

NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl

numer 20

cena 8,90 zł (w tym 5% VAT)

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

Malowanie figurek

Przemień swoją grę

Wywiady

Bernd Brunnhofer,
Mateusz Kałużny i inni

Almanach gracza

Słowniczek dla początkujących

KONKURSY!

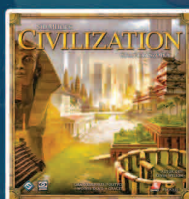
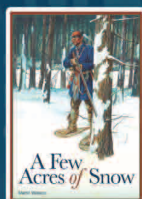
Wielki konkurs świąteczny i wiele innych!

Ekstra bonus

Karta do gry **MUNCHKIN**

TEMAT NUMERU:

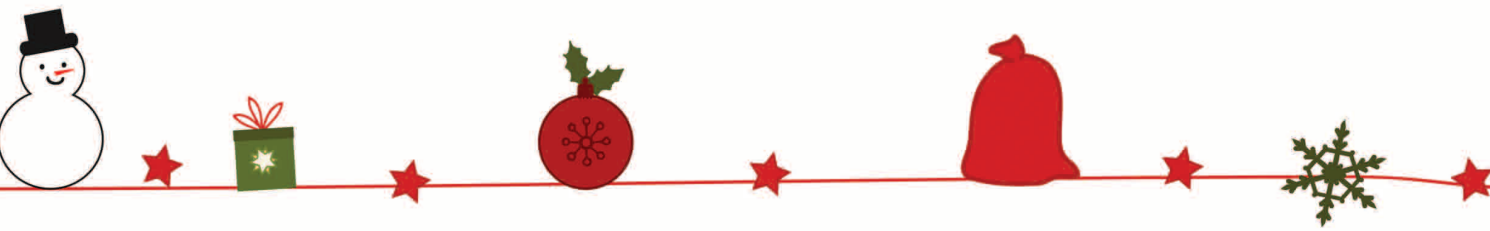
KOSTKI W GRACH WIELKI POWRÓT DO TURLANIA



ISSN 1897-2853



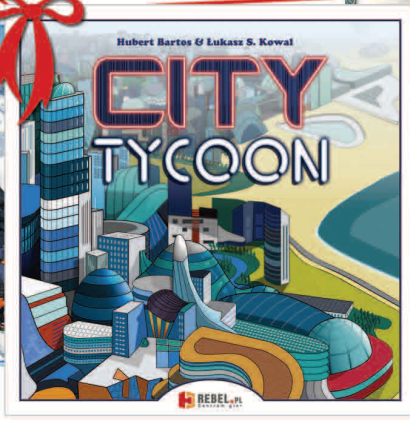
9 771897 285115



Szukasz prezentu?



Wejdź na **www.rebel.pl**





2007

Neuroshima Hex!



2008

Witchcraft



2009

Stronghold



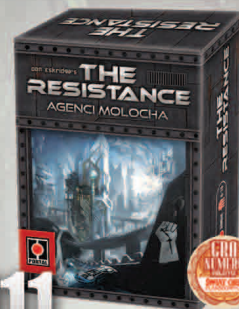
2010

51. Stan



2010

Pret-a-porter



2011

The Resistance: Agenci Molocha



2011



TWORZYMY
WYJĄTKOWE GRY



TEMAT NUMERU

Do tej pory większości graczy kości kojarzyły się z dużą losowością i brakiem wpływu na przebieg gry, w której były one wykorzystywane. Nie bez przyczyny do tej pory musimy zmagać się z sytuacjami, gdy na hasło: „Gram w planszówkę” słyszymy: „Bawi cię Chińczyk i Eurobiznes?”. Od pewnego jednak czasu na rynku zaczynają pojawiać się tytuły, które ponownie sięgają po kości, a odpowiednio mechaniki, które wspólnie z nimi są wykorzystywane pozwalają na zarządzanie wynikami kości prawie tak jak tego sobie życzymy. Gracze coraz częściej chcą grać w gry z użyciem kości, a projektanci i wydawcy widzą to i starają się zaspokoić ten głód. Po Dominionie mieliśmy głód na karty, a teraz mamy głód na kości.

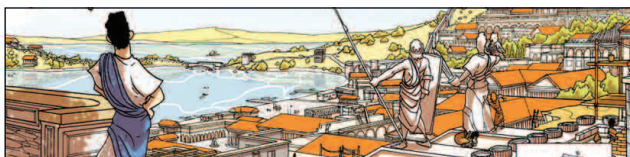
Na początku z tematem zmierzy się Katarzyna Ziółkowska i postara się przybliżyć nam fenomen kości kiedyś i obecnie. Po porcji teorii poznamy dwa tytuły, które w bardzo ciekawy sposób wpisują się w dzisiejszą modę na kości. Skąd kości biorą się w pudełkach naszych gier? Na to pytanie możemy znaleźć odpowiedź w wywiadzie z przedstawicielem polskiej firmy Q-workshop, jednego z najpopularniejszych wytwórców kości na świecie. Wszystko to zostanie dopełnione kościanymi felietonami, konkursami i łamigłówkami.

NOWOŚCI



Zagłada Atlantydy

Gra legenda, która od dwóch lat gości na polskich listach wydawniczych. W tym roku w końcu doczekamy się premiery. Byliśmy pierwszą redakcją w Polsce, która miała szansę zagrać w wersję ostateczną tej gry jeszcze we wrześniu. Teraz dajemy wam możliwość przeczytania pierwszej, gorącej recenzji gry o zagładzie, zdradzie i walce o przetrwanie.



Glory to Rome: Na chwałę Rzymu

Gra powstała w 2005 roku. Od początku miała zarówno fanów, jak i przeciwników. Ci pierwsi chwalili ją za mechanikę i ciekawe kombinacje/układy kart, jakie można było ułożyć i zagrać w czasie gry, a ci drudzy krytykowali za koszmarną oprawę graficzną, która sprawiała, że gra wyglądała jak prototyp, a nie pełnowartościowy produkt. Dzięki polskiemu wydawnictwu Boat City nie mamy już dylematów wizualnych. Świetna, komiksowa oprawa graficzna, została doceniona nie tylko w Polsce, ale i na świecie.

Temat Numeru

- 8 Kostki w eurograch**
Wielki powrót?
- 12 Die Burgen von Burgund**
Rozbuduj swoje księstwo
- 14 King of Tokyo**
Przyjaciele przychodzą i odchodzą; potwory gromadzą się.
- 16 Kości ci u nas dostatek**
Wywiad z Mateuszem Kałużnym z Q-workshop

Rodzina przy stole

- 18 Glory to Rome: Na chwałę Rzymu**
Rzym piękny jak nigdy dotąd
- 20 Zagłada Atlantydy**
Ratuj się kto może!
- 21 Almanach gracza**
Słowniczek planszowych terminów
- 22 Small World: Underground**
Z sequelami różnie bywa
- 24 The Boss**
Dziś załatwiam sprawę rodziny
- 26 Loch Ness**
Bezkrwawe łowy wśród szkockich mgieł
- 28 7 Wonders: Leaders**
Idealny dodatek dla każdego fana 7 Cudów Świata
- 29 Liberator**
Nadlatuje wsparcie

- 30 Smok Diego**
Dobre smoczysko
- 31 Moja pierwsza gra, Zwierzak na zwierzaku**
Recenzje gier dla najmłodszych

Granie na śniadanie

- 32 Życie z boardgamegeekiem**
Wywiad z żonami planszomaniaków
- 34 Malowanie przy planszy**
czyli nowe szaty Gears of War
- 36 Potrzebujesz: pomysły, marzenia, wytrwałość...**
czyli Marcina Welnickiego przepis na wydanie gry
- 37 Czy euro załapie wczuwkę?**
Felieton Marcina Korzenieckiego
- 38 Szczęśliwy wydawca i projektant**
Wywiad z Berndem Brunnhoferem
- 40 Gry planszowe zmieniły moje życie**
Wywiad z Piotrem Jasikiem

Twarda gra

- 42 Posiadłość Szaleństwa**
Macki, macki, macki!
- 45 Earth reborn**
Opus Magnum Chrisa Boelingera
- 48 Sid Meier's Civilization: Gra planszowa**
Bez sentymentów
- 50 A Few Acres of Snow**
Forty z kart

- 52 Eminent Domain**
Zapóżyczaniem przez galaktykę

Graj logicznie

- 54 Seria Mirrorkal**
Nie ufaj odbiciom - łamigłówki lustrzane

Stałe działy

- 4 Wieści**
- 5 Nowości**
Gry wydane w Polsce w grudniu 2011 i styczniu 2012
- 61 Wytnij sobie grę**
Recenzja gry *Print and play* pt. Agricola Express
- 62 E-gry**
Puerto Rico HD
- 56 Poradniki: Le Havre**
Jak grać, żeby nie przegrać z kretešem
- 62 Stare, dobre czasy**
Historia gier: kości
- 63 Łamigłówki**
Zagadki z kostkami
- 62 WC Konkurs**
Czwarta odsłona zabawy
- 64 Sprintem po grach**
Redaktorzy Świata Gier Planszowych zdradzają swoje opinie o grach

PLANSZÓWKOWE PORY ROKU

Jesień i zima to bez wątpienia najlepsze pory roku dla planszówkowego hobby. Za oknem szybko robi się ciemno, brak światła wysysa powoli wspomnienia ciepłych letnich dni, a w kościach czuć już pierwsze zimowe chłody.

Co może lepiej rozgrzać niż partyjka naszej ulubionej gry z przyjaciółmi? Do tego jeszcze kilka ich ulubionych tytułów i już jesienny wieczór to chwile spędzone na gorącym kubańskim wybrzeżu, spacer po zatłoczonych europejskich portach, gorączka zakupów na paliwowej giełdzie, czy też atak na twierdzę bronioną przez fanatycznych obrońców jakichś prawd. Tak, tej „Planszówkowej Jesieni” może nam, graczom zazdrościć każdy. Zwłaszcza, że tytułów do grania nie zabraknie. Po Essen zostały nam jeszcze do zweryfikowania listy życzeń, a tu już ogłoszenia wydawnictw o nowych tytułach, które mają zaatakować zarówno nasze choinki, jak i portfele. Ale czy święta nie są wspaniałym alibi dla naszej gorączki zakupów? Przecież nikt nie będzie zły jak zrobimy bliskim planszówkowy prezent. A kto jest nam bliższy niż my sami...

Przed Wami jednak nie tylko jesienne granie, ale również lektura nowego ŚGP. Mam nadzieję, że każdy znajdzie tutaj coś ciekawego dla siebie, zarówno miłośnik rodzinnego grania, jak również ci, dla których ciężkie, złożone tytuły to jedyne gry warte poświęcenia czasu i uwagi. Tematem numeru, a tym samym sporej części tekstów w tym numerze, jest wielki powrót na salony kości, kojarzonych z losowością i grammi dla dzieci, ale jak sami przeczytacie, sprawdzają się one w każdym gatunku. Jest też szansa, że po lekturze ktoś z Was odkryje w sobie artystyczną duszę, ponieważ artykuł o malowaniu figurek dla planszówkowiczów może tym zaowocować. Jak w każdym numerze, tak i teraz nie mogło zabraknąć konkursów, a że grudzień mimowolnie kojarzy się z prezentami, to i my przygotowaliśmy ich sporo, zwłaszcza w wyjątkowym Wielkim Planszowym Konkursie Świątecznym. Oprócz recenzji nie zabrakło wywiadów, felietonów, poradnika i lubianych stałych działów, więc z czystym sumieniem zachęcam do lektury, nie będziecie zawiedzeni.

Wprawdzie to jeszcze jesień, ale już za kilkanaście dni święta. Dlatego pragnę wszystkim Czytelnikom naszego magazynu w imieniu swoim, całej redakcji oraz naszych współpracowników, życzyć ciepłych i rodzinnych świąt. Wypełnionych nie tylko smakowaniem kolejnych potraw, ale również magiczną atmosferą tych wyjątkowych dni. Do tego dokładamy moc życzeń z okazji Nowego Roku, który niech obejmie się bez smartwien, za to niech będzie wypełniony samymi dobrymi chwilami oraz oczywiście planszówkami.

Mirosław Gucwa



ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

REDAKTOR NACZELNY:

Mirosław Gucwa

e-mail: gucwa@wydawnictwoportal.pl

REDAKCJA:

Mariusz Bogacki, Marcin Korzeniecki,
Tomasz Polak, Rafał Szyma,
Ignacy Trzewiczek, Katarzyna Ziółkowska

WSPÓŁPRACUJĄ:

Wojciech Dziwok, Wojciech Chuchla,
Tomasz Gałkowski, Maciej Kasprzyk,
Marcin Krupiński, Błażej Kubacki,
Monika Kucharska, Maciej Kwiatek,
Wojciech Sieroń, Piotr Siłka,
Michał Stajszczak, Britta Stoeckmann,
Sebastian Szczepaniak, Andrzej Świech,
Marek Rutkowski, Agnieszka Weidemann,
Monika Żabicka.

SKŁAD:

Rafał Szyma

projekt okładki: Michał Oracz

KOREKTA:

Monika Kucharska

WYDAWCA:

Wydawnictwo Portal,

44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15

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

e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane 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.

życie i twórczość projektanta gier planszowych

PRZYJACIELSKA POMOC *

GRA SKOŃCZONA! DO KTÓREGO WYDAWCY JĄ WYSLAĆ?
LUDZIE Z INTERNETU ZAWSZE SŁUŻĄ POMOCĄ



Projektant265 , wysłano 2 miesiące temu	+2 -0
Cześć, zaprojektowałem karcianą grę s-f. Do którego wydawcy najlepiej ją wysłać?	
Eurogameracz , wysłano 2 miesiące temu	+24 -1
Masz literówkę	
Eurogameracz , wysłano 1,5 miesiąca temu	+2 -1
Tak trudno jest poprawić jedną literę? Nie rozumiem niektórych ludzi	
Carcassonne_fan , wysłano wczoraj	+0 -0
Pewnie kolejny klon dominona, kolejny raz dojonko. Ech :/	
Don Kichote , wysłano dzisiaj	+5 -0
Nie odgrzebujcie starych wątków!!!!!!1111	

Marek Rutkowski edrache.pl

*miało być: dlaczego czas od zaprojektowania gry do jej pojawienia się na głównej stronie bgg jest taki długi?



NASZ BONUS

Tym razem wspólnie z wydawcą gier serii Munchkin, firmą Black Monk, przygotowaliśmy niespodziankę dla miłośników gier z tej serii. Do każdego egzemplarza dołączona jest jedna

promocyjna karta gry karcianej Munchkin.

W całym nakładzie ŚGP znajdują się 3 wzory kart: Super Munchkin, Kantowane Kości oraz Przekantowane Kości.

Konkurs nie tylko dla munchkinów!

Aby zdobyć jeden z trzech zestawów gadżetów (koszulka oraz specjalna kość K10) związanych z serią gier Munchkin prosimy odpowiedzieć na poniższe pytanie. Sponsorem nagród jest firma Black Monk.

Pytanie konkursowe: Wymień tytuły czterech głównych gier („podstawek”) z serii Munchkin, które zostały wydane w polskiej wersji językowej.

Na prawidłowe odpowiedzi (wraz z rozmiarem koszulki) czekamy do końca stycznia. Prosimy je przesyłać na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – Munchkin”). Laureatów losowania powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie www.



POLECAMY!

Tu także znajdziesz ciekawe informacje o grach planszowych:

-  gamesfanatic.pl
-  planszolandia.net
-  spiellust.net
-  gryplanszowe.net

Imprezy pod patronatem ŚWIATA GIER PANSZOWYCH



GDZIE KUPIĆ?

Oto lista hobbistycznych sklepów tradycyjnych jak i internetowych, gdzie można kupić nasz magazyn. Szukajcie nas również w salonach Empik i Kolporter.

SKLEPY STACJONARNE

Bard Centrum Gier

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

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

ul. Szewska 31
50-139 Wrocław

ul. Kościuszki 8
40-049 Katowice

M1 Centrum Handlowe
Al. Pokoju 67
31-580 Kraków

BIURO-KAB

Bielowicza 2,
32-040 Świątniki Górne

Centrum Gier Feniks

87-100 Toruń,
ul. Św. Katarzyny 7

Dragonus

ul. Lubicz 30,
31-512 Kraków

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

Fenix

Al. Wojska Polskiego 7,
70-470 Szczecin

Graal

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

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

CH „Galeria Mokotów”
ul. Wołoska 12 paw. 163a
02-675 Warszawa

Centrum Familjne „Skorosze”

Ul. Sławoja-Składkowskiego 4,
lok. R23 02-497 Warszawa

Grania

Piłsudskiego 15/23
90-306 Łódź

Gralapagos

Magnolia Park
Legnicka 58,
54-204 Wrocław

Kawroz

Pasaż Tesco Opieńskiego 1
60-685 Poznań

LACERTA

CH Karolinka,
Lacerta – stoisko z grami
ul. Wrocławska 152/154,
45-837 Opole

Pegaz Centrum Gier

ul. Pod Blankami 6/1a,
85-034 Bydgoszcz

Planszomania.pl

ul. Morcinka 5 lok. 2
(1 piętro wejście od zaplecza)
01-496 Warszawa

Planszóweczka.pl

Horbaczewskiego 4-6
54-130 Wrocław

Strategia Centrum Gier

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

REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6,
80-232 Gdańsk

SKLEPY INTERNETOWE

Bard Centrum Gier:
<http://www.bard.pl>

Bez Prądu
<http://www.bez-pradu.pl>

Dragonus
<http://www.dragonus.pl>

Grania
Pegaz Centrum Gier
<http://www.pegaz-gry.pl>

Planszak
<http://www.planszak.pl>

Planszomania.pl
<http://www.planszomania.pl>

Planszóweczka.pl
<http://www.planszoweczka.pl>

PrzyPlanszy
<http://www.przypanszy.pl>

Strategia Centrum Gier
<http://www.strategiacg.pl>

Trzy Trolle
<http://www.3trolle.pl>

REBEL.pl
<http://rebel.pl>

Replikator
<http://www.replikator.pl>

Zgrami.pl
<http://www.zgrami.pl>

Zakamary.pl
<http://www.zakamary.pl>

Złoty Pionek
<http://www.zlotypionek.pl>

GRY WYDANE GRUDZIEŃ '11 - STYCZEŃ '12

GALAKTA

Gra o Tron (druga, poprawiona edycja)

(Christian T. Petersen)
GRA STRATEGICZNA, od 14 lat, 3-6 graczy, 180 minut

Poprawiona, druga edycja Gry o Tron wyraźnie zwiększa przyjemność płynącą z rozgrywki. Zawiera ona w sobie elementy z dodatków A Clash of Kings oraz A Storm of Swords, takie jak porty, garnizony, karty Dzikich oraz maszyny oblężnicze. Poza tym wprowadza kilka innowacji, takich jak zasłonki graczy czy karty punktu kulminacyjnego bitwy. Gra otrzymała także nową szatę graficzną oraz czytelniejszą instrukcję.

Znak Starszych Bogów (Elder Sign)

(Richard Launius, Kevin Wilson)
GRA KOOPERACYJNA, od 13 lat, 1-8 graczy, 90 minut

W grze wcielamy się w badaczy, którzy za wszelką cenę chcą pozamykać portale otwierające drogę Pradawnemu Złu do podboju Ziemi. Gra toczy się w muzeum, którego bogate zbiory, pełne egzotycznych osobliwości i okultystycznych artefaktów stanowią zagrożenie dla barier pomiędzy naszym światem i wymiarami, w których czai się Zło.

Posiadłość Szaleństwa - Polowanie na czarownicę

(Richard Launius)
GRA PRZYGODOWA, od 12 lat, 2-5 graczy, 120-150 minut

Jest to pierwszy minidodatek do Posiadłości Szaleństwa. Polowanie na Czarownicę to pojedynczy scenariusz, w ramach którego gracze muszą wziąć udział w przerażającym wyścigu z czasem. Czy uda im się rozwikłać tajemnicę Domu Wiedźmy zanim Arkham zostanie na zawsze pochłonięte?

Posiadłość Szaleństwa - Srebrna Tabliczka

GRA PRZYGODOWA, od 12 lat, 2-5 graczy, 120-150 minut

Jest to drugi minidodatek do Posiadłości Szaleństwa. Ta trzymająca w napięciu historia stawia przed graczami zadanie, jakim jest rozwiązanie koszmarniej tajemnicy, którą skrywa starożytny artefakt. Jednak równocześnie badacze będą musieli powstrzymać złowrogie siły powiązane z tajemniczym przedmiotem.

Space Hulk Anioł Śmierci - Misja Zestaw 1

GRA KOOPERACYJNA, od 13 lat, 1-6 graczy, 30 minut

Minidodatek zawiera dwanaście nowych kart pomieszczeń, które zapewnią graczom nowe misje do pokonania. Dodatkowo będzie się trzeba zmierzyć z nowym, śmiertelnie zńcznym i nieustępliwym rodzajem genokradów. W minidodatkę znajduje się także zupełnie nowa karta terenu, z którą wiąże się ryzyko wystrzeżenia kosmicznych marines w mroźną przestrzeń kosmiczną.

Space Hulk Anioł Śmierci - Kosmiczni Marines Zestaw 1

GRA KOOPERACYJNA, od 13 lat, 1-6 graczy, 30 minut

Minidodatek zawiera dwa zupełnie nowe zespoły bitewne oraz odpowiadające im karty akcji. Śmiercionośnego kapelana Raziela cechuje wiara, której nie jest w stanie zachwiać nic na polu bitwy. Natomiast brat Adron już rozgrzewa swoją rakiętnicę typu „Cyklon”, aby dokonać dzieła całkowitego zniszczenia. W zestawie znajduje się także 8 kart zespołów bitewnych, które zastępują znaczki zespołów bitewnych z gry Anioł Śmierci, sprawiając, że losowanie czy wybieranie zespołów bitewnych jest jeszcze prostsze.

REBEL.PL

Zakazana Wyspa (Forbidden Island)

(Matt Leacock)
GRA KOOPERACYJNA, od 10 lat, 2-4 graczy, 30 minut

Jej autorem jest twórca popularnego Pandemica. Tajemnicza wyspa tonie. Zadaniem graczy jest uciec z niej wraz ze skarbami, które są na niej ukryte. Cały czas trzeba pamiętać o upływającym czasie i zagrożeniu ze strony żywiołu, który pochłania kolejne fragmenty wyspy.

Władcy Podziemi (Dungeon Lords)

(Vlaada Chvátil)
GRA STRATEGICZNA, od 12 lat, 2-4 graczy, 90 minut

Tym razem wyjątkowo to gracze wcielają się w rolę złych władców podziemi. Przyzywają sługi, wykopują kompleksy złożone z tuneli i pomieszczeń, zastawiają pułapki, wynajmują stwory i próbują powstrzymać Bohaterów przed podbięciem i spłądowaniem ich wspaniałych dzieł.

Pupile Podziemi (Dungeon Petz)

(Vlaada Chvátil)
GRA STRATEGICZNA, od 13 lat, 2-4 graczy, 90 minut

Dungeon Petz to samodzielna gra osadzona w uniwersum Władcy Podziemi. Tym razem gracze będą konkurować między sobą w hodowli potomstwa strasznych, czasami magicznych potworów, zamieszkujących mroczne lochy i komnaty.

Eclipse

(Touko Takahallio)
GRA STRATEGICZNA, od 14 lat, 2-6 graczy, 120 minut

Gra dla miłośników strategii rodem z filmów SF. Odkrywanie nowych systemów gwiazdnych, prowadzenie badań, budowa potężnych statków kosmicznych i prowadzenie walk to główne elementy tej gry.

przygotował
Miroslaw Gućwa

PRENUMERATA NA ROK 2012

Od nowego roku pojawia się możliwość zamówienia w ramach prenumeraty sześciu kolejnych wydań ŚGP. Osobom zamawiającym gwarantujemy stałą cenę magazynu (8,90 PLN) oraz darmową wysyłkę.

Teraz nie będzie już trzeba szukać Świata Gier Planszowych na sklepowych półkach, ponieważ każdy, kto skorzysta z naszej oferty, dostanie swój egzemplarz prosto do domu.

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

Zasady zamawiania prenumeraty

Przez Internet

(ze względu na szybkość i łatwość jest to opcja przez nas najbardziej polecana): Wypełnij formularz na stronie: www.swiatgierplanszowych.pl/prenumerata

Na pocztę:

Wypełnij poniższy blankiet i wyślij go wraz z potwierdzeniem przelewu na adres:

REBEL Centrum Gier; ul. Matejki 6; 80-232 Gdańsk

Dane do przelewu:

REBEL Centrum Gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

Nr konta: 82 1140 2017 0000 4302 1286 9473

PROSIMY O WYPEŁNIENIE DRUKOWANYMI LITERAMI

Imię i nazwisko lub nazwa firmy		Miasto		NIP	
Imiona i nazwiska odbiorców prenumeraty (w wypadku firmy)		nr. domu		nr. lokalu	
Kod pocztowy		nr. kierunkowy		telefon	
Ulica		fax		e-mail	

Prenumeratę chcę rozpocząć od (1-6/2012)

Zgadzam się na umieszczanie moich danych osobowych w bazie danych Rebel.pl oraz na wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Rebel.pl informuje, iż przystępuje Państwu prawo do wglądu i poprawienia zgromadzonych danych zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133, 883 z 1997r.

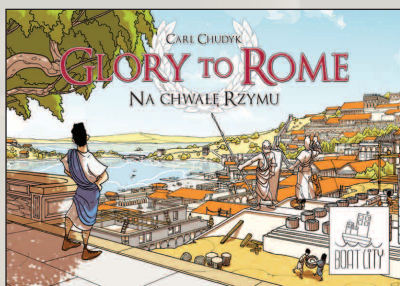
GRA NUMERU #19 ORAZ ZŁOŻONA GRA NUMERU #19

Zapewne zarówno czytelnicy, jak i wydawcy przyzwyczaili się już do przyznawanego przez nas wyróżnienia. Od tego wydania postanowiliśmy jednak odświeżyć ideę nagrody.

Wiemy, że wśród czytelników naszego magazynu są gracze, którzy szukają wśród planszówek bardziej wymagających i złożonych tytułów. Do tej pory przyznając nagrodę Gra Numeru skupialiśmy się głównie na grach, które na pewno do takiej kategorii nie należały. Były to gry warte polecenia, ale z założenia miały najlepiej spisywać się w szerokim gronie. Takie, które można polecić nie tylko osobom już znającym sporo tytułów, ale również takim, które z zaciekawieniem dopiero podchodzą do naszego hobby. Te gry będziemy wyróżniać tytułem „Gra Numeru” i przyznawać im „Złotą Kostkę”.

Aby wyjść naprzeciw oczekiwaniom bardziej zaawansowanych graczy postanowiliśmy przyznawać również nagrodę „Złożona Gra Numeru”. Wyróżnione tytuły będą cechowały się albo koniecznością większego zaangażowania ze strony gracza w celu poznania mechanizmów gry, albo poświęcenia przez grających większej ilości czasu na zgłębienie wszystkich możliwości gry. Mają to być tytuły, które zadowolą już grających planszówkowiczów, wymagających od gier wyzwiań umysłowych na wysokim poziomie. Potocznie takie gry nazywane są „grami dla graczy”, my będziemy je wyróżniać jako Złożone Gry Numeru i przyznawać im „Złotą Kartę”.

W pierwszym numerze każdego roku ogłaszać będziemy wyniki naszego wewnątrzredakcyjnego głosowania, w którym spośród wszystkich wyróżnionych gier wybierzemy Grę Roku (poprzedniego) według Świata Gier Planszowych. Pierwsza Złożona Gra Roku zostanie wybrana dopiero na początku 2013 r.



Złota kostka numeru 20.:
Glory to Rome: Na Chwałę Rzymu



Złota karta numeru 20.:
**Die Burgen von Burgund
(Zamki Burgundii)**

Jak oceniamy gry?

OCENA 1-10

W naszych recenzjach używamy dziesięciostopniowej skali ocen:

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

ZŁOŻONOŚĆ 1-5

Podajemy także, jak bardzo złożone są reguły gry. W naszej pięciostopniowej skali:

- | | |
|---|---|
| <p>1 - oznacza, że da się ją wytłumaczyć niemal jednym zdaniem.</p> <p>2 - to gra nieco trudniejsza w opanowaniu, ale wciąż nie powinna sprawiać problemów nawet tym graczom, którzy uczą się grać raczej rzadko</p> <p>3 - gra średniego skomplikowania. Doświadczeni gracze nie będą mieli z nią problemu, ale osoby stawiające pierwsze</p> | <p>kroki w świecie gier planszowych powinny nastawiać się na pewien wysiłek.</p> <p>4 - skomplikowane reguły, których pojęcie wymaga wiele wysiłku od graczy.</p> <p>5 - bardzo skomplikowane reguły. Jest ich tak wiele i są tak skomplikowane, że ich opanowanie to problem nawet dla doświadczonych hobbystów.</p> |
|---|---|

SKALOWALNOŚĆ

Ponadto w opisie gry używamy określenia skalowalność, czyli tego, jak gra spisuje się przy różnej ilości graczy. Zazwyczaj używamy jednego z trzech określeń: świetnie (gra jest najlepsza w takim gronie), średnio (gra nieco traci na grywalności przy tylu graczach) oraz słabo (odradzamy granie w takim gronie).

Wyniki konkursów z #19 ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

Oficjalne wyniki konkursów z poprzedniego numeru będą ogłoszone na naszej stronie WWW (<http://swiatgierplanszowych.pl>), a laureaci zostaną powiadomieni e-mailem.

**Zapraszamy na naszą stronę www:
SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL**

Twój magazyn o planszówkach zawsze pod ręką.

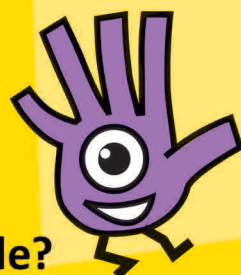
**Szukasz najświeższych wieści?
JESTEŚMY TAKŻE NA FACEBOOKU!**

www.facebook.com/swiatgierplanszowych

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

Bądź szybki, bądź spostrzegawczy!

DOBBLE



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

Tylko Dobble tłumaczy się w minutę!

Co inni piszą o Dobble?

"...dobra gra rozwijająca spostrzegawczość.."

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

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

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

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



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

REBEL.PL
Centrum gier

Katarzyna Ziółkowska

KOSTKI W EUROGRACH

Wielki powrót?

Gdy zapytamy przypadkowego przechodnia o gry planszowe, poprosimy o wymienienie paru znanych mu tytułów, okaże się, że w świadomości społeczeństwa gry to Chińczyk, Monopole czy inne Grzybobrania. Nic dziwnego. Gry planszowe z mechaniką „roll and move” - w wolnym tłumaczeniu „turlaj i rusz się” – są znane ludzkości od tak dawna, że prawdopodobnie postawowa wiedza o nich wbudowała się już w nasz kod genetyczny.



- Losowość! Losowość!
- Spokojnie kochanie, to tylko kostki

Rys. Brian Barling

A przynajmniej takie mam wrażenie, gdy tłumacząc tym przypadkowym przechodniom którąś z nowoczesnych gier planszowych, widzę malujące na ich twarzach przerażone pytanie: to w tej grze NIE MA KOSTKI?!

Nie ma – mówię i wyjaśniam, że w większości tzw. nowoczesnych gier planszowych kostek można ze świecą szukać (patrz na moje kartonowe pudła i zastanawiam się, czy to aby na pewno dobry pomysł). Że tzw. nowoczesne gry planszowe podzieliły się na dwa główne obozy – ameritrashe oraz eurogry oraz, że w tych drugich właśnie, jak ognia (tego ze świeczki?!) unika się kostek i generowanej przez nie losowości.

KRÓTKA BAJKA O KRÓLEWNIE KOSTKOFOBII

Zaczął się to dawno, dawno temu, bo w roku 1995. Z morza gier, dzięki Klausowi Teuberowi wynurza się nowa wyspa – Catan, na której gracze, czy raczej Osadnicy, stawiają swoje wioski, miasta, porty i drogi przy terenach „produkujących” drewno, glinę, kamień, owce i zboże. To, jakie zbiorą plony – karty z surowcami – zależy od rzutu dwoma kostkami wykonywanego na początku tury każdego gracza. Suma oczek z obu sześcianów wskazuje pola produkujące dobra wszystkim osobom z budynkami w ich pobliżu, a zdobyte w ten sposób karty służą do dalszego rozwoju wyspowej infrastruktury. Osadnicy z Catanu okazują się kagankiem (dlaczego wciąż przychodzi mi do głowy ogniowe frazeologizmy w artykule o grach zrobionych z papieru?!) planszówkowej oświaty, który roznieca planszówko-



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

wego bacyła w Europie i szeroko poza nią. Kostki - element dobrze znany i akceptowany przez geny przodków – sprawiają, że łatwiej oswoić się z elementem mniej znanym – ich nietypowym wykorzystaniem. Ułatwiają też zapoznanie się z mechaniką, która wymaga od graczy czegoś więcej niż umiejętności odliczania kilku cyfr do przodu, bądź decyzji kupić domek czy nie kupić. Spią się kolejne nagrody, ale pojawiają się też pierwsze głosy nowo nawróconych na planszówki sceptyków. W dawnych grach to, że wygrywa osoba z tak zwanymi „dobrymi rzutami” nie razi. Ale w „poważnych” Osadnikach? Tu przecież chodzi o strategię (rozmyślanie się przy korzystniejszych polach) oraz rozbudowę ekonomii (dłbanie o to, by mieć dostęp do odpowiednich zestawów dóbr)! Niby surowce można wymienić między graczami lub dzięki portom, ale jak znieść sytuację, gdy teoretycznie częściej produkujące pola o wartościach 6 czy 8, przez całą grę dostarczą surowców tylko jeden, czy dwa razy, a te najłabsze 2 i 12 kilkakrotnie? Gdy losowość płata figle i staje się wrogiem wyężdżających umysły, powstają różne pomysły na jej okiełznanie. Takim jest na przykład granie w Osadników bez kostek, za to z talią kart, w której liczba kart z danym numerem zależy od prawdopodobieństwa jego uzyskania przy rzucie dwoma kostkami k6.

Gracze jednak masowo obrażają się na Osadników, a twórcy gier i wydawcy, dostrzegając pokaźną rzeszę nowych klientów, postanawiają podjąć wyzwanie. Zero kostek, zero losowości, liczyć się mają wyłącznie umiejętności gracza i przepalone obwody jego szarych komórek – eurogry zaczynają swoją Złotą Erę, której sztandar niesie królowna Kostkofobia.

ŚWIAT BEZ KOŚCI... DO CZASU!

Kostki wędrują na stos (znowu ogień, ogarnij się dziewczyno!). Wciąż można je spotkać

w grach wojennych czy w grach zza Wielkiej Wody nazywanych potocznie i pogardliwie ameritraszami, bądź w typowo kościanych grach typu Yahtzee (więcej o nich w ramce). Szanujące się gry ze Starego Kontynentu z ośrodkiem dowodzenia w Niemczech zakazanych sześcianów nie uwzględniają, często dążąc do całkowitego ograniczenia losowości w grze. Gdy powstaje (nota bene amerykański) serwis BoardGameGeek, w pierwszej dziesiątce rankingu najlepszych gier lądują właśnie eurogry: Puerto Rico, El Grande, Eufkrat i Tygrys, Książęta Florencji, Wysokie Napięcie.

Mija 10 lat kościanej recesji, nadchodzi rok 2006. Francuskie wydawnictwo Ystari Games, które ledwo dopiero co wypuściło „najmniej losową nowoczesną planszówkę” świata - Caylusa – prezentuje nowość spod ręki nikomu nieznanego Sébastien Pauchona - Yspahan. Gra ma wszystko to, co jej starsze eurosiostry – abstrakcyjną mechanikę z na siłę doklejonym tematem (jupi!), ograniczoną interakcją między graczami (hurra!), pogoń za punktami zwycięstwa możliwymi do uzyskania na różne sposoby (niech żyje!). Ma też coś innego... kostki (...!). W Yspahan gracze pozyskują złoto i wielbłądy, zajmują stragany w różnych dzielnicach miasta oraz wysyłają karawany. Na początku każdej rundy, gracz rozpoczynający wykonuje rzut od 9 do 12 kostkami po czym dzieli je na grupy o tej samej wartości, które rozkłada na specjalnej planszy. Kostki z najwyższą wartością zawsze lądują na górze, z najniższą na dole, reszta po kolei według wyniku. Następnie każdy gracz w swojej turze zabiera jedną z dostępnych grup, wykonując akcje tego pola tyle razy, ile kostek liczy dana grupa. Wydawałoby się, że popelniając takie kostkowe faux pas Yspahan nie ma szans na zaistnienie w planszówkowym świecie. Jednak być może długi czas kostkowej abstynencji, być może nowatorskie i pomysłowe wykorzystanie k6-ek sprawia, że gra zostaje przyjęta bardzo dobrze – zyskując tytuł Gry Roku we Francji i nominacje do niego w innych krajach.

NOWE POMYSŁY,
NOWE MOŻLIWOŚCI

Łatwiej wyruszyć po już przetartym szlaku – w 2007 roku pojawia się kolejna pozycja mająca aspiracje do przywrócenia kostek planszóvkom – Kingsburg, którego autorem są dwaj Włosi – Andrea Chiarvesio i Luca Iannaco. Ten artykuł trochę się już ciągnie, więc najwyższa pora na zagadkę. Jak nazywa się mechanizm, w którym gracze w kółeczku wstawiają swoje ludziki na jedno z kilku(nastu) dostępnych pól akcji jednocześnie blokując je innym uczestnikom? Brawa dla tych co pomyśleli „worker placement”. Teraz trudniejsza część – jak nazywa się mechanizm, w którym zamiast „workerów” na pola akcji będziemy wstawiać kostki? Kingsburg! Kostki służą tu do wyboru jednego lub kilku z osiemnastu doradców króla, którzy będą wynagradzać nas punktami zwycięstwa, wojskiem, złotem lub innymi surowcami potrzebnymi do rozwoju królestwa. Pomoc danego dostojnika otrzymujemy po wstawieniu się na jego pole kostką/-ami z wynikiem odpowiadającym jego wartości (przykładowo używamy kości z wynikami 3 i 4, żeby zająć doradcę z numerem 7). Doradców wybieramy po jednym, według kolejności graczy, widząc jakie rzuty uzyskali pozostali – możemy tak planować ruchy, by blokować przeciwników oraz zawsze być pewnym, że coś nam zostanie (przykładowo: mam 1, której nie wyrzucił nikt inny, więc zostawiam ją sobie na kolejne kółko zajmowania doradców). Wykorzystywany w Kingsburgu mechanizm – zabawę się w słowotwórcę – „dice placement” jest wprawdzie tylko jednym z elementów gry. Za to na tyle ciekawym i nowatorskim, by zainspirować paru innych autorów.

I oto Alea lacta Est – gra dwóch świeżaków Berndta Eisensteina i Jeffrey’a Allersa z 2009 roku – łączy w sobie pomysł „dice placementu” z odrobiną Yahtzee, czyli koniecznością kompletowania na kostkach odpowiednich układów. Kości zostają tu rzucone nie raz – gracz turla na początku swojego ruchu osmioma k6, wybiera z uzyskanych wyników kilka kostek (np. sekwens, kości o tej samej wartości) i wstawia się nimi do jednego z pięciu budynków (każdy budynek wymaga innej kombinacji). Gdy kółeczko się obróci i ponownie przychodzi nasza kolejka przerzucamy kostki, które nam pozostały i znów część z nich umieszczamy na którymś budynku. Akcje z budynków pozwalają na zgromadzenie gołych punktów, bądź półśrodków do ich zdobycia (w postaci prowincji, patrycjuszy i senackich bonusów). Przerzucanie swoich sześciaków na początku każdego ruchu daje trochę mniejsze niż w Kingsburgu możliwości planowania, za to do gry wprowadzono element walki o przewagę. Kilku graczy może zająć ten sam budynek, osoba z lepszym układem, będzie mogła z danej akcji skorzystać jako pierwsza.

Do grupy gier „dice placement” w 2010 roku dołącza także Alien Frontiers Tory’ego Nie-

manna. Choć fabularnie używane w niej kości to statki kosmiczne, dzięki którym staramy się przejąć kontrolę nad nowo odkrytą planetą, mechanicznie są to ponownie pracownicy służący do zajmowania akcji na plany (znowu posługiwać się będziemy pojedynczymi k6 lub ich zestawami). W przypadku Alea lacta Est mogą nam się przytrafić dobre i złe rzuty, które częściowo będziemy mogli skorygować dzięki specjalnym żetonom pozwalającym na przerzucanie kostek. W Alien Frontiers możemy co najwyżej mówić o rzutach nieznacznie lepszych lub gorszych, ale na dobrą sprawę każdy wynik na kostce będzie do czegoś przydatny, pozwoli na postęp w grze. Dzięki specjalnym kartom technologii mamy większe możliwości pomagania naszemu losowi (spora część z nich pozwala modyfikować uzyskane rzuty), swoje szanse zwiększymy też zaopatrując się w nowe statki (grę zaczyna się z 3 kostkami, ale możemy postarać się o kolejne 3). Za parę czy trójkę jedynek otrzymamy to samo co za zestaw szóstek, pojedynczych niskich wyników możemy użyć do pozyskania surowców lub nowych kolonii.

PO STAREMU...
ALE Z POMYSŁEM

Gdy w branży planszówkowej zaczyna krążyć plotka, że wydanie eurogry z kostkami nie jest aż takim obciążeniem, co więcej, może być nawet niezłym kasowym sukcesem, pojawiają się kolejne propozycje pracujące na

jej potwierdzenie. Dwie gry stawiają na klasyczne, rodem z Osadników wykorzystanie kostek w roli generatorów losowej ilości surowców. Pierwsza z nich – wydany w 2008 roku Stone Age – to okraszona grafikami Michaela Menzela przepięknie wydana gra o epoce kamienia łupanego. Poprzez „jaskiniowiec placement” (spodobało mi się to słowotwórstwo!) wybieramy jedną z dostępnych akcji, którymi są rozwój rolnictwa, powiększanie klanu, otrzymanie narzędzi, kart cywilizacji lub budynków, a także pozyskiwanie budulców. To dopiero przy tym ostatnim zaczyna się zabawa z kostkami – rzucamy tyłoma k6 ilu ludzików wysłaliśmy na dane pole, po czym dzielimy otrzymany wynik przez wartość surowca (przykładowo dla jedzenia będzie to suma na kostkach/2, dla złota suma na kostkach/6). Do wyjścia z epoki kamienia łupanego i rewolucji w świecie gier kościanych trochę zabrakło, wystarczyło na wyróżnienie się ze stada pozostałych eurogier z 2008 roku i zdobycie nominacji do kilku nagród.

Kościom postanowił także dać szansę Stefan Feld – ich wykorzystanie w grze Macao z 2009 roku nie byłoby jednak tak ciekawe, gdyby nie wzmieszanie w całą sprawę długofalowego planowania. W każdej kolejce po rzucie sześcioma kostkami w sześciu różnych kolorach gracz wybiera dwie z nich i otrzymuje tyle kolorowych akcji-surowców danego koloru, ile oczek wypadło na odpowiadającej kostce. Sprawa nie jest aż tak banalnie prosta, gdyż im więcej do zebrania, tym później będziemy mogli to wykorzystać. Przykładowo zieloną jedyneką to



Podczas gdy eurogry przeżywały chwilową kostko-awersję, z której obecnie całkiem skutecznie się leczą, gry typowo kościane trzymały się dobrze. Część grupy stanowią gry oparte na znanej podobno już w starożytności „grze w kości”, wydanej w 1956 roku przez Hasbro pod nazwą Yahtzee.

W Yahtzee gramy pięcioma sześciennymi kostkami. W każdej kolejce gracz ma do dyspozycji 3 rzuty – pierwszy wykonuje wszystkimi kośćmi, przed wykonaniem kolejnych decyduje, które kostki odłożyć na bok, a które przerzucić. Naszym celem jest otrzymanie jakiegoś układu wyników (np. kilku takich samych, kilku po kolei, fulla), który następnie zapisujemy w specjalnej tabeli punktacji. Gra kończy się w momencie, gdy ktoś jako pierwszy skompletuje wszystkie możliwe układy (każdy może być zapisany i punktuje tylko raz) – wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów.

Risk Express, czyli kościany podbój świata! Na ściankach kostek znajdziecie oddziały piechoty, artylerię, konnicę oraz dowódców. Poszczególne części świata zdobywamy różnymi układami kostek, a gracze mogą odbijać sobie raz zdobyte tereny.

Roll Through the Ages, czyli kościany rozwój cywilizacji. Na ściankach mamy do wyboru rozwój populacji, żywność, surowce i monety. Cel: rozwój technologiczny i budowa cudów świata!

King of Tokyo, czyli kości XXI wieku! Kostki na ściankach mają 1, 2 i 3 – gdy zbieramy trzy takie wyniki dostaniemy odpowiadające im punkty – a także pozwalającą bić rywali łapę, niezbędne do odzyskania życia Serce oraz przydatną do zakupu kart Energię.

Wśród gier Yahtzee-podobnych – możemy też wyróżnić takie tytuły jak Polowanie na Robale, Decathlon czy Zombie Dice.

Na rynku panuje obecnie moda na tworzenie kościanych wersji gier – doczekały się ich Osadnicy z Catanu, Ra, Carcassonne i Alhambra. W serwisie BoardGameGeek znajdziecie też zasady do kościanego Pandemica czy Arkham Horror.

W 2011 roku powstała gra Quarriors!, pierwszy na świecie „dice building” – gracze, tak jak w Dominionie - prekursorze „deck buildingu”, pozyskują w niej kostki do swojej puli w trakcie toczenia się gry.

Do klasyki kościanych tytułów należą, oprócz Yahtzee, także Liar's Dice (inaczej Bluff) oraz Can't Stop!

Tumblin-Dice to gra, w której pstrykamy w kości i zrzucamy je ze specjalnej platformy tak, by zajęły jak najlepsze miejsce – na najwyższym mnożniku. Zbijanie kostek przeciwnika dozwolone – a nawet wskazane!

jedna zielona akcja do zużycia praktycznie od razu, a leżąca obok szara szóstka to sześć szarych akcji, ale dostępnych dopiero za sześć tur. To, jakie zestawy kolorów będą nam potrzebne, zależy od naszych pozostałych decyzji – tego, jakie karty chcemy realizować, czy jakie towary zdobywać. Gra jest tak skonstruowana, że nie zawsze więcej znaczy lepiej, a nasze umysły mają lekcje wyższej gimnastyki w próbach ogarnięcia co i kiedy będzie nam najbardziej przydatne.

