

NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl

numer 22

cena 8,90 zł (w tym 5% VAT)

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

Eclipse

Fiński kosmos jest mniejszy

18 recenzji gier

Oraz łamigłówki, historia gier

Wywiady

Reiner Knizia, Touko Tahkokallio i in.

Dziennik projektanta

Penguins on Ice

KONKURSY!

WC Konkurs, SłowoStwory

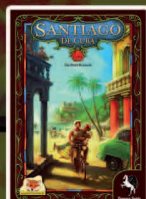


**Ekstra
bonus**

Minidodatek

TEMAT NUMERU:

TWORZENIE GIER

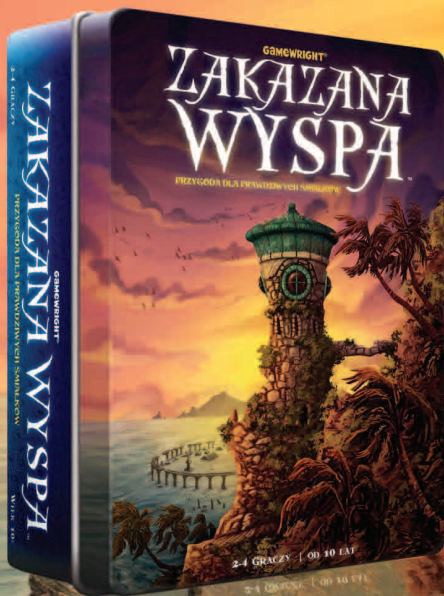


Familijna gra kooperacyjna dla 2-4 osób.

GAMERIGHT®

ZAKAZANA WYSPA™

PRZYGODA
DLA PRAWDZIWYCH ŚMIĄKÓW



wydawnictwo.rebel.pl



REBEL.PL
Wydawnictwo gier



2007

Neuroshima Hex!



2008

Witchcraft



2009

Stronghold



2010

51. Stan



2010

Pret-a-porter



2011

51. Stan: Nowa Era



TWORZYMY
WYJĄTKOWE GRY 2012

TEMAT NUMERU

W wielu z graczy po jakimś czasie rodzi się chęć stworzenia gry. Jednym się to udaje i wchodzi na stałe do planszówkowego panteonu sław, innym przychodzi to z trudem albo już po pierwszym tytule postanawiają zrezygnować. Kasia Ziółkowska w swoim materiale przybliżyła nam sylwetki autorów „drugiej fali”, którzy z sukcesem wkroczyli na salony do tej pory zajmowane przez takie nazwiska jak Knizia, Kramer, Friese, Chvatil czy Wallace.

OBYWATELE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH!

Pamiętacie jak pisałem, że okres jesienno-zimowy to wymarzony czas dla każdego planszówkowicza? Za oknem szaro, buro i zimno, a przed nami wizja miłego wieczoru w ciepłe, w dobrym towarzystwie nie tylko planszówek. Teraz niestety jest odwrotnie. Coraz dłuższy dzień, słoneczko za oknem, ciepło... Jak tu grać kiedy ciągnie do spacerów, biegania, rowerów...? Boli to tym bardziej, że okazji do grania jest coraz więcej. Zarówno na coraz liczniejszych konwentach i spotkaniach, które organizowane są już po kilka w miesiącu, jak i u naszych przyjaciół, którzy coraz częściej zaczynają interesować się grami planszowymi, a co za tym idzie – również wspólnym graniem. Pora więc przestać pisać ciągle o „nowej modzie”, „gry zawiały do Polski”, „gry to dla wielu tylko Chińczyk”. Przecież to się zmieniło. Mamy coraz więcej graczy. Oprócz starych wydawnictw powstają nowe, a tym samym zapowiadane są premiery wielu nowych gier i to nie tylko znanych autorów. Jest coraz więcej miejsc, w których możemy kupić gry i - co cieszy - coraz więcej wydawanych jest w polskich wersjach językowych. Są też wspomniane wcześniej konwenty i spotkania. Nie chcę się ogłaszać ojcem chrzestnym dobrej nowiny, ale w tamtym roku powiedziałem w wywiadzie dla Gwiezdnego Pirata, że rok 2012 będzie przełomowy dla naszego hobby. Jest dopiero kwiecień, a wszystko wskazuje na to, że się nie pomyliłem. Zaczniemy się więc już czuć jak pełnoprawni obywatele Planszówkowego Świata, a paszportem dla każdego niechaj będzie Świat Gier Planszowych.

Nie zapominajcie, że pojawiajemy się nie tylko raz na dwa miesiące na przysłowiowej sklepowej półce. Jesteśmy z Wami przez cały czas za pośrednictwem strony WWW i profilu na Facebooku. Traktujemy obie formy internetowej działalności jako dwa uzupełniające się kanały dystrybucji informacji, więc nie bójcie się nas odwiedzać i polubić. Codziennie nowe informacje to nasza specjalność.

Dodatkowo, na naszej stronie uruchomiliśmy „Bazę ŚGP”. Umożliwia ona wyszukiwanie recenzji i poradników, które zostały opublikowane we wszystkich naszych numerach. A skoro już jestem przy numerach archiwalnych to już od czerwca szykujemy dla Was związaną z nimi niespodziankę ale tymczasem zapraszam do lektury aktualnego numeru.



SPIS TREŚCI:

TEMAT NUMERU

- 8** „New kids on the board”
Autorzy gier z ostatnich lat
- 12** Gry są lustrem czasów
Rozmowa z Reinerem Knizia
- 14** Dziennik projektanta: PENGUINS ON ICE
Raf Peeters - Jak powstaje łamigłówka
- 17** Monsoon Group
Kawiarnia pełna autorów
- 38** Poważne hobby
Rozmowa z Touko Tahkokallio
- 44** Sztuka projektowania gier logicznych
Rozmowa z Claudem Leroy

RECENZJE

- 19** DEADWOOD
Łap forszę i w nogi
- 20** SANTIAGO DE CUBA
Cuba rondlem się toczy
- 22** PODAJ CEGŁĘ
Wybudujmy sobie miasteczko
- 24** NEUROSHIMA HEX: STALOWA POLICJA
Powrót RoboCopa
- 26** BLOOD BOWL
Piłka przejąć może. Zawodnik – nigdy
- 28** EATEN BY ZOMBIES
I tak kolegę zjedzą!
- 30** QUÉBEC
400 lat historii miasta Quebec
- 33** RUNE AGE
Deckbuildingowi “hirotsi”?
- 35** ECLIPSE
Fiński kosmos jest mniejszy
- 40** ORA ET LABORA
Modlitwa to za mało
- 43** GYGES CLASSIC
Pokochać lub znienawidzić
- 46** 2019: THE ARCTIC
2 godziny ruchów Browna
- 48** CZARNE HISTORIE (2, 3, 4,
TAJEMNICE ZAŚWIATÓW, GŁUPIA ŚMIERĆ)
Co słyhać u rodziny Adamsów?
- 50** FAUNA JUNIOR
Jeż, co jesz?
- 52** MASTERS OF COMMERCE
Budźmy w sobie kapitalistę

WYWIADY

- 50** Egmont – zapowiada się kolejny dobry rok
Rozmowa z Jarosławem Basałgą

STAŁE DZIAŁY

- 54** Mało znane
DYNASTIES, DEUS VULT
- 56** Print & Play
CHUNKY FIGHTERS
- 57** eGry
FORBIDDEN ISLAND
- 61** Historia gier
BIERKI
- 62** WC Konkurs
Szósty odcinek zabawy
- 63** Łamigłówki
... z liczbami
- 64** Sprintem po grach

Na okładce:
EATEN BY
ZOMBIES



Basilica

Festum Fatuorum

NASZ BONUS:

Ponownie mamy dla Was niespodziankę przygotowaną wspólnie z wydawnictwem **REBEL.pl**. Do tego numeru dołączyliśmy specjalny minidodatek do gry **Basilica - Festum Fatuorum**, której autorem jest Łukasz M. Pogoda. Dodatek wprowadza nowe żetony (8 żetonów Katedry, 14 żetonów Ołtarzy oraz 2 żetony Awansu - po 1 na gracza), które rozszerzają pulę strategii stosowanych podczas rozgrywki.

Uwaga! Przed rozgrywką należy usunąć z gry 4 żetony Awansu przedstawiające Mistrza Kamieniarzy/Siłacza (po 2 żetony na gracza) i zastąpić je nowymi żetonami Awansu. Nowe żetony Katedry należy pomieszać z pozostałymi. Przed rozpoczęciem każdej gry można z potasowanej puli odłożyć do pudełka 6 losowo wybranych żetonów, uprzednio ich nie oglądając.

ROZKAZ: WZNIESIENIE OŁTARZY (NA ŻETONACH KATEDRY)

Gracz umieszcza dwa żetony Ołtarzy na dwóch dowolnie wybranych Elementach Katedry w obrębie planu katedry, po 1 żetonie na element. Każdy żeton Witraża obecny na tym samym Elementie Katedry co żeton Ołtarza jest wart dwa razy więcej punktów (podczas podliczania punktów Witraż wraz z Ołtarzem dodaje 4 punkty do wartości obszaru). Każdy Element Katedry, na którym leży żeton Ołtarza jest odporny na działanie rozkazu Katastrofa. Każdy Budowniczy znajdujący się na Elementie Katedry oznaczonym żetonem Ołtarza jest odporny na skutki rozkazu Zamęt (tzn. przeciwnik nie może wykonać ruchu tym Budowniczym). Ołtarzy nie wolno umieszczać na żetonach Rusztowania.

AWANS: BŁAZEN (NA ŻETONACH AWANSU)

Podczas podliczania punktów Element Katedry, na którym znajduje się Błazen traktuje się jak Element Katedry mający o jeden kolor więcej. Taki Element Katedry może się stykać z innym Jokerem. Błazen może się znajdować na dwubarwnym Elementie Katedry – w takim przypadku ma on trzy kolory.

Dodatkowy kolor wprowadzony przez Błazna określa gracz, do którego należy Błazen należy. Kolor ten określa się dopiero przed rozpoczęciem fazy podliczania punktów.

Uwaga! Jeśli dokonany przez gracza wybór koloru miałby spowodować powstanie Obszaru złożonego z jednego żetonu, podobnie jak w przypadku Elementu Katedry będącego jokerem, żeton ten nie stanowi Obszaru. Jeśli każdy z graczy zmienił rangę jednego ze swoich Budowniczych na Błazna, dodatkowy kolor należy określić w sposób sekretny, nie informując o wyborze przeciwnika! (Na przykład, gracze mogą to uczynić dyskretnie wybierając ze stosu żetonów odrzuconych po jednym żetonie w pożądanym kolorze, które następnie należy ujawnić jednocześnie.)



życie i twórczość projektanta gier planszowych PROJEKTANCI - RÓŻNICE*



*miało być: Jak rozpoznać znanego projektanta planszówek na ulicy? Tak, chodzi o tych bez zielonych włosów

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

WYDAWCA:

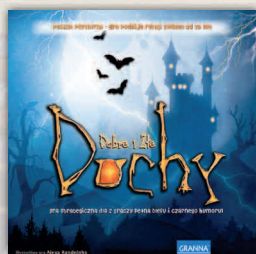
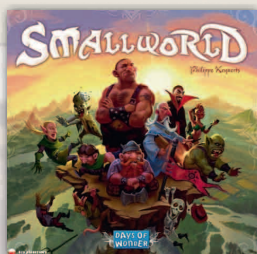
Wydawnictwo Portal,
44-100 Gliwice,
ul. Św. Urbana 15
tel./fax 32 334 85 38
portal@
wydawnictwoportal.pl

REDAKTOR NACZELNY: Mirosław Gućwa (gućwa@wydawnictwoportal.pl), **REDAKCJA:** Tomasz Gałkowski, Marcin Korzeniecki, Maciej Kwiatek, Tomasz Polak, Rafał Szyma, Katarzyna Ziółkowska, **WSPÓŁPRACUJĄ:** Mariusz Bogacki, Wojciech Dziwok, Wojciech Chuchla, Maciej Kasprzyk, Marcin Krupiński, Błażej Kubacki, Monika Kucharska, Wojciech Sieroń, Piotr Siłka, Michał Stajszczak, Britta Stoekmann, Sebastian Szczepaniak, Andrzej Świech, Marek Rutkowski, Ignacy Trzewiczek, Agnieszka Weidemann, Monika Żabicka. **SKŁAD:** Rafał Szyma, projekt okładki: Michał Oracz, **KOREKTA:** Monika Kucharska

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

Vat: 5%; Nakład: 2000 egz.

GRY OBJĘTE PATRONATEM SGP:



Więcej o grach objętych naszym patronatem znajdziesz na stronie [www](http://www.sgp.pl)

IMPREZY OBJĘTE PATRONATEM ŚGP:



POLECAMY SERWISY INTERNETOWE POŚWIĘCONE GROM PLANSZOWYM:

GAMESFANATIC.PL PLANSZOLANDIA.PL
SPIELLUST.NET GRYPLANSZOWE.NET

JAK OCENIAMY GRY?

OCENA 1-10

W naszych recenzjach używamy dziesięciostopniowej skali ocen: **1-4 - słabeusz:** Nie piszemy o grach, które zasługują na najniższe oceny. Nasze hobby jest tak bogate w dobre gry, że szkoda miejsca na naszych łamach na słabe.

5 - przeciętniak: Gra z wadami, ale dająca pewną satysfakcję.

6 - niezła: Jest się do czego przyczepić, choć da się przyjemnie pograć.

7 - warta zagrania: Fajna gra, lecz nie satysfakcjonuje w stu procentach - coś szwankuje.

8 - warta posiadania: Naprawdę dobra pozycja.

9 - rewelacja: Gra wyjątkowa, bezwzględnie godna polecenia.

10 - gra doskonała: Nic dodać, nic ująć: po prostu doskonała.

SKALOWALNOŚĆ

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

ZŁOŻONOŚĆ

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

RECENZJA

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

RECENZJA

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

RECENZJA

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



ELEKTRONICZNY ŚGP!

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

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

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

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

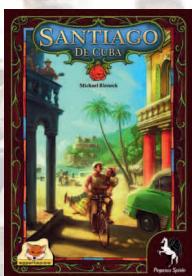
ZŁOTA KOSTKA NUMERU #22

ORAZ

ZŁOTA KARTA NUMERU #22

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

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



Złota Kostka Numeru 22.: Santiago de Cuba



Złota Karta Numeru 22.: Eclipse



ZAPRASZAMY NA NASZĄ STRONĘ SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL:

🕒 **Recenzje:** „Zima”, czyli drogi zasypane śniegiem i skute lodem. Czy „Runebound” może zastąpić „Magię i Miecz”? „Piastowie Narodziny Orła”, czyli ciężki los Piastów. Magiczny Miecz – legendarna seria.

🕒 **Wyniki konkursów z #21 ŚGP** (dodatkowo laureaci zostaną powiadomieni e-mailem).

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

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

🕒 Spragnionym **nowości** ze świata gier planszowych polecamy nasz codziennie aktualizowany profil na facebook.com/swiatgierplanszowych. Już ponad 660 osób doceniło i polubiło nasze codzienne informacje.

PRENUMERATA NA ROK 2012

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

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

ZASADY ZAMAWIANIA PRENUMERATY

Przez Internet:

Wypełnij formularz na stronie:

www.swiatgierplanszowych.pl/prenumerata

(ze względu na szybkość i łatwość jest to opcja przez nas najbardziej polecana)

Na pocztce:

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

REBEL Centrum Gier

ul. Matejki 6

80-232 Gdańsk

Nr konta: 82 1140 2017 0000 4302 1286 9473

Dane do przelewu:

REBEL Centrum Gier

ul. Matejki 6

80-232 Gdańsk

PROSIMY O WYPELNIENIE DRUKOWANYMI LITERAMI

imię i nazwisko lub nazwa firmy		Miasto		NIP	
Imiona i nazwiska odbiorców prenumeraty (w wypadku firmy)		nr. domu		nr. lokalu	
Kod pocztowy		Ulica		nr. kierunkowy	
telefon		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 przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawienia zgromadzonych danych zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych DzU nr 133, 883 z 1997r.

GRY WYDANE: KWIECIEŃ – MAJ 2012

EGMONT

Pan tu nie sta!

(Reiner Knizia)

GRA STRATEGICZNA, od 10 lat, 2-5 osób, 30 min.

Gracze przenoszą się do PRL-u, do czasów centralnego planowania i rynkowych niedoborów. Wykorzystując właściwości posiadanych kart starają się walczyć o towary rzucając do sklepów. Nie jest to łatwe, ponieważ pozostali gracze również marzą o meblówstwie, czy magnetofonie szpulowym. Należy obserwować co pojawia się w sklepach, obmyślać skuteczną strategię i nie da się wypchnąć z kolejki! No chyba, że ktoś krzyknie PAN TU NIE STA! Jest to wydana w nowej szacie graficznej gra Great Wall of China.



GRANNA

Wilkołaki

(Hervé Marly i Philippe des Pallières)

GRA FABULARNA Z ELEMENTAMI BLEFU, od 9 lat, 8-18 graczy, ok. 30 min.

Gra o Wilkołakach, znana także jako Mafia, jest tradycyjną rosyjską grą towarzyską. Paranoja stalinowskiego reżimu spowodowała, że celem gry było pierwotnie było wykrycie dwóch zagranicznych szpiegów. Teraz trzeba zdemaskować dwóch wmieszanych w tłum policjantów... lub dwa Wilkołaki.



GALAKTA

Sid Meier's Civilization: Sława i Bogactwo

(Kevin Wilson)

GRA STRATEGICZNA, od 13 lat, 2-5 graczy, ok. 180 min.

Dodatek zawiera nowe moduły planszy oraz cztery nowe cywilizacje (Arabowie, Grecy, Hiszpanie oraz Hindusi). Wśród ponad 150 kart znajdziecie m.in. karty słynnych ludzi z różnych epok (Sun Tzu, Leonidas, Gustaw Adolf, Marco Polo, Hannibal). Nowe reguły i komponenty umożliwiają m.in. wybudowanie metropolii (dwukrotnie większa niż stolica, większa peryferia do 10 pól) oraz dołączenie do rozgrywki piątego gracza.



Wojna o Pierścieni

(Roberto Di Meglio, Marco Maggi oraz Francesco Nepitello)
GRA STRATEGICZNA, od 14 lat, 2-4 graczy, ok. 180 min.

Gra oparta jest na bestsellerowej trylogii „Władca Pierścieni” autorstwa J.R.R. Tolkiena. Podczas rozgrywki w Wojnę o Pierścieni gracze biorą udział w zmaganiach armii Wolnych Ludów, wspieranych przez odważnych członków Drużyny Pierścienia i mrocznych zastępów Cienia, z potężnymi Sługami Czarnego Władcy na czele.



REBEL.PL

Sławika

(Marcin Welnicki)

GRA KARCJANA, od 12 lat, 2-5 osób, 30-45 min.

Niekolekcyjerska gra osadzona w niecodziennym klimacie słowiańskiej fantastyki. Bohaterowie staną na przeciwko takim stworom jak utopce, leszy, szepciuchy czy południce. Piękne, rozbudzające wyobraźnię grafiki z wdziękiem oddają temat gry. Różnorodność kart potworów i ogromna możliwość ich zagrania sprawiają, że gra będzie za każdym razem inna.



Small World

(Philippe Keyaerts)

GRA STRATEGICZNA, od 14 lat, 2-4 graczy, 60-90 min.

Kluczem do zwycięstwa w Small World jest nie tylko wybór spośród 14 ras i 20 specjalnych mocy; najważniejsze to przewidzieć upadek cywilizacji i w odpowiednim momencie się z niej wycofać, udzielając swojego poparcia nowej sile, która rozwinie się na gruzach tych, którzy przeminęli. Specjalne moce w kombinacji z rasami dają 280 możliwości tworzenia własnej cywilizacji, a ich losowy dobór powoduje, że każda partia będzie inna od poprzedniej.



PHALANX GAMES POLSKA

Aeroplany

(Martin Wallace)

GRA STRATEGICZNA, od 14 lat, 3-5 graczy, 120 min.

Gra pozwala odkryć fascynujący okres narodzin komercyjnej awiacji. Dzięki niej można poznać i doświadczyć



trudności i triumfy pionierów pasażerskich linii lotniczych, którzy budowali pierwsze lotniska i tworzyli pierwsze systemy obsługi lotów w Europie i na całym świecie. Celem gry jest stworzenie jak najbardziej rentownych linii lotniczych, które w sposób efektywny przewożą pasażerów umożliwiając im początkowo podróże wyłącznie po Europie, a w dalszych etapach gry – po całym świecie.

FABRYKA GIER HISTORYCZNYCH

W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80

(Iga Walczewska-Bińczyk, Oskar Walczewski, Adam Kwapiński)
GRA FAMILIJNA, od 10 lat, 3-6 graczy, ok. 60 min.

Akcja gry toczy się w Fabryce Samochodów Ciężarowych w Lublinie w lipcu 1980 roku. Gracze wcielają się pracowników fabryki i starają się spełnić indywidualne cele, np. zostanie pracownikiem miesiąca czy doprowadzenie do wybuchu strajku. Rozgrywka nastawiona jest na dużą interakcję pomiędzy grającymi, którzy dążą do osiągnięcia zwycięstwa poprzez ustawianie żetonów na planszy, zagrywanie kart i dokonywanie inspekcji.



G3

Zbuduj swoje miasto

(Tom Lehmann)

GRA KARCJANA, od 10 lat, 2-5 graczy, około 20 min.

W grze budowanie nie jest, jak to w życiu bywa, długotrwałym i kosztownym procesem. Jest to zabawa, która polega na stawianiu we własnych miastach nowych obiektów, które zapewniają przychód oraz niezmiernie ważne punkty zwycięstwa. Najważniejsze, by budować tak, żeby działania przyniosły wymierne korzyści. Łatwe do opanowania, a jednocześnie interesujące i dające wiele możliwości taktycznych reguły, zapewnią doskonałą zabawę osobom w każdym wieku.



Białe historie

(Andrea Köhrsen)

GRA IMPREZOWA, od 8 lat, od 2 graczy, około 2-20 min.

Specjalna edycja Czarnych historii. Zestaw zawiera 50 strasznych zagadek o upiornych i nadprzyrodzonych zjawiskach. Uczestnicy spotkają się ze zjawami, duchami i wampirami. Przeniosą się do starych zamczysk i budzących dreszczyk emocji okolic. Białe historie pomogą pokonać strach dzieciom, które boją się upiórów, wampirów czy duchów. Na pewno wiele rzeczy nie będzie tu takimi, jakimi się wydają...



Rekiny biznesu – Szare eminencje

(Friedemann Friese)

GRA KARCJANA, od 12 lat, 2-4 graczy, około 45 min.

Rozszerzenie wprowadza do rozgrywki 40 drewnianych znaczników oraz 60 nowych kart, które umożliwią graczom wycyftowanie dla siebie jeszcze więcej fabryk i symboli statusu oraz wprowadzą nowe, chytre akcje, które będą pomocne w pokonaniu przeciwników podczas walki o pieniądze i sławę.



Czarne historie – Śmiertelne wakacje

(Nicola Berger)

GRA IMPREZOWA, od 14 lat, od 2 graczy, 2-20 min.

Specjalna edycja doskonałej gry imprezowej Czarne historie. Wszystkie groteskowe, makabryczne i wręcz niewiarygodne opowieści, które zostały przedstawione na kartach, wydarzyły się w czasie najpiękniejszych dni w roku – podczas wakacyjnych przygód.



TREFL

GRA EKSPRES PAN LISTONOSZ

GRA DLA DZIECI, od 7 lat, 2-4 graczy, 30-45 min.

W grze trzeba pierwszym dostarczyć pocztę do 24 adresatów. Wyścig listonoszy z czasem będzie można prowadzić za pomocą roweru, taksówki lub po prostu na piechotę przemierzać ulice.



 2-5

 75 MIN

 10+

CITY TYCOON

ZBUDUJ SWOJE MIASTO!

W GRZE CITY TYCOON GRACZE WCIELAJĄ SIĘ W ROLĘ INWESTORÓW, KTÓRYCH ZADANIEM JEST ZBUDOWANIE NOWOCZESNEGO MIASTA OD SAMEGO POCZĄTKU!

Katarzyna Ziółkowska

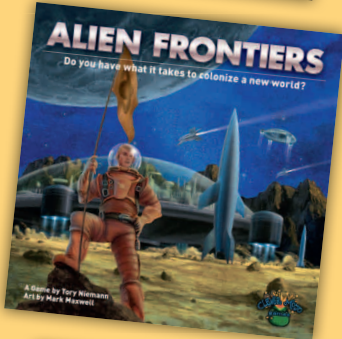
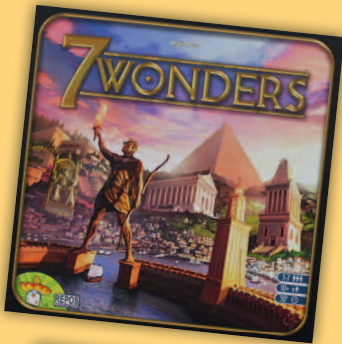
NEW KIDS ON THE BOARD

Autorzy gier z ostatnich lat

W bazie boardgamegeek.com wyróżniono prawie 58 tysięcy gier planszowych oraz ponad 16 tysięcy ich twórców. Są wśród nich początkujący autorzy, którzy na koncie mają jedną (i to zrobioną na spółkę z kolegą) pozycję oraz tacy tytani jak Alan R. Moon (prawie 100 gier na koncie!), Wolfgang Kramer (prawie 200!) czy Reiner Knizia (prawie 400!).

NA POCZĄTEK... TROCHĘ HISTORII

Łatwo nabić tak imponujący wynik, gdy gry tworzy się od dobrych kilkudziesięciu lat (zwłaszcza jeśli nieobca nam magia dodatków). Wielu nadal wydających gry autorów swoje kariery zaczynało w latach 90., kiedy to rynek planszówkowy rozwijał się w zachodniej Europie, głównie w Niemczech. Gdyby gracze mieli wyjątkowym sentymentem obdarzyć jakiś konkretny rok – powinien to być 1992. Właśnie wtedy swoje debiutanckie gry wydały takie planszówkowe sławy jak Friedemann Friese (Wysokie Napięcie, Fauna), Michael Schacht (Zoolooretto, Valdora, Hansa), Dirk Henn (Alhambra, Shogun, Wallenstein), Rüdiger Dorn (Goa, Genoa, Ludwik XIV) czy Uwe Rosenberg (Fasolki, Agricola). Niedługo po nich debiutowali Martin Wallace (Brass, Steam, Struggle of Empires) i Vlaada Chvatil (Through the Ages, Galaxy Trucker, Dungeon Lords). W późnych latach 80. oraz 90. zaczynali też znani ameritrashowcy – Richard Borg (Battle-



Lore, Memoir'44), Kevin Wilson (Descent, Doom, Warcraft) czy Christian T. Petersen (Twilight Imperium, Gra o Tron).

Stale rosnąca na całym świecie liczba grających, daje stale rosnącą liczbę osób pragnących stanąć po drugiej stronie barykady (niekoniecznie zrobionej z półek z gramii) i spróbować swoich sił w projektowaniu planszówek. Jak nie tylko wybić się z grona aspirantów zalewających wydawnictwa mniej lub bardziej udanymi prototypami, ale także podbić stoły graczy, pióra recenzentów oraz zreorganizować światowe rankingi?

O DWÓCH NIEMCACH, CO ROBILI EUROGRY

O tym, że przy stale rosnącej konkurencji, na wydanie swojej pierwszej gry, trzeba trochę poczekać, przekonał się na własnej skórze Stefan Feld – Niemiec, rocznik 1970, z zawodu nauczyciel fizyki i wychowania fizycznego. Choć w wywiadach przyznaje, że tworzył do szuflady od 1998 roku, jego pierwsze dziecko, dwuosobówka Roma, ujrzało sklepowe półki dopiero w 2005 roku, dzięki



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

wydawnictwu Queen Games. Nieco przydługawy proces twórczo-wydawniczy wyraźnie wyszedł autorowi na dobre – Roma spodobała się wielu graczom, została też doceniona przez ekspertów zdobywając nominacje do nagród International Gamers Award, Golden Geek oraz Spiel des Jahres. Rok później Feld rozpoczyna współpracę z wydawnictwem Alea i choć pierwszy jej owoc – gra Rum & Pirates nie podbija może planszówkowych list przebojów, to już następne – W roku Smoka i Notre Dame łamią sporo recenzentkich serc. Stefan Feld zostaje okrzyknięty nowym ojcem euro. Sam podkreśla, że w każdej swojej grze stara się zawrzeć jakiś ciekawy, nowatorski mechanizm oraz wymusić na graczach podejmowanie sporej ilości, wcale nie tak łatwych, decyzji. Obecnie najwyżej w rankingu serwisu boardgamegeek.com znajduje się jedna z jego najnowszych gier (2011 rok) – Zamki Burgundii (49 miejsce), w pierwszej setce trzyma się też W roku smoka (94 miejsce). Na rok 2012 Stefan Feld przygotował dla nas Rialto, opartą na kartach gry typu „area control” o Wenecji (choć jak sam zainteresowany przyznaje, temat to w jego grach rzecz drugorzędna). W planach jest także... dodatek (it's a kind of magic!) do mniej znanej gry The Speicherstadt o tytule Kaispeicher.

Na innowacyjne rozwiązanie jako klucz do wybicia się w planszówkowej branży, postawił także rodak Felda, Walther „Mac” Gerdts (rocznik 1962, pracownik administracji). W swojej debiutanckiej, wydanej w 2005 roku grze Antike zastosował nowy mechanizm wyboru akcji, tzw. „rondel”. Znaczniki graczy wędrują w nim w kółko po polach z możliwymi akcjami – gracze dokonują wyboru: czy wykonać jedną z bliższych dostępnych za darmo możliwości, czy dopłacić (kasą, punktami zwycięstwa), by wykonać akcję znajdującą się nieco dalej? W takim systemie na bieżąco widać, co będziemy mogli zrobić w przyszłej turze, co będą oraz (co ważniejsze) czego nie będą mogli zrobić pozostali gracze. Możemy się jednak czuć nieco ograniczeni ułożeniem rondla oraz powtarzalnością wykonywanych ruchów (tzw. w rondel Macieju). Pomysł się przyjął, Antike również zyskała nominacje do paru nagród,

a autor we współpracy z wydawnictwami PD-Verlag i eggertspleie postanowił udoskonalać rondel w kolejnych grach. Tak powstaje cała grupa Rondel Series, z których najwyżej notowany w rankingu serwisu boardgamegeek.com jest Imperial (44 miejsce), dość wysoko plasuje się także wydany w 2010 roku Navegador (54 miejsce) oraz ulepszona wersja poprzednika – Imperial 2030 (63 miejsce). Mechanizm rondla zainspirował też kilku innych autorów – mniej lub bardziej podobne do niego rozwiązania znajdziemy m.in. w grach Finca, Shipyard czy Santiago de Cuba. Mac Gerdts niestety nową pozycją nas w tym roku nie poczęstuje, na rynku pojawi się jednak... dodatek (there mustn't be the only one) do Navegadora: Pirates & Diplomats.

TAKI BYŁ ŁADNY, HAMERYKAŃSKI!

Przenieśmy się teraz za Ocean, gdzie swój amerykański sen śni Chad Jensen. Jest 1995 rok, a on właśnie z dwoma kolegami zakłada sklep z grami planszowymi. Interes kręci się średnio (sklep upada po 3 latach, Jensen zostaje managerem w konkurencyjnej firmie), zarobki marne, za to czasu na projektowanie i testowanie gier sporo. Choć mimo dalszej pracy „w branży” na ujrzenie swoich projektów na sklepowej półce, również przyjdzie poczekać. Dopiero w 2006 roku, znane wydawnictwo gier wojennych GMT Games wypuszcza na rynek grę Chada – Combat Commander: Europe. Ta osadzona w realiach II wojny światowej, oparta na kartach pozycja, oprócz kilku nominacji zdobywa też nagrodę Golden Geek jako najlepsza gra wojenna 2007 roku, pokonując gry takich wyjadaczy jak Dirk Henn (nominowany Shogun) i Richard Borg (nominowane BattleLore i Commands & Colors: Ancients). Chad Jensen rusza do ataku na portfele swoich nowych fanów – kolejne lata to kolejne dodatki i scenariusze do Combat Commandera. W 2010 r. po rewolucji następuje jednak ewolucja, czyli gra o trudnych dla organizmów żywych czasach epoki lodowcowej – Dominant Species. Nagroda Golden Geek dla najlepszej gry, 17 miejsce w rankingu serwisu boardgamegeek.com mówią same za siebie. Kolejna gra Jensena – Urban Sprawl nie zbiera aż tak dobrych recenzji, w tym roku ukazać ma się Dominant Species – gra karciana (niby nie dodatek, a jednak magia trwa).

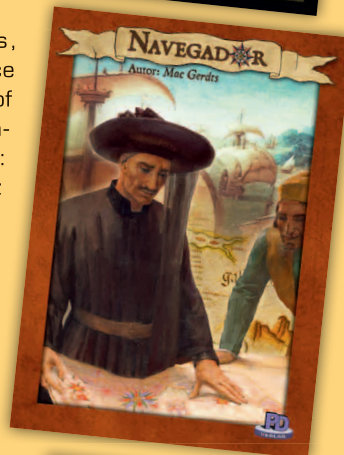
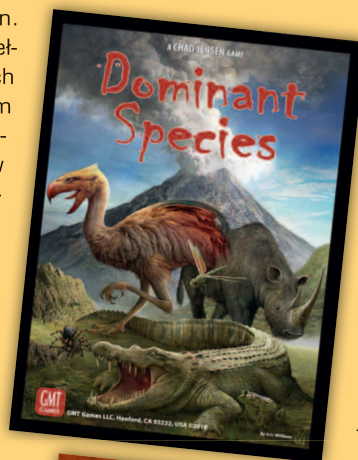
Również za Wielką Wodą, w Roseville, w Minnesocie, wydawniczy moloch Fantasy Flight Games autorów gier... zatrudnia na etacie. Oprócz założyciela Christiana T. Petersena, gry tworzą tu m.in. Eric M. Lang, Richard

Amerykański serwis boardgamegeek.com jest największą bazą informacji o grach planszowych, autorach, grafikach i wydawcach. W jego rankingu najlepszych gier (według głosów użytkowników) przez wiele lat królowała Puerto Rico Andreasa Seyfartha, które po „emocjonującej” walce pokonała Agricola Uwe Rosenberga.

Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta – w grudniu 2010 roku na czubek listy przebiło się Twilight Struggle. Dwuosobowa, oparta na kartach gra o czasach Zimnej Wojny (jeden gracz kieruje poczynaniami Stanów Zjednoczonych, drugi wciela się w ZSSR) to debiut z 2005 roku dwóch autorów – Anandy Gupty i Jasona Matthews. Pan Gupta pozostaje uosobieniem przysłowia: „raz a dobrze” (choć w wywiadzie w listopadzie 2011 r. przyznał, że wraz z kolegą pracują nad nową grą, z europejskim tematem).

Pan Matthews wydał parę gier ilustrujących historię amerykańskiej polityki – 1960: The Making of the President, Campaign Manager 2008 oraz Founding Fathers, a w tym roku ukaże się jego gra o końcu Zimnej Wojny i upadku komunizmu – 1989: Dawn of Freedom.

Borg czy Kevin Wilson. W 2006 roku na pudełkach dodatków do dwóch hitów: Twilight Imperium i Gry o Tron obok szefa wszystkich szefów pojawia się ktoś jeszcze – Corey Konieczka (tworzyć dodatki przed wydaniem gry – bezcenne! Choć na pewno rentowne). Młody autor, o swojsko brzmiącym nazwisku, w tym samym roku zostaje też współautorem gry Warrior Knights, a następnie macza palce przy powstaniu World of Warcraft: The Adventure Game, Starcraft: the Board Game oraz Tide of Iron. Wydana w 2008 roku, oparta na popularnym serialu science-fiction, gra Battlestar Galactica to pierwszy samodzielny sukces Konieczki. Sukces rozmiarom dorównujący tytułowemu statkowi – jak dotąd jest to druga najwyższe notowana gra wydawnictwa – w rankingu BGG zajmuje wysokie, 18 miejsce. Również w 2008 roku Fantasy Flight Games wypuszcza na rynek całkiem nowy typ gier. Alternatywą dla dobrze znanych CCG (Collectible Card Games) – kolekcjonerskich gier karcianych – mają stać



się LCG (Living Card Games). W grach kolekcjonerskich, oprócz zestawów startowych, gracze, by wzmocnić swoje talie, kupują „boostery”, czyli zestawy losowych kart. W formacie LCG jako początek serii otrzymujemy zestaw podstawowy, a następnie uzupełnienia (ładniejsza nazwa samego wiecie czego) w postaci identycznych zestawów kart. Przestaje mieć znaczenie szczęście (czy w boosterze trafi się jakaś ekstra mocna karta) lub kasa (czy kupimy tę ekstra mocną kartę na rynku wtórnym). Mamy ograniczoną, tę samą pulę kart i pełne pole do popisu naszych umiejętności ich wykorzystania. Współautorem pierwszych z linii LCG: Game of Thrones: The Card Game oraz Call of Cthulhu: The Card Game jest kolejny młody pracownik – Nate French. Tradycyjnie, po kilku projektach z szefostwem, French także dostaje swoją szansę i sprawia graczom niespodziankę pod postacią karcianej gry... kooperacyjnej: The Lord of the Rings: The Card Game (56 miejsce na BGG). Rok 2012 zapowiada się

SUSAN MCKINLEY ROSS

Twórczyni gier i zabawek dla dzieci, podbiła świat planszówek grą Qwirkle (2006 rok), którą najprościej można opisać jako Scrabble z symbolami. Nie wiadomo czy autorka zaszczyty jeszcze kiedyś swoją grą dorosłych graczy, jednak ze względu na liczne nagrody, które zdobyła za Qwirkle (m.in. Mensa Select i zeszłoroczne Spiel des Jahres) niewątpliwie zasługuje na wymienienie.

VLADIMIR SUCHY

Zaczynał w 2007 roku grą League of Six. Autor Shipyarda (to jego najbardziej doceniona gra) oraz 20th Century i Last Will – z wyjątkiem tej ostatniej, są to dość trudne eurogry ze złożoną mechaniką.

LUDOVIC MAUBLANC

Jego debiut to imprezowa gra Cash 'n Guns z 2005 roku. Często tworzy w teamie z Bruno Cathalą – tak powstały Mr Jack, Cleopatra and Society of Architects oraz Cyklady – jego gry to średnio lekkie pozycje, które mogą zachwycić zarówno doświadczonych, jak i niedzielnych graczy.

DAVID SIRLIN

Zawojował świat w 2010 roku swoją interpretacją deck buildingu – opartą na żetonach grą Puzzle Strike, Jego kolejna pozycja – Yomi – to powrót do kart, czyli mordobicie w japońskich klimatach.

STEFAN STADLER, MICHAEL RIENECK

Czyli niemiecki duet odpowiedzialny za familijny hit – Filary Ziemi (2006 r.). Ich wspólnego autorstwa są także eurogry z wagi lekko półśredniej – bardziej dla rodzin niż zaawansowanych graczy – najtrudniejsza z zestawu: Cuba (2007 r.) i lżejsze: Świat bez końca (2009 r.) oraz Fortuna (2011 r.)

WILLIAM ATTIA

Jego debiut z 2005 roku, czyli Caylus, był triumfem eurograczy z alergią na losowość. W tej grze faktor szczęścia nie ma najmniejszego znaczenia, wszystko zależy od decyzji podejmowanych przez graczy. Niestety, po tym spektakularnym sukcesie autor nieco osiadł na zdobytych laurach (zwycięzca Golden Geek, IGA i Spiel des Jahres), a jego kolejne gry: Caylus Magna Carta i Djarnie dorównały pierwszemu dziełu. Caylusem zainspirował się Uwe Rosenberg tworząc Agricolę, fani pierwowzoru wciąż czekają na nową grę Attii, choć wielu już straciło nadzieję.

dla obydwu panów ciekawie – po tym jak FFG wykupiło licencję do świata Star Wars – właśnie im w udziale przypadło stworzenie kolejnej gry karcianej – LCG z Hanem Solo w tle (Star Wars: The Card Game).

