

NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl

numer 23

cena 8,90 zł (w tym 5% VAT)

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

FIRE RESCUE

Gears of War

Z konsoli na stoły

Caylus

Test wersji multimedialnej

Gwiezdny pająk

Łamigłówka Michała Oracza

22 recenzje gier

Wywiady, e-gry, historia gier

KONKURSY!

Small World, Zimna Wojna 1945-1989



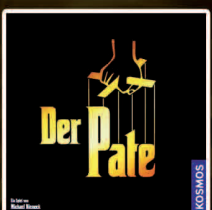
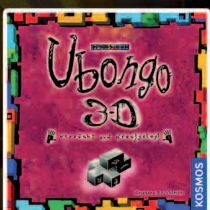
Ekstra bonus

Karta do gry

PIRACI - KARAIBSKA FLOTA

TEMAT NUMERU:

KOLEKCJONERSTWO



Abalone®

Classic

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



Nagrody zdobyte przez Abalone:

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



 **REBEL.PL**
Wydawnictwo gier

<http://wydawnictwo.rebel.pl>



2007

Neuroshima Hex!



2008

Witchcraft



2009

Stronghold



2010

51. Stan



2010

Pret-a-porter



2011

51. Stan: Nowa era



2012:

KONTYNUUJEMY TERAPIĘ HITAMI





TEMAT NUMERU

Każdemu miłośnikowi jakiegoś hobby grozi „choroba” zwana... „kolekcjonowanie”. Jakie są jej objawy, jak z nią żyć i czy warto z nią walczyć dowiecie się czytając materiał przygotowany przez Piotra Siłkę. Jeżeli nie wiecie kto ma najwięcej gier na świecie a kto w Polsce, to po lekturze już będziecie wiedzieli wszystko.

PODSTĘPNE KOLEKCJONERSTWO

Kiedy Twoim hobby są znaczki pocztowe to siłą rzeczy od razu stajesz się kolekcjonerem. W przypadku osób, które za swoje hobby uważają gry planszowe to kolekcjonerstwo na początku czai się za pudełkami, chowa się pomiędzy odłożonymi wypraskami, by w jednej chwili dopaść nieświadomego gracza i na dobre zamieszkać w jego głowie. A musicie wiedzieć, że jest to przeważnie niesłuchanie pazernej zwierz. Byle czym się nie zaspokoi. Musi mieć wszystko ładnie poukładane, bez żadnych zadrapań i rys na pudełkach lub elementach gry. W dodatku za nic w świecie nie chce zrozumieć, że gry służą przecież do grania i zabawy, więc zniszczenia są przecież z czasem nieuniknione. Łasy jest On również na miejsce. Na początku nieśmiała półteczka, potem półka, regał i już trzeba myśleć o pokoju gier. Istnieją jednak gracze, którzy żyją z Nim w symbiozie i w dodatku są z tego bardzo zadowoleni. Inni, którzy zawczasu poznali się na tym natręciu trzymają go świadomie na dystans. Czyli wybór istnieje i bardzo dobrze, bo ta alternatywa to ważna rzecz, nie tylko dla naszego samopoczucia, ale również dla naszego portfela, do którego planszówkowe kolekcjonerstwo sięga często i to nierzadko bardzo głęboko.

Z racji, że jest to numer czerwcowy to na koniec proszę, abyście nie zapominali o wspaniałej pogodzie za oknem i jak najczęściej ładowali swoje wewnętrzne baterie na świeżym powietrzu. Zmagazynowana energia na pewno będzie potrzebna na jesienno-zimowe wieczory, kiedy to dobra planszówka smakuje najlepiej, a słońca wtedy, jak wiadomo, jak na lekarstwo. Dla graczy, którzy już teraz będą chcieli pomyśleć o lecie i wakacyjnym wypoczynku przygotowaliśmy recenzje kilku gier, które idealnie sprawdzą się na wyjazdach, pod namiotem lub na plaży. Życzę Wam dużo słońca i dużo gier – tym razem kolejność zamierzona.



Na okładce:
FLASH
POINT



SPIS TREŚCI:

TEMAT NUMERU

- 8 Kolekcjonerzy**
Gry w szafie, na szafie i pod szafą, czyli rzecz o kolekcjonowaniu
- 14 Kolekcjonowanie to najlepsza z gier**
Rozmowa z posiadaczami największej kolekcji gier na świecie (James i Sheila Davis) i w Polsce (Michał Walczak-Ślusarczyk)

RECENZJE

- 18 KUPCY I KORSARZE**
Skrzynia umarlaka
- 20 DER PATE**
Propozycja nie do odrzucenia
- 22 CITY TYCOON**
Gra pełna niespodzianek
- 24 FLASH POINT: FIRE RESCUE**
Jak Wojtek został strażakiem
- 26 SMALL WORLD PL**
Świat jest za mały dla nas dwóch
- 28 GEARS OF WAR**
Wiem, co zrobisz za chwilę. Ale udaję, że nie wiem.
- 31 POWER GRID: THE ROBOTS**
Zmagania z elektrycykami
- 32 PERGAMON**
Archeologia na planszy
- 34 QUARRIORS!**
Dominion na kościach
- 36 NINJA: LEGEND OF THE SCORPION CLAN**
Wojownicy cienia uwodzą i zawodzą
- 38 LAST WILL**
Rozrzutność stosowana
- 40 DRUM ROLL**
Z wizytą w cyrku
- 42 LUNA**
Nowicjusz nie ma łatwo
- 44 GLENN DROVER'S EMPIRES: THE AGE OF DISCOVERY – BUILDER**
Bob Budowniczy atakuje
- 46 UBONGO 3D**
Przestrzeń fascynuje
- 47 CUBULUS**
Strategia w przestrzeni
- 48 DAWNO, DAWNO TEMU**
Jak zostać bajazdem
- 49 STORY CUBES**
Kości wyobraźni
- 50 DIXIT JINX**
Gdzie się podziały tamte wspomnienia...
- 51 UGA BUGA**
Łosiu, ty!

WYWIADY

- 58 Rodzina autorów gier**
Rozmowa z Inką i Markusen Brand oraz ich dziećmi

STAŁE DZIAŁY

- 52 Mało znane**
CAFE INTERNATIONAL
- 54 Print & Play**
AETHER CAPTAINS CLOCK WORK CABAL
- 56 eGry**
CAYLUS
- 60 Historia gier**
CZATURANGA
- 62 Łamigłówki Gwiazdowego Pajaka**
GEMINI
- 63 Łamigłówki**
Euro 2012
- 64 Sprintem po grach**

NASZ BONUS:

Wspólnie z wydawnictwem Egmont przygotowaliśmy niespodziankę dla miłośników gry Piraci – karaibska flota. Do tego numeru naszego magazynu dodaliśmy wyjątkową kartę: Atak Hiszpanów. Karta dostępna będzie wyłącznie w Świecie Gier Planszowych.

Autorzy gry (Bruno Cathala, Bruno Faidutti) z radością przyjęli propozycję wydania dodatkowej karty do „Piratów”. Spodobał im się również zaproponowany pomysł jej działania: Podczas gry wielka hiszpańska flota wpływa na wody opanowane przez piratów i dokonuje niespodziewanego ataku. W jego efekcie niemożliwy jest podział pieniędzy między graczy po zakończonej licytacji. Całą pulę zgarniają Hiszpanie (pieniądze odkładane są do banku).



Życie i twórczość projektanta gier planszowych

ISTNIEJE WIELE RODZAJÓW CHOROÓB GIER PLANSZOWYCH. JEDNĄ Z NICH JEST: **IMMODERATA MULTIPLICATIO**. CHOROBA POWODUJE POZORNIE KONTROLOWANY PRZYRÓST KOLEKCJI DANEJ SERII. NIESTETY, ZANIM KOLEKCJONER ZORIENTUJE SIĘ, ŻE MA DO CZYNNIENIA Z ZARAŻONYM EGZEMPLARZEM - JEST JUŻ ZA PÓŹNO.



WIRUSY PLANSZOWE*



Marek Rutkowski edtrache.pl

*miało być: Zgadnij, jaka gra znajduje się na samym dole stosu i nie, nie jest to Carcassonne :)

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

WYDAWCWA:
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 Stoeckmann, Sebastian Szczepaniak, Andrzej Świech, Marek Rutkowski, Ignacy Trzewiczek, Agnieszka Weidemann, Monika Żabicka. **SKŁAD:** Rafał Szyma, projekt okładki: Michał Oracz, **KOREKTA:** Monika Kucharska

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

Vat: 5%; Nakład: 2000 egz.

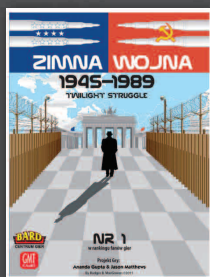
ZIMNA WOJNA 1945–1989 ZAPROJEKTUJ WŁASNE KARTY!

W tym numerze wspólnie z wydawnictwem Bard przygotowaliśmy dla was wyjątkowy konkurs. Tym razem zwycięzca nie tylko zostanie nagrodzony, ale dodatkowo jego dzieło zostanie dołączone do drugiej edycji gry, która zostanie wydana jeszcze w tym roku.

Aby móc wziąć udział w konkursie należy przesłać do nas projekty dwóch kart: jednej dla Stanów Zjednoczonych, a drugiej dla Związku Radzieckiego.

Dodatkowo wybrane karty zostaną dołączone do naszego magazynu w formie bonusu.

Na zgłoszenia czekamy do końca lipca. Prosimy je przysłać na adres: konkursy@wydawnictwoportal.pl (temat: „Konkurs – Zimna Wojna: Nowe karty”). Laureatów powiadomimy e-mailem, a oficjalne wyniki zostaną ogłoszone na naszej stronie WWW.



GRY OBJĘTE PATRONATEM ŚGP:



Więcej o grach objętych naszym patronatem na naszej stronie internetowej.

AKCJE I 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. Recenzje takie znajdziecie na naszej www.
- 5 - przeciętniak:** Gra z wadami, ale dająca pewną satysfakcję.
- 6 - niezła:** Jest się do czego przyczepić, choć da się przyjemnie pograć.
- 7 - warta zagrania:** Fajna gra, lecz nie satysfakcjonuje w stu procentach - coś szwankuje.
- 8 - warta posiadania:** Naprawdę dobra pozycja.
- 9 - rewelacja:** Gra wyjątkowa, bezwzględnie godna polecenia.
- 10 - gra doskonała:** Nic dodać, nic ująć: po prostu doskonała.

SKALOWALNOŚĆ

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

ZŁOŻONOŚĆ

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

RECENZJA

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

RECENZJA

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

RECENZJA

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



ELEKTRONICZNY ŚGP!

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

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

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

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

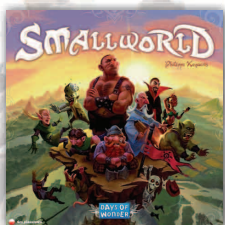
ZŁOTA KOSTKA NUMERU #23

ORAZ

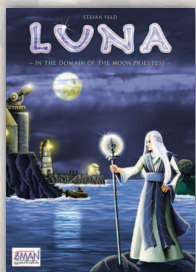
ZŁOTA KARTA NUMERU #23

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

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



Złota Kostka Numeru 23.: Small World PL



Złota Karta Numeru 23.: Luna



ZAPRASZAMY NA NASZĄ STRONĘ SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL:

🕒 **Recenzje:** „Hattari” - japoński umysł na miejscu zbrodni, „Arcana” – karciane potyczki gildii, „Legends Polskie”, czyli edukacyjne granie, „Singapore” – spacer po mokradłach, „Pingwiny na lodzie” – uzupełnienie „Dziennika dewelopera” [22/2012].

🕒 **Wyniki konkursów z #22 ŚGP** (dodatkowo laureaci zostaną powiadomieni e-mailem).

🕒 **Archiwalne odcinki „Łamigłówek Gwiazdowego Pajaka”.**

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

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

🕒 Spragnionym **nowości** ze świata gier planszowych polecamy nasz codziennie aktualizowany profil na facebook.com/swiatgierplanszowych. Już ponad 700 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 poczcie:

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

Imiona i nazwiska odbiorców prenumeraty (w wypadku firmy)

Miasto

NIP

e-mail

Kod pocztowy

nr. domu nr. lokalu

Ulica

fax

telefon

nr. kierunkowy

Prenumeratę chcę rozpocząć od (1-6/2012)

Zgadzamy 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 Dz.U. nr 133, 883 z 1997r.

GRY WYDANE: CZERWIEC – LIPIEC 2012

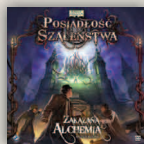
GALAKTA

Posiadłość szaleństwa: Zakazana alchemia

(Corey Konieczka)

GRA PRZYGODOWA, od 13 lat, 2-5 graczy, ok. 120 min.

Rozszerzenie do gry Posiadłość Szaleństwa wprowadzające jeszcze więcej tajemnic i grozy w postaci nowych badaczy, nowych karty Trauma, Mitów oraz Walki, które można wykorzystać podczas rozgrywania dowolnego scenariusza. Zakazana Alchemia zawierać będzie także trzy nowe opowiadania traktujące o naukowych horrorach.



Basia – Łap kolory!

GRA DLA DZIECI, od 5 lat, 2-4 graczy, ok. 15 min.

Basia, bohaterka książek edukacyjnych wydawanych przez Egmont, pojawi się tym razem w grze planszowej. Zadaniem graczy jest odgadywanie jakiego koloru są zwierzęta, rośliny i przedmioty przedstawione na kartach. Wygra gracz, który na koniec gry zdobędzie najwięcej kart. Gra pomaga rozwijać u dzieci znajomość kolorów, spostrzegawczość i szybkość reakcji.



GRANNA

Robaczki

GRA LOGICZNA, od 7 lat, 1 gracz

W grze należy umieścić na planszy 4 elementy magnetyczne tak, by było widać tylko robaczki pokazane w zadaniu. Pozostałe zwierzątka muszą być ukryte. 48 zadań od najprostszyc do najtrudniejszych.



Colorio

(Jacky Bonnet)

GRA LOGICZNA, od 6 lat, 2-5 graczy, ok. 15 min.

Gracze przemieszczają białe korki na planszy i starają się zapamiętywać kolory zakrywanych pól. Jeżeli gracz, podnosząc korek z planszy, odkryje piąte pole w tym samym kolorze, odpada z gry. Gra kończy się, gdy pozostanie tylko jeden gracz – to on wygrywa grę. Gra zawiera 2 warianty: pierwszy z nich daje możliwość większej kontroli nad grą i przeprowadzania przemyślanych działań mających na celu wyeliminowanie przeciwników, wariant drugi natomiast wymaga od graczy podejmowania większego ryzyka.



Wodny świat

GRA LOGICZNA, od 5 lat, 1 gracz

W grze należy umieścić na planszy 4 elementy magnetyczne tak, by było widać tylko zwierzątka pokazane w zadaniu. Pozostałe zwierzątka muszą być ukryte. 48 zadań od najprostszyc do najtrudniejszych.



Pentago

(Tomasz Flodén)

GRA LOGICZNA, od 8 lat, 2 graczy, ok. 15 min.

Jest to znana niemal na całym świecie logiczna gra mająca na koncie 13 nagród zdobytych w Europie, Stanach Zjednoczonych i Japonii. Gracze na przemian układają na planszy po jednej kuli w swoim kolorze. Po ułożeniu każdej kuli gracz obraca jedną z czterech ruchomych części planszy o 90 stopni. Wygra gracz, który jako pierwszy ułoży 5 swoich kul w jednej linii. To wydanie zawiera plastikowe wieczko planszy pomocne np. w czasie podróży. Gra objęta jest patronatem ŚGP.



Magiczny las

GRA LOGICZNA, od 6 lat, 1 gracz

W grze należy wymyślić w jakiej konfiguracji ułożyć wszystkie 9 elementów na planszy magnetycznej, aby wróżka znalazła różdżkę. 48 zadań oraz 1001 możliwych rozwiązań od najprostszyc do najtrudniejszych.



Pojedynk Robotów

(Madoka Kitao)

GRA STRATEGICZNA, od 8 lat, 2 graczy, ok. 15 min.

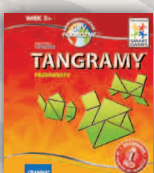
Jest to uproszczona wersja tradycyjnej gry japońskiej Shogi. Celem gry jest zdobycie czerwonego robota przeciwnika lub dotarcie swoim czerwonym robotem na przeciwny koniec planszy. Każdy robot porusza się w inny sposób, kluczem do zwycięstwa jest więc odpowiednie wykorzystanie cech poszczególnych robotów. Gra objęta jest patronatem ŚGP.



TANGRAMY: Ludzie, TANGRAMY: Zwierzęta, TANGRAMY: Przedmioty

GRA LOGICZNA, od 5 lat, 1 gracz

Tangram to gra stworzona na wzór starożytnej chińskiej łamigłówki zwanej Siedmioma Częściami Mądrości. Używając wszystkich 7 magnetycznych elementów należy rozwiązać wybrane zadanie. 24 zagadki zapewnią wiele godzin kreatywnej rozrywki.



Reguły gry

(Krzysztof Szafranski)

GRA KARCIANA, od 7 lat, 2-5 graczy, ok. 30 min.

Jest to szybka gra karciana nawiązująca do popularnego serialu telewizyjnego. W czasie gry zawodnicy starają się zebrać zestawy kart tego samego bohatera i tym samym zgromadzić jak najwięcej punktów na koniec gry.



PORTAL

Konwój

(Ignacy Trzewiczek)

GRA KARCIANA, od 8 lat, 2 graczy, ok. 30 min.

Jest to asymetryczna gra karciana, w której jeden z graczy kieruje konwojem potężnych maszyn Molocha, które zmierzają w kierunku Nowego Jorku niszcząc po drodze miasta. Drugi z graczy dowodzi oddziałami partyzantów Posterunku. Ostrzelują oni roboty Molocha przez całą ich drogę, aż do ostatecznej bitwy w Nowym Jorku. Akcja rozgrywa się w postapokaliptycznym świecie Neuroshimy, znanym z takich gier jak Neuroshima Hex, 51. Stan czy Nowa Era.



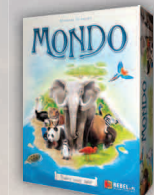
REBEL.PL

Mondo

(Michael Schacht)

GRA FAMILIOWA, od 6 lat, 1-4 graczy, 15-20 min.

Jest to szybka gra kafelkowa, w której gracze wcielają się w budowniczych świata. Każdy gracz za pomocą kafelków tworzy na planszy swój własny świat pełen egzotycznych zwierząt i różnorodnych krajobrazów. Wszystko dzieje się równocześnie, a czas biegnie nieubłaganie. W grze zaawansowanej rozgrywkę urozmaicają cele, do których osiągnięcia dążą wszyscy gracze. Natomiast poziom ekspercki wprowadza szereg wyzwań polegających na dodatkowych zadaniach.



Neuroshima Hex! Dancer

(Rustan Håkansson)

GRA STRATEGICZNA, od 10 lat, 2-4 graczy, ok. 30 min.

Dodatek do gry Neuroshima Hex! Armia została stworzona przez jednego z fanów gry ze Szwecji, pierwotnie opublikowana w formie pliku PDF, w serwisie BGG została wybrana przez wydawnictwo Portal jako jedna z najciekawszych armii stworzonych przez fanów i przygotowana do wydania. Po kilku miesiącach testów i poprawek wychodzi jako oficjalna armia do gry.



EGMONT

Monster High

GRA IMPREZOWA, od 8 lat, 4-12 graczy, ok. 15 min.

„Strasznie fajna gra”, która nawiązuje do bohaterów znanych z serii książek, kreskówek oraz pisma o tym samym tytule. Gra, w którą może grać aż 12 osób toczy się w bardzo szybkim tempie. W każdej rozgrywce trzeba wykazać się nie lada refleksem. Podczas gry zdobywa się karty z postaciami z „Monster High” – jest ich w sumie 48. Posiadanie 4 kart z tym samym bohaterem chroni gracza przed otrzymaniem „upiornie czarnych żetonów” eliminujących gracza z rozrywki.



TREFL

Captain America „Fight For Freedom”

GRA KARCIANA, od 8 lat, 2-5 graczy, ok. 30 min.

Jest to szybka gra karciana o prostych zasadach – idealna zarówno jako przerywnik w wolnej chwili, jak i pomysł na wieczór z przyjaciółmi. Zmienia podejrzanie w pewność – znajdź agentów Hydry. Talia dostępna jest w dwóch alternatywnych wersjach i składa się z 52 specjalnie zaprojektowanych kart, po 13 w czterech klasycznych kolorach oraz 3 Jokerów. Dzięki temu możliwe jest używanie ich do wszystkich klasycznych gier karcianych.



KUPCY I KORSARZE

"NAJBARDZIEJ KLIMATYCZNA GRA ROKU 2012"

ZASMAKUJ W PIRACKIM ŻYCIU
LUB SPRAWDŹ SIĘ W KUPIECKIM FACHU!

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

Statki są "owdziejami" dla francuskich Okrętów Flagowych, chyba że mają Nagrody bandery francuskiej.
• Pirackie statki Kapitanów Niezależnych nie atakują francuskich kapitanów.

San Juan

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

Santo Domingo

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



FRANCES WRIGHT
(Assau)
W portach angielskich możesz za darmo naprawić jedno uszkodzenie podczas akcji Port.

GALEON
Wytrzymałość 4
Ładownia 5
Załoga 4
Działa 4

MEIKE BEERENS
(St. Maarten)
+1 kość do testów
Zegnam przeciwko nie-pirackim statkom (włączając Atak na Kupca).

OKRĘT LINIOWY
Wytrzymałość 5
Ładownia 3
Załoga 5
Działa 5

FREDERICO DE SILVA
(San Juan)
Możesz mieć dwie Karty Plotek, ponadto możesz przerzucać test Wpływow, gdy zdobywasz plotkę.

FLEOTA
Wytrzymałość 3
Ładownia 4
Załoga 1
Działa 1

NICOLAS JAURES
(Petite Goave)
We francuskich portach możesz dobrać dodatkową Kartę Ładunku. Otrzymujesz +1 Dukata za każdą sprzedaną kartę "Cukru".

Karty: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100



13+
2-4
120-180 min.

REBEL.PL
Wydawnictwo gier

Chwała!
<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Piotr Siłka

GRY W SZAFIE, NA SZAFIE I POD SZAFĄ

czyli rzecz o kolekcjonowaniu

Kolekcjonowanie gier planszowych to, wbrew pozorom, nietypowe hobby. Gry nie są jak znaczki pocztowe, które można trzymać setkami w klaserach albo jak obrazy, które wystarczy powiesić i podziwiać. To także nie muzyka czy filmy, wobec których jesteśmy biernymi odbiorcami. Bo tak naprawdę w hobby, jakim są gry, nie chodzi o ich posiadanie czy zbieranie, tylko o to, co z nimi robimy, czyli granie. Niejako przy okazji powstają duże, a czasami nawet bardzo duże kolekcje gier. W końcu każde hobby musi mieć jakieś wady. Zaś wtedy kolekcjoner jest postawiony przed wieloma dylematami...

Zaczną od przykładu. Kilka miesięcy temu z wielką radością planowałem zakup kolejnych gier. Jak zawsze czytałem opisy, oglądałem prezentacje, zbierałem opinie graczy i uważnie przeliczałem na co będzie mnie stać, aż tu nagle uświadomiłem sobie niezwykle istotny problem. Gdzie znajdę w domu jeszcze miejsca dla nowych nabytków? Nie chciałem ich upychać gdzieś po szafach. Powinny leżeć na wierzchu i radować moje oczy. Z drugiej strony nie chciałem się pozbywać tych gier, które mam. Do wielu chciałem wrócić, a część z nich jeszcze czekała na pierwsze spotkanie. Ale miejsce to jeszcze nie był największy problem. Otóż do przeznaczenia kolejnej przestrzeni na gry trzeba było przekonać żonę. I tak oto rozpocząłem żmudne i trudne negocjacje o zagarnięcie na gry kolejnej półki w regale z książkami. To była trudna przeprawa, bo moja żona uwielbia książki, podobnie jak ja gry. Musiałem co nieco obiecać, ale ostatecznie się udało. Przestrzeń domowa przeznaczona na gry uległa nieznacznemu zwiększeniu. Choć już teraz wiem, że to była złudna radość, bo niedługo sytuacja znowu się powtórzy. Ale co tam. Pomyślałem wtedy, ile osób musi przeżywać podobne rozterki. A gdy liczba pudełek idzie w kilkaset? Postanowiłem zasięgnąć języka u posiadaczy naprawdę dużych kolekcji i wypytać ich o różne aspekty kolekcjonowania gier.

KOLEKCJONER – KTO TO TAKI?

Podobnie jest w przypadku innych „chomikowych” zainteresowań, większość kolekcjonerów gier to mężczyźni. Choć

na mój gust gry to i tak jedno z tych wyjątkowych, w których udział kobiet jest dość znaczący. Co więcej, wspólne rodzinne kolekcje to w wielu domach rzecz uznawana za normalną. Wiek czy zawód nie mają tutaj żadnego znaczenia. Wśród zapalonych zbieraczy trafić można na studentów, pracowników biurowych, informatyków (choć tych jest wyjątkowo dużo), jak i wziętych biznesmenów, pracowników naukowych czy właścicieli firm. Ale jedna rzecz jest charakterystyczna dla tej grupy. Wiele spośród tych osób nie tylko zbiera gry, ale też dzięki nim zarabia, czy to jako pracownicy wydawnictw, osoby prowadzące sklepy, czy wreszcie jako autorzy gier, czego przykładem jest znany Adam Kałuża. Pewnie też czytelników nie zdziwi fakt, iż wielu z kolekcjonerów jest członkami redakcji lub też współpracuje z naszym magazynem.

Jeśli chodzi o staż zajmowania się grami to można zauważyć dwie tendencje. Dla niektórych ta przygoda zaczęła się kilka lat temu wraz z nadejściem renesansu planszówek. Zaś dla części osób trwa to już dobre kilkanaście lat, począwszy od pierwszych gier wydawnictw Encore i Sfery. Tak czy inaczej, staż nie odgrywa większej roli w kolekcjonowaniu gier, niektórym wystarczy dziś rok, by zgromadzić w domu kilkaset gier.

Oczywiście żadna kolekcja nie obejdzie się bez szczególnych tytułów, które są dumą ich posiadacza. Kryteria w tej materii są najróżniejsze i często się przenikają. Po pierwsze są to oczywiście gry unikatowe, które nie tak łatwo nabyć

Z KOLEKCJI ADAMA SŁOWIŃSKIEGO





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

w polskich sklepach. Wśród nich prym wiodą specjalne edycje, jak np. War of the Ring - Collector's Edition, jak i gry mające trochę lat, dla przykładu: Warhammer Quest czy Kensington. Przez długi czas takim trudno dostępnym tytułem było Goa, która w tym roku w końcu ukazała się nakładem Lacerty. Poza tym zainteresowaniem cieszą się nawet małe, niezbyt popularne gry, ale za to znanych autorów jak Kelbazar (Robert Fraga) czy Klunker (Uwe Rosenberg). Często kolekcjonerzy wpadają w małe (takie tyści, tyści) uzależnienie i potrafią zdobywać wszystko, co wiąże się z daną grą. Przykładem jest znany ze Świata Gier Planszowych Wojciech Sieroń (WRS): *Mam komplet dodatków do Wysokiego Napięcia - to dla mnie duża satysfakcja, bo to jedna z ulubionych gier w naszej rodzinie. Wiele osób zapoznałem z planszówkami (skutecznie!) poprzez Wysokie Napięcie. Mogą to być także serie wydawnicze, jak np. Munchkin, Carcassonne. Kiedy indziej są to gry niekoniecznie wyjątkowe same w sobie, ale za to podarowane przez autora, często z jego dedykacją. Osobną kategorię stanowią własnoręcznie zrobione egzemplarze gier, jak np. Crokinole, przygotowany przez Jacka Nowaka.*

GRUNT TO DOBRY ARGUMENT

Zanim staniemy się kolekcjonerami jesteśmy przede wszystkim graczami. To przyjemność płynąca z grania jest początkiem całego procesu. Tak więc, drogi czytelniku jeśli uważasz, że ten artykuł Ciebie nie dotyczy, bo Ty tylko grasz, to lepiej miej się na baczności. Potwierdza to Tomasz Samek (artezus): *Kolekcjonowanie przychodzi tak jakoś nieplanowo. Kocham gry, więc chcę je mieć. Dopiero po pewnym czasie orientujesz się, że masz ich tyle, że można to nazwać kolekcją.*

Zresztą część osób, mimo dużej liczby posiadanych „pudełek” nie uznaje siebie za kolekcjonerów. Jak Marcin Szrama (pomimo): *Właściwie nie lubię pojęcia kolekcja. Jeśli go używam, to tylko dlatego, że ciężko o inny odpowiednik. Niemcy mają na to słowo „Sammlung”, które ma dużo więcej wspólnego ze zbieraniem. Bo u mnie to właściwie zbieractwo, graniczące niekiedy ze zwykłym chomikowaniem. Dla*

części graczy, trudno powiedzieć kiedy, ale przychodzi taki moment, w którym zaczynają nieco mocniej identyfikować się z tym, co mają na półce. Liczba gier rośnie. Nie zawsze jest czas zagrać we wszystkie nowości, ale człowiek i tak kupuje następne. Rozsądek każe sprzedać niektóre gry, bo i tak wiele z nich długo będzie czekało na swoją kolej. Monika Wojtek (monga) tak to tłumaczy: *Paradoksalnie mam mało czasu i mało możliwości, żeby grać, więc skoro nie mogę grać tyle ile bym chciała, to chociaż mogę mieć, wziąć w rękę, przejrzeć instrukcję. Mieć przyjemność z posiadania, kupowania, otwierania przesyłek, pudełek, wyciskania elementów.*

Tak naprawdę moi rozmówcy podają bardzo wiele powodów dlaczego ich kolekcja stale rośnie. Po pierwsze, argument logiczny czyli czysty pragmatyzm, jak u Wojtka Chuchli (wc): *Jeśli nie kupię gry (albo jej sobie nie zrobię), właściwie mam małe szanse na jej poznanie. Sądzę moja spora kolekcja. Mieszkanie Warszawy, Wrocławia itp., żeby poznać grę i wyrobić sobie o niej zdanie, idzie na spotkanie albo do znajomych i tam gra. Ja taką grę muszę kupić, bo w okolicy (jakieś 100km) nie ma „środowiska graczy”. Oczywiście mieszkańcy większych miast z kolei widzą ten problem nieco inaczej. Oni po prostu chcą mieć dostęp do tytułów, kiedy tylko przyjdzie im na to ochota. Bardzo cenią sobie niezależność od innych osób. Są panami własnego losu i gustu. Jak przyznaje Jacek Malinowski (jax): *Fakt, że przy dużej kolekcji w wiele tytułów gra się niezwykle rzadko, ale mi to jakoś nie przeszkadza - wystarczy mi świadomość, że jeśli się nadarzy okazja i będę mógł odświeżyć mocno przykurzony tytuł, to zrobię to z największą przyjemnością. W pełni zadowolona mnie, że mam na półce grę o dobrej mechanice, którą mogę potencjalnie w każdej chwili wyjąć na stół i się nią cieszyć. Częste rozgrywki nie są konieczne.**

Zanim staniemy się kolekcjonerami jesteśmy przede wszystkim graczami. To przyjemność płynąca z grania jest początkiem całego procesu.





Kolejna porcja argumentów ma charakter wybitnie społeczny. Nie ma co ukrywać, że gry są bardzo dobrym sposobem na spędzenie czasu w gronie rodzinnym czy ze znajomymi. Często są wręcz tego pretekstem, jak np. u Jacka Zglińskiego (adrahil): *Gry i granie były i są nadal przede wszystkim okazją do zintegrowania rodziny, posiedzenia w jednym miejscu i skupienia się na jednym temacie (pomimo czasem rozmów w trakcie gry o wszystkim i o niczym). Nigdy nie gram o zwycięstwo. Ważny jest miło spędzony czas i zabawa.*

Oczywiście, im więcej znajomych, tym kolekcja musi być większa. Przecież nigdy nie wiemy, kto ma jakie gusta. Bogaty zbiór zwiększa szanse na dogodzenie gościom i sukces spotkania co potwierdza Michał Żyliński (michalz):

Nie posiadam stałej grupy graczy, gram często w bardzo odmiennych gronach, starając się zachęcić przy okazji innych do mojego hobby. Muszę być więc gotowy na dostosowanie się do poziomu zaawansowania moich gości, ich znajomości języków obcych, zainteresowań i ogólnej atmosfery. Przyznam, że wybór tytułów to jeden z najprzyjemniejszych elementów spotkania. Powiedzmy to otwarcie, chęć dzielenia się jest wyjątkowo duża u kolekcjonerów.

Niektórzy kupują gry dla swoich zbyt małych jeszcze pociech z nadzieją, że jak dorosną będą chciały w nie zagrać. Inni mają nawet dalsze plany jak Marcin Szrama (pomimo): *Wciąż marzy mi się też, żeby uruchomić jakiś klub planszówkowy tu w Nowej Soli, ostatnia próba we współpracy z Domem Kultury nie wypa-*

liła, teraz chcę spróbować z Biblioteką Miejską. Moja rodzinna Zielona Góra już takie spotkania ma, kolejny powód, żeby podtrzymywać moje magazynowanie, bo w ten sposób mam pod ręką i mogę pokazywać innym m.in. gry, które są mniej znane i mniej dostępne.

Inny argument przemawiający na korzyść licznych kolekcji jest czysto behawioralny. Zbiernictwo siedzi głęboko w nas odkąd pierwsi ludzie gromadzili pokarm. Nic więc dziwnego, że każdy z nas coś tam zbiera. A że po jedzeniu wystarczy udać się do najbliższego sklepu, to musimy zbierać co innego, np. gry. Oczywiście u niektórych ta potrzeba jest nieco bardziej rozwinięta, a nawet uwarunkowana genetycznie, jak u Mateusza Tomczaka (kruck): *Zwyczajnie nie mam serca pozbyć się jakiegos tytułu. Mój dziadek gromadził w warsztacie każdą śrubkę i każdą blaszkę, bo „może się jeszcze przydać”. U mnie to przerodziło się w: „mogę w to jeszcze chcieć zagrać”. W pewnym momencie zaczęło mnie to autentycznie bawić. Pomyślałem sobie, że skoro mam już ich tyle, to głupio byłoby nagle się ich pozbyć...*

Powiedzmy sobie szczerze, chyba nikt nie lubi pozbywać się rzeczy, które kupił czy też dostał.

WYOBRAŹNIA PRZESTRZENNA – NIEZBĘDNA UMIEJĘTNOŚĆ

Jak już pisałem, jednym z wyzwań towarzyszących zbieraniu gier jest znalezienie dla nich miejsca. Problemu nie ma, gdy mieszkamy w domku lub też jesteśmy szczęśliwym posiadaczami M4. W większości przypadków jest nieco inaczej. Michał Mijal (garg), właściciel ponad 500 gier, został zmuszony do rozbięcia swojej kolekcji na kilkanaście miejsc, a dokładnie: *Trzy duże półki w szafie wnękowej, trzy półki w bibliotece, dwa regały i jedna szafa w piwnicy, dwa pudła na pawlaczu. No i zawsze coś obok biurka albo na lodówce.*

Nawet mniejsza kolekcja stanowi nie lada wyzwanie, jak opisuje to Maciek Matuszewski (avril): *Wszystkie 127 gier (łącznie z rozszerzeniami) zajmują jedną komodę, 3 półki na szafce z książkami, niewielką przestrzeń na biurku i parapiecie oraz... krzesło w kuchni.*

Dobre rozmieszczenie gier jest swego rodzaju łamiętką, pozwalającą rozwinąć naszą przestrzenną percepcję. Jak wynika z wypowiedzi graczy, nie tylko ja czerpię satysfakcję z układania gier przez odpowiednie dopasowanie rozmiarów pudełek. Dobrze rozwiązane zadanie pozwala zaoszczędzić sporo miejsca.

Dodatkowo, gdy spojrzymy na dobrze ułożone pudełka mamy powód do dumy, z tego jak sprytnie ułożyłem gry, że zmieściły się wszystkie na tej półce. Dlatego kolekcjonerzy łatwo irytują się z dwóch powodów. Po pierwsze, nie lubią niewymiarowych pudełek oraz takich, gdzie jest więcej powietrza niż elementów gry. Wiemy, że większe pudełko robi lepsze wrażenie, ale przy tej okazji apelujemy do wydawców o rozsądek. Zresztą potwierdza to Russ Williams (russ) (Amerykanin mieszkający w Polsce z żoną Anną): *Ja wolę małe gry. Mam microbadge na BGG „Movement for Smaller Gameboxes” <http://www.boardgamegeek.com/microbadge/6600>, to ważne dla mnie, bo takie duże pudełka nie tylko zajmują więcej miejsca w domu, ale też są trudniejsze do przyniesienia na spotkania i są nieekologiczne w produkcji i transporcie. Jeśli gra ma za duże pudełko, to nie podoba mi się i prawdopodobnie jej nie kupię.* W odpowiednim rozmieszczeniu pudełek pomagają specjalnie zaprojektowanie w tym celu półki czy całe meble, ale nie każdego na to stać. Poza tym, jeśli nie ma miejsca w domu zawsze można pójść w ślady Cezarego Jachimka (cezas): *Troszkę pomaga fakt, że jak każdy prawdziwy „geek” krzewię planszówki i zawsze jakieś gry są „u ludzi”.* Oprócz gry z przestrzenią dochodzi do tego gra z współlokatorem, żoną lub mężem. Choć tutaj mam nadzieję, że w większości domów jest to po prostu gra kooperacyjna, a nie czysta walka z przeciwnikiem.