SŁOWO KLUCZ: INNOWACYJNOŚĆ

Kostki powróciły więc do zarządzania surowcami, pokusiły się też o zmodyfikowanie mechaniki „worker placement”. Część z nich miała jednak większe plany i marzenia, którym ujęcie dały w drugiej grze z 2010 roku - Troyes - od belgijskiego trio: Dujardin, Georges, Orban. Emancypacja polega nie tylko na odmówieniu bycia zwykłymi pracownikami układanymi na poszczególne pola z akcjami, lecz także na wyzwoleniu się spod jarzma koloru konkretnego gracza. W Troyes kości tworzą wspólną pulę reprezentującą trzy rządzące miastem grupy - wojskowych (kości czerwone), duchownych (białe) i cywili (żółte). Na początku rundy, każdy gracz rzuca inną pulą k6, których ilość i rodzaj zależy od pionków posiadanych w każdym z trzech należących do ekip trzymających władzę budynków. W swojej turze wybieramy od 1 do 3 kostek w jednym kolorze – możemy za odpowiednią opłatą używać także tych od innych graczy - i wykonujemy jedną z możliwych akcji: wykorzystujemy którąś z dziewięciu kart, bronimy miasta przed najeźdźcami, budujemy katedrę lub wstawiamy się do któregoś z budynków. W tej grze złych rzutów również nie uświadczysz - dobrze jest posiadać w swojej puli kości z wysokimi wynikami, jednak te z niskimi też przyniosą jakiś pożytek. Zawsze możemy bowiem nasze jedynki i dwójki wykorzystać do wstawienia się do budynków (co zapewni nam kostki w wybranym kolorze na przyszłą rundę) czy budowania katedry. Dzięki punktom wpływów możemy kostki przesuwać lub odwracać na drugą stronę (jedynka daje szóstkę, dwójka

– piątkę, itd.), akcje z białych kart pozwolą na modyfikowanie wartości kostek. (R)ewolucja zaprowadziła więc kości do gry optymalizacyjnej – uzyskane rzuty dają szerokie, ale konkretne spektrum możliwości, graczom pozostawiając decyzję, które z nich przyniosą najwięcej korzyści.

Podobnie ma się sytuacja z drugą grą Stefana Felda z wykorzystaniem kości – wydanym w tym roku Die Burgen von Burgund. Każdy gracz rzuca dwoma k6 – otrzymane na nich wartości wyznaczają dostępne mu opcje akcji – brania kafelków z głównej planszy (bierzemy jeden z puli przypisanej do danego numeru), wbudowywania tych kafelków do swojego królestwa (pola w królestwie mają określony wynik, którego trzeba użyć, by coś na nich umieścić), bądź sprzedaży towarów (jest ich sześć rodzajów – wydajemy kostkę o konkretnej wartości dla danego towaru). Wartości kostek ponownie można modyfikować – do pomocy mamy specjalne żetony +/- 1 (możliwy jest też przeskok za jedną taką płytkę z wyniku 1 na 6 i z 6 na 1), które przydają się gdy zależy nam na konkretnym wyniku na kostce. Przykładowo – kafelek, który bardzo chcemy wziąć dostępny jest tylko pod 2 bądź na naszej planszy pozostało nam jedyne wolne budynkowe miejsce o numerze

3, który złośliwie nie chce pojawić nam się na kostce. Gdybym była marketingowcem, reklamowałabym Die Burgen von Burgund hasłem – tylko dwie kostki, a tyle możliwości. Różne rodzaje kafelków (budynki, zwierzęta, zamki, kopalnie, statki, bonusy) oraz różne plansze graczy sprawiają, że przy kombinacji tylko dwóch liczb, mamy naprawdę sporo opcji. Sytuacje, w których jakiś rzut będzie dla nas lepszy lub gorszy zdarzają się rzadko i częściej pod koniec gry, całe szczęście gra dostarcza środków na radzenie sobie z nimi.

QUO TURLUS?

Po 15 latach od wydania krytykowanego za kościaną losowość Osadników z Catanu, turlanie znów powróciło na eurogrów planse. I prawdopodobnie pozostanie na nich na dłużej. Mniej lub bardziej udane pomysły na użycie kostek pojawiają się już w nowych grach regularnie. Kostki będące przez pewien czas elementem odstraszającym, teraz potrafią zachęcić szukających urozmaicenia graczy, a na gry z ich użyciem sypią się kolejne planszówkowe nagrody i nominacje. Co będzie dalej? Mam nadzieję, że autorzy gier będą udoskonalać dotychczasowe pomysły lub może zaskoczą nas kolejnym, innowacyjnym rozwiązaniem. Die Burgen von Burgund czy Troyes są moim zdaniem obecnie najbliższe „modelu idealnego” - kości stanowią tam jedynie o niepowtarzalności każdej rozgrywki, nie decydując bezpośrednio o czymś zwycięstwie. W ich szeregi wkrađło się równouprawnienie - „jedynka” może być tak samo lub nawet bardziej przydatna niż „szóstka”, zaś do zwycięstwa prowadzą nie same rzuty, ale nasze decyzje co z nimi zrobić.

Kości mamy w genach. Czy ktoś jest w stanie sprawić, by jako symbol losu i szczęścia potrafiły być w eurograch - planszówkowym symbolu gier od szczęścia niezależnych - elementem nielosowym?

Na tegorocznych targach w Essen również nie zabrakło eurogier z kostkami:

Wiraqocha – gracze eksplorują mityczną, amazońską krainę Wiraqocha walcząc o pradawne skarby, nowo odkryty surowiec Somnium oraz technologiczne nowinki pozwalające na konstrukcję potężnego Leviathana. Kostki określają na jakie pola zbudowanej z heksów planszy możemy wysłać nasze jednostki, mogą też posłużyć do obrony już zdobytych terenów.



Fortuna

- wszystkie drogi prowadzą do Rzymu i do pałacu cesarza. Podczas naszej wędrowki musimy zaś zadbać, by odpowiednio spełniać jego zachcianki. Raz na turę rzucają kostką (lub kostkami), po czym obowiązkowo wykonujemy akcję znajdującą się przy danym, lub którymś z niższych wyników.



www.axel.pl



Ahoj! Stary pirat ukrył na wyspie olbrzymi skarb. Pełno w nim kosztowności i pirackich zdobyczy. Sięgnij po nie, a będą Twoje! Ale spiesz się inni łowcy też pragną skarbów!

Najszybszy i najbardziej spostrzegawczy łowca zgarnia drogocenne kosztowności.

Kto zgromadzi ich najwięcej wygrywa!

Wojciech Sieroń

DIE BURGEN VON BURGUND

Rozbuduj swoje księstwo

Któż nie marzy o swoim własnym księstwie? Zamki Burgundii pozwalają ziszczyć to marzenie i poczuć sporo emocji.



Gry Stefana Felda mają swój charakter. Zwykle w regułach stara się on znaleźć kompromis między pewną losowością, generowaną na różne sposoby, a koniecznością podejmowania przez graczy trudnych decyzji. Losowość bywa efektem przygotowań rozgrywki – każda partia Strasbourga zaczyna się innym ustawieniem początkowym. Może być też wynikiem wykorzystania kostek, jak w Macao i recenzowanych Zamkach Burgundii. A trudne decyzje wynikają z bogactwa możliwych dróg do zwycięstwa albo wbudowanych w grę mechanizmów burzenia planów gracza. Innymi słowy, gry Stefana Felda można rozpoznać w czasie rozgrywki, nawet jeśli nikt nas nie poinformował kto jest autorem.

Lubię wszystkie gry (no, prawie) zwłaszcza za to, że są różnorodne. Zachwyca mnie zdolność autorów do pobudzania najróżniejszych cech naszego umysłu w celu osiągnięcia końcowego sukcesu. Stąd także Zamki Burgundii zaciekały mnie swoją mechaniką.

RÓŻNORODNOŚĆ GWARANTOWANA

Jak to bywa u tego autora, początek rozgrywki może być zmienny dzięki możliwości wyboru przez każdego z graczy układu swojej planszy. Planszę stanowi kolorowy sześciokąt podzielony na hekсы. Pola mają swój charakterystyczny (ale niestety słabo rozróżniany w przypadku żetonów i opisów) kolor oraz przypisane wyniki rzutu kością. Od tego, jaką planszę gracz wybierze czy wylosuje, zależy sposób prowadzenia rozgrywki, zatem nie można narzekać na monotonne partie.

Celem graczy jest zdobycie największej ilości punktów poprzez rozbudowę swojej planszy (posiadłości księżęcej) różnorodnymi kafelkami oraz prowadzenie handlu. I właśnie drugim elementem różnicującym poszczególne partie jest rozkład dostępnych w danej partii towarów i żetonów umieszczanych na planszy. Te kluczowe

(zamki, kopalnie i statki) są dostępne w pewnej i stałej ilości w czasie każdej partii. Natomiast pozostałe kafelki (budynki miejskie, ферmy zwierząt oraz specjalne żetony wiedzy dające znaczące bonusy) pojawiają się losowo, co gwarantuje niepowtarzalność rozgrywki.

KAWA NA ŁAWĘ

Dużą satysfakcję nabywcom gry oraz osobom tłumaczącym reguły da z pewnością bardzo jasno i przejrzysto napisana instrukcja oraz świetnie opracowana plansza gracza, zawierająca niemal wszystkie reguły w formie bardzo czytelnych ikon. Warto podkreślić jakość instrukcji, bo gra jest rozbudowana. Tłumaczenie reguł i pierwsza partia zapoznająca z mechanizmami muszą w przypadku takiej gry trwać nieco dłużej niż kwadrans. Redaktorzy i testerzy spisali się na medal i mimo, iż w grze występuje kilkadziesiąt żetonów o unikalnych cechach, to nie ma wątpliwości jak grać (co dość rzadko się zdarza w zalewie gier robionych w nadmiernym pośpiechu). Jedyne w celu poznania zasad działania żetonów wiedzy (żółtych) musimy zaglądać do instrukcji. Jednak wszystkie elementy gry są jawne, stąd nie ma problemów z zapytaniem doświadczonego partnera o nowy żeton pojawiający się w danej fazie gry. Każda plansza zawiera pełną i czytelną instrukcję – pomoc gracza. To efekt starannego i ergonomicznego jej zaplanowania. Chciałoby się aby w innych grach również nie było problemów z interpretacją reguł i pomocą dla gracza, który grę poznaje albo przypomina sobie po dłuższym czasie. Jedyne zastrzeżenia budzi u mnie zastosowana kolorystyka – beżowy, dwa odcienie zielonego i żółty niestety zbyt często się mylą i niepotrzebnie angażują naszą uwagę, by je poprawnie sortować i stosować.

Spielbox w wydaniu 05/2011 zawiera dołączone dodatkowe plansze do Zamków Burgundii. Można je również pobrać z BGG i cieszyć się nowym układem pól albo lekko zmienionymi zasadami wymuszającymi połączenie nowych żetonów z jednym z naszych zamków.

DROGI DO SUKCESU

Gracze w swojej turze rzucają dwiema kostkami w swoim kolorze (a gracz rozpoczynający jeszcze trzecią – białą), czym określają swoje możliwości działania w danej rundzie. Brzmi strasznie losowo? Ale nie jest aż tak źle... Każdy z graczy ma do dyspozycji pracowników, którzy mogą zmienić wynik rzutu kostką (5 na 6, 6 na 1 itd.) Można użyć ich kilku, gdy bardzo potrzebujemy zmienić niekorzystny układ naszych kości. Wynik ustalony na kostkach określa możliwość wykonania kilku działań. Przede wszystkim to, jakie żetony możemy zabrać ze wspólnej planszy do naszego magazynu. Jeśli na kości wypadło 2, to z tego pola głównej planszy możemy zabrać dowolny żeton. Wynik rzutu określa także pola, na których możemy ostatecznie umieścić żeton, wzbogacając naszą posiadłość i zdobywając cenne punkty. Zaś wynik 3 oznacza, że tylko pola z trójką możemy zbudować, o ile przylegają one do już umieszczonych żetonów. Wreszcie kość określa także rodzaj towaru, który sprzedamy zdobywając i punkty, i srebro do dalszych inwestycji. Gdy wykorzystamy pracowników zawsze możemy poświęcić akcję, by zdobyć nowych.

Ten z pozoru totalnie losowy mechanizm świetnie się sprawdza już od połowy pierwszej rozgrywki (bo chwilę trzeba, by zmienić nastawienie do kostek i zauważyć efekty naszych działań). W swojej turze gracz wykorzystuje obie kostki, zatem ważne jest by dobrze przeanalizować nasze plany, potrzeby (jakie żetony dadzą nam więcej punktów bądź możliwości w dalszej grze) i sytuację na planszy głównej, aby dostrzec dostępne teraz żetony i nie pozwolić przeciwnikom ich sobie odebrać. Ważne bywa też zagranie „na złość” konkurentom, gdy zbierając kafelki dla nas mniej wartościowy pozbawiamy ich sporej zdobyczy punktowej. Tu kryje się główna interakcja – przeniknięcie planów oponentów i pozbawienie ich możliwości wcielenia go w życie.

Co ważne, nie ma raczej sytuacji zbyt długiego oczekiwania na swoją kolejkę. W miarę nabywania doświadczenia w zależnościach między elementami gry, rozgrywka staje się jeszcze bardziej płynna.

SPRYTNA REGULACJA

Skalowanie gry związane jest ze zmniejszeniem ilości dostępnych żetonów oraz dopasowaniem punktacji do ilości graczy. Zatem rozgrywka jest tak samo emocjonująca przy każdej liczbie graczy przewidzianej przez autora. Chociaż warto zaznaczyć, że w czteroosobowym gronie większe znaczenie

ma kolejność, bo pierwsi gracze mają po prostu większy wybór kafelków i żetonów towarów.

Aby zmniejszyć znaczenie połączonego efektu kolejności i niechcianego wyniku rzutu kośćmi w grze wprowadzony został czarny rynek. Jest to zestaw kilku dodatkowo losowanych żetonów, które gracz może zakupić za zgromadzone srebrniki w swojej specjalnej, trzeciej akcji. Często na czarnym rynku mamy żetony o dużym znaczeniu dla naszych planów, a dzięki żywej gotówce możemy sobie na nie pozwolić mimo niekorzystnego rzutu kośćmi.

W całej rozgrywce mamy stałą presję czasu, bo po każdej fazie (5 rund każda) wszystkie niewykorzystane przez graczy kafle (zarówno z normalnych pól, jak i czarnego rynku) są usuwane z gry. Trzeba się zatem nieźle nakombinować, by zdążyć przed konkurencją i zmieścić się w tych 10 akcjach (po dwie kości na każdą rundę) zarówno z akcjami dającymi punkty, jak i ze zdobywaniami cennych, a często jednorazowo dostępnych kafli.

Bardzo ciekawy jest jeden z mechanizmów punktacji (bo punkujemy na kilka sposobów). Otóż nasza plansza zawiera obszary przeznaczone na określone cele (taki średniowieczny plan zagospodarowania przestrzennego). Za każdym razem gdy zabudujemy cały obszar, dostajemy punkty (im większy obszar, tym więcej) oraz premię – im wcześniej zakończymy rozbudowę, tym więcej punktów. Daje to ciekawe efekty, bo obszar z jednym budynkiem daje nam w pierwszej fazie 10 punktów premii, a w ostatniej zaledwie 2! Jest to istotny parametr przy wybieraniu planszy gracza w rozgrywce zaawansowanej, w której dwustronne plansze są losowane, a my możemy wybrać jedną z dwóch stron. Niektórzy nastawią się na większą ilość mniejszych obszarów, by punktować przez premie. Inni wybiorą duże obszary dające wiele punktów, ale ryzykują, że nie zabudują całości.

Innym ciekawym mechanizmem gry jest zarządzanie kolejnością. Wybierając żeton ze statkiem, nie tylko przesuwamy się do przodu na torze kolejności, ale zdobywamy towary, które możemy później sprzedać za srebrniki i uzyskać punkty. Ponieważ na każdej planszy jest zawsze tyle samo pól rzeki (na których stawiamy statki), decyzja o ich zajmowaniu jest powiązana ze strategią innych graczy.

DOBRE WRAŻENIE

Gra, jak to u Felda, stawia nam pewien opór. Losowane żetony budynków i towarów mogą wymusić na nas nową, nietypową taktykę. Kości ograniczają możliwość



naszego działania. Oponenty będą starali się podbierać cenne dla nas kafle. Jednak jest to opór dość delikatny. Każde z tych ograniczeń autor starał się zrekompensować zasadą lub akcją (czasem kosztowną), która pozwoli nam podjąć reakcję a nie zostawi biernymi obserwatorami rujnowania naszych planów.

Po pierwszym oszołomieniu bogactwem możliwości szybko chwytałyśmy rytm rozgrywki. Rzut kośćmi, rozłożenie nowego towaru, dwie akcje (czasem zakup z czarnego rynku) i już kolejna osoba ma swoją kolejkę! Ponieważ wszystko widać – na planszy głównej oraz planszach graczy – wszyscy mogą planować swoje działania równocześnie. Oczywiście wcześniejszy gracz może nam zabrać kafel, na który mieliśmy ochotę, ale akcje ma tylko dwie, więc łatwo możemy przygotować plan awaryjny.

PUNKT DO PUNKTU, AŻ DO ZWYCIĘSTWA

Punkty zdobywamy na kilka sposobów: zapełnienie obszaru budynków pewnego typu (i premia za zrealizowanie tego na całej planszy), wystawianie żetonów ze zwierzętami, sprzedaż towarów. Na końcu również punktuje nasze zapasy zasobów oraz specjalne żetony wiedzy. Ta różnorodność metod walki o finalne zwycięstwo gwarantuje, że nie odpadniemy z rywalizacji przed czasem. Musimy pilnie obserwować poczynania współgraczy, analizować sytuację na początku każdej fazy (nowe kafle!) i dostosować swoje działania do nowych możliwości. Bywa i tak, że ktoś przez kilka akcji nie zdobywa punktów, przygotowując swoją posiadłość, by później zwieńczyć swój plan domknięciem obszaru, zdobyciem cennych żetonów wiedzy, czy sprzedażą zachomikowanych towarów...

Taki system rozgrywki daje dużo satysfakcji. Można się skupić na swoim wspaniałym planie (nikt nie niszczy tego, co już zbudowaliśmy), rozbudowywać swoją maszynę punktową. A z drugiej strony możemy uprzedzać działania innych, bę-

dąc na czele listwy kolejności i zabierając najcenniejsze żetony. Nie odczuwa się w czasie rozgrywki opóźnień. Napięcie jest umiarkowane, ale koncentracja pełna. Gracz prowadzący rozgrywkę nie ma wiele pracy, bo pomoc na planszach jest wyjątkowo jasna i czytelna. Gracze lubiący wymagające gry na pewno będą zadowoleni po partii Zamków Burgundii, gdy w nieco losowym, średniowiecznym klimacie uda im się zrealizować swoje plany i osiągnąć końcowy sukces. Gracze z mniejszym doświadczeniem właśnie od Zamków mogą rozpocząć swoją przygodę z zaawansowanymi grami. Wysilek włożony w opanowanie zasad jest tu stosunkowo mały, a bogactwo możliwości – zarówno w zakresie przygotowań do gry, jak i samego przebiegu rozgrywki – daje gwarancję długiej żywotności tej bardzo dobrej gry.



9/10

TYP GRY: Eurogra
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 4
 LICZBA GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: 90 min.
 WYDAWCA: Ravensburger
 AUTOR: Stefan Feld
 CENA: 120-130 zł
 EDYCJA: niemiecka (instrukcja PL)
 SKALOWALNOŚĆ: w każdym zakresie
 bardzo dobra!
 PLUSY I MINUSY:
 + ciekawy mechanizm wykorzystania kostek, świetna instrukcja i pomoc graczy, wiele sposobów punktowania, elastyczna taktyka, subtelna interakcja;
 - kiepsko dobrana kolorystyka utrudnia rozgrywkę



Maciej Kwiatek

KING OF TOKYO

Przyjaciele przychodzą i odchodzą; potwory gromadzą się.

Gra autorstwa Richarda Garfielda jest przeznaczoną dla całej rodziny grą opowiadającą, jakże klasyczną dla japońskiej kultury, historię niszczenia Tokio przez krwiożercze (lub betonożercze, ale o tym później) potwory rozmiarów solidnego biurowca. Rozrywka przewidziana jest dla dwóch do sześciu graczy i trwa od 20 do 60 minut.



Gra King of Tokyo została wydana m.in. przez IELLO bardzo porządnie. Na okładce witają nas 3 potwory oddające się orgii destrukcji – Gigazaur właśnie wymachuje kawałkiem budynku, jeszcze przed chwilą wypełnionym przyszłymi ofiarami karoshi; The King małym zwyczajem świeci czerwonym biomechanicznym okiem, a w tle przelatuje poddany cybernetyzacji królik w różowym robocie (cały czas należy pamiętać, że gra dzieje się w Japonii).

W środku znajdziemy zestaw ładnych i klimatycznych kart pozwalających modyfikować naszego pupila, zestaw kości będących osią rozgrywki, niewielką planszę oraz pakiet bardzo ładnych plastikowych kostek do oznaczania zakumulowanej przez potwora energii. Kartonowe figurki oraz odpowiadające im plansze gracza wykonane są solidnie – zaznaczamy na nich ilość

punktów życia i sławy posiadanych przez potwora. Koła z wartościami działają jak w pierwszej edycji Neuroshimy Hex, ale ktoś średnio pomysłowy stworzył to w sposób, który urąga intuicji – wartości rosną i maleją w odwrotnym kierunku niż powinny, przez co nawet po kilkudziesięciu partiach zdarza mi się dodać sobie zdrowia zamiast go odjąć. Jest to niewielki minus, ale zauważył go każdy z moich współgraczy, więc muszę o nim wspomnieć.

ZASADY

Potwory przyjechały do Tokio w konkretnym celu – każdy chce zostać tym wybrańcem, o którym nakręca film. Naturalną drogą dla każdego próbującego zaistnieć w kinematografii japońskiej jest rozpętanie orgii destrukcji w stolicy kraju – nie ma więc powodu przypuszczać, że potwory mogłyby się zabrać do tego inaczej. Istotnie – niszczenie miasta daje im punkty sławy – kto pierwszy zdobędzie ich 20, ten stanie się na tyle rozpoznawany, że ekipa filmowa nakręci o nim film tuż po odbudowaniu Tokio. Innym sposobem wygrania gry jest zabicie wszystkich innych potworów (w myśl zasady ograniczania konkurencji).

Zasady są proste jak budowa łodzi podwodnej jednokrotnego zanurzenia. Podczas swojej kolejki rzuca się pulą kości, po czym możemy wykonać 2 przerzuty dowolnej liczby kości. Na ściankach znajdują się symbole: serca (pozwalają leczyć potwora), pioruna (pozwalają zbierać energię – zdrowie to co innego niż energia w tej grze), łapki (atak) oraz cyfry 1, 2 i 3. Obszar gry dzieli się na 2 zasadnicze podobszary: Tokio oraz Poza Tokio. Będąc w mieście i wyrzucając symbol łapki atakujemy naraz wszystkie potwory będące na zewnątrz, natomiast wszystkie stwory aspirujące do rozpoczęcia destrukcji w środku metropolii po wyrzuceniu łapki biją aktualnego okupanta. Wejście i przebywanie w Tokio generuje dodatkowe punkty

sławy, ale jest haczyk – monstrem oddające się przemocy pomiędzy budynkami nie może używać symbolu serca celem uzdrowienia się.

Piorunki dają zawodnikom energię, za którą można kupować karty pozwalające mutować naszego potwora lub zagrywać zdarzenia dla niego korzystne. Uzyskując natomiast trzy takie same cyfry na kościach otrzymujemy odpowiednio 1 do 3 punktów.

Podczas gry na 5 i 6 osób w Tokio są 2 miejsca na potwory, w innej konfiguracji tylko jedno. Do okupacji stolicy przystępuje się poprzez wypłoszenie stamtąd poprzedniego gwiazdora kanałów informacyjnych – po otrzymaniu obrażeń od łapki gracz może zdecydować o opuszczeniu miasta – wtedy atakujący musi zająć jego miejsce (poza początkiem partii Tokio w zasadzie nigdy nie jest puste).

Gra trwa do momentu spełnienia przez jednego z graczy któregoś z warunków zwycięstwa (lub obu naraz dla smakowitszego upokorzenia rywali). Potwór, który poległ w starciu z majestatem kolegów (bądź koleżanek), może dalszą część rywalizacji oglądać z dna zatoki tokijskiej, nie mając już wpływu na rozgrywkę.

W PRAKTYCE

King of Tokyo nie rozkłada na łopatki przebyłskiemu geniuszowi mechaniki – na pierwszym planie zdecydowanie znajduje się klimat i atmosfera rodzinnych zmagania o prymat w sianiu spustoszenia w betonowej osadzie ludzkiej. Rzuty kostkami są z definicji losowe, więc czasami wchodzą w drogę realizacji naszych planów, niemniej całość jest tak pomyślana, że tylko sporadycznie występuje sytuacja, kiedy w kolejce nie możemy nic sensownego zrobić. Rozwiązania mechaniczne bardzo ładnie podpierają tutaj całą otoczkę fabularną, co najlepiej widać na przykładzie kart. Pozwalają one modyfikować naszego podopiecznego, a wszystko przedstawione jest w taki sposób, że wspaniale wpisuje się w kanon filmów traktujących o potworach. Możemy na przykład zafundować potworowi kolczasty ogon – co zwiększa zadawane przez niego obrażenia. Możemy z niego uczynić istotę betonożerną, co sprawia, że pobyt w Tokio daje

mu jeszcze więcej korzyści. Wyhodowanie skrzydeł pozwala bez szwanku ewakuować się ze zbyt gorącego obszaru, dodatkowa głowa pozwala rzucać jedną kostką więcej, czerpanie energii ze słońca daje dodatkowe kości energii, itd. Inną kategorią kart są wydarzenia – np. starcie z gwardią narodową czy zniszczenie elektrowni atomowej – dają one np. punkty sławy, zdrowie.

Kości są rdzeniem gry, ale to karty stanowią jej serce – od tego, jakie pojawią się na początku zależy taktyka jaką warto objąć podczas rozgrywki. Czasami trzeba wybrać czy próbować oszczędzić energii na bardzo dobrą kartę, czy za 2 znaczki odrzucić wszystkie 3 możliwe do kupienia, aby przeciwnicy nie mieli możliwości nabycia czegoś zbyt dobrego. Kart jest 66, znakomita większość jest unikatowa, co powoduje, że rozgrywki różnią się między sobą. Pojawienie się na początku np. trujących kolców (przy zdobywaniu 2 punktów z kości zadajemy jednocześnie 2 obrażenia) zdecydowanie powoduje inny przebieg gry niż pojawienie się karty kompletnego zniszczenia (pozwala zdobyć 9 punktów sławy przy odpowiednich rzutach).

Losowość doboru kart powoduje że akurat może nie być nic ciekawego przez pewien czas na stole – dzięki możliwości ich wymiany za 2 punkty energii taka sytuacja jednak nie trwa za długo – do momentu, aż ktoś odłoży wystarczająco dużo znaczników



9/10

TYP GRY: zarządzanie ryzykiem
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
 LICZBA GRACZY: 2- 6
 CZAS ROZGRYWKI: 20-60min.
 WYDAWCA: IELLO
 AUTOR: Richard Garfield
 CENA: 119 zł
 EDYCJA: angielska
 SKALOWALNOŚĆ: 2-6 dobrze
 PLUSY I MINUSY:
 + syndrom jeszcze jednej partii, klimat, dobra skalowalność, śliczne wykonanie;
 - eliminacja graczy, końcówka potrafi się przeciągać, cena trochę odstrasza.



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

na wymianę i zakup czegoś z nowego zestawu. Niemniej, serie dwóch czy trzech beużytecznych w danej partii zestawów kart czasami się zdarzają (przy czym trzeba zauważyć, że ich beużyteczność jest sytuacyjna i zależy od sposobu, w jaki dana rozgrywka się rozwinęła, w zasadzie nie ma kart uniwersalnie beznadziejnych).

Tytuł jest przewidziany dla 2-6 osób i w każdej konfiguracji sprawdza się znacznie – wymaga tylko dostosowania taktyki. Na 2 osoby wejście do Tokio to oczywistość, ponieważ co chwilę, na początku naszej kolejki, będziemy z tego tytułu otrzymywać punkty zwycięstwa – natomiast okupacja stolicy w grze na 6 osób bez odpowiedniego zaplecza w postaci mutacji to w zasadzie proszenie się o szybkie dobiecie.

Rozłożenie gry trwa 30 sekund, potem jeszcze tylko minuta czy dwie kłótni na temat wyboru potworów i można zaczynać. Gra przebiega dość płynnie, jedyne momenty zawahania zdarzają się podczas wyboru nabywanej karty lub rozważenia opłacalności wymiany wszystkich kart możliwych do zakupu (co kosztuje 2 punkty energii). Brak przesto- jów jest dość ważnym czynnikiem podczas gry na 6 osób, więc zalicza się to na zdecydowany plus.

Eliminacja graczy jest w zasadzie jedynym poważniejszym minusem – jeżeli ktoś na początku przeliczy się z odpornością na działanie peletonu to może zakończyć rozgrywkę dość szybko i potem nudzić się w oczekiwaniu na kolejną grę. Także pod koniec rozgrywki, kiedy zostaje tylko 2 albo 3 graczy solidnie zmuto- wanych serią kart, partia ma tendencję do ciągnięcia się – zwłaszcza jeżeli wszyscy grają zachowawczo (co w grze o potworach powinno być karane przez batożenie). King of Tokyo zdecydowanie lepiej działa przy odważnych graczach, którym bliska jest idea blitzkri- egu w stolicy Japonii. Gra także wydaje się dość droga w stosunku do tego co oferuje na płaszczyźnie rozgrywki (bo wykonaniu nie można nic zarzucić), ale jest to wrażenie niesłuszne, gdyż oferuje naprawdę dużą liczbę godzin świetnej rozrywki.



Do gry dostępnych jest dodatkowych 11 kart, których jednak nie udało mi się zdobyć do recenzji.

Podsumowując, King of Tokyo posiada w zasadzie 1 najpoważniejszą wadę – eliminację graczy. Jeżeli partia trwa założone przez autora 30 minut, to nie jest to problemem, ponieważ gracz za kilka minut będzie mógł uisnąć do nowej partii, niestety jeżeli zabicie potwora połączy się z zachowawczą postawą współgraczy to może to popsuć odbiór gry. Pomimo tej wady King of Tokyo jest zdecydowanie bardzo dobrym tytułem wartym sięgnięcia po niego – w kategorii emocjonujących „chwilerów” jest w ścisłej czołówce. Przystępna mechanika i proste zasady połączone z mieszanką klimatu i miodu władą wiadrami do niewielkiego pudełka powoduje, że tę grę trzeba poznać, a nawet zakupić. Rewelacja.



Piotr Siłka

KOŚCI CI U NAS DOSTATEK



Q-workshop to ewenement na polskim rynku. Firma założona w 2001 roku, rozpoczynająca działalność od sprzedaży kostek na Allegro, w ciągu dekady przetrwała się w jednego z najważniejszych producentów kości na świecie. Jak to możliwe? Udało nam się namówić jednego z elfów (jak lubią siebie nazywać sami pracownicy) na uchylenie nieco rąbka tajemnicy.

Zapraszam serdecznie do lektury wywiadu z Mateuszem Kałużnym, odpowiedzialnym za kontakty z klientami, sponsoringiem konwentów i wszystkich innych imprez, które są warte uwagi, a także za obsługę indywidualnych zamówień.

Mógłby pan opisać proces powstawania kości, z czego są robione i na jak długo wystarczają?

Proces powstawania kostek to nasza największa tajemnica, no ale dobrze, postaram się w miarę możliwości odpowiedzieć na to pytanie. Wszystko oczywiście zaczyna się od projektu, wbrew pozorom jest to najważniejszy etap. Zły projekt powoduje później całą lawinę problemów, dlatego też nasze elfy są bardzo restrykcyjne jeśli chodzi o przyjmowanie, czy wykonywanie projektów. Z gotowym projektem można przejść do dalszego procesu produkcji, jakim jest stworzenie pierwowzoru kostki, na tym etapie, można stwierdzić, czy projekt rzeczywiście jest udany, tutaj można zauważyć takie błędy jak nieczytelność kostki, czy też zbyt gęste zagęszczenie wzoru. Jeśli wzór jest zbyt gęsty, zamiast ciekawych zdobień uzyskujemy dużą jednokolorową plamę. Po stworzeniu pierwowzoru można przejść do przygotowania docelowych kostek. Na tym etapie nasze elfy pilnują, aby odpowiednia liczba kostek została stworzona w odpowiednich warunkach. Po wyprodukowaniu kostki trafiają do malarni a następnie do szlifierni. Jednym z ostatnich etapów jest kontrola jakości, jeśli kostki przejdą rygorystyczną kontrolę, trafiają do magazynu, bądź są bezpośrednio pakowane i wysyłane do szczęśliwego nabywcy. Nasze kostki produkowane są z pewnego rodzaju plastiku i posiadają dożywotnią gwarancję w przypadku normalnego użytkowania. Jest to dosyć lo-

giczne, że po spotkaniu z młotkiem, kostka może ulec zniekształceniu bądź całkowitemu zniszczeniu. Jednak dzięki delikatnemu rzeźbieniu powierzchni ścian, farba nie ściera się podczas użytkowania.

Co do samej produkcji - to na ile jest to praca maszyny, a na ile dzieło rzemieślnika?

Każda kostka, przynajmniej początkowo, jest wykonywana przez człowieka. Początkowy proces produkcji to praca czysto artystyczno-rzemieślnicza. Następnie, aby kostki zachowały odpowiedni kształt czy wielkość, muszą być pod stałą obserwacją. W procesie produkcji udział biorą zarówno ludzie jak i maszyny, jednak warto dodać w tym miejscu, że same maszyny nie mogą kostek wykonywać. Jak wcześniej wspomniałem, dla osiągnięcia takich efektów, niezbędna jest stała obserwacja, wszelkie poprawki we wzorach, wprowadzane są ręcznie.

Q-workshop produkuje obecnie ponad kilkanaście rodzajów tematycznych kości, czy już powstają jakieś następne pomysły? W 2007 roku wyczytałem, że było ponad 1,5 tysiąca wzorów, jak to teraz wygląda? Czy to prawda, że część z tych wzorów została opatentowana?

Obecnie w naszej standardowej ofercie znajduje się około 60-70 różnych wzorów, dostępnych w najróżniejszych kombinacjach kolorystycznych. Rzeczywiście, po przeliczeniu liczby kolorów, mogłoby się okazać, że w ofercie znajduje się przynajmniej kilkaset różnych kostek. Jeśli chodzi o nowe wzory, to zdecydowanie można się takowych w najbliższym czasie spodziewać. Rozpoczęliśmy już pracę nad projektami nowych zestawów kości, niedawno ruszył również nasz konkurs na projekt zestawu futurystycznych kości, nagroda główna to 200\$, a więc jest o co walczyć. Gorąco zachęcam do udziału w konkursie, po więcej szczegółów odsyłam na stronę Q-workshop. Jeśli zaś chodzi o opatentowanie niektórych wzorów, to rzeczywiście część z nich została opatentowana, między innymi zestaw elficki.

Realizują państwo również kości na zamówienie. Jakie najdziwniejsze zamówienia się państwu trafiły?

Na to pytanie odpowiem ze szczególną łatwością. Przyznam szczerze, że dziwne zamówienia dostajemy codziennie, niestety większość z nich nigdy nie powstanie gdyż jest po prostu niewykonalna. Do tej pory najdziwniejszym pomysłem ze strony zapalonego gracza była metalowa kość k20. Gracz pochodził z Turcji i zażyczył sobie metalową kostkę k20 ze ściankami świecącymi w 20 różnych kolorach. Kostka miała być nagwintowana i pusta w środku. W środku kostki miała znajdować się mała żarówka oraz bateria, pod każdą ścianką, miał znajdować się kolorowy witraż, dzięki któremu każda ścianka miała świecić w innym kolorze. Na rogach kostki miały znajdować się gumki ochronne, dzięki którym kostka miała być cicha w użytkowaniu. Oczywiście nie zrealizowaliśmy tego zamówienia, wymagałoby to niestety ogromnego nakładu pracy i pieniędzy. Inne ciekawe zamówienie to kość reklamowa dla firmy SDP. Kostka miała dwie tematyki, nowoczesną i kolorową oraz bardziej surową, imitującą połączenie metalu i lawy. Produkcja tej kostki wymagała od nas wielu godzin pracy i zastosowania nietypowych rozwiązań, jednak efekt końcowy był bardzo zadowalający.

Domyślam się, że uzyskanie licencji na część wzorów kości nie jest sprawą łatwą. Jak np. przedstawia się historia kości Horror w Arkham czy Cthulhu? Czy są jakieś inne licencje, które by państwo chcieli zdobyć?

Q-workshop od 8 lat wystawia się na największych targach gier na świecie, m.in. na Gen Conie w USA. Z biegiem lat mieliśmy okazję poznać większość firm z branży i często zaprzyjaźnić się z nimi. Środowisko firm tworzących gry wcale nie jest takie duże i ludzie się znają. Stąd czasami w zupełnie naturalny sposób powstają różne pomysły na kości do konkretnych gier, m.in. do Deadlands albo Zew Cthulhu. Oczywiście po tym następuje żmudny, szczególnie w przypadku dużych firm jak Fantasy Flight Games, proces negocjacji szczegółów i kontraktu, a także projektowania samych kostek. Jeśli chodzi o Zew Cthulhu, to część z nas wychowała się na tym systemie i zrobienie kostek do niej było niejako naszym marzeniem. A chłopaki z Chaosium Inc., jak na Kalifornijczyków przystało, są bardzo otwartymi ludźmi, a stąd droga do stworzenia zestawu kostek była już prosta.

Możliwość zrobienia kości do Arkham Horror zawdzięczamy między innymi właśnie zestawowi kości do Zew Cthulhu i temu, że w 2008 roku zdobył on prestiżową nagrodę Origins Award jako najlepszy gadżet do gier w tamtym roku. Dzięki tym kostkom zrobiło się o Q-workshop w branży naprawdę głośno, co otworzyło wiele drzwi i pozwoliło poznać



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

KONKURS Q-WORKSHOP I ŚGP



Konkurs dla miłośników fotografii i artystycznego wykorzystania komponentów z gier. Aby zdobyć jeden z trzech zestawów kości ufundowanych przez firmę Q-workshop, należy przesłać jedno zdjęcie przedstawiające kreatywne wykorzystanie kości do gry.

Nagrody do wygrania:

1 miejsce: Zestaw Elficki (złoto-czarny plus sakiewka elficka)

2 miejsce: Zestaw Celtycki (czarno-złoty)

3 miejsce: Zestaw Bitewny (brytyjski, czerwono-biały)

Na zgłoszenia czekamy do końca stycznia. Prosimy je przysłać na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – Q-workshop”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie www.

odpowiednich ludzi. Odnosnie wymarzonych licencji, to od wielu lat jest jeden projekt (a raczej kilka projektów dotyczących jednego „świata”), do którego chcielibyśmy zrobić kostki.

Nie możemy w tej chwili zdradzić szczegółów, ale okazuje się, że jesteśmy bliżej celu niż kiedykolwiek. Powstały już prototypy kilku kostek, a stopy dokumentów zaczynają rosnać na naszych biurkach. Zatem, jak dobrze pójdzie, za rok fani jednej z największych gier na świecie będą mieli w rękach wyjątkowe kości od Q-workshop.

Praktycznie większość kości wysyłanych jest za granicę. Jakie państwa dominują w tej stawce i gdzie najdalej zawędrowały państwa kości?

Jeśli chodzi o wysyłkę kostek poza granice naszego kraju, zdecydowanie największym odbiorcą są Stany Zjednoczone, jednak Wielka Brytania czy Niemcy to również dobry rynek dla naszych kostek. Jeśli zaś chodzi o najbardziej egzotyczne kraje, do których wysyłałyśmy kostki to Wietnam, RPA, Meksyk, Chile, Mołdawia, Reunion, Nowa Zelandia czy Mongolia. Jak widać, kości Q-workshop docierają dosłownie wszędzie.

Co roku Q-workshop wystawia swoje kostki na targach Spiel w Essen, jak państwo oceniają tegoroczną imprezę?

To była 8. edycja tych targów, gdzie mieliśmy stoisko z kostkami. Przez te lata targi w Essen bardzo się zmieniły. Niestety dla nas i dla branży, zdecydowanie mniej jest osób, które potrafiły na jednym stoisku wydać kilkaset Euro, co wbrew pozorom w roku 2004 czy 2005 nie było takim rzadkim przypadkiem. Odwiedzających na targach z biegiem lat było coraz więcej, ale Niemcy stali się „ostroźniejsi”. Naszym zdaniem w tym roku było ok. 20% mniej ludzi niż w 2010, chociaż my nie do końca to odczuliśmy, z racji tego, że pierwszy raz zaprezentowaliśmy nową formułę stoiska – gigantyczną kostkę k6 długą i wysoką na 6 metrów. Przyciągnęło to uwagę tłumów i na brak fanów nie mogliśmy narzekać. Jednak z rozmów z kolegami z innych firm wiemy, że spora część wystawców odczuła mniejszą ilość odwiedzających i kryzys w Niemczech. Co nas zaskoczyło, to dużo większa ilość obcokrajowców w tym roku, niż w latach ubiegłych, szczególnie gości z Kanady, USA, Rosji i Ukrainy. Oraz duża liczba wystawców z Włoch. Bardzo nas to cieszy. Do tej pory to targi Gen Con w USA postrzegaliśmy jako wielką, międzynarodową imprezę, a Spiel był dla nas bardzo niemiecko-hermetyczny.

Obecnie są państwo chyba największym producentem kości na świecie, a jak wygląda konkurencja i czy ma szansę państwa w ogóle dogonić? Nie obawiają się państwo np. jakiegoś chińskiego producenta kości?

Owszem, jesteśmy obecnie największym producentem zdobionych kości do gier, nie próbujemy walczyć z konkurencją, znaleźliśmy swoje własne miejsce w branży. Jeśli zaś chodzi o chińskich producentów, na początku działalności zabezpieczyliśmy stronę Q-workshop przed chińskimi internautami, w międzyczasie nasza marka stała się na tyle znana, że w chwili obecnej nie obawiamy się chińskiej konkurencji. Poza tym, dzięki naszej autorskiej, unikatowej technologii jesteśmy spokojni, że nikt nie jest w stanie stworzyć drugiego takiego produktu.

Na stronie wyczytać można, iż Q-workshop posiada kilka oddziałów za granicą, ma podpisane umowy z dużymi dystrybutorami czyli praktycznie wszystko, o czym taka firma może pomarzyć. W takim razie jakie są państwa plany na przyszłość?

Nasze kości produkujemy we własnej fabryce niedaleko Poznania i nie zamierzamy tego zmieniać. „Oddziały” to nie jest dobre określenie. Jedyny nasz oddział dopiero powstaje w USA, będzie odpowiadał za sprzedaż i marketing na tamtym rynku. Naszą obecność w większości ważnych dla branży krajów na świecie opieramy na współpracy z największymi dystrybutorami gier. To dzięki nim nasze kości dostępne są w lokalnych sklepach z grammi i gracz z Chicago, Hong Kongu, Sydney czy Barcelony może cieszyć się z posiadania naszych kostek. Aktualnie mamy ok. 40 dystrybutorów w ponad 30 krajach świata. Jednak zbudowanie takiej sieci sprzedaży zajęło nam kilka lat ciężkiej pracy i obecności na największych konwentach i targach na świecie, także za Oceanem.

To właśnie Stany Zjednoczone są dla nas głównym rynkiem zbytu, to tam trafia ponad 60% naszych kostek. Ale jest to gigantyczny rynek i wiele możemy na nim jeszcze zrobić. Pracujemy właśnie nad kilkoma dużymi projektami dla najwięk-

szych wydawców w branży i z tymi projektami wiążemy najbliższą przyszłość. Nawet jak na nasze warunki wyzwanie jest spore, a ilość kości do zrobienia gigantyczna. Przy czym nadal najważniejsza dla nas jest jakość, chcemy, żeby każdy wzór kostek nadal był tak samo wyjątkowy jak nasze kości elfickie, czy Zew Cthulhu. Mamy nadzieję, że w pierwszej połowie przyszłego roku będziemy mogli zdradzić o jakie projekty chodzi. Z mniejszych projektów chcemy rozszerzyć naszą linię kostek do Pathfinderera, który w Polsce jest mało znany, choć jest naszym bestsellerem w USA. Na razie mamy 5 różnych zestawów do kolejnych części świata Pathfinderera, w 2012 chcemy dołączyć do tego kolejne 4 wzory. Pracujemy także nad nowym wzorem kostek do Zewu Cthulhu, wielce możliwe, że będą stworzone za pomocą naszej unikatowej technologii, która pozwala na wyprodukowanie kostek zwanych potocznie „3D”.

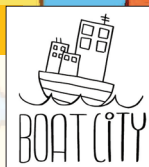
Przykładem takich kostek są nasze zestawy Krasnoludzki i Leśny – odwrotnie niż w zwykłych kostkach, to cyfry są wypukłe a ścianki kości posiadają wygrawerowane wzory.

Na koniec tak z czystej ciekawości – czy widzieli państwo grę Quarrions Jak państwo oceniają te kości?

Hmm, cóż mogę powiedzieć o tej grze, jak widać zawiera 130 różnych kostek, mogę tylko dodać, że moglibyśmy wykonać takie kostki dużo staranniej, z większą ilością detali.

Dziękuję uprzejmie za poświęcony czas, no i z niecierpliwością czekamy na informacje o następnych projektach.





Tomasz Gałkowski

GLORY TO ROME: NA CHWAŁĘ RZYMU

Rzym piękny jak nigdy dotąd

O Glory to Rome po raz pierwszy usłyszałem parę lat temu. Gra karciana osadzona w realiach starożytnego Rzymu, w której gracze starają się naprawić skutki wielkiego pożaru i odbudować metropolię.

Temat raczej niezbyt wyszukany, ale nie ważne. Pamiętam, że kolega podrzucił pudełko na spotkanie planszówkowe. Ludzie pograli, a właściwie od rana do nocy ją męczyli i wiadomości poszły w świat - „Najlepsza karcianka, w jaką kiedykolwiek grałem”, „Gra roku”, „Naj, naj, naj”, itd. Siedzący we mnie fan tego typu gier od razu dał o sobie znać i popędziłem do sklepu...

Trzy minuty później z tego samego sklepu wbiegłem z okrzykiem przerażenia na ustach. TO miała być najlepsza karcianka wszech czasów, ten potwór? Ja oczywiście wiem, że nie szata nas zdoła, że nie wygląd jest najważniejszy, ale bez przesady. Najbardziej chyba szpetne grafiki jakie moje, niemłode już wtedy oczy kiedykolwiek widziały. Niektóre cliparty z Worda wydawały się ładniejsze. Od tamtego czasu irracjonalny lęk trzymał mnie z dala od tej produkcji. Aż do dziś. Otóż przed chwilą dotarło do mnie nowe, rodzime wydanie o swojsko brzmiącym podtytułe – Na chwałę Rzymu. I jest pięknie...

Już przy pierwszym kontakcie wzrok skutecznie przykuwają piękne grafiki autorstwa Igora Wolskiego. Jeśli zdarzyło wam się z zapartym tchem czytać bądź oglądać przygody Asterixa i Obelixa, to powinniście poczuć się jak w domu. Ilustracje

są wyjątkowe i spowodowały, że chęć zagrania i obcowania z tym tytułem objawiła się u mnie na nowo. Jakości wykonania też nie można zbyt wiele zarzucić. Pudełko jest całkiem przyzwoite, aczkolwiek w środku nie ma wypraski, przez co elementy hasają sobie do woli, co niektórym może przeszkadzać. Karty są... solidne. Oj tak, dawno już nie widziałem kart tej grubości. Zdają się być niezniszczalne, niewyginalne, itd. Niestety, w moim przypadku, po ponad dwudziestu rozgrywkach, kilka z nich zaczęło się nieco rozwarstwiać. Ale to drugorzędny problem. Najważniejsze, że prezentują się rewelacyjnie. Jedyne niektóre elementy mogą wskazywać na fakt, iż wydawca starał się nieco zaoszczędzić. Mówię tutaj przede wszystkim o marnej jakości instrukcji, kartach graczy na cienkim papierze, czy niezafolowanych kartach w pudełku. Ale to wszystko drobiazgi. Generalnie całość prezentuje się bardzo dobrze.