Etat w wydawnictwie nie był potrzebny programiście Donaldowi X. Vaccarino, twórcy deck buildingu. Grając co tydzień ze znajomymi w Magic: The Gathering, przyniósł kiedyś do przetestowania grę, w której, w przeciwieństwie do innych karcianek, zawartość talii gracza trzeba było modyfikować w trakcie rozgrywki (dodając lub usuwając poszczególne karty). Pomysł tak się spodobał się i rozrósł, że do wydawnictwa Rio Grande Games Donald X. Vaccarino zgłosił się nie tylko

z gotowym materiałem na grę, lecz także na pięć kolejnych dodatków (one dream, one soul, one prize, one goal!). Dominion w wielkim stylu zdeklasował wszystkie inne wydane w 2008 roku gry zgarniając nie tylko Spiel des Jahres, ale i nagrodę Mensy, Golden Geek i tytuły gry roku w kilku krajach. Mechanika deck buildingu zyskała nie tylko ogromną rzeszę fanów, ale też rzeszę naśladowców, którzy nie pogardzili możliwością wykorzystania jej w swoich grach. I choć Donald X. Vaccarino zapewne całkiem niedrobną sumkę już sobie odłożył, to w 2011 ukazały się jego dwie nowe gry: Kingdom Builder i Nefarious, a na 2012 zapowiedziane są kolejne dwie – Monster Factory oraz Infiltration.

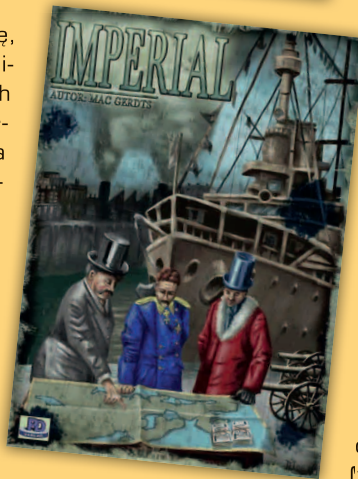
ÓSMY CUD PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

Wróćmy do Europy, a dokładniej do Francji. Antoine Bauza – nauczyciel, w wolnych chwilach tworzący sys-

temy RPG oraz scenariusze do komiksów, w 2007 roku popiełnia leciutką grę Chabyrinthe o tułaczach ulicznych kotów. Nic specjalnego. Lecz zaledwie rok później, bam! Gra kooperacyjna o ratowaniu japońskiej wioski przed panem piekiel Wu-Fengiem z komiksowymi grafikami – Ghost Stories, wzbudza zainteresowanie graczy na całym świecie. Wydawać by się mogło, że cel osiągnięty, autor dobrze wie co robić... pierwszy dodatek trafia na stoły rok później. Bauza zaczyna się też rozmieniać się na proste, szybkie gry z elementarnymi roll and move, pick up and deliver czy memory. 2010 rok to jednak kolejna petarda! 7 Cudów Świata – gra karciana o rozwoju cywilizacji, do zagrania w 30 minut (w 2-7 osób!) zgarnia większość branżowych

nagród, ze Spiel des Jahres na czele, a w rankingu serwisu boardgamegeek.com wskakuje na 12 miejsce. Antoine Bauza wraca do tak lubianych przez niego azjatyckich klimatów w wydanym w 2011 roku Takenoko – bez większych rewelacji. W tym roku, we współpracy z Ludoviciem Maublanc ma powstać gra o dużych stworach gustujących w niezdrowym trybie życia – niszczeniu miast oraz diecie opartej na człowieku – Rampage, a także... już drugi dodatek (chyba nie myśleliście, że choć jeden się powstrzyma) do 7 Cudów Świata – Cities.

W eurograch ma także ambicje zamieszać pewien belgijski architekt inżynier – Xavier Georges (rocznik 1970), wydając w 2008 roku w wydawnictwie Hans im Gluck grę Palais Royal, a rok później kolejny projekt – Carson City. Obie gry, jako klasyki swojego gatunku zyskują miłośników, jednak prawdziwy klucz do popularności, nagród (i kasy) to stworzona wraz z Sebastienem Dujadin i Alanem



Orbain gra Troyes. Interesujące oparcie mechaniki abstrakcyjnej, stroniącej od losowości eurogry na kostkach winduje grę na 33 miejsce w rankingu serwisu boardgamegeek.com. Przygotowana w tym samym składzie rok później gra Tournay nie zyskuje aż takiego rozgłosu, na razie nie wiadomo czy Georges lub jego koledzy szykują kolejne gry.

NOWI STARZY AUTORZY

Samo przekonanie wydawcy do naszego prototypu jest już sporym osiągnięciem. Rocznie powstaje jednak około 700-800 nowych gier planszowych i chyba każdy autor marzy o tym, by jego dzieło nie tylko zostało wydane, ale też zauważone i docenione (kto inaczej kupi te wszystkie dodatki?). Ogromna ilość konkurencyjnych produkcji sprawia, że gracze przede wszystkim doceniają innowacyjność. Wiadomo, nie każdy zostanie twórcą zupełnie nowej mechaniki, ale nawet niewielkie, ciekawe, a przede wszystkim niespotykane w innych grach rozwiązania czy nieeksplorowana dotąd tematyka pomoże. Gdy gra zostanie już zauważona, to jeśli jest co najmniej tak dobra, jak o niej myśli autor, na pewno się obroni. Powszechne jest posiadanie ulubionego autora książek, muzyka czy reżysera, z czasem uczy się także nazwisk naszych ulubionych autorów gier. Tych opisanych powyżej pewnie już część z Was ma na takich listach i z tej perspektywy, mogą się oni wydawać starymi wyjadaczami, jednak w Polsce gry planszowe zyskują popularność zaledwie od ok. 7-8 lat. W porównaniu do rynku światowego i autorów wydających gry od lat kilkunastu czy kilkadziesiątu, są to właściwie wydawnicze świeżaki. I dobrze. Ich czas się jeszcze nie skończył, a my, mam nadzieję, możemy się po nich spodziewać jeszcze wielu ciekawych gier.

MŁODZI GNIEWNI

Ok, ale co w takim razie z autorami, którzy i z polskiej perspektywy są w tym biznesie nowi?

Bezdiskusyjnie tytuł Debiutanta Roku należy się Touko Tahkokallio. Niekoniecznie za sam fakt, że jest pierwszym rozpoznawalnym wśród planszówkowiczów Finem (przyznać się, kto zna nazwiska jakichkolwiek fińskich autorów?). Myślę, że samo pojawienie się praktycznie znikąd z grą wskazującą na 6 miejsce rankingu serwisu boardgamegeek.com wystarczy. Tahkokallio (albo kto potrafi poprawnie powiedzieć to imię i nazwisko z pamięci?) dzięki własnemu wydawnictwu Onni Games,

wydaje wprawdzie gry od 2009 roku, jednak jego pierwsze pozycje (Arvuutin i Politix) były dostępne jedynie w Finlandii. W 2011 ukazały się już nakładem innych wydawnictw gry – Księstwo, Welcome to Walnut Grove i wspomniany wyżej hit – Eclipse. Nie za bardzo wiem jak odnieść do Eclipse moją teorię o innowacyjności – gra, która odnosi taki sukces powinna wprowadzać nową mechanikę, nowy temat, cokolwiek. Tymczasem wydawało się, że to kolejna pozycja o kosmosie, w znanym typie 4X (explore, expand, exploit, exterminate), z małą (a może jedną ogromną?) różnicą – czas rozgrywki skrócono do 30 minut na gracza. Eclipse okazał się jednak tym, na co wszyscy czekali – łączy w sobie ciekawe mechanizmy: rozbudowy ekonomii i statków rodem z eurogier oraz podbijanie planet, sojusze, zasadzanie się na innych graczy i opartą na kostkach walkę czyli to, co ameritrashowcy lubią najbardziej. Na dodatek grę można rozegrać w 2-3 h na normalnym spotkaniu, co jest dość trudne w przypadku, np. klasyki tego gatunku – Twilight Imperium.

Tematy kosmiczne są ostatnio na fali – kolejny autor, któremu udało się zaistnieć w miarę niedawno to Tory Niemann. Alien Frontiers wydane w 2010 dzięki pieniądзом uzyskanym z programu Kickstarter przez nowe wydawnictwo Clever Mojo Games, to gra o podboju planety z mechaniką opartą na kostkach. Może nie jest to aż tak spektakularny sukces jak w przypadku Eclipse, jednak Alien Frontiers doleciało do pierwszej setki rankingu serwisu boardgamegeek.com (91 miejsce) i zdobyło nominacje do nagrody Golden Geek w kilku kategoriach. Co tu więcej pisać... dodatek Factions ma ukazać się w tym roku.

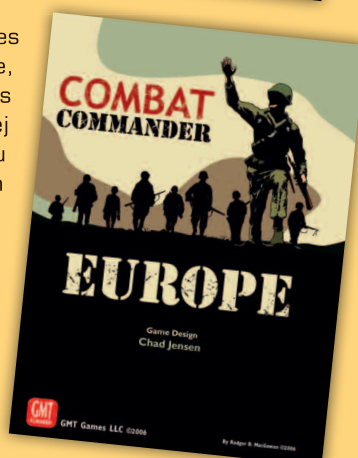
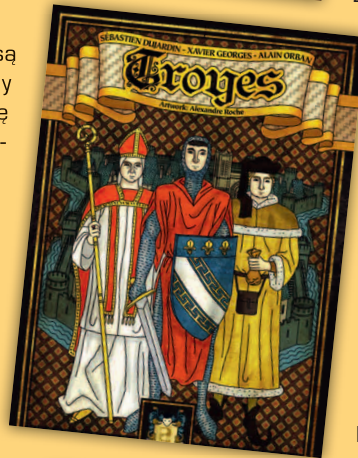
Mieliśmy już kosmos, a drugi klasycz-

ny temat dla dużych хлопцов (no dobra, dla niektórych dziewczynek też) to oczywiście piraci. Merchants & Marauders dwóch debiutantów Kaspera Aagarda i Christiana Marcussena (kraj pochodzenia – Dania), czyli gra o dylematach bycia kapitanem na Morzu Karaibskim (kupczyk czy piraci?) również wywołała niemałe zamieszanie (72 miejsce w rankingu, nagroda Lucca Games dla najlepszej gry, nominacje do Golden Geek). Christian Marcussen pracuje nad grą w kolejnym popularnym temacie – rozwój cywilizacji – o tytule Clash of Cultures.

Niemcy się nie ociągają i również niedawno wprowadziły do gry nowego, silnego zawodnika. Mathias Cramer (rocznik 1970, manager projektów IT) zadebiutował w 2010 roku

grą kafelkową Glen More (nominacje do nagród International Gamers Award oraz Golden Geek). Propozycje z zeszłego roku, czyli Lancaster oraz Helvetia, również zebrały dobre recenzje (trzecia – Mieses Karma – trochę gorsze), choć mający aspirację do innowacyjności, użyty w tej drugiej motyw małżeństw pojawił się także w innych grach. Autor jest dość tajemniczy jeśli chodzi o swoje kolejne projekty, nie wiadomo co szykuje na ten rok.

Innowacyjność, chwytliwy temat, a może własne wydawnictwo i pomoc takich programów jak Kickstarter? Ostatnimi laty wielu autorów (w tym również Polacy, którzy zaczynają być nie tylko zauważani, lecz także doceniani za granicą, ale to już materiał na osobny artykuł) pokazało, że potrafi stawić czoło zasiedziały w tej branży twórcom z lat 90. i zachwycić graczy swoimi propozycjami. Jeśli choć część z nich będzie nadal tworzyć za 10 czy 20 lat, na pewno nie zabraknie nam gier... oraz dodatków.





fol. Reiner Knizia-Games

GRY SĄ LUSTREM CZASÓW

Z Reinerem Knizia
rozmawia Dominika Gorgosz

Bill Gates gier planszowych. Tak można określić Reintera Knizia, jednego z najbardziej cenionych twórców planszówek. Jest autorem ponad 500 tytułów. Ma doktorat z matematyki, pracował w sektorze finansowym, jednak od 1997 roku zajmuje się wyłącznie tworzeniem gier.

Nie boi się produkcji gier na masowy rynek. Tworzy tytuły na podstawie znanych filmów, książek, ale i w oparciu o klocki LEGO. Coraz częściej udziela się też na rynku elektronicznych nośników. O tym jak wygląda jego praca opowiedział czytelnikom Świata Gier Planszowych.

Czy fakt, że pochodzi pan z Niemiec, a mieszka w Anglii wpływa na proces tworzenia gier? Pana gry są uniwersalne, często niezależne językowo i nie ma problemu z przeniesieniem ich na kolejne rynki.

Miejsce zamieszkania ma na to mały wpływ. Proces tworzenia nowych gier zajmuje dużo czasu. Jak już mamy ładną, dobrą grę, to po prostu zależy nam na tym, żeby dotarła na różne rynki. Gdy robi się grę dla dzieci to dosyć łatwo można wprowadzić ją do innych krajów. Dzieci wszędzie są takie same. Największe wymogi dopasowania do rynku są w przypadku gier rodzinnych oraz gier przeznaczonych na masowy rynek. Pojawia się problem różnic kulturowych. Na przykład w Stanach Zjednoczonych znacznie większą wagę przykładają do tematu. Mechanika jest na drugim miejscu. Dla Niemców natomiast najważniejsza jest mechanika. Jeśli powtórzy się tematyka gier, to nic się nie stanie. Gdy dwukrotnie jednak zastosujemy tę samą mechanikę, to już mamy problem.

Dlaczego akurat w Niemczech tak popularne są gry planszowe?

Niemcy są prawdziwym rajem dla graczy – ze względu na liczbę wydawnictw, autorów planszówek i zapotrzebowanie na nowe gry. To wszystko nawzajem się nakręca. Tradycja przekazywana jest z pokolenia na pokolenia i naprawdę jest zakorzeniona w kulturze. W Anglii tak nie jest. Jeśli chodzi o planszówki, to Anglicy są kulturowo bliżsi USA. Tu gra się na przykład w brydża. Są oczywiście pasjonaci, ale raczej funkcjonuje podział na gry dla dzieci, na tak zwane party games, gry dla graczy i na tym koniec. Brakuje tytułów na masowy rynek.

Dlaczego tworzy pan również gry na Nintendo czy na Facebooka? To przecież nie są planszówki.

Moim mottem jest to, że gry są lustrem czasów. To oznacza, że aby zainteresować ludzi planszówkami, to muszą one mieć odniesienie do ich życia. Nastawiam się więc na nowe media. Nie mogę oczekiwać, że gracze sami przyjdą do mnie. To ja muszę do nich wyjść. Skoro grają na Wii, Nintendo DS, czy w systemie Android, dla



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

mnie oznacza to możliwość ulokowania moich gier. Przy okazji uczyć się, ponieważ każde medium jest inne.

Czy te propozycje są konkurencją dla gier planszowych? A może dzięki nim grono fanów planszówek się powiększy?

To jest niekończąca się dyskusja i sądzę, że nikt nie zna odpowiedzi. Wielu wydawców dostrzega potencjał gier internetowych. Na przykład w Niemczech działa portal Brettspielwelt. Wydawnictwa udostępniają tam elektroniczne wersje planszówek. Często nawet sami płacą za taką możliwość, ponieważ wierzą, że dzięki temu gry będą promowane i przełożą się to na liczbę sprzedanych egzemplarzy. Ja nie jestem tego taki pewny. Z jednej strony jest to efekt uzupełnienia, ale również obrony. Zarówno jeśli chodzi o czas, jak i pieniądze, to obydwa czynniki są u wielu graczy czymś ograniczonym. Dzięki grom internetowym mogą kontynuować pasję, ale z drugiej strony wciągają się i nie mają czasu na tradycyjne granie. To pytanie jest cały czas otwarte i pozostaje bez odpowiedzi. Każdy ma inne zdanie na ten temat.

Tworząc grę zastanawia się pan od razu nad jej elektroniczną wersją?

Jeśli tworzę grę to nie myślę o przełożeniu jej na elektroniczną wersję. Już dosyć trudne jest samo tworzenie idealnej gry planszowej. Przeglądamy się dotychczas utworzonym grom i zastanawiamy się, które można opublikować w wersji elektronicznej. Z drugiej strony tworzę również konkretne i specyficzne tytuły tylko na elektroniczne nośniki. Staram się ich potencjał jak najlepiej wykorzystać. W tradycyjnych grach wykorzystuję jednak współczesne możliwości techniczne. W przypadku planszówki Kto to był? stworzyliśmy coś genialnego, o ile można tak o swoim produkcie powiedzieć. Przez dwa i pół roku była najlepiej sprzedającą się grą na niemieckim rynku. Klasyczną planszówkę połączyliśmy z elektronicznymi komponentami. Powstało coś, co przyciąga różne generacje osób.

Jak obecnie pracuje pan nad nowymi grami?

Od prawie dwudziestu lat mieszkam w Anglii i właściwie od samego początku mam wokół siebie krąg bardzo doświadczonych graczy. Spotykam się z nimi przynajmniej raz w tygodniu. Oczywiście nie ze wszystkimi jednocześnie. Jest grupa poniedziałkowa, wtorkowa, środowa, niedzielna itd.

Tak robię pierwszy krok w kierunku nowej gry. Jeśli mamy pomysły to je omawiamy. W ten sposób zbieram bardzo różne opinie. W ciągu tygodnia może się więc sporo wydarzyć.

Jak testuje pan swoje gry?

W projektowaniu gier 20% zajmuje analityczna praca, 80% to testy. Gry testują osoby, o których przed chwilą wspominałem. Często jestem moderatorem takiego spotkania i zadaję dużo pytań. Nierzadko pojawiają się krytyczne głosy. Kiedy mam już mocny plan na grę, to wtedy spotykam się z grupą docelową. Idę do szkół albo przedszkoli. Jeśli nadarza się okazja, to gram z rodzinami.

Jest pan matematykiem. Moi znajomi matematycy uwielbiają pana gry. Czy przy projektowaniu gier wykorzystuje pan wiedzę zdobytą na studiach?

Robię to nieświadomie. W przypadku gier nie chodzi o matematykę, ale o przyjemność płynącą z grania. Kiedy za bardzo próbuję wszystko obliczyć i podejść do gier analitycznie, to tylko je komplikuję i już nie sprawiają takiej radości.

Tworzy pan wiele gier wykorzystujących temat znanych filmów czy klocków LEGO. Dlaczego sięga pan po taką tematykę?

Rynek gier planszowych stoi przed dużym wyzwaniem, ponieważ w ostatnich latach wydaje się coraz więcej produktów. Pojawia się pytanie, jak promować poszczególne tytuły. Można to zrobić za pomocą zastosowania elektroniki. Można też starać się o licencję na książkę czy film, na których popularności można już pracować. To jest też nowe wyzwanie dla mnie. Jako twórca gier staram się stworzyć coś nowego, a nie kopiować. Są też zalety, takie jak w przypadku Hobbita. To jest popularny temat, można z nim dotrzeć do wielu ludzi.

Nie obawia się pan tworzenia gier na masowy rynek, do hipermarketów?

Jestem z tego najbardziej dumny. Co będę mieć z tego, jeśli stworzę fantastyczną grę, ale grają w nią tylko trzy osoby na świecie? Większa satysfakcja jest, gdy grają w nią trzy miliony

osób. Nie mówię tu o korzyściach finansowych, ale o tym, by dany tytuł sprawił przyjemność i radość jak największej liczbie graczy.

W jakim kierunku będzie rozwijał się rynek gier planszowych?

To trudne pytanie. Uważam, że rozwój technologii też ma wpływ na gry planszowe. Po pierwsze, ze względu na tematy, po drugie - ze względu na nowe media. Nie sądzę jednak, żeby tradycyjne gry odeszły w zapomnienie. Ludzie bowiem cały czas lubią spotykać się, grać i po prostu wspólnie spędzać czas wolny. Oczywiście trzeba z czasem rozwijać się i nie zatrzymywać się na warcabach i na chińczyku. Sądzę, że wyzwaniem będzie zachowanie elementów klasycznych gier i połączenie ich z nowymi mediami. Wydaje mi się również, że coraz więcej gier będzie tworzonych na podstawie licencji.

Podobno ma pan polskie korzenie?

Rodzina mojego ojca pochodzi z Polski. Ale wszyscy krewni w wyniku zawieruchy wojennej dotarli do Niemiec. Już długo nie byłem w Polsce. Uważam ten kraj za bardzo ciekawy. W Anglii spotykam sporo Polaków i uważam ich za szczerych, przywoitych i pracowitych ludzi. Niedawno przebudowałem mój garaż, a przy remoncie pracowała polska ekipa. Bardzo chętnie skorzystałbym z zaproszenia do Polski, szczególnie na jakieś duże imprezy czy festiwale.

Dziękuję za rozmowę.



Raf Peeters

DZIENNIK DEWELOPERA

Jak powstaje łamigłówka?



Skąd się wziął pomysł na Pingwiny na lodzie? Zawsze pociągało mnie wgrzyzanie się w tematy pasjonujące innych ludzi, choć w danym momencie niekoniecznie podzielałem ich fascynację. Dobrym przykładem takiego podejścia są pentomina.

Na rynku funkcjonuje wiele łamigłówek i gier wykorzystujących geometrię pentomin. To, co je zwykle łączy, to duża ilość elementów, pozwalająca na stworzenie wielu różnorodnych zadań. Ja z kolei w większości swoich łamigłówek staram się konsekwentnie utrzymywać liczbę komponentów na minimalnym poziomie. Rozwiązaniem tej pozornej sprzeczności było takie skonstruowanie elementów układanki, aby w trakcie rozgrywki można było zmieniać ich kształt. Wtedy każdy kawałek łamigłówki mógłby przybierać w miarę potrzeb 3 lub 4 różne formy geometryczne.

DEFINIOWANIE ELEMENTÓW I REGUŁ UKŁADANKI

W przypadku Pingwinów na lodzie testowałem wiele rozwiązań mających umożliwić zmianę kształtu pojedynczego elementu. Brałem pod uwagę zastosowanie zawiasów, zaginanie lub składanie, ale ostatecznie stanęło na zbudowaniu każdego fragmentu pentomino z dwóch połączonych, ruchomych elementów, przesuwających się po przewodnicy jeden względem drugiego. Zrobiłem listę wszystkich kształtów możliwych do uzyskania w ten sposób i wybrałem te najbardziej obiecujące. Następnie poprosiłem zaprzyjaźnioną nauczycielkę matematyki, zajmującą się tematyką pentomin od ponad 10 lat, o program komputerowy obliczający liczbę kombinacji pięciu takich puzzli na planszy o wymiarach 5x5.

Pierwsze wyniki okazały się rozczarowujące. Wybrane przeze mnie elementy

można było ułożyć na 14 sposobów, przy czym tylko 10 tak naprawdę różniło się od siebie. Powtarzaliśmy obliczenia z kolejnymi zestawami ruchomych kształtów, aż do momentu znalezienia kompletu umożliwiającego 72 różne kombinacje. „To już coś” – stwierdziłem. Kiedy pomysł nie tylko mi się podoba, ale również w sposób udowodniony działa, otrzymuje status rozwijowej koncepcji. W ten sposób odróżniam go od setek innych pomysłów, które nie wychodzą nigdy poza etap samej idei.

Od samego początku chciałem, aby łamigłówka miała silny motyw przewodni, gdyż pentomina brzmią bardzo technicznie i większość pozostałych wykorzystujących je układanek jest bardzo abstrakcyjna. Ale co w realnym życiu opiera się o kwadraty, które na dodatek mogą się względem siebie przemieszczać? Najpierw pomyślałem o farmie i zwierzętach, ale w normalnych warunkach pole uprawne nie zmienia kształtu, chyba że w przypadku trzęsienia ziemi. Z kolei lód unoszący się na powierzchni morza nieustannie ślizga się i przesuwają, zdecydowałem więc o przesunięciu akcji łamigłówki na drugi koniec globu i nazwałem ją „Pingwiny na lodzie”.

Celem gry jest upakowanie kawałków kry w taki sposób, aby na planszy zmieściły się wszystkie elementy ORAZ by pingwiny siedzące na lodzie znalazły się w wyznaczonych im miejscach. Ostateczna koncepcja okazała się prawdziwym

festiwalem pentomin w dosłownym tego słowa znaczeniu (penta oznacza pięć): wykorzystuje pięć elementów, z których każdy składa się z pięciu kwadratów, na których zamieszkuje łącznie pięć pingwinów, a całość zamyka się w obrębie planszy 5x5.

TWORZENIE ZADAŃ

Po zdefiniowaniu reguł gry i kształtu elementów układanki, rozpoczęliśmy pracę nad samymi wyzwaniami. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku innych łamigłówek SmartGames, kolega napisał program mający odnaleźć wszystkie zadania mające tylko jedno rozwiązanie. Paradoksalnie najwięcej czasu zajmuje jednak ręczne sprawdzenie poprawności komputerowo wygenerowanych wyzwań – czasem trzeba rozegrać kilkadziesiąt z nich, aby odnaleźć pomyłkę w algorytmie. Program zostaje wtedy poprawiony i cała zabawa rozpoczyna się od nowa.

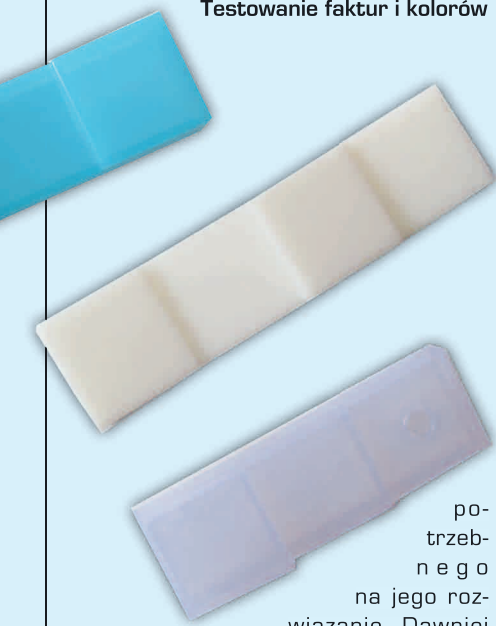
Na tym etapie upewniam się również czy poszczególne zadania są wystarczająco rozróżnialne wizualnie. Czy każdy kształt elementu wykorzystywany jest tyle samo razy? Czy jakiś pingwin lub fragment układanki nie pojawia się przypadkiem zawsze w tym samym miejscu? Gdyby wybrać wyzwania całkowicie losowo, najprawdopodobniej byłyby niewystarczająco różnorodne – około 90% wyglądałaby podobnie. W efekcie szukając ciekawych zadań tak naprawdę poszukuję tych wyjątkowych.

TESTOWANIE ZADAŃ

Jedynym mierzalnym sposobem na ustalenie czy dane zadanie jest trudne bądź nie, jest użycie stopera i zapisanie czasu

Pierwsze, przedprodukcyjne próbki elementów

Testowanie faktur i kolorów



potrzebne go na jego rozwiązanie. Dawniej pozwalałem testerom zapisywać swoje własne uwagi, ale jak porównać „trochę skomplikowane” z „nie tak trudne”?

Można uznać za słuszną zasadę, według której im więcej testerów, tym lepiej, choć z mojego doświadczenia wynika, iż grupa składająca się z 5 (!) osób pozwala już dosyć precyzyjnie ustalić poziom trudności danego zadania. Jeżeli czterech z pięciu uznało je za trudne - prawdopodobnie rzeczywiście takie jest, a piąta osoba rozwiązując je szybko po prostu miała szczęście. Jeżeli natomiast każdy tester ma inne zdanie na temat stopnia komplikacji testowanego wyzwania, nie trafia ono ostatecznie do finalnego zestawu. W efekcie prawdziwą sztuką nie jest znalezienie najłatwiejszego bądź najtrudniejszego zadania, ale właśnie tych pośrodku.

Początkowo zawsze przygotowuję zestaw większy od docelowo wymaganego dla danej łamigłówki. Dzięki temu mogę ostatecznie wybrać tylko te najlepsze, oferujące największą różnorodność i jasno określony poziom trudności. Ale zdarza się, że niektóre wyzwania trafiają do puli wbrew tej regule, zwykle ponieważ ich rozwiązywanie dostarczyło testerom najwięcej frajdy albo w jakiś sposób zaskoczył ich konieczny tok rozumowania.

NADAWANIE ELEMENTOM OSTATECZNEGO KSZTAŁTU I KOLORU

W większości przypadków dysponuję bardzo wyraźną wizją ostatecznego wyglądu finalnego produktu. Niczym w programie CAD/CAM do wspomagania projektowania i wytwarzania projekt pojawia się po prostu w mojej głowie.

Natomiast wszystkie szkice rysuję w notesie i przenoszę później poszczególne rzuty do programu Adobe Illustrator.

Następnie kolega mieszkający we Włoszech konwertuje moje rysunki do formatu 3D w programie SolidWorks i rozsyła je po firmie tak, by każdy zaangażowany w proces powstawania łamigłówki mógł zapoznać się z nimi, skomentować je i sprawdzić pod kątem pomyłek przed rozpoczęciem masowej produkcji. To, co najbardziej lubię na tym etapie, to atmosferę prawdziwej współpracy, kiedy wręcz widzisz jak produkt rośnie i przyjmuje ostateczny kształt. Zdarza się, że wymieniamy komentarze i pomysły nawet kilkaset razy zanim wszyscy są zadowoleni z efektu.

W dzisiejszych czasach dużą pomocą jest „fast prototyping”, umożliwiający wyprodukowanie pojedynczego prototypu na podstawie rysunków 3D przed przygotowaniem form do wtryskarek. Taka próbka bywa czasem bardzo kosztowna (a potrzebujemy ich niejednokrotnie kilka), ale może zaoszczędzić mnóstwo wydatków na późniejszym etapie. Zdarza się również (choć nieczęsto), że projekt zostaje porzucony na tym etapie, ponieważ nie potrafimy rozwiązać jakiegoś problemu technicznego bądź wynik prób jest niesatysfakcjonujący.

Jeżeli wszystko jest w porządku, pliki CAD/CAM zostają przesłane do fabryki, która zaczyna przygotowywać matryce. Rozpoczyna się również dyskusja na temat materiałów spełniających oczekiwane kryteria jakości i kosztów. Większe i bardziej skomplikowane matryce są zwykle droższe, ale w efekcie jednostkowy koszt elementu spada. To etap najbardziej widocznych postępów – produkt nabiera ostatecznego kształtu, staje się funkcjonalny i grywalny.

Projektowanie Pingwinów odbyło się dosyć sprawnie. Na samym początku łamigłówka wyglądała po prostu nudno, postanowiliśmy więc ożywić ją poprzez pofalowanie krawędzi (to przecież morze) i zróżnicowanie wysokości poszczególnych ruchomych elementów, imitując spiętrzoną krę. Po tych zmianach projekt od razu nabrał pożądanego wyglądu, a zamówiony prototyp tylko potwierdził nasze oczekiwania. Dzięki temu znacznie więcej wysiłku mogliśmy włożyć w opracowanie aspektów mechanicznych – połączenia ruchomych części układanki musiały być wystarczająco mocne, ale pozwalać jednocześnie na określone ruchy, umożliwiające tworzenie zdefiniowanych kształtów.

PROJEKT GRAFICZNY PUDEŁKA I KSIĄŻECZKI Z ZADANIAMI, OPISANIE ZASAD I TEKST NA OPAKOWANIU

Jeszcze kilka lat temu miałem w zwyczaju samemu przygotowywać całościowy projekt graficzny gry i opakowania, jednak obecnie już tego nie robię. Pomysł na pudełko Pingwinów został przygotowany przez jednego z kolegów ze SmartGames: pięć pingwinów miało ślizgać się i szybować wokół przezroczystego okienka w centralnej części wieczka. Ale końcowy projekt wywołał sporo dyskusji dotyczących ostatecznego stylu wykorzystanych rysunków.

Trzech różnych projektantów przygotowało trzy różne wersje i po długich debatach wybrano jedną z nich. To, co widzi klient, to wyłącznie wersja ostateczna, nie ma nawet świadomości istnienia projektów, które ostatecznie nie trafiły do drukarni. Niestety, większość naszej pracy nigdy nie ujrzy światła dziennego, gdyż projektowanie jest jak góra lodowa, zwykle widać tylko czubek.

Ale projektowanie pudełka to coś więcej niż tylko pokrywające je ilustracje. Już na etapie tworzenia samej łamigłówki zaczynamy zastanawiać się, jak umieścić ją w pudełku i jak wtedy będzie



Rozważane kolory pingwinów

wyglądała. Pingwiny na lodzie okazały się trudniejszym przypadkiem od pozostałych układank SmartGames: wygląda naprawdę świetnie, ale w rzucie z boku, a nie z góry. No i jak wytłumaczyć wyjątkowość tej zabawki, polegającą na zdolności do dynamicznej zmiany kształtu elementów, przy pomocy czegoś tak statycznego jak zdjęcie?

Nie byliśmy w stanie satysfakcjonująco rozwiązać tego problemu, przyjęliśmy więc z zadowoleniem decyzję SmartGames o nakręceniu reklamy wideo, która znacząco



Alternatywna wersja pudełka

nie bardziej obrazowo tłumaczy oryginalny zamysł i jego wykonanie.

WYBÓR FAKTURY, KOLORU I WYKOŃCZENIA

Zadaniem fazy prototypów przedprodukcyjnych jest wykazanie wszystkich technicznych niedomówień i znalezienie wraz z fabryką satysfakcjonującego rozwiązania. Kiedy spływają pierwsze próbne egzemplarze wcale nie wyglądają

atrakcyjnie: nie mają koloru, faktury ani ostatecznego wykończenia. Aby osiągnąć końcowy efekt niejednokrotnie potrzebujemy więc wielu próbnych egzemplarzy. Chciałem na przykład, aby elementy układanki wyglądały jak prawdziwy lód, testowaliśmy więc plastik ABS o różnych kolorach i stopniach przezroczystości. I chociaż najbardziej podobało mi się tworzywo śnieżnobiałe (tak w końcu powinna wyglądać kra, prawda?), to pozostali woleli przezroczysty błękit. Tyle mam do powiedzenia w kwestii dostawania zawsze tego, co się chce.

Ostatecznie jednak okazało się, że był to dobry wybór, ponieważ błękit wyglądał znacznie lepiej na reklamach. Wiele zabawek zostaje wybranych przez dzieci na podstawie zdjęć w katalogach czy na stronach internetowych. Ciężko jest coś sprzedać, nawet jeżeli jest świetne, gdy nie wygląda to dobrze na zdjęciach.

TWORZENIE NARZĘDZI MARKETINGOWYCH

Przed premierą nowego produktu trzeba zawnoczu przygotować zestaw narzędzi marketingowych wspierających sprzedaż, składający się ze zdjęć samego pro-

duktu, fotografii dzieci rozwiązujących zadania, ulotek, broszur, stron internetowych i reklam. Większość tej pracy przypada na pozostałą część ekipy SmartGames, czasem zdarza się nam również wynajmować do tego celu osoby z zewnątrz.

OSTATECZNY PRODUKT

Pingwiny na lodzie miały swoją premierę w roku 2011 na imprezie Toy Fair w Norymbberdze. Te targi to nasz ostateczny termin, nasz horyzont zdarzeń – miesiące poprzedzające ten moment to prawdziwe piekło, gdyż zbyt wiele trzeba jeszcze zrobić w zbyt krótkim czasie.

Przejsie ze stadium idei do finalnego produktu może czasami zająć lata, kie-



dy jednak

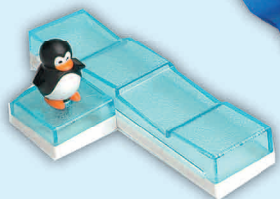
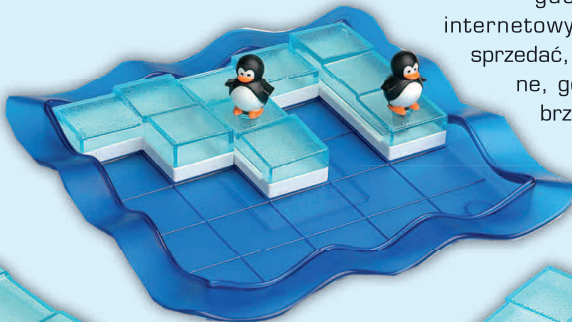
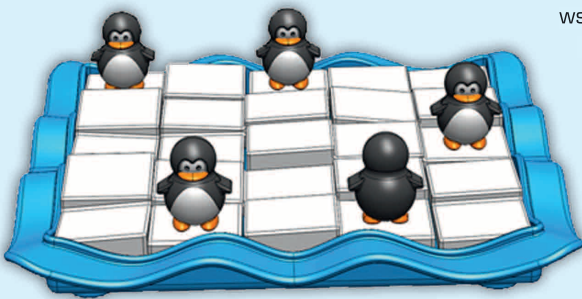
projekt zostanie już wybrany przez Smarta, wprowadzenie go na rynek w szeregu kroków opisanych powyżej, zajmuje około roku.

Wiele wątków realizacji projektu odbywa się równolegle, a nie po kolei. W efekcie doświadczenia z testowania zadań mogą ciągle mieć wpływ na zasady gry lub ostateczny wygląd zabawki. I tak w roku 2010 nie pracowałem wyłącznie nad Pingwinami na lodzie, w tym samym czasie rozwijałem równolegle koncepcje Troi, Trucky3, IQ Twista i SmartMaxa.

KONTROLA POSPRZEDAŻNA

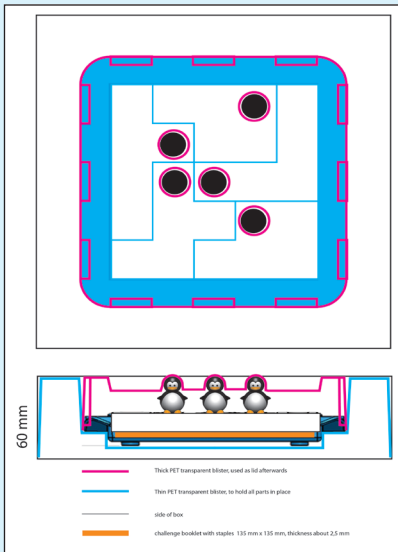
Kiedy finalny produkt ląduje wreszcie na rynku, nie oznacza to końca pracy, w dalszym ciągu potrzebuje bowiem nadzoru. Na podstawie opinii klientów i sklepów czasem korygujemy detale zadań, samego produktu czy też pudełka.

Dlatego tak bardzo lubię uczestniczyć w targach zabawek przeznaczonych dla klientów końcowych. W ich trakcie można spotkać na żywo tych, dla których wykonywana jest cała moja praca: dzieci oraz dorosłych lubiących rozwiązywanie łamigłówek. Z tego samego powodu śledzę recenzje, blogi i dyskusje na forach internetowych. To swoiste sprzężenie zwrotne pozwala



Od wersji cyfrowej do final-

nej



Projekt wypraski: z płaskiego na 3D

nam ocenić trafność decyzji podejmowanych w procesie projektowania i produkcji. Wszystko, czego nauczymy się w ten sposób, może zostać wykorzystane w kolejnych projektach. Tak więc, jeżeli macie jakiegokolwiek komentarze dotyczące moich łamigłówek, dobre bądź złe, koniecznie dajcie znać!

PODSUMOWANIE

Kiedy produkt można uznać za udany? Gdy jestem zadowolony z ostatecznego rezultatu? Gdy sprzedaje się w wielu egzemplarzach? Gdy nauczyłem się czegoś w trakcie procesu jego powstawania?

Łamigłówki również podlegają procesowi ewolucji. Za każdym razem konieczne jest znalezienie osobnej równowagi pomiędzy wymaganiami i ograniczeniami, ponieważ każdy produkt jest inny i wymaga indywidualnego podejścia.

Projektując nową układankę starasz się za wszelką cenę uniknąć błędów znanych już z przeszłości, nieustannie popełniasz jednak nowe. Idealny produkt po prostu nie istnieje, a najlepszy jest zawsze ten następny w kolejce do opracowania. Z kilkuset pomysłów tylko kilka przetrada się w rozwojowe koncepcje, a i z tych tylko niektóre trafiają ostatecznie do produkcji. Ale na szczęście żaden pomysł nie jest odrzucany ostatecznie, prędzej czy później może zostać użyty w kolejnym projekcie. A jeżeli naprawdę masz szczęście, możesz odkryć coś całkowicie nieoczekiwanego.