KOLEKCJA CORAZ WIĘKSZA, A CZASU CORAZ MNIEJ

Po przestrzeni kolejną zgorą kolekcjonerów jest czas, a konkretnie jego niestanny brak. Oczywiście bardzo wiele

Kolekcjonowanie gier może pokazać swoją mroczną stronę. Ciągłe poczucie winy, iż na półce leżą wciąż nie zagrane gry, może spowodować następujące uczucia: stres, nadmierna nerwowość, rozkojarzony wzrok.

zależy od tego, na którym etapie życia jesteśmy. Dla większości osób granie w czasach studenckich ma tę zaletę, że można robić to całymi weekendami, nocami. Niektórzy studenci jednak nie mają łatwo jak np. Adam Słowiński (pan_satyros): *Niestety z racji studiów dziennych, pracy weekendowej oraz dodatkowej szkoły czasu na grę mam w tej chwili niewspółmiernie mniej niż kiedyś mógłbym mieć. Jednak gdy tylko jest to możliwe staram się wykorzystać wolne chwile w jak najbardziej „geekowy” sposób. Owocuje to częstymi rozgrywkami w gry karciane na przerwach pomiędzy zajęciami, a czasem nawet poważniejszymi maratonami w uczelnianym bufecie jak np. partia Dominant Species.* Potem z biegiem czasu gdy pojawia się rodzina (szczególnie potomkowie), czasu niestety jest coraz mniej i bywają długie miesiące, kiedy pudełka leżą samotnie na półkach. Jak stwierdza Tomek Samek (TS 79) *Brak czasu to jest jedyna rzecz, która mnie martwi w obcowaniu z planszówkami. Kiedyś grywałem regularnie prawie codziennie, obecnie muszę reglamentować mój czas na rodzinę, pracę i gry. Mam tylko nadzieję, że jak pociechy podrosną to wrócą „złote czasy” grania.* Taką nadzieję żywi bardzo wiele młodych rodziców. Na pocieszenie dodam, iż na podstawie rozmów z doświadczonymi kolekcjonerami

w tej kwestii, Wasze nadzieje nie są płonne. Przykładem może świecić Arek Konieczny (koniecznyarek): *Gram prawie codziennie z moim 5-letnim synem, a raz w tygodniu z żoną. Są to głównie gry rodzinne, zręcznościowe i logiczne, np. Carcassonne, Diego Drachenzahn, Blokus, Cubulus, Pitch Car, Qwirkle.* Jak widać, może nie są to bardzo ambitne tytuły, ale i tak z pewnością o czymś takim marzy niejedyn ojciec.

Niestety, czasami brak czasu staje się problemem na dłuższą metę. Wtedy to kolekcjonowanie gier może pokazać swoją mroczną stronę. Ciągłe poczucie winy, iż na półce leżą wciąż nie zagrane gry, może spowodować następujące uczucia: stres, nadmierna nerwowość, rozkojarzony wzrok. Co gorsza, już naprawdę nie jest dobrze, jeśli w naszej kolekcji zaczynają przeważać gry, które wciąż czekają na swoją kolej. Niestety, wtedy kończy się to zazwyczaj nerwowym poszukiwaniem kolejnych godzin i znajomych, którzy pomogą nam osiągnąć równowagę psychiczną. Na szczęście wielu kolekcjonerów, których pytałem stara się zachować odpowiedni balans i udział gier, w które jeszcze nigdy nie zagraли waha się pomiędzy 10% a 30% ich kolekcji. Bardzo rzadko trafiali się odpowiedzi powyżej 50%. Te osoby już ze sobą skontaktowałem, by mogły wzajemnie się wspierać w tych trudnych momentach.



KATASTROFA!



WOLNA PRZESTRZEŃ ZNIKA ZATRWAŻAJĄCO SZYBKO

JAK POWSTAŁ ARTYKUŁ?

Ten tekst nie powstałoby, gdyby nie pomoc ponad 40 osób, które były tak miłe i odpowiedziały mi na zestaw pytań dotyczących różnych aspektów kolekcjonowania. Moich rozmówców znalazłem za pośrednictwem międzynarodowego serwisowi poświęconemu grom planszowym, czyli www.boardgamegeek.com. Jedną z wielu funkcji, które oferuje ten serwis to możliwość stworzenia wirtualnego odpowiednika swojej kolekcji, z czego wiele osób korzysta. I tak dzięki temu mogłem wyszukać osoby, które mają co najmniej 100 gier w ramach swojej kolekcji. Na początku nie wiedziałem, ile takich osób takich znajdę. Ale po kilku dniach okazało się, że lista urosła do ponad 100 osób. Postanowiłem więc rozesłać zestaw pytań do kolekcjonerów z każdego przedziału, czyli zarówno tych, co posiadają sto kilka gier, aż po tych którzy mają ich kilka setek. Z oczywistych względów nie mogłem umieścić wypowiedzi wszystkich osób w niniejszym artykule, ale z tego miejsca bardzo serdecznie chciałbym podziękować wszystkim osobom, które odpowiedziały na pytania. Dziękuję Wam za poświęcony mi czas.

MAM CZAS, SĄ ZNAJOMI – TYLKO W CO ZAGRAĆ?

Jak wybierać gry, w które chcemy zagrać w przypadku tak dużej kolekcji? Najczęściej decydują o tym warunki zewnętrzne, jak i dobór współgraczy. Co innego wybierzemy na długi zimowy wieczór, a co innego na szybkie spotkanie w pubie. Zaś najwięcej zależy od liczby graczy, wieku i ich upodobań. Nie od dziś wiadomo, że zarówno gry kooperacyjne, jak i negatywna interakcja, mają swych zagorzałych przeciwników i zwolenników. Gospodarz nieraz musi wykazać się dużą wiedzą, by właściwie dobrać tytuł, w czym oczywiście duża kolekcja bardzo pomaga. Można podejść do tej sprawy czysto technicznie, jak robi to Paweł: *Wspomagam się małą aplikacją WhatToPlay. Mam też kolejkę gier w Excelu dla liczby graczy/czasu, w które nigdy nie grałem i które po kolei wdrażam jeśli jest okazja.* Często wybór gry już jest ciekawym wstępem do wieczoru. Dla przykładu Maciej Kwiatek (kwiatosz) stwierdza: *Przy ogranych znajomych każdy bierze*

1 pudełko z półki, po czym głosujemy, w co z tego byśmy zagrali. Przemysław Gumułka (melee) czasami zostaje zmuszony do nieco bardziej skomplikowanej operacji: *W przypadkach kryzysowych [kilka razy w życiu] robimy listę np. 10 gier, każdy szereguje je w tajemnicy, później zliczamy punkty [1 miejsce 10, 2 miejsce 9], gramy w tytuł z największą liczbą punktów.* Dla bardziej wymagających przypominam ciekawy wariant wyboru gier przedstawiony przez Squirrel, na stronie internetowej Świata Gier Planszowych <http://www.swiatgierplanszowych.pl/2011/05/nie-wiem-a-w-co-ty-bys-zagrala/>. Czasami to warunki zewnętrzne warunkują wybór gry, czyniąc z niej istotne narzędzie edukacyjne. Jak wspomina Robert Ciombor (Robert_C): *Bywa też tak, że jakiś temat jest „gorący” i chętnie wracamy wtedy do posiadanej gry. Przykład? Najmłodszy syn uczył się ostatnio w szkole historii Polski z okresu XVII wieku, więc na stole znalazło się znowu dawno zapomniane Veto.*

I TO, CO TYGRYSY LUBIĄ NAJBARDZIEJ

Na początku przygody z planszówkami zazwyczaj przeważa kupowanie na zasadzie co nam wpadnie w oko. Pomagają w tym oczywiście chętnie bardziej doświadczeni znajomi, bo bogactwo tytułów może onieśmielać. Potem jednak proces ten ewoluuje, co potwierdza Dariusz Cichowski (duch): *Teraz już kupuję rozważniej, ale na początku zainteresowania się tym hobby często kupowałem gry bardzo impulsywnie. Wtedy kupowało się grę po to, by zagrać w nią już w najbliższy weekend. Teraz zawsze jest w co zagrać, a lista tytułów do ewentualnego zakupu bardzo długa, więc na realizację mają szansę tylko te z nich, które czymś konkretnym skuszą. Czasem zachęca promocyjną ceną, czasem entuzjazmem w oczach przyjaciół, różnie.*

Wtedy to kupowanie gier staje się dla kolekcjonerów prawdziwym wyzwaniem z dużymi emocjami. Jak przyznaje Wojciech Sieroń (WRS): *Oczywiście sam proces wyszukania gry, czytania recenzji, decydowania i w końcu zakupu ma swoją dramaturgię, która sama z siebie daje pewne emocje.* Większości kolekcjonerów już nie wystarczy rekomendacja kolegi czy dobra recenzja. Zakup jest po-

przedzony głębokim namysłem i analizą wielu zmiennych. Duża część osób czyta instrukcję gry przed zakupem lub też gra najpierw u kolegi. Bo jeśli już kupować grę, to musi być ona tego warta. Poza tym, znajomość wielu gier powoduje, iż kolekcjonerzy są bardzo wybredni przy wyborze. Wielu graczy, jak Adam Słowiński (pan_satyros), zwraca uwagę na poszukiwanie oryginalności w mechanice: *Dobrze dobrana mechanika i zgrabnie ułożone zasady to najczęściej główny czynnik tworzący dla mnie klimat gry. Oczywiście w dalszym stopniu wpływa na to też oprawa graficzna i estetyka, lecz bez wspomnianych elementów pozostaje jedynie opakowaniem. Stąd też moja kolekcja to w większości zbiór dokładnie wyselekcjonowanych pod tym kątem tytułów. Kupuję gry, których mechanika mnie zachwyca, bądź jej działanie w toku gry, mimo że nie wnosi innowacji, sprawia mi przyjemność.*

Wybór staje się także trudniejszy, gdy dana kolekcja osiągnie swoje maksymalne rozmiary, dyktowane przez przestrzeń, wolny czas i inne tego typu uwarunkowania, jak to ma miejsce u Przemysława Gumułka (melee): *Kolekcja osiągnęła swój rozmiar docelowy [limitowany ilością miejsca] już ok. 3 lat temu. Od tej pory zakupy nowych tytułów są równoznaczne ze sprzedażą innych. W ubiegłym roku kupiłem ok. 20 gier, zatem taka sama liczba musiała trafić do innych graczy. Choć nie lubię sprzedawać gier, o ile naprawdę się na nie nie pogniewam.* Wyrobione gusta powodują także pewne przyzwyczajenie do ulubionych wydawnictw czy przede wszystkim autorów, wśród których prym wiodą takie nazwiska jak Stefan Feld i Martin Wallace.

Czasami kolekcjonerzy muszą przy zakupach brać pod uwagę dodatkowe czynniki. Szczególnie dotyczy to osób zamężnych/żonatych, których druga połowa nie pała aż tak wielką miłością do gier planszowych. Wiem, wiem, niektórym trudno w to uwierzyć, ale taka jest niestety rzeczywistość. Zakup planszówki wymaga wtedy dodatkowych nakładów, jak np. kupno jednocześnie butów dla żony. Za to część z nas może pochwalić się takimi współmałżonkami jak Błażej Kubacki (irondeav): *Moja lepsza połowa jest zachwycona. To nasze wspólne hobby, więc często kolejne tytuły*

Wiele osób ma plany, by w niedalekiej przyszłości odchudzić kolekcję. Jest wiele wymówek, by ten trudny moment przesunąć na bliżej nieznaną przyszłość.

Z KOLEKCJI MONIKI WOJTEK



wyberamy razem. Oboje staramy się, by fizyczny rozmiar kolekcji nie przekroczył pewnych granic. Jeśli chodzi o dalszą rodzinę - nikogo moje hobby szczególnie nie dziwi. Wszyscy w którymś momencie zostali do pewnego stopnia wciągnięci w tę zabawę. Doszło do tego, że nawet moja matka posiada trzy własne gry.

Z drugiej strony, chyba nie ma nic łatwiejszego niż kupowanie prezentów dla kolekcjonerów, wystarczy dostęp do Internetu, szybkie sprawdzenie konta na www.boardgamegeek.com, ze szczególną uwagą prześledzenie tzw. listy życzeń i już wiadomo, jakie gry można kupować. Przy tej okazji pozwolę sobie na małą poradę dla osób korzystających z tego serwisu tylko przy takich okazjach – zwróćcie uwagę na kolejność gier!



ZŁOTY ŚRODEK

Może się wydawać, że duża liczba gier, wiele lat spędzonych przy planszy, mogą nieść ryzyko przesytu, czy wręcz zniechęcania. Uczciwie trzeba przyznać, że trafiają się takie przypadki, o czym można przekonać się w dziale „Handel” na forum www.gry-planszowe.pl. Większość osób jednak podziela wrażenia Piotra Salaty (marvin73): *Sprawia mi dokładnie taką samą frajdę, jak 10 lat temu. A może nawet większą, bo teraz dużo łatwiej mi dostrzec i docenić różne smaczki mechaniki, nawiązania do innych gier, etc.* Z kolei Jacek Ma-

linowski (jax) wręcz dodaje: *Jestem bardzo zdziwiony jak przez ostatnie 5 lat jestem ciągle nakręcony na granie. Żadne inne hobby nie dawało/nie daje się uprawiać z taką intensywnością i bez znużenia jak granie w planszówkę.*

Co ciekawe, wiele osób ma zdecydowane plany, by w niedalekiej przyszłości odchudzić kolekcję. Choć, jak widać, jest wiele wyjątków, by ten trudny moment przesunąć na bliżej nieznaną przyszłość.

Co zaś się tyczy moich rozmówców, to zdarzały się krótkie epizody, kiedy gry spokojnie czekały na lepsze czasy. A te zawsze prędzej czy później wracały.

Zresztą czy komuś nudzi się czytanie książek czy też oglądanie filmów? Jak w każdym hobby następują okresy mocnego zaangażowania, jak i lekkiego zmęczenia, kiedy to rzadziej siada się do planszy. Ważny jest złoty środek, czego przykładem może być opinia weterana Jacka Nowaka (ja_n): *Nie traktuj już planszówek jako panaceum na każdy problem i nie zawsze mam ochotę w coś zagrać. Ale w odpowiedniej ekipie i gdy widzę, że towarzystwo ma ochotę na zagranie (albo przynajmniej nie będzie kręcić nosem) zawsze najpierw pomyślę o planszówce, a dopiero potem o innych alternatywach.*



KOLEKCJONOWANIE TO NAJLEPSZA Z GIER

Rozmowa z Jamesem i Sheilą Davis

Z bardzo dużym prawdopodobieństwem można powiedzieć, że państwo James i Sheila Davis mają największą kolekcję gier planszowych na świecie. Choć, jak sami podkreślają, nie ma to dla nich większego znaczenia. Oni po prostu lubią grać.

Na początek proszę, przedstawicie się naszym czytelnikom.

James: Oboje pochodzimy ze stanu Utah. Ja dorastałem w Moab, zaś Sheila w Salt Lake City. Po raz pierwszy spotkaliśmy się w klubie poświęconym grom i science fiction na Uniwersytecie w Utah. Potem się pobraliśmy i żyjemy wspólnie już 18 lat. Obecnie mieszkamy w Fort Collins w Colorado i oboje pracujemy na Uniwersytecie w Colorado. Obecnie moja praca to opieka nad stroną internetową College of Engineering, a Sheila jest dyrektorem administracyjnym w Extreme Ultraviolet Engineering Research Center. Gramy średnio dwa, trzy razy w tygodniu i regularnie uczęszczamy na konwenty w Denver. Czujemy się szczęśliwcami, bo wśród naszych znajomych są recenzenci gier, projektanci, a także wydawcy. Cieszymy się, że jesteśmy częścią tej społeczności.

No dobrze, to ile gier macie w swojej kolekcji i jak często przeprowadzacie w niej inwentaryzację?

James&Sheila: Na podstawie liczby gier, które do tej pory zliczyliśmy i szacując

te, które na to jeszcze czekają myślimy, że jest to mniej więcej 12 i pół tysiąca. Zważywszy na to, że oboje pracujemy na pełen etat oraz że jesteśmy coraz bardziej zajęci, bycie na bieżąco w kwestii liczby gier nie jest dla nas aż tak ważne.

Obecny rekord Guinnessa w liczbie posiadanych gier planszowych to niecałe 1500 gier. Czy nie kusiło was, by zgłosić się ze swoim zbiorem?

James&Sheila: Kiedy pojawiła się ta informacja, wielu z naszych przyjaciół namawiało nas do zgłoszenia się, ale nie zrobiliśmy tego z kilku powodów. Po pierwsze, to jest wielki biznes. By zostać wpisanym do książki, trzeba uiścić stosowną opłatę, a my nie chcemy tego robić. Po drugie, nie patrzymy w ten sposób na naszą kolekcję. My nie rywalizujemy z innymi osobami. My po prostu kochamy grać i lubimy kolekcjonować gry. Nie jest dla nas ważne czy ma ktoś więcej tytułów. A po trzecie – nie wiadomo czy nasza kolekcja jest największa na świecie. Doszły do nas słuchy, że pewien kolekcjoner w Austrii być może ma więcej gier. Dlatego tym bardziej uznaliśmy to za bezcelowe.

Jak zaczęła się wasza przygoda z grami?

Sheila: Oboje jesteśmy od bardzo dawna fanami gier [ang. life-long gamer geeks]. Dorastając graliśmy w typowe gry dla dzieciaków, potem jako nastolatki wciągnęliśmy się w gry wojenne, a także RPG'i, jak tylko zaczęła się ukazywać seria D&D. Oboje lubimy różne rodzaje gier. Jamesa ciągnie bardziej do cięższych i złożonych eurogier oraz gier wojennych, ja zaś najbardziej lubię RPG'i i gry z dużą dozą klimatu.

Kiedy kolekcjonowanie gier stało się hobby? Czy razem wpadliście na ten pomysł, czy też jedno musiało przekonywać drugiego?

James: Oboje mieliśmy małe kolekcje gier kiedy się poznaliśmy, ale tak naprawdę to Sheila zajęła się kolekcjonowaniem bardziej na poważnie, po sprowadzeniu się do Colorado. Wtedy to zdała sobie sprawę, że jest coś takiego jak kolekcjonowanie gier i zaczęła aktywnie powiększać swoje zbiory. Po ślubie Sheila dalej zajmuje się kolekcjonowaniem, podczas gdy mnie bardziej interesuje granie. W ten sposób tworzymy idealne małżeństwo.

Wiem, że pewnie każdy was o to pyta, stąd wybaczenie, że ja również, ale dlaczego kolekcjonujecie gry?

Sheila: Moja rodzina zawsze kolekcjonowała różne rzeczy. Dla przykładu, nadal mam karty bejsbolistów z czasów dzieciństwa, więc chyba mam to we krwi. Jak czasami sobie żartujemy, kolekcjonowanie gier to najlepsza z gier. Wyszukiwanie ciężko dostępnych skarbów może być niezłą przygodą i zawsze czujemy dreszcz emocji, kiedy odkrywamy coś niespodziewanego w sklepie z używanymi rzeczami. Kolekcjonowanie gier ma tę przewagę nad innymi kolekcjami, że nie tylko znajdujesz przyjemne rzeczy, ale także możesz w nie grać.

Czy posiadacie jakiś wypracowany system kupowania gier i ich wybierania? By zebrać taką kolekcję trzeba kupować przynajmniej jedną grę dziennie?

James: Średnia na dzień rzeczywiście taka wychodzi, ale my oczywiście nie tak je kupujemy. Ja z kolegami spotykam się raz w tygodniu w lokalnym sklepie z grami i wtedy zazwyczaj nabywam nowości. Kiedy jedziemy na konwenty, Sheila bierze udział w aukcjach, a także wyszukuje na targach staroci starsze tytuły. Także jeśli przejeżdżamy koło sklepów z używanymi rzeczami czy starociami, zatrzymuje się, by do nich wstąpić. Tak więc kupujemy gry w partiach.

Przyjęto się, że jeśli gra wygląda na tyle interesująco, że chcemy w nią zagrać, a jej nie mamy w kolekcji, to ją bierzemy. Zatem, o ile nie kupujemy kolejnych wariacji gry Monopoly czy gier dziecięcych, to prawie każda nowa gra planszowa czy karciana prędzej czy później ląduje w naszej kolekcji. Ale przy tej ilości gier, która obecnie się ukazuje, musimy być coraz bardziej wybredni. Gra musi w takim razie nas kusić czymś nowym czy być innowacyjna, wtedy decydujemy się ją kupić.

Jak często gracie w swoje gry i czy wiecie w ile z nich jeszcze nie graliście?

James&Sheila: Przez tę liczbę gier w kolekcji, a także fakt, że część z nich to RPG'i i gry wojenne nie ma szans, byśmy zegrali nawet w większą część. Myślimy więc, że graliśmy w około 10% naszych gier. Nie prowadzimy żadnych statystyk w jakie gry już graliśmy ani też nie staramy się ciągle grać w rzeczy jeszcze nie grane. Gramy w to, na co akurat mamy ochotę w danej chwili.

Jak wyszukujecie gry w tak dużej kolekcji? Czy macie jakieś specjalny system porządkowania gier?

James: W większości przypadków Sheila pamięta co gdzie jest. Przede wszystkim gry mamy podzielone według rodzaju, a potem według wydawców, jeśli to jest możliwe. Tak więc mamy sekcję eurogier, sekcję gier wojennych itd. Ale czasami musimy spędzić trochę czasu na poszukiwaniach, jeśli ktoś pyta o jakieś tytuły, które są mało charakterystyczne.

Z jakich gier w swojej kolekcji jesteście najbardziej dumni?

James&Sheila: Duma to niezbyt dobre określenie, my po prostu lubimy kolekcjonować. To jest gra, a nie rywalizacja. Ale jeśli już mielibyśmy wybierać, to cieszymy się, że mamy jedną z kilku kopii gry Jati, która ukazała się nakładem 3M, a także kilka rzadkich gier wojennych, takich jak War in Europe z wydawnictwa SPI.

Czy są jakieś gry, które bardzo chcielibyście dodać do swojej kolekcji, ale trudno jest dostać?

James&Sheila: Jest kilka unikatowych gier, które byłoby miło mieć w swojej kolekcji. Patrząc jednak realistycznie, wątpimy, by udało nam się je kupić, gdyż pewnie byłyby zbyt drogie. Przykładem takiej gry może być Thinking Man's Basketball. Poza tym mamy oczy szeroko otwarte na nowe rzeczy, które się pojawiają.

Jak katalogujecie gry? Szukałem waszej kolekcji na portalu BoardGameGeek, ale nie znalazłem.

James&Sheila: Kiedyś zaczęliśmy wpisywać naszą listę gier do serwisu BGG, ale w krótkim czasie zostaliśmy zalani mailami z pytaniami „czy sprzedacie mi tę grę?”. Gry zaś nie były na sprzedaż, tylko po prostu w naszej kolekcji. Nie było żadnej informacji, że chcemy ich się pozbywać czy wymieniać. W końcu mieliśmy tego dosyć i skasowaliśmy całą kolekcję. Teraz mamy własny katalog sporządzony w czasie inwentaryzacji gier.

Czy jesteście w stanie powiedzieć ile polskich gier macie w kolekcji i czy jest wśród nich jakiś wasz ulubiony tytuł?

James&Sheila: Jako że dopiero od niedawna polskie gry zaczęły być wydawane w wersji anglojęzycznej, nie jest łatwo je dostać. Tak więc jest ich zaledwie kilka. Ale nie wykluczam, że niektóre nasze eurogry są polskie, tylko o tym nie wiemy. Z tych co mamy to naszą ulubioną jest chyba Neuroshima Hex.

Ile pokoi zajmuje kolekcja gier i czy może macie jakieś wykupione specjalne ubezpieczenie?

James&Sheila: Większość z naszych gier jest zgromadzonych w wielkiej piwnicy. Zbudowaliśmy półki wzdłuż ścian i planujemy dodawać kolejne, jak w bibliotece. A gry są ubezpieczone w ramach naszego ubezpieczenia na dom.

Czy jest jakaś liczba gier, na której chcecie się zatrzymać i czy nie jesteście tym trochę już zmęczeni?

James&Sheila: Nie planujemy się zatrzymać na żadnej konkretnej liczbie. Powoli jednak kończy nam się przestrzeń w piwnicy, więc będziemy musieli zwolnić z kupowaniem kolejnych gier. Cały czas sprawia nam to radość, tak więc myślę, że będziemy to robić jeszcze przez wiele lat.

Dziękuję uprzejmie za wywiad i życząc wielu udanych wieczorów z grami.



Dla ciekawskich podzielę się informacją, jak znalazłem Jamesa i Sheilę. Otóż jakiś czas temu w Internecie pojawiły się zwiastuny filmu dokumentalnego na temat gier planszowych Going Cardboard - A Board Game Documentary autorstwa Lorien Green. W jednym z jego zwiastunów pojawiają się kolekcjonerzy gier, dzieląc się m.in. informacją na temat liczby posiadanych gier, w tym moi rozmówcy. Jak widać już z samego zwiastuna, nie tylko na mnie kolekcja państwa Davis zrobiła wrażenie. I tak oto, dzięki Facebookowi udało mi się nawiązać kontakt z autorką filmu, a ona zaś była tak miła i skontaktowała mnie z bohaterami powyższego wywiadu. Przy okazji gorąco zachęcam do zakupienia filmu, który miał swoją premierę na DVD na początku tego roku. Więcej szczegółów na stronie <http://www.boardgamemovie.com/>.

300 GIER W ROK

Rozmowa z Michałem Walczakiem-Ślusarczykiem

To chyba nie powinno dziwić. Jedną z największych kolekcji gier w Polsce, które udało mi się wysledzić posiada Michał Walczak-Ślusarczyk, pracujący w wydawnictwie Galakta, a także przez wiele lat prowadzący portal krainagier.pl.

Choć sam portal już nie funkcjonuje, to od początku tego roku Michał prowadzi blog pod dużo mówiącym tytułem <http://300wrok.blogspot.com/>. W chwili oddania magazynu do druku jego kolekcja liczy 957 gry oraz 131 dodatków.

Od kiedy powstaje twoja kolekcja? Czy nie kusi cię, aby jednak sprzedać część lub wymienić na inne tytuły, tak jak robi większość graczy? Tak po ludzku, taka duża kolekcja powoduje, że w wiele tytułów zagrasz raz na bardzo długi czas.

Lwia część gier wchodzących w skład kolekcji została zdobyta/zakupiona/pozyskana/darowana w ciągu ostatnich 7-8 lat, choć są w niej także gry, które miałem już kilkanaście czy ponad dwadzieścia lat temu (choć są to zaledwie pojedyncze sztuki).

Jeżeli chodzi o sprzedaż – kiedyś próbowałem sprzedać kilka gier, ale efekt tego był taki, że znaczną część z nich kupiłem potem na nowo. Obecnie zdarza mi się wymieniać jedynie pojedyncze tytuły, które albo mi się wyjątkowo nie podobają, albo które mam w więcej niż jednym egzemplarzu. Owszem, nie ma co ukrywać, że nie gram we wszystko cały czas, jednak drzemie we mnie dusza kolekcjonera, który lubi czasem nacieszyć oko swoimi zbiorami. Ludzie zbierają różne rzeczy, niektórzy swoje zbiory traktują jako lokatę, zaś dla innych jest to po prostu hobby – ja zdecydowanie zaliczam się do tej drugiej grupy.

Do tego dochodzi też to, że z dużą częścią gier wiąże się jakieś historie czy ciekawostki związane z zakupami, rozgrywkami czy też z elementami mechanizmów, ciekawych grafik czy elementów. Wszystko to sprawia, że szkoda mi rozstać się ze słabszymi tytułami czy grami, w które nie grałem już kilka lat.



Czasami, jak dopadnie mnie gorszy dzień, w głowie rodzi się myśl, aby pozbyć się tego wszystkiego, ale przechodzi równie szybko jak się pojawia.

Co na to twoi najbliżsi?

Rodzina już dawno pogodziła się z moim wariactwem i mimo początkowych starań „abym zajął się czymś poważnym” teraz sami doceniają to, co udało mi się zgromadzić. Do tego często proszą o poradę co kupić, albo pytają czy na jakieś spotkanie nie przyniosłbym gry. Do tego mam to szczęście, że moja praca jest powiązana z grami, więc zawsze mam wymówkę, że to jest mój „materiał źródłowy”.

Szczęśliwie tak się ułożyło, że moja partnerka także grywa w planszówki (to dzięki grom się poznaliśmy), dlatego też z jej strony nie mam żadnych problemów (choć nie ukrywam, że jak przybywam z kolejnymi pudełkami, to raczej nie podziela mojego gorącego entuzjazmu).

Gdzie mieścisz swoją kolekcję i ile mniej więcej zajmuje powierzchni?

Odpowiedź na to pytanie jest banalnie prosta i wręcz nudna – gry trzymam na regałach. Obecnie jest to 6 regałów w całości przeznaczonych na gry + kilka półek na duplikaty, łamigłówki + specjalne miejsce na gry starsze + osobna szafka na akcesoria do gier i elementy + osobne miejsce na literaturę związaną z tematem. W sumie, tam gdzie przebywam w większości miejsc można znaleźć coś mniej lub bardziej powiązanego z grami.

W ile gier z twojej kolekcji wciąż nie zagrałeś i jak często udaje ci się grać?

Podejrzewam, że nie grałem w jakieś 20-25%. Jeżeli chodzi o granie, to ostatnio grywam zdecydowanie mniej, w związku z licznymi obowiązkami w pracy. Jednak nadal staram się, aby było to kilka razy w tygodniu. Ale bywają i okresy, że przez 2-3 tygodnie nie zagram w nic, a później przychodzi czas, że przez kilka dni pod rząd rozgrywam po kilka partii na dzień.

Czy masz jakieś zasady co do kupowania kolejnych gier?

Kluczy jest kilka. Podstawowymi są:

- gry konkretnych autorów – mam listę kilku autorów, którzy mają u mnie ogromny kredyt zaufania i staram się kupić prędzej czy później każdą ich grę. Jedną z takich osób jest mój dobry przyjaciel z Francji, Roberto Fraga – na jego gry mam osobne miejsce w kolekcji. Inni autorzy, których gry nabywam bez większego wahania to Kris Burm, Vladimir Suchy oraz MacGerdt. A, no i Adam Kałuża, z którym znamy się z czasów zanim wydał swoją pierwszą grę.

- serie – jak przystało na „zbieracza” łatwo dają się wciągnąć w serie, a umieszczenie na pudełkach kolejnych numerów jest największą pułapką, w jaką mogę dać się złapać. W końcu jak się ma numery 1, 3 i 4, to aż głupio nie dokupić tej „durnej dwójki”. Najlepszym przykładem jest seria Jeu du Poche z wydawnictwa Cocktailgames, licząca obecnie 36 pozycji.

- wydawnictwa – jest kilka wydawnictw, których kupuję wszystkie albo prawie wszystkie gry. Po prostu zdążyłem się przekonać do kilku firm i w ciemno jestem skłonny kupić to, co sygnują swoją nazwą. Przykładami takich firm są Matagot czy Czech Games Edition. - dodatki do gier, które lubię – jeżeli jakąś grę bardzo lubię, niezwykle chętnie kupuję do niej dodatki, niezależnie od tego czy będę w nie grał, czy nie [choć staram się docelowo zagrać we wszystkie]. Tak mam z nowymi tytułami do Carcassonne, Formula D, Wysokiego Napięcia, Dominiona, ale i... Zooloretto.

- inne – czyli po prostu gry, które mnie zainteresują z innych względów. Czasami grę staram się zdobyć, ponieważ jej autorem jest znana osoba, innym razem może to być gra, która ma jakiś jeden ciekawy mechanizm, piękne grafiki, ciekawe elementy, może mnie zainteresować jej temat albo po prostu cieszy się dobrymi opiniami. No i oczywiście lamy – gry z lamami z zasady są dobre, więc można je spokojnie kupować.

Jak ze swojej kolekcji wybierasz gry, w które zagrać?

Staram się dobrać odpowiednio do liczby osób, okoliczności, wolnego czasu, gustu swojego, jak i innych. Albo po prostu pytam się reszty na co mają ochotę. Nie ma tutaj określonego klucza.

Prowadziłeś swego czasu portal krainagier.pl, który niestety już zniknął z Internetu. Czy jest szansa, że recenzje z tego portalu, pojawią się gdzieś jeszcze w sieci?

Krainę Gier prowadziliśmy wspólnie z grupą znajomych. Niestety, w pewnym momencie

portal zaczął przymierać – każde z nas miało na głowie różne obowiązki i coraz trudniej było z regularnymi publikacjami na łamach serwisu. Po kilku miesiącach takiej przerwy podjęliśmy decyzję o zamknięciu Krainy Gier. Strona jest obecnie niedostępna w sieci, ponieważ postanowiliśmy dłużej nie utrzymywać domeny ani serwera, jednak treści stworzone przez nas nie przepadły – teksty są stopniowo przenoszone do serwisu Spiellust.net. Z ostatniej rozmowy z jego twórcą wiem, że proces cały czas jest kontynuowany, jednak zajmuje trochę czasu, gdyż każdy tekst jest przenoszony ręcznie.

Z początkiem tego roku ruszył także twój blog. Czyżbyś zatęsknił za pisaniem, czy po prostu ma cię to motywować do realizacji twego noworocznego postanowienia?

Wszystkiego po trochu. 300wrok.blogspot.com to projekt zupełnie inny od tych, w których dotychczas brałem udział. Muszę przyznać, że trochę brakowało mi pisania, a do tego jestem świadom, że pisanie nawet internetowego bloga jest bardzo przydatnym ćwiczeniem w wyrażaniu myśli. Nie chciałem jednak tworzyć kolejnej strony z recenzjami czy kolejnego bloga, który może być atrakcyjny tylko dla wąskiej grupy znajomych – zależało mi raczej na stworzeniu czegoś innego. Na szczęście potrzeba ta zderzyła się z innym moim pomysłem – aby wprawić w życie moją kolekcję gier i zagrać w 2012 roku w 300 różnych gier z mojej kolekcji. W ten oto sposób prawdopodobnie uda się upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu. Blog jest dla mnie przede wszystkim formą samokontroli w realizacji noworocznego postanowienia. Choć nie jestem wielkim



miłośnikiem internetowego ekshibicjonizmu to wiem, że gdybym nie upublicznił mojego postanowienia, to o wiele trudniej byłoby mi je zrealizować. Tworząc stronkę sam ukreśliłem na siebie bat.

No i jak ci idzie po prawie pięciu miesiącach?

Jak na razie wszystko idzie całkiem dobrze – kolejne gry są dopisywane do listy, a minirelacje publikowane na stronie. Dzięki realizacji noworocznego postanowienia udało mi się wrócić już do kilku gier, które od dawna nie gościły na moim stole oraz była wreszcie okazja zagrać w dotychczas niegrane tytuły. Powoli dobijam do połowy planu, jednak nie ma co chwalić dnia przed zachodem słońca – do końca roku jeszcze trochę ponad 6 miesięcy, a do realizacji planu zostało jeszcze ponad 150 rozgrywek. Czy się uda – to się okaże, ale niezależnie od tego na pewno będzie bardzo przyjemnie.

Masz jakieś plany co do dalszych losów kolekcji? Chcesz ją odchudzić czy zatrzymać się na jakiejś liczbie?

Nie mam żadnych planów. Nie zamierzam jej odchudzać, ani nie zamierzam zaprzestać na określonej liczbie [choć myślę, że przestanę zdobywać nowe gry, jak już nie będą się nigdzie mieścić, co na szczęście na razie mi nie grozi]. Kolekcja żyje swoim życiem i nie mam zamiaru zamykać jej w jakichś sztywnych ramach w stylu „20 gier i basta”.

Patrząc na BGG widzę, że nadal myślisz o kolejnych grach, a czy po prostu przy takiej ilości i po tylu latach nie masz już jakichś oznak zmęczenia tym hobby? Jak twoje gusta się zmieniły przez te lata?

Cytując chłopaków z podcastu The Spiel „Life would be awfully boring without new games to play” [ang. życie byłoby nudne bez nowych gier do grania] – to proste zdanie najlepiej wyjaśnia zapotrzebowanie na nowe tytuły. Czy przez te lata nie poczułem oznak zmęczenia? Wydaje mi się, że nie. Moje szczęście polega na tym, że lubię wiele rodzajów gier, od banalnych gier dla dzieci w stylu Eiertanz, poprzez imprezówki, gry rodzinne, fantasy, aż po gry logiczne i ekonomiczne. Tak naprawdę unikam tylko gier, które mają czas rozgrywki powyżej 3h, choć i w takie zdarza mi się od czasu do czasu zagrać. Dzięki temu, że nie ograniczam się do jednego gatunku nie czuję przesytu i znużenia. Jeśli za dużo gram w gry, od których „zacha dymi”, wówczas staram przesiąść się na jakiś czas na coś luźniejszego, aby urozmaicić doznania płynące z grania.