Przywołam jednak raz jeszcze słowa ze wstępu, że nie szata zdoła planszówkę (choć w tym przypadku to nie do końca prawda) i pozwolę sobie przyrzeć się nieco bliżej mechanice. Ta jest dość osobiwa i stanowi najbardziej rozpoznawalny element Glory to Rome. Intrygujący

jest tutaj przede wszystkim sposób wyboru akcji, który nieco przypomina ten z Puerto Rico. Pierwszy gracz w turze ma wybór – może myśleć, dobierając karty na rękę, bądź rozgrywać jedną z sześciu kart ról. Pozostali gracze, po kolei, decydują się czy również myśleć, czy może podążać i zagrać tę samą kartę roli. Dopiero później uruchamiamy przypisane do danej roli akcje.

Tych jest dokładnie sześć. Patron pozwoli nam zdobyć nowych klientów, a tym samym dodatkowe akcje. Tragarz przetransportuje materiały budowlane do składu budowlanego, gdzie będą pełniły funkcję surowców. Kupiec surowce sprzedaje i przeniesie ze składu do skarbcza. Na końcu gry, każda znajdująca się tam karta przyniesie nam punkty zwycięstwa. Legionista odbierze karty przeciwnikom, a cieśla i murarz zajmą się budowaniem budynków. Te z kolei, oferują przydatne bonusy oraz worek punktów zwycięstwa na koniec. I cała gra wokół tychże akcji się toczy.

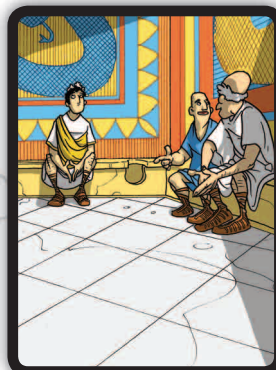
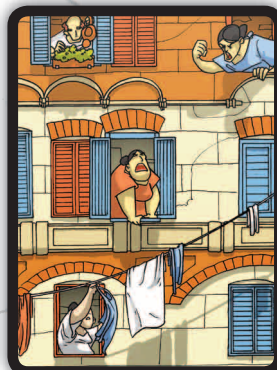
Ciekawe jest też wykorzystanie kart. Wszyscy gracze mają przed sobą małą planszę podzieloną na trzy obszary: klienta, skarbiec i skład budowlany. W zależności od miejsca, w którym ją położymy, każda karta może być zarówno klientem, materiałem budowlanym, jak i budynkiem. Nieczęsto spotykane i bardzo elegancko działające rozwiązanie. Minusem tego systemu jest to, że w momencie kiedy zdobędziemy już sporo kart, dość ciężko zapanować nad bałaganem, który wtedy powstaje, a wyciąganie, przekładanie i manipulowanie tymi „grubasami” może okazać się niemalym wyzwaniem dla mniej sprawnych manualnie graczy.

I tak gra płynie sobie przez jakąś godzinę. Gracze wykonują akcję, przekładają karty, budują budynki i tak w kółko. Przy czym stawianie tych ostatnich jest zdecydowanie najważniejszym elementem rozgrywki. To one, oprócz punktów, mają bowiem specjalne cechy, które dobrze wykorzystane potrafią stać się potężną bronią. Tworzenie morderczych kombinacji, dających nam jednorazowo ogromny zastrzyk dodatkowych akcji czy punktów stanowi kwintesencję tej gry. Mimo, że radość z doskonale przeprowadzonego kombosu jest ogromna, to takie rozwiązanie ma jednak swoje minusy. Pierwszy z nich wynika z samej natury gier karcianych. Są one losowe. W Glory to Rome nie jest inaczej. Czasem przez pół gry możemy planować zwycięskie zagranie, ale jeśli na rękę nie wpadnie nam potrzebna do tego karta – pozostaje już tylko patrzeć jak przeciwnicy dokańczają sprawę i o kilka mil wyprzedzają nas w końcowej punktacji. Co prawda, nie zdarza się to często, bo poszczególnych kart w talii jest kilka, ale ryzyko zawsze istnieje. Spore zróżnicowanie budynków i ich cech powoduje dodatkowo, że dość trudno jest „wejść” w tę grę nowym graczom, a doświadczony gracz przez kilka pierwszych partii będzie zapewne bezitośnie obijał nowicjuszy. Wszystko tylko i wyłącznie dlatego, że to on wie lepiej co z czym lepiej się komponuje i co przed czym najlepiej wybudować... Jest co prawda moduł dla początkujących, usuwający funkcję budynków, ale wówczas to przecież zupełnie inna gra.

UWAGA: KONKURS!

Aby zdobyć egzemplarz gry „Na Chwałę Rzymu” należy wymyślić podpis (komiksowy „dymek”) do jednej z kart pochodzących z tej właśnie gry: Insula, Latryna, Rynek. Trzech autorów najlepszych propozycji „udźwiękowania” umieszczonych poniżej kart nagrodzimy grami, ufundowanymi przez wydawnictwo Boat City Games.

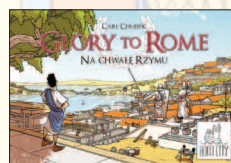
Na propozycje czekamy do końca stycznia. Prosimy je przysyłać na adres konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – Na Chwałę Rzymu”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.



Pomimo powyższych niedociągnięć, Glory to Rome, to jednak bardzo dobra pozycja. Urzeka w niej przede wszystkim elegancka, nieszablona i sprawnie działająca mechanika, a także bogactwo wyboru i różnorodność możliwych połączeń oraz zależności pomiędzy budynkami. Niemała jest też regrywalność. Losowy dociąg kart powoduje, że tak naprawdę w każdej grze przyjdzie nam stosować nieco inną taktykę, inaczej będzie wyglądał nasz zestaw budynków i tym samym różnić się będzie nasza droga ku ostatecznemu zwycięstwu. Wielbiciele długotrwałego ogywania każdego tytułu powinni więc być zadowoleni. Mnie w Glory to Rome najbardziej podoba się funkcja pierwszego gracza. Mechanizm doboru akcji powoduje, iż pierwszy gracz musi dokładnie przeanalizować czy optaca mu się zagrywać kartę, umożliwiając innym zrobienie tego samego, czy może korzystniejsze będzie dobranie kart i przeczekanie do następnej tury. Tutaj niezwykle często jedną genialną decyzją można kompletnie odwrócić losy rozgrywki. Tym sposobem nawet gracz, którego wszyscy już dawno spisali na straty jest w stanie pojedynczym ruchem wysunąć się na prowadzenie i z satysfakcją patrzeć jak oszołomieni współgracze zbierają szczęki z podłogi. Kontrola tego, co dzieje się zarówno nad naszą planszą, jak i planszami współgraczy stanowi bardzo ważny element roz-

grywki. Przeocz jeden mały szczegół, odpuść przeciwnikowi w jednej turze, a w kolejnej może już być za późno na odrobienie strat. Skupienie, koncentracja i efektywne zarządzanie kartami na ręce stanowi jedyny klucz do sukcesu.

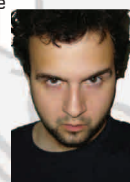
Na początku mojego podsumowania chciałbym przede wszystkim podziękować wydawnictwu Boat Games za sprowadzenie tego tytułu nad Wisłę. Gdyby nie ich tytaniczna praca, gdyby nie wysiłek włożony w powstanie nowej szaty graficznej, zapewne wciąż jeszcze nie poznałbym tej świetnej karcianki. Nareszcie także planszówkowi esteci mogą bez widocznego na twarzy grymasu odbudowywać Rzym. Za to należą się wielkie brawa! Tym bardziej, że Glory to Rome to na pewno propozycja, która zdecydowaną większość planszomaniaków zachwyci, bądź przynajmniej na tyle zainteresuje, żeby chcieli spędzić z nią więcej niż jedną godzinę. Gra bardzo dobra, przemyślana, świetnie się skalująca w praktycznie każdej konfiguracji, a do tego diabelnie wciągająca. Jest to gra, którą poznajemy z każdą kolejną rozgrywką, która wraz z nabieraniem doświadczenia ukazuje nam się w zupełnie nowych barwach. Gra, w którą im więcej gramy, tym wyraźniej stajemy się lepsi. Nie pozostaje mi nic innego jak tylko zachęcić wszystkich do zakupu. Tym bardziej, że w końcu po polsku, pięknie i całkiem tanio.



9/10

TYP GRY: Gra karciana
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
LICZBA GRACZY: 2-5
CZAS ROZGRYWKI: ok 60 min.
WYDAWCA: Boat Games
AUTOR: Carl Chudyk
CENA: 90 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: świetna
PLUSY I MINUSY:

+ ciekawa mechanika, regrywalność, świetna skalowalność, piękne grafiki, imponujące karty;
 - jednak losowość, problemy z wprowadzaniem nowych graczy, nierówna jakość wydania, momentami chaos na stole.

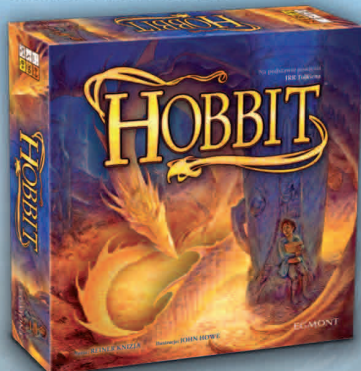


O RECENZENCIE: Miłośnik dwuosobowych planszówek, gier karcianych i generalnie wszelkich mechanik opartych na kartach. No, może oprócz deck-buildingu... Poza graniem - uwielbia Chiny i muzykę metalową, czego skutkiem jest między innymi cała masa artykułów i recenzji rozsypanych gdzieś po sieci. Ulubiona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

Dobry pomysł na PREZENT!



Autor: Reiner Knizia



2 figurki!
 mino kraggins i smok smaug



gra planszowa na podstawie bestsellerowej powieści JRR Tolkiena!

- * pomóż krasnoludom odzyskać skarb!
- * przeżyj emocjonującą podróż!
- * strzeż się niebezpieczeństw: trolli, pajaków i zięjącego ogniem smoka!

2-5 graczy **8-108** wiek **30** min.

Autorzy: Wolfgang Kramer, Hartmut Witt



Buduj miasto, zarabiaj pieniądze... lub ratuj się pożyczką z banku!

- * Na stole powstaje „prawdziwe” miasto!
- * Gra o zarządzaniu małą firmą budowlaną
- * Doskonała zabawa dla całej rodziny

2-4 graczy **10-110** wiek **45** min.

EGMONT

Poznaj nasze wyjątkowe gry!

www.krainaplanszówek.pl



Monika Kucharska

ZAGŁADA ATLANTYDY

Ratuj się kto może!

Spory naukowe nad zagadką istnienia mitycznej wyspy Atlantyda, która urzekła pięknem przyrody oraz zachwycała kulturą i zaawansowanym rozwojem technicznym i militarnym toczyły się już od starożytności i właściwie nigdy nie zostały zakończone.

Zwolenników teorii jej istnienia było równie wielu co przeciwników, typów co do miejsca na mapie, gdzie podobno się znajdowała również było sporo. Dobra wiadomość jest taka, że według Galakty Atlantyda jednak istniała. Złą wiadomością natomiast jest ta, że przyjdzie nam obserwować jedynie jej ostatnie chwile przed nieuniknioną katastrofą.

Zagłada Atlantydy, planszowy debiut Marcina Welnickiego, przez niemal 2 lata była równie mityczna co sama tytułowa wyspa. W sieci ukazywały się pobudzające wyobraźnię fragmenty planszy, krótkie opisy samej gry i zapowiedzi coraz to odleglejszej daty jej wydania.

W grze wcielamy się w głowę jednej z pięciu szlachejnych atlantydzkich rodzin, której zadaniem jest uratowanie jak największej ilości swoich krewnych, zanim nadejdzie koniec wyspy. Jak to bywa w walce o przetrwanie - wszystkie chwytki są dozwolone. Kiedy stawką jest życie naszej rodziny, nie brzydzimy się przekupstwem, blefem, zdradą ani sabotażem.

AKCJA RATUNKOWA

Zanim zacznemy grać musimy przebrnąć przez instrukcję. W zasadzie nie byłoby się do czego przyczepić, gdyby nie fakt, że najważniejsze rzeczy z poszczególnych faz zostały opisane na końcu jako „pozostałe zasady”. W czasie gry trzeba zatem często wertować instrukcję w poszukiwaniu opisu karty bądź statku.

Pierwszym, co zwraca naszą uwagę jest plansza - duża, okrągła i zawierająca nieprawdopodobną wręcz ilość szczegółów. Plansza zachwyca, wciąga i nie daje o sobie zapomnieć. Mimo tego bogactwa detali (podobno zawiera ponad 2000 postaci) plansza jest przejrzysta, z dobrze widocznym podziałem na obszar Senatu, pole Stronnictw, port, ocean, a za nim cel naszej podróży - Nowy Łąd.

Każdy z graczy otrzymuje 20 znaczników wpływów w swoim kolorze. Znaczniki te będą zarówno uchodźcami, których musimy przetransportować na Nowy Łąd, jak i żetonami wpływów, którymi przekupywać będziemy Senatorów oraz licytować akcje, więc należy nimi mądrze dysponować. W dużym skrócie: gra opiera się na licytacjach i demonstracji swojej potęgi, według prostej, sprawdzonej zasady: kto zaoferuje więcej, wygrywa i może wykonać wybraną przez siebie akcję.

Akcje te wybierane są za pomocą kart Polityki. Na nich znajduje się 6 głównych rodzajów akcji, które pozwalają nam, m.in. umieszczać uchodźców na statkach, wysłać statki na ocean, a także niweczyć plany przeciwników zatapiając statki będące już w drodze lub wyrzucając obcych uchodźców ze statków stojących jeszcze w porcie. O tak, gra jest brutalna.

DZIEŃ JAK CO DZIEŃ NA ATLANTYDZIE

Pierwszą rzeczą, jaką musimy sobie zapewnić na początku każdej tury, jest poparcie Senatu. Im więcej żetonów wpływów zdołamy tam umieścić, tym

większą kontrolę będziemy mieć nad toczącymi się wydarzeniami. Większość głosów w Senacie wyznacza kolejność graczy, jak również pozwala rozstrzygać remisy. Gracz, który wygra licytację w Senacie ma niewątpliwie korzyści z bycia pierwszym, jednak jego pula żetonów jest o tę ilość mniejsza i tym samym jego możliwości dalszej licytacji nieco spadają.

Następnie możemy zwrócić się do różnych atlantydzkich stronnictw i przekonać je do swoich racji, a ich członkowie udzielą nam pomocy podczas wykonywania naszych akcji. Stronnictwa opłacane są według kolejności wyboru, czyli pierwszy gracz zapłaci najwięcej (o ile nie spasuje), a ostatni z graczy (oraz ci, którzy wcześniej spasowali) bierze stronnictwo za darmo, choć już z nieco przebranej stawki.

Potem następuje sedno gry, czyli faza Głosowań. Wtedy jest najciekawiej, zwłaszcza dla tych, którzy mają w sobie żyłkę hazardzisty. Każdy z graczy wybiera ze swoich kart Polityki 5 akcji, które chciałby w tej turze wykonać i wyklada je przed sobą w określonej kolejności. Następnie odbywa się głosowanie nad każdą z kart z osobna i tylko zwycięzcy (lub zwycięzca, zależnie od liczby graczy) będą mogli wykonać wybrane akcje.

Głosowania są tajne lub jawne. To, jakie głosowanie będzie obowiązywało w danej turze jest określone na kartach Wydarzeń, które odkrywane są zawsze po fazie Głosowań.

W tej fazie będziemy mieć możliwość zaokręgowania naszych uchodźców na statki, poruszania statków, usuwania obcych uchodźców ze statków bądź z Senatu, zatapiania statków oraz zyskania wsparcia w postaci kart Specjalnych. Dopłynięcie do Nowego Łądu jest punktowane, w zależności od liczby uchodźców, ich pochodzenia, jak również od rodzaju statku, jakim dotarli oni do brzegu.

Trzeba zaznaczyć, że taktyka „wywalam wszystkich i sam płynę” nie sprawdza się jako taktyka wygrywająca, ponieważ w momencie dopłynięcia statku do Nowego Łądu punktuujemy za wszystkich uchodźców znajdujących się na statku. Czyli: im więcej wśród nich będzie naszego koloru, tym oczywiście lepiej, ale otrzymujemy również punkty za każdy inny kolor znajdujący się na statku. Często też nie będziemy mieli wyboru, miejsc na statkach może być mniej niż chętnych, ponieważ w każdej turze pojawiają się nowi neutralni uchodźcy, którzy zabierają cenne miejsce na pokładach. Dodatkowo wysyłanie na ocean statku tylko z naszymi ludźmi jest wręcz proszeniem się o szybką interwencję i zatopienie statku przez przeciwników.

ATLANTYDA WYSPA OGNIA

Kiedy wylicytowane zostaną już wszystkie karty i akcje z nich zostaną wykonane (bądź nie), następuje Faza Zagłady. Wtedy punktuujemy za przewagę (na Nowym Łądzie oraz w Senacie), a następnie odkrywamy kartę Wydarzenia. I tu czeka nas albo Wydarzenie, albo Zagłada. Kart Zagłady jest 3, kart Wydarzeń w grze jest zawsze 5.

Karta Wydarzenia informuje o tym, co aktualnie dzieje się na wyspie i jaki to będzie miało wpływ na akcje w następnej turze. Mówi też o ilości neutralnych uchodźców pojawiających się na statkach oraz o sposobie następnych licytacji. Karta Zagłady natomiast, jest zwiastunem kataklizmu. Rozsypuje się wtedy jedna z trzech kolumn i odkrywa symbole statków, które należy zamienić na ich ulepszone wersje. To znak, że Atlantydzie kończy się czas. Kiedy runie ostatnia z kolumn gra dobiega końca.

Po rozpatrzeniu Wydarzeń statki płyną. Gracze, których szczęśliwi uchodźcy dotarli do Nowego Łądu otrzymują punkty.

URATOWANI! ...ALBO I NIE...

Pomimo łamigłkowej instrukcji zasady są raczej proste i łatwe do przyswojenia, a cała rozgrywka przebiega dość schematycznie, faza za fazą. Kombinowanie zaczyna się w momencie decyzji, najpierw ile żetonów poświęcić w Senacie, a potem jakie karty i w jakiej kolejności zagrać. Nie ma szans wygrać wszystkiego, więc decyzja powinna być przemyślana. Inna sprawa,





Agnieszka Weidemann

ALMANACH GRACZA

ABC początkującego

W serwisie **BoardGameGeek.com**, największym portalu o grach planszowych, wyróżniono **47 rodzajów mechanizmów, występujących w grach planszowych i karcianych. Znaczenie wielu z nich jest oczywiste np. singing (śpiewanie), line drawing (rysowanie), memory (zapamiętywanie), storytelling (opowiadanie historii), acting (pantomima), itp. Są też takie, które wymagają choć krótkiego objaśnienia.**

Area Control/Area Influence - celem gracza jest zdobycie jak największego wpływu na danym obszarze. *El Grande*

Area Movement - ruch na planszy odbywa się pomiędzy obszarami o różnej wielkości, które są ze sobą w jakiś sposób, nie tylko fizyczny, połączone. *Merchants & Marauders*

Auction/Bidding - gracze składają ofertę/ biorą udział w aukcji dóbr potrzebnych do wzrostu zasobów w grze. Wysokie napięcie

Action Point Allowance System - w danej rundzie gracze dysponują określoną ilością punktów, które mogą wykorzystywać do wykonania różnych akcji. *Pandemic*

Area Enclosure - elementy gry są kładzione lub przesuwane w celu otoczenia obszaru, tworzonego w trakcie gry. *Go*

Betting/Wagering - gracze mogą lub muszą robić zakłady w trakcie gry dla jej celów. Odmianą tej mechaniki są: *Commodity Speculation* - gracze inwestują w różne towary, których wartość zmienia się stale w trakcie gry, a poprzez kupno i sprzedaż zarabiane są pieniądze; *Stock Holding* - gracze kupują i sprzedają akcje np. danej spółki. *Vinhos*

Chit-Pull System - metoda wprowadzania losowości polegająca na umieszczeniu elementów, zawierających zwykle sporo informacji, w pojemniku i losowaniu ich. *Horror in Arkham*

Card Drafting - gracze dociągają karty ze wspólnego stosu, przez co uzyskują natychmiastowe korzyści lub gromadzą karty, by realizować dalsze cele gry, przy czym istnieje możliwość wyboru. Wsiąść do pociągu

Co-operative Play - gracze współpracują ze sobą chcąc wygrać grę, między graczami nie ma współzawodnictwa. *Ghost Stories*

Deck / Pool Building - talia kart, którą posiada gracz, jest modyfikowana w trakcie gry, poprzez dodawanie lub odrzucanie kart. *Dominion*

Dice Rolling - rzut kością wprowadza element losowy do gry. *Twilight Struggle*

Hand Management - celem zarządzania kartami, posiadanymi przez gracza, jest uzyskanie najbardziej wartościowego układu z możliwych w danych warunkach, czyli optymalizacja. *Brass*

Hex-and-Counter - wykonanie ruchu znacznikami odbywa się w sześciu kierunkach dzięki planszy z heksagonalną siatką. *Neuroshima Hex!*

że nieważne jak bardzo pokombinujemy, nasi przeciwnicy również będą starali się uzyskać przewagę w licytacjach. I tu nie do końca wiernym, w jakim celu potrzebne są nam zasłonki, skoro żetonów jest 20, a te znajdujące się już na statkach i w Senacie są dość łatwo policzalne... Zdecydowanie fajniejsze są głosowania jawne, kiedy gracz, który podaje swoją stawkę jako ostatni ma jeszcze jakiś wpływ na bieg wydarzeń.

Wydaje się również, że pierwszeństwo w Senacie jest właściwie kluczem do zwycięstwa. Po pierwsze, co tuż sama przewaga w Senacie jest punktowana, po drugie, są karty wydarzeń, dające punkty wg kolejności w Senacie, po trzecie, w głosowaniach bardzo często dochodzi do remisów, a te rozstrzyga oczywiście kolejność w Senacie. Warto również nie zaniedbywać kart Specjalnych, przynoszą one bowiem mocne bonusy do wykorzystania w czasie akcji, jak również punkty na koniec gry.

KONIEC JEST BLISKI...

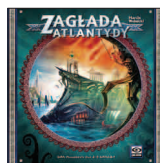
Co mi się podoba? Paradoksalnie podoba mi się dokładnie to, co mi się jednocześnie nie podoba. W tej grze nie ma szans na planowanie czy strategię. Jest niepewność, jest walka, są nieczyste zagrania. Trzeba obserwować akcje wszystkich graczy i zdecydować, którą ze swoich akcji należy bezwzględnie wykonać, a którą można opuścić.

Nie jestem wielką miłośniczką negatywnej interakcji, ale z obserwacji osób ze mną grających widzę, że jest to jeden z dużych plusów tej gry. Radość w oczach gracza, któremu udało się wbić komuś przysłowiową szpilę może być naprawdę miłym widokiem, no chyba, że wbija on ją tobie... Jeżeli ten rodzaj interakcji komuś nie odpowiada, to może mu być ciężko przebrnąć przez tę grę. Tak jak napisałam na początku, w trudnych chwilach, kiedy stawką jest życie wszystkie chwytaki są dozwolone, a ponieważ Atlantyda to gra o walce o przetrwanie, zatem ze strony współgraczy można się spodziewać wszystkiego.

Nie jestem natomiast zachwycona wariantem 2-osobowym. Pomijając fakt, że uważam, iż licytacja przy 2 osobach z założenia jest pozbawiona emocji, to dodatkowo w grze na 2 osoby pomijana jest faza Senatu, a w fazie Stronnictwa gracze mogą wybrać po dwa Stronnictwa. Wydaje się to być trochę naciągane.

Czas rozgrywki określony jest na 90 minut. Teoretycznie gra kończy w momencie odkrycia trzeciej karty Zagłada! W skrajnej sytuacji, kiedy trzecia karta zostanie wylosowana przed zakończeniem czwartej tury gry, zostaje wtasowana z powrotem do talii kart Wydarzeń. W innej skrajnej sytuacji, która mi się raz przydarzyła, więc nie jest aż tak bardzo skrajna, wszystkie 3 karty Zagłady mogą znaleźć się na końcu stosu kart Wydarzeń. 8 tur to zdecydowanie za długo. Policzmy: 8 tur razy 5 licytacji w każdej, tego może nie znieść nawet największy miłośnik gier licytacyjnych.

Gra jednak jest warta polecenia, stanowi udane połączenie gry rodzinnej z negatywną interakcją i dreszczykiem emocji. Autor przewidział również kilka wariantów rozgrywki, tak, aby uprościć grę bądź podnieść poziom adrenaliny lub ograniczyć element losowy. Jest z czego wybierać i za to należy się duży plus. Do tego ciekawy temat, wspaniała plansza i nieskomplikowane zasady - myślę, że to może być dobra propozycja na świąteczne popołudnie.



6,5/10

TYP GRY: Licytacyjna
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
LICZBA GRACZY: 2-5
CZAS: 90 min.
WYDAWCA: Galakta
AUTOR: Marcin Wełnicki
CENA: ok. 120 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ:
2 - słabo, 3-5 - dobrze

PLUSY I MINUSY:
+ temat, nieskomplikowane zasady, piękne grafiki;
- może się przedłużać, przy 2 osobach brak emocji.





Monika Żabicka

SMALL WORLD: UNDERGROUND

Z sequelami różnie bywa

Pamiętacie pierwszą część Rambo? Mięśniak Stal-lone walczy z lokalnymi władzami w miasteczku, które jest na tyle małe, że nie ma w nim miejsca dla Johna i szeryfa Teasle'a.

Od momentu, gdy staje się to jasne, fabuła także staje się jasna – Rambo wchodzi w kadr i leje wrogów. Przy okazji trochę biega po asfalcie, trochę po lesie, trochę po innych podłożach i atakuje raz z jednej, raz z drugiej, a cała akcja jest mało skomplikowana. I jaka dzięki temu przyjemna dla widza! A pamiętacie sequel? W drugiej części Rambo zaczął myśleć. I stawiać się większej władzy, I kombinować. A wszystko na obcej azjatyckiej ziemi. Do tego się zakochał, mścił i przemieszczał dalej i szybciej. Fabuła się rozbudowała, a i przeciwników przybyło... Tak jak w filmach, tak i w życiu lubimy łatwe rozwiązania. Lubimy wyraźną granicę między dobrem a złem i bezkompromisową bijatykę. Dlatego lubimy Rambo i wyprzedaże, a w grach komputerowych proste strzelanki. Small World z 2009 roku był próbą przeniesienia tych idei na planszę. W grze rasy o różnych ciekawych aparacjach bezpardonowo przepychały się na powierzchni ziemi starając się zająć jak największą część terenu. Aby ten cel osiągnąć musiały najeżdżać tereny sąsiednie, wypierając obecne tam neutralne plemiona lub rasy innych graczy. Znaczenie miała „prostoliczna” przewaga liczebna i drobne specjalne umiejętności. Gracz rozrzucał swoje potworki, tu dwa, tam pięć, zależnie od liczby broniących, a na koniec tury podliczał liczbę zajętych obszarów, ewentualne punkty dodatkowe ze specyficznych preferencji swoich podopiecznych i voila! - w kadr wchodził gracz następny i lał sąsiadów. I tak przez określoną liczbę tur.

REWOLUCJA? NIE, TO TYLKO KALEJDOSKOP

Cykl o dzielnym Rambo doczekał się jeszcze numerków trzy i cztery, ale seria Small World, której autorem jest 52-letni Belg, Philippe

Keyaerts, liczy sobie jak dotąd dwie dużofor-matowe części oraz kilka mniejszych dodatków. Obie części są całkowicie samodzielne, ale można również połączyć



ich składowe, co stwarza duże możliwości i sprawia, że nieskomplikowana naparzanica ma szansę długo się jej entuzjastom nie znudzić. A że popularny John tak szybko nie zniknął z ekranów, więc i nas zapewne czekają kolejne przygody w Małym Świecie. Czy to dobrze, czy źle? To zawsze zależy od tego, w jakim kierunku idą sequele.

Sequel Small World Underground idzie... na pewno nie zgadniecie, więc podpowiem: do podziemi. Niczym Rambo w Wietnamie nasze rasy rozpoczynają misję na nowym terenie. No, może nie tak znowu nowym, bo Rambo w Wietnamie już walczył, a i nasze podziemia przypominają do złudzenia mapę nadziemia. Niemniej, powiało świeżością. A po oczach błysnęło jaskrawymi kolorami. Pierwsza rzecz, którą zauważamy to właśnie owa żywość barw. W porównaniu z pierwszą częścią (co do której już rozległy się głosy krytyczne), część druga jest jeszcze mniej przejrzysta. „Zamigotał świat tysiącem barw” chciałoby się zaśpiewać na widok planszy i żetonów.

Oprócz morza kolorów, w pudełku znajdziemy znaną już koncepcję czterech plansz zależnych od liczby graczy. W świetnie dopasowanej wyprawie (ale to oczywista oczywistość w przypadku wydawnictwa Days of Wonder) mamy również praktyczny zamykany zasobnik na porządną garść żetonów z potworkami, drugą porządną garść żetonów maści wszelakiej luzem, charakterystyczne płytki ras i zdolności oraz kilka arkuszy solidnych pomocy gracza. Co tu dużo mówić, wszystko wygląda podobnie jak dwa lata wcześniej i ponownie, co do jakości, mucha nie siada. Podobieństw ciąg dalszy. Tak jak u poprzednika i tutaj pierwszoplanową rolę gra negatywna interakcja (uwaga w przypadku gry z dziećmi!) i tak samo nie ma się w niej co doszukiwać głębi filozoficznej, czy chociażby namiastki wielkich strategii. Wszystko w małym świecie fantazy zmienia się jak w kalejdoskopie [któremu to porównaniu sprzyja również mieszmaz kolorów] i gracz w przerwie między swoimi turami mógłby równie dobrze obejrzeć skrót wiadomości. Ale tego na szczęście nie robi, gdyż tury są przyjemnie szybkie.

MAŁE „ALE” CO DO MAŁYCH RÓŻNIC

Small World Underground rozbudował nieskomplikowaną mechanikę swego poprzednika o detale, które sprawiają, że pierwotną przyjemność pt. „wchodzi i bije” została nieco przyhamowana. Tym razem nie wystarczy objąć spojrzeniem planszy i szybkim zdecydowanym ruchem nadgarstka zmieść konkurentów z intratnych lokacji. Aby to zrobić efektywnie trzeba się posiłkować pradawnymi relikwiami i odwiedzać tzw. popularne miejsca. Tych w części pierwszej nie było. Nie było także wulkanów, obszarów z zakazem wjazdu, transportu rzeczno-ego i wielu zdolności, umiejętności, za-

leżności. Banalny festiwal siły został zastąpiony skromną, ale jednak analizą sytuacji i dodatkowych elementów, co na planszy mieniącej się tysiącem kolorów wcale nie jest taką łatwą sprawą.

Wiadomo było, że druga część gry musi być inna. Nikt nie kupił odgrzewanego kotleta z tym samym nadzieniem. Autor gry poszedł w kierunku większej złożoności, oprócz oczywistej zmiany scenarii. Rdzeń mechaniki pozostał bez zmian, ale poprzez dodanie kilku reguł bezproblemowe i radosne hulanie po planszy przyprawione zostało szczyptą myślenia. Nie polega ono jednak na większym kombinowaniu, ale na zorientowaniu się, jak dokładnie działa rasa gracza,

Mechanika serii Small World została zaczerpnięta z innej gry tego samego autora z 1999 roku, Vinci, która jednak nie zyskała sławy. To udowadnia, że gra się nie tylko szarymi komórkami, ale i oczami. No i kampanią marketingową.



Na tegorocznych targach w Essen można było zaopatrzyć się w malusi dodatek Small World Tunnels, który sprawia, że kompatybilność obu części staje się wręcz symbiotyczna. Rozgrywka toczy się na połączonych przez tunele planszach nadziemiu i podziemia, i uczestniczą w niej wszystkie rasy i zdolności z obu części. A także już do 6 graczy!

jak działa rasa przeciwnika, gdzie i jak można skorzystać z relikwii i miejsc oraz które żetony są które. Uleciała gdzieś znikoma zawilgość pierwszej części, która przyniosła jej rozgłos i wielu fanów.

Do tego dochodzą problemy z ilością. Za dużo swobody, za mało żetonów. W Small World cieszyła zdolność dająca dodatkowe jednostki do walki. W Underground już tak nie cieszy, bo tych dodatkowych żetonów w pudełku zazwyczaj nie ma. Same rasy natomiast wydają się być przekombinowane. Niektóre, pomimo zmienionych nazw, przypominają stare dobre stworzenia z powierzchni, ale większość... W Small World cieszyło, gdy mogliśmy obejść reguły główne. Tutaj znowuż nie, gdyż supermoce stały się zbyt powszechne.

RAMBO ZMIENIŁ UPODOBANIA

Powyższe słowa piszę z pozycji osoby, która została zauroczona prostotą rozwiązań pierwszej części. Small World był rozbudowaną wizualnie grą z ograniczonymi do minimum zasadami, a takie gry albo się kocha, albo nienawidzi. Pokochałam ją właśnie za to, że dała okazję do bezkarnego łubudu bez zbędnych pytań „jak i po co?”. Small World Underground wydaje się trochę przeladowany. Nowe rasy? Nowe zdolności? Proszę bardzo, ale czy ich cechy muszą od razu prowadzić do niepotrzebnych zależności? Do wertowania instrukcji i wachlowania współpracujący arkuszem pomocy? Czy użycie dodatkowych miejsc i relikwii musi polegać na skrupulatnym pamiętaniu „jak, gdzie, kiedy?”. Niby ten sam Mały Świat, ale jednak inny. Rambo zmienił się w James'a Bonda.

Graczom niezaznajomionym z serią polecam zdecydowanie część pierwszą. Graczy, którzy na pierwszej części zęby zjedli zalecam nie kupować w ciemno. Underground to całkiem dobra gra i całkiem przyzwoity sequel, ale jeśli wcześniej porwała was prostota, to teraz możecie zakrzucić się detalami. W sequele zagęściła się fabuła, w naszym podziemnym małym świecie wszystkiego przybywa. Ale tak to przecież z sequełami zwykle bywa...



6/10

TYP GRY: Rodzinna gra taktyczna
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
 LICZBA GRACZY: 2-5
 CZAS: 60 min.
 WYDAWCA: Days of Wonder, Edge Entertainment
 AUTOR: P. Keyaerts
 CENA: 140 – 170 zł
 EDYCJA: angielskie
 SKALOWALNOŚĆ: świetna

PLUSY I MINUSY:
 + to nadal przyjemna przepychanka, solidne wykonanie, finezyjne ilustracje;
 - dodane elementy niepotrzebnie komplikują grę, barwy mogą utrudniać orientację na planszy, może się przedłużyć, przy 2 osobach brak emocji.



O RECENZENCIE: Rocznik 1977, nauczycielka angielskiego, tłumaczka instrukcji, czasem też konstruktor architekt. W wolnym czasie, jeśli nie gra, opiekuje się swoim małym zwierzęciem, spaceruje, jeździ na rowerze, ogląda, pisze, słucha, myśli...

RODZINA PRZY STOLE

Modular Board – plansza komponowana jest z wielu fragmentów, kafli lub kart. Claustrophobia

Partnerships – gracze tworzą zespoły lub sojusze, których funkcjonowanie i zrywanie określają reguły gry. Dune

Pattern Recognition – znaczniki są przesuwane lub dodawane na określone (lub losowe) pozycje, wiążące je z planszą lub innymi znacznikami. GIPF

Point to Point Movement – ruch na planszy odbywa się pomiędzy punktami połączonymi liniami. Mister X

Paper-and-Pencil – zapisywanie informacji potrzebnych na końcu gry. Cluedo

Pattern Building – gracze budują układy zgodnie z modelami w grze. Ingenious

Pick-up and Deliver – gracz wybiera element gry z jednej części planszy i doprowadza go do innego miejsca, za co dostaje zwykle pieniądze na dalsze działania lub punkty. Railroad Tycoon

Press Your Luck – akcja powtarzana jest do momentu, gdy gracz ją zatrzyma z powodu wzrostu (lub nie) ryzyka utraty punktów lub kolejki. Ra

Rock-Paper-Scissors – kołowa zależność określająca sposób wygranej: pierwszy element jest skuteczny przeciwko drugiemu, ale ulega trzeciemu. Sid Meier's Civilization: The Board Game

Roll and Move – zgodnie z wyrzuconą wartością na kości gracz przesuwa swoje pionki. Backgammon

Role Playing – gracz zarządza postacią, która rozwija się podczas gry. Battlestar Galactica

Route/Network Building – gracze, kładąc swoje pionki na planszy tworzą sieć lub drogi. Thurn and Taxis

Secret Unit Deployment – w grze występują informacje niejawne, dzięki którym gracz kontroluje pewne obszary gry. The First World War

Simulation – symulacja rzeczywistych zdarzeń i sytuacji. 1805: Sea of Glory

Set Collection – zbieranie dóbr dostępnych w grze. 7 Cudów Świata

Simultaneous Action Selection – gracze, w sposób niejawny, jednocześnie podejmują decyzje o wykonywanych akcjach. 2 de Mayo

Time Track – każda wykonana czynność kosztuje pewną ilość czasu – gdy gracz mniej go wykorzysta, co jest zaznaczane na listwie czasu, to kolejne akcje wykonuje w pierwszej kolejności. Olympos

Trick-taking – po wyłożeniu kart gracz bierze lewą, jeśli jego karta ma wyższą wartość niż pozostałe. Arcana

Variable Player Powers – gracze dzięki różnym cechom/zdolnościom zmierzają do zwycięstwa różnymi drogami. Cosmic Encounter

Worker Placement – gracz w swojej turze, przy pomocy znaczników położonych w danym miejscu, określa akcję, którą wykonuje. Magnum Sal

Tile Placement – kafelki (żetony) są zagrywane w celu powiększenia obszaru gry i/lub zdobycia punktów. Carcassone

Trading – gracze wymieniają między sobą dobra i usługi, którymi dysponują w trakcie gry. Osadnicy z Catanu

Variable Phase Order – tury nie są powtarzalne, a zależą np. od roli jaką gracz wybierze. Puerto Rico

Voting – w pewnych sytuacjach głosowanie w grze określa wynik. Drunter und Drüber

Maciej Kwiatek

THE BOSS

Dzisiaj załatwiam sprawy rodziny

The Boss, autorstwa Alaina Olliera, jest grą przeznaczoną dla 2 do 4 graczy, chcących przez 20-60 minut wczuć się w rolę „nietykalnych”, walczących o wpływ w różnych miastach. Jak się okazuje, decydującymi umiejętnościami potrzebnymi do opanowania miasta są dedukcja oraz bluff. Trochę szczęścia też z pewnością nie będzie przeszkodą.



„WYGLĄDASZ OKROPNIE.
MASZ WIĘCEJ JEŚĆ.”

Niewielkie pudełko wita nas rysunkiem kilku dziur po kulach oraz ponurą miną bossa stylizowanego na Don Vito Corleone (tylko grubszego). Wewnątrz znajdziemy instrukcję, karty (będące osią rozgrywki), zestaw pionków w czterech kolorach oraz planszę służącą do oznaczania naszych rannych i uwięzionych oraz stanu kasy. Elementy drewniane są standardowej jakości – duże sześciany to zawodowcy, małe to amatorzy. Karty są solidne, a dodatkowo podczas rozgrywki nie miętosi się ich za bardzo, więc powinny wytrzymać naprawdę wiele partii. Ilustracje na kartach są bardziej komiksowe niż zapowiadała to okładka, ale nadal są ładne, a wszystkie użyte symbole są czytelne – za wykonanie gra otrzymuje dużego plusa.

„MIKE, NAJPIERW ZJEDZ,
POGADAJ CHWILĘ.
ROZŁADUJ NAPIĘCIE.”

Zasady są bardzo proste, czego niestety w ogóle nie da się wywnioskować z instrukcji. W zawalowany sposób omawia ona niektóre zagadnienia w losowej kolejności, niemniej po kilkukrotnym przeczytaniu można przystąpić do rozgrywki. Karty dzielą się na karty miast oraz karty efektów – każde miasto ma swój przyporządkowany kolor, a na karcie z nazwą miasta są wyszczególnione wszystkie potencjalne efekty – zarobek (PZ), skierowanie podopiecznego do więzienia, na intensywną terapię bądź wprost na cmentarz (zabici wkładani są do worka). Na stół wykładane są karty miast, a pod nie wkłada się po jednej kar-

cie (zakrytej) efektu – reszta rozdzielana jest pomiędzy graczy. W swojej kolejce można wysłać trochę personelu celem zdobycia miasta, trzeba natomiast wyłożyć jedną z kart efektu na stół (odkrytą). Po 5 turach, kiedy wszyscy wyłożą to, co mieli na ręce, sprawdza się przewagi – kto ma najwięcej pracowników w danym mieście, ten wygrywa efekt z zakrytej karty (nie ma to jak wygrać ciężkie pobicie...). Gra trwa od trzech do pięciu rund – w każdej losuje się kartę z odznaką: są 2 srebrne, 2 złote i jedna z obydwoma kolorami – gdy na stole pojawi się trzecia taka sama odznaka, gra kończy się po aktualnej rundzie.

Mając początkową informację (startowe 5 kart) i obserwując ruchy personelu przeciwników oraz wykładane przez nich karty, staramy się maksymalizować zyski (pieniężne) i minimalizować straty (w ludziach) poprzez wydedukowanie jaki efekt zajdzie w danym mieście i wysłanie tam odpowiednio silnej grupy stabilizacyjnej. Jednocześnie próbujemy stworzyć wrażenie, że zależy nam na zupełnie innych miejscach niż w rzeczywistości, dzięki czemu możemy z radością patrzeć na krwawą łaźnię urządzaną współgraczom np. w Filadelfii (miasto przyjazne jak rozłószczony jeżozwierz).

„NIGDY WIĘCEJ NIE ZDRADZAJ
PRZY OBCYM, CO MYŚLISZ.”

The Boss wygląda na dość lekką „chwiler”, jednak to wrażenie mija już podczas pierwszej partii. Ruchy wymagają zastanowienia, trzeba ważyć informacje, jakie możemy udostępnić innym, a jakie są zdecydowanie zbyt cenne. Ostatecznie odkrywamy oczywiście wszystkie karty, ale - jako że w kolejce można wysłać ludzi tylko do jednego miasta - kolejność ich zagrywania ma znaczenie. W grze jedno miasto rządzi się innymi zasadami – Chicago, które wypłaca zajmującemu je graczowi pieniądze tylko wtedy, gdy suma ostatnich kart wyłożonych w miastach po lewej stronie jest nieparzysta (gracz dostaje połowę sumy zaokrąglonej w dół); dodatkowo przesuwają się one w każdej turze, co sprawia, że wysłanie

tam ludzi jest coraz bardziej kuszące.

Dzięki dostosowywaniu liczby miast do liczby grających, The Boss skaluje się w miarę. Przez całą partię trzeba obserwować co się dzieje, ponieważ jedna fatalna rudna może zaprzepaścić dobytek dwóch czy trzech poprzednich. Z drugiej strony, przy uważnej grze straty jest odrobić dosyć trudno, niemniej przy dużej dawce sprytu i udanym blufie czy dwóch jest to wykonalne. Instytucja amatorów, czyli personelu jednorazowego, dodaje smaczku taktycznego – da się wykonać mocne uderzenie, ale jeżeli okaże się za słabe, to w następnej kolejce przeciwnicy mogą nami pozamiatać.

Gra jest bardzo dobra i zdecydowanie warta polecenia dla 2-4 osób szukających niezbyt długiej, ale wymagającej pewnej dozy myślenia rozgrywki, w której liczy się także umiejętność podpuszczania przeciwników.



8/10

TYP GRY: Dedukcyjna gra bluffu
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
 LICZBA GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: 20-60 min.
 WYDAWCA: Blackrock Editions
 AUTOR: Alain Ollier
 CENA: 55 zł
 EDYCJA: angielska
 SKALOWALNOŚĆ: 2-4 dobrze
 PLUSY I MINUSY:
 + dość szybka, wymaga pomysłowości, ładne wydanie, cena;
 - po kilku partiach traci na atrakcyjności



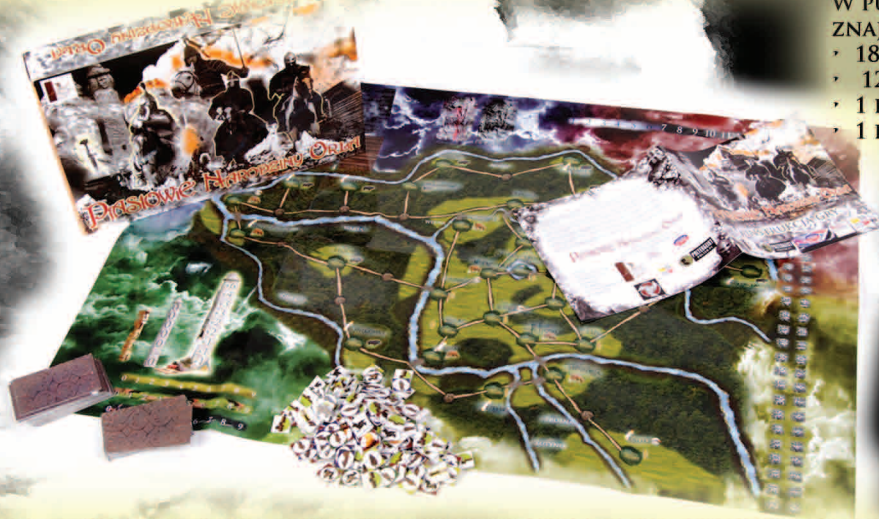
O RECENZENCIE: Miłośnik gier planszowych obdarzony klimatem i potencjałem towarzyskim, suche kobycy o przesuwaniu drewna po lesie od pewnego czasu mnie nudzą. Doceniam gry wymagające dobrze pojętej imprezowej nienawiści. W 2010 roku uzyskałem tytuł najbliźszego aktywiście w środowisku planszówkowym.



PIASTOWIE NARODZINY ORLA

ZASIĄDŹ DO GRY O NAJWYŻSZĄ STAWKĘ,
ZDOBĄDŹ NAJWIĘKSZY SPLENDOR I AUTORYTET!
NIECHAJ WSZYSCY UGNĄ PRZED TOBĄ KARKI-
ZOSTAN ZAŁOŻYCIELEM DYNASTII PIASTÓW!

