziej popularnej odsłonie. Do zabawy z dziećmi albo zakończenia spotkania w klubie w sam raz. Szybko, ślicznie i wesoło. Tylko to rozstawianie... Mało brakowało, aby przygotowanie do gry trwało dłużej od samej rozgrywki. Litości!

7 - Katarzyna Ziółkowska - Klasyka. Do zagrania z babcią, kolegą z pracy, dzieckiem. Fajny filler, łagodny gateway.

HOKET

9,5 - Andrzej Świech - Naprawdę świetna zabawa. Recenzja na str. 29.

9 - Wojtek Chuchla - Gdyby zastosować argumentację ocen z BGG, musiałyby być dziesiątki (zawsze chcę zagrać i nigdy to nie minie). Bo jak inaczej podejść do zabawy, która trwa 2 minuty, rozgrywka jest ultradynamiczna, okraszona wrzaskami i wybuchami śmiechu, po zagranii zawsze ma się ochotę na rewanż (a potem jeszcze 10 następnych), a zwycięstwo daje prawdziwą frajdę? Polska wersja Le Passe Trappe wykonana jest porządnie, chyba ma większy stół, na pewno więcej krążków i jest idealną rozrywką na początek, środek lub koniec (niepotrzebne skreślić) każdego towarzyskiego spotkania. Patrząc na naszą redakcyjną skalę, daję mocną dziewiątkę. Hoket może nie jest doskonały, ale na pewno wyjątkowy i bezwzględnie godny polecenia.

3, 2, 1... START

9,5 - Andrzej Świech - Ciekawe wykorzystanie popularnego tematu. Recenzja na str. 52.

8 - Wojciech Sieroń - Wyjątkowo sympatyczna gra Adama Kałuży. Mimo niewielu partii, mam bardzo dobre wrażenia po tej grze logicznej. Obie wersje rozgrywki są ciekawym wyzwaniem i chętnie zagram po raz kolejny. Całość jest sprytnie wymieszana z przeliczaniem układów i blokowaniem przeciwników. Zachęcam.

5 - Monika Żabicka - Gra dla rodzin z tematycznym zacięciem, które wolą mo-

KINGDOM BUILDER

PASTICHE

GOBLINS inc.

SCHOTTEN-TOTTEN



zalne liczenie od ścigania się - a to raczej ograniczony „target”. Bo ile znacie dzieci lubiących matematykę? Fajne pudełko kryje dodawanek, która niekoniecznie spodoba się młodszym odbiorcom, co boleśnie odczułam na kółku w szkole podstawowej. Wesoły samochodzik smutno zerka z kąta na dzieciaki rozstawiające Galaxy Truckera. Adam ma w swoim życiorysie zdecydowanie lepsze tytuły. Gra dla rodzin z matematycznym zacięciem... Już to mówiłam?

SCHOTTEN-TOTTEN

9 - Piotr Siłka - To jedna z moich ulubionych gier Knizii. Jak zwykle prosty pomysł, ale sprytnie wykorzystany. Niski próg wejścia, a jednocześnie pozwala na ciekawe taktyczne zagrania. Co do polskiej wersji, to niestety na pewno trzeba odjąć z oceny 1 lub 2 punkty, w zależności jak bardzo szata graficzna i inne mankamenty was zdenerwują.

8 - Rafał Szyma - Absolutny karciany klasyk o grywalności porównywalnej z 6. bierze. 7 - Sebastian Szczepaniak - recenzja na str. 28.

6 - Maciej Kwiatek - Knizia wykorzystuje wariacje „złóż zestaw pokrowy z trzech...” w przeróżnych tytułach - jeżeli ktoś lubi taką mechanikę, to i tutaj się nie zawiedzie, niemniej sama gra to standardowy przedstawiciel gatunku „gra niezbyt ciekawa, ale czasem do zagrania i zabicia czasu”. Ciekawym elementem jest zgarnianie kart w momencie, w którym możemy udowodnić, że mamy lepszy układ od najlepszego możliwego układu przeciwnika - zapobiega to niepotrzebnemu przedłużaniu partii.

? - Marcin Korzeniecki - Znam dobrze niemiecką edycję gry i od razu polubiłem prostą i zmyślną mechanikę. Przepychaniki Szkotów powinny się znaleźć na półce każdego gracza, bo to dobra gra dwuosobowa. Niestety, nie miałem w rękach wydania polskiego, dlatego nie stawiam oceny. Natomiast od strony mechaniki - gra godna polecenia.

ROBO RALLY

8 - Rafał Szyma - Ciut mozolna, ale niezwykle satysfakcjonująca. Roboty są super! Zawsze się przy niej dobrze bawię.

8 - Katarzyna Ziółkowska - Ta gra jest totalnie zakrecona. Lubię. Mimo, że zwykle nie udaje mi się dojechać nawet do pierwszego celu. Właściwie, to kończę w dziurze.

7,5 - Tomasz Polak - recenzja na str. 22. 6 - Maciej Kwiatek - W teorii bardzo dobra gra - planowanie ruchów na czas, do tego konieczność przewidywania posunięć przeciwników. Pojedynek umysłów, robotów, refleksu - w praktyce niestety jeżdżenie małymi robotami po wielkiej planszy jest raczej nużące. Robo Rally obiecuje być pojedykiem robotów, a jest kolorowym przedstawieniem pracy programisty. Plusem jest sprawne działanie nawet na 8 osób.