Dziękuję za poświęcony czas i życząc powodzenia w realizacji noworocznego postanowienia.



Marcin Korzeniecki

KUPCY I KORSARZE

Skrzynia umarlaka

Czym jest gra przygodowa? Zastanówcie się chwilę. Trudno jednoznacznie odpowiedzieć, prawda? Może zapytam inaczej – czego oczekujecie od gry przygodowej? Teraz odpowiedzieć łatwiej. Od gry przygodowej, podobnie jak od książki czy przygodowego filmu oczekujemy, że przeniesie nas do barwnego świata, pozwoli wcielić się w rolę kogoś, kim w realnym życiu nigdy nie będziemy i rzuci wyzwanie niemal niemożliwe. Oczywiście wyzwanie podejmiemy i wyjdziemy zeń zwycięsko. Gra przygodowa ma nas oderwać od rzeczywistości.

Zapraszam zatem na Karaiby, bo Kupcy i Korsarze to gra przygodowa pełną gębą! Otwieracie pudełko, a tam: mapa skarbów, butelka rumu, szkorbut i drewniana noga. Prawie. A jako że „prawie” robi wielką różnicę, to zamiast mapy skarbów jest plansza Karaibów, jest od groma kart niewielkich rozmiarów, są tablice graczy, są złote monety (z tektury), skrzynie, pirackie kości i flotyła pięknych plastikowych okrętów. Pudełko, niczym skrzynia umarlaka, pęka w szwach od skarbów.

STER PRAWO NA BURT

Nazwa gry podpowiada pierwszy wybór, jakiego dokonamy po rozpoczęciu rozgrywki. Czy będziemy handlować, wtedy porty stoją przed nami otworem, czy będziemy piracić, wtedy w części portów odstrzelą nam głowę. Z talii kart wybieramy kapitana, w którego przyjdzie nam się wcielić, następnie wybieramy pierwszy statek. Do dyspozycji jest szybki, ale

mało pakowny słupek – idealny do ścigania i łupienia statków kupieckich, alternatywą zaś mało zwrotna, ale całkiem ładowna fleuta. Dostajemy jeszcze dublony na start i skrzynię na skarby, która pełni rolę swobodnego bankomatu. Do skrzyni wkładamy monety, by zbliżyć się do zwycięstwa lub wyciągamy dublony, gdy życie przycisnie.

SENS ŻYCIA WEDŁUG WILKA MORSKIEGO

Co śni się po nocach morskim wilkom? Nieśmiertelna chwała. W dodatku wyra-

żona w punktach. A zyskać chwałę można na różne sposoby. Jednym z nich jest zakopywanie złota w skrzyni. Im większy „posąg”, tym większa rośnie legenda. Inni kapitanowie nie wiedzą ile wrzucamy do skrzyni, widzą tylko jak często. I skłania ich to do przemyśleń. I zazdrości. Bo jeśli innemu lepiej się powodzi, to lepiej go złupić. Zwłaszcza na Karaibach.

OGNIA!

Bitwy morskie są najbardziej emocjonującym elementem gry. O wynikach decyduje los, jednak gracze mogą dokonywać pewnych wyborów, by wpłynąć na przebieg starcia. Podstawą mechaniki są testy umiejętności wykonywane przy użyciu pirackich kości (zamiast 5 i 6 są czaszki i skrzyżowane piszczałki). Bitwa rozpoczyna się od morskich manewrów. Ten z kapitanów, który lepiej ustawi swój okręt będzie mógł oddać salwę z pełnej burty, przegrany odpali tylko jedno działo. Człowiek strzela, Pan Bóg kule nosi. O tym, gdzie trafią kule też decyduje rzut kośćmi, który gracz może modyfikować jeśli wyposażył okręt w broń specjalne (kule łańcuchowe lub kartacze). Niszczenie różnych partii statku wywiera różne efekty. Możemy zdziesiątkować załogę, rozbroić przeciwnika niszcząc mu działa, podpalić ładownię lub roztrzaskać maszty. A okręt bez masztów jest zwrotny niczym morska krowa. Ostatnią lokacją, którą zdecydowanie warto dziurawić jest kadłub. Statek z dziurawym kadłubem idzie na dno, a pechowego kapitana skubią kraby.

Zamiast huku dział można zdecydować się na abordaż. Jeśli tylko podplyniemy wystarczająco blisko wrogiego okrętu nasze wilki morskie wskoczą na obcy pokład, dobędą szabli i... I tu będzie się liczyć kapitańska umiejętność dowodzenia i liczebność załogi. A nagroda nie byle jaka.



Postanowiłem osobno napisać o skalowalności, bo uważam, że warto. We wszystkich wariantach gra chodzi płynnie, ale przy 2 osobach brakuje interakcji między graczami, za to nie trzeba długo czekać na swoją kolejkę. Ze zwiększającą się liczbą graczy robi się cieżniej i częściej dochodzi do bitew gracz kontra gracz. Niestety, każda kolejna osoba przy planszy wydłuża czas gry.



Jeśli uda się wdrzeć na obcy statek i wybić w pień załogę – okręt jest nasz. Oczywiście z wszystkimi zadanymi mu wcześniej obrażeniami, żeby nie było zbyt pięknie. Ostatnim manewrem dostępnym kapitanom w trakcie bitwy jest odwrót. Jednak Kupcy i Korsarze to gra dla ludzi o walecznych sercach, dlatego ucieczka nie jest łatwa i zazwyczaj przeciwnik zdąży posłać nam okręt na dno. Warto walczyć do końca, nawet przy marnych szansach.

DO ROBOTY, BO POD KILEM PRZECIĄGNĘ!

Handel rozwiązano w prosty i przyjemny sposób. Wpływając do portu możemy obejrzeć jakie towary są do nabycia. Im więcej danego towaru, tym cena jednostkowa niższa. Towar możemy sprzedać w dowolnym porcie, jednak najlepiej płynąć tam, gdzie jest popyt na zawartość naszej ładowni. Wtedy zarobimy podwójnie i dodatkowo zyskamy sławę wielkiego handlowca.

Towar można zdobyć też w bezpłatny, ale ryzykowny sposób – napadając na kupieckie statki. Jeśli uda się wypatrzeć takiego kupca możemy próbować go złupić. Kraj, z którego kupiec pochodzi od razu wyznacza nagrodę na naszą głowę i zamyka dostęp do portów. W tym czasie my usiłujemy dogonić kupca, wytrzymać jego ostrzały i zgarnąć jak najwięcej dublonów, co nie zawsze się udaje. Jeśli jednak się uda – wieczna chwała pirata czeka!

Narażanie się wszystkim czterem krajom jest jak spacer po desce do morza pełnego rekinów. W portach naprawiamy okręt, kupujemy lepszy, uzbrajamy, usprawniamy, rekrutujemy załogę, handlujemy, słuchamy morskich opowieści w tawernach lub podejmujemy niebezpieczne misje. Dość szybko na karaibskich wodach pojawiają się okręty niezależne. Jeśli narażiliśmy się jednemu z czterech krajów (Anglia, Francja, Hiszpania, Holandia) fregaty pod banderą określonego z mocarstw zaczynają nas ścigać. W przypadku wojny dwóch krajów zamiast fregat pojawiają się potężne okręty liniowe i ścigają już prawie wszystkich. Jeśli kupcom wydaje się, że są bezpieczni, niech im się przestanie wydawać. Między wyspami czają się niezależni kapitanowie piraci, gotowi atakować zbyt spokojnych graczy oraz pozostają jeszcze

współgracze. Za zatopienie okrętu konkurenta czeka, a jakże, wieczna chwała!

WPADKI

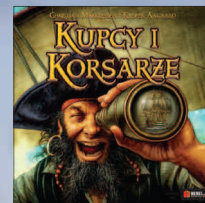
Niestety, jeśli tworzy się rozbudowaną grę, istnieje ryzyko popełnienia błędów. Autorzy konstruując zasady trzymali się realiów, za co chwała im, lecz zostawili niedociągnięcia i niedopowiedzenia. Na stronie polskiego wydawcy jest dostępna obszerna errata wyjaśniająca, mam nadzieję, wszystkie wątpliwości rozgrywki oraz zawierająca wariant piracki, czyniący grę jeszcze bardziej agresywną. REBEL również nie ustrzegł się błędów w polskim wydaniu (literówka na kartach statków, drobne usterki przy tłumaczeniu), jednak zachował się fair w stosunku do graczy, dokładając do pudełka dodatkowe karty bez błędów, a resztę usterek korygując w erracie.

A WIATR NA WANTACH GRA

Kupcy i Korsarze to gra zrobiona z rozmachem. Świadczy o tym zarówno bogata zawartość pudełka, jak i rozbudowana mechanika. Nie jest to gra trudna, absolutnie nie, jednak gracz ma całkiem sporo wariantów możliwych do wykonania w turze, a z każdym takim wariantem wiążą się osobne reguły, a z każdą regułą powiązane są szczegóły. Jak powszechnie wiadomo, diabeł tkwi w szczegółach, które łatwo zapomnieć, zwłaszcza, gdy jest ich tak dużo (obszerna instrukcja plus całkiem spora errata). Skutek łatwy do przewidzenia – przy nowych graczach gra spowalnia, tury rozciągają się w czasie, a reszta towarzysztwa zaczyna się nudzić. Nie do końca o to chodzi w przygodzie. Z drugiej strony, jeśli już nasza żeglarska ekipa zaliczy pierwsze partie i załapie wszystkie niuanse, wtedy zaczyna się zabawa na całego. Od tej gry aż czuć słoń bryzą! Podejmowanie misji, szukanie zaginionych okrętów, morskie manewry i przede wszystkim bitwy - epickie i wzbudzające wiele emocji bitwy są solą Kupców i Korsarzy. Czasami przygoda tak wciąga, że gracz zapomina o głównym celu gry. Moim zdaniem punkty chwały są nietrafionym rozwiązaniem mechanicznym. Nie ma w nich za grosz klimatu (Franek jest postrachem mórza, bo zdobył 10 punktów chwały, no proszę was, jak to brzmi), a poza tym, część

punktów zdobywa się w sposób niejawnym. Rozwiązanie takie prowadzi do niespodziewanego i rozczarującego zakończenia gry. Wygląda to tak, jakby rozgrywkę w najlepszym momencie nożem uciął.

Druga sprawa to losowość. Jest jej dużo i potrafi być irytująca. Na szczęście nie da się z gry odpaść. Jeśli ktoś zginie, dobiera nowego kapitana wraz ze startowym okrętem, zachowuje zgromadzone punkty chwały i zaczyna zabawę od nowa. Oczywiście jest w dużo gorszej sytuacji niż gracz pływający już na galeonach lub fregatach, bo zostaje łatwym celem. Ale taki urok tej gry. Po kilkunastu partiach stwierdzam, że dla mnie w Kupcach i Korsarzach zwycięstwo nie jest najważniejsze. Najważniejsza jest przygoda. O zdobyciu 10 punktów chwały zapomina się szybko, ale jeśli komuś uda się przejąć okręt liniowy przez te kilka tur czuje się jak pan i władca na krańcu świata! A takie uczucie pamięta się długo.



7,5/10

TYP GRY: gra przygodowa
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4, (13+)
CZAS ROZGRYWKI: 180 min.
WYDAWCA: REBEL.pl

AUTORZY:

Kasper Aagaard, Christian Marcussen

CENA: 150 zł

EDYCJA: polska

SKALOWALNOŚĆ: 2-4 graczy - dobrze

PLUSY I MINUSY:

+ przygoda!, okręty zamiast pionków, bitwy i masa emocji, wykonanie, cała skrzynia klimatu, cenniejszego niż piracki skarb;

- losowość, mało klimatyczne

i tajne punkty chwały, gwałtowne zakończenie psuje

zabawę, dużo drobnych

zasad koniecznych do

ogarnięcia, przestoje,

zwłaszcza, gdy początkujący

gracz wpływa do

portu.



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



KOSMOS

KOSMOS

Einmal



Andrzej Świech

DER PATE

Propozycja nie do odrzucenia

Fot. Rafał Szyma, Christopher

„Ojciec chrzestny” to film, który widzieli wszyscy. Ci, którzy nie widzieli, na pewno słyszeli. Ci, którzy nie słyszeli, kojarzą motyw autorstwa Nino Roty. Aż dziw bierze, że do tej pory nie było gry pod tym tytułem, takiej jak Filary Ziemi.

Gdy taka się pojawiła, oparta bezpośrednio na filmie, z umową odnośnie wykorzystania praw autorskich, realizująca ideę mafijną znaną z filmu już na pudełku, zdziwienie człowieka bierze, że o niej nie słyhać.

Chcąc wyszukać grę Godfather trzeba wpisać w wyszukiwarkę: Der Pate. Bowiem, nie wiedzieć dlaczego, gra Michaela Rienecka jest tylko po niemiecku. Ma niemiecki tytuł, niemieckie

zasady i niemieckie teksty na kartach, jakby wydawnictwo Kosmos zwariowało i nie chciało sprzedać takiego chwytliwego produktu na świecie. Nawet na Boardgamegeek.com ukrywa się tylko pod niemieckim tytułem. Na szczęście jakiś Niemiec się ulitował i przetłumaczył reguły na język, którym mówi ponad połowa świata. I dobrze, bo to dobra gra. Żeby było jasne: nie narzekam, dlatego że kaleczę niemiecki, ale dlatego, że nie

rozumiem tego ukrywania naprawdę dobrej gry przed angielskojęzyczną częścią społeczeństwa planszówkowiczów.

RYBA W GAZECIE

„Ojciec chrzestny” ma wielu fanów, a ci nie przepuszczą przecież pudełka z charakterystycznym uchwytem sznurków marionetki. Jeszcze lepiej jest po otwarciu pudełka: z plansz graczy spoglądają klimatycznie narysowani ojcowie rodzin z filmu, rozpoznawalni na pierwszy rzut oka, karty zawierają cytaty, kostki na jednej ścianie mają ten sam, wspomniany przed chwilą symbol. Wszystko oczywiście wychodzi z wyprasek tak, jak działa silnik Volkswagena.

Plansza jest wielka i to słowo dobrze ją określa. Oznacza to, że na mniejszych stołach, w tym standardowo knajpowych, gra niestety się nie zmieści. Warto poszukać kwadratowego stolika, bo gracze powinni siedzieć po czterech stronach planszy. Mimo że w większości gier da się to rozwiązać w miarę logicznie, to przy Der Pate gracze będą przesuwali pionki po „swojej” stronie planszy, na torach rozwoju. Każdy ma przed sobą cztery takie tory: reputacji, wpływu, przysług i przychodu. Plansza podzielona jest na dzielnice, w których znajdują się nielegalne interesy, prowadzone przez członków rodziny, którzy mogą wylądować w rzece Hudson albo w więzieniu. Po ulicach będzie jeździć samochód gangsterski, powodując... Co znaczy, że nadszedł ten moment, by porozmawiać o zasadach.

KOSTKI GROŹNIEJSZE OD STRZELB

Instrukcja, podobnie jak cała gra, to porządna, niemiecka robota: wszystko jest na miejscu, precyzyjnie wskazane, a opisane tak, że podczas kilku pierwszych gier pojawiła



się ledwie jedna wątpliwość. To dobrze, bo z powodu niewyjaśnionego ograniczenia całości do języka niemieckiego, ciężko znaleźć wyjaśnienia w sieci.

Na początku tury gracze dostają swój prychód, określony na specjalnym torze. Następnie odkrywają wydarzenie, które może być czerwone lub szare. To ważne, bo co turę (gra się ich 7) przesuwa się odpowiedni pionek na planszy, aż najpóźniej w ostatniej będzie wiadomo, co w danej rozgrywce ważniejsze: reputacja rodziny czy jej wpływy. Ci, którzy ten element zaniedbają (wygrywa gracz z największą ilością gotówki) nie biorą udziału w ostatecznym rankingu. Następnie przesuwa się samochód gangsterski (dzielnica, w której się zatrzyma jest bezpieczna, choć akcją można go potem przesuwać) i realizuje wydarzenie. Teraz przychodzi czas na kostki.

Der Pate to jedna z najlepszych, o ile nie najlepsza, mechanika oparta na kostkach, jaką znam. Co prawda w tym momencie, przeciwnicy losowości podniosą raban i skończą czytać, ale ich strata. Osobiście lubię tę odrobinę nieprzewidywalności i bardzo cenię sobie, jeśli da się ją kontrolować. Stąd nie zgodzę się ze stwierdzeniem, że Der Pate to głupia, losowa gra. Sam, biorąc pod uwagę wyniki jego sprzedaży, bałbym się tak powiedzieć o Chińczyku. W Der Pate nie jest ważne co się wyrzuci, ważne jest co się z tym robi. Owszem, trzy rzuty zamiast opcjonalnego jednego denerwują, ale z drugiej strony wpisuje się to świetnie w klimat gry. Spójrzmy tak: ojciec chrzestny nie może podejmować decyzji tylko wygodnych, bo sieć intryg i zależności wokół niego są zbyt gęste, a w każdej chwili mogą nastąpić nieprzewidziane komplikacje. Dlatego właśnie mechanika kostkowa jest najlepszym z możliwych wyjść, by nie powstał „Confucius 2”. Do dyspozycji mamy

kostki w czterech kolorach i wykorzystuje się je na planszy gracza, podzielonej na cztery tory, w trzech rzutach.

Na pierwszym torze liczy się tylko wyrzucona liczba – jak w Osadnikach z Catanu – pieniądze przynoszą wszystkim lokalizacje z liczbą oczek wybraną przez gracza.

Drugi rzut i drugi tor biorą pod uwagę liczbę na kostce i kolor.

Stąd biała na białym itd., dając tyle pieniędzy, pól do przejechania przez samochód, reputacji bądź wpływu, ile wyrzucone oczka. Ostatnim, trzecim rzutem gracz wypełnia akcje z dwóch ostatnich torów, gdzie trzeci, jak poprzedni uwzględnia uwagę kolor i wartość, określającą zwykle lokalizację na planszy, a czwarty tylko kolor: to pomocnicy ojca chrzestnego, np. cogniliere. Takie rozwiązanie powoduje, że gracz na bieżącą musi wybierać najlepszy możliwy wariant, biorąc pod uwagę mnóstwo dodatkowych czynników, jak np. aktualną liczbę tur do końca. Tym, którzy wciąż uważają, że to głupia, losowa gra, przypominam, że tor wpływu oferuje kombinowanie z rzutami, jak przerzucenie wszystkich kostek. Nawet beznadziejny rzut da się uratować na pierwszych trzech torach wyborem „Prasa”. Owszem, czasem zdarza się, że potrzeba akurat jakiejś konkretnej wartości na konkretnej kostce i nie wyrzucenie akurat tego frustruje, ale i tak uważam, że doprowadzenie do sytuacji, w której WSZYSTKO zależy od JEDNEGO rzutu to pomyłka gracza, a nie gry.

NIGDY NIE MÓW, CO NAPRAWDĘ MYŚLISZ

Der Pate to świetny tytuł dla początkujących i bardziej zaawansowanych graczy, którzy szybko odkryją rządzące tu mechanizmy. Dodatkowo gra oferuje kilka dodatkowych smaczków, jak „Przyjaciel rodziny”, który jest winny ojcu chrzestnemu przysługę, mogącą dać zwycięstwo, bo niekiedy 5000\$ to różnica między wygraną a drugim miejscem.

Bez wahania dałbym Der Pate 10 po dwóch rozgrywkach. Niestety, większa ich liczba pokazuje, że gra ma kilka wad. Przede wszystkim – liczba akcji. Jest ich do wykonania przez gracza ledwie 28 podczas całej gry. Trochę to mało dla tych, którzy – jak ja – lubią trochę powalczyć, reagując na akcje innych. Tutaj sposób ich wykonywania (każdy gracz wszystkie i następny) powoduje, że reakcja pierwszego gracza na ruch drugiego musi poczekać do następnej tury. Takie rozwiązanie powoduje



też niekiedy ogromne opóźnienia w grze. Choć rozgrywka nie trwa długo, około godziny, to myślę, że rozdanie każdemu graczowi kompletu kostek, konieczność zdecydowania o akcji w określonym czasie i wykonywania ich po kolei przez każdego gracza, mogłaby być ciekawą alternatywą. Patrząc na to z drugiej strony: nic nie zastąpi emocji przy rzutach przeciwnika, gdy wszyscy pozostali życzą mu: „tylko nie czerwona 5”, bo akurat na tym mu zależy. Szkoda też, że gra jednak nabiera rumieńców z rosnącą liczbą graczy.

Podsumowując: Der Pate to pozycja nowoczesna, oferująca nietuzinkową mechanikę, świetne wrażenia z rozgrywki, uzasadniona w realiach filmu i nie darmo nosząca nazwę adaptacji. Nie polecam jedynie osobom reagującym na kostki wymiotami, ale u wszystkich innych graczy gra wzbudza wiele emocji. Przecież poczuć się jak Marlon Brando – bezcenne.

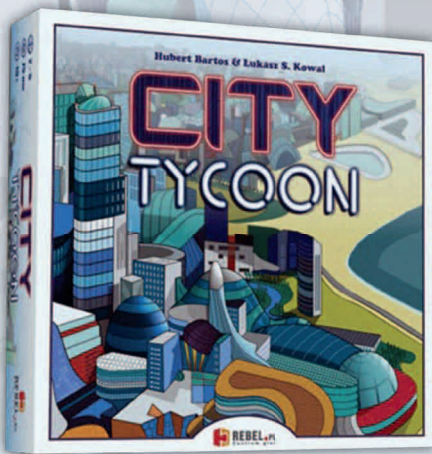
9/10

TYP GRY: kostkowo-ekonomiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (12+)
 CZAS ROZGRYWKI: ok. 60 min.
 WYDAWCA: Kosmos
 AUTOR: Michael Rieneck
 CENA: ok. 140 zł
 EDYCJA: niemiecka (niestety)
 SKALOWALNOŚĆ:
 im więcej, tym lepiej
 PLUSY I MINUSY:
 + solidne wykonanie,
 zachowany klimat filmu,
 nowatorska mechanika,
 wciągająca rozgrywka
 -przydługie tury graczy;
 - mało akcji w trakcie gry,
 edycja tylko niemiecka,
 aż prosi się o angielskie
 wydanie.



O RECENZJACH: Gram, kiedy mam czas, dużo więcej bawię się grami z synkiem. Lubię wszelkie gry - począwszy od imprezowych (również ruchowych) do ciężkich tytułów parogodzinnych. Preferuję gry optymalizacyjne, strategiczne, ekonomiczne, rodzinne i wszystkie inne, z wyważonym lub uzasadnionym elementem losowym.





Marcin Korzeniecki

CITY TYCOON

Gra pełna niespodzianek

Czy mieliście kiedyś wrażenie, że miasto jest odrębną, żyjącą strukturą? Organizmem ze szkła i stali, gdzie arteriami ulic transportowane są surowce i dobra niezbędne do funkcjonowania molocha? Dlaczego o tym piszę? Ponieważ gra polskiego duetu twórców bazuje właśnie na rozbudowie miasta przeszłości.

Otóż, drodzy gracze, przyjdzie wam wcielić się w rolę młodych pistolotów biznesu urbanistycznego. Na start dostajecie zastrzyk gotówki i pulę projektów dotyczących miasta przyszłości. Projekty należy dokładnie obejrzeć, po czym zatrzymać coś dla siebie, a czymś się podzielić (znany z 7 Cudów Świata mechanizm draftu, czyli wybór kafelka i przekazanie reszty następnemu graczowi). Kiedy już trzymasz w garści zestaw wybranych projektów, czas na inwestycje.

Miasto już posiada swój załazek: elektrownię, wodociąg i dwie miejskie dzielnice. Możecie jeden z posiadanych projektów zrealizować i wybudować budynek (dołożenie kafała na stół). Oczywiście nic za darmo. Każdy projekt posiada określony koszt realizacji. Jeśli brakuje gotówki sprzedajcie zbędne projekty. Rozbudowując miasto pamiętajcie, że do budynków będziecie musieli dostarczyć media. Jedna elektrownia i wodociąg nie obsłużą całej metropolii, dlatego można wybudować własne przedsiębiorstwa.

Budowy zakończone? Teraz nadszedł czas na dostarczanie mediów. Każdy budynek przedstawia na co ma zapotrzebowanie i co w zamian otrzyma inwestor. Zazwyczaj trzeba dostarczyć prąd lub wodę, czasem dobra. Prąd i wodę transportujemy z elektrowni i wodociągów. Jeśli przedsiębiorstwa nie należą do nas, trzeba zapłacić za pobór, dodatkowo należy

wskazać którądy transportujemy media do wybranego budynku. Jeśli transport odbywa się przez cudze dzielnice, należy właścicielowi tych ziem zapłacić za przesył. Po dostarczeniu wymaganych mediów otrzymujemy profit: pieniądze, dobra (taki surowiec odzwierciedlający rzeczy, na które jest zapotrzebowanie), czy wreszcie czyste zadowolenie mieszkańców. Zadowolenie właśnie jest w finale miernikiem przedsiębiorczości każdego inwestora. Mówiąc wprost – im więcej punktów zadowolenia, tym pewniejsze zwycięstwo.

I tyle. Przechodzimy do kolejnego etapu urbanizacji, dostajemy nowe projekty i czekają nas nowe, bardziej ambitne zadania. Całą budowę metropolii rozplanowano w czterech etapach, z których finalny planowany jest z największym rozmachem.

PIERWSZA RANDKA

Przyznam szczerze, że początkowo City Tycoon nie wywarł na mnie piorunującego wrażenia. Niczym rasowy samiec alfa zmierzyłem towar wzrokiem od stóp do głów (czytaj: od dna do wierzchu pudełka) i stwierdziłem, że całość trochę za pstrokata jak na mój gust. Gra bowiem jest bardzo kolorowa, a niektóre wzory budynków aż nazbyt futurystyczne. Ale nic to, na wszystkich portalach randkowych trąbią, że liczy się wnętrze. Zająłem zatem do wnętrza. Proste zasady od razu zyskały mą sympatię, w końcu samce alfa lubią nieskomplikowane życie. Nie zwlekając rozpocząłem pierwsze podejście. Gra nie stawiała oporu. Rozgrywka szła płynnie, bez zgrzytów, lecz również bez większych ekscytacji. Zauważyłem, że pamiętając o kosztach przesyłu, każdy wolał budować w swoją stronę. I tak gracz A rządził na wschodzie, gracz B na zachodzie, a ja na południu. Jeden drugiemu nie wchodził w szkodę. Każdy budował swoją maszynkę do zbijania punktów i odpalał ją co turę. Inwestor z najlepiej działającym mechanizmem wygrał. City Tycoon objawiło mi się jako sprawnie działające, acz zupełnie przeciętne euro, standardowo ze zbyt małymi możliwościami negatywnej interakcji. Rutyna – pomyślałem – ale nie jest źle. Umówiłem się na drugą randkę i to był strzał w dziesiątkę (no, w siódemkę, jak widać w ocenie).

DRUGA RANDKA

Lubię sprawdzać grę na różne sposoby. Tak, jakbym rzucił jej wyzwanie i czekał czy sobie poradzi. Chciałem sprawdzić, czy City Tycoon potrafi pokazać pazur, czy da się zagrać agresywnie i wygrać. Zacząłem więc szukać narzędzi. Na początek napatoczyły mi się projekty budynków, które nie wymagają wody ani prądu do zasilenia. Odpadły koszty przesyłu. Te budynki zasilają się dobrami, a dobra wystarczy wcześniej zebrać z innej dzielnicy. Transport nic nie kosztuje (dobre rzeczy spadają z nieba). Mało tego, przy realizacji wspomnianego projektu należy w pobliżu zaplanować park, a czasami oczko wodne. Idealnie. Wysuplałem gotówkę i wpakowałem taki właśnie budynek razem z zielenią i bajorem prosto w nowo powstającą dzielnicę przeciwnika. Wściekł się trochę, bo przyblokował chłopakowi możliwości rozbudowy. Wybudował coś obok, ale wiedział, że będzie musiał płacić mi za przesył. Cieszyłem się tylko chwilę. Konkurent w odwecie postawił mi wieżowiec razem z parkiem tuż przy dzielnicy handlowej. Cwaniak wiedział, że budynek mieszkalny przy supermarkecie zyska na wartości. Zastanawiałem się, czy jego posunięcie miało sens. Przecież do wieżowca trzeba dostarczyć wodę lub prąd, a po drodze są moje tereny. Wtedy spojrzałem na koszt budowy wieżowca i wszystko stało się jasne. Koszt był na tyle niski, że nawet jeśli budynek nigdy



Spodobał mi się pomysł dzielnic, które wspomagają sąsiednie budynki. Na przykład dzielnice handlowe doskonale komponują się z zabudową mieszkaniową. Żeby zrozumieć lepiej, polecam wycieczkę w Beskid Żywiecki. Jest tam jeden, dosłownie jeden, większy supermarket obsługujący okoliczne miejscowości. Market ma takie powodzenie, że kupują w nim nie tylko Polacy, ale również Słowacy. A pamiętam jeszcze czasy, kiedy to nasi (ja też) jechali do południowych sąsiadów żeby zaopatrzyć się w hmm... delikatesy.

ZOSTANIEMY PRZYJACIÓŁMI?

Polubiłem grę. Może nie jest to żarliwa miłość do grobowej dechy, ale produkcja zapracowała na mój szacunek.

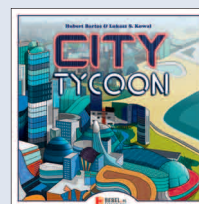
zadowolenie mieszkańców. Tyle że można tę infrastrukturę wybudować na wiele różnych sposobów. I za to City Tycoon polubiłem i będę do niego wracał, żeby przekonać się, jak mnie ponownie zaskoczy.



nie zostanie zasilony, to i tak narobił mi już wystarczającej szkody, blokując dobre miejsce. Postanowiłem zatem wybudować elektrownię, by w przyszłości dobudować obok zgrabne osiedle. Nic z tego. Zleciały się sępy i obok elektrowni w szybkim tempie pojawiły się obce dzielnice przemysłowe i specjalne. I taki właśnie jest City Tycoon – sprytny i urzekający przy każdej kolejnej rozgrywce. Barwna kolorystyka zupełnie w grze nie przeszkadza, a futurystyczne projekty stają się z czasem całkiem przyjemne dla oka (w końcu wszystko jest kwestią gustu). Muszę jeszcze zaznaczyć, że wykonanie jest całkiem solidne. Kafle dzielnic, monety i markery graczy wykonano z grubej tektury, a media to kolorowe drewniane kosteczki.

Poznając City Tycoon martwiłem się o przestoje w ostatniej turze. Otóż tendencja do przestojów występuje w każdej turze, a komfort gry zależy raczej od liczby graczy. Przy pięciu „myślicielach” można wyjść po herbatę już na etapie draftu, nie wspominając o fazie budowy. Wbrew pozorom każdy wybór jest istotny. Już na początku warto sobie kilka rzeczy zaplanować, a w trakcie tury pilnować przepływu gotówki, by zostać z najmniejszym portfelem na koniec. Dzięki temu zaczynamy kolejny etap, co oznacza pierwszeństwo w budowie i pozyskaniu mediów.

Cała sztuka polega wciąż na wybudowaniu takiej infrastruktury mieszkaniowo – handlowo – przemysłowej, by przy zasileniu przynosiła jak największe



7/10

TYP GRY: strategia
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4
CZAS ROZGRYWKI: 60 min.
WYDAWCA: REBEL.pl
AUTORZY:
Hubert Bartos, Łukasz S. Kowal
CENA: 120 - 150 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2,3 bardzo dobra,
4 dobra, 5 może się dłużyć
PLUSY I MINUSY:
+ proste zasady, możliwość gry agresywnej, trwałe wykonanie, różnorodność;
- tendencja do przestojów, dla niektórych może to być po prostu dobra gra. Nie mniej i nie więcej. Ale czy to tak naprawdę wada?





Katarzyna Ziółkowska

FLASH POINT: FIRE RESCUE

Jak Wojtek został strażakiem

Kevin Lanzing zdecydował się na setting bardziej przyziemny. Sytuację, w której ludzie codziennie współpracują ze sobą, a stawką jest coś o wiele większego niż punkty zwycięstwa.

PALI SIĘ!

Tematyką Flash Point: Fire Rescue są strażacy ratujący ludzi

z płonącego budynku. Gra posiada prosty wariant rodzinny oraz zasady rozszerzone, które pozwalają rozegrać partię na różnych poziomach trudności (bardziej rozprzestrzeniony ogień, większa liczba punktów zapalnych i materiałów łatwopalnych). Każdy z graczy ma w swoim ruchu do wykorzystania cztery punkty akcji, które wydaje, by poruszać się po planszy, gasić ogień, przerąbywać się przez mury lub, jeśli gramy w wersję rozszerzoną, kierować karetką lub wozem strażackim. Niewykorzystane punkty akcji można zachowywać w postaci żetonów do użycia w kolejnych turach. Na koniec swojego ruchu gracz wykonuje rzut dwiema kostkami, który określa gdzie rozprzestrzenia się ogień (dom podzielony jest tak, że

Tematy gier kooperacyjnych bywają różne. A to ratowanie świata przed epidemią, a to ochrona japońskich wiosek przed inkarnacją złego ducha, lot różnego rodzaju statkami kosmicznymi, zabawa w rycerzy okrągłego stołu, wyprawa na drugi koniec świata celem zniszczenia elementu biżuterii czy też kręcenie się bez zaproszenia po dość mocno podejrzaną posiadłość.

każde miejsce ma swoje współrzędne). W sposób losowy określamy też gdzie na planie domu pojawiają się potrzebujący pomocy. Początkowo występują oni pod postacią żetonów ze znakiem zapytania, dopiero w momencie, gdy któryś z graczy wejdzie na dane pole, okazuje się czy znalazł ofiarę, czy zwiódł go fałszywy alarm. Odnalezionych należy wynieść z budynku (wersja rodzinna) lub odeskortować do karetki (wersja zaawansowana). W wariantcie rozszerzonym gry każdy strażak posiada inne zdolności, dzięki którym lepiej radzi sobie na przykład z opatrywaniem rannych, gaszeniem ognia czy materiałami łatwopalnymi. Sukces naszej ekipy to siedmiu uratowanych – na tym koniec, dniówka się kończy, wygraliśmy (jak tłumaczę to tym, co jeszcze zostali w środku, to nie rozumiem). Porażka to cztery ofiary śmiertelne lub zawalenie się budynku.

OGIEŃ TU, OGIEŃ TAM, WCIAŻ ZAGRAŻA NAM!

Nieprzewidywalność szalejącego ognia, wyścig z czasem przy ratowaniu uwięzionych, których położenia dokładnie nie znamy, nieoczekiwane wybuchy materiałów łatwopalnych. Chaos, chaos, panika, chaos i jeszcze trochę chaosu! Klimat oddany został wręcz idealnie (zawsze chciałam biegać po płonącym budynku... *not*). A jak jest z mechaniką? Ogólnie – dobrze. Przy głębszej refleksji moje mieszane uczucia wzbudził mechanizm oszczędzania akcji. W swojej turze możemy nie zrobić nic i zgromadzić żetony po to, by w następnej wszystkie wykorzystać robiąc niejako podwójny ruch. Mało to realistyczne (postoję i popatrzę co się spali, a potem wejdę do środka), za to bardzo przydatne w trakcie

Suma oczek na przeciwległych ściankach kostki sześcienniej zawsze wynosi 7 (1-6, 2-5, 3-4). W przypadku kostki ośmiościennej możemy mieć dwa warianty: najbardziej popularny Chessex – z sumą oczek na przeciwległych ściankach równą 9 (1-8, 2-7, 3-6, 4-5) oraz nieco przewrotny Koplów (1-6, 2-5, 3-8, 4-7). Piszę o tym, gdyż dołączona do gry kostka ośmiościenna jest niestety nieprawidłowo wykonana.



rozgrywki – umożliwia lepsze planowanie i optymalizację ruchów (po prostu i popatrz, koledzy zgaszą ogień i dopiero wtedy bezpiecznie wejść do środka). Choć w przypadku Flash Point: Fire Rescue nieważne jak mocno byśmy nie optymalizowali, kilka mniej szczęśliwych rzutów przy fazie rozprzestrzeniania się ognia i zabawa skończona (przez to także im więcej osób, tym trudniej – więcej złych rzeczy może się wydarzyć, zanim przyjdzie nasza kolejka). Wyczekiwanie nie jest także jedynym mało logicznym elementem mechaniki. Do walki o ten tytuł stają także: bezkarna śmierć strażaka – gdy strawi nas ogień po prostu budzimy się w karetce, co więcej – dalej możemy grać tą samą postacią (to cud!) oraz zwycięstwo po uratowaniu siódmej ofiary (bez znaczenia czy są jeszcze jakieś w środku).

w życiu – mamy lepszych i gorszych), dodatkowo można je zmieniać w trakcie rozgrywki, tak by stworzyć sobie zestaw idealny. Panem Niezastąpionym bezdyskusyjnie okazuje się kierowca wozu strażackiego ze smykałką do obsługi sikawki (celuje nią w jedną czwartą powierzchni domu, przy szczęśliwych rzutach może ugasić za jednym zamachem aż 5 pól). Niezastąpionym na tyle, że w każdej rozgrywce, jeżeli poważnie myślimy o zwycięstwie, jeden z graczy powinien rozsiąść się wygodnie w wozie i lać wodą gdzie popadnie przez większość lub całą grę (takie życie strażaka, kochana!).

przeciwnikowi prosto w oczy (z planszą jakoś nie ma tej chemii). Czasem nudzi nas konieczność współpracy z pozostałymi graczami. Czasem denerwuje, że musimy tłumaczyć innym, co mają robić. Czasem to, że ciągle ktoś nam mówi, co mamy robić. Flash Point: Fire Rescue ma wszystkie wady gier

URATOWANI?