Redakcja i tłumaczenie: Wojciech Dziwak

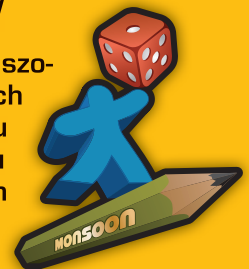
Dodatkowe informacje:
Więcej zdjęć z procesu powstawania Pingwinów na lodzie na blogu autora:
<http://www.smartgamesandpuzzles.com>
Inne łamigłówki wydane przez SmartGames:
<http://www.smartgames.eu>
Nasza recenzja Pingwinów na lodzie:
<http://www.swiatgierplanszowych.pl>

Piotr Jesionek, Artur Konefał, Marcin Krupiński, Karol Madaj, Jan Madejski, Filip Miłuński, Jacek Nowak, Łukasz M. Pogoda, Piotr Siłka

MONSOON GROUP

czyli kawiarnia pełna autorów

Sześćdziesiąt nieopublikowanych gier planszowych w trakcie testów, dziewięć wydanych tytułów i pięć oczekujących na druk. Piętnastu stałych uczestników spotkań i dwudziestu siedmiu współpracowników. To bilans trzech lat pracy grupy warszawskich autorów i testerów z Monsoon Group.



Projektowanie gier w samotności jest skazane na porażkę – zwierza się nam Łukasz Pogoda. – Kiedy zaczynałem jakieś nieśmiało próby moich pierwszych projektów, jednym z problemów był brak stałej, zorganizowanej grupy graczy. Musiałem się strasznie namęczyć, aby oderwać kolegów od działających gier i namówić ich do wypróbowania jakiegoś koślawego prototypu. Brak innych szaleńców, którzy by mnie wspierali... to było zniechęcające.

PIERWSZY PIĄTEK PAŹDZIERNIKA, CZYLI 03.X.2008 O GODZ. 17.30

„Szanowne koleżeństwo planszówkowe. Chciałbym zaproponować warszawską inicjatywę samopomocową dla projektantów gier planszowych... Jako termin pierwszego spotkania proponuję pierwszy piątek października, czyli 03.X.2008 o godz. 17.30 (wszak w większości pracujemy) w mniejszej sali na Politechnice.”

– Ten wpis Filipa Miłuńskiego znalazłem ze sporym opóźnieniem i chyba było mi głupio, że sam na to nie wpadłem – dodaje Łukasz – Pamiętam, że Filip testował wtedy Małych powstańców (wówczas jeszcze zatytułowanych Warszawskie Dzieci) na warszawskich spotkaniach graczy, odbywających się na terenie Politechniki Warszawskiej, w budynku wydziału Inżynierii Środowiska.

MONSOON GROUP

– Nazwa grupy wzięła się od kawiarni, gdzie przenieśliśmy się z Politechniki.

Niestety, lokal został zlikwidowany. Potem przez pewien czas spotykaliśmy się w klubie Solec 44, aż w końcu wróciliśmy do punktu wyjścia – zaczynaliśmy na Politechnice i znów się tam spotykamy – mówi Łukasz. – Trochę szkoda, bo do kawiarni czy pubów docierało więcej graczy.

JEDEN ZA WSZYSTKICH, WSZYSCY ZA JEDNEGO

Jesteśmy grupą otwartą – mówi Artur Konefał. – Każdy zainteresowany może przyjść i pomóc w testowaniu lub zaprezentować swoją grę. Podstawową zasadą jest wzajemność. Ktoś testuje nasze gry – my testujemy jego projekty. Reguły działania grupy nie zmieniły się od chwili jej powstania. Przyjęliśmy też, że na spotkaniach nigdy nie gramy w gry wydane, a tylko w prototypy.

– Zawsze się staramy zagrać w każdy prototyp, jaki się pojawił na spotkaniu, więc często dzielimy się na grupy w zależności od potrzeb. Próbować się wepchnąć z więcej niż jednym tytułem na spotkanie może być popytane jako wielkie faux pas – dodaje Łukasz.

– Oprócz spotkań i dyskusji na żywo, działamy również online – mówi Marcin Krupiński.

Radość tworzenia i możliwość podyskutowania na temat swojego hobby z inteligentnymi, kreatywnymi ludźmi pełnymi pasji

– Na forum www.gry-planszowe.pl można znaleźć „Monsoonowy” wątek, gdzie przede wszystkim umawiamy się na kolejne spotka-

nie, ale także omawiamy co się działo i do jakich wniosków doszliśmy. Takie miejsce do spokojnego spisania uwag to konieczność – dodaje Marcin. – Osobiście ciężko mi na gorąco ocenić nowy prototyp czy nowe pomysły. Muszę się ze swoimi myślami przespać i dopiero następnego dnia jestem w stanie przelać swoje przemyślenia



na papier. Poza wątkiem na forum mamy też profil na Facebooku, a niedługo rusza strona pod adresem <http://monsoongroup.pl> (mamy nadzieję, że w momencie publikacji tego artykułu będzie już dostępna).

SZARA RZECZYWISTOŚĆ

Historia Monsoon Group to nie tylko pasmo sukcesów – wspomina Jacek Nowak. Nie na każdym spotkaniu był jakiś fajny prototyp, nad którym testerzy rozpytywali się w pochwałach. Za to na każdym chyba zdarzała się rozgrywka, której nikt z testujących nie miał ochoty kończyć. Każdy bywalec spotkań grupy pamięta gry, które po wielu testach nigdy nie ujrzały światła dziennego.

Jacek jest z nami szczerzy – Chociaż sam próbowałem wymyślić grę i doprowadzić do jej wydania przy pomocy testerów z Monsoona, chociaż miałem dobry pomysł, wydawcę i termin, to jednak mój prototyp skończył marnie. Grupa Monsoon nie tylko pomaga tworzyć dobre gry, pozwala też unikać wydawania gier złych, takich jak moja. Jednak nie dla każdego członka grupy wydawanie gier jest *raison d'être* Grupy Monsoon. Dla mnie – i jeszcze kilku nie projektujących członków grupy – powodem przychodzenia na spotkania jest chęć poznawania nowych prototypów i po prostu granie w gry z fajnymi ludźmi, choćby to były rozgrywki w gry narysowane na kolanie, kiepsko działające i przerywane w połowie.

– Radość tworzenia i możliwość podyskutowania na temat swojego hobby

z inteligentnymi, kreatywnymi ludźmi pełnymi pasji dostarcza mnóstwo pozytywnej energii – wtrąca Artur. – Jedno kilkugodzinne spotkanie nastraja mnie pozytywnie na cały tydzień.

MÓZGOŻERNE HOBBY

– Projektowanie gier to ciężka praca, najczęściej po testach trzeba coś w grze przerobić. Bez gwarancji poprawienia rozgrywki i bez wielkiej nadziei na łagodność testerów – mówi Jacek.

– Pamiętam, że za pierwszym razem szedłem na spotkanie testowe z duszą na ramieniu. Bałem się, że ta grupa maniaków wyśmieje prototyp Kolejki, a mnie zmiesza z błotem. Na szczęście moje obawy okazały się nieuzasadnione – wspomina Karol Madaj, pracownik Biura Edukacji Publicznej IPN.

– Przy projektowaniu gry bardzo ważne jest słuchanie innych. Bliscy znajomi

i krewni mogą mieć opory przed powiedzeniem wprost, że gra nie działa albo jest nudna – mówi Jan Madejski.

– W Monsoonie nie spotykam tego problemu, wręcz przeciwnie (śmiech). Gdy nad prototypem pochyla się grupa kolekcjonerów gier planszowych, z których każdy zna po kil-

tytułów, to o wiele łatwiej jest znaleźć mechanizmy, których dana gra potrzebuje do poprawnego funkcjonowania.

– Planowałem zaangażować w testy grupę swoich znajomych, którzy podobnie jak ja mieli marne rozeznanie w temacie – wtrąca Piotrek Jesionek, który uczestniczy w spotkaniach od roku. – Bardzo

ucieszyła mnie możliwość sprawdzenia swoich pomysłów w fachowym gronie.

– Testowanie prototypów przypomina mi bardzo ciężką eurogrę, gdzie oprócz zastanawiania się nad ruchem muszę jeszcze myśleć nad tym, czy taki ruch jest w ogóle potrzebny. Jest to gra, która ciągnie się miesiącami i wymaga umiejętności spojrzenia na swój projekt z dystansu mimo emocjonalnego związku z własnym dziełem. Wracając w środy pociągami do domu jestem przeważnie zbyt zmęczony, żeby sięgnąć po książkę – śmieje się Karol.

– Mówiąc już całkiem poważnie, trzeba tu znaleźć złoty środek. Z jednej strony trzeba nauczyć się rezygnować z własnych pomysłów i zmieniać projekt, jeśli nie działa jak trzeba. Z drugiej strony, łatwo wpaść w pułapkę zbyt wysoko zawieszonych poprzeczek i latami szlifować swoje dzieło szukając ideału. A gra planszowa to taki mechanizm, który zawsze może być lepszy. Trzeba więc stawiać sobie konkretne cele i je realizować, aby doprowadzić do wydania gry – podsumowuje Filip Miłusiński.

WCZORAJ, DZIŚ I JUTRO

– Gdy trzy lata temu powstawał pomysł na Monsoona chodziło mi głównie o samopomoc projektantów i grupę, która ułatwi testy i przyspieszy pracę. Były takie chwile, kiedy istnienie grupy wisiało na włosku i byłem jedynym autorem, który przynosił prototypy na spotkania. Dziś widzę, że mógłbym zniknąć, a Monsoon będzie dalej prężnie działał. Jest już czymś więcej niż grupą testerów gier. Wierzę, że dzięki Monsoonowi do tak uznanych marek, jak Kałuża czy Trzewiczek dołączą nazwiska projektantów z Warszawy – kończy z uśmiechem Filip.

Wojciech Sieroń

DEADWOOD

Łap forszę i w nogi

DEADWOOD

grę udostępnia



RECENZJA

Są gry, w których mamy czas na dłuższe, strategiczne planowanie. Są gry nastawione taktycznie, w których na bieżąco reagujemy na wydarzenia, ale przewidywalny czas rozgrywki pozwala na realizację swojego planu.

Deadwood wymyka się nieco takim kategoryzacjom. A że ludzka natura lubi szufladkowanie, to i wyjątki trudniej polubić.

OD KOŃCA...

Pierwsze partie przynoszą zaskakujące odkrycie, że rozgrywka w Deadwood kończy się nagle. Jako szefowie band, łupiących tytułowe miasteczko na Dzikim Zachodzie, musimy pamiętać, że najważniejsza jest zdobyta fortuna. Jednak, by ogłosić się zwycięzcą konieczne jest utrzymanie zdobyczy w chwili zakończenia rozgrywki.

Dla wielu graczy znających szeroką paletę współczesnych tytułów może to stanowić rozczarowanie. Jakże to tak? Dopiero co skrzyknąłem bandę, silną i zdeterminowaną, a tu nagle koniec. Jednak, moim zdaniem, właśnie to pozwala na rozgrywanie każdej partii w nieco inny sposób i gwarantuje emocje oczekiwane po dobrej grze.

Zatem zakończenie może przyjść w huku rewolwerów, gdy wszystkie bandy wystrzelają się wzajemnie. Inna wersja to syk pary i łoskot stalowych kół, gdy do zagubionej na prelii mieściny dociera kolej, a wraz z nią cywilizacja. Trzecia wersja kojarzy się z kawalerską trąbką, gdy kres bezprawiu kładzie armia USA.

Herszt każdej z band musi uważnie obserwować jak się toczy losy gry, aby nie zostać zaskoczonym jej nagłym końcem.

STRACH SIĘ BAĆ

Gdy spojrzymy do pudełka oko nasze ucieszy widok różnorodnych facjat złoczyńców. Miło, że nie są to anonimowe pionki. Jednak szkoda, że czytelność oznaczeń siły kowbojów została zignorowana. Każdy zaczyna z małą bandą, która będzie rosła po wizycie w - a jakże! - saloonie. Plansza to plan miasta z parcelami, na których kilka budynków ma swoje stałe miejsce. Pozostałe pojawiają się stopniowo zależnie od aktywności graczy. Ilustracje nie porywają, ale trzymają klimat. Do tego czytelne (choć w kilku przypadkach nieco mniej!) ikony opisujące działanie budynków. Świetnie prezentują się peryferia planszy - opuszczona kopalnia, stałe miejsce noclegu kowbojów zmierzających do swoich kryjówek oraz cmentarz, na którym na pewno pusto nie będzie. Całość jest utrzymana w lekko pastiszowym klimacie - miłośnicy spaghetti-westernów na pewno to docenią.

WYSTĘPEK POPŁACA

Aby zdobyć forszę napadamy na przerażonych mieszkańców Deadwood. Każde wkroczenie do budynku to jakieś korzyści. Najczęściej pieniądze (a także rumaki i amunicja) oraz dodatkowe akcje. Zwłaszcza te akcje warte są uwagi, bo dzięki ich roztropnemu wykorzystaniu można użyć innych budynków albo popsuć szyki konkurencji.

Jeśli jakiś lokal został opanowany to nie można - po dobroci - z niego skorzystać. Chyba, że zdecydujemy się na pojedynek. Tu od razu ujawnia się szacunek mieszkańców Deadwood do ciszy i spokoju. O ile napad na budynek nie bardzo komuś przeszkadza, to pojedynek od razu jest karany wystawieniem listu gończego. A w końcowym rozliczeniu trzeba za niego słono zapłacić!



W SAMO POŁUDNIE

Pojedynki świetnie wpasowują się w lekko ironiczny klimat gry. Rzuty kostkami dają w efekcie zranienia albo postrzały śmiertelne, stąd możliwe jest, że nagle ubędzie aż dwóch ciemiężycieli miasteczka! Na to aż się cieszy zarządca cmentarza... Oczywiście żółtodziób ma mniejsze szanse niż rewolwerowiec-zabijaka, dlatego można skorzystać z szansy ucieczki do opuszczonej kopalni (o ile mamy konia!). Walki są pełne emocji nawet dla niez zaangażowanych bezpośrednio. Zawsze to szansa, że jednego wroga mniej. Niektórzy mogą się zżymać, że to zbyt losowe... Jednak cała gra nie jest jakimś ciężkim, ekonomicznym monstrem i poziom losowości nie przekracza granic dobrej zabawy.

ŁAP FORSZĘ I W NOGI

Rozgrywka toczy się żwawo, a napięcie rośnie wraz z gromadzeniem łupów. Ciekawe właściwości budynków (zwłaszcza bank i hotel) pozwalają przyspieszyć bogacenie się naszej bandy. Umiejętne ich zablokowanie, a nawet wyznaczenie do ochrony szeryfa pozwala znacznie zbliżyć się do zwycięstwa.

Tak czy siak, gdy widać, że gotówki mamy więcej niż pozostali należy starać się o zakończenie partii. Takie reguły powodują, że każda rozgrywka jest zupełnie inna. Co ważne, gra dwuosobowa daje równie wiele satysfakcji. Mimo, że pojedynków może być mniej, to można znacznie więcej zaplanować. Gra w pełnym składzie staje się bardziej zaskakująca, bo przed naszą turą zdarzyć się może bardzo dużo.

KU ZACHODZĄCEMU SŁOŃCU...

Po raz kolejny przekonałem się, że gry dzielić należy na dobre i złe. Uprzedzenia związane z ulubioną mechaniką, tematem czy autorem mogą raczej zaszkodzić. Pierwsza partia w Deadwood była rozczarowaniem. Gra skończyła się nagle i nawet nie od razu skojarzyłem dlaczego przegrałem. Po pewnym czasie dałem grze drugą szansę. Warto było. Zasady są proste, klimat zachęca do luźnego, relaksowego stylu gry. Niemniej jednak, warto zastanowić się dokąd posłać swoich zabijaków, by łupy, z którymi wracają były obfite. Z takim życzliwym nastawieniem rozegrałem już kilkanaście partii i większość współgrających również okazuje satysfakcję. Zachęcam, by bez uprzedzeń powalczyły o prymat w Deadwood.



8/10

TYP GRY: Worker placement w klimatach spaghetti westernu
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5 (od 12 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 45-60 min.
WYDAWCA: Galakta
AUTOR: Łodc Lamy
CENA: ok. 100 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 3-4 najlepsza
PLUSY I MINUSY:

+ klimat!, niepowtarzalność partii, różne drogi do zwycięstwa, różne sposoby zakończenia rozgrywki;
- dla niektórych zbyt losowa, słabo czytelne wartości na żetonach.



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.



Katarzyna Ziółkowska

SANTIAGO DE CUBA

Cuba rondlem się toczy

Życie w Santiago de Cuba to wręcz sielanka. Bujamy się naszym autem wkoło po mieście, odwiedzając znajomków obdarowujących nas zbędnymi im zapewne towarami, które wymieniamy w okolicznych budynkach, a następnie sprzedajemy do portu za to, co dla każdego Kubańczyka najważniejsze... punkty zwycięstwa!

Santiago de Cuba to zeszłoroczna gra Michaela Rienecka – autora Filarów Ziemi, Świata bez końca, Fortuny oraz Cuby. Jedni nazwą ją kontynuacją cyklu, inni sposobem na zaoszczędzenie na grafikach, gdyż wykorzystane w grze (swoją drogą, całkiem przyjemne dla oka) ilustracje Michaela Menzela widzieliśmy już wcześniej we wspomnianej Cubie, a także w Havanie Reinharda Staupera. Całe szczęście, reszta działu wydawniczego dostała większy limit na koncie i jeśli chodzi o jakość wykonania gry, przyczepić się mogą (i to tak trochę na siłę) jedynie do zasłonek, których fragmenty nie do końca do siebie pasują przy składaniu. Santiago

de Cuba na naszym stole wygląda więc naprawdę ładnie, drewniane i tekturowe elementy nie budzą zastrzeżeń. A jak gra zapowiadana jako familijny (oszczędnościowy?) pakiet zapożyczeń z Puerto Rico oraz Caylusa z mechanizmem rondla rodem z gier Maca Gerdtasa prezentuje się w rozgrywce?

PUERTO CAYLUS RONDLEM NAPĘDZANY

W swoim ruchu podjeżdżamy drewnianym autkiem do jednego z dziewięciu naszych kubańskich znajomków lub do portu (cała trasa tworzy zgrabną pętlę). Możemy udać się za darmo na najbliższe pole lub

podjechać gdzie nam się podoba, dopłacając po jedno peso za ruch (wspomniany mechanizm rondlopodobny). Trafiając do kumpli, otrzymujemy określone towary (cukier, owoce, tytoń, drewno), pieniądze oraz gołe punkty lub – jeśli odwiedzamy naszego specjalnego kolegę, prawnika, możemy przejść na własność jeden z budynków (jak w Caylusie będziemy odtąd kosić punkty za każdym razem, gdy ktoś skorzysta z naszej własności). Następnie naszym pionkiem musimy zająć jeden z dostępnych budynków i wykonać akcję z nim związaną, to jest: zamienić jeden rodzaj towaru w inny (np. cukier w rum, tytoń w cygara), pozyskać pieniądze lub punkty albo namieszać coś w porcie. To, do jakiego budynku możemy wejść jest ograniczone przez kolor postaci, przy której się zatrzymaliśmy – budynki podzielone są na cztery grupy po trzy, do każdej z nich wprowadzić się może dwójka z Kubańczyków.

Jeśli w naszej turze dojedziemy do portu – rozpoczyna się runda dostarczania, w której wszyscy gracze mają szansę opchnąć wcześniej zdobyte towary na statek (i tak doбилиśmy do zbieżności z Puerto Rico), zdobywając punkty w zależności od ilości sprzedanych towarów oraz ich aktualnej wartości na rynku (od 2 do 4 PZ). O tym, co możemy oddać, będzie

Santiago de Cuba to drugie pod względem wielkości kubańskie miasto, ważny port i ośrodek przemysłu tytoniowego, cukrowniczego i drzewnego – stąd wywodzi się też znana marka rumu – Bacardi.

decydował rzut kośćmi wykonywany przez gracza, który wywołał wysłanie towarów. Po każdorazowym odpłynięciu pełnego statku, rzuca on 5 kostkami (o wartościach 0-3 oraz 0-4) w kolorach odpowiadających występującym w grze dobrom, po czym wybiera 4 wyniki określające aktualny popyt. Rozgrywka obejmuje zapełnienie siedmiu statków. Do zwycięstwa – choć to Kuba – rum i cygara nie są niezbędne, wystarczy tradycyjna, największa liczba punktów zwycięstwa.

O ŚWITANIU MNIE W PORCIE PRZYWITASZ

Takie same grafiki, takie same rozwiązania w mechanice, każda rozgrywka... inna! Dzięki losowemu początkowemu rozłożeniu Kubańczyków oraz budynków – w każdej grze mamy inne możliwości, tworzą się inne opłacalne kombinacje akcji. Przykładowo – niektóre surowce mogą być łatwiejsze bądź trudniejsze do pozyskania – Pedro, który chętnie dzieli się z wszystkimi swoim nadmiarem tytoniu, wprowadza także do białych budynków – jeśli akurat do grupy białych rozłoży się Fabryka Cygar (zamiana tytoniu na cygara), lepiej od razu poszukać zapalek (i adresu pulmonologa), gdyż z ich produkcją nie będzie problemu. Pamiętajmy jednak, że żaden układ nie zagwarantuje zwycięstwa, jeśli nie obmyślimy sprytnego planu jego wykorzystania. Zaś żaden, nawet najsprytniejszy plan, nie wypali, jeśli zlekceważymy znaczenie stałego posiadania zapasu kilku peso, gdyż tylko one pozwolą na przesunięcie samochodziku na pole, które najlepiej nam się przysłuży.

Oprócz zadbania o kilka peso przy duszy, niezbędne jest także uważne obserwowanie, co w trakcie rozgrywki robią pozostali gracze, jakie dobra zbierają, do jakich pól chcą (i mogą) dojechać, których budynków zechcą użyć. Pozwoli nam to na wykorzystanie w pełni potencjału negatywnej interakcji gry, czyli na prawdziwie perfidne zagrania bezpardonowo zatruwające życie pozostałym graczom. Przykładowo – zerowanie popytu na zbierany przez nich towar, inaktywowanie Kubańczyka, którego chcieli odwiedzić, wysłanie towarów poza kolejnością czy zmiany ich wartości punktowej. Niestety, w wyniku rozbudowanej interakcji, rozgrywki czteroosobowe wydają się nieco chaotyczne. Po pierwsze – każdy

przygotowywany misternie plan ma już na wstępie trzech „zycziwych”, którzy nie omieszkają go po drodze mniej lub bardziej wypaczyć. Po drugie, podczas jednej pętli, która może już zakończyć się odpłynięciem statku, często wykonuje się jeden, najwyżej dwa ruchy, przez co trudno przygotować odpowiednie towary. Po trzecie – jeśli to my poświęcimy akcję na windowanie ceny dóbr, to zwykle ktoś inny zacznie fazę dostarczania przed nami i prawdopodobnie nie będziemy mieli okazji z tego korzystniejszego załadunku skorzystać (wierzcie mi – altruizm w mało której grze jest nagradzany). Istnieją co prawda alternatywne sposoby zdobywania punktów (dzięki zdolnościom niektórych Kubańczyków oraz budynków) i ważne jest, by je w rozgrywkach na czterech graczy wykorzystywać

– chyba że nie przeszkadza nam zostanie na brzegu z kilkunastoma skrzynkami przegniętych pomarańczy i przegraną. A statki potrafią wypływać z portu wręcz taśmowo, zwłaszcza jeśli średni popyt na każdy towar, czyli zaledwie 1-2 beczułki, może być dodatkowo wyzerowany przez współgraczy – sabotażystów.

Pojedynek jeden na jeden w Santiago de Cuba jest dużo bardziej emocjonujący, daje o wiele większe możliwości planowania i kontroli nad grą, a i radość z wykiwania przeciwnika jest... jakaś taka większa. Większy sens na mniejszą liczbę grających ma także ociąganie się ze sprzedażą, po to, by zwiększyć liczbę punktów otrzymywanych za towary, jak również używanie do tego celu specjalnego budynku, zaś mniejszy – punktowanie pochodzące spoza statków (zwykle dostajemy wtedy 2 PZ za towar, podczas gdy przy ładowaniu może to być 3 lub nawet 4 PZ).

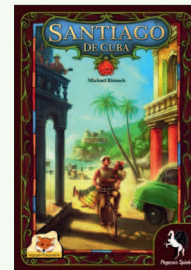
WYSPA JAK WULKAN GORĄCA?

Do Santiago de Cuba o wiele lepiej wybrać się z niegrającymi znajomymi lub

rodziną, dziećmi (wstęp do spiskowej teorii dziejów – wykład nr 1: światem rządzą układy i układziki). Zasady są proste niczym cygario, a rozgrywka działa na szare komórki o wiele łagodniej niż rum, dając im nawet spore pole do popisu. Wynajdywanie najkorzystniejszych kombinacji Kubańczyk – budynek, optymalizacja ruchów, dostosowywanie do stale zmieniającej się sytuacji na



planszy mogą przynieść radość także zaawansowanym graczom. Jednak miłośników cięższych pozycji zniechęcić może już przy pierwszej rozgrywce spora ilość wprowadzającej zamieszanie, negatywnej interakcji i praktyczny brak nowatorskich rozwiązań w mechanice. To kto chętny na wycieczkę?



7/10

TYP GRY: Eurogra familijna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 10 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 45-60 min.
WYDAWCA: Pegasus Spiele, Eggertspiele
AUTOR: Michael Rieneck
CENA: ok. 90 zł
EDYCJA: zagraniczna, gra z polską instrukcją, całkowicie niezależna językowo
SKALOWALNOŚĆ: 2 – najlepiej, 3 – dobrze, 4 – średnio
PLUSY I MINUSY:
+ szybka rozgrywka, proste zasady dające możliwość kombinowania, dużo interakcji;
- dużo interakcji, chaotyczna na więcej osób, powtórka z rozrywki.





Agnieszka Weidemann

PODAJ CEGŁĘ

Wybudujmy sobie miasteczko

Wolfgang Kramer jest znanym i cenionym autorem gier. Wiele świetnych tytułów, jak *El Grande*, *Księżęta Florencji* czy *Torres*, powstało przy współpracy z innymi autorami. *Mariaż z Witt'em* jest mało udany – *Master Builder* zajmuje odległą pozycję w rankingu *BoardGameGeek*. Czy współczesniejsza wersja wydana przez Egmont, ze świetnymi grafikami Macieja Szymanowicza odmieni losy tej gry?

Podaj cegłę to gra o budowaniu miasta, w której trzeba zmierzyć się z: zarządzaniem zasobami ludzkimi, zarządzaniem finansami, przepychankami przy zdobywaniu kontraktów, sytuacją ekonomiczną na rynku i nieprzewidywanymi lokalnymi wydarzeniami. Nie jest to gra strategiczna, w której można sobie zaplanować działania od początku do końca, bo występuje tu dość spory czynnik losowy. Jednak los jest sprawiedliwy – z reguły wszystkim jednakowo dokucza, dając dobre wyważenie w tej grze. Nie jest to również gra, w której wszystko łatwo przychodzi. Trzeba mierzyć siły na zamiary, by realizować krótkoterminowe plany. Cel jest jeden – zarobić pieniądze na kontraktach budowlanych.

Początkowy kapitał jest dość skromny – zaledwie 40 monet do wykorzystania na zdobycie kontraktów i wypłatę dla pracowników. Pierwsza runda nigdy nie przynosi dochodów, dlatego można obrać w niej jedną z możliwych dróg: tak rozdysponować pieniądze, by starczyło na wypłatę dla pracowników lub wywalczyć dobre kontrakty, co jednak może się wiązać z koniecznością zaciągnięcia kredytu w banku. Są ich dwa rodzaje: duży i mały. Każdy jest lichwiarsko oprocentowany i w zależności od terminu spłaty, tj. w trakcie gry lub na koniec, koszt kredytu ma inną wartość. Najbardziej opłacalny jest duży kredyt, dla którego oprocentowanie wynosi 26,7% i 33,3% – dla porównania koszt małego kredytu to 30% i 50%. Nie spotkałam się z sytu-

acją, by na koniec gry uczestnicy nie byli w stanie spłacić kredytów, ale takiej sytuacji nie można wykluczyć, tym bardziej, że grze towarzyszy czynnik losowy. Nawet kilka kredytów da się spłacić i jeszcze mieć przychód. Prócz wydawania pieniędzy na wypłaty, zużywa się je na przewyższanie niektórych sytuacji losowych oraz zdobywanie kontraktów. Zarabianie odbywa się na 3 sposoby: poprzez ukończenie kontraktu; wypożyczenie pracowników innym graczom, po ustaleniu stawki (dodatkowa opcja gry); przekazywanie pracowników na budowy określone w kartach wydarzeń. Ilość zdobytych pieniędzy za ukończone kontrakty jest różna i zależy od wycytowanej wartości kontraktu, począwszy od ceny minimalnej 2-9 monet oraz kosztów pracowników potrzebnych do budowy. Ten ostatni koszt jest tak naprawdę trudny do oszacowania, ponieważ nie da się przewidzieć przez ile rund będzie trwała budowa. Teoretycznie 7 budowli można by ukończyć w ciągu 1 rundy, pod warunkiem posiadania odpowiedniego zaplecza pracowniczego oraz braku czynników losowych obniżających liczbę budowniczych. Praktyka wskazuje jednak, że czasem i 2 rundy to za mało

na ukończenie budowy. Można mieć zastrzeżenia co do teoretycznego zbalansowania kosztów i zysków dla poszczególnych budynków, jednak nie są to jakieś drastyczne i bardzo psujące grę wartości. Trzeba się po prostu nauczyć w co warto inwestować, a co zostawić dla innych.

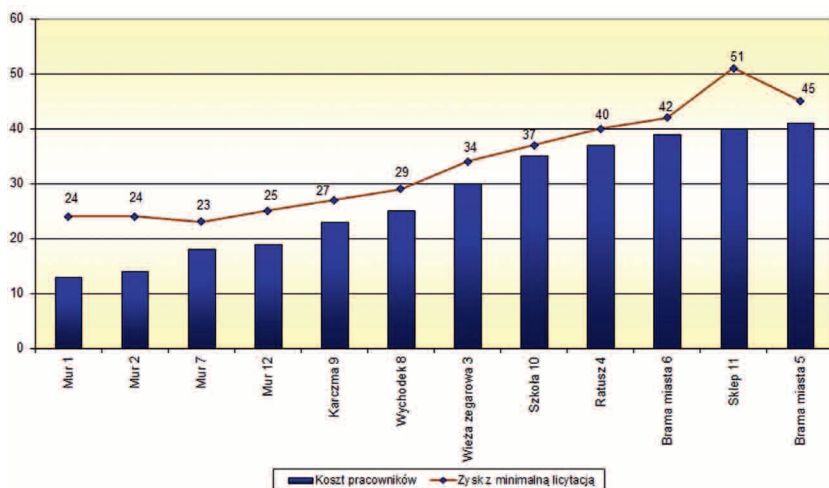
W grze stawia się 8 rodzajów budowli: 2 bramy miasta, 4 mury miejskie, karczmę, sklep, wychodek, szkołę, ratusz, wieżę zegarową. Do budowy

każdej z nich potrzebni są mniej lub bardziej wykwalifikowani pracownicy, których koszt jest zróżnicowany. Ekipe można złożyć z majstrów, brygadzystów, pomocników i uczniów. Ekipa to ludzie nie tylko z umiejętnościami, ale też z trudnymi cechami charakteru: wrażliwość, kłóliwość, leniwość, niedbalstwo i porywczność. Trzeba umieć zarządzać tymi ludźmi,





Teoretyczny minimalny koszt pracowników i maksymalny zysk na zawartych kontraktach.



czasem pomoże dodatkowa opłata, a czasem po prostu trzeba przeczekać burzę, czasem trzeba pracowników zwolnić lub zatrudnić kolejnych, można ich także wypożyczyć na inne budowy. Najważniejsze jest jednak umiejętne oszacowanie zapotrzebowania fachowców na danej budowie. Niestety mniej wykwalifikowana osoba nie może wykonać pracy przewyższającej jej umiejętności. To jest dość spora trudność w tej grze. W dodatku budować trzeba zgodnie z wytycznymi: najpierw sąsiednie ściany, a na końcu dach, w przypadku muru – najpierw ukończyć jeden, by móc budować kolejny. Warto mieć mocną/wykształconą ekipę, jednak zatrudnianie jest ograniczone przez maksymalny poziom wypłaty na rundę, tj. 30 monet, przez co liczba pracowników zmniejsza się. Przykładowo posiadanie 6 majstrów (każdemu trzeba wypłacać po 5 monet) nie jest praktyczne, bo zwykle budowie wymagają pracy od 6 do 14 pracowników, im wyższy zysk, tym więcej potrzeba budowniczych. Jest też konkurencja na rynku pracy, czyli inni gracze również potrzebują pracowników, których liczba jest w grze ograniczona do 40.



Wspominałam o czynniku losowym występującym w tej grze. Opiera się on na doborze kart: sytuacji ekonomicznej wskazującej na liczbę możliwych do wycycytowania kontraktów; samych kontraktów, mniej bądź bardziej intratnych; wydarzenia przypadającego na daną rundę. Najwięcej trudności sprawiają te ostatnie, choć skutki niektórych z nich można załagodzić dzięki pieniądзом.

Wydarzenia można podzielić na przynoszące zysk, np. w zamian za brygadzystę wysłanego do sąsiedniej gminy uzyskuje się 5 monet; lub przynoszące straty. Straty uzależnione są od czynników zewnętrznych (złodzieje, epidemia, pożar, zamieszki itp.) i wewnętrznych (awantura, wypadek, fuszerka itp.). Wszystkie czynniki losowe mają zasięg globalny, tzn. dotyczą wszystkich graczy, co uważam za bardzo dobre rozwiązanie.

Najbardziej dynamiczna jest środkowa część gry. Gdy mamy kontrakty i pracowników praca wre. Brak dynamiki w początkowej fazie gry jest zrozumiałą, jednak końcówkę rundy, maksymalnie dwie, są według mnie trochę niedopracowane. Tempo gry znacznie zwalnia, gracze nie chcą inwestować w kolejne kontrakty, bo nie zdążą ich ukończyć, nasila się zwalnianie pracowników. Oczywiście dotyczy to grających w sposób zachowawczy, bez chęci do ryzyka finansowego. Rozwiązaniem dla „nudzących się pod koniec” graczy jest wariant z wynajmowaniem

robotników, zresztą bardzo przeze mnie lubiany. Reguły oferują jeszcze 2 inne warianty pozwalające na częściowe ograniczenie losowości: wybór kart wydarzeń lub odkrywanie kart wydarzeń.

Podsumowując, gra ma wszystko to, co w grach rodzinnych powinno być: proste reguły, trochę planowania, sporo działania, pozytywną i negatywną interakcję (przy licytacji, przy wynajmie pracowników), losowość utrudniającą realizację planów, ciekawą oprawę graficzną ze szczególnym uwzględnieniem trójwymiarowych budynków do składania, dostarcza emocji, daje poczucie dobrze i mile spędzonego czasu. I choć jest tu trochę mankamentów, to w kategorii gier rodzinnych powinna mieć szczególne miejsce.

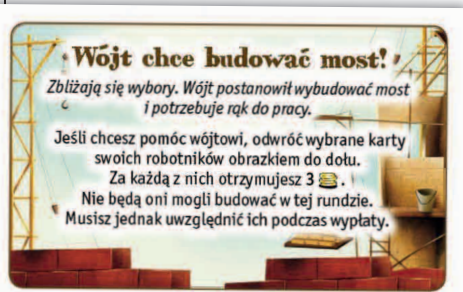


7,5/10

TYP GRY: rodzinna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 10 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 45 min.
WYDAWCA: Egmont
AUTOR: Wolfgang Kramer, Hartmut Witt
CENA: ok. 100 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: dobra
PLUSY I MINUSY:
+ tematyka połączona z mechaniką, budynki 3D, dodatkowe reguły;
- zbalansowanie budynków, końcówka rundy.



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



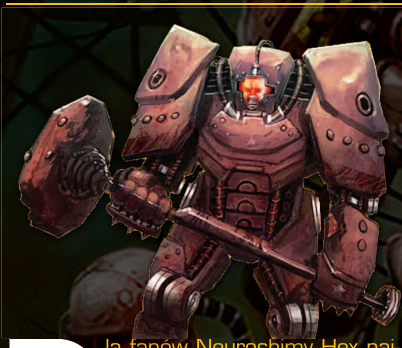


Piotr Haraszczak

NEUROSHIMA HEX: STALOWA POLICJA

Powrót RoboCopa

Spójrzmy prawdzie w oczy – ostatni raz o Neuroshimie Hex pisałem przy okazji recenzji samodzielnego dodatku Duel i było to ponad dwa lata temu. Dwa długie lata. Można by sądzić, że historia popularnego Hexa zakończyła się na 8 armiach. Na szczęście tak się nie stało. Czy wydawca celowo wyciszył nieco rozwój dodatków? Czy też skupił siły na innych projektach, to już jego słodka tajemnica.



Dla fanów Neuroshimy Hex najważniejsza jest wiadomość, że Wydawnictwo Portal ogłosiło rok 2012 rokiem ich sztandarowej gry. Stalowa Policja jest tego pierwszym dowodem.

To, co rzuca się w oczy na samym początku to kompletna zmiana taktyki wydawniczej. Stalowa Policja różni się pod każdym względem od dotychczasowych dodatków. Zarówno Babel 13, jak i Duel, to gry wydawane w dużych pudełkach, zawierających po dwie nowe armie oraz żetony terenu bądź nową planszę. Stalowa Policja jest rodzajem „boostpacku” – zawiera wyłącznie zestaw żetonów tytułowej armii wraz z instrukcją i spakowana jest w znacznie mniejsze pudełeczko. Odbiło się to znacznie na cenie, Stalowa Policja kosztuje jedynie 30 złotych i może cieszyć się nią każdy, kto posiada podstawkę lub dodatek Duel. Dla mnie bomba.

W świecie postnuklearnego chaosu i szerzącej się anarchii Stalowa Policja zajmuje się przywracaniem porządku i sprawiedliwości. Ten niewielki oddział przemierza pustkowią w poszukiwaniu wszelkiej maści występku. Cybergliny wymierzą solidnego klapsa każdemu, kto zostanie uznany za przestępcę i zawsze, ale to zawsze zasądzą najwyższy możliwy wymiar kary. Nie znają pojęcia litości. Zakuci w eksperymentalne pancerze, wyposażeni w solidną broń, przywrócą ład tam, gdzie tego potrzeba – w świecie Neuroshimy oznacza to, że muszą przywracać go wszędzie, gdzie tylko się zjawia.

Dotychczasowe armie można podzielić na dwa rodzaje: uniwersalne – jak te znane z gry

podstawowej oraz specyficzne – takie jak te z dodatków. Stalowa Policja z pewnością zalicza się do tej pierwszej grupy – nie buduje macierzy jak Neodżungla, nie przejmuje jednostek wroga jak Vegas. Charakterem przypomina dobrze znane i lubiane standardowe armie.

Oczywiście wyróżnikiem na tle innych armii jest specjalna cecha sztabu. Stalowa Policja potrafi zasieciować dowolną jednostkę na planszy, kosztem punku wytrzymałości. Posiada zróżnicowane jednostki: zarówno takie do walki wręcz, strzelające, jak i sieciarzy. Jak każda armia posiada też bardzo silnych bossów – Egzekutora i Predatora – ten pierwszy potrafi razić przeciwników w czterech kierunkach, a wchodzi do gry ściągając wroga jednostkę. Drugi doskonale strzela i walczy wręcz. Szczęściem obaj nie należą do najszybszych. Bardzo ciekawą jednostką jest też sędzia – mobilny, choć powolny potrafi odbić strzał przeciwnika i razić wroga na sąsiednim polu strzałem kolegi.