KINGDOM BUILDER

9 - Wojtek Chuchla - Po Dominonie każdy spodziewał się od DXV jakiegoś kolejnego przełomowego, wiekopomnego dzieła. Zamiast tego dostaliśmy lżejszą, rodzinną niemal pozycję. Pamiętam rozczarowanie większości graczy po premierze Kingdom Buildera. I całkowicie go nie podzielam. To świetna, szybka gra, która dzięki wielu możliwym kombinacjom kafli terenu i kart punktacji posiada bardzo dużą grywalność. Doskonała na 2 osoby, ale świetnie działająca też przy komplecie 4 (a z dodatkiem 5) graczy. Jedyne 2 minusy w moich oczach to kosmiczna cena (jak wszystkich gier Queen Games) i problem z losowością przy posiadaniu na ręce jednej tylko karty terenu. Na szczęście, pierwszy problem był jednorazowy - a potem z każdą grą przekonywałem się, że był to bardzo udany zakup. Z drugim mankamentem radzimy sobie, stosując wariant z 2 kartami. Na koniec ciekawostka - to pierwsza nowoczesna gra planszowa, w jaką zagrał (i wygrał!) prezydent Wrocławia. I lepiej to sobie zapamiętajcie, bo nigdy nie wiadomo, w którym konkursie będzie takie pytanie.

8 - Dominika Gorgosz - Bardzo podoba mi się możliwość grania na różnych planszach i losowanie kart. Dzięki temu każda rozgrywka jest inna. Uwielbiam elementy drewniane w grach i w przypadku tego tytułu nie mogę narzekać :) Zasady są łatwe do opanowania i gra się

naprawdę przyjemnie i szybko. Zdarzało się więc, że graliśmy kilka partii pod rząd. Na minus wysoka cena.

8 - Piotr Siłka - recenzja na str. 14. 7 - Marcin Korzeniecki - Jest kolorowo, reguły proste, rozgrywka szybka i za każdym razem inna. Pozycja dobra raczej dla graczy środka. Gra byłaby całkiem fajna jako przerywnik, tylko cena zwala z nóg. Polecam zagrać przed zakupem.

7 - Monika Żabicka - Proste, szybkie, może za proste i za szybkie, ale jednak ma coś w sobie. Może to, że folguje pierwotnym instyngtom zagarniania terenu. Jako budowniczy królestwa zagarniamy je szybko i najlepiej pod nosem sąsiadów i to właśnie nadaje grze specyficznego dreszczyku i uroku. Ale żeby od razu Spiel des Jahres? <kiwa głową>

6 - Katarzyna Ziółkowska - Nie potrafię docenić tego dzieła pana Vaccarino, trochę przerost formy nad treścią (może to tylko kwestia wydawcy?).

GOBLINS, INC.

8 - Rafał Szyma - Nie wiem, jak gra radzi sobie na długie dystanse, ale w pierwszym zetknięciu mnie zachwyciła. Nie dość, że budujemy maszynę (jak w Galaxy Truckerze), to jeszcze nią się tłuczemy z przeciwnikami! Super!

8 - Piotr Haraszczak - recenzja na str. 24. 6 - Piotr Siłka - Skusiłem się na jedną rozgrywkę i ta tylko utwierdziła mnie w moim przekonaniu, że to tytuł nie dla mnie. Mechanicznie gra działa, ale jest przekombinowana w kilku aspektach. Ciekaw jestem, ile trzeba by było w nią pograć, by faktycznie móc zaplanować starcie. Niestety, frajda z rozwalania pojazdu przeciwnika dla mnie tego tytułu nie uratuje.

PASTICHE

7 - Katarzyna Ziółkowska - Zdobywanie i mieszanie kolorów może (podobnie jak w innej „malarskiej” grze - Fresco) spowodować kolorowy zawrót głowy, jednak rozgrywka z własnoręcznym „malowaniem” dzieł ulubionych twórców to sama przyjemność. Osobom, z innymi kręgami zainteresowań raczej odradzam.

6 - Wojciech Dziwok - recenzja na str. 16.

GRANNA

ŚWIAT GIER

Nowości 2013

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



Hej, to moja ryba!

Znana i lubiana gra logiczna w nowej odsłonie



Szalona gra logiczna dla 2-4 graczy

Hej, to moja ryba!

GRANNA



Mr-House

Masz tyle wytrwałości żeby wybudować własny dom? * Autor: Adam Kakuża



Superfarmer

Nowa wersja najbardziej znanego polskiego tytułu



Potwory do szafy!

Nowa gra dla dzieci * Autor: Antoine Bauza



odwiedź nas na facebooku
www.facebook.com/grannagry

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach, napisz e-mail z taką informacją na adres service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.



EGMONT

PĘDZĄCE ŻÓŁWIE 5 LAT
W
POLSCIE!

WIELKI SUKCES MAŁYCH ŻÓŁWI!

Najpopularniejszym w Polsce gatunkiem żółwia jest pędzący żółw (*Egmontus bestsellerus*), którego dominacja rozpoczęła się w 2008 roku. Pędzące żółwie występują w **22 państwach** Europy, Azji i Ameryki Północnej, jednak zdecydowanie najlepsze warunki lęgowe mają w **Polsce**.



**Gra obecna jest w 22 krajach.
Od kilku lat najwięcej egzemplarzy
sprzedawanych jest w Polsce!**

Nagradzana rodzinna gra planszowa



Grę polecają:



krainaplanszowek.pl

Grę kupisz:

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



merlin.pl