Pomimo wymienionych niedociągnięć Flash Point: Fire Rescue gwarantuje przyzwoitą roz(g)rywkę. Klimat (gorr-



7/10

TYP GRY: gra kooperacyjna
LICZBA (WIEK) GRACZY: (1) 2-6 (od 10 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 45 min.
WYDAWCA: Indie Boards and Cards
AUTOR: Kevin Lanzing
CENA: ok. 110 zł
EDYCJA: zagraniczna
SKALOWALNOŚĆ: 3-4 bardzo dobrze, 2,5,6 - dobrze
PLUSY I MINUSY:
 + świetnie oddany strażacki klimat, różne poziomy trudności, porządnie wykonana;
 - duży wpływ losowości na rozgrywkę, bezkarna śmierć, nierówne zdolności postaci, mało wychowawcze warunki zwycięstwa.



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



zący!) pozwala poczuć emocje, choć jednocześnie nie podporządkowuje sobie całkowicie mechaniki, zostawiając naszym szarym komórkom pole do popisu. To, co może dawać się we znaki, to większe niż w podobnych grach tego typu znaczenie losowości, która potrafi zepsuć nawet nasze najlepiej zaplanowane ruchy.

Wiadomo, nie każdy lubi gry kooperacyjne. Czasem wolimy móc spojrzeć

kooperacyjnych, ma też ich zalety. Jest zbiorową łamigłówką, trzymającym w napięciu, niesamowicie klimatycznym wyzwaniem, jakie stawia nam kawałek kartonu i para kostek. Pomyśl, podskutuj, zaplanuj jak najlepszy ruch... a potem sprawdź co się stanie. Udało się? Spróbuj poziom wyżej. Nie? Zagraj jeszcze raz.

Przecież jak byłeś mały, to chciałeś być strażakiem.

Monika Żabicka

SMALL WORLD (EDYCJA POLSKA)

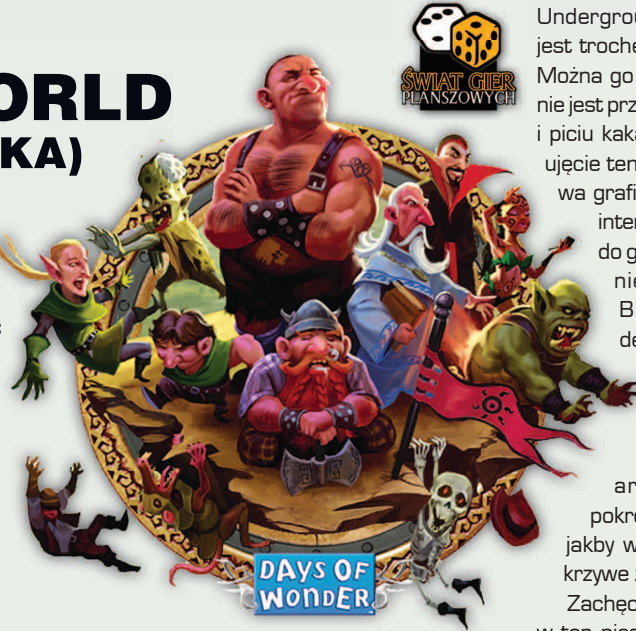
Świat jest za mały dla nas dwóch! A tym bardziej dla nas trzech, czterech, a co dopiero mówić o pięciu. Owa ciasnota, dzięki wydawnictwu Rebel.pl, wkracza w tym roku pod nasze swoje strzechy w postaci całkowicie spolszczonej edycji światowego hitu Small World.

Gra została wydana na najwyższym poziomie, do jakiego przyzwyczało nas wydawnictwo Days of Wonder, a co fetyzysci grubych żetonów i kredowego papieru winni przyjąć „ochami” i „achami”. Magazyn Świat Gier Planszowych jest patronem medialnym polskiego wydania.

„It's a small world” mawiają obywatele krajów anglojęzycznych na określenie sytuacji, którą my mamy zwyczaj komentować stwierdzeniem „Jaki ten świat mały” wpadając na siebie w najmniej oczekiwanych momentach. A że w grze nie wpadamy

na siebie przypadkiem tylko celowo, to już inna sprawa. W tak małym świecie nie ma zmiłuj. Gra Small World zyskała popularność przede wszystkim ze względu na swoją prostotę i właśnie bezpośrednią interakcję. Gracze spragnieni bezproblemowej konfrontacji znaleźli swój święty Graal i w bajecznej oprawie oraz bajecznym klimacie fantasy rozgrywali niezwykle prostą minipopeję cywilizacyjną. Teraz, dzięki polskiej edycji, możemy rozpełznąć się baśniowymi rasami i bezpradonowo walczyć o każdy skrawek planszy bez dyskomfortu obcowania z obco brzmiącymi nazwami czy zagraniczną instrukcją.

Od czasu wydania pierwszej części Small World wyewoluowało w serię gier, której kolejnej dodatki są dostępne na wirtualnych półkach sklepowych, a spośród których jedynym jak dotąd samodzielnym rozszerzeniem jest Small World:



Underground. Cały świat Small World jest trochę śmieszny i trochę dziwaczny. Można go pokochać lub zniechęcić. To nie jest przyjemniutka gra o hulaniu po polu i piciu kakao, co może sugerować lekkie ujęcie tematu i niezwykle kolorowa oprawa graficzna. Obecna w niej drapieżna interakcja nie wszystkim przypadnie do gustu. Także prostota rozwiązań nie każdego ujmie za trzewia. Brak wielkich strategicznych decyzji, starannych przygotowań, napiętego wyczekiwania czy mozolnych kampanii. W zamian otrzymujemy wartko toczącą się bitwy między armiami stworów wszelakich pokroju Orków czy Elfów. A wszystko jakby w krzywym zwierciadle. Ale czy krzywe zwierciadła nie bywają fajne?

Zachęcamy gorąco do zagłębienia się w ten nieskomplikowany i wciągający kolorowy mały świat potyczek i sprytu, gdzie – wbrew pozorom, losowość wcale nie jest duża, a umiejętności taktyczne pozwalają rozgrywać kolejnych przeciwników i zbierać monety zwycięstwa. Po szczegółowe informacje dotyczące przebiegu rozgrywki i wrażeń z niej płynących odsyłamy do recenzji zagranicznej edycji Small World, którą znajdziecie w numerze 10 (ocena 9/10) oraz obecnie na naszej stronie WWW, a w której na wstępie możemy przeczytać „Przedemną proste zadanie. Otóż przedstawię dziś naprawdę dobrą grę planszową. Proszę państwa, oto Small World.”



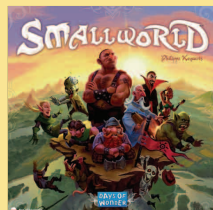
O RECENZENCIE: Roczniak 1977, nauczycielka angielskiego, tłumaczka instrukcji, czasem też konstruktor architekt. W wolnym czasie, jeśli nie gra, opiekuje się swoim małym zwierzyńcem, spaceruje, jeździ na rowerze, ogląda, pisze, słucha, myśli...

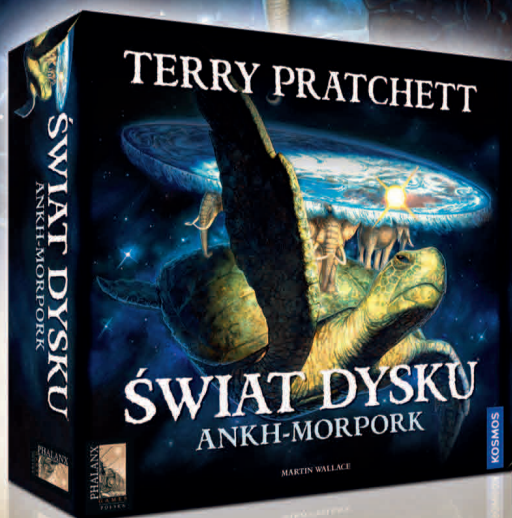


UWAGA: KONKURS!

Z okazji wydania polskiej wersji gry Small World wspólnie z wydawcą tej wersji - wydawnictwem REBEL.pl, ogłaszamy konkurs na Waszą ulubioną rasę, jaką można stworzyć w grze. Przyślijcie do nas swoją jedną propozycję, a po podliczeniu głosów spośród rasy zwycięskiej wylosujemy jedną osobę, która na nią zagłosowała. Nagrodą będzie oczywiście egzemplarz gry Small World.

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





*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 kadrę 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 absurdałnego 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





Maciej Kwiatek

GEARS OF WAR: GRA PLANSZOWA

Wiem co zrobisz za chwilę.
Ale udaję, że nie wiem.

Gears of War: Gra Planszowa to próba przeniesienia flagowej serii konsoli Microsoftu na stoły i podłogi fanów spokojniejszej i wymagającej większej wyobraźni rozrywki.



Zadania tego podjął się Corey Konieczka, człowiek odpowiedzialny za stworzenie niejednej kobyły ze stajni Fantasy Flight Games. Jak mu to wyszło tym razem?

CO W PUDEŁKU

Pierwszy szok spotyka gracza już przy rozpakowywaniu Gears of War – znając motto Konieczki („więcej żetonów!”) zasiadłem do wyjmowania elementów wyposażony w cały zestaw woreczków strunowych i plastikowy organizer. Tymczasem po użyciu 4 woreczków już w zasadzie nic luźno latającego w pudełku nie zostało. Bardzo miło zobaczyć grę zoptymalizowa-

naną także pod tym kątem – pozwala to spodziewać się dość szybkiego procesu rozkładania gry.

Bodaj najważniejszym elementem są oczywiście figurki – nie jestem specem od ich malowania, mogę powiedzieć tyle, że wyglądają naprawdę zacnie. Natomiast opinia znajomego specja jest taka, że jak na planszówkę są one zaskakująco wysokiej jakości – jest więc bardzo dobrze. Otrzymujemy 4 postacie dla graczy, do

tego worek figurek Szarańczy, którymi reprezentować będziemy wrażliwych denatów.

Garść żetonów w jakości standardowej dla FFG (czyli w porządku), trochę kart z rozkazami, uzbrojeniem, misjami i wszystkim tym, co jest wymagane do rozgrywki oraz kafle planszy na dokładkę i tyle – na wyjazd do tego samego pudełka na wyjazd zmieściłem jeszcze 2 gry, podczas gdy np. do pudełka Doom'a ciężko mi zmieścić same elementy podstawki (GoW u mnie przybyło z ambicją zastąpienia Doom'a właśnie, którego uwielbiam, więc będę stosował więcej odniesień do tej gry).

Generalnie – wszystko jest dobrej jakości (czasem nawet zaskakująco dobrej), bardzo ładne graficznie, a do tego spełnia swoją podstawową funkcję przez dużą czytelność – za wykonanie grze należą się wysokie noty.

CO ROBIĆ NA PLANSZY

Zasady, przy pierwszym czytaniu instrukcji, wydają się całkiem proste – gracze kooperują, „karton”, czyli gra, dwoi się i troi, żeby przeszli płynnie od kooperacji do symultanicznego wykrwawiania się. Jednakże podczas pierwszej partii można solidnie sfatygować instrukcję kartkując ją raz po raz w poszukiwaniu konkretnej informacji. Nie wiem dokładnie z czego to wynika, ale ogólna przystępność reguł różni się mocno z ich stosowaniem (i odbiorem przez współgraczy) na etapie zapoznawania się z grą. W kolejnych partiach jest oczywiście lepiej, rzekłbym, że wręcz płynnie, niemniej wrażenie, że ktoś się do tej instrukcji nie przyłożył, pozostaje.

Rozgrzywka dzieli się na tury graczy, po każdym gracz losowana jest karta SI Szarańczy. W swojej kolejce musimy zagrać kartę rozkazu, dodatkowo można podjąć do trzech działań specjalnych, na które też trzeba zużyć kartę z ręki – może to być podniesienie broni/amunicji, podniesienie wykrwawiającego się towarzysza czy też aktywowanie symbolu ekwipunku umieszczonego na planszy. Same rozkazy są bardzo sprytnie pomyślanym mechanizmem – są jednocześnie licznikiem zdrowia postaci, gdy ich



liczba spadnie do zera postać zaczyna się wykrwawiać po odniesieniu kolejnych obrażeń (i staje się bojowo bezużyteczna, a wręcz przeszkadza) – wykonywanie większej liczby akcji z jednej strony jest słuszne, z drugiej pozbawia nas tak cennego zdrowia. Dodatkowo karty te są opatrzone symbolami reakcji – są to działania aktywowane w turze Szarańczy służące np. skuteczniejszej obronie czy też kontratakowi. Sposobów na pozbycie się rozkazów jest całe mnóstwo, natomiast na otrzymanie większej ich liczby nie ma co liczyć – 2 na kolejkę i tyle.

Konieczka w trakcie projektowania Gears of War wiedział oczywiście o potrzebie różnicowania postaci – osiągnął to jednak w inny sposób niż klasycznie przypisując każdemu cechy typu wytrzymałość czy pancerz (każdy ma jednak pewne cechy unikalne). Zamiast tego pozwolił graczom niejako samym rozwijać swoich bohaterów poprzez przydzielanie im różnorodnej broni – dzięki temu nie jest tak, że jeden gracz jest automatycznie pokrzywdzony otrzymaniem zdolności medyk (jak w Dombie, gdzie taka postać już raczej musi się trzymać z tyłu, bo ani on przydatny, ani się obronić nie umie).

Sama walka rozstrzygana jest rzutem specjalnymi kośćmi – od obrażeń z kości ataku odejmuje się te z kości obrony, po czym stosuje się zasady specjalne wynikające ze specjalnych symboli. Praktycznie każda broń ma 2 tryby strzału – delikatny, nie zużywający amunicji i będący raczej troskliwym poklepaniem wroga po plecach, oraz tzw. natarcie – to już odpowiednik skarcenia wroga w stylu Bóg przeciwko Sodomie – ten już jednak amunicję zużywa, w dodatku dość szybko.

Dodatkową pomocą jest system osłon, które pozwalają zwiększać liczbę używanych kości obrony.



Fani prześcigają się w malowaniu figurek z gry. Na zdjęciu model użytkownika Ze Masqued Cucumber

SZANSE NA PRZEŻYCIE

Przygotowując rozgrywkę wybiera się misję – mają one różnorodne cele i zapewnijają, zwłaszcza dla znających konsolowy pierwowzór, miłe fabularne uzasadnienie rzezi obcych. Zestaw pomieszczeń dla danego zadania jest zawsze ten sam, niemniej kolejność pomieszczeń i ich dokładne ułożenie już jest sprawą bardziej losową, dzięki czemu nie ma możliwości opracowania uniwersalnej taktyki (oczywiście oprócz nieśmiertelnej zasady „zabij i nie daj się zabić”). Misji jest 6 plus tryb hordy, który, zgodnie z zasadą rozumienia rekurencji, najlepiej tłumaczy się samym rozegranie trybu hordy (w skrócie – gracze muszą przetrzymać jak najdłużej bez zginienia, natomiast wrogowie w zasadzie się nie kończą). Wydaje się to małą liczbą, niemniej dzięki losowemu ułożeniu wystarcza na zaskakująco długo. Ale jakby było drugie tyle absolutnie nikt by nie narzekał.



Gry kooperacyjne przeważnie mogą pochwalić się kilkoma wadami – Gears of War radzi sobie na tym froncie dość różnie – przykładowo problem dyrygowania graczami przez doświadczonego gracza. Tutaj występuje on połowicznie, tzn. naturalnym jest, że każdy ma jakiś pomysł na podejście do problemu taktycznego i jedne są lepsze, a inne wydają się być sponsorowane przez armię wroga. Decydujący głos ma tutaj oczywiście gracz, który ma dar przekonywania.

Z drugiej strony jednak postacie są ograniczone kartami rozkazów – dzięki ich różnorodności nie da się dokładnie przewidzieć co w zasadzie może zrobić bohater w danej rundzie (za pomocą odrzucenia rozkazu zawsze można zrobić ruch albo atak, ale przeważnie jest to ograniczenie w stosunku do pełnego wykorzystania karty). Problem dyrygowania ustępuje tu więc faktycznie niepełnej informacji, kart jest na



tyle dużo (zwłaszcza w połączeniu z reakcjami), że jeden gracz nigdy nie ma pełnej wiedzy na temat możliwych akcji każdej z postaci.

Innym problemem jest poziom trudności, czy też generalnie sterowanie przeciwnikiem przez karton. Tutaj GoW radzi sobie już nieco gorzej – kart SI Szarańczy nie ma tak dużo i po jednym albo dwóch przejściach talii dokładnie wiemy czego się spodziewać (a przy kolejnych grach wiemy to od początku) – tylko nie wiemy kiedy. Dodatkowo sprowadza się to do absurdu, że jeśli nie ma figurek danego typu na planszy, to ich kartę pomijamy – przez co możemy się skazać na aktywację najgroźniejszego przeciwnika raz za razem. Sprawia to, że najlepiej zostawiać niektórych przeciwników żywych, ponieważ spowoduje to zdecydowanie mniejsze trudności w przejściu gry niż ciągle przetasowywanie talii SI i aktywowanie ciągle tych samych przeciwników.

Problem sterowania przez karton tutaj niestety się nie kończy. Oczywiście jest, że gra nie jest w stanie wymyślić sprytnych manewrów (pod tym kątem zresztą projektowane są plansze – kilka pomieszczeń na krzyż nie pozwala chociażby na zaawansowane flankowanie), przez co gra często sprowadza się do radosnej wyrzynki z delikatną dozą myślenia taktycznego. Tak jest co prawda zamysł, ale w porównaniu ze wspomnianym już Doomem, wypada to dość blado i zostawia niedosyt. Jest to immanentna cecha gier kooperacyjnych, więc gdyby nie istnienie Dooma ten zarzut by się po prostu nie pojawił, niemniej istnienie lepszego rozwiązania musi zostać uczciwie przedstawione.

Praktyka sprawia, że gra idzie płynniej. Tak mówi teoria, praktyka natomiast po-



kazuje, że nawet wśród doświadczonych graczy zdarzyć się może myśliciel. Podczas aktywacji Szarańczy jeszcze

jest o tyle ciekawie, że każdy może coś do reakcji dorzucić. Kolejka gracza to jednak inna para kaloszy – myśliciel skutecznie zabija tempo gry – a w ten tytuł szybkie tempo powinno być wpisane, zwolnienie jest więc tu szczególnie odczuwalne i potrafi zepsuć odczucia z rozgrywki.

Zdecydowanym pozytywem tej gry jest jej klimat – zwłaszcza znający pierwowzór konsolowy będą w stanie zobaczyć naprawdę efektowne akcje: rzucony w dramatycznie ciężkiej chwili granat, który odwraca losy starcia; szarża Marcusa, który masakruje piłą mechaniczną 4 przeciwników czających się na mocno rannego towarzysza; ekspresowe odwroty w sytuacji pojawienia się zbyt wielu przeciwników – przy tej grze wyobraźnia może pracować naprawdę solidnie. A nawet powinna, ponieważ dla stricte eurogracza jest męcząca straszliwie (tak, byłem tak okrutny i podstępem skłoniłem do gry fana siania zboża i orania ugorów).

Čzęsto w tego typu tytułach skalowalność to tylko puste hasło – tutaj na 2-4 osoby gra się bardzo dobrze, dzięki aktywacji Szarańczy po ruchu każdego gracza zmiana liczby uczestników w zasadzie nie wpływa na rozgrywkę. Niby najlepiej się gra w komplecie, ale podczas partii na 2 osoby jest dużo mniej czasu, żeby się zanudzić poza swoją kolejką. Moim zdaniem gry planszowe są zaprzeczeniem idei rozgrywki samemu, niemniej jeżeli ktoś lubi, to tutaj też odnajdzie się bardzo sprawnie.

Gra ma wiele elementów generowanych losowo, co może sprawić, że w rzadkim przypadku partia może skończyć się zaskakująco szybko, albo wręcz przeciwnie – rozciągać się ponad miarę.

ILE TO FAKTYCZNIE JEST WARTO?

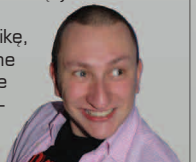
Zdecydowanie nie jest to gra, która nawróci niewiernych na słuszną drogę grania klimatycznie i figurkami. Ma swoje wady – zarówno te typowe dla gier koopera-



7/10

TYP GRY: kooperacyjna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (14+)
 CZAS ROZGRYWKI: 180 min.
 WYDAWCA: Galakta
 AUTOR: Corey Konieczka
 CENA: 220zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 1-4 dobrze
 PLUSY I MINUSY:

+ dobra skalowalność, jakość wydania, system zdrowia, karty rozkazów dają duże możliwości rozwiązywania sytuacji;
 - myśliciel zabija dynamikę, SI sprawia, że oplatalne stają się absurdalne zagrania, przewidywalność SI, tylko 6 misji.



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 najbardziej niebezpiecznego aktywisty w środowisku planszówkowym.

cyjnych, jak też kilka swoich unikalnych. Z drugiej jednak strony, jeżeli ktoś wie na co się pisze, to się nie zawiedzie. Jest tu sporo solidnej rozwalki, dobrze sprawdzający się mechanizm zdrowia/rozkazów, do tego dość dobrze zrobiona talia sztucznej inteligencji Szarańczy.

Gears of War: Gra Planszowa jest tytułem drogim, który gdyby był kilkadziesiąt złotych tańszy zasługiwałby na oczko więcej, niemniej za tę cenę nie mogę tej gry polecać z czystym sumieniem. Fanom takiego grania zapewne przypadnie do gustu (także dlatego, że fani tego typu rozgrywek instynktownie omijają pewne problemy typowe dla np. kooperacji), pozostali powinni, moim zdaniem, najpierw grę przetestować na cudzym egzemplarzu. Gra jest poprawna, ale mnie nie zachwyca.

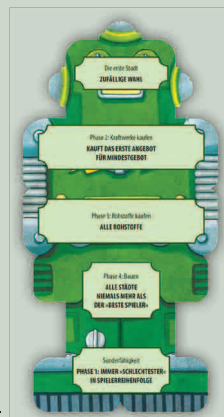
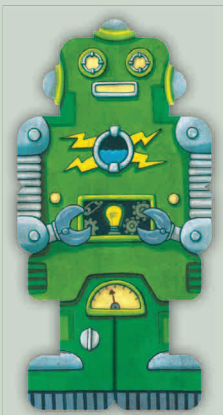


Wojciech Sieroń

POWER GRID: THE ROBOTS

Zmagania z elektrycyerzami

Wysokie napięcie jest jedną z tych gier, które odniosły sukces. Gra Friedemanna Friese podbiła serca sporego grona miłośników. Od początku emocje budziła grywalność Wysokiego napięcia przy różnym składzie graczy.



Wedle powszechnej oceny najlepiej gra się w pełnym składzie (4-6 graczy), a rozgrywka dwuosobowa jest zwykle oceniana bardzo nisko.

W związku z jubileuszem powstania pierwowzoru całej rodziny – Funkenschlag miał premierę w roku 2001 – autor postanowił zaprezentować wyjątkowy dodatek – Roboty. Ideą było przygotowanie zestawu reguł, dzięki którym możliwe jest symulowanie dodatkowego gracza (albo kilku!). Można grać z Robotami w składzie większym, ale zasadniczy pomysł to dwóch graczy i dodatkowy Robot.

PROGRAM ROBOTÓW

Graficznie dodatek całkiem dobrze komponuje się z podstawową grą. Moduły robotów rysowane są archaiczną kreską przywodzącą na myśl komiksy sprzed pół wieku. Dzięki pięciu zestawom możemy się spodziewać sporej żywotności dodatku, bo kombinacji jest bardzo wiele. Opracowano reguły dotyczące kluczowych faz rozgrywki: licytacji o elektrownie, zakupu surowców oraz rozbudowy sieci. Ponadto osobna reguła określa początek sieci robota. Rodzynkiem jest reguła specjalna, która może zupełnie

zmienić sposób postrzegania stylu gry automatu przez ludzi.

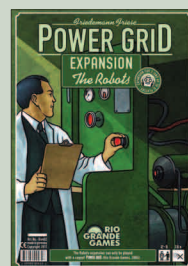
Generalnym założeniem przy tworzeniu Robotów było umożliwienie dwójce graczy poczucia emocji związanych z zagęszczeniem sytuacji na planszy przy większej ilości graczy. Zatem nikt nie powinien być zaskoczony faktem, że roboty raczej nie będą wygrywać. Nie po to zostały zaprojektowane! Z całą pewnością jednak wprowadzają nowy, istotny czynnik do rozgrywki, który dodaje smaku i emocji.

Reguły robotów są jawne, tak jak i ich zasoby finansowe. Dzięki temu każdy z graczy może i powinien uwzględnić działania robota przy planowaniu swoich poczynań. Niektóre reguły niemal rażą swoją bezmyślnością. „Zakup pierwszej licytowanej elektrowni za minimalną stawkę” jest przykładem jak można wykorzystać robota do pozbycia się z rynku elektrowni tej niechcianej. „Wszystkie surowce” to reguła, która może wywrócić strategię graczy na mapach o ograniczonym dostępie do zasobów. Jednak sensem użycia robota jest właśnie wymuszenie nowych, świeżych rozwiązań przez grających ludzi. Takie, czasem dziwaczne reguły przekładają się na realne wyzwania wobec graczy.

i wątpliwości. Tym bardziej celowe może być stworzenie własnej wersji z rozszerzoną wykładnią.

Jeśli ktoś lubi grać w Wysokie napięcie, a zbyt często brakuje mu kompanów do rozgrywki, to warto dać Robotom szansę. W pierwszych partiach może irytować styl gry robotów. Taki ich urok. Jednak rysująca się na planszy złożoność wynagrodzi ten dysonans.

Miłośnikom Wysokiego napięcia z serca polecam zapoznanie się z Robotami w czasie rozgrywki. Osobom, które dopiero poznają ten tytuł sugeruję wcześniejsze rozegranie kilku partii z doświadczonymi graczami. Mogłoby się bowiem zdarzyć, że styl gry automatów stanie się punktem odniesienia dla naszego sposobu grania – a roboty nie grają optymalnie!



Fot. Henning Kropke

PRZYSZŁOŚĆ ROBOTYZACJI

W sytuacji, gdy nie ma polskiej wersji, inwestycja w Roboty jest dyskusyjna. Wygodniej będzie posługiwać się tłumaczeniem. A skoro tak, to prościej i taniej wydrukować sobie same reguły. W czasie rozgrywki – jak zwykle – pojawia się kilka niuansów

7/10

TYP GRY: ekonomiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5 (od 13 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 120 min.
WYDAWCA: 2F-Spiele, Rio Grande Games
AUTOR: Friedemann Friese
CENA: ok. 30 zł
EDYCJA: angielska
SKALOWALNOŚĆ: 2-3 najlepsza
PLUSY I MINUSY:
+ możliwość sensownego grania we dwójkę, nowe wyzwania;
- niejasności w regułach, absurdatne zagrania robotów.



O RECENZJACH: 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.





Tomasz Gałkowski

PERGAMON

Archeologia na planszy

Jako człowiek nieco zainteresowany tematem, zawsze z radością witam na swojej półce gry, w których autorzy dają nam możliwość wcielenia się w archeologów, pokopania nieco w piasku i odkrycia paru starożytnych artefaktów. Tak się jednak składa, że w każdej z posiadanych przeze mnie pozycji zawsze coś jest nie tak i - prędzej czy później - nieco obrzydza mi to rozgrywkę.

Thebes zabija przeogromna losowość. Mykerinos jest z kolei klimatycznie suchy jak wiór. I tyle. Mało imponujące. Na szczęście, jakiś czas temu do tego skromnego grona dołączył Pergamon. Czy zagrzeje u mnie miejsce na dłużej? O tym przeczytacie poniżej.

ROZGRYWKA

Pierwszym, co rzuca się w oczy po rozłożeniu gry na stole jest na pewno niezwykle ciekawa plansza. Podzielona została na cztery główne, wyraźnie od siebie oddzielone sekcje. I tak, u góry mamy pasek 13 pól, na których gracze m.in. starać się będą o dotacje na swoje badania. Poniżej umieszczono obszar wykopalisk podzielony na pięć rzędów, kalendarz odliczający liczbę tur do końca rozgrywki oraz muzeum, gdzie przyjdzie nam wystawiać swoje ekspozycje i zbierać punkty zwycięstwa. Poza planszą, istotnym elementem rozgrywki są też bardzo ciekawe kafle wykopalisk o nieregularnych kształtach.



A jak to wszystko wygląda w praniu? Bardzo prosto. Po pierwsze, gracze na początku każdej rundy ustawiają swój pionek na jednym z pól u góry planszy. Wskazują tym samym ile chcieliby otrzymać pieniędzy z dotacji oraz jak głęboko zamierzają w danej turze kopać. Czym głębiej, tym starsze i bardziej wartości-

we znaleziska. Z górną listwą wiąże się też najciekawsza mechanika Pergamon. Tak się bowiem składa, że istnieje jedna wspólna pula pieniędzy dla wszystkich graczy, określana każdorazowo za pomocą specjalnych kart. Oznacza to mniej więcej tyle, że widzimy jedynie przedział monet jaki dane karty zapewniają – nie znamy jednak dokładnej kwoty. Wybieramy więc nieco w ciemno. Po ujawnieniu całkowitej sumy, w kolejności od prawej do lewej, każdy z graczy otrzymuje to, o co poprosił. Jak nietrudno się domyślić, może się zdarzyć, że gracze umieszczeni najdalej po lewej stronie dostaną mniej, a nawet zupełnie nic, gdyż zwyczajnie nie starczy dla nich pieniędzy z puli. Jest też możliwy scenariusz odwrotny, w którym gracz najbardziej po lewej dostanie więcej niż prosił. Świetne, emocjonujące rozwiązanie.

Kiedy już otrzymamy pieniądze na badania, udajemy się na wykopaliska. Tutaj w pięciu rzędach, od najmłodszych i zarazem najtańszych, do najstarszych i najdroższych (także najbardziej wartościowych) leżą żetony wykopalisk. Na każdym z nich znajdują się fragmenty dwóch z kilku rodzajów artefaktów, które przyjdzie nam zbierać oraz liczby określające wiek danego przedmiotu. Gracze w trakcie gry będą więc wydawać pieniądze, zbierać kafelki i starać się dopasowywać odpowiednie elementy tak, aby otrzymać rzędy z jak największą liczbą kompletnych znalezisk. Każdy taki zestaw możemy następnie przekształcić

w jedną z trzech dostępnych dla każdego wystaw.

Miejsce każdej ekspozycji jest oczywiście w muzeum, gdzie też – w zamian za punkty zwycięstwa – będziemy je po kolei prezentować. Im bardziej wartościowa ekspozycja ze starszymi eksponatami, tym więcej punktów zwycięstwa nam



9/10

TYP GRY: rodzinna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: 45 min.
 WYDAWCA: eggertspiele
 AUTOR: Steffan Dorra, Ralf zur Linde
 CENA: 90 zł
 EDYCJA: angielska
 SKALOWALNOŚĆ: 2 - 4 - świetnie
 PLUSY I MINUSY:
 + proste, przystępne zasady,
 kilka świetnych patentów,
 wykonanie, rozgrywka wymagająca planowania,
 świetna skalowalność;
 - praktycznie jedna droga zdobywania punktów



O RECENZJACH: 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 rozsyłanych gdzieś po sieci. Ulubiona gra? Inwazjaaa!

przyniesie. Trzeba jednak pamiętać, że wraz z pojawianiem się nowych wystaw, te starsze przestaną być atrakcyjne dla zwiedzających i z czasem przynosić nam będą coraz mniej punktów, aż ostatecznie będą musiały muzeum opuścić.

WRAŻENIA

Tak też wygląda rozgrywka w Pergamon, która - jak łatwo zauważyć - do wielce skomplikowanych nie należy. Oprócz przedstawionego wyżej schematu, są jeszcze dodatkowe opcje upiększenia swoich eksponatów czy konieczność utrzymywania znalezisk w dobrej kondycji, ale sam trzon zasad jest bardzo prosty i intuicyjny.

A jednak mimo tej pozornej prostoty Pergamon jest grą, w której trzeba troszkę pomyśleć i wysilić szare komórki. Czy ryzykować starając się o większe dotacje, czy może grać bezpiecznie i zbierać cały czas niższą, acz stabilną liczbę monet? Czy wystawiać dużo i często mniejszych ekspozycji, czy może rzadziej, ale bardziej pokaźne zbiory? Czy przeznaczać pieniądze na upiększanie, czy może wydobyć starszych eksponatów, które mogą nam co jakiś czas przynieść bonusowe punkty? Pytań i dylematów, z którymi przyjdzie nam się mierzyć troszkę jest, więc zarówno doświadczeni gracze, jak i - z uwagi na niską złożoność zasad - nowicjusze będą się przy Pergamonie doskonale bawić.

Mnie w tej grze podoba się przede wszystkim sposób, w jakim autorom udało się połączyć w jedną spójną i logiczną całość kilka bardzo ciekawych mechanik. Poczynając od rewelacyjnego silniczka zbierania funduszy, poprzez nieco „puzzlowate” komponowanie eks-

pozycji, a na świetnym torze muzeum - gdzie nasze ekspozycje z czasem tracić będą na atrakcyjności, zastępowane przez nowe, lepsze i ciekawsze - kończąc. Wszystko tutaj idealnie się zajeżdża i w dodatku świetnie oddaje klimat, za co należą się wielkie brawa. Sama rozgrywka jest płynna, tury mijają dość szybko, przez co nie ma większych przestojów i nudy nad planszą, a całość można zamknąć w niecałą godzinę nawet przy maksymalnej liczbie graczy. Co ważne, gra bardzo dobrze się też skaluje i czas płynie przyjemnie praktycznie w każdej konfiguracji.

Kolejne pochwały należą się też za jakość wykonania i grafikę. Kafelki wykopalski oraz punktacji (w kształcie biletów muzealnych) są grube i ładnie zilustrowane. Grafiki na planszy, mimo iż nieco ascetyczne, również trzymają poziom, a optymalna kolorystyka i symbolika sprawiają, że całość jest przejrzysta i nie przytłacza grających nadmiarem barw czy informacji.

Czy coś w tej grze zgrzyta, czy znajdzie się choć mały minus, który mógłbym teraz z pełną satysfakcją wytknąć, grzebiąc własne (i zapewne wasze) nadzieje na grę idealną? Zastanawiałem się nad tym dłuższą chwilę i jedyne co przychodzi mi do głowy, to chyba zbyt mało ścieżek prowadzących do zwycięstwa. Jak już wspomniałem wyżej, wyborów jest całkiem sporo, ale sposób na zdobywanie punktów jest praktycznie

tylko jeden - wystawy. Można co prawda, w ten czy inny sposób otrzymać kilka bonusowych punktów, ale główne ich źródło jest zawsze takie samo. Z drugiej jednak strony, nie jest to przecież wielogodzinna kobyła z milionami ścieżek rozwoju, ale prosta, elegancka gra rodzinna. Może więc czepiam się nieco na siłę...

Osobiście jestem Pergamonem zadowolony. Jest to zdecydowanie jedna z najlepszych gier nadających się dla „początkujących” graczy, w jakie kiedykolwiek grałem i dumnie może stać w jednym rzędzie z klasykami pokroju Ticket to Ride, Carcassonne czy Stone Age. Powiem więcej, większość z nich nawet przewyższa. I niech to będzie najlepszą rekomendacją.



Marcin Krupiński

QUARRIORS

Qościany Dominion

Dominion zapoczątkował nowy rozdział w grach planszowych. Donald X. Vaccarino połączył elementy draftu i budowania własnej talii z kartianek kolekcjonerskich z szybką rozgrywką, olbrzymią liczbą kombinacji i stworzył całkowicie nowy typ gry. Oczywiście, jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się klony Dominionu.



Większość na pierwszy rzut oka nie różniła się zbyt od swojego pierwowzoru („Wprowadzimy innowacyjny element - gracze będą ciągnąć 6 kart zamiast 5!!”) i tym samym szybko odeszła w zapomnienie. Autorzy zaczęli więc główkować inaczej - jak bazując na mechanice Dominionu zrobić coś nowego. David Sirlin w Puzzle Strike zastąpił karty okrągłymi żetonami, dodał sporo negatywnej interakcji i ciekawy temat. To wystarczyło, żeby gra zyskała swoje grono wielbicieli. Teraz dwóch panów, którzy „zjedli zęby” na grach karcianych: Mike Elliot (Thunderstone - Kamień Gromu) i Eric M. Lang (Warhammer Inwazja, Call of Cthulhu LCG, Game of Thrones LCG) postanowiło zrobić coś szalonego - zastąpili karty kośćmi i stworzyli Quarriors. Ale czy to wystarczy, aby ich gra nie była tylko sezonowym klonem gry Donalda Vaccarino?