SPRÓBUJ SWOICH SIŁ JAKO KNIAŹ SŁOWIAŃSKICH PLEMION.
ROZTROPNIE ZARZĄDZAJ DOBRAMI, BY ZBUDOWAĆ POTĘGĘ
EKONOMICZNĄ. WYKAŹ SIĘ SIŁĄ I ODWAGĄ A ZYSKASZ POSŁUCH
WŚRÓD WOJÓW I PRZEWAGĘ NA POLACH BITEW. PEYŃ ZGRABNIE
MEANDRAMI POLITYCZNYCH ZAGRYWEK A ZOSTANIESZ DOCENIONY I
UZNANY PRZEZ KAPŁANÓW. UDOWODNIJ, ŻE ZASŁUGUJESZ NA MIANO
PIERWSZEGO WŁADCY POLSKI!



W PUDEŁKU Z GRĄ
ZNAJDUJE SIĘ:
• 188 ŻETONÓW
• 120 KART
• 1 PLANSZA
• 1 INSTRUKCJA

PROJEKT GRY ZOSTAŁ LAUREATEM KONKURSU HISTORIOGRAF ORGANIZOWANEGO PRZEZ MUZEUM
HISTORII POLSKI I FINANSOWANEGO PRZEZ MINISTERSTWO KULTURY I DZIEDZICTWA
NARODOWEGO W RAMACH DOFINANSOWANIA DZIAŁAŃ EDUKACYJNO- KULTURALNYCH PRZEZ
PROGRAM "EDUKACJA +".

ZAMÓW NA STRONIE WWW.RODEM.PL



POLTERGEIST
POLTER.PL



Bądź z nami również on-line!

Codziennie nowe, gorące wiadomości ze świata gier planszowych znajdziesz na naszym profilu:

<http://www.facebook.com/swiatgierplanszowych>

facebook

Aktualności
Najnowsze

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

<http://www.swiatgierplanszowych.pl>

Kategorie

Wybierz kategorię

Nasz Facebook

Mayfair Games zapowiedziało wydanie dodatku do gry Rivals for

NASZ PATRONAT: GRY

TERRY PRATCHETT

DRAKO



Wojciech Sieroń

LOCH NESS

Bezkrwawe łowy wśród szkockich mgieł

W długie zimowe wieczory warto zapolować na nieuchwytnego, wesołego potwora z Loch Ness.

Potwór z Loch Ness znów był widziany! Media całego świata zapłać niemałe kwoty za zdjęcie tego legendarnego monstrum. Zatem ruszajmy i my! Z kolegą (lub dwoma) obławujemy się aparatami i kamerami, by zająć najbardziej dogodnie miejsca wokół jeziora i na jego wyspach. Ktoś nam mówił, że najlepsze miejsce położone jest obok zamku... Ale którego? Kolega przypomniał sobie, że inna ekipa jechała do starej latarni, by tam zająć swoje pozycje...

Wreszcie jesteście. Aparaty gotowe, wyzwalacze podłączone... Czekamy... O! Tam coś się poruszyło. Regulacja ostrości, błysk fleszy, trzask migawek. Po chwili szalonego zamieszania znów spokój. Dzwoni komórka od ekipy z drugiego końca jeziora – Coś widzieliśmy! Jak to? Przecież to u nas był potwór... Cóż, sprawdzamy nerwowo nasze aparaty... Fatalnie, niemal nic nie widać. Zamglone, prześwietlone, poruszone – kłeska! Dzwonimy teraz my – A jak wasze zdjęcia? Ledwo widać, ale coś powinno być. W powiększeniu chyba zobaczymy Nessie. Sukces! Oplaciło się poranne wstawanie i długie godziny czatowania z okiem przy okularze lornetki.

Tak z grubsza można oddać sytuację w czasie rozgrywania jednej z najnowszych gier Granny – Loch Ness. Gry o polowaniu (bezkrwawym, fotograficznym) na jednego z najsłynniejszych potworów, bohatera wielu sezonów ogórkowych. Gry dla młodszych graczy, którzy w wyjątkowej oprawie graficznej i przy prostych zasadach poczują emocje towarzyszące reporterom i paparazzim.

ZE SZKOCJI WRACAMY DO GRY

Są gry, które od pierwszego spojrzenia rozjaśniają nasze oblicza, wywołują uśmiech na twarzy. Niewątpliwie w tej kategorii mieszczą się gry ilustrowane przez Piotra Sochę. Wśród nich wyróżnia się Loch Ness. Jest to kolejna propozycja Granny skierowana do rodzin lubią-

cych planszówek. Autorem jest Walter Obert znany z kilku innych, dobrze przyjętych gier.

Po otwarciu pudełka nasz uśmiech staje się jeszcze szerszy, bowiem znajdujemy sympatycznie skarykaturowane figurki turystów obwieszonych sprzętem fotograficznym oraz nieco dziwną figurkę samej Nessie. Figurka składa się z trzech części, co ma oddawać jej częściową widoczność nad ciemną taflą tajemniczego jeziora. Uśmiechnięta paszcza nikogo nie przestraszy, a większość polubi ją nie tylko na czas rozgrywki. W samym pudełku znajdziemy też prostą planszę (składaną na pół) przedstawiającą jezioro widziane z lotu ptaka oraz nietypową kostkę z dwunastoma ściankami. Wreszcie najważniejsze – zestaw kilkudziesięciu żetonów - fotografii przedstawiających Nessie w różnych ujęciach. Co ważne, różnią się one znacznie jakością: od zupełnie zepsutych, niewyraźnych i zamazanych, do zachwycających szczegółami ujęć.

ROZPOCZYAMY ŁOWY

Zabawa rozpoczyna się od dokładnego obejrzenia mapy-planszy. Są na niej zaznaczone miejsca-pola, na których może pojawić się tajemniczy stwór wraz z symbolami oznaczającymi zasięg widoczności. Ów zasięg związany jest ze stanowiskami dla amatorów sensacyjnych zdjęć. Każdy z graczy rozmieszcza wokół jeziora swoich turystów i rozpoczynają się bezkrwawe łowy!

Oryginalna kostka wyjątkowo dużych rozmiarów łatwo zyska sobie sympatię dzieci (wygodnie się nią turla) i rodziców (nie zginie zbyt szybko!). Każdy z graczy rzuca kostką, by określić zasięg ruchu potwora. Na kostce, prócz kropek pokazujących zasięg ruchu Nessie, jest jeszcze ścianka z symbolem wody. Wówczas Nessie nurkuje, by wynurzyć się w dowolnym miejscu jeziora. To pierwsza z dwóch zasad rozgrywki. Druga to określenie, z których miejsc Nessie jest widoczna, czyli kto spośród żądnych niezwykłych

zdjęć turystów będzie się mógł cieszyć kolejnym trofeum. Zależnie od wariantu zdobywamy żetony z różnicowaną wartością punktową. Generalnie gracze starają się tak kierować ruchem Nessie, by znalazła się w pobliżu ich stanowisk, a omijała współgraczy.

MAŁO REGUŁ, DUŻO RADOŚCI

Reguły są bardzo proste, co pozwala grę objaśnić już przy niedzielnym deserze. Rozgrywka z młodszymi ma tę zaletę, że starszy gracz może dać fory nie psujące milusińskim satysfakcji ze zwycięstwa. Można ustawić swoich fotografów mniej optymalnie albo tak sterować ruchem potwora, by jednak dzieci miały więcej zdobytych zdjęć. To cenna cecha gry rodzinnej, bo pozwala stopniować emocje i przyzwyczajając dzieci do znoszenia porażek z godnością.

Rozgrywka toczy się w szybkim tempie – rzut kostką, ruch potwora i określanie komu udało się zrobić zdjęcia. Moment losowania żetonów zdjęć z worka na pewno jest najbardziej emocjonujący i wywołujący przede wszystkim uśmiechy. Zarówno, gdy mamy słabe zdjęcie za 1 punkt, jak i wtedy, gdy dopisało nam szczęście i mamy świetne ujęcie za najwyższą stawkę. Piękna oprawa graficzna, pełna humoru i zachęcająca do rozgrywki, proste zasady i nieco emocji czynią z Loch Ness pozycję na miłe rodzinne granie. Oby więcej takich tytułów.



8/10

TYP GRY: Gra rodzinna dla młodszych dzieci
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 1
LICZBA GRACZY: 2-5
CZAS ROZGRYWKI: 20 min.
WYDAWCA: Granna
AUTOR: Walter Obert
CENA: 60-70 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2 – mniej interakcji, dobra w układzie rodzic-dziecko, 3-5 – bardzo miłe granie, bez przestoju i z odrobiną przeszkadzania
PLUSY I MINUSY:
 + urocze figurki, zwłaszcza figurka potwora, proste zasady, nawet małe dzieci będą świadomie grać, humorystyczne grafiki szybko poprawiają nastrój
 - losowość może komuś dokuczyć



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

wielki konkurs świąteczny

Nasi Mikołajowie:



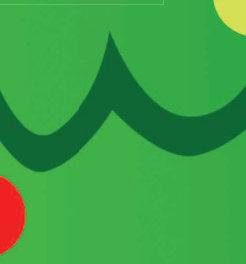
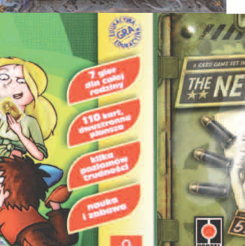
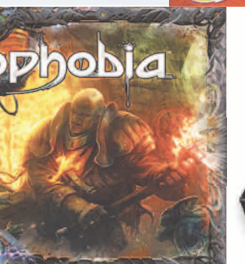
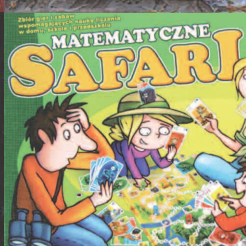
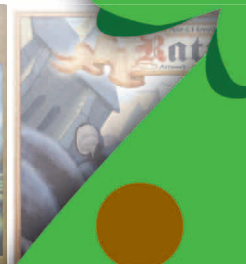
Napisz jaki jest Twój wymarzony planszówkowy prezent pod choinkę i dlaczego właśnie ten, a jedna z 20 nagród ufundowanych przez sponsorów konkursu może być Twoja.

Na zgłoszenia czekamy do końca stycznia.

Prosimy je przesyłać na adres: konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Wielki Konkurs Świąteczny”).

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

**NIE CZEKAJ,
NAPISZ JUŻ DZIŚ!**



Marcin Krupiński

7 WONDERS: LEADERS

Idealny dodatek dla każdego fana 7 Cudów Świata

Jeżeli czytasz ten artykuł, Drogi Czytelniku, to pewnie wiesz co to za gra 7 Cudów Świata. Hit zeszłorocznych targów w Essen, okraszony wieloma nagrodami, w tym jedną z ważniejszych nagród w branży czyli Spiel des Jahres w kategorii gier złożonych.

Liderzy to dodatek do tej znakomitej gry i uważam, że jest doskonały! Jest to dla mnie przykład jak powinny być tworzone rozszerzenia do gier – w grze przede wszystkim pojawiają się nowe możliwości, nie wywracając rozgrywkę do góry nogami. Czas pojedynczej gry zbytnio się nie zmienia, co w przypadku tego tytułu jest bardzo ważne.

Dostajemy niewielkie pudełko, w którym przede wszystkim znajdziemy 36 kart Liderów (nie spodziewaliście się tego po tytule, prawda?). Grając z tymi kartami, na początku partii rozdajemy każdemu graczowi 4 liderów. Następnie tak jak z kartami technologii, każdy wybiera sobie jedną, a resztę przekazuje dalej. Przed każdą z trzech faz mamy możliwość za określoną sumę pieniędzy (przecież taki Juliusz Cezar czy Kleopatra nie będą rządzić za darmo, prawda?) wprowadzić jednego lidera do gry. Co ważne, raz wprowadzony lider będzie nam służył swoją specjalną zdolnością aż do końca partii, nawet jak postanowimy w kolejnych fazach zagrać nowych liderów. Bonusy, które te wielkie osobistości nam dadzą są przeróżne: od pieniędzy, przez tańsze wystawianie kart, po siłę militarną i dodatkowe punkty na koniec partii. Właśnie w jednym akapicie udało mi się zmieścić zasady gry z tym dodatkiem – niewiele, ale w znaczący sposób zmienia to rozgrywkę. Dzięki Liderom gra wzbogaciła się o całkiem sporo elementów strategicznych i nowych decyzji do podjęcia. Dowódcy, których wystawimy będą wskazywać nam ścieżki, którymi możemy, a nawet powinniśmy podążać. Trzeba starać się za-

grywać takie karty, które dobrze będą zależeć się z naszymi przywódcami.

W pudełku znajdziemy też nowy cud: Rzym, a także nowe Gildie. Te nowe elementy wiążą się oczywiście z samymi kartami liderów np. kolejne etapy nowego cudu pozwalają wprowadzić do gry więcej tych kart. Poza gildiami i nowym cudem otrzymamy też sporo monet o wartości 6 – ponieważ w grze będziemy wydawać więcej pieniędzy, wydawca zadbał, żeby żetonów monet nam nie zabrakło. Chwila, moment! – jakich żetonów? Przecież w grze były świetnie wykonane drewniane dyski reprezentujące monety. Niestety – dodatek powstał już po drugim wydaniu gry, w którym m.in. wymieniono drewnianka na żetony. W Polsce dostępny jest wciąż pierwszy druk gry, dlatego nowy dodatek będzie lekko niekompatybilny z podstawką. Nie jest to jednak zbyt duża niedogodność. Większym minusem dla niektórych może okazać się lekko inny odcień kart Gildii, które mieszamy z tymi z podstawki. Mnie to nie przeszkadza, ale znam osoby dla których jest to nie do przyjęcia. Ostatni zgrzyt to wersja językowa – Liderzy to tak naprawdę Leaders, czyli wydanie międzynarodowe z angielskimi napisami na kartach i angielskim tytułem na pudełku. Ja na to praktycznie nie zwróciłem uwagi, ale wolę uprzedzić potencjalnych kupujących, aby nie zdziwili się gdy otworzą pudełko.

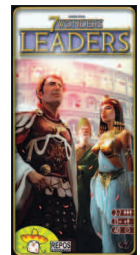
Dla kogo w takim razie jest ten dodatek? Myślę, że każdy kto lubi 7 Cudów Świata MUSI kupić Liderów.

W przygotowaniu jest już drugi dodatek: Cities, czyli Miasta, wprowadzający nowy rodzaj kart: czarne karty miasta. Poza tym, z tym dodatkiem będziemy mogli grać aż w 8 osób drużynowo (do 4 drużyn po 2 osoby). Szykuje się kolejny dodatek z kategorii „musisztomieć”.



Różnice między podstawką a dodatkiem nie są znaczne, ale widoczne

Rozszerzenie to odświeża grę, a ja osobiście nie wyobrażam już sobie grania w grę bez tego dodatku. Jeżeli komuś 7 Cudów Świata nie przypadło do gustu, to prawdopodobnie nie polubi ich też z Liderami – chociaż znam jedną osobę, która za samą podstawką nie przepadała, a przed partią z rozszerzeniem nie będzie się bronić.

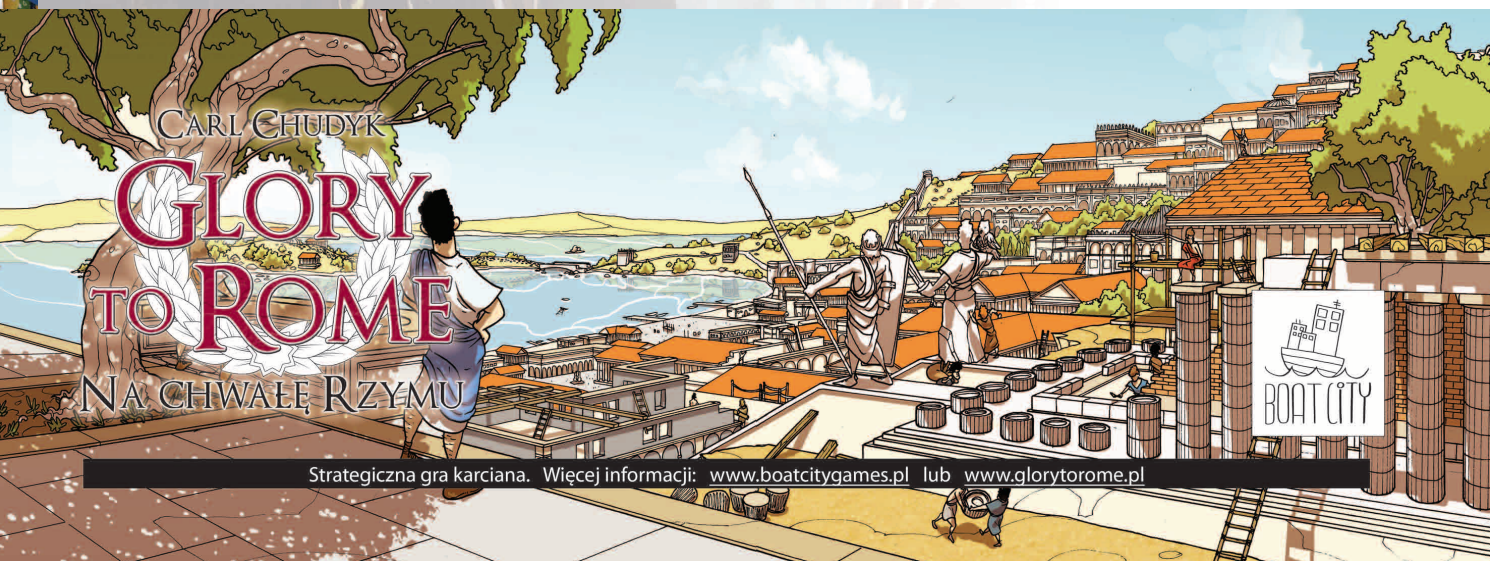


9/10

TYP GRY: karciana (dodatek)
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
LICZBA GRACZY: 1- 7
CZAS ROZGRYWKI: ok. 40 min.
WYDAWCA: Rebel.pl
AUTOR: Antoine Bauza
CENA: 75 zł
EDYCJA: polska kolorowa instrukcja, angielskie napisy na kartach
SKALOWALNOŚĆ: świetna
PLUSY I MINUSY:
 + świetnie rozszerza grę bazując na znanych z podstawki mechanizmach, dodatkowe strategie i pomysły bez wydłużania rozgrywki; - nie do końca polskie wydanie, lekka niekompatybilność wydań;



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



Marcin Korzeniecki

LIBERATOR

Nadlatuje wsparcie

W 12. numerze Świata Gier Planszowych recenzowałem grę Mali Powstańcy. Po dwóch latach z zadowoleniem stwierdzam, że gra dobrze przyjęła się na polskim rynku. O Powstańcach słyszę w radiu, gra polecana jest w telewizji. Nic więc dziwnego, że doczekała się dodatku.

Liberator to właściwie dwa dodatki w jednym pudełku. Wokół Warszawy krąży samolot z zaopatrzeniem. Zrzuca zasobniki do obiektów położonych na obrzeżach miasta, ale sprytny harcerz może nadać sygnały latarką. Wtedy Liberator zmienia kierunek lotu i ruszy nad Warszawę.

Harcerze oprócz rozkazów dostają nowe zadania. Mieszkańcy miasta usiłują nawiązać kontakt z bliskimi. Prywatnych listów jest tak dużo, że pocztowcy dostają nowe plecaki.

W krótkim wstępie opowiedziałem o nowych możliwościach gry. Na planszy pojawia się Liberator. Co turę samolot leci do kolejnego obiektu, pokonując trasę po obrzeżach miasta. To, czy Liberator wykona zrzut zależy od specjalnych kart dołączonych w zestawie. Gracze mogą wpływać na lot samolotu, dzięki nowej karcie ruchu „sygnały latarką”, która zastępuje „zamianę rozkazów”. Zamiana rozkazów w wersji podstawowej pomagała graczowi ratować skórę, gdy niedostarczony rozkaz zbliżał się niebezpiecznie do końca toru.

CZY SYGNAŁY LATARKĄ GODNIE ZASTĄPIŁY POPRZEDNIKA?

Karta jest zintegrowana z Liberatorem, a co za tym idzie ułatwia pozyskanie zdobyczy z zasobników. Nadając sygnał świetlny można zmienić tor lotu i skierować samolot bliżej naszego harcerza, potem zostaje obserwowany czy nastąpi zrzut. Jeśli harcerz przebiegnie przez strefę zrzutu, może stać się posiadaczem przydatnego przedmiotu. Większość ze znalezisk może być wykorzystana na dwa sposoby: albo dając jednorazowy profit w trakcie gry, albo dodatkowe punkty w końcowym podliczeniu. W zasobnikach można znaleźć leki i bandaże zwiększające możliwości poruszania zastępu (wiadomo, zdrowy harcerz pobiegnie szybciej), granat, którym można zlikwidować mały czołg, radiostację, którą nadamy meldunek i już nie trzeba dostarczać rozkazu, mapę poprawiającą

orientację w terenie i karabin (po prostu punkty). Wśród zrzutów są też takie, które dają dodatkowe funkcje z podstawowych kart ruchu oraz... zasadzka! Na szczęście w tej grze nikt nie ginie, a pocztowcy są sprytni i potrafią wywinąć się z najgorszych tarapatów. Konsekwencją zasadzki jest dodatkowy rozkaz do dostarczenia.

CZY MOŻNA OPRZEĆ STRATEGIĘ NA ZBIERANIU ZRZUTÓW?

I tak, i nie. Zasadniczo gracze skupiają się na dostarczaniu rozkazów, a jeśli w pobliżu krąży Liberator próbują go ściągnąć. Nie można przewidzieć, czy nastąpi zrzut i co znajdziemy w zasobniku. Większość graczy traktuje zrzuty jako nieobowiązkowy element przy planowaniu ruchu. Inaczej ma się sprawa, gdy gracz posiada kartę sekretnego celu „przejmij najwięcej zrzutów”. Wtedy uważniej wybiera rozkazy, tak by harcerze zdobywali zasobniki. Muszę przyznać, że zrzuty są ciekawym dodatkiem. Z jednej strony mogą uratować z opresji, ale jeśli nie zostaną wykorzystane podbijają punktację na koniec gry. Dylemat wyboru zostaje w kwestii gracza.

Drugi z dodatków wprowadza na planszę żetony z pocztą cywilną. Każdy harcerz może zebrać dowolną ilość listów, harcerze z jednego zastępu przy spotkaniu mogą się pocztą wymieniać. Każdy list jest zaadresowany i trzeba go dostarczyć do konkretnej dzielnicy zanim gra dobiegnie końca. Jeśli się uda, zastęp dostaje dodatkowe punkty, jeśli listy zostaną w plecakach, a gra się skończy - gracz punkty straci.

I znowu, jak w przypadku Liberatora - poczta cywilna raczej nie zdominuje strategii, chyba że gracz wylosuje kartę sekretnego celu punktującą za największą liczbę dostarczonych listów. Co więcej, na początku gry harcerze zbierają listy z większą ochotą wyznając dwie zasady: „brać, zanim ktoś inny nie weźmie” i „jeszcze zdążę dostarczyć do końca gry”.

Inaczej ma się sprawa w połowie lub przy końcówce rozgrywki. Wtedy widać co jeszcze w plecakach czeka na dostarczenie, jakie listy zostały na planszy i czy ich adresy pokrywają się z rozkazami, które można dostarczyć. Gracze kalkulują co się opłaca, a co nie.

Dodatek do Małych Powstańców jest dobrze przetestowanym grywalnym rozszerzeniem (a właściwie dwoma). Trochę niemile zaskoczyła mnie zawartość pudełka. Garść żetonów, kilkanaście kart i plansze plecaków mieszczą się w jednym woreczku strunowym. Niewiele tego, ale dostałem edycję limitowaną gry z figurką Liberatora. Metalowa figurka samolotu zrzucającego zasobniki robi na planszy bardzo klimatyczne wrażenie. Przyczepię się jeszcze do wykonania żetonów poczty cywilnej. Mają tak małą czcionkę, że w pudełku powinna znajdować się lupa.

KOMU POLECAM...

Liberator kierowany jest przede wszystkim do graczy, którzy polubili Małych Powstańców. Poczta cywilna i zrzuty ożywią na nowo rozgrywkę i przedłużą przyjemność z gry. Jeśli masz i lubisz Powstańców, powinieneś szybko zakupić kupić dodatek, żeby załapać się na limitowany egzemplarz z figurką samolotu. Jeśli natomiast nie znasz gry, polecam najpierw sprawdzić, czy wersja podstawowa przypadnie ci do gustu.



7/10

TYP GRY: Dodatek
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2
LICZBA GRACZY: 2- 4 (gra podstawowa)
CZAS ROZGRYWKI: 30-60 min.
WYDAWCA: Egmont
AUTOR: Filip Miłunski
CENA: 34 - 52 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2-4 graczy -
dobrze
PLUSY I MINUSY:
+ dwa dodatki w jednym pudełku, nowe opcje, metalowy Liberator!;
- wykonanie żetonów poczty cywilnej, niewielka zawartość pudełka



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



Agnieszka Weidemann

SMOK DIEGO

Dobre smoczysko

W mitologii japońskiej i chińskiej smoki to zwierzęta o całkiem odmiennym charakterze, niż te przedstawione choćby w legendach chrześcijańskich. Są to potężne i dobroczynne duchy, w znacznym stopniu odpowiedzialne za prawidłowe funkcjonowanie zjawisk przyrody. Niestety, w większości gier planszowych smoki są symbolem zła, są istotami, z którymi się walczy i które potrafią nas – bohaterów zabić. A przecież one są takie sympatyczne!

Przekonuje nas o tym gra dla dzieci „Smok Diego”, w której gracze wcielają się w smoki uczestniczące w zawodach plucia ogniem do celu. Ze względu na przepisy bezpieczeństwa pożarowego, w zabawach z ogniem może uczestniczyć od 2 do 4 graczy. Byłam jednak świadkiem turnieju dziesięciu smoków na raz. Zaiste, to było przeżycie!

Każdy gracz umieszcza pionek przedstawiający smoka w wybranym kolorze na brzegu pudełka. Smoki przesuwane są za zdobyte punkty – maksymalnie o trzy pola na turę, co przy trzech rundach daje tylko 9 pól wzdłuż toru. Gracz otrzymuje punkty za prawidłowo wykonaną misję, pozostali gracze za ewentualne jej odgadnięcie. Jak do tej pory, całego toru nie wykorzystaliśmy i remis był bardzo częsty. Chcąc poznać cel turnieju, losuje się kartonik z jednym z sześciu symboli, wskazujących rowek, do którego powinny stoczyć się 3 kule. Plansza przedstawiająca stadion jest pochyła, a na szczycie posiada 3 otwory, w których umieszcza się szklane kule. Wystarczy delikatne pchnięcie, by kula

się potoczyła. Niestety, im dłużej się gra, tym plansza staje się bardziej zdeformowana – dziecięce ręce często się na niej opierają. Trzeba zatem zastosować jakieś wypełnienie, choćby z gazet. Kule często trafiają nie tam, gdzie planowano. Po ich zepchnięciu pozostali gracze typują, przy pomocy kart, cel misji zięjącego ogniem gracza.

Obserwacja dzieci w trakcie gry przynosi wiele informacji o ich zachowaniu i umiejętnościach. Jednak najlepsza partia, jaką widziałam, odbyła się w przedszkolu, w grupie 4- i 5-latków. Nawet nie wiem kiedy, z 4 graczy grupa urosła do 10 osób, zasady szybko zostały zmodyfikowane na tę okoliczność – smoki wędrowały w stadzie i typowanie celu było słowne. Każde dziecko chciało turlać kule, każde chciało dotknąć smoka. Pod koniec rozgrywki dzieciaki rozemocjonowane przepychały się między sobą, by móc jeszcze raz zagrać. Potem nie chciały mi tej gry oddać.

Gra wymaga zręczności, jednak co do umiejętności blefowania, o której można przeczytać na pudełku, mam spore wątpliwości. Kule w większości przypadków

rozbiegały się na wszystkie strony, rzadko zdarzało się trafienie trzema do celu. Poza tym, cele są zbyt blisko siebie, by blefować przeciwników patrzeniem w innym kierunku. Blefowanie miałoby sens, gdyby wprowadzono punkty ujemne za nietrafne wytypowanie celu i dodatkowy dodatni za udane blefowanie. Różnica w punktacji mogłaby być wtedy znaczna, a rozgrywka byłaby bardziej emocjonująca. Zgodnie z prawidłowymi zasadami punktacji, bardziej opłaca się celność w grze.

W tej grze ćwiczona jest precyzyjna motoryka, spostrzegawczość i typowanie. Wśród dzieci wzbudza zachwyty, widać radość oczekiwania na swoją kolejkę, napięcie związane z losowaniem celu strzału. Widać zaangażowanie związane z próbą precyzyjnego określenia kierunku turlania kulek. Widać zawód, gdy to się nie uda. Dzieci lubią wygrywać. Niestety, na twarzach rodziców ujawnia się tylko zdumienie. Uważam, że jest to gra dla małych dzieci, w wąskim przedziale wiekowym, maksymalnie dla 8-latków, mimo, że napis na pudełku zachęca do gry również starsze osoby. Zastanawiam się, czy w 2010 roku nie było lepszych kandydatów do nagrody Spiel des Jahres? Wykonanie przykuwa uwagę, pomysł sam w sobie jest również ciekawy, jednak w moim odczuciu brak tu smoczey ognistości. Turlanie kulkami do celu, grę zamieniło w zabawę. Szkoda, że nie wykorzystano potencjału gry.



7/10

TYP GRY: Dla dzieci
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 1
LICZBA GRACZY: 2-4
CZAS ROZGRYWKI: 15 min.
WYDAWCA: HABA
AUTOR: Manfred Ludwig
CENA: ok. 85 zł
EDYCJA: polska
PLUSY I MINUSY:
+ atrakcyjny sposób rozwijania motoryki i precyzyjności
- brak zabezpieczenia pochyłej planszy przed odkształceniem, tylko dla dzieci



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

Kinderspiel des Jahres to nagroda dla najlepszej gry dziecięcej, przyznawana w Niemczech od 2001 r. W latach wcześniejszych, tj. od 1989 r. w tej kategorii była przyznawana nagroda specjalna Sonderpreis Kinderspiel. Wydawnictwo Haba uzyskało w sumie 7 nagród. W 2010 r. tytuł Spiel des Jahres uzyskała gra „Smok Diego”.



Agnieszka Weidemann

MOJA PIERWSZA GRA

Rozpoznawanie przez dotyk

Małe dzieci odkrywają otaczający je świat w dużym stopniu za pośrednictwem palców.

Przez dotyk dziecko potrafi się bardzo dużo nauczyć. Jest wiele metod na pobudzenie rozwoju zmysłu dotyku, jednak najważniejsze, by odbywało się to poprzez kontrolowaną zabawę.

W tym celu można wykorzystać grę wydawnictwa Haba „Rozpoznawanie przez dotyk”. Grupą docelową są dzieci od 2. roku życia, jednak pod kontrolą można bawić się z młodszymi. Z mojego

doświadczenia wynika, że nadaje się do zabawy z dziećmi do 4. roku życia, jednak dzieci w tym wieku są już na tyle bystre, że tylko pierwsza partia stanowi dla nich wyzwanie. Gra oferuje trzy typy zabaw/rozgrzewek, dostosowanych do etapu rozwoju dzieci. Zadaniem najmłodszych jest swobodna zabawa elementami gry: owieczką z materiału; 12 drewnianymi elementami przedstawiającymi: czekoladę, żółty ser, parówkę, bułkę, ciastko i do dziś niezidentyfikowane przede mną warzywo – po 2 sztuki; płóciennym woreczkiem i tekturowymi liśćmi koniczyny. W tym wariantcie, w instrukcji znajduje się krótki opis dotyczący sposobu stymulacji dzieci przez rodziców.

Pierwszymi formami gry są „Co zjadła owieczka” i „Rozpoznawanie par dotykiem”, w których za prawidłową odpowiedź mały gracz uzyskuje punkt w postaci koniczyny. Obie gry polegają na umieszczeniu przez rodzica w brzusku owieczki (zapinanej na rzep) 1 lub 2 drewnianych elementów. Następnie dzieci odgadują, poprzez dotykanie brzuszka owcy, co znajduje się w środku. W pierwszej grze dziecko ma przed sobą zestaw 6 elementów, z którego wybiera ten, który zjadła owieczka. W drugiej grze, ten zestaw jest ukryty w płóciennym woreczku. Dziecko przy pomocy dotyku musi więc wyszukać pasujące do siebie elementy (z brzuszka i woreczka). Jeśli gry prowadzone są w grupie 2 osób, to dzieci mają możliwość odczuwania wygranej, choć na pewno jeszcze niezbyt świadomie. Grałam również w zespole 6-osobowym, przy trochę zmienionych zasadach – dzieci kolejno dotykały owieczkę i na głos mówiły, co jest w środku. Zabawa była świetna

i skupiała uwagę maluchów na dłużej. Z tej grupowej zabawy wynika, że najmłodszy uczestnicy powinni zawsze jako pierwsi dotykać owieczkę, w innym przypadku nie starają się pomyśleć, ale czekają co powieją inni.

Reguły są bardzo proste i z punktu widzenia dorosłego jest to zabawa, a nie gra. Jednak w wieku 2-3 lat świat wygląda znacznie inaczej – wyzwaniem jest więc zdobywanie punktów, nauka prostych reguł, kolejność grania i wykonywania czynności. Uważam, że jest to bardzo dobre narzędzie rozwojowe z wprowadzeniem do świata gier. Jak przystało na gry Haba, wykonanie wszystkich elementów jest na najwyższym poziomie, z bezpiecznych materiałów i dopasowane są one do poziomu rozwoju dziecka. Mam jednak szczerą wątpliwość co do użytego rodzaju jedzenia, szczególnie czekolady. Szkoda, że nie ma w tym zestawie więcej warzyw i owoców.



TYP GRY: Dla dzieci	WYDAWCWA: HABA
ZŁOŻONOŚĆ GRY: 1	CENA: ok. 85 zł
LICZBA GRACZY: 1-2	EDYCJA: polska
PLUSY I MINUSY:	
+ atrakcyjna stymulacja rozwoju zmysłu dotyku, nauka prostych reguł	
- brak owoców i warzyw wśród drewnianych elementów	

Ignacy Trzewiczek

ZWIERZAK NA ZWIERZAKU

Budujemy wieżę

Gry planszowe, w których podczas zabawy należy wykazać się zręcznością to spora rodzina. Serwis BoardGameGeek odnotowuje blisko trzy tysiące takich gier.

Najstojniejszą z nich, bez wątpienia jest Jenga, lecz przecież podobnych gier znamy bez liku, od Spadających małek, przez Loopin' Louie, po Operację. To świetne gry. Zwierzak na zwierzaku ma równie proste zasady i równie wciągającą rozgrywkę jak jej poprzednicy. Doskonale wpisuje się w rodzinę zręcznościówek.

Celem gry jest ułożenie wieży zbudowanej z drewnianych figurek zwierząt. Zabawa zaczyna się od ustawienia na środku stołu figurki krokodyla, a następnie po kolei, każdy z graczy rzuca kostką i wykonuje odpowiednie polecenie. A to będzie musiał ustawić na wieży jedno ze swoich zwierzątek, a to przekaże jednego ze swoich zwierzątków przeciwnikowi, a to



wypadnie znak zapytania i to nasz przeciwnik wybierze nam figurkę, którą położymy na wieży. Każdy z graczy zaczyna zabawę z siedmioma drewnianymi

zwierzętami, a wygra ten, kto jako pierwszy pozbędzie się wszystkich.

O ile rozgrywka w dwóch graczy jest dość prosta i nawet moja trzyletnia córka nie miała problemu z ustawianiem zwierząt na wieży, o tyle zabawa w trzech i czterech graczy, gdy tych zwierząt jest znacznie więcej w grze, stała się naprawdę wymagająca i wieża ze zwierząt regularnie zaczęła się przewracać po nierozsądnych posunięciach graczy.

Trzeba tu trochę sprytu (by wcisnąć przeciwnikom najmniej wygodne ze swoich zwierzątek) i trochę wiedzy o tym, co się stanie gdy położymy np. ciężką owcę na chudym pingwinie. Przyda się trochę planowania, by odpowiednie zwierzęta trzymać na późniejszą część rozgrywki i przyda się trochę szczęścia, gdy rzucamy kością, by sprawdzić co w tej turze będziemy musieli zrobić. Jest w tej grze wszystko, co być musi - ładne elementy, proste reguły i kupa zabawy, gdy wieża zaczyna się chwiać i po chwili któreś ze zwierzątków spada na stół. Proste jak budowa cepa i równie skuteczne.

Pudełko sugeruje wiek graczy 4-99, z moich doświadczeń wynika, że w grze świetnie poradzi sobie i trzyla-

Od momentu wydania gra zyskała szereg nagród w kategorii gier dla dzieci i trudno się oczywiście temu dziwić - sprawdzona zabawa polegająca na budowaniu wieży z klocków, połączona z idealnym tematem, czyli kolorowymi i przezrocznymi zwierzętami - to musi być hit. Gra była nominowana do nagród Kinderspielexperten „5-to-9-year-olds” (2005), Golden Geek Best Kids’ Board Game (2006) oraz zdobyła Vuoden Peli Children’s Game of the Year (2008).

tek, natomiast wiek 99 jest chyba jednak podany nieco na wyrost. O ile w Jengę świetnie bawią się i dzieci, i dorośli, o tyle Zwierzak na zwierzaku wydaje się być grą raczej tylko dla dzieci, dla dorosłych rozgrywka nie będzie dość wymagająca. Piękne figurki zwierząt, duży czynnik losu sprawiają, że to idealny tytuł dla przedszkolaków i uczniów szkoły podstawowej. Starszym urwisom polecam inne tytuły z całego morza dostępnych zręcznościówek!



TYP GRY: Dla dzieci	WYDAWCWA: HABA
ZŁOŻONOŚĆ GRY: 1	CENA: ok. 85 zł
AUTOR: K. Miltenberg	EDYCJA: polska
PLUSY I MINUSY:	
+ świetne wykonanie, proste reguły	
- brak	

Monika Kucharska

ŻYCIE Z BOARDGAMEGEEKIEM

Poznajmy Panie, które dzielnie znoszą trudy życia z planszomaniakiem: Jola Chuchla, żona Wojtka „wc” Chuchli, Agnieszka Krupińska, żona Marcina „yosza” Krupińskiego oraz Paulina Nowak, żona Jacka „ja_n’a” Nowaka.

Powiedz proszę kilka zdań o sobie, co lubisz, jaka jesteś...

JC: Takie pytania zawsze sprawiają mi najwięcej problemów. Jestem raczej domatorką, lubię czytać książki, szyc, tańczyć – choć w tym akurat nie jestem najlepsza. Mam dwie wspaniałe córki, które sprawiają, że jestem bardzo szczęśliwa. Dużą przyjemność sprawia mi granie, zarówno tylko z Wojtkiem, ale również rodzinnie czy ze znajomymi. Nie lubię jednak grać w gry z dużą interakcją, gdzie trzeba niszczyć przeciwnika.

AK: W grach planszowych najbardziej cenię to, że mogę przy nich spędzać czas z przyjaciółmi w najmielszym sposób. Można chyba powiedzieć, że pod względem gustu planszówkowego jestem statystyczną kobietą, tzn. lubię gry łatwe do wytłumaczenia i nauczenia się, tytuły średnio ciężkie, ale nie stronię też od gier ciężkich, a moim ulubionym gatunkiem są gry ekonomiczne, to pewnie dlatego, że lubię mieć rękę na kasie. Bardzo ważny jest dla mnie temat gry i to, w jaki sposób związany jest z mechaniką. Często to właśnie temat zachęca mnie najbardziej (lub zniechęca) do zagrania w dany tytuł.

PN: Co lubię? Trudne pytanie, bo wiele rzeczy mnie interesuje. Czasami mam wrażenie, że nie starczy mi w życiu czasu na zajęcie się wszystkim. Lubię podróżować, ale tak powoli, żeby spokojnie się wszystkiemu przyjrzeć. Stosuję tu metodę Herberta – najpierw chodzenie dla poznania otoczenia, później dopiero z przewodnikiem. Lubię smakować różne potrawy i pić dobre wino. Lubię czytać, teraz najczęściej eseistykę i reportaże, o podróżach oczywiście. Dzięki podróżom do Włoch i Francji zaczęłam interesować się historią sztuki, bo chcę umieć odczytywać kody kulturowe zawarte w poszczególnych dziełach. Pasjonuje mnie też dekorowanie wnętrza, batik, filcowanie i oczywiście ceramika artystyczna, którą zajmuję się już od ośmiu lat. No i będąc żoną Jacka lubię też grać w wybrane planszówki.

Wzięłaś swojego męża już z dobrodziejstwem inwentarza, jako gracza z dziesiątkami gier czy pojawiły się one w waszym życiu później?

JC: Kiedy poznałam Wojtka, a było to już trochę lat temu, był zapalonym graczem w Scrabble,

zresztą bardzo szybko zaszczepił we mnie tego bakcyła. Spędziliśmy z tą grą wiele pięknych lat, jeszcze czasami, choć już rzadko, wracamy do niej z sentymentem. Planszówki pojawiły się w naszym życiu znacznie później, ale jak widać, graliśmy namiętnie w zasadzie od zawsze.

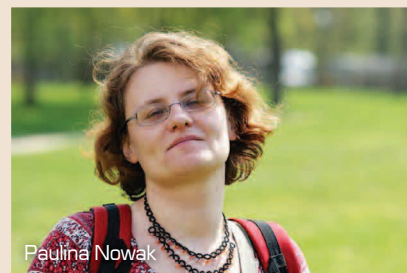
AK: Brałam za męża goiście, który zdążył już poznać kilka planszówkowych tytułów. Wtedy był w posiadaniu jednej gry - Osadników z Catanu. W dzień naszego ślubu dostaliśmy w prezencie 3 gry planszowe, z dedykacją, żebyśmy nigdy się ze sobą nie nudzili. I od tego się zaczęło... Kolejne tytuły kupowaliśmy wspólnie i faktycznie, jeszcze się razem nie nudziliśmy.

PN: Nasza znajomość zaczęła się od wspólnej gry karcianej około 20 lat temu. Po ślubie mieliśmy w domu kilka gier: Fokusa, podręcznik do brydża, szachy, no i Tikala – to była nasza pierwsza wspólna planszówka. Z biegiem czasu kolekcja się poszerzała.

To, że ludzie posiadają różne pasje jest zupełnie naturalne, ale to, że ta pasja zajmuje pół domu albo wszystkie regały w mieszkaniu już niekoniecznie... Jak patrzysz na hobby swojego męża, komentujesz nowe gry, które kupuje czy z radością witasz każdą następną?

JC: Hobby Wojtka rozrosło się bardzo szybko do ogromnych rozmiarów, zajmuje większość miejsca w naszym domu. Mało jest miejsc całkowicie wolnych od gier. Możliwość uzyskania wolnej półki jest chyba głównym powodem mojej radości, jeśli decyduje się sprzedać kilka (lub kilkanaście) gier. Myślę wtedy, że może wreszcie zrobi się trochę luzu na poupychane ciasno książki albo ubrania. Szybko okazuje się jednak, że na miejsce jednych gier pojawiają się nowe. Trochę się już do tego przyzwyczaiłam, chociaż przyznam, że nie jestem zadowolona, gdy mąż mój przynosi do domu nowe słabe gry, choć oczywiście kupione, w które, już po wysłuchaniu zasad - a w tłumaczeniu jest on mistrzem- wcale nie mam ochoty grać. Zawsze coś przy okazji powiem lub zrobię „inną” minę. Mówi wtedy, że jestem złośliwa, a to tak jakoś samo po prostu wychodzi. Cieszę się jednak ogromnie, gdy są to tytuły, które zapowiadają się fajnie, i po które sięgamy później często, a granie w nie sprawia mi przyjemność.

AK: Czasami z zawiścią patrzę na regały w domu, bo ja pewnie zapełniabym je w większości książkami. Jednak większość zakupów i tak ustalamy wspólnie, przed ilością planszówek się nie bronię, o ile nie cierpi na tym nasz



Paulina Nowak



Agnieszka Krupińska



Jola Chuchla

Każde środowisko, bez względu na branżę, ma swoich „geeków”. Tym razem przedstawiamy pierwszą część rzutu okiem za kulisy życia domowo-planszowego geeków planszówkowych, czyli ludzi, którzy na tyle mocno są w to hobby zaangażowani, że poza samym graniem w gry, chcą im się jeszcze w barwny sposób urozmaicać spotkania i konwenty lub dzielić się z innymi swoją wiedzą o grach na łamach naszego magazynu lub znanych serwisów. Wszyscy z tego - w ten czy inny sposób – możemy skorzystać.

domowy budżet. Są na półkach takie planszówki, które kupiliśmy, bo ja bardzo chciałam je mieć, np. moją ukochaną grę zażyczyłam sobie na urodziny. Generalnie gust planszówkowy mamy z Marcinem podobny, ale są i takie pudła na półkach, których Marcin przy mnie na stół nie wyciągnie.

PN: Jestem przyzwyczajona do pasji mojego męża, które następują falami po sobie. Planszówki wcale nie były największe objętościowo - był okres, że Jacek pasjonował się rowerami górskimi - mieliśmy w domu pięć sztuk, w tym dwa moje, oraz stos czasopism poświęconych temu zagadnieniu, później była fotografia – aparaty, statywy, torby do sprzętu, a nawet wyposażenie ciemni. Teraz oprócz planszówek zaczyna się stolarstwo – już mi zabrał pomieszczenie, które chciałam przeznaczyć na letnią pracownię ceramiczną. Denerwuje

mnie tylko, że nie potrafi odkładać rzeczy na swoje miejsce i przeklinam planszówki, kiedy potykam się po raz kolejny o torby z nierozpakowanymi grami z jakiegoś wyjazdu. Będąc szczerą, to nie cieszę się z każdej nowej gry, bo oprócz problemu z miejscem, wiem, że znowu będę musiała poznawać nowe reguły... a ja jestem leniwa intelektualnie [śmiej].

Jest jakaś historia związana z grą/grami, która wyjątkowo zapadła ci w pamięć?

JC: Oj tak, w zasadzie była to taka nasza, domowa „katastrofa budowlana”. Mieliśmy swego czasu nad komodą półkę, na której pojawiały się stopniowo nowe gry. Z czasem uzbierało się ich tyle, że w pewnym momencie półka nie wytrzymała i odpadła od ściany. Narobiła trochę szkód, ale na szczęście nikomu nie zrobiła krzywdy. Patrząc z perspektywy czasu, dobrze, że tylko ucierpiała lampka, komoda i trochę pudełek gier (to chyba największe straty), mogło się to skończyć przecież dużo gorzej, nawet tragicznie.

AK: Różne historie związane z planszówkami dzieją się u nas praktycznie wyłącznie przez przypadek. To, że kupiliśmy po raz pierwszy planszówkę to był przypadek, bo szliśmy do restauracji na kolację, a w efekcie kupiliśmy planszówkę i wino. Kiedyś przez przypadek zaprosiłam Filipa Miłusińskiego do nas na granie, które organizował mój mąż i od tamtej pory Filip stał się naszym regularnym gościem, a na owoce tej znajomości nie trzeba było długo czekać. Innym razem, przez przypadek (choć oczywiście mój mąż twierdzi że przez wrodzoną wredotę) wymieniałam w Senji dziadka mojego męża, co sparało mu niezłe rozgrywkę. Ostatnio zaś, na rozmowie o pracę okazało się, że mój (wtedy potencjalny) szef ma w domu Magnum Sal i bardzo ją lubi.