Armia wyposażona jest w spory liczbę silnych modułów z licznymi możliwościami podpięcia. Jest w niej wielu oficerów, są medycy, dywersanci i zwiadowcy. Są sierżanci, którzy dają jednostkom dodatkowy segment (i mają po dwa wejścia), jest też sterydomat dodający dwa uderzenia wręcz. To wszystko razem czyni ze Stalowej Policji armię wszechstronną – mimo stosunkowo niskiej inicjatywy. Niestety armia ta posiada małą liczbę rozkazów jednorazowych – ich brak nadrabia zdolnościami poszczególnych jednostek, ale czyni to Stalową Policję nieco trudną do grania przy pierwszym podejściu. Trzeba trochę pogłówekować i korzystać z tego, co jest już na planszy, a także optymalnie ustawiać moduły, które stanowią o sile Stalowej Policji, na szczęście jednostek, które mogą się do nich podpiąć jest pod dostatkiem. To wszystko sprawia, że Stalowa Policja w rękach doświadczonego gracza jest śmiertelnie niebezpieczna. I jest to jej niezaprzeczalny atut. Każda

partia rozegrana tą armią przynosi nam nowe doświadczenia, nowe pomysły na taktyki i sporo emocji – możliwość budowania licznych kombosów rozgrzewa nam szare komórki. Łatwo przegrać nią pierwsze partie, ale z każdą kolejną jej siła rośnie (z naszym doświadczeniem) i partie stają się bardzo emocjonujące.

Domyślałem się, że łatwiej jest wymyślić kolejną wykreconą, charakterystyczną armię, dlatego cieszę się, że Stalowa Policja nawiązuje do armii z gry podstawowej. Łączy w sobie to wszystko co najsmakowitsze w armiach Posterunku, Borgo, Molocha i Hegemonii. Kontakt z SP przypomniał mi o pierwszych chwilach spędzonych nad Neuroshimą Hex, kiedy odkrywałem potencjał każdej z frakcji. Jestem wielkim fanem Neuroshimy Hex, lecz gdyby autor gry choćby tylko trochę pokusił się na odcinanie kuponów od swojego dzieła, napisałbym miążdżącą recenzję. No, ale mówimy przecież o Michale Oraczu, który po raz kolejny dał z siebie wszystko i to widać.

Podobno obowiązkiem recenzenta jest znalezienie choćby jednej wady. Szukając jej na siłę, mogę wskazać tylko to, co jest wielką zaletą Stalowej Policji, a więc to, że trzeba nauczyć się nią grać. Cieszę się, że nie jestem cybernetycznym gliną i nie czerpię sadyistycznej satysfakcji wymierzając najwyższy wymiar kary za nic nieznaczące wykroczenia – jestem fanem Hexa i moim subiektywnym wyrokiem rekomenduję Stalową Policję, każdemu kto też nim jest. Jeśli tak dobrze zaczął się rok Neuroshimy Hex, to drzę na samą myśl o tym, co jeszcze przygotowało dla fanów wydawnictwo Portal.

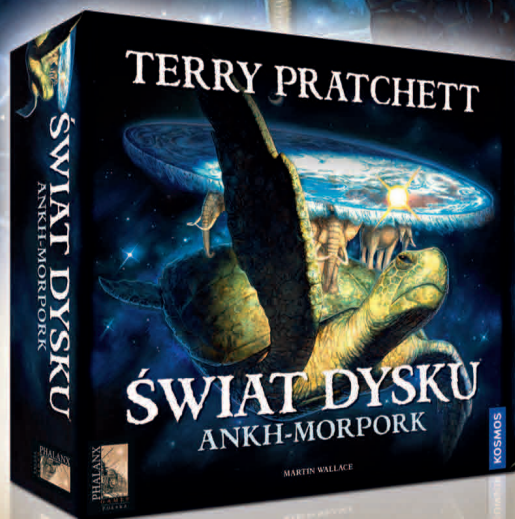
**10/10**

TYP GRY: strategiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 – 4 (od 10 lat)
CZAS ROZGRYWKI: ok. 45 min.
WYDAWCA: Portal
AUTOR: Michał Oracz
CENA: 30 zł
EDYCJA: polska
PLUSY I MINUSY:
+ armia w dobrym stylu, dużo kombosów, wykonanie, cena, trzeba się jej nauczyć;
- trzeba się jej nauczyć.



O RECENZENCIE: Dwadzieścia lat temu desantowałem Niemców na Kreć. A potem szaleństwo postępowo wraz z Grą o Tron, Puerto Rico oraz Neuroshimą Hex. Nie stronię od lżejszych i głupawych gier imprezowych.





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 absurdu 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



www.phalanxgames.pl



Bartosz Odorowicz

BLOOD BOWLPiłka przejść może.
Zawodnik – nigdy

grę udostępnia



Halo, Halo! Ach, wreszcie zaczynamy transmisję finałowego turnieju, na który czekali chyba wszyscy kibice - puchar Blood Bowl! Jest ze mną legendarny Morg'n'Thorg, którego na pewno pamiętają państwo z wielu spektakularnych akcji w barwach Oczodłubów, jak choćby tej ze słynnego meczu z Reiklandzkimi Rozbójnikami, kiedy to najlepszego napastnika drużyny przeciwnej wciągnął nosem. Dosłownie. Co nam o tym powiesz, Morg?

- Mniam!

- Ha, cały Morg – jak zawsze błyskotliwy i za to go kochamy! A dla kibiców mamy do wygrania piłkę z podpisami wszystkich zawodników zespołu Oczodłuby! Cóż za miły gest, prawda Morg?

- Łubu-duby nech żyjo nam Oczodłuby! Neeech żyyyjo nam!

- Hm. Tak, Oczodłuby mają z pewnością wielkie serca, ukryte w wielkich ciałach, obleczone wielkimi zbrojami. Ta liga w ogóle pełna jest sympatycznych zespołów.

drużyny są bardziej „losowe” (Sławy Chaosu, skaveni), nad innymi mamy większą kontrolę (elfy). Mimo różnic, wszystkie są zbalansowane. Zresztą gdzieś od połowy rozgrywki skład i tak znacząco różni się od wyjściowych, dzięki zatrudnianym sławnym zawodnikom i różnego rodzaju bonusom, wygrywanym w poszczególnych meczach.

- To był długi sezon. Od pierwszego tygodnia drużyny przystąpiły do twardej walki. Wydaje się, że przed starciem o Puchar Blood Bowl w najlepszej sytuacji są właśnie Oczodłuby... tak, wiem, że się cieszysz Morg... i Horda Skavenblightu. Ci pierwsi przez cały sezon znacząco wzmocnili kadrę gwiazdami, zatrudnili trenera podań, a także czarownika, który...

- Nie jest dobry czarownik. Nerfowy badzo.

- No właśnie. Zdarzyło się, że – zamiast przeciwnika – przypiekl kula ognistą własnego gracza. Kadrowo Oczodłuby wydają się być faworytem turnieju, ale nie należy lekceważyć szczuropodobnych skavenów.

Przyprawdzili za sobą liczną hordę kibiców i mają szansę na zwycięstwo w całym sezonie. To zaskakujące, jak wielką popularnością cieszą się rozdawane przez nich po przegranych meczach spaczeniowe pamiątki. Horda przegrywa, a kibice i tak ją uwielbiają. Niebawem!

- Jatyż mam jedno tako. Fajoska. Świeci i ładne pachne.

- Krasnoludy i elfy raczej nie będą się liczyć. Sezon im się zupełnie nie ułożył.

Rozgrzywka podzielona jest na tzw. tygodnie, w których odbywa się tyle bezpośrednich, równoległych rozgrywanych spotkań, ilu graczy bierze udział w grze. Każdy mecz – przybierający formę swoistej licytacji między dwójką graczy - toczy się o bonusy przydatne w kolejnych tygodniach. Mogą to być karty dodatkowego personelu, indywidualnych dla każdego teamu usprawnień drużyny lub sławnych zawodników. Ci ostatni znacząco wzmacniają nasz skład i bez nich wygrana jest właściwie niemożliwa. Do decyzji graczy należy, które mecze zdecydują się rozegrać, zatem w pierwszych tygodniach te ze sławnymi zawodnikami w polu nagrody są wyborem dość oczywistym. W pozostałych bonusach znajdziemy różne ekstra-zagrania do wykorzystania raz na tydzień. Nie zawsze są one wybitnie przydatne, ale na szczęście zwykle mamy możliwość wybrania jednej z dwóch-trzech kart. O zwycięstwie w grze decyduje wyłącznie liczba kibiców danej drużyny, zdobywanych jako nagrody w meczach i turniejach, a także za różnego rodzaju efektowne zagrania, np. kontuzjowanie zawodnika przeciwnej drużyny, itp.

- I już zaczęli! Skaveny jak zwykle ostrożnie i wycofane, ustawiły linię blokującą ewentualne ataki przeciwnika. Piłkę przejmuje orkowe napastnik! Zbliża się do niego obrońca i... uuuuaaaa... Nieładny faul! Choć właściwie trudno mówić o faulu, bo ciała skavenie obrońcy wciąż nie znaleziono. Jak to mówią: nie ma ciała, nie ma faulu!

- Tako mówio nasze chopaki. A czasem mówio inaczej: „Elfa łapaj, ludzia bij, na skavenie połam kij!” Heheheh...

- Ale przerywam, bo oto pędzi już szczuro-

Blood Bowl oparty jest na grze figurkowej osadzonej w znanym uniwersum Warhammera, w której rasy Staroświata grają w brutalną odmianę futbolu amerykańskiego i rugby. Mamy do dyspozycji sześć drużyn w osobnych taliach. Są orkowe Oczodłuby, Horda Skavenblightu, Sławy Chaosu, ludzie z Reiklandzkimi Rozbójnikami, elfy z Mścicielami Athelornu i krasnoludzcy Strażnicy Uraz. Niektóre

fot. Mirosław Gucwa



ogr!!! Wpada na orka, obala go na glebę, a piłka podskakując toczy się po boisku.... Dobiega do niej skaven Rynsztokowiec i pędzi co sił w nogach. Co na to Oczodłuby?!!! Próba ataku ze strony Twarzognioba... liiii... nie udało się! Skaven pędzi dalej, a teraz wspomaga go dodatkowo liniowy, czy to oznacza wygraną Hordy??

- O kuhde!

- ...i... Niiieeee!!! Hahahahah! To było świetne zagranie Varaga Ghulożują, choć nie wiem, czy do końca legalne. Morg, zasady gry mówią coś o odebraniu piłki poprzez odgryzienie trzymającej ją kończyny zawodnikowi drużyny przeciwnej?

- Jak mnie kto pyta o zasady, tom go od razu wale w miche. Dla zasady.

- Hm. A tymczasem na boisku...

W ciągu tygodnia, spośród kilkunastu kart talii swojej drużyny, gracze posiadają na ręku tylko sześć losowo dobranych. Na przemian dokładają karty zawodników do wybranych meczów lub turnieju. Różnią się oni wartością sławy, specjalnymi zdolnościami oraz umiejętnościami wchodzącymi w życie tylko w momencie zagrania. Mogą przejmować piłkę – wartą na koniec meczu dodatkowe dwa punkty sławy – atakować przeciwnych zawodników (rzuty specjalnymi kośćmi) lub chronić własnych itp. Kto z graczy na koniec tygodnia będzie miał w danym spotkaniu łączną wyższą wartość sławy na biorących w nim udział zawodnikach – wygrywa rozgrywkę i zgarnia wspomniane wcześniej bonusy opisane w polu nagrody. Elementem losowym są tzw. żetony oszustwa. Niektórzy zawodnicy (głównie z Hordy i Sław Chaosu) uciekają się do nieczystych zagrań, co symbolizujemy umieszczeniem na nich wspomnianych żetonów – na razie zakrytych. Na koniec tygodnia są one odsłaniane i dodają zawodnikom widniejącą na nich wartość sławy, mogąc tym samym zmienić wynik meczu. Ale uwaga! – wśród żetonów oszustwa są też takie, na których widnieje gwizdek. Oznacza to, że sędzia zauważył faul i wyrzucił takiego zawodnika z boiska – jego karta natychmiast usuwana jest z danego spotkania! Mechanikę można w skrócie określić jako pełne interakcji przeciąganie liny w kilku – zwykle w dwóch-trzech meczach naraz.

- I to już koniec! Blood Bowl zdobyły Oczodłuby! Skaveny są na drugim miejscu, ale to mniej ważne w tym momencie! Ach, popatrz Morg, jak oni pięknie się cieszą: te zwierzęce ryki i pełne czułości wzajemne



pranie się po py-skach... Wzruszający moment.

Komentuję sezony ligowe już od wielu lat, ale żaden z zespołów nie celebrytuje momentu zwycięstwa tak uroczysto, jak orkowie z Oczodłubów. Morg, ty przez wiele sezonów występowałeś w tej drużynie, co możesz... Morg? Morg! Ty płaczesz???

- Uhm.... Bo szczury mają więcej kibiców...

- Zaraz... Jak to? Patrę na wyniki plebiscytu popularności... Ależ tak, proszę Państwa – cóż za niespodzianka! Rzeczywiście! Kibice w dorocznym głosowaniu wybrali jednak nie Oczodłuby, a Hordę Skavenblightu! A zatem... Horda Skavenblightu zwyciężca ligowego sezonu! Ogromną popularność zdobyły ich zorganizowane kluby kibica, rozprowadzające te spaczeniowe pamiętki. Praktycznie każdy ich posiadacz zagłosował na szczury. Morg, a ty jak zagłosowałeś?

-Niomf...Chlipf...Buuuuuu!!!

- Hm. Może w takim razie oddajmy głos do studia...

Gra wydaje się zachowywać klimat oryginalnego Blood Bowla. Interakcji jest mnóstwo, losowości jeszcze więcej. Losowo dobieramy zawodników na rękę ze składu, losowo dobieramy bonusowe karty sławnych graczy, personelu, usprawnień, meczów, losowe są żetony oszustwa, no i do tego jeszcze kości wykorzystywane przy ataku i (rzadziej) innych sytuacjach... Nad wszystkimi tymi elementami gracze posiadają jednak pewną kon-

trołę – raz mniejszą, raz większą, a całość sprawia wrażenie przemyślanego systemu. Osobiście żałuję, że zupełnie nie czuć w grze klimatu „mecz” jako takiego – nie zdobywamy goli/przyłożeń, po prostu „silujemy się” z przeciwnikiem. Przyznać jednak trzeba, że atmosfera tej rywalizacji jest bardzo, bardzo gęsta. Sporo jest bowiem ciekawych decyzji. Gdzie dołożyć zawodnika i w którym momencie? W którą rozgrywkę „inwestować”, a którą odpuścić? Kiedy użyć kart usprawnień? Zwłaszcza sytuacje, w których graczom pozostały na ręku 1-2 karty są każdorazowo emocjonujące. Minusy? Oj, no potrafi być losowo. O ile jeszcze w trakcie gry da się nad tym panować, to irytujące bywa zakończenie, gdy przeciwnik po ostatnim tygodniu dociągnął kartę personelu dającą mu kilku dodatkowych kibiców – ot tak. Do tego przy trzech graczach jest możliwość, że podział na mecze będzie nierównomierny i w efekcie jeden z graczy będzie trochę poszkodowany w liczbie możliwych do zgarnięcia bonusów. A kula śnieżna jest





Błażej Kubacki

EATEN BY ZOMBIES

I tak kolegę zjedzą!

A co by było, gdyby wokół zaroilo się od żywych trupów? Nie wiesz? Nie pękaj! Zagraj w Eaten by Zombies i poznaj wszystkie brudne sztuczki prawdziwego „zombie-surwiwalisty”.

w tej grze potężna. Jeśli w pierwszych dwóch tygodniach poszło nam gorzej i nie zdobyliśmy tylu bonusów co rywale, o zwycięstwie właściwie możemy zapomnieć. W 3-4 tygodniu zaczyna się już zaciekle walczyć o kibiców, w której pozbawiona wzmocnień drużyna raczej nie ma szans.

Samo tłumaczenie gry zawiera kilka kwiatków. I choć oczywiście nie jest łatwo sensownie przełożyć na polski terminologię zbliżoną do amerykańskiego footballu, to jednak Człowiek liniowy (w oryginale: Linesman) budzi zrozumiałą wesołość. Podsumowując - Blood Bowl: Menedżer Drużyny to emocjonująca karcianka, pełna ostrej rywalizacji, bezpośredniej interakcji, ze sporym elementem losowości. Widać, że wkrótce będą do niej wydane dodatki z nowymi drużynami, bonusami itp., ale już ta pierwsza część serii daje wiele dobrej zabawy i różnorodności w każdej rozgrywce. Polecam!

ZASADA 1: ĆWICZENIA WYDOLNOŚCIOWE

Niestety, do nich będziesz potrzebować czegoś więcej niż pudełko z grą Eaten by Zombies. Pudełko – choć całkiem fajnie imituje pojemnik na amunicję, jest od niego znacznie lżejsze, więc nie ma mowy, by wyrobić sobie z jego pomocą potrzebną do

walki ciężką fizyczną. Jednak z drugiej strony, nie nadźwigasz się specjalnie jeśli – na przykład – wrzucisz je do plecaka, idąc na spotkanie ze znajomymi. Wymiary opakowania zresztą również sprawiają, że nietrudno grę do owego plecaka zmieścić.

Co siedzi w pudełku? Mnóstwo kartoników. Podzielono je na niewielkie talie startowe dla czwórki graczy (everymana z przedmiem, mundurowego policjanta,



8/10

TYP GRY: karciana
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 14 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 90 min.
 WYDAWCA: Galakta/FFG
 AUTOR: Jay Little
 CENA: 109,90 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: w 2 i 4 osoby dobra, w 3 gorsza
 PLUSY I MINUSY:
 + spora regrywalność, odmienny rozwój drużyn, emocjonująca;
 -/+ silna interakcja (jak kto lubi), silna losowość, choć pod kontrolą (jak kto lubi);
 - kula śnieżna, to nie mecz.



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





pani domu i szkolnej gwiazdki sportu) oraz na stosy, które losowo lądują na stole, gdy rozpoczynamy zabawę żywą śmiercią. I chociaż to prawda, że kartoniki owe są przyjemne w dotyku, solidne, łatwe w tasowaniu i stylowo zilustrowane – to żadnym z nich nie zabijesz głodnego, chodzącego trupa – no, chyba że on też akurat jest tylko kartonikiem. Wtedy może pójść całkiem sprawnie.

ZASADA 2: STRZELAJ DWA RAZY

Co turę każdemu z „surwiwalistów” przyjdzie stanąć przed dość istotnym wyborem – walczyć czy wiać?

Idea jest prosta – jeśli wybierasz walkę, to wykladasz na stół wszelkie posiadane na ręce środki przymusu bezpośredniego (czyli karty z czerwonymi ikonami siły). Jeśli wybierasz ucieczkę, to musisz pochwalić się kanapkami, cichobiegami czy znajomością terenu (karty z żółtymi ikonami ucieczki). W obu przypadkach musisz przebić stosowny współczynnik czyhających na blacie truposzy.

Poza powyższymi, na kartach widnieją jeszcze dwa typy ikon. Jeden z nich pozwala nam skuteczniej przetrząsać gruzowiska (czyli kupować więcej kart – o czym za chwilę). Drugi działa równie prosto – daje nam możliwość sięgnięcia do talii i pociągnięcia kolejnych kart w nadziei, że trafimy na dokładnie te, których nam teraz trzeba.

Dokonanie właściwego wyboru jest kluczowe – bo niektórych umarłaków łatwiej zabić, a innym łatwiej umknąć. Dodatkowo, w każdym przypadku opłaca się przedobrzyć. Jeśli skutecznie zażegnasz zagrożenie, za zbierane punkty kupisz sobie trochę nowych zabawek. Pamiętaj jednak, że jeśli ci się nie uda, zapłacisz sioną cenę. Głodne trupy pożą część twojej... talii.

Jest coś jeszcze, o czym warto pamiętać – zarówno walka, jak i ucieczka mają swoje minusy. Uciekając – nawet tak udatnie jak obeznany z miastem dostawca pizzy – zawsze musisz coś porzucić. Oznacza to, że zawsze stracisz kilka kart z talii. Walka również niesie pewne zagrożenie – jeśli w zabijanie truposzy czujesz się jak

kowboj z trójką na samochodzie, to może okazać się, że umrzyki opanują twoją talię i – co za tym idzie – wypełnią dobraną rękę kart. To niestety oznacza osunięcie się w objęcia szaleństwa i natychmiastową przegraną wszystkich żywych jeszcze surwiwalistów.

ZASADA 17: NIE BĄDŹ BOHATEREM

Jeśli opędzasz się od głodnych trupków to sentymenty zostaw w domu. Eaten by Zombies, w odróżnieniu od kilku innych gier, które bazują na mechanizmie budowania talii, pozwala na bezpośrednią i bardzo wredną interakcję, polegającą na dokładaniu przeciwnikom kolejnych zombiaków do pokonania. Dodatkowo, pośród zestawów dostępnych co partię kart zdarzają się i takie, które wydatnie utrudniają życie innym surwiwalistom.

Co więcej, jeśli zdarzy ci się paść w boju (czyli głodne umrzyki wszamią ci całą talię), możesz dołączyć do grona truposzy i dokonać zemsty, użyczając niezbornym tuptusiom nieco swego sprytu. To rozwiązanie powoduje, że choć Eaten by Zombies to gra o eliminacji, do samego końca nikt tak naprawdę z niej nie wypada – zmienia tylko rolę i zyskuje zupełnie nowe możliwości.

Może to oczywiste, ale jedno starcie z żywymi trupami drugiemu nierówne. Choć z początku może wydawać się, że podmiana strzelby na karabin wydaje się niewielka, to może dość zasadniczo wpłynąć na to, jak żywi jeszcze bohaterowie apokaliptycznej historii bronić się będą przed tymi, którzy świat żywych powinni byli opuścić. Pamiętaj zatem, że trzeba zachować czujność i umieć przystosować się do nowej sytuacji.

ZASADA 32: CIESZ SIĘ DROBIAZGAMI

Eaten by Zombies to gra lekka, szybka, wredna i zabawna. Przywykłym do innych „deckbuilderów” z początku wydaje się za krótka – nagle zakończenie przychodzi w niej często równie szybko i niespodziewanie jak atak żywego trupa schowanego

w szafie. Próżno w całej zabawie szukać wymyślnych strategii czy spektakularnych kombinacji kolejnych kart, które pozwolą dokonać istnych cudów i przedłużyć swoją turę w nieskończoność. Co więcej, nie ma właściwie mowy o strategicznym odchudzaniu talii, by „lepiej chodziła”. Wszak w walce o przetrwanie liczą się wszystkie dostępne zasoby. Wszystko to powoduje, że bez cienia wątpliwości stwierdzam, iż długość gry nie jest jej wadą – stanowi po prostu jej cechę.

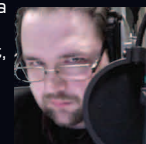
Podobnie, cechę stanowi bardzo charakterystyczna oprawa graficzna. Mnie przypadła do gustu w stu procentach, ale rozumiem, że połączenie kiczu i makabry nie każdemu musi się spodobać. Nie można powiedzieć, by straszyla brakiem staranności czy konsekwencji – jeśli już, to stanowi jedną z najbardziej jednoznacznych i stylowych, jakie kiedykolwiek widziałem w grze karcianej.

Podsumowując: jeśli lubisz zombie, jeśli lubisz gry nieco inne niż wszystkie i – co najważniejsze – jeśli chcesz nauczyć się, jak przetrwać nagły atak umarłaków, to ruszaj do sklepu już teraz. Jutro może być za późno!



8/10

TYP GRY: karciana
LICZBA [WIEK] GRACZY: 2-4 [od 8 lat]
CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
WYDAWCA: Mayday Games
AUTOR: Max Holliday
EDYCJA: angielska
SKALOWALNOŚĆ: świetna
PLUSY I MINUSY:
+ oprawa graficzna, klimat, grywalność;
- tematyka nie dla wszystkich.



O RECENZJIE: 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 jestem redaktorem naczelnym serwisu grybezpradu.pl (www.grybezpradu.pl), na który czasem zaglądamy tak nowicjusze, jak i pasjonaci.



Katarzyna Ziółkowska

QUEBEC

400 lat historii miasta Quebec

Myślałam, że swego rodzaju pewność siebie (a bez owijania w bawełnę – tupet) jest raczej domeną Francuzów. Tymczasem dwóch początkujących Kanadyjczyków (za to z tej francuskiej części kraju) – Pierre Poissant-Marquis oraz Philippe Beaudoin w instrukcji do swojej gry Quebec nie boją się napisać, że ich dzieło ma bardzo oryginalną mechanikę, której złożoność gracz będzie w stanie w pełni zrozumieć dopiero po rozegraniu kilku partii. Serio, serio?

Być może jest to swego rodzaju chwyt marketingowy na prze-wrażliwione osoby w moim typie (ja nie rozumiem? Ja?!). No cóż, podziało. Z pierwszą partią się nie ościagałam – chcąc jak najszybciej się w tę oryginalność i złożoność zanurzyć. A nie jestem pewna czy w normalnych okolicznościach tak chętnie zasiadałabym do gry, która ma za zadanie przedstawiać 4 wieki historii rozwoju miasta Quebec.

BARDZO ORYGINALNA MECHANIKA...

Na planszy rozkładamy w kilkunastu grupkach (po 2 lub 3) okrągłe żetony

budynków, występujące w czterech kolorach reprezentujących cztery najważniejsze strefy wpływów w mieście (polityczną, religijną, ekonomiczną i kulturalną). Każdy

z nich przylega do okrągłego pola z jakąś akcją specjalną, ma na sobie numerki mówiący, w której z 4 tur (odpowiadającym 4 wiekom rozbudowy Quebecu) będzie dostępny. Na start otrzymujemy pionek architekta oraz zestaw kosteczek, które dzielimy na tzw. aktywnych i nieaktywnych pracowników, a swojej turze musimy wybrać jedną z czterech możliwych opcji.

Najprostszą z nich to umieszczenie jednego z aktywnych pracowników – dosłownie i w przenośni „z ręki” (czyli żetonu z rysunkiem ręki) w jednym z pól stref



Współautor gry Pierre Poissant-Maquis jest historykiem, dlatego gra – choć abstrakcyjna – ma mocne oparcie w faktach historycznych. Na stronie wydawnictwa www.scorpionmasque.com, znajdziecie dokładne opisy użytych w Quebecu budynków, liderów i wydarzeń.

punktujących na koniec tury. Kolejna, wymagająca większego zastanowienia akcja, to rozpoczęcie architektem budowy którejś z dostępnych w tym stuleciu budowli, co dodatkowo aktywuje nam 3 pracowników. Każdy nowo zaczęty plac budowy posiada trzy puste miejsca na pracowników (naszych lub innych graczy), którzy będą chcieli „rozbudowywać” budynek, czyli skorzystać z akcji specjalnej, przy której się on znajduje (hmmm, worker placement?). Kiedy chcemy (bądź musimy) zakończyć daną budowę (przykładowo: nie możemy wykonać żadnej innej możliwej akcji, bo nie mamy już aktywnych robotników) przemieszczamy architekta na kolejny budynek. Ten ukończony obracamy na stronę z rysunkiem i umieszczamy na nim nasz znacznik z liczbą gwiazdek odpowiadającą liczbie dokonanych w nich rozbudów (przyniosą one punkty na koniec gry). Wszyscy pracownicy, którzy wcześniej wstawili się na odwracany właśnie żeton, przenoszeni są do odpowiadającej mu kolorem strefy, gdzie będą grzecznie czekać na punktowanie następujące na koniec każdej tury. Do kolejnej, trzeciej opcji ruchu niezbędni są aktywni pracownicy – możemy wysłać od 1 do 3 z nich do wybranej, aktualnie wznoszonej budowli, dzięki czemu odpalimy przyporządkowaną jej akcję specjalną (jest jeden warunek – budynek musi należeć do innego gracza). Ostatnia opcja, którą możemy wykonać (ale tylko raz na każdy wiek), to wzięcie karty lidera, którego specjalna umiejętność ułatwi nam któryś z aspektów gry – zapewni dodatkowy pionek architekta, możliwość skorzystania z akcji przy wstawianiu się do własnego budynku, dodatkowe punkty przy zamykaniu budynków, dodatkowych trzech pracowników



w strefie specjalnej – cytadeli, lub zdolność decydowania gdzie powędrują nasze kostki po zamknięciu budynku. Runda kończy się w momencie zużycia przez kogoś z graczy wszystkich swoich pracowników lub gdy zakończy się budowa ostatniego w danym wieku budynku.

Przystępujemy wtedy do punktowania za kosteczki, które podczas zamykania budynków trafiły do każdej z czterech wspomnianych stref wpływów oraz tych, które dzięki akcjom specjalnym znalazły się w piątej strefie – cytadeli. Zawsze zaczynając od niej, wszystkie pola rozliczamy osobno, a za każdego pracownika należy się 1 Punkt Zwycięstwa. Dodatkowo, osoba posiadająca większość na aktualnie podliczonym polu, przesuwa połowę swoich kosteczek (maks. 5) do kolejnej punktującej strefy – tam znów przyniosą one PZ oraz będą brane pod uwagę do ewentualnej przewagi. Jeśli więc zadamy o sprytnie rozmieszczenie naszych pracowników, ta kontrolowana kula śnieżna zapewni dość pokaźną liczbę punktów.

Punkty zdobywane po każdej turze to jednak tylko część naszych zysków,

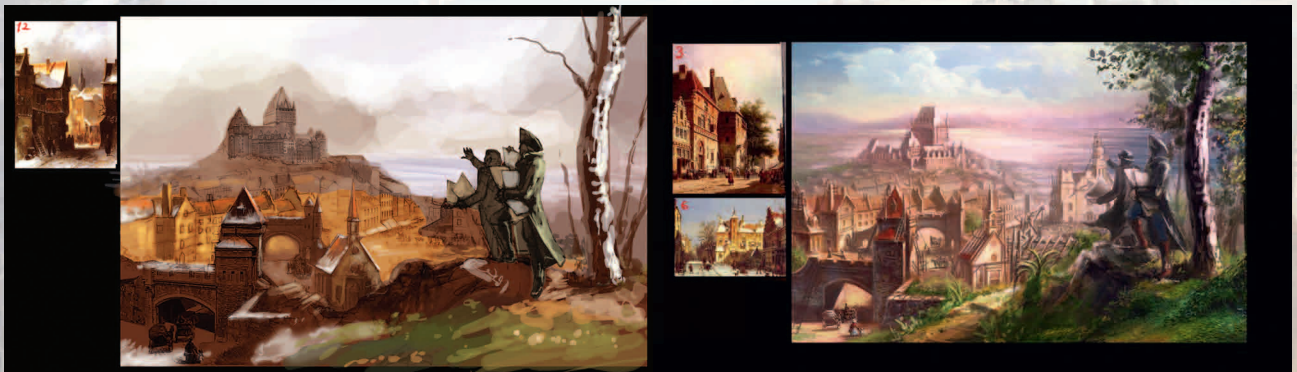
a kolejny spory zastrzyk punktowy spotyka graczy pod koniec gry. Otrzymujemy wtedy nagrodę za ukończone przez nas w trakcie rozgrywki budynki. Nasza największa grupa połączonych ze sobą żetonów zapunktuje na specjalnych zasadach – tam gdzie leży 1 gwiazdka nadal należy się 1 PZ, ale już tam gdzie 2 – 3 PZ, a tam gdzie 3 – 6 PZ.

Punkty możemy nabijać także w trakcie rozgrywki dzięki akcjom specjalnym znajdującym się przy niebieskich budowlach (wiadomo – kultura), te czerwone (polityczne) i fioletowe (religijne) pozwolą na wysłanie dodatkowych pracowników z puli nieaktywnych do walki o wpływ w strefach i cytadeli, zaś żółte (ekonomia) – umożliwiają przekręty z kostkami i architektem.

I PRZYTLĄCZAJĄCA ZŁOŻONOŚĆ ROZGRYWKI!

W trakcie swojego ruchu mamy do wyboru jedną z zaledwie czterech akcji, decyzje co zrobić rzeczywiście nie będą jednak aż tak oczywiste. Po pierwsze, przy wyborze budynków architektem, musimy kierować się nie tylko ich lokalizacją względem siebie (chcemy przecież stworzyć jak największą

Okladka: od szkicu do znakomitego efektu



Choć gra została wydana dopiero na zeszłoroczne targi gier w Essen, to już w 2007 roku jako prototyp Quebec 1608 zgarnęła lokalne nagrody dla interesującego projektu.

grupe), ale też tym, co będzie najbardziej atrakcyjne dla pozostałych graczy. Jeśli bowiem chętnie będą rozbudowywać nasze budowle (bo np. będą się one znajdowały przy korzystnych akcjach) – szybko zamknijemy je z trzema gwiazdkami i zabierzemy się za coś nowego (nie zmarujemy też pracowników na wchodzenie do siebie, tylko po to, by budynek przyniósł jakiś zysk). Pod koniec każdego wieku to inna strefa wpływu punktuje tuż po cytadeli, co oznacza, że gracze będą skupiali się na innych polach – budynki innego koloru będą atrakcyjne.

Zasady te obowiązują również w drugą stronę – to gdzie umieścimy swoich pracowników powinno być podyktowane nie tylko akcją specjalną, której akurat chcemy użyć, ale też kolorem budynku, który decyduje gdzie nasi robole powędrują po jego zamknięciu. Co prawda, po przeniesieniu i tak przyniosą oni po jednym, „obowiązkowym” punkcie zwycięstwa – dobrze byłoby jednak swoje działania skoordynować i postarać się o dodatkowe zyski płynące z wygrania którejś (a może wszystkich!) przewagi.

W grze brak bezpośredniej interakcji w stylu „a masz!” (znanej też pod pseudonimem „bij lidera!” albo „dobrze ci tak!”) sporo za to tzw. interakcji ukrytej. Przede wszystkim musimy bacznie obserwować,

kto którą strefę wpływów chce zdominować oraz jak zadziałają kaskady. Możemy także starać się blokować tworzenie jednej, największej grupy ukończonych budynków i co bardziej perfidnie – specjalnie powstrzymać się od wchodzenia do budynków konkretnego gracza. Pod koniec wieku dobrze jest uparcie nie kończyć budowy naszym architektem – przetrzymane kostki na niezamkniętych żetonach, nie są automatycznie przenoszone do stref wpływów, więc nie zdążą zapunktować na czas.

W ciągu gry ciągle borykać się będziemy z problemem aktywnych pracowników, jeśli nie zadamy o ich stały dopływ liczba możliwych akcji szybko się zredukuje. Ciekawym urozmaicheniem (komplikacją?) rozgrywki są także liderzy, którzy... wypaczają wyżej opisane wskazówki taktyczne. Dzięki takiemu przywódcy zyskamy przykładowo możliwość korzystania z akcji specjalnych naszego budynku albo przestaniemy się przejmować kolorem żetonów, do których posyłamy pracowników. Nadążacie? Czy przyda się kilka partii gry, żeby to ogarnąć?

SERIO, SERIO?

Czy mam zatem zwrócić honor autorom gry? Tak łatwo się nie poddam – według mnie i tak, i nie. Mechanika jest ciekawą, ale jednak wariacją na temat dobrze znanych i wielokrotnie już wykorzystywanych mechanizmów worker placement oraz area control. Doceniam zastosowanie losowego początkowego ułożenia budynków, dzięki któremu różne akcje, w różnych wiekach będą dla naszych „workerów” dostępne, a każda rozgrywka toczy się według innego schematu. Złożoność partii momentami przywodzi na myśl szwajcarski (choć w tym wypadku powinien być kanadyjski) zegarek, w którym małe trybiki wzajemnie się ząbują, a my boimy się uszkodzić całości wrażliwej konstrukcji.

Jeśli naszym celem jest zwycięstwo – wszystkie podejmowane kroki powinny być wielopoziomowo przemyślane, każda akcja zoptymalizowana pod względem wynikającej z niej konsekwencji, co często łatwe nie jest. Całość zależności rzeczywiście coraz łatwiej dostrzegamy z partii na partię, nie jest to jednak aż tak trudna gra, by za pierwszym razem nie ogarnął jej (czyt. nie ograł nas) nawet przeciętny, średniozaawansowany gracz.

Zresztą autorzy wyrozumiale przygotowali wersję dla mniej wymagających – bez liderów, bez kaskad pracowników (przy przewadze od razu otrzymujemy dodatkowe punkty równe połowie zgromadzonych kostek (maks. 5) i premii za największą grupę budynków. A także wersję trudniejszą dla ambitnych – z losowymi wydarzeniami zmieniającymi trochę każdą turę, pozwalającymi zdobyć dodatkowe punkty (gdyby to kogoś interesowało – zostały one oparte na prawdziwych wydarzeniach z historii Quebecu).

Quebec powinien przypaść do gustu zatwardziałym miłośnikom gatunku (takim jak ja!) – jest rasową, abstrakcyjną eurogrą, z minimalną losowością (jedynie początkowe ustawienie budynków i wydarzenia, z których możemy zrezygnować) i bez bezpośredniej interakcji. Z pewnością istnieją w tej kategorii gry lepsze, mogą też jednak z łatwością wymienić gry gorsze, czy o wiele gorsze. Dlatego jeśli lubicie eurogry – nie przypuszczajcie, że kiedyś wypowiem takie zdanie – zafundujcie sobie powtórkę z historii Quebecu. Chociaż raz.

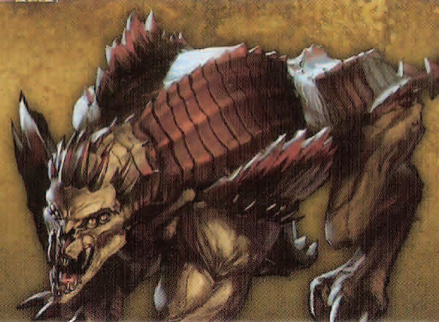


8/10

TYP GRY: eurogra
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5 (od 13 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 60-90 min.
 WYDAWCA: Le Scorpion Masque, Ystari Games
 AUTOR: Pierre Poissant-Marquis, Philippe Beaudoin
 CENA: ok. 140 zł
 EDYCJA: zagraniczna, część karty w językach angielskim, francuskim, niemieckim
 SKALOWALNOŚĆ: 2,5 – dobrze 3,4 – bardzo dobrze
 PLUSY I MINUSY:
 + porządne wykonanie, ciekawa wariacja na temat worker placement, do pomysłenia;
 - może się wydawać zbyt abstrakcyjna lub przekombinowana, jaskrawa, mało czytelna plansza.



RUNE AGE



Bartosz Odorowicz

RUNE AGE

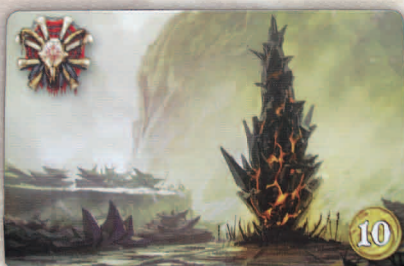
Deckbuildingowi „hirołsi”?



Któż nie zna gier komputerowych z serii Heroes of Might&Magic, pozwalających kierować losami potężnych liderów budujących królestwa i walczących ze sobą w świecie fantasy. Wiele, oj wiele długich godzin spędziło się niegdyś z kolegami przed monitorem, z zapalem pogrywając w HoMM. Rune Age w pewnym sensie pozwala sobie przypomnieć tamte emocje. Nie wszystkie – bo to nie są „hirołsi” żywcem przeniesieni na planszę – ale niektóre na pewno.

Wniewielkim, poręcznym pudełku znajdziemy ponad 200 kart różnych rodzajów, kostkę, używaną sporadycznie w niektórych walkach, żetony oraz oczywiście instrukcję. Jakość wykonania poszczególnych elementów nie odbiega od standardu FFG, a i tłumaczenie Galakty tym razem jest bardzo dobre. Gracze wcielają się w liderów frakcji, rywalizujących ze sobą – na zasadach określonych przez cztery scenariusze – o władzę i chwałę w świecie Terrinoth, znanym z gier Runebound i Runewars. Do walki stają ludzie (Lordowie Daqana), elfy (Llatari), armia nieumarłych (niejaki Waiqar) oraz barbarzyńcy (Uthuk Y'llan), przy czym każda frakcja dysponuje odmiennymi możliwościami.