PIĘKNA GRA I GENIALNA (?) QONCEPCJA

Już na pierwszy rzut oka Quarriors wyróżnia się z tłumu - gra zapakowana

jest w metalową, sześcienną puszkę przypominającą kość z gry. Pudełko takie wygląda bardzo ciekawie, ale każdy planszomaniak z trochę większą kolekcją czytając te słowa na pewno się skrzywi: „A gdzie ja postawię takie niewymiarowe pudełko?”. Uwierzcie mi - jest to spory problem. Sam pojemnik wypakowany jest po brzegi: miniplansza na odliczanie punktów, woreczki dla czterech graczy do trzymania i losowania kostek, trochę kart i same kostki... 130 sztuk, w 18 odmianach. To właśnie one powodują, że każdy, kto zobaczy Quarriors rozłożone na stole, natychmiast zainteresuje się tym tytułem. Wprawdzie w tych 130 sztukach może znaleźć się jedna lub dwie gorzej nadrukowane, ale wydawca stara się takie egzemplarze wymieniać.

Daruję sobie próbę opowiedzenia o czym jest ten tytuł. Mowa jest o jakichś rycerzach, walce i dziwnym świecie, gdzie prawie wszystkie nazwy mają w sobie literę Q. Trzon gry tworzą oczywiście zasady znane z Dominionu. Najprościej można opisać tę grę stwierdzeniem, że jest to deck building za pomocą kości.

Każdy z graczy zaczyna z pewną liczbą podstawowych kostek. Co turę wyciąga się sześć sztuk kolorowych sześcienników i je turla. Następnie, jeżeli gracz na to stać, może dokupić nową kostkę do swojej kolekcji, która za niedługi czas wylądzuje w worku i będzie czekać na swoją kolej. Aby wygrać, należy uzbierać odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa, a te otrzymamy za wystawienie potworów (smoków, goblinów, rycerzy, mnichów itd.) i utrzymanie ich przy życiu do naszej kolejnej tury. A nie jest to łatwe, bo każdy potwór wystawiony do gry automatycznie atakuje wszystkie pozostałe kości znajdujące się aktualnie w grze. Jeżeli w tej samej turze uda nam się wystawić kilka potworów, zaatakują one razem, tym samym mogąc zniszczyć więcej kostek przeciwników lub pozbyć się tych bardziej wytrzymałych. Każdy potwór jest oczywiście reprezentowany przez kostkę, gdzie na odpowiedniej ścianie widnieją jego statystyki, takie jak poziom, siła ataku i obrony. W tym momencie dochodzimy do pierwszej ciekawej koncepcji. Na różnych ściankach tej samej

QUARMAGEDDON NADCIĄGA

Quarriors doczekał się już dodatków, niewielkiego Rise of the Demons i promocyjnych kart urozmaicających nieco rozgrywkę. Na dniach natomiast ukaże się duży dodatek Quarmageddon dodający przede wszystkim 40 nowych kości, ale również nowe, zaawansowane zasady. Mają one uczynić Quarriors grą bardziej strategiczną i opcjonalnie wydłużyć rozgrywkę. To, co jednak osobiście cieszy mnie najbardziej to nowe pudełko, z poręcznymi przegródkami na wszystkie kości. Obecne pudełko może i ciekawie wygląda, ale jest nieporęczne i wydłuża niepotrzebnie czas rozstawiania gry.



kości, ten sam potwór może mieć różną siłę ataku/obrony, a czasem otrzymać zdolność specjalną. Dodatkowo wyciągając zakupionego za grube pieniądze, wielce mocarnego smoka, może okazać się, że wcale nie pojawi się on na stole. Wszystkie kostki na przynajmniej jednej ścianie mają symbol Quiddity - czyli waluty używanej w Quarriors. Potrzebna jest ona do zakupu nowych kości i ich wystawiania. Jest więc niezbędna do gry, a jednak będziecie zagryzać zęby ze złości, jeśli wypadnie zamiast smoka.

Kolejnym ciekawym zabiegiem projektantów Quarriors, jest użycie kart jako sposobu na losowanie, które kości będą dostępne w danej partii. Oczywiście to nic nowatorskiego, ale jak powiem, że każda z kości ma przynajmniej 3 takie karty? Każda z nich różni się specjalnymi zdolnościami, kosztem czy liczbą punktów, którą uzyskamy z potworka. Tym samym, ta sama kostka może zachowywać się inaczej w każdej kolejnej partii. Co więcej, daje to bardzo szerokie pole do popisu w dodatkach do gry. Nie trzeba przecież za każdy razem dokładać nowych kostek - wystarczy tylko nowa wersja już istniejącego potwora lub czar, aby odświeżyć lekko grę i dodać nowe opcje.

UBER STRATEGICZNA QOŚCIANKA (?)

Na pudełku Quarriors znajdziemy krótki opis, że gra jest Uber Strategiczna. Dominion jest grą strategiczną - nie mam co do tego wątpliwości. Bardzo dobrzy gracze, po zapoznaniu się ze startowym układem dostępnych kart, potrafią ułożyć plan na całą rozgrywkę. Wiedzą co kupować i co chcą osiągnąć i tylko losowość dobieranych kart z talii może krzyżować im plany. W Quarriors mamy podwójną losowość. Nie tylko nie wiemy co dokładnie wyciągniemy na aktualną turę, ale zakupione potwory i czary czasami mogą



dać nam co najwyżej pieniądze na nowe zakupy. Odwrotna sytuacja też często ma miejsce kiedy wyciągniemy sporo potworów i nie będziemy mieć wystarczająco dużo wyturlanej waluty, aby je wykorzystać. Losowość będzie dawać się Wam we znaki. Również sama budowa gry pozbawiona jest wielu strategicznych decyzji. Próżno tu szukać zających się kart/kości. Zabawa jest bardzo prosta: wyciągnij nowe kości, rzuć nimi, wystaw wylosowane potwory, sprawdź czy kogoś zabiły, kup nową kostkę. Rzadko kiedy dwie różne kości wpływają w jakiś sposób na siebie, stąd nie ma aż takiego znaczenia jakie nowe kości kupimy. Najczęściej najbardziej oczywista decyzja czyli „kupuję najdroższą dostępną kość” będzie najlepsza. Całe szczęście, nie zawsze tak jest i w moich partiach zdarzało się, że wygrywała osoba, która nie kierowała się tak łopatologiczną strategią. Quarriors

jest proste, kolorowe i losowe. I – jak dla mnie – jest to ogromna zaleta tej gry! Opisane przeze mnie cechy Quarriors można odbierać oczywiście jako wady - wszystko zależy czego gracze szukają w tym tytule. Jeżeli tej samej głębi i decyzyjności co w Dominionie, to w Quarriors tego nie ma. Ale jeżeli do stołu zasiądzie się w poszukiwaniu lekkiego półgodzinnego tytułu, żeby poturlać kości i pośmiać się - tak! To uda się tutaj znaleźć i to w ogromnej ilości.



7/10

TYP GRY: kościanka, deck building
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4, (14+)
CZAS ROZGRYWKI: ok. 30 min.
WYDAWCA: WizKids
AUTORZY: Mike Elliot, Eric Lang
CENA: ok. 200 zł
EDYCJA: angielska
SKALOWALNOŚĆ: dobra
PLUSY I MINUSY:
+ szybka i wesoła rozgrywka, 130 kości;
- podwójna losowość, nieporęczne pudełko, czasem za szybko się kończy.



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





Tomasz Polak

NINJA: LEGEND OF THE SCORPION CLAN

Wojownicy cienia uwodzą i zawodzą

Gra kupiła mnie jeszcze zanim ją zobaczyłem, nie mówiąc już o zagranii. Wystarczyło mi kilka słów opisu: ninja, ukryte ruchy, kooperacja i konfrontacja, Legenda Pięciu Kręgów. I jestem kupiony. Słowa-wytrychy do mojego portfela. Marzenie gości od sprzedaży.

Przed targami w Essen 2011 członkowie redakcji Świata Gier Planszowych pisali o swoich faworytach i nadchodzących premierach, których nie można przegapić. Takie nasze prywatne „muszę mieć”. Wymieniałem tam między innymi grę Ninja: Legend of the Scorpion Clan entuzjastycznie się właśnie tymi wytrychami. Wszystkie te przewidywania i nakręcanie się na nadchodzące premiery można przeczytać na stronie internetowej pisma. Zapraszam wszystkich Czytelników, którzy chcieliby porównać to, co nam się wtedy wydawało z recenzjami, które ukazują się w kolejnych numerach.

FABULARNIE

Akcja gry ma miejsce w świecie Legendy Pięciu Kręgów (L5K), alternatywnej wersji feudalnej Japonii, wzbogaconej fantastycznymi stwo-

rami i magią rodem z dalekowschodnich baśni i mitów. Lokalnie gra przenosi graczy do posiadłości klanu Lwa (rodziny cesarskiej) infiltrowanej przez ninja z klanu Skorpiona (rodziny intrygantów i asasynów).

L5K to nie tylko ta jedna gra, ale cała linia produktów, którą rozpoczęła gra fabularna o tym samym tytule. Dziś w świat Rokuganu (główniej krainy L5K) przenoszą nas kolejne edycje gry fabularnej, karcianka oraz planszówki popularne na całym świecie. Skądś znane? Tak jest. Rodzima Neuroshima jest na najlepszej drodze do takiego sukcesu.

WIZUALNIE

Gra prezentuje się wyjątkowo dobrze zarówno pod względem grafik, które utrzymane są w konwencji ilustracji z innych produktów serii L5K, jak i jakości wykonania poszczególnych elementów. Gracze przeciwnych frakcji dysponują odpowiednio figurkami Ninja i Zdrajcy (klan Skorpiona) oraz figurkami

strażników. Proste, jednokolorowe i plastikowe, ale bynajmniej nie tandetne, uprzyjemniają poruszanie się po planszy. Co również warto odnotowania: niekiedy ważny jest kierunek, w którym zwróceni są strażnicy i w takich wypadkach jego określenie nie jest problematyczne.

Jedyną rzeczywistą wadą, na którą trzeba zwrócić uwagę oceniając grę (pod względem wykonania) jest niezbyt czytelny podział obszarów na planszy głównej. Utrudnia to planowanie ruchów oraz samo poruszanie się. Sytuację ratują notesy-mapki, o których opowiem w dalszej części.

Karty akcji wykonane są standardowo i właściwie nie można powiedzieć o nich nic szczególnego. Zastonki dla każdego z graczy to kawałek tektury, który mógłby być ciut dłuższy, aby lepiej spełniał swoje zadanie.

MECHANICZNIE

Gracze dzielą się na dwa przeciwne obozy. Jedni prowadzić będą postać Ninja, który wdziera się do posiadłości Lwów oraz Zdrajcy, który od początku działa na terenie posiadłości. Drugi obóz to Strażnicy pilnujący spokoju klanu Lwa, nieświadomi działań niewidzialnych wojowników. Przed każdą grą Ninja i Zdrajca losują po jednej spośród 6 kart celów. Każda oznaczona jest literą (A-F) i właściwie to ona ma znaczenie dla graczy (opis karty w stylu „Zabij postać” to tylko fabularna wstawka nie mająca odzwierciedlenia w grze), ponieważ to ich będą poszukiwać na planszy.





W ramach przygotowania atakujący wybierają karty akcji, którymi będą się posługiwać w czasie danej rozgrywki. Występują takie karty jak Kenjutsu (atak), Lina (umożliwia pokonywanie murów), To tylko kot (uniknięcie wykrzycia), Tajne przejście oraz inne, mające ułatwić infiltrację lub utrudnić wykrzycie wojowników cienia. Każdej z kart w czasie gry można użyć tylko raz, więc istotne jest przemyślane obranie strategii. Jako duży plus dla gry muszę zaliczyć to, że instrukcja zawiera przykładowy (początkowy) zestaw kart, co idealnie sprawdza się przy pierwszej rozgrywce (i tylko pierwszej, bo żaden gracz nigdy po raz drugi nie wybrał tego niestety dość kiepskiego przykładu). Gracze prowadzący Ninję i Zdrajcę wybierają miejsce startu w tajemnicy przed Strażnikami i oznaczają je na miniaturowej wersji mapki (wraz z grą dostajemy plik mapek do wrywania z notesu).

Gracze prowadzący Strażników umieszczają figurki otwarcie na planszy. Strażnicy dzielą się na Wartowników (stacjonarni) i Patrole (poruszający się po wyznaczonych trasach). W porozumieniu umieszczają (w tajemnicy przed atakującymi) w obrębie obu pałaców (obszarów na planszy) symbole celów (czyli litery od A do F) oraz zabezpieczające je pułapki i ukrytych strażników.

Zasadnicza gra polega na zabawie w kotka i myszkę. Atakujący (Zdrajca i Ninja) poruszają się w tajemnicy po planszy, każdy swój ruch oznaczając na własnej mapce (podobny mechanizm wykorzystano między innymi w grze Nuns on the run), jako zapis trasy, próbując odszukać na planszy swoje cele. Poruszać mogą się o 1 do 3

pól, jednak im więcej przebiegną, tym dalej będzie słycać ich kroki, co ułatwi wykrzycie intruzów. W tym samym czasie Strażnicy mogą używać własnych kart (które po wykorzystaniu wracają do puli i mogą być ponownie wylosowane), takich jak Nasłuchiwanie lub Przeszukiwanie. Za każdym razem, gdy jeden z intruzów spowoduje większy hałas ktoś go zobaczy albo wejdzie w otwarty konflikt – rośnie poziom zaalarmowania Strażników, który przekłada się na ilość dobieranych i zagrywanych kart w ich turze.

Atakujący wykorzystując swoje specjalne techniki oraz fakt bycia niewidzialnym próbują dostać się na teren pałaców i tam poświęcając akcję przeszukiwać kolejne obszary, aż odnajdą cel swojej misji (odpowiednią literę celu). Kiedy to się uda, muszą zbiec poza teren posiadłości. Wtedy wygrywają. Strażnicy wygrywają jeśli intruzi zawiodą (nie odnajdą swych celów lub nie uciekną z planszy), jeśli Atakujący zginą lub gdy nadejdzie świt (20 tur). Wydaje się, że warunki zwycięstwa Strażników są o niebo łatwiejsze do spełnienia, z drugiej zaś strony – jak tu poszukiwać niewidzialnych intruzów? Dobry balans? Niestety nie. Założenia i mechanizmy rodem z Ciuciubabki i tak jak w tej dziecięcej zabawie liczy się raczej szczęście goniącego i pech uciekających niż rzeczywiste strategie i umiejętności.

GRYWALNIE

Na poziomie radochy, jaką może dawać gra Ninja najwycyzejniej zawodzi. Gra jest nużąca, dłużysie.

Atakujący mają wrażenie, że czego by nie zrobili, to Strażnicy zaraz ich zauważą, ci zaś poruszają się na oślep, jak we mgle. Choć może się wydawać, że to świetna symulacja tego, co mogłoby się dziać po obu stronach w „prawdziwym” ataku ninja, to w wydaniu gry planszowej świetnie wcale nie jest. I choć relacje po rozgrywce wydają się entuzjastyczne, to jest tak jedynie dlatego, że streszczają w 5-10 minutach to, co na planszy dzieje się przez godzinę. Gdyby odwrócić te proporcje gra byłaby doskonała.



5/10

TYP GRY: kooperacyjna, dedukcyjna, ukryte ruchy
LICZBA GRACZY: 2-4 (od 12 lat)
CZAS ROZGRYWKI: 30-90 min.
WYDAWCA: AEG
AUTOR: Frederic Moyersoen
CENA: ok. 200 zł
EDYCJA: angielska
SKALOWALNOŚĆ: więcej graczy = dłuższa gra, ale działa
PLUSY I MINUSY:
+ ładnie wydana, mechanizm ukrytych ruchów, tematyka, oddaje klimat „skradacza”;
- oddaje klimat „skradacza”, nadaje się na film lub grę video, a nie na planszówkę, może powodować znużenie, a nawet frustrację.



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

Tomasz Gałkowski

LAST WILL

Rozrzutność stosowana

Pieniądze zarabialiśmy już w bardzo wielu grach. W jednych dzięki umiejętnej wymianie handlowej, w innych dzięki efektywnej produkcji. Nie da się ukryć, że jest to bardzo wdzięczny temat na planszówkę, bo w końcu któż nie lubi zarabiać? Ja śmiem jednak zaryzykować stwierdzenie, że dużo przyjemniejszą czynnością jest wydawanie pieniędzy. Mój punkt widzenia podziela prawdopodobnie Vladimir Suchy, którego najnowsza propozycja o tym właśnie traktuje. Brzmi ciekawie? Zapraszam do lektury.



Rzecz dzieje się w wiktoriańskiej Anglii i zaczyna od mało fortunnego zdarzenia, jakim było odejście z ziemskiego padouła naszego dalekiego wuja. Nie byłoby w tym nic specjalnie ekscytującego ani (o zgrozo!) radosnego, gdyby nie fakt, iż ów wujaszek okazał się nieprzyzwoicie wręcz bogatym jegomościem. Pan ten, przez całe życie ciężko pracował, zarobił góry pieniędzy i ... nie miał czasu ich wydać. Spisał więc testament, w którym przekazuje niewielką część swojej fortuny kilku członkom rodziny, a ich zadaniem będzie jak najszybciej sobie z tym „problemem” poradzić. Komu owa sztuka uda się najlepiej, ten otrzyma całą resztę. Ktoś powie, że nic prostszego, ale w rzeczywistości przyjdzie nam się nad tym sporo napocić. Do dzieła więc moi mili – wydawajcie, zadłużajcie się i wygrywajcie!

MECHANIKA ZADŁUŻANIA SIĘ

Aby przygotować rozgrywkę na stole kładziemy planszę planowania oraz planszę, na której znajdować się będą dostępne do

dociągnięcia karty (obie różnią się nieco w zależności od liczby graczy). Oprócz tego, każdy z uczestników dostaje odpowiednią sumę pieniędzy, których musimy się pozbyć oraz podłużną planszę. Na nią zagrywać będziemy karty z ręki, tam też oznaczymy liczbę dostępnych w danej chwili akcji. Każda tura podzielona została na kilka faz. Pierwszą z nich jest planowanie. Tutaj zetkniemy się z pierwszym, bardzo ciekawym mechanizmem Last Will. Gracze, po kolei, kładź będą znacznik w swoim kolorze na jednej z sześciu narysowanych na planszy klepsydr. Każda klepsydra określa trzy rzeczy: liczbę kart, jakie możemy natychmiastowo dobrać, liczbę pomocników (maksymalnie dwóch), którym zlecimy wykonanie pewnych czynności oraz liczbę akcji, jakie będziemy mogli w danej turze wykorzystać. Gracz musi więc z wyprzedzeniem wybrać zestaw, który będzie najbardziej optymalny w tym momencie. Bardzo, bardzo fajny pomysł. W kolejnym kroku w ruch pójść wspomniani wyżej pomocnicy. Mogą oni zrobić dla nas kilka rzeczy. Po pierwsze, pozwolą dobrać karty z odkrytych stosów

bądź sięgnąć po którąś z czterech zakrytych talii. Oprócz tego, potrafią także zamieszać nieco na rynku nieruchomości, powiększyć nasze planse o kolejne miejsca na karty lub też jednorazowo pozbędą się nieco grosza idąc do opery.

Najważniejszym elementem gry są jednak karty, z których w kolejnej fazie przyjdzie nam korzystać. Tych mamy kilka rodzajów: karty posiadłości, pomocników i wydatków, towarzyszy, wydarzeń oraz karty specjalne. Niektóre z nich zagrywać będziemy na swoją planszę, gdzie będą one gotowe do aktywacji w każdej turze. Innych użyjemy z kolei jednorazowo, po czym zostaną odrzucone. Większość działań w bardzo prosty sposób – zużywamy odpowiednią liczbę akcji i płacimy zaznaczoną obok sumę, udając się tym samym na kolację do restauracji, klubu czy na piękną wycieczkę jachtem. Niektóre z tych atrakcji możemy uczynić jeszcze bardziej kosztownymi, jeśli tylko dysponujemy na ręce odpowiednią kartą towarzysza. Zabierając ze sobą ulubionego konia na farmę czy kucharza do restauracji, znacząco podniesiemy kwotę na rachunku. Osobną kategorię stanowią nieruchomości. Przede wszystkim, są one bardzo drogie, przez co w trakcie zakupu wydajemy sporo gotówki (i przecież o to chodzi!), a w dodatku należałoby utrzymywać je w odpowiednim stanie, co wymaga odpowiedniej opłaty w każdej turze (i znów – o to nam chodzi). W czym więc tkwi haczyk? Mianowicie w tym, że nie możemy zbankrutować (czyt. wygrać) jeśli choć jedną taką kartę posiadamy na swojej planszy. Dlatego też gracz może zdecydować się nie płacić za utrzymanie swojej willi, powodując tym samym utratę jej wartości i po pewnym czasie z mniejszą lub większą stratą będzie mógł ją sprzedać. Oprócz tego, możemy też zagrać – dające nam dodatkowe korzyści – karty pomocników. W trakcie gry staramy się więc jak najlepiej, najbardziej optymalnie wykorzystać przypisane nam akcje. Należy przy tym pamiętać, że wiele kart ze sobą współgra, przez co ważnym elementem Last Will jest odnajdywanie i tworzenie jak najwydajniejszych kombosów. Tylko wówczas uda nam się sprawniej wydać wszystkie pieniądze i zadłużyć bardziej od pozostałych graczy, co zagwarantuje nam zwycięstwo.

PRZYJEMNOŚĆ WYDAWANIA

Jak łatwo zauważyć, dzieło Czecha – poza przewrotnym, humorystycznym tematem – nie jest tworem wybitnie oryginalnym. Ot, kolejna gra w budowanie jak najlepszego silnika, który pozwoli nam szybciej od innych osiągnąć zamierzony cel. Jest

tu jednak sporo rzeczy, które przypadły mi do gustu. Po pierwsze, bardzo fajna mechanika planowania wymuszająca na graczach opracowanie nieco bardziej długofalowej strategii. Dodatkowo daje ona, od czasu do czasu, możliwość pokrzyżowania szyków przeciwnikom. Widzimy, że konkurentowi brakuje kart? Blokujemy mu pole z największą ich liczbą do dobrania i automatycznie ma nieco trudniej. Jako fan gier napędzanych kartami muszą też pochwalić wykorzystanie tego elementu. Świetne i pomysłowe są kombosy z użyciem umiejętności specjalnych i towarzyszy. Bardzo ciekawie rozwiązano też kwestię posiadłości, które wymuszają na nas decyzję czy kupić, zaniedbać i od razu sprzedać, czy też może utrzymywać przez jakiś czas wydając nieco mniejszą, acz stałą sumę. Nie bez znaczenia jest tu też możliwość manipulacji cenami za pomocą jednej z akcji na planszy. Wszystko to daje nam zadowalającą liczbę decyzji do podjęcia, przy jednoczesnym zachowaniu klarowności zasad i stosunkowo krótkiego czasu rozgrywki. Osobne uznanie należy się też za skalowalność. Gra bardzo dobrze działa zarówno w dwie, jak i w pięć osób. Ciekawy trik zastosowano w grze dwuosobowej, gdzie podczas fazy planowania każdy z graczy może, oprócz wybrania własnej klepsydry, zablokować jedną z pozostałych, dotąd nie zajętych. Dostajemy tym samym dodatkowe narzędzie negatywnej interakcji.

Nie byłbym też sobą gdybym nie docenił bardzo solidnego wykonania i to zarówno od strony technicznej, jak i plastycznej. Liczne (nieco zbyt szarobure) planse są wytrzymałe, jeszcze liczniejsze karty – giętkie i pięknie ilustrowane, a zamiast papierowych pieniędzy otrzymujemy niewielkie, poręczne żetony w kształcie banknotów. Świetne rozwiązanie, które przypadło do gustu wszystkim graczom z naszej grupy, jako że obrzydło już nam trzymanie w rękach różnokolorowych, papierowych i wiecznie wygniecionych „dolarów”.

CIEMNA STRONA PUSTEGO PORTFELA

Oprócz powyższych pochwał, jest też w Last Will kilka rzeczy, o których w równie ciepłym tonie wypowiedzieć się nie mogę. Przede wszystkim – temat. O ile początkowo byłem bardzo podekscytowany tym przewrotnym i humorystycznym konceptem, o tyle po pierwszej rozgrywce okazało się, że zbyt mocno się go nie czuje. Prawdę mówiąc, bez jakiegokolwiek ingerencji w mechanikę, można by z tego zrobić grę o zarabianiu, kupowaniu nieruchomości i nie byłoby większej różnicy.

Bardzo szkoda, bo całość dawała spore pole do popisu. Gra jest też minimalnie zbyt krótka. Przy standardowej liczbie 70 funtów, całość da się skończyć w mniej niż godzinę, a różnice w wynikach poszczególnych graczy są na tyle małe, że zdawać by się mogło, iż o wygranej zdecydował ślepy los. Proponuję więc powiększyć początkową pulę. Wówczas nasze małe silniczki będą miały nieco więcej czasu na „rozpedzenie” i pokazanie swoich rzeczywistych możliwości. Wiele osób narzekało również na brak możliwości zmiany kolejności graczy w turze, co miałoby rzekomo premiować tego pierwszego. W moich dotychczasowych rozgrywkach problem ten był jednak raczej marginalny i może raz przechylił szalę na korzyść jednego z uczestników. Jeśli komuś ów fakt przeszkadza, pozostaje zaopatrzyć się w mały dodatek wprowadzający większą możliwość kontroli na tym polu.

Last Will jest grą, która obiecywała nieco więcej niż tak naprawdę oferuje. Świetny temat dawał nadzieję na co najmniej niestandardowe rozwiązania mechaniczne i graficzne. Takowych nie otrzymaliśmy. A mimo to uważam, że jest to bardzo solidna, dobra eurogra, która powinna zadowolić większość wielbicieli tego typu rozgrywki. Ja z pewnością jeszcze nie raz spróbuję swoich sił w trwonienu odziedziczonej gotówki. Polecam!



7,5/10

TYP GRY: Eurogra
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5
 CZAS ROZGRYWKI: ok 60 min.
 WYDAWCA: CGE / Rio Grande Games
 AUTOR: Vladimir Suchy
 CENA: ok. 150zł
 EDYCJA: angielska
 SKALOWALNOŚĆ: 2 – 5 - świetnie
 PLUSY I MINUSY:
 + oprawa graficzna i jakoś wydania, przewrotny, acz niewykorzystany temat, kilka ciekawych rozwiązań mechanicznych, pomysłowe wykorzystanie kart i ich zależności, dobra skalowalność;
 - nieco zbyt abstrakcyjna, zbyt krótka, standardowy czas gry, minimalna przewaga gracza rozpoczynającego



DRUM ROLL

KONSTANTINOS KOKKINIS – DIMITRIS DRAKOPOULOS

Tomasz Gałkowski

DRUM ROLL

Z wizytą w cyrku

Dziwnym zrządzeniem losu przez mój planszówkowy stół przewinęło się ostatnio całkiem sporo gier z gatunku, który bardzo sobie cenię i lubię – worker placement. Tak jest, uwielbiam wysyłać drewnienka na planszę, żeby wykonały dla mnie akcje.

A jeśli do tego całość napędzana jest kartami, to już w ogóle ciężko jest mnie oderwać. Owa „kłęska” urodzaju ma jednak jeden niewielki minus. Im więcej gier tego samego typu ogrywam w tym samym czasie, tym wyższe są moje oczekiwania w stosunku do każdej z nich. Czy Drum Roll – najnowsze dzieło Greków z Artipia Games – je spełnia? O tym przeczytacie poniżej.

PRZEDSTAWIENIE CZAS ZACZAĆ

Drum Roll to gra o cyrku. Przyznać muszę, że temat jak dotąd mało eksploatowany, dlatego też bardzo byłem ciekaw jak autorzy sobie z nim poradzili. Przede wszystkim, prawdopodobnie wyszli oni z założenia, że skoro mamy cyrk, to musi być... wielobarwnie. Dostajemy więc całą masę kolorowych kostek, jeszcze bardziej kolorowych kart oraz najbardziej pstrokatą planszę, jaką moje oczy widziały od bardzo, bardzo dawna. Oj tak, zdecydowanie dużo się tutaj dzieje. Do tego stopnia, iż kilku współgraczy stwierdziło, że będą grać w okularach przeciwsłonecznych, bo podobno oczy bolą. Mnie nie bolały i uważam planszę za bardzo udaną, tym bardziej, że pól na których będziemy wykonywać swoje akcje jest jedynie kilka. Nie ma więc mowy o jakimkolwiek zagubieniu. To samo dotyczy grafik na kartach. Są piękne, klimatyczne, a ikonografia jest na tyle intuicyjna i czytelna, że już po paru

minutach wszystko powinno być jasne. Strona wizualna na duży plus.

NIC NOWEGO?

Mechanicznie tak kolorowo już jednak nie jest. Drum Roll to typowa, dość wtórna eurogra, w której głównym zadaniem graczy będzie przetworzenie kostek jednego koloru w inny i tym samym zgarnięcie większej niż pozostali liczby punktów zwycięstwa.

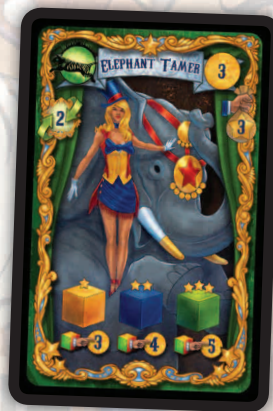
Zasady są proste.

Każdy z graczy otrzymuje swoją planszę, na której umieszczać będzie kostki zasobów, pieniądze, żetony regionów oraz trzy drewniane dyski służące nam do wykonywania akcji na planszy. Podczas gry przyjdzie nam wystawić trzy przedstawienia cyrkowe, każde zaś poprzedzone zostanie kilkoma turami przygotowań. Co ciekawe, gracze w wyniku głosowania mogą zdecydo-

wać czy chcą występować po piątej turze, czy też może przedciągnąć przygotowania o jedną bądź dwie dodatkowe. Jest to dość nietypowy mechanizm, wymuszający na nas dokładne przemyślenie wszystkich ruchów w fazie pierwszej. W tejże fazie będziemy natomiast wykonywać akcje. Wśród nich znajduje się m.in. sprzedaż biletów, pozwalająca nam zarobić niezwykle istotne w grze pieniądze. Oprócz tego, na

polu inwestycji możemy dobrać specjalną kartę, która da nam określone – często bardzo duże – korzyści. Umiejętne wykorzystanie tych kart stanowi jedną z dróg do zwycięstwa. Umieszczenie dysku na jednym z pól surowców pozwoli nam zabrać kostkę w odpowiednim kolorze. Każdy kolor symbolizuje jedną z pięciu przydatnych w tym biznesie rzeczy, takich jak kostiumy czy ekwipunek, ale dla gry nie ma to absolutnie żadnego znaczenia. Oprócz tego, na planszy wynajmiemy też personel, który umieszczony w cyrku będzie pomagał transformować kości jednego koloru w inny, zdobędzie nieco dodatkowych punktów zwycięstwa czy pieniędzy itd. Najważniejszą akcją w grze i jednocześnie kwintesencją rozgrywki jest wynajmowanie cyrkowców. Każda karta cyrkowca jest zadrukowana obustronnie i składa się z kilku podstawowych informacji. Pierwsze dwie to koszt wynajęcia oraz wynagrodzenie, jakie będą oni pobierać po każdym z trzech przedstawień. Oprócz tego, u dołu znajdują się symbole trzech kostek w różnych kolorach. Oznaczają one jakość występu. Gracze, w swoich turach, będą rozdysponowywać zdobyte wcześniej kostki pomiędzy te właśnie karty. Czym więcej „surowców” w odpowiednich kolorach uda nam się umieścić na cyrkowcach, tym dadzą nam oni lepsze bonusy podczas każdego z przedstawień. Dodatkowo, jeśli zapełnimy wszystkie miejsca, otrzymujemy możliwość odwrócenia każdego z nich na drugą stronę. Dostajemy wówczas odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa, a koszty utrzymania mocno spadną. Stracimy jednak wszystkie dodatkowe zdolności danej postaci. Gracz musi więc

zdecydować czy opłaca się płacić więcej zachowując akcje specjalne, czy może jak najszybciej odwrócić kartę i obniżyć koszty. I tak wszyscy wykonywać będą akcje, zdobywać będą karty, wyklądać, przetwarzać kostki, aż do momentu przedstawienia. Wówczas korzystamy z akcji specjalnych oraz zdobywamy punkty. Wtedy też przekazujemy załódze





wynagrodzenie. Nieopłaconych delikwentów trzeba się będzie pozbyć. I tak, po około dwóch godzinach gra dobiega końca. Mamy jeszcze możliwość zdobycia paru dodatkowych punktów i tyle.

ZMIENNE NASTROJE

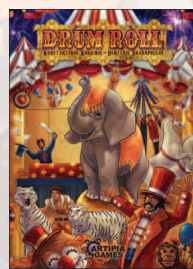
Muszę przyznać, że pierwsze dwie rozgrywki w Drum Roll w ogóle mnie nie zachwyliły. Ot, kolejna gra w której zbieramy, wymieniamy kolorowe kostki, zdobywamy pieniądze i punkty, podbieramy graczm sprzed nosa najlepsze karty itd. Ileż takich już wcześniej widziałem. I nawet fajny mechanizm głosowania nie był w stanie zatrzeć poczucia, iż jest to gra bardzo, bardzo przeciętna. Dość szybko wylądowała więc na półce. Po pewnym czasie postanowiłem jednak dać jej ponownie szansę, zagrałem parę razy i... zaskoczyło. Drum Roll jest zdecydowanie jedną z tych planszówek, których nie można oceniać po jednej czy dwóch partiach. Dopiero bowiem kiedy poznamy wszystkie karty oraz ich możliwości, nauczymy się co, kiedy i jak wystawić, żeby miało sens, rozgrywka nabiera rumieńców i pokazuje swoje prawdziwe oblicze. Wtedy zaczynamy dostrzegać wszystkie małe zależności, niewielkie, niedostrzegalne przedtem niuanse łączące karty różnych rodzajów, które pozwalają naprawdę sporo zaplanować i zastosować kilka odmiennych strategii. Mają one znaczenie o tyle, że w każdej turze uda nam się zebrać jedynie jedną, może dwie kostki z planszy, co imponującą liczbą nie jest. Dlatego też, to właśnie karty stanowią motor napędowy i najbardziej efektywne narzędzie do zdobywania nowych surowców. Oczywiście jeśli tylko potrafimy z nich odpowiednio skorzystać. Dopiero po pewnym czasie zaczyna się też doceniać znaczenie planowania w oparciu o żetony miast, w których odbywać się będą przed-



stawienia. Każdy z graczy trzyma jeden taki żeton, odkryty przed sobą i po każdym przedstawieniu przekazuje go dalej. Gracze widzą więc w jakich miejscach przyjdzie im w trakcie gry występować, a każde z takich miejsc nagradza nas dodatkowymi punktami jeśli zbieramy odpowiednią grupę cyrkwców. Wbrew temu, co myślałem początkowo, Drum Roll zapewnia więc całkiem przyzwoitą liczbę decyzji i okazji do pomysłenia.

Wciąż nie jest to jednak gra wybitna, czy nawet bardzo dobra. Uderza przede wszystkim totalna abstrakcyjność rozgrywki. Tak naprawdę mogłoby się tutaj pojawić wszystko: zarządzanie firmą, szkołą czy szaletem miejskim. Rozgrywka niczego by nie straciła. Gracze lubiący bezpośrednią interakcję również powinni się trzymać z daleka. Tak naprawdę przez większość czasu grać będziemy sami i tylko okazjonalnie otrzymamy szansę pokrzyżowania poczynań przeciwników poprzez podebranie im sprzed nosa karty czy pozbawienie dodatkowej tury przygotowań. No, ale to w końcu worker placement o cyrku, więc chyba nikt nie spodziewał się walk i wbijania noża w plecy? Gra jest też nieco zbyt długa. Jeśli grymy w zwórkę i każdorazowo odbędnimy siedem tur, zabawa może pochłonąć grubo ponad dwie godziny. Musicie przyznać, że jak na stosunkowo prostą i nie oferującą powalającej liczby wyborów grę, jest to sporo. Dlatego też najlepiej gra się w Drum Roll w trzy osoby. Przy dwóch znika bowiem cała zabawa z głosowaniem, a gracze mogą być niemal pewni co najmniej szóstej tury. Jako mały minus zaliczyłbym też kilka nieco zbyt potężnych kart, które dodatkowo mają w zwyczajnie pojawiać się w kompletnie nieoczekiwanych momentach rozgrywki.