PN: W swoim życiu zagrałam już w tyle gier, że zacierają się mi w pamięci różne historie z nimi związane. Cieszy mnie, kiedy Jacek ma na ręce wykładane Tichu, co się zdarzyło na Kaszubkonie.

Jedni lubią gry planszowe, a inni np. czytanie albo robótki ręczne. Co jest twoją i tylko twoją pasją? Czymś, przy czym się relaksujesz?

JC: Bardzo dużą przyjemność sprawia mi szycie na maszynie - przeróbki, poprawki różnych „szmatek”, pozwala mi to o niczym nie myśleć i całkowicie się odstresować. Chcąc spędzać jednak czas wspólnie z mężem, nie sięgam po maszynę zbyt często.

AK: Faktycznie, jeśli chodzi o planszówki, nie mogę nazwać tego moją pasją. Nie jestem w tym tak zanurzona jak Marcin. Jednak interesuję się planszówkami, czytuję ŚGP, GamesFanic, mam nawet konto na BGG. W wolnym czasie lubię usiąść na kanapie z książką, a od jakiegoś roku fascynuje mnie nauka języka włoskiego.

PN: Moją i tylko moją pasją jest ceramika, chociaż ostatnio odkryłam, że Jacek opowiada o sposobach obróbki gliny i wypału tak, jakby sam to robił... Czasami prosi mnie o zrobienie czegoś do planszów-

wek, np. wieży do El Grande czy pojemniczków na poszczególne zasoby. Pewnego razu poprosił mnie o wykonanie planszy ceramicznej i pionów do jednej z gier. Napracowałam się i zrobiłam. Jacek zagrał ze mną raz, przegrał i stwierdził, że gra jest marna. Od tego czasu podchodzę z dystansem do jego życzeń.

Macie jakąś wspólną ulubioną grę?

JC: Trudno mi wymienić tylko jeden tytuł. Zawsze mamy ochotę zagrać w Kingsburg, Macao, Świat bez końca, Stone Age albo Race for the Galaxy, a gdy czasu jest niewiele rozkładamy karciankę Jambo.

AK: Z całą pewnością będzie to Race for the Galaxy. Nigdy nie odmówię partyjki, a szczególnie lubię partie dwuosobowe. Nie jest to jednak moja ulubiona gra, a jedna z ulubionych.

PN: Nasze wspólne ulubione gry zmieniają się z czasem z naszym osobistym rozwojem. Obecnie, ze względu na małe dziecko i na fakt, że rzadko możemy urwać się z domu, preferujemy pasjansy we dwoje, czyli At the Gates of Loyang i Le Havre.

Kiedy gram to...

JC: ...całkowicie tracę poczucie czasu.

AK: ...podobno wyglądam nieciekawie [śmiej]. Mam jakiś taki totalnie zmęczono-bezmyślny wyraz twarzy kiedy jestem naprawdę mocno skupiona nad grą i wysilam umysł.

PN: ...to uwielbiam ogrywać mojego męża. Traktuję to jako starcie umysłu humanistycznego ze ścisłym. I zdarza się, że rachunek prawdopodobieństwa ustępuje intuicji... Choć ostatnio też zaczęłam obliczać korzyści płynące z poszczególnych ruchów.

Co wasi panowie lubią robić poza graniem? Gotują, są mistrzami tańca albo łowią ryby?

JC: Wojtek namiętnie czyta - książki i wszelkie inne informacje o świecie i planszówkach oczywiście. Poza tym, nie wygasała w nim jeszcze stara miłość do U2 i piłki nożnej (w telewizji).

AK: Poza graniem w planszówki mój mąż próbuje na nich też zarabiać. Z tego powodu ostatnio mało mieliśmy czasu na wspólne gotowanie, które uwielbiamy. Marcin piecze pyszne ciasta i trochę mi tego ostatnio brakuje. Kiedy tylko czas mu pozwala namiętnie czyta książki z serii Świata Dysku.

PN: Jak wspomniałam, planszówki to nie jedyna pasja mojego męża. Jacek lubi majsterkować, ostatnio zrobił sam kuchnię do domku letniskowego. I uwielbia gotować, w związku z czym ja trzymam się z dala od kuchni, bo nie dorównuję mu w sztuce kulinarnej. Większość pasji mamy wspólnych - lubimy powolne zwiedzanie, smakować potrawy z odwiedzanych krajów i zaglądać do lokalnych winnic. Lubimy kino skandynawskie i spać na kempingach. Grać w boule też.

A jak reaguje na to hobby rodzina albo znajomi? Jeszcze patrzą dziwnie czy już się przyzwyczaili?

JC: Rodzina już się przyzwyczaiła, że na każdym niemal spotkaniu próbujemy ich wciągnąć do wspólnej zabawy z grami. Czasami nawet grają z przyjemnością. Ci znajomi natomiast, dla których gry to Chińczyk lub Monopoly, wciąż jeszcze słysząc, że jedziemy na granie, mówią z dziwnym uśmiechem - „a, znowu te wasze gry”. Po cichu myślę sobie, że może jednak nie traktują nas wcale jak dziwaków, ale kto to wie.

AK: Rodzina chyba już się nie dziwi, znajomi wszyscy lub prawie wszyscy są wciągnięci w planszówki, a ci nowi potrafią pozytywnie zaskoczyć.

PN: Rodzina jest w miarę otwarta na gry, choć czasami wolałaby pograć po prostu w brydża albo w pokera... Znajomi już się przyzwyczaili i chętnie z nami grywają, chociaż czasami mają zastrzeżenia, ponieważ Jacek ma taką naturę, że ciągle chce wprowadzać nowe gry a oni, i ja także, woleliby usiąść i zagrać w coś, co już znamy, a nie wysłuchiwać ciągle nowych reguł... To jest męczące, choć rozwojowe, co zostało udowodnione naukowo.

Jak byś jednym zdaniem opisała swojego męża?

JC: Mimo nałogu planszówkowego - wspaniały facet, idealny mąż i wyjątkowy tato dla swoich córek.

AK: No nijak w jednym zdaniu mi się nie zmieści. Jest chyba jedynym znanym mi człowiekiem, który naprawdę największą przyjemność czerpie z samego grania. Nawet jak przegrywa sromotnie to nie marudzi, nie jęczy, tylko cały czas ma dobry humor, bo dla niego liczy się najbardziej to, że spędza miło czas w doskonałym towarzystwie. W naszym planszówkowym gronie znany jest jako Wujek Dobra Rada, bo często zdarza mu się podpowiadać innym graczom, nawet przeciwko samemu sobie. Ostatnio na szczęście bardziej się pilnuje. A prywatnie? Wspaniały partner: sprząta, gotuje, prasuje sobie koszulę, wstaje w nocy do dziecka, pozwala żonie na zakupowe fanaberie, nawet z tymi torbami dzielnie chodzi za mną po sklepach przez kilka godzin! Po prostu ideał.

PN: W jednym zdaniu nie da się opisać Jacka, za długo go znam. Jeśli chodzi o planszówki to jest ambitny, nie lubi przegrywać i irytuje się kiedy ziewam podczas gdy on tłumaczy reguły następnej nowej gry oraz kiedy robię błędy w czasie rozgrywki w Tichu.



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

Adrian Tyrakowski

MALOWANIE PRZY PLANSZY

czyli nowe szaty Gears of War

Ostatnimi czasy można zaobserwować pewien trend, a mianowicie gry planszowe, których uzupełnieniem są figurki, często bardzo ciekawe, a czasem nie ustępujące detalami figurkom z gier bitewnych. Zapewne wielu fascynatów gier planszowych zapragnęło uatrakcyjnić potyczki dodając nieco życia i koloru plastikowym figurkom. Nie wszyscy jednak wiedzą jak się za to zabrać. Dlatego też, gdy poproszono mnie o napisanie tego artykułu zgodziłem się od razu. Postaram się pokazać na przykładzie modelu z gry planszowej „Gears of War”, w jaki sposób można szybko i prosto pomalować figurkę.

Na początek musimy zaopatrzyć się w minimum dwa pędzelki, koniecznie z naturalnego włosa, jeden nieco większy, do nakładania kolorów podstawowych (np. pędzel o rozmiarze 1), drugi bardzo drobny do malowania szczegółów (np. pędzel o rozmiarze 00). Następnie musimy zaopatrzyć się w farby, najwygodniej kupić gotowe zestawy farb. Polecam szczególnie zestawy firmy Vallejo z serii Game Color (farby przeznaczone specjalnie do gier bitewnych – charakteryzują się zwiększoną wytrzymałością), za około

110 zł dostajemy zestaw 16 kolorów, który na początek powinien zaspokoić nasze potrzeby.

Zanim zaczniemy malować figurkę należy ją oczyścić nożykiem do tapet z linii podziału formy, robimy to przejeżdżając ostrzem wzdłuż linii podziału.

Aby uatrakcyjnić nieco figurkę zdecydowałem się odciąć ją od oryginalnej podstawki i przenieść ją na podstawkę o średnicy 25mm z zaokrąglonym rantem. Podstawkę udekorowałem piaskiem, który przykleiłem klejem wikal, który świetnie sprawdza się w tego typu zadaniach. Dodatkowo, by podstawka nie była zbyt nudna dodałem kilka kamyczków wykonanych z pokruszonego korka.



Następnie figurkę należy umyć w ciepłej wodzie z płynem do mycia naczyń, pozwoli to nam usunąć tłuszcz, który nanieśliśmy palcami dotykając modelu podczas jego obróbki. To ułatwi nam nanoszenie podkładu – farba będzie lepiej przylegać do modelu.



Kolejnym krokiem jest naniesienie wcześniej wspomnianego podkładu. Kładąc podkład ułatwiamy sobie późniejszą pracę, bowiem nie wszystkie farby kryją tak samo, niektórym wystarczy jedna warstwa, innym wymagają ich kilka, by poprawnie pokryć malowaną powierzchnię. Dzięki podkładowi mamy pewność, że nawet jeśli nie pokryjemy czegoś dokładnie, nie uświadczymy prześwitów plastiku, a dodatkowo, dobrze położony podkład sprawia, że farba lepiej trzyma się modelu. Na początek proponuję używanie czarnego podkładu, najlepiej w sprayu (np. Chaos Black spray firmy Citadel).

Dzięki farbie w sprayu nałożymy podkład szybko i uzyskamy w miarę równą warstwę. Osobiście polecam podkład zenitalny, który uzyskujemy nakładając na czarny podkład warstwę białego lub szarego podkładu w sprayu. Spray musi być nakładany zgodnie z kierunkiem, w którym światło pada na model. Ułatwi nam to cieniowanie oraz podkreśli najdrobniejsze szczegóły modelu.



Następnie nanosimy kolory podstawowe według podpatrzonej lub wymyślonej kolorystyki. Malowanie zaczynamy od największych powierzchni, chyba, że na modelu występują miejsca, które są trudnodostępne, a które najpewniej moglibyśmy niechętnie zamalować na późniejszych etapach pracy. W takim wypadku robimy wyjątek zaczynając od tych obszarów.

Kluczem do nanoszenia kolorów stawowych jest rozcieńczanie farb, częstszym błędem nowicjuszy jest rwanie farbą bezpośrednio z pojemnika. Sprawia to, że warstwy farby na model są zbyt grube i malowanie nie wygląda tetycznie. Drugim poważnym błędem nadmiar farby na pędzelku, eliminujemy wycierając pędzel z nadmiaru farby o ręcznik papierowy tak, by nie nanosiło zbyt dużo na model. Pędzlem starannie poruszamy w jednej płaszczyźnie i w tym samym kierunku, by kolory podstawowe nałożyły cienką warstwę jak najbardziej równomiernie, dlatego nie przejmujemy się jeśli wyjedziecie poza linię, poprawimy to później. Pędzelki często płuczcie w misce unikając uderzania włosem o pojemniczek z wodą, gdyż zniszczy to pędzla. Wodę natomiast wymieniacie parokrotnie podczas jednej sesji malarskiej, oczywiście w miarę potrzeb.

Jeśli wasze farby nie mają dozownika, nanieście pewną ilość farby na paletę, starajcie się unikać nabierania farby bezpośrednio z pojemnika, gdyż dostają się wtedy do niego kurz i inne ciała obce, a dodatkowo farba wtedy po prostu przedwcześnie wysycha.

Jeśli już nabieracie farbę bezpośrednio z pojemniczka nigdy nie zanurzajcie w niej całego włosa, bowiem farba, dostanie się do łączenia uchwytu z pędzlem zacznie stopniowo rozczepiać szpic pędzla, starajcie się zatem unikać zabrudzenia tego miejsca.



Następnym krokiem jest wycieranie całej figurki, czyli malowanie wybranych elementów modelu w cel uwydatnienia, zmniejszenia przyciemnienia kolorów. Początkując malowanie najcz



O AUTORZE: Malowaniem figurek zajmuję się od 11 lat z czego od kilku lat maluje już zawodowo. W Wydawnictwie Portal pełnię funkcję szefa działu modeli, do moich obowiązków należy między innymi zarządzanie procesem produkcji nowych modeli, jak również malowanie modeli do oficjalnych prezentacji.

stosują ten zabieg w celu uwydatnienia szczegółów i konturów modelu, gdyż wash to bardzo rzadka farba o niskiej zawartości pigmentu, idealnie wypełnia wszelkie zakamarki uwydatniając je. Dlatego właśnie warto wcześniej oczyścić model z linii podziału, inaczej na tym etapie linie te zostaną dodatkowo podkreślone szpecąc model. Poprawnie użytym washem możemy bardzo łatwo wycieniować model i bez specjalnego wysiłku uzyskać bardzo przyzwoite efekty.



Następnie, gdy wypełniłszy już zagłębienia i przyciemniłszy kolor podstawowy możemy, używając dokładnie tych samych kolorów, którymi nakładaliśmy bazę, rozjaśniać model. Zanim zaczniemy rozjaśniać model

musimy zastanowić się, gdzie powinny się znaleźć jaśniejsze partie tak, by nasze rozjaśnienia wyglądały naturalnie. Gdy już wszystko jest zaplanowane, nakładamy kolejno coraz jaśniejsze cienkie warstwy farby, zostawiając zawsze widoczną część poprzedniej warstwy. Dzięki kilku kolejno ułożonym warstwom farby możemy łatwo zbudować rozjaśnienia. Ostatnie rozjaśnienia powinny być już bardzo delikatne tak, by dana powierzchnia nie wydawała się jaśniejsza niż zamierzaliśmy. Jeśli ostatnie warstwy wypadają na wystających krawędziach, farbę наносimy bokiem pędzla, przejeżdżając wzdłuż wystającej krawędzi, dzięki temu warstwa będzie równa i cienka.



Na tym etapie można by już właściwie zakończyć malowanie, warto jednak poświęcić chwilę i dodać kilka otarć, rys czy pęknięć na pancerzach lub innych elementach, na których zapewne by się one pojawiły w przypadku

długotrwałego użytkowania, zwłaszcza w ekstremalnych warunkach. Nada to modelowi autentyczności i nieco charakteru.

Pęknięcia i rysy maluje się w bardzo prosty sposób, w miejscu, w którym chcielibyśmy mieć rysę, malujemy linię, im ciemniejsza będzie linia, tym głębsza będzie rysa, obicie czy pęknięcie. Kolor nieco ciemniejszy od podstawowego idealnie będzie udawał obicie, natomiast ciemnobrązowa lub czarna linia głęboką rysę lub pęknięcie. Nie starajmy się, by kształt uszkodzenia był regularny, poszarpana i nieregularna krawędź będzie jak najbardziej na miejscu. Następnie dolną krawędź rysy lub pęknięcia podkreślamy prawie białym lub białym rozjaśnieniem, stworzy to wrażenie wklęsłości uszkodzenia.



Na sam koniec można dodać pył, kurz i brud wykorzystując do tego celu suche pigmenty. Można je kupić w sklepie lub wykonać samemu ścierając suche pastele (tylko nie te na bazie wosku).

Pigment наносimy pędzlem, niejako wycierając pędzel z pigmentem o powierzchnię, którą chcemy zabrudzić. Warto też nanieść nieco pigmentu na podstawkę, by wraz z modelem tworzyły spójną całość, najlepsze efekty uzyskamy łącząc kilka odcieni pigmentów.

Uzyskany efekt utrwalamy za pomocą lakieru matowego lub półmatowego – który sam preferuję. Proces ten jest w zasadzie niezbędny, nawet jeśli nie zamierzamy używać pigmentu. Lakier zabezpieczy farbę, która będzie miała kontakt z dłońmi,

pozwole to uniknąć obtarć i obić, co jest bardzo ważne w przypadku intensywnie używanych modeli.

W prezentowanym modelu po użyciu lakieru nałożyłem krew. Taki efekt możecie uzyskać na kilka sposobów, najprostszym będzie użycie odpowiedniej farby, a konkretnie transparentnych farb marki Humbrol lub Tamiya. Podobny efekt można uzyskać malując krew zwykłą czerwoną farbą (aby uzyskać lepszy efekt warto po nałożeniu podstawowego koloru „popaćkać” miejscami mieszanką farby czerwonej z czarną), którą następnie pomalujemy błyszczącym lakierem bezbarwnym, pożyczonym np. od dziewczyny, mamy czy też siostry.

Ostatnim etapem będzie dodanie trawki elektrostatycznej na podstawkę, dzięki czemu podstawka stanie się bardziej atrakcyjna. Trawkę przyklejamy wcześniej wspomnianym klejem wikoł.



Mam nadzieję, że poradnik ten okaże się dla was przydatny i już wkrótce kolejne partie dobrze już wam znanych gier nabiorą nowego smaku i będą od teraz jeszcze bardziej cieszyć oko. Być może przy okazji odkryjecie jak wiele radości daje malowanie modeli i wciągniecie się w gry skirmishowe i bitewne.

POTRZEBUJESZ: POMYSŁY, MARZENIA, WYTRWAŁOŚĆ...

czyli przepis na wydanie gry

Jeśli nie wydarzyło się nic całkiem niespodziewanego i niepożądanego, to kiedy czytacie te słowa „Zagłada Atlantydy” stoi już na sklepowych półkach. Oczywiście, kiedy je piszę, wciąż czekamy. Niektórzy czekają krócej, inni dłużej. Ja czekam prawie pięć lat. Pięć lat. Zdażyłem napisać i wydać dwie książki, skończyć studia – i drugie studia – i zrobić masę innych rzeczy, a „Atlantyda” wiecznie wisi w zapowiedziach.

To oczywiście nie oznacza, że gra jest lub była niedokończona – przeciwnie, finalny kształt zasad wyłonił się bardzo wcześnie, a przez kolejne lata jedynie dłubaliśmy tu czy tam, zmieniając pewne wartości, aby lepiej zbalansować rozgrywkę. Czemu to wszystko zajęło tyle czasu? Prawdę mówiąc, trudno powiedzieć, dotknęły nas co prawda wszystkie możliwe plagi, ale mimo wszystko to i tak kawał czasu.

Ale nie o tym chciałem porozmawiać. Przez te lata sporo się nauczyłem, nie tylko na „Atlantydzie”, często na własnych błędach, a często dzięki radom życzliwych ludzi, którzy różne rzeczy mieli już za sobą. Głupio, abym na tych swoich mądrościach siedział jak na smoczym skarbie, więc postanowiłem się nimi z wami podzielić. Ile z tego wyciągniecie, to wasze, a jeśli się ze mną nie zgadzacie, to z chęcią poznam waszą opinię.

Najpierw sam projekt. Nie będzie odkryciem powiedzieć, że jeśli stworzycie złożoną grę, to wasz pierwszy prototyp będzie do kitu. Gdzieś, w którymś miejscu, będzie ziała wielka dziura, której w trakcie działania pasji twórczej nie zauważyliście. Ta dziura całkowicie rozwali rozgrywkę – albo wam grę zablokuje, albo zniweczy wszystkie inne strategie prócz jednej, albo da jednemu graczowi niezасłużoną przewagę, albo... rozumiecie. Nie ma co się załamywać. Kluczem do sukcesu gry nie jest - moim zdaniem - genialny pomysł – każdy przynajmniej dwa-trzy genialne pomysły – ale jego implementacja.

Czyli: testy, testy, testy. Ze stałą grupą, która bez skrupułów wytknie błędy („życzliwi” znajomi odpadają), ale i z przypadkowymi ludźmi, w różnym składzie, różnych konfiguracjach. Przy trzeciej iteracji gry powinniście już coś mieć, jakiś załazek tego, co sprawia, że jest fajna. Osobiście przeprowadziłem około 200 rozgrywek testowych „Zagłady Atlantydy” – wydaje się to wystarczającą liczbą, ale na tym

nie koniec. Potrzebne są testy zewnętrzne – bez udziału twórcy, bez udziału osób, które towarzyszyły projektowi od jego zarania. Potrzeba wam graczy całkowicie neutralnych i obojętnych (byle nie cynicznych, bo malkontenctwo zabiło niejednego pomysł). A potem: testy, testy, testy.

Zachęcam do jak najszybszego spisania instrukcji. Wielu twórców, których znam, na wczesnym etapie projektowania nosi wszystkie zasady w głowie. Moim zdaniem to błąd. Spisując wszystko na kartce, pełnymi zdaniami, a nie od myśluków, znacznie łatwiej znaleźć błędy i luki w zasadach.

Macie już prototyp, spisane zasady, sporo testów na karku. Czas uderzyć do wydawców. W tej chwili na naszym rynku jest już kilka firm wydających gry polskich twórców, ale jeśli znacie dostatecznie dobrze język angielski (lub niemiecki), możecie spróbować z marszu podbić rynek europejski. Nie zdziwicie się jednak, że to ostatnie będzie znacznie trudniejsze – z uwagi na dużo większą konkurencję i odległość. Odległość jest ważna, bo w idealnej sytuacji chcecie osobiście zaprezentować waszą grę potencjalnemu wydawcy. Nie wysyłajcie surowej instrukcji ani żetonów do wycięcia – nikomu nie będzie się chciało bawić w „zrób to sam”. Skonstruujcie prototyp (jeśli nie estetyczny, to chociaż przejrzysty) i umówcie się na spotkanie. Jeśli wydawca zauważy coś w waszej grze, to się nią zainteresuje. Jeśli nie, spytajcie, co mu się nie podoba – zawsze możecie coś zmienić, a w ostateczności będziecie mieć lepszą grę do pokazania innym potencjalnym wydawcom.

Kwestie umowy – i tutaj doświadczenia czerpię już ze wszystkich branż kreatywnych, w których się obracam. Po pierwsze: nigdy nie oddawajcie praw autorskich, zawsze umawiajcie się na udzielenie licencji na czas określony. To międzynarodowa praktyka i jeśli wy-

dawca nie jest skłonny podpisać z wami takiej umowy, żąda praw wieczystych, podziękujcie i poszukajcie kogoś innego – i tak już wiecie, że wasza gra może zwrócić uwagę wydawcy. Po drugie: nigdy nie zgadzajcie się na wypłatę honorarium w postaci ryczałtu, zawsze umawiajcie się na % od sprzedanego egzemplarza. Około 3% jest ok. Jeśli jesteście niecierpliwi i nie chcecie czekać na premierę waszej gry na przykład, no nie wiem, powiedzmy 5 lat, to możecie ustalić termin, w jakim wydawca powinien grę wydać (12-18 miesięcy od daty podpisania umowy jest typowym terminem, zależnie od wielkości projektu).

Ok, macie już wydawcę i umowę, czas zabrać się za produkcję. Tutaj mogą się wypowiadać tylko od strony autora, więc nie liczcie na rady, gdzie drukować najtaniej albo skąd sprowadzać drewniane elementy.

Podstawowa sprawa to przejrzystość i intuicyjność – o ile to możliwe, zawsze powinniście dążyć do tych dwóch ideałów. Zaprojektujcie plansze, karty, żetony tak, aby umiejscowienie na nich elementów było logiczne i naturalne, aby wzrok graczy nie skakał z miejsca na miejsce. Jeśli możecie wykorzystać kolory do oznaczenia pewnych elementów, zróbcie to (wykorzystajcie przy tym kod kolorów naszej kultury), jeśli możecie skorzystać z dobrze rozpoznawalnych symboli, zróbcie to. Jeśli nie projektujecie gry całkiem abstrakcyjnej, postarajcie się, aby zasady hołdowały logice (przykład z „Zagłady Atlantydy” – gracze mogą umieszczać uchodźców na statkach tylko, kiedy te statki znajdują się w porcie).

Współpracujcie z grafikiem. Musicie wiedzieć, że graficy, tak jak i wydawcy (i autorzy!) bywają różni. Niektórzy wykonują rysunki zgodnie z waszą specyfikacją, inni będą mieć własną wizję. Tutaj bardzo ważny jest dialog. Nie negujcie pomysłów grafika, bo „wy widzieliście to inaczej”, postarajcie się dogadać, na tym etapie produkcji to też jego dzieło.

I wreszcie czas wydania. Tutaj od samego autora zależy już bardzo niewiele, ale zawsze możecie pogadać z wydawnictwem, zasugerować gdzie i komu mają wystać materiały prasowe, udzielić wywiadów (jeśli ktoś chce z wami rozmawiać, he), napisać kilka tekstów o grze, opublikować instrukcję w sieci. Nic odkrywczego, ale moim zdaniem to ważne: jeśli chcecie, aby inni interesowali się waszą grą, sami powinniście okazać jej trochę miłości.

Naturalnie, na temat wydawania gier można by powiedzieć jeszcze wiele, akapity powyżej to ledwie moje luźne spostrzeżenia, ale limit znaków narzuca nam nieprzekraczalną granicę, więc na koniec dodam tylko tyle, że przyszły autor powinien mieć dużo samożarcia... i uzbroid się w cierpliwość.

CZY EURO ZAŁAPIE WCZUWKĘ?

Społeczeństwo, zwłaszcza młodsza jego część lubi się klasyfikować. Mamy obecnie panów metro, emo-boyów i e-pokolenie.

A ja jestem euro. Zadeklarowany wyznawca germańskiej szkoły gier planszowych. Niestety z niepokojem obserwuję, że ukochany gatunek jakby skostniał. Pojawiają się kolejne gry i są coraz bardziej do siebie podobne. Znak rozpoznawczy? Geograficzny tytuł. Jeśli na pudełku występuje nazwa kraju, regionu, sławnego miasta lub chociaż sławniejszej budowli, możesz być pewny, co znajdziesz w środku. Kolorową maszynkę do produkcji punkcików. Potem gracze usiądą w kółeczko i każdy zajmie się zabawą w swojej części piaskownicy.

A gdzie w tym wszystkim klimat? No właśnie. Bardzo często w recenzjach eurogier przewija się stwierdzenie „gra słabo powiązana z tematem, w zasadzie mogłaby opowiadać o czymkolwiek innym.” Równie dobrze możesz zbijać punkty na rozbudowie trakcji kolejowej, co przy wypasie owiec. W zasadzie i tak chodzi o liczby, a reszta ma ładnie wyglądać.

W slangu graczy komputerowych istnieje określenie „wczuwka”. Wczuwkę łapie się przy naprawę klimatycznej grze. Przy-

kładowo siedząc w ciemnym pokoju, ze słuchawkami na uszach wlepiasz oczy w monitor, gdzie tajny agent infiltruje bazę wroga. Kiedy zaspana żona/dziewczyna kładzie ci rękę na ramieniu chwytasz ją za nadgarstek, rzucasz przez bark, przyniatasz kolanem i nerwowo rozglądasz w poszukiwaniu kolejnych przeciwników. To jest wczuwka.

Pytanie, czy przy planszówkach można zaliczyć wczuwkę? Owszem, można. Do dziś pamiętam niesamowite partie w Mall of Horror. Klaustrofobiczny klimat ciasnych pomieszczeń, negocjacje, zdrady, szaleńcze ucieczki, nerwowe oczekiwanie gdzie pojawi się zombie, wreszcie złośliwy chichot, gdy kumpla zżarły umarłaki. Bezcenne.

Gier z fajnym klimatem jest więcej: The Resistance: Agenci Molocha, Battlestar Galactica. Martin Wallace tworzy gry mocno osadzone w wybranej rzeczywistości. Ale czy wśród tych tytułów jest naprawdę klimatyczne euro?

Nie przypominam sobie. A teraz zagadka – jak zrobić klimatyczną grę o budowaniu

miasta? Może wprowadzając elementy, które sprawią, że miasto zacznie żyć życiem swoich mieszkańców? Podobne zabiegi wprowadził już Michael Rieneck w Filarach Ziemi i Świecie bez końca. W Troyes również pojawia się motyw szarych obywateli wpływających na przebieg rozgrywki. Z pewnością wymienione implementacje wpłynęły na atrakcyjność gier, jednak pierwsze skrzypce i tak odgrywa wyścig po punkty.

Czas na ostatnie, fundamentalne pytanie. Czy eurogry potrzebują superklimatycznej otoczki? Znam graczy, którzy dobitnie orzekli, że klimat mają w poważaniu, ważna dla nich jest atrakcyjna mechanika. Agricola święci triumfy, chociaż opowiada o życiu siedemnastowiecznych rolników. Gdy patrzę na pudełko przypominają mi się wszystkie cztery tomy „Chłopów” Reymonta. Nikt mi nie wmówi, że ludzie sięgający po Agricolę chcą się przez chwilę poczuć jak Maciej Boryna.

Zatem czy euro potrzebuje wczuwki? Moim zdaniem tak, ale jak to w życiu bywa, wszystko w granicach rozsądku. Corocznie pojawia się ogromna ilość nowych tytułów. Aby wybić się ponad przeciętność gra potrzebuje czegoś, co ją wyróżni. Dobry klimat i niemiecka precyzja? Czemu nie?

Tyle, że to już nie będzie klasyczne euro, tylko zupełnie nowy gatunek.

Graal



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



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



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

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

Gry planszowe, karciane i biterne.



www.graal.waw.pl

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



Piotr Siłka

SZCZĘŚLIWY WYDAWCA I PROJEKTANT

Bernd Brunnhofer, znany także pod pseudonimem Michael Tummelhofer jest tak naprawdę w głównej mierze założycielem i współtwórcą sukcesu wydawnictwa Hans im Glück. Od czasu do czasu zaś tworzy gry planszowe.

Jednak jak już to robi, to z odpowiednim skutkiem, bo jest autorem takich hitów jak Stone Age czy Saint Petersburg. Dlatego postanowiłem go wypytać o obie formy jego działalności.

Jak i dlaczego zdecydowałeś się zostać wydawcą gier planszowych?

W tamtym czasie (rok 1983) moją główną pracą był etat na uczelni technicznej w Monachium. Musiałem zdecydować czy chcę pisać doktorat w dziedzinie socjologii, czy też zająć się moim małym wydawnictwem. Wybrałem tę drugą opcję.

Pytanie, które zawsze chciałem zadać to skąd pomysł na nazwę i logo wydawnictwa (w polskim tłumaczeniu Jan szczęściarz)?

Nazwa wydawnictwa była zainspirowana starą niemiecką bajką. Jan, czyli tytułowy Hans, na początku historii ma dużo złota, by po pewnych przygodach zostać z niczym. Chciałem, by w moim życiu (a także mojego współdnika z tamtego okresu, którym był Karl-Heinz Schmiel) historia potoczyła się w drugą stronę.

Czy wyobrażałeś sobie na początku tej drogi, że twoje wydawnictwo osiągnie taki sukces?

Miałem taką nadzieję, choć oczywiście ani ja, ani nikt z moich znajomych nie mógł tego przewidzieć.

Ile osób obecnie pracuje w firmie i jak wygląda struktura firmy? Czy macie np. specjalny dział zajmujący się testowaniem gier?

Obecnie razem ze mną mamy jedynie 4 pracowników. Poza tym jest oczywiście spora grupa osób pracujących na zlecenie jako „wolni strzelcy”. Taka struktura jest możliwa tylko dzięki temu, że część działalności takiej jak dystrybucja, produkcja czy marketing została wydzielona na zewnątrz.

Spędziłeś ponad trzy dekady w biznesie związanym z grami planszowymi. Czy widzisz jakieś okresy rozwoju tego hobby? Czy teraz można mówić o kryzysie w grach planszowych?

To trudne pytanie. W momencie, gdy rozpoznałem działalność rynek angielski i amerykański był bardzo silny w projektowaniu

i produkowaniu gier. W tym samym czasie odbyły się po raz pierwszy targi w Essen, a także 5 lat później rozpoczęła się historia nagrody Spiel des Jahres. Obie inicjatywy były przyczynkiem do wielu działań, w tym na przykład do rozwoju naszego wydawnictwa. W kolejnych latach zainteresowanie grami planszowymi w Niemczech, a także niemieckimi tytułami za granicą bardzo wzrosło, co oznaczało powstanie kolejnych firm, pomysłów, i tak dalej. Taka sytuacja utrzymywała się przez wiele lat. W ostatnich latach pojawiły się jednak problemy. Pierwszym jest dominacja gier na urządzenia smartfony i tablety. W konsekwencji istnieje niebezpieczeństwo, że młodzi rodzice, którzy nie znają gier planszowych nie pokażą ich swoim dzieciom. To jest poważny problem i z tego względu staramy się edukować w zakresie gier planszowych, zarówno w szkołach jak i przedszkolach. Drugim problemem jest nasycenie rynku. Ale problemy są po to by je rozwiązywać!

W ile prototypów innych autorów grasz w ciągu roku? Czy masz w takim razie czas na gry już wydane przez inne wydawnictwa?

Hans im Glück otrzymuje około 300-400 prototypów gier rocznie. Nie jesteśmy w stanie ich wszystkich przetestować. Ale mamy nasze grupy testerów, w prace których jestem włączony praktycznie w 90%. Następnie, bliżej przyglądamy się mniej więcej 20% otrzymanych prototypów. Jako, że sam jestem zapalonym graczem, staram się grać w większość tytułów innych wydawców.

Spotykasz wielu początkujących projektantów gier. Czy masz jakieś wskazówki dla nich, szczególnie jeśli chcą wysłać wam swoją grę?

Po pierwsze, powinni starać się przesłać jasne reguły gry wraz z prototypem. Po drugie, nie powinni nam wysłać gier



przeznaczonych dla dzieci (nie jesteśmy właściwym adresem dla tego typu produkcji), a także klonów takich klasycznych gier jak szachy, Monopoly czy coś podobnego. To chciałbym zaznaczyć przede wszystkim. Dodatkowo projektanci, którzy wysyłają nam gry powinni mieć świadomość, że będziemy pracować nad grą, jeśli będziemy chcieli ją wydać. To oznacza, że będziemy zmieniać to lub tamto i czasami mocno modyfikować grę. Projektanci, którzy tego sobie nie życzą nie powinni nam przysyłać swoich gier.

Kiedy myślisz o sobie, to kim jesteś na pierwszym miejscu: projektantem czy wydawcą? Czy cała wiedza wydawnicza jaką posiadasz jest pomocna, czy też przeszkadza przy projektowaniu gier?

W pierwszej kolejności czuję się wydawcą, ale mam też dużo frajdy z pracy nad własnymi pomysłami. Nie ma różnicy czy testerzy grają w moją grę, czy kogoś innego. Jeśli tylko pomysł im się nie spodoba to zostaje „rozdartą” tak samo jak pomysły innych projektantów.

Rzadko wydajesz swoje gry. Czy jest to problem związany z natłokiem obowiązków? A może robisz to dlatego, że po prostu czasami chcesz sprawdzić jak to jest być autorem gier?

Lubię pracować nad swoimi pomysłami od czasu do czasu jeśli czuję, że mogę stworzyć jakąś ciekawą grę. Oczywiście czasami nie znajduję tyle wolnego by kontynuować prace nad swoją grą. W tym przypadku pomysły te lądują w moim biurku lub też w koszu.

Po publikacji paru gier w latach 90. miałeś sporą przerwę, bo dopiero w roku 2004 stworzyłeś Saint Petersburg. Skąd pomysł na pseudonim i czemu akurat to miasto wybrałeś na temat swojej gry?

Najświeższa gra Bernda Brunnhofera, znanego także pod pseudonimem Michael Tummelhofer

Przerwa ta była wypełniona przede wszystkim pracą nad rozwojem wydawnictwa. Pseudonim wziął się od połączenia następujących elementów: Michael Bruinsma (999 Games - nasz partner w Holandii), Jay Tummelson (Rio Grande - nasz partner w Stanach Zjednoczonych) i Bernd Brunnhofer. Był to po prostu taki kawał. Wybrałem Petersburg ponieważ czytałem wtedy o Piotrze Wielkim. Pomyślałem, że taki temat idealnie by pasował do tej gry, choć oczywiście mógłby być też inny.

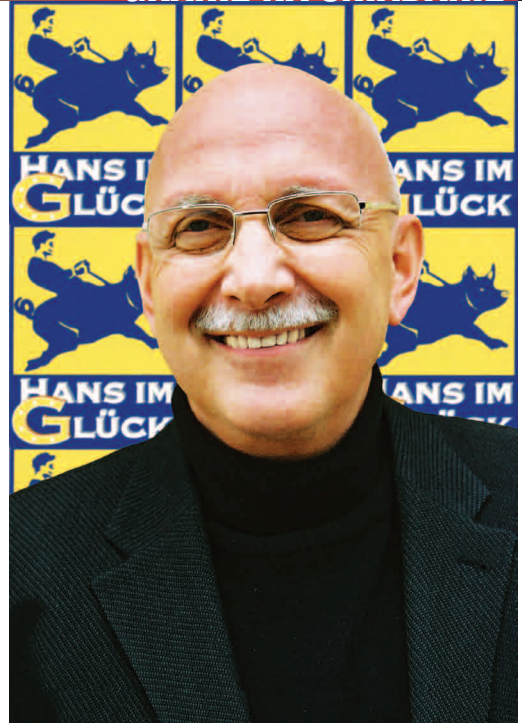
Stone Age – twoja kolejna gra stała się już praktycznie klasykiem. Czy mógłbyś powiedzieć co cię zainspirowało do jej stworzenia? Czy nie bałeś się użyć kości, które nie były zbyt popularne wtedy w grach?

Uwielbiam czasy prehistoryczne. To, jak ludzie wtedy aranżowali swoje życie za pomocą kilku narzędzi i rozwijali cywilizację. Od początku byłem przekonany, że w grze powinien być element szczęścia. Ale oczywiście starałem się dać graczom pewne pole manewru, by mogli wpływać na rezultat. Ale kości to kości i dlatego pewne rzuty kończą się niespodziewanymi wynikami. Myślę, że to tylko dodaje grze pewnego smaku.

Dlaczego tak długo czekałeś na stworzenie dodatku do Stone Age? Czyżby nie spodobał ci się dodatek stworzony przez fanów gry?

Rzeczywiście mieliśmy prototyp od fana gry, który wiązał się z tematyką dekoracji. Ale był zbyt szalony jak na mój gust. Wtedy wraz z moim synem oraz Michaelem, jednym z naszych zewnętrznych współpracowników przygotowaliśmy dodatek w obecnej formie. Projektant pierwotnego pomysłu oczywiście dostanie odpowiednie wynagrodzenie. Myślę (i wiem to po liczbie sprzedanych kopii), że wiele osób gra w Stone Age, ale nie byliśmy pewni czy liczba ta jest wystarczająco duża, by robić dodatek. Teraz, jak już go skończyliśmy widzimy, że gracze go lubią, a wielu naszych partnerów z zagranicy podjęło się wydania wersji w ich językach.

W twojej ostatniej grze Pantheon wydaje się, że to mechanika była pierwsza przed fabułą. Czy mam rację? Jaki element gry najbardziej ci się podoba?



Myślę, że każdy projektant ma swoje ulubione tematy, które ma w głowie. Jednym z moich jest podróżowanie w czasie. Dlatego Pantheon był na początku grą na ten właśnie temat, ale w czasie pracy uległo to zmianie, jak to zazwyczaj bywa w przypadku moich produkcji. Grę testowaliśmy, póki w końcu nie stała się taką, jaką jest teraz. Osobiście lubię moment, kiedy następuje akcja ruchu, podczas której inni gracze, także mogą zrobić ruch. Często to tworzy dziwne i śmieszne sytuacje, ponieważ gracze nie chcą pomóc innym i dlatego każdy z nich czeka, aż ktoś inny rozpocznie akcję ruchu. Wiemy też jednak, że część graczy nie lubi tej gry, ponieważ preferują tytuły, w których mogą realizować ściśle określone strategie. A tego właśnie nie można zrobić w grze Pantheon. Ale na szczęście istnieje także spora grupa osób, którym właśnie taka rozgrywka bardziej pasuje. Dobrze, że istnieją gry dla obu grup, bo dzięki temu mają oni z czego wybierać.

Czy będziemy musieli czekać kolejne trzy lata, by ukazała się twoja następna gra, czy może już teraz nad czymś pracujesz?

Mam trochę pomysłów w głowie, ale w tej chwili nad żadnym z nich nie pracuję. Jedno jest dla mnie pewne, jeśli już coś wydam to na pewno nie będzie to w przyszłym roku.

Dziękuję uprzejmie za rozmowę.





GRY PLANSZOWE ZMIENIŁY MOJE ŻYCIE

Z Piotrem Jasikiem
rozmawia
Miroslaw Gucwa

Przeważnie każdy z nas pamięta swój pierwszy kontakt z nowoczesnymi planszówkami. Jak u ciebie się to zaczęło? Grałeś wcześniej w jakieś gry planszowe „starego typu”?

Pierwszą grą, po jaką sięgnąłem w zaciszu podstawówkowego półinternatu była oczywiście „Magia i Miecz”, którą zagrywaliśmy się z dziećmi aż do przyścia rodziców. Niestety przychodzili zbyt wcześnie, więc w pełni partii udało mi się skończyć dopiero kiedy miałem trochę więcej czasu i na nowo zacząłem się interesować planszówkami. Stało się to po wizycie w jednym z warszawskich salonów prasowych i sięgnięciu po jeden z numerów Świata Gier Planszowych. Lądował on przed oczami wszystkich moich znajomych i bardzo cierpliwiej dziewczyny, która w końcu nabyła mi „Wolsunga”.

Czyli możemy się trochę czuć twoim planszówkowym „ojcem chrzestnym”... Długo musieliście szukać kogoś do wspólnego grania?

W momencie kiedy dostałem wspomnianą grę, nie dało się ze mną normalnie porozmawiać bez rozegrania partii. Moi znajomi widząc w tym odrobinę szaleństwa, ale w pozytywnym sensie zaczęli szukać gier na własną rękę i na kolejne spotkania przynosili już coś swojego. I tak „choroba” znajdowała coraz to nowych nosicieli i wspólnych spotkań nie wyobrażaliśmy już sobie bez partyjki w cokolwiek.

Z zawodu jesteś nauczycielem historii. Czy wykorzystujesz gry planszowe w czasie zajęć?

Niestety z uwagi na fakt, że lekcja trwa tylko 45 minut (już widzę te uniesione oczy części czytelników) nie da się w racjonalny sposób wykorzystać gry na lekcji. Jednak młodzież kojarzy mnie jako „pana od gier” i często pyta zainteresowana jakąś epoką, czy jest gra o tej tematyce. Odpowiadam zazwyczaj twierdząco i zapraszam po lekcjach na rozgrywkę i wtedy dzieje się pedagogiczny cud, dzieci z własnej nieprzymuszonej woli zostają po szkole!

Jak sądzisz, czy właśnie korzystanie takich planszowych „pomocy naukowych” to nie

jest dobry sposób na zachęcenie uczniów do nauki? Na pewno lekcje są przez to bardziej atrakcyjne.

Korzystanie z jakichkolwiek form aktywizujących ucznia i pobudzających go do samodzielnego działania jest więcej niż korzystne. Dzięki grom młodzież dowiadyuje się dużo więcej niż podczas wykładu lub pracy z podręcznikiem, bo w sposób aktywny uczestniczy w przedstawianej historii, ba, nawet ją sama tworzy. Poznaje wydarzenia, osoby, a także konsekwencje poszczególnych działań.

Jak reagują na twoje hobby inni nauczyciele i dyrekcja?

Uff...tu bywa bardzo różnie, zależy w jakiej szkole. W Społecznym Liceum przy Białostockiej, gdzie panuje dużo większa otwartość myśli i cieplejsza atmosfera, nauczyciele i szczególnie dyrekcja bardzo pomagają animować szkolną społeczność planszówkową. W tzw. „państwówkach” mam wrażenie, że cały czas pokutuje przeświadczenie, że to nieprowadząca do niczego zabawa, stąd małe nią zainteresowanie szkoły jako instytucji. Natomiast dzieciaki garną się grania niesamowicie, ale dopiero kiedy im się pokaże, że to fajne i dojrzałe.

Były lekcje, spotkania w małym gronie, ale tobie to nie wystarczyło. Powiedz jak narodził się pomysł powołania do życia imprezy „Rzuć Kostką”.

Pomysł wziął się z braku miejsca do gry. Oczywiście były kluby, mniejsze spotkania, ale ludzie, którzy tam przychodzili znali już te gry, byli dawno umówieni na partie i na patrzaniu się kończyło. Usiadłem więc do rozmów z dyrekcjami szkół, w których uczę, udało się pozyskać miejsce, na pierwsze spotkanie na 3 raty przewiozłem komunikacją miejską swoją kolekcję, dałem ogłoszenia w Internecie, nabyłem ciastka i herbatę i czekałem. Przyszło 28 osób, które stanowią dziś żelazny skład każdej edycji.

Która to już edycja? Czy widać większe zainteresowanie ze strony uczestników?

Najbliższa grudniowa edycja będzie już 14., staram się organizować „Rzuć Kostką” jak najczęściej. Spotkanie dojrzewa, czasami poza moją kontrolą (powstają wątki na forach, blogi), każdy kto nas odwiedza twierdzi, że jest obłędnie genialnie.

Cieężko jest samemu zorganizować taką imprezę? Ile trwają przygotowania?

Przygotowania średnio trwają około dwóch tygodni, ale najcięższy jest ostatni dzień przed otwarciem imprezy. Od początku pomagała mi dziewczyna i dwójka przyjaciół. W kwestiach logistycznych i merytorycznych nie obyłbym się dziś bez pomocy uczestników, za co im bardzo zawsze i w tej chwili również dziękuję.

Masz jakieś rady dla wszystkich, którzy po cichu marzą o organizacji konwentu?

Jest masa ludzi którzy chcą, lecz jeszcze o tym nie wiedzą, wesprzeć takie inicjatywy. Znajdźcie ich i nie róbcie tego sami, jest nas wielu.

Część czytelników/internautów pewnie kojarzy cię z jeszcze innej działalności?

W momencie kiedy zacząłem natrafiać na problemy z instrukcją szukałem pomocy u „wujka Google”, ten odesłał mnie do strony Dice Tower i recenzenta Toma Vasela. Jego filmiki spodobały mi się tak bardzo, że postanowiłem chwycić za kamerę i popieścić coś własnego. I tak narodził się kanał „Game Troll TV”. Mam za sobą ponad 50 wideo recenzji, wyrobioną formę przekazu i potwornie lubię to robić.

Jak wybierasz gry do programu i ile trwa nakręcenie jednego odcinka?

Zazwyczaj wybór jest prosty - zrobię recenzję gry, którą lubię i uważam, że inni powinni ją poznać. Tylko raz nakręciłem odcinek ku przestrodze przed jedną z gier. Co do czasu przygotowania odcinka to wszystko zależy od gry. Nie licząc czasu, który poświęcam na lekturę instrukcji i testowe partie, czyli sam fakt nagrania i zmontowania odcinka to proces trwający dwa dni.

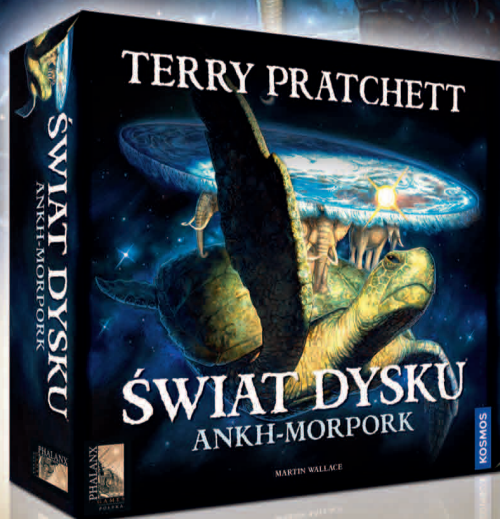
Dostajesz jakieś listy od widzów? Więcej krytyki czy pochwał?

I to jest jedna z najprzyjemniejszych części tego zajęcia. Spotykam się w 95 % z bardzo pozytywnymi opiniami, pewnie dzięki nim robię to już ponad rok. Widzowie piszą do mnie maile, wiadomości na forach, zachęcają do kolejnych odcinków na „Rzuć Kostką”, a i wydawcy gier patrzą na mnie coraz życzliwszym okiem.

Jakie są twoje planszówkowe marzenia na przyszłość?

Największym i jeszcze nie spełnionym marzeniem, ale nad którym mocno pracuję, jest klubokawiarnia cementująca środowisko fanów gier planszowych z „Rzuć Kostką” i Game Troll TV.

Patrząc na twoją działalność jest duża szansa na spełnienie tych marzeń. Trzymamy więc kciuki.



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

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

TERRY PRATCHETT
ŚWIAT DYSKU®
ANKH-MORPORK

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

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

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

Gra przeznaczona jest dla 2, 3 lub 4 graczy.

Rozgrywka trwa około godziny.

W pudle gry znajdują się:

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

Dystrybutorem gry jest Rebel.pl

REBEL.PL
Centrum gier



www.phalanxgames.pl





H.P. Lovecraft pisząc swoje opowiadania nie myślał z pewnością, że po latach sława o Wielkich Przedwiecznych nie przeminie, a zapowiada się, że trwać będzie eonami. Mitologii Cthulhu nie trzeba nikomu przedstawiać. Zielony Cthulhu i jego macki to dziś produkt popkultury, a nie mrocznej niszy fanów horroru i szaleństwa.

Tomasz Polak

POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA

Macki, macki, macki!

Olbrzymią sławę Zew Cthulhu zawdzięcza fanom właśnie, przede wszystkim fanom, którzy swe dzieła dedykowali mitom. Bez problemu można dziś w każdej księgarni dostać książkę Lovecrafta, zagrać w jedną z wielu gier video, zobaczyć film, kupić maskotkę, naklejkę, kalendarz, breloczek. ... i oczywiście zagrać w planszówkę.

„W TYM DOMU W R'LYEH CZEKA W UŚPIENIU MARTWY CTHULHU”

Posiadłość Szaleństwa to przygotowane przez Galaktę polskie wydanie gry Mansions of Madness, wydanej przez Fantasy Flight Games. Nasz rodzimy wydawca od dłuższego czasu ściśle współpracuje z zachodnim gigantem, czego efektem są świetnie przygotowane lokalne wersje gier oraz, co bardzo cieszy, premiery w Polsce zbiegające się ze światowymi. Posiadłość już od jakiegoś czasu funkcjonuje na świecie jako ceniona pozycja. Polscy gracze mieli z nią do czynienia, gdyż nie było problemu z jej zakupem, jednak dla wielu bariera językowa mogła być doskwierającą. W końcu ostatnie przeszkody zostały usunięte i wszyscy planszomaniacy mogą cieszyć się szaleństwem wsiąkającym do ich umysłów. Po polsku.

W tej grze kooperacyjnej, przeznaczonej dla dwóch do pięciu osób,

gracze wcielają się w role Badaczy, zaś jeden z nich staje niejako po przeciwnej stronie, obejmując obowiązki Strażnika Tajemnic. Badacze to damy i dżentelmeni zajmujący się rozwiązywaniem zagadek oraz walką z nieznanym i przerażającym. Strażnik reprezentuje wszelkie moce i koszmary z niepojętych wymiarów, które przesączają się do naszej rzeczywistości, igrając z umysłami i psychiką opętanych kultystów, którzy przyzywają przedwieczne monstra, by zniszczyć nasz świat.

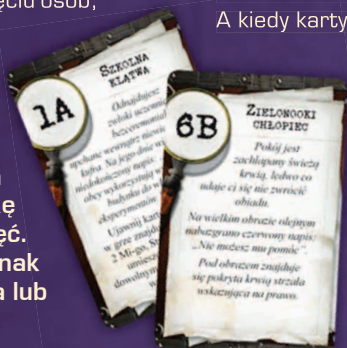
W czasie gry gracze współpracują ze sobą, by rozwikłać zagadkę posiadłości (domu, kaplicy). Przed grą każdy z nich wybiera sobie postać Badacza oraz przypisane do niego specjalne zdolności i ekwipunek. Strażnik przygotowuje scenariusz, czyli historię dramatycznego wydarzenia i jego następstwa, które ściągnęły badaczy w dane miejsce. Następnie gracze zapoznają się ze wstępem fabularnym, krótką notką z dziennika bądź fragmentem jakiejś sceny, które naprowadzają ich na pierwszy trop. Do tej pory gracze nie wiedzą jeszcze jaki jest cel ich misji ani w jaki sposób zagwarantować sobie sukces. Tego dowiedzą się odkrywając kolejne fragmenty układanki, zbierając wskazówki rozsiane po posiadłości, bacznie obserwując wydarzenia dziejące się wokół nich oraz posunięcia Strażnika. A kiedy karty zostaną odkryte wszystko stanie się jasne.

do tej pory. Mówię to już teraz, bez zwodzenia i owijania w bawełnę. Nigdy chyba też nie grałem w grę kooperacyjną, po której każdy (każdy!) z graczy wyrażał tak duże zadowolenie z rozgrywki i chęć ponownego jej rozegrania. Zanim jednak o rozgrywce, którą wstępnie przybliżyłem powyżej, parę słów o jakości wydania.

Pierwsze zachwyty nad grą dla mnie zaczęły się już w momencie odbierania paczki. Naprawdę duże i ciężkie pudło robi wrażenie. Podobnie świetne grafiki na okładce. Jednak nie umywa się to do zawartości. Ogrom, po prostu ogrom elementów. Dziesiątki kart, setki znaczników, żetonów. Wszystko kolorowe, aż chce się każdego dotknąć, obejrzeć. Każdy element idealnie dopasowany i docięty. Wszystkie ze świetnych materiałów i w bajecznych kolorach, z niesamowicie klimatycznymi grafikami. Tyle tego wszystkiego, że kiedy wyciągnąłem jeszcze figurki, myślałem, że zwyczajnie (nomen omen) oszaleję. Dziesiątki fenomenalnie wyglądających potworów. Od szaleńców z siekierami, przez kultystów i zombie, po mackowate bestie z planów i wymiarów, których umysł ludzki nie ogarnia. I takie coś w pudełku z grą! Po prostu genialne.

Na koniec jeszcze o instrukcjach. Jedna z ogólnymi zasadami i podręcznikiem Badaczy, druga, rzecz jasna osobna, z podręcznikiem Strażnika Tajemnic oraz scenariuszami. Obie czytają się świetnie. Książeczki prowadzą nas krok po kroku po niuansach rozgrywki, z przykładami i ilustracjami. Bardzo dobrze napisana instrukcja, która nie mogła ustrzec się paru błędów, jednak zasady zostały przedstawione w taki sposób, że te kilkadziesiąt stron czyta się z chęcią poznania gry, a nie bólem nauki nudnych regułek.

Gra jest względnie długa. Warto przeznaczyć na nią trzy godziny, na pierwszą rozgrywkę nawet cztery lub pięć. Ani przez chwilę jednak nie wydaje się nudna lub powtarzalna.



„WSPOMNIENIA I MOŻLIWOŚCI SĄ BARDZIEJ PRZERAŻAJĄCE NIŻ RZECZYWISTOŚĆ”

Posiadłość szaleństwa to najlepsza gra kooperacyjna, w jaką grałem

GRA PLANSZOWA CZY FABULARNA?

Posiadłość niesie ogromny ładunek przesyconej klimatem fabuły. Każda karta opatrzona została narracyjną wstawką. Wprowadzenie dla Badacza i Strażnika. Kilka różnych możliwości poprowadzenia historii. Łamigłówek do rozwiązania, grafiki, nazwy. Gra po prostu kipi od motywów, którymi posługują się gry fabularne (Role Playing Games), łącznie z typową dla papierowego Zewu Cthulhu kostką k10. Jeśli fani RPG nie byli do tej pory przekonani do planszówek, to Posiadłość może to zmienić. Jeśli planszomaniacy stronili od RPG, to Posiadłość może być dobrym wstępem.

W grze wykorzystano bardzo ciekawy mechanizm walki. Każdy z trzech rodzajów potworów (Humanoidy, Bestie, Potwory) ma osobną talię kart, z których losuje się i odczytuje odpowiedni tekst. Inne są efekty walki w zależności od broni, jaką dysponuje badacz, jak i celu ataku potwora (kryjówka, bariera, badacz). Większość ataków dodatkowo sprawdzanych jest rzutem kością dziesięciościenną na odpowiednią cechę (siła, zręczność, celność).

„LUDZIE O SZERSZYM INTELEKCIE WIEDZA, ŻE NIE MA OSTREJ GRANICY MIĘDZY TYM CO REALNE I NIEREALNE”

Pierwsza rozgrywka trwała bardzo długo. Graliśmy w pełnym, pięcioosobowym składzie, ja w roli Strażnika. Jeszcze przed przybyciem graczy przygotowałem całą planszę, rozłożyłem żetony i karty, rozdzieliłem znaczniki. Kiedy gracze zasiedli już do gotowego stołu, wybór postaci, skrót zasad i wprowadzenie do scenariusza zajęły jakieś 30 minut. Pełne przygotowania zajęłyby pewnie godzinę.

Plansza, po której poruszają się gracze składa się z prostokątnych pokoi-modułów, takich jak kuchnia, hol, piwnica, ogród, itp. Większość pokoi dzieli się jeszcze na obszary, co ma wpływ między innymi na poruszanie się czy walkę w czasie gry. Plansze zadrukowane są obustronnie, dzięki czemu daje to naprawdę znaczną liczbę kombinacji ustawienia posiadłości. Każdy scenariusz ściśle określa wygląd planszy.

Na konkretnych obszarach (zgodnie z wytycznymi scenariusza) Strażnik umieszcza zakryte karty przeszkód oraz przedmiotów. Przeszkody to, między innymi zamki, które otworzyć można konkretnym kluczem bądź zaklęciem lub rozwiązać zagadkę. Zagadki to genialnie przemyślany mechanizm w postaci kilku różnych łamigłówek-puzzli, które gracz fizycznie musi rozwiązać, a nie tylko rzucić kostką. Daje to dużo frajdy oraz pozwala wczuć się w rolę badacza pokonującego kolejne przeszkody. Przedmioty, jakie gracze mogą znaleźć w pokojach to broń, która pomoże

w walce z potworami oraz w pokonaniu przeszkód takich jak ogień czy ciemność (pochodnie, rewolwery, gaśnice), księgi zaklęć, klucze bądź wskazówki, niezbędne do ujawnienia sposobu na zwycięstwo.

Na planszy umieszczone zostają dodatkowo elementy otoczenia, takie jak kufr i skrzynie, w których badacze mogą ukryć się przed potworami, regały i szafy, którymi można tarasować przejścia, drabiny, ołtarze i wiele innych. Plansza jest niezwykle bogata, a do tego – jak wszystko inne – fenomenalnie wygląda. Jednakże mimo mnogości elementów, poruszanie się po posiadłości jest bardzo płynne i nie odczuwa się odczepła szukając konkretnego elementu.

Gracze na planszy umieszczają figurki odpowiadające wybranym wcześniej postaciom. W grze występuje 8 bohaterów, z których każdy z graczy wybiera odpowiadającego mu badacza oraz dwa zestawy cech (fizyczne i psychiczne) spośród czterech dostępnych. Każdy badacz zaczyna również z jakimś przedmiotem oraz cechą specjalną.

Gracze kolejno podejmują się przeszukiwania posiadłości. Każdy z graczy w swej turze może dwa razy przesunąć bohatera i wykonać jedną akcję. Dostępne akcje to, między innymi korzystanie z przedmiotów i zaklęć, przeszukiwanie pomieszczeń, próba rozwiązania łamigłówek bądź atak na potwora. Część

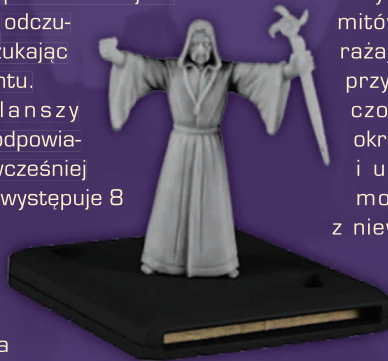
akcji wykonywanych jest automatycznie, zgodnie z zasadami, powodzenie części należy sprawdzić, testując odpowiedni współczynnik rzutem kością dziesięciościenną.

Po całej rundzie graczy następuje tura Strażnika. Pobiera on znaczniki wykorzystywane do swoich akcji. Może teraz korzystać ze specjalnych zdolności, np. poruszać potwory, przyzywać nowe, wprowadzać zamieszanie w umysłach badaczy bądź manipulować posiadłością. Na tym etapie następują również ataki potworów, jeśli takie znajdują się w grze. Strażnik

do dyspozycji ma również talie mitów, potwornych i przerażających wydarzeń, jakie przytrafić mogą się badaczom oraz kart trauma, okrutnych obrażeń na ciele i umyśle, jakich doznać mogą badacze obciążając z niewypowiedzianym koszmarem. Tego typu karty

Strażnik wyjątkowo zagrywa w czasie działań graczy.

Po każdej turze strażnik dokłada znacznik upływającego czasu na stos kart Wydarzeń. Każda karta oznaczona jest liczbą symbolizującą czas, w jakim zostanie odkryta. Kolejne wydarzenia (specjalnie dobrane do scenariusza) odkrywają tajemnice posiadłości, uchylają rąbka tajemnicy oraz wprowadzają ubytki w poczytalności badaczy. Jeśli badacze nie odkryją (i nie spełnią) warunków zwycięstwa przed odkryciem ostatniego Wydarzenia - wszyscy przegrywają. Bardzo możliwe, że przegrywa również Strażnik, jeśli i on nie spełnił określonych dla niego warunków.



Badacze, których kontrolować będą gracze w Posiadłości Szaleństwa, mogą być znani niektórym z innej gry w świecie Zewu Cthulhu - Horroru w Arkham.

MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX! DUEL



SMART POWRÓCIŁ...

“Dla fana
NEUROSHIMY
to zakup idealny,
dwie nowe, ciekawe
armie (...) i nowa
plansza z nowymi
ciekawymi
zasadami.”

Alek Dalewski, www.rebel.pl

NEUROSHIMA HEX! W WERSJI DLA DWÓCH GRACZY.

2 ARMIE, PLANSZA, INSTRUKCJA



69.95 zł

W sieci dostępne są przygotowane przez graczy z całego świata kolejne scenariusze, łącznie z kartami do samodzielnego wydrukowania. Znaleźć można nawet generator scenariuszy, z przygotowanymi pustymi wzorami kart i instrukcją, jak wszystko zorganizować. To prawdziwie żyjąca gra.

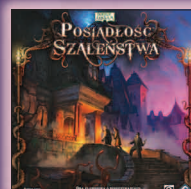
„W MOICH SNACH ZNALAZŁEM TROCHĘ PIĘKNA, KTÓREGO NA DARMO SZUKAŁEM W ŻYCIU I WĘDROWAŁEM PRZEZ STARE OGRODY I ZACZAROWANE LASY”

Przed każdą rozgrywką Strażnik przygotowuje się do niej poprzez wybór scenariusza, który determinuje wygląd planszy, przebieg rozgrywki oraz warunki zwycięstwa dla obu stron. Każdy scenariusz kładzie nacisk na inny aspekt gry. Przy jednym Badacze zmuszeni będą rozwiązywać wiele łamigłówek, inny znów objawi całą potworność i niebezpieczeństwa, jakimi są bestie z innych wymiarów i kultury, którzy je przyzywają. Wraz z Posiadłością Szaleństwa otrzymujemy pięć gotowych scenariuszy. To mało. Choć każdy z nich może wystąpić w kilku wariantach (przed grą Strażnik wybiera spośród

kilku możliwych opcji historii i wydarzeń), to w końcu ogramy je wszystkie.

Co potem? Oczywiście dodatki. Każdy w cenie około 70 złotych za jeden scenariusz. Posiadłość to droga gra. Jest to również gra fenomenalnie wydana i po prostu świetnie zaprojektowana. Mając wybór pomiędzy limitowaną edycją najnowszej gry video (podobna cena) a Posiadłością, nie wahałbym się wcale, mimo że jestem fanem również gier elektronicznych i maniakiem edycji kolekcjonerskich. Grałem jako Strażnik i jako Badacz. Graliśmy w gronie zaprawionych planszomaniaków i z niedzielnymi graczami. Wielcy fani Lovecrafta razem z nieznanymi mitów, gracze RPG i niegrający. I zawsze było dobrze.

Posiadłość po prostu dała mi i znajomym naprawdę wiele frajdy.



9/10

TYP GRY: Gra Kooperacyjna
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
LICZBA GRACZY: 2-5
CZAS ROZGRYWKI: 180-240 min.
WYDAWCA: Galakta
AUTOR: Corey Konieczka
CENA: 235 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2-5 dobrze
PLUSY I MINUSY:

+ genialne wydanie, oprawa fabularna, łamigłówki, klimat, klimat, klimat
- droga (ale warta swej ceny), długi setup (ale dużo elementów daje dużo frajdy)



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



Rafał Szyma

EARTH REBORN

Opus Magnum Chrisa Boelingera

Christophe Boelinger projektuje gry od ładnych kilku lat i ma ich na koncie niemało. Sprawdźmy: **Dungeon Twister**, **Dungeon Twister: Prison**, **Dodatki do Dungeon Twistera**. Zaraz, zaraz, jest może coś innego? A tak, **Fantasy Business**, **Miss Monster**, **Pussy Cat**, **Space Pirates**, yyy, **Sarena...**

W porządku, pan Boelinger ma na koncie świetnego **Dungeon Twistera**, który niezwykle udanie wprowadza do klasycznych rozwiązań gier fantasy elementy stricte logiczne. Cała reszta do szerszej świadomości graczy (mam wrażenie, że nie tylko polskich) nie zdołała się przebić.

I ten właśnie designer w roku 2010 publikuje grę epicką. Niezwykłą. Imponującą rozmachem. Prawdziwe Opus magnum.

Earth reborn jest złożona jak diabli. Ma niepoliczalnie wiele komponentów. Za każdym jej elementem stoi opowieść, tło fabularne, z którym ekipa wydawnicza po-folgowała sobie bez umiaru. Oto gra, która wymaga poświęcenia jej wielu, ale to naprawdę wielu godzin. Najpierw, by poznać zasady. Potem, by wkręcić się w świat. By ukończyć bazowe scenariusze. I by cieszyć się kolejnymi. A przed każdą rozgrywką: by przygotować wszystko i złożyć z bezliku komponentów zestaw potrzebny właśnie na najbliższą grę.

Lubię w grach planszowych to, że są relatywnie proste do zagrania: siup, pudło na stół, rozkładamy i gramy. **Earth Reborn** nie jest taką grą. Jeśli zatem szukacie gry wygodnej, łatwej w obcowaniu, grzecznie czekającej na półce, aż trafi się chwila na rozegranie partyjki czy dwóch, zapomnijcie o wielkim pudle pana Boelingera. Najlepiej przeskoczcie do kolejnej recenzji, bo ta planszówka naprawdę nie jest dla was.

Jeśli natomiast szukacie gry, która sama w sobie będzie przygodą. Która żąda zainwestowania masy czasu, ale za to na najróżniejszych poziomach – od fabuły, przez zasady, po kreowanie własnych – pozwala się odkrywać w dziesiątkach partii. Która wreszcie zapewnia prawdziwą mnogość opcji, lecz tylko tym, którzy zdołają się do nich dokopać... O tak, w takim wypadku przyjrzyjcie się jej bliżej. Oto bowiem w wielkim pudle czeka na was projekt, jakich niewiele jest w sklepach z grami. Trudny, ambitny, nieraz żmudny, lecz szalenie, szalenie wynagradzający. Dajcie się uwieść Odrodzonej Ziemi.

OPOWIEŚĆ

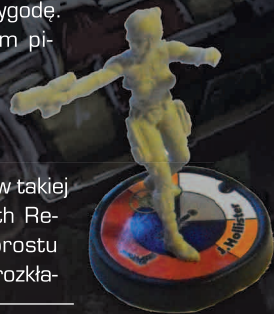
Zanim Ziemia mogła zacząć się odradzać, coś musiało ją zniszczyć. Jak to w postapokaliptycznych światach bywa, zrobiła to elektryzująca mieszanka różnego rodzaju broni masowego rażenia odpalona przez samych ludzi. Kupa ludzi zginęła, cywilizacja upadła, a x lat później nastął świt nowej ery.

Gdyby gra powstała w XX wieku, najpewniej wszystkiemu byłoby winni Rosjanie. Mamy jednak drugą dekadę XXI wieku i bójmy się już kogoś innego. W grze winą za zagładę obciążeni są ludzie w ogóle (rządy, firmy, społeczeństwa, które nie poradziły sobie z problemami takimi jak kurczenie się zasobów naturalnych czy zanieczyszczenie środowiska), a w szczególności Chiny, ter-

roryści, organizacja powstała z połączenia Google i Greenpeace (tj., przepraszam, Coogole i Greenpiece – znane nazwy jedynie przypadkowo wskoczyły mi na klawiaturę) oraz oczywiście Stany Zjednoczone. Fajnie, nowoczesnie, ze straszliwym efektem.

Opowieść osadzona jest w USA, gdzie z podziemnych miast-schronów wychodzą po wielu latach ci, którzy przetrwali apokalipsę. I w toku eksploracji wpadają na siebie. Sęk w tym, że jedni mniej lub bardziej zachowali standardy przedwojennej normalności, nabywając jedynie trochę gadżetów hi-tech i spluwę w godle amerykańskiego orzełka, podczas gdy drudzy okiełznali technologię zmieniania ludzi w zombie i nie wahają się jej użyć jako sposobu na przetrwanie w zniszczonym świecie. Pierwszy kontakt od razu przeradza się w starcie – i tu właśnie rozpoczynamy przygodę.

Dlaczego o tym pi-szę? Dlaczego nie skupiam się wyłącznie na mechanicznym aspekcie gry? Bo w takiej produkcji jak **Earth Reborn** jest to po prostu ważne. Nie po to rozkła-



Oznaczenia na podstawie wskazują siłę ataków oraz linię wzroku z danej strony



damy komponenty, by pobawić się abstrakcyjnym mechanizmem, lecz by wziąć udział w konkretnej opowieści, stoczyć jedną z potyczek i dać zwycięstwo jednej ze specyficznych, absolutnie nie anonimowych stron. A przy okazji dołożyć przeciwnikowi, ma się rozumieć.

ROZKAZY

Każdy z graczy kontroluje kilku bohaterów opisanych szeregiem cech. Są punkty życia, są współczynniki, cechy specjalne. Z grubsza

chodzi też o to, by pokonać przeciwników w walce i/lub poprzez spełnienie założeń scenariusza. Punkt wyjścia jest zatem klasyczny dla ameritrashowych gier fantastycznych. Tylko że tutaj dojść można znacznie dalej.

Grę napędzają dwa rodzaje elementów: żeton rozkazów oraz punkty rozkazów. W swojej turze gracz przydziela do bohaterów żeton rozkazów z czterema dostępnymi opcjami na każdym z nich. W ten sposób ustala, co dana postać może zrobić. Jednocześnie wydaje punkty rozkazów na ich uruchomienie, by bohater wybrany rozkaz rzeczywiście wykonał. Żetonów mamy co turę pięć, punktów kilka czy kilkanaście – chodzi o to, by tym wszystkim dobrze zarządzać. Poradzimy sobie, to nasi bohaterowie staną się skuteczną, śmiertcionośną grupą specjalistów od mokrej, ale niezbędnej roboty. Jeśli nie... cóż, przeciwnik dobierze nam się do skóry, albo po prostu zrobi swoje i pójdzie na piwo.

KROK PO KROKU

A co dokładnie mogą nasi żołnierze zrobić? Właśnie w tym problem (a może największa zaleta gry), że mogą zrobić wiele. Bardzo wiele. Tak wiele, że by to ogarnąć, by nauczyć się reguł, potrzeba kilku partii.

A najlepiej uczciwego, grzecznego rozgrywania scenariusza za scenariuszem, bo każdy kolejny wprowadza nowy pakiet reguł i dopiero ostatni, dziwny, daje rozgrywkę ze wszystkim, co możliwe we grze. Dziwne? Z pewnością niezbędne.

Aby odpalić pierwszy scenariusz, musimy poznać podstawy rozgrywki – a więc głównie zabawę z rozkazami i kostkami, zasady ruchu i walki wręcz. Gdy to opanujemy, będziemy na 12 stronie instrukcji... czyli tylko ciut dalej niż w jednej czwartej. Huh! Na tym etapie można jedynie pogonić figurkami po planszy i wreszcie – gdy się już kogoś dopadnie – stłuc go na kwaśne jabłko. Mało do roboty, dużo czekania na swoją kolej... Gdyby to było wszystko, gra byłaby za słaba, by doczekać się recenzji w Świecie Gier Planszowych.

Tyle tylko, że przed drugim scenariuszem poznamy zasady linii wzroku jednostek oraz mechanizm reagowania swoimi akcjami na działania wroga w jego turze. Nagle nasze punkty rozkazów otrzymują nowe zastosowanie dzięki sprytnemu mechanizmowi licytacji niezbędnemu, by „wciąć się” przeciwnikowi i zrobić swoje. Robi się ciekawiej, lecz znów na koniec pozostajemy z niedosytem.

W porządku, porcja trzecia: sprzęt i zasady strzelania. No, teraz to można powalczyć! Mniej więcej na tym etapie (czyli w trzeciej rozgrywce!) poczułem prawdziwą satysfakcję z gry. Masa taktycznego kombinowania, konieczność precyzyjnego ustawiania jednostek, planowanie, i tyle opcji wykorzystania punktów rozkazów, by dać mózgowi materiał do obróbki. A to ciągle nie koniec.

Bo przecież bohaterowie mają swoje cechy specjalne. Mogą też wpływać na otoczenie, czyli odpalać cechy specjalne

przedstawionych na planszy obiektów. Z czasem do gry wchodzi punkty misji lub morale, zasady przeszukiwania, szpiegowania czy korzystania z radia. W grze pojawia się duża figurka z pakietem reguł, wskazują opcje torturowania wroga dla zdobycia informacji, wykonywania jednej akcji przez kilku żołnierzy, czy rozgrywki na kilkopoziomowej mapie. Niedosyt? Co to takiego?!

Ogrom możliwości. Ogrom opcji do ogarnięcia. Ogrom informacji do przyswojenia. I tylko dlatego, że proces poznawania rozłożono na szereg misji, ów ogrom daje się oswoić. Mało tego, jeśli grzecznie postępowaliśmy krok za krokiem, na każdym etapie poznawania gry możliwości były zrozumiałe i łatwe do przyswojenia, a wykorzystana ikonologia czytelna, nawet jeśli niespecjalnie estetyczna.

SPECYFICZNA SYTOŚĆ

Tu dochodzimy do kluczowego momentu. Bowiem epickość Earth Reborn nie kończy się na zarysach świata i mnogości opcji. Gdy już przeżyjemy fabułę i ogarniemy wszystkie zasady, czyli osiągniemy etap, gdzie większość gier kończy swoją misję, wtedy właśnie otwiera się przed nami nowy poziom grania. Otóż gra Boelingera daje nam nie tylko sprytną wskazówkę „więcej scenariuszy znajdziesz w sieci”. Nie – dostajemy do rąk kolejne



Zarówno Earth Reborn, jak i Dungeon Twister cechują się swoistym eklektyzmem zasad: ich reguły to twórcze połączenie rozwiązań z różnych nurtów i gatunków gier. Sam Christophe Boelinger przyznaje się do fascynacji najróżniejszymi grami – grywał zarówno w planszówki (nowoczesne i klasyczne), jak i gry fabularne, bitewne, wojenne czy karciane. Nie fascynowały go bodaj tylko tradycyjne gry w karty i historyczna odmiana gier bitewnych. W piątce swoich ulubionych gier wymienia Space Hulk, Full Metal Planet, Go, Magic oraz Advanced Dungeons & Dragons.

Gry – także ich tworzenie – pozostawały w jego życiu jedynie hobby aż do 1998 roku, kiedy to zaczął pokazywać swoje prototypy szerszej publiczności, prowadząc klub gier planszowych w Nicei. Dopiero zdobycie nagrody za grę Grande Surface w turnieju projektantów gier Boulogne-Billancourt zachęciło Boelingera do bardziej regularnego zajęcia się opracowywaniem kolejnych projektów i w efekcie zwróciło na niego uwagę wydawców.

Więcej o autorze i jego pasjach na stronie <http://www.dungeontwister.com/us/lejeu/auteur.html>



8/10

TYP GRY: Gra fantastyczna
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 5
LICZBA GRACZY: 2-4 (bazowo 2)
CZAS ROZGRYWKI: 45-240 min.
WYDAWCA: Z-Man Games, Ludically
AUTOR: Chris Boelinger
CENA: ok. 240 zł
EDYCJA: angielska
PLUSY I MINUSY:
 + złożona, taktyczna rozgrywka; bogata i ciekawa otoczką; gra na wiele godzin; imponujące wydanie
 - żmudne rozstawianie; długo się jej uczy; tylko dla miłośników złożonych gier fantastycznych



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

Jakkolwiek zachwycająca, Earth Reborn nie jest grą doskonałą. I choć potrafi rozkochać w sobie na zabój, jak każda kochanka wymaga od uwiedzonego nie lada zdolności wybaczenia. Oto cechy, którymi grzeszy, i to nałogowo:

- koszmarna faza rozstawiania. Planszę układa się z dziesiątków płytek, mniejszych, większych, często różniących się jedynie plamką albo krzakiem. Wyszukiwanie ich to prawdziwa mordęga, zwłaszcza na początku przygody z grą. Do tego dochodzą skutki uboczne kłęski urodzaju w pozostałych komponentach. Jest ich tak dużo, że trudno połapać się, gdzie co jest. Problemem jest nawet spakowanie wszystkiego z powrotem do pudełka! Pisząc, że gra potrzebuje czasu, miałem na myśli – niestety – także i to: przygotowanie do rozgrywki to nieraz i pół godziny układania puzzli pomieszanego z Tetrisem.

- kłopoty ze znalezieniem współgracza. Potrzeba wielu partii, by opanować grę. A to oznacza, że jeśli tylko kumpel, z którym dokonaliśmy tego wielkiego dzieła, nie będzie mógł grać, zostajemy z nią sami. Jedynym rozwiązaniem jest tu wejście w rolę nauczyciela i cierpliwe wyszkolenie nowego przeciwnika. Krok po kroku, bez przyspieszania. Nawet, jeśli dla doświadczonego gracza początkowe scenariusze to nuda.

- czas i wysiłek. To, że warto je poświęcić, nie oznacza jeszcze, że to zrobimy. Dla wielu graczy – daleko nie szukając: także dla mnie – Earth Reborn jest zbyt ambitna, zbyt wymagająca, zbyt trudna, nawet nie na poziomie zasad, co właśnie warunków, które trzeba spełnić, by wykorzystać jej potencjał. Właśnie dlatego na rynku nie ma zbyt wielu takich gier: zapotrzebowanie na planszowe opus magnum jest niewielkie. Przeciętny gracz chce po prostu poznać grę, zagrać w nią, odłożyć na półkę i wrócić do niej, gdy będzie miał ochotę. W Earth Reborn w ten sposób nie da się pograć.

narzędzie, czyli generator scenariuszy. Generator naprawdę działający, naprawdę grywalny, to jest dający fajne, różnorodne misje w ciekawych, a sensownych lokacjach.

Tom Vassel, amerykański recenzent, świetnie ujął najmocniejszą stronę Earth Reborn, mówiąc – „W tej grze jest tak dużo gry!”. To prawdziwa inwestycja, zwracająca się w dziesiątkach partii rozgrywanych na coraz to innym poziomie. To pozycja dobra na długie zimowe wieczory, ale też wakacyjne popołudnia czy weekendowe spotkania. Patrząc na bogactwo możliwości czekających na doświadczonych graczy oraz niewyczerpane pokłady grywalności,

muszę przyznać, że w kategorii „wielkich pudeł” ciężko byłoby znaleźć konkurencję dla Odrodzonej Ziemi. Zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę gry o bohaterach z zestawem cech, współczynników i krwawą robotą do wykonania.

Od samego zakupu nawet przez moment nie pojawia się wątpliwość, że w tych, z grubsza licząc, dwustu pięćdziesięciu złotych wydanych na grę nie ma ani złotówki zmarnowanej. Towarzyszy nam specyficzna sytość: od pierwszych zmagających z setkami komponentów, przez naukę gry, aż po przejście do własnych scenariuszy ze świadomością, że teraz poznaliśmy już wszystko.

KLUCZOWE PYTANIE

Pytanie, które warto postawić sobie przed zakupem, brzmi: czy jestem w stanie zainwestować w grę tyle czasu, by w pełni tej gry doświadczyć? Czy mam dość popołudni, by rozegrać minimum dziewięć partii – licząc tylko po jednej na każdy scenariusz – a potem kolejnych kilka, kilkanaście, kilkadziesiąt na następne rozgrywki? Czy mam partnera do gry, który także znajdzie na to czas? Czy naprawdę chcę przeczytać tych parę stron o świecie i bohaterach? Czy kręci mnie wymyślanie własnych scenariuszy?

Mam ogromną nadzieję, że odpowiedzią na te pytania jest pięć razy „tak”. Wtedy – i tylko wtedy – warto wejść do gry. Bo – daję słowo – gra odwdzięczy się pierwszorzędną satysfakcją ze złożonej, taktycznej rozgrywki w świetnym klimacie. Jeśli opus magnum ma kurzyć się na półce, lepiej niech w ogóle nie trafia do kolekcji. Earth Reborn zasługuje na lepszy los!



Ikonki oznaczają pakiety reguł wykorzystywanych w scenariuszu.



Tomasz Polak

SID MEIER'S CIVILIZATION: GRA PLANSZOWA

Bez sentymentów

Od wielu, wielu lat miałem ochotę pograć w Cywilizację. W zamierzczłych czasach, kiedy pierwsze części gry komputerowej podbijały serca graczy, mnie ta moda jakoś ominęła. Pewnie, spróbowałem parę razy, doceniłem, ale nie wciągnąłem się. Po latach, kolejna część okrzyknięta została zmarnowaną szansą, następną zaś powrotem do korzeni i starej szkoły. Znow nie załapałem się, bo przecież tytuł bazował już na sentymencie. A ja go nie miałem.

Potem były planszówki, a raczej ja odkryłem gry planszowe. I znowu ta cywilizacja. A nawet kilka. I w końcu przyszło mi zagrać w tę mityczną Cywilizację. Więc zagrałem. A teraz wam opowiem jak było. Bez porównań. Bez sentymentu.

DOBRE ZŁEGO POCZĄTKI

Uwielbiam rozpakowywać gry. Zwłaszcza duże gry. Gry z bogactwem elementów. Pisałem to pewnie nie raz, ale muszę o tym wspomnieć, by dać sygnał czytelnikowi „uwaga, ten gość jest podatny”. Jestem. Tak bardzo, że zdałem sobie z tego sprawę zanim osiągnąłem samodzielność finansową. Dzięki bogom, bo skończyłbym pewnie marnie. Mam świadomość swojej podatności, dzięki czemu tak naprawdę... nie jestem podatny. Ot, paradoks. Ale dość, wracamy do gry.

Cywilizacja prezentuje się świetnie. Pudełko mówi „czeka cię wielka przygoda”. Dziesiątki elementów obiecują długie godziny emocjonujących rozgrywek, setki taktyk i trików do przetestowania. Strategie, które śnić się będą po nocach. Każdy element jest kolorowy, dwustronny i wytrzymały. Karty ozdobione świetnymi grafikami. Plansze wyraźnie oznakowane ikonami. Figurki może mało wymyślne, ale charakterystyczne. Masy, dosłownie setki ikonki i oznaczeń. Aż kręci się w głowie, z jednej strony - trzeba będzie to wszystko przyswoić, z drugiej - wydaje się, że i bez instrukcji symbole mówią co i jak. Naprawdę dobry sygnał.

Instrukcja to opasłe tomiszczce, po brzegi upchane regułami. Czytałem ją bez zachwyty, jednak spokojne tłumaczenie zasad powoli wprowadzało mnie w zawiłości gry. Ostatecznie jedno czytanie pozwoliło ogarnąć ogólny zarys koncepcji. Ikonki

rzeczywiście bez problemów. Pierwsza rozgrywka powinna wszystko wyklarować.

PO NITCE DO KŁĘBK

Przed przystąpieniem do rozgrywki każdy z (od dwóch do czterech) graczy wybiera naród, który spróbuje poprowadzić ku świetlanej przyszłości. Dostępne są w grze, między innymi: Imperium Rzymskie, Egipt, Stany Zjednoczone czy Rosja. Każdy naród charakteryzuje się specjalną cechą oraz ustrojem politycznym (monarchia, komunizm, itp.). Gracze dobierają figurki wojsk (flagi) i osadników (wozy). Pobierają żetony i karty. Na stole, w losowy sposób, układane są kwadratowe pola planszy. Dla poszczególnej liczby graczy przewidziano inne ustawienia. Pola (poza startowymi) są początkowo zakryte. Na kaflach startowych gracze umieszczają swoje figurki stolic. Właściwie można już rozpocząć grę.

Kolejne fazy każdej rundy gracze wykonują naprzemiennie. Mogą rozwijać okolicę stolicy o nowe budynki, a nawet budować nowe miasta. Wysyłać wojska, by podbijały okoliczne wioski czy wręcz napadały konkurencyjne cywilizacje. Jest czas na zgłębianie sztuki bądź zawiłości technologicznych. Jest też czas żniw. Gra-

cze mają ograniczoną liczbę dostępnych akcji, niezbędne więc jest jak najbardziej optymalne opracowanie strategii, by nie trwonić ruchów na nieprzemysłane posunięcia. Oczywiście, w grze występuje element losowy, który może zaburzać nasze plany, jednak jest to akceptowalny margines błędu.

Pierwsza rozgrywka ujawniła kilka kluczowych niedopatrzeń z mojej strony przy czytaniu instrukcji oraz pewne błędy, które wymagały analizy z szerszym kontekstem lub sprawdzenia wyjaśnienia w sieci. Wszelkie problemy zostały jednak rozwiązane. Znacznie przedłużyło to jednak czas gry. Problemem okazał się również wybór ścieżki osiągnięcia zwycięstwa. Jasne stało się, iż zrównoważone prowadzenie narodu prowadzi bardziej donikąd niż do triumfu. Podkreśliły to również kolejne rozgrywki i kilka ciekawych artykułów strategicznych, z którymi się zapoznałem pomiędzy dalszymi bataliami. Nakreślę jednak problem zwycięstwa.

Wygraną w grze można osiągnąć na cztery różne sposoby. Gra honoruje zwycięstwo militarne, polegające na zdobyciu stolicy dowolnego gracza. Zwycięstwo na drodze Sztuki polega na osiągnięciu najwyższego poziomu na osi (torze) Sztu-

Ścieżka kultury może być ciekawym rozwiązaniem dla wszystkich graczy, którzy nie przepadają za rozwiązaniami siłowymi i bezpośrednią konfrontacją. Karty wydarzeń dobierane dzięki rozwojowi Sztuki, mogą wprawdzie sprawić, że pomieszymy szyki przeciwnikowi, głównie jednak rozbudowują (często błyskawicznie) nasze własne państwo. Do tego dochodzą sławni ludzie, którzy znacząco zwiększają dochody naszych miast i powiększają możliwości dalszej rozbudowy. Sztuka w Cywilizacji to nie tylko bezproduktywne paćkanie po płótnie i brzdękanie na lutni.



ki. Polega to na inwestowaniu czasu i surowców w rozwój tej dziedziny oraz mecenat nad wielkimi ludźmi naszej historii. Kończy grę również fakt osiągnięcia przez jednego z graczy najwyższego dostępnego poziomu technologicznego. Technologię rozwijamy budując tzw. drzewko technologiczne, w którym karty niższego poziomu podtrzymują, jak w piramidzie, bardziej zaawansowane odkrycia. W końcu zwycięstwo ekonomiczne, które - jak pisał w jednym z dzienników autor gry - okazało się najtrudniejsze do zaimplementowania w grze planszowej. Ostatecznie ten rodzaj triumfu polega na uzyskaniu kontroli nad określoną liczbą symboli monet, których jednak w przeciwieństwie do innych surowców, nie zbiera się i nie kumuluje. Trzeba różnymi sposobami budować bądź przejmować miejsca, ludzi, budynki i technologie (a nawet ustroje polityczne), które zawierają wspomniane monety. Jest to, jak się wydaje, najtrudniejszy sposób na grę, zwłaszcza jeśli nie poznało się wszystkich możliwości, kart i niuansów.

A JAK TO DZIAŁA?

W grę występuje spory czynnik losowy. Zawarty został on głównie na planszy. Rozsiane po krainach surowce, wioski, a nawet samo ukształtowanie terenu wpływa na lokalnie obieraną strategię. Również dobór kart, na przykład Sztuki bądź manewrów używanych w bitwach, może być korzystny lub, jak nieraz bywa, wręcz przeciwnie. Mając do dyspozycji taką mnogość rozwiązań, na większość fanaberii ślepego losu można odpowiadać zdecydowanymi i wy kalkulowanymi działaniami. Trzeba by rzeczywiście ogromnego



Walka została rozwiązana w bardzo ciekawy sposób. Każda armia składa się z trzech typów jednostek: pieszych, dystansowych i mobilnych. W zależności od zaawansowania mogą to być piechurzy i łucznicy bądź karabinierzy i lotnictwo. Każdy rodzaj jest wyjątkowo skuteczny przeciw innej formacji i wrażliwy na ataki z trzeciej. W czasie bitwy zagrywamy z ręki karty z różnymi oznaczeniami siły. Możemy je stracić, ale też rozwijać. Niezbędne są też nowiny technologiczne pozwalające szybko podróżować lub przepływać zbiorniki wodne. Walka, choć oparta o znany mechanizm papier-kamień-nożyce, to nie karciana Wojna, ale prawdziwa strategia.

pecha, by móc z czystym sumieniem przyznać, że przegrało się rozgrywkę z powodu losu, a nie niewłaściwej taktyki.

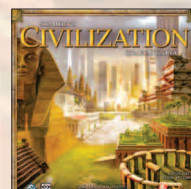
Taktyka jest kluczem. Grę trzeba poznać i się jej uczyć. W podsumowaniu końcowym wpisałem to jako plus i minus. Jest to jedna z tych cech gier, które potrafią zatrzymać przy sobie graczy na bardzo długi czas lub zupełnie zniechęcić do siebie zaraz na początku. I to zupełnie niezależnie od innych czynników składających się na ocenę gry. Ja bardzo sobie cenię tę cechę w grach. Niestety, mało kto ma dość czasu i samozaparcia, by poświęcić się jednej grze. Najczęściej szkoda jest po prostu zrezygnować z innych planszówek. Z innej zaś strony, satysfakcja i frajda, jaką może dawać gra na naprawdę zaawansowanym poziomie, przy równorzędnych przeciwnikach, jest nagrodą sama w sobie.

Testując Cywilizację spotkałem się ze skrajnymi reakcjami graczy. Od całkowitej fascynacji po znudzenie i niechęć do dokończenia jednej partii. Jednak każdy już na wstępie reagował podobnie; zachwyt świetnym wydaniem oraz możliwościami po streszczeniu założeń.

Cywilizacja to szereg drobnych mechanizmów, składających się na niezwykle bogatą

grę. Drzewko technologiczne, cuda świata, bitwy (bardzo upraszczając, bazujące na grze papier-kamień-nożyce), sztuka, budowle, surowce. Tyle tego do poznania. Tyle do zrozumienia. Pytając się „czy to gra dla mnie?“, należy sobie odpowiedzieć na inne pytanie - „czy jestem gotów zgłębiać tę grę?“. Bo jestem pewien, że sama ilość możliwości zachwyci każdego planszomaniaka. Podobnie poziom wydania gry.

W końcu zagrałem w Cywilizację. Przyznam, że jestem trochę zawiedziony, choć chyba sam nie wiem czego się spodziewałem. Może gdyby nie to od lat trwające nadmuchiwanie kultowości gry, zachwyciłbym się całkowicie. Choć może gdyby nie to nadmuchiwanie, to nigdy gra planszowa Cywilizacja by nie powstała. W ostatecznym rozrachunku stwierdzam, że Sid Meier zapoczątkował coś dobrego, coś co Kevin Wilson świetnie przeniósł na łono naszego hobby.



8/10

TYP GRY: Gra cywilizacyjna
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 4
 LICZBA GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: ok 180 min.
 WYDAWCA: Galakta
 AUTOR: Kevin Wilson
 CENA: 180 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 2 - średnio, 3-4 - dobrze
 PLUSY I MINUSY:
 + świetne wydanie, cztery ścieżki do zwycięstwa, mechanizmy tych ścieżek, gry trzeba się uczyć
 - gry trzeba się uczyć, nie dla niedzielnych graczy, miewa spore spowolnienia, losowość może być uprzykrzająca





Błażej Kubacki

A FEW ACRES OF SNOW

Forty z kart

A Few Acres of Snow to gra, która łączy atuty. Po pierwsze, stworzył ją Martin Wallace, który uznawany jest za jednego z lepszych projektantów gier w branży. Po drugie, twórczo korzysta z mechanizmu deck buildingu. Po trzecie, zabiera graczy w miejsce i czas nieczęsto eksplorowane przez inne planszowe tytuły.

Nieczęsto to oczywiście pojęcie względne. Jeśli zajrzemy w bazę BoardGameGeek, to okaże się, że gier, w ten czy inny sposób traktujących o wojnie siedmioletniej jest ponad siedemdziesiąt. Może nawet wydawać się, że to dużo – wystarczy jednak porównać tę liczbę z ilością gier o operacji Overlord (patrząc z perspektywy gier wojennych) czy z zatręśnięciem tytułów o późnośredniowiecznym obrocie zasobami (patrząc z perspektywy eurogier), by zrozumieć, że mamy do czynienia z tytułem cokolwiek wyjątkowym. Drewno, papier i śnieg

W pudełku ozdobionym sugestywną, rzucającą się w oczy ilustracją znajdziemy (co chyba nikogo nie zaskoczy) karty, średniej wielkości planszę, stosik drewnianych znaczników, worek plastikowych pieniędzy, kilka żetonów, instrukcję i nieco przerażającą pomoc gracza. Wszystkie elementy utrzymano w podobnej, miłej dla oka estetyce – same karty natomiast, poza elegancją i przejrzystością, wydają się również cechować zadowalającą trwałością materiału.

Zasady A Few Acres of Snow wyłożono precyzyjnie i przejrzysto. Chociaż gra nie należy do tych, które pojmiemy w pełni w ciągu kilku minut, to wspomniana wcześniej karta pomocy (z początku zastraszająca ilością upchniętych tam informacji,

zadrukowany drobnym maczkiem arkusz) szybko okaże się narzędziem wygodnym i naprawdę pomocnym w pojęciu rządzących rozgrywką mechanizmów.

KARTY WIELOZADANIOWE

Skoro o mechanizmach mowa, to zajmijmy się tym, który jeszcze przed wydaniem gry stanowił jej element definiujący – czyli deck buildingiem. Każda tura składa się z zagrywania i dobierania kart. W każdej turze mamy również (teoretyczną) możliwość zarówno dodania kart do swojej talii, jak i odchudzenia jej o karty już niepotrzebne. Szybko okazuje się jednak, że to tylko element, a nie cała treść rozgrywki.

Plansza w Few Acres of Snow nie służy tylko za wystawny dodatek, pozwalający utrzymać porządek w czasie rozgrywki (tak było np. w grze London). Przedstawia ona terytoria, które przyjdzie nam zasiedlać i o które będziemy toczyć boje, do tego terytoria pocięte jeziorami, otoczone morzem i poznaczone siatką różnego rodzaju szlaków. To tu będziemy zasiedlać nowe tereny, budować miasta i forty, a także szukać sposobów na uderzenie wroga tak, by cios okazał się celny.

Jak to działa w praktyce? Każdy z graczy rozpoczyna grę z talią zawierającą karty już posiadanych przez niego miast, a także kilka kart dodatkowych, zależnych

od strony konfliktu. Zasiedlenie nowego terytorium (lub wyprawa mająca na celu podbój) wiąże się z koniecznością zagrania co najmniej dwóch kart – jedna z nich będzie oznaczała miejsce, z którego wyruszamy na wyprawę, a druga – środek transportu. Dodatkowo, jeśli cel naszej ekspansji wymaga wysłania kontyngentu wojska lub grupy osadników, musimy w tej samej akcji zapewnić kolejną kartę ze stosownym oznaczeniem.

Same karty można zwykle zagrywać na kilka sposobów. Karta reprezentująca posiadane przez nas miasto może posłużyć za bazę wypadową, ale również za środek transportu, grupę osadników czy oddział miejscowej milicji. Oczywiście, nie każda karta ma takie same możliwości – wszystko zależy od pojawiających się na niej symboli.

Poza podbojami i ekspansją mamy jeszcze trzeci, równie ważny aspekt gry – wojnę podjazdową. Przedstawiana w A Few Acres of Snow wojna dla Europejczyków stanowiła zupełnie novum. Zarówno sam teren działań, jak i specyfika sporu zmuszała do korzystania nie tylko ze zwykłych wojsk, ale i z lekkich oddziałów zdolnych przeniknąć na niechronione tereny wroga. Mechanicznie, powyższy aspekt pozwala na szybkie i niespodziewane ataki, na pozbawianie przeciwnika części zdobytych już lokacji czy posiadanych na ręce kart.

WIELE SZLAKÓW – JEDEN CEL

A Few Acres of Snow to gra, która potrafi z początku nieco przytłoczyć. Niemal od pierwszej tury wymaga kontrolowania równocześnie zarówno sytuacji na mapie, jak i tego, co dzieje się w talii. Niektórych może kusić zwrócenie się głównie ku temu pierwszemu aspektowi – wszak to zajęte osady zapewniają punkty zwycięstwa i wzbogacają talię, warto jednak owej pokusie choć częściowo się oprzeć. Pozwalająca na efektywne działania talia to element równie ważny, a na dokładkę, wymagający stałej uwagi – wszak te same karty, które nadają się do kolonizacji w bitwie nie zawsze będą stanowiły atut.

Każda ze stron konfliktu posiada własne sposoby na dostosowywanie zawartości talii i każda ze stron może w toku gry korzystać z tak zwanej „rezerwy”. Jest to niewielki, odsłonięty stos kart, który znajduje się poza ręką gracza i który można podjąć ze stołu w dowolnym momencie swojej tury. Nie kosztuje to akcji – wymaga jednak nakładów finansowych. A skoro o finansach mowa – mechanizmy ich pozyskiwania są proste i choć istnieje między nimi różnica efektywności, to łączy je jeden punkt wspólny – nie należy o nich zapominać. Żaden wielki plan nie wypali, jeśli zapomnimy o jego finansowaniu.

TROCHĘ EURO, TROCHĘ WOJNY, STO PROCENT WALLACE’A

Równoczesne istnienie kilku płaszczyzn rozgrywki powoduje, że A Few Acres of Snow to gra, którą trudno sklasyfikować jednoznacznie jako eurogrę lub grę wojenną. Jeśli musiałbym jednak dokonać takiego wyboru, chyba postawiłbym na grę wojenną. Chociaż, najuczciwiej byłoby dokonać czegoś, co – z braku lepszej nazwy – można określić jako klasyfikację procentową. W mojej ocenie A Few Acres of Snow to gra łącząca 60% gry wojennej i 40% eurogry. Skąd takie proporcje?

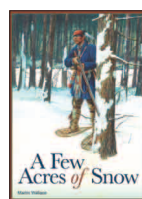
A Few Acres of Snow stanowi przede wszystkim przedstawienie faktycznie zaistniałego w historii konfliktu, którego klimat stara się oddać w miarę wiernie. Co więcej, jest tytułem oparty na ostrym, bezpośrednim konflikcie, którego koleje staną się ostatecznym wyznacznikiem zwycięzcy i przegranego. A Few Acres of Snow nie jest jednak symulacją. Ciekawie zastosowany mechanizm budowania talii pozwala odczuć, że prowadzenie wojny i kolonizacji to nie jazda na rowerze. Rozpędzona machina biurokracji czy wojny nie daje się łatwo zatrzymać, a często wymaga czasu, by wykonać nieco ostrzejszy zwrot ku nowej strategii.

Tutaj właśnie wkrada się wspomniane 40% eurogry. W A Few Acres of Snow wojna jest przedłużeniem naszej gospodarki i ekspansywności – te natomiast opierają się na dobrze pomyślanej abstrakcji, wykorzystanej dla generowania interesujących wyborów. Na dłuższą metę, wywodząca się w niemal prostej linii z eurogier optymalizacja stanowi istotny filar zwycięstwa. Sama w sobie jednak nie będzie nam go w stanie zapewnić – o ile nasz przeciwnik nie prześpi całej partii.

PODSUMOWANIE

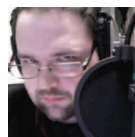
Nie wspominałem dotychczas o wadach gry, a to dlatego, że jest ich naprawdę niewiele. Jedyną naprawdę obiektywną może być nieco trudny w odczytaniu system połączeń pomiędzy lokacjami – choć tu w sukurs przyjdzie nam zamieszczona już na BoardGameGeek mapka. Wadą zupełnie subiektywną jest losowość. Chociaż to cecha wrodzona każdej gry karcianej i chociaż daje się okiełznać na wiele sposobów, to wiem, że niektórych nawet drobna szczypta tej wiecznie kontrowersyjnej przyprawy będzie „w zęby kłuć”.

Gdy idzie o zalety, lista jest dużo dłuższa – począwszy od solidnego wykonania, a skończywszy na błyskotliwym i nowatorskim



9,5/10

TYP GRY: Gra wojenna/eurogra
 ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 4
 LICZBA GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: ok. 120 min.
 WYDAWCA: Treefrog Games
 AUTOR: Martin Wallace
 CENA: ok. 170 zł
 EDYCJA: angielska
 SKALOWALNOŚĆ:
 nie dotyczy
 PLUSY I MINUSY:
 + nowatorskie połączenie mechanizmów, klimat;
 - lekko nieczytelna mapa



O RECENZENCIE: Jestem tłumaczem i lektorem, a prywatnie – zapalonym miłośnikiem wszelkich gier bez prądu (europejskich, amerykańskich, wojennych, zręcznościowych i fabularnych). Kiedyś planszową rozrywkę przybliżałem czytelnikom czasopisma GameRanking, a dziś prowadzę blog (www.planszuffka.blox.pl), na który czasem zaglądają pasjonaci podobni do mnie.

wykorzystaniu mechanizmu deck buildingu oraz niesymetryczności stron konfliktu. Martin Wallace po raz kolejny dowiódł, że na tworzeniu solidnych, intrygujących gier zna się jak nikt inny. A Few Acres of Snow to tytuł, który warto poznać. Daje ogromne możliwości, premiuje doświadczenie, przemyślane posunięcia i pomysłowość.

Każdemu pasjonatowi cięższych, wymagających gier, każdemu fanowi Martina Wallace’a i każdemu, kto choć przez chwilę interesował się brytyjsko-francuskim, osiemnastowiecznym konfliktem bez cienia wątpliwości polecam A Few Acres of Snow. Oto tytuł, który z pewnością na długo zagości w pamięci i na stołach graczy.



foto: Bob Barnettson

Gracze zainteresowani brytyjską wojną z Indianami i Francuzami (znaną też jako wojna siedmioletnia), mogą również sięgnąć wydaną przez GMT Wilderness War. Ta klasyczna już gra przedstawia konflikt za pomocą znanego z Washington’s War czy Twilight Struggle silnika CDG i stanowi ciekawą, choć dużo bardziej skomplikowaną alternatywę dla A Few Acres of Snow. Chętni poznać sam konflikt od strony bardziej beletrystycznej mogą zaś sięgnąć po pięcioksiążkowy cykl przygód Sokolego Oka Jamesa Fenimore’a Coopera lub zainteresować się ekranizacją jednej z należącej do cyklu powieści – „Ostatnim Mohikaninem” w reżyserii Michaela Manna.



Katarzyna Ziółkowska

EMINENT DOMAIN

Zapożyczeniem przez galaktykę

Nie tak dawno, właściwie całkiem niedawno temu, w naszej galaktyce, była sobie gra, która by zostać wydana, potrzebowała międzynarodowej zrzuć planistów komaniaków dobrej woli.

Prawie 700 osób założyło się z Sethem Jaffee i wydawnictwem Tasty Minstrel Games twierdzącymi, że mają coś naprawdę ciekawego do powiedzenia w kwestii deck buildingu.

Założyło się łącznie na 48 378 dolarów, co ponad dwukrotnie przekroczyło podaną w programie Kickstarter kwotę niezbędną do wydania gry. Eminent Domain ujrzał światło dzienne, czemu w sumie trudno się dziwić. Pomyślcie bowiem tytuły trzech gier, które naprawdę lubicie. Już? To teraz wyobraźcie sobie, że ktoś zamierza wydać jedną grę, łączącą w sobie te trzy, gra będzie

mieć obłędne grafiki, a jedyne co musicie zrobić, by dostać ją prosto do domu, to wpłacić 35 dolarów. Ponieważ moje trzy gry w całości pokrywały się z trzema grami wymienianymi przez twórcę Eminent Domain, nie mogłam sobie pozwolić na przeoczenie tego tytułu.

Siadam do gry. Okazuje się, że będziemy w kółeczko rozgrywać swoje tury według zakłętej sekwencji Akcja-Rola-Porządku, do momentu spełnienia warunków końca gry, czyli wyczerpania kupki żetonów zwycięstwa (Race for the Galaxy) lub stosika/-ów kart Ról leżących na środku stołu (Dominion). Akcja – jest opcjonalna i polega na zagranie jednej karty z ręki, zawsze wykonujemy ją sami. Rola – jest obowiązkowa, wiąże się z pobraniem i dołączeniem do talii odpowiadającej karty ze stołu (budowanie swojej talii - Dominion), a także daje możliwość wykonania tej samej Roli wszystkim graczom, którzy za nami podążą – zagrają z ręki takie same karty Ról (Na Chwałę Rzymu). Dodatkowo, jako gracze inicjujący Rolę otrzymamy bonus Lidera (Race for the Galaxy). Porządku to odrzucenie niechcianych kart – sami wybieramy, czy i co chcemy odrzucić - oraz uzupełnienie ręki do pięciu.

Gram wpieryw kilka, w końcu kilkanaście razy. Rozgrywki toczą się wokół zdobywania kontroli nad nowo odkrytymi planetami (Rola - Skanowanie), które możemy przejąć militarnie (Rola - Walka) lub pokojowo (Rola - Kolonizacja). Punkty zwycięstwa (oprócz samych planet) zapewnia mi także handlowanie pozyskanymi z nich towarami (Rola - Produkcja/Handel) oraz specjalne karty rozwoju technologicznego (Rola - Rozwój). Za każdym razem muszę rozważnie planować skład swojej

talii – co kolejkę trafia do niej jedna karta – ważne, by wszystko tworzyło razem grywalną, spójną całość. Po pierwsze, zależy mi by móc dołączać się do Ról wykonywanych przez pozostałych graczy, bo to możliwość zrobienia dodatkowej rzeczy poza moją kolejką. Po drugie, nie chcę mieć zbyt różnorodnych kart, bowiem każda wykonywana Rola będzie o tyle silniejsza, ile kart z jej symbolem uda mi się zagrać za jednym razem. Choć do dyspozycji jest tylko pięć Ról trudno się zdecydować, którą strategię wybrać. Z początku wydaje się, że każdą grę można by grać praktycznie

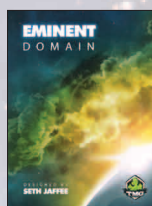
tak samo, z czasem okazuje się, że bardzo istotne jest śledzenie strategii pozostałych graczy. Jeśli trójka z nich nastawi się na podbijanie planet na wojennej ścieżce a my chcemy iść drogą spokojnej kolonizacji, możemy mieć problemy ze zwycięskim wyjściem z tej rozgrywki. Mechanizm

ten działa również w drugą stronę - podobnie jak w przypadku Race for the Galaxy czy Puerto Rico - muszę uważać, by wykonywaną w swojej kolejce Rolą nie pomagać za bardzo

pozostałym. Czasem lepiej zrobić mniej – ograniczyć się do zagrania Akcji, z której tylko ja skorzystam i poczekać, aż więcej zrobią inni – ktoś wybierze Rolę, na której nam zależy. Planowanie ułatwia fakt nie pozbywania się całej swojej ręki i możliwość zostawienia wybranych kart na koniec każdej kolejki.

Kto więc wygrał ten zakład? Autor z pewnością – gra została wydana, zauważona, zbiera dobre recenzje. A my? W Eminent Domain gra się bardzo przyjemnie. To gra nie tyle oparta na budowaniu talii, co na zarządzaniu nią. Rola, którą rozgrywasz trafia do twojej talii, musimy nauczyć się, że równie ważne jest usuwanie z decku Ról niepasujących do naszej strategii. Gdy już jednak obeznamy się ze wszystkimi kartami technologii, wypróbujemy kilka głównych strategii – nastawienie się na Kolonizację/Walkę/szybką produkcję i sprzedaż (wszystko to z różnym poziomem rozwoju technologicznego) – okazuje się, że powoli zanika ciekawość i chęć rozegrania kolejnych partii. W Dominionie mamy co grę zestaw nowych 10 kart królestwa, w Race for the Galaxy, czy Glory to Rome całe talie różnorodnych kart. W Eminent Domain zawsze jest to 5 takich samych Ról, planety pomimo, że występują w kilku rodzajach i mogą zapewniać różne symbole wspomagające Role, są do siebie podobne, zaś karty technologii nie są aż na tyle zróżnicowane, by miało to kluczowy wpływ na rozgrywkę. Pomimo konieczności dostosowywania się ze swoim sposobem gry, do stylu pozostałych, kolejne rozdania nie zaskakują niczym nowym. Dla wielu z was będzie to na pewno plus, w grze mamy bardzo niski faktor szczęścia, tego, że komuś dociągnie się lepsza lub gorsza karta. U mnie jednak „poprzedniczki” Eminent Domain będą lądowały na stół częściej - lepsze okazało się niestety wrogiem dobrego. PS Do Eminent Domain planowany jest dodatek (Exotic Expansion). Wprowadzi on nowe karty technologii, większe znaczenie różnych typów surowców (obecne są ich cztery, bez odpowiedniej technologii nie ma znaczenia, który z nich produkujemy – wszystkie dają przy sprzedaży po 1 punkcie) oraz rozróżnienie siły statków (w podstawowej wersji gry mamy statki w trzech rozmiarach – każdy z nich ma jednak taką samą siłę przy podbijaniu planet).

Osoby, które wsparły wydanie gry w programie Kickstarter, oprócz kopii gry ze specjalną, czerwoną okładką, otrzymały dodatkową dwustronną kartę technologii dającą po jej wynalezieniu zwycięstwo w przypadku remisu lub po prostu zwycięstwo. Zestaw bonusowych planet (pierwotny bonus dla kickstarterowców) jest dołączany do normalnego wydania gry.

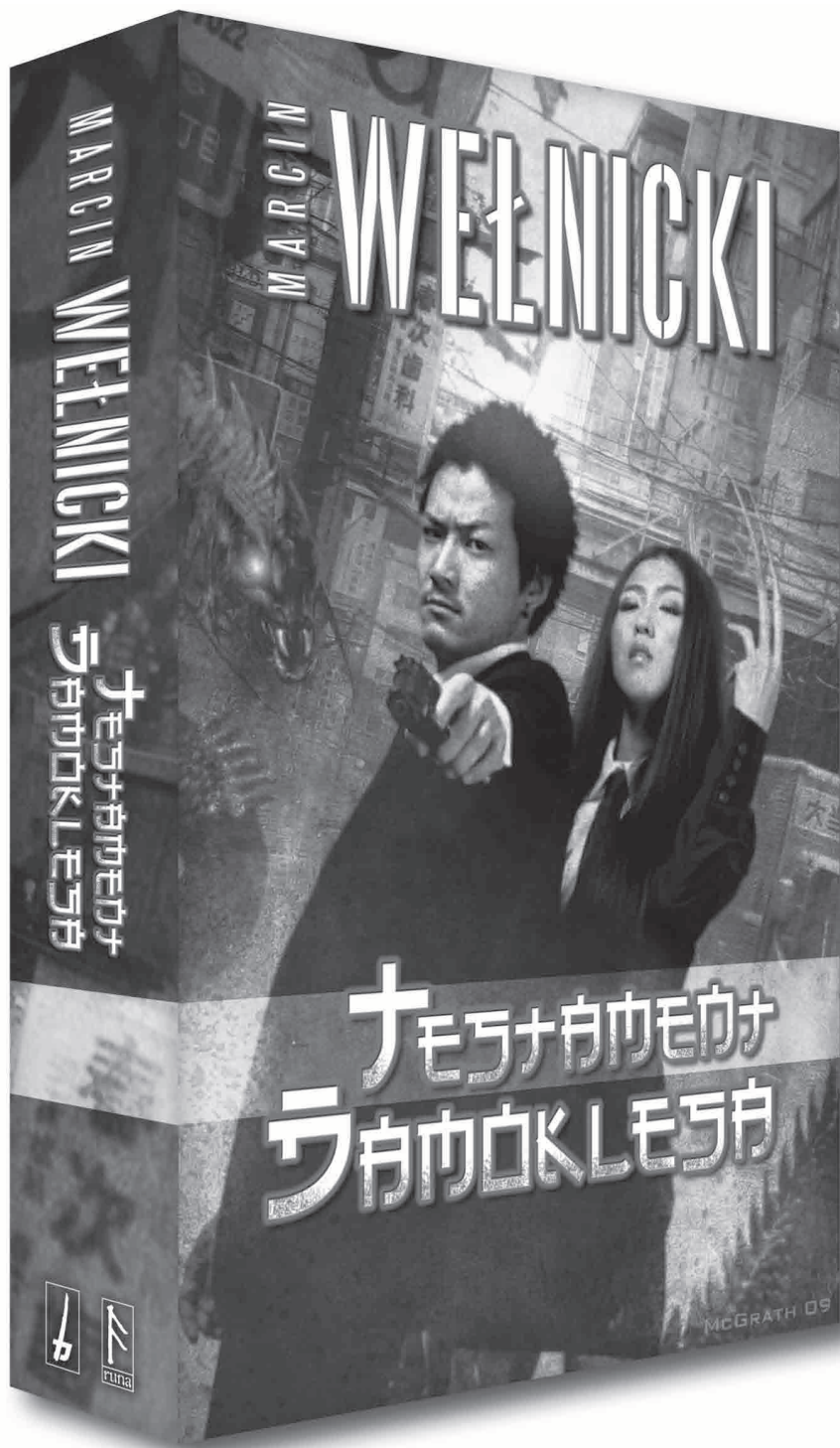


7/10

TYP GRY: Gra karciana (deck building)
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3/5
LICZBA GRACZY: 2- 4
CZAS ROZGRYWKI: 45 min.
WYDAWCA: Tasty Minstrel Games, LocWorks
AUTOR: Seth Jaffee
CENA: 129-145 zł
EDYCJA: angielska
SKALOWALNOŚĆ: 2-4 dobra
PLUSY I MINUSY:
+ porządne wykonanie, fajne grafiki, szybkość rozgrywki;
- dużo zapożyczeń w mechanice, dalsze gry coraz bardziej podobne do siebie.



Blog autora gry, Setha Jaffee:
<http://sedjtroll.blogspot.com>

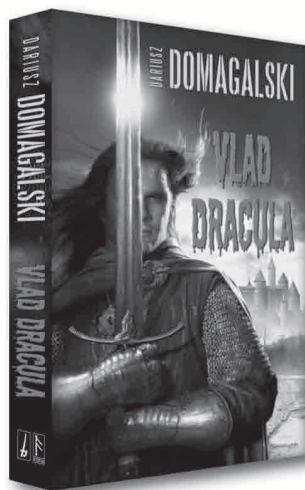
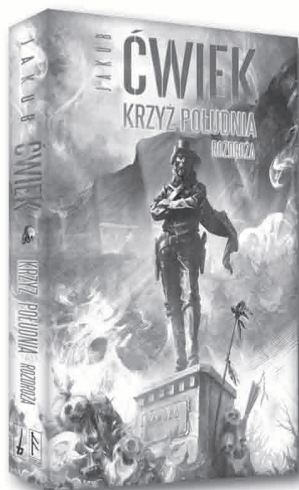
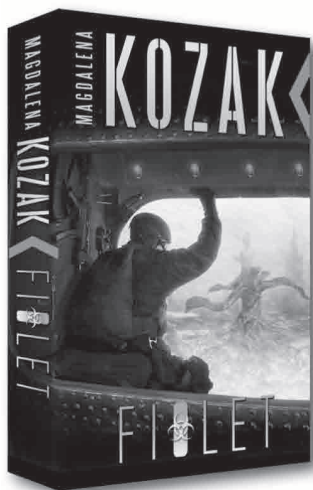


**Intryga,
pościgi,
zemsta
i seks**

czyli

**„zimniejsza wojna”
nowocześniejszego
świata**

Z TEJ SAMEJ SERII:



Wojciech Dziwok

SERIA MIRRORKAL

Nie ufaj odbiciom - łamigłówki lustrzane

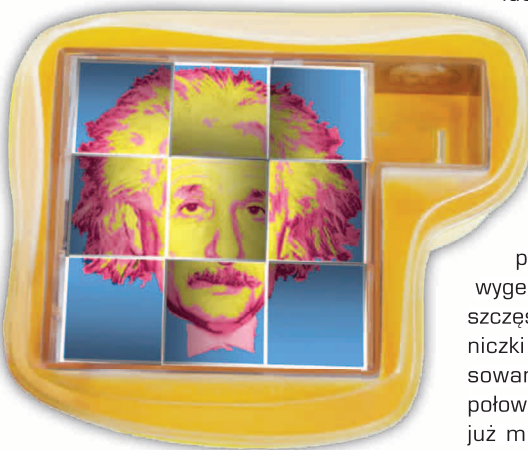
Lustra to w wielu społecznościach przedmioty magiczne - już sama umiejętność rozpoznania siebie w odbiciu zarezerwowana jest wyłącznie dla wyższych naczelnych, stoni i delfinów.

Historia zwierciadeł jest tak długa jak historia próżności rodzaju ludzkiego: najstarsze lustra, liczące sobie 8000 lat i wykonane z obsydianu, odnaleziono na terenie dzisiejszej Turcji. Późniejsze metalowe, z miedzi, brązu czy srebra towarzyszyły praktycznie każdej kulturze starożytnej. Wreszcie szklane, znane już w czasach imperium rzymskiego, odkryte ponownie dopiero w XV wieku na wyspie Murano, niedaleko Wenecji, upowszechniły się dopiero po przełamaniu monopolu przez Francuzów, w miejscowości Saint-Gobain w wieku XVII.

W dziedzinie - mniej lub bardziej inteligentnej - rozrywki lustra również dosyć szybko odnalazły swoje miejsce: niejeden z nas pamięta wizyty w gabinecie krzywych zwierciadeł, guzy nabite w lustrzanych labiryntach czy też szukanie różnic pomiędzy rysunkiem i jego niedoskonałym odbiciem. Niektórzy mieli okazję obejrzeć się w specjalnych zwierciadłach pokazujących proste, nieodwrócone obrazy. Lustra dorobiły się nawet własnej terminologii medycznej - spektrofobia oznacza ni mniej, ni więcej lęk przed własnym odbiciem, co w przypadku poniedziałkowych poranków jest symptomem niejednokrotnie uzasadnionym...

RODZINA MIRRORKAL

Do tej pory lustrzane układanki kojarzyły mi się wyłącznie z dosyć ostatecznym pomysłem na puzzle, w którym



zwyczajowy obrazek rozcinany na zachodzące pomiędzy siebie kawałki zastąpiono... lustrzaną powierzchnią właśnie - w efekcie celem jest de facto ułożenie swojego kompletnego odbicia. Zaiste, układanka dla prawdziwych desperatów. Rok temu wpadł mi jednak w ręce prototyp lustrzanej łamigłówki zaprojektowanej przez Ivana Moscovicha, autora popularnej serii Visual Brain Storms. Swoje projekty zbiera w archiwum S.A.M. (Science, Art and Mathematics) i ma już ich tam podobno ponad 5 000. Pamiętam, że z uwagi na pewne aspekty jej wykonania, decyzja o wprowadzeniu jej na polski rynek ważyła się dosyć długo. Na szczęście, problemy techniczne rozwiązano wraz z nową edycją. Co więcej, łamigłówka pojawiła się u nas w towarzystwie swoich młodszych sióstr i braci.

Holenderski producent łamigłówek, firma RecentToys, wprowadziła na rynek całą serię układanek wykorzystujących efekt lustrzanego odbicia,

o różnej mechanice i stopniu trudności - dzięki temu każdy ma szansę znaleźć coś dla siebie lub bliskich.

Z WYŻSZYCH SFER

Dla najmłodszych (od 3. roku życia) przeznaczone są łamigłówki Księżniczka i wiedźma oraz Księżę i potwór, stereotypowo zapakowane i wykonane odpowiednio w różu i błękicie. Idea działania w obydwu przypadkach jest identyczna: do dyspozycji mamy kwadratową podstawę z systemem 16 umieszczonych pod kątem 45 stopni lusterek oraz osiem dwustronnych plastikowych kart, przedstawiających różne części twarzy. Umieszczając odpowiednio karty w szczelinach pomiędzy lusterkami powodujemy wygenerowanie odbić i przy odrobinie szczęścia powstanie wizerunku księżniczki bądź księcia. Umiejętne dopasowanie kart do szczelin to dopiero połowa zabawy: kiedy twarz przybiera już mniej więcej odpowiedni kształt, możemy obracać karty o 180 stopni, co powoduje zamianę księżniczki w wiedźmę, a księcia w potwora. Dla kreatywnych osiągalne są również różne formy pośrednie, przy czym niektóre niepokojąco przypominają wyniki nieudanych eksperymentów genetycznych.

Łamigłówki te umożliwiają elementarne zapoznanie dzieci z ideą odbitego obrazu. Z uwagi na niewielką liczbę elementów pozwalają na dosyć swobodne eksperymentowanie, które nawet metodą prób i błędów doprowadzi w sensownie krótkim czasie do któregoś z rozwiązań. Motyw księżniczki i księcia działa dopingująco na najmłodszych, nieco inaczej sprawa ma się z wizerunkami wiedźmy i potwora - chociaż nie są specjalnie przerażające, niektóre dzieci mogą się ich bać. Na uwagę zasługuje znakomite wykonanie: podstawki są solidne, w zdecydowanych barwach i łatwe do uchwycenia przez małe dłonie, plastikowe karty sztywne, precyzyjnie zadrukowane i kolorowe, lusterka płaskie i dobrze odbijające ob-

Człowieczeństwo bywa definiowane na różne sposoby. Na przykład jako Homo habilis, człowiek zręczny; jako Homo sapiens, człowiek rozumny. Ja preferuję Homo ludens, człowieka bawiącego się, jako najlepszą definicję XX-wiecznej istoty ludzkiej - Ivan Moscovich (Master of Puzzles by Igor Goldkin)

razy. Nawet pudełko zaopatrzone jest w przezroczyste okienko umożliwiające zerknięcie do środka i rysunkowy opis zabawy na odwrocie (z polskim tłumaczeniem). Teoretycznie istnieje możliwość wydrukowania własnych kart z dowolnego zdjęcia na stronie www.mirrorkal.com, ale niestety nie udało mi się z rzeczoną stroną połączyć.

EINSTEIN I MONA LISA

Kolejną łamigłówką, przeznaczoną dla nieco starszego odbiorcy (od 7 lat) jest Mirrorkal – ty i Einstein. Tym razem w obrębie podstawy o boku 3x3 przesuwamy 9 przezroczystych sześcianów. Każdy z nich zawiera w swoim wnętrzu ustawione pod kątem 45 stopni lustro, każdy jest również oklejony po trzech bokach fragmentami popularnego wizerunku słynnego naukowca. Naszym zadaniem jest ta-

kie ułożenie obok siebie wszystkich sześcianów, aby w efekcie zestawienia dziewięciu odbić powstał duży obraz przedstawiający Einsteina. Drugim zadaniem jest doprowadzenie do rozwiązania, w którym pomniejszony konterfekt pojawia się wyłącznie na centralnym sześcianie, pozostałe zaś stanowią lustrzaną powierzchnię, w której przegląda się układający.

Pierwsze skojarzenie jest jak najbardziej słuszne – ta łamigłówka to ni mniej, ni więcej odmiana słynnej „piętnastki”, a w zasadzie jej mniejszej siostry „ósemki”. Klasyczna łamigłówka przesuwana została utrudniona w ten sposób, że umieszczone zwyczajowo na ruchomych elementach układanki symbole bądź fragmenty obrazka zostały zastąpione lustrami. W efekcie kolejność ułożenia poszczególnych sześcianów w ramce musimy najpierw sami wydedukować. Niewątpliwie czyni to łamigłówkę ciekawszą, trudniejszą i dłuższą w rozwiązywaniu. Niektóre fragmenty występują podwójnie, najpierw musimy więc drogą dedukcji zasłonić te nadmiarowe. Na zachodzie dostępna jest również wersja oparta o słynne malowidło Leonarda da Vinci – celem układającego jest skompletowanie z fragmentów odbić oblicza Mony Lisy.

Ivan Moscovich spotkał osobiście M.C. Eschera w 1964 roku. Trudno wyobrazić sobie lepsze połączenie efektów pracy dwóch genialnych twórców.

COŚ DLA WYMAGAJĄCYCH ESTETÓW

Ostatnia układanka to prawdziwa perełka wśród łamigłówek lustrzanych. Nie tylko najbardziej kompaktowa i przemyślana pod względem budowy (te otwory w dnie podstawy ułatwiają wyciąganie klocków!) ale również oferująca największą ilość zadań i więcej niż przyzwoity poziom trudności.

Ponownie mamy do czynienia z dziewięcioma akrylowymi klockami, wyposażonymi w ułożone pod



kątem 45 stopni lusterka i oklejone fragmentami rysunków po bokach. Trudność polega na tym, iż tym razem możemy swobodnie wyciągać je z ramki

i dowolnie orientować w przestrzeni przed ponownym włożeniem. Lustra mogą odbijać fragmenty obrazka zarówno umieszczone na sąsiednich klockach, jak i na obrzeżu ramki. Dla utrudnienia niektóre fragmenty występują częściej niż raz i naszym zadaniem jest w pierwszej kolejności wyeliminowanie tych, które na pewno nie posłużą do ułożenia kompletnego obrazu. Jedno jest pewne: daną grafikę możemy odtworzyć bazując wyłącznie na odbiciach, w prawidłowo odtworzonym obrazie nie może się znaleźć bezpośrednio żaden oklejony bok.

Prawdziwą ozdobą jest jednak wykorzystany motyw wizualny w postaci prac Mauritsa Cornelisa Eschera, genialnego holenderskiego malarza i grafika, które musimy poskładać w zgodną z oryginałami całość. Wykorzystane obrazy, przedstawiające figury niemożliwe, pasują wręcz idealnie do idei lustrzanych odbić. Nawet z wkładką pokazującą rzeczywisty wygląd rysunków ułożenie danej grafiki jest satysfakcjonująco

trudne, spróbujcie natomiast dokonać tej samej sztuki bez podpowiedzi w dłoni – splecione wymiary utrudnią znacząco rozwiązanie. Cała łamigłówka, łącznie z plastikową podstawą, utrzymana jest w czarno-białej tonacji, co nie tylko nadaje jej odrobinę stylu retro, ale wręcz czyni staroświecko elegancką. Lubię takie połączenia solidnego mózgołamania ze sztuką przez duże S, szczególnie, że niewiele znam udanych kombinacji tego typu.

LUSTERCZKO, POWIEDZ PRZECIE...

Łamigłówki z serii Mirrorkal stanowią bardzo ciekawe urozmaicenie obecnych do tej pory na rynku układanek logicznych. Konieczność korzystania z odbić wymusza zmianę tradycyjnego sposobu myślenia i dosłowne przejście na drugą stronę lustra.

Dzięki różnicowanej ofercie trafiają do szerokiego grona odbiorców. Jakość wykonania i przemyślana mechanika sprawiają sporo frajdy podczas układania. Osobiście bardzo przypadła mi do gustu łamigłówka z grafikami Eschera, polecam ją każdemu, kto ma ochotę na coś wyjątkowego.

7-9,5/10

TYP GRY: łamigłówka
OCENY: 7 - łamigłówki dla dzieci, 9,5 - Mirrorkal Escher
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 3
LICZBA GRACZY: 1
CZAS ROZGRYWKI: kilka(naście) minut na zadanie
WYDAWCA: RecentToys
AUTOR: Ivan Moscovich
CENA: 50-70 zł
EDYCJA: zagraniczna z polskim opisem
PLUSY I MINUSY:
+bardzo ciekawa koncepcja wykorzystująca odbicia, świetny projekt i wykonanie, zróżnicowany poziom trudności; - mało zadań (szczególnie w przypadku gier dla najmłodszych), przezroczyste sześciany i odsłonięte lustro po jakimś czasie się rysują, cena (im ciekawiej, tym drożej)



O RECENZENCIE: Miłośnik łamigłówek wielozadaniowych i mechanicznych



Mariusz Bogacki

LE HAVRE

Jak grać, żeby nie przegrać z kretesem

Tytuł tego poradnika jest zamierzony, celowy i ma stanowić swego rodzaju alibi. Alibi oczywiście dla mnie, gdyż nie jestem w stanie napisać poradnika jak grać w tak złożoną grę w stylu: graj tak i tak, a wygrasz. Nie zadeklaruję czegoś takiego, bo nie chcę was oszukiwać.



Niestety, te nieco ponad 60 rozgrywek to za mało, abym mógł takie deklaracje składać. Ponieważ kolejne 100 rozgrywek też pewnie sprawy by nie rozwiązało, postanowiliśmy więc, że podzielę się kilkoma, moimi i współgraczy, spostrzeżeniami i radami, zwłaszcza, że polska edycja tej znakomitej gry już jest na horyzoncie. Nie obiecuję więc 100% skuteczności w wygranych, ale mogę za to obiecać, że po lekturze tego tekstu już nie będziesz włócił się na końcu klasyfikacji, wygrane będą częstsze, a nawet jeśli przegrasz to będzie to porażka nieznaczna. Jeśli natomiast regularnie zdobywasz w partii dwuosobowej ponad 300 punktów, a w partii czterosobowej ponad 180

punktów, to raczej niczego odkrywczego z tego poradnika się nie dowiesz. Chociaż...

ADAM SŁODOWY RADZI: KUP TO SAM

Na początek mała uwaga i rada techniczna. Mała uwaga: poradnik dotyczy wersji pełnej dla 2-5 graczy. Wariant solo i skrócony nie jest jego przedmiotem. Posługuję się też nazwami polskimi budynków (z polskiego tłumaczenia instrukcji w serwisie BGG) i dla ułatwienia podaję w nawiasach numery kart. Rada techniczna: ponieważ trzymanie wszystkich

żetonów na planszy, dobieranie z nich i odkładanie tych zużytych z powrotem na planszę jest bardzo uciążliwe i niewygodne, dlatego polecam przy najbliższej wizycie w markecie budowlanym rozejrzeć się za plastikowym pojemnikiem na drobiazgi. Koszt ok. 5 zł, a pomoc bezcenna. Tyle techniki. Teraz przejdźmy do merytoryki.

ŻYCIE NA KREDYT

Le Havre jest częścią tzw. „trylogii żywieniowej”, w której skład wchodzi jeszcze Agricola i At the Gates of Loyang (na ten tytuł spuszczam zasłonę milczenia i uznaję go za wypadek przy pracy). Kto zna Agricolę ten wie, że przychodzi w grze moment, kiedy musimy wyżywić naszą rodzinę. Nie inaczej jest w Le Havre. Na końcu każdej rundy musimy wyżywić lub opłacić naszych pracowników. Różnica polega jednak na tym, że konsekwencje niewyżywienia naszych ludzi w Agricoli są oplakane w skutkach, natomiast w Le Havre mogą być w pewnych okolicznościach nawet korzystne. Postanowiłem o tym wspomnieć, bo jest to najczęstszy błąd popełniany przez nowych graczy, którzy znają Agricolę i właśnie zasiedli do Le Havre.

Zatem pierwsza rada brzmi: nie przejmujcie się aż tak bardzo żywnościem/opłacaniem robotników! W końcu pożyczki w Le Havre można spłacić, a odsetki są niskie. Dodatkowo, wzięcie pożyczki może być, w pewnych okolicznościach, korzystnym rozwiązaniem. Przykład: za wstęp do budynków należących do miasta i innych graczy musimy zapłacić. Gdy nie mamy potrzebnej ilości pieniędzy/żywności możemy albo obejść się smakiem, albo sprzedać któryś z naszych budynków za połowę ceny. Ponieważ drugie rozwiązanie powinniśmy stosować tylko w ostateczności, więc zwykle musimy szukać innej akcji do wykonania. Jeśli natomiast na końcu poprzedniej rundy wpadła nam pożyczka, z której jeszcze zostały nam np. 2 franki może okazać się, że to co było niedostępne, teraz stoi przed nami otworem.



Uwe Rosenberg Le Havre

Jeszcze korzystniejszą sytuacją jest posiadanie pożyczek i brak opłaty na odsetki. Dostajemy co prawda kolejną pożyczkę, ale i 3 franki reszty od razu gotowe do użycia (spłacić musimy 5, więc koszt takiej pożyczki to tak naprawdę 2 franki). Tak więc jeśli np. na początku gry masz wybór: zabrać 5 drewna, 3 gliny lub 2 rury kosztem pożyczki, to nie ma się co nawet zastanawiać. Oczywiście w ilości branych pożyczek należy zachować zdrowy rozsądek i umiar. Z moich obserwacji wynika, że ilość pożyczek wahająca się między 4 (przy 5 graczach) a 12 (przy dwóch graczach) jest poziomem bezpiecznym.



BUDUJ, BUDUJ I CZASEM KUPUJ

Budynki to sedno Le Havre. To kolejne możliwości i akcje w grze, ale także punkty zwycięstwa na jej zakończenie. Jak wiecie, budynki w Le Havre można budować lub kupować. Zamiana surowców na budynki (czyli budowanie) jest najbardziej opłacalna i kto nie buduje, ten nie wygra (przynajmniej nie z kimś kto jednak buduje). Najkorzystniej jest budować dwa budynki naraz korzystając z Firmy Konstruktoryjnej (budynek startowy) i właśnie ten sposób polecam najbardziej. Ale ilość wybudowanych czy kupionych budynków to nie wszystko. Najczęściej liczy się bowiem nie ile, ale co budujemy/kupujemy. Tutaj nie ma niestety sprawdzonych recept na sukces, ale jest kilka patentów, które dają całkiem dobre rezultaty.

Wiadomym jest, że budynki oprócz swojego podstawowego działania posiadają także ikonkę określającą do jakiego typu budynków przynależą (są też karty niesklasyfikowane jako budynki i te ikony nie mają). W grze mamy więc budynki ekonomiczne, użyteczności publicznej, przemysłowe oraz rzemieślnicze. Jest to o tyle istotne, że są budynki, które premiąją dodatkowo na koniec gry posiadane przez nas budynki konkretnego typu. Te budynki to Bank (29) premiąjący budynki ekonomiczne (w tym sie-

bie samego) i przemysłowe, a także Ratusz (28) dający dodatkowe punkty za użyteczność publiczną i rzemiosło. Jest także Park biznesu i Dom cechowy (budynki specjalne), premiąjące budynki przemysłowe i ekonomiczne.

Na szczególną uwagę zasługuje jednak Bank. Premia w wysokości 3 punktów za każdy budynek przemysłowy w naszym posiadaniu jest niezła, ale nie w tym tkwi sedno. Chodzi bowiem o to, że Bank dodatkowo premiuje - i tak same w sobie bardzo dobre - budynki przemysłowe, które zawsze warto budować. Powodów jest kilka, a najważniejsze to te, że budynki te chętnie odwiedzane są przez

wszystkich graczy (większe wpływy i mniejsze wydatki dla nas), ich wartość na koniec gry też jest z reguły niezła, a ponadto w połączeniu z Bankiem mogą zdecydować o zwycięstwie. No i jeszcze warto być monopolistą. Przemysł stalowy (Huta (22) + Stalownia (23)) czy węglowy (Kopalnia węgla (16) + Koksownia (25)) w cudzych rękach to niebezpieczna rzecz, w naszych rękach to dobrodziejstwo. Jeśli uda nam się (a raczej, jeśli przeciwnicy pozwolą) wszystkie te budynki zgromadzić, jesteśmy na najlepszej drodze do zwycięstwa.

Jest jeszcze Targowisko (01), które premiuje posiadanie budynków rzemieślniczych podczas samej gry. Odwiedzając targowisko dostajemy bowiem 2 surowce, plus po jednym dodatkowym

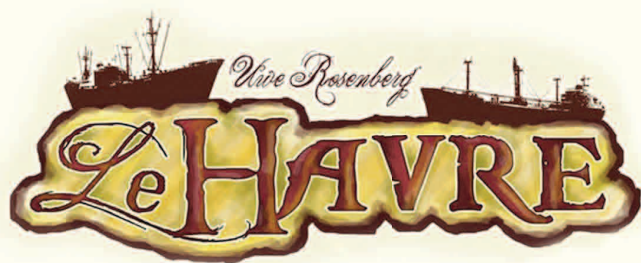
surowcu (maks. 8, bo każdy surowiec musi być inny) za każdy należący do nas budynek rzemieślniczy, co ma spore znaczenie zwłaszcza na początku gry i w tym okresie gry budynek ten jest chętnie odwiedzany.

Co brać z Targowiska? W zasadzie wszystko oprócz skóry jest przydatne. Nie bez znaczenia jest też w przypadku tego budynku uzyskanie wiedzy i zdecydowanie jakie budynki specjalne wejdą do gry. Zwracam też uwagę na to, aby sprawdzić „na kogo budynek specjalny trafi”, czyli kto rozpoczyna rundę zaraz po tym, jak taki budynek pojawi się w grze, i na którym miejscu w kolejności jesteśmy my. Wiadomo bowiem, że budynki specjalne można tylko kupić, a jak jest coś naprawdę dobrego to pewnie kupi ten, kto rundę rozpoczyna. Budynki specjalne też mogą premiiować „ikonki” na naszych budynkach i w pewnych okolicznościach mogą mocno wpływać na grę (np. Rynek miejski), jednak trudno tu mówić o jakichś ogólnych regułach jak wówczas grać.

Podsumowując, na budynki przemysłowe i rzemieślnicze oraz na Bank należy zwracać szczególną uwagę. Natomiast posiadanie Targowiska i/lub jego odwiedzanie na początku rozgrywki jest dobrym rozwiązaniem.

Na dokładkę niektóre budynki posiadają ikonki „wędkarza” i „młotka”. Każdy budynek z „wędkarzem” daje nam więcej ryb (a więc żywności) podczas wykonywania akcji w Łowisku (03) czy np. w Pośrednictwie pracy (budynek specjalny). Przyznaję, że





raczej nie przywiązuje do tego uwagi, czego nie mogę powiedzieć o ikonce „młotka”. Tutaj wg mnie korzyści są znacznie większe. Po pierwsze, więcej gliny (bez gliny/cegły nie wybudujemy najlepszych budynków) i więcej węgla, czyli energii, bez której nie da się w Le Havre myśleć o zwycięstwie. Zatem kupno od miasta jednego z budynków startowych jest często praktykowane.



Ja zwykle już w pierwszym ruchu kupuję Firmę budowlaną za 4 franki, nawet kosztem wzięcia na koniec pierwszej rundy pożyczki. A gdy ktoś mnie ubiegnie, moim łupem pada często Firma konstrukcyjna za 8 franków (tyle, że nie od razu).

STOCZNIE – MIEĆ CZY NIE MIEĆ, OTO JEST PYTANIE

Stocznie (a w zasadzie Nabrzeża [12 i 17]) są budynkami specyficznymi, ale i bardzo ważnymi. Dlatego piszę o nich osobno. Ich usytuowanie w szeregu podczas setupu jest ważną informacją. Jeśli stocznie znajdują się nisko (później wejdą do gry) jest to informacja, że zanim wybudujemy statki trzeba się będzie rozejrzeć za jakimś źródłem jedzenia, aby nie wpaść w spiralę pożyczek bez końca.

Tutaj niezłym rozwiązaniem, zresztą sprawdzonym z powodzeniem w praktyce, jest kupno (a nie budowa) pierwszego statku. Trzeba coś tam sprzedać do miasta, ale w ostatecznym rozrachunku nie będziemy stratni (ważne tylko, aby zrobić to w miarę szybko). Natomiast jeśli stocznie są wysoko, to mamy dylemat: od razu zbierać surowce na ich budowę czy może surowce na budowę pierwszego statku? Stocznię niby dobrze mieć, ale z drugiej strony najczęściej bywa tak, że gracz budujący stocznę od razu stawia się na końcu kolejki do budowy statku. Sprzedać stocznę (by wyrzucić „okupanta” i statek zbudować), ktoś powie. A ja mówię: takich budynków się nie sprzedaje. Sprzedać to można Kopiec gliny [10], Czarny rynek [13], Piec drzewny [07] czy Garbarnię [20] i Biuro [21] (o tym za chwilę). Ale stocznę? To nie jest dobry pomysł.

Na szczęście, zarówno budowa stoczni jak i statku jest dobrym rozwiązaniem, więc cokolwiek zrobimy będzie dobrze. Warunek jest jednak taki, że to zrobimy. Jeśli zbieramy surowce na budowę, a ktoś wybuduje przed nami i okaże się, że zostaliśmy bez stoczni i bez surowców na statek, może być kiepsko. Dlatego zawsze trzeba śledzić co kto zbiera, na co go stać, czy będzie gotowy przed nami i czy będzie miał dostęp do odpowiedniego budynku (Nabrzeża lub Firm Budowlanych).

Jest jeszcze jedna opcja. A mianowicie kupić stocznę i od razu zbudować w niej statek. Niestety, pomimo kilku podejść nie udało mi się tego planu zrealizować i nigdy nie widziałem, aby komuś się to udało, więc nie wiem na ile jest on skuteczny. Wydatek 14 franków nie jest jakiś ogromny, ale w początkowym etapie gry taką kwotę jednak dosyć ciężko zgromadzić, a jak to się już uda, to lepszym rozwiązaniem wydaje się jednak zakup statku.

A STATKI TRZEBA MIEĆ.

Statki, obok budynków to główne źródło dochodów. Po pierwsze, same w sobie mają jakąś wartość, po drugie, dają na koniec rundy stałą ilość jedzenia, co daje wymierne oszczędności, a po trzecie, umożliwiają wysyłkę towarów za pośrednictwem Biura [21].

Generalnie, im wcześniej statek znajdzie się w naszym posiadaniu, tym lepiej. Łatwo policzyć, że np. statek z drewna postawiony w trzeciej rundzie gry czterooosobowej dostarczy do końca gry 36 żywności, że nie wspomnę o pożyczkach, przed zaciągnięciem których może nas uchronić. Kluczowe jednak są stalowce. Ilość jedzenia, którą zapewniają właścicielowi, ich wartość (te od 16 wzwyż) oraz ilość towarów, które są w stanie zabrać podczas wysyłki, to wszystko przemawia za tym, aby

stalowce budować. Standardem jest więc sprawdzanie na początku gry w czyjej kolejce stalowiec pojawi się w grze i śledzenie jak dany gracz jest przygotowany do jego budowy. Ciężko jest bowiem wygrać bez stalowca, co zostało udowodnione w tych ponad 60 partiach. Jak się to komuś udało to góra raz czy dwa, lub była to partia pięcioosobowa, która jest dosyć specjalnym przypadkiem, w którym statki nie są aż tak ważne jak budynki.

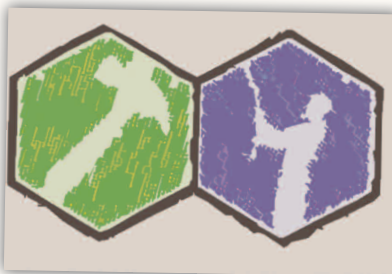
Skoro mowa o stalowcach to pojawia się kwestia stali, która jest bardzo cennym surowcem w grze. Przeróbka żelaza w stal jest kosztowna i wymaga trochę zachodu, ale w efekcie końcowym powinna być opłacalna. Aby tak było należy w Stalowni [23] przerabiać jak najwięcej żelaza w jednej akcji, a potrzebną energię pozyskać z koksu. Przerabianie dwóch czy trzech rur i dołożenie do tego energii z węgla i/lub drewna zwykle nie jest dobrym rozwiązaniem. Wyjątek może stanowić jedynie wyścig do Banku i dużej premii, którą może on dać nam lub komuś innemu.

A co z Luksusowymi liniowcami? Wiadomo, że na ich budowę potrzebne są 3 stale i 3 jednostki energii. Podczas wysyłki te 3 stale warte są 24 franki, a przecież zawsze wysyłamy jeszcze coś więcej. Najlepszy statek luksusowy ma natomiast wartość 38 franków. Są to więc wartości porównywalne i nie powinniśmy się strasznie spinać, aby liniowiec wybudować, natomiast dobrym posunięciem jest zostawienie sobie takiej możliwości, gdy inni gracze przyblokują nas w Biurze, bo planowaliśmy np. dwie wysyłki (jedną wysyłkę zawsze zrobimy podczas ostatniej nieblokowanej akcji).

WYŚCIG SZCZURÓW... ŁADOWYCH?

No właśnie... wysyłki. Nadchodzi w grze moment, gdy gracze rozpoczynają wyścig do Biura [21], aby wysłać na statkach zgromadzone towa-

ry. To akcja mogąca dać naprawdę sporo punktów i wysłać warto, nawet kilka razy. Oczywiście nie wysyłamy





wszystkiego co się da, bo szkoda naszej energii (dosłownie i w przenośni) i zmarnowanej akcji. Najlepiej wysłać krowy i chleb oraz stal i koks. Nasze ładownie dopychamy innymi towarami tylko w ostateczności.

Do wysyłki potrzebne są więc statki, towary, energia (opłata za ładunek) oraz Biuro. Najlepiej budynek ten mieć na własność, bo oprócz braku opłaty za wstęp będziemy mogli zrobić dwie wysyłki z rzędu (na koniec gry) bez możliwości zablokowania nas przez innych graczy. Wystarczy bowiem Biuro sprzedać do miasta, aby znów ponownie do niego wejść. Biuro nie ma wysokiej wartości punktowej, a do jego wybudowania potrzeba sporo surowców, dlatego tego budynku się nie buduje tylko kupuje. Wydatek 10 franków na etapie gry, w którym Biuro jest w zasięgu jest niewielki i warto się przyczaić, aby w jednym ruchu np. bu-

dynek leżący na Biurze wybudować i od razu Biuro kupić, ubiegając tym samym innych graczy.

Pieniądże z wysyłki to zdecydowanie najlepszy (a często jedyny) sposób na spłatę pożyczek, chociaż Sąd Rejonowy (15) też jest dobrą opcją, gdy mamy ich 3 lub więcej.

PROSTY PLAN

Obserwuj poczynania innych graczy i reaguj na nie. Nie bój się zmienić strategii podczas gry. Blokowanie niektórych budynków może dać dobre efekty (np. Nabrzeża czy Cegielni). Najpóźniej na trzy rundy przed końcem gry dokładnie policz ile zostało ci ruchów i dokładnie je zaplanuj. Uważaj jednak na



możliwości zablokowania budynków, które planujesz odwiedzić (np. Biura), dlatego plan B jest mile widziany, aby uniknąć sytuacji, gdy brak możliwości wykorzystania jednej akcji rozłoży na łopatki cały twój plan.

A plan jest prosty. Budować budynki (tyle, że te odpowiednie), budować statki (tyle, że te odpowiednie) i robić wysyłki (tyle, że byle czego się nie wysła). Do tego trzeba na to wszystko zdobyć energię, a także cegły na najlepsze budynki i stal na te odpowiednie statki. Do tego wystarczy

zawsze mieć na opłatę za wejście do budynków do jakich się chce, brać pożyczki w rozsądnych ilościach i... tyle. Powodzenia!

.....kiedy zagrałem pierwszy raz w Pentago przeżyłem wspaniałą dreszczkę wspomnień. znowu siedziałem z Jackiem w ławce, z nudy graliśmy w kółko i krzyżyk.nie pamiętam ile się lekcji przegrało, kartka w kratkę, ołówki, grało się i grało, a potem jeszcze jedna (kolejna kartka pełna), i mało i mało, więc ją kupiłem.....i grało się i grało,..... siedziałem godzinami aby rozprawić się z tą grą. !!! lecz tutaj nie ma schematów, żadna taktyka się tutaj nie sprawdza. do samego końca niepewny jestem zwycięstwa i zawsze zaskoczony ruchem przeciwnika kompletnie niezależna od wieku graczy, a abstrakcyjnie myślący siedmiolatek może być mistrzem, by gdzieś dalej spotkać innego mistrza. Ta gra to fenomen prostoty w objęciach mechaniki.



PENTAGO to prawdziwa perełka i każdy powinien ją mieć w kolekcji.

nagrodzona wieloma prestiżowymi nagrodami



Dystrybucja :

Logorajd sp. z o.o Chróścina 6 49-345 Skorogoszcz tel. 077 412 1136 www.Logorajd.pl

Michał Stajszczak

HISTORIA KOŚCI DO GRY

Kości do gry znane są od niepamiętnych czasów. I od razu zaznaczam, że często nadużywane określenie „od niepamiętnych czasów” jest w tym przypadku jak najbardziej uzasadnione.

Najstarsze kości do gry, znalezione przez archeologów, powstały przeszło 5 tysięcy lat temu. Nie znamy oczywiście ich twórcy i tylko możemy snuć przypuszczenia, skąd wziął się taki pomysł. Zapewne jeden z naszych praprzodków (nie tyle w sensie genetycznym, co dla nas – graczy – ideowym) zauważył, że objędną z mięsa i rzuconą na ziemię kość skokowa może upadać w różny sposób. Nie wiadomo, czy to spostrzeżenie było najpierw wykorzystywane w grach towarzyskich czy we wróżbach, ale przecież taką sytuację, gdy od wyniku wykonywanego przez szamaną rzutu „astragalem” (bo tak nazywane są te prymitywne kości) zależało, czy plemię przemieści się na wschód czy na zachód, można traktować jako grę z przyrodą.

Początkowo kości miały kształt czworokątów, później graniastosłupów o podstawie kwadratowej, ale o tak małych podstawach, że kości mogły upadać tylko na boki, wreszcie zyskały kształt sześciennego. Pierwsze sześcienną kostkę z takim układem oczek, jak stosowany obecnie, znane były w starożytnym Egipcie już blisko 3500 lat temu. Starożytni Rzymianie znali też kostki o większej liczbie ścian. Pokazana na obrazku kostka dwudziestościenna z II wieku n.e., sprzedana została kilka lat temu na aukcji za blisko 18 tysięcy dolarów.

W starożytnym Rzymie gra w kości była niezwykle rozpowszechniona. Nic więc dziwnego, że nawiązuje do niej najbardziej znane powiedzenie Juliusza Cezara „Kości zostały rzucone”. Od Rzymian zamiotanie do gry w kości przejęli Germanie i inne ludy europejskie. Było tak przez całe średniowiecze i dopiero rozpo-

wszechnienie kart do gry zmniejszyło jej popularność. Trzeba jednak zwrócić uwagę na to, że w kości grano głównie hazardowo. Dlatego też niektórzy władcy starali się ograniczyć ten proceder. I tak w „Statutach Wiślickich”, wydanych przez Kazimierza Wielkiego po to, „by poddani Królestwa Naszego Polskiego zgodnie ze sobą żyli i nie krzywdzili się wzajemnie”, dwa artykuły dotyczą gry w kości. Jeden z nich brzmi tak: „Zgubny nałóg gry w kości ukrócić chcemy. Bowiem przez kości nieraz, za długi swoich synów, niewinni ojcowie tracą całe mienie. Ustanawiamy więc, aby gdy syn będąc pod władzą ojca, w kości gra i jakąś część pieniędzy albo innego majątku przegra, ojciec dopóki żyje, żadnej szkody z tego tytułu nie ma cierpieć, ani płacić.” Jednak w kości grali nie tylko nierozważni młodzieńcy, o czym świadczy następny artykuł: „Nałóg gry w kości szerzy się wśród szlachty tak, że często upiwszy się pod zastaw pieniądze biorą, aby je na kości przeznaczyć. A zdarza się, że oddają także konie, na których winni służbę rycerską świadczyć.” Tu już sprawa była poważniejsza – rycerz, który przegrał w kości swojego wierzchowca, osłabiał w ten sposób obronność kraju. Ale król nie był na tyle naiwny, by rycerzom całkiem gry w kości zakazywać. Zarządził więc tylko, by „od tej pory żaden ziemianin z żadnym cudzoziemcem w kości nie grał, chyba, że na gotowe pieniądze”. A w kronikach sądowych z tych czasów można znaleźć wiele wyroków skazujących np. na wygnanie z miasta „na sto lat i jeden dzień” delikwentów „przydybanych z wieloma rozmaitymi kostkami”. Dotyczyły to zapewne „kosterów”, jak wtedy nazywano zawodowych graczy w kości, posługujących się często specjalnie spreparowanymi kostkami. Grali w kości nie tylko rycerze, grali przedstawiciele innych stanów, o czym świadczy ludowe przysłowie: „Gdyby opat przy sobie kości nie nosił, tedy by i mnisi w nie nie grali”.

W X wieku Wibold, biskup Cambrai w północnej Francji, opracował chyba pierwszą w historii grę edukacyjną z użyciem kości. Zaczął od spisania wszystkich możliwych wyników rzutu trzema kostkami (a jest ich 56) i każdemu z nich przyporządkował jakąś cnotę lub zaletę. I tak rzut 1,1,1 oznaczał miłosierdzie, 1,1,2 – ufność, 1,1,3 – nadzieję itd. Klerycy (bo dla nich przeznaczona była gra) rzucali po kolei kostkami i zbierali kartki z wylosowanymi cnotami. Jak ktoś wyrzucił wcześniej zabraną, tracił kolejkę. Celem było zebranie jak największej liczby par, które dawały w sumie 21 punktów. Jak widać gra była czysto losowa i jej głównym zadaniem było zapoznanie kleryków z łacińskimi nazwami cnot i zalet.

W połowie XVII wieku, francuski pisarz Antoine Gombaud, znany jako Chevalier

de Mere (początkowo była to postać, wyrażająca poglądy autora, a później jego pseudonim) postawił następujący problem: dlaczego szansa wyrzucenia w czterech rzutach przynajmniej jednej jedynek jest większa, niż wyrzucenie choć raz pary jedynek w 24 rzutach dwiema kostkami? To, że szanse są różne, pokazywało doświadczenie – przy stawce 1:1, rzucający cztery razy jedną kostką zazwyczaj miał więcej sukcesów niż porażek, a rzucający 24 razy dwiema kostkami częściej przegrywał. Gombaud błędnie przypuszczał, że skoro szansa wyrzucenia jedynek wynosi 1/6, to szansa wyrzucenia jedynek w czterech rzutach jest czterokrotnie większa. Podobnie para jedynek to jeden z 36 możliwych rezultatów rzutu dwiema kostkami, więc uważał, że w 24 rzutach jest 24/36 szansa na wyrzucenie tej pary. Zatem wyniki powinny być równe i w obu przypadkach wynosić 2/3, a nie około 1/2. Najwybitniejsi matematycy francuscy tego okresu – Blaise Pascal i Pierre de Fermat zmierzili się z problemem i wykazali, że w pierwszym przypadku szansa wynosi $1 - (5/6)^4 \approx 0,5177$, a w drugim $1 - (35/36)^{24} \approx 0,4914$. I tak analiza gry w kości dała początek nowemu działowi matematyki, zwanemu rachunkiem prawdopodobieństwa.

Dla miłośników planszówek ważniejsze od gier w kości są zastosowania kostek w grach planszowych. Okazuje się, że kostki zastosowano już w najstarszej znanej grze, odkrytej przez archeologów w Ur, a będącej przodkiem współczesnego backgammona. Ale to chyba wyjątek, bo zarówno egipski Senet, jak i hinduska gra Pachisi, z której wywodzi się współczesny Chińczyk, miały inny mechanizm „napędu” pionków. Dopiero w grze Gęś, po raz pierwszy wydanej pod koniec XVI wieku we Florencji, długość ruchu pionka została uzależniona od liczby oczek, wyrzuconej na kostce. I mechanizm ten został powielony w tak wielu grach dla dzieci, że niektórzy wręcz nie wyobrażają sobie gry bez kostki.

Jeszcze do niedawna w grach planszowych stosowane były wyłącznie kości sześcienną, choć nie zawsze miały one klasyczny układ oczek. Chyba pierwszą grą z wykorzystaniem kostek dwunastościennych była „Hodowla zwierzątek”, opracowana przez wybitnego polskiego matematyka Karola Borsuka w roku 1943, a wydana ponownie po 54 latach pod nazwą Super Farmer.

W tekście wykorzystano następujące źródła:
Lech Pijanowski „Gółka z panceroła”, KAW, 1975
Jean-Marie Lhôte „Histoire des Jeux de Société” Paris, Flammarion, 1994
Hajo Bücken, Dirk Hanneforth „Würfelspiele” Falken, 1998
Reiner Knizia „Dice Games Properly Explained” Right Way, 1999

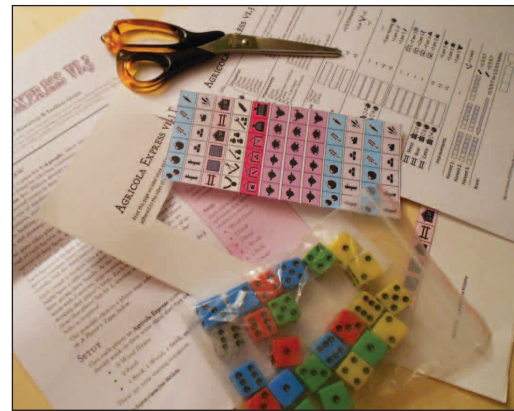


Tomasz Polak

AGRICOLA EXPRESS

Kości do druku

AMIGŁÓWKI



Wiele popularnych tytułów na rynku ma swoje wersje karciane lub kościane. Niektóre są ciekawą wariacją mechaniczną, w trafny sposób interpretującą ideę pierwowzoru i przenoszącą ją na nowe warunki. Inne są po prostu kolejnym produktem bazującym na marce, mającym wydoić jak najwięcej z rynku. Chciałbym zaprezentować wam grę, która również czerpie ze słynnego protoplasty, jednak nie jest to ze strony wydawcy próba „dojenia”. Bo jest darmowa. I możecie wyciąć ją sobie sami.

O Agricoli Uwe Rosenberga słyszał chyba każdy fan gier planszowych, nawet jeśli nie grał ani nawet nie widział jej na oczy. To jeden z tych tytułów, które można określić jako hit, bestseller czy nawet kamień milowy hobby. Wśród milionów fanów, wielu z pewnością próbowało oddać hołd lub po prostu podrobić grę. Jesse MacGatha, rzecz jasna - fan, postanowił przenieść mechanizmy Agricoli na kości. Co więcej, udało mu się to całkiem sprawnie. Na tyle, że otrzymał błogosławieństwo Lookout Games (wydawcy Agricoli) do używania tytułu ich gry i rozprowadzania własnej wersji na zasadach niekomercyjnych. Gra otrzymała również nominację do nagrody Golden Geek w kategorii Best Print and Play Board Game w roku 2009 i 2010.

STARY DONALD FARMĘ MIAŁ

Na grę składają się instrukcja, karta wyników i 13 kości. Z pierwszych dwóch można korzystać z poziomu ekranu komputera, jednak kości należy fizycznie przygotować. Najlepiej nada się do tego jedna kartka papieru samoprzylepnego formatu A4, na której wydrukujemy symbole do przyklejenia na kostki. Kostki można zakupić w każdym kiosku lub w sklepie hobbystycznym (dobierzemy wtedy odpowiednią wielkość i kolor). Ja skanibalizowałem inną grę planszową. Potem tylko cięcie i przyklejanie drobnych kwadracików na ścianki kostek.

Celem gry jest osiągnięcie jak największej liczby punktów w wyniku rozbudowywania naszej farmy. W każdej turze decydujemy o wybudowaniu nowego budynku, rozwinięciu już istniejącego, powiększeniu zbioru warzyw bądź trzody. Ilość akcji w turze zależy od ilości członków rodziny, ci zaś od liczby pokoi w domu. Wszystkie modyfikacje i rozbudowy dokonywane są za pomocą określonych ze-

stawów symboli, dobieganych z wyrzuconej puli kości. Każda zmiana w naszej farmie odnotowywana jest na karcie punktacji.

Gra przeznaczona jest dla jednego do czterech graczy. Każdy rzut kośćmi może być wykorzystany przez kolejnych graczy tak długo, aż nie zabraknie kości lub któryś z grających nie zdecyduje przerzucić wszystkich kości, gdyż żadne z symboli nie odpowiadają jego planom. W wypadku gry solo możemy w kolejnych turach korzystać z własnego rzutu z tury (bądź rundy) poprzedniej. Od razu zaznaczę, gra sprawdza się przy jednym, dwóch i trzech graczach. Cztery gracz sprawia, że każda partia wydłuża się znacząco i zaczyna nużyć.

KEEP ROLLIN', ROLLIN', ROLLIN'

Każda rozgrywka została podzielona na trzy etapy zwane zbiorami, te zaś na jeszcze mniejsze rundy. Po każdym zbiorze następuje podliczanie. Ostatnie podliczanie wiąże się z wyłonieniem zwycięzcy. Przewidywany czas gry to 40-60 minut. Pierwsze rozgrywki potrafią trwać nawet dłużej, dopóki gracze nie zapoznają się z dostępnymi zestawami symboli rozbudowującymi farmy. Choć gra jest absolutnie losowa, zaliczyć można ją do gier optymalizacyjnych. Każda kolejna rozgrywka uczy nas w jaki sposób efektywniej zagospodarować swoją turę. Po kilku partiach powinniśmy znać już drogę do maksymalnej liczby punktów. Gra najlepiej sprawdza się przy rozgrywkach samodzielnych bądź przy dwóch graczach. Można wtedy skupić się na wyciskaniu z każdego rzutu jak największej liczby punktów. Prowadzić rankingi i bić własne (lub partnera) rekordy.

Grę (wzory naklejek na kości oraz instrukcję) można pobrać ze strony: <http://boardgamegeek.com/boardgame/45020/agricola-express>

GOLDEN GEEK 2011:

Tegoroczną nagrodę w kategorii Best Print and Play Board Game otrzymał Mark Chaplin za The Thing, karciankę na podstawie filmu o tym samym tytule. Niestety gra nie jest darmowa. Talię kart można zakupić w serwisie ArtsCow. Opłata dotyczy druku, przygotowania i wysłania kart z Chin, sam autor zaś nie pobiera z tego ani centa. Z dużym prawdopodobieństwem powstanie wkrótce plik PDF do pobrania i samodzielnego wydrukowania gry.



6/10

TYP GRY: Print and Play

ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 2

LICZBA GRACZY: 1-4

CZAS ROZGRYWKI: 45-60 min.

WYDAWCA: web published

AUTOR: Jesse McGatha

EDYCJA: angielska

SKALOWALNOŚĆ: 1 – bardzo dobrze,

2-3 – dobrze, 4 – dostatecznie

PLUSY I MINUSY:

+ możliwość gry samodzielnej i towarzyskiej, wciąga chęć bicia rekordów i osiągnięcia lepszych wyników;

- pierwsze rozgrywki

i gry wieloosobowe

będą się dłużyć, gra

nie zaskakuje niczym

już po pierwszej roz-

grywce;

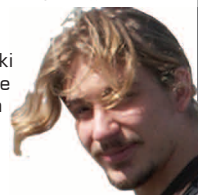


foto: Tomasz Polak (góra) i Szymon Kuczera (dół)

CO OZNACZA DARMOWA GRA PNP?

Nie ma nic za darmo. Ta prawda znana jest wszystkim. Podobnie w świecie gier Drukuj i Graj. Na łamach pisma staramy się pokazać wam gry, za które nie obowiązuje żadna opłata jako taka. Wszelkie nakłady, jakie należy ponieść na przygotowanie gry zależne są od Was samych i zawsze są to koszty związane z nakładem pracy własnej, czasem i materiałami niezbędnymi do przygotowania elementów. Nie są to kwoty, które należy przekazać autorowi, wydawcy bądź dystrybutorowi gry.

Wojtek Chuchla

WC KONKURS

Witam wszystkich czytelników na stronie wc konkursu. Po raz piąty przygotowałem serię pytań, z którymi - mam nadzieję, że z przyjemnością - zmierzycie się w wolnej chwili. Takich chwil w grudniu i styczniu nie brakuje, dlatego liczę na dużą ilość odpowiedzi. Tym razem bez wstępów przechodzimy do sedna. Po pierwsze dlatego, że najbardziej podobają się Wam pytania obrazkowe, a więc konkurs zajmie zdecydowanie więcej miejsca. Po drugie dlatego, że podczas osobistego spotkania z nowym Redaktorem Naczelnym, zagadnął mnie on konkretnym pytaniem: „Ej, ale chyba nie masz zamiaru pisać tych przydługich wstępów za każdym razem?”.

Nawet jeśli miałem taki zamiar, właśnie go porzucam.

Zanim przeczytacie nowe pytania, chciałbym jeszcze podać nazwiska zwycięzców 3. edycji. Aż trzy osoby zdobyły największą ilość punktów. Są to: Paweł Kielc, Grzegorz Polewka i Anna Wielńska. Serdecznie gratuluję. Nagrodę pocieszenia za udział w konkursie wylosował Michał Woźniak. Znacnie drugi taki konkurs, który nagradza nie tylko zwycięzców? Dlatego warto brać udział w naszej zabawie i warto przysłać do nas odpowiedzi. Zachęcam Was do tego z całego serca.

Tym razem autorką pytania nr 10 jest Kasia Ziółkowska, autorka głównego artykułu w niniejszym numerze. Kostki rządzą również w wc konkursie.



No to zaczynamy!

1. Tematem numeru są gry wykorzystujące w innowacyjny sposób kości. W związku z tym pytanie: która z gier recenzowanych w tym numerze ma najwięcej kart? (2p.)
2. Czasami wydawcy gier nie pozwalają nam, graczom, wybrać dowolnego koloru dostępnego w grze. Grając np. we trójkę w grę 6-osobową mamy wybór ograniczony tylko do 3 zestawów. Powodem tego jest nierówna ilość pionów, kosteczek lub innych elementów w każdym z występujących kolorów. Proszę podać 6 tytułów takich gier. (6p.)
3. Proszę podać nazwy wydawnictw, których logo widoczne są na rysunku 1. (12p.)
4. Proszę podać tytuły 5 gier, w których podczas rozgrywki karty wyklada się w kształt piramidy. To znaczy, że nową kartę można położyć nad dwiema leżącymi w niższym rzędzie (5p.)
5. Podaj nazwiska recenzentów, którzy chociaż raz ocenili w naszym piśmie grę na dziesiątkę. Który z nich zrobił to najwięcej razy? Liczą się tylko pełne recenzje (bez „Sprintem po grach”). (1p. za każdą poprawną odpowiedź).
6. W Hollywood regułą jest, że jeśli film odniesie sukces, zaraz kręci się jego następną część, która posiada podobny lub identyczny tytuł z dołożonym numerem. (Spiderman 2, Ojciec Chrzestny III, Rocky IV itd.) W świecie planszówek nie jest to aż tak popularny zabieg, jednak kilka tytułów doczekało się takiej „kontynuacji”.

Proszę podać tytuły 5 takich gier. Warunkiem uznania odpowiedzi jest numer w tytule wskazujący, że jest to „sequel” wcześniejszej gry. (5p.)

7. W logo mojego konkursu też widnieje kostka, w związku z tym pytanie: jaką największą sumę punktów przy jednokrotnym rzucie wszystkimi kostkami można uzyskać w poniższych grach? (16p.)

Airships, Alea lacta Est, Betrayal at House on the Hill, Claustrophobia, Escape, Formula D, Genua, Jamaica, Manoeuvre, Ninja Versus Ninja, Pick and Pack, Powerboats, Rallyman, Santiago de Cuba, Sunken City, Tinner's Trail

8. Na stronie WWW naszego pisma wita was jedna z nagłówkowych ilustracji (widzicie je na tej stronie). Z jakich gier pochodzą te rysunki? (Rys. 2) (15p.)

9. W roku 2006 na rynku pojawił się pierwszy numer pewnego czasopisma o grach planszowych. Niestety był to jednocześnie numer ostatni. Proszę podać jego tytuł, nazwisko redaktora naczelnego oraz temat numeru. (6p.)

10. Pytanie gościa. Tematem numeru są kości w eurograch. W której z gier, opisanych przez Kasię Ziółkowską w głównym artykule, znajdziemy najwięcej, a w której najmniej kości? Ile ich jest w każdej z tych planszówek? (8p.)

11. Na koniec, żeby was dobić „turlaniem”: z jakich gier pochodzą kości na poniższych zdjęciach (Rys 3). (12p.)

Po raz kolejny zapraszam do wysyłania odpowiedzi. Nawet niewielka ilość punktów może zapewnić nagrodę. Poza tym, nie wysyłając zgłoszenia zwiększacie szansę innych na zwycięstwo. Czyli po prostu ułatwiacie im wygraną. A to jest zachowanie niesportowe!

e-GRY

Sebastian Szczepaniak

PUERTO RICO HD

Wydawnictwo Lacerta przygotowując rodzime wydanie Puerto Rico zadbało o nowe ilustracje, dzięki czemu polska wersja była o wiele ładniejsza od międzynarodowej. Twórcy elektronicznej wersji takimi szczegółami jak oprawa graficzna nie zawracali sobie głowy wcale.

W planszówce każdy gracz dostaje dużą, ładną planszę z wydzielonym miejscem na 12 plantacji i 12 budynków. W elektronicznej wersji na ekranie iPad'a trzeba było zmieścić plansze wszystkich graczy, których może być maksymalnie 5. W efekcie miejsce na jedną plantację reprezentuje kwadracik o boku mającym niecały centymetr, zaś rodzaj plantacji (kawa, cukier, itd.) pokazuje maciupenką symbol zajmujący 1/9 tego minikwadracika. Nietrudno chyba zgadnąć jak bardzo ucierpiała na tym czytelność. Ale nie tylko ona jest tu problemem. Ogólnie cała oprawa graficzna jest kiepska. To stanowi przygotowana „na odwal się” zielona plama mająca być najprawdopodobniej zarzysem wyspy, oblaną jakąś niebieską plamą imitującą wodę, z której przebiega fragment kompasu... Porażka. Do tego dochodzą nieopisane i bardzo podobne do siebie



budynki (te już wybudowane), które powodują, że przez większość gry w zasadzie nie wiemy, czym dysponuje przeciwnik. Co prawda, opis obiektu można zobaczyć przeciągając nań znak zapytania, ale to rozwiązanie powinno być tylko uzupełnieniem informacji a nie jej głównym źródłem. Denerwuje też muzyka – leżąca w kółko melodyjka, od której po kilku minutach robi się niedobrze. Być może dałoby się jakoś przeżyć niedopracowaną oprawę, gdyby sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników stała na jakim sensownym poziomie. Tymczasem jest wręcz przeciwnie. Na ponad 10 gier przegrałem tylko dwie partie na samym początku (po dłuższym nieobecowaniu z planszówką), z czego osiem gier rozegrałem z przeciwnikami reprezentującymi najwyższy poziom trudności. Odniesienie tych sukcesów

nie było trudne i w efekcie niniejszą aplikację mogę polecić właściwie tylko osobom rozpoczynającym swoją przygodę z planszówkami. Dla początkujących graczy przygotowano dość dokładny opis zasad oraz interaktywny tutorial, który stanowi dobre wprowadzenie do gry. Uzupełnieniem tego zestawu jest opcja podpowiedzi (dla bardziej doświadczonych to same oczywistości), sugerująca jaką akcję w danym momencie najlepiej wybrać. Zaczęłem od negatywów, więc na koniec zostawiłem kilka plusów. Największym jest dla mnie możliwość cofania ruchu – opcji, której niestety nie uświadczymy w większości elektronicznych planszówek. Dobrze pomyślany jest też interfejs, pozwalający m.in. w dowolnym momencie przywołać listę wszystkich budynków wraz z ich opisem. Generalnie wykonywanie i wybieranie akcji oraz zarządzanie wyspą jest łatwe i intuicyjne, a ponadto gra prosi o potwierdzenie kluczowych akcji. Al nie jest zbyt inteligentna, ale przynajmniej rozgrywka idzie płynnie, zaś wirtualni przeciwnicy poruszają się dość szybko i sprawnie. Jak dla mnie to trochę za mało, w elektroniczne Puerto Rico więcej już nie zagram.

6/10

PLATFORMA: iPad
JEZYK: angielski
CENA: 5,99 dol.



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

2.

PRZYGOTOWUJE: pomysłodawca, autor oraz prowadzący kultowego „Konkursu Wiedzy o Grach Planszowych”, znanego jako „Konkurs wc”. Znany z tajemniczych zdolności tworzenia wspaniałej atmosfery w czasie gry w każdą planszówkę. Lubi gry, które pozwalają grać w dwie osoby, nie wstydy się fascynacji kostkami. Sam o sobie mówi, że „kocha wszystkie gry”.

Na odpowiedzi czekam do końca stycznia pod adresem mailowym konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „wc konkurs nr 5”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW. Powodzenia i do zobaczenia przy planszy.

Uwaga: Aby nie ułatwiać wam zabawy, nazwiska autorów wykorzystanych zdjęć zostaną umieszczone na stronie WWW wraz z wynikami konkursu.



1.

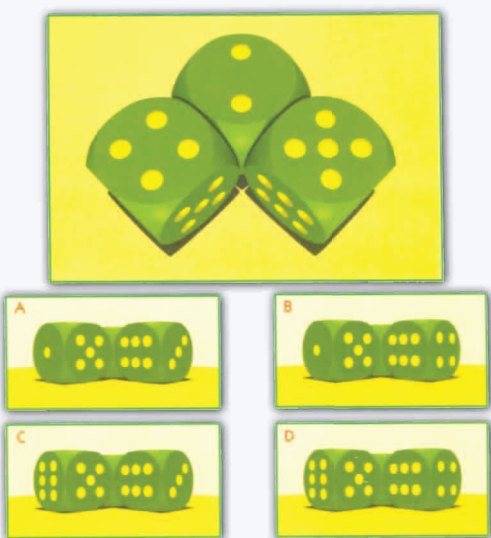


3.



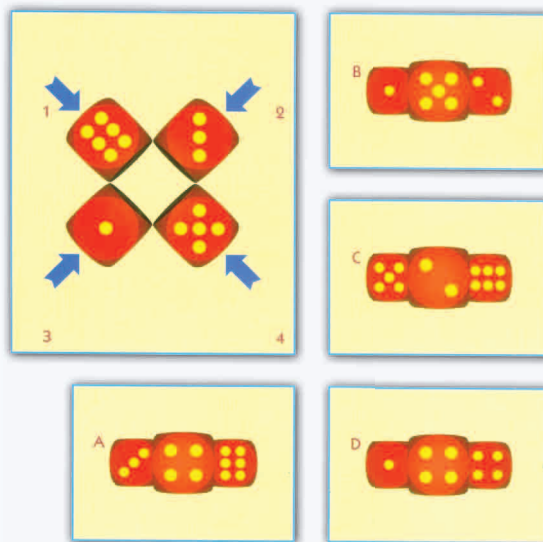
Michał Stajszczak

ŁAMIGŁÓWKI Z KOSTKAMI



Zadanie 1

Trzy identyczne kostki do gry (o sumie oczek na przeciwległych ściankach równej 7) ustawiono tak, że liczby oczek na stykających się ze sobą ściankach są identyczne. Który z bocznych rzutów spełnia ten warunek?



Zadanie 2

Cztery identyczne kostki do gry (o sumie oczek na przeciwległych ściankach równej 7) pokazano na rzucie z góry. Należy dopasować widoki z boku (oznaczone A, B, C, D) do oznaczonych cyframi kierunków patrzenia.



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

Gry prezentowane w magazynie w trzech słowach komentują redaktorzy i współpracownicy Świata Gier Planszowych

Die Burgen von Burgund

8 - Błażej Kubacki - Według mnie Stefan Feld lepszej gry nigdy nie uczynił (w rachunek wliczam Trajana). Mnóstwo kombinacji i możliwości wyskankania punktów oraz łączenia akcji. Przeogromna „regrywalność”, dzięki różnym mapom księstw. Ocenilibym na mocne 9, gdyby Alea zwolniła osobę odpowiedzialną za dobór kolorów w grze.

8 - Marcin Korzeniecki - Feld w dobrej formie. Typowe euro z zestawem silniczków do gromadzenia punktów. Klimatu tyle co kot napłakał, ale bardzo ciekawe wykorzystanie kości. Dla wielbicieli niemieckiej szkoły grania.

9 - Katarzyna Ziółkowska - Świetny pomysł na życie kostek w eurogrze. Jako wrodzonego pechowca fascynują mnie mechaniki kostkowe, w których „złe rzuty” nie istnieją. Swoją drogą rozważam dołączenie do fan klubu Stefana Felda, bo nie ma jego gry, która by mi się nie podobała.

9 - Monika Żabicka - Świetna gra! Feld w najwyższej formie, kostki znowu są wspaniałym narzędziem zarządzania losem i zasobami. Kolejna gra, w której autor dał graczowi 2 akcje na turę, multum możliwości i tym samym piękne pole do działania. A to się prawie zawsze sprawdza!

9 - Wojtek Chuchła - Feld to mój ulubiony autor. Jego mechaniki są dla mnie mistrzostwem świata, choć klimatem przejmuję się jeszcze mniej niż dr Knizia. Zamki to znakomita gra, a kostki w niej są wykorzystane w bardzo elegancki sposób. Losowość z nich wynikająca jest całkowicie do opanowania. Co ważne - gra bardzo podoba się paniom. Właściwie każdy coś tam sobie robi na swojej planszy, a interakcji jest niewiele, co bardzo pasuje większości grających kobiet. Powinienem tej grze bez zastanowienia przyznać maksymalną notę, ale nie potrafię w nią wygrać z moją pierwszą żoną. Ona na pewno dałaby 10.

9 - Wojciech Sieroń - recenzja

Glory to Rome: Na chwałę Rzymu

7 - Wojtek Chuchła - Przede wszystkim wyrazy uznania za wydanie. W porównaniu

z oryginałem to po prostu cudo. A sama rozgrywka? Emocjonująca, ciekawa, nie za długa. Możliwość wykorzystania kart na kilka sposobów stawia nas często przed trudnym wyborem. Wystawić budynek czy zagrać jako rolę? Wykorzystać jako surowiec czy wrzucić do skarbcza? Ogólnie bardzo pozytywne wrażenia.

7 - Monika Żabicka - Dobra gra, podatna jednak na syndrom „obfitości”. Po wybudowaniu kilku dobrych budynków możemy hulać do woli, wykonywać wachlarze akcji i zbierać naręcza kart za jednym zamachem. Gra, która zbytnio ułatwia życie graczom - to też nie jest najlepiej. Dlatego to tylko „dobra” gra. Z komiksowymi grafikami, które niekoniecznie wszystkim muszą przypaść do gustu.

7 - Marcin Korzeniecki - Dużo możliwości, mnóstwo kart. Gra zyskuje więcej przy bliższym poznaniu, jak się już wszystko ogarnie. Sporo taktyk do zastosowania, może nawet za dużo, ale z grubsza i tak każdy skupia się na swoim podwórku podczas gry.

8 - Katarzyna Ziółkowska - Lubię karcianki. Ta ma na tyle ciekawe rozwiązania, że potrafię wybaczyć jej niezbalansowanie niektórych kart czy losowość dającą różnym graczom mniej i bardziej silne kombosy.

8 - Marcin Krupiński - Lekko chaotyczna gra karciana ze znakomicie działającym mechanizmem wyboru ról. Mając do wyboru Race for the Galaxy czy Glory to Rome zawsze wybiorę Race'a, ale GtR jak na razie będzie zawsze moim wyborem nr 2.

8 - Piotr Siłka - Ja tam należę do grona osób, których urzekła ta karcianka. Bardzo fajny mechanizm „podążania” nie pozwala się nudzić podczas gry. Duża różnorodność budynków, co zapewnia zawsze ekscytację przy kolejnej grze. Można czepiać się oczywiście losowości ale co tam, ja chętnie do niej nadal siadam.

8 - Sebastian Szczepaniak - Ponoć im więcej razy się zagra, tym gorsza. Jestem po kilku partiach i na razie podoba mi się bardzo, aczkolwiek zaczynam dostrzegać już istnienie pewnych schematów oraz taktyk dających zwycięstwo. Dają oczko wyżej za nową, prześliczną oprawę graficzną Igora Wolskiego, bijącą oryginał na głowę.

8,5 - Błażej Kubacki - Świetna pod każdym względem, a do tego bardzo przystępna cenowo. Jedyna rzecz, która czasem trochę boli to zawrotna prędkość, z jaką może skończyć się rozgrywka. Poza tym - szal.

9 - Tomasz Galkowski - recenzja

King of Tokyo

4 - Tomasz Polak - Najwięcej frajdy gra dała mi przy pierwszym kontakcie, zabawa elementami, pełen

ubaw z kart potworów. Sama rozgrywka rozczarowująca, po prostu nudna, nie umywa się do genialnego Ratuj swoje miasto. W końcu, ile razy można wydoić Godzillę?

7 - Katarzyna Ziółkowska - Ta gra jest niemądra do szeszcianu (i to nawet kilku, takich z łapą, sercem i zygakiem). I równie fajna. Wesołym towarzystwie nie odmówię.

7 - Marcin Korzeniecki - Każdy facet skrycie marzy, by sterując gigantem rozwalić jakąś metropolię. Temat tej gry to strzał w dziesiątkę, wykonanie również. Losowość spora, do tego stopnia, że aż sympatyczna. Gra nadaje się na szybką rozgrywkę, żeby uwolnić pokłady skrywanej agresji.

7 - Wojciech Sieroń - Szalona gra pełna kostkowych rozstrzygnięć. Jeśli podejść do niej z odpowiednim humorem odplaci się z nawiązką - odpreżeniem, masażem przepony, imprezowym szaleństwem. A może być i tak, że zauroczy was na dłużej.

8 - Błażej Kubacki - Zaskakująco fajny, kościany filler, który ma tajemniczą zdolność pochłaniania czasu - niby każda rozgrywka krótka, ale rzadko kończy się na jednej. Wykonanie na piątkę z plusem (w skali szkolnej), klimat dobrze przyprawiony filmowym absurdem, rozgrywka szybka i dynamiczna. Zepsuć ją mogą tylko kostki, którzy podchodzą do niej zbyt strategicznie.

8 - Marcin Krupiński - Ta gra to filmy o Godzilli i kupa dobrej zabawy zapakowane do pudełka. Obędne wykonanie (za które niestety trzeba trochę zapłacić), emocje z rzutów kośćmi i co rusz pojawiające się pytanie: czy uda mi się przetrwać w Tokio? Polecam na rozkręcenie wieczoru.

9 - Maciej Kwiatek - recenzja

Loch Ness

6 - Piotr Siłka - Miałem okazję grać raz i jednocześnie obserwować przy tym grającego malca i powiem szczerze, że to była dla mnie największa frajda. Doceniam prostotę gry, piękne wydanie i fakt, iż przy okazji można sprzedać lekcję fotografii, ale obawiam się, że to gra na kilka razy. Jak dziecku się nie znudzi, to rodzic szybko poleci do sklepu po inną grę.

7 - Monika Żabicka - Zastanawiałam się nad kupnem tej gry na zajęcia z dziećmi w szkole. Ma ona bowiem to, co dobrej grze dla dzieci trzeba: kolorową, ale przejrzystą planszę, elementy trójwymiarowe, zdrową rywalizację i sporą dawkę losowości, która u dorosłych powoduje alergię, ale u dzieci jakże pożądane emocje. W swojej kategorii gier dziecięcych.

8 - Wojciech Sieroń - recenzja

Posiadłość Szaleństwa

6 - Marcin Krupiński - RPG w postaci planszowej. Świetny pomysł

na rozgrywkę, niestety z wykonaniem trochę gorzej. Rozgrywka jest zbyt liniowa (może w więcej osób jest trochę większa swoboda w poruszaniu się po posiadłości), a decyzji w tej grze za wiele nie mamy. Jeżeli gracze pozwolą się porwać historii zamiast zwracać uwagę na mechanikę, to zabawa gwarantowana.

7 [EN]/8 [PL] - Błażej Kubacki - Narracyjnie - mistrzostwo świata. Mechanicznie - nie nazbyt skomplikowana poprawność. Suma - dobra gra i pod piwo, i pod „poważne” granie klimatyczne. Szkoda, że w pierwszym druku wersji angielskiej było kilka irytujących byków.

9 - Tomasz Polak - recenzja

10 - Katarzyna Ziółkowska - Nie lubię tego typu gier. Nie jestem fanką Lovecrafta. Kocham Posiadłość Szaleństwa. Nie do końca to rozumiem, być może w sprawie zamieszana jest tęsknota do gier RPG, być może zamilowanie do historii i opowieści z niebanalnym zakończeniem. Jeden planszówkowy wyjazd spędziłam rozgrywając noc w noc kolejne scenariusze i nadal nie mam tej gry dość, a takim wyczynem może się pochwalić naprawdę niewiele innych pozycji.

Sid Meier's Civilization: Gra planszowa

5 - Monika Żabicka - Nie umiem się do tej gry przekonać. Irytuje mnie mechanizm podziału rundy na szytwe fazy: teraz się poruszamy, teraz negocjujemy, a teraz budujemy. Przy zachowawczych graczach rozgrywka się ponadto dłuży i zawiewa statycznością. Wszystko to, razem wzięte skutecznie zabija we mnie poczucie budowy cywilizacji.

6 - Katarzyna Ziółkowska - Grając czułam klimat wersji komputerowej, jednak duże znaczenie strategii militarnej trochę zniechęciły mnie do tej gry. Rozczarowałam się też grą 3-osobową i jej rozłożeniem planszy faworyzującym jednego z graczy.

8 - Tomasz Polak - recenzja

8,5 - Błażej Kubacki - Jedna z najlepszych gier zeszłego roku. Najfajniejsze jest w niej chyba to, że składa się z mnóstwa nieskomplikowanych mechanizmów, które razem tworzą fantastyczną całość. Civilization w czasie gry przypomina tykającą za szybką mechanizm zegarka Constantin Vacheron.

9 - Marcin Krupiński - Gra, dzięki której zacząłem dokładniej śledzić co w przyszłości będzie wydawać FFG. Każdy element jest potrzebny i nie mam wrażenia przeladowania żetonikami i kartami. Mechanika doskonale odzwierciedla komputerowy pierwowzór, a czas spędzony na graniu w Cywilizacji mija w mgnieniu oka.

MUNCHKIN™ ZOMBIE

NOWOŚĆ
12.2011

EDYCJA
POLSKA

AUTOR:
STEVE JACKSON



ILUSTRACJE:
JOHN KOVALIC



WWW.MUNCHKIN.PL
WWW.SJGAMES.COM





Dobry pomysł na PREZENT!

Gra autorstwa Friedemanna Frieese

FAUNA JUNIOR

EDUKACYJNA GRA PLANSZOWA O ZWIERZĘTACH



Gdzie żyje to zwierzę?

Ile waży?

Czy znosi jajka?

Co je?

2-4	6-106	30
graczy	wiek	min.

EGMONT

Poznaj nasze wyjątkowe gry planszowe:
www.krainoplanszowek.pl

Gry kupisz
w sklepach:



Cały dla małych!

empik empik.com

merlin.pl