Rune Age ma stosunkowo proste, przystępnie wyjaśnione zasady, a przy tym wykorzystuje powszechnie znany mechanizm deck buildingu, zapoczątkowany oczywiście przez słynnego Dominion. Nasze działania ogniskują się zatem na odpo-



wiedniej budowie osobistej talii, do której wrzucamy zakupione karty dostępnych dla danej frakcji wojsk, złota i specjalnych kart neutralnych w taki sposób, aby ich efekty ząbęwały się z korzyścią dla nas (mówiąc popularnie: kombowały). Tworzymy więc swego rodzaju „silnik”, umożliwiający zarówno walkę, jak i dalszy rozwój (nabywanie lepszych kart). Co rundę dobieramy na rękę pięć kart, za pomocą których kupujemy nowe karty lub walczymy.

W grze występują dwa główne rodzaje waluty. Pierwszy, to tradycyjne złoto, za które nabywamy jednostki naszej frakcji. Drugim jest tzw. wpływ, uzyskiwany z możliwych do podbicia miast neutralnych. Miasta nie wchodzi do talii – po zdobyciu leżą przed graczem na stole i są zasobem odnawiającym się co rundę. Za wpływy nabywamy do naszej talii złoto oraz dostępne dla wszystkich karty neutralne (trzy rodzaje w każdym scenariuszu), czyli bardzo potężne i przydatne jednostki lub czary. Siła militarna, zapew-

niana przez jednostki, służy przede wszystkim do ataku na stolice i miasta innych graczy. Wykładamy wówczas po kolei posiadane na ręce wojska, starając się optymalnie wykorzystać ich unikalne umiejętności. Niektóre pozwalają zniszczyć od razu wybraną jednostkę przeciwnika, inne zwiększają siłę własnych, jeszcze inne pozwalają dobrać/wyszukać karty z talii lub pozbyć się mniej przydatnych kart z ręki. Ostatecznie konfrontację wygrywa gracz o największej sile wyłożonych jednostek. Stolica pokonanego otrzymuje punkty obrażeń równe różnicy w sile. Warto pamiętać, że obrażenia mogą być zadawane także przez niektóre spośród cyklicznie odkrywanych kart wydarzeń. Jeśli liczba obrażeń na stolicy przekroczy w dowolnym momencie 20, dany gracz jest eliminowany. Bitwy są szybkie i taktyczne, a decyzyjność w nich raczej oczywista. Główne zadanie gracza polega na optymalnym skonstruowaniu swojego „silnika” i wyborze właściwego czasu do ataku.

W Rune Age nie ma miejsca na mozolne zbieranie sił – sukcesywne słabnięcie stolic graczy wymusza na nich postawę dość ofensywną właściwie już od samego początku. Najpierw rywalizujemy o neutralne miasta, dając jakże potrzebne wpływy, potem zaczynamy dobierać się do miast i stolic innych graczy, by wreszcie wydać decydujące bitwy. Do tego liczba kart neutralnych jest mocno ograniczona, więc i tu przez całą grę mamy wyścig – tym razem zakupowy. Dzięki temu rozgrywka jest wartka, na stole wiele się dzieje. Efekty poszczególnych kart są proste i już na pierwszy rzut oka przyjemnie składają się





w przejrzyste kombosy w ramach poszczególnych frakcji.

Przy dwóch osobach można skończyć partyjkę nawet w pół godziny. Przy czterech czas ten oczywiście się wydłuża, ale wciąż oscyluje wokół godziny, w czym pomaga też nieskomplikowany setup.

Za wadę Rune Age uznać można z pewnością balans. O ile bowiem armie ludzi, nieumarłych i barbarzyńców są wyrównane, o tyle elfy – niestety – systemowo nie mają szans.

Składa się na to kilka przyczyn. Przede wszystkim – w odróżnieniu od innych frakcji – elfy nie posiadają możliwości szybkiego zbudowania siły bojowej wystarczającej do podbicia miast neutralnych. Przegrywają wyścig do nich z silniejszymi frakcjami i w efekcie posiadają mniej punktów wpływu, a przecież potrzebują go dwa razy bardziej, bo płacą nimi za zdolności niektórych swoich jednostek.

Z powodu braku stałych wpływów, mają duże trudności z nabyciem jednostek neutralnych. W Rune Age (może poza scenariuszem Monument) warunkiem odniesienia zwycięstwa jest

posiadanie „chudej” talii z dużą ilością wojsk. W pewnym momencie należy zatem pozbywać się niepotrzebnego już złota, a to robić możemy właśnie za

pomocą niektórych neutrali (np. Mantikora). W rezultacie pozbawione takich jednostek elfy zostają z talią zapchaną złotem, którego nijak nie mogą wyrzucić. Są w stanie wygrać kilka bitew, ale nie całą grę – i to niezależnie od scenariusza. De facto zamienia to Rune Age w grę maksymalnie trzysobową... Ewidentnie coś tutaj nie wyszło Coreyowi Konieczce, skądinąd świetnemu przecież projektantowi.

Miłośnicy serii HoMM nie uświadczą w Rune Age eksplorowania świata, ale z pewnością docenią nieustanną wojnę i rywalizację pomiędzy graczami, różnorodne jednostki poszczególnych frakcji i klimat fantasy. Przy wspólnej rozgrywce na pewno powrócą wspomnienia z „hirołsowych” nasiadówek. Naprawdę radziłbym spróbować!

Myślę też, że Rune Age to świetny tytuł na początek przygody z mechaniką deck buildingu – może nawet lepszy



7/10

TYP GRY: karciana, deck building
LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (od 12 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 30-75 min.
WYDAWCA: Galakta/FFG
AUTOR: Corey Konieczka
CENA: 109,99 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2-3 - świetnie, 4 - słabo
PLUSY I MINUSY:

+ bardzo dynamiczna rozgrywka, zróżnicowane scenariusze, proste zasady, świetna do poznania deck buildingu;
- niezbalansowane elfy, zbyt prosta dla doświadczonych graczy



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

niż Dominion. Interakcji jest tu sporo, a kombosy relatywnie oczywiste. Ma to niestety także swój drugi koniec – gra wydaje się być ciut za prosta dla bardziej doświadczonych graczy. Ci mogą ją potraktować jako przyjemny, pełen interakcji przerywnik. Losowość obecna jest w odkrywanych co turę wydarzeniach, najczęściej niezbyt przyjemnych dla graczy. W przypadku każdego scenariusza są one jednak podzielone na osobne etapy, więc szybko zorientujemy się co i kiedy nas czeka. Planowanie działań ułatwiają też niewielkie talie, przez co mniej więcej wiemy, jakie karty dojdą nam za chwilę na rękę. Regrywalność jest zadowolająca – mamy wszak do sprawdzenia cztery armie w czterech różnorodnych scenariuszach. Może nie na sto, ale na pięćdziesiąt partyjek Rune Age zdecydowanie wystarczy, a wtedy zapewne pojawią się już dodatki z nowymi frakcjami i scenariuszami.

Do wyboru mamy cztery scenariusze zróżnicowane pod względem interakcji, dostępnych kart neutralnych i pojawiających się co turę wydarzeń, wyznaczających niejako tempo gry. W Monumentcie gracze usiłują wznieść szybciej od rywali (kupić za karty złota) okazałą budowlę, przy jednoczesnym zakazie atakowania stolic poszczególnych frakcji. Podobny wyścig, choć tym razem polegający na jak najszybszym zniszczeniu potężnego wroga, zawarto w scenariuszu Odrodzenie Władcy Smoków. Można się tu nawzajem atakować, by osłabić konkurentów lub nawet wyeliminować ich z wyścigu. Każdy taki atak kosztuje jednak czas, którego do nadejścia rzeczonego władcy (ergo: wspólnej przegranej) pozostaje coraz mniej. W Kataklizmie gracze wspólnie usiłują przetrwać iście egipskie plagi, zsyłane na krainę Terrinoth. Walczą z wrogami pomagając sobie przeżyć (gdy stolica jednego zostanie zniszczona – przegrywają wszyscy), ale w pewnym momencie mogą być także zmuszeni stanąć przeciwko sobie. Dwa powyższe scenariusze można rozgierać solo. Jest to bardzo fajny sposób na zapoznanie się z poszczególnymi frakcjami i mechaniką gry, a przy tym również ciekawe wyzwanie. Natomiast Wojny Runów to typowa wolnoamerykanka, którą wygrywa gracz samotnie pozostały na placu boju.



Maciej Kwiatek

ECLIPSE

Fiński kosmos jest mniejszy

Eclipse, z dawien dawna zapowiadane kosmiczne 4X trwające 3 godziny, zawitało w końcu pod strzechy. Zawitało z taką dynamiką, że „wystąpiły przejściowe trudności z zaopatrzeniem”. Od dłuższego czasu nie było gry tak bardzo oczekiwanej, a tym bardziej takiej, która by te oczekiwania spełniła. ToukoTahkokallio obiecał, ale czy ToukoTahkokallio dostarczył?

WYGLĄD

W solidnym, nieprzesadnie wielkim pudełku otrzymujemy solidny wór elementów – plastikowe statki, kilkanaście kostek, drewniane znaczniki i tekturę liczoną w arkuszach. Bez owijania w bawełnę – statki są brzydkie. Toporne, tandetnie plastikowe, same zachęcają do posłania je na samobójcze ataki. Cała reszta natomiast – nie jest to poziom cukierkowych ras będących skrzyżowaniem lewka i człowieka, tylko raczej obślizgłego mutanty z trąbką zamiast połowy twarzy, który tą ciekawostką anatomiczną wysysa mózg. Oprawa jest podporządkowana czytelności, ma urok rysunku technicznego – przekazuje informacje. Heksy z układami planetarnymi są z tego najładniejsze – stosunkowo kolorowe, czy-

telne. I ponumerowane, ale o tym później. Części statków, żetony technologii, plansze graczy – schludność i funkcjonalność to słowa, które z całą pewnością towarzyszyły im od początku projektowania.

Oprawa moim zdaniem jest bardzo na plus, jedynie te nieszczęsne statki psują nieco wrażenie.

ZASADY

Instrukcja jest napisana bardzo dobrze – po jednorazowym czytaniu udało mi się zagrać w zasadzie bezbłędnie. Reguły są

spisane w sensownej kolejności, do tego wszystkie elementy gry są opatrzone bardzo czytelną ikonografią – po początkowym zniechęceniu ilością elementów szybko przychodzi refleksja „ależ to proste!”. Podczas pierwszej gry da się bez problemu zrozumieć i zastosować wszystkie zasady, ich logiczność i wzajemne uzupełnianie się stoją na najwyższym poziomie.

Generalnie celem gracza jest wygrać grę w ciągu 9 rund. Do dyspozycji mamy kilka możliwych akcji (m.in. ruch, budowanie, ulepszanie statków) – wszystko, czego można się spodziewać w tego typu grze. Po fazie ruchów następuje faza walki, która trwa do upadłego, czyli do wybitcia (bądź zmuszenia do ucieczki) statków wroga. Jeśli adwersarzy jest kilku, to walczą oni parami w kolejności odwrotnej do kolejności wchodzenia na heks; kolejność bitew jest wyznaczana przez numery na kafelkach – nie ma tu miejsca na dyskusje.

Liczba akcji nie jest ustalona sztywno – mamy do dyspozycji pulę krążków, którymi oznaczamy wykonywane działania i zajmowane planety. Każdy znacznik zdjęty z pola zapasów oznacza, że w fazie utrzymania będziemy musieli więcej zapła-

Polonizacja przeprowadzona przez Rebel.pl ograniczyła się do dodania polskich kart pomocy (na zdecydowanie cieńszym papierze) oraz dodaniu kolorowej instrukcji. Eclipse jest niezależna językowo, więc sama przetłumaczona książeczka zasad wystarcza. Niemniej słowo „spolszczenie” jest tu pewnym nadużyciem.



cić za funkcjonowanie naszego imperium. Jeśli dyskalkulia to nasze drugie imię, to możemy grę skończyć bardzo szybko – niewyplacalność oznacza natychmiastowe skończenie gry.

WRAŻENIA

Eclipse nie zawiera bardzo dobrych mechanizmów, Eclipse składa się z bardzo dobrych mechanizmów. Począwszy od takich prostych rzeczy jak przemieszczanie kostek oznaczających zdobywane surowce z planszy gracza na planety. Zabierane znaczniki odsłaniają wartości, które oznaczają nasze aktualne wydobycie rudy/przyrost nauki/wpływy gotówkowe. Kolejną rzeczą są dyski akcji, będące też znacznikami wpływów w układach gwiazdnych. Tutaj też zdejmowane z toru zasobów odsłaniają coraz wyższe liczby oznaczające koszt utrzymania imperium. Tak więc każda akcja kosztuje. Każdy

skolonizowany świat sprawia, że coraz trudniej nim zarządzać. Tutaj pojawia się pole do rozmyślenia – czy bardziej opłaca się spasować już teraz, czy ryzykować konieczność opuszczania już skolonizowanych światów w imię potencjalnych zysków z kolejnej akcji?

Po spasowaniu mamy możliwość wykonywania tzw. reakcji – to kolejny świetny mechanizm, dzięki któremu z jednej strony możemy po pasie wykonywać dalsze akcje, lecz są one relatywnie słabsze. Pozwala to nie przeforsowywać swojej ekonomii zbyt dużą liczną akcji, pas nie czyni z nas biernych obserwatorów rundy – jeżeli przeciwnik akurat postanowi zrobić wycieczkę krajoznawczo-zaczezną w nasze okolice mamy pewne możliwości zniechęcenia go do tego (nic tak nie zniechęca jak ruch eskadrą pancerników).

Technologie możemy nabywać w dowolnej kolejności – każda daje nam zniżki

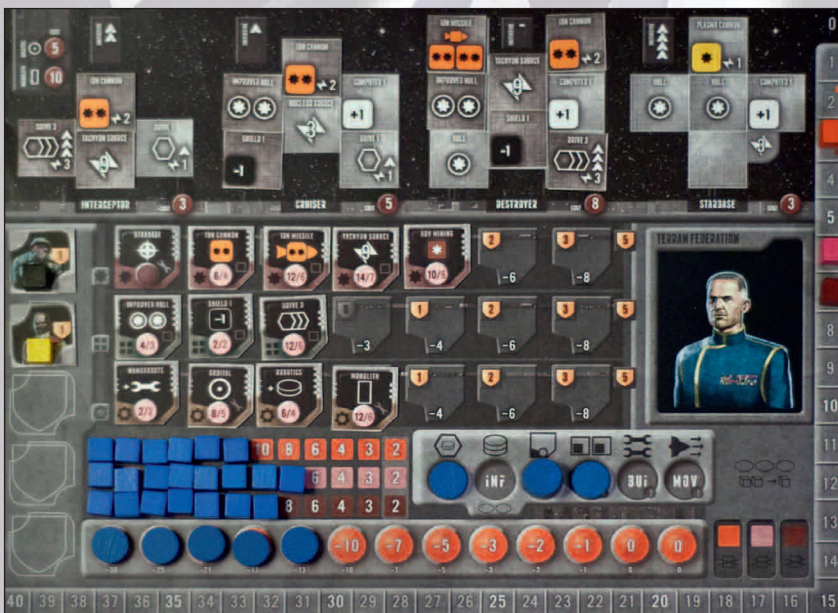
4X

4X oznacza gry skupiające się na 4 terminach: explore, expand, exploit oraz exterminate. W wolnym tłumaczeniu chodzi o odkrywanie nowych terenów, rozszerzanie na nie swoich wpływów, wyzyskiwanie dóbr generowanych na tych nowych terytoriach oraz wybijanie do nogi przeciwników. Każdy z tych elementów jest w Eclipse obecny, każdy jest opatrzony dobrze działającymi mechanizmami i każdy daje swoją dozę radości. Niektórzy dodatkowo uznają, że gry 4X mogą się dziać tylko w kosmosie. Jak by tego nie interpretować – Eclipse stał się ikoną tego gatunku, zaraz obok Twilight Imperium. A dla mnie nawet przed.

na następną z tego samego rodzaju (są 3 rodzaje) – przy czym każda też ma pewną cenę minimalną, poniżej której nie da się zejść żadnymi zniżkami. Z jednej strony pozwala to dużym wysiłkiem zdobyć coś bardzo cennego, z drugiej powolne zbieranie kolejnych odkryć jest relatywnie tańsze, a te warte punkty zwycięstwa.

Nasza flota składa się z 4 typów statków. Na planszy gracza możemy je praktycznie dowolnie modyfikować, części stają się dostępne po opracowaniu konkretnych technologii. Schematy znajdują się na planszy gracza i wymyślanie nowych konfiguracji statków daje naprawdę dużo radości. Przy tym jest na tyle proste i skuteczne, że zasługuje na zaliczenie do panteonu świetnych mechanizmów.

Eclipse jest przeznaczona dla 2 do 6 osób. Osobiście jestem fanem raczej wersji na przynajmniej 4 osoby, niemniej trzeba uczciwie przyznać, że poniżej tej liczby



SUPERNOVA

Dodatek dostępny dla zamawiających przedpremierowo nazywa się Supernova i jest aktualnie nie do dostania (a na pewno nie samodzielnie). Zawiera 2 układy planetarne (z tytułową supernową), które charakteryzują się wysoką produkcją surowców, ale na koniec każdej rundy sprawdza się, czy supernowa nie wybucha. Do tego całkiem przydatna technologia obcych. Dodatek ten pokazuje, że tworzenie rozszerzeń opartych na nowych elementach nie zmieniających zasad (takich jak nowe hekсы, relikty, technologie, etc.) jest całkiem sensowne i możemy z przekonaniem graniczącym z pewnością odkładać na nie pieniądze. A Eclipse najlepiej brać w wersji z Supernową.

gra sprawdza się bardzo dobrze – popada nieco bardziej w schematyczność, ale za to jest naprawdę krótka, więc aż tak tego nie czuć.

Powyżej 3 osób gra robi się nieco dłuższa. W dalszym ciągu jest to tytuł, którego czas rozgrywki jest do zaakceptowania przez większość grup, niemniej obiecane 3 godziny na 6 osób należy włożyć między bajki, tyle trwa gra czteroosobowa. 4 godzinki są już natomiast całkiem osiągalne – mówię to z doświadczenia grupy, której pierwsza partia trwała nieco ponad 8 godzin.

Wybór rasy ma dość duże znaczenie – o ile ludzie mogą grać w zasadzie dowolną strategią, o tyle dla kosmitów są one dość jasne. Tacy Plantanie kolonizację mają we krwi (czy też w chlorofilu), ponieważ dostają więcej punktów za każdy opanowany układ, a do tego mogą odkrywać wszechświat 2 razy szybciej. Są rasy nastawione na walkę czy na naukę, generalnie da się grać nimi „pod prąd”, ale łatwiej jest wyzyskać naturalne przewagi gatunku.

Poruszanie się pomiędzy heksami odbywa się poprzez tunele czasoprzestrzenne, czyli kolejny świetny pomysł. Połówka tunelu musi się znajdować z obu stron krawędzi heksów, aby można było się nim poruszać. Jeżeli jest tylko z jednej strony, to do przemieszczenia się będzie nam potrzebna technologia generatora tuneli, natomiast gdy dana krawędź jest pusta, to podróżować przez nią nie będzie można nigdy.

Długość gry (9 rund) dobrana jest optymalnie – dostatecznie długo, żeby konflikty musiały się zdarzyć na większą skalę, a nie na tyle długo, żeby zamieniło się to w „pancernik w tę i z powrotem przez galaktykę”. Dłuższa rozgrywka stałaby się zdecydowanie monotonna.



Punkty zwycięstwa można otrzymać za walki (zwłaszcza wygrane), sojusze formalne, dużą liczbę technologii, kolonizowane planety oraz nieużyte relikty Starożytnych (tak, są Starożytni, są dość bitni, a do tego często pilnują artefaktów). Wokół samych walk ze sterowanymi przez grę przeciwnikami było nieco dyskusji w związku z losowaniem kafli rozbudowujących nasz kawałek przestrzeni – można bowiem trafić heks urodzajny jak zachodnia Ukraina, a można trafić sam środek Sahary, w dodatku zamieszkaną przez nieprzychylnie, uzbrojone formy życia. Z mojej praktyki wynika, że nawet chwilowe spowolnienie spowodowane przeważającą siłą obcych nadrabia się (nawet z nawiązką) dzięki technologiom przez nich posiadanym, więc na koniec gry początkowe heksy nie mają zbyt dużego znaczenia, zwłaszcza przy grze ludźmi. Rozgrywki prowadzone obcymi mogą w ekstremalnych przypadkach być wypaczone przez niekorzystne pola, ale znowu – to my wybieramy czy wylosowany kafel się obok nas znajdzie, więc sytuacja, w której nic nie możemy zrobić, jest nader sporadyczna.

Walka oparta jest o rzuty kośćmi modyfikowane przez wyposażenie statków. Z jednej strony przy wyrównanej flocie może to być nieco bardziej losowe, z drugiej jednak – naszym zadaniem jest tak wyposażyć flotę, żeby wroga podstępem i fortelem z planszy zmiotą.

SŁOWO NA KONIEC

Eclipse zdecydowanie broni się na wszystkich frontach, każde X jest w grze obecne i dobrze opracowane. Na dowolną liczbę graczy gra sprawdza się bardzo dobrze (aczkolwiek wymaga różnego podejścia), cały zestaw małych sprytnych mechanizmów czyni przebieg rozgrywki bezbolesnym obsługowo i pozwala się skupić na grze.

Pewna doza losowości może części graczy przeszkadzać, ale jeśli tak jest, to znaczy że niepotrzebnie sięgają po tytuł spoza ich kręgu zainteresowań. Bitwy w kosmosie są widowiskowe, możliwość rozbudowy statków, emocjonujące potyczki, możliwość testowania różnych strategii i forteli sprawia, że do Eclipse wraca się często i z bardzo dużą chęcią. Polecam tak mocno, jak już długo nic nie polecałem. Zakup jest konieczny, opór jest bezcelowy. Jak tylko pojawi się wznowienie.



10/10

TYP GRY: 4X, strategiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-6 (14 lat)
CZAS ROZGRYWKI: ok. 45 min. na gracza
WYDAWCA: Rebel.pl
AUTOR: Touko Takokallio
CENA: ok. 270zł
EDYCJA: stosunkowo polska
SKALOWALNOŚĆ: 2-6 dobrze (poniżej 4 graczy to jednak nieco inny typ rozgrywki)
PLUSY I MINUSY:

+ dobra skalowalność, ogrom świetnych mechanizmów, rewelacyjny czas rozgrywki jak na taki typ gry, klarowne zasady;
- wygląd statków wolaający o pomstę do nieba, styl grafiki nie do wszystkich przemawia.



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

POWAŻNE HOBBY

Z Touko Tahkokallio rozmawia Piotr Siłka

Touko Tahkokallio to nowa gwiazda fińskiej sceny planszówkowej. W roku 2011 ukazały się jego trzy gry, z czego jedna z impetem wdarła się do pierwszej dziesiątki najpopularniejszych gier w serwisie BoardGameGeek. Mowa tu oczywiście o Eclipse, czyli jednej z najbardziej oczekiwanych gier ostatniego roku.



foto: Touko Tahkokallio, Mikko Saari

Na początek chciałbym się spytać, czy gry planszowe są popularne w Finlandii? Jak wygląda tamtejsza scena planszówkowa, konwenty?

Scena planszówkowa w Finlandii nie jest może szczególnie duża, ale jest mocna i organizowanych jest sporo interesujących konwentów. Jest też duża liczba aktywnych klubów dla graczy w całym kraju. Wiele z nich działa dzięki członkom Fińskiego Stowarzyszenia Gier Planszowych (Finnish Board Game Society). Także podjęto ostatnio wiele działań skierowanych do projektantów gier, dlatego mam nadzieję, że w niedalekiej przyszłości będzie więcej gier wydawanych przez fińskich autorów. Podsumowując, podczas gdy gry planszowe nie są może tak widoczne w Finlandii jak w Niemczech, to sytuacja jest relatywnie dobra, patrząc na naszych sąsiadów. Jest też kilka firm, które starają się przybliżyć gry planszowe „zwykłemu klientowi”. Zaś niektóre z nowoczesnych gier planszowych można nawet znaleźć na półkach w hipermarketach.

Jak w takim razie zaczęła się twoja przygoda z grami i kiedy zacząłeś je projektować?

Cóż, grałem we wszelakie gry w młodości (RPG'i, komputerowe, planszowe), ale tak naprawdę na nowo odkryłem gry planszowe na początku 2000 roku, kiedy do moich rąk trafił egzemplarz Osadników z Catanu. Przez długi czas z moimi znajomymi graliśmy tylko w tę grę. To miało na mnie bardzo duży wpływ i wtedy po raz pierwszy sobie uświadomiłem, że nowoczesne planszówki to jednak całkowicie co innego, niż znane mi wcześniej gry. Potem nastąpił czas Puerto Rico i tak powoli moja kolekcja gier rosła. Sprawdziłem, że moje konto na BGG powstało w 2005 roku, tak więc tę datę można uznać za moment, w którym moje hobby zaczęło być czymś więcej.

W pewnym sensie o projektowaniu zacząłem myśleć po pierwszych rozgrywkach w Osadników z Catanu. Możliwości wydawały mi się nieskończone i nadal takie mi się wydają. Na początku projektowałem gry okazjonalnie. Jednakże poświęcałem temu coraz więcej czasu

i w pewnym momencie stało się to bardziej poważnym hobby.

Twoje pierwsze trzy gry wydałeś samodzielnie. Co skłoniło cię do podjęcia takich kroków?

To wszystko zaczęło się od mojej pierwszej gry Politix. Zaprojektowanie jej zajęło mi około roku, choć wtedy to było tylko hobby. Politix to taka śmieszna gra karciana na temat fińskiej polityki. Po pierwsze, trudno było znaleźć wydawcę na tego typu niszową grę. Po drugie, miałem dwójkę przyjaciół: Jussi i Ossi, którzy byli zainteresowani wydawaniem gier. Dlatego postanowiliśmy założyć firmę Onni Games i razem pracowaliśmy, by wydać grę. Jussi zrobił ilustracje, a Ossi wiele innych rzeczy, m.in. zaprojektował niektóre elementy graficzne. Po opublikowaniu pierwszej gry, naturalne było rozpoczęcie prac nad następnymi. W kolejnym roku (2010) wydaliśmy grę Aether and Arvutuin. Jest to abstrakcyjna, mózgożerna gra, która jest nieco podobna do gry Samurai. Można w nią zagrać online za darmo na stronie <http://onnigames.com/games/aether/>. Zaś ostatnio została opublikowana w Stanach Zjednoczonych jako Matter przez wydawnictwo Simple Fun.

Jednakże wydawanie gier wymaga bardzo dużych nakładów pracy i do tego jest bardzo ryzykowne, tak więc póki co, będę pracował przede wszystkim jako projektant gier do wynajęcia.

Jesteś teraz pełnoetatowym projektantem gier planszowych, czy też w inny sposób zarabiasz na życie?

Miałem kilka epizodów w swoim życiu, kiedy to głównie skupiałem się na projektowaniu gier planszowych. Jednakże obecnie moim głównym zajęciem jest praca w firmie informatycznej Supercell. Firma ta tworzy gry na tablety i komórki. W ten sposób projektowanie gier planszowych jest znowu moim hobby. Mimo, że najbardziej Kocham gry planszowe, to widzę również duży potencjał w urządzeniach mobilnych, a zwłaszcza w tabletach.

Ostatni rok był dla ciebie dużym sukcesem. Jak długo na niego pracowałeś?

Pierwsze prace nad Principato rozpoczęłem latem 2008 roku i praktycznie skończyłem w 2009. Pierwsze pomysły na Eclipse pojawiły się na wiosnę 2009 roku, ale tak naprawdę praca pełną parą ruszyła pod koniec roku. Sampo dołączył do mnie na początku 2010 roku i od tego momentu intensywnie rozpoczęliśmy pracę nad grą. Proces projektowania Walnut Grove był ze wszystkich tych gier najszybszy, ale także najbardziej intensywny. Razem z Paule rozpoczęliśmy nad nią

prace w połowie 2010 i przed końcem roku wysłaliśmy prototyp do Lookout.

Principato to rodzinny tytuł z mocno popularnym tematem. Nie bałeś się stworzyć kolejnej gry o budowaniu własnego królestwa?

Szczerze mówiąc, nie myślałem o tym kiedy rozpocząłem pracę nad grą. Osobiście bardzo lubię okres renesansu i wcześniej nie pracowałem nad grą o tym temacie. W tym przypadku starałem się znaleźć najbardziej odpowiedni temat pasujący do mechaniki. W czasie prac okazało się, że gra najlepiej wygląda właśnie z tą tematyką.

Walnut Grove był bardzo dobrze przyjęty podczas ostatnich targów w Essen i również w Polsce zbiera dobre opinie. Czy trudno było opublikować grę w wydawnictwie Lookout Games? Czy naprawdę pomysł na grę pochodzi z chęci połączenia Agricoli i Carcassonne, czy jest to tylko chwyt marketingowy?

Jednym z pierwszych pomysłów związanych z Walnut Grove była mechanika układania kafli jako pól i aktywowania ich poprzez wysłanie na nich pracowników. Chociaż w Carcassonne mechanika układania kafli spełnia nieco inną rolę, w obu grach jest to ważny element. Także w obu grach mamy poczucie układania puzzli. Od początku chcieliśmy zrobić grę związaną z rolnictwem. Agricola była dla nas naturalną inspiracją i nawet na początku prototyp nazywał się Agricola Lite. Jednak sama gra ewoluowała w nieco innych kierunkach i ostatecznie niezbyt przypomina Agricolę, choć można mieć podobne odczucia w czasie gry. W obu tytułach musisz żywić swoich pracowników, przeżyć ciężkie lata, a jednocześnie starać się zdobyć jak najwięcej punktów.

Jeśli to możliwe, rozpoczynając pracę nad grą staram się mieć wytypowanego potencjalnego wydawcę. Nawet jeśli gra

Z ciężkimi grami jest tak, że możesz zmarnować wiele czasu na rozmyślanie nad nimi lub stworzyć pierwszy prototyp, tylko po to, by dowiedzieć się, że główny pomysł niezbyt dobrze działa

zostanie opublikowana przez inne wydawnictwo, pozwala mi to bardziej się skupić na grze. W przypadku Walnut Grove o Lookout Games myśleliśmy od samego początku. Poznałem Hanno Girke w 2009 roku w Essen i wydawał się być miłym facetem. Poza tym podobał mu się inny prototyp, który mu wtedy pokazałem, tak więc było to naturalne miejsce, do którego zwróciliśmy się z propozycją wydania gry.

Kiedy rozpoczęłeś pracę nad Eclipse i czy nie bałeś się rozpoczynać tak dużego projektu?

Oczywiście, trochę się bałem rozpoczynając nad nim pracę. Z ciężkimi grami jest tak, że możesz zmarnować wiele czasu na rozmyślanie nad nimi lub stworzyć pierwszy prototyp, tylko po to, by dowiedzieć się, że główny pomysł niezbyt dobrze działa (tak, zdarzyło mi się to kilka razy). W przypadku Eclipse, Sampo i ja spędziliśmy wiele czasu powtarzając reguły przed stworzeniem pierwszego pełnowymiarowego prototypu. Myślę, że było to warte zachodu, bo pierwszy test okazał się dużym sukcesem. Tak naprawdę, po pierwszych paru partiach mieliśmy w miarę solidny rdzeń gry i potrzebował on jedynie niewielkich (choć wielu) zmian.

Eclipse już od kilku miesięcy utrzymuje się jako najbardziej gorący tytuł na stronie BGG. Wiem, że też wiele osób czekało bardzo na tę grę. Czy sądziłeś, że zdobędzie taką popularność?

Podczas pracy nad grą mieliśmy niesamowity odzew od naszych testerów. Także my sami bardzo lubiliśmy w nią grać. Ale oczywiście, nigdy nie możesz być pewien jak gra zostanie odebrana przez większe audytorium. Gra wynagradza zaangażowanie i doświadczenie, potrafi być brutalna dla nowych graczy i łatwo można dać się zwieść, że jest to losowa gra, ale tak naprawdę nie jest. Mimo wszystko miałem nadzieję, że gra będzie dobrze przyjęta i niesamowite jest to, że mogę obserwować jak moje nadzieje się spełniają i to z taką mocą!

Jakie są twoje plany co do stworzonego uniwersum? Czy już planujesz jakieś dodatki?

Tak, mogę powiedzieć, że obecnie pracujemy nad dodatkami do gry. Tak naprawdę prace te ruszyły od razu po tym, jak skończyliśmy pracować na główną grę. Myślę, że jest wiele rzeczy, które można dodać do gry w naturalny sposób. To powinno zwiększyć regrywalność tytułu, a także jego głębię bez ściągania jej w dół. Mam też nadzieję, że dodatki dadzą możliwość graczom lepszemu dostosowania gry do ich oczekiwań.

Jak to się stało, że Eclipse zostanie przeniesione na platformy elektroniczne i to przez polską firmę Big Daddy's Creations?

Chłopaki z Big Daddy's Creations skontaktowali się ze mną, że są zainteresowani implementacją gry. Po negocjacjach zgodziliśmy się na warunki współpracy. Powiem szczerze, że znając poprzednie gry wypuszczane przez nich, wprost nie mogłem się doczekać ostatecznych rezultatów.

Czy możesz zdradzić jakie gry twojego autorstwa ukażą się w tym roku?

Obawiam się, że w tej chwili nie mogę wiele powiedzieć. Jest kilka projektów, nad którymi obecnie pracuję i mam nadzieję, że ujrzą one światło dzienne. Ale, jak to bywa w tym biznesie, nigdy nie wiesz jak naprawdę sprawy się potoczą, dlatego myślę, że lepiej za dużo nie mówić. Jedynie co mogę zdradzić to to, że wspomniany gra Arvutitn ukaże się na rynku europejskim nakładem jednego z niemieckich wydawców.

Dziękuję uprzejmie za wywiad.





Mariusz Bogacki

ORA ET LABORA

Modlitwa to za mało, czyli ekonomia w średniowiecznym klasztorze

- Rosenberg się skończył.
- No co ty! Ktoś, kto stworzył Agricolę i Le Havre nie może tak po prostu się skończyć!
- Jak nie, jak tak. Gość od ponad dwóch lat nie zrobił nic wartego uwagi.
- A At the Gates of Loyang? A Merkator?!
- Proszę cię... przeciętna gra familijna i gra robiona na kolanie, to nie są gry warte uwagi. Rosenberg się skończył.

Tak mniej więcej wyglądała rozmowa mojego wewnętrznego pesymisty z optymistą. Podczas gdy pesymista świętował swój triumf, optymista potajemnie zabierał się do grania w najnowszą grę wspomnianego autora, czyli Ora et Labora. A kto pisze tę recenzję? Odpowiedź poniżej.

SZRANKI I KONKURY

Franciszkanie, benedyktyni, a może cystersi? Kto najlepiej rozwinie swoje opactwo, przyciągnie wiernych i przypo-

dobą się papieżowi? Kto zgromadzi najwięcej relikwii, napisze najwięcej świętych ksiąg i wyprodukuje najwięcej wina, oczywiście mszalnego? O tym mniej więcej opowiada Ora et Labora. Gra o zdobywaniu surowców, wznoszeniu budynków, w których pozyskuje się nowe surowce lub przetwarza stare, aby wytworzyć kolejne, które sprzedamy lub wymienimy na inne itd., itp. Wszystko oczywiście po to, aby zdobyć najwięcej punktów na koniec gry i okazać się najlepszym zarządcą klasztoru. Łał! Trochę ironizuję, ale nie mam wątpliwości, że Ora et Labora to typowa ciężka eurogra o zdobywaniu punktów zwycięstwa. Gra co prawda jest mocno osadzona w temacie, poszczególne mechanizmy się z nim dosyć dobrze łączą, ale klimatem bym tego nie nazwał. Być może mam inny pogląd na klimat w grach, ale

naprawdę trzeba trochę wysiłku i chęci, aby dostrzec, że budowa Rzeźni w sąsiedztwie osady daje ujemne punkty. Niby klimatyczne, bo kto chce mieszkać obok budynku, w którym szlachtują niewinne owieczki, ale tak naprawdę podczas gry widzi się tylko te ujemne punkty bez wnikania w tego przyczyny. Ponieważ cenię bardziej atmosferę spotkania przy planszy, niż klimat narzucany przez grę, dlatego ilość klimatu w Ora et Labora jest dla mnie w zupełności satysfakcjonująca. Pytanie tylko, czy satysfakcję daje rozgrywka w grę, po raz kolejny opartą na budowaniu i przetwarzaniu surowców jednych w drugie oraz w kolejne punkty zwycięstwa?

WARIANTOWE WARIACTWO

Zacznijmy jednak od początku. Znakiem rozpoznawczym gier Rosenberga jest m.in. wariantowość rozgrywki. Rozwiązanie z dobrym skutkiem zastosowane w Agricoli czy Le Havre niepokojąco rozrosło się w Merkatorze. Niestety, Ora et Labora poszła pod tym względem w ślady tego ostatniego i oferuje mało strawny mieszmasz wariantów. Wariant krótki dla 3-4 graczy, wariant krótki dwuosobowy, wariant długi dwuosobowy, wariant jednoosobowy, a na dobitkę wszystko to słabo opisane w instrukcji, która co rusz odsyła z zasad jednego wariantu do zasad drugiego. Mamy też wariant francuski dla miłośników wina i wariant irlandzki dla tych, którzy preferują piwo i whiskey (gdyby był wariant szkocki napisałbym whiskey). Gdyby i tego było mało, to jeszcze instrukcji jest kilka. Jest instrukcja szczegółowa, którą trzeba przeczytać, aby zagrać. Jest przygotowanie do gry, które trzeba przeczy-

tać, aby grę przygotować do rozgrywki. Jest wprowadzenie do gry, które można zupełnie zignorować. Jest też indeks wszystkich budynków występujących w grze, ze szczegółowym wyjaśnieniem zasad ich działania, przykładami, a czasem poradami do czego dany budynek wykorzystywać. Lektura nieobowiązkowa, ale ciekawa i przydatna. Są jeszcze pomoce graczy, na papierze tak cieniutkim, że nawet nie brałem ich do ręki (tak naprawdę ani razu nie miałem takiej potrzeby). Oj tak, to może zniechęcić, dlatego doradzam cierpliwość i spokój. A ten przyda się zwłaszcza, gdy zasiądziemy do gry dwuosobowej. Warunek zakończenia gry w tym wariantcie jest bowiem dla mnie mocno dziwny. Gra się do momentu, gdy w puli zostanie określona liczba (lub mniej) budynków. A co, jeśli gracze postanowią nie budować tych ostatnich leżących jeszcze w puli budynków? Ano, gra nigdy się nie skończy! Widzę tu spore pole do popisu dla



pragnących pobijać kolejne rekordy Guinnessa. Sytuacja taka jest wprawdzie teoretyczna, ale sam fakt, że taka możliwość istnieje uważam za spory minus. Minusem jest też wariant „krótki” dwuosobowy, który krótkim wcale nie jest, bo - jak zostało sprawdzone empirycznie - trwa tyle samo co wariant nazwany długim.

MÓDL SIĘ I HARUJ

Tytułowe módl się i pracuj w grze występuje, tyle że z dużym naciskiem na pracę. Modlitwa zdarza się jedynie w momentach oczekiwania na naszą kolej, gdy modlimy się, aby nasz współgracz doznał olśnienia i w końcu zrobił jakiś ruch. Przyznam, że przestoje w grze 3 i 4-osobowej bywają długie, a my w tym oczekiwaniu trochę się niestety nudzimy. Sytuacja zmienia się bowiem dosyć mocno z każdym ruchem kolejnego gracza i gdy kolejką wraca do nas musimy zwykle opracowywać plan działania od nowa, wśród modlitewnych pomruków współgraczy. Z początku zrzuciałem to na karb braku znajomości gry, ale nawet po kilku rozgrywkach sytuacja nie uległa poprawie. W grze 2-osobowej wygląda to już lepiej i gra toczy się szybciej i sprawniej (pod warunkiem, że gracze zakończą grę, o czym już wspominałem).

A na czym konkretnie polega nasza praca? Jako opat, każdy z graczy zarządza klasztorem oraz przyległymi doń terenami. Pomagają mu w tym trzej mnisi (przeor i dwaj bracia zakonni), których wysyłamy do budynków, aby tam wytwarzać różnego rodzaju dobra, ulepszać je i przerabiać na inne. Z początku każdy gracz dysponuje niedużym skrawkiem ziemi, który częściowo porośnięty jest lasem, a w części pokryty jest torfowiskami. Ta mała prowincja zakonna posiada także trzy budynki startowe od razu gotowe do użycia. W miarę postępu gry, lasy karczujemy, torf wykopujemy i kupujemy nowe tereny pod budowę kolejnych budynków. Kilka razy w ciągu gry mamy także możliwość założenia osad, które mogą przynieść na koniec gry sporo dodatkowych punktów, co zależne jest od otaczających osady budynków oraz innych osad. Aby móc wznosić budynki i zakładać osady musimy mieć puste pole pod budowę, które dodatkowo musi spełniać pewne warunki. Otóż niektóre budynki i osady wymagają odpowiednio ukształtowanego i położonego terenu pod budowę (np. wybrzeże, pogórze, góry), a występujące w grze budynki klasztorne muszą być dodatkowo budowane w sąsiedztwie innych budynków klasztornych. Wszystko to sprawia, że zagospodarowanie przestrzenne naszej prowincji

jest bardzo istotne i wyraźnie odróżnia Ora et Labora od wspomnianych wcześniej poprzedniczek. Do budowy potrzebne są także różnego rodzaju dobra (surowce). Ilość produkowanych dóbr określa kierat. Rozwiązanie genialne w swej prostocie, które po pierwsze odmierza kolejne etapy gry i - co ważniejsze - eliminuje tak żmudne dokładanie dóbr na planszę znane z Agricoli i tak uciążliwe układanie żetonów w stosy, kupki, a czasem i hałdy znane z Le Havre. Kierat mi się podoba. Podobnie zresztą jak podoba mi się manewr z wysyłaniem naszych i należących do pozostałych graczy mnichów do pracy. Mnich postawiony w budynku pozostaje w nim dopóty, dopóki wszyscy nasi mnisi nie znajdą się w budynkach. Gdy w końcu taka sytuacja nastąpi to z początkiem następnej rundy trzej mnisi do nas wracają, gotowi do wykonania kolejnych zadań. Możemy też zapłacić za kontrakt i wysłać mnicha innego gracza do należącego do tego gracza budynku, aby wykonać potrzebną nam akcję. Dodatkowo jeden z mnichów (przeor) ma cechę specjalną, która pozwala mu wykonać akcję w dopiero co zbudowanym budynku. Każdy więc kombinuje, aby z tej możliwości maksymalnie korzystać, aby czasem zablokować innego gracza korzystając z jego mnichów i budynków. Może to też zadziałać w drugą stronę i pomożemy komuś szybciej odzyskać jego mnichów, ale taki już orok tego rozwiązania, które mi osobiście przypadło do gustu. Wysyłamy więc mnichów do budynków, by ci pracowali w pocie czoła, budujemy budynki, by mnisi mieli gdzie pracować (oczywiście w pocie czoła), czasem wykarczujemy las lub wykopujemy torf, a to wszystko do momentu fazy osad. Wówczas to możemy za cenę opału i żywności (niepotrzebnych do budowy budynków) założyć wspomnianą wcześniej



osadę. Standardowo w grze występuje 5 faz osad, zaś w grze dwuosobowej są 4 takie fazy. Teoretycznie nie ma przymusu zakładania osad. Nie ma więc kary za niewywiązanie się z tego zadania, co tak boleśnie odczuwalne było w przypadku żywienia pracowników w Le Havre i jeszcze boleśniej w Agricoli. Ale ten brak presji jest pozorny i chcąc myśleć o przyzwoitym wyniku musimy jednak

osady budować. Ale faktem jest, że presji ze strony gry się tak mocno nie odczuwa. Osobiście ani mnie to żębi, ani grzeje. Działa to dobrze i może to i lepiej, że sprawa jest nieco inaczej rozwiązana niż onegdaj w grach Rosenberga bywało. Tak więc tutaj też mały plus. Wypadaloby napisać jeszcze coś o wariacie jednoosobowym, którego celem jest zdobycie minimum 500 punktów. No cóż, zagrałem, działa, było nawet fajnie, więcej pewnie nie zagram.

Rozchodzi się o to, aby minusy nie przysłoniły nam plusów

Nie da się ukryć, że Ora et Labora wyewoluowała ze swych wielkich poprzedniczek. Worker placement z Agricoli, tworzenie budynkowego imperium i przerabianie mnóstwa surowców w kolejne mnóstwo surowców znane z Le Havre nie pozostawiają złudzeń. Podobieństwa są. Jednak pomimo tego, podczas gry nie odczuwałem jakbym grał w kłona poprzedniczek. Być może na to odczucie, wpływ ma kierat, a może brak bezpośredniej presji ze strony gry, a może myk z wysyłaniem mnichów do budynków. A może połączenie wszystkich tych rzeczy? Generalnie, gdy już przebrniemy przez gąszcz wariantów i stos instrukcji okaże się, że mamy do czynienia z bardzo dobrą eurogrą, która ilością opcji i możliwościami może nieźle przegonić nasze szare komórki i to bynajmniej nie na dystansie sprinterskim, ale co najmniej na półmaratonie. Gra jest świetnie zbalansowana i nie ma oczywistych ruchów, które zdecydowanie lepiej punktują od innych. A punktują trzy rzeczy. Budynki, osady oraz niektóre dobra (np. księgi, relikwie, cuda). Moje dotychczasowe 10 rozgrywek pokazało, że nie można zaniedbać żadnego z tych aspektów, ale można nastawić się bardziej na któryś z nich i wydaje się, że każdy daje równe szanse na zwycięstwo. Tak duża ilość opcji niesie ze sobą też pewne niebezpieczeństwo. Otóż pierwsze gry mogą nieco zniechęcić i przytłoczyć, ale z każdą następną rozgrywką gra zyskuje w moich oczach i wygląda na to, że Rosenberg powraca w bardzo dobrym



stylu i wcale się nie skończył (mój wewnętrzny pesymista szlocha w kącie). Jedynym dosyć poważnym mankamentem jest czas gry, który oscyluje wokół ponad godziny na jednego gracza, co jest wynikiem ponadprzeciętnym.

ASCEZA

Na koniec zostawiłem sobie kwestię wyglądu i wykonania, która jest dla mnie ważna i pewnie dlatego nie lubię grać w samoróbki i gry marnie wydane. W przypadku Ora et Labora po entuzjastycznym przyjęciu przez graczy, informacji o cenie gry, pojawiły się od razu głosy rozpaczki mówiące o słabej jakości wykonania jej elementów. Ja takiego dramatu

nie widzę i jedyną rzeczą, którą uznaję za wadę w kwestii jakości to lekko wyginające się plansze terenu, na których układamy karty. Niestety na płaskiej i gładkiej powierzchni wykazują one tendencje do obracania się, a nieopatrznie potrącone potrafią nawet zrobić potrójnego axla z podwójnym toeloopem. Odginanie plansz w drugą stronę przynosi tylko chwilowy efekt, dlatego rozwiązaniem jest granie na obrusie, serwecie czy innym bieżniku. Plansze te są natomiast całkiem trwałe i nie ulegną szybkiemu zniszczeniu. Co do wyglądu to mam tylko jedną małą uwagę. Osady powinny być mocniej wyróżnione od reszty kart, bo przy końcowym liczeniu punktów trzeba wyteżać wzrok, by je odnaleźć. Ogólnie wygląd i jakość jest poprawna i dramatu z pewnością nie ma. Więcej grzechów nie pamiętam. Amen.



9/10

TYP GRY: ciężka, ekonomiczna eurogra
LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (od 12 lat)
CZAS ROZGRYWKI: ok. 60 min. na gracza
WYDAWCA: Lacerta
AUTOR: Uwe Rosenberg
CENA: ok. 119 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: od 1 do 3 - dobrze, 4 - średnio
PLUSY I MINUSY:
 + wymagająca, ale w pozytywnym sensie, gra zyskuje z rozgrywki na rozgrywkę, wiele dróg prowadzących do zwycięstwa;
 - warunek końca gry w wariancie dwuosobowym, nienajlepsza instrukcja, długi czas gry i spore przestoje zwłaszcza w grze 4-osobowej.



O RECENZENCIE: To już prawie dekada, od kiedy zacząłem interesować się grami planszowymi. Można powiedzieć, że kryzys znużenia mam już za sobą i wciąż czerpię radość z grania i ze spotykania się przy tej okazji z ciekawymi ludźmi. Cięższe, ekonomiczne, strategiczne eurogry to jest to, co lubię najbardziej.

reklama

RECENT TOYS INTERNATIONAL



IcoSoku

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

Zdobyte nagrody i wyróżnienia:



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



Equal

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

Wyłączny dystrybutor w Polsce:



NASZE GRY TO DOSKONAŁY POMYSŁ NA PREZENT DLA KAŻDEGO!

Agnieszka Weidemann

GYGES

Pokochać lub znienawidzić

Doskonała gra logiczną to taka, która potrafi przetrwać w kulturze człowieka kilka tysięcy lat i nie stracić na świeżości. To gra, która ciągle jest rozwijana na bazie prostych mechanizmów, bez ich zmiany, cechująca się dużą głębią strategiczną, taktyczną, a nawet filozoficzną. To gra z duszą. Nie znam innej tak doskonałej gry jak Go, jednak nie odrzucam współczesnych propozycji. Takich jak choćby Gyges.



8/10

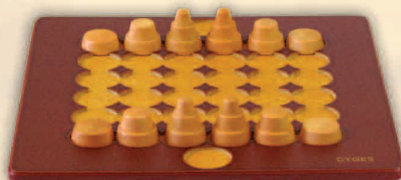
TYP GRY: logiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 (od 8 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: ok. 5-30 min.
 WYDAWCA: Gigamic
 AUTOR: Claude Leroy
 CENA: ok. 100 zł
 EDYCJA: międzynarodowa,
 polska instrukcja
 SKALOWALNOŚĆ: dobra
 PLUSY I MINUSY:
 + mechanika, wersja
 zaawansowana;
 - przeliczanie ruchów i ich
 ograniczona liczba.



Gygies zarzuca się często, że jest bardzo krótką i płytką grą, można by powiedzieć - grą „jednego” ruchu. Taką wydawała mi się na początku. Dopóki nie zagrałam z doświadczonymi graczami na stronie www.gyges.com. Nie ulega wątpliwości, że aby dobrze grać, trzeba ćwiczyć, przede wszystkim z kimś silniejszym, nawet przeciw sztucznej inteligencji. I nie poddawać się na początku drogi, mimo przegranej w 3-4 ruchu.

Zasady gry są bardzo proste. Piony w grze są wspólne, nie ma podziału na czarne i białe. Wynika z tego, że gracze posiadają niesprecyzowaną liczbę pionów. Choć początkowo na gracza przypada 6, to zmienia się to w trakcie gry dość znacznie, bez mechaniki zbijania. Do dyspozycji są 3 rodzaje pionów, poruszane w sposób intuicyjny, w poziomach lub pionie, po plan-szy o wymiarach 6x6 pól: 1-pierścieniowe przesuwane są o 1 pole; 2-pierścieniowe o 2 pola, ale koniecznie przez 1 puste pole; 3-pierścieniowe o 3 pola, w tym 2 puste. Piony mogą zakończyć ruch na już zajęтым polu. W takiej sytuacji albo nabywają cechę pionu znajdującego się tam i pokonują pola zgodnie z jego zasadami, albo następuje zamiana pionów, zgodnie z zasadami zaawansowanymi - pion zamieniony musi zostać położony na dowolnym polu tak, by nie blokować możliwości do wykonania w danym układzie ruchu przeciwnika. Ta ostatnia zasada jest ważną częścią gry - nadaje jej większą głębię i daje bardzo dużo możliwości strategicznych. Wystarczy przyjrzeć się grom mistrzów, każdy korzysta z tej zasady, przez co rozgrywki są dłuższe, mądrzejsze i emocjonujące. Jest to świetne narzędzie obrony i ataku, bez którego nie wyobrażam sobie dalszej

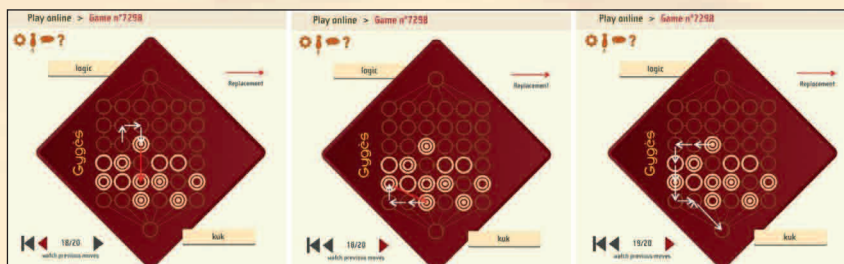
gry. Istnieje jeszcze jedna ciekawa zasada pozwalająca na ponowne wejście pionu, w trakcie tego samego ruchu, na to samo pole, pod warunkiem, że opuści je/wejdzie na nie z innej strony. Przesuwanie pionów przez gracza może odbywać się tylko z najbliższej mu linii. Stąd w trakcie gry liczba ich zmniejsza się. Owszem, na planszy można wykorzystać wszystkie, ale w danej turze liczba możliwych do poruszenia pionów jest bardzo ograniczona.



W grze nie można skupiać się tylko na ataku lub obronie, bo bardzo łatwo coś przeoczyć. Przeoczenie zaś, w większości przypadków, kończy się przegraną, czyli wprowadzeniem przez przeciwnika pionu do bazy po naszej stronie planszy. Nigdy nie spotkałam się z sytuacją remisową. W pierwszych potyczkach początkujący gracz zwykle gra defensywnie, próbując za wszelką cenę blokować ruchy przeciwnika. Dopiero z czasem zaczyna

atakować. Zastanawiało mnie, czy istnieją jakieś dobre pozycje startowe dla pionów. Podobno są, w dodatku zależne od tego czy gra się jako pierwszy, czy drugi gracz. Podpatrując mistrzów da się zauważyć często pojawiającą się konfigurację, w której skrajne pozycje zajmują piony 3-pierścieniowe. Rozegrane partie uświadomiły mi również, że bardzo ważnym pionem jest ten z 1 pierścieniem - wielokrotnie okazał się być bardzo pomocny.

Jest jeszcze jedna niepisana zasada, zresztą odnosząca się do każdej gry: Graj! A z gry na grę wiele elementów stanie się oczywistych. W domu wygrywam ze wszystkimi, z doświadczonymi graczami online ciągle przegrywam i to z kretesem. Są mistrzowie, którzy po ponad 200 wygranych partiach i zaledwie kilkunastu przegranych, szukają innych, trudniejszych wyzwań, nie wracając już do tej gry. Są gracze, którym nie podoba się niewielka liczba ruchów i matematyczne podejście do oceny przydatności danego zagrania, tj. ciągle przeliczanie możliwych tras pionów swoich i przeciwnika. Mimo, że grę można zakończyć średnio po 12-20 ruchach (choć partie powyżej 50 ruchów też da się rozegrać), polubiłam Gyges i to bardzo.



Przykładowa sekwencja ruchów pomiędzy graczami online.



O SZTUCE PROJEKTOWANIA GIER LOGICZNYCH

Z Claude Leroy'em rozmawia Agnieszka Weidemann

Czy mógłby mi Pan opowiedzieć coś o sobie?

Urodziłem się w 1952 r. we Francji. Interesowałem się literaturą i przez jakiś czas chciałem zostać pisarzem. Jednak coś ciągnęło mnie w kierunku projektowania gier abstrakcyjnych: tutaj myśl o doskonałości ma sens i ma się pewność, że wszystko jest kompletne, kiedy mechanizm działa; to jest jak nowe, czyste jak diament prawo w matematyce. Nie można powiedzieć tego samego o innych dziedzinach sztuki, chyba że

ktoś jest megalomańskim głupcem... To było bardzo ekscytujące, jednak gry abstrakcyjne nie odnoszą sukcesu przez długi czas, który jest potrzebny na to, by gra zaistniała w umysłach wielu ludzi; przez wiele lat na niej nie zarobisz, więc musisz mieć inną pracę, by płacić za to niedochodowe działanie. Tak zostałem nauczycielem (francuskiego, łaciny i greki), co pozwoliło mi poświęcić czas wolny na te bardzo niepewne poszukiwania – na szczęście sprawia mi to przyjemność i w dodatku uważam, że

uczenie i granie to uzupełniające się działania.

Gyges to Pana pierwsza gra logiczna? Jaka jest jej historia? Czy nazwa nawiązuje do mitycznego króla Gyges?

W rzeczy samej, Gyges była moją pierwszą abstrakcyjną grą. Jej historia jest opowieścią o poszukiwaniu, jak poszukiwanie Moby Dicka lub Świętego Graala; wcześniej byłem szachistą, ale fakt, że zbijasz figury przeciwnika był dla mnie źródłem frustracji. Marzyłem o grze, w której prócz konfigu-



racji nic nie jest ważne, o grze, w której wszystkie pionki pozostają na planszy, o grze, w której ilość nie gwarantuje przewagi; to było platońskie marzenie: jako absolutnie początkujący naiwnie wyobrażałem sobie, że ta gra czekała na swojego wynalazcę, gdzieś w oceanie nieodkrytych koncepcji. Zdziwiającym jest, że w końcu ją odkryłem! Zabrało mi to 12 lat (od 20 do 32 roku życia), choć wielu moich przyjaciół twierdziło, że nie odniosę sukcesu, bo nie chcę zakończyć poszukiwań. Nie było to dalekie od prawdy, bo gdy w końcu mi się udało, popadłem w przygnębienie. Poczułem się lepiej, gdy zrozumiałem dlaczego proces zabrał mi tak dużo czasu – chciałem wprowadzić zbyt wiele elementów, co jest powszechne przy pierwszej grze; następnie, że wszystkimi usuniętymi elementami mogłem zacząć od nowa i wymyślać inne gry.

Nazwa tego pierwszego dzieła odnosi się do króla Gygesa (mit opowiada o zdobyciu przez niego tronu dzięki magicznemu pierścieniowi, który czynił go niewidzialnym) z dwóch powodów: elementy gry były w rzeczywistości pierścieniami, a niewidzialność w mitach, symbolizowała moc inteligencji przeciw brutalnej sile: gdy grasz i przegrywasz przeciw komuś, kto jest sprytniejszy od ciebie, to zwykle mówisz, że "nie zauważyłeś"; tak jak w historii Ulissego przeciw Cykloptom, Dawida przeciw Goliatowi. Nazwa ta więc bardzo pasowała do gry abstrakcyjnej.

Jak się projektuje gry logiczne?

Chcąc zaprojektować grę abstrakcyjną, zaczynam od specyficznego pomysłu, który powinien być czymś naprawdę nowym w tym świecie, takim „ludemem” [tłum. w ramce]. Tym są w przypadku Gyges: wszystkie elementy tego samego koloru (brak podziału na „czarne” i „białe”), oraz możliwość poruszania tylko najbliższych pionków. W przypadku gry Mana: pole, na którym znajdzie się ostatni pion jednego gracza wyznacza pole startowe przeciwnika. Istnieje również kilka stałych w mojej twórczości: wszystkie moje plansze stosują się do struktur babilońskich, wielokrotności 6 (często plansze 6x6); ruchy są na ogół o 1, 2, 3 pola, co odpowiada w moim

Ludem – jest podstawową jednostką gry, często równoważną regule gry. Cechą charakterystyczną jest mimetyzm, czyli zdolność przechodzenia z jednej gry do innej.

odczuciu modelowi indoeuropejskiemu (rodzaj żeński, męski i nijaki), liczba kombinacji musi być nieograniczona w odniesieniu do ludzkiej skali; pierwszy gracz nie może mieć przewagi oraz nie może być żadnych remisów: zawsze jest zwycięzca i przegrany; przynajmniej, że wszystkie te elementy stały się dla mnie rodzajem obsesji, one są w jakimś stopniu moim osobistym wzorcem.

Ile czasu zajmuje Panu wymyślenie mechaniki i dopracowanie jej?

W moim przypadku do momentu ukończenia gry wiedzie długa droga, może być długa po tym, jak znajdę nowy mechanizm, na którym gra jest oparta. Problemem nie jest znalezienie czegoś oryginalnego na początek, problemem jest uzyskanie koktajlu mechanizmów (mojego tzw. „ludeme”), który jest interesujący, łatwy do zagrania, pozbawiony defektów. Czasem mam te wszystkie mechanizmy w moim osobistym zbiorze pomysłów, ale tracę wiele czasu zanim znajdę ten odpowiedni dla danej gry. Po latach bezskutecznych poszukiwań, dochodzi do mnie w końcu, że łączyłem złe mechanizmy; wtedy rozwiązaniem jest wzięcie mechanizmu z jednego projektu i przeniesienie go do następnego, uwzględniając oczywiście jego specyfikę i zawieszenie w danym projekcie. Tak więc te mechanizmy są dla mnie jak atomy w przyrodzie – ich kombinacja może dać wiele różnych wyników, a ja muszę znaleźć odpowiednią mieszaninę, obawiam się, że dla niektórych z nich jedno ludzkie życie może być niestety zbyt krótkie. Pocięszam się myślą, że te złośliwe mechanizmy są towarzyszami mojej podróży i dzięki nim nie będę się nudził; myślę, że to najważniejsze.

Ile gier Pan zaprojektował i ile jest wydanych? W serwisie BoardGameGeek znalazłam 6 tytułów.

Trudno mi powiedzieć, ile zaprojektowałem gier, bo niektóre z nich są awatarami wcześniejszych projektów, a te z kolei tworzą następne, które znów będą zastąpione. W rzeczy samej, mam zestaw około 6 gier. Ukończone są Gyges i Mana, pozostałe są po prostu awatarami jeszcze nieznanymi gier, tych jeszcze nienarodzonych, a ja, jak okrutny ojciec, zniszczyć je, gdy uznaję, że są przestarzałe i muszą ustąpić miejsca swoim sukcesorom. Tak też moje gry mają dość krótki żywot (kolekcjonerów to cieszy, wydawców wcale).

Gra Pan w swoje gry? Ma Pan jakąś ulubioną swoją lub innych autorów? Obserwuje Pan czasem graczy Gyges-online? Gra Pan może w GO?

Gram w swoje gry w celach testowych tak długo jak muszę. Jednak każdego dnia grywam w mój ulubiony Gyges. Jest to bardzo ciekawe doświadczenie, ponieważ teoria tej gry zmienia się nieustannie, gdy za nią podążasz a i tak pozostaje odległa jak linia horyzontu. Dla twórcy pasjonującego jest świadomość, że jego dzieło go przerosło. Wymyślenie gry nie czyni cię dobrym graczem danej gry: musisz się uczyć tak jak inni. Niektórzy gracze Gyges-online są tak dobrzy, że w trakcie gry ze mną, ja ledwie pojmuję co oni robią.

Nie gram w gry innych autorów, obawiając się wpływu niektórych ich „ludemes”; czuję się jak ci kompozytorzy, którzy nie słuchają innych melodii, nie chcąc później kopiować czegoś bezwiednie.

Wspomniałem wcześniej, że w młodości byłem szachistą. Go mnie fascynuje, ale nie jestem w stanie znaleźć czasu, by w to grać: uważam, że to problem cywilizacji, w kulturze zachodniej nie ma tak dużo wolnego czasu, by grać w Go. W moim odczuciu, nasz rytm życia nie jest zgodny z tą bardzo kontemplacyjną sztuką...





Maciej Kasprzyk

2019: THE ARCTIC

2 godziny ruchów Browna

Projekt Andrzeja Kurka to eksperyment, w którym jeden gracz rekrutuje wojsko, drugi się nim przemieszcza, a trzeci zawiera pokój.

Pod względem umiejscowienia w czasie 2019: THE ARCTIC stanowi ciekawostkę, być może nowy gatunek. Gra nawiązuje do dzisiejszych artykułów w prasie (na profilu BGG umieszczono do nich linki) i stawia prawdopodobną hipotezę, jak może wyglądać rzeczywistość za kilka lat. Prawdopodobną, a więc bez statków kosmicznych. I bez arktycznego lodowca.

Gdybym miał ustawić klimaty według rosnących emocji, powiedziałbym: abstrakcyjne, daleki science-fiction, historyczne, współczesne, niedaleka przyszłość. Nie wiem dlaczego, ta ostatnia stanowi tak rzadko eksplorowany teren. Potencjalnie mieszka w niej wiele przebojów, np. „2012: the Koniec Świata”, czyli metafizyczna gra z pustym pudełkiem.

Według „Arctica” w 2019 wybuchnie konflikt o podział arktycznych złóż ropy naftowej, gazu ziemnego i kryształów metanu. Lodowiec zniknie na tyle, że będzie możliwe stawianie platform wiertniczych, a rywalizować o prawo do przyznawania koncesji będą USA, Kanada, Rosja, Unia Europejska, Norwegia oraz - w niewielkim stopniu - Chiny.

Kraje są zróżnicowane silniej niż w typowej planszówce. Produkują armie z różnymi szybkościami, inaczej zarabiają i posiadają większe lub mniejsze tereny na starcie. Na tyle dobrze oddano polityczne realia, że Norwegia, Kanada i Chiny nie mają absolutnie żadnych szans na zdominowanie Arktyki. Ale nie stanowi to problemu, bo wygrywają nie państwa, tylko gracze.

CIEKAWA CZY PO PROSTU PRZEKOMBINOWANA?

Podczas partii jesteśmy niezależnym koncernem wydobywczym. Obserwujemy cały konflikt z pewnego dystansu, współ-

pracujemy z wieloma państwami, zlecamy im budowę platform wiertniczych, płacimy koszty koncesji i liczymy, że nasza inwestycja pozostanie bezpieczna mimo trwających walk. Wygrywa ten, kto zachowa jak najwięcej platform na koniec gry, najlepiej wydobywających surowce jednego rodzaju.



Pomysł rozdzielenia państw od graczy nosi ślady mojej ulubionej gry, Imperiała. Sądząc po profilu BGG, autor „Arctica” również ją uwielbia, bo w jego kolekcji widnieje ocena 10 z dopisanym komentarzem: „11!”.

Ale szczegóły ukazują więcej różnic niż podobieństw tych projektów. Dysponujemy kilkoma pionkami lobbystów, które na początku tury rozstawiamy na torze licytowania kolejności. Stamtąd przenosimy je do sztabów państw, na pola oznaczone 1, 2 i 3. A po rozstawieniu wszystkich nadchodzi aktywacja i ponownie przenosimy te same pionki, tym razem na pola akcji.

Trudno o bardziej zawile rozwiązanie. Aby cokolwiek zrobić, np. wybudować platformę na terenie Rosji, musimy przejść pionkiem trzy miejsca

na planszy. Rację bytu tej biurokracji próbuje nadać system pozostawiania pionków w sztabie. Na koniec tury część lobbystów do nas nie wraca.

Zdjęcie obok przedstawia sztab USA. Czarny pionek w dolnym rzędzie przejdzie na pole 3, zgodnie z nadrukowaną strzałką. Podobnie biały pionek przejdzie na pole 1, ponieważ znajduje się bliżej prawej strony niż jego przeciwnik. Pole 2 pozostanie dostępne. Jeden czarny pionek wróci do gracza.

Wydaje się, że w tej złożoności musi być coś interesującego, że czekają na zbudzenie niesamowite zagrania. Kolejne partie testowe przynosiły to samo pytanie: czy Arctic jest ciekawy, czy po prostu przekombinowany? Po pięciu partiach odnoszę wrażenie, że przekombinowany jak kino 7D. Mimo obszerności reguł uparcie obowiązuje jeden schemat: pionek z pola 1 wchodzi na budowę platformy, z pola 2 na dyplomację, z pola 3 na strajk. Niezwykła koncepcja Imperiała doczekała się dość nużącego opracowania.

KOLOR MNIEJ CZARNY

Wygląd gry stał się tematem żartów na moich spotkaniach. Nigdy nie widziałem tak źle przygotowanych komponentów w grze za około 160 zł. Przy dotknięciu, szorstkość drewnianych lobbystów sprawiała wrażenie, jakby pochodziły z pociętych mebli, starych krzesel, szafki stołów. Biała farba zszarzała

2019 The ARCTIC



i pionki wydawały się przetarte od nowości. Pozostałe dostępne kolory? Drewniany, czarny i „mniej czarny”. Tak nazwaliśmy bardzo ciemny brąz i zdarzały się problemy z jego rozróżnieniem.

W moim egzemplarzu brakowało kilku drewnianych statków. W pierwszej chwili bardzo się tym zmartwiłem, bo na każdy kraj przewidziano inny limit wojsk i wydawało się to istotne w grze poniekąd militarnej. Dołożyłem więc szklane żetony. Ale – tutaj przewrotna radość – nigdy z nich skorzystałem, bo prowadzenie walki okazało się jeszcze większym nieporozumieniem niż jakość wykonania.

RUCHY BROWNA

Każde państwo w „Arcticu” jest kierowane przez kilku graczy jednocześnie, więc gdy dochodzi do niszczenia platform wiertniczych za pomocą walki, partia nabiera absurdalnego charakteru. Jeden gracz rekrutuje wojsko, drugi się nim przemieszcza, a trzeci zawiera dyplomatyczny pokój. Zdarza się, że ktoś buduje statki, które następnie burzą jego własne platformy, bo tak decyduje następna osoba.

Militarny problem dobrze widać na przykładzie USA i Rosji. Te kraje uosabiają archetypy agresora i ofiary: USA posiada najsilniejszą armię, Rosja – największe tereny. Teoretycznie powinny mieć równe szanse, w praktyce znacznie lepsza okazuje się Rosja. Podbój wymaga ruchu w jednym kierunku przez kilka tur. Ale statki USA drgają w miejscu, są popychane i odpychane przez zmieniających się dowódców. To nie są działania wojenne, tylko ruchy Browna.

W przeciwieństwie do prowadzenia walk, zbudowanie platformy dokonuje się w jednej akcji i przynosi punkty zwycięstwa. Dlatego surowce zajmowane są szybko i dopiero, gdy brakuje miejsca, gracze rozważają inne sposoby prowadzenia rozgrywki. „Arctic” nie prowokuje do myślenia. Jeśli możesz postawić platformę, zawsze to robisz.



Andrzej Kurek, autor gry

Nie udało się tak skonstruować reguł, aby państwa sprawiały złudzenie osobowości politycznej. Aby czegoś chciały i dążyły do tego konsekwentnie. Dość długo zastanawiałem się więc, dlaczego gracze nie otrzymali krajów do prowadzenia na własność, jak w typowej grze. Co to rozdzielenie wniosło? Jedyne co dostrzegłem, to możliwość budowania platform w różnych miejscach mapy, raz w Norwegii, chwilę potem w Kanadzie. Ale to dość niewiele jak za cenę sporych komplikacji.

WIĘCEJ WYJĄTKÓW NIŻ REGUŁ

Noszę w pamięci barwny komentarz znajomego, że w tej grze jest więcej wyjątków niż reguł. To przesada, ale słowa dobrze wskazują pewną tendencję, widoczną na przykładzie Chin. Ten kraj czasem przemieszcza statki automatycznie, według pewnego algorytmu. Obowiązuje reguła, że Chiny walczą ze wszystkimi, więc atakują każdy statek. Ale wyjątkowo nie otwierają ognia, jeśli wpływają kierowane algorytmem. Chyba że wyjątkowo wpłyną na biegun, bo tam zawsze trzeba walczyć.

PODSUMOWANIE

Najmocniejszą stroną 2019: the Arctic jest niezwykle temat i wierność realiom. Koncepcja projektowa znana z Imperiala nie prowadzi tutaj do ciekawych decyzji, ale gwarantuje, że o Arktykę walczą zawsze te same, z góry ustalone państwa, a korporacje działają na całym świecie. Z pewnością są osoby, które bardzo cenią taką autentyczność.

Ci jednak, którzy oczekują emocjonujących decyzji, poczują się zawiedzeni. Zaskakujące, że mimo całej złożoności, gra nie dostarczyła alternatywnego stylu prowadzenia rozgrywki. Zabrakło przyzwoitego wykonania i okazji do myślenia. A co pozostało? Dość złożona zabawa fabularna, tylko dla gorących miłośników political-fiction.



6/10

TYP GRY: ekonomiczno-wojenna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 do 4 (od 12 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 120 min.
WYDAWCA: SINONIS
AUTOR: Andrzej Kurek
CENA: ok. 160 zł
EDYCJA: angielska
SKALOWALNOŚĆ: 2-4 –dobrze
PLUSY I MINUSY:

+ proroczy temat, zachowane realia polityczne;
- rozpacliwe wykonanie, nieruchoma rozgrywka, Imperialopodobna na siłę, chaotyczne zasady.



O RECENZENCIE: Najlepiej określa mnie jedna historia: gdy nie mogłem wytrzymać w rodzinnym domu, wyprowadziłem się do szataś, gdzie żyłem trzy dni, aż znalazłem pracę i mieszkanie. Wciąż tęsknię za tym szataśem.

Monika Żabicka

CZARNE HISTORIE 2, 3, 4, GŁUPIA ŚMIERĆ, TAJEMNICE ZAŚWIATÓW

Co słyhać u rodziny Adamsów?

Czy można grać w „tak” i „nie”? Czy dwa proste słowa mogą urozmaicić wolny czas i podnieść ciśnienie? Odpowiedź: oczywiście, że mogą. Grając w Czarne Historie. Chociaż „grając” to, być może, zbyt mocno powiedziane. Bawiąc się w Czarne Historie? Opowiadając Czarne Historie? Odgadując Czarne Historie? Co to, do jasnej choinki, w ogóle jest?



Najprościej rzecz ujmując, jest to czarne pudełko wypełnione pięćdziesięcioma solidnymi białymi kartami dużego formatu, ozdobionymi oszczędnymi ilustracjami, z tekstem. Tak, tekst jest najważniejszy. I pal licho czy całość nazwiemy grą, czy zabawą. Toczyły się już o to waśnie, toczyły boje i batalie. Nie rozstrzygnięto dylematu. Ale miast strzepić język na niepotrzebnych sporach o kategorię tej gry-nie-gry, lepiej postrzepić go odgadując kolejne historie.

„Kiedy kobieta chciała skorzystać z windy w swoim bloku, wiedziała, że jej mąż jest już martwy”

Pierwsze Czarne Historie pojawiły się na rynku w 2004 roku i z miejsca zawojowały świat. Hektolitry pudełek zalały domy na różnych kontynentach, aby rodziny mogły wspólnie spędzić czas na czymś innym niż oglądanie kolejnego odcinka Mody na sukces. Każda zagadka to krótka, najczęściej „czarna”, czyli traktująca o śmierci, historia, jak ta powyżej. To z nią zapoznają się zgadujący. Pytanie zasadnicze wieńczące każdą z nich brzmi: dlaczego? A odpowiedź zna tylko Mistrz, który czyta rozwiązanie na odwrócie karty i odpowiada na pytania jedynie „tak” lub „nie”. Całości dopełnia skromna ilustracja w tonacji biało-czarno-czerwonej, czasem rozwiązaniu pomagająca, czasem wręcz prze-



ciwnie - bardzo myląca.

Kategorie zagadek są zasadniczo dwie. Są zagadki z kluczem oraz zagadki z historią, której treść trzeba odnaleźć i poprowadzić od punktu A do punktu B. Zagadki pierwszego typu są

zaskakujące, sprytnie i zabijają dużego ówieka. Ale to po ich rozwiązaniu szczęśliwy odgadujący ogłasza się geniuszem i odstawia taniec radości z przytupem. To po nich klepiemy się w czoło z okrzykiem „Jakie to proste!”. Zagadki - historie wymagają już detektywistycznego zacięcia i cierpliwości. Powoli stawiamy małe kroczki na drodze ku uzupełnieniu wszystkich brakujących puzzlek, które ostatecznie ułożą się w sensowną liniową całość. Tutaj twist bywa mniejszy, ale logika kierująca historią jest na tyle pokręcona, że na końcu towarzyszy nam satysfakcja z dobrze przeprowadzonego śledztwa.

**ZRÓBMY SOBIE
„THE BEST OF...”**

Czarne Historie (w domyśle: część pierwsza) były świetne, naprawdę dobre. Przez wiele lat hartowały się w ogniu spotkań towarzyskich, rosły w słońcu harcerskich obozowisk i uczniowskich pogadanek. Były zbiorem zagadek bardziej lub mniej znanych, ale przede

wszystkim sprawdzonych. Niestety, to nie one są bohaterem niniejszej recenzji. Kolejne części oraz edycje specjalne wyglądają na ich tle trochę jak marketingowa konieczność. Straszna szkoda. Bo gdyby te wszystkie części schować do szuflady, po czasie odkurzyć i spojrzeć nań krytycznym okiem, to na pewno efekt byłby dużo lepszy. Tymczasem, z części na część robi się coraz nudniej. Proporcja zagadek dobrych do tych niedobrych z każdą kolejną edycją ulega przechyleniu na niekorzystną stronę. Po zebraniu wszystkich, za przeproszeniem, do kupy ma się ochotę zrobić sobie tylko jedno - The Best Of. Od sytuacji gdzie jeszcze tzw. większa połowa bawi do sytuacji, gdzie bawi tylko kilka z pięćdziesięciu niestety krótka droga i kilka numerków. Czas gonić, a autor smarował chyba coraz więcej historii na kolanie. Co gorsza, kilka nawet się powtarza! Tego już zupełnie nie pojmuję. Że niby jak, ludzie nie zauważają? To trzeba było iść na całość i zdublować całą pięćdziesiątkę!

„Wydawało się, że wszyscy mieszkańcy wioski zginęli w tym samym momencie. Na żadnym z ciał nie było widać ran”

W pewnym momencie, gdy historie od A zawędrowały już dawno do Z, postanowiono coś z tym jednak zrobić. Skończyło się na zmianie



W 2008 roku pojawiła się **Black Stories: Das Spiel**, gra planszowa, w której odgadywaniu całkiem nowych – już 80! - historii towarzyszą dodatkowe zadania wskazywane przez zakrwawiony obrotowy nóż. Cóż, klimat przede wszystkim! Natomiast w roku 2010 odrzrano starą jak świat grę w Państwa-Miasta, tym razem polegającą na szukaniu wyrazów związanych z przestępstwami. Nowe kategorie to np. miejsce zbrodni, broń, pojazd uciekinierów. Nazwy zabawy jednak nie zmieniono.

opakowania i zawężeniu tematyki. Limitowane edycje Głupia Śmierć i Tajemnice Zaświatów nadal przyciągają tytułem, ale czy treścią także? Śmierć - jeśli wierzyć instrukcji - opisuje autentyczne przypadki zejścia z tego padofu, najczęściej z głupoty. Bohaterami dwóch zagadek są nawet nasi rodacy, a jedna z nich jest tak makabryczna,

że Hannibal Lecter to przy naszych pobratymcach cienki Bolek. Jeśli zabawa przestaje być przyjemnością, a powoduje odruch wymiotny to, czy nadal z rozrywką wszystko w porządku? Problem ze Śmiercią jest też taki, że nawet najbardziej zatwardziały w czarnych bojach głowy mogą nie być w stanie wpaść na debilne pomysły, na jakie wpadali obecnie już denaci i odgadywanie historii staje się żmudnym błędzeniem po krętych umysłach, bynajmniej nie pięknych. Ten hardcore'owy typ zagadek po prostu nie każdemu się spodoba.

Tajemnice Zaświatów to też inna bajka. Jeśli nie wiecie, które stwory przyjmują formę mgły, a których wynalazki eksplodują, to nie macie co się brać za tę serię. Zakłada bowiem naszą dobrą



znajomość nawyków i zwyczajów takich istot jak gno-my czy sukuby [que?]. Jest to na pewno najciekawiej wydana członkini z całej czarnej rodziny - otrzymujemy metalową puszkę w kształcie trumienki. Ale też najbardziej wymagająca. Lubisz klimaty fantasty? Znasz ten [za]świat jak własną kieszeń? Proszę bardzo - te zagadki są dla Ciebie. Nie lubisz? Nie znasz? Pytasz koleżanek, kogo właściwie grał piękny Orlando we Władcy Pierścieni? Omijaj trumienkę z daleka.

„Mężczyzna został zastrzelony, chociaż nikogo nie było w okolicy, a on nie popełnił samobójstwa”

Idea Czarnych Historii jest dla mnie rewelacyjna. Spędziłam naprawdę wiele godzin odgadyując kolejne niesamowite tajemnice. Był czas, gdy na kawie u rodziców nie wyobrażaliśmy sobie, aby na stole nie wylądowało kilka zagadek. Ale rodzina Adamsów stawała się niestety z czasem coraz bardziej oklapła. Przestała śmieszyć, przestała nawet ciekawić. Mdle schematy zastąpiły błyskotliwe rozwiązania, a w ustach pojawił się gorzki smak zaniku wyobraźni i beznadziejnej próby nadrobienia jakości ilością. Smak, który przegrał konfrontację ze zwykłą małą czarną. Czarne Historie skończyły się na „trójce”.



6,5/10

GDYBY ZROBIĆ „THE BEST OF” - 10/10

TYP GRY: Odgadywanie zagadek
LICZBA (WIEK) GRACZY: dowolna (od 12 lat)

CZAS ROZGRYWKI: b/o

WYDAWCA: G3

AUTOR: Holger Boesch; Tajemnice Zaświatów: Corinna Harder i Jens Schumacher

CENA: 30 - 40 zł

EDYCJA: polska

SKALOWALNOŚĆ: na 2 osoby proces myślowy może utknąć w martwym punkcie, na zbyt wiele osób może panować chaos komunikacyjny
PLUSY I MINUSY:

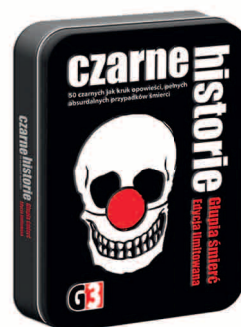
+ zastosowane ciekawe, a zarazem proste mechanizmy;
- miejscami bura kolorystyka, zbyt małe ikonki, możliwe przestoje



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



grę udostępniła:





Mariusz Bogacki

FAUNA JUNIOR

Jeż, co jesz?

Jeż nie popinkala z jabłkiem na grzbiecie po to, żeby to jabłko zjeść. W ogóle nie je jabłkę i nie zasuwa z czymkolwiek innym na grzbiecie. Mysz nie zajada się serem. Mysz nie jest gotowa za ser oddać życie. Mysz najzwyczajniej w świecie serem gardzi. Lemingi to nie sekciarze ze skłonnościami do zbiorowych samobójstw.

Owszem, migrują i czasem jednemu czy drugiemu się utonie podczas przeprawy, np. przez rzekę. Ale na Boga! Lemingi nie skaczą na pałkę z kilkudziesięciometrowych klifów w dół. Hipopotam to nie słodziutki, ślamazarny hipcio tylko niebezpieczny ssak, który może biec nawet z prędkością 48 km/h, a więc szybciej od rekordzisty świata w sprincie. Strusie nie chowają głowy w piasek. Byki są daltonistami i nie reagują na kolor czerwony. W garbie wielbłąd nie ma wody tylko tłuszcz. Stoń nie boi się myszy. Bocian je żaby tylko w ostateczności itd., itp. Jeśli chcecie, aby wasze dzieci wiedziały co tak naprawdę w trawie piszczy, a nie to co mu serwują idiotyczne kreskówki i - pożałuj Boże - bajki, to czas na ich naukę. A nie ma lepszej formy do nauki dzieci jak zabawa.

CUD NATURY

Zabawa jest oczywiście tym lepsza, im obiekt zabawy ładniejszy (jak się okazuje zasada ta sprawdza się przez całe życie).

Fauna junior staje na wysokości zadania i już samo pudełko jest tak cudne, że samym wyglądem zachęca do gry. Również wygląd planszy oraz ilustracje na kartach stoją na wysokim poziomie. Nie ma więc mowy o tym, aby pojawiały się jakiegokolwiek wątpliwości i niejasności co do wyglądu zwierząt. Samo pudełko jest dość duże w stosunku do zawartości, ale mamy za to funkcjonalną wypraskę, która trzyma elementy na swoich miejscach i pozwala segregować karty na te już grane i na te, które w grze jeszcze się nie pojawiły. Szkoda tylko, że w tej wersji Fauny nie znajdziemy książeczki z dodatkowymi informacjami na temat zwierząt występujących w grze.

ZABAWĘ CZAS ZACZAĆ

No właśnie, czy Fauna junior to jeszcze zabawa czy już raczej quiz wiedzy? Na szczęście okazuje się, że zabawy nie brakuje i to nie tylko dla naszych milusińskich, ale dla wszystkich bez wyjątku. Trzy pokolenia zgromadzone nad planszą to jest norma jeśli chodzi o granie w Faunę junior. Super

sprawa. Ale hola, hola! Recenzent to nie struś pędziwiatr (a w zasadzie kukawka kalifornijska) i powinien powoli od początku opowiedzieć o co chodzi. Tak więc, Fauna junior jest uproszczoną wersją Fauny, jednak idea gry pozostała taka sama. Rdzeniem gry jest 90 dużych, dwustronnych kart ze zwierzętami oraz pudełeczko, które sprawia, że na włożonych doń kartach widać jedynie nazwę zwierzaka i jego



ilustrację. Gracze na tej podstawie i oczywiście przy wykorzystaniu swojej, a nieraz i innych, wiedzy typują, gdzie dane zwierzę występuje, ile waży, czy jest roślino- czy mięsożerne oraz czy znosi jajka, czy być może jest żyworodne. Jako że ta wersja Fauny przeznaczona jest do grania z dziećmi, więc nie ma mapy świata tylko sześć płytek siedlisk (pustynia, las tropikalny, miasto/wieś, góry/pogórza, sawanny/łaki/wrzosowiska, las/rzeka/jeziro), a przedziały wagi zwierzęcia są zilustrowane przedmiotami z otaczającego nas świata (od patyczka higienicznego do ciężarówki). Tutaj muszę wspomnieć o karcie siedliska, na którym znajduje się las oraz rzeka i jezioro. Połączenie trochę mało intuicyjne, zwłaszcza, że rzeka i jezioro słabo wyróżniają się na ilustracji. Pojawiały się więc z początku małe kłopoty z określaniem siedliska dla zwierząt wodnych i nieraz, w momencie, gdy kładłem znacznik na rzece/jeziorze, padało pytanie z ust dzieci: „Krokodyl mieszka w lesie?”. Po kilku grach już wszyscy się przyzwyczaili, ale chyba mogło to być lepiej rozwiązane. Wróćmy jednak do rozgrywki. Każdy z graczy dysponuje czterema znacznikami, które po jednym, w kółeczko kładziemy na odpowiednich miejscach planszy i płytkach siedlisk. Pierwsza poprawna odpowiedź warta jest 2 punkty, kolejne po 1 punkcie. Można więc podążać za typami innych graczy lub typować samemu, by zdobyć większą liczbę punktów, ale nieco bardziej ryzykować popełnieniem błędu. Błędne typowanie nie przynosi co prawda punktów, ale nie niesie też dodatkowej kary w postaci straty znacznika, jak ma to miejsce w Faunie. Gdy gracze położą już wszystkie swoje znaczniki na planszy, wyciągamy (a raczej dzieci wyciągają, bo sprawia im to niezwykłą frajdę) kartę z pudełka i sprawdzamy kto zasługuje, a kto nie na tymczasowe miano Pampaliniego łowcy zwierząt. Porównujemy więc informacje z karty, które dotąd były niewidoczne z tykami graczy i przydzielamy punkty. Gra toczy się do momentu, gdy któryś z graczy zgromadzi tych punktów 30 lub więcej. Następuje to zwykle



KONKURS WYDAWNICTWA EGMONT I ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

Z okazji objęcia przez ŚGP patronatem medialnym gry „SłowoStwory” wspólnie z wydawnictwem Egmont zapraszamy do konkursu, w którym do wygrania jest jeden z trzech egzemplarzy tej właśnie gry. Aby go wygrać należy ułożyć jak najwięcej nazw związanych z kategorią pokazaną na kostce („Zwierzę”) z użyciem liter, które są widoczne na kartach.

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



po ok. 30 minutach od rozpoczęcia gry i po wyciągnięciu 6 do 8 kart zwierząt. Wychodzi więc, że wszystkie karty przerobimy po około 25 grach. Ale czy naprawdę na tym zabawa się skończy? Myślę, że nie i sprawdzenie czy dobrze pamiętamy już poznane informacje może przynieść dosyć zaskakujące rezultaty.

FENOMEN PRZYRODNICZY

Pamiętam, gdy wieki temu na jednym z Pionków (gliwicki konwent planszówkowy) w rozmowie z Jarkiem Basałygą, szefem działu gier w wydawnictwie Egmont, ten wyrażał zdumienie, że graczom podoba się Fauna. Okazuje się, że ten zwierzęcy quiz ma w sobie coś takiego, że przyciąga rzesze graczy i oferuje świetną zabawę. Być może to wpływ telewizji i takich programów jak Zwierzyńiec, Z kamerą wśród zwierząt czy serii filmów przyrodniczych z panią Czubówną w roli lektora. Być może to ciekawość świata, a może my po prostu lubimy zwierzaki. W każdym razie ogromnie się cieszę, że Jarek się przekonał do Fauny i Egmont zdecydował się wydać Faunę junior, w którą można grać z mniejszymi szkrabami, które w dużą poprzedniczkę po prostu sobie nie radziły i szybko się przez to zniechęcały. Fauna junior oferuje sporo zabawy dla całej rodziny, co w zestawieniu z dużą wartością edukacyjną jest rzeczą rzadko spotykaną. Gra jednocześnie bawi oraz w bardzo zjadliwy sposób uczy biologii i zachęca dzieci do nauki. Jakby tego było mało, to gra dodatkowo uczy naszych milusińskich innych umiejętności. Dzieci uczą się więc podejmowania decyzji i konsekwencji z decyzji błędnych (brak punktów). Gra ćwiczy też wyobraźnię (np. jaki ten rosomak z ilustracji jest duży i ile może przez to ważyć). W Faunę junior

z powodzeniem mogą grać dzieci, które nie umieją czytać, a praktyka pokazała, że już czterolatki z grą sobie radzą, chociaż na pudełku gry widnieje minimalny wiek 6 lat. Dodatkową zaletą jest czas gry, który oscyluje wokół pół godzinki, przez co dzieci się nie nudzą. Dorosli natomiast również się nie narzekają na nudę i z radością obserwują poczynania dzieci i raz po raz dowiadują się ciekawych rzeczy (gatunków zwierząt jest mnóstwo i o istnieniu wielu dowiadujemy się po raz pierwszy). Można więc śmiało uznać, że gra łączy pokolenia i stanowi świetną alternatywę na spędzenie np. niedzielnego popołudnia u dziadków. Polecam Faunę junior wszystkim rodzinom (także tym wielopokoleniowym) z dziećmi, nawet tymi czteroletnimi.



9/10

TYP GRY: rodzinna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 6-106 lat)
CZAS ROZGRYWKI: ok. 30 min.
WYDAWCA: EGMONT Polska
AUTOR: Friedemann Friese
CENA: ok. 90 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: w każdej konfiguracji bardzo dobrze
PLUSY I MINUSY:
+ proste reguły, ładne wydanie, krótki czas rozgrywki, przez co dzieciom się nie nudzi, bawi równocześnie rozwijając i edukując;
- trochę niefortunne umieszczenie rzek i jezior razem z lasami, szkoda, że nie ma książeczki z dodatkowymi opisami zwierząt, tak jak w „dużej” Faunie.



Britton Roney stworzył grę potrafiącą nauczyć o wolnym rynku więcej niż 5 lat studiowania ekonomii. W trakcie 30 minut rozgrywki przejdziemy szybki kurs z podaży, popytu i ceny równowagi; z wpływu monopolu, przeliczania stopy zwrotu, koncentracji kapitału, dumpingu i każdego innego zjawiska mogącego wystąpić na lokalnym rynku.



Maciej Kwiatek

MASTERS OF COMMERCE

Budzimy w sobie kapitalistę

W Masters of Commerce wcielamy się w rolę właściciela nieruchomości wynajmującego kupcom lokale bądź kupca zainteresowanego ich wynajmem. Celem przedstawicieli obu grup jest, bardzo dobrze umocowane w duchu kapitalizmu, zebranie jak największego kapitału w ciągu 5 lat.

WYGLĄD

Pudełko zawiera dość prosty graficznie, ale bardzo czytelny zestaw elementów służących do sprawnego przeprowadzania rozgrywki: kartoniki lokali wraz z markerami do zapisywania wartości czynszu, znaczniki kupców, pieniądze, klepsydrę oraz planszę rynku wraz ze znacznikami i kostkami służącymi do manipulowania dochodowością interesów.

Wykonanie nie powala na kolana, ale jest pomysłowe (markery) i wygodne w użyciu (żetony kupców). Jedynie klepsydra nie sprawdza się najlepiej – odchylenia czasu przesypania dochodzą do minuty, lubi się przewracać i nie sygnalizuje końca czasu – zastąpienie jej cyfrowym minutnikiem jest dobrym pomysłem.

ZASADY

Na początku gracze dzielą się na kupców i rentierów (tutaj właścicieli nieruchomości). W trakcie gry kupcy osiągają przychody z tytułu prowadzenia interesów w wynajętych lokalach – wahania przychodu ustala się rzutem kostką; są 4 grupy biznesów, każdy przynosi nieco inne dochody i różnią się one ich stabilnością, inwestycje najbardziej ryzykowne mogą nagle przynieść ogromne zyski lub straty, wraz ze spadkiem ryzyka maleją też potencjalne profity.

Właściciele nieruchomości otrzymują wynagrodzenie od kupców (jedyny koszt ponoszony przez kupców), sami natomiast muszą opłacić podatek oraz kupować nowe lokale.

Zawieranie umów wynajmu odbywa się podczas dwuminutowych negocjacji, które są sercem rozgrywki.

W PRAKTYCE

Gra czasu rzeczywistego o wynajmie nieruchomości – nie brzmi to zbyt za-

chęcająco, miałem więc problem ze zorganizowaniem odpowiednio dużej liczby chętnych (gra jest przeznaczona dla nawet 11 graczy, teoretycznie da się grać od 3). Po pierwszej partii problem przestał istnieć, gra rewelacyjnie broni się sama i ma w sobie magnes przyciągający kolejnych graczy. Zasady tłumaczy się dosłownie kilka minut, po czym następuje emocjonująca rozgrywka. Często wadą gier negocjacyjnych jest to, że zamiast pudełkowych 20 minut trwają 3 godziny – tutaj klepsydra działa cuda (zwłaszcza w późniejszych latach, gdy nieruchomości na stole jest naprawdę dużo). Dodatkowo jasny cel rozmów pozwala przejść nawet 5 rozgrywek pod rząd z zachowaniem głosu.

Zwycięzców każdej partii jest dwóch – po jednym kupcu i rentierze. Dzięki temu nie ma problemu balansu dochodów. Występuje możliwość eliminacji gracza, ale po pierwsze jest to wina czyichś ewidentnych błędów, a po drugie taka eliminacja jest nie na rękę obu stronom, więc przeważnie udaje się wynegocjować jakiś kompromis. Dużą zaletą gry jest fakt, że tak naprawdę bardzo dużo rzeczy można przedyskutować – od talentu graczy zależy na jakie wyżyny urozmaicenia ofert się wespną.

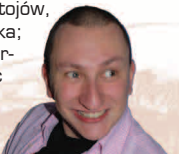
W grze zdarzają się w zasadzie wszystkie rynkowe sytuacje – może się zrobić kryzys i ceny lecą na łeb – małe dochody sprawiają, że rentierów nie stać na opłacanie podatków i muszą oni pozbywać się nieruchomości. Kupiec lubiący ryzyko może w ciągu jednej kolejki zbudować fortunę tylko po to, żeby w następnej popaść w dług i niewypłacalność. Właściciele mogą zdywersyfikować portfel nieruchomości bądź pozwolić się nieść rynkowi na jednym lub dwóch głównych biznesach. Możliwość jest multum i każda daje satysfakcję. Nawet jeżeli dany pomysł skończy się sromotną porażką, to





9/10

TYP GRY: negocjacyjna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-11 (od 8 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
 WYDAWCA: Grouper Games
 AUTOR: Britton Roney
 EDYCJA: angielska
 SKALOWALNOŚĆ: 3-5 - słabo, 6-8 - dobrze,
 9-11 - świetnie
 PLUSY I MINUSY:
 + działa bezproblemowo nawet na
 11 osób, nie ma przestojów,
 emocjonująca rozgrywka;
 - poniżej 6 osób nie bardzo
 jest sens siadać do gry, konieczność
 wymiany klepsydry.



gra trwa 30 minut i za moment możemy spróbować innej drogi.

Granie kupcem i rentierem daje zupełnie odmienne wrażenia, trzeba się nastawić na inny typ rozgrywki. Sprawia to, że żywotność tytułu automatycznie



wzrasta dwukrotnie, do tego na tyle dużo zależy od graczy, że jedna partia może być absolutnie niepodobna do innej.

Teoretycznie można w tę grę grać w 3 osoby, jednak poniżej 6 raczej bym nie polecał, rozwija ona skrzydła zwłaszcza na 9-11 osób.

Dla wszystkich lubiących gry negocjacyjne bądź ekonomiczne jest to moim zdaniem zakup obowiązkowy. Masters of Commerce sprawia naprawdę dużo radości, do tego jest jednym z niewielu tytułów na tak dużą liczbę osób, który nikogo nie pozostawia wyłączonym z rozgrywki. Polecam z całego serca.



reklama

Graal



Centrum Handlowe „KEN Center”
 ul. Ciszewskiego 15
 02-777 Warszawa
 Tel: (0-22) 208-90-90

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

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



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



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

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

Gry planszowe, karciane i bitewne.



www.graal.waw.pl &

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

Tomasz Gałkowski

MAŁO ZNANE

W ramach kolejnej odsłony artykułów z cyklu „Mało znane” chciałbym przedstawić wam dwie gry, które – oprócz tego, że są (oczywiście) mało znane – równie wiele łączą, jak i dzieli. Przede wszystkim, obie osadzone są w historycznych realiach, mimo iż sama rozgrywka należy raczej do mocno abstrakcyjnych.

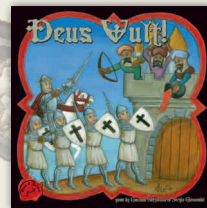
W obie też zagra jedynie dwójka graczy. Powstały w tym samym roku i obie są bardzo fajne – acz na swój sposób. Tyle jeśli chodzi o podobieństwa. Cała reszta czyni z nich dwie zupełnie odmienne propozycje. Zupełnie inna jest mechanika, poziom losowości, oprawa graficzna oraz złożoność obu pozycji. Przedstawiam *Dynasties* od wydawnictwa Jolly Roger oraz *Deus Vult!* ze stajni Rose & Poison.

TEMATYKA

Jak już wspomniałem, mimo iż mocno abstrakcyjne, obie gry osadzone są w realiach historycznych. *Dynasties* przeniesie nas w czasy starożytnych Chin, gdzie dwóch generałów walczy o panowanie nad Państwem Środka. *Deus Vult!* to z kolei starcie muzułmanów z krzyżowcami o średniowieczną Jerozolimę. Jako osoba, która historię (przede wszystkim Chin) bardzo lubi – nie powiem złego słowa odnośnie doboru tematów. Nawet gdyby były one w minimalnym stopniu oddane w mechanice. Szkoda mi jedynie, iż autor *Dynasties* nie przyłożył większej wagi do zgodności historycznej. Niemal współczesne granice Chin w grze umieszczonej podobno w V wieku?!

PREZENCJA

Oprawa wizualna, co przyznaję ze smutkiem, stoi w obu grach na mocno średnim poziomie. Oczy bolą przede wszystkim przy „podziwianiu” *Dynasties*. Grafiki na planszy rodem z komputerowych gier strategicznych, w które grano w latach 80., postacie na kartach niczym narysowane przez mało uzdolnionego absolwenta szkoły podstawowej... coś tu wyraźnie nie gra. Do tego plansza, która za żadne skarby nie chce płasko leżeć na stole (nie jest to odosobniony przypadek), no i dość toporna, czarno-biała instrukcja z zerową liczbą ilustracji. Oj, nie tego spodziewamy się po nowoczesnych produkcjach. Na pocieszenie dodam, że gra doczekała się drugiej (francuskiej) edycji pod tytułem *Sun Tzu*, która prezentuje się – przynajmniej na zdjęciach – o niebo lepiej. Nieco barwniej



sprawa wygląda w drugiej grze. Przede wszystkim dzięki przegenialnym, klimatycznym, stylizowanym na wiekowe ryciny ilustracjom na kartach. Niestety, sama plansza ozdobiona jest wstępliwą jakością ilustracjami namiotów oraz szaroburym murem. Równie dobrze mogłoby na niej nie być niczego...



MECHANIKA

Mechaniki obu tytułów nie da się w żaden sposób ze sobą porównać – to dwa różne światy.

Dynasties, zwany przez wielu *El Grande* dla dwóch, to jeden z czołowych przedstawicieli planszówek, w których rywalizujemy o kontrolę jak największego terytorium. Plansza podzielona została na cztery obszary, na których to z kolei lądują specjalne płytki. Każda płytką określa zdobycz punktową, jaka przypadnie graczowi kontrolującemu dane terytorium na koniec 3, 6 i 9 tury. Oprócz tego, każdy z graczy otrzymuje karty z numerami od 1 do 6 oraz kilka kart specjalnych pozwalających na sporo ciekawych zagrań taktycznych. Gracze w tajemnicy przed przeciwnikiem kładą po jednej karcie przy nazwie każdej z czterech prowincji. Następnie karty są po kolei odkrywane. Różnica w „sile” kart na korzyść jednego z nich pozwala zwycięzcy położyć w danej prowincji odpowiednią liczbę kostek w swoim kolorze, co z kolei oznacza, iż przejmuje on kontrolę nad daną prowincją i będzie mógł otrzymać w związku z tym pewną ilość punktów zwycięstwa. I tak, każdy stara się na przestrzeni 9 tur zdo-



O AUTORZE: 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 rozsianych gdzieś po sieci. Ulubiona gra? Inwazjaaa!

DEUS VULT 8,5/10

być ich więcej od przeciwnika. Prosta, acz niezwykle satysfakcjonująca mechanika.

Jeszcze mniej skomplikowaną mechaniką dysponuje druga z opisywanych przeze mnie gier. *Deus Vult!* to bowiem wariacja na temat niezwykle popularnych u nas... warcabów! Porównanie to rzuca się w oczy momentalnie, mimo że tak naprawdę jedynie sposób zdejmowania z planszy pionów przeciwnika jest taki sam i polega na „przeskakiwaniu” ich po przekątnej. Cała reszta to nieco inna bajka. Przede wszystkim, plansza podzielona została na hekсы oraz kilka dodatkowych obszarów takich jak koszary czy więzienie. Każdy z graczy otrzymuje pewną liczbę pionów w swoim kolorze, ustawia je w odpowiednich miejscach na planszy i wówczas można rozpocząć rozgrywkę, w której celem jednego z rywali jest zdobycie świętego miasta, a drugi ma za zadanie do tego nie dopuścić. Na początku każdej tury, gracze rzucają kością i w zależności od ilości oczek mogą przesunąć jeden, dwa lub kilka pionów o odpowiednią liczbę pól. W przypadku kiedy wynik jest wyższy niż cztery, dobiera się kartę z talii. Jeśli karta odpowiada naszej stronie konfliktu, uruchamiamy odpowiedni dla niej efekt. Efekty te są przeróżne. Począwszy od dodatkowego ruchu, a na wykładaniu nowych pionów na planszę skończywszy. Kilka kart wymaga natychmiastowego pojedynku „na kostki” między graczami. I to tak naprawdę tyle. Jest jeszcze parę mniejszych zasad związanych m.in. z więzieniem i możliwością jego opuszczenia, ale nie są one tak istotne. Trzon reguł jest niezwykle łatwy do przyswojenia.

WRAŻENIA

Pierwsze co rzuca się w oczy, to potężna losowość drugiego z opisywanych tytułów. Jeśli więc jesteście na nią uczuleni, jeśli na sam widok turlającej się non stop kości macie zamiar wyskoczyć przez okno – nie zbliżajcie się nawet do tej gry! No chyba że mieszkacie na parterze i macie duszę rykantów. Jako że mnie losowość w grach nie przeszkadza, to bardzo dobrze bawiłem się przy *Deus Vult!* Na fakt ten złożył się nie tylko ciekawy pomysł, starający się odświeżyć nieco ideę warcabów (do was należy ocena czy użycie w tym celu kości to pomysł trafiony), ale także niezłe wykonanie i, co chyba najważniejsze, realna – acz dość zdradliwa – możliwość zapanowania nad tym kościanym szaleństwem. Już po kilku rozgrywkach zaczynają klarować się pewne strategie i gracz uczy się jak wykorzystać, nawet pozornie słaby rzut, na własną korzyść. Zwodnicze wypady flanką, ataki frontalne, odizolowywanie i dziesiątkowanie armii przeciwnika – wszystko to, przy odrobinie wprawy, jest możliwe i daje rzeczwiwą satysfakcję. Mimo mocno abstrakcyjnej otoczki, można więc poczuć nieco bitewnego kurzu w ustach. *Deus Vult!*

nie jest na pewno grą rewelacyjną, nie jest objawieniem – jest to po prostu solidna produkcja dla tych, którzy nie boją się eksperymentów oraz ostrego tur-lania.

Dużo większej liczbie graczy do gustu ma szansę przypaść zapewne *Dynasties*. I nie bez powodu. To po prostu lepsza gra o stosunkowo ugruntowanej marce. Charakteryzuje ją przede wszystkim bardzo fajna, emocjonująca, wymagająca i niezwykle elegancka mechanika. Mimo iż początkowo niektórzy gracze odnieść mogą wrażenie chaosu i niewielkiej kontroli nad tym, co się dzieje nad planszą, to wraz z nabieraniem doświadczenia uwi-dacznia się cała gama różnorodnych taktyk i zagrań prowadzących do zwycięstwa. W praktyce wygląda to tak, że pierwsze kilka gier upłynęło nam na bardzo agresywnej grze, wykładaniu kart, staraniu się o jak największą liczbę kostek na każdym z obszarów, co często kończyło się szybkim wykończeniem zapasu i powolnym marszem ku porażce. Później zaczęło się jednak kombinowanie, obserwowanie poczynań przeciwnika, liczenie, kalkulowanie, bardziej rozropne używanie kart specjalnych – przede wszystkim w celach obronnych, którymi na przykład początkowo w ogóle nie zawracaliśmy sobie głowy. Muszę przyznać, że jestem pod ogromnym wrażeniem tej małej, szybkiej gry. Dawno już tak dobrze



nie bawiłem się przesuwając kostki po planszy, od dłuższego też czasu takiej satysfakcji nie sprawiało mi też odgadywanie poczynań i strategii oponenta. *Dynasties* to zdecydowanie ponadprzeciętna, wyjątkowa produkcja. Jeśli więc lubicie szybkie, intensywne gry dwuosobowe, w których trzeba wykazać się intuicją i zmysłem taktycznym – ciężko będzie znaleźć coś lepszego. Mimo tragicznej oprawy.

PODSUMOWANIE

Dwie przedstawione wyżej gry równie dużo łączą, co dzieli. *Dynasties* to przede wszystkim świetna mechanika, *Deus Vult!* – fajny pomysł i momentami naprawdę spore emocje. Osobiście polecam spróbować obie, acz obiektywnie przyznać trzeba, iż *Dynasties* to propozycja o przynajmniej jedną klasę lepsza.

W poprzedniej odsłonie artykułu (ŚGP 21/2012) wkraść się mały błąd. U góry strony chochlik drukarski zamienił miejscami zdjęcia, czego skutkiem było błędne pojawienie się kart do *Timestreams* przy nazwie *Omen* i na odwrót. Przepraszamy.



DYNASTIES 8,5/10

Tomasz Polak

CHUNKY FIGHTERS

Wkulać mu!

Ta gra chodziła za mną już od dłuższego czasu. W założeniach spełniała kryteria dobrej gry PnP. Miała być szybka, łatwa i zabawna. Do tego doszła do przenoszenia, czyli niewielkich rozmiarów i z niepsujących się części.



Gra do tej pory została „wydana” w 6 językach. Była nominowana do Golden Geek Best PnP w 2009 i 2010 roku. Można w nią grać również na komputerze i przez Internet na popularnych platformach Battlegrounds i Vassal.

łości. Jeśli pierwsze przewyższą drugie w okolicy nóg, to te zostają odcięte. Jeśli cios padł wyżej, to Wojownik zostaje wyeliminowany.

Oprócz zwykłego ataku dostępne są takie manewry jak atak mierzony, rozbrojenie albo leczenie.

Gra jest dokładnie tak prosta i tak szybka, na jaką wygląda. Stąd właśnie moje zaskoczenie wspomniane we wstępie. Moja pierwsza rozgrywka trwała dwie minuty, łącznie z losowaniem wojowników. Pierwszy cios po prostu dekapitował przeciwnika. Generalnie gra nie sprawdza się w pojedynkach. Trzeba używać przynajmniej 4 wojowników, a najlepiej zorganizować sobie całą armię. Wtedy można pobawić się w strategię, zaczynając działać specjalne cechy nawiązujące go konkretnych przeciwników. W konsekwencji jednak i tak sprawdza się tylko jako przerywnik czy wypełniacz.

Nie ma żadnego problemu z powtarzalnością Wojowników. W serwisie BoardGameGeek.com można znaleźć 4 oficjalne zestawy, zawierające po 4 unikalne postacie (takie jak Amazonka, Maczkowaty Potwór, Wilkołak czy Kosmiczna Strażniczka) i kilkanaście pojedynczych postaci przygotowanych przez graczy. Kolekcjonowanie wojowników lub wymyślanie własnych może być zabawą samą w sobie. Zwłaszcza, jeśli zaangażujemy w to znajomych.

7/10

TYP GRY: Print and Play
 LICZBA GRACZY: 1-2
 CZAS ROZGRYWKI: 1-10 min.
 WYDAWCA: web published
 AUTOR: Nick Hayes
 CENA: n/n
 EDYCJA: angielska
 PLUSY I MINUSY:
 + błyskawiczna, świetnie wygląda, można ją zabrać wszędzie, można zbierać i tworzyć wojowników;
 - nie działa w pojedynkach, ubogość dostępnych opcji w turze.



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 wskazywało aby miał wyzdrowieć. Lubi odpakowywać nowe gry, gry z kryształkami i drewnianymi. Holubi grę Go.



Takie założenia w grach do własnej produkcji spełniają zasadniczo tylko gry kościane. Tak jest też tym razem. Przyznam, że gra mnie zaskoczyła.

SPRAWDZIAN Z PLASTYKI

Przede wszystkim, przy okazji tej gry zmobilizowałem siebie i swój warsztat „wycinacza gier”. Uzupełniłem zapasy samoprzylepnego papieru (genialna alternatywa klejenia) i najtwardszych kartek jakie przeklnie moja drukarka (daje radę niemal z brystolem). Wyposażyłem się również w niezbędny do precyzyjnego wycinania nożyk do papieru, drewnianą deskę do krojenia i linijkę.

Sam proces kreacji gry nie jest trudny, poza wycinaniem drobnych kwadraczków i odklejaniami folii z papieru przylepnego (czyli większość dzieła), które wymagają trochę cierpliwości i najlepiej wprawy. Ja nie posiadam żadnej z tych cech, na szczęście poradziła mi żona. Zadanie można też powierzyć dzieciom (jeśli się ma), z pewnością ich umiejętności stoją na najwyższym poziomie. A jeśli nie, to mogą się podszkolić i zadziwić panią od plastyki.

Te drobne kartoniki po odklejeniu trzeba przykleić na kostki sześciocienne. Potrzebne będą minimum 4 kostki na gracza, 3 dodatkowe i jedna kość ośmiocienna (k8). Kostki najlepiej zorganizować sobie

w wyróżniających się kolorach dla każdego wojownika. Wielkość kości to 16 mm. Po złożeniu grę pakuje się do samodzielnie przygotowanego pudełka. Jeśli nie mamy tylu kostek możemy posklejać własne z papieru dzięki gotowym projektom zawartym w plikach z grą.

WYKULANY WOJAK

Każdy z graczy otrzymuje minimum jednego Wojownika, czyli zestaw 3 kości ciała (głowa, tułów, nogi) i kość broni. Przed rozpoczęciem starcia wszyscy rzucają swoimi kośćmi, by ustalić początkową budowę wojownika. Liczby, które uzyskamy na kościach ciała to miejscowe punkty wytrzymałości, zaś kolor broni decyduje o rodzaju kości obrażeń jakiej będziemy używać w czasie pojedynków. Każdy z Wojowników posiada jeszcze kartę ze specjalną cechą (np. Rycerz zadaje poważne rany przeciwnikom niehumanoidalnym). Cel gry jest prosty. Pokonać wszystkich przeciwników, wygrywa ostatni na placu boju. Akcje wykonywane są przez graczy na przemian. Zwykły atak wygląda następująco: gracz rzuca k8, aby sprawdzić, w którą część ciała trafił (lub chybił), następnie rzuca kością obrażeń (typ zależny od broni). Atakowany może próbować przenieść obrażenia „na klatę”. Tak czy inaczej, rany odejmuje się od wytrzyma-

Nożyk do papieru (introligatorski) to bardzo ostre i cienkie ostrze z rączką. Równie dobrze spełnia zadanie skalpel albo zwykła żyłtka. Trzeba jednak pamiętać o ostrości palców. Gołą żyłtkę można owinąć z jednej strony np. srebrną folią lub plastrem. Popularne noże do tapet również powinny się nadać. Trzeba tylko zwrócić uwagę na grubość ostrza. Do prowadzenia ostrza przyda się długa linijka.

Deska drewniana powinna znaleźć się w każdej kuchni. Sprawdza się doskonale. Ostrze nożyka wchodzi płytko w drewno dzięki czemu dodatkowo stabilizuje się przy długich cięciach. Na podkładkach śliskich nożyk może „uciekać” jeśli nie mamy jeszcze wprawy. Można sobie w ten sposób zniszczyć fragment planszy, albo, co gorsza, zrobić krzywdę. Później można zainwestować w profesjonalną podkładkę (Cutting Pad) z liniami i innymi bajeranami.

Sebastian Szczepaniak

FORBIDDEN ISLAND

Zamienia iPada w elektroniczny stół do gry



Długo zastanawiałem się, co można zarzucić tak dobrej konwersji planszówki na iOS. I wciąż za bardzo nie mam pomysłu. W najnowszej kooperacyjnej grze Matta Leacocka (twórca Pandemic) grupa poszukiwaczy przygód przybywa na tytułową Zakazaną Wyspę, gdzie ukryte są 4 potężne artefakty. Czy uda im się zdobyć skarby nim wyspa-pułapka zatonie?

Jeśli nie mieliście wcześniej do czynienia z planszówką wersją, nie martwcie się – to familijna gra o niezbyt skomplikowanych zasadach, a dobry tutorial ułatwi wam stawianie pierwszych kroków na Zakazanej Wyspie. Przechodząc do rozgrywki - interfejs jest bardzo intuicyjny i dobrze pomyślany, a wykonywanie wszelkich akcji nie stanowi problemu. Jeśli dodać do tego wiernie odwzorowane grafiki z gry, przyzwoitą oprawę muzyczną i bardzo ładną oprawę wizualną, okaże się, że Zakazana Wyspa to doskonała i bardzo wierna konwersja planszówki. Podobnie było w przypadku opisywanego w ostatnim numerze ŚGP Carcassonne, ale tamta gra miała poważną wadę – wynoszącą aż 8 euro cenę. Twórcy elektronicznej Zakazanej Wyspy nie byli tak chciwi i za swoją produkcję chcą o połowę mniej. Jeśli więc nie wiecie, czy warto kupić planszówkę, możecie to sprawdzić testując wersję na iPada – dostaniecie dokładnie to samo. Prawie to samo, bo konwersja nie oferuje tak miłych zmysłowych doznań, jak normalna planszówka – nie jest sprzedawana w świetnie wyglądającej na półce metalowej puszcze, nie ma plastikowych figurek artefaktów, nie pozwala wziąć do ręki kart i kafli z pięknymi grafikami... Elektroniczna wersja jest za to idealna do gry w pojedynkę, ponieważ odpada wtedy konieczność ciągłego przetasowywania stosów wykorzystanych kart i przewracania kafli wyspy po ich zatopieniu/uratowaniu). Rozgrywka w wersję na iPada jest więc o wiele krótsza (odpada również czasochłonny, początkowy setup) i pozwala skupić się na fajnym dodatku w postaci achievementów. Jest to o tyle istotne, że w tej lo-



sowej grze porażki na wyższych poziomach trudności zdarzają się dość często. Z kolei na korzyść planszówki przemawia możliwość układania z kafli wyspy o bardzo różnych kształtach (wzory są w serwisie boardgamegeek.com), czego nie oferuje konwersja. Ale to już czepianie się na siłę, które nie zmienia faktu, że opisywana wersja na iPada to bardzo dobra i przemy-



ślana konwersja. Mnie szczególnie spodobało się rozwiązanie transportu lotniczego postaci. W planszówce po prostu zagrywamy odpowiednią kartę akcji i przedstawiamy pionki, tutaj zaś widzimy animacje helikoptera na lądowisku z czterema wolnymi miejscami, do którego możemy skierować wybrane postaci. Pomysłowe to, proste w obsłudze i eleganckie. I jeszcze na koniec, grając w pojedynkę, sami kontrolujemy wszystkich członków wyprawy – w konwersji nie ma sztucznej inteligencji. Dlaczego daję niniejszemu tytułowi tylko 9/10, skoro nie mam mu praktycznie nic do zarzucenia? Maksymalną notę wolę zachować na specjalne i wyjątkowe tytuły, a ten taki nie jest. Czemu? Bo o ile konwersji gry blisko do ideału, tak jej planszówkowemu odpowiednikowi o wiele, wiele dalej.

Platforma: iPad, iPod, iPhone

Język: angielski

Cena: 3,99 euro

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



9/10



PAN TU NIE STAŁ

Jarosław Basałyga z Wydawnictwa Egmont pokazuje zawartość koszyka na rok 2012



Jak długo istnieje w Polsce oddział wydawnictwa Egmont, zajmujący się grami planszowymi? Czy możemy już mówić o jego sukcesie?

Polski oddział Egmontu rozpoczął działalność w 1990 roku, natomiast gry planszowe pojawiły się w firmie pod koniec 2007 roku. Jest to więc dla firmy młody biznes i za wcześnie mówić o sukcesie rozumianym jako realizacja celu, jaki sobie kilka lat temu postawiliśmy. Jesteśmy bowiem w połowie drogi do celu, jakim jest mocna i stabilna pozycja na rynku. Za nami pierwszy etap, czyli budowa dobrze działającego i zarabiającego na siebie biznesu. Przed nami czas dalszego rozwoju sieci sprzedaży i poszerzania oferty gier. Natomiast dla mnie osobiście najcenniejszym sukcesem jest zaufanie, jakie udało mi się zdobyć u zagranicznych autorów i wydawców. Efektem tego zaufania i wynikającej z niego dobrej współpracy z zagranicznymi partnerami było pozyskanie praw do kilku gier, o które – jak się później okazało – walczyli również inni polscy wydawcy. Jako sukces trak-

tuję też pozytywne opinie polskich autorów na temat współpracy z Egmontem. Od strony wydawniczej natomiast, za sukces uważam decyzje o wydaniu kilku gier, które okazały się naszymi bestsellerami. W kilku przypadkach decyzje te podjąłem pomimo docierających do mnie z kilku stron negatywnych opinii na temat gier. Okazało się jednak, że miałem nosa i gry okazały się strzałem w dziesiątkę.

Przyzwyczajiliście polskich graczy do tego, że wydajecie znane tytuły gier w nowej oprawie graficznej. To jest celowe działanie wydawnictwa, aby być rozpoznawalnym, czy może obecnie, żeby sprzedać grę nie wystarczy już tylko znane nazwisko autora i dobra mechanika, ale ważniejsza jest strona wizualna gry?

Najważniejsze jest to, aby gra była dobra. Jednak od dobrej gry lepsza jest dobra gra w atrakcyjnej szacie graficznej. Dlatego pierwszym etapem selekcji jest mechanika i ogólny pomysł na grę. Później przychodzi kolej na stronę wizualną i decyzję o ewentualnych zmianach tema-

tu i grafiki. Zmiany tych elementów wiążą się z dodatkowymi kosztami i ogromną ilością pracy dlatego każdą taką decyzję staram się dokładnie przemyśleć. W momencie zlecenia pracy ilustratorowi wiem, jaki efekt końcowy chcę uzyskać. Uważam, że dotychczasowe decyzje o takich zmianach były słuszne. Na przykład gra Boomtown w oryginalnej wersji od dawna dostępna była w polskich sklepach internetowych i furory nie zrobiła. Można było więc zadawać sobie pytanie po co Egmont sięga po taką grę? A jednak gra z nowym tematem i nową grafiką, wydana jako Piraci: karaibska flota, odniosła sukces i właśnie zrobiliśmy jej dodruk.

Innym przykładem jest gra Nogi stonogi. W tym przypadku temat gry nie został zmieniony, ale postanowiłem wydać ją w całkowicie nowej oprawie graficznej. Premiera gry w Polsce i Niemczech miała miejsce w tym samym czasie. A jaka jest jej aktualna pozycja w obu krajach? W Niemczech nie osiągnęła sukcesu i została skreślona przez tamtejszego wydawcę. W Polsce natomiast cały nakład wyprzedził się w kilka miesięcy i właśnie czekamy na dostawę dodruku.

A jak na gry reagują graficy, którzy z wami współpracują? Lubią to robić, czy traktują to tylko jako kolejny projekt w ich portfolio? Grają w gry, przy których produkcji brali udział?

Współpracuję głównie z dwoma grafikami, dla których składanie gier było czymś nowym i zapewne początkowo traktowali to jako jedno z wielu zleceń. Teraz bardziej interesują się składanymi przez nich grami, dopytują o ich tematykę i rodzaj, wiem też, że wciągnęli się w planszówki. Jeden z nich zaczął nawet zapraszać znajomych na granie w planszówki. Dbam zresztą o to, aby dostawali każdą grę wydaną przez Egmont. Podobnie jest z ilustratorami. Maciek



Szymanowicz, który robił ilustracje m.in. do gier *Mali Powstańcy*, *Piraci*, *Nogi stonogi* i *SłowoStwory* bardzo lubi tworzyć oprawę graficzną gier, często proponuje swoje rozwiązania, co bardzo sobie cenię. Również Marek Szyszko, ilustrator gier *Na Grunwald!* i *Pan tu nie stał!* z wielką radością przyjmował moje dotychczasowe propozycje współpracy. Co ciekawe, do ilustracji przygotowywanych dla gry *Pan tu nie stał!* podszedł – jak przystało na autora ilustracji historycznych – w wielką dokładnością. Zanim przesłał gotowe ilustracje musiał się upewnić czy wszystkie detale są prawidłowo narysowane. Weryfikował nawet takie rzeczy jak sposób zapinania rysowanych ubrań, czy były to guziki, suwaki, czy może drewniane kołeczki i pętelki. Dlatego z ilustracji wręcz bije PRL-owski klimat.

Wydaliście *Małych Powstańców* – pierwszą grę Filipa Miłunskiego. W przyszłości planujecie dalej wydawać gry polskich, nieznanych jeszcze autorów, czy wolicie stawiać obecnie na znane nazwiska?

Wydanie gry znanego autora wiąże się oczywiście z mniejszym ryzykiem. Znanе nazwisko zapewnia większe zainteresowanie doświadczonych graczy. Dlatego w naszej ofercie są gry Wolfganga Kramera, Reinera Knizii, Bruno Faiduttiego czy Bruno Cathali. Przykład Filipa pokazuje jednak, że nie wykluczam współpracy z debiutantami. W tej chwili testujemy kilka gier przygotowanych przez osoby nie mające jeszcze na swoim koncie żadnej wydanej gry. Testy jednej z nich są już na ostatniej prostej, chcę ją przetestować jeszcze z moją stałą grupą testerów i będzie można siadać z autorem do rozmów na temat warunków umowy i wpisać grę



do planu wydawniczego na przyszły rok. Osoby przysyłające do nas swoje projekty gier muszą jednak uzbroić się w cierpliwość – przychodzi do nas tak wiele propozycji, że potrzeba sporo czasu, aby z każdą z nich dokładnie się zapoznać.



Najnowsza gra kontynuuje na razie tradycję – znany autor i nowa tematyka. Co tym razem poddaliście metamorfozie?

Tym razem do „przebieeralni” trafiła gra Reinera Knizii *The Great Wall of China*. Świetna gra, w którą zagrywałem się ze znajomymi 3-4 lata temu. Szybka, posiadająca intuicyjne zasady i dosyć agresywna. Podczas rozgrywki nie czułem jednak tematu gry – budowy chińskiego muru. Rozgrywając kolejne partie zastanawialiśmy się ze znajomymi nad tematem najlepiej pasującym do tej gry. I zgodnie uznaliśmy, że gra idealnie pasuje do zobrazowania walki o towary „rzucane” do sklepów w czasach PRL-u. W taki sposób narodziła się gra *Pan tu nie stał!*

Uważasz, że klimat znany z historii i takich filmów jak „Miś” Stanisława Barei sprzedaje się w Polsce lepiej niż budowanie chińskiego muru?

Generalnie, każdy bliski nam temat posiada pewien potencjał i przewagę nad tematami „obcymi”. Stąd zresztą obserwowany od kilku lat wysyp gier przedstawiających różne wydarzenia z historii Polski. A czy przekłada się to na wyniki sprzedaży tych gier? W przypadku naszych *Małych Powstańców* z pewnością tak, ale – szczerze mówiąc – nie zdziwiłbym się, gdyby okazało się, że część z tych gier nie okazała się

sukcesem. Odnoszę wrażenie, że czasami dla ich twórców ważniejsze było eksponowanie tematu gry niż praca nad jej mechaniką.

Gra *Pan tu nie stał!* również nawiązuje do naszej historii, jednak nie było moją intencją robienie z niej gry „historycznej” czy „edukacyjnej”. Jestem pewien, że gra przypadnie do gustu doświadczonym graczom nie tyle ze względu na temat, co z powodu mechaniki i emocji, których dostarcza. Jednak ten prześmiewczy i absurdalny z dzisiejszego punktu widzenia temat będzie miał zapewne znaczenie przy podejmowaniu decyzji zakupowych przez „graczy niedzielnych”. Wydaje mi się, że taki temat zainteresuje ich bardziej niż budowa muru na drugim końcu świata.

Gdybym w niemieckiej wersji czuł klimat budowania chińskiego muru, prawdopodobnie bym go zachował. Jednak gracze znający *The Great Wall of China* z pewnością przyznają mi rację – są w niej emocje, jest w niej ostra walka, ale z pewnością chińskiego muru tam nie ma. Z tego powodu postanowiłem zmienić jej temat.

Zapewne zarówno tematyka, jak i sam tytuł waszej gry mimowolnie wielu graczom skojarzy się z grą wydaną przez IPN – *Kolejką*. Chcielibście wykorzystać zainteresowanie tematem i popularność *Kolejki* do sprzedaży własnej produkcji?

Gra *Pan tu nie stał!* nie uniknie porównań z *Kolejką* Karola Madeja, obie gry mają bowiem bardzo podobną tematykę, to dla mnie oczywiste. Trudno tu jednak mówić o chęci wykorzystania popularności *Kolejki* ponieważ prace nad *Pan tu nie stał!* rozpocząłem już ponad 3 lata temu, czyli przed pojawieniem się *Kolejki*. W początkowym etapie prac często odwiedzałem nieistniejącą już dzisiaj kawiarnię *Monsoon*, gdzie zawiązywała się grupa twórców i testerów gier. W tym czasie Karol testował tam swoją pierwszą grę – *303*, a ja ze znajomymi graliśmy w *The Great Wall of China* i omawialiśmy jej PRL-owską wersję. Po jakimś czasie IPN wydał *Kolejkę*, co jednak nie stanowiło dla mnie powodu do przerwania prac nad *Pan tu nie stał!*

Ostatnio bacznie śledziłem losy dodatku do *Kolejki*, licząc po cichu, że Karol nie nazwie go *Pan tu nie stał!* Zdecydował się na inny tytuł, czym





sprawił mi wielką radość, bo musiałbym szukać nowego tytułu.

Zaskoczeniem dla mnie i pewnie też dla pozostałych graczy w Polsce była informacja, że Egmont został wydawcą popularnego Pentago. Jak doszło do współpracy ze szwedzką firmą Mindtwister?

Mówiąc najprościej, któregoś dnia otrzymałem mail z firmy Mindtwister z propozycją współpracy, którą przyjąłem. Okazało się, że do Szwedów dotarły bardzo dobre opinie zagranicznych wydawców na temat współpracy z Egmontem. Zwrócili więc na nas uwagę, spodobało im się to, co robimy na polskim rynku i stąd mail z propozycją współpracy. Efektem tej współpracy będzie wydanie znanej już w Polsce gry Pentago. Do naszej wersji dodane jednak będzie wygodne plastikowe opakowanie, dzięki któremu będzie można zabrać grę w podróż bez konieczności zabierania całego pudełka. Inną grą z Mindtwister wydaną przez

nas w tym roku będzie Colorio. Bardzo emocjonująca gra, którą pokazałem niedawno grupie doświadczonych graczy. Zagraliśmy w nią sześć partii z rzędu i każda z nich, ze względu na wielkie skupienie graczy, przebiegła w niemal kompletnej ciszy! To była doskonała zabawa.



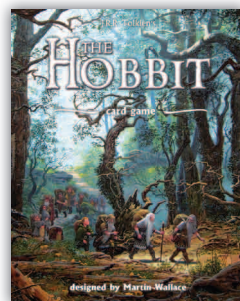
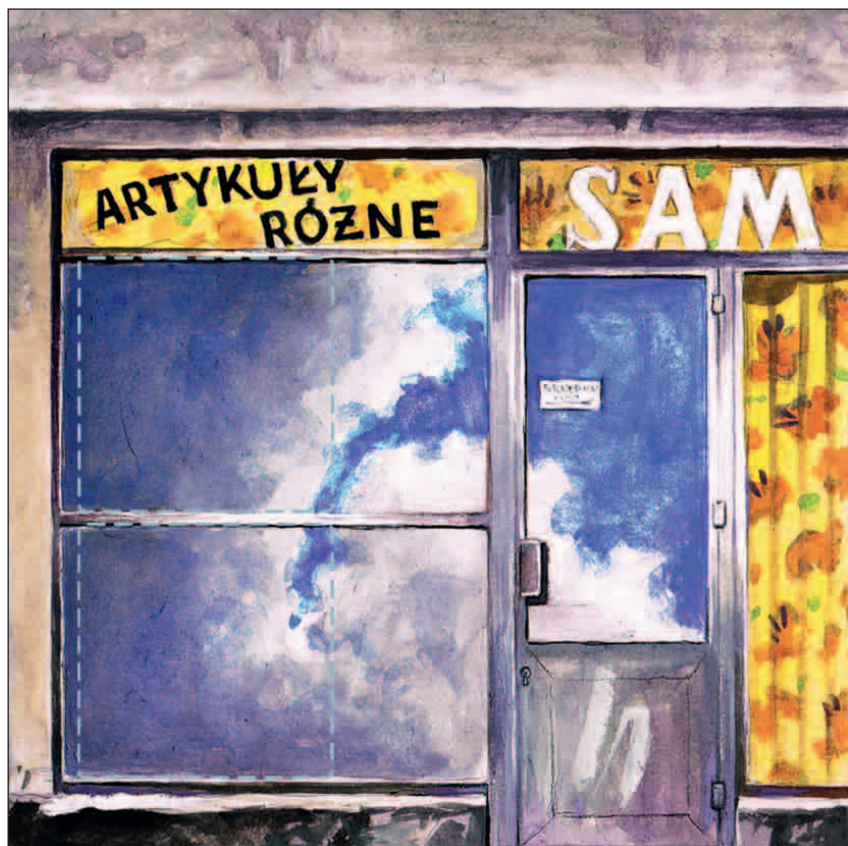
Ale to nie jedyne gry logiczne, które pojawią się na polskim rynku za sprawą Egmontu?

Staram się rozwijać naszą ofertę w różnych kierunkach, dlatego postanowiłem poszerzyć ją również o łamigłówki logiczne. Dla wielu graczy synonimem bardzo dobrych jednoosobowych łamigłówek

są produkty firmy ThinkFun, które od bieżącego roku wydawane będą przez Egmont w polskich wersjach językowych. Na początek pojawią się trzy łamigłówki, RushHour, Czekoladki (Chocolate Fix), Hop! Hop! (Hoopers) oraz świetna gra imprezowa Portret pamięciowy (Cartoon It!).

Na koniec pytanie, na które czekają wszyscy, czyli co Egmont wyda jeszcze w tym roku?

Poza grami wcześniej wymienionymi, z pewnością wydamy grę Wolfganga Kramera Heimlich & Co., kolejną grę Filipa Miłusińskiego, grę Adama Kałuży oraz niespodziankę dla fanów Martina Wallace'a - niekolekcyjerską karciankę Hobbit. Pojawi się ona na rynku w IV kwartale bieżącego roku. Pracuję również nad znaną grą, która



z pewnością będzie dobrze przyjęta przez graczy, ale na chwilę obecną za wcześnie jeszcze aby ujawnić jej tytuł.



Michał Stajszczak

BIERKI

Jedną z pierwszych gier, w które miałem okazję zagrać w dzieciństwie były bierki. O ile dobrze pamiętam, miały wtedy podtytuł „gra marynarska”. Nazwa była (jak dla mnie) uzasadniona, bo wśród rekwizytów były wiosła i harpuny. Wprawdzie bosak kojarzył mi się bardziej ze strażą pożarną, ale za to trójząb znałem z gdańskiego pomnika Neptuna, więc do morskiej tematyki pasował jak najbardziej. Bierki były wtedy grą na tyle powszechnie znaną, że musiały mieć długą historię.



Przygotowując ten tekst, zająłem więc do najstarszego kompendium na temat polskich gier, czyli wydanej w roku 1831 książki „Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach, opisane przez Łukasza Gołębiowskiego”. I rzeczywiście, jest tam gra o nazwie „bierki”, przedstawiona tak:

Ta gra jest poważniejsza, lubo także od wiejskich najczęściej używana dzieci; robią z kory cienko krajanej rozmaite figury, nadając im nazwiska różne; Króla, Ekonoma, Pana, Wójta, gospodarza, parobka itp. Każda z nich ma oznaczoną wartość, kilku chłopaków stojąc blisko siebie, kładą te figurki na dłoń i rzucają je w górę, a potem odwrotną stroną ręki je chwytają, kto najznakomitszą figurę złapie, ten wygrywa.

Jak widać z tego opisu, bierki sprzed 200 lat to była całkiem inna gra, choć także zręcznościowa. Ale na następnej stronie jest przedstawiona gra o nazwie Kardynały i to właśnie ona może być pierwowzorem dzisiejszych bierek. Oto jak opisuje ją Gołębiowski (zachowałem pisownię i interpunkcję oryginału):

Kardynały — gra w drewnianką jednostajnej długości, odmiennie tylko wyrabiane i różną wartość mające, np. kardynał równy 60 punktom, król 40, hetman czyli buława, belek 4 większych po 20 punktów, 8 mniejszych po 12, piłek 2 po 10, szabel 2 po 8, spisy 2 po 6, łopaty 2 po 3, chłopków 24 po 1. Skupiwszy je w rękę, lekko spuszczano na kupkę. Ten, co był na rękę, piórkiem zakrzywionem tak podnosić musiał rozmaicie wsparte

drewnianką, żeby żadne inne nie drgnęło, bo w takim razie tracił prawo brać więcej, a po nowem rzuceniu pozostałych drewnianek zaczynał drugi, i tak dalej, aż pokąd nie rozebrali wszystkie. Wówczas obliczano, kto ma więcej. (Nawiasem mówiąc, powyższy opis został w całości zacytowany w wydanej w 1903 roku Encyklopedii Staropolskiej Zygmunta Glogera).

Jak widać, „mechanika gry” jest identyczna z bierkami, które wszyscy znamy, tylko rekwizyty były nieco inne i oczywiście drewniane, a nie plastikowe. Zresztą te rekwizyty mogły wyglądać bardzo różnie, bo jak dalej pisze Gołębiowski:

Wedle zdatności robiącego bywały sztuki rozmaite, nadawano im wartość, jaka się podobała; tak w wyszukańszych drabinka znaczyła 10, kapucyn 80, tasak 11, trąba 38, bocian 28, lanca 60, piesek 30, nóż 3, widły 6, xiężyc 22, rycerz 100, pióro 15, węgorz 25, słońce 24, gwiazda 12, chorągiew 70, papuga 29, pałasz 50, trąbka pocztarska 36, topór 21, dama 85, pan 75, ryba 26, pałki

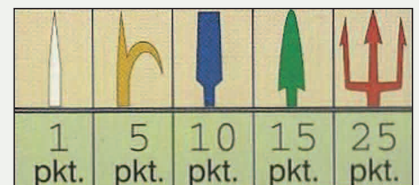
Po roku 1990 zaczęły pojawiać się na polskim rynku zagraniczne (i to nie z tzw. Demoludów) zabawki, w tym także gry. Jako jedna z pierwszych, trafiła wtedy do Polski gra Mikado, reklamowana jako „drewniane bierki”. Ale część klientów, którzy Mikado kupili, była zawiedziona. Bo w opakowaniu były faktycznie drewniane bierki... ale były to patyczki jednakowego kształtu, różniące się tylko kolorami. I dlatego później często się zdarzało, że klienci pytali w sklepach o bierki „ale koniecznie takie z widłami”.

Mimo japońskiej terminologii (oprócz tytułowego Mikado, czyli błękitnego patyczka o wartości 20 punktów, w grze występują bierki o nazwach Mandaryn, Bonza i Samuraj), gra Mikado powstała najprawdopodobniej na Węgrzech, a znana jest pod tą nazwą przede wszystkim w krajach niemieckiego obszaru językowego. W krajach anglojęzycznych nazywana jest po prostu „Pick up Sticks” czyli „Zbieraj patyczki”.

Bierki nie są jedyną grą, polegającą na zręcznym podnoszeniu przedmiotów. W cytowanym wcześniej opisie gry Kardynały była mowa o tym, że podobieństwo może być „w całej długości albo u wierzchu samego”. Współczesne polskie bierki mają charakterystyczne kształty na końcach, choć w gruncie rzeczy np. bosak w grze wygląda jak prawdziwy bosak. Za to w grze Jack Straws (znanej też pod nazwą Spillikins), podnosi się miniaturki różnych przedmiotów, takich jak piła, drabina, klucz czy karabin, a służy do tego specjalny haczyk. Podobnie wyglądają rekwizyty rosyjskiej ludowej gry Birjolki.



9, floret 14, piła 17, łokieć 18, łyżka 5, widelec 4, cel 39, kielnia 20, strzała 16, pilnik 9, kieliszek 35, scyzoryk 8, faszka 45. Podobieństwo tych sztuk albo w całej długości, albo u wierzchu samego było wyrabiane.



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





Wojciech Chuchla

WC KONKURS

Zmiany, zmiany, zmiany... Świat Gier Planszowych stał się dwumiesięcznikiem. Z tego powodu mój konkurs będzie gościł na jego łamach w co drugim numerze. Wszystko dlatego, żebyście mieli więcej czasu na walkę z moimi pytaniami i abym ja miał więcej czasu na ich wymyślenie. Mam nadzieję, że rzadsze spotkania spowodują, że chętniej i liczniej będziecie brać udział w naszej zabawie. Tym bardziej, że w poprzedniej odsłonie zwycięzcy nie zdobyli maksymalnej liczby punktów. Można było zgubić naprawdę sporą ilość „oczek”, a mimo to zostać laureatem. Poza tym przypominam, że tylko u nas szansę na nagrodę „pocieszenia” ma zawsze również jeden z uczestników, niekoniecznie zwycięzca.

W tej edycji specjalne pytanie przygotował dla Was sam redaktor naczelny – Mirek Gucwa. Gorące podziękowania składam Bartkowi Kaludze, który napisał serię oryginalnych zabawnych planszowych wierszyków i pozwolił na ich publikację w naszej gazecie.

Startujemy!

1. W tym numerze przyglądamy się znanym autorom gier planszowych. W związku z tym pytanie: Podaj nazwisko twórcy gry recenzowanej w tym wydaniu naszego czasopisma, którego najwięcej tytułów miało recenzje we wcześniejszych numerach. (2p.)

2. W niektórych planszówkach gracz zaczyna rozgrywkę z niepełnym zestawem swoich pionków. Następne może zdobyć w trakcie gry (najczęściej wykorzystując jedną z dostępnych akcji). Proszę wymienić tytuły 6 gier, w których mamy do czynienia z taką sytuacją. (6p.)

3. Rzecz nieprawdopodobna, ale prawdziwa. Jeden z redaktorów (nie współpracowników!) Świata Gier Planszowych nie zamieścił na łamach papierowego wydania ani jednej recenzji. Proszę podać jego nazwisko. (2p.)

4. Dzięki talentowi i uprzejmości Bartosza Kalugi mogę w tej edycji konkursu zaprezentować pierwszą część wierszyków Bartka opisujących znane gry planszowe. Waszym zadaniem jest oczywiście odgadnąć tytuły tych gier. (12p.)

A
Miał niedźwiedzia upolować!
Miał odwagi dać dowody!
I nic... jak u Konopnickiej -
poszedł tylko „na jagody”.

B
Jeden na drugiego włazi
i posuwa go w napięciu
(bo do końca nie wie kogo).
Gra dla dzieci od lat pięciu.

C
Można dawać obietnice,
dawać słowa honorowe.
Lecz w Japonii zakładnicy
biją wszystko - dają głowę.

D
Targ w kosmosie: kupno, sprzedaż -
sprawa się wydaje łatwa...
Lecz niestety decydować
trzeba tu z prędkością światła.

E
Cnym rycerzom lekka szajba
ciut rzuciła się na głowę:
to wspinają się, to skaczą,
to ślizgają się pod spodem.

F
Jeśli myślisz, że w kółko i krzyżyk
przegrać mogą tylko nietolni,
spróbuj TEGO, a zmienisz opinię
gdzieś o 360 stopni.

rys. nr 1



rys. nr 3



rys. nr 2

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
1	K	U	T	D	W	N	S	I	N	T	S	W	S	A	L
2	N	E	L	H	O	R	K	P	R	X	A	R	E	L	E
3	G	E	Y	S	C	S	E	Z	T	L	T	M	Y	A	A
4	F	R	L	A	N	A	E	D	L	S	A	O	F	H	C
5	Z	I	E	U	E	W	H	A	E	E	H	O	A	T	O
6	W	T	L	B	I	R	C	C	J	G	K	N	R	A	C
7	F	I	H	C	N	E	T	B	S	R	O	I	T	C	K
8	M	W	Z	B	R	E	E	S	E	O	K	R	H	K	K
9	L	E	Y	H	C	U	S	S	D	E	A	A	O	A	Y
10	K	E	S	E	I	R	F	O	O	G	L	C	R	L	D
11	T	R	E	K	C	I	E	R	R	K	L	C	A	U	U
12	R	E	F	O	H	N	N	U	R	B	I	A	C	Z	H
13	F	A	I	D	U	T	T	I	A	O	O	V	Z	A	C
14	S	T	E	D	I	N	G	L	I	T	A	V	H	C	F
15	K	B	G	Y	I	A	N	N	I	K	N	I	Z	I	A

larna wyszukiwanka literowa. W tym gąszczu redaktor naczelny ukrył nazwiska 31 autorów gier. Proszę je odszukać. Są zapisane pionowo, poziomo i ukośnie, a mogą być odczytane „od prawej do lewej” lub odwrotnie. Dla utrudnienia (lub ułatwienia) wszystkie znaki narodowe występujące w nazwiskach zastąpiono odpowiednimi literami alfabetu łacińskiego. Uwaga! Każde nazwisko proszę poprzedzić lokalizacją jego pierwszej litery (np. a2). (1p. za każde 2 nazwiska)

11. Na stronie www naszego pisma wita Was jedna z nowych nagłówkowych ilustracji (widzicie je na rys. 3). Z jakich gier pochodzą te rysunki? (15p.)

To wszystko na dzisiaj. Jeśli któreś pytania powodują wątpliwości – możecie je rozwiązać pisząc na adres podany poniżej. Będę starał się odpowiadać na bieżąco, oczywiście nie sugerując i nie podpowiadając prawidłowych odpowiedzi (nie wszystkie są mi znane).

Na odpowiedzi czekam do końca czerwca pod adresem mailowym konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „wc konkurs nr 6”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW. Powodzenia i do zobaczenia przy planszy.

5. Jak nazywała się rubryka ukazująca się przez pewien czas w naszym czasopiśmie prowadzona przez Bartosza Kalugę? (2p.)

6. Na rysunku nr 1 przedstawiono ilustracje z 12 gier. Każda z postaci została narysowana na obraz i podobieństwo jednego ze znanych autorów gier planszowych. Proszę podać ich nazwiska. (12p.)

7. Proszę podać tytuły 6 gier, w których każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z inną pulą pieniędzy (ogólnie – środków płatniczych). (6p.)

8. Jedno z wydawnictw od kilku lat na pudełkach wydawanych przez siebie gier umieszcza zdjęcia i krótkie noty biograficzne autora (autorów) i ilustratora danej gry. Jak to wydawnictwo? Proszę podać 5 tytułów gier tak przez to wydawnictwo przygotowanych. (6p.)

9. Na samym dole okładki każdego z numerów naszego pisma znajdują się małe zdjęcia gier recenzowanych w danym numerze. Ile łącznie takich małych zdjęć na dolnym pasku okładki zmieściło się w wydanych do tej pory numerach (wliczając obecny)? (3p.)

10. Pytanie gościa. Znowu nawiązujące do głównego tematu numeru. Na rys. 2 znajduje się popu-



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

Michał Stajszczak

ŁAMIGŁÓWKI Z LICZBAMI

21 kwietnia rozegrany zostanie finał XVI Mistrzostw Polski w Rozwiązywaniu Łamigłówek, organizowanych przez Fundację Rozwoju Matematyki Rekreacyjnej SFINKS. Oto dwa najłatwiejsze zadania z eliminacji do tych mistrzostw.

2	1	8
6	9	7
6	6	5

STO

Uzupełnij diagram cyframi tak, aby suma liczb w każdym rzędzie i w każdej kolumnie była równa 100. Wszystkie liczby w kratkach muszą zawierać wpisane już w te kratki cyfry. Innymi słowy: w każdej kratce powinna znaleźć się liczba dwucyfrowa, w której jedna z cyfr jest podana.

				27
				40
				50
				57
20	12	32	110	

Monety

Umieść w każdym polu diagramu jedną z monet o wartości 1, 2, 5, 10, 20, 50 tak, aby liczby po prawej stronie i pod diagramem określały sumę wartości monet w danym rzędzie/kolumnie.



Blood Bowl

5 – Katarzyna Ziółkowska – Lubię karcianki, ale ta jakoś nie wybiła się niczym szczególnym z grona innych.
6,5 – Błażej Kubacki – Gra cieszy humorem, fajnym wykonaniem i tempem rozgrywki. Zabawa potrafi być naprawdę fajna – ale bywa i tak, że niektóre partie (szczególnie dwuosobowe) tak naprawdę kończą się po pierwszej turze. Oczywiście, zarówno efekt kuli śnieżnej, jak i czasem bolesną losowość można wybaczyć grze, która potrafi nadrobić dynamiką i miłośności. Jednak – niestety – nie zawsze tak jest.

8 – Bartosz Odorowicz – recenzja

9 – Maciej Kwiatek – Bardzo dobra karcianka, która jednak taką dobrą się stała dopiero po oficjalnej modyfikacji zasad (odpadła część kart wprowadzająca największą losowość wyników końcowych). Krwawy sport wymagający dostosowania taktyki pod profil konkretnej drużyny – tych jest 6, każda gra inaczej, co pozwala zarówno wybrać sobie to co nam pasuje, jak też zachęca do odkrywania co jeszcze z danymi zawodnikami da się osiągnąć. Z każdą partią podobą mi się coraz bardziej



Rune Age

7 – Bartosz Odorowicz – recenzja

7 – Katarzyna Ziółkowska – Bardzo przyjemna wariacja na temat deck buildingu – spodobało mi się stworzenie prywatnych talii graczy, odmiennych ras, różnych wariantów rozgrywki (kooperacja, każdy przeciw każdemu, kto pierwszy ten lepszy).

7 – Błażej Kubacki – Fajny „deck-builder” – może niezbyt finexyjny, ale całkiem sprawny i klimatyczny. Szczególnie podoba mi się w nim to, że dostajemy w pudełku kilka scenariuszy, co powoduje, że możemy wybrać sobie czy chcemy twardej walki, kooperacji, czy rozgrywki obracającej się wokół gospodarki i zarządzania zasobami.



Santiago de Cuba

6 – Monika Zabicka – Gra ma świetny mechanizm zębatkowy, który nieszczęśliwie zaczyna się wobec mnogości strategii punktowania. Każdy znajdzie dla siebie jakieś źródło punktów i to, co gracze mieli się bić, czyli korzyści z portu, schodzi na dalszy plan. Dużo sobie po drugiej stronie Cuby obiecywałam, ale niestety nie spełniła moich oczekiwań. Autor powinien pozwolić swojej genialnej grze ekonomicznej „rest in peace” i nie rozczłonkować jej już dalej.

7 – Sebastian Szczepaniak – Pierwsza Cuba była rewelacyjna, druga Hawana – bardzo dobra, a trzecia Santiago de Cuba – jest już tylko dobra. Przedessenowe zapowiedzi rozbudziły mój apetyt, ale ostatecznie się jednak rozczarowałem – w gruncie rzeczy to tylko przyzwyczajenie rzemieślnicza robota i nic więcej. W przeciwieństwie do dwóch pierwszych tytułów, które mają w sobie to coś, dzięki czemu wybijają się ponad przeciętność.

7 – Katarzyna Ziółkowska – recenzja

7,5 – Błażej Kubacki – Niezmiernie solidna, mała gra tak dla nowych graczy, jak i dla tych, którzy na planszówkach znają się całkiem niezłe. Fajne wykonanie, całkiem sprytnie zasady i kreatywne podejście do mechanizmu „ronla” powoduje, że w Santiago de Cuba warto zagrać – i to niekoniecznie tylko u kolegi.

Fauna Junior

6,5 – Wojciech Sieroń – Bardzo sprytna konwersja Fauny dla najmłodszych. Wprowadzenie opisowych (zamiast liczbowych) parametrów daje szansę tym, którzy dopiero zaczynają czytać i poznawać świat. Jednak sposób punktacji, nie pozwalający zbyt daleko uciec liderowi, powoduje że dzieci często się nudzą. Lepiej sprawdza się w zabawie rodziców z dziećmi.

9 – Mariusz Bogacki – recenzja

Deadwood

3 – Sebastian Szczepaniak – Jedna z najgorszych gier, w jakie grałem w tym roku. Pierwszy punkt daję za tematykę, drugi – za klimat i wykonanie, a trzeci za mechanizm, który pozwala tę bezsensowną, losową antygrę w miarę szybko skończyć i nie męczyć się zbyt długo.

8 – Wojciech Sieroń – recenzja

Eclipse

5 – Katarzyna Ziółkowska – Chyba jeszcze nie dojrzałam do twórców mieszanych takich jak Eclipse. Jak siadam do gry z tak ciekawym pomysłem na ekonomię, z takim zgrabnym sposobem na rozbudowę statków, w której potem i tak wszystko kończy się na kosztach i biciu lidera, to mi przykro.
8,5 – Błażej Kubacki – Krótka – genialna gra. Nowatorska, elegancka (pod względem mechanizmów), intuicyjna i... brzydka – chociaż w swej brzydocie doskonale czytelna i widoczna. Do tego pełna nowatorskich pomysłów i patentów. No i ten klimat! Nie daję jednak pełnej dziewiątki, bo pośród porządnie wykonanych elementów „wyróżniły się” polskie pomoce graczy ze skserowaną kartką, wyjaśniającą działanie technologii na czele. Gra super, ale niesmak pozostał.

9 – Bartosz Odorowicz – W pewnym sensie wszyscy na to czekaliśmy: epicka gra o kosmicznych cywilizacjach, z przystępnymi zasadami i relatywnie krótkim czasem trwania.

10 – Maciej Kwiatek – recenzja

10 – Marcin Korzeniecki – Jest dużo dobrego w tej grze. Proste, grywalne i dobrze ząbione mechanizmy rodem z eurogier, masa interakcji przy kosmicznych bitwach, zarządzanie zasobami, odkrywanie galaktyki, emocje i planowanie. Prosiłbym tylko o ładniejszy dizajn, bo jest buro na planszy. Zdarzają się przestoje, a najzabawniejsze, że głównie podczas rzutów, kiedy gracze turlają do uzyskania upragnionych wyników.

Ora et Labora

6,5 – Maciej Kasprzyk – Ogromna liczba możliwych ruchów mogła fascynować jak planowanie wycieczki po Europie. Zamiast tego przytłacza jak wybór śpiwora z polki 80 prawie identycznych śpiworów.

8 – Marcin Korzeniecki – Solidna gra ekonomiczna, obowiązkowa dla fanów Rosenberga. Ora leży gdzieś pomiędzy Agricolą a Le Havre. Widać zmiany w mechanice wprowadzające wygodę (koło zasobów i brak konieczności wyżywiania). Trzeba grze poświęcić sporo czasu i ciężko, przynajmniej początkowo, kontrolować sąsiadów, ale zagrać warto.

8 – Bartosz Odorowicz – Gra z pewnością zagna, acz nie wszystkim może podobać się dominująca rola budynków w punktacji.

8 – Błażej Kubacki – „Solidna” – oto słowo-klucz,

gdy myślę o Ora et Labora. Solidne mechanizmy, dobrze pomyślane synergie, zero losowości. Osobiście uważam, że jest to najbardziej sucha spośród gier Uwe Rosenberga. Klimatu zero – mózgożeru 110%. Oceniam na osiem, ale każdy, kto nienawidził faz żywienia w poprzednich grach tego samego autora, powinien dodać do oceny przynajmniej pół punktu.

8,5 – Wojciech Sieroń – Rosenberg w świetnym wydaniu. Rewelacyjnie zaprojektowana gra ekonomiczna, gdzie wyzwaniem jest znalezienie optymalnej ścieżki wśród mnóstwa korzystnych opcji. Zdecydowanie premiuje doświadczenie, ale warto poświęcić nieco czasu, by grę poznać. W pewnym sensie przeciwieństwo gier Felda – o ile Feld dławi gracza co krok, to Rosenberg dusi nadmiarem.

9 – Mariusz Bogacki – recenzja

9 – Katarzyna Ziółkowska – Krótka i na temat – dla mnie to druga (po Agricoli) gra Rosenberga.
9 – Monika Zabicka – I tak oto trylogia żywieniowa stała się tetralogią i wkroczyła w przyjaźniejszej formie pod strzechy niedoszłych rolników, handlowców, chińskich cinkciarzy i – tym razem – opatów. Epicka niemal walka o tereny i surowce, z genialnym kołem produkcji symulującym niezwykle łatwo przybywanie wszystkiego kontra pocztówkowe wykonanie. Całość cudownie grywalna, nawet solo (a to rzadkość!), ale jednak zaciskanie pasa i nóż na gardle z Le Havre osobiście bardziej mi odpowiada pomimo ciekawie rozbudowanego w DeL elementu planowania przetrzennego.

Eaten by Zombies

1 – Maciej Kwiatek – Dla mnie i współgraczy całkowita porażka projektancka – gra zniechęca na każdym kroku (oprócz klimatycznych grafik). Co rusz okazuje się, że to najpierw samograj, a potem o zwycięstwie decydują jakieś pojawiające się znikąd czynniki. Gra moim zdaniem popsuta.

8 – Błażej Kubacki – recenzja

Czarne Historie

5 – Błażej Kubacki – Pomysł niby świetny, zabawa potrafi być naprawdę fajna, ale... gra potrafi zużyć się niesamowicie szybko, a wtedy – trzeba po prostu kupić kolejną część. I chociaż cena jest całkiem przyjemna, a wykonanie niezłe, to jednak ja wciąż wolę szukać zagadek lateralnych w sieci.

6,5 – Monika Zabicka – recenzja

8 – Tomasz Polak – Świetny patent: mieści się w plecaku, a nawet w większych kieszeniach. Doskonale kiedy masz więcej czasu i wcale nie wymaga stołu. Sprawdza się na wycieczki, majówki, grille. Polecam.

8 – Maciej Kasprzyk – Czarne Historie są wesole, twórcze i podstępnie edukacyjne, bo zachęcają do dociekania prawdy, przy czym nie jestem przekonany o potrzebie wydawania tej popularnej i dobrze znanej zabawy.

8 – Maciej Kwiatek – Bardzo dobra gra imprezowa, najlepsza jest pierwsza część, w następnym jest nieco więcej historii absurdalnych. Niby 50 jednorazowych kart, ale wystarcza na zaskakująco długo, wciąga w zasadzie wszystkich. Sprawdza się zarówno stacjonarnie, jak i w podróży (w podróży nawet lepiej). Ocena oczko niższa niż sama gra zasługuje, bo jednak trochę niższa cena by się przydała.

2019: Arctic

2 – Tomasz Polak – Brzydki wydania, nudna gra z beznadziejną instrukcją. Próba kontaktu z grą powoduje stratę czasu, a fakt braku polskiego wydania świadczy, że nie sprawdzila się nawet na własnym podwórku. Odradzam.

6 – Maciej Kasprzyk – recenzja

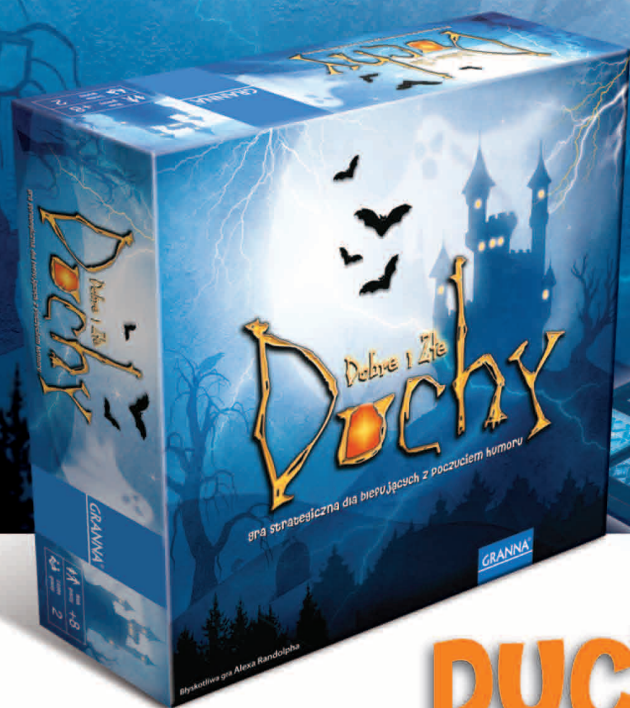


GRANNA®

ŚWIAT GIER

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

gra strategiczna dla 2 graczy pełna biewu i czarnego humoru!



DUChy

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



www.facebook.com/grannagry



www.YouTube.com/grannapl

EGMONT



Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Marek Szyszko



Okręgowy Urząd Kontroli
Publikacji i Widowisk
w WARSZAWIE
wyraża zgodę na:
grać gry planszową
data: *13.12.18* / podpis: *[signature]*



Do sklepu rzucili towary...



Walcz o najlepsze
miejsce w kolejce.



Zdobądź
jak najwięcej towarów!



2-5 graczy | 10-110 wiek | 30 min

Grę polecają:



krainaplanszowek.pl

Grę kupisz:

empik empik.com



merlin.pl