Podsumowując, nie jest to gra przełomowa, wnosząca jakkolwiek powiew świeżości do gatunku. Przyznać jednak muszę, że czym więcej w Drum Roll gram, tym bardziej się do niej przekonuję i na pewno od czasu do czasu będzie pojawiać się na stole. Jest to solidna eurogra z oryginalną szatą graficzną, o lekko-średniej ciężkości, która ma szansę spodobać się określonej grupie odbiorców. Mam tu na myśli fanatycznych wielbicieli gatunku, bądź osoby, które – wręcz przeciwnie – z grami typu worker placement nie miały wcześniej styczności. Wtedy jest szansa, że odnajdą tutaj sporo interesujących elementów. I pamiętajcie – nie odkładajcie na półkę po pierwszej partii!



7/10

TYP GRY: Eurogra
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4
 CZAS ROZGRYWKI: 90-120 min.
 WYDAWCA: Artipia Games
 AUTORIZY: Konstantinos Kokkinis, Dimitris Drakopoulos
 CENA: ok. 150 zł
 EDYCJA: międzynarodowa
 SKALOWALNOŚĆ: 3 – bardzo dobra, 2 i 4 – średnia
 PLUSY I MINUSY:
 + oprawa graficzna, mechanizm głosowania, przyzwoita liczba wyborów i decyzji, dużo zyskuje po większej liczbie partii;
 - abstrakcyjność, wtórność, zbyt długa rozgrywka, sładowa interakcja.





Piotr Siłka

LUNA

Nowicjusz nie ma łatwo

Stefan Feld to już wyrobiona marka w świecie gier planszowych. Systematycznie od kilku lat wypuszcza kolejne tytuły, charakteryzujące się świetną mekanią, choć zazwyczaj nie mającą wiele wspólnego z obroną tematyką.

Patrząc na pudełko i tematykę, można w pierwszej chwili pomyśleć, że może jednak tym razem coś się zmieniło. Jednak wystarczy jedna partia czy nawet szybka lektura instrukcji, by przekonać się, że nie tym razem. Luna to typowa „feldowska” gra.

W POSZUKIWANIU ZAGINIONEGO TEMATU

Tytułowa Luna to w mitologii rzymskiej bogini księżyca (zresztą od tego łacińskiego określenia pochodzi polskie słowo „lunatykować”), dla której rzeczywiście wzniesiono kilka świątyń, w tym najsłynniejszą na Awentynie, jednym ze wzgórz starożytnego Rzymu. Każdy z graczy wcielił się w grupę nowicjuszy, którzy będą starali się zdobyć jak najlepszą pozycję - i to dosłownie, w tej najważniejszej świątyni.

Poza tym, będą wznosić mniejsze świątynie na wyspach oraz wykonywać inne działania, za które zostaną wynagrodzeni w zakonie, czyli po prostu dostaną punkty zwycięstwa. Na stole ląduje duża świątynia oraz siedem wysp, które stanowią serce gry. W skrócie: w grze będziemy wykonywać akcje na wyspach, przenosić się między nimi, a także za pomocą wysp realizować akcje w świątyni. Występuje tutaj znany już mechanizm „zmęczenia meepli”, czyli możliwość ich jednokrotnego wykorzystania w czasie danej tury (choć są wyjątki). Wygląda to tak, że nasz nowicjusz po wykonaniu akcji na wyspie automatycznie jest z niej zdejmowany, by przeczekać obok tej wyspy (popływać?) do następnej tury. Gdy tura się skończy wszyscy nowicjusze wracają na swoje wyspy. Jak widzicie, tematycznie to sensu zbytniego nie ma. Wydaje mi się, że rozwiązanie kładzenia meepli znane z Magnum Sal lepiej by wyglądało. No dobrze, ale zostawmy już temat, a skupmy się na innych rzeczach.

rych zbudujemy wewnątrz świątyni przyporządkowane są odpowiednie żetony (kolorem i liczbami). Szkopuł jednak w tym, że kolory żetonów są na tyle podobne, iż trzeba posiłkować się liczbami. Stąd za każdym razem trzeba spędzić chwilę nad wyszukiwaniem właściwych żetonów, a następnie nad ich umieszczeniem w odpowiedniej kolejności, taka mini gra na spostrzegawczość. Być może zależy to również od egzemplarza, ale w moim plansza też tak ładnie się nie składała. Dopiero po kilku grach nie musiałem upychać niektórych elementów. Ale to tylko nieduże rysy w ogólnie bardzo dobrym wykonaniu gry, które najzwyczajniej w świecie cieszy oko. Inna sprawa, że wysepki zajmą nieco miejsca na stole, a gdy poznamy już grę, okazuje się, że ich rozmiary spokojnie mogłyby być mniejsze.

MĄDRZE WYBIERAĆ

Sama gra składa się z 6 rund. Podczas każdej rundy gracze wykonują po kolei po jednej akcji, aż spełniony zostanie jeden warunek, który tak naprawdę sprawdza się do tego, że cztery razy gracze spasują (zgaszą światło w świątyni ku czci Bogini). Akcji jest niemało, bo aż 14, więc na początku gracze mogą być nieco przytłoczeni. Tak naprawdę, w przypadku tego tytułu pierwszą grę trzeba z pewnością przeznaczyć na dobre opanowanie oferowanych przez nią możliwości. Na szczęście każdy gracz jest wyposażony w pomoc, gdzie poszczególne akcje są zgrabnie wyjaśnione. Podzielone są one

ZADUMA NAD WYKONANIEM

Pierwsze przygotowanie do partii (jak i zresztą pozostałe) zajmuje trochę czasu, bo w zależności od liczby graczy różnie układamy główną planszę, na której znajduje się świątynia. Do elementów, z któ-



na 4 rodzaje. Po pierwsze mamy tzw. akcje wysp, którymi są m.in. zabieranie żetonów specjalnych z wyspy (żetony są niezbędne do wykonania niektórych akcji), budowa świątyni na wyspie czy rekrutowanie kolejnych swoich nowicjuszy. Kolejna sekcja to akcje ruchu, czyli różne sposoby przemieszczania nowicjuszy na inne wyspy. Trzeci rodzaj to akcje w świątyni. Możemy na przykład promować naszego nowicjusza, który przenosi się na drogę wiodącą do świątyni, a potem w kolejnej akcji przenieść go z drogi do samej świątyni. Ostatni rodzaj akcji to po prostu inne akcje, m.in. pasowanie. Każdy na początek dostaje 8 nowicjuszy i jedną świątynię na wybranej wyspie. Oprócz naszych ludzi na stole lądują także cztery postacie, które będą oddziaływać na graczy zarówno pozytywnie, jak i nieco negatywnie. Punkty w czasie gry zbieramy na kilka sposobów, dodatkowo punktowanie jest na koniec każdej rundy, a także kolejne ekstra punktowanie na koniec gry (m.in. za wybudowanie świątyni na wyspach).



PRAKTYKA CZYNI MISTRZA

Jeśli sam opis was już trochę przeraża, to zobaczcie co będzie kiedy pochylicie się nad planszą. Paraliż decyzyjny w pierwszej partii gwarantowany. Ważne jednak, by się nie zniechęcać. Ta gra premiuje doświadczenie i po prostu trzeba się z tym pogodzić. Choć wybór akcji nigdy nie jest łatwy. Tym bardziej, że nowicjuszy nie mamy wielu, tak więc będziemy mogli wykonać 5-6 akcji. Potem ta liczba nieco się zwiększa, ale i tak zawsze będzie ich za mało. Na dokładkę, jeśli okaże się, że nasz przeciwnik skończył wcześniej i zaczyna pasować, nam wtedy zostaje tylko szybko wcielić w życie plan awaryjny. Szczególnie w grze w 4 osoby może to bardzo zaboląć. Wraz z kolejnymi grami widzimy, że poszczególne akcje mają swoją specyfikę i istnieją pewne sekwencje ich zagrywania. Zatem ten duży wybór akcji jest tak naprawdę pozorny.

Podoba mi się stopień interakcji w tej grze. Nie jest jej ani za dużo, tak byśmy co chwilę nie musieli się denerwować atakami na nas, ani za mało - abyśmy nie musieli tylko patrzeć i podziwiać wzajemnie naszych zagrań. Mamy dosłownie kilka elementów takiej interakcji, ale ciekawie przemyślanych. Po pierwsze, w podbieraniu sobie nawzajem kafelków, dzięki którym jesteśmy umieszczani w świątyni. Jako że znacznik pierwszego gracza idzie wokół, trzeba dobrze planować nasze

ruchy. Po drugie, w samej świątyni, gdzie możemy przepychać innych graczy. To też trzeba dobrze przemyśleć, bo nie zawsze się to udaje. Po trzecie, możemy podkraść sobie księgi w świątyni (zwiększa to szanse na przepchanie przeciwnika w świątyni). Jak widzicie życie nowicjusza

w zakonie Luny nie było łatwe. Po czwarte, choć rzadko się z tego korzysta, w posługiwaniu się Złym Mniczem. Po piąte, możemy po prostu pasować zmuszając przeciwników do wcześniejszej realizacji ich zamierzeń. W tej grze bardzo ważne jest obserwowanie przeciwników i dobry plan dostosowany do naszych możliwości.

Grze nie można nic zarzucić jeśli chodzi o skalowanie. W zależności od liczby graczy mamy różną liczbę miejsc w świątyni do zdobycia i sprawdza się to znakomicie. Co ciekawe, występuje wariant jednoosobowy i szczególnie dla osób początkujących może on stanowić nie lada wyzwanie, a przy okazji ciekawą naukę samej gry. Choć trzeba ostrzec, że sama instrukcja niezbyt dobrze go opisuje, dlatego trzeba posiłkować się w tym względzie Internetem. W trybie solo występują trzy poziomy trudności, co pozwoli na rozegranie co najmniej kilkunastu półgodzinnych partii. A propos czasu, to bałem się, że będzie to pozycja pochłaniająca go sporo. Jednak Luna pod tym względem pozytywnie mnie zaskoczyła. Pełna partia czteroosobowa, w gronie osób mających przynajmniej jedną rozrywkę za sobą zajmowała nam zazwyczaj godzinę z kwadransem. Dodatkowo, jako że gracze mają do wykonania tylko jedną akcję w czasie swojej tury, nie ma też dużych przestojów i gra idzie w miarę płynnie. Losowość występuje tylko w ułożeniu początkowym gry, czyli w rozmieszczeniu naszych nowicjuszy i świątyni, a także w kolejności ułożenia wysp. Jednakże gracze doświadczeni mogą sami decydować, na jakich wyspach zaczynają grę i wtedy gra jest całkowicie pozbawiona losowości.

Wszystko to sprawia, że i tym razem panu Feldowi udało się stworzyć grę

z ciekawą mechaniką, którą można porównać do zębatek. To znaczy, że poruszenie jednego elementu, oddziałuje na inne. My zaś musimy się starać z jednej strony dobrze nimi poruszać, a z drugiej dbać, by odbywało się to w odpowiedniej kolejności. Tak więc, by dobrze grać, musimy ją nieco poznać tak, by gra nam dawała coraz większe możliwości. Bardzo dobrze to widać, gdy gramy solo. W moich pierwszych partiach miałem wrażenie, że grając jednocześnie sobie szkodzę, co zresztą wyniki dobitnie potwierdzały.

DLA KOGO TA PRZYJEMNOŚĆ

Nie ma co ukrywać - Luna to specyficzny tytuł. Wielu osobom może nie spodobać się odwracanie mechaniki od tematu. Z kolei dla innych graczy, którym całkowicie to nie przeszkadza, to dobór takiego tematu i wynikające z tego wykonanie jest zniechęcające. Do tego trzeba dodać fakt, że nie jest to gra dla początkujących i zdecydowanie nabiera blasku w gronie osób, które ją już znają. Stąd na pewno Luna nie będzie miała łatwo na rynku. Z drugiej strony jednak, dla osób nieco już obeznanych w planszówkach, które lubią dobrze zaplanowany wieczór, taki szybki tytuł dla czterech graczy z nietuzinkową mechaniką, może być ciekawym nabytkiem. I tym osobom szczególnie polecam tę grę sprawdzić.



8/10

TYP GRY: Strategiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4
CZAS ROZGRYWKI: ok. 90 min.
WYDAWCA: Z-Man Games
AUTOR: Stefan Feld
CENA: ok. 140 zł
EDYCJA: angielska
PLUSY I MINUSY:

+ oryginalna mechanika, krótki czas gry, odpowiednia dawka interakcji;
- wykonanie, czyli przerost formy nad treścią, nieco dziwna tematyka, niezbyt udany dobór kolorów żetonów w świątyni.





Monika Żabicka

GLENN DROVER'S EMPIRES: THE AGE OF DISCOVERY BUILDER EXPANSION

Bob Budowniczy atakuje

Gdy rozpoczynałam swoją przygodę z grami planszowymi, bardzo szybko natrafiłam na Age of Empires III: The Age of Discovery. Grę, która porwała mnie klimatem, rozmachem, figurkami, a przede wszystkim mechaniką worker placement. Byłam oczarowana, wniebowzięta i w ogóle niezłe zakręcona na jej punkcie. Gdy okazało się, że planowany jest dodatek dostałam pąsów z emocji. I tak gdzieś w 2009 roku zaczęłam na dodatek czekać, aby w 2012 się wreszcie doczekać...

Gra nosi dzisiaj tytuł Glenn Drover's Empires, gdyż utraciono licencję na używanie marki znanej gry komputerowej. Tytuł jakiś taki mało chwytliwy (Hej, grasz z nami w Glenn Drovera?), ale czar rozgrywki pozostał. Biada jednak temu, kto uzna, że pałając wielkim uczuciem do podstawki tyknęłam dodatek bezkrytycznie. Otóż nic bardziej mylnego. Trzy lata oczekiwania nie pozwalają na pobłażliwość.

BOB BUDOWNICZY VEL MŁOTKOWY

W zależności od podstawki jaką posiadacie, Builder będzie bardziej lub mniej filigranowy w stosunku do reszty ferajny. Trudno powiedzieć, co stało na przeszkodzie, by wykonać figurki gaba-

rytów pozostałych, na szczęście funkcje nowego członka rodziny rekompensują jego rachityczną sylwetkę.

A funkcje ma on dwie: kupno budynków z 5\$ zniżką oraz wzrost wartości punktowej kolonii, do której zawita. Obie są świetne i sprawdzają się znakomicie. Posiadanie w początkowej fazie rozgrywki duetu Bob - Kupiec pozwala co rundę na zakup budynku. Natomiast 4 punkty więcej dla zwycięzcy w regionie oraz 2 punkty więcej dla posiadacza drugiego miejsca (bez względu na to, czy jest sam Bob) powoduje, że kolonii trzeba teraz pilnować jak oka w głowie. Jeśli graczowi się wydaje, że ma ugruntowaną przewagę i ulokuje w regionie wielu budowniczych, to może się spodziewać, że pozostali nie dadzą mu jej długo utrzymać. W podstawce

bywało często tak, że raz zdobyte z dużą przewagą regiony zostały odpuszczane przez przeciwników. Teraz może to słono kosztować, jeśli „właściciel” kolonii co rusz dosyła do niej punktujących panów z młotkami.

BUDYNKI

Czasem bywa tak, że dodatkowe elementy są wymyślane na siłę i pasują do poprzednich jak kwiatek do kożucha. Bywają przekombinowane, zbyt szczegółowe lub po prostu niepotrzebne. Nowe budynki do zdobywania Nowego Świata są dobre. Zaskakująco dobre. Chyba para nagromadzona przez ponad trzy lata poszła w dobry gwizdek, bo żadna z budowli nie wygląda mniej interesująco od pozostałych. Co więcej, wprowadzono podkategorię Łupów Wojennych, czyli darmowych budynków dających jednorazowe korzyści. Nie masz kasy? Nie szkodzi, nadal możesz ustawić się w kolejce! Tylko o tym pamiętaj...

Możliwości jest teraz dużo, wszystko jest cacy i przydatne. Ale kilka osobnych słów należy się punktującym budynkom III ery. Dotychczas było ich mało i w grze na 4-5 osób niemalże wszystkie pojawiały się w grze. Gracze z góry nastawiali się, które budynki zakupią i widząc do czego przygotowują się przeciwnicy, bywało, że nie chcieli sobie wchodzić w parady. Czerwone budynki padały łupem niepisanych umów: ja wezmę to, ty tamto, a Zosi zostawimy punkty za statki, bo i tak ich nie ma.

W pudełku znajdziemy także fioletowy zestaw figurek dla szóstego gracza. Hura!



grę udostępnia:



Co wprowadzają nowe budynki? Na przykład, neutralizację cudzych misjonarzy, wzmocnienie wartości kapitana na wyprawie, możliwość sprzedaży towarów, czy nawet wysyłkę ludzi do Nowego Świata własnymi statkami. O oczywiście pozyskaniu Boba nie wspominając.



Garść nowych czerwonych lakierowanych żetonów uniemożliwia ten proceder. Jedni uważają, że dodatek wprowadził w tym względzie dodatkową losowość, gdyż trudno się na coś konkretnego przygotować. A ja Wam mówię – TO DOBRZE. Teraz musimy rozwijać się co najmniej w kilku aspektach, aby mieć jako taką pewność, że zarobimy słuszną sumkę punktów. Obstawianie przy jednym monopolu grozi rozczarowaniem, gdy wyczekiwany budynek po prostu zostanie w pudełku. A jeśli przeciwnik zabezpieczył podobne dziedziny rozwoju to o żadnym pokoju nie może być mowy – kto pierwszy, ten lepszy. Losowość to, w tym przypadku, frycowe.

KUPOWANIE PUNKTÓW

W grze z dodatkiem widać delikatną tendencję do posiadania większej ilości gotówki niż w podstawce. Budowniczy i Łupy Wojenne pozwalają oszczędzać. Ale żeby nam za prosto nie było, zarzucono przynętę. Otóż po każdej erze można kupować punkty. Cena punktu stopniowo wzrasta, tak więc po I erze kosztuje on 1\$ (trudno się nie skusić), a po III już 10\$. Na koniec gry dylematów nie ma, ale w środku rozgrywki trzeba chęć łatwego zarobku punktowego wziąć w cugle. Niektórych może taka poważna decyzja przytłoczyć. Ponadto, zakup punktów jak na targowym straganie jest jakiś taki mało elegancki

W dodatku znalazły się także dwa budynki (Mint i Overpopulation) dotąd dostępne nie we wszystkich edycjach podstawowej wersji gry.

w grze, w której wszystko inne trzeba sobie wyszarpywać. Ja i moi współgracze mieliśmy więc co do tej nowinki mieszane uczucia.



ZRÓŻNICOWANIE NACJI

W dodatku Builder globalizacji powiedziano stanowcze „nie”. Nowy Świat podbijamy teraz nacjami, które mają do wyboru dwie wyjątkowe korzyści, spośród których losujemy lub wybieramy jedną.

Z tego elementu osobiście rzadko w naszym gronie korzystamy. Jako gracze zaprawieni w bojach nie lubimy aż takich ułatwień, a za „aż takie ułatwienie” należy uznać stały przychód w postaci specjalisty czy zwiększonego dochodu. Musimy również zwracać uwagę zarówno na swoje przywileje, jak i zwiększone możliwości przeciwników. Można takie rozszerzenie obowiązków polubić lub nie. Występuje jednak jeden mocny zgrzyt. Jedną alternatywą Portugalczyków jest zdecydowanie lepsza od drugiej, co autor skwitował krótko: zamiast słabszej opcji użycie umownie innej. Przecież to takie proste! Napisano jedno, ale myśl sobie, graczu, drugie...

BOB „BUBEL” BUILDER?

Największą bolączką dodatku jest jednak instrukcja. W głowie się po prostu nie mieści, że przez tak długi czas zmajstrowano instrukcję, która nie

wyjaśnia najważniejszych zasad! W toku edycji ZGUBIONO cały akapit o tym, jak pozyskiwać tytułowego Budowniczego (sic!). Nie wiadomo natomiast, na jakim etapie zgubiły się zasady odnośnie kupowania punktów, bo ich w całości także w środku nie znajdziemy.

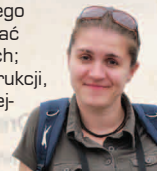
Tak więc, za słoną opłatę otrzymaliśmy (uśredniając) dobry merytorycznie dodatek totalnie spaprany od strony wydawniczej. Z jednej strony dwie świetne nowinki i dwie takie sobie. Z drugiej - lichawe figurki, koszmarna instrukcja i nieprzemysłany portugalski duet korzyści. Wychodzi na to, że gros czasu, kiedy fani wyczekiwali dodatku z utęsknieniem paniąki wypatrującej w oknie ułana spędzono na kłótniach o licencję, zamiast na porządnym ograniczeniu wszystkich opcji i jednoznacznym ustaleniu, jak one działają. Ale ja i tak tę grę kocham.

8/10

TYP GRY: strategiczno - ekonomiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 3 - 6 (10 +)
CZAS ROZGRYWKI: 30 min. na gracza
WYDAWCA: Eagle Games
AUTOR: Glenn Drover
CENA: 150 zł
EDYCJA: angielska

SKALOWALNOŚĆ: niektóre nowe budynki uniemożliwiają grę na 2 osoby; od 3 graczy w górę coraz krótsza kolodka, ale wszystko świetnie „hula i bucy”
PLUSY I MINUSY:

+ nowy specjalista świetnie się spisuje, dodano zestaw dla szóstego gracza, gracz może wybrać z kilku nowinek w zasadach;
- koszarne braki w instrukcji, figurki budowniczego mniejsze od reszty, średnio udane zróżnicowanie nacji

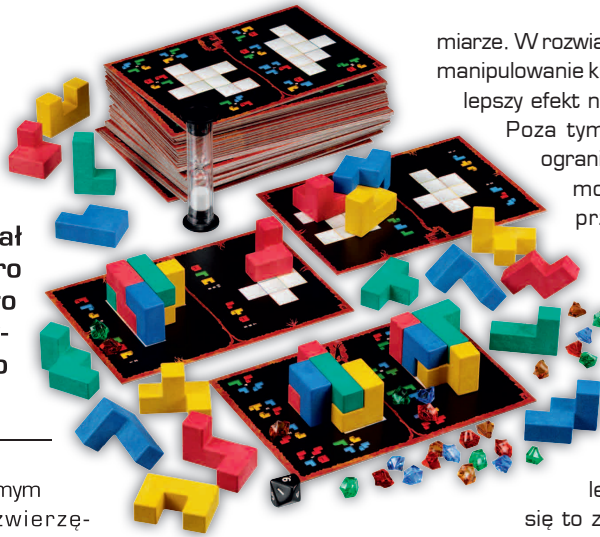


Agnieszka Weidemann

UBONGO 3D

Przestrzeń fascynuje

Grzegorz Rejchtman zadebiutował na rynku gier w 1998 r., ale dopiero w 2003 r. jego nazwisko zabiły wśród graczy. Nakładem wydawnictwa Kosmos pojawiła się jego abstrakcyjna gra – Ubongo.



Zapewne nikt wtedy nie przypuszczał, że stanie się ona kamieniem węgielnym dla całej serii gier. Do dziś pojawiło się 10 tytułów, stanowiących aż 40% gier przez niego zaprojektowanych, bazujących na mechanice Ubongo: z różnymi planszami, elementami do układania, ze zmodyfikowanymi zasadami gry i punktacji oraz różnymi poziomami trudności.

Sześć lat po sukcesie Ubongo pojawiła się gra Ubongo 3D. Choć nie odniosła takiego sukcesu jak pierwowzór, to może pochwalić się dziś 21 pozycją w rankingu gier abstrakcyjnych oraz 700 pozycją ogólnego rankingu w serwisie BoardGameGeek. Nie mam wątpliwości, że mniejszą popularność zawdzięcza dwóm czynnikom – wysokiej cenie i wysokiemu poziomowi trudności. Pierwszy czynnik wiąże się z liczbą elementów, ich jakością i użytym materiałem. To już nie jest stos tekturowych elementów, ale m.in. 40 dużych i ciężkich klocków, wykonanych z tworzywa sztucznego. Drugi czynnik wiąże się z przejściem z płaszczyzny w przestrzeń.

Tak jak we wszystkich grach z serii Ubongo, tak i tu zabawa polega na rozwiązywaniu łamigłówek na czas. Zasady gry są bardzo proste – w danej rundzie gracze używają plansz oznaczonych tym sa-

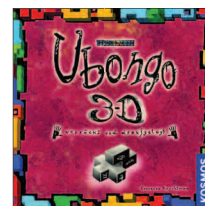
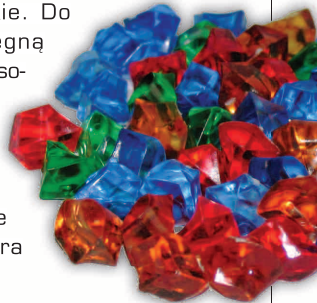
mych zwierzęciem i po wyrzuceniu na kości k10 jednej z liczb, dobierają zestaw klocków przez nią wskazany. Po tej czynności następuje rozwiązywanie zadań w wyznaczonym przez klepsydrę czasie oraz zgodnie z zasadami: klocki mogą tworzyć tylko 2 warstwy, muszą przykrywać wszystkie białe pola na planszy i nie mogą wystawać poza te pola. Zadania podzielone są na dwa stopnie trudności określone liczbą użytych klocków: łatwiejsze – po 3 klocki na zadanie, trudniejsze – po 4 klocki. Tych pierwszych jest w sumie 144, tych trudniejszych 360 (dodatkowe 112 zadań można znaleźć w serwisie BoardGameGeek, na stronie gry). Jest to oczywiście podział umowny, bo w trakcie gry okazało się, że nawet te pierwsze wcale nie są takie łatwe. Niestety, myślenie wizualno-przestrzenne nie jest mocną stroną ani moją, ani moich współgraczy, niezależnie od płci, choć męskie grono lepiej sobie radziło. Zadania da się rozwiązać, jednak presja czasu i gra w czasie rzeczywistym (wszyscy rozwiązują w tym samym czasie) sprzyja raczej uświadomianiu słabości własnej wyobraźni. Nawet w trakcie zabawy klockami w wersji solo, wolałam ćwiczyć wyobraźnię bez ram czasowych. Wydaje mi się, że zadania na poziomie łatwiejszym odpowiadają tym na poziomie trudniejszym w Ubongo Extreme, a one już były dla mnie prawdziwym wyzwaniem. Pomimo kłopotów z wyobraźnią przestrzenną, gra daje bardzo dużo satysfakcji. Zresztą, im więcej miałam z tą grą do czynienia, tym lepiej szło mi rozwiązywanie zadań – nie dość, że znacznie skrócił mi się czas udzielania odpowiedzi, to moja wyobraźnia zaczęła lepiej działać w trójwymiarze.

W rozwiązywaniu bardzo pomaga manipulowanie klockami i czasem daje to lepszy efekt niż intensywne myślenie.

Poza tym, większe klocki mają ograniczoną liczbę pozycji – nie mogą być ułożone tak, by przewyższały 2 warstwy i przynajmniej 1 wystającym fragmentem muszą dotykać planszy. Cała rozgrywka trwa 9 rund.

Paradoksem jest, że w grze nie zawsze wygrywają osoby z najlepszą wyobraźnią. Wiąże się to ze sposobem punktacji, którą rządzi... los. Owszem, najszybsza osoba zdobywa szafir za 3 pkt, ale reszta kamieni dociągana jest z płóciennego woreczka. W ten sposób nawet najwolniejszemu graczowi los może darować np. szafir za 4 pkt! Rozgrywkę wygrywa osoba z największą liczbą punktów. Wniosek płynie z tego jeden: grać należy dla przyjemności, a nie dla zwycięstwa. Mnie taka punktacja się nie podoba i żałuję, że autor nie zastosował punktacji z pierwszej wersji Ubongo.

Wszelkie łamigłówki i gry logiczne sięgające do przestrzeni trójwymiarowej są naprawdę bardzo fascynujące. Wiadomo jednak, że grono odbiorców jest dość wąskie. Do Ubongo 3D sięgną wielbiciele serii i osoby lubiące tego typu gry. Jak dla mnie, jest to najciekawsza i jednocześnie najtrudniejsza gra w całej serii.



9/10

TYP GRY: abstrakcyjna, rodzinna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (10+)
 CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
 WYDAWCA: Kosmos
 AUTOR: Grzegorz Rejchtman
 CENA: ok. 200 zł
 EDYCJA: niemiecka
 SKALOWALNOŚĆ: dobra
 PLUSY I MINUSY:
 + przestrzeń;
 - punktacja.



Agnieszka Weidemann

CUBULUS

Strategia w przestrzeni

Cubulus zostało wyróżnione nagrodą „UK Game Expo Award – Best Abstract Game 2011” w Wielkiej Brytanii oraz uzyskało nominację do „Złotego Asa” – francuskiej gry roku 2012. To gra z prostymi regułami, przy jednoczesnej głębi i możliwościach strategicznych.

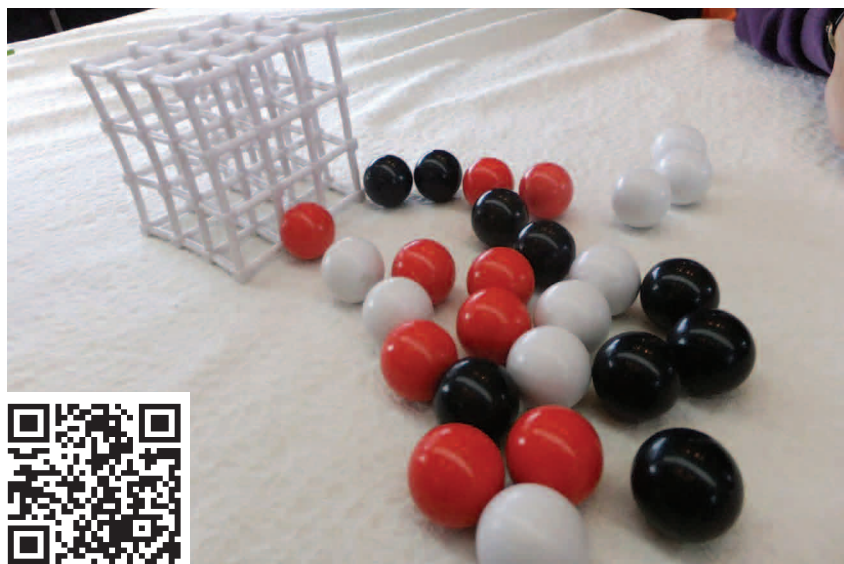
Cubulus wielu ludzi zachwyca, ale ma też wielu przeciwników. Podoba się przede wszystkim pomysły na przestrzenną grę logiczną. Plansza to sześcian o wymiarach 3x3x3 pola, stanowiący właściwie 27 połączonych ze sobą gniazd. Ta bryła jest bardzo elastyczna, dzięki czemu z łatwością umieszcza się w nich kule, zaś one nie mają możliwości wyslizgnięcia się ze swoich pozycji. Wizualnie przypomina trochę kostkę Rubika lub pola do gry „kółko i krzyżyk”, ale prócz wyglądu niewiele ma z nimi wspólnego.

Celem gry jest ułożenie 4 kul w odpowiednim układzie i – co zadziwia – rozpatruje się go tylko w jednej płaszczyźnie (sic!), tj. na ścianie bocznej bryły. Kule powinny utworzyć kwadrat zwarty lub izolowany (oparty o narożne pola ściany lub środkowe pola krawędzi bocznych). Oczywiście każdy z graczy dąży do tego samego używając swoich 9 kul. Przy 2 graczach, kule czerwone są neutralne i umieszczane w dowolny sposób w gniazdach przed rozpoczęciem gry.



Potyczki dla 2 osób stwarzają więcej możliwości strategicznych i balansowania między atakiem a obroną. Przy trzech graczach wybory są bardziej ograniczone i pojawia się syndrom dwóch graczy przeciw jednemu, jednak gra jest tak samo płynna i ciekawa. Realizacja celu odbywa się według prostych reguł: nową kulę umieszcza się w najbardziej zewnętrznych gniazdach; głębiej można ją wepchnąć inną kulą, pod warunkiem, że nic nie zostanie wypchnięte na zewnątrz; gdy w danej linii znajdują się 3 kule, można zmienić ich kolejność w taki sposób, że ostatnia trafia na miejsce pierwszej, pozostałe są przesuwane o 1 gniazdo. Analiza pozycji kul odbywa się poprzez obrót sześcianu.

Zyskowne jest umieszczanie pierwszej kuli w gniazdoch przy krawędzi: narożne gniazdo daje początek 2 układom, w 3 płaszczyznach, pozostałe pozycje dają mniejszy wybór. Ogromne znaczenie dla wygranej ma ułożenie przez przeciwnika 3 kuli układu – wtedy już jest bardzo trudno go pokonać. Dlatego dobrze jest atakować już drugą kulę z układu przeciwnika. Zauważyłam również, że jeśli gracz rozpoczynający przyjmuje metodę ofensywy od samego początku, tzn. nie bacząc na układy przeciwnika, to zwykle wyprzedza go o jeden ruch i wygrywa. Jest to gra wysoce abstrakcyjna, z dużym poziomem interakcji, ale potrafi się znudzić i niestety wygrana często jest zaskoczeniem.



7/10

TYP GRY: logiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-3
CZAS ROZGRYWKI: ok. 3-10 min.
WYDAWCA: Gigamic
AUTOR: Sylvain Ménager
CENA: ok. 70 zł
EDYCJA: europejska, polska instrukcja
SKALOWALNOŚĆ: dobra
PLUSY I MINUSY:
+ czas rozgrywki, rozwija widzenie przestrzenne;
- potrafi się znudzić, wynik często jest zaskoczeniem.



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



Agnieszka Weidemann

DAWNO, DAWNO TEMU...

Jak zostać bazarzem

Powiedzmy sobie szczerze – gry, w których opowiada się historie, zwykle nie mają wiele wspólnego z prawdziwymi gramami. Mechanika nie jest wyszukana, losowość jest bardzo duża i trzeba zapamiętać o dalekosiężnych planach.

Są to pozycje przeznaczone dla niszowej grupy graczy. Dla tych co lubią intelektualne party game, dla ludzi obdarzonych dobrze rozwiniętą wyobraźnią oraz dbających o rozwój słownictwa swojego i dzieci.

Dawno, dawno temu... jest grą w opowiadanie, o bardzo prostej mechanice, bazującej na zarządzaniu kartami. W zależności od liczby graczy, dysponuje się określoną liczbą kart opowieści (od 5 do 10) oraz jedną kartą zakończenia. Karty dobierane są losowo. Celem jest takie prowadzenie opowieści, aby pozbyć się wszystkich posiadanych kart, używając znajdujących się na nich elementów, i doprowadzić do własnego zakończenia. Wydaje się to dość łatwe, jednak w trakcie gry, nasza opowieść może zostać przejęta przez inną osobę. Odbывается to na kilka sposobów, które można podzielić na zależne i niezależne od bazarza. Pierwszy sposób wiąże się z umiejętnością opowiadania. Gracz może sam zatrzymać opowieść jeśli nie ma pomysłu na jej dalszy przebieg. Jest to również dobra metoda na zmuszenie kolejnego gracza, np. mniej odważnego, do kontynuowania historii. Dalej, jeśli gracz zatrzyma swoją opowieść na dłużej niż 5 sekund lub będzie ona chaotyczna, pozbawiona sensu, niekonsekwentna itp., wtedy narratorem zostaje kolejny gracz.



Drugi sposób wiąże się z umiejętnością słuchania, spostrzegawczością i refleksem. Jeśli inny gracz posiada kartę, na której przedstawiony jest element z historii narratora, to wyklada ją i przejmuję opowiadanie. Trzeba umieć dobrze oszacować czy dana karta ma taką moc sprawczą. Jeśli dokona się złego wyboru, to gracz ponosi konsekwencje. W talii są również karty przerywania. Gdy narrator zagra jedną z kart, inny gracz może w tym momencie zagrać kartę przerywania, pod warunkiem, że obie karty należą do tej samej grupy. Przejęcie opowieści nie jest taką prostą sprawą. W dodatku wszyscy muszą skupiać się na opowiadanej historii, nie tylko ze względu na własne korzyści. Decyzję o słuszności przerywania podejmuje się razem metodą głosowania. Konsekwencją zmiany bazarza lub próby jego zmienienia, jest dobór 1-2 kart z talii opowieści, ewentualnie zmiana karty zakończenia, jeśli zakończenie nie pasuje do historii. Jak widać, kart tak łatwo pozbyć się nie da.

Niezależnie od graczy i kart jakie posiadają, po objęciu roli narratora, trzeba kontynuować rozpoczętą opowieść. Zmiany narratora następują zwykle dość szybko. Karty opowieści podzielone są na 5 kategorii: postaci, przedmioty, miejsca, cechy i wydarzenia. Zawierają zarówno elementy realistyczne, jak i fantastyczne, które sprzyjają tworzeniu bajek magicznych, o nieskomplikowanej konstrukcji zdarzeń fabularnych. Dobór

elementów przez autorów uważam za naprawdę znakomity, bo zawsze prowadzi do triumfu dobra nad złem, choć czasem sama treść, jak i zakończenie mogą być pełne tajemniczości. Stworzenie klimatu zależy przede wszystkim od graczy, trzeba jednak wspomnieć, że i oprawa graficzna kart również temu sprzyja.

Chcąc się dobrze bawić, trzeba mieć naprawdę zgraną ekipę. Są ludzie, którzy nie potrafią otworzyć się przy takiej grze, są ludzie, którzy mają problem z walką o swoją pozycję i stają się biernymi graczami. Jeśli grę chce się wykorzystać jako element rozrywki, konieczna jest dobra ekipa. Jeśli jako narzędzie terapeutyczne lub edukacyjne – grać może każdy. Cenię tę grę za ogromne walory edukacyjne. Lekcje języka polskiego, właśnie w takim narzędziem, byłyby bardzo efektywne. Niestety, nauczanie w naszych szko-

łach wygląda inaczej. Dbałość

o dzieci spada więc na dorosłych graczy, którzy mają możliwość wyboru wartościowej gry. Przez zabawę z tą grą karcianą można rozwijać: wyobraźnię, umiejętność formułowania myśli, wystawiania się, łączenia pozornie niespójnych elementów, słuchania, poćwiczyć konsekwentność i spryt. A co najważniejsze, poprzez tworzenie baśni, można dzieciom przekazać wiele mądrości życiowej.



rzenie baśni, można dzieciom przekazać wiele mądrości życiowej.



9/10

TYP GRY: karciana, rodzinna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-6 (od 8 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
 WYDAWCA: Galakta
 AUTORZY: Richard Lambert, Andrew Rilstone, James Wallis
 CENA: ok. 50 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 3-5
 bardzo dobra, 2 i 6 dobra
 PLUSY I MINUSY:
 + walory edukacyjne;
 - wąska grupa docelowa.





Tomasz Polak

STORY CUBES

Kości wyobraźni

9 kostek, 54 obrazki, nieskończona liczba opowieści. Tak w skrócie można opisać zabawę Story Cubes. Niepozorne pudełeczko w radosnym kolorze, pod magnetycznym zamknięciem nie skrywa nic poza wspomnianymi kostkami i symboliczną informacją, by zacząć opowiadać historie i dobrze się bawić.

Dostałem trzy zestawy kości opowieści. Klasyczny składa się z niepowiązanych właściwie ze sobą obrazków przedmiotów, budynków, zwierząt. Zestaw Voyages jest bardziej przygodowy, bo znajdziemy tu i mapę, i piracką czaszkę, słonia, hełm, i łódź podwodną. Ostatni pakiet – Actions to czynności wykonywane przez schematyczne postacie. Połączone zestawy dają ogromne pole do popisu opowiadaczom.

Zabawę testowałem w trzech równych grupach. W klubie RPG (gier fabularnych), gdzie specjaliści od tworzenia historii bawiąc się kostkami znaleźli dla nich zastosowanie jako narzędzi pomocnych przy budowaniu scenariuszy do gier. W ekipie „normalnych” ludzi, niegrających w planszówki, ale za to z dziećmi, kostkom przykłaśnięto jako świetnemu

wsparciu przy zabawie z dzieckiem oraz pobudzacza wyobraźni przy opowiadaniu wieczornych bajek. Za to planszomaniacy pobawili się, popowiadali i zdecydowali, że wolą grę taką jak choćby Once upon a time, gdzie oprócz motywu historii występują określone zasady i cel, którego zwieńczenie określa zwycięstwo.

Story Cubes są fantastycznie wydane. Obrazki wyraźnie grawerowane na ciężkich, trwałych kościach. Kolorowe, sympatyczne pudełka dobrze zamyka magnes. Trzy zestawy mieszczą się po kieszeniach, a już spokojnie w plecaku lub torebce.

Zabawę na pewno warto polecić jako dodatek do zbliżających się letnich ognisk i plażowania. Tak samo dobrze zadziała w długie zimowe wieczory.

Zabawie nie wystawiam oceny, bo nie można ocenić idei opowieści.

Każde towarzystwo znajdzie swój sposób na tę rozrywkę. Zestawy można łączyć, reguły wymyślać, dodawać punktację, zasady, wzbogacić opowieść o obrazy, scenki. Jedynym ograniczeniem jest tu wyobraźnia.

TYP GRY: imprezowa
 LICZBA GRACZY: 1+
 CZAS ROZGRYWKI: nieograniczony
 WYDAWCA: The Creativity Hub
 AUTOR: Rory O'Connor
 CENA: 35 zł/zestaw
 EDYCJA: angielska („instrukcja” PL)
 PLUSY I MINUSY:

+ wydanie wakacyjno-odporne, pobudza wyobraźnię, stymuluje szare komórki, świetne narzędzie edukacyjne, przejmujące lody, doskonale dla rodziców;
 - brak pomysłów na „rozrywkę” w pudełku, niektóre osoby będą się „krygowały” opowiadać historie (to raczej ostrzeżenie niż minus, bo to nie problem zabawy, a ludzi).



Andrzej Świech

DIXIT JINX

Gdzie się podziały tamte wspomnienia...

Było to cztery lata temu. Nieznany właściwie autor, Jean-Louis Roubira, narobił szumu w planszówkowym świecie czymś, co przy odrobinie złej woli ciężko nawet nazwać grą. Była to raczej zabawa towarzyska, zmodyfikowana wersja kalamburów.

Dla części moich znajomych (z powodu zawodu żony, w takich środowiskach się obracam) Dixit stał przede wszystkim narzędziem terapeutycznym umożliwiającym poznanie drugiej osoby przez zabawę, wykorzystywanym dlatego również w praktyce trenerskiej.

A jednak Dixit stał się przewrotem, przełomem, obsypanym nagrodami arcydziełem. Nie dziwi więc, że powstało całe mnóstwo kontynuacji, które odcinają kupony od wspianego poprzednika: Dixit 2, 3, Odyssey, Journey...

Mając tego dość (dlatego nie lubię już Carcassonne) tym bardziej przyklasnałem pomysłowi nazwanemu Dixit Jinx, który to, jak głosi BoardGameGeek.com: „jest nową grą w rodzinie Dixita”. Rozkład kart i karty lokalizacji spowodowały, że postanowiłem to sprawdzić.

Wiedziałem, że w produkcji Josepa M. Allué'a ilustracje będą inne, ale wierzyłem w rękę Dominique'a Ehrharda. Dostałem grę. Otworzyłem, spodziewając się zaskoczenia i... przeżyłem rozczarowanie. Powiedzmy sobie szczerze: Dixita kocharmy przede wszystkim za cudowne ilustracje, które można oglądać, a potem zeskanować, wydrukować i powiesić galerię na ścianie, by spędzić

następny miesiąc na kontemplowaniu ich. Są śliczne, urzekające i zawierają w sobie tę część tajemnicy, która wciąga za każdym spojrzeniem głębiej w cudowny świat wyobraźni Marie Cardouat, znanej z niewielu pozycji planszówkowych poza Dixitem.

W Dixit Jinx nie znalazłem innego określenia na karty jak... brzydkie. Może lepszym byłoby: naiwne. Albo: prymitywne (w rozumieniu nurtu, nie kolokwialnym). Mimo to myślę, że jeśli ktoś kupi Jinxa nie znając pierwowzoru (odstępstwa od zasad nie są znów tak ogromne) to polubi te ilustracje. Po głębszym zastanowieniu – mają one coś w sobie. I – jak okazało się podczas gry – działają.

Zasady są proste: gracz aktywny wyciąga dziewięć kart (obustronnych!), układa je na stole w kwadracie 3x3, następnie tasuje karty lokalizacji i wyciąga jedną. Ta karta wskazuje, którą z leżących na stole gracze będą zgadywać. Następnie jest podpowiedź, przy pomocy słów, śpiewu, gestu, mimiki, podczas gdy gracze trzymają swój palec wskazujący na stole.

Tymże palcem, w momencie decyzji, gracze zajmują karty, które w ich opinii są

tą, którą wskazuje narrator (trzymajmy się oryginału). Remisy rozstrzyga się tym, kto pierwszy krzyknie „Jinx”. Dalej już jest jak w przypadku Dixita: jeśli nikt nie wskaże karty, gracz aktywny nie dostaje punktów, jeśli wskaże – kartę, symbolizującą punkt dostaje gracz, który miał rację i refleks, a narrator zatrzymuje wszystkie pomyłki.

Tak, Dixit Jinx to gra imprezowa. Z jednej strony – jest to tytuł, który polecić należy początkującym, bo jako przerywnik czy gra do piwa – sprawdza się świetnie. Każdy z bardziej zaawansowanych graczy ma już jednak zapewne w swojej kolekcji grę imprezową, którą lubi, ceni i dobrze się przy niej bawi. Czy kupować? Byłem ostrożny w tym przypadku. O ile przy Dixit wiele zależało od towarzystwa, z którym się gra – tu trzeba by pomnożyć przez 100. Gracze zaawansowani szybko się zorientują, że bardziej opłaca się dawać skojarzenia niezwiązane, a jeśli znajdzie się jeden „strateg”, położy każdą partię, przeczekując, kombinując i niepotrzebnie komplikując. Karty naprawdę „dają radę”, trzeba czasem wysilić wyobraźnię, choć kilkakrotnie miałem zamiar powiedzieć: krawat Neo, bo wzór z niczym innym jak z krawatem mi się nie kojarzył.

To nie jest zła gra. Mam wrażenie, że pomysł był dobry, lecz zabrakło tu trochę geniuszu towarzyszącego prekursorowi. Nie ma tu magicznego klimatu, a szczególnie przy maksymalnej liczbie graczy skojarzenia stają się co najmniej dziwaczne, a i tak ktoś przecież przypadkiem wskaże „naszą” kartę. Dodatkowo, jak na pudełko zawierające 80 (dość delikatnych) kart, jest to droga rozrywka, bo cena ok. 60 złotych wydaje się tu nieco wygórowana. Mimo że frajda z rozgrywki była, wypada mi polecić najpierw spróbowanie. Szczególnie jeśli jesteście, jak ja, fanami oryginału.



6,5/10

TYP GRY: imprezowa
LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-6
CZAS ROZGRYWKI: ok. 15 min.
WYDAWCA: Hobby
AUTOR: Josep M. Allué
CENA: od 60 zł
EDYCJA: międzynarodowa z polską instrukcją
SKALOWALNOŚĆ: 4 najlepiej, 6 najgorzej
PLUSY I MINUSY:
+ ciekawe połączenie imprezówki z elastycznym myśleniem, proste zasady;
+/- ilustracje (kwestia gustu);
-cena, brak uroku oryginału.





Katarzyna Ziółkowska

UGA BUGA

Łosiu ty!

Powracający koszmar spotkań integracyjnych w szkole, w pracy czy na wyjazdach to tzw. „zabawa” w powtarzanie imion. Pierwsza osoba przedstawia się. Kolejna powtarza jej imię, po czym dodaje swoje. Kolejna osoba, zanim sama się zaprezentuje, musi już wymienić imiona dwóch poprzednich osób. I tak dalej, i tak dalej. Nudne to i głupie (jakby to powiedział Pinokio ze Shreka), przełącz na Koło Tortury. A jeszcze lepiej na Uga Buga!

Zasady tej imprezowej, a więc świetnie nadającej się także i na wieczorki zapoznawcze gry, opierają się na podobnym schemacie. Jako plemię jaskiniowców zbieramy się, by wybrać nowego lidera. W ramach drogi ku ewolucji i oświeceniu (lub może w obawie przed stępieniem maczug) postanowiliśmy zrobić to w sposób cywilizowany – dyskutując. Pierwszy gracz odkrywa jedną ze swoich trzech kart i odczytuje zapisane na niej słowo, po czym przekazuje głos kolejnej, wybranej osobie poprzez zakończenie wypowiedzi wymownym „Ha!” (Buga Ha!). Wskazany wyklada na stosik jedną ze swoich kart, tak by zakrywała poprzednią, powtarza to, co usłyszał, dorzuca swoją część i przekazuje wymianę zdań dalej (Buga Aka Ha!). W miarę jak ciąg wydłuża się i ktoś zaliczy wpadkę (Buga Aka Hu Keke Uga Ku... jak

to szło? Ha!) pozostali gracze radośnie krzyczą „Uuuuu!” i wręczają przegranemu wszystkie użyte w tej rundzie karty jako punkty karne. Pozbyć się ich można dzięki uważnemu wytykaniu pomyłek pozostałym lub poprzez wyłożenie na stół swojej ostatniej karty (kończymy wtedy wypowiedź triumfalnym Uga Buga!). Narada kończy się gdy wykorzystamy wszystkie karty – polowaniu na mamuty odtąd będzie przewodniczył gracz z najmniejszą liczbą zebranych kart karnych.

Rozgrywka w Uga Buga świetnie sprawdza się jako przerywnik pomiędzy poważnymi tytułami lub na zakończenie planszówkowego wieczoru, dzięki prostym zasadom łatwo też namówić na partyjkę niegrających znajomych lub rodzinę. Porządnie wykonane karty z utrzymanymi w prehistorycznej stylistyce ilustracjami zapakowano

Uga Buga wydane zostało oryginalnie przez francuskie wydawnictwo Cocktail Games, którego znakiem rozpoznawczym są gry imprezowe wydawane w kwadratowych, metalowych pudełkach. REBEL.pl wydał także trzy inne polskie wersje ich gier – Palce w Pralce (Rythme & Boulet), Szał Cia! (Crazy Dancing) i Daję Głowę (J'te gage que).

W 2007 roku powstała gra oparta na podobnym pomysle – Die Sprache des Manitu (The language of Manitu), w której gracze po kolei powtarzają ciąg sylab, imitując mowę Indian.

do metalowego pudełka, które łatwo dorzucić do torebki lub upchnąć w kieszeni. Kolejne rozgrywki z tym samym klanem nabierają rumieńców w miarę coraz lepszego osvajania się z mową jaskiniowców. Zapamiętane ciągi robią się coraz dłuższe, wypowiedzane słowa zaczynają być intonowane na kształt prawdziwych wypowiedzi, pojawiające się co pewien czas gesty (zamiast kolejnego słowa czasem musimy klasnąć, uderzyć pięścią lub pokazać język), nie wprowadzają już takiego zamętu. Zaczynamy uczyć się „języka”, czyli kojarzyć rysunki z konkretnymi słowami i by ułatwić zapamiętywanie dopowiadamy sobie historię (ulubione rozpoczęcie z moich gier to Buga Ha! – w wolnym tłumaczeniu – Łosiu ty!). Pewnym mankamentem jest to, że przywództwo łatwo zgarnia osoba, której uda się pozbyć swoich kart w ostatniej kolejce (niezależnie od tego jak jej szło przez całą grę odda wtedy wszystkie swoje karne karty pozostałym graczom), co często zdarza się w grach 3-4 osobowych. Jednak jak to i z innymi grammi imprezowymi bywa, tak i do Uga Buga zasiadamy nie po to, by zgarnąć złote kalesony (a w tym przypadku pewnie złotego mamuta), lecz by dobrze się bawić. Ja się dobrze bawiłam! Ha!



8/10

TYP GRY: Eurogra familijna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-8 (7+ lat)
CZAS ROZGRYWKI: 20 min.
WYDAWCA: REBEL.pl
AUTOR: Bony le Ludonaute i Daniel Quodbach
CENA: ok. 40 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 5-6 bardzo dobrze, 3-4 i 7-8 dobrze
PLUSY I MINUSY:
+ proste zasady, duża radość płynąca z rozgrywki, porządne, kompaktowe wykonanie;
- przy większej liczbie osób bardzo krótka rozgrywka (mało kart), po kilkudziesięciu razach jednak trochę powtarzalna.





Dominika Gorgosz

CAFE INTERNATIONAL

Międzynarodowe towarzystwo

Na tzw. pchlich targach można odkryć prawdziwe perełki. Tak było w przypadku Cafe International. Moją uwagę przyciągnęła nagroda Spiel des Jahres 1989.

W pudełku był komplet elementów, a całość kosztowała kilka złotych. Długo więc się nie zastanawiałam. Zasady okazały się bardzo proste. Do pierwszej rozgrywki zaprosiłam mamę, która jest tzw. casualowym graczem. To był strzał w dziesiątkę. Do dziś, prawie rok po zakupie, chętnie do tego tytułu wracam.

FABUŁA

W grze staramy się zapelnąć wszystkie stoliki w restauracji. Żeby nasi goście czuli się swobodnie, staramy się tak ich dobierać, żeby przy jednym stoliku siedziały osoby tej samej narodowości. Na krzesłach stojących pomiędzy dwoma stolikami może usiąść przedstawiciel jednego lub drugiego kraju.

Przy opisywaniu tematu nie sposób pominąć dyskusji, jaka narodziła się na BoardGameGeek. Niektórzy użytkownicy

uważają mechanikę gry za „segregację”, a wizerunki reprezentantów poszczególnych nacji za stereotypowe. Na szczęście pojawiły się też głosy osób, które

pracują w restauracjach, np. na lotnisku lub w wielkich koncernach, w których „urzędowym” językiem jest angielski. Potwierdzają oni, że często osoby tej samej narodowości w trakcie przerw obiadowych zasiadają razem by porozmawiać w swoim ojczystym języku.

Rysunki postaci są natomiast na tyle charakterystyczne, żeby grające dzieci nie miały problemów z odnalezieniem odpowiedniego stołu. Może są odrobinę stereotypowe, ale wydaje mi się, że są to stereotypy pozytywne, a nie negatywne. Jak na przykład przedstawić mieszkańca Stanów Zjednoczonych? W Cafe International jest to Teksasńczyk z kapeluszem kowbojskim na głowie. Francuz ma natomiast na głowie beret. Wydaje mi się, że nie są to wizerunki obrażające kogokolwiek, o czym też przekonują forumowicze z BoardGameGeek.

MECHANIKA

Gra ta wykorzystuje mechanikę Tile Placement, czyli gracze poprzez wykładanie kafelków zgodnie z zasadami zdobywają punkty zwycięstwa. Para daje dwa punkty. Jeżeli dosiadzie się do niej kobieta lub mężczyzna otrzymujemy trzy punkty. Za kompletny stolik dostajemy cztery punkty. Jeśli siedzą przy nim osoby tej samej narodowości jako bonus otrzymujemy dodatkowe cztery punkty. Przy rozmieszczaniu osób musimy pilnować równowagi płci. Niedopuszczalna jest sytuacja, by przy jednym stole spotkały się trzy kobiety i tylko jeden pan lub odwrotnie. W trakcie gry możemy też wykorzystywać panie lub panów, tzw. jokery. Możemy też wymieniać wyłożone jokery na odpowiednie osoby. Gdy nie mamy czego wyłożyć pozostają nam krzesła przy barze. Na początku oplącalne jest zasiadanie na nich (otrzymujemy punkty dodatnie), później za te miejsca „płacimy”.



AUTOR

Autorem gry jest Rudi Hoffmann, niemiecki autor gier. Pierwsze planszówki zaczął wymyślać w 1964 r. Z całą pewnością przydało się jego doświadczenie pracy w zawodzie grafika i ilustratora. Sam przygotował oprawę graficzną do niektórych tytułów (np. Maestro, Minister czy Bist du sicher?). Do tej pory należy do czołwki renomowanych niemieckich autorów. Hoffmann zmarł w 2008 roku, jednak tworzenie gier „kontynuuje” jego syn, który ma na swoim koncie już kilka planszówek. Zajmuje się również tworzeniem grafik, np. do gry Im Schatten des Sonnenkönigs Alana R. Moona czy do Zagłady Pompejów Klause-Jürgena Wrede.

WRAŻENIA

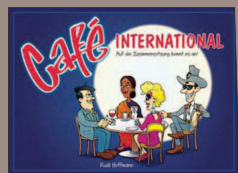
To z pewnością dobra gra rodzinna, przy której będą się dobrze bawić zarówno dzieci, jak i dorośli. Zasady są proste i łatwe do opanowania. Rozgrywka szybko wciąga i chętnie powraca się do tej gry. Trzeba obserwować, jakie pary wykładają

gracze i wykazać się spostrzegawczością. Z minusów wymieniany jest sposób liczenia punktów. Czasami przez przypadek można sobie za mało doliczyć (szczególnie jeśli zajmujemy krzesła pomiędzy stolikami). Doświadczonym graczom może natomiast przeszkadzać duża losowość.

PODSUMOWANIE

Grę mogę zdecydowanie polecić, szczególnie w trakcie spotkań rodzinnych lub z osobami niegrającymi. Tytuł ten mógłby znaleźć się w kanonie gier polecanych na początek przygody z plan-

szówkami. Na pewno się szybko nie znudzi, bo każda partia jest dzięki losowości inna. Fanom można polecić wersję junior i wersję karcianą.



8/10

TYP GRY: familijna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (od 10 lat)
 CZAS ROZGRYWKI: 45 min.
 WYDAWCA: Mattel
 AUTOR: Rudi Hoffmann
 CENA: ok. 20 euro
 EDYCJA: niemiecka
 SKALOWALNOŚĆ: 2 - do-
 brze 3-4 bardzo dobrze
 PLUSY I MINUSY:
 + łatwe zasady, grywalność,
 niezależna językowo;
 - losowość, kłopoty przy
 liczeniu punktów.



O RECENZJIE: Z zamiłowaniem 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.



reklama

Graal



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

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

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



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

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



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

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

CH Galeria Mokotów
 ul. Wołoska 12 paw.163a
 02-675 Warszawa
 tel: (0-22) 541-33-18

Gry planszowe, karciane i bitewne.

www.gry-graal.pl &



Jeśli zainteresuje was świat Arkadii i chcielibyście dzielić go z innymi graczami dostępne są również gry dla szerszego grona, np. Aether Captains: Triad dla 1-2 graczy lub Aether Captains: Dread Supremacy dla 2-4, wszystkie jako PnP na stronach BoardGameGeek (<http://boardgamegeek.com/boardgamedesigner/42166/todd-sanders>)

Tomasz Polak

AETHER CAPTAINS: CLOCKWORK CABAL

W poszukiwaniu gry prostej, taniej, ładnej i ciekawej

Wybierając grę PnP staję przed takim samym dylematem jak przed zakupem gry komercyjnej. Ogromny wybór spośród tysięcy produktów potrafi zawrócić w głowie, o czym wie każdy fan planszówek. Na szczęście gry PnP mają tę małą przewagę, że koszt ich uzyskania to ułamek ceny gier sklepowych. Dzięki temu gra, która zapowiadała się świetnie, a okazała się gniotem i idzie na zawsze w odstawkę to nie taki ból jak wypadku gier komercyjnych. Za to gry dobre i bardzo dobre to sama radość, zwłaszcza jeśli włożyliśmy trochę pracy w ich przygotowanie.

Oczywiście nie zamierzam nikogo przekonywać, by porzucić wizyty w sklepach z grami. Zalety i przewagi profesjonalnie wydanej gry są bezdyskusyjne i sam nigdy z nich nie zrezygnuję. Zachęcam jednak do podjęcia ryzyka i zmarnowania kilku kartek i kropki tuszu, bo niczym więcej się nie ryzykuje w kontakcie z grami PnP. A można odkryć coś naprawdę fajnego.

Na grę, którą przedstawię w tym wydaniu Print & Play trafiłem nie przez przypadek, ale w wyniku kon-

kretnych poszukiwań. Kilka gier, które testowałem w ostatnim czasie, nie przypadły mi do gustu lub były na tyle rozbudowane, że mało który gracz bez naprawdę dużej dozy samozaparcia i dobrej woli byłby w stanie przebrnąć przez etap setupu, który w grach PnP może trwać godzinami (nie licząc procesu zdobywania odpowiednich materiałów). Chciałem znaleźć grę z jednej strony prostą i taną w przygotowaniu, z drugiej strony łatwą i szybką w rozgrywce, a do tego ładną i z ciekawą tematyką. Na szczęście BoardGameGeek ma wyszukiwarkę i ogromne zasoby.

Aether Captains to cykl gier tematycznie czerpiących z gatunku Steam-

punk. Wszystkie gry przenoszą graczy do stworzonego przez Todda Sandersa uniwersum Arkadii - pełnego skomplikowanych machin, tajnych organizacji, piratów, golemów oraz odkrywców. Wszystko w sosie wiktoriańskiej mgły. Do tego dostępne „za darmo”, ewentualnie za pośrednictwem serwisu ArtsCow specjalizującego się w drukowaniu wszystkiego na wszystkim, również gier PnP na życzenie. Wychodzi to dość drogo, ale efekt jest niejednokrotnie lepszy od gier drukowanych masowo do sklepów.

Ja jak zwykle przygotowałem grę samodzielnie, co w tym wypadku ograni-

czyło się do wydrukowania kart z plików dostępnych na www.boardgamegeek.com (<http://boardgamegeek.com/boardgame/96703/aether-captains-clockwork-cabal>) oraz zorganizowaniu kosteczek, kostki 12-ściennej i pionka (wszystko skanibalizowane klasycznie z innych gier). Karty wystarczy włożyć do foliowych koszulek, by wyglądały dobrze, nie trzeba drukować ich na specjalnym papierze ani męczyć się z zaokrągleniem rogów.

Clockwork Cabal to gra przeznaczona dla jednego gracza. Wcielamy się w Wolnego Kapitana, awanturnika i wynalazcę, który odkrywa, że w jednym z miast Arkadii ukryto zaawansowane urządzenie nawigacyjne. Gadżet może stać się wyjątkowo niebezpieczny w rękach Federacji Piratów i zagrozić bezpieczeństwu innych miast. Ruszamy więc czym prędzej, aby odnaleźć urządzenie, jak się okazuje, rozmontowane na 6 ukrytych w mieście części.

Gra wykorzystuje popularny w grach PnP mechanizm budowania planszy z kart/kafelków. Przemieszczamy się po kolejnych odkrytych dzielnicach

Wcielamy się w Wolnego Kapitana, awanturnika i wynalazcę, który odkrywa, że w jednym z miast Arkadii ukryto zaawansowane urządzenie nawigacyjne. Gadżet może stać się wyjątkowo niebezpieczny w rękach Federacji Piratów. Ruszamy więc czym prędzej, aby odnaleźć urządzenie.

poruszając się w pionie lub w poziomie w jednym ze wskazanych przez kartę obszaru kierunków w poszukiwaniu 6 części maszyny. Aby je odnaleźć musimy przezwyciężyć przeciwności takie jak napady wrogich frakcji, pułapki, zagadki i tajemnice Miasta. Zyskujemy i tracimy Siłę, Wiedzę i Zdrowie, odnajdujemy przedmioty przydatne w poszukiwaniach oraz mierzymy się z wyzwaniem broniącymi dostęp do fragmentów artefaktu.

Gra jest bardzo prosta i losowa, daje jednak wrażenie wpływu poprzez podejmowanie decyzji o ilości poświęconego czasu na np. rozwój cech postaci niezbędnych do pokonywania trudności.

Warunek zwycięstwa, czyli odnalezienie 6 części artefaktu przed upływem 60 godzin (każdy ruch i akcja zabierają określoną liczbę godzin) nie jest nieosiągalny, jednak uciekający czas powoduje niepokój i obawę przed porażką.

Gra nie jest dziełem wybitnym, jednak jest bardzo dobrze przygotowana, wyważona i świetnie wpasowuje się w steampunkowe uniwersum. Cytaty na kartach i ich szata graficzna dobrze wprowadzają w klimat tajemniczego mglistego miasta i zachęcają do eksploracji świata Arkadii, a to jest prawdziwym osiągnięciem autora.

7/10

TYP GRY: Print and Play
 LICZBA GRACZY: 1-2
 CZAS ROZGRYWKI: 10-20 min.
 WYDAWCA: web published
 AUTOR: Todd Sanders
 CENA: n/n
 EDYCJA: angielska
 PLUSY I MINUSY:
 + ciekawy, bogaty świat Arkadii
 w mocno steampunkowej
 stylistyce, szybka
 i prosta, estetyczna
 graficznie;
 - losowa, mała liczba
 dokonywanych wyborów,
 mało rozbudowana





Cezary Gajdecki

CAYLUS

E-ekonomia

Caylus to jedna z pierwszych gier z popularnym dziś mechanizmem worker placement. Ta ciężka ekonomiczna gra wydana w 2005 roku, szybko zdobyła popularność, wiele nagród i wreszcie na długi czas zagościła w pierwszej dziesiątce rankingu najlepszych gier największego serwisu o grach planszowych – BoardGameGeek. W 2012 roku Big Daddy's Creations stworzyli Caylusa na iPada lub iPhone'a.

Dla gracza nie znającego planszowej wersji gry, przygotowana została instrukcja - prosta, nienaganna graficznie i dobrze wprowadzająca w zasady gry. Możliwy jest również szybki dostęp do zasad z poziomu gry. Poza tym autorzy

przygotowali samouczek, który pomaga w zrozumieniu podstawowych mechanizmów i pozwala na szybkie zorientowanie się w interfejsie. Gracze, którzy znają planszową wersję mogą pominąć instrukcję, natomiast na pewno powinni uruchomić przy pierwszej grze samouczek, który

O RECENZENCIE: Gram od zawsze. Zaczynałem od szachów, Monopoli i Manewrów Morskich, potem gry Encore, Magia i miecz i wreszcie euro gry. Ulubione gry to ciężkie, mało losowe strategie i ekonomie takich autorów jak Wallace, Rosenberg, Chwatil.

wspomoże ich w poruszaniu się po wersji gry na iPadzie.

Caylus zawiera całkiem sporo elementów i danych. Sektory zamku, budynki, królewska łaska, kolejność graczy, kolejność pasowania, liczba punktów prestiżu, dostępne jeszcze budynki oraz ilość surowców i funduszy u poszczególnych graczy. Jest mnóstwo informacji do przekazania i jak to wszystko zmieścić na, w końcu nie takim wielkim, ekranie iPada czy małym ekraniku iPhone'a? Jak poradzili sobie z tym autorzy? Myślę, że bardzo dobrze!

Twórcy zrezygnowali ze schematycznych kwadratowych pól, określających miejsca budowy tak jak to ma miejsce na tekturowej planszy. Zamiast tego mamy piękny obrazek przedstawiający zamek, a obok wioskę z drogą i rzeką. Woda w rzece płynie, a w lasach okalających wioskę pasie się sarenka. Istna sielanka. Budynki w wiosce są dopracowane co do najdrobniejszych szczegółów, cylindry zostały zamienione na postacie robotników, a kolorowe kostki na surowce, takie jak złoto, drewniane bele, kamień itd.

W podstawowym widoku znajduje się jeszcze informacja o graczach biorących udział w grze: ich nazwy, kolejność ruchu, kolejność pasowania, dostępna jeszcze liczba robotników.

Natomiast posiadane surowce, zdobyte punkty prestiżu, informacja o dostępnych oraz wybudowanych budynkach (wraz z kosztem ich wybudowania), sektory zamku oraz tor łask królewskich znajdziemy na bocznym, wysuwanym panelu po lewej stronie ekranu. W każdej chwili możemy rozwinąć ten panel i wybrać zakładkę





z odpowiednią informacją. Dostęp do tych informacji jest szybki i poręczny, a dane są bardzo czytelnie przedstawione.

Warto podkreślić –piękniej wcale nie oznacza, że jest mniej przejrzyste. Gracz zaprawiony w grze na planszy, bez problemu odnajdzie się w grze na iPadzie. Widać, że autorzy starali się poza piękną formą uzyskać także prosty i przejrzysty interfejs. Podstawowy widok możemy także powiększać lub zmniejszać, co pozwala nam na ustawienie takiego widoku, który będzie nam najbardziej odpowiadał.

Gra pozwala nam na kilka opcji rozgrywki. Możemy wybrać grę z wirtualnymi graczami, możemy rozegrać partię z domownikami i wreszcie iPad pozwala nam na zalogowanie się do Centrum Gier i w trybie asynchronicznym zagrać z dowolnym graczem z całego świata.

Z rozgrywką z wirtualnymi przeciwnikami jest niestety jeden problem. Ich inteligencja nie jest zbyt wysoka. Jeszcze w początkowych etapach rozgrywki, kiedy możliwych ścieżek do wyboru jest niezbyt wiele, wirtualny gracz dotrzymuje nam pola. Niestety

kiedy nadchodzi już czas na przygotowanie się do budowania budynków prestiżowych wirtualni gracze jeszcze o tym nie myślą. Nie można powiedzieć, że ich ruchy są pozbawione sensu i nielogiczne, ale są o jeden-dwa kroki do tyłu w stosunku do moich ruchów. Myślę, że dla nowych graczy będą to na początek odpowiedni przeciwnicy. Pozwolą oni na dobrą naukę gry. Natomiast gracze już doświadczeni raczej nie znajdą satysfakcji w rozgrywkach z iPadem i powinni się nastawić na gry z innymi graczami poprzez Centrum Gier.

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 przesuwac kości w kostce tak aby łącznie - numerycznie - na każdej ścianie sześcianu było 10,11,12 i najtrudniejsza opcja 7 oczek.

Wyłączny dystrybutor w Polsce:

 **logorajd**
www.logorajd.pl

NASZE GRY TO DOSKONAŁY POMYSŁ NA PREZENT DLA KAŻDEGO!



RODZINĄ AUTORÓW GIER

Z Inką i Markusem Brand rozmawia Britta Stöckmann

Inka i Markus Brand oraz ich dzieci – Emely (9 lat) i Lukas (11 lat) to bardzo specyficzna rodzina. A co ich wyróżnia? Jest to chyba jedyna rodzina, która wymyśla gry i je wydaje: Inka i Markus swoje (ponad 40 tytułów, w tym m.in. *A Castle for All Seasons* czy *Village*), a ich dzieci swoje (w zeszłym roku *Mogel Motte*).

Cześć Inka, cześć Markus! Jesteście dzisiaj najbardziej produktywną niemiecką parą jeśli chodzi o projektowanie gier. Czy moglibyście powiedzieć nam jak wiele gier dotąd udało się wam stworzyć i opublikować? Jak zaczęła się wasza wspólna praca nad planszówkami?

Inka i Markus Brand: Poznaliśmy się w 1999 roku na weselu wspólnych przyjaciół. Podczas przyjęcia rozmawialiśmy o grach planszowych i szybko dotarło do nas, że dzielimy to samo hobby. Później, tego samego roku, uczestniczyliśmy w warsztatach prototypowych organizowanych przez Kosmos. Mieliśmy szansę testować niewydane dotąd gry innych projektantów. Bardzo nam się to spodobało. W drodze do domu zdecydowaliśmy się zaprojektować coś własnego. I tak minęło siedem lat do czasu naszej pierwszej gry – *The Big Dinosaur Game* wydanej przez Kosmos. Do roku 2006 zaprojektowaliśmy około 100 różnych gier planszowych i karcianych – żadnej nie opublikowano. A od tego roku wydaliśmy 41 gier u siedmiu różnych wydawców.

Tworzycie bardzo zróżnicowane gry – począwszy od bardzo skomplikowanych, poprzez gry imprezowe, a na małych propozycjach dla dzieci skończywszy.

Nie chcemy poświęcać się tylko jednemu gatunkowi. W takim samym stopniu kochamy projektować gry dla dzieci, jak i te bardziej skomplikowane w rodzaju naszego ostatniego dzieła – *Village* od eggertspleie. Ale generalnie dużo łatwiejsze jest stworzenie czegoś dla maluchów. A małe gry, które można wszędzie zabrać to tak naprawdę najprostsza robota, bo w niewielkim pudełku zmieści się przecież tylko jeden, dobry pomysł.

Wśród waszych gier znalazły się też takie, które stworzyliście na zlecenie – dla pewnej konkretnej grupy ludzi bądź w pewnej ustalonej tematyce. Jaka jest różnica pomiędzy tworzeniem czegoś gdzie cel jest jasno określony, a projektowaniem wszystkiego od początku?

Oba podejścia są dla nas bardzo interesujące. Nie potrafimy powiedzieć, który model jest lepszy. W grach na zlecenie otrzymujemy jedynie niewielki margines w doborze tematu. Wiemy w jakim kierunku gra musi pójść – od pomysłu do kompletnego produktu. Często otrzymujemy szczegółowe informacje od wydawców dotyczące materiałów, wielkości pudełka czy grupy docelowej. Dla samego procesu rozwoju jest to bardzo pomocne. Projektowanie od zera to praca bardziej kreatywna. Nie mamy założonego konkretnego celu. Na początku nie ma żadnego mechanizmu, żadnego tematu – nic poza szkicem. Później rozpoczynamy projektowanie poprzez zbieranie pomysłów na nową grę. Czasami rozpoczynamy od ciekawej idei, jak w przypadku A Castle for All Seasons. To, że w tej grze użyliśmy takiego, a nie innego mechanizmu było czystą loterią. Innym razem zaczyna się od mechaniki, jak miało to miejsce w The Palace of Eschnapur. Tutaj temat był kwestią drugoplanową. W większości tych gier temat można by było wymienić. Na przykład, oryginalnie The Palace of Eschnapur miał tytuł The Great Wall of China.

W zeszłym roku wygraliście Deutscher Spielpreis dla najlepszej gry dla dzieci – i to już po raz drugi. Jaki macie sekret jeśli chodzi o projektowanie gier dla najmłodszych?

W grach dla dzieci staramy się używać mechanizmów o wysoce stymulacyjnej naturze. Nasze najlepsze pomysły pochodzą z obserwowania naszych własnych dzieci, kiedy bawią się w swoich pokojach. Pewnego dnia na przykład, Lukas bawił się w coś w rodzaju Jamesa Bonda. Chciał być szpiegiem i starał się odgadnąć przy pomocy lustra w co gra jego siostra w sąsiednim pokoju. I to był pierwszy krok dla naszego Mansion of Mirrors. Ważne jest też, żeby projektować gry, które równie mocno podobają się dorosłym. Jeśli zarówno mama, jak i tata lubią grać ze swoim dzieckiem – wtedy jest to dobra gra.

Właściwie nie jesteście już jedynie parą projektującą gry, ale możecie określać się jako projektująca gry rodzinę. Wasze dzieci idą obecnie za waszym przykładem i wydały już dwie produkcje pod swoim nazwiskiem. Czy możecie powiedzieć nam coś o tych grach i jak się to stało,

że Emely i Lukas Brand stali się autorami?

Rok temu nazywaliśmy to jednorazowym cudem. Począwszy od zeszłego tygodnia musimy jednak przyznać, iż „cud” ten zdarzył się ponownie. Jesteśmy bardzo dumni z naszych dzieci.

Wszystko zaczęło się dwa lata temu. Był sobotni wieczór i dzieciaki się nudziły. Pomyśleli więc, że mogliby stworzyć grę, tak jak robią to mama i tata. I tak zaczęła się praca nad Cheating Moth. Najpierw zaprojektowali karty. W ich pierwszym prototypie było około 500 kart. Po jakiejś godzinie cała rodzina zaczęła testować. Daliśmy im parę pomocnych wskazówek, jak zmniejszenie ilości kart, ale pomysł leżący u podstaw wyszedł od nich. W 2011 roku zaczęli projektować Zebra-pig – ich nową grę wydaną niedawno przez Schmidt Spiele. Myśleliśmy, że wiele dzieciaków ma świetne pomysły na planszówki czy karcianki, ale nie ma nikogo kto wzięby je na poważnie. Emely i Lukas mają szczęście, że my pracujemy w tym biznesie. Widzimy potencjał ich pomysłów i wierzymy w ich rozwój. Zachęcamy ich więc do dalszej pracy.

Chciałabym też zadać parę pytań Lukasowi i Emely: Jesteście prawdopodobnie jednymi z najmłodszych autorów, którzy opublikowali swoje prace. Jak się z tym czujecie i czy macie jakieś rady dla innych dzieci, które bawi projektowanie gier?

Uczucie jest naprawdę super! Nasza rada dla innych dzieciaków jest taka: dużo, dużo testujcie ze swoimi przyjaciółmi i obserwujcie ich reakcje. Jeśli inne dzieci lubią waszą grę, pokażcie ją rodzicom. Oni mogą pomóc w pisaniu instrukcji oraz w zaprezentowaniu gry wydawcy. Jeśli rodzice próbują zbyć was odkładając sprawę na później – stanowczo domagajcie się wystania gry do wydawcy. Tylko on może decydować o waszym pomysle!

Jeśli chodzi o Mogel Motte - co was zainspirowało do stworzenia gry, w której można oszukiwać?

Chcieliśmy stworzyć coś ekstra i dającego dzieciom sporo zabawy. Rodzice zawsze mówią: nie wolno oszukiwać, nauczyciele mówią: nie wolno oszukiwać... My pomyśleliśmy: najlepszy oszust powinien wygrać i nikt nie może być zły z tego powodu.

O PROWADZĄCYM: Niemka w Polsce, uczy niemieckiego na UAM w Poznaniu. Poza tym gra, wymyśla gry i również je wydaje. Współpracuje także z serwisem Spiellust.net.



Jak testujecie swoje gry?

Swoją pierwszą prototyp testowaliśmy sami. Później dołączyli do nas rodzice i bardzo im się podobało. Dali nam kilka rad i kazali zmniejszyć ilość kart. Pracowaliśmy trochę nad grą i później zabraliśmy ją do szkoły na testy wśród przyjaciół.

I wasi znajomi grają w wasze gry?

Oczywiście. Gramy w Mogel Motte w szkole z przyjaciółmi. Oni też ją lubią.

Jak się żyje z rodzicami, którzy non stop grają?

Większość czasu jest świetnie, ale czasami niepokojąco. W innych rodzinach dzieciaki proszą rodziców, żeby z nimi zagraли. W naszej – rodzice proszą dzieci. Szaleństwo, prawda? Ale wciąż to lubimy – nawet jeśli gramy bardzo często.

Którą z gier waszych rodziców lubicie najbardziej i dlaczego?

Kochamy Ligretto Dice (Emely) i Hui Buh czy Der Verfluchte Geheimgang (Lukas). Ligretto to szybka i łatwa gra, a Hui Buh jest mała i zabawna.

Czy macie już plan na kolejną grę?

Właściwie jest już kolejny projekt od Emely, ale to nic konkretnego.

I wracając do rodziców: Waszą następną grą będzie Saint Malo, prawda? O czym jest ta gra?

To gra kościanna od Alea. Musisz stworzyć swoje miasto i uważać na piratów. Specjalnym aspektem jest fakt, że musisz dodawać wszystko, co ci się trafi (domy, kościoły, specjalne postacie itd.) do swojego planu gry.

Czy możemy się spodziewać innych gier wkrótce? Czy myślicie może, żeby stworzyć jakąś pod szyldem „rodzina Brand”?

Kilka gier pojawi się w 2012 i 2013 roku. Bardzo chcielibyśmy opublikować coś jako rodzina, ale nie mamy niczego konkretnego w planach jak do tej pory.

Dziękuję bardzo!

Nie ma za co!

Tłumaczył: Tomasz Gałkowski

Michał Stajszczak

CZATURANGA

Indyjskie szachy

Tworzenie gier planszowych nie jest najbardziej intratnym zawodem i niewielu autorów utrzymuje się tylko z tego zajęcia. Oczywiście, kilka gier odniosło na tyle duży sukces rynkowy, że ich autorzy zostali milionerami. Jednak największe wyliczone i chyba nawet obiecane wynagrodzenie za wymyślenie gry planszowej nie zostało prawdopodobnie wypłacone. Piszę „prawdopodobnie”, bo jest to sprawa dość odległa w czasie i być może będąca jedynie legendą.

Otóż jak głosi ta legenda, władca Indii, oczarowany zaprezentowaną mu grą w szachy, chciał po królewsku nagrodzić jej wynalazcę. Zaś autor gry Sissi-Nasir zażyczył sobie wynagrodzenia pozornie bardzo skromnego. Chciał, by na pierwszym polu szachownicy położono jedno ziarno pszenicy, na drugim dwa, na trzecim cztery itd. Władca, zaskoczony tak mało wygórowanym oczekiwaniem twórcy, ochoczo przystał na to rozwiązanie. Po czym okazało się, że on, najbogatszy człowiek na świecie, nie jest w stanie wywiązać się z umowy, bo łączna liczba ziarenek wyniosłaby 18 446 744 073 709 551 615.

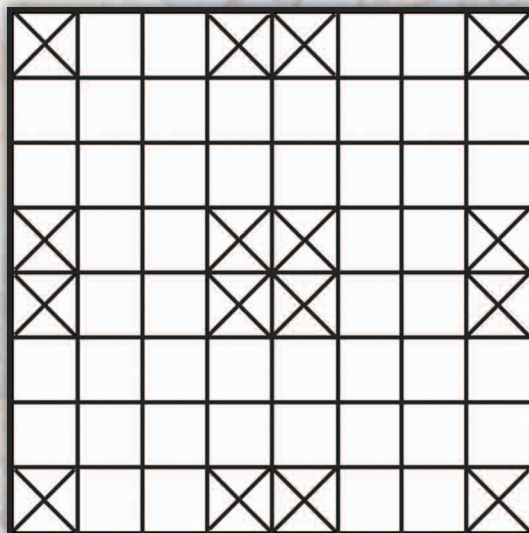
Liczba ta jest tak duża, że trudno zrozumieć jej znaczenie. Dlatego, aby ją jakoś oswoić, używa się bardziej poglądowych przykładów. Można na przykład powiedzieć, że nagroda wypełniłaby sześcienny „pojemnik” o krawędzi 10 kilometrów. Rozsypana na terytorium Polski utworzyłaby warstwę o grubości przeszło trzech metrów. A żeby zebrać tyle pszenicy, trzeba całą kulę ziemską obsiać 8 razy.

Spróbujmy jednak policzyć, jaki byłby koszt zakupu takiej ilości zboża. Jedno ziarno pszenicy waży od 18 do 42 miligramów. Pewnie w dawnych czasach nie było odmian dających te najbardziej dorodne ziarna, więc przyjmijmy dolną granicę czyli 18 mg. A więc wynagrodzenie autora gry ważyłoby przeszło 330 miliardów ton. W chwili, gdy piszę ten tekst, cena tony pszenicy na amerykańskiej giełdzie wynosi około 260 dolarów (a w Polsce około 900 złotych). Jeszcze jedno działanie i mamy końcowy wynik – twórca szachów powinien otrzymać równowartość ponad 85 bilionów dolarów. Byłby więc ponad 1000 razy bogatszy od Billa Gatesa!

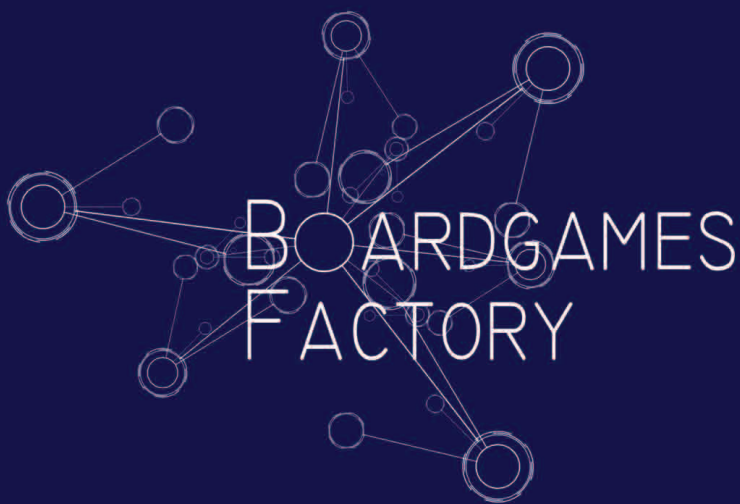
Być może byłoby to nawet sprawiedliwe. Bill Gates swój majątek zgromadził w około 20 lat. A szachy są znane prawdopodobnie od piętnastu stuleci. Gdyby prawa autorskie były wieczne i twórca szachów mógł inkasować tantiemy od wszystkich producentów tej gry, wydawców książek o tematyce szachowej, wydawców gazet, zamieszczających „kąciki szachowe”, producentów komputerów szachowych, a może jeszcze od producentów filmów, w których szachy występują jako rekwizyt, to przez ten czas, jaki upłynął od wynalezienia gry, kwota zebrałaby się pokaźna. Może nawet porównywalna z tą, która wynika z ceny ziaren pszenicy.

Wiele osób, czytając lub słysząc legendę o honorarium Sissi-Nasira myśli, że wynaleziona przez niego gra wyglądała dokładnie tak, jak współczesne szachy. Pewnie będzie dla nich zaskoczeniem informacja, że jeszcze w XIX wieku w niektórych krajach obowiązywały inne niż obecnie zasady wykonywania rozszady. A dopiero w XV wieku hetman zyskał możliwości ruchu, czyniące go najsilniejszą figurą. Jeżeli Sissi-Nasir rzeczywiście wynalazł jakąś grę, to była to najprawdopodobniej Czaturanga.

Słowo „czaturanga” oznacza w języku hinduskim armię, szczególnie armię złożoną z czterech formacji – piechoty, kawalerii, rydwanów i stoni bojowych. Gra miała być więc zapewne symulacją wojny. Rozgrywana była na 64-polowej planszy, nazywanej asthapada, pochodzącej z innej, całkiem dziś zapomnianej gry. Plansza była jednokolorowa, ale niektóre pola były specjalnie oznaczone, nie wiadomo jednak czy te oznaczenia miały jakieś zastosowanie w grze. Radza poruszał się o jedno pole w ośmiu kierunkach, tak jak król w dzisiejszych szachach. Stojący po jego lewej stronie minister (radzowie nie byli ustawieni w jednej kolumnie pól) poruszał się tylko na ukos i tylko o jedno pole. Stoń poruszał się też tylko na ukos, ale o dwa pola, natomiast rydwan mógł być przesunięty o dowolną liczbę pól poziomo lub pionowo, tak jak teraz



WATCH IT
LIKE IT
SHARE IT



ZNAJDŹ NAS NA
WWW.BOARDGAMESFACTORY.PL

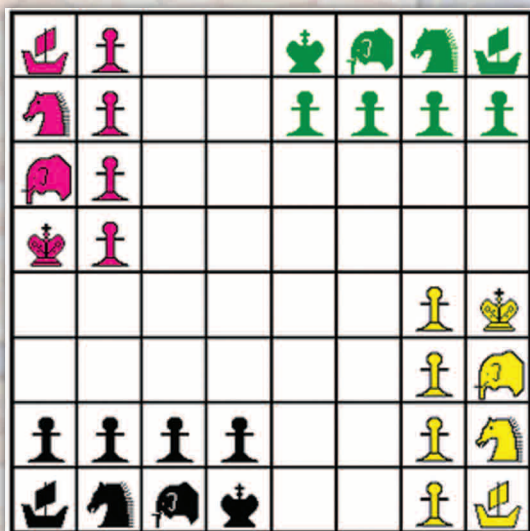


reklama

wieża. Zaś koń poruszał się tak jak teraz skoczek. Pionki, czyli piechota poruszały się jedynie do przodu, ale zawsze tylko o jedno pole, a biły na ukos do przodu. Roszady nie było, a promocja pionków była bardzo ograniczona.

Z Indii gra trafiła najpierw do Persji, gdzie została nazwana Czatrang, następnie pod nazwą Szantrandż rozpowszechniła się w krajach arabskich i wreszcie dotarła do Europy. Jednocześnie idea gry „podróżowała” w przeciwnym kierunku, przybierając różne formy w Chinach, Japonii, Korei czy Birmie. Można więc powiedzieć, że mamy do czynienia z całą rodziną gier szachowych, której najlepiej nam znane współczesne szachy „europejskie” są tylko jednym z przedstawicieli.

Pod koniec XVIII wieku kapitan stacjonujących w Indiach wojsk angielskich Hiram Cox sformułował teorię, że Chaturanga wywodzi się z czteroosobowej gry Chaturaji. W Chaturaji gra się dwóch na dwóch, a o tym, którą figurą należy wykonać ruch, decyduje



Kriszna i Radha grający w czaturangę - malowidło indyjskie

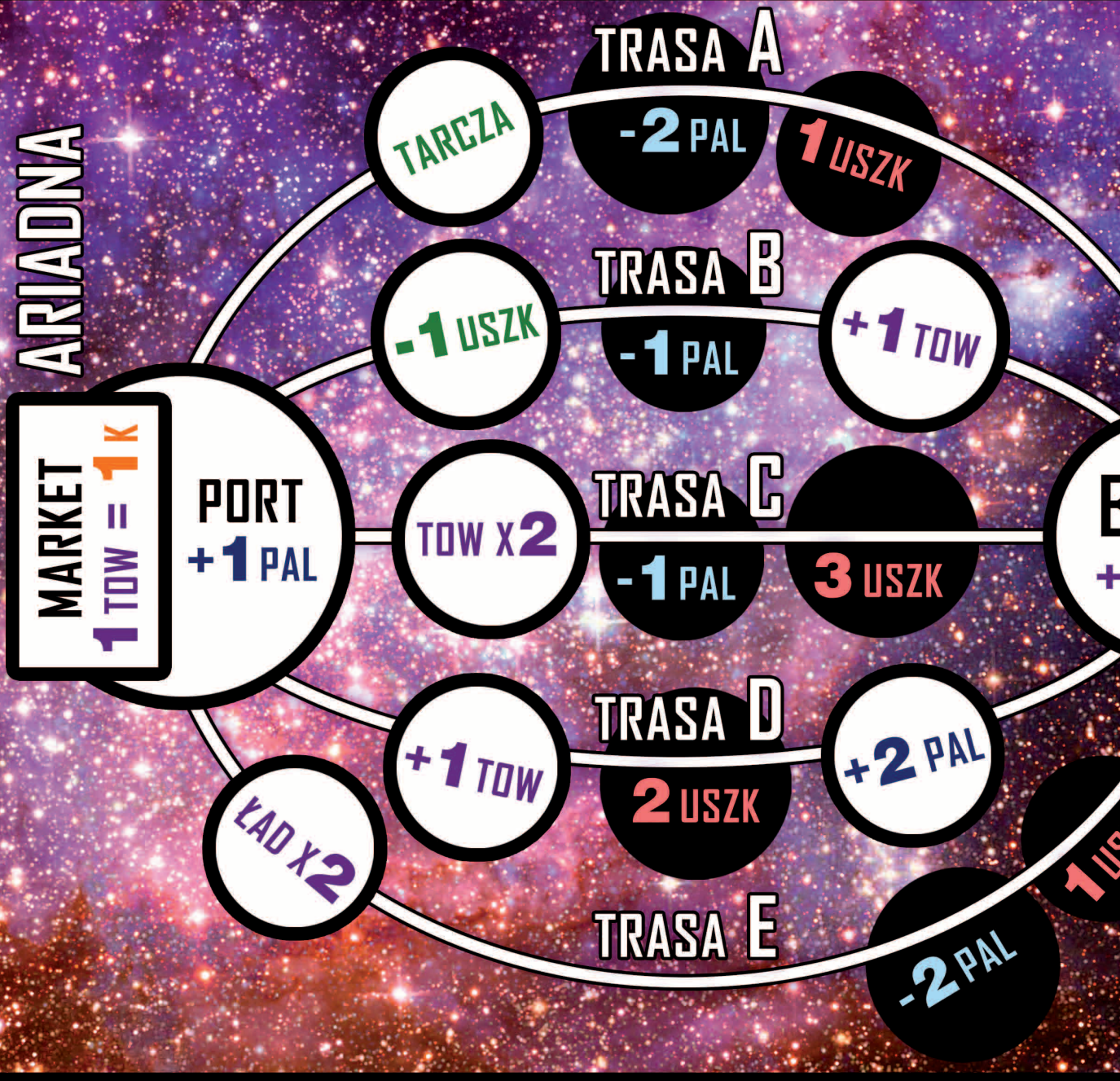
rzut kostką. Każdy z graczy dysponuje czterema figurami – radzą, słoniem, koniem i okrętem oraz czterema pionkami. Teorię tę rozwinął i rozpropagował w połowie XIX wieku szkocki lingwista profesor Duncan Forbes (sugerując, że jednym z powodów przekształcenia Chaturaji w Czaturangę było łatwiejsze znalezienie jednego partnera do gry niż trzech) i dlatego została nazwana teorią Coxa-Forbesa.

W wielu książkach, m.in. w „Przewodniku Gier” Lecha Pijanowskiego, a nawet w mającym charakter encyklopedyczny wydawnictwie „Szachy od A do Z” Władysława Litmanowicza i Jerzego Giżyckiego Chaturaji zostało nawet przedstawione jako Czaturanga (u Pijanowskiego – Szaturanga). Okazało się jednak, że pierwsza wzmianka na temat Chaturaji pochodzi z roku 1030 i została zapisana przez arabskiego geografę al-Biruniego głównie jako ciekawostka, a nie dlatego, że gra miałaby być przodkiem znanej już wtedy w świecie arabskim gry Szantrandż.

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



ARIADNA



Michał Oracz

GEMINI

Międzygwiezdna korporacja handlowa Gemini podpisała z tobą kontrakt. Twój stary i wysłużony transportowiec Orion B230 wejdzie w skład ich floty handlowej, ale na jakich zasadach – o tym zadecyduje twój wynik w okresie próbnym. To przede wszystkim test samodzielności szeregowego gwiazdnego kupca, dlatego sam będziesz musiał zaplanować swoje trasy, zadbać o zaopatrzenie, zbyć i bieżące naprawy Oriona.

Sprawdź, ile Kredytów (K) zdołasz zarobić zanim Orion trafi do generalnego remontu lub zanim skończy ci się zapas paliwa.

Twój transportowiec Orion B230 posiada 12 punktów wytrzymałości (może otrzymać 12 uszkodzeń), 12 PAL (jednostek paliwa) i 3 ŁAD (pojemność ładowni na 3 TOW, czyli na 3 jednostki towaru).

Plansza w górnej części strony przedstawia układ planetarny, w którym będziesz handlował.

Zaczynasz w Bazie z 2 TOW w swojej ładowni.

Wylatując z Bazy docierasz na Ariadnę, a wylatując z Ariadny docierasz do Bazy. Lot na Ariadnę i lot powrotny do Bazy traktowane są jako dwa osobne przeloty.

Każdy lot może odbyć się jedną z pięciu możliwych tras. Każda z pięciu tras posiada inne cechy, które działają automatycznie (uszkodzenia lub remont Oriona, zużycie paliwa lub tankowanie, zabranie towaru, naładowanie tarcz, powiększenie ładowni).

Ilość jednostek towaru w ładowni nie może w żadnym momencie przekroczyć pojemności ładowni.

BAZA
2 TOW

SZK

PAL: 12

PW: 12

KAD: 3

TOW: 2

ORION B230

SPOSÓB ZAPISU:

PAL: ||||| |||||

PW: ||||| |||||

KAD: 3

TOW: II

TARCZA: -

KREDYTY:

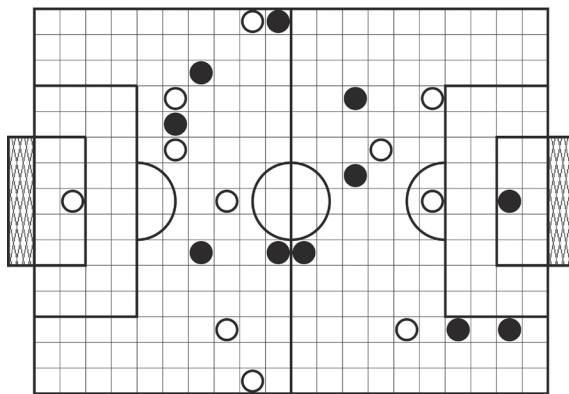
Michał Stajszczak

ODDECH EURO 2012

Zadanie polega na strzeleniu bramki, a właściwie dwóch bramek – najpierw dla jednej, a potem drugiej drużyny.

Piłka musi przejść od bramkarza kolejno do każdego zawodnika drużyny, a ostatni zawodnik musi skierować ją do bramki, przy spełnieniu następujących warunków: Droga od jednego do drugiego piłkarza musi być prosta i nie może być na niej żadnego innego zawodnika - ani z jednej, ani z drugiej drużyny. Gracz może podawać piłkę i strzelać w jednym z ośmiu kierunków: w lewo, w prawo, do góry, do dołu i po skosie, ale tylko pod kątem 45 stopni. Każdy piłkarz musi dokładnie raz dotknąć piłki.

Dla osób, które mają dosyć piłki nożnej, podaję alternatywne sformułowanie zadania: należy przeprowadzić dwie linie łamane – jedną przechodzącą przez wszystkie białe, a drugą przez wszystkie czarne kółka. Biała łamana powinna zacząć się od kółka najbardziej z lewej i zakończyć w zakreślanym obszarze po prawej stronie rysunku, a czarna na odwrót.



Docierając na Ariadnę wybierasz czy odwiedzasz Port, czy Market.

W Porcie tankujesz 1 PAL.

W Marcecie sprzedajesz automatycznie cały towar, jaki masz w ładowni, w cenie 1K za 1 TOW.

Po każdym powrocie do Bazy do ładowni trafiają 2 TOW.

Trasa A – monterzy z planety Kastor Plus ładują tarcze Oriona i dzięki temu podczas kolejnego przelotu nie otrzymasz żadnych uszkodzeń (każde naładowanie tarcz wystarcza na jeden lot). Na tej trasie Orion otrzymuje 1 uszkodzenie i zużywa 2 PAL.

Trasa B – zużywasz 1 PAL, ale za to roboty z pasa Delta naprawiają 1 uszkodzenie Oriona, a do ładowni trafia dodatkowo 1 TOW.

Trasa C – gwiazdni piraci zadają Orionowi 3 uszkodzenia, zużywasz 1 PAL, ale pomnażasz ilość towaru w ładowni razy dwa.

Trasa D – grawitacja planety Macro zadaje Orionowi 2

uszkodzenia, ale nie zużywasz paliwa, a dodatkowo tankujesz 2 PAL i do ładowni trafia 1 TOW.

Trasa E – zużywasz 2 PAL, asteroidy zadają Orionowi 1 uszkodzenie, ale za to monterzy ze stacji B4 powiększają ładownię Oriona dwukrotnie (każdy przelot trasą E podwaja ładowność Oriona na stałe).

Loty możesz wykonywać aż do momentu, gdy wytrzymałość Oriona albo ilość paliwa spadnie do zera.

Kosmicznego wiatru w żagle, połamania steru, w drogę!

Prześlij na adres redakcji opracowaną przez siebie najlepszą kolejność tras. Dla autora najlepszego wyniku czeka nagroda!

Uwaga: Rozwiązania prosimy zapisać w czytelnej postaci, np.:

Baza -> A -> Market -> C -> Baza -> D -> Market -> E -> Baza... i tak dalej.

A MOIM ZDANIEM TA GRA...

Redaktorzy i współpracownicy Świata Gier Planszowych komentują gry prezentowane w magazynie

Pergamon

5 - Marcin Korzeniecki - Gry o wykopali- skach archeologicznych rozbudzają wyobraź- nię, niestety gra dość powtarzalna i mało odkrywczą mechanicznie. Ginie w morzu podobnych tytułów euro.

7 - Piotr Siłka - Porządny rodzinny tytuł. Od strony mechaniki bez zarzutu, co nie dziwi, gdyż autorzy to weterani, ale zabrakło tutaj czegoś, co wzbudziłoby u mnie więcej emocji.

7,5 - Wojtek Chuchla - Autorzy Pergamona stworzyli razem ostatnio kilka gier, z których ta jest moim zdaniem najlepsza. Ciekawy mechanizm wyboru kolejności graczy w rundzie, fajni i dobrze dobrany temat. Bardzo podoba mi się wykopywanie fragmen- tów starożytnych ozdób, a następ- nie „sklejanie” ich i prezentowanie w muzeum. Tematycznie trochę jak Mykerinos, trochę jak Thebes, ale to całkiem inna, naprawdę dobra gra.

9 - Tomasz Gałkowski - recenzja

Dawno, dawno temu

7 - Sebastian Szczepaniak - Doskonała alternatywa dla Dixit. Wiele zależy od towarzystwa, więc jeśli nie podejście za pierwszym razem, koniecznie przetestujcie w innym gronie.

8 - Bartek Odorowicz - Podczas rozgrywek momentami bałem się, że - dosłownie - pęknie ze śmiechu i recenzentki skład ŚGP zostanie trwale uszczuplony. Polecam!

8 - Katarzyna Ziółkowska - Trudno to nazwać grą, bardziej zabawą w opo- wiadanie. W sam raz na wieczór ze znajomymi.

9 - Maciej Kwiatek - Sprawdza się re- welacyjnie, ale tylko dla ludzi lubiących używać wyobraźni. Potrafi skrócić 6 godzin w pociągu do 10 minut, a nudny wyjazd w najlepsze wakacje ze znajomymi. Obowiązkowy zakup, zwłaszcza dla romansujących z RPG.

9 - Agnieszka Weidemann - recenzja

Kupcy i Korsarze

5 - Katarzyna Ziółkowska - Typowy ameritrash. Fajnie oddany piracki klimat, ale osobiście szukam w grach czegoś innego.

6 - Bartek Odorowicz - Od przy- godowej gry w klimatach pirackich chciałoby się dostać bardziej epickie zakończenie i więcej interakcji między graczami. Po Karaibach pływa się niby przyjemnie, lecz zbyt często trafiamy na mieliznę monotonii.

7,5 - Marcin Korzeniecki - recenzja

9 - Maciej Kwiatek - Świetne połączenie przygodówki, pływania, handlowania, za- tapiania i generalnie robienia wszystkiego, o czym pomysłami mając przed oczami hollywoodzką wizję piractwa.

Uga Buga

6 - Marcin Korzeniecki - Prosty pomysł oparty na ćwiczeniu pamięci. Gra robi wrażenie przy pierwszym kontakcie, ale bawi przez góra kwadrans.

6 - Maciej Kwiatek - Zdecydowanie przyjaźniejsza niż chociażby Palce w Pralce, wystarcza na mniej wię- ciej tak samo długo - 3 partie pod rząd to maksimum, raczej służy do

rozruszania nieplanszowego towarzystwa albo denerwowania ludzi na konwentach.

8 - Katarzyna Ziółkowska - recenzja

Small World

6 - Katarzyna Ziółkowska - Duża ilość nega- tywnej interakcji i wszystkich jej smaczków pt. namawiania się, bicia lidera itd., itp. Podsumo- wując - nie moja bajka.

6 - Tomasz Polak - Świetnie wydana, pełna pięknych grafik, zabawna i ciekawie rozbudo- wana wariacja na temat Ryzyka. Niestety, mnie wariacje Ryzyka nie przekonują. Doceniam, ale nie kupuję.

8 - Wojtek Chuchla - Brawa dla Rebela za polskie wydanie. Warto, żeby ten tytuł trafił do większej rzeszy odbiorców, bo idealnie nadaje się do pokazania czym są współczesne plan- szówki. Przepięknie wydana, w sumie prosta, bardzo konfrontacyjna, w miarę szybka i nie- zwykłe wciągająca gra.

8,5 - Tomasz Gałkowski - Grałem jedynie w wer- sję angielską, więc nie mogę ocenić jak udało się tłumaczom przezwyciężyć wszelkie (prze- de wszystkim) gramatyczne pułapki, ale jedno jest pewne - Small World po polsku czy angielsku to na pewno tak samo dobra gra. Świetne wydanie, genialny klimat, proste zasady i masa zabawy.

9 - Rafał Szyma - recenzja w numerze 10 ŚGP i na stronie WWW.

Der Pate

7 - Sebastian Szczepaniak - Fajny klimat, ciekawe mechanizmy i losowość, która zbyt- nio nie drażniła. Po jednej rozgrywce nie jestem pewien czy gra jest warta swojej ceny, ale chętnie zagrałbym ponownie.

9 - Andrzej Świech - recenzja

Gears of War

7 - Maciej Kwiatek - recenzja

8 - Sebastian Szczepaniak - Czy można przero- bić jedną z najlepszych komputerowych gier akcji na planszówkę? Okazało się, że tak. A Marcus Fenix wciąż rządzi!

Last Will

7 - Sebastian Szczepaniak - W tej grze naj- fajniejszy jest tu pomysł. A rozgrywka? Sucha i bez polotu. Czeska szkoła gier wybitnie mi nie podchodzi.

7 - Katarzyna Ziółkowska - Ciekawy, nieco przewrotny pomysł, niezbyt długi czas rozgrywki = przyjemna gierka na przerwy pomiędzy poważ- niejszymi tytułami.

7,5 - Tomasz Gałkowski - recenzja

8 - Piotr Siłka - Kolejny dobry tytuł od naszych sąsiadów. Piękne wydanie i wykorzystanie cie- kawego pomysłu na fabułę. Oczywiście można narzekać na losowość, pasjansowy charakter, ale co tam! Mnie się podoba.

Ubongo 3D

7 - Katarzyna Ziółkowska - Niezawodny sposób na roz[prze]grzanie neuronów. Nie tylko dla tych, którym znużyło się zwykłe Ubongo.

7 - Sebastian Szczepaniak - Zwykłe Ubongo dostarczyło mi wiele frajdy, ale wersja 3D oka- zała się traumą - zupełnie nie potrafiłem myśleć przestrzennie. Specyficzny typ zabawy, nie dla każdego. No i ta cena...

9 - Agnieszka Weidemann - recenzja

Luna

7 - Katarzyna Ziółkowska - Lubię Felda, ale od Luny wolę Zamki Burgundii czy Trajana.

7 - Monika Żabicka - Niewątpliwie Feld zrobił

lepsze gry od Luny. Ale nadal to kawał solidnej zębaki, niemal słyszy się te pracujące trybiki. Tylko ten temat jakiś taki... dziwny? Stefan wy- dawał mi się dotychczas większym twardzielem.

8 - Piotr Siłka - recenzja

8,5 - Wojtek Chuchla - Luna to wprost idealnie „feldowska” gra. Trybiki w niej są dopasowane wręcz z chirurgiczną precyzją. Każdy drobny element mechaniki ma tu swoje głęboko przemyślane i perfekcyjnie dobrane miejsce. Gra pokazuje swoją głębię i możliwości po kilku rozgrywkach. Dobrany całkowicie „z kosmosu” tematy ledwie przykrywa oczywisty fakt, że ważne jest tu tylko zaprezentowanie znakomitej, może troszkę przekombinowanej, mechaniki. Świetne pomoce gracza.

9 - Tomasz Gałkowski - Zdecydowanie jedna z najlepszych gier Felda. Piękne wykonanie i elegancja, wymagająca mechanika pozwala- ją w ognieniu oka zapomnieć o pozbawionej sensu „fabule”.

City Tycoon

6 - Katarzyna Ziółkowska - W porządku, jednak bez rewelacji. Patrząc na rozłożoną grę dostaję oczopląsu.

6 - Piotr Siłka - Grałem dawno i głównie pamię- tam strasznie długą rozgrywkę i zmęczenie oczu spowodowane feerią kolorów i szukaniem znac- ników innych graczy na budynkach. Oprócz tego nieco kombinowania i ostre podkradanie zasobów przeciwnikom.

7 - Marcin Korzeniecki - recenzja

Quarriors!

6 - Katarzyna Ziółkowska - Wolę zagrać w mniej losowy, karciany pierwowzór.

Nie grałem jeszcze z proponowaną modyfikacją zasad (podwójny zakup oraz wybór czy punktujemy i niszc- zymy, czy po prostu odrzucamy stworą), która mogłaby podwyższyć ocenę.

7 - Marcin Krupiński - recenzja

7 - Piotr Siłka - Koncepcja gry mnie urzekła, ale cena odstrasza od zakupu. Niemniej, doceniam krótki czas gry i zabawę z kostkami. Czasami jednak wyniki rzutów mogą irytować.

Drum Roll

7 - Tomasz Gałkowski - recenzja

7 - Katarzyna Ziółkowska - Euro pełną gębą, gra się przyjemnie, ale dużo tu wtórnych mechanizmów. Trochę przypomina mi Pret-a-porter.

7 - Piotr Siłka - Nie będę ukrywał, iż to głównie strona graficzna zachę- ciła mnie do nabycia gry. Po kilku partiach jednak odkrywa się kilka sposobów na optymalizację gry i za- czynna coraz mocniej boleć losowość.

Ninja: Legend of the Scorpion Clan
6 - Piotr Siłka - Niby możemy się skradać, zabijając, wykorzystywać róż- ne rekwizyty, ale jakoś nie przekłada się to na tyle satysfakcji z gry, ile by można się spodziewać po wydaniu i zasadach. Zbyt często miałem wrażenie, że to szczęśliwy los a nie dedukcja wygrywa.

The Age of Discovery - Builder

6,5 - Wojtek Chuchla - Dobry do- datek do znakomitej gry. Nie oferuje jednak aż tak rewolucyjnych zmian, żeby był jakimś niezbędnym elemen- tem naszej kolekcji. AoE sama w sobie jest w moim odczuciu grą wybitną i nie potrzebując żadnych ulepszcaczy.

8 - Monika Żabicka - recenzja

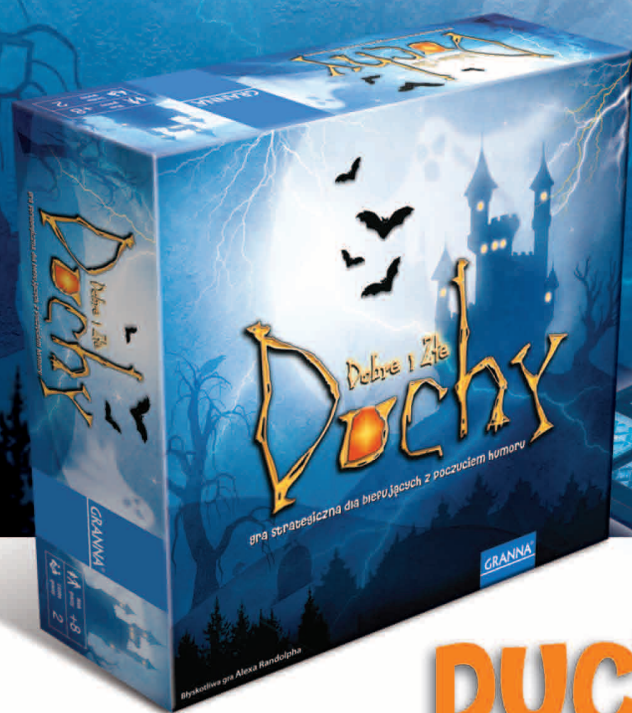


GRANNA®

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

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Marek Szyszko

PAN TU NIE STAŁ!

Urządowy Urząd Kontroli
Publikacji i Widowisk
w WARSZAWIE
wyraża zgodę na:
Sprzedaż gry planszowej
data: 13.02.1987 podpis: [signature]



Gra nominowana do nagród:

Best Family Card Game
(magazyn "Games 100", 2008 r.)

Golden Geek Best Card Game
(serwis BoardGameGeek.com, 2007 r.)

Do sklepu rzucili towary...



Walcz o najlepsze
miejsce w kolejce.



Zdobądź
jak najwięcej towarów!



2-5 graczy | 10-110 min

Grę polecają:

