

NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl

e-magazyn

numer 29

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

Mały książę

Planeta zamiast baranka

Mage Knight

Raczej magią, trochę mieczem

Gry w Rosji

Wydawcy z za wschodniej granicy

Heroes of Might & Magic

Bohaterowie polegli na planszy

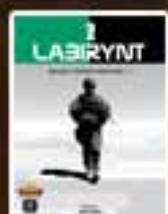
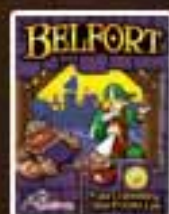
KONKURSY!

ZnajZnak, Ognisty Podmuch

Wsiąść do Pociągu: Europa

TEMAT NUMERU:

PLANSZÓWKI ONLINE



Autor gry: Richard Garfield
 Ilustracje: Benjamin Raynal

POTWORY W TOKIO

Wciel się w jednego z potworów i dołącz do walki o dominację nad Tokio.

- Proste i pomysłowe zasady.
- Dynamiczna i emocjonująca rozgrywka.
- Przepiękne i klimatyczne ilustracje.
- Zróżnicowane karty sprawiają, że każda gra jest niepowtarzalna.



krainaplanszowek.pl

facebook.com/KrainaPlanszowek

Gry polecają:



Gry kupisz: empik empik.com



merlin.pl

WIKINGOWIE

WOJOWNICY PÓŁNOCY

WALCZ O WŁADZĘ W KRAINIE FIORDÓW
I ZDOBADŹ KORONĘ KONUNGA.

Patronat medialny:

empik.com

merlin.pl

 **REBEL.PL**
Wydawnictwo gier

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

facebook.com/REBELpl



POLTERGEIST
POLTER.PL



Planszówki online

Planszówki kojarzą się nam przede wszystkim z tekturą, kartami, drewnianymi pionkami. Lubimy je za to, że są namacalne. Ale co jeśli akurat nie mamy pod ręką współgraczy? Wtedy z pomocą przychodzi internet i szeroki wybór serwisów, w których możemy grać w planszówki przez sieć. W tym numerze znajdziecie przegląd najciekawszych z nich.



Qin

Nowa gra Reinera Knizii, która miała swoją premierę w zeszłym roku na targach w Essen. Co ciekawe – została wydana jednocześnie w wersji planszowej, jak w postaci aplikacji mobilnej. Postanowiliśmy przyrzeć się zatem obu naraz.



Oskar van Deventer

Ten wszechstronny twórca łamigłówek pochodzący z Holandii współpracujący aktywnie z praktycznie każdym liczącym się wydawcą. Na uznanie zasługuje różnorodność jego projektów, jak i dorobek zrealizowanych pomysłów oraz zdobytych nagród. Zapraszamy do lektury wywiadu a także artykułu przedstawiającego kilka z jego projektów.



Wydawcy z Rosji

W ostatnich numerach Świata Gier Planszowych prezentowaliśmy kilka rosyjskich tytułów, kolejne pojawią się niedługo za sprawą G3. Prezentujemy wydawców, którzy mają największy wpływ na rozwój rynku planszówek w Rosji.



Mage Knight

Gdy Lacerta obiecała polskie wydanie Mage Knight, wielu graczy miało dylemat: kupić od razu wydanie zagraniczne, czy poczekać na wersję polską. Tym którzy nie wiedzą, czemu gra w ogóle wzbudziła tak duże zainteresowanie, polecamy nasz tekst.

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

Spis treści

Zmiany, zmiany	5
Planszówki Online	8
Mage Knight	14
Myrmes	18
Wunderland	20
Belfort	22
Qin	24
Labirynt: Wojna z terroryzmem 2001-?	28
Holenderski mistrz łamigłówek	32
Łamigłówki dla kolekcjonerów	34
Neuroshima Hex: Sharrash	36
7 Cudów Świata: Miasta	38
Las Vegas	40
Might & Magic Heroes: gra planszowa	42
Sigismundus Augustus	44
Co produkuje Fabryka Gier Historycznych?	46
Nie tylko Kolejka	50
Letnisko	52
Avalon: rycerze króla Artura	54
Bora Bora	56
Zombicide	58
Copycat	62
Grand Prix – Ostatnia Prosta	64
The Palaces of Carrara	66
Planszówki w Rosji	68
Ruthenia	70
Courtier	72
Dominare	74
Moja pierwsza gra - W ogrodzie	76
Ciasteczkowy potwór	77
Mały Książę	78
Czego uczą nas gry planszowe?	79
Przyjacielskie wizyty	80
Cluedo	82
Sprintem po grach	84



ŁUKASZ PIECHACZEK

Redaktor naczelny Świata Gier Planszowych od roku 2012 (od nr 25). Planszówkami interesuje się od 2009 roku. Chętnie grywa w każdy typ gier od party games do cięższych tytułów ekonomicznych. Świat planszówek poznał za sprawą konwentu Pionek, którego aktualnie jest współorganizatorem. Na co dzień pracuje w wydawnictwie Portal.

Zmiany, zmiany

Informacja o zaprzestaniu wydawania papierowej wersji Świata Gier Planszowych wywołała burzliwą dyskusję na temat słuszności tej decyzji. Często pojawiały się głosy mówiące wprost, że jest ona zła.

Nie dziwię się im – nie lubimy zmian. Niemniej zmian, jakie dzieją się na rynku prasy, nie sposób zignorować. Zamknięto część czasopism komputerowych, w maju ukazał się ostatni numer miesięcznika „Film”. Rynek prasy przechodzi transformację, a ŚGP, jeśli ma przetrwać, musi na nią odpowiedzieć. Wierzymy, że nasza decyzja była nie tylko słuszna, ale po prostu jedyna możliwa.

Dziękuję wszystkim Czytelnikom, którzy zdecydowali z nami pozostać i czytają słowa otwierające numer 29. Jednocześnie przepraszam za długi czas oczekiwania na nowy numer. Opóźnienie wynikało z ogromu prac, jakich wymagało przygotowanie na targi w Essen nowych gier naszego wydawcy - Portal Games. W ramach rekompensaty oddajemy w Wasze ręce numer poszerzony o dodatkowe materiały: wywiad z Karolem Madajem, konkurs, w którym do wygrania jest Ognisty Podmuch, oraz dodatkowe recenzje - Bora Bora, Letnisko, Zombicide, Avalon, Copycat, Grand Prix, The Palaces of Carrara.

Pragnę też poinformować o zmianach w redakcji. Opuścił ją Tomasz Polak, któremu inne zajęcia nie pozwalają już angażować się w życie czasopisma. Tomek obiecał, że nadeśle jeszcze swoje teksty, tym razem jednak z pozycji współpracownika. Jego miejsce w zespole zajmuje dobrze znany czytelnikom Wojciech Sieroń. W gronie współpracowników chciałbym również serdecznie powitać Dariusza Kamińskiego i Andrzeja Kaczmarczyka.

Ze współpracy z magazynem zrezygnował również Michał Stajszczyk, autor serii artykułów o historii gier oraz rubryki z łamigłówkami. Panie Michale, serdecznie dziękuję za Pana wkład w nasze czasopismo!

Łukasz Piechaczek

życie i twórczość projektanta gier planszowych
RETROGRANIE*

ROK 2050 **REWOLUCYJNY SYSTEM PUDEŁEK DO E-PLANSZÓWEK**

POŁĄCZENIE Z DOMOWĄ SIECIĄ:
WYCIĄGASZ PUDEŁKO Z SZAFY, OTWIERASZ
A **GRA URUCHAMIA SIĘ NA URZĄDZENIU**

WIELKOŚCI PUDEŁEK W SYSTEMIE **BSR***

W WERSJI PREMIUM

** ORAZ **ALL-IN-ONE-ROOM** ***

*BSR - BRAK STANDARDOWEGO ROZMIARU
 **SRG - SYSTEM ROZKŁADANIA GRY - PRZED PRZYSTĄPIENIEM DO GRY SYSTEM PRZYGOTOWUJE WSZYSTKIE ELEMENTY WG ŚREDNIEGO CZASU ROZKŁADANIA
 *** WSZYSCY GRACZE MUSZĄ ZNAJDOWAĆ SIĘ W TYM SAMYM POKOJU

*miało być: O tempora, o mores!

Marek Rutkowski edrache.pl

REDAKTOR NACZELNY: ŁUKASZ PIECHACZEK (PIECHACZEK@WYDAWNICTWOPORTAL.PL),

REDAKCJA: TOMASZ GAŁKOWSKI, MARCIN KORZENIECKI, MACIEJ KWIATEK, WOJCIECH SIEROŃ, KATARZYNA ZIÓŁKOWSKA,

WSPÓŁPRACUJĄ: MIROSLAW GUCWA, PIOTR HARASZCZAK, MARIUSZ BOGACKI, WOJCIECH DZIWOK, WOJCIECH CHUCHŁA, MACIEJ KASPRZYK, MARCIN KRUPIŃSKI, DOMINIKA GORGOSZ, PIOTR SIŁKA, ANDRZEJ KACZMARCZYK, BRITTA STOECKMANN, SEBASTIAN SZCZEPANIAK, ANDRZEJ ŚWIECH, TOMASZ POLAK, RAFAŁ SZYMA, MAREK RUTKOWSKI, IGNACY TRZEWICZEK, AGNIESZKA WEIDEMANN, MONIKA ŻABICKA.

SKŁAD: RAFAŁ SZYMA KOREKTA: WYDAWNICTWO PORTAL

MATERIAŁY ZAWARTE W CZASOPIŚMIE NIE MOGĄ BYĆ W CAŁOŚCI LUB FRAGMENTACH KOPIOWANE, FOTOKOPIOWANE, PUBLIKOWANE CZY REPRODUKOWANE NA ŻADNYM Z NOŚNIKÓW INFORMACJI BEZ PISEMNEJ ZGODY WYDAWCY. REDAKCJA NIE ODPOWIADA ZA TREŚĆ REKLAM. WSZELKIE ZNAKI FIRMOWE I TOWAROWE ORAZ ZDJĘCIA SĄ ZASTRZEŻONE PRZEZ ICH WŁAŚCICIELI I ZOSTAŁY UŻYTE WYŁĄCZNIE W CELACH INFORMACYJNYCH.

VAT: 5%; NAKŁAD: WYDANIE ELEKTRONICZNE



WYDAWCA:
PORTAL GAMES, 44-100 GLIWICE, UL. ŚW. URBANA 15
TEL./FAX 32 334 85 38 PORTAL@WYDAWNICTWOPORTAL.PL

Nagrody



Złota Kostka numeru 29 – Mały Książę

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.



Złota Karta numeru 29 – Mage Knight

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

Nasza www

WWW.SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL

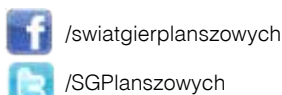
Recenzje:

- [ROZTARGNIONA CZAROWNICA](#)
(9/10) - o Trzpiotce, co rozwój dzieci wspierała [SLAVICA](#)
- (4/10) – o wyższości marketingu nad rozsądkiem; [NOX](#)
- (6/10) – gra dla złośliwych [TAK, MRO CZNY WŁADCO](#)
- (7/10) – włoska odpowiedź na Once Upon a Time [CYKLADY: HADES](#)
- (9/10) - Hades (nie)umarł(y), kryzys żyje [DON QUIXOTE](#)
- (6,5/10) - wiatraki nie są już w niebezpieczeństwie [PICTOMANIA](#)
- (9,5/10) - genialna gra w rysowanie [U KORYTA](#)
- (5/10 ; 5,5/10) - wesola (?) gra satyryczna [WARCARD: AFGANISTAN](#)
- (4/10) – gracz strzela, Pan Bóg kule nosi [LIST MIŁOSNY](#)
- (9/10) – tylko 16 kart, a tyle frajdy [CZECH PUB](#)
- (6/10)– i nie będzie pijaństwa [JENGA & JENGA BOOM](#)
- (Jenga: 8/10 ; Jenga Boom: 5/10) – wbrew pozorom 2 zupełnie różne gry [ACTIVITY I MY FIRST ACTIVITY](#)
- (9,5/10) - różne formy aktywności

A także: wyniki konkursów z #28 ŚGP, archiwalne odcinki „Łamigłówek Gwiezdnego Pająka”. Dodatkowo relacje z konwentów, wywiady, felietony, zapowiedzi.

Spragnionym nowości ze świata gier planszowych polecamy nasz codziennie aktualizowany profil na facebook.com/swiatgierplanszowych. Już ponad 2070 osób doceniło i polubiło nasze codzienne informacje.

Śledź nas:



Patronujemy

GRY PLANSZOWE



IMPREZY Z GRAMI PLANSZOWYMI



Mistrzostwa Polski
evolutio!

KONKURS

ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH I WYDAWNICTWA REBEL.PL

W tym roku wydawnictwo Rebel.pl przeprowadzi Mistrzostwa Polski Wsiąść do Pociągu: Europa, nad którymi Świat Gier Planszowych miał patronat. Z tej okazji postanowiliśmy również przygotować konkurs, w którym do wygrania jest egzemplarz Wsiąść do Pociągu: Europa.



Aby wziąć udział w konkursie, należy odpowiedzieć na następujące pytania:

1. W JAKICH KOLORACH SĄ WAGONIKI GRACZY WYSTĘPUJĄCE W GRZE WSIĄŚĆ DO POCIĄGU : EUROPA?
2. JAKĄ GRĘ Z SERII WSIĄŚĆ DO POCIĄGU REBEL.PL WYDAŁ PO POLSKU W ROKU 2013?

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

Uruchom wyobraźnię!

Odkryj sekret posiadłości!

Towarzyska zabawa dla 2-7 graczy

Przepiękne ilustracje



OLEKSANDR NEVSKIY I OLEG SIDORENKO

TAJEMNICZE DOMOSTWO

KONKURS

OGNISTY PODMUCH

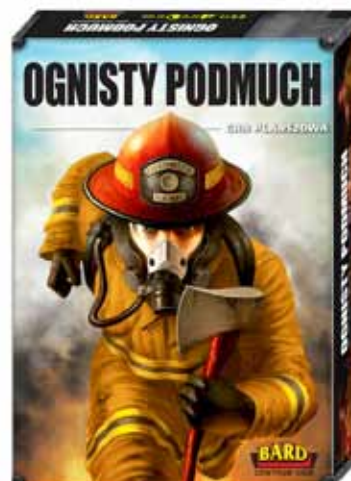
Wspólnie z wydawnictwem Bard przygotowaliśmy konkurs, w którym do wygrania jest egzemplarz gry Ognisty Podmuch.

Ognisty Podmuch to polska edycja gry Flash Point: Fire Rescue z 2011 roku. Jest to kooperacyjna gra taktyczna, w której gracze wcielają się w role strażaków mających za zadanie uratować ludzi uwięzionych w płonącym budynku. Jej recenzję mogliście przeczytać w 23. numerze naszego magazynu. Zapraszamy również na naszą stronę www, gdzie przypominamy wspomnianą recenzję.

Aby natomiast wziąć udział w konkursie należy odpowiedzieć na następujące pytania:

1. Jaki tytuł nosi tegoroczny dodatek do gry Flash Point: Fire Rescue, który zawiera plansze statku/łodzi podwodnej?
2. Proszę wymienić 8 wyspecjalizowanych strażaków, którzy występują w zaawansowanym wariantcie gry Ognisty Podmuch.

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



Planszówki Online

Monitor w zastępstwie planszy



Gry tworzone z myślą o użytkownikach małych ekranów dopieszczane są chyba jeszcze bardziej niż ich większe odpowiedniki.

FOT. MIROSŁAW GUCWA

Powiedzmy sobie szczerze - gry planszowe online to temat rzeka. Czegokolwiek dowiecie się z tego artykułu, będzie to tylko liźnięcie tego bardzo dynamicznego zjawiska. Strony pojawiają się i znikają jak myśliwce F16 na radarach, niektóre ambitne projekty utrzymują się dłużej, inne stronki czy aplikacje zrodzone z pasji szybko gasną na planszówkowym niebie. Czasem brakuje reklamy, czasem samozaparcia, a najczęściej czasu. Przygotowując się do napisania tego tekstu, skontaktowałam się z wieloma osobami realizującymi w ten sposób swoje (nasze) hobby. Otrzymałam multum pomocnych opisów, namiarów i adresów sieciowych, o których nie miałam bladego pojęcia. Ogrom zjawiska mnie przerósł. Od nadmiaru informacji spuchła mi głowa i gdybym chciała to wszystko opisać, musiałabym spędzić nad klawiaturą tydzień z przerwami jedynie na jedzenie i siku. W tym miejscu chciałam tym osobom jeszcze raz bardzo podziękować!

Na wstępie, postawmy sobie pytanie, dlaczego fani pachnącej tekstury i delikatnej faktury drewna, maniacy wypychania żetonów z ramek i układania elementów w wypraskach grają jednak na komputerze? Na urządzeniu, które odstawili w dalszy bądź bliższy kąt, jeśli chodzi o granie? Dlatego, iż chodzi o... granie, właśnie. W przeciwnym razie, byłibyśmy skazani na łaskę i niełaskę współgraczy, ich bólu głowy, zabiegania i wiecznego stękania „może później”, „w to mi się nie chce” itp. Dzięki dostępności wielu – NAPRAWDĘ WIELU – stron, serwisów, portali, aplikacji, możemy dziś zagrać w niemal wszystko. W każdy rodzaj gry, typ mechaniki czy temat. W jakimś stopniu każdy znajdzie coś dla siebie,

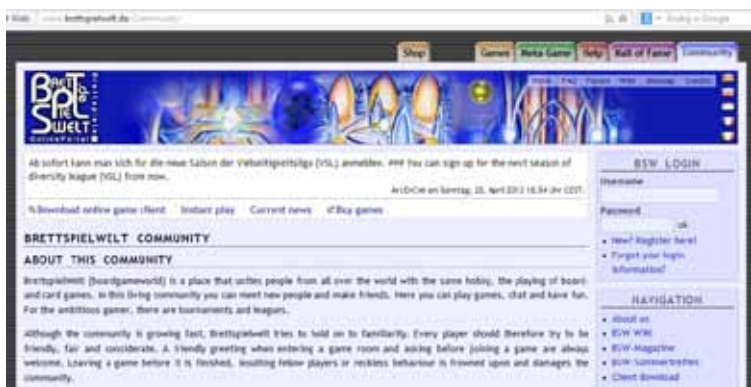
a często i swój ukochany tytuł. Jeśli posiadasz ulubioną grę, w którą zbyt rzadko masz okazję zagrać na stole 3D, poszukaj, zaklikaj w wyszukiwarce, a jest duża szansa, że ktoś już ją przełożył na język informatyki. I jest spora szansa, że zrobił to naprawdę dobrze.

Monopol online

Nieocenioną skarbnicą wiedzy wszelakiej o grach planszowych i karcianych jest, znany wielu graczom, serwis BGG, czyli boardgamegeek.com. Tam także, po wejściu w kartotekę danej gry, możemy znaleźć informację, czy dostępna jest w sieci jej wersja online. Jednym z takich miejsc jest

BoardGameArena, która oferuje obecnie 37 gier z różnych półek. Mamy tu tytuły typowo strategiczne, jak na przykład klasyki Puerto Rico, Caylus czy W Roku Smoka; gry kościane (Troyes, Can't Stop), karciane (Race for the Galaxy, Seasons), rodzinne (Epoka Kamienia, Libertalia, Nagiara), logiczne (Reversi, Quarto), chwilerki (Serce Smoka, Colorpop), czy towarzyskie (Sabotażysta). Atutem serwisu jest przede wszystkim fakt, iż autorzy stale go udoskonalają. Jeśli chociaż przez chwilę nie wchodziliście na stronę boardgamearena.com, zaskoczy was lawina nowinek.

01.



02.

01. Niagara

02. Strona BSW

03. Brass



03.



MONIKA ŻABICKA

Mój dobry kolega z klubu mówi „Tak dużo gier, tak mało czasu...”. Ostatnio muszę się z nim z wielkim bólem zgodzić. Wieczny głód grania, którego nawet Werter mógłby mi pozazdrościć i tym większa radość, gdy uda się rozegrać choćby małą partyjkę w pozornie niepozorną grę. Odkrywam uroki bycia planszoholikiem na odwyku :)

Arena jest przykładem najbardziej chyba spektakularnej odsłony planszówek online, czyli serwisów oferujących mniej lub więcej tytułów do pogrania z ludźmi z całego świata. Największe z nich to, oprócz wyżej wymienionej, yucata.de, brettspielwelt.de i boitejeux.net. Czyli 2:2 w pojedynku francusko-niemieckim. Skąd taka popularność tych serwisów i czym się one charakteryzują?

Po pierwsze, systematycznie wprowadzane są nowe gry. Na początku wersje testowe, ale na tyle dopracowane, że można w nich znaleźć ewentualnie kilka błędów, które szybko zostają wyeliminowane. Po drugie, autorzy wprowadzają różnorodność i przemycają swoje własne preferencje. Wielu odbiorców niecierpliwie czeka, jaką kolejną perłkę dla nas przygotowali. Inaczej niż dowcipy z Familiady, tutaj każdy nowy tytuł, to albo coś, na co czekaliście, albo coś, czego nie znaliście, ale na pewno warte jest poznania. Nierzadko są to gry świeżutkie jak ciepłe bułeczki, o których niewiele nawet zdążyliście przeczytać w sieci. Mogą to też być gry

starsze, których tytuły kompletnie wam nic nie powiedzą, ale autorzy serwisu chyba po prostu je lubią.

Po trzecie, gry są odwzorowywane z niesamowitą starannością. Dbałość o estetykę, szczegóły, przejrzystość widać na każdym kroku, pardon, za każdym kliknięciem. Zawsze można powiększyć wątpliwy fragment, wszechobecne są opisy, informacje, wyjaśnienia. Dotyczy to także samych reguł gry. Nie umiesz grać w Takenoko? Proszę bardzo: zasiądź do wirtualnego stolika i postępuj zgodnie z sugestiami programu. W większości przypadków gra dokładnie podpowiada, jakie masz możliwości ruchu. Ponadto, nie pozwoli ci wykonać ruchu niedozwolnego.

Interakcja towarzyska to kolejny aspekt gier online. Paradoksalnie, mimo iż jestem schowana po drugiej stronie ekranu, stresuję się czasem tak samo jakbym siedziała z grającymi twarzą w twarz. Może dlatego, że twarzą w twarz nie powiedziliby oni tego, czego nie krępują się mówić zza sieciowej zasłanki. Komentowanie cudzych posunięć, pospieszanie i ruganie bywa irytujące, ale nawet najlepszy serwis przed tym nie ochroni. Kultury osobistej program komputerowy nie nauczy. Chyba że uniemożliwiłyby wszelką komunikację, o czym czasem zdarzało mi się marzyć... Na Arenie można sobie z naruszaniem sieciowej netykiety poradzić, pokazując gburowi kciuka w dół. Gest, który ponoć został mylnie zinterpretowany i do dziś pokutuje jako symbol niełaski jest narzędziem w walce z nieakceptowalnym zachowaniem. Jeśli w trakcie gry nóż otwiera ci się w kieszeni albo na czole pulsowała nerwowa żyłka, możesz dać upust swemu niezadowoleniu poprzez wciśnięcie czerwonego palucha. Kciuki są zawsze widoczne, więc, jeśli ktoś trochę ich ueziera, będzie miał trudność ze znalezieniem chętnych do gry.

Planszówkowi gracze cenią sobie także możliwość regularnego sprawdzania się poprzez rywalizację w organizowanych przez serwisy turniejach i powstające jak grzyby po deszczu ligi, że tylko wspomnę o prężnych ligach działających na forum gry-planszowe.pl.

Turowość kontra czas rzeczywisty

Miejsca w sieci oferujące granie w planszówki funkcjonują w jednym z dwóch trybów: rzeczywistym lub turowym. Zdecydowana większość oparta jest na tym drugim, czyli gracz wykonuje ruch w dowolnym momencie, o dowolnej porze dnia (a nierzadko i nocy) i już. Pozostali uczestnicy rozgrywki zostają o tym fakcie poinformowani mailowo lub po prostu widzą stan gry po zalogowaniu na stronie. Minusem takich partii jest ich długość, potrafią się czasem ciągnąć ponad miesiąc i gracz w międzyczasie zapomni o jakichkolwiek strategiach czy planach, jakie miał obmyślane, i niewątpliwie może zapomnieć o wczuciu się w rozgrywkę i emocjach. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, aby partię turową rozgrywać na bieżąco, gdy wszyscy grający siedzą grzecznie przed komputerem i na zmianę wykonują swoje ruchy. Wtedy wrażenia realnej rozgrywki pozostają. Niemniej, i w rozwleczonej formie daje się znaleźć plusy jak mówi Maciej Obszański (palmer): *Generalnie nie ma dla mnie nic gorszego niż gra z zamulaczem. [...] A w wersji online nie odczuwamy tego, jako że siłą rzeczy rozgrywka i tak się ciągnie przez kilka dni / tygodni.*

04. Seasons Pory Roku

05. Stone Age

06. Część zestawu gier



04.

Grzecznego siedzenia przed ekranem wymagają natomiast gry w trybie rzeczywistym, które z samej idei naśladową prawdziwą rozgrywkę. W takim właśnie trybie prowadzony jest serwis BoardGameArena. Wymagało to poświęcenia szczególnej uwagi tzw. interfejsowi, czyli wszystkiemu temu, co składa się na obsługę gier. Nie mamy po prostu czasu na rozglądanie się i szukanie odpowiedniego guziczka czy ikonki i zastanawianie się, jak właściwie zrobić to, co chcemy zrobić. Interfejs na Arenie został przedstawiony w bardzo przystępny sposób. Pierwsze kroki mogą być ostrożne i stresujące, ale szybko orientujemy się, iż wszystko zostało nam podane na tacy. Łącznie z instrukcjami w języku polskim! Pod tym względem serwis przoduje. Nigdzie indziej nie spotkałam takiej dbałości o klienta. Do wyboru mamy naprawdę wiele języków, gdyż proces tłumaczenia został sprytnie wpleciony w system nagród. Przyczyniłeś się do przetłumaczenia fragmentów opisów, poleceń, tekstów różnorakich? Możesz liczyć na przedłużenie członkostwa w elitarnym klubie (także przez przyciąganie nowych użytkowników). A my lubimy kluby, stowarzyszenia, lubimy poczucie, że jesteśmy w małej grupce tych wybranych. Elitarność na Arenie polega na dostępie do danych innych graczy i statystyk rozegranej właśnie partii (kto, z kim, ile, za ile i kiedy). Wszystko sobie możemy przeanalizować, skrupulatnie odnotować, porównać, przejrzeć i zapisać. Wiemy, czy pokonaliśmy słabeusza, czy przegraliśmy z mistrzem. Mamy szerszy wgląd w rankingi, czyli coraz powszechniejsze narzędzie motywujące do lepszych osiągnięć. Z jednej strony dbanie o wysoką pozycję na liście rankingowej jest przyjemne, z drugiej spadek z dobrego miejsca cholernie bolesny. Mam ambiwalentne odczucia. Niby jest ciekawiej, niby jest bardziej emocjonująco. Ale jakoś wstyd przegrać z kims o niższym rankingu (dla każdej gry tworzone są osobne zestawienia). A skoro wstyd, to może staranniej dobierać przeciwników? Ale w końcu jestem tu, aby grać a nie kombinować!

Przyjazny interfejs, rankingi, statystyki... Wszystkie szanujące się serwisy powinny to mieć i ci najwięksi faktycznie mają. [Yucata.de](#), oferująca na chwilę obecną 86 gier (istny przodownik pracy!), wśród których są tytuły bardzo znane, takie jak Egizia,

05.



06.

El Grande, Thunderstone, ale są i bardzo mało rozpoznawalne, które ponownie pozwolą nam tanim kosztem poszerzyć planszówkowe horyzonty, oferując rozgrywki turowe. Ma nad BGA jednak jedną małą przewagę. Co prawda nie sprawdzałam wszystkich tytułów, ale te, które sprawdziłam posiadają video prezentację zasad. Z jakiegoś jednak względu lepiej się czuję na Arenie. I nie chodzi tu o wszechobecny język polski, bo to nie stanowi akurat dla mnie przeszkody. Po prostu szybciej odnajduję się na Arenie jako w serwisie społecznościowym, w sposób bardziej, powiedziałabym naturalny, zarządzam swoim kontem, swobodnie mogę przyglądać się innym rozgrywkom w roli widza. Jednak liczba gier na Yucacie poraża i to jest fakt niezaprzeczalny. No i gra się na niej świetnie! Jak twierdzi Marek Spichalski (surmik): *Ogólnie rzecz biorąc, gry na yucata.de oceniam bardzo wysoko. Poznałem trochę ten projekt od strony technicznej i wiem, że włożono w niego sporo pracy. Bardzo lubię tę stronę i często do niej wracam.*

[Brettspielwelt.de](#) jest trochę surowy na dzień dobry i podczas swojej pierwszej wizyty błądziłam jak dziecko we mgle, starając się odnaleźć w nawale informacji i pomiędzy ścianami tekstu. Niemal pół setki gier, forum, instrukcje, rankingi, czyli wszystko co obowiązkowe - odhaczone. Same odzworowania gier ponownie na wysokim poziomie, ale dopóki nie trafimy do jakiegoś wirtualnego stołu, możemy się nieco zrazić wszędobylskim tekstem, który z niewiadomych względów nie do końca bywa podany w języku, który ustawiliśmy sobie na początku. Wystarczy jednak przekroczyć południowo-zachodnią granicę i po wejściu na stronę domową [boiteajoux.net](#) od razu poczuć, iż zostawiliśmy za sobą twardość i konkret spod szyldu „Ordnung muss sein”. Znowu jest kolorowo i bardziej intuicyjnie. 39 tytułów, spore zróżnicowanie, z najwyższej półki mamy *Agricole*, z nowości *Myrmes*, z rodzinnych *Alhambra*, z towarzyskich *Dixit*, trochę gier logicznych i tych mało znanych, jak zwykle, do kompletu.

Konkurencja

Nawet najwięksi nie są pozbawieni momentami syndromu „można to było zrobić lepiej”. Najlepszym przykładem jest tu karciany przebój *Race for the Galaxy*, którego fani chcący pograć przez sieć wybiorą raczej aplikację [keldon.net](#) zamiast któryś z serwisów. Keldon (przeznaczony także do gry w *Blue Moon*) to idealny przedstawiciel innej odsłony gier planszowych online, które dostępne są w internecie w postaci programu, który użytkownik ściąga darmowo na swój komputer i dzięki któremu

A może lubicie łamigłówekki?

Jeśli tak, proszę bardzo: [smartgameslive.com](#) to kolorowe miejsce, w którym zarówno początkujący mózgowcy, jak i weterani znajdą coś dla siebie dzięki 13 tytułom, towarzyszącym im tutorialom i czterem poziomom trudności. Nic tylko korzystać!

ma możliwość gry z przeciwnikami z całego świata oraz z całkiem niezłym systemem sztucznej inteligencji. Do tego jakość odwzorowania kart jest powalająca (przynajmniej mnie), tak samo jak stopień wykorzystania powierzchni ekranu. No i mamy do dyspozycji wszystkie dodatki, możliwość przeglądania kart i rozmowy z innymi uczestnikami zabawy.

Aplikacje takie jak Keldon mają nad serwisami jedną zasadniczą zaletę – do ich odpalenia nie jest potrzebne połączenie z siecią. Raz ściągnięty może nam służyć w tych strasznych momentach w historii ludzkości, gdy na ikonke łączenia z internetem kręci się wieczne kółeczko, a my koniecznie mamy ochotę na partyjkę. Co prawda pogramy sobie tylko ze sztucznym przeciwnikiem, ale co tam.

Keldon pod wieloma względami stanowi wzór. Także podpowiada opcje ruchu, więc nie będziemy klikać bez ładu i składu, co nam niestety grozi w przypadku takich aplikacji jak np. OCTGN przygotowanej dla kilku tytułów, lecz którą polscy gracze kojarzą głównie jako narzędzie do gry w kolejną karciankę - Netrunner. OCTGN wymaga od nas całkowitej znajomości zasad gry, chyba że nie przeszkadza nam gra według niepoprawnych reguł. Program pozwala na wiele manewrów, niczego nam nie sugeruje, w dodatku posiada całkowicie nieintuicyjny interfejs. Pamiętam, gdy z kolegą zasiedliśmy pełni nadziei do partyjki, ale niestety program nas pokonał. Pomimo znajomości gry zbyt długo szło nam oswojenie się z jego pokrętną logiką. Oczywiście, gdybyśmy posiadli więcej pokładów cierpliwości, na pewno trud zapoznawczy zostałby po stokroć wynagrodzony, ale uznaliśmy po prostu, iż wcześniej czy później ktoś stworzy bardziej przyjazne sieciowe narzędzie do zabawy w hakera i korpa.

Inną konkurencją w branży są pomniejsze serwisy, które z racji mniejszego rozmachu i braku zarzuconej sobie własnoręcznie pętli na szyję w postaci obietnicy systematycznych update'ów mogą pracować nad jak najlepszym odwzorowaniem gry na ekranie. Dla przykładu

możemy porównać wersję na BGA cenionej gry Stefana Felda W Roku Smoka, która została pozabawiona planszy z oczywistego względu - plansza ta w grze do niczego w zasadzie nie służy, pomaga tylko zorganizować żetony, a informacje, które zawiera zostały w wersji online przedstawione po części w formie cyferek, co w niczym rozgrywce nie przeszkadza. Serwis mabiweb.com poszedł jednak na realizm i przełożył wersje teksturowe na cyfrowe na skali realizmu 1:1, po prostu skanując wszystkie elementy, w tym nawet „niepotrzebną” planszę. Tym samym gracz ma największe, jakie można mieć wrażenie, iż gra w grę, którą zna ze stołu, która wygląda tak samo, tylko niestety nie pachnie. Serwis jest co prawda turowy, ale umówiwszy się ze znajomymi na stacjonarną partyjkę, rozegracie ją szybko w naprawdę przyjemnych warunkach, nie tylko pod względem estetyki. Bardzo dobrze zaprojektowany interfejs, czysta rozkosz, której na pierwszy rzut oka można nie zauważyć, gdyż strona startowa wygląda dosyć skromnie. Do tego inne tytuły, niestety w sumie tylko siedem. Czyli dokładnie tyle, ile na stronie spielbyweb.com, trochę bardziej topornej w kwestii graficznej, na której możemy jednak pograć w takie hity jak Hoity Toity czy Tikal.

Król jest tylko jeden

Oprócz wspomnianych tytanów i „Don Kichotów” cyfrowych planszówek, w nasze ukochane tytuły możemy grać na dziesiątkach innych stron. Co prawda, najczęściej bywa tak, iż ci najwięksi są najwięksi, gdyż posiadli umiejętność lepszego od innych przedstawienia planszówki w języku internetu. Nie oznacza to jednak, iż na inne strony nie ma po co zaglądać. Szczególnie, jeśli rzecz tyczy się stron stworzonych tylko i wyłącznie pod jeden tytuł.

To, w jaki sposób planszówki wkroczyły w wirtualny świat może przerazić i niektórych faktycznie przeraża – jak mówi Krzysztof Wdowik (wajwa): **Granie w sieci ma tę zaletę, że pozwala na wykonywanie swoich ruchów wtedy, gdy mamy na to czas. W tej chwili praktycznie wszystkie moje ulubione tytuły są do zagrania w wersji online i łapię się na tym, że gdybym miał porównać procentowo, to granie w sieci stanowi pewnie z 90 % grania ogółem... Masakra.**

07. Netrunner

08. Zuntzu

09. Race for the Galaxy

08.



07.



09.

10.



11.



14.

13.

Najlepszym tu przykładem jest Through the Ages: A Story of Civilization i strona boardgaming-online.com poświęcona monumentalnemu dziełu Vlaady Chvatila, i to poświęcona mu bezgranicznie i w nieco odmienny sposób od opisywanych wcześniej. Przyzwyczajeni do formy karcianej okraszanej jednak małą, bo małą, ale jednak pewną dozą ilustracji możemy z niedowierzaniem zerknąć po raz pierwszy na dzieło autorów strony. Bo to jest dzieło, technicznie majstersztyk, idealny przykład dostosowania formy do treści i przede wszystkim absolutny hit w kwestii ułatwiania życia graczom. Ci, którzy znają TTA ze stołu wiedzą, na ile mozolne jest pilnowanie wartości różnych wskaźników i ich przeliczanie. Szczególnie, jeśli jest się jedyną

Są też strony, na których granie okazuje się drogą przez mękę i nie pomoże tu przyzwyczajenie się do stylu ich autora. Pamiętam, gdy zasiadłam do wirtualnych stolików na boardgames.famdepaus.nl. Chodziło o partie Puerto Rico i nigdzie indziej niedostępną Goa. Wygląd oraz konieczność wiecznego biegania po kilku zakładkach, które nie mieściły się na ekranie, doprowadził mnie do rozpacz.

osobą za to odpowiedzialną (tak jak ja). Dla niekochających tego aspektu, jak i dla sklerotyków, którzy notorycznie zapominają coś gdzieś doliczyć wersja online będzie doprawdy zbawienna. Komputer szybko i sam wszystko policzy, uwzględni i ułoży. Istny raj! Brak ładnych obrazków spada na dalszy plan w obliczu takiego udogodnienia.

Nie znaczy to jednak, iż ta wersja gry jest brzydka. Jest akuratnie praktyczna, a dodatkowo, wymyślono przesłodka ikonki do odzworowania znaczników na kartach różnych technologii, gdzie np. zamiast małych i jednakowych sześcianików (jakie występują w rzeczywistości) na kartach laboratoriów widzimy miniaturkę Einsteina, na kartach świątyni księdza itd. Poza tym, cuda oraz liderzy ozdobieni zostali zdjęciami, a po najejchaniu na jakąkolwiek nazwę karty pojawia się jej powiększenie posiadające akurat tyle

- 10. Through the Ages
- 11. Egizia
- 12. Tikal
- 13. Yucata
- 14. Yucata

symboli, ile trzeba. Brak kolorowych obrazków nie jest więc odczuwalny. Autorzy strony postawili na grę w czystej postaci. Istnieje co prawda forum, ale stanowi tylko tło zabawy i bardziej służy udoskonalaniu działania strony aniżeli integracji społeczności fanów Cywilizacji. Nie ma natomiast śladu rankingów, ogólnodostępnych okienek chatowych (jedynie w danej rozgrywce do komunikacji między grającymi) czy innych esów floresów zupełnie zbędnych do tego, aby gra śmigała.

Inną znaną stronką spod znaku „uwielbiamy tylko tę jedną grę” jest brass.orderofthehammer.com z przeznaczaniem na tłuczenie kolejnych partii w króla gier ekonomicznych. *Właśnie popatrzyłem na swoje statystyki i trochę się przestraszyłem - zagrałem już ponad 1000 partii... Generalnie - gram cały czas na kilku, kilkunastu stołach. Loguję się kilka razy dziennie, zaglądam do partii, które czekają na mój ruch i podejmuję decyzję o kolejnym ruchu w minutę - dwie (a często znacznie krócej). Nie ma to nic wspólnego z moim tradycyjnym zamulaniem nad planszą, gdzie potrafię doprowadzić współgraczy do pasji – przyznaje Leszek Kowalski (asiok). Wygląd strony może odstraszyć chyba najbardziej ze wszystkich dotychczas przeze mnie opisanych w tym artykule. Pierwsze próby odnalezienia się na stronie głównej, założenia własnej gry, a potem samej rozgrywki przypominają jazdę po polskich drogach bezpośrednio po zakończeniu zimy. Dziury, doły, błędne skręty i ciągłe szukanie możliwości dalszej jazdy bez zbytecznego obtłuczenia tyłka. Ale gdy już przez to wszystko raz przebrniemy, to możemy grać i grać. Do wyboru dwie plansze, nie za ładne, ale jedna zdecydowanie przyjemniejsza od drugiej i interfejs oparty na rozwijanych paskach wyboru. Nie możemy więc wykonać zabronionego ruchu. No i największy plus – możliwość gry w dwie*

12.



osoby na z góry okrojonej mapie, który to wariant sprawdza się znakomicie.

Niekiedy strony dedykowane pojedynczej grze tworzone są z pasji niedorównującej umiejętnościom założyciela. Lub ma on, z jakiegoś powodu, zupełnie inne do tego podejście. Jarosław Czaja (Geko) tak opisuje pierwszy kontakt z niedawno stworzoną wersją online gry Ora et Labora: *Pierwsze wrażenie może być lekko szokujące. Zresztą, nie wiedziałem, o co chodzi, i przyzwyczajony do obsługi innych gier online zacząłem przeciągać mnicha na kartę budynku... i nic. Okazało się, że akcje wykonuje się za pomocą komend.*

Continuum Ride: przeszłość, teraźniejszość, przyszłość

Strony, aplikacje... A obok cały rynek implementacji na urządzenia mobilne, w tym telefony komórkowe, które w dzisiejszych czasach posiada nawet dziecko w przedszkolu. Gry tworzone z myślą o użytkownikach małych ekranów dopieszczane są chyba jeszcze bardziej niż ich większe odpowiedniki. Tutaj wszystko musi zostać przedstawione na tyle gęsto, aby nie było niedomówień, ale z drugiej strony na tyle wyraźnie, aby... nie było niedomówień. Szacun dla twórców. Dopasowali podaż do popytu. Coraz częściej znajdujemy recenzje produktów skierowanych właśnie do właścicieli komórek, iPadów, iPodów czy iPhone'ów. Można grać samemu online, można w parze za pomocą jednego urządzenia. Marek Spichalski (surmik) przyznaje: *Grywałem też dzieląc iPada np. z żoną i też było fajnie choć prawdziwej planszówki to niestety nie zastępuje.* Tak wygląda teraźniejszość.

A jak planszówkowiec radził sobie w przeszłości z brakiem współgraczy? Ano radził sobie korespondencyjnie. Najprostszym sposobem grania przez sieć jest prowadzenie gry na kilku stołach równocześnie i przesyłanie drogą mailową informacji o swoich kolejnych ruchach. To coś jak szachy przez telefon, „wieża na g6, bije gońca”. Jeden z użytkowników staje się dodatkowo moderatorem, który prowadzi i nadzoruje rozgrywkę. Co

najważniejsze, popularne gry, takie jak Battlestar Galactica, Republic of Rome czy gry kolejowe toczą się nadal w tym formacie!

Gatunek ludzki cechuje jednak potrzeba rozwoju, więc dosyć szybko doczekaliśmy się platform pokroju [Vassal](#) czy [ZunTzu](#).

Platformy są jakby wirtualnym pokojem, w którym można rozegrać partię i zastąpiły rozstawianie plansz i znaczników w realnych pokojach graczy. Zależnie od tego, jak stworzony został moduł pod daną grę, może on automatyzować większą lub mniejszą część jej mechaniki, lub wręcz nie automatyzować niczego. Ogranicza się wtedy do zeskanowanej planszy i innych elementów. Dla graczy poznających dopiero jakiś tytuł stanowi to podwyższenie progu wejścia, dodatkowo warto zadbać o jakiś sposób komunikacji, np. Gadu-Gadu czy Skype. Ciężar prowadzenia rozgrywki spoczywa na przesyłaniu plikiem zapisanego stanu gry po tym, jak użytkownik wykonał akcję na swoim komputerze.

I jak należy się spodziewać, tu także wkrótce nastąpił kolejny krok i pojawiły się programiki upraszczające całą procedurę, takie jak dropbox, który poprzez stworzony dla danej rozgrywki katalog automatycznie uaktualnia stan gry u wszystkich, którzy mają do niego dostęp. Lubicie grę z pierwszego miejsca rankingu Boardgamegeek? Proszę bardzo: *Moduł Twilight Struggle jest pod tym względem bardzo dobry: schludny, intuicyjny, przeliczający wszystko na bieżąco. Gra się bardzo przyjemnie i wygodnie - jak przyznaje Marek Spichalski (surmik).*

Planszówki online to temat rzeka, do której wchodzi coraz więcej ludzi, aby zanurzyć się w świat możliwości i braku ograniczeń takich jak chwilowy zanik współgraczy czy dostępu do nowych tytułów. Rzeka oferująca możliwość gry z ludźmi z każdego zakątka świata, gry rankingowej, towarzyskiej czy ze sztuczną inteligencją. Ten ostatni aspekt jeszcze pozostawia trochę do życzenia, ale przy tempie rozwoju, jakie towarzyszy ludzkości, jeszcze chwila, a i w tym względzie doczekamy się godnego przeciwnika. Taka czeka nas przyszłość.

Sesamie, otwórz się!

Czy planszówki online wyprą zatem te tradycyjne? Nie sądzę, ale faktem jest, iż wdzierają się w planszówkowy świat z coraz mniejszą nieśmiałością. Są odpowiedzią na potrzebę graczy coraz bardziej ograniczonych czasowo. Mam jednak nadzieję, iż długo nie zastąpią tych magicznych chwil nad pachnącą i cieszącą oczy i paluszki grą wyciągniętą z tekturowego pudełka.

I pamiętaj, drogi gracz. Jeśli posiadasz ulubioną grę, w którą zbyt rzadko masz okazję zagrać w świecie 3D, poszukaj, zaklikaj w wyszukiwarce, a jest duża szansa, że ktoś już ją przełożył na język informatyki. I jest spora szansa, że zrobił to naprawdę dobrze. Magiczne hasło otwierające sesam brzmi: /tytuł Twojej ulubionej planszówki/ + online.

Wędrowki po Atlantii

FOT. ADAM SŁOWIŃSKI

Mage Knight

Raczej
magią,
trochę
mieczem



Lacerta obiecała polskie wydanie Mage Knight coś około roku temu. Wówczas apetyt środowiska na grę był ogromny i wiele osób miało prawdziwy dylemat: kupić od razu wydanie zagraniczne, czy poczekać na ten kobylasty twór w języku rodzimym. Wyjaśnię od razu – spolszczenie jest na wysokim poziomie, jeśli ktoś się wahał, to może przestać – Mage Knight w końcu jest i to naprawdę dobrze przetłumaczony.

Vlaada Chvatil przenosi nas do Atlantii nękanej inwazją orków i innego plugastwa – trafiamy tam jako tytułowy rycerz magii, który mieczem oraz kilkoma zaklęciami będzie wycinał kolejnych przeciwników, aby ostatecznie przypuścić szturm na miasto. Szturm możemy przypuszczać w liczbie 1 do 4 rycerzy – kooperując w pełni, rywalizując o sławę i bogactwo, czy też grając mocno konfliktowy scenariusz, w którym nie tyle my musimy wygrać, co wszyscy inni muszą przegrać. W czym powinniśmy im wydatnie pomagać.

Co w pudełku

Plansza w Mage Knight budowana jest z kolejno odstawianych fragmentów terenu – o ile jej kształt jest z góry określony, o tyle nie wiadomo dokładnie, co nas czeka tuż za krawędzią znanego świata. Kafle ozdabiają proste, ale czytelne i estetyczne rysunki wsi, lasów, gór i tego wszystkiego, na co możemy się natknąć. Oprócz tego otrzymujemy 4 pomalowane figurki bohaterów, 4 figurki miast z obrotowymi podstawkami pozwalającymi zaznaczyć ich poziom, taczkę już posortowanych żetonów oraz naprawdę sporo kart. Całości dopełniają kryształki many oraz kości, służące do generowania dodatkowych zasobów magicznych dostępnych w trakcie rundy.

Karty dzielą się na talie bohaterów, czarów, pomocników – wszystkiego, co będziemy mogli wbudować w swoją rękę, aby to nasz rycerz wyróżnął kogo trzeba w pień. Karty mają siateczkową strukturę (są płótnowane – jak powiedziałby drukarz), dzięki czemu moja wiara w ich trwałość nie została zachwiana kolejnymi partiami. Grafiki są bardzo klimatyczne na swój surowy sposób – jak z planszą, nie mamy tu do czynienia z feerią barw i tęczową mangowością – raczej z budowaniem poczucia surowych zmagania w niegościnniej krainie.

Na wstępie wita nas instrukcja, pod którą znajdujemy kolejną instrukcję – do sensownego pogrania trzeba zaznajomić się z obiema, niemniej Chvatil zrobił sporo, żeby nam to maksymalnie ułatwić.

Wykonanie jest solidne, funkcjonalne i estetyczne – jedynie o jakości malowania figurek nie mogę się wypowiedzieć, gdyż nie znam się na tym – na moje niewprawne oko lepiej, że są pomalowane niż gdyby nie były – ja bym się za to nie wziął, a tak gra jest w moim odczuciu ładniejsza.

Zasady

Dwie instrukcje, zwłaszcza po przeczytaniu wstępu („Odradzamy korzystanie z niego [zeszytu reguł] do poznania zasad gry”) zniechęcają i odstrasza od poznawania Mage Knighta – ja zostałem onieśmiałony przez kilka dni. Po lekturze okazuje się jednak, że cała gra to tak naprawdę „ruch i akcja”. Do wykonania obu tych rzeczy potrzebujemy punktów zbieranych z każdorazowo uzupełnianej do 5 kart ręki. Są karty lepsze do ruchu (dające np. 5 punktów), są karty do ataku, do negocjacji – zasadą jest jednak, że większości kart możemy użyć do innych działań, dają one wtedy 1 punkt. Wzmacnianie działania kart polega na zużywaniu swojej many bądź wspomaganie się kośćmi dającymi bonusową energię magiczną.

Ruch jest zawsze taki sam – musimy zbierać tyle punktów, żeby gdzieś dotrzeć. Różne tereny mają różną trudność poruszania się, dodatkowo sprawę komplikuje faza dnia i nocy, które zmieniają wymagane wartości dla lasów i pustyń. Akcja natomiast jest kontekstowa – w wiosce możemy się leczyć i werbować niektóre oddziały, w wieży maga możemy kupować czary i wyzywać czarodzieji. Podziemia, przygodne grupy orków, baszty, klasztory, ruiny – jest co zwiedzać. Do części z tych miejsc można podejść dwójako – korzystać zgodnie z duchem obyczajów, bądź nastawić się na szerzenie niepokojów (wśród tych co owo szerzenie przeżyli). Drugi rodzaj działań utrudnia nam potem negocjowanie z mieszkańcami okolicznych terenów (z jakiegoś powodu plądrowanie wioski łączy ich w oczy), ale nie zawsze jest czas na fałszywą uprzejmość.

Bardzo sprytnym zagranem Chvatila było przesunięcie nagród na koniec tury – dzięki temu poruszamy się i walczymy, a dopiero później zbieramy nagrody, co sprawia, że podczas naszego rozwoju następny gracz może już rozgrywać swoją kolejkę.

Do gry został wydany dodatek – Lacerta przewiduje, że będzie on spolonizowany na początku 2014r. Pozwala na grę w 5 osób, aczkolwiek najlepsze opinie zbiera ze względu na urozmaicenie trybu solo. Oto [instrukcja](#) do dodatku (po angielsku).

Wśród trybów gry jest pełna kooperacja, granie na punkty sławy, granie na jedyne zwycięzce bez liczenia sławy (przeważnie jest to dobra okazja do przetestowania PvP) oraz tryb solo. Pełna kooperacja oraz granie na zwycięzce bez liczenia sławy moim zdaniem są gorszymi trybami, ale co kto lubi.

Gra kończy się po spełnieniu założeń scenariusza albo po określonej liczbie dni – sprawia to, że nie można bez końca węszać się po terenie – przyjechalibyśmy z misją i z niej będziemy rozliczeni, na zwiedzanie to do muzeum.

Uczenie kogoś (oraz siebie) gry najlepiej zacząć zgodnie z sugestią instrukcji – od przeczytania podstawowych zasad, a w pierwszym scenariuszu doczytywania tylko fragmentów, które dotyczą miejsc akurat pojawiających się na planszy. Pozwala to dość bezboleśnie wejść w rozgrywkę, chociaż oczywiście nieco czasu to zajmuje.

Zasady Mage Knight są moim zdaniem demonizowane – tak naprawdę wszystko staje się dość jasne po pierwszej partii, a zasady są spójne i logiczne (może przydzielanie ran powoduje nieco zamieszania, ale też nie jest to ciężki dramat).

Praktyka czarostwa

Przy pierwszych 2-3 partiach klimatu za bardzo nie czuć – człowiek jednak się skupia na sprawdzaniu, co robi dane pole, jak się ma wróg do jego ręki, liczy pół godziny, ile dostanie w sumie ran – co sprawia, że gra wydaje się pozbawiona wątku opowieściowego. Następne rozgrywki jednak, wraz ze wzrastającą płynnością, bardziej pokazują pazur klimatu. Oczywiście nadal nie jest to mariaż w stylu portalowego Robinsona, ale nie jest też tak, że gra jest sucha jak plaża im. Herr Doktora. Samo werbowanie różnych jednostek wydaje mi się być ukłonem w stronę klimatu.

Ucziwie trzeba powiedzieć, że Mage Knight jest grą w zasadzie karcianą. Co z tego, że jest plansza, żetony i inne takie, skoro tak naprawdę to tylko reprezentacja naszych poczyńńa talią. Nie formułuję tego jako zarzut, po prostu patrząc najpierw na pudełko, a potem w MK grając, doświadczyłem dysonansu.

Gra wyraźnie zyskuje na czasie trwania z każdym kolejnym graczem, ale wg mnie jest to wadą tylko połowicznie – czasami faktycznie trzeba dłużej poczekać na swoją turę, ale później, gdy już otrzymamy kilka ran, gra nieco przyspiesza; długość całej gry jednak potrafi zniechęcić do siadania w pełnym gronie. Karty dostaje się na rękę na koniec kolejki, więc w czasie gdy grają inni gracze możemy sporo zaplanować (jeżeli są blisko, to mogą nam kogoś ubić albo wejść na pole, ale samo przemyślenie wariantów przyspiesza rozgrywkę). Praktycznie wszystko, co możemy kupić, leży odkryte na stole, więc planowanie zakupów też odbywa się w turze innego gracza. Odpada wtedy aspekt uważnego obserwowania poczyńńa innych graczy, ale wydaje się to stratą tylko na początku, później człowiek docenia, że w ciągu 4 godzin jego heros dał radę przejść 3 kafle, a nie tylko jeden.

Tytuł Mage Knight został nadany nie bez przyczyny – od pierwszej partii widać, że magia jest tym co oddziela naszych potężnych rycerzy od tałatajstwa. Czary są potężne, ale też stosunkowo drogie (a przynajmniej droższe od innych zabawek). Karty nie przewijają się z taką prędkością jak w Dominionie, więc też musimy zaplanować, kiedy mniej więcej dany czar nam się przyda i go przetrzymać, inaczej możemy trochę czasu stracić na dokopaniu się do akurat potrzebnej karty.

Początkowo bohaterowie są tacy sami, każdy jednak ma inne możliwości rozwoju, w trakcie gry więc się oni różnicują. Postać nie będzie się w każdej partii rozwijać tak samo, ponieważ



Generatory dodatkowych zasobów magicznych

FOT. ADAM SŁOWIŃSKI



Kryształki many

FOT. ADAM SŁOWIŃSKI



MACIEJ KWIATEK

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

Gry udostępnia:



rozwinęcia wybiera się z dwóch wylosowanych lub ze wspólnej puli. Tworzenie wspólnej puli rozwoju jest bardzo dobrym pomysłem, pozwala wybrać pewien styl prezentowany przez bohatera, ale wymusza eksperymentowanie z nowymi zdolnościami.

Mage Knight jest według mnie grą z najlepszym wariantem solo, jaką poznałem (zaznaczam, że nie mówię o grach wojennych, tych bowiem nie znam za dobrze). Przeważnie nie przepadam za taką formą rozgrywki, gry planszowe z definicji są zabawą towarzyską. Tutaj jednak knucie przeciwko planszy daje dużo radości – w końcu jest to gra w zasadzie optymalizacyjna. Żebyśmy nie zamardzili nad planszą za długo, otrzymujemy instytucję Wirtualnego Gracza, który służy zapobieganiu rozwekaniu gry (odrzuca karty, żeby kończyć dzień).

Więcej niż 1 osoba też się dobrze bawi – dużą zaletą jest możliwość dostosowania poziomu interakcji do preferencji grupy. Jeżeli kogoś nudzi łażenie po mapie po abstrakcyjne punkciki (choć przyznawane one są za konkretne osiągnięcia) i ma ochotę po prostu spruć kogoś po zakutym w hełm łbie, to może wybrać mocno rywalizacyjny tryb. I odwrotnie, grając z nieprzepadającą za konfliktami żoną, możemy uruchomić nieco nudniejszy, ale za to rzadziej kończący się rozwodem - tryb pełnej kooperacji.

Rozgrzywka w pełnym składzie faktycznie trwa długo, jednak w moim doświadczeniu zupełnie tego nie czuć – tradycyjnie nad planszą zastawała mnie godzina, o której „wracający ostatnim autobusem” musieli jednak wysupłać dodatkowy grosz na taksówkę – i nikt nie narzekał.

Podsumowanie

Mage Knight jest grą zdecydowanie wartą pieniędzy, jakich żąda wydawca. Cały szereg plusów nie przesłania jednak faktu, że rozgrywka na 4 osoby (a czasem i na 3) okazuje się zbyt kobylasta. Z drugiej jednak strony, nie znam obecnie lepszego zakupu, jeśli ktoś chce potykać się z planszą, zwłaszcza jeśli oczekuje wymagającej rozgrywki. MK pozwala na manipulowanie poziomem trudności, dzięki czemu z jednej strony pozwala uniknąć przesadnej frustracji, z drugiej potrafi nawet twardym zawodnikiem pozamiatać – a w grach jednoosobowych chodzi przecież o wyzwanie.

Mage Knight polecam z całego serca, ale warunkiem jest albo chęć grania samemu, albo posiadanie w miarę stałej grupy, która też będzie chciała w to regularnie grać. Po kilku partiach konieczność tłumaczenia gry i męczenia pierwszego scenariusza z ogromnymi opóźnieniami powodowanymi przez nowych graczy potrafi zabić całą radość.



9/10



Typ gry: strategiczna, przygodowa
Złożoność gry: trudna
Liczba (wiek) graczy: 1-4 (14+)
Czas rozgrywki: 120-240 minut
Wydawca: Lacerta
Autor: Vlaada Chvatil
Cena: 270zł Edycja: polska

Plusy: świetne połączenie euro z klimatem, bardzo dobry tryb solo, duża regrywalność, stanowi wyzwanie, można dostosować poziom trudności

Minusy: na 3 i przede wszystkim 4 osoby długa, trzeba mieć w miarę stałą grupę, partie wprowadzające bywają męczące

Skalowalność: 1-3 - dobrze, 4 - też dobrze, ale dłuugo

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry

Mage Knight jest w zasadzie grą karcianą

FOT. ADAM SŁOWIŃSKI

IGNACY TRZEWICZEK

ROBINSON CRUSOE

ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

NAGRODY:



ZAAWANSOWANA



WYSPA CZEKA NA CIEBIE!

9/10

8/10

8.13/10

5/5

9/10

5/5

Świat gier planszowych

gryplanszowe.net

boardgamegeek.com

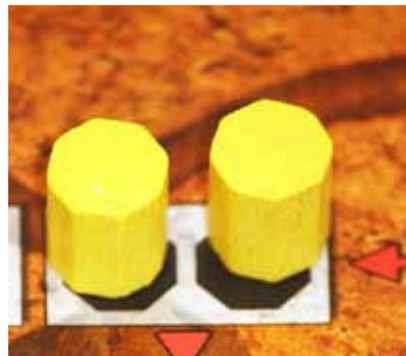
gamesfanatic.pl

polter.pl

gametroll.tv



KOOPERACYJNA
GRA PRZYGODOWA

FOT. ERIC KOURIS
DANIEL PRUSACZYK

SEBASTIAN SZCZEPANIAK

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

Myrmes

Fajna – kiepska – fajna – kiepska...

„Jestem za, a nawet przeciw” – mawiał nasz laureat pokojowej Nagrody Nobla.

Ja z Myrmes mam podobnie, bo moje zdanie o grze zmienia się jak w kalejdoskopie co dwie-trzy partie. Czemu nie potrafię z pełnym przekonaniem zdecydować, czy to dobry tytuł, czy nie?

Chyba dlatego że to, co dla jednych stanowi atut Myrmes, dla innych jest wadą gry. Świetnym przykładem może być mechanika bonusów wykorzystująca kości. Są ich trzy, każda w kolorze odpowiadającej innej porze roku – zielona to wiosna, żółta – lato, a czerwona – jesień. Jest jeszcze zima, ale ona nie ma kostki, bo wtedy trzeba swoje mrówki tylko wyżywić. Gra składa się z trzech rocznych okresów, a na początku każdego rzucamy kostkami i ustawiamy na odpowiednie pola. Wyniki określają bonusy, z jakimi rozpoczynamy poszczególne tury. Mechanizm ten sprawia, że każda partia będzie inna i ta różnorodność wynikająca z losowości jest wielkim plusem gry. Jednak takie rozwiązanie utrudnia równocześnie planowanie długofalowej strategii. Na szczęście, wyniki kości można modyfikować na swojej planszy gracza, poświęcając w tym celu larwy (brzmi to niezbyt atrakcyjnie, ale w rzeczywistości są to po prostu białe kosteczki). To także jedyny sposób, by dostać bonusy spod zera i siódemki. Choć mamy mechanizm kontrolujący losowość, zgromadzenie dużej liczby larw na zapas nie jest łatwe, ponieważ są one również potrzebne do pozyskiwania robotnic. A za pomocą tych ostatnich wykonujemy specjalne akcje, zwiększamy liczebność mrówek-żołnierzy, mrówek-pracowników (nie mylić z robotnicami) i... larw. Inna sprawa, że kostki mogą stworzyć naprawdę fajną i korzystną kombinację, jak również taką, przy której wszyscy będą mieli pod górkę, bo np. wypadną dwa lub trzy te same, akurat niezbyt potrzebne bonusy.

Balansując nad przepaścią

Myrmes to typ gry, w której kluczowe dla zwycięstwa jest długofalowe planowanie. Cała partia składa się z dziewięciu tur i już na samym początku trzeba wstępnie zdecydować, jakie cele punktowe będziemy wykonywać. A ponieważ zrealizować można tylko jeden cel w turze (w dodatku trzeba przy okazji poświęcić tak cenną robotnicę), de facto przez dwie trzecie gry gromadzimy zapasy, by w trzecim roku co turę punktować. Celów jest sześć do wyboru, po dwa z każdego poziomu, a im poziom wyższy, tym więcej punktów zgarniemy. Ponieważ cele determinują wybierane strategie, przy losowym wyborze sześciu z 20 dostępnych, poszczególne rozgrywki naprawdę znacząco różnią się od siebie. To zdecydowanie bardziej plus niż minus, ale gdy wylosują się podobne cele, mogą np. pojawić się trudności z ubieraniem surowców. A tych w Myrmes z reguły brakuje, zaś robienie zapasów utrudnia ograniczona pojemność magazynu. Przez całą grę zmagamy się więc z tzw. przykrótką kołderką, starając się jak najlepiej wszystko zoptymalizować. W Myrmes jest to jednak balansowanie na linie rozpiętej nad przepaścią. Jak zauważył jeden z moich regularnych współgraczy (fan gry), „tutaj trzeba jechać po bandzie od początku do końca – wszystko musi być wyliczone na styk”. I na końcu albo zwyciężymy, albo poniesiemy spektakularną klęskę. Osobiście wolę, gdy gra pozwala na pewien margines błędów. Tutaj wystarczy jedno złe wyliczenie i żegnaj zwycięstwo. Pewnego razu, na skutek nieuwzględnienia jednej kostki drewna zamiast pierwszego miejsca,

zająłem trzecie. Sporo osób lubi takie gry. Ja niekoniecznie, bo frustruje mnie, gdy jedna minimalnie zła decyzją przekreśla dwie godziny intensywnego wysiłku umysłowego. A Myrmes jest dość móżgożerna i okazjonalni oraz rodzinni gracze zdecydowanie nie mają tu czego szukać.

Wcale nie pasjans

Nad tym, że jakość rozgrywki zależy od poziomu zaawansowania współgraczy nie ma co się nawet rozwodzić. Osoby po kilkunastu partiach będą miały naprawdę znaczną przewagę nad tymi, którzy grali z dwa-trzy razy. W Myrmes najlepiej więc grać we w miarę stałym gronie. Po pierwszych partiach myślałem, że rozgrywka jest zbyt pasjansowa. Rozmnażamy mrówki, wysyłamy je do pozyskiwania surowców, każdy sobie optymalizuje mrowisko, a na koniec sprawdzamy, komu wyszło to najlepiej. Nic bardziej mylnego. Oprócz rozbudowy swoich struktur, warto myśleć o utrudnianiu życia przeciwnikom. Jak? Mrówki częściej niż do pracy w mrowisku wysyłamy na łąkę. Tam oprócz walki z owadami dającymi żywność i punkty zwycięstwa, mrówki rozsiewają feromony. Im są one większe, tym więcej heksów zajmują, a my pozyskujemy więcej surowców. Każdy z graczy na starcie ma tylko jedno wyjście z mrowiska (potem można wykopać kolejne). Zrobienie wypadu na początku i zablokowanie jego okolic feromonem, znacznie utrudni przeciwnikowi rozwój. Utrudni, ale nie przeszkodzi całkowicie, bo feromony z których pozyskamy wszystkie surowce mogą być przez oponentów usunięte (za co przeciwnik zdobywa punkty). Zyskana w ten sposób przewaga może być kluczowa, o ile nikt w międzyczasie... nie zablokuje nas. W efekcie, z partii na partię, coraz więcej było negatywnej interakcji.

Można spokojnie wyjść na papierosa

Myrmes świetnie się skaluje. Na dwóch graczy używamy tylko połowy planszy, na trzech – środkowej części bez obrzeży, a na czterech – całej. Niektórzy twierdzą, że niezależnie od liczby przeciwników, gra się zawsze równie dobrze. Nie jest to prawdą, bo niestety są trochę lepsze i gorsze lokalizacje startowe. Osobiście najbardziej Myrmes podchodzi mi jako dwuosobówka.

Po pierwsze, jest wtedy najkrótsza i trwa ok. godzinę (aby oszacować czas partii, liczbę graczy mnożymy przez pół godziny). Po drugie, mamy najwięcej kontroli nad tym, co dzieje się na łące. A ponieważ ta jest mała, o każdy heks z kamieniem i drewnem toczy się zacięty bój. Przy czterech graczach trudniej planować ruchy, bo istnieje spore ryzyko, że nim przyjdzie nasza kolej, ktoś pokrzyżuje, celowo bądź nie, nasze szyki. Wtedy trzeba na szybko wymyślać nowy plan, co z kolei sprzyja znacznemu przedłużaniu się tur. Jeśli gramy z przeciwnikami lubiącymi dużo móżdży, gra traci na dynamizmie i zaczyna się nudzić. Wtedy można śmiało odejść od stołu i iść zrobić sobie herbatę/zapalić papierosa/zobaczyć, w co grają ludzie przy innych stołach. Choć znacznik pierwszego gracza co turę zmienia właściciela, przy agresywnej grze osób znających Myrmes, ostatni ma naprawdę mocno pod górkę.

Jak u Knizii

Gdy grałem w Myrmes pierwszy raz, osoba tłumacząca zasady nie zająknęła się ani słowem o otocze fabularnej. I dobrze. Gdy później dowiedziałem się, że koncentruje się ona wokół walki różnych kolonii mrówek o dominację w królestwie Myrmes, byłem wręcz zszokowany. Ta pseudo-fabułka, której wymyślenie musiało zająć gdzieś z 10 sekund, ma się nijak do rozgrywki i mechaniki. Więcej klimatu mamy już nawet w suchych jak pieprz grach Reiner Knizia. Zastrzeżeń, z jednym wyjątkiem, nie można mieć do oprawy gry. Małe, ale wiernie odwzorowane plastikowe mróweczki, ładna, przyciągająca oko kolorowa plansza, graficznie dopieszczone kafle; wszystkie komponenty dobrej jakości. Trudno jednak przemilczeć bezmyślność wydawcy, który zrobił znacznik pierwszego gracza wielkości i kształtu wykładanych na planszę żetonów owadów. Niby drobiazg, ale denerwujący, bo z reguły ten potrzebny znacznik z rozpędu wyłoży się gdzieś na plansze.

Myrmes budzi we mnie skrajne uczucia, ale mam świadomość, że odbiór gry zależy od osobistych preferencji. Choć po blisko 10 partiach wciąż nie wiem, czy ją zachowam, obiektywnie patrząc, ta oczekiwana nowość od wydawnictwa Ystari Games to jeden z najlepszych tytułów ostatnich targów w Essen. A ponieważ zadebiutowało tam kilkaset gier, Myrmes nie wypada oceniać źle. Gra z pewnością ma potencjał, tylko po prostu nie jest dla każdego.

Uwaga na źle wydrukowane kafle!

gorąco polecam odwiedzić stronę gry na BGG i przejrzeć dział files. Znajdziecie tam m.in. dość pomocny skrót zasad. O ile instrukcja jest nieźle napisana, w grze jest kilka kruczków, o których trzeba pamiętać, a wątpliwości w pierwszych partiach pojawią się nie raz. Można tam jeszcze znaleźć i wydrukować naklejki na woreczki do sortowania komponentów (jest ich całkiem sporo) oraz heksowe obrysy planszy do wycięcia. Przy mniejszej liczbie graczy wyeliminujecie w ten sposób zdarzający się czasem błąd nielegalnego położenia feromona poza granicą zmniejszonej łąki. I co najważniejsze, są tam również kolorowe naklejki na część źle wydrukowanych kafli farm myszyc oraz oczyszczalni. Ponoć można je odesłać, a wydawca przysła poprawione. Równie dobrze nadadzą się naklejki z BGG. Lub jeszcze prościej, podczas rozgrywki pamiętajcie, że dobrze oznaczony kafel produkuje inny surowiec niż ten, za który go kupiliśmy.



7/10



Typ gry: strategiczna, eurogra
Złożoność: średnio skomplikowana
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (13+)
Czas gry: 60-150 minut
Wydawca: Ystari Games
Autor: Yoann Levet
Cena: 140 zł
Edycja: angielska, instrukcja PL

Plusy: niezależna językowo, pewna doza losowości, móżgożerna, nie wybacza błędów, pasjansowa albo pełna negatywnej interakcji

Minusy: pewna doza losowości, móżgożerna, nie wybacza błędów, pasjansowa albo pełna negatywnej interakcji

Skalowalność: 2-4 bardzo dobrze

Profil gry na boardgamegeek.com



W parku miniatur
FOT. JEFFREY ALLERS



DOMINIKA GORGOSZ

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

Wunderland

Cały świat w jednym miejscu

Odwiedzając Hamburg, a dokładnie jego część Speicherstadt, możemy nie tylko zobaczyć największy na świecie kompleks powiązanych ze sobą magazynów, ale również odbyć podróż po świecie. Nie trzeba na to poświęcać 80 dni, wystarczy zarezerwować sobie jedno popołudnie. Tam bowiem znajduje się największa na świecie miniaturowa kolejka: Miniatur Wunderland. Park ten rozpościera się na powierzchni 1300 m² i stale się powiększa. Na torach o długości 13 kilometrów jeździ 930 miniaturowych pociągów. Możemy tam podziwiać nie tylko różne obszary geograficzne: od Skandynawii po USA, od wybrzeża po góry, ale również przeżyć kilka zachodów i wschodów słońca.

Atrakcją jest też m.in. utworzone tam miniaturowe miasteczko Knuffingen, w którym zlokalizowano sieć dróg, po których jeździ ponad 100 pojazdów, m.in. samochody i wozy strażackie. Mieszka tam sześć tysięcy „osób” i to właśnie im będziemy towarzyszyć w trakcie naszej rozgrywki. Z Knuffingen wyruszamy w podróż po krainie, docierając do różnych celów i zbierając widokówki. Przy tym staramy się podróżować ekonomicznie, czyli korzystając z podwiezienia przez innych graczy. Wszystko po to, by jak najszybciej zrealizować zadania, jakie otrzymaliśmy.

W grze wydanej przez Pegasus Spiele podróżujemy naszymi pionkami po dużej składanej planszy. Zaznaczone są na niej 52 cele naszej podróży (połączone siecią torów) oraz pola, w których możemy zbierać widokówki. Wszyscy gracze wyruszają z miasta Knuffingen - tam też ustawiamy pionki. Każdy z graczy otrzymuje po 2 karty z zadaniami do wykonania (czyli miejscami, do których musimy wysłać nasze pionki). Po zrealizowaniu zadania otrzymujemy nową kartę.

W naszym ruchu możemy przesunąć dowolną liczbę pionków naszego koloru o 1 lub 2 pola. Pionki muszą wyruszyć z tego samego miejsca i zakończyć podróż na tym samym polu (nikt nie może odłączyć się od grupy). Nasi przeciwnicy, o ile stoją na tym samym polu wyjściowym co my, mogą wysłać z nami, na to samo pole docelowe, dowolną ilość swoich pionków. Dzięki temu mają

dotatkowy ruch i mogą mieć krótszą drogę do pokonania. Nie nudzimy się więc, czekając na swój ruch, tylko cały czas musimy być zaangażowani w grę.

Przed, jak i po ruchu, gracz, którego jest kolej może zrealizować kartę z celami podróży lub zabrać widokówkę. Zadanie z karty jest zrealizowane, gdy w zaznaczonych miejscach w tym samym czasie znajdują się nasze pionki. Karty mają od dwóch do czterech celów, za których zrealizowanie możemy dostać od 15 do 25 punktów. Po sprawdzeniu poprawności realizacji celów nasze pionki wracają do miasta startowego. Widokówki natomiast zbieramy, stawiając nasz pionek na specjalnie oznaczonym polu. Jeden pionek otrzymuje jedną widokówkę. Po zabraniu pocztówki, nasz żeton wraca na pole Knuffingen. Jednorazowo możemy maksymalnie otrzymać tyle pocztówek, ile znaczników znajduje się w tym miejscu i ile odeślemy na start. Widokówki punktują dopiero na koniec gry. Im więcej mamy kartek z różnych obszarów, tym więcej punktów możemy otrzymać.

Gra kończy się w momencie zrealizowania przez jednego z graczy piątej karty z celami podróży lub gdy ktoś zebrał widokówki ze wszystkich 7 obszarów. W tym przypadku każdy gracz ma jeszcze możliwość zrealizowania karty z celami lub zabrania



Startujemy!

FOT. DANIEL DANZER

widokówek, pod warunkiem, że jego pionki znajdują się na odpowiednich polach. Grę wygrywa osoba, która zebrała najwięcej punktów.

Rozkładając Wunderland przed graczami okazjonalnymi, większość z nich była pod wrażeniem wielkiej planszy oraz ładnej grafiki. Na początku pojawiały się obawy w stylu: „czy dam radę?”, jednak po prezentacji zasad i po kilku minutach rozgrywki wszystko stało się jasne. Zasady są proste, a instrukcja w przystępny sposób wyjaśnia wszystkie wątpliwości. Są w niej opisane przykładowe sytuacje, jest kilka rysunków, a na marginesach jest streszczenie zasad. Warto wspomnieć o tym, że mamy do wyboru instrukcję w siedmiu językach (w tym również w polskim). Na elementach nie ma żadnych napisów, tak więc gra jest niezależna językowo.

Co do jakości wykonania nie mam większych zarzutów. Plansza jest gruba i pomimo transportu jej bez pudełka, do większych zarysowań nie doszło. Cele podróży i miejsca, w których zbiera się widokówki są duże i dobrze oznaczone. Utrudnieniem (ale sprawia to, że gra jest bardziej urozmaicona) jest fakt, że poszczególne cele są rozrzucone na planszy (np. obok pola z numerem „1” jest pole z numerem „3” oraz „38”). Karty są



Wyścig po punkty

FOT. DANIEL DANZER

z dobrego materiału i też szybko się nie zużywają, nie wyginają się itp. Punkty zaznaczamy za pomocą znaczników w kształcie lokomotyw, co przypomina nam, że podróżujemy po krainie kolejką. Warto dodać, że wszystkie zdjęcia wykorzystane w tej grze zostały wykonane właśnie w parku miniatur.

Gdy pierwszy raz zobaczyłam zdjęcia tej gry, bardzo spodobała mi się grafika i drewniane kolejki. Gdy zaczęłam czytać, że gra jest zainspirowana znanym w Niemczech miejscem turystycznym, obawiałam się, czy nie będzie to powielenie jakiegoś znanego już schematu (jak to się nieraz dzieje w przypadku podobnych tytułów). Wprawdzie przypomina Wsiąść do pociągu, ale gra się bardzo przyjemnie i nawet osoby grające już w nowoczesne planszówki nie mówiły: „ale to już było”. Wszyscy, z którymi grałam szybko załapali, o co chodzi. Z tym tytułem poradziły sobie zarówno dzieci, jak i osoby starsze. Wydawnictwo Pegasus Spiele wykonało naprawdę świetną robotę i wydało dobry produkt promocyjny dla Miniatur Wunderland. Zadbano nawet o takie detale jak wykorzystanie autentycznych zdjęć z parku w Hamburgu. Grę można zakupić zarówno na miejscu w parku,

Zainteresowanym (i znającym niemiecki) polecam **wywiad** z autorem gry.

O atrakcji turystycznej jaką jest Miniatur Wunderland można przeczytać na **stronie** parku.

jak i w sklepie online (<https://shop.miniatur-wunderland.de/>). Park odwiedza rocznie milion osób i jeśli przynajmniej część z nich zobaczy tę grę, to jest to z pewnością spory sukces dla Pegasus. Gra też dobrze spełnia swoją rolę produktu promującego tę atrakcję turystyczną. U mnie Wunderland rozbudził chęć zwiedzenia tego parku.

Jeżeli chodzi o porównanie do gry Wsiąść do pociągu, to jest to tytuł znacznie prostszy i łatwiejszy. Mamy też mniejszą ilość elementów. Jeśli komuś znudził się ten pierwszy tytuł i szuka czegoś bardziej wymagającego, to w przypadku Wunderland się rozczaruje. Dla osób rozpoczynających jednak przygodę z nowoczesnymi planszówkami może to być bardzo dobry wybór. Gra sprawdziła się w różnych grupach wiekowych i przy różnej liczbie graczy. Sama chętnie sięgam po Wunderland nawet dla rozgrywek dwuosobych. Dzięki możliwości wykorzystania ruchów przeciwnika czasami bardzo szybko można zrealizować pięć kart z zadaniami. Gra nie dłuży się, wręcz przeciwnie, czasami zdarzało się, że kończyliśmy w 30 minut. Pozostawał niedosyt i nierzadko graliśmy jeszcze raz.

8/10



*Typ gry: rodzinna
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (8+)
Czas rozgrywki: 30-45 minut
Wydawca: Pegasus Spiele
Autor: Dirk Hillebrecht
Cena: 120 zł
Edycja: międzynarodowa*

Plusy: instrukcja w kilku językach, staranne wykonanie, dopracowanie szczegółów w postaci zdjęć wykonanych w parku, proste zasady, gra idealna do wciągania nowych osób, dobry rodzinny tytuł, szybka rozgrywka, nie ma przestojów, dzięki możliwości wykorzystania ruchów przeciwnika

Minusy: poszczególne pola docelowe są rozrzucone, dlatego na początku trochę czasu zajmuje nam poszukiwanie poszczególnych miejsc, plansza jest naprawdę sporych rozmiarów, pudełko spokojnie mogłoby być mniejsze.

Skalowalność: 2 – dobrze; 3-4 – bardzo dobrze

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry



Grę udostępnia:



Belfort

Solidna mechanika to nie wszystko

Około 1678 roku rozpoczęła się budowa pentagonalnej cytadeli Belfort we Francji i wzmacnianie już istniejących konstrukcji. Źródła wspominają jedynie kto dostał zlecenie rozbudowy, ale poszczególni budowniczy nie są wspomniani. Wiem dlaczego – historycy boją się przyznać, że to dzieło krasnoludów, elfów i gnomów. No i twoje.

Początkowy zachwył

Sprawa nie jest łatwa, chcesz zdobyć klucz do miasta, być sławnym, poczuć smak zwycięstwa i złoto w sakwie, być zasypywanym intratnymi zamówieniami na kolejne budowle. Niestety, taką szansę dostali też inni architekci. Boisz się, że będą ci dyszeć w kark, ich pot będzie rozkładał się bardziej niż twój, a fetor utrudni ci myślenie. Boisz się? A bój się! Zobaczysz, że strach jest tylko przy pierwszej rozgrywce.

Belfort to eurogra zaprojektowana przez 2 debiutantów, tak solidnie zaprojektowana, że zyskała dość wysoką pozycję w rankingu BGG, mnóstwo pochlebnych głosów i wysokich not. Też muszę przyznać, że pierwsze partie wzbudzały we mnie podobną euforię, świetna gra - myślałam. To nic, że klimatu w niej nie ma, że na siłę wciśnięto krasnoludy, elfy i gnomy. Klimatu nawet nie buduje humorystycznie i rewelacyjnie napisana (i przetłumaczona) instrukcja, ani świetna oprawa graficzna czy pudełko wypełnione po brzegi solidnymi drewnianymi i tekturowymi elementami. Na siłę przyklejona tematyka jest częstym zjawiskiem w grach typu euro, czasem jednak autorzy przesadzają. Wystarczy tu wspomnieć kocia historię z Felinii Schachta, gdyby nie ona, gra pewnie zyskałaby większą rzeszę fanów. Choć Belfort w taką skrajność nie wpadł, to jednak ludzcy bohaterowie bardziej by pasowali.

Mechanika

Poza wpadką tematyczną, przynajmniej z mojego punktu widzenia, gra jest naprawdę bardzo dobrze zaprojektowana. Wszystko ma swoje miejsce – na planszy głównej, planszach graczy, kalendarza czy zasobów. Te elementy wspierają mechanikę, która jest również bardzo dobrze przemyślana. Nie ma w niej zbędnych elementów, wszystko bardzo dobrze funkcjonuje, mechanika oparta na area control (zarządzaniu obszarem i punktowaniu za przewagi) współgra z worker placement (wysyłanie robotników po surowce). Elementy mechaniki tworzą logiczną całość,

a same zasady są zaskakująco proste i oczywiste.

Celem gry jest zdobycie przewag w dzielnicach miasta Belfort i przewagi w liczbie posiadanych robotników. Podliczanie odbywa się 3 razy w ciągu 7 rund, a punktami nagradzani są: za dzielnice – 2, 3 pierwszych graczy; za robotników – 2 pierwszych graczy. W trakcie 3 z 5 faz każdej rundy gracze wykonują akcje, przybliżające ich do zwycięstwa. Pierwszą ważną fazą jest Rozmieszczanie, w której na zmianę rozstawia się robotników na polach akcji: w gildiach, na kartach budynków, w obozie króla, pośredniaku czy też na obszarach surowców. Nie wszędzie można wystać swoich robotników, bo albo mamy ich za mało, albo nie mamy czym zapłacić za gildie, albo już nie ma dla nas miejsca, bo nie powalczyliśmy o dobrą pozycję w kolejności grania. Brak miejsca i możliwości nie oznacza przegranej – nieużyte pionki robotników umieszcza się na polach surowców, z których czerpie się materiały konieczne do wykupu kart budynków lub gildii. To, co zostanie wybrane w tej fazie, odczuwalne będzie na dalszych etapach rundy, a nie całej gry. W grze niestety nie działają długoterminowe strategie, bo często reaguje się po prostu na działania przeciwników, szczególnie przy 4-5 graczach, gdy robi się ciasno na planszy.

Drugą istotną fazą jest Zbieranie. Pozyskiwanie surowców typu: drewno, kamień, metal, złoto jest sprawą oczywistą dla mechaniki typu worker placement. Sposób zdobywania surowców jest bardzo prosty – każdemu surowcowi przypisany jest odpowiedni typ robotników i to od gracza zależy jakich i ilu pośle w dany obszar wydobywania. Warto również zainwestować, poprzez karty budynków Ogrrody i Piwiarnia, w mistrzów – dają oni sporo korzyści przy pozyskiwaniu surowców. W tej fazie można również zatrudnić dodatkowego robotnika, co wcale nie jest takie proste – liczba pól werbunku jest bardzo ograniczona i niewielu graczy w danej rundzie ma szansę kogoś nowego zatrudnić. Tu już mocno odczuwa się kolejność grania i interakcję, którą ustala się w obozie króla. W grze 4-, 5-osobowej nie trzeba być na pierwszej pozycji, by mieć większe korzyści od pozostałych graczy.



AGNIESZKA WEIDEMANN

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



Odpowiednio 2. lub 3. pozycja jest wystarczająca. Sielanka zbieractwa, zatrudniania i przepychanek o kolejność kończy się w momencie konieczności zapłacenia podatków. Owszem, najpierw gracze dostają złoto za wybudowane budynki, chwilę później wykładają z sakiew złoto na podatki. Tym wyższe, im więcej punktów się posiada. Złoto jest więc bardzo cenne, a za jego brak ponosi się konsekwencje.

Wynikową z powyższych jest faza Akcje. W kolejności ustalonej w obozie króla dany gracz wykonuje wszystkie akcje, które chce. Może wznosić budynki, mury miejskie, budować gildie, aktywować robotników wysłanych do pracy, zatrudnić gнома, pohandlować w faktorii handlowej, bądź zakupić karty budynków. Wszystko ma jednak swoją cenę, więc nie na wszystko można sobie pozwolić, ale inwestycje są konieczne. Koszty wznoszenia 10 rodzajów budynków są różne i opierają się na surowcach (drewno, kamień, metal), a korzyści z nich płynące są jednorazowe lub raz na rundę np.: pozwalają na wymianę kart, dają złoto, metal, darmowego gнома lub robotnika, dodatkowy handelek w faktorii. Losowość budynków nie jest uciążliwa, gracz ma kilka możliwości manewrowania tymi kartami. Sam też decyduje, co i kiedy postawi, a wybór na początek jest oczywisty – to, co daje większe korzyści. Osobiście lubię najpierw nabierać surowce,

nie pchać się w inwestycje (by przez chwilę uniknąć wysokich podatków), a później zaszać z maksymalnie 5 budynkami (tyle można mieć na ręce). Surowce można również wymienić raz na rundę w faktorii handlowej, trzeba też pomyśleć o zatrudnieniu gнома, który daje wiele korzyści w budynkach już przez nas zbudowanych. W tej fazie czerpie się również korzyści z robotników rozstawionych na polach akcji budynków i gildii.

Gildie

Ciekawym elementem mechaniki są gildie. Dobierane są przed grą w zależności od wariantu z 3 rodzajów gildii: podstawowej, surowców i interakcyjnej. Koszt każdej jest jednakowy, a ich budowanie to konieczność, bo znacznie pomagają w trakcie gry. Gildia surowców daje graczowi różne ilości surowców; gildia podstawowa sprzyja budowaniu, handlowaniu w faktorii, zdobywaniu dodatkowych robotników; gildia interakcyjna wprowadza negatywną interakcję poprzez kradzież 1 lub 3 przeciwnikom surowców lub kart budynków, pozwala też zrobić zamieszanie na planszy, czyli poprzestawiać znaczniki wybudowanych obiektów. Ta ostatni gildia trochę ożywia rozgrywkę.

Ostateczne wnioski

Brakuje mi w tej grze przede wszystkim napięcia. W żadnej partii nie czułam presji otoczenia, nie było walki o surowce (nie są limitowane) ani specjalnie o budynki, nawet przy 5 graczach, gdzie na planszy jest naprawdę ciasno. Stała liczba możliwych do zatrudnienia własnych pracowników też nie wzbudza emocji. Jest to bardzo spokojna gra, za spokojna. Jedyne odczuwalne miejsce walki to pośredniak, bo ograniczony do niego dostęp daje się we znaki wszystkim. W grze nie ma trudnych sytuacji, nie zapędzi się nikogo w kozi róg własnym działaniem, ani siebie złym zarządzaniem. Po prostu jakkolwiek będzie się grało, i tak zdobędzie się punkty, nie ma z nich wielkiej satysfakcji. Belfort jest zlepkiem kilku znanych mechanizmów, precyzyjnie poskładanym, ale bez emocji. Podoba się wielu ludziom, szczególnie tym, którzy mają spore doświadczenie z grami, ale do bardzo ciężkich gier jeszcze się nie nadają. Ja niestety po kilkunastu partiach nie czuję już chęci powrotu do planszy. Do tego, niespecjalnie wciągnął mnie wariant dla 2 graczy, jest poprawny, ale jeszcze mniej emocjonujący. Zaś gra w pełnym składzie wydłuża się i denerwuje ciągłe przeliczanie budynków w danej dzielnicy. Solidna mechanika to nie wszystko. Trzeba jeszcze coś począć z nudą przy planszy.

7/10



Typ gry: strategiczna, eurogra
Złożoność gry: średnia
Liczba (wiek) graczy: 2-5 (12+)
Czas gry: 90-120 minut
Wydawca: Lacerta
Autor: Jay Cormier, Sen-Foong Lim
Cena: ok. 130 zł
Edycja: polska

Plusy: wykonanie, solidna eurogra, proste reguły

Minusy: słabszy wariant 2-osobowy, wydłużony czas rozgrywki przy 5 graczach, zlepek znanych mechanizmów, mało wyborów, potrafi nużyć

Skalowalność: 2 - średnio, 3-4 - bardzo dobrze, 5 - dobrze, ale długo

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry





ROZMAWIAJĄ SEBASTIAN SZCZEPANIAK I WOJCIECH SIEROŃ

Monotonia to wróg człowieka – przekonują specjaliści zajmujący się naszym zdrowiem. W przypadku gier planszowych nie jest aż tak groźna, ale zawsze dobrze z nią walczyć. Dlatego tym razem zamiast klasycznej recenzji, dwóch autorów podzieliło się swoimi przemyśleniami na temat jednej gry, która zadebiutowała od razu pod dwoma postaciami – jako planszówka i jej elektroniczna konwersja.



Podwójna i zwykła pagoda do zaznaczania obszarów graczy

FOT. HENK ROLLEMAN

Qin

Nowy Knizia na dwa głosy

Sebastian: Przyznam szczerze, że osobiście nie czekałem na Qin. Dr Knizia zrobił ostatnimi czasy zbyt wiele przeciętnych gier, by po tej spodziewać się czegoś więcej. Dla mnie była to po prostu jedna z wielu premier poprzednich targów Essen. Ale z tego co wiem, Ty Wojtku, nie mogłeś się doczekać tej gry. Dlaczego?

Wojciech: Gry dobrego Doktora trafiają w mój planszówkowy gust. Są zwykle świetnie przemyślane od strony matematycznej. Każdy ruch ma znaczenie, od myślenia czasem aż huczy w głowie. A do tego bardzo często są one bardzo oryginalne od strony mechanicznej. Kilkanaście tytułów mam w swojej ludotece i są to gry dające mi, i moim współgraczom, bardzo dużo radości.

Qin zainteresował mnie jako połączenie, jak wynikało z zapowiedzi, elementów mechaniki znanych gier Geniusz oraz Tygrys i Eufrat. To bardzo cenione przeze mnie pozycje, stąd oczekiwanie na nową grę.

Qin jest jednym z pionierskich projektów wydania gry w jej tradycyjnej, planszowej wersji i równocześnie – a nie jako późniejsza implementacja – w postaci elektronicznej. Jak oceniasz ten trend?

Sebastian: Faktycznie, o tej grze było głośno, ponieważ równocześnie z jej planszową premierą w Essen zadebiutowała e-wersja na iPada. To bardzo pozytywne, że twórcy i wydawcy gier przekonali się wreszcie do elektronicznych implementacji, których jest już na rynku całkiem sporo. Niektóre, jak np. Small World czy Neuroshima Hex są tak wiernymi i doskonałymi implementacjami, że można o nich powiedzieć „planszówka na elektronicznym stole do gry”. Ale zanim powiem coś więcej o e-Qin, może podzielisz się ze mną swoimi wrażeniami na temat rozgrywki?

Wojciech: Znając wcześniej Geniusza, nie miałem żadnych problemów, by rozpocząć grę. Zresztą, trzeba to podkreślić, że zasady są wyjątkowo jasno i zwięźle wyłożone.

Gracze wykładają prostokątne, dwukolorowe kafle łącząc je z już umieszczonymi na mapie. Jeśli utworzą obszar z dwóch kwadratów (a jednokolorowy kafel tak właśnie wygląda), to mają prawo wyłożenia swojej pagody na oznaczenie tej prowincji. Tworząc obszar z 5 i więcej pól gracz ustanawia główną prowincję (księstwo) oznaczoną podwójną pagodą, a dodatkowo zabezpiecza się przed jej utratą. Łącząc dwa obszary tego samego koloru należy rozstrzygnąć przewagę i usunąć pagodę z mniejszej prowincji. Jeśli nasz obszar przyłączy się do wioski, to ją również możemy oznaczyć pagodą. Walka o wioski rozstrzygana jest przez zliczenie pagód na przyległych obszarach.

Korzystając z możliwości elektronicznego wydania, zachęcamy do zapoznania się z instrukcją, która dostępna jest [tutaj](#).

Ja nie znalazłem żadnej wątpliwej reguły. Pierwsze obawy wynikały z ograniczeń. Trzy kolory to o połowę mniej niż w Geniuszu, a kwadratowe pola dają mniej swobody od heksów. No i zapas kafli do dyspozycji jest mniejszy. Okazuje się jednak, że dynamizuje to rozgrywkę, bo niemal zawsze od razu widać co można z tymi trzema kafkami osiągnąć.

Sebastian: Mam podobne odczucia – robiąc notatki na temat gry, zapisałem, że to „taki Geniusz 2, ale łatwiejszy”. Zasad jest tu faktycznie niewiele, a w e-wersji krótki tutorial wyłuszcza wszystko tak sprawnie, że po kilku chwilach prezentacji dziwiłem się: „To już koniec?”. Inna sprawa, że twórcy e-wersji poszli trochę na łatwisnę – nie przygotowali wyciągu z zasad, co jest standardem w e-grach, ale zamieścili całą, czterostronicową instrukcję. Natomiast wracając do samego Qin, nie uważam wspomnianego przez Ciebie uproszczenia za minus.

Wojciech: Tak, z punktu widzenia graczy rodzinnych to bardzo dobrze, bo nie pojawia się efekt znużenia typu „No kiedy wreszcie mój ruch?!”. Jednak osoby znające inne gry dobrego Doktora poczują pewne rozczarowanie. Oczywiście decyzje to raczej objaw mniejszych możliwości działania. Bo cóż można wielkiego zrobić? Pierwsze partie, zapoznawcze, kończyły się wyraźną przewagą punktową. W kolejnych, a zwłaszcza wieloosobowych, wygrana to często jeden ruch. Mam wrażenie, że skupieni gracze właśnie o jedną pagodę będą rozstrzygać swe rozgrywki... A to wynikać będzie czasem z pechowego braku potrzebnego kafała, najczęściej tego najcenniejszego – podwójnego.

Sebastian: U mnie z kolei pierwsze partie kończyły się wygranymi komputera, bo za bardzo skupiałem się na odbieraniu terytorium przeciwnikowi, zamiast na pozbywaniu się swoich pagód. Ale potem, gdy już zmieniłem strategię, szybko odczułem to, o czym mówisz – o wyniku decydowało czasem to, czy podszedł mi odpowiedni kafel. Jeśli ktoś nie lubi losowości w grach, może mu to przeszkadzać. Jednak z drugiej strony, nie mówimy o jakiejś wyjątkowo długiej i mózgozernej grze, w której o końcowym wyniku i tak decyduje łut szczęścia.

Skoro już jesteśmy przy kafelkach, to dodam, że w e-wersji sztuczna inteligencja przeciwników jest całkiem niezła, a komputer potrafi być wymagającym rywalem, bo... oszukuje. A mówiąc dokładniej, zna nasze kafelki i reaguje dopiero w momencie zagrożenia. W jednej z gier bardzo potrzebowałem podwójnego żółtego kafała, który pozwoliłby mi połączyć dwie prowincje i wyrzucić sporą krzywdę przeciwnikowi. Łudziłem się, że komputer nie dostrzegł tej możliwości, bo przez kilka kolejek nie blokował niewralgicznego punktu. Jednak gdy tylko dostałem potrzebny kafel, wirtualny przeciwnik w swoim ruchu od razu zablokował to pole.

W sumie e-gra oferuje aż cztery poziomy trudności, które, co ważne, są dobrze oznaczone. Dzięki temu nie grozi nam, jak w innych konwersjach, domniemywanie, czy



Qin w pełnej krasie na iPadzie...
FOT. SEBASTIAN SZCZEPANIAK



... i na planszy
FOT. HENK ROLLEMAN

gramy z komputerem na poziomie easy czy hard?

Wojciech: Dystrybucja kafli, po 12 sztuk każdego rodzaju, raczej nie wywołuje narzekań na losowość, ale jak to w takich abstrakcyjnych grach bywa, trafiają się wyjątkowe serie rozstrzygające o wyniku. Gra wymaga skupienia, błędy są raczej trudne do odrobienia. Jednak nie ma takich możliwości, jak w Tygrysie i Eufracie, gdzie dobrze przygotowana akcja mogła odwrócić losy gry. Częściej miałem wrażenie takiego powolnego przepychania się ku zwycięstwu niż wielkich zmagañ.

Sebastian: W pełni się z Tobą zgadzam, pamiętajmy jednak, że ta gra jest prostsza, mniej złożona oraz krótsza niż Tygrys i Eufrat. Tutaj wystarczy się nauczyć tak wyłożyć kafle, by nie ułatwiać życia przeciwnikowi i doprowadzać do sytuacji, że to on nie mając wyboru, umieści kafelek w sąsiedztwie wioski, którą my następnie zajmiemy.

Wojciech: Słuszne spostrzeżenie. Plansza z lwem świetnie pokazuje ten styl grania. Wielkim atutem Qin jest tempo rozgrywki. Partia dwuosobowa może trwać mniej niż dwa kwadransy, a pełna czteroosobowa, niewiele dłużej. To zachęca do rewanżu i miłego spędzenia czasu przy Qin.

Sebastian: Skoro już wywołałeś liczbę graczy, powiedz, z iloma przeciwnikami grało ci się najprzyjemniej? Wg mnie Qin sprawdza się najlepiej na dwie osoby. Przy trzech włącza się nielubiany przeze mnie tryb „bij lidera”, a przy czterech rozgrywka staje się bardzo chaotyczna. W tym ostatnim przypadku nim przyjdzie nasz ruch większość dostępnych wiosek jest już zajęta. Poza tym w takich warunkach trudno planować zagranie z jakimiś wyprzedzeniem, bo sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie. Dlatego gra wg mnie najlepiej sprawdza się jako dwuosobówka.

Wojciech: To oczywiście zależy od nastawienia. Gdy gramy relaksująco, to w większym gronie nawet łatwiej o takie uspokojenie. Gra toczy się aż do czyjś – dość przypadkowy – zwycięstwa. Oczywiście może się udać fajna partia z elementem negocjacji i zmwiania przeciw liderowi. Nie jest to jednak takie proste. W zaangażowanej ekipie możliwe jest dość bolesne doświadczenie, gdy ruch słabszego przeciwnika daje następnemu graczowi łatwe wyłożenie nawet trzech pagód w jednym ruchu. Dlatego także wolę pojedynki.

Sebastian: No i pozostaje jeszcze sprawa dwóch plansz - różniących się od siebie rozkładem wiosek i przeszkód niedostępnych dla graczy - które wymagają odmiennych stylów gry.

Wojciech: Tak, plansza - dość sporych rozmiarów - jest dwustronna. Każda ze stron wymusza inny styl grania. Plansza ptaka preferuje wzajemną walkę, zaś strona lwa to wyścig o dominację nad wioskami. Mimo, że plansza ptaka jest wskazana jako łatwiejsza, to ja dostrzegam odwrócenie tej opinii przy graczach bardziej doświadczonych.



Pastelowe kolory kafli nie sprawiają trudności z ogarnięciem planszy

FOT. HENK ROLLEMAN

7/10

PLANSZÓWKA



Typ gry: logiczna, abstrakcyjna
Złożoność: łatwa
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (8+)
Czas rozgrywki: 30 minut
Wydawca: Eggertspiele, Pegasus Spiele
Autor: Reiner Knizia
Cena: ok. 120 zł
Edycja: angielska/niemiecka

Plusy: łatwe zasady, świetna instrukcja, sympatyczna oprawa graficzna, dobra na popołudniowe granie
Minusy: o wygranej czasem decyduje los, mało możliwości dogonienia lidera

Skalowalność: im więcej graczy, tym chaotyczniej!

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry

8/10

E-GRA

Platforma: iPad, iOS 5.0

Język: Angielski

Cena: 4,5 euro

Strona gry w iTunes

Strona internetowa gry

Sebastian: Skoro już o planszy mowa, w e-wersji spodobał mi się mały drobiazg – po uruchomieniu aplikacji widzimy, jak otwiera się pudełko i z niego wyłania się plansza. W menu głównym cały czas widzimy tę górną część pudełka, co jest fajnym i klimatycznym nawiązaniem do planszówki. Ku zmartwieniu kolekcjonerów, lewy górny róg jest lekko pognieciony, można się też dopatrzeć przetarcia (śmiech).

Wojciech: Ha!, to elektroniczni nabywcy mają używkę. Graficznie gra prezentuje się bardzo sympatycznie, zróżnicowane rysunki na kafkach naśladują starożywieckie mapy. W ogóle to zapomnieliśmy chyba powiedzieć, że fabuła nawiązująca do starożytnych Chin ułatwia objaśnianie zasad. Ale jak to w grach Knizii, mogłaby być dowolnie inaczej opisana.

Sebastian: To już dla tego twórcy pewien standard. Równie dobrze fabuła zamiast jednoczenia prowincji w starożytnych Chinach, mogłaby opowiadać o kolonizacji Marsa. Natomiast co do grafiki, to e-gra jest wiernym odzwierciedleniem planszówki, co uważam za plus. Zwyczajowo już, kłopot stanowi dźwięk – jedna, raczej jednostajna melodia. Można jej trochę posłuchać, ale na dłuższą metę się nie chce. Ot, takie plumkanie w orientalnym klimacie. Choć jak tak myślę o oprawie graficznej, to miałem z nią pewien kłopot. Od intensywności kolorów kafelków, pagód i elementów planszy dostawałem czasami, zazwyczaj pod koniec gry – na wypełnionej już mapie - oczopląsu. Czy miewałeś takie problemy z planszówką? No i ciekawi mnie jeszcze, czy zdarzały się Wam podczas rozgrywki wynikające

z niedopatrzenia błędy, polegające na robieniu niedozwolonych ruchów, np. łączeniu różnych prowincji, gdy zasady na to nie pozwalały? W elektronicznej wersji o takich ruchach mowy oczywiście być nie mogło, co uważam za jej przewagę nad planszówką. To i fakt, że system zlicza za nas pola, po czym ustawia na prowincjach pagody odpowiedniego koloru.

Wojciech: Kolory kafli są pastelowe, czyli nie rażą oczu. Nawet przy pełnej planszy nie ma trudności z ogarnięciem całości. Owszem, zdarza się, że wyjątkowo rozciągnięte księstwo (jak nazwaliliśmy dla skrótów główne prowincje) trzeba uważnie analizować. Zasady nie sprawiały problemów, bo nie ma ich przecież tak wiele. Pierwsze partie z nowymi graczami to upewniające pytania o łączenie prowincji i księstw oraz zasady podboju. Ale kolejne partie przebiegały już gładko.

Sebastian: Ja dodam tylko jeszcze, że w e-wersji spodobał mi się prosty interfejs – przeciągasz kafel w odpowiednie miejsce, a następnie pojawiają się dwie strzałki do jego obracania. O pomyłce nie ma mowy, bo wybór miejsca trzeba zatwierdzić przyciskiem „done” – ładne to i eleganckie. Swoją drogą, to powiedzieliśmy już o grze tyle, że chyba powoli można ją ocenić.

Wojciech: To naprawdę świetna pozycja na rodzinne granie. Zasady są jasne, a stresu niemal nie ma. Plansza z ptakiem da więcej satysfakcji z wygranej, bo trudniej na niej o szybkie punkty za wioski. Plansza z lwem jest jak spacer po polu minowym – co ruch, to ktoś podbija wioskę i trzeba się więcej zastanawiać jak dogonić lidera. Solidna „7”, ze wskazaniem na więcej przy niedzielnej kawie. Może być także sympatycznym prezentem. Gracze znający wielkie hity Knizii mogą przy nich pozostać.

Sebastian: To ja jestem trochę hojniejszy, bo samej grze dałbym „7,5”. To zdecydowanie jeden z najlepszych tytułów Knizii w ostatnich latach – prosty, ale nie banalny, o dużej regrywalności. Idealnie określa go popularna formułka „easy to learn, hard to master”. Co do konwersji, to tutaj żadnych poważnych niedoróbek nie dostrzegłem. Za 4,5 euro możemy zagrać w Qin na elektronicznej planszy, w jaką zamienia się iPad. Obecnie gra dostępna jest tylko na to urządzenie Apple i dobrze, bo na mniejszych ekranach mogłaby stracić na czytelności. A tak, otrzymaliśmy jedną z najwierniejszych konwersji planszówek, jakie dotychczas zadebiutowały na przenośnych urządzeniach. Poza tym, oprócz lubianych przez wielu achievementów mamy tu jeszcze możliwość grania z żywymi przeciwnikami – przez Internet oraz na jednym urządzeniu. W tym drugim przypadku wszystko zostało dobrze pomyślane i nie ma możliwości, by oponent podejrzwał nasze kafelki. Dlatego, za tak udaną, grywalną i przyjazną użytkownikom konwersję, podniosę finalną ocenę do „8”. No i mam nadzieję, że niniejszy projekt odniesie wystarczający sukces, by w przyszłości więcej gier miało równocześnie swoją planszówką i elektroniczną premierę.

THE RESISTANCE

Wciel się w rolę Merlina, Lancelota, Morgany i innych rycerzy okrągłego stołu. Szukaj sojuszników i odkrywaj tożsamość zdrajców w niezwykłej grze karcianej dla 5-10 graczy.

Gracze realizują misje, lecz tylko części z nich zależy na ich powodzeniu. Pozostali to poplecznicy Mordreda. Snując swe mroczne intrygi, próbują doprowadzić do fiaska drużyny.

Spiski, blef, dedukcja i żywiołowe negocjacje czynią tę grę zupełnie niepowtarzalną, emocjonującą do ostatniej chwili.

WKRO CZ W KRAINĘ LEGEND...
I NIE UFAJ NIKOMU!

DON ESKRIDGE

Avalon

RYCERZE KROLA ARTURA



Labirynt: Wojna z terroryzmem 2001-?

| Grając w kości z Bin Ladenem



01.

02.



Stoi przede mną nadzwyczaj trudne zadanie opisania gry złożonej, pełnej subtelnych powiązań między poszczególnymi elementami. Gry, która dodatkowo zmierzyć musi się z legendą Twilight Struggle/Zimnej Wojny. Bynajmniej, nie ma w tym określeniu przesady – Zimna Wojna to najlepiej obecnie oceniana gra świata w rankingu Boardgamegeek.com i jeden ze sztandarowych przedstawicieli mechaniki card-driven. Labirynt, mniej lub bardziej słusznie, od początku postrzegany był przez społeczność jako Twilight Struggle 2. Nie sposób zatem uciec od porównywania tych produkcji. Poniższa recenzja nie będzie wyjątkiem.

Labirynt dotyka delikatnych spraw. Kiedy zaczynałem pisać ten tekst, w Algierii trwał dramat zakładników, pracowników brytyjskiego koncernu naftowego. Niektóre z postaci na kartach wciąż są aktywne, inne od niedawna nie żyją. Żetony zamachów symbolizują wydarzenia podobne do tych w **Bostonie**, **Madrycie** czy **irackich miastach**, co rusz wstrząsanych wybuchami samochodów pułapek. Labirynt to zabawa w wojnę, która wciąż trwa.

Modelu współczesnego świata zaprezentowanego w grze nie należy traktować jako prawdy objawionej. Kształtuje go amerykańskocentryczny punkt widzenia, ze wszystkimi tego konsekwencjami, choćby postrzeganiem innych podmiotów polityki międzynarodowej w manichejskiej

perspektywie „z nami albo przeciwko nam”. Jako atuty ekstremistów przedstawiono zatem Gerharda Schroedera i Jacquesa Chiraca, swego czasu sceptycznych wobec planowanej inwazji na Irak, a także telewizję Al-Jazeera, prezentującą przekaz niezależny od punktu widzenia Waszyngtonu. Wobec sieciowej, mocno zdecentralizowanej struktury współczesnego terroryzmu, trudno także mówić o „sztabie Al-Kaidy”, dowodzącym na obszarze od Filipin po Maroko, jak sugerowałaby to gra. Także warunki zwycięstwa to w pewnej mierze planszówkowe uproszczenie. Wiele uwarunkowań konfliktu przedstawiono jednak bardzo adekwatnie, choć kosztem wspomnianej złożoności. Przekonamy się na własnej skórze, jak ważny dla terrorystów jest

bezpieczny macecznik i kanały przerzutowe, jak trudno zakończyć sukcesem wojskową „operację stabilizacyjną” i w jaki sposób zamachy mogą odmienić nastroje światowej opinii publicznej, komplikując polityczną szachownicę. Natomiast wielka liczba zmiennych, nad którymi obaj gracze nie mają kontroli (np. polityka wewnętrzna państw, sprawność ich służb specjalnych i policji), zaklęta została w generator tyleż doskonały, co kontrowersyjny – sześciocennej kostkę.

Dżihad kontra McŚwiat

Na planszy przedstawiającej wycinek politycznej **mapy świata**, pokrywający się z globalnym zasięgiem Islamu, toczyć będziemy bitwę o serca i umysły



03.



01. Labirynt jest przedstawicielem mechaniki card-driven

FOT. BARTOSZ ODOROWICZ

02. Wojna z terroryzmem czy walka o ropę?

FOT. BARTOSZ ODOROWICZ

03. 65 na 120 kart ma wstępne warunki zagrania

FOT. BARD

społeczeństw w poszczególnych państwach muzułmańskich. Gra rozróżnia kraje czysto sunnickie od tych z liczną mniejszością szycką, ważna jest też zasobność i fakt posiadania złóż ropy naftowej. Jakość rządów (dobry, stabilny, niestabilny, fundamentalizm) oraz ich stosunek wobec USA (sojusznik, neutralny, wróg) to cechy kluczowe - w trakcie rozgrywki będą się nieustannie zmieniać w wyniku działań podejmowanych przez graczy.

Rolę drugoplanową (lecz wciąż istotną) odgrywają kraje niemuzułmańskie, o stałym i niezmiennym poziomie rządów. Stanowią one idealne cele zamachów terrorystycznych i posiadają wpływ na politykę USA, tworząc coś w rodzaju światowej opinii publicznej. Jeśli prezentuje ona przeciwną do amerykańskiej postawę wobec terroryzmu (zwykle łagodną wobec agresywnej), wówczas znacząco utrudnione są działania polityczne Waszyngtonu. Stany Zjednoczone dbać muszą także o prestiż (ważny modyfikator) i rozsądne szafowanie potencjałem militarnym, bo przeciążenie sił zbrojnych ograniczy liczbę dociąganych kart. Wrażliwym punktem ekstremistów jest z kolei poziom finansowania, od którego zależą ich możliwości rekrutacyjne oraz liczba kart do dyspozycji. Nowi donatorzy terroryzmu przyciągani są skutecznymi zamachami.

Gracze, zagrywając na przemian po DWIE (to różnica w stosunku do Zimnej Wojny) spośród 7-9 kart dobieranych na rękę na początku tury, manipulacjami na przedstawionych polach działań mozolnie budują podstawy swojego zwycięstwa. Pierwszeństwo zagrywania mają zawsze ekstremiści, ale za to gracz USA ostatnią kartę może każdorazowo zatrzymać na następną turę. To istotna przewaga.

Terroryzm, ze swej natury, jest asymetryczną odpowiedzią na przewagę militarną przeciwnika i mechaniką Labiryntu asymetria ta została wyraźnie ukazana. Amerykanie wygrywają, rozpowszechniając

Założone w 1990 roku kalifornijskie wydawnictwo GMT Games ma na swoim koncie kilkadziesiąt tytułów, przede wszystkim cięższych gier wojennych i politycznych, osadzonych we wszystkich epokach historycznych. GMT dzierży w tym segmencie rynku zdecydowaną palmę pierwszeństwa, a ich wszystkie hity trudno wprost wyliczyć: znakomita seria drugowojennych gier taktycznych Combat Commander, wielowątkowe Napoleonic Wars oraz Here I Stand (polityka europejska czasów reformacji), pomnikowe wręcz Paths of Glory czy Successors (wiele lat temu wydane także w Polsce nakładem wydawnictwa Gołębiewski), lżejsze gry spod znaku Command&Colors... Wierzcze mi – ominąłem co najmniej kilkanaście evergreenów i kolejne kilkadziesiąt tytułów bardzo solidnych. Swoich fanów GMT wspiera także drukowanym magazynem C3i.

Przysłowiowym strzałem w dziesiątkę okazało się wydanie w 2005 roku Twilight Struggle, gry autorstwa Anandy Gupty i Jasona Matthews, osadzonej w czasach bipolarnej rywalizacji mocarstw. Od dłuższego czasu okupuje ona pierwsze miejsce w rankingu BoardGameGeek.com, doczekała się dwóch wznowień, a także wydań w języku hiszpańskim, francuskim, niemieckim, czeskim, węgierskim, a nawet chińskim. Dzięki Bardowi mamy rodzimą wersję „Te-eSa”, czyli Zimną Wojnę. Niewątpliwie TS otworzył wielu graczy na produkty GMT, także te stricte wojenne. I dobrze, bo przecież nie samymi eurogrami człowiek żyje.

Na sukcesie TS zdaje się budować swoją pozycję osobna gałąź polityczno-wojennych gier osadzonych w historii najnowszej, opartych na dość podobnej mechanice. Tak powstała 1960: The Making of the President (autorzy: Christian Leonhard, Jason Matthews, wyd. Z-Man Games), w której gracze mogli pokierować zaciętą walką J.F.Kennedy'ego i R.M.Nixona o prezydencki fotel. W 2010 roku na rynku pojawił się Labirynt: War on Terror 2001-? autorstwa Volko Ruhnke, a dwa lata później 1989: Dawn of Freedom (aut. J.Matthews i Ted Torgerson), którego polska wersja trafi do sklepów prawdopodobnie latem br.

Wracając do pana Ruhnke, asymetryczną mechaniką Labiryntu zaanonsował on niejako serią nowych, znacznie bardziej złożonych gier określaną mianem COIN (COunter-INSurgency - przeciwpowstańcze). Istotą COINów są już nie dwie, a cztery asymetryczne frakcje, poprzez unikalne dla siebie akcje starające się realizować indywidualne warunki zwycięstwa, niekiedy zawiązując przy tym taktyczne sojusze. Serię zapoczątkował dobrze oceniany Andean Abyss, gdzie gracze stojący na czele kolumbijskich sił rządowych, narkotykowego kartelu, prawicowych bojówek i komunistycznej partyzantki walczą o wpływy, władzę i pieniądze. Już wkrótce na rynku pojawią się A Distant Plain (współczesne zmagania w Afganistanie) oraz Cuba Libre (tym razem walczyć będziemy na Kubie, w czasach Castro i Batisty). Gdzieś tam wspomina się także o grze poświęconej wojnie wietnamskiej.



Grę udostępniła:





04. Jednym z kryteriów rozróżnienia krajów jest posiadanie złóż ropy.

FOT. BARTOSZ ODOROWICZ

w odpowiedniej liczbie krajów rządy „dobre” lub usuwając całkowicie komórki terrorystów z mapy. Ich podstawowa akcja to Wojna Idei (rzut pojedynczą kostką, z modyfikatorami), zmieniająca nastawienie państw do USA i polepszająca poziom rządów. Jankeski arsenał uzupełniają (już bezkosztowe): możliwości niszczenia komórek terrorystycznych, wykrywania zamachów czy prowadzenia zakrojonych na szeroką skalę operacji militarnych, obalających fundamentalistyczne reżimy. Za przeprowadzenie wyżej wymienionych akcji Amerykanie płacą punktami operacyjnymi z kart (PO) - im mniej stabilne rządy, tym koszt działań wyższy.

Ekstremiści triumfują, wprowadzając fundamentalizm w odpowiednio bogatych państwach lub dokonując w USA zamachu bronią masowego rażenia. Powodzenie ich działań częściej zależy od rzutów kośćmi, ale za to liczba tych kości jest zwykle większa - określa ją wartość PO zagranej karty. Sukcesem jest każdy wynik mniejszy lub równy od poziomu rządu, a więc im rząd gorszy, tym szansa powodzenia rośnie. Wśród akcji do wyboru mamy: rekrutację nowych zwolenników, przemieszczanie komórek, próbę przygotowania zamachu, wreszcie Dżihad pogarszający poziom rządów aż do fundamentalizmu.

Inna wojna

Labirynt to gra w dużej mierze inna od Zimnej Wojny. Owszem, mamy podobne w założeniach card-driven'owe przeciąganie liny, ale różnice w mechanice - a przede wszystkim w tempie rozgrywki i poziomie emocji - są bardzo widoczne. Zmagania sowiecko-amerykańskie przebiegały niczym dobry, hollywoodzki film akcji: działa się dużo i efektownie, regularnie pojawiał się suspens (kulminacja napięcia). Volko Ruhnke wziął ten film na warsztat i gruntownie przemontował, w efekcie oferując rozgrywkę bardzo subtelną, tempem przypominającą raczej adaptację powieści Johna Le Carre. Brak jest kulminacji (punktowań), które skutecznie zagęszczają atmosferę i zwiększają napięcie w zimnowojennej rozgrywce, wobec czego wojna z terroryzmem przebiega względnie jednostajnie. Znacznie bardziej sytuacyjne są wydarzenia: aż 65 na 120 labiryntowych kart ma wstępne warunki zagrania, niekiedy bardzo złożone (w Zimnej Wojnie tylko 2 na 110). Zmusza to graczy do przemyślanego budowania sytuacji na planszy w oczekiwaniu na pojawienie się w grze niektórych silnych atutów. Karty oponenta na ręce nie są już tak groźne, co dla mnie jest raczej wadą. Sytuacyjność wydarzeń i jednolitość talii (brak podziału na okresy) powoduje, że zmalało też znaczenie strategicznego zarządzania liczbą kart własnych i przeciwnika, pozostałych w talii na kolejne przetasowania (ważny element ZW). Z drugiej strony Labirynt zapewnia bogatszy zestaw otwarć rozgrywki. Zresztą, w grze mamy łącznie cztery scenariusze

z odmiennymi pozycjami startowymi graczy, co dodatkowo zwiększa regrywalność.

Inicjatywa należy do ekstremistów. Są jak hydra: odciąć im jedną głowę, to wyrosną trzy kolejne - w innym miejscu. Konstrukcja ich warunków zwycięstwa sugeruje pewne kierunki działania, np. Pakistan i Indonezja (zasoby finansowe i dostęp do broni ABC), Irak i Jordania (inicjują ciekawe efekty antyamerykańskie i szachują Izrael) czy Somalia i Sudan (USA raczej nie będzie ryzykować interwencji militarnej w tych biednych krajach), ale to nie zamyka innych możliwości.

Amerykanie są z kolei bardziej reaktywni. Nieustannie pilnują przeciwnika, a wygrać próbują najczęściej poprzez zaprowadzenie rządów „dobrych” w krajach Zatoki Perskiej. Owa reaktywność USA sprawia, iż niezłe wygląda scenariusz solo, w którym poczynania ekstremistów sterowane są dość złożonym skryptem.

Poziom losowości w grze budzi pewne wątpliwości.

W Zimnej Wojnie oparte na rzutach zmiany sojuszy czy przewroty były akcjami raczej drugorzędnymi. Odwrotnie w Labiryncie - tu dodatkiem są akcje niewymagające kości. Złośliwość losu uderza mocno w Amerykanów, których Wojna Idei to pojedynczy rzut z sukcesem na 5-6. Owszem, są pewne modyfikatory, lecz po pierwsze: często oscylują wokół zera, a po drugie - cóż, za pojedynczą kostkę nie ma siły. Co ciekawe, zależność akcji ekstremistów od kości nie jest aż tak dokuczliwa. Najczęściej bowiem wykonuje się jednocześnie 2-3 rzuty, co zwiększa szansę powodzenia planowanych działań. Zresztą w niektórych przypadkach rzut nie jest w ogóle konieczny (podróż do sąsiedniego kraju, rekrutacja w państwie fundamentalistycznym lub najechanym przez USA) i warto nauczyć się przypadki te upowszechniać. Ekstremistów boli za to losowość dociągu. Odmienne od przeciwnika, nie mogą zachować żadnej karty na kolejną turę. W połączeniu z dużą sytuacyjnością wydarzeń i jednolitością talii, bardzo utrudnia to grę w wymiarze strategicznym. Czy na tyle, by cierpieć balans? Nie wydaje mi się, choć trudno to jednoznacznie stwierdzić w grze tak bogatej w losowość.

W moim prywatnym rankingu Zimna Wojna zasługuje na mocne 9/10, z rekomendacją, że właściwie każdy planszówkowiec powinien zagrać w nią choćby raz. Labirynt do powszechnego kanonu nie wejdzie - mniej efektowny i zbyt złożony. Choć osobiście wolę jego starszą... kuzynkę, doskonale rozumiem tych, którzy to Labirynt cenią wyżej, podkreślając jego asymetrię i wielowątkowość. Naprawdę trudno bowiem przesądzić, że zmiany w stosunku do ZW jakoś mu zaszkodziły. Obiektywnie, wszystko działa i gra jest dobra, choć niektórzy mogą zostać początkowo odrzućeni jej komplikacją i trudną do opanowania losowością. Z pewnością Labirynt sprawdzić powinni fani Zimnej Wojny, zwłaszcza tacy, którzy życzyliby sobie w miarę podobnej, lecz bardziej subtelnej rozgrywki.



8/10



Typ gry: polityczna, card-driven
Złożoność gry: trudna
Liczba (wiek) graczy: 1-2 (12+)
Czas rozgrywki: 120-240 minut
Wydawca: Bard
Autor: Volko Ruhnke
Cena: 160 zł
Edycja: polska

Plusy: ciekawa, złożona próba symulacji współczesnego świata, inna niż Zimna Wojna

Minusy: trochę mniej emocjonująca niż Zimna Wojna, losowość bywa trudna do opanowania

Skalowalność: 1 - średnio, 2 - dobrze

Profil gry na boardgamegeek.com
Strona internetowa gry



BARTOSZ ODOROWICZ

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



PHALANX

TERRY PRATCHETT

ŚWIAT DYSKU WIEDZMY

Świat Dysku: Wiedźmy
to rodzinna gra przygodowa,
druga pozycja
w bestsellerowym cyklu
gier ze Świata Dysku

Akcja gry toczy się w wykreowanej przez Terryego Pratchetta krainie Lancre. Gracze wcielają się w postacie młodych wiedźm, które uczą się magii podczas rozwiązywania licznych problemów, wiążących się z życiem mieszkańców Świata Dysku. Bohaterki, subtelnie łącząc głowologię, magię (no i czasem niezbędną filiżankę herbaty), będą musiały stanąć na przekór wyzwaniom - od błahych, jak choroba świnki, aż po tak poważne, jak inwazja elfów...



Ilość graczy: 1-4,
czas rozgrywki: 90 min, wiek: 12+

Zobacz więcej na facebook.com/swiatdysku

Grę kupisz na





WOJCIECH DZIWKO

Pochodzący z Holandii Oskar van Deventer to chyba najbardziej wszechstronny twórca łamigłówek na świecie, współpracujący aktywnie z praktycznie każdym liczącym się wydawcą. Różnorodność jego projektów zasługuje na szczególne uznanie, podobnie jak dorobek zrealizowanych pomysłów i zdobytych za nie nagród. Słynie z umiejętności kompletnego wyobrażenia sobie działającej łamigłówki przed jej opracowaniem. Oskar zgodził się uchylić nieco przed nami drzwi do swojej pracowni...

Holenderski mistrz łamigłówek

| Rozmowa z Oskarem van Deventerem



Oskar prezentuje swoje dzieła

FOT. ARCHIWUM OSKARA VAN DEVENTERA

Czy projektantem łamigłówek trzeba się urodzić, zostać zainspirowanym czy też wiedzę tą można nabyć w drodze formalnego wykształcenia? Wielu twórców gier i łamigłówek legitymuje się dyplomem technicznym – czy to pomaga?

Nie wiem, nie jestem biologiem ani psychologiem (śmiech). Faktycznie zainspirowała mnie książka "Creative Puzzles of the World" (Van Delft & Botermans, 1978), ale zacząłem wcześniej, w wieku 5 lat, od zabawy trójwymiarowymi klockami. Pierwszą labiryntową łamigłówkę zaprojektowałem w wieku 12 lat, później przyszedł pierwszy burr puzzle, następnie bardziej skomplikowane projekty mechaniczne. Wykształcenie techniczne odebrałem później, więc nie miało bezpośredniego wpływu. Ale tak, to pomaga, podobnie jak myślenie przestrzenne i umiejętność wizualizacji w trójwymiarze.

Jestem pod wrażeniem różnorodności Twoich projektów, od mechanicznych, przez wielozadaniowe aż po elektroniczne. Od czego zaczynasz? Czy masz jakąś ulubioną kategorię?

W łamigłówkach nie pociąga mnie ich rozwiązywanie, ale projektowanie właśnie. Finalny produkt jest dla mnie ucieleśnieniem oryginalnego pomysłu i bardzo często zależy od dostępnego dla mnie w danym momencie materiału. Sklep z artykułami biurowymi może być idealnym punktem zaopatrzenia dla początkującego projektanta łamigłówek. Moje projekty są również odbiciem dostępnej aktualnie technologii: kiedyś używałem zszywaczy, spinaczy i uchwytów do papieru, obecnie posługuję się ręcznie obrabianym plastikiem, laserowo wycinanymi materiałami i drukiem w 3D. Technologie te są być może zbyt drogie dla

produkcji masowej, świetnie jednak sprawdzają się w prototypowaniu. Moja ulubiona kategoria zmieniała się z czasem, generalnie jednak specjalizuję się w „rozmaiłościach”.

Skąd bierzesz pomysły na kolejne łamigłówki? Z życia? Przyrody? Abstrakcyjnej matematyki? Świata nauki?

Tak naprawdę to zewsząd, głównie jednak pomysły rodzą się przy okazji komunikacji z innymi ludźmi. Czasem inspiracją jest leżący w zasięgu ręki materiał. Ale nie ma reguły – na przykład kilka moich projektów zainspirowanych zostało kostką Lemarchanda z horroru Hellraiser w reżyserii Clive’a Barkera.

Jak przebiega u Ciebie proces projektowania? Używasz programów komputerowych typu CAD czy raczej szkiców ołówkiem na papierze?

Kiedyś projektowałem przy użyciu papieru i ołówka, obecnie posługuję się raczej programami Matlab, Corel Draw, Rhino i SolidWorks. Większość prototypów wycinam laserowo w 3D. Stadium papierowe odchodzi powoli w niepamięć.

Kiedy kończy się Twoja praca jako projektanta: po dostarczeniu surowego pomysłu czy też kontrolujesz projekt poprzez wszystkie stadia pośrednie aż do sklepowej półki?

Zwykle dostarczam działający prototyp i kompletny projekt w formacie CAD, co i tak jest krokiem dalej w porównaniu z innymi projektantami. Kiedyś wystarczało przedstawić papierowy model i szkice koncepcyjne, dzisiaj działający prototyp jest absolutnie niezbędny. Zwykle nie wypadam z obiegu i nadzoruję projekt na różnych etapach, jednak moją prawdziwą pasją nie jest zbieranie łamigłówek, lecz kolekcjonowanie ich prototypów.

Czasem zaprojektowanie działającego prototypu jest wyzwaniem samym w sobie, szczególnie wyobrażenie sobie jak poszczególne elementy powinny wydostawać się z wysokociśnieniowej formy. Projektowanie Oskar’s Treasure Chest okazało się prawdziwym kursem obsługi wtryskarki, w przypadku łamigłówki Equa nadal nie mogę wyjść z podziwu, że udało się ją wyprodukować, po tym zaś jak mój prototyp Chain Puzzle został poprawiony przez producenta okazało się, że nie potrafię go już ponownie rozłożyć.

Bierzesz udział w wielu konkursach na całym świecie - czy jest to praktyka przydatna dla projektanta? Pamiętasz swoją pierwszą lub najbardziej spektakularną wygraną?

W wygrywaniu konkursów pomaga... bycie projektantem (śmiech). Wymyślam łamigłówki dla zabawy i jako inspirację dla innych. Pierwszą wygraną była Japanese Hikimi Award dla niewielkiej, dwuczęściowej łamigłówki drewnianej. Najnowszą nagrodą jest rekord świata dla mojej kostki Rubika o wymiarach 17x17x17. Moja żona ma w planach zebranie wszystkich nagród z całego świata, ale może się to okazać niewykonalne, są zbyt rozrzucone. Nadal jednak największą nagrodą jest satysfakcja z zaprojektowania zwycięskiej łamigłówki.

Kilka z moich ulubionych łamigłówek zostało zaprojektowanych przez ciebie. Czy masz jakieś swoje najbardziej cenione projekty? Jaka jest Twoja definicja idealnej łamigłówki?

Dziękuję! (śmiech). Moją ulubioną łamigłówką jest zawsze ta następna, czekająca na opracowanie. A bestsellery to m. in. Oskar’s Cube oraz Gear Cube. Idealna łamigłówka? W moich oczach to ta najbardziej pożądana przez kolekcjonerów.

Największą nagrodą jest satysfakcja z zaprojektowania zwycięskiej łamigłówki.



Moją prawdziwą pasją nie jest zbieranie łamigłówek, lecz kolekcjonowanie ich prototypów.

Rekordowa kostka Rubika 17x17x17

FOT. ARCHIWUM OSKARA VAN DEVENTERA

Czy możesz uchylić rąbka tajemnicy odnośnie swoich najnowszych projektów? Czego powinniśmy oczekiwać?

Proponuję śledzić mój kanał YouTube: [Oskar’s Mechanical Puzzle](#), gdzie prezentuję łamigłówki, nad którymi obecnie pracuję. Niektóre z nich przeznaczone są dla limitowanej dystrybucji, więc jest to sposób na pokazanie projektów dla kolekcjonerów, nie pojawiających się w produkcji masowej, które stanowią również sposób na finansowanie produkcji prototypów.

Posiadam kilka Twoich projektów bazujących na idei rotacji. Czy uważasz je za trudniejsze od pozostałych? Podobno większość ludzi ma większy problem z łamigłówkami, których elementy się obracają.

Skoro o tym wspominasz... kto wie? Jednak problemem tak naprawdę jest zaprojektowanie łamigłówki o średnim poziomie trudności. Paradoksalnie, stosunkowo prostsze jest opracowanie tych naprawdę łatwych i ekstremalnie trudnych. Dobrym przykładem jest Metro wydane przez Binary Arts – założenia były idealne, jednak same zadania okazały się zbyt skomplikowane. Z mechanicznego punktu widzenia obroty jako silnik łamigłówki sprawdzają się bardzo dobrze, nie mogę jednak potwierdzić ani zaprzeczyć, aby tym samym były trudniejsze.

Łamigłówki stają się coraz popularniejsze w Polsce, wszyscy ważniejsi wydawcy są już obecni na sklepowych półkach, w przeciwieństwie jednak do gier planszowych nie doczekaliśmy się jeszcze polskiego projektanta. Jakiej rady udzieliłbyś potencjalnemu kandydatowi?

Zacznij od znalezienia dobrej, codziennej pracy, aby mieć z czego finansować swoje hobby. I spędzaj wiele czasu na projektowaniu i omawianiu swoich pomysłów z innymi.

Bardzo dziękuję za wywiad.



Łamigłówki dla kolekcjonerów

Z portfolio Oskara van Deventera

Jak w każdej dziedzinie życia również w przypadku zbieraczy łamigłówek znajdują się tacy, którzy zapłacą więcej za nietypowe, limitowane bądź szczególnie dobrze wyposażone egzemplarze. Niektórzy kierować się będą kryterium inwestycyjnym („Kiedys będzie warta majątek!”), inni docenią unikatowy design bądź materiał, niektórzy zaś wydłubią ostatnie zaskórniaki, aby po prostu zapoznać się z łamigłówką niedostępną w inny sposób.

Czy za wyjątkowość warto płacić, czy raczej jest to oznaką snobizmu? Czy droższe łamigłówki faktycznie prezentują lepszą jakość? Gdzie należy wykreślić granicę?

Wielka, większa, największa

Przy okazji wywiadu z Oskarem van Deventerem w moje ręce wpadły łamigłówki zgoła nietuzinkowe. Oskar sam przyznaje, iż jego hobby są prototypy, łamigłówki niekonwencjonalne i wydawane w krótkich seriach.

W przypadku mniej lub bardziej masowo produkowanych łamigłówek jednego możemy być pewni: wielkość pudełka będzie wprost proporcjonalna do ilości wydanej gotówki. Pytanie jednak, czy zawartość dorasta do gabarytów opakowania?

Oskar's Cube (Eureka Executive Puzzle)

Trudno znaleźć łamigłówkę bardziej pasującą do kategorii „kolekcjonerska”, od niej też zaczęła się międzynarodowa kariera Oskara. Opracowana w roku 1983, opublikowana pięć lat później w Scientific

American, po raz pierwszy wyprodukowana w niewielkim nakładzie przez Australia Crystal Line w roku 1989 – łatwo się domyślić, że to akurat wydanie osiąga zawrotne ceny na aukcjach kolekcjonerskich. Egzemplarz, który trafił w moje ręce, pochodzi już z masowej produkcji pod logo belgijskiej Eureka, na amerykańskiej licencji Bits&Pieces.

Sama łamigłówka to bardzo pomysłowy, sześcienny labirynt 3D, w którym manewrujemy trójwymiarowym krzyżakiem, rozwiązując zagadkę w każdym z wymiarów równocześnie. Koncepcja znakomita, wykonanie akceptowalne, choć ścianki są odrobinę za cienkie i lubią się odkształcać. Niestety, pewnie na skutek błędu produkcyjnego, źle oznaczono punkty końcowe, do czego doszedłem po kilkunastu minutach krążenia w kółko. Po ustaleniu poprawnej konfiguracji łamigłówka sprawia sporo przyjemności na średnim poziomie trudności, a manewrowanie w przestrzennym gąszczu to zupełnie nowe doznanie. Niesmak jednak pozostaje – przy cenie powyżej 100 PLN Eureka powinna więcej uwagi zwracać na kontrolę jakości. Choć może to tylko problem mojego egzemplarza?

Dodatkową zaletą jest na pewno wygląd – postawiona na biurku nie pozostawiła obojętnym żadnego z odwiedzających. To również jedna z największych łamigłówek mechanicznych na rynku, co przekłada się bardzo pozytywnie na łatwość manipulowania – pod tym względem jej wyjątkowość nie budzi zastrzeżeń.

Medallion (Hanayama Limited Edition)

Kolejna łamigłówka poszczycić się może równie ciekawą historią – Oskar zaprojektował ją jako prezent dla uczestników Międzynarodowej Olimpiady Matematycznej w 2011 roku. Wykonana początkowo jako laserowa wycinanka, trafiła ostatecznie do oferty Hanayamy jako wersja limitowana. Prawie dwukrotnie większe od standardowego pudełko zawiera prawdziwy skarb: ciężką, czteroelementową łamigłówkę labiryntową, wykonaną z trzech różnych rodzajów metalu. Zadanie bardzo przypomina problem postawiony w Oskar's Cube, przeniesiony jednak w płaszczyznę 2D. Ponownie rozwiązujemy symultanicznie dwa labirynty, znajdujące się po przeciwnych stronach łamigłówki, rozsuwając wraz z postęпами metalową obejmę trzymającą łamigłówkę w całości. Oczywiście jeden labirynt wpływa bezpośrednio na drugi, trzeba więc umiejętnej nawigacji prowadzącej do jednoczesnego rozwiązania.

Łamigłówka wykonana jest po prostu świetnie, mechanizm pracuje precyzyjnie, zastosowane materiały są najwyższej jakości, przyjemność z zabawy tym małym dziełem sztuki jest na pewno warta wyższej niż standardowa ceny. Jeżeli tak miałyby wyglądać limitowane edycje, kupowałbym je w ciemno.

Wersją prostszą i tańszą wydaje się być standardowy Cast L'oeuf, jednak różnica w poziomie trudności i wykonaniu skłania raczej



WOJCIECH DZIWKO

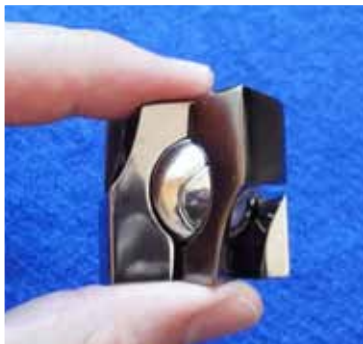
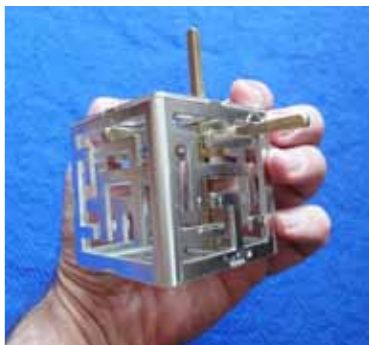
Encyklopedyczny przykład przedstawiciela homo ludens: miłośnik łamigłówek wielozadaniowych i mechanicznych, japońskich konsoli do gier, ruchomych (bądź nie) obrazków i „Hobbita”. W branży planszówkowej od czasów wycinanek ze „Świata młodych” i „Razem”.

w stronę limitowanego Medalionu, który można zresztą przy pewnej dozie samozaparciu nosić na szyi w charakterze wyrafinowanej biżuterii.

Cast Marble (standardowa złota seria)

Czy jednak konieczne trzeba inwestować w wersje specjalne, aby cieszyć się ciekawie zaprojektowaną i dobrze wykonaną łamigłówką? Teoretycznie zdarzają się wyjątki od tej reguły. Tytułowy produkt to precyzyjnie pomyślana rozkładanka ze standardowej serii Cast Puzzle Hanayamy – niby wiadomo co i jak, ale do szczęśliwego rozwiązania potrzebna jest pewna doza precyzji i cierpliwości. I choć jakość odlewu i skład stopu nie budzą zastrzeżeń, to na drodze do pełnego szczęścia stają... gabaryty łamigłówki właśnie.

Dla kogoś obdarzonego większymi dłońmi manipulowanie maciuperkim sześcianiem z zamkniętą wewnątrz kulą staje się po dłuższym czasie irytujące. Oczywiście rozłożyć się ją da, jednak aż strach pomyśleć, jaką frajdę stanowiłaby



w rozmiarze swoich większych siostrzyczek. Na wersję deluxe przyjdzie nam jednak poczekać.

Cast Disk (standardowa srebrna seria)

Aby porównanie było kompletne postanowiłem wybrać coś z przeciwnego końca skali. Cast Disk to bardzo wdzięczna łamigłówka będąca efektem kooperacji dwóch sław – Noba Yoshigahary i Oskara van Deventera. Wykonana z najtańszego stopu niby-aluminium nijak nie przystaje do jakości wykonania bardziej okazałych poprzedników. Niemniej, stanowi bardzo udaną, choć stosunkowo łatwą łamigłówkę, która dzięki krzywej zapomnienia może stanowić zabawę na niejedno deszczowe popołudnie. Sama koncepcja nie odbiega w żaden sposób od innowacyjności Medallionu czy Sześciannu, pomysł z rozkładaniem zębanych kół sprawdza się znakomicie. Dla umysłu? Tak. Dla wzroku i dotyku? Niekoniecznie. Muszą jednak

istnieć łamigłówki pokroju Cast Disk, aby rację bytu miał Cast Medalion.

Warto? Warto... chyba...

Jeżeli traktujesz łamigłówki wyłącznie jako wyzwanie intelektualne, zdarza Ci się rozwiązywać zadania wymagające tylko kartki papieru i ołówka, a po rozwiązaniu odkładasz ją na zawsze – łamigłówki kolekcjonerskie nie są dla Ciebie.

Jeżeli jednak oprócz treści cenisz jeszcze formę, obcowanie z pięknie zaprojektowanymi przedmiotami użytkowymi sprawia Ci przyjemność, a do raz rozwiązanych zagadek lubisz wracać, nie przejmuj się kosztami, są do ogarnięcia. Kupując łamigłówkowy produkt limitowany, otrzymasz najpewniej dużą, dobrze wykonaną łamigłówkę, mogącą śmiało występować w roli ozdoby półki czy biurka, co w żaden sposób nie umniejsza jej walorów intelektualnych. Jak jednak w przypadku dowolnej formy zbieractwa, również tutaj wskazany jest rozsądek i trwonienie gotówki poprzedzone internetowym wywiadem – nie wszystko złoto, co się świeci.

Dziękujemy firmie G3 za przekazanie na potrzeby artykułu łamigłówek: Oskar's Cube, Cast Marble i Cast Disk.

Podziękowania dla:



Neuroshima Hex: Sharrash

Szczury zgotują ci piekło

Polubiłem te nowe zestawy pojedynczych armii. Ich pudełka leżą w dłoni tak dobrze jak wielkie magazynki potężnej giwery Barrett M82. Zawsze łapię je małym chwytem i czuję się jak Skoper, który zaraz zrobi wielką krzywdę maszynie Molocha, albo zmieni łeb mutantu w tatar. Chwytam je i wiem, że zaraz zacznie się rozgrywka nie na żarty, rozgrywka, w której nie bierze się jeńców. Do ostatniego żetonu – bez litości.

Gramy fabułą

Nowa armia w Neuroshimie Hex składa się z mutantów zamieszkujących podziemny kompleks Sharrash oraz kanały zniszczonych wojną miast. Armia niezwykle, bystrych i przebiegłych szczurów, które rozwinęły się po nuklearnej zagładzie zapewne za sprawą promieniowania. Śmiertelnie niebezpieczne, dwunożne kreatury wchodzą w konflikt z każdym, kto zbliży się do ich siedlisk, instynkt każe im walczyć do końca. Szczur zapędzony w kąt nie podda się nigdy – o czym wie nie jeden bezoki kot.

Szczury grają twardo

Autor gry i dodatku (Michał Oracz) zadbał, aby zasady szły w parze z fabułą i wyszło to bardzo dobrze. Szczury z Sharrash mają gdzieś standardowe zasady – ich domeną są pułapki, zasadzki i ataki wyprzedzające. Mimo że ich jednostki są dosyć wolne i nieliczne, to kilka z nich aktywuje się zaraz na początku bitwy, nastręczając problemów nawet dobrze ustawionej, ekstremalnie szybkiej jednostce Borgo.

Dziura – nowy żeton podłóża – wciągnie i w końcu zabije wrogi żeton. Jednostki mogące sparaliżować pozbawiają możliwości ataku, a koniec końców sztab może wykonać podziemną roszadę z wieloma modułami i czmychnąć przed nadchodzącym niszczycielskim atakiem. Niemiłą niespodzianką są też ataki moździerzowe na tyły wroga, mogące pozbawić kluczowego wsparcia, w szczególności skuteczne przeciw jednostkom strzelającym, zasłoniętym przez walczące wręcz. Na deser zostają ładunki wybuchowe, wisienka na torcie, broń ostateczna i jednorazowa, której nie obchodzi inicjatywa przeciwnika.

Szczury grają z głową

Walcząc z Sharrash zapomnijcie o przyzwyczajeniach, bo nie macie wielkich szans. Szczury nie są głupie – proste sztuczki odbijają się przeciwnikowi czkawką. Trzeba przewidywać ich posunięcia i domyślać się, co knują. Dobrze prowadzone Sharrash potrafi narzucić własne warunki każdej wrogiej frakcji.

Gry udostępnia:



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



PIOTR HARASZCZAK

To, co najbardziej podoba mi się w Sharrash, to właśnie nowe cechy – przede wszystkim wprowadzają w rozgrywkę świeże strategie i kombosy, ale nie wyracają rozgrywki do góry nogami, jak np. Dancer. Wrażenia mam prawie wyłącznie pozytywne, trochę może brak większej liczby żetonów natychmiastowych, ale ten niedostatek wynagradzają zasady żetonów jednostek i modułów. Sharrash to jeden ze świetnych przykładów tego, jak wprowadzić do gry nowe reguły, ale nie rozbijać dobrze znanego modelu, a przy tym zapewnić rozgrywkom zdumiewającą świeżość.

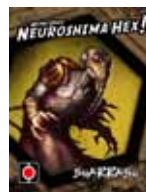
Portal gra fair

Doceniam fajne gesty wydawców i to, że słuchają fanów swoich gier – tego Portalowi nigdy nie brakowało. W Sharrash oprócz zestawu żetonów jest woreczek strunowy, w którym można wszystkie elementy bezpiecznie trzymać, kiedy opakowanie straci nieco na sztywności. Nic się z niego już nie wysypie – tego chcieliśmy, i teraz już mamy.

Autor gra jak natchniony

Michał Oracz siedzi w klimatach postapokalipsy od lat, z filmów (często klasy B i C) oraz literatury wyluskuje świetne detale, a potem wrzuca je do swoich gier spod znaku Neuroshimy. Kto widział film Rats: The Night of Terror*, wie, skąd wzięły się inteligentne zmutowane szczury z Sharrash, wie, że ten żalony film ma jedno z najlepszych zakończeń, jakie zna niskobudżetowe kino SF. Ja mam nadzieję, że świetna armia Sharrash nie jest ostatnim słowem autora, choć byłoby to doskonale zwieńczenie jego gry. Brać w ciemno – Sharrash rządzi!

10/10



Typ gry: dodatek
Złożoność gry: łatwa
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (10+)
Czas rozgrywki: 30-40 minut
Wydawca: Portal
Autor: Michał Oracz
Cena: 30 zł
Edycja: polska

Plusy: nowe zasady jednostek, dobry balans, świeżość w rozgrywce, nowe strategie i kombosy

Minusy: jak ktoś nie lubi szczurów...

Skalowalność: 2-4 bardzo dobrze

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry

* Jeśli, Drogi Czytelniku, jeszcze nie widziałeś, to nie oglądaj – ten półtoragodzinny horror postapo sprawia radość tylko twardym fanom i świrom. Półtora godziny to 3 może 4 rozgrywki w Neuroshimie Hex – taka rekomendacja, to naprawdę film klasy C z zakończeniem klasy AAA, ale nic więcej. Nie trać czasu, zagraj w Neuroshimę Hex.

MICHAŁ ORACZ

TEZEUSZ

MROCZNA ORBITA



😊 8+

🕒 45-90 min

👥 2-4

NOWE TAKTYCZNE WYZWANIE AUTORA GRY

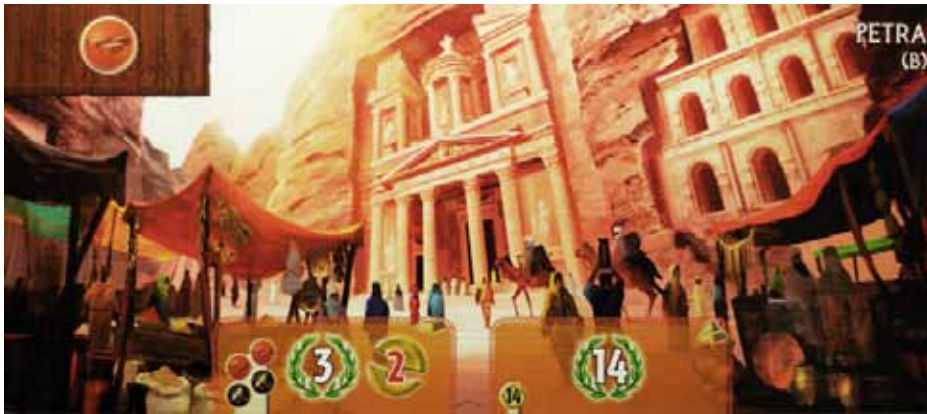
MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!



SEBASTIAN SZCZEPANIAK

7 Cudów Świata: Miasta

Zdecydowanie inna gra niż kiedyś



Jeden z nowych cudów - Petra

FOT. REPOS PRODUCTION

Wtedy po kilkunastu minutach tłumaczenia zasad, zaczęliśmy grać w siedem osób. Pół godziny później mieliśmy już podliczone punkty, a do stołu siadali kolejni chętni. Teraz osiągnięcie takiego czasu graniczyłoby z tytułowym cudem.

W teorii jest super

O ile pierwszy dodatek – liderzy wydłużył rozgrywkę do ok. 40 minut, tak miasta czas ten... potrafią nawet podwoić (gra z obydwooma dodatkami naraz). Ale nim wyjaśnię, jak do tego doszło, warto przyrzeć się zawartości pudełka recenzowanego tytułu. Znajdziemy w nim m.in. 27 kart (po dziewięć na erę) z czarnym tłem, reprezentujących tytułowe Miasta. Przed każdą epoką wtasowujemy do stosu tyle, ilu jest graczy, a we wszystkich erach zagrywamy o jedną kartę więcej niż dotychczas (siedem zamiast sześciu). W teorii karty Miast powinny wnieść sporo do rozgrywki ze względu na swoje unikalne zdolności. Szpiedzy, kopiując symbole naukowe sąsiadów, dają możliwość zwielokrotnienia punktów za rozwój tego aspektu cywilizacji. Kilka kolejnych kart nie dość, że daje nam punkty na koniec gry, to jeszcze w momencie wystawienia zmusza przeciwników do wpłaty określonej liczby monet do banku. Kto nie może wywiązać się z tego obowiązku, bierze żetony długu będące ujemnymi punktami. Natomiast karty dające żeton Dyplomacji pozwalają

uniknąć konfliktu militarnego w aktualnej erze (na czas ich rozstrzygnięcia zakłada się, że taki gracz nie siedzi przy stole, a jego sąsiedzi walczą ze sobą).

W praktyce już nie tak rewolucyjnie

Choć karty miast zauważalnie zwiększają interakcję między graczami, głównie negatywną, podczas samej rozgrywki opisane wyżej nowości nie są tak bardzo odczuwalne. Szpiedzy może i są fajni, ale zupełnie bezużyteczni, gdy sąsiedzi nie rozwijają nauki (częsty przypadek, gdy zobaczą, że my w nią inwestujemy). Karty powodujące utratę monet mogą pokrzyżować trochę plany przeciwnikom, ale raczej nie do tego stopnia, by decydować samodzielnie o finalnym wyniku. Fakt, potrafią być upierdliwe, ale w granicach rozsądku – po prostu trzeba bardziej pilnować pieniędzy i zagrywać więcej



Dobrze pamiętam, gdy jesienią 2010 roku do stołu w warszawskim klubie planszówkowym ustawiały się kolejki, by spróbować tych słynnych 7 Cudów, które okazały się hitem zakończonych kilka dni wcześniej targów w essen. Dziś, z dwoma dodatkami, poznanie gry nie poszłoby tak sprawnie.

kart przynoszących dochody. Inna sprawa, że jeden z dwóch nowych Cudów Świata – Petra, premiuje gromadzenie pieniędzy (za 14 monet daje 14 punktów). Druga nowość – Hagia Sofia – daje z kolei żetony Dyplomacji będące najbardziej udaną innowacją, jaką przyniosły karty Miast. W końcu można odpuścić wyścig zbrojeń i skupić się na rozwoju innych aspektów cywilizacji, nie będąc dostarczycielem darmowych punktów dla sąsiadów.

Ponadto, w pudełku znajdziemy jeszcze trzy nowe gildie oraz sześciu Liderów. Niby dostajemy trochę nowości, ale Liderzy wnieśli do rozgrywki o wiele więcej, zmieniając ją wyraźnie na plus. Natomiast niektóre karty Miast zamiast polepszyć grę, pogorszyły ją. Myślę tu przede wszystkim o Kontyngencji mającym aż 5 siły militarnej, który uczynił rozgrywkę mniej przewidywalną. Niby jego wyłożenie na koniec trzeciej ery może diametralnie zmienić układ sił i dać nam dodatkowe 10 punktów, ale równie dobrze, może je nam odebrać. „Czy ta karta w ogóle została wtasowana? I czy w razie czego przeciwnik ma surowce, by ją wyłożyć?” – zastanawia się każdy, kto nastawił się na podbój.

W zespole siła

„Niestety, miasta są słabe” – myślałem po kilku partiach. Ale było to jeszcze nim spróbowałem ostatniej nowości, która uratowała drugi dodatek do 7 Cudów Świata i diametralnie zmieniła końcową ocenę. Mowa o grze zespołowej. To właśnie to siedzenie w parach, pokazywanie

sobie kart, wspólnie kombinowanie, co odrzucić, co wystawić, a co przekazać partnerowi, tak znacząco wydłuża rozgrywkę (a także pojawienie się dodatkowego, ósmego gracza). Oczywiście grupa osób dobrze znających grę wyrobi się w niecałą godzinę, ale przy czterech dwuosobowych drużynach z mniej zaawansowanymi graczami, można otrzeć się nawet o półtorej godziny. W grze zespołowej partnerzy nie walczą między sobą, co jest dużym plusem (zamiast tego każdy walczy dwukrotnie z sąsiadem). Niestety wspomniane wcześniej karty powodują utratę monet działając również na naszego partnera, co znacząco zmniejsza ich skuteczność i przydatność. Nie warto bowiem krzywdzić kolegi z drużyny, bo w tym trybie sumujemy wyniki punktowe obu graczy i porównujemy z sumą pozostałych par. Co bardzo ważne, w trybie zespołowym mamy trochę większą kontrolę nad losowością otrzymanych kart, a bardziej doświadczony gracz może wspomóc radą początkującego. No i jakby nie patrzeć, knucie, spiskowanie i obmyślanie strategii jest o wiele fajniejsze, gdy można z kimś podzielić się tymi planami. Dzięki grze drużynowej przyjemność czerpana z rozgrywki jest zdecydowanie większa, a zabawa lepsza niż przy grze w pojedynkę. I dlatego drugi dodatek zasługuje na pozytywną ocenę, choć jako całokształt budzi mieszane uczucia. Powoli zaczyna być widać, że Antoine Bauza wymyśla kolejne rozszerzenia bardziej dla finansowych korzyści niż dla przyjemności. Trochę szkoda, że ta napędzana dodatkami ewolucja zmienia 7 Cudów Świata z krótkiego fillera na 20 minut,



Karty Miast

FOT. REPOS PRODUCTION

w pełnokrwistą planszówkę nawet na półtorej godziny. To jednak trochę zbyt długo jak na tak lekką grę. W tym czasie można spokojnie wyrobić się z partią czegoś o wiele bardziej mózgożernego.

7,5/10



Typ gry: karciana, dodatek
Złożoność gry: średnia
Liczba (wiek) graczy: 2-8 (10+)
Czas gry: 40-80 minut
Wydawca: Rebel.pl
Autor: Antoine Bauza
Cena: 75 zł
Edycja: polsko-angielska

Plusy: tryb gry zespołowej, nowe karty i cuda świata
Minusy: część kart miast jest dobra tylko w teorii, pierwszy dodatek był lepszy
Skalowalność: im więcej graczy, tym dłuższa rozgrywka

[Profil gry na boardgamegeek.com](https://boardgamegeek.com)

24(+) AUTORÓW

PLATFORMA BLOGOWA


ZnadPlanszy.pl
Piszemy z pasją o grach planszowych



Festiwal turlania kośćmi

FOT. DICE HATE ME

Las Vegas

Polowanie na kasę, czyli Dorn's Eleven

Ruletka, kości, karty, automaty, brzęk monet, kieliszków, zapach perfum i potu, „Koniec obstawiania!”. Czy to kasyno w wykwintnym hotelu, gdzie stukot damskich obcasów tłumią grube dywany, czy też szemrana szulernia w podrzędnej speluncie pełna przekleństw i muzyki z szafy grającej – żyłka hazardzisty może znaleźć swój przedsięwzięcie rajy w każdym miejscu i o każdym czasie.

Najobficiej znajduje go jednak w Las Vegas, mekce spragnionych wrażeń i kasy. Okey, przede wszystkim kasy. Niby wszyscy wiemy, że kasyno zawsze wygrywa, ale czy to nas powstrzyma? Najbezpieczniej jest jednak grać dla zabawy, dla satysfakcji, na zapaliki lub na punkty. I tę ostatnią możliwość dał nam Ruediger Dorn w niepozornej grze o tytule wieszczącym treść gry, gdzie z okładki spoglądają eleganccy i uśmiechnięci bywalcy jaskini hazardu wyjęci jak żywo z lat 80-tych, z klonem wiecznie żywego Elvisa na czele.

W pudełku...

znajdziemy grube wizytówki sześciu realnie istniejących kasyn, każda opatrzona jedną ścianką tradycyjnej kostki do gry, kolorowe zestawy ośmiu kości dla pięciu graczy i talię karcianych pieniędzy o dziwnych nominatach w zakresie od 10tys. \$ do 90tys. \$ (Waszyngton, który na nich widnieje, przewraca się w grobie). Trzy rodzaje rekwizytów i krótka instrukcja przedstawiająca banalne zasady tej kościanej gry mającej imitować emocje towarzyszące pobytowi w „mieście grzechu”: sprawdzi się to, czy nie sprawdzi?

Kasyna rozkładamy na stole, w kolejności narastających oczek, przy każdym losujemy pułk do zgarnięcia, czyli wkładamy karto-pieniądze do momentu, aż suma w danym

przybytku osiągnie wartość co najmniej 50 tysięcy (Waszyngton przewraca się w grobie), co najczęściej oznacza 1 – 2 karty i zaczynamy kulanko!

Bo Las Vegas to jedno wielkie kulanko

I trochę przypomina Polowanie na Robale. Zaczynamy rzutem wszystkimi ośmioma kośćmi, wybieramy jeden nominal i wszystkie kości o tym nominale kładziemy na odpowiadającym mu kasynie (np. dwie czwórki na kasyno nr 4). Gdy ponownie przyjdzie nasza kolej rzucamy tym, co nam pozostało i obstawiamy kolejne kasyno. Gwoli ścisłości, możemy dostawiać kości do wizytówek, gdzie już swoje kości mamy, jak i do tych, gdzie siedzą i maltretują jednorękiego bandytę nasi przeciwnicy. Kasyna, w których do wygrania są duże nominały są polem szczególnego zainteresowania i gracze co rusz dostawiają do nich kości, przebijając rywali. W czym? Po prostu w liczbie kostek.

Gdy wszyscy gracze pozbędą się swojej amunicji, następuje zwieńczenie skomasowanego turlanka i chodząc od kasyna do kasyna, dzielimy się kasą. I to właśnie sposób podziału stanowi o całym uroku tej gry. Po pierwsze i najważniejsze, wszelakie remisy w liczbie kostek wzajemnie się kasują. Ach, ileż w tym przebiegłości! Pozostali zaś dzielą się banknotami wedle zasady, kto ma więcej kostek ten zatrzymuje banknot



MONIKA ŻABICKA

o większej wartości (Waszyngton ciągle się przewraca), kto ma mniej kostek, zatrzymuje ten o mniejszej itd., i wszystko ładnie, pięknie, i rodem z hollywoodzkiego filmiku klasy C, gdyby w kasynach leżało po kilka banknotów, ale jak wspomniałam wcześniej, zazwyczaj jest ich co najwyżej dwa. I z tego względu walka na rozgrzane do czerwoności (zieloności, białości, niebieskości i czarności) kości bywa zacięta. Aha, i tak cztery razy zwane rundami aż do happy endu i końcowego podliczenia. A kto najbogatszy wyjeżdża Rolls Roycem... no nie, ale to taki luźny pomysł na dodatek ;)

Ale los niestety bywa przewrotny

Nie da się ukryć, że gra oparta na rzutach kośćmi jest kosmicznie losowa. Nie ma się jednak co zrywać, hulanki i swawole w Las Vegas inne być nie mogą, chyba że chcemy odegrać rolę mafioza stojącego po drugiej stronie weneckiego lustra i kasynem kierować, a nie się w nim bawić. Na razie jednak Dorn



To nie jest gra dla ludzi, którzy nienawidzą kości

FOT. MIKKO SAARI

Las Vegas to numer 8 w słynnej rodzinie Alea Box w kategorii lekko pół średniej, czyli medium; trzydziesta trzecia gra z Las Vegas w tytule i trzecia nazywająca się po prostu Las Vegas. Tak dla informacji, gier o tytule Vegas jest dokładnie 2 razy więcej.

obdarował nas lekką i emocjonującą grą, która zaskoczyła mnie przede wszystkim pokładami wesołości, jakie wywołuje! Owszem, można kręcić nosem, że nie mamy za bardzo na nic wpływu, ale mimo wszystko mamy go co najmniej tyle, ile w prawdziwym kasynie. A nawet więcej. Patrząc, ile kości zostało przeciwnikom, można z większym lub mniejszym prawdopodobieństwem obstawiać, gdzie trzeba swoją pozycję ugruntować, a gdzie można bezpiecznie spocząć z łapą na portfelu. Można, o ile rzecz jasna, wykula nam się przynajmniej cokolwiek z tego, co by nam się przydało. A na to patentu nie ma. Jeśli nienawidzicie kości, nie siadajcie do tej gry. Znienawidzicie je jeszcze bardziej, jak i współgraczy, którzy wesoło będą reagować na wasze kolejne nieudane rzuty.

Najzabawniejszy moment ma miejsce wtedy, gdy wynik ostatniej rzucanej kości w rundzie każe nam się dostawić do kasyna, gdzie w rezultacie remisujemy i odpadamy z walki o stawkę. A jeszcze zabawniej, gdy tę stawkę

w wyniku niszycielskiego remisu zbierze ktoś z marną pojedynczą kosteczką przyczajoną za plecami mocarzy. Śmieszne, prawda? Albo irytujące, zależy jak na to spojrzeć.

Jest więc też w Las Vegas odrobina king-makingu, gdy decydujemy się celowo z kimś zremisować na korzyść kogoś innego, ale jest to tylko echo ogólnego wesołego chaosu, jaki panuje przy stole przez te pół godzinki. Nowa gra niemieckiego autora to zabawka, chwilerka i w żadnym razie nie można poddać jej analizie wedle tych samych kryteriów co pełnoprawne tytuły strategiczne. Tu NIE MA ŻADNEJ strategii. Jest tylko czysty fun.

Gra, dzięki ciekawemu wariantowi (zawartemu oficjalnie w instrukcji), skaluje się dobrze. Nawet dwuosobowa wyprawa do miasta grzechu jest tego grzechu warta i ma sens, jeśli dodamy trzeci neutralny kolor, który obaj gracze wystawiają wspólnie zespół ze swoim kolorem, ale w końcowym rozliczeniu traktują jak kolor obcy, który może im zgarnąć profity sprzed nosa. Paradoksalnie, wariant ten nadaje rozgrywce pewnych cech taktycznych, gdyż doprowadzenie do remisu przeciwnika z neutralnym kolorem nie boli tak, jak zremisowanie własnym.

Jednym słowem, człowiek rzuca, pan Bóg oczka liczy

Nie od dziś wiadomo, że gry lekkie i rodzinne to nie jest mój konik. Jeśli nie muszę, to w takowe nie gram. Ale czasem zdarzy się gra, która okazuje się po prostu i w pełnym tego słowa znaczeniu - fajna. Macie ochotę na chwilę oddechu i rozluźnienie zwojów mózgowych? A może wpadła rodzinka i rozmowa przy kawie jest niezbyt zajmująca?

Fajność gry została zauważona na świecie, Las Vegas uzyskało w zeszłym roku nominacje do czterech nagród, w tym do samego Spiel des Jahres. Ale nawet, jeśli wszelkie nagrody macie w nosie, po mojemu Las Vegas to gra prosta, ale ujmująca i powinna w wymienionych wyżej momentach sprawdzić się idealnie. No bo ktoś nie kocha stukotu toczących się kości na tle kolorowych banknotów... o dziwnych nominałach... Waszyngton?



8/10

Typ gry: imprezowa, rodzinna gra kościanna

Złożoność gry: łatwa

Liczba (wiek) graczy: 2-5 (8+)

Czas rozgrywki: 30 minut

Wydawca: Alea/Ravensburger AG

Autor: Rüdiger Dorn

Cena: 80 zł, Edycja: zagraniczna

Plusy: wesoła, krótka, odprężająca i emocjonująca, jeśli jest się miłośnikiem domowego hazardu;

Minusy: bardzo losowa, gra na mniej osób bez wariantu jest bez sensu

Skalowalność: im więcej tym weselej, im mniej tym taktyczniej (z zastosowaniem wariantu neutralnego koloru)

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry

Gry udostępnia:



Zawsze twierdziłem, że z bardzo znanymi licencjami jest jak z wysokimi drzewami. Można się na nie wspiąć i jeśli się uda, to prawdopodobnie przyjdzie popodziwiać fajne widoczki. Jeśli się jednak nie powiedzie – upadek będzie bolał i rozczarowywał bardziej niż spadek z niewielkiej jabłonki. I dotyczy to wszelkich możliwych płaszczyzn: filmów na licencjach książek, książek na licencjach gier komputerowych i wreszcie licencjonowanych planszówek...

Na szczęście – w przeciwieństwie do innych gałęzi przemysłu rozrywkowego – planszówki stworzone na znanych licencjach często

prezentują najwyższy poziom i należą do klasyków gatunku. Że wspomnę jedynie o Grze o Tron czy Battlestar Galactica. Całkiem niedawno do tego zacnego grona dołączyła firma Axel, która wykupiła prawa do stworzenia planszówki opartej o grę komputerową – Heroes of Might and Magic. Trudnego zadania przeniesienia na planszę tej bardzo przecież popularnej i kultowej wręcz pozycji podjął się Polak - Marcin Tomczyk. Jest on twórcą kilku gier, z których najbardziej znaną jest jak na razie Veto: Gra Karciana.

Zadanie to – bardzo ryzykowne i obarczone ogromnymi oczekiwaniami wśród graczy – wymagało na pewno sporej odwagi zarówno autora, jak i wydawcy. Założę się, że niezwykle ciężko jest pracować, kiedy aż tyle osób czeka na końcowy rezultat. Bo przecież gra była czujnie obserwowana nie tylko przez graczy planszówkowych, ale też fanów komputerowego oryginału... A co z tego wyszło? No cóż, cytując klasyka – „wyszło jak zawsze”...

Bohater w złotej zbroi

Ale nie wyprzedzajmy faktów. Pierwsze wrażenie jest bardzo dobre. Dostajemy do ręki potężne, wypełnione po brzegi, ciężkie pudło, w którym wszelkiego rodzaju kafle, żetony, plansze i planszeczki gniotą się wzajemnie, bezskutecznie próbując złapać oddech. Niestety dla nich, a dla nas „stety” zbyt wiele powietrza w tym kartonie nie uświadcza. Drugie pozytywne zaskoczenie przychodzi wraz z wyjmowaniem kolejnych elementów ze środka. Dość grube, sporej wielkości kafle terenu, przyzwoitej jakości karty, żetony i świetne, drewniane figurki poszczególnych miast – wszystko to robi naprawdę bardzo dobre wrażenie. Strona graficzna pochodzi z szóstej części gry i jest całkiem klimatyczna, acz wielbiciele legendarnej „dwójki” czy „trójki” mogą poczuć lekki zawód. Jedyne do czego można się przyczepić, to początkowo występujące problemy z czytelnością kart, żetonów czy poszczególnych plansz. Zwyczajnie zbyt wiele różnych informacji próbowano na nich zmieścić i potrzeba nieco czasu, żeby się z tym oswoić. Generalnie jednak - oba kciuki bardzo wysoko w górę.

Bohaterowie bohaterom nierówni

Osoby, które miały wcześniej styczność z komputerową wersją gry, doskonale zapewne wiedzą jakie były i nadal są jej silne punkty. Przede wszystkim, różnorodność poszczególnych frakcji oraz wielość opcji rozbudowy należących do graczy miast. Każdy z kilku zamków dysponuje zestawem kompletnie różnych jednostek, które charakteryzują się odmiennymi statystykami i cechami specjalnymi. Każde miasto ma także kilka unikatowych budynków odróżniających je od pozostałych i determinujących nieco strategię dla danej frakcji. Kolejną istotną cechą był podział gry na część eksploracyjną, w której podróżujemy naszą armią po odkrywanej stopniowo mapie oraz część bitewną, gdzie przechodzimy na taktyczny widok pola bitwy i wydajemy rozkazy poszczególnym jednostkom.

Grając w Might and Magic na planszy, da się odczuć, że autor starał się jak najwierniej oddać klimat oraz mechanizmy znane nam z komputerowej wersji. Niestety, praktycznie każdy z najważniejszych dla pierwowzoru elementów (wymienionych wyżej) został potraktowany po macoszemu i chyba niepotrzebnie uproszczony.

Zupełnie zrezygnowano z potrzeby eksploracji pola gry. W planszowej wersji cała arena rozgrywki jest od razu odkryta przed każdym z graczy. Dzięki temu, z jednej strony możemy w większym stopniu zaplanować swoje



Może ubijemy jakiegoś potwora?

FOT. AXEL

Might & Magic Heroes: gra planszowa

Bohaterowie polegali na planszy



posunięcia, z drugiej natomiast - pozbawiono grę tak emocjonującego elementu niepewności, jaki towarzyszył nam w momencie wchodzenia na nowy, niezbadany wcześniej teren. Podobnemu uproszczeniu poddano też rozwój miasta. Każda frakcja ma niemal dokładnie taki sam zestaw budynków, różniących się jedynie wyglądem oraz jeden unikatowy budynek, pozwalający skorzystać ze specjalnej cechy rasy. No i walka. Z wiadomych względów zrezygnowano tutaj z osobnej planszy, na której toczyłyby się bitwy – strasznie wydłużyłoby to rozgrywkę. Zresztą, istnieje już gra Titan, która w bardzo wierny sposób oddaje tego typu starcia – kto chce i ma cały dzień do spędzenia nad planszą powinien się zainteresować raczej nią. W Might & Magic twórcy poszli nieco inną drogą. Walka odbywa się na specjalnym torze inicjatywy, który ustala na podstawie statystyk jednostek, która z nich atakować będzie jako pierwsza. Reszta to już tylko naprzemienne rzuty kością, wzbogacone o zagrywanie z ręki zwojów wprowadzających specjalne efekty. Rozwiązanie to niestety nie ma w sobie ani krzyku tej magii, która przyciągała nas do monitora i nie pozwalała się od niego oderwać.

Jeśli chodzi o pozostałe – mniej istotne – mechanizmy gry, to raczej nie mam jej aż tak wiele do zarzucenia, gdyż całkiem sprawnie „nadążają” za pierwowzorem. Gracze mają możliwość poprowadzenia maksymalnie trzech bohaterów. W każdej turze zagrywają jedną z kart akcji, które determinować będą ich działania. Karty zagrane od razu do nas nie wracają, więc trzeba każdorazowo dobrze zaplanować następne ruchy. Po zagranii wszystkich, następuje koniec tygodnia, ciągniemy specjalną kartę wprowadzającą negatywny efekt i zaczynamy od nowa. Dość wiernie rozwiązano też kwestię bohaterów, którzy w trakcie gry zdobywają nowe umiejętności i stają się coraz silniejsi, co z kolei przekłada się na nasze szanse w bitwach. Żeby takie bitwy wygrywać, potrzebujemy oczywiście wojska, które to budować będziemy dzięki surowcom zbieranym w kluczowych miejscach na mapie. Zdobywanie oraz utrzymanie kopalni surowców, to jeden z kluczowych elementów gry. Wybudowane jednostki (w wersji zwykłej lub elitarnej) różnią się zaś specjalnymi zdolnościami i statystykami. Niestety, nie do końca odpowiada mi fakt, że niemal każda z nich ma tyle samo punktów życia, co ma się nijak do klimatu oryginału, gdzie jedna potężna jednostka potrafiła skutecznie poradzić sobie z kilkudziesięcioma słabymi. Tutaj, mimo iż silniejsze częściej trafiają, to zginą w przypadku najmniejszej nawet rany. Chyba nieco za mocne uproszczenie... Ostatecznie rozgrywkę

Na stronie gry dostępne są dodatkowe scenariusze.

wygrwa gracz, który zdobędzie 16 punktów potęgi, jakie otrzymujemy za zdobyte artefakty oraz kontrolowanie miejsc na planszy.

Gdzie ta potęga? Gdzie magia?

Ok, pobawiłem się w porównanie wersji planszowej i komputerowej, gdzie niestety ta pierwsza niezbyt sobie radzi. Ale co jeśli potraktować ją jako normalną planszówkę? Zapomnieć na chwilę o tej całej otoczce, o licencji i może zbyt wygórowanych oczekiwaniach? Niewiele to niestety zmienia. Jest masa elementów, które strasznie drażniły mnie podczas każdej rozgrywki. Po pierwsze, spora losowość. O ile w wielu grach w ogóle mi ona nie przeszkadza, to tutaj zdawała się mieć nieco zbyt wielki wpływ na ostateczny wynik, a my nie dysponujemy dostatecznie silnymi narzędziami, żeby nad nią zapanować. Że wspomnę jedynie o losowym wyłożeniu kafli na stół, które powoduje, iż czasem zdarza się, że jeden z graczy ma od początku dużo trudniej od innych, czy też losowych bitwach, na które gracze mają bardzo ograniczony wpływ. Z tą pierwszą cechą wiąże się wyczuwalny efekt uciekającego lidera, gdzie gracz, który dzięki łatwości przeszkód, jakie gra postawiła przed nim w początkowej fazie, zdobywa sporą przewagę nad tym, który musiał mozolnie przedzierać się przed dużo trudniejsze przeszkody. Niezwykle ciężko jest później cokolwiek nadgonić. Z walką wiąże się natomiast druga z bardzo poważnych wad gry, a mianowicie potwornie nieznośny czas oczekiwania na swoją turę – szczególnie w przypadku gier trzy- i czteroosobowych. Biorąc pod uwagę, że dysponować możemy trzema bohaterami, z których każdy prawdopodobnie będzie walczył i każde z tych starć rozpatrywać będziemy osobno, rzucając kilkanaście razy kośćmi, to otrzymujemy sytuację, w której może się zdarzyć, że czekając na swoją kolej, spokojnie zdążycie zrobić sobie kawę. Tym bardziej, że tak naprawdę poza swoją turą niczego nie możemy zrobić, a jedynie biernie się przyglądać. A to tylko najważniejsze z mrowia małych niedociągnięć, z jakimi przyjdzie nam się mierzyć w trakcie gry.

Podziwiam twórców za odwagę i chęć stworzenia gry opartej o kultowego przedstawiciela komputerowej rozrywki. Szanuję za to, że naprawdę starano się tutaj oddać większość z kluczowych jej elementów na planszy. W niektórych przypadkach nawet się udało. I rzeczywiście grając da się odczuć, że gramy w Heroesy. Niestety zdecydowaną większość z istotnych cech niepotrzebnie spłycono i uproszczono, co ani nie przyczyniło się do poprawienia płynności i szybkości rozgrywki, ani polepszenia wrażeń z samej gry. Might & Magic Heroes to niestety raczej słaba planszówka, której na pewno nie polecę graczom, którzy nieco tytułów już poznali. Fani gry komputerowej mogą jednak spróbować – możliwe, że miłość do oryginału przymknie im oczy na oczywiste wady i będą się dobrze bawić...



TOMASZ GAŁKOWSKI

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



5,5/10



Typ gry: gra strategiczna, przygodowa
Poziom trudności: średnio skomplikowana
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (12+)
Czas rozgrywki: 180 minut
Wydawca: Axel
Autor: Marcin Tomczyk
Cena: 180 zł
Edycja: polska

Plusy: świetne wykonanie i bardzo dobre grafiki, odczuwalny klimat gry komputerowej, kilka fajnych elementów: karty akcji, kopalnie, bohaterowie

Minusy: zbyt uproszczenie wielu kluczowych elementów, nadmierna losowość, strasznie długie tury, efekt uciekającego lidera, niektóre elementy mało czytelne, brak magii, którą znamy z komputerowej wersji

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry

Gry udostępnia:



Sigismundus Augustus

Bądźże sobie Panem!

Niektórzy autorzy gier starają się osadzić je tematycznie w określonym miejscu i czasie. Najbardziej popularne epoki to średniowiecze i starożytność. Z kolei modne ostatnio miejsca to wyspy Polinezji... I cknij się czasem za bardziej swojskimi klimatami! Stosunkowo niewiele eurogier wydano z tematyką ściśle związaną z Polską. Tematyką osadzoną w taki sposób, że inny entourage czyniłby grę nieczytelną.



W grze spotykamy wybitne renesansowe postaci.

FOT. FGH

Niedawno ukazała się gra o dość długim, a do tego łacińskim (!), tytule - Sigismundus Augustus. Dei gratia rex Poloniae. Ambicją autorów było oddanie na planszy zjawisk wpływających na politykę polską za czasów panowania ostatniego dziedzicznego króla Polski z dynastii Jagiellonów. Co ważne dla graczy, mimo koniecznych uproszczeń udało się zachować sporo klimatu epoki, wykorzystując różnorodne mechaniki.

Jak to drzewiej bywało

Mamy w grze walkę o najwyższe urzędy w królestwie (rozstrzyganą licytacją za pomocą głosów szlachty), dające solidny dochód i jakże potrzebne punkty. Znajdziemy walkę o wpływy w ościennych krajach i knowania w polityce wewnętrznej. Będziemy musieli

się postarać o wystawienie własnych wojsk, których może zażądać Król. Te same chorągwie przydadzą się nam do gnębienia konkurentów i obrony przed ich atakami – punkty, zasobny skarbiec i ważne osobistości są bardzo łakomym kąskiem.

W grze spotkamy dwa tuziny wybitnych renesansowych postaci, które w rozgrywce dają nam określone przewagi. Jednak stają się także – jak miemam – pretekstem, by przypomnieć sobie ich zasługi i wkład w budowanie potęgi Polski na przełomie renesansu i baroku. Osobistości wymagają funduszy, aby bezpiecznie pracowały na naszą korzyść, a nie zostały przekupione przez innych graczy. To jednak może być za mało, bo i porwania się zdarzają!

Będziemy zabiegać o poparcie szlachty, aby zyskać uprzywilejowaną pozycję jej przedstawiciela (i prawo do dodatkowej akcji). Z drugiej strony magnateria podobnie nagradza najbardziej zaangażowanego gracza specjalnymi możliwościami. W każdej rundzie Król ogłasza swoje oczekiwania, a kto je najlepiej wypełni będzie arbitrem w kluczowych sporach. Do zaspokojenia żądania królewskiego będzie potrzeba jednego z trzech zasobów: wojska, pieniędzy albo sejmowych głosów.

W każdej rundzie będziemy też sporo licytować głosami nad urzędami, ustawami sejmowymi czy żądaniem królewskimi. Nie można zapomnieć o konieczności opłacenia wystawionych wojsk.

Nie takie to proste

Widać, że nie jest to gra do opanowania po paru minutach. Samo objaśnianie gry trwa dobrą chwilę, a niestety nie sprzyja temu ograniczona ilość

ilustrowanych przykładów w instrukcji. Po pierwszej partii można się zgodzić, że wszystko jest opisane w instrukcji, ale jednak wiele osób zmagają się z interpretacją zasad przed inicjacyjną rozgrywką.

Bogactwo zależności zawarte w zasadach może na początku nieco przytłaczać, ale już druga partia będzie nas angażować w walkę o zwycięstwo, bez potrzeby sięgania po instrukcję dla rozwiewania wątpliwości.

Zasady oferują wiele dróg do zwycięstwa. Można starać się zbudować własną potęgę, zajmując intratne urzędy i przyjmując do siebie znamienite osobistości. Można także skupić się na polityce zagranicznej i nie tylko punktować, ale korzystać z wartościowych premii za dominację w sąsiednim kraju. Niemniej jednak wszystko to może być mało, jeśli ktoś wybierze drogę awanturnika i sobiepana, który zbrojną ręką będzie próbował nas pozbawić naszych osiągnięć.

Oczywiście zwykle będzie to jakaś mieszanka tych dominujących strategii, bo gra w sporej części wymaga bieżącego reagowania na sytuację w kraju (czyli na planszy) oraz postępowanie innych graczy. Przecież nie raz emocje i chęć rewanżu za udaną akcję zbrojną mogą przesłonić nam dalsze korzyści i chytrze działania pozostałych uczestników rozgrywki.

Gra polityczna

Polityka, czyli umiejętność wykorzystania działań innych osób do realizacji swoich celów, jest w Zygmuncie Augustacie kluczowa. Pozyskanie właściwych stanowisk daje nie tylko dochód i punkty, ale także dodatkowe możliwości działania. Inni mogą utracić te pożytki, zagrywając kartę „śmierć



WOJCIECH SIEROŃ

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.

Gra została
wydana od razu
w wersji angielskiej
i niemieckiej, dlatego
wykorzystano wiele
nazw łacińskich.

Szybki wariant
rozgrywki
przewiduje
zmniejszenie
liczby rund
o połowę.

senatora" i wymusić zwolnienie
żmudnie zdobytego urzędu.

Jak to w polityce, okazje do działania
często są wynikiem korzystnego zbiegu
okoliczności, stąd wykorzystanie w grze
kart akcji, które mogą ograniczyć nam
możliwości działania. Mimo losowości
tego elementu, ich różnorodność
pozwala zawsze na alternatywne
kierunki aktywności.

Osią każdej rundy są akcje, do których
wykorzystujemy naszych popleczników
– swojsko nazwanych klientami.
Efektem akcji jest przede wszystkim
wzmocnienie naszej siły na polu
militarnym, finansowym czy wpływów
zagranicznych.

Najwięcej emocji budzą głosowania
(licytacje), którymi rozstrzygana jest
obsada urzędów i powodzenie ustawy
sejmowej. Ciekawy mechanizm
handlowania głosami oddaje
realia epoki, ale przypomina też
o słabościach demokracji... Można
zasady tego handlowania sprytnie
wyzyskać, właściwie negocjując
z oponentami. Rozstrzygnięcie
wszelkich remisów w grze jest
uznaniowe. Ten sposób jest rzadko
wykorzystywany przez innych
autorów, ale w tej dynamicznej grze
świetnie się sprawdza! Gracz, który
najbardziej zasłużył się u Króla jest
arbitrem i wskazuje ostatecznego
zwycięzcę w każdej sytuacji równowagi.
Zagrożenie remisem powoduje, że
warto walczyć o ten przywilej, a jeśli
się nie udało, to koniecznie przekonać
przedstawiciela Króla do naszych racji.

Ustawy sejmowe to inny element
rozgrywki mogący znacznie zmienić
układ sił. Na początku każdej rundy
znamy treść wniesionej ustawy. Zwykle
działanie ustawy silnie premiuje jeden
styl grania albo ogranicza korzyści
z pewnych osiągnięć. A to oznacza
zawijające się ad hoc koalicje przeciw
liderowi.

W fazie głosowania każdy ujawnia
swoje głosy w tej sprawie. A dopiero
potem następuje ujawnienie, czy nasze
głosy są pro, czy kontra. Ileż tu miejsca
na analizę obecnych i przyszłych
sojuszy i korzyści. Obietnic, gróźb
i słodkich rewanży za wcześniejsze
krzywdy...

Krzywdy, które wynikły ze zbrojnych
akcji przeciwników. Walka jest
dość schematycznie zarysowana,



Gra jest ciekawym i oryginalnym połączeniem różnorodnych mechanizmów

FOT. WOJCIECH SIERON

z wykorzystaniem kostek, ale przy
wyrównanych siłach może dawać
znaczące emocje. Jeden zestaw kart –
czerwonych jak krew – zawiera niemal
wyłącznie akcje agresywne.

Oznacza to, że nie tylko obiecujemy,
ale i grozić możemy (i to skutecznie!).

Szczypta edukacji

W grze wykorzystane zostały odwołania
do historycznych postaci i zdarzeń.
Gracze zainteresowani historią, a to
w ich gusta najbardziej gra trafia,
mogą przypomnieć sobie okoliczności
i znaczenie wspomnianych w grze ustaw
sejmowych. Sympatyczną ciekawostką
jest użycie oryginalnych, łacińskich
nazw urzędów i krajów sąsiednich. Nie
tylko gra zyskała na uniwersalności
(częsty ostatnio zabieg osiągnięcia
niezależności językowej mimo
wykorzystania napisów), ale można
poczuć nieco klimat epoki. Szkoda
trochę, że wydawnictwo nie pokusiło się
o wprowadzenie historyczne, jeśli nie
w drukowanej instrukcji, to w postaci
elektronicznej na stronie gry.

Takie mamy czasy, że sięganie po
książki nie jest zbyt modne, a materiały
dodawane do gier są cenną okazją do
promowania znajomości historii naszej
Ojczyzny. Efekt mógłby być znaczący,
bo wydanie jest równocześnie
angielskie i niemieckie.

Smakowita mieszanka

Gra jest ciekawym i oryginalnym
połączeniem różnorodnych
mechanizmów. Jest to jedną
z przyczyn dość wysokiego progu
wejścia i oznacza, że gra jest
adresowana raczej do wytrwałych
graczy. Połączenie pewnej losowości
(dobieranie kart akcji), elementów
militarnych, a przede wszystkim

negocjacji i głosowań daje nową
jakość. W czasie partii każde nasze
słowo i działanie będzie bacznie
analizowane przez innych uczestników
zmagania. Dotrzymane sojusze
powinny procentować, a zręczne
intrygi wspierać w realizacji celów.
Roztropne ograniczenie liczby akcji
zapewnia płynną rozgrywkę, wielość
punktowanych osiągnięć zapewnia
walkę do samego końca.

Nie najmniej ważne jest nadszycie miłe
uczucie, że tym razem przeprowadzimy
znamienitemu polskiemu rodowi,
z którym naturalnie się identyfikujemy.

9/10



Typ gry: strategiczna
Złożoność: średnio skomplikowana
Liczba (wiek) graczy: 3-5 (12+)
Czas rozgrywki: 120 minut
Wydawca: Fabryka Gier Historycznych
Autorzy: Adam Kwapiński, Michał Sieńko
Cena: ok. 130-150 zł
Edycja: polska

Plusy: różnorodne drogi do zwycięstwa,
tematyka!, wykorzystanie różnych
mechanizmów, silna interakcja między
graczami

Minusy: mało przykładów w instrukcji,
pionki od chińczyka

Skalowalność: im więcej graczy, tym
trudniej!

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry

Fabryka Gier Historycznych powstała nieco ponad rok temu, a na stołach polskich graczy pojawiły się w tym czasie już trzy tytuły tego lubelskiego wydawnictwa: W Zakładzie. Lubelski Lipiec, 80, Teomachia oraz Sigismundus Augustus. Dei gratia rex Poloniae. Postanowiłem zatem dowiedzieć się nieco więcej o samym wydawnictwie, jego założycielach i planach na przyszłość.

Co produkuje Fabryka Gier Historycznych?

Rozmowa z Michałem Sieńko i Adamem Kwapińskim

Na początek opowiedzcie trochę o sobie - jakie gry lubicie, od kiedy się nimi interesujecie, czym zajmujecie się na co dzień?

Michał Sieńko: Na co dzień zajmujemy się wydawnictwem – to nasze główne zajęcie. Ale oprócz tego każdy z nas ma swoje pasje, które uprawia w wolnych chwilach (jeśli takie w ogóle są...). Ja jestem pilotem wycieczek i fotografem. Oprócz tego jestem [bloggerem](#), ale na to już mam coraz mniej czasu.

W moim przypadku zainteresowanie grami planszowymi jest pochodną zainteresowania fantastyką. Najpierw poznałem takie dzieła jak Wiedźmin czy Władca Pierścieni, potem zacząłem grać w RPGi i mocno wszedłem w lubelski fandom. Już od 2004 roku współorganizowałem lubelskie konwenty (Falkony, Dragony, Lubelskie Dni Fantastyki). Nieodłącznym elementem naszych spotkań były planszówki. I choć zmieniają się ludzie w tym gronie, to planszówki pozostają.

W 2010 r. zmieniłem podejście do planszówek, gdy wziąłem udział w warsztatach projektowania gier. Wtedy zacząłem patrzeć na gry w inny sposób. Spodobało mi się to i tak już zostało. Potem napisałem pracę magisterską w formie gry, a obecnie piszę doktorat – również związany z grami planszowymi.

Lubię bardzo różne tytuły, a ze względu na fakt, że sam tworzę gry, to nie ograniczam się do żadnego rodzaju – w końcu nigdy nie wiesz, gdzie znajdziesz inspiracje do rozwiązania swojego projektowego problemu.

Adam Kwapiński: Moje ulubione pytanie, czyli jak opowiedzieć kawał życia w trzech zdaniach. No, ale spróbujmy. Pierwsze

spotkanie z grami planszowymi to początek lat dziewięćdziesiątych, mając jakieś 5 lat trafiłem na Magię i Miecz, zaraz potem był Gwiazdny Kupiec i spora ilość gier taktycznych. Do współczesnych gier planszowych droga wiodła przez kręte ścieżki wybrukowane fantastyką, RPGami, bitewniakami i wszelkiego rodzaju karciankami kolekcjonerskimi, ale na dobre do gier planszowych wróciłem jakieś 10 lat temu. Obecnie oprócz gier, które w tej czy innej postaci zżerają lwią część każdego dnia, zajmuję się organizowaniem imprez targowych, w międzyczasie tańczę taniec irlandzki, piszę doktorat i kiedy nadarzy się okazja gram w pokera.

Zanim powstało wydawnictwo, pod nazwą Fabryki Gier Historycznych funkcjonowały warsztaty z projektowania gier na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Opowiedzcie trochę więcej na ich temat. Miały one - jak mniemam - kluczowe znaczenie dla powstania waszych gier i później wydawnictwa.

A.K.: Tak naprawdę warsztaty były istotnym etapem, ale niekoniecznie początkiem naszej drogi. Zanim do nich doszło, już od kilku lat z Tomkiem Byliną i Kubą Wasilewskim (z którym te warsztaty prowadziłem) pracowaliśmy nad kilkoma projektami. Same warsztaty były w dużej mierze zainspirowane przez mojego promotora, który dowiedział się o mojej pasji i zasugerował rozwiązanie, które umożliwiłoby studentom obronę prac w formie chociaż trochę bardziej użytecznej. Wciągnąłem w całość Kubę i tak to się zaczęło. Tak naprawdę żaden z nas nie miał pojęcia czym to zaowocuje. Nawet kiedy warsztaty zostały zakończone



ŁUKASZ PIECHACZEK

i wiedzieliśmy, że jest tam kilka ciekawych projektów, droga do założenia wydawnictwa była nadal dość długa. W tym czasie staraliśmy się wydać nasze gry u innych wydawców – czego z różnych względów nie udało się zrealizować. Ale jak widać, nie ma tego złego...

W którym momencie pojawił się pomysł, żeby założyć wydawnictwo?

A.K.: Zawsze uważałem, że najlepsze pomysły rodzą się z irytacji albo nadmiaru piwa. W tym wypadku to pierwsze odegrało znacznie ważniejszą rolę. Ostatnia próba wydania naszej gry (pierwotnie "Teomachii") u zewnętrznego wydawcy zakończyła się porażką. Dla mnie to był wyraźny sygnał – jeśli chcemy wydawać swoje gry i wierzymy w to, że potrafimy je tworzyć, to



zrobimy to sami. Wsparcie znalazłem wtedy w Michale i Oskarze, czyli osobach, które kilka miesięcy wcześniej uczestniczyły w opisanych powyżej warsztatach. W sumie wydawnictwo powstało w dość szybkim tempie, bo całość zajęła nam 6 tygodni od momentu pojawienia się takiego pomysłu.

Obecnie znowu prowadzicie warsztaty z projektowania gier w ramach projektu „Historia Lublina, historią Polski. Warsztaty tworzenia gier planszowych o tematyce historycznej”. Czy projekt spotkał się z dużym zainteresowaniem? Czy planujecie wydać grę, która w ramach niego powstanie?

M.S.: Zgadza się, w tej chwili prowadzimy podobne warsztaty do tych z 2010 r. Projekt zyskał duży rozgłos wśród studentów lubelskich uczelni (bo to właśnie oni mogli „zapisać się” na te warsztaty), a jeśli wszystko się powiedzie, to zyska jeszcze większą także wśród mieszkańców Lubelszczyzny.

Oczywiście chcemy wydać zaprojektowaną w ramach warsztatów grę, inaczej nasza kilkumiesięczna praca (całego zespołu: projektantów, grafików, testerów) poszłaby na marne. Już niedługo zostanie

ogłoszony wynik konkursu organizowanego przez Urząd Miasta Lublin na dofinansowanie działań kulturalnych, w którym braliśmy udział. Jeśli nasza oferta konkursowa zostanie oceniona pozytywnie, to wydamy tę grę w dużym nakładzie – a nasz produkt finalny będzie rozdawany mieszkańcom Lublina.

Oprócz warsztatów na uniwersytecie angażujecie się również w lokalną scenę planszówkową – jesteście współzałożycielami Lubelskiego Centrum Gier Historycznych. Jak powstała i do kogo skierowana jest ta inicjatywa?

M.S.: Angażujemy się w większość działań planszówkowych i okołopianszówkowych w Lublinie! Staramy się nie tylko tworzyć gry, ale również tworzyć środowisko graczy. Dzięki takim inicjatywom jak LCGH mamy okazję promować nasze hobby wśród młodych ludzi, którzy nie mieli wcześniej styczności z planszówkami (lub mieli dość nikłą, tylko okazjonalną). Przełom 2012 i 2013 r. upłynął nam pod znakiem dziesiątków pokazów w lubelskich gimnazjach, co przełożyło się na zainteresowanie LCGH i samych gier.

LCGH jest skierowane do wszystkich. W naszej biblioteczce znajdują się gry „ciężkie” (np. Age of Steam, Sigismundus Augustus, 7 Cudów Świata) oraz typowe dla tzw. casuali (W Zakładzie, Kolejka, Mali Powstańcy i wiele innych). Łącznie mamy ponad 60 egzemplarzy gier, a ten stan ciągle rośnie. Poza tym do Centrum może przyjść każdy, chociażby z własną grą, umówić się ze znajomymi i po prostu spędzić tu czas. LCGH i sklep Felippe (dysponujemy tą samą siedzibą) są otwarte od poniedziałku do piątku od 12:00 do 20:00 i w soboty od 14:00 do 18:00.

Powstanie LCGH wynikało z sukcesu naszej innej inicjatywy. W lipcu zorganizowaliśmy szereg imprez pod jedną wspólną nazwą: „Lipiec z grami planszowymi. 32. rocznica Lubelskiego Lipca '80 na wesoło”. Przez prawie miesiąc organizowaliśmy (razem z Lubelskim Oddziałem Instytutu Pamięci Narodowej oraz ze sklepem Wargamer Lublin) w centrum Lublina pokazy gier planszowych i bitewnych. Wzięło w nich udział setki osób – mieszkańcy miasta i wielu turystów. Mówiono i pisano o nas w większości branżowych serwisów/stron, a także we wszystkich lokalnych mediach, trafiliśmy także do kilku ogólnopolskich (np. Interii czy Polskiego Radia). Nie chcieliśmy zmarnować takiego potencjału i rozgłosu, więc od razu z początkiem roku szkolnego rozpoczęliśmy starania o utworzenie LCGH. Po kilku miesiącach działań i lobbowania pomysłu w Urzędzie Miasta i u prezydenta Lublina uzyskaliśmy wsparcie finansowe, które pozwoliło nam założyć i poprowadzić LCGH. Niezbędne wsparcia udzieliły też inne instytucje (NSZZ „Solidarność” Region Środkowowschodni, Fundacja Ruchu Solidarności Rodzin) oraz sponsorzy (Egmont, Fundacja Niepodległości, Granna, Instytut Pamięci Narodowej, Ośrodek Brama Grodzka - Teatr NN, Piatnik, Rebel, Wargamer Lublin czy Felippe).

W jakie tytuły można pograć w ramach spotkań - czy są to tylko gry historyczne?

M.S.: W LCGH mamy bardzo różne tytuły. W większości nawiązują do historii, ale bardzo różnie do niej podchodzą. Niektóre gry traktują ją tylko pretekstowo, jak np. 7 Cudów Świata, Pan tu nie stał czy Teomachia, a inne są w niej utopione (Sigismundus Augustus czy Znajznak). Na naszej liście „must have” jest jeszcze wiele pozycji, które chcielibyśmy sprowadzić do LCGH, wśród nich jest np. Agricola, Ora et Labora czy Zimna Wojna. Naszą bibliotekę uzupełniamy w miarę czasu i możliwości. W czerwcu do naszych zasobów trafi jeszcze kilka a może nawet kilkanaście bardzo ciekawych tytułów. Szczególnie, że nasza inicjatywa cieszy się dużym zainteresowaniem. [Lista gier](#) dostępnych w LCGH.

Waszym „największym” tytułem jest Sigismundus Augustus. Czy planujecie go w jakiś sposób rozwijać? Na przykład poprzez opracowanie scenariuszy do gry (wprowadzających startowe ustawienia, różne pozycje rodów albo zróżnicowane warunki zwycięstwa)? Czy myśleliście, żeby opracować tekst uzupełniający na temat historycznych postaci, funkcji, wydarzeń występujących w grze?

M.S.: Mamy parę planów na to, jak rozwinąć jeszcze SA - zarówno w kontekście samej gry jak i flavoru. Ale musimy pamiętać, że Sigismundus to duża gra pod każdym względem i kilka godzin, jakie trzeba spędzić nad planszą, to dla wielu osób zbyt wiele,



dlatego jakkolwiek rozwój wydłużający grę jest dość problematyczny. Na pewno przygotowujemy biogramy osobistości oraz opisy poszczególnych rodów magnackich i urzędów senatorskich. Początkowo planowaliśmy te informacje umieścić w samej grze, ale zdecydowaliśmy się na wydanie międzynarodowe i przez to te wszystkie opisy nie zmieściły się - ani w instrukcji, ani na kartach. A nie chcieliśmy dodawać osobnej książeczki popularno-naukowej, bo to naszym zdaniem nie jest najlepsze rozwiązanie w grach planszowych. Dlatego realizację tego tematu odłożyliśmy na bliżej nieokreśloną przyszłość.

PRL, mitologie starożytne, XVI wiek - każda Wasza gra odnosi się do bliższych lub dalszych czasów historycznych. Skąd akurat te konkretne tematy? I nad czym zastanawiacie się najpierw, pracując nad grą - nad jej mechaniką czy tematem?

MS.: To zależy od konkretnego tytułu. W moim przypadku, gdy rozpoczynałem pracę nad Zygmuntem Augustem najpierw obmyśliłem cały setting. Od razu założyłem, że chcę zawrzeć pewne elementy historyczne - walkę o władzę i urzędy na sejmach, politykę wewnętrzną i zagraniczną czy aspekt militarny. Dopiero potem przypisywałem różne mechaniki do poszczególnych części gry. Podobnie było z W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80, z tą różnicą, że temat był narzucony przez okoliczności - gdy Oskar i Iga zaczęli projektować tę grę, to zaczynały się w Lublinie obchody 30. rocznicy Lubelskiego Lipca 1980. I wspólnie uznaliśmy, że to nie jest głupi pomysł, żeby stworzyć grę o takiej tematyce. Jeśli chodzi o Teomachię, to ona przeszła wiele wersji - sama koncepcja mitologii wyszła w pewnym momencie od Adama z racji, że interesował się tym mocno w początkowym okresie studiów.

A.K.: Nie tworzymy gier abstrakcyjnych czy quasi-abstrakcyjnych. Oczywiście, jedne są mocniej, inne słabiej osadzone w danej tematyce, ale staramy się tak tworzyć mechanikę, aby współgrała z tym, czego dotyczy gra. Dla mnie to właśnie oddanie pewnego aspektu rzeczywistości przez mechanikę i algorytmy jest największym wyzwaniem i stanowi najciekawszy sposób przeniesienia tematu na planszę. Prawda jest jednak taka, że różnorodność, którą uzyskaliśmy odpowiada nam i naszemu sposobowi postrzegania historii znacznie szerzej niż ujmują to niektóre podręczniki. Mechanika i temat to dla nas równorzędne elementy.

Ostatnie wydaliście Bohaterów Wyklętych. Opowiedzcie o tym tytule, proszę, szerzej.

M.S.: W Bohaterach Wyklętych gracz wcieli się w dowódcę oddziału walczącego przeciwko Władzy Ludowej po II wojnie światowej. W grze występują autentyczne postacie, takie jak np. Witold Pilecki ps. Witold, Hieronim Dekutowski ps. Zapora czy Józef Franczak ps. Lalek.

Wzięliśmy na warsztat popularną ostatnio mechanikę znaną chociażby z rodzimej Slaviki. Mamy karty misji, do których gracze dokładają swoich żołnierzy, prowadząc walkę z „neutralnym” przeciwnikiem. Jednocześnie starają się zdobyć punkty dla siebie. Powiem szczerze, że dla projektanta ta mechanika jest dużym wyzwaniem, ale w naszej ocenie, i co ważniejsze - w ocenie recenzentów, osiągnęliśmy ciekawy efekt, który rzuci trochę nowego światła na wspomniany mechanizm. Udało nam się rozwiązać większość problemów, jakie sami zauważaliśmy w grach tego typu.

Bohaterowie na rynku są jeszcze krótko, bo na tegorocznym Polconie odbyła się premiera gry, ale już pojawiły się pierwsze zagraniczne i polskie recenzje. Jak do tej pory wszyscy zgodnie orzekli, że to ciekawy produkt, który wart jest zainteresowania i swojej ceny (sugerowana cena detaliczna to niecałe 50 zł). Dlatego zachęcam do zapoznania się z naszym najnowszym tytułem.

Na początku roku zapowiadaliście wydanie gry "Castra: maszeruj albo girń". Kiedy możemy się jej spodziewać i na czym będzie polegała rozgrywka?

M.S.: Na początku tego roku planowaliśmy wydać ten tytuł jako essenową premierę, jednak zrewidowaliśmy nasze plany, bo rozpoczęliśmy pracę nad niemiecką edycją Teomachii. Do tego projektu wrócimy, jednak w chwili obecnej nie jesteśmy w stanie stwierdzić nic więcej niż to, że na pewno będziemy chcieli wydać ten tytuł.

Gracze w Castrze wcielią się w dowódców legionu rzymskiego, których zadaniem jest przeprowadzenie swoich żołnierzy do miejsca koncentracji sił. Głównym zadaniem graczy nie będzie jednak walka, a budowa obozów wojskowych, aprowizacja i dbanie o morale oddziału. Oczywiście w grze pojawią się również hordy barbarzyńców żądnych rzymskiej krwi. Gra wykorzystuje kilka ciekawych mechanizmów, więc na pewno z niej nie zrezygnujemy.

Sigismundus Augustus i Bohaterowie Wyklęci są grami niezależnymi językowo i posiadają wielojęzyczną instrukcję. Rozumiem, że wybieracie się z nim na tegoroczne targi w Essen (wywiad przeprowadzony był przez targami w Essen - przyp. red.). Czy uważacie, że zagranicznych graczy zainteresuje gra o polskiej historii? Które jeszcze tytuły będziecie prezentować?

A.K.: Hmm... Zawsze dziwi mnie to pytanie. Jakby ktoś zapytał Uwe Rosenberga przed zaprojektowaniem "Agricoli", czy kogoś może zainteresować gra o prowadzeniu gospodarstwa w XVII wieku, to też miałby problem.

Robiąc nasze gry, chcemy przede wszystkim tworzyć dobre gry pod względem mechaniki. Nie jesteśmy wydawnictwem, które stawia na temat - tak naprawdę działanie ma być zupełnie odwrotne. To jakość gry i mechaniki ma sprawić, że ludzie niemający pojęcia kim był Sigismundus Augustus, zainteresują się tą postacią i przynajmniej pobieżnie zagłębią się w polską historię. SA akurat idealnie realizuje nasze założenie, co zauważyliśmy po reakcjach wielu osób po opublikowaniu recenzji Toma Vasela. SA wyruszył już do większości krajów europejskich, dostaliśmy również wiele pytań zza oceanu, mamy też coraz więcej pytań i klientów z Dalekiego Wschodu.

Klientów zachodnich bardzo często interesuje tematyka naszych gier. Gdy ruszyły preordery essenowe, najszybciej sprzedającym się tytułem było „W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80", które jest tylko w języku polskim! Okres PRL-u oraz walka z komunizmem na Zachodzie to pewna egzotyka, gra planszowa pozwala zagłębić się w ten temat bez konieczności czytania naukowych opracowań.

Do Essen jedziemy z wszystkimi naszymi grami. Specjalnie na te targi przygotowaliśmy tłumaczenie na angielski Teomachii (wersja niemieckojęzyczna będzie miała premierę w Essen) oraz W Zakładzie. Znacznie prościej wygląda sprawa Bohaterów Wyklętych, bo ten tytuł jest niezależny językowo, a w pudełku zawarliśmy dwie instrukcje (polską i angielską). Jesteśmy bardzo ciekawi opinii na temat Teomachii, czyli niemieckiej edycji Teomachii. Po udanym projekcie na Spieleschmiede zaistnieliśmy na rynku naszych zachodnich sąsiadów i będziemy bardzo mocno promować ten tytuł.

Wszystkie nasze gry mają szansę odnieść sukces w Essen, bo każdy tytuł jest bardzo unikatowy. Co będzie naszym sztandarowym produktem? Jak byś zadał to pytanie kilka miesięcy temu, to bez wahania powiedziałbym, że to będzie Sigismundus Augustus. Teraz jednak mam wrażenie, że o to miano będzie walka między Teomachią a SA. Liczymy też na duże zainteresowanie Bohaterami Wyklętymi. Czas pokaże!

Dziękuję za rozmowę i życzę powodzenia w rozwoju wydawnictwa!

KONKURS ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH I INSTYTUTU PAMIĘCI NARODOWEJ

Wspólnie z Instytutem Pamięci Narodowej przygotowaliśmy konkurs, w którym do wygrania jest aż 5 egzemplarzy gry ZnajZnak.

ZnajZnak to kolejna z serii gier edukacyjnych IPN. Gra składa się ze 132 kart. Na każdej znajduje się 12 różnych symboli dotyczących najnowszej historii Polski. Jeżeli weźmiemy dowolne dwie karty i uważnie się im przyjrzymy, okaże się, że mają jeden wspólny symbol.

Poniżej prezentujemy 3 losowe karty z gry. Aby wziąć udział w konkursie, należy odnaleźć symbole wspólne dla każdej pary kart: A-B, A-C, B-C.

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

Więcej informacji o grze, a także jej instrukcję można znaleźć na [naszej stronie](#).



A



B



C



TEOMACHIA

Wciel się w jedną ze starożytnych potęg
i weź udział w boskiej wojnie.

**Nadszedł czas wojny bogów,
nadszedł czas Teomachii!**

Więcej informacji na stronie:
www.wydawnictwofgh.pl



Nie tylko Kolejka

Rozmowa z Karolem Madajem

Gra ZnajZnak została stworzona z myślą o uczniach i o wykorzystaniu jej na lekcjach np. historii. Zanim trafiła do sprzedaży, była bezpłatnie dostarczana polskim szkołom w ramach projektu „Znaki dwa – klasa gra”. Nauczyciele mogli zamawiać egzemplarze na stronie internetowej Instytutu Pamięi Narodowej. O zainteresowaniu, jakim się cieszyła, a także kolejnych swoich projektach opowie jej twórca - Karol Madaj.

Ile egzemplarzy zostało w ten sposób rozestanych? Czy planujecie powtórkę tej akcji?

Dzięki pomocy mediów projekt „Znaki dwa - klasa gra” udało się dobrze wypromować. W ciągu dwóch i pół miesiąca trwania projektu przyłączyło się do niego prawie 4500 instytucji edukacyjnych (nie licząc 3300 egzemplarzy gry przekazanych zastępom harcerzy z ZHP i ZHR oraz Skautom Europy). Do projektu przyłączyły się szkoły nie tylko z Polski, ale także z USA, a nawet z Mołdawii. Druga edycja rozpoczęła się od pierwszego września aż do wyczerpania zapasów z bezpłatnej puli. Potem gra nadal będzie dostępna w regularnej sprzedaży.

Jak gra została przyjęta? Czy docierają do Was informacje od nauczycieli, czy uczniów?

Sporo wzmianek o grze zamieszczają na swoich blogach biblioteki. Można je śledzić na Facebooku pod adresem www.facebook.com/Znajznak. Wielu nauczycieli wzięło udział w konkursie na scenariusze zajęć w oparciu o grę ZnajZnak. Najciekawsze propozycje zamieściliśmy w „Banku pomysłów”. Można tam znaleźć między innymi wieloosobowe warianty gry.

Jaki jest odzew od prywatnych klientów, którzy kupują grę? Czy ZnajZnak cieszy się sporym zainteresowaniem?

Odzew ze świata planszówkowego jest pozytywny, ale sprzedaż w tym segmencie nie jest duża. Od stycznia do lipca sprzedaliśmy raptem trochę ponad tysiąc egzemplarzy. Na szczęście sezon na sprzedaż gier dopiero przed nami, więc jesteśmy dobrej myśli, że gra dotrze także do grających rodzin.

Czy nauczyciele, bądź sami uczniowie/gracze informują Was o tym, które symbole sprawiają najwięcej problemów? Może sami zauważyliście jakieś tendencje?

Nie, nie mam takich informacji. Z własnego doświadczenia widzę, że w zasadzie poza szachownicą lotniczą, Janem Pawłem II i Fiatem 126p każdy z symboli może sprawiać trudności. Na szczęście, edukacyjna mechanika pozwala nauczyć się nawet najmniej znanego symbolu.

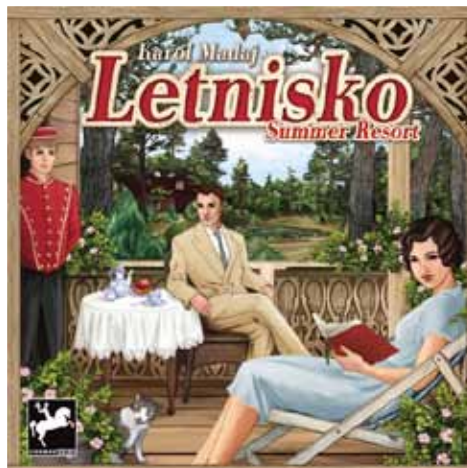
W Opolu zorganizowano zajęcia z Kolejką i grą 303. Czy IPN prowadzi też warsztaty/zajęcia pokazowe z grą ZnajZnak?

W zasadzie nie prowadzimy takich zajęć. ZnajZnak jest grą na tyle prostą, że każdy nauczyciel jest w stanie poprowadzić zajęcia bez naszej pomocy.

W czerwcu prezentowaliśmy ZnajZnak na Pikniku Naukowym i muszę powiedzieć, że w warunkach plenerowych gra sprawdziła się świetnie. W ciągu dziesięciu godzin nasze stanowisko odwiedziło około trzech tysięcy osób, z czego w mini turnieju gry ZnajZnak główną nagrodę (czyli kieszonkowy ZnajZnak wygrało ponad tysiąc osób).

Czy pojawią się inne wersje tej gry, np. z symbolami z historii Europy, itd?

Mam w planach pracę nad nowym, dwujęzycznym wariantem gry, w której symbole historyczne zostaną wzbogacone nauką języka obcego. Ma to być wersja, w którą będą mogły grać osoby posługujące się dwoma zupełnie różnymi językami. Na razie nic więcej nie mogę zdradzić.



DOMINIKA GORGOSZ

Jesienią głośno było natomiast o innej grze wydanej przez IPN, czyli o 111.

Pomysł na grę 111 narodził się niedługo po wydaniu gry 303. Czytałem wtedy książkę Marka Rogusza i Mariana Sawickiego: „Zielonka – zapomniane lotnisko września 1939” i pomyślałem, że można przerobić mechanikę z gry 303 do tematu bitwy powietrznej nad Warszawą w 1939 roku. Kilka testów i powstała gra 111. Z początku grę wrzuciliśmy jako print&play do sieci i wydrukowaliśmy w formacie stołu pingpongowego. Z tą dużą wersją jeździliśmy na zajęcia w szkołach i na konwenty. Odbiór był pozytywny. To skłoniło dyrektora Biura Edukacji Publicznej, dra Andrzeja Zawistowskiego, do podjęcia decyzji o wydaniu gry na 74. rocznicę wybuchu II wojny światowej. Można powiedzieć, że gra 111 bardzo długo dojrzewała.

Czy od momentu ukazania się wersji print&play zmieniliście zasady 111?

Z tego co pamiętam, główną zmianą w zasadach było zabranie Niemcom jednego bombowca i zbalansowanie siły strzału artylerii przeciwlotniczej. Wprowadziliśmy też zasadę meczu i rewanżu. Najwięcej pracy kosztowało dołączenie do gry opracowanie historyczne i dopracowanie grafiki.

Czy 111 też ma szansę na tytuł Planszowej Gry Wojennej Roku?

Zdaje się, że 303 była ostatnią grą, która otrzymała ten tytuł. Szkoda. 111 mogłaby powalczyć o tytuł Gry Roku, chociaż w 2014 roku będzie na liście tłoczno od moich projektów. Trafia tam zapewne jeszcze: ZnajZnak, Letnisko i Strajk!. Nie wiem, komu kibicować.

Jakie są podstawowe różnice pomiędzy 303 a 111?

Podstawowa różnica to, zgodnie z historycznymi realiami, mocne przechylenie balansu na stronę Niemców. W 1939 Luftwaffe miała miażdżącą przewagę w sprzeczce. By wyrównać szanse, dysponujących słabszymi samolotami Polaków, dodałem na planszy chmury, żeton artylerii przeciwlotniczej i żetony maskujące lotniska. „Jedenastki” są też bardzo zwrotne. Chodziło mi o to, żeby nie zmieniając założeń gry, stworzyć tytuł, który odda zupełnie inny charakter bitwy powietrznej o Warszawę i w który trzeba będzie grać zupełnie inaczej niż w 303. Powstała gra nieco trudniejsza, która wprawdzie nadal jest dosyć losowa, ale wymusza o wiele uważniejsze planowanie ruchów. Moim zdaniem gra jest też bardziej dojrzała graficznie. To każdy może ocenić sam. Zapraszam do lektury instrukcji dostępnej na stronie www.pamiec.pl/111.

Na koniec porozmawiajmy jeszcze o grze Letnisko. Jaka jest jej historia?

Prowadząc w Krakowie warsztaty na temat tworzenia gier planszowych poznałem animatorkę jednego z domów kultury na linii otwockiej. Ona rzuciła pomysł gry o budowaniu świdermajerów (drewniane domy w stylu nadświdrzańskim – przyp. red.), który ochocho podchwyciłem jako mieszkaniec linii otwockiej i zarazem fan jej historii. Początkowo projektowałem Letnisko z myślą o wydaniu przez dom kultury. Ostatecznie do wydania nie doszło, ale może to i lepiej, bo dzięki temu mogłem odpowiedzieć na propozycję wydawnictwa Gry Leonardo.

Jak wyglądała praca nad grą? Czy przy okazji odwiedzałeś jakieś letniska?

W trakcie pracy nad grą nie musiałem odwiedzać żadnych letnisk, bo mieszkam w Falenicy, która przed wojną była pięknym letniskowym miasteczkiem. Pierwsze testy przeprowadzałem w bardzo malowniczej okolicy, w sosnowym lesie pod starym przedwojennym drewniakiem u grających sąsiadów w Falenicy. Klimat letniska towarzyszył grze od początku. Potem ponad pół roku regularnie testowaliśmy grę z Monsoon Group. Żadna z moich gier nie wymagała tylu testów co Letnisko. Od początku postawiłem sobie bowiem ambitne cele, jeżeli chodzi o liczbę komponentów i elegancję mechaniki. Sama praca nad



prototypem trwała około roku. Drugi rok zajęły prace nad wydaniem gry.

Czy konieczne było zgłębianie tematu? Może coś szczególnie zainteresowało Cię w trakcie opracowywania tematu?

Tak, sporo czytałem, głównie reprintów przedwojennych folderów reklamowych. Ciekawiły mnie zwłaszcza wątki żydowskie. To głównie żydowscy przedsiębiorcy przyczynili się do rozwoju lotnisk na linii otwockiej, a wiele pensjonatów prowadziło wtedy kosztowną kuchnię. Zarówno Polacy, jak i Żydzi wycieczki w zgodnej atmosferze z dala od Warszawy i jej problemów. Chciałem, żeby i ten wątek znalazł swoje miejsce w grze. Udało się to wpleść w grafikę na małych kartach. No i na żetonie Prezesa widnieje portret samego Lichtensztula.

Gra zbiera sporo pozytywnych opinii. Spodziewałeś się tego?

Wiedziałem, ile pracy kosztowała ta gra, zarówno mnie, jak i testerów. Widziałem, jak grę przyjmują rodziny, więc szczerze mówiąc - liczyłem na pozytywne opinie po wydaniu.

Grę prezentowano już w październiku 2012 roku w Essen. Jak ją oceniali zagraniczni gracze?

Zagraniczni gracze doceniają chyba zwłaszcza koncept „minimalistycznego euro”, w którym każda karta ma dwie strony i każdy element jest potrzebny. Klimat chyba też się podoba.

Pozytywne opinie zbiera również grafika. Czy długo zastanawialiście się nad nią? Jak zaczęła się Twoja współpraca z Urszulą Michalską?

Na etapie oddawania gry do wydawnictwa miałem już dopracowany w szczegółach prototyp wykonany w stylu art deco przez Tomasza Gintera, z którym często współpracuję. Tamten prototyp nie znalazł jednak uznania i wydawca zatrudnił Urszulę Michalską. Pracę nad grafiką koordynował Witold Janik. Ja tylko wybrałem z moich książek kilka zdjęć, które Urszula tak pięknie namalowała. Potem jeszcze pilnowałem, żeby na kartach z domami było dużo sosen i żeby skład letników w talii odpowiadał mniej więcej przekrojowi społecznemu z tamtych lat. Efekt wydaje mi się bardzo klimatyczny.

Dziękuję za rozmowę.

20 listopada Karol Madaj został odznaczony przez Prezydenta RP Złotym Krzyżem Zasługi „za zasługi w budowaniu świadomości historycznej i patriotycznej”.



Letnisko

Blaski i cienie wakacji za miastem

Karol Madaj to autor, bardzo popularnej skądinąd, *Kolejki*. Nie powinno zatem nikogo dziwić, że gdy po raz pierwszy usłyszałem o Letnisku, moje skojarzenia były dwojakie. Nazwisko twórcy zapowiadało kolejną, solidną i ciekawą grę ze szczytą historii w tle. Sam tytuł natomiast przywiódł nie najlepsze wspomnienia początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy to brzegi polskich jezior usiane były podupadłymi relikami ludowych ośrodków sportowo-wypoczynkowych, pełnych butwiejących domków i obdrapanych ławek. Na szczęście, jak się okazało, nie o takie letniska tu chodzi...

Bliższe oględziny grafiki wieka zaczęły rozwiewać moje wątpliwości. Zaraz, zaraz. Szykowny portier? Bogato zdobiona, ażurowa weranda? Piękna porcelanowa zastawa? Nie, ta gra na pewno nie jest osadzona w PRL-u. Autor zabiera nas w lata trzydzieste XX wieku. Wtedy to, w miejscowościach położonych wzdłuż linii kolejowej Warszawa – Otwock, powstawały modne wilegiatury (miejsca letniego wypoczynku). W pudełku znajdziemy bardzo ciekawą broszurę wprowadzającą nas w aurę tamtego okresu i tamtych miejsc. Poznamy krótką historię miejscowości letniskowych wokół Warszawy, ich architektury i panujących tam zwyczajów. Muszę przyznać, że ten niewielki dodatek doskonale wprowadza w klimat gry i aż żałuję, że nie jest dłuższy. Nieomal czuć zapach sosnowego lasu, zza którego drzew dobiega nas dźwięk nadjeżdżającego pociągu, na kilka chwil zagłuszający delikatny szum rzeki. Zresztą, miło dla odmiany zagrać w coś inspirowanego prawdziwymi wydarzeniami, tym bardziej, że naszymi – rodzimymi. Podczas lektury wspomnianej wkładki dowiemy się także, że największą popularnością w latach międzywojennych cieszyły się Letniska Falenickie, położone w gminie Letnisko – Falenica. Każdy z graczy staje się właścicielem jednego z takich miejsc. Dalej to już czysty biznes... Inwestowanie w infrastrukturę, pozyskiwanie klienta, wszystko po to by nieprzerwany strumień złotych płynął właśnie do naszej kieszeni, a prestiż pensjonatu sławiono w najdalszych zakątkach stolicy.

U swych podstaw Letnisko to typowy worker placement – do dyspozycji mamy dwa żetony właścicieli letniska, które naprzemiennie rozdysponujemy pomiędzy



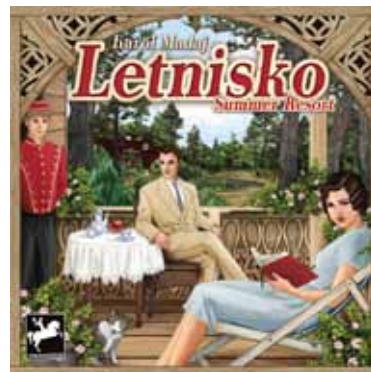
dostępny polami akcji. Dodatkowo, co turę jedna z osób otrzyma przechodni żeton ostatniego gracza, tzw. żeton portiera, który pozwala na jeden ruch więcej. Ideą gry jest stworzenie najbardziej okazałego kompleksu wypoczynkowego w okolicy i zebranie jak największej ilości gotówki. Runda składa się z trzech faz. Pierwsza to przyjazd letników. Na rozłożonych w ciągu kartach symbolizujących wagony pociągu rozkładamy mniejsze karty letników. Od pogody i stopnia rozwoju pensjonatów graczy będzie zależał rodzaj przyjezdnych. I tu objawia się pierwsza zaleta Letniska, czyli mechanika, która doskonale odzwierciedla tematykę gry. Oczywiście jest przecież, że tam, gdzie słabo rozwinięta baza noclegowa tam i chętnych mniej. O pogodzie lepiej nie wspominać. Jak w rzeczywistości, tak i w grze, bywa bardzo kapryśna. Gdy na stację podjeżdża pociąg letników, odkrywamy wierzchnią kartę lokomotywy, która pokazuje, ilu ostatecznie ich wysiądzie. A jeśli właśnie trwa sesja, to i słońce nie pomoże, studentów nie ma, bo zakuwają. Jest też prognoza pogody na następny miesiąc, a tu znowuż bardzo realistycznie, są to raczej mgliste przepowiednie aniżeli rzetelne informacje. Kiedy już wiemy, kto wysiadł na peronie, następuje faza druga, czyli akcje graczy. Tak naprawdę, mamy dwa obszary działań. Jeden stanowi pociąg, na który możemy zagrywać swoje żetony. Osoba zajmująca wybrany wagon zaprasza wszystkich letników, którzy nim przyjechali, do swojego pensjonatu. Drugi obszar to pola inwestycji, gdzie będziemy mogli kupować puste parcele, rozbudowywać posiadane budynki, a nawet szarpnąć się na auto. O tak, iluż więcej gości można przywieźć z dworca takim cackiem. Różnica pomiędzy tymi dwoma obszarami polega na tym, że pola wagonów może zająć tylko jeden gracz, pola inwestycji może okupować kilka osób, ale każda następna będzie musiała płacić więcej za ich użycie. W fazie trzeciej gracze zabierają zakupione nieruchomości, a sproszonych gości lokują

w swoim letnisku. Jeśli w budynkach byli już jacyś letnicy, odwracamy ich karty na stronę banknotów. To poprzedni turnus płaci za pobyt. I tak interes się kręci, goście przyjeżdżają i wyjeżdżają, za zarobione pieniądze rozbudowujemy budynki, starając się wyczuć pogodę i przechytrzyć rywali.

Jednym z najciekawszych pomysłów tytułu jest sposób rozmieszczania gości. W grze występują trzy rodzaje budynków: drewniaki, wille i pensjonaty. Letnicy także dzielą się na trzy grupy. Są nimi studenci, kuracjusze oraz osoby z towarzystwa. I trzeba przyznać, że każda ma swoje plusy i minusy. Studentów przyjeżdża najwięcej i często nawet zła pogoda im nie strasza, odpocząć przecież trzeba. Niestety, ta grupa raczej nie ma grosza przy duszy i zajmuje drewniaki, na pensjonat po prostu ich nie stać. Co innego osoby z towarzystwa. To dopiero arystokracja! Im to nawet willa za mała – tylko pensjonat ich zadawała. Co prawda płacą krocie, ale pojawiają się tylko w najpogodniejsze

dni. Widział kto osobę z towarzystwa moką?! Raczej nie. Jak zatem widać, sztuką jest nie tylko zdobycie klienta, ale też jego odpowiednie rozlokowanie. Bardzo podoba mi się pomysł z dwustronnym użyciem kart. Ponieważ letnicy płacą za pobyt, na ich odwrocie mamy banknoty. Im zamożniejsza grupa społeczna tym wyższy nominal. Karty lokomotyw z jednej strony mają symbole pogody, z drugiej jej prognozę. Tu auto szykuje się to drogi, tam już stoi z pustym bakiem. Niemal każda karta w grze ma podwójną funkcję, dzięki czemu operowanie nimi na różne sposoby sprawia dużo radości. Kolejną wartą odnotowania kwestią jest doskonała skalowalność gry. Jakkolwiek nie miałem wątpliwości, że rozgrywki trzy-, cztero-, a nawet pięciosobowe będą podobnie przyjemne, to już o wariant dwuosobowy miałem pewne obawy. Jak się okazało, zupełnie niepotrzebnie. Gra się zupełnie inaczej, partia trwa niecałe pół godziny, jest szybko i intensywnie. Ani się obejrzeć a już podlicza się punkty. Przy dwóch graczach ilość przyjeżdżających gości jest znacznie ograniczona i każdy ruch na polu wagonu staje się ważną taktyczną decyzją. Dlatego pomimo że graczy jest mniej, a pół inwestycji zawsze tyle samo, to w ogólnym odbiorze jest dużo ciekawiej i każde posunięcie musi być dobrze przemyślane.

W Letnisku nie tylko mechaniki pomyslnie współgrają z tematyką gry. Obrazu całości dopełniają bardzo klimatyczne grafiki rodem z dwudziestolecia międzywojennego. Ilustracje budynków, lokomotyw i aut idealnie wpasowują się w wyobrażenie o wilegiaturach tamtych lat. Autorzy nie poszli na łatwiznę. Nawet w obrębie karty jednego rodzaju występuje kilka różnych grafik. Drewniak drewniakowi nierówny. Ta różnorodność najlepiej sprawdza się na kartach letników. Przynajmniej gdy tłum wysypuje się z pociągu, nie wygląda jak armia klonów. Niestety, wykonanie gry ma także swoją ciemną stronę. Częste i intensywne używanie kart rodzi pytania o ich wytrzymałość. Szczególnie narażona jest talia banknotów/letników, którą nieustannie się tasuje i rozkłada. Drobne karty mają tendencję do odkształcania.



7,5/10

Typ gry: *karciana, ekonomiczna*

Złożoność gry: *łatwa*

Liczba (wiek) graczy: *2-5 (8+)*

Czas gry: *30-45 minut*

Wydawca: *Gry Leonardo*

Autor: *Karol Madaj*

Cena: *ok. 50 zł*

Edycja: *polska*

Plusy: *proste zasady, czas rozgrywki, neutralna tematyka, podwójne funkcje kart, oprawa graficzna, broszura z notką historyczną*

Minusy: *zbyt prosta dla doświadczonych graczy, niezbyt dużo możliwości*

Skalowalność: *2-5 bardzo dobrze*

Profil gry na boardgamegeek.com



DARIUSZ KAMIŃSKI

Optęty przez duchy z Ghost Stories, po których do dziś została mu słabość do gier kooperacyjnych i kolorowych kostek. Ponadto miłośnik eurogier przyprawionych szczyptą klimatu i losowości. Poza planszówkami – interesuje się literaturą hiszpańskojęzyczną i fantastyczną. Entuzjasta wpływów kajakowych i wschodnich sztuk walki.

Czy gra ma jakieś wady? Zależy dla kogo. Na pewno nie jest to ciężka strategia dla osób lubiących się w przegrzewaniu zwojów mózgowych nad planszą. Kilka elementów, jak prognoza pogody, karty samochodów czy wreszcie dodatkowo punktujący żeton prezesa (dla gracza z największą liczbą budynków) pozwalają na trochę bardziej wyrafinowane zagrania. Jednakże doświadczeni gracze mogą odczuwać niedosyt. Możliwości nie ma znowu tak wiele. Pomimo że zasady gry są proste i intuicyjne, to jednak instrukcja mogłaby być lepsza. Napisana w większości ciągłym tekstem wprowadza trochę zamieszania i nie wszystko jasno objaśnia. Pomimo tego, Letnisko to świetna, lekka pozycja, którą można skusić także nowych graczy. Tematyka jest neutralna i wystarczająco uniwersalna, by zagrać z każdym. Od teraz będzie to mój osobisty synonim gry rodzinnej. Wystarczająco ciekawa, by dać satysfakcję regularnym graczom szukającym niedługiego przerywnika, a jednocześnie na tyle prosta i lekka, by zaciekać dziadka, bądź wujka. Za całą rekomendację niech starczy fakt, że po pierwszej partii moja teściowa chciała zagrać jeszcze raz.



MACIEJ KWIATEK

Avalon: rycerze króla Artura

I nie znali już nikogo



Wygląd

Grę otrzymujemy w tekturowym pudełku, które jest i solidniejsze, i ładniejsze od standardowego opakowania Agentów Molocha. W pudełku, oprócz kart, otrzymujemy arkusze misji służące zaznaczaniu aktualnej misji, sukcesów i porażek oraz liczby nieudanych głosowań. Do tego komplet żetonów i już wiemy, że wydanie jest lepsze niż AM, którego oprawa graficzna była dość słabą stroną. Tutaj karty wyglądają zdecydowanie lepiej, tracąc jedynie odrobinę czytelności. Wykonanie generalnie zasługuje na dużego plusa. Ponieważ jest to gra, w której możliwość rozpoznania niektórych kart potrafi ją zepsuć, ważne jest zakoszulowanie przynajmniej kart postaci i misji. Są dość odporne, niemniej nie niezniszczalne.

Zasady

Rdzeń gry nie uległ zmianie w stosunku do Agentów Molocha. Mamy dwie grupy sił – ogólnie mówiąc dobra i zła. Tym pierwszym zależy na wykonaniu 3 udanych misji, zli natomiast muszą przynajmniej 3 sabotować lub doprowadzić do 5 nieudanych

Don Eskridge pewien czas temu zaatakował rynek grą Resistance, którą Portal wydał, osadzając w uniwersum Neuroshimy (i nazwał Resistance: Agenci Molocha). Gra stała się hitem wśród ludzi lubiących się pokłócić i blefować, nie było więc żadnego powodu, żeby Portal miał się powstrzymać od wydania kolejnej gry tego autora. Przekraczając granicę, The Resistance: Avalon zmieniło się w Avalon: rycerze króla Artura. A maszyny teraz chodzą w płaszczach i służą Mordredowi. Ponieważ obie gry są bazowo tym samym konceptem, recenzja zawiera sporo elementów porównawczych.

głosowań pod rząd. W porównaniu z AM zli, czyli poplecznicy Mordreda, otrzymali możliwość wygrania gry poprzez wskazanie, który z graczy jest Merlinem.

Pierwszą znaczącą różnicą jest to, że część graczy otrzyma specjalne role. Niebieski (pro arturiański) gracz może otrzymać rolę Merlina sprawiającą, że zna on tożsamość większości albo wszystkich popleczników Mordreda, wśród których z kolei czai się skrytobójca mający za zadanie rozszyfrować tożsamość Merlina.

Pakiet opcjonalnych złych postaci obejmuje Morgane, podszywającą się pod Merlina, Oberona będącego cichym współpracownikiem Mordreda czy wreszcie samego Mordreda nie ujawniającego się Merlinowi. Dobrzy mają do pomocy Parsifala, który zna Merlina (chyba że w grze jest Morgana, wtedy widzi dwójkę graczy, ale nie wie, który z nich jest Merlinem).

Wariantem dodatkowym jest wprowadzenie Lancelota, który może zmieniać w trakcie gry przynależność oraz może go być dwóch.

W praktyce

Agenci Molocha poszli ostatnio u mnie w odstawkę. Avalon natomiast odświeżył temat i sprawił, że znów mam ochotę grać w ten typ gier. Najważniejsza zmiana to oczywiście różne role – dzięki temu dłużej unika się powtarzalności – nawet jeżeli losuje się poplecznika Mordreda po raz siódmy z rzędu, to gra np. skrytobójcą jest zupełnie inna niż gra Oberonem. Te role to świetny pomysł i bardzo fajnie pokazuje jak można rozwinąć i tak dobrą mechanikę AM. Z drugiej strony, działa to w zasadzie tylko dla złych. Wśród dobrych jest Merlin, który się bawi bardzo dobrze, oraz czasami Parsifal, który też urozmaica grę. Natomiast pozostali zwolennicy Artura szybko odkrywają, że się w zasadzie lepiej bawili w grze o maszynach. Avalon nie daje dobrym praktycznie żadnych pewnych



informacji. Merlin wie, kto jest zły, reszta natomiast gra część partii całkowicie po omacku, a część jedynie w oparciu o intuicję. Karty intryg z AM dawały możliwość zdobycia stuprocentowo pewnej informacji, tutaj tej możliwości za bardzo nie ma, przez co przeważnie gra dla jednego-dwóch niebieskich w zasadzie nie istnieje. Albo nie pojedą ani razu na misję, albo pojedą raz – a poza tym nawet nikt ich nie będzie słuchał. Wadę tę naprawia nieco wariant Pani Jeziora, która pozwala sprawdzić lojalność 3 graczy w ciągu gry. Dodatkowo, Pani Jeziora trafia najpierw do gracza na prawo od rozpoczynającego, dzięki czemu jest mniejsza szansa na jego bezproduktywną wegetację przez całą grę.

Zastąpienie faktów domysłami sprawia, że niebieskim jest jeszcze gorzej – w AM mogą oni przeprowadzić ciąg logicznego rozumowania dla odkrycia wrogów, tutaj przeważnie trzeba opierać się na intuicji, niezbyt częste są sytuacje ujawniającego wprost zagrania przez czerwonego gracza – oprócz gadania niebiescy nieszczególnie mają się czym zająć.

Paradoksalnie powyższa wada jest też pewnego rodzaju zaletą – w dodatku taką, która mocno mnie zachęca do grania w Avalon zamiast w Agentów Molocha. Fakt posiadania prawdziwych informacji przez dobrych w AM sprawia, że mogą oni dekonspirować maszyny za pomocą rozumowania nie do zbitcia – co jednak powoduje, że źli muszą takiego dobrego gracza po prostu zakrzyczeć i wprowadzić jak najwięcej chaosu. Przez to partie trwają dłużej, ale przede wszystkim dodają momentami naprawdę nerwowej atmosfery. Gracz bowiem wie, że dobrze rozumuje, jedyny problem to agresywna postawa molocha niepozwalająca tych racji przedstawić. Dzięki brakowi - w oczywisty sposób - pewnych informacji w Avalonie źli gracze nie są tak napastliwi – bowiem praktycznie każdą tezę można dość łatwo obalić, atmosfera w grze jest więc luźniejsza i przyjaźniejsza. AM robi się mocno męczące, każda gra to batalia z zaangażowaniem silnych emocji i mnóstwa głośnego gadania – tutaj natomiast 6 partii pod rząd to nie problem, tutaj poważne konflikty raczej się nie pojawiają. Skraca to też grę, AM potrafili się ciągnąć ponad miarę.

Kontrowersyjna możliwość zabicia Merlina przez złych okazuje się być świetnym mechanizmem – po pierwsze, w innym wypadku Merlin nie miałby żadnych obaw przed ujawnianiem się, a po drugie, daje to dodatkowy obowiązek czerwonym, którzy normalnie mają prostszą grę od niebieskich – muszą teraz nie tylko psuć szyki i sabotować misje, ale tak jak i niebiescy powinni obserwować innych graczy celem odkrycia ukrytej tożsamości.

Nie do końca podoba mi się, że grający Merlinem jest wręcz zachęcany przez samą grę do porozumiewania „poza grą” - czyli szturchnięcia, kopnięcia pod stołem, etc. Bez tego Merlinowi jest dużo trudniej, ale o ile brudne sztuczki Molocha to naturalna sprawa, o tyle nie do końca widzę jak przystaje to do dobrej postaci.



Zamawiając przedpremierowo, można było otrzymać jednoosobową grę Michała Oracza - Święty Graal. Jest to łamigłówka zawierająca 10 ustawień kart z Avalonu i reguły ich przesuwania – zadaniem gracza jest dotarcie Lancelotem do Świętego Graala ze skarbem Pani Jeziora. Każda karta z talii ma opisane działanie, Lancelota przesuwamy na zasadzie zamiany miejscami kart. Jako fana łamigłówek cieszył mnie taki dodatek. Ci, którzy nie zdążyli kupić w przedsprzedaży, mogą się jeszcze w niego zaopatrzyć [w portalowym sklepiku](#).

Brak kart intryg to z jednej strony wada, z drugiej jednak - dzięki temu gra jest przyjaźniejsza dla początkujących. Łatwiej wytłumaczyć role i grę, jeżeli nie ma co chwila pojawiających się dodatków zmieniających zasady, plus role można wprowadzać w różny sposób, co też pomaga w ogarnięciu gry.

Wariantem dodatkowym jest Lancelot – moim zdaniem zdecydowanie warto tego używać. Dodatkowa rola dla gracza niebieskiego sama w sobie jest pozytywną sprawą, poza tym dodaje to element niepewności, który urozmaica grę poplecznikom Mordreda, nie mają oni bowiem pewności, ilu ich tak naprawdę jest.

Podsumowanie

Avalon: rycerze króla Artura to bez wątpienia gra warta zakupu. Mniejsza konfliktowość przy zachowaniu ducha gry oraz zróżnicowane role dla ciemnej strony są zdecydowanymi zaletami – przesiadając się z powrotem na Agentów Molocha, odczuwamy brak tych ról, stają się one naturalnym elementem gry. Szybsza rozgrywka, lepsze wydanie i dość bezbolesne wprowadzanie nowych graczy to kolejne silne strony tej gry.

Z drugiej strony gra dla połowy graczy potrafi być dużo nudniejsza od AM – nie mając pewnej informacji, poruszają się oni bardziej po omacku. O ile przy jednej albo dwóch partiach ma to mniejsze znaczenie, to gracze losujący trzeci raz rolę nic nie znaczącego, zagubionego niebieskiego poczuć się sfrustrowani. Avalon to tak naprawdę gra o tym, że zło jest ciekawe, angażujące, dobro natomiast trwa na posterunku dlatego, że jest dobre i tak trzeba, ale jest to raczej żmudne. Avalon jest tak naprawdę wariantem dodatkowym AM – bardzo wartym zagrania, a wręcz posiadania, niemniej jest to tylko zmiana szczegółów, a nie całkowicie nowa gra.



9/10

Typ gry: negocjacyjna, imprezowa

Złożoność gry: łatwa

Liczba (wiek) graczy: 5-10 (8+)

Czas rozgrywki: 30 minut

Wydawca: Portal Games

Autor: Don Eskridge

Cena: 65 zł

Edycja: polska

Plusy: ciekawsze dzięki rolom, szybsze partie, przyjaźniejsza atmosfera gry

Minusy: dobrze bawi się gorzej, brak pewnych informacji

Skalowalność: 5-10 dobrze

[Profil gry na boardgamegeek.com](#)

[Oficjalna strona gry](#)

Dodatkowe materiały:

wideo instrukcja

dodatkowe warianty gry Lancelotem

plik audio, który ułatwi fazę ujawniania się poszczególnych postaci na początku gry



Stefan Feld jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych autorów gier planszowych wśród planszomaniaków. Jego gry mają bardzo wyrazisty styl, mimo różnorodnej tematyki i wykorzystanych – często nowatorskich – pomysłów na mechanikę. Jedną z tych autorskich cech jest bogactwo różnych dróg do zwycięstwa i ograniczona liczba akcji, którymi te drogi przemierzają gracze. Potocznie określane to bywa jako „krótka kołdra” – jeżeli zaczynam działać w jednym obszarze, to prawie na pewno niewiele osiągnę w innych. Dla wielu osób jest to bardzo korzystna cecha, bo wzmacnia napięcie w czasie rozgrywki niezależnie nawet od działań innych graczy. A przy ich przeciwdziałaniu staje się nadzwyczaj karkołomnym wyzwaniem, gdyż często uniemożliwiają nam oni realizację optymalnych planów.



WOJCIECH SIEROŃ



Bora Bora

Zegarmistrzowska planszówka

Tropikalna egzotyka

Bora Bora to gra nawiązująca tematyką do, tak wyteścionych przez mieszkańców naszej półkuli, idyllicznych wysp szczęśliwych. Graficznie prezentuje się świetnie, feeria barw, mnogość żetonów, drewniane znaczniki, karty i plansze graczy – wszystko to jest dopracowane. Czuć, że wydawca zadbał o wrażenia estetyczne graczy i ciężkie pudło istotnie zawiera minimalną ilość powietrza. Ilustracje są dopieszczone, symbolika czytelna (choć ikony na niektórych żetonach bywają łudząco podobne), aż miło poprzyglądać się efektowi pracy ilustratora Alexandra Junga.

Przygotowanie rozgrywki (i późniejsze sprzątnięcie) zajmuje w związku z tym dobrą chwilę, ale nie sprawia raczej większych problemów. Po rozłożeniu wszystkiego każdy ma na swojej planszy raczej pruski porządek i bardzo czytelny wgląd w możliwości działania na głównej planszy.

Kości w ruch

Od rzutu trzema kośćmi zależą podstawowe możliwości działania każdego z graczy.

W zależności od liczby graczy dostępnych jest od 5 do 7 kart akcji (przy mniejszym gronie niektóre karty zastąpione są podobnymi o podwójnym działaniu). Elegancja i wyjątkowość pomysłu autora polega na tym, że zagrywając kość o wyższym wyniku, mamy więcej możliwości. Jednak zajęta już karta akcji może być użyta ponownie tylko dzięki kości o niższym wyniku. Zatem same szóstki mogą oznaczać trudności w znalezieniu wolnej akcji, a z kolei jedynki łatwiej zagrać, ale efektywność znacznie spada. Tu pojawia się ważny element interakcji – przenikanie planów przeciwników, aby ubiec ich z najbardziej pożądanymi akcjami. W grze dwuosobowej jest to dość oczywisty wyścig, w pełnym gronie ostatni gracz (o kolejność musimy walczyć) ma poważnie ograniczone możliwości.

Bogowie! na pomoc

Kapitałnym pomysłem Felda jest uzupełnienie możliwości działania z wykorzystaniem kości o wsparcie kart (i żetonów) bogów. Trochę w tym momencie pryska czar, bo bogowie są identyfikowani wyłącznie kolorami. Nie

ma tu żadnego nawiązania do folkloru autentycznej wyspy Bora Bora. Używając odpowiednich bogów, możemy zagrać kość mimo zajętej karty akcji albo użyć marną jedynkę jako mocarną szóstkę. Oczywiście o karty bogów musimy się postarać, a los może nam nie sprzyjać przy ich dobieraniu. W każdej niemal akcji gracza może się od wspomóc jakąś boską pomocą, co nie raz może odwrócić losy rozgrywki.

Mnóście się i zasiedlajcie wyspę

Kluczowe akcje to zasiedlanie kolejnych obszarów na wyspie i ściąganie do siebie kobiet i mężczyzn. Budując wioski, zyskujemy nowe zasoby oraz okazje do obfitych łowów – punktów za bliskość dobrych łowisk. Nowi członkowie plemienia dadzą nam dodatkowe, wyjątkowe akcje aktywowane już bez użycia kości. Te dwa działania są ciekawie powiązane – aby przyjąć nową osobę, trzeba zwolnić miejsce na naszej planszy zajęte przez chatkę, symbol osady.

Do tego jeszcze wysyłamy kapłanów do świątyni i budujemy chaty (zupełnie co innego niż zasiedlanie obszarów), za co dostajemy sporo punktów i specjalny bonus ognia. Ostatnia akcja to aktywowanie premii za przyjętych do naszego plemienia – kobiety zbierają muszle, a mężczyźni poddają się rytualnemu tatuowaniu. I jedno, i drugie może być korzystnie zamienione na punkty.

Zadania domowe

Jednym z najważniejszych elementów mechaniki jest realizacja żetonów zadań. W czasie partii mamy okazję zdobyć punkty za 9 zadań, z których 1/3 jest losowana na początku gry, a pozostałe wybieramy z przygotowanej puli. Wykonane zadanie to sporo punktów (choć i tu bogowie mogą pomóc, obniżając wymagania), a za komplet zadań dostaniemy jeszcze premię. Zadania bywają bardzo różne. Od łatwych, zrealizowanych czasem niemal automatycznie, aż po dość trudne, wymagające pewnego zachodu, a nawet szczęśliwego układu na planszy. Oczywiście zawsze jest pewien wybór zadań, które do nas trafiają, ale jest tu dreszczyk emocji.

Nasi ludzie

Kluczowe w czasie rozgrywki jest zapewnienie sobie mocnej ekipy wspierającej wykonanie naszego planu. Kobiety i mężczyźni pozyskani na początku każdego etapu mogą wykonać dodatkowe akcje (już bez angażowania kości), a jeśli uda się nam przygarnąć podobne postacie, to i możliwości będą większe. Drugą grupę stanowią kapłani, którzy wysłani w odpowiednim momencie do świątyni dadzą nie tylko znaczne premie punktowe, ale także cenne żetony bogów. Właściwe zarządzanie naszym plemieniem jest kluczem do sukcesu w tej grze. Bonusowe akcje bywają potężnym wsparciem, jeśli roztropnie dobierzemy skład naszej wioski. Warto w tym miejscu podkreślić, że wcześniej musimy zwołać miejsce na planszy, co wymaga świadomego, długofalowego planowania.

Kalejdoskop możliwości

W Bora Bora często pojawia się czynnik losowy. Będą to układ łowisk na planszy głównej i zadania początkowe graczy. Rozkład biżuterii oraz dostępność kobiet, mężczyzn i kolejnych zadań. Dobór kart bogów i nasze rzuty kośćmi.

Może to zaniepokoić wytrawnych graczy, czy aby nie jest to jakaś głupia, losowa gra? Ale okazuje się, że te czynniki są na tyle wzajemnie zrównoważone, a także wsparte dodatkowymi możliwościami ze strony graczy, że mimo wszystko gra wydaje się dość łatwa do systematycznego zaplanowania. Raczej nazwałbym to zmiennym środowiskiem rozgrywki, które jest już po kilku partiach dość dobrze znane. W każdej rozgrywce musimy znaleźć nieco inne akcenty naszych działań, odpowiedzieć na różne wyzwania i reagować na działania przeciwników. Ale niemal nie zdarza się, by ktoś korzystał ze specyficznej akcji typu pasowania, która daje 2 punkty niezależnie od wykorzystanej kości. To chyba świadczy o tym, że przy każdym rozkładzie rzutów warto podumać i odkryć lepszy ruch niż ta drobna nagroda pocieszenia.

Ale po co?

Są gry, które opierają się na jednym elemencie mechaniki, jednym pomysłem. Dla niektórych zbyt proste, ale często właśnie za ową oczywistość cenione. Chcesz poćwiczyć negocjowanie – graj w Chinatown, chcesz licytować – weź Modern Art, chcesz łamić łówek – zabierz się za Ubongo itd.

W przypadku Bora Bora mam z jednej strony poczucie kapitalnego połączenia ze sobą wielu elementów mechaniki, świetnego okiełznania kości

i losowości, wielkiego wyzwania dla umiejętności planistycznych graczy. Jednakowoż, z drugiej strony nie jestem do końca przekonany, czy mnie to pociąga. Czy to odpalanie akcji, szykowanie małych kombosów, ciułanie punktów nie zostało tu rozbuchane nad miarę? Egzotyczne klimaty potraktowane są tu zupełnie pretekstowo, gra mogłaby niemal bez szkody być po prostu abstrakcyjną grą logiczną. Osadzenie w wybranym otoczeniu służy tu przede wszystkim ułatwieniu zapamiętania reguł i zależności – ot, taka sprytna sztuczka mnemotechniczna. Bardzo cenię sobie gry logiczne, ale przede wszystkim za ich elegancję, prostotę, pewien minimalizm. Bora Bora zaś może czasem wręcz sprawiać wrażenie przekombinowanej. Co zaskakujące dla mnie, zdarzało mi się po partii spotkać z wyrażeniem opinii, że gra jest... nudna. Przy czym nie w sensie tego, że nic się nie dzieje. Ale raczej tak, jak to czasem humaniści wyrażają znużenie nadmiarem równań, czy ściszycy opisami przyrody. To trochę tak, jakby patrzeć na bardzo skomplikowany mechanizm – tylko fachowcy docenią owo piękno, a reszta wzruszy ramionami, mimo wyrażenia zachwyty nad realizacją. Nie każdego porwie Bora Bora, trzeba po prostu lubić ten typ zależności i stopień ich skomplikowania. W przeciwnym razie można poczuć pewne rozczarowanie i wrócić do bardziej oczywistych planszówkowych hitów.



8/10

Typ gry: zarządzanie kośćmi, worker placement

Złożoność gry: średnio skomplikowana

Liczba (wiek) graczy: 2-4 (12+)

Czas rozgrywki: 90 minut

Wydawca: alea

Autor: Stefan Feld

Cena: ok. 170 zł

Edycja: międzynarodowa

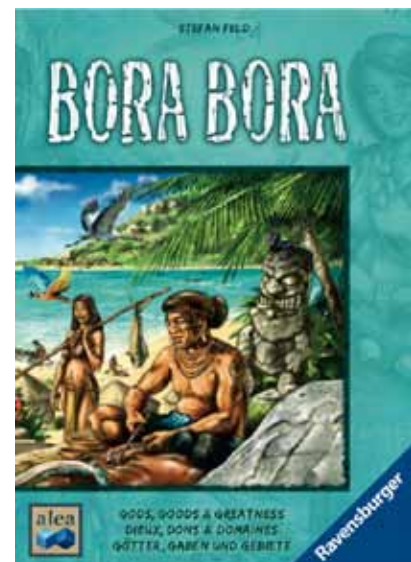
Plusy: mnóstwo ślicznych komponentów, ciekawe mechanizmy generowania punktów, trudne decyzje – „krótka kołderka”

Minusy: sucha jak pieprz, ciułanie punktów bywa nużące, złożoność zależności nie przekłada się na radość grania

Skalalność: na 2 bardziej zawzięta, na 4 trudniejsza

Profil gry na boardgamegeek.com

Oficjalna strona gry



Stefan Feld w 2013 roku ostro zaatakował rynek planszówek i wydał cztery tytuły – Bora Bora, Rialto, Amerigo, Bruges.

Grę udostępnia:



Zombicide

Za, a nawet przeciw

Zombie do kultury masowej wprowadził w 1968 roku George Romero w filmie Noc żywych trupów. Jego wizja była jednak nieco odmienna od pierwotnego znaczenia tego pojęcia, które wywodzi się z kultu voodoo. Stworzył zombie będące martwą osobą, powstającą z grobu i starającą się zaspokoić żądzą krwi, zjadając ludzi. Taki obraz pozostał do dziś, zaś ostatnie lata coraz bardziej obfitują w sztukę związaną z żywymi trupami. Książki, komiksy, filmy, gry komputerowe. Wkradły się one również do gier planszowych, choć jak do tej pory w pierwszej 300 najlepszych gier pojawiły się właściwie tylko 2 tytuły, w tym Zombicide, które w szalonym tempie nie się w rankingu.

Fenomen Zombicide

Zastanawiam się na czym polega fenomen tej gry? Jaki fenomen? – ktoś może zapytać, wylewając przy tym kubek zimnej wody. No, tony figurek i mnóstwo kart, ta modna tematyka, klimat... – od tego zwykle się zaczyna. Sama dałam się złapać na oprawę graficzną i bardzo zajmujące reguły gry. Po prostu nie mogłam się pohamować przed wypróbowaniem Zombicide. Po ukończeniu wszystkich scenariuszy z gry (pomijając scenariusze dostępne w sieci) przyszedł czas na refleksję i wewnętrzną dyskusję. Gra ma mnóstwo zalet. Ma też kilka wad, co raczej nie powinno mieć miejsca w produkcji, która na Kickstarterze zebrała prawie 800 tys. dolarów od ponad 5000 osób. Niestety, muszę z całą stanowczością stwierdzić, że twórcy Zombicide postawili przede wszystkim na jakość wydania –



oprawę graficzną i figurki, nie doszlifowując prostej mechaniki i scenariuszy. Pojawiło się sporo wątpliwości, które zostały wyjaśnione w dość obszernym [FAQ](#). Jednak mimo ich obecności gra zyskała wielu zwolenników. 109. pozycja na BGG jest niesamowitym wynikiem. Fenomen.

Gra o zombie

Zombicide można opisać bardzo krótko: chodzisz po mieście, by zrealizować cele, a przy okazji zabijasz zombie. Miasto budowane jest z kafli w sposób opisany w danym scenariuszu. Trzeba rozmieścić bohaterów, punkty namnażania zombie, kilka początkowych figurek zombie, cele, drzwi, punkt wyjścia, a nawet samochody. Trzeba przygotować karty ekwipunku i karty zombie, oraz bohaterów, zaopatrując ich w początkowe narzędzia do walki, w tym patelnię (po tej grze inaczej będziecie patrzyli na patelnię w czasie smażenia jajecznicy). Gra składa się z 2 kolejnych faz: graczy i zombie. W swojej fazie gracze wykonują standardowo 3 akcje lub więcej, jeśli pozwala im na to stopień rozwoju bohatera. Wszystkich możliwych akcji jest 12, z czego gracz wybiera to, co pozwoli mu przetrwać lub pomóc innym bohaterom. Najczęstsze akcje to poruszanie się pomiędzy strefami miasta, przeszukiwanie pomieszczeń w celu uzupełnienia ekwipunku i walka z zombie. Gracze kolejno wykonują swoje akcje. Jeśli steruje się kilkoma bohaterami, gracz sam decyduje o ich kolejności, dzięki czemu łatwiej jest opracować taktykę. W fazie zombie najpierw następuje ich aktywacja – atakują bohaterów w tej samej strefie, zaś te, które nie pożerają świeżego mięska, mogą się poruszyć, zwykle o 1 strefę, w kierunku

największego hałasu lub widocznych bohaterów. Po tym następuje faza namnażania zombie, zależna od najwyższego poziomu zagrożenia na karcie któregoś z bohaterów. Funkcjonuje to zgodnie z zasadą – im więcej zabijecie zombie, tym więcej ich się pojawia. Liczba rund jest nieokreślona, ponieważ realizacja celów zależy od poziomu współpracy pomiędzy graczami, obranej taktyki i losu.

Jestem za

W Zombicide jest wiele elementów, które przyciągają mnie do gry. Jakby nie było, tematyka jest abstrakcyjna, bo zombie ulicami nie chadają. Ludzie lubią jednak przeżywać różne emocje i czasem potrzebny jest im przebiegający przez plecy dreszcz sztucznie wywołanego strachu. Grozy jest w tej grze sporo i wszyscy gracze odczuwają ją na takim samym poziomie, tym bardziej, że można faktycznie stracić życie i nie wiedzieć, co dalej ze sobą w realu począć. Tematyka niespecjalnie mnie pociąga, choć jest sporo ludzi zafascynowanych zombie – dla nich właściwie jest ta gra. Na pewno jestem wielbicielem gier wydanych na bardzo wysokim poziomie i tu Zombicide nie zawodzi. Choć nie jestem ekspertem od figurek, to muszę przyznać, że tych 71 dołączonych do gry robi duże wrażenie. Zarówno bohaterowie, jak i zombie są dopracowane w każdym szczególe, pozy wskazują na dynamikę, chęć wykonania określonego zadania. Drugim ważnym elementem



gry są duże dwustronne kafle, przedstawiające fragmenty miasta, ulice i budynki. Można spędzić sporo czasu na ich oglądaniu. Porozrzucone przedmioty, gdzieś tam ślady krwi – ktoś tam walczył, ktoś uciekał, ktoś zginął. Do tego czarny humor w instrukcji i sama mechanika dopełniają całość. Jest naprawdę klimatycznie.

Plusem mechaniki jest przede wszystkim jej prostota. Oczywiście jest sporo szczegółów, jednak wystarczy jeden scenariusz, by je opanować. Podoba mi się wprowadzenie pola widzenia z/do/w budynku, mimo, że gracze tak naprawdę widzą cały obszar gry. Ciekawy jest też mechanizm hałasu, bardzo ważny w fazie zombie. Gracze hałasują nie tylko strzelając do zombie, ale też otwierając drzwi np. siekierą, sami są również źródłem hałasu albo hałasują w ramach wybranej akcji. Ma on specjalne znaczenie - zombie idą tam, gdzie go najwięcej, można więc dzięki niemu odciągać hordy nieumarłych. Jeśli jednak graczom nie uda się odciągnąć wrogów, to muszą z nimi walczyć. Broń trzeba znaleźć, w budynkach, radiowozach lub samochodach. Jest różnorodna, o różnej mocy, zasięgu i przeznaczeniu, niektóre można modyfikować albo nawet tworzyć (koktajl mototowa). Z bronią nie jest tak łatwo – szukając jakiejś nigdy nie wiadomo na co się trafi, w dodatku trzeba ją umiejętnie dobierać do walki np. spałaka albo plugastwo byle czym się nie zabije. W zależności od rodzaju można prowadzić 2 sposoby walki – w zwarciu lub na dystans i niestety finał walk jest niewiadomą. Brońią też są samochody, którymi można niektóre zombie rozjechać, a samemu przemieścić się do innej strefy. Broń to też kłopoty. Można z odległości trafić innego bohatera, zranić lub zabić. Potem zostają tylko wyrzuty sumienia.



Kolejnym pozytywnym elementem jest wprowadzenie różnych bohaterów do gry i różne rodzaje zombie. Ci pierwsi różnią się między sobą umiejętnościami początkowymi, a także możliwymi do wyboru umiejętnościami (tzw. dodatkowe akcje) na wyższych poziomach doświadczenia. Bohaterowie, choć jest ich tylko 6, rozwijają się i w każdej grze można tworzyć różne kombinacje ich umiejętności. Grywalność i atrakcyjność gry bardzo wzrasta. Rozwój niesie ze sobą również przykre konsekwencje – im bardziej doświadczony gracz w niszczeniu zombie, tym więcej ich się pojawia w fazie namnażania i przy otwieraniu budynków. Gracze mogą zginąć, zombie się mnożą, a nawet pączkują. Pojawiają się różne gatunki zombie (wskazuje to dociągnięta karta w połączeniu z poziomem zagrożenia najbardziej doświadczonego gracza), różniące się zachowaniem i mocą. 4 gatunki potrafią nieźle zależeć za skórę,



AGNIESZKA WEIDEMANN





Gra wspierana jest **polskojęzyczną stroną**, na której co jakiś czas pojawiają się kolejne darmowe scenariusze. Obecnie jest ich 18, zaś na **stronie** pierwotnego wydawcy 2 razy więcej. Prócz scenariuszy dostępne są puste karty, na których można umieścić przedmioty własnego pomysłu, oraz karty bohaterów. Dodatkowo na profilu FB polskiego wydania pojawiły się propozycje 2 nowych umiejętności. Obecnie pojawiły się w sprzedaży kolejne tytuły, w tym: Zombicide Season 2: Prison Outbreak i rozszerzenie Toxic City Mall.

bo nie wiadomo co i w jakiej liczbie pojawi się na planszy, mimo że ich ruchy są łatwe do wyliczenia.

Atrakcyjność gry wiąże się również z jej elastycznością. Po pierwsze, można wprowadzić wiele home rules i gra na tym w ogóle nie ucierpi. Po drugie, samo przygotowanie planszy i wyznaczenie celów zachęca wręcz do tworzenia własnych scenariuszy. Sami autorzy udostępnili ich bardzo dużo. Nowe wyzwania, nowe cele, kolejne godziny spędzone na walce z zombie. Rozgrywki stają się wręcz niepowtarzalne. Różni bohaterowie, różne cechy bohaterów, różne scenariusze, różni współgracze współpracujący ze sobą (bo to gra kooperacyjna), losowy dobór kart ekwipunku i zombie, różne scenariusze, nawet własne, zapewniają tej grze bardzo długie życie. Choć może nastąpić moment znudzenia wieczną rzezią.

Jestem przeciw

Zombicide to bardzo krwawa i brutalna gra. Nie wiem, jakie ślady zostawia w psychice, lepiej jednak by nie grały w nią dzieci i młodzież. Ta tematyka bardzo zawęża grupę docelową, tak samo jak mechanika idź-morduj-idź... Stratedzy nie znajdą w niej nic atrakcyjnego, bo tu się nie da planować. Jest to gra taktyczna, bardzo zależna od losu przez dociąganie kart i rozstrzygnięcie walki przy pomocy kości. Choć akurat w tym przypadku wszystko ma swoje uzasadnienie – szukając, nigdy nie wiesz, co znajdziesz, walcząc - nigdy nie wiesz, kto silniejszy i sprytniejszy. Wielbiciele gier przygodowych pokroju Descent też mogą nie być zadowoleni. Nie mówiąc już o rodzinnym graniu. Gra jest bardzo specyficzna. Mankamentem są również scenariusze dołączone do gry. Są zaprojektowane pod konkretną liczbę bohaterów, a przez to słabo zbalansowane dla różnej liczby graczy. Od takiej produkcji oczekuję jednakowego poziomu, niezależnego od liczby graczy. Scenariusze są podzielone na stopnie trudności, te łatwe okazały się być za łatwe, a przez to nieatrakcyjne. Dziwna mieszanka. Cóż, jedynym rozwiązaniem jest wybór kolejnych z sieci. Przyczepić się można również do kilku elementów mechaniki: gdy zombie atakuje, to zabiera dowolną broń (myślałam, że chwyci najpierw to, co gracz ma w rękę, a nie np. zawartość plecaka); gdy bohater strzela i w tej samej strefie co zombie jest inny bohater, to kulę dostaje właśnie on a nie zombie. Z jednej strony wymusza ta reguła lepsze planowanie akcji, ale tak naprawdę jest mało intuicyjna. Bohater jest istotą myślącą i sprytną, może się schować, zasłonić itp. Okazuje się, że zombie kulom się nie kłania, chyba że zastosuje się własne reguły. Śmieszy mnie również sposób namnażania zombie przy rozdzielaniu się na 2 grupy - gdy do celu prowadzi więcej niż 1 droga, muszą iść każdą w jednakowej

liczbie, pojawiają się więc nagle i nie wiadomo skąd nowe osobniki. To są drobne szczegóły, które bez trudu można zmodyfikować. Jest jednak jedna zasada, która bardzo mi się nie podoba: śmierć bohatera. Gracz odpada z gry, nie dostaje innego bohatera, najczęściej zaczyna się nudzić. Może i jest to klimatyczne, ale... mam współgracza wysłać do domu czy dać jakąś łamigłówkę do rozwiązywania?

Podsumowanie

Z jednej strony, Zombicide to pochwała śmierci i krwawa rąbanka wrzucona w prostą mechanikę ze sporą dawką losowości. Z drugiej strony, klimat tej gry przyciąga i wciąga. Pojawia się nieopanowana żądza, by pokonywać kolejne hordy zombie, by zdobywać cele, wypełniać misje, poświęcać siebie albo przyjaciół. Trudno jest mi wystawić jednoznaczną ocenę. Dla wielbicieli zombie, ameritrashu, kooperacji jest to atrakcyjna gra. Dla eurograczy, strategów, dzieci, rodzin już nie. Dla tych pierwszych ocena jest na poziomie 8/10, dla tych drugich dużo niższa. Mnie gra wciągnęła i tak jak kiedyś wyczekiwałam kolejnych części Tomb Raider, tak i teraz czekam na sezon 2 polowania na zombie. Jestem za, choć mam trochę wątpliwości.



8/10

Typ gry: kooperacyjna
 Złożoność gry: średnio skomplikowana
 Liczba (wiek) graczy: 1-6 (13+)
 Czas rozgrywki: 1-3h
 Wydawca: Black Monk Games
 Autor: Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult
 Cena: ok. 290 zł
 Edycja: polska
 Plusy: wydanie, proste zasady, wciągająca,

elastyczna, mnóstwo scenariuszy
 Minusy: niektóre reguły mało intuicyjne, słaba skalowalność poszczególnych scenariuszy, losowość, dla wąskiej grupy odbiorców
 Skalowalność: zależna od scenariusza

Profil gry na boardgamegeek.com
 Oficjalna strona gry

Grę udostępnia:



Michiel Hendriks

DZIEDZICTWO

TESTAMENT DIUKA DE CRECY

U mnie gra okazała się całkiem sporym hitem. Spodobała się zarówno starym wyjadaczom planszówkowym (...) jak i niedzielnym planszówkowiczom - *Jelithe*
Żona stwierdziła, że „to taka kobieca gra”, co absolutnie mi nie przeszkadza. Grało się bardzo sympatycznie. - *aspo*

W najbliższym czasie będzie to pierwsza pozycja, jaką będę wyciągał przy początkujących z grami znajomych - *prz22*

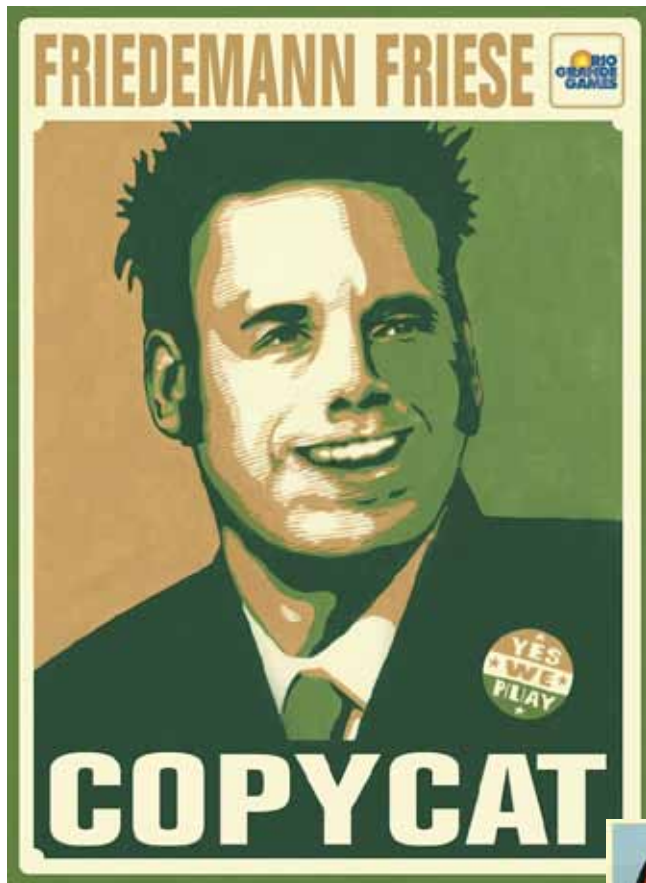
WYBRANE OPINIE Z FORUM GRY-PLANSZOWE.PL



GRA PLANSZOWA, W KTÓREJ RODZINA JEST NAJWAŻNIEJSZA

ZAWIERAJ MAŁŻEŃSTWA
ZADBAJ O DZIEDZICÓW
POMNAŻAJ MAJĄTEK RODU





Copycat Trochę tego, trochę tamtego



Dzisiejsza recenzja sponsorowana jest przez kolor zielony i literkę F. Dwie literki F. Już wiecie o kim piszę? Otóż opowiem wam, jak znany zielonowłosy projektant pozazdrościł sukcesów kolegom z branży i postanowił zrobić miks z najlepszych gier, czyli Friedemanna Friesego euro koktajl.

Słowem wstępu

Kiedy przytargałem pudło Fremde Federn (Copycat – ang.) do domu, od razu przymierzyłem je do Wysokiego Napięcia. Wymiary zbliżone, razem z Zostań Menadżerem tworzy się spójna kolorystycznie kolekcja. Spojrzałem na okładkę i odezwał się we mnie malkontent. Na okładce znajduje się facjata Friedemanna. Cóż, pomyślałem, w środku znajdę pewnie suchego euracza, gdzie zamiast punktów zwycięstwa będę zbierać punkty rozbuchanego ego autora.

Na szczęście nie do końca sprawdziły się moje przypuszczenia. Copycat opowiada bowiem o przygotowywaniu kampanii prezydenckiej, a ten kto ją wygra (nie łudźmy się – zdobędzie najwięcej punktów) zostanie... no, zgadnijcie sami.

Copiowanie

Jak trafnie odgadliście, walczymy o stołek prezydencki i chociaż grafik stawał na głowie, żeby tematyka nie zaginęła w cieniu mechaniki, i tak

Copycat jest trzecią po Czarnym Piątku i Piętaszku grą z „piątkowego projektu”, czyli grą, której proces twórczy rozpoczął się w piątek.



MARCIN KORZENIECKI

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

na pierwszy plan wyłazi wykręcanie kombosów. Gracze szybko zapominają o pałacu prezydenckim, ważne są punkty i matma, ale gra się całkiem przyjemnie.

Rozkładamy sporą planszę, rozdajemy graczom startowe talie, z których dociągają po 5 kart i do roboty. Kiedy zająłem w startowy deck, aż się uśmiechnąłem. Siedem kart z kasą i trzy z punktami zwycięstwa. Znamo, nie? Friedemann leci po Dominionie całkiem otwarcie, ale wrzuca swoje trzy grosze. Jedną kartę musimy bowiem poświęcić, by ustalić kolejność tury (karty mają swoje wartości). Dalej jest jak w klasycznym deckbuildingu. Z grubsza. Czyli w kartach znajdziemy finanse na rozkręcenie kampanii (czytaj kupno nowych kart), wsparcie znanych polityków (karty pozwalające na dodatkowy dociąg), czy wreszcie poparcie wyborców (karty z punktami zwycięstwa) itp. Kolejne novum – w Dominionie karty punktujące (zielone) blokowały talię w trakcie rozgrywki. Friedemann troszkę zamieszał i karty zielone można zagrywać w trakcie tury, dostając na bieżąco punkty. Dobre rozwiązanie, które pozwala na nowe taktyki.

A po co komu plansza? Ano jednak się przydaje. Oprócz kart mamy do dyspozycji sztab wyborczy, czyli trzech drewnianych krawaciarzy, którzy będą zasuwali po biurach departamentu stanu. W biurach znajdziemy podobne akcje, jak te w kartach, co powoduje zmniejszenie losowości. Jeśli karty nie podejną, zawsze wybrane akcje można zabukować na planszy, chyba że inni pretendenci do prezydenckiego stołka będą szybsi. Podobnie jak w Agricoli co turę dochodzi nowa karta otwierająca nowy pokój w departamencie, a tam coraz silniejsza akcja. I tak jedenaście razy. Jeśli któregoś z pokoi, pod koniec ciężkiego dnia pracy, nikt nie odwiedził, zostanie namaszczony bonusowym punktem zwycięstwa. Podbijanie atrakcyjności mało używanych akcji znane choćby z Puerto Rico. Jeśli chcemy powiększyć swoją talię, musimy pamiętać o wysłaniu podopiecznego do biura pozwalającego na zakup karty, inaczej przeleci nam runda i nie kupimy nic. Karty możliwe do kupienia są układane w rzędzie w ten sposób, że im lepsze działanie tym potencjalnie wyższa cena. Przy czym po dokonaniu zakupów karty zsuwane są do lewej, więc ich cena nieznacznie maleje. Kłania się Cywilizacja: poprzez wieki. I tak to leci, dobieramy karty, wstawiamy ludzi do biur, zagrywamy karty, kupujemy nowe i robimy porządki na planszy.

Copycat tłumaczy się całkiem sprawnie. W grze funkcjonuje wygodny system ikon, dlatego gracze szybko łapia, co do czego służy. Kolejne akcje, jakie pojawiają się na kartach lub biurach są po prostu mocniejszą wersją poprzednich, dlatego nawet nie trzeba ich tłumaczyć. Problemy mogą sprawiać pojedyncze akcje specjalne. Friedemann wprowadził również dwa stopy kart odrzuconych: bieżący z tury i główny. Ma to zapobiec sytuacji, gdy karta właśnie kupiona jeszcze w tej samej turze wchodzi na rękę.

W turze można kupić jedną, a dwa karty, co przy jedenastu turach daje prosty rachunek. Gramy na

bardzo skromnej talii. Każdy zakup, wbrew pozorom, powinien być przemyślany i przydaje się sprawna pamięć. W Copycat jedną ze sztandarowych akcji jest bowiem dociąg, na którym opiera się przeszukiwanie talii i wyluskiwanie tych kart, które dadzą najwięcej w aktualnej turze. Bez problemu przejrzymy cały swój deck w ciągu jednej tury.

Tato, kup mi doktorat

Słówek należy wspomnieć o oprawie graficznej. Ilustrator Harald Lieske postawił na kreskówkową grafikę (styl na Tintina lub Bolka i Lolka, jak kto woli), dorzucił szczyptę humoru i wyszło... No właśnie wyszło! Inteligentny humor przemawia z każdej ilustracji. Z Copycat dowiemy się, że pracownicy departamentu stanu najczęściej spędzają czas na parzeniu kawy, grze w minigolfa, gapieniu się w sufit, ćwiczeniach jogi lub wizytach w toalecie. Wspomniałem, że zaczynamy grę z kartami pieniędzy. Widnieje na nich obrazek zatytułowany „przyjaciele tatusia”, co trafnie oddaje smutną prawdę, że bez zaplecza finansowego (czytaj: głębokiego konta taty i przyjaciół) nie masz co bracie startować do posady głowy państwa. Pozostałe karty są parodią istniejących zdjęć znanych osób. Znajdziemy zatem Angelę Merkel, Nicolasa Sarkozy, Władimira Putina świecącego gołą klatą czy nawet Johna Travoltę w „Gorączce sobotniej nocy”. Jest wesoło. Nawet okładka gry, która tak źle mi się kojarzyła, jest parodią plakatu wyborczego Baracka Obamy.

Słowo na niedzielę

Copycat jest otwartym festiwalem zapożyczeń, który działa sprawnie. Gra wystawia świadectwo sprawnej pracy rzemieślnika, jednak czy to wystarczy? Odniosłem wrażenie, że posiadając Puerto Rico, Agricole i Dominionia nie potrzebuję Copycat. Moi współgracze (raczej zaawansowani) po zakończeniu partii czuli

Gra działa sprawnie na dwie, trzy, cztery i pięć osób. Zaraz, zaraz zapytacie, a skąd wiem, że na pięć, skoro na pudełku oznaczono liczbę graczy 2-4? Po pierwsze – w eurograch tego typu każdy gracz gra trochę samodzielnie, a interakcja to wyścig po upatrzoną kartę. Po drugie – na planszy widać wyraźnie, że autor zostawił miejsca dla piątego gracza. Zgadnijcie zatem, co znajdzie się w dodatku?

satisfakcję, ale nie czuli potrzeby ponownej partii. Owszem, Copycat oferuje różnorodność, można się pobawić w odkrywanie nowych taktyk, konstruować potężne kombi z kart i biur. Można ciułać punkty powolutku co turę lub skupić się na budowaniu decku i w ostatnich dwóch turach potężnie nadrobić zaległości. Można całkiem sporo, co daje całkiem przyzwoitą grę, dlatego polecam zagrać w Copycat przed zakupem, żebyście się przekonali, czy ta gra jest na tyle dobra, by znaleźć miejsce na waszej półce.



7/10

Typ gry: eurogra, deckbuilding

Złożoność gry: średnio skomplikowana

Liczba (wiek) graczy: 2-4 (12+)

Czas rozgrywki: 95 minut

Wydawca: 2F-Spiele

Autor: Friedemann Friese

Cena: 180zł

Edycja: niemiecka

Plusy: udany miks znanych mechanik, humor

Minusy: nie wyróżnia się na tle innych dobrych euro, klimatu się tutaj nie czuje, a szkoda

Skalowalność: 2-4 dobrze

Profil gry na boardgamegeek.com

Oficjalna strona gry

Grę udostępnia:



Absencja Roberta Kubicy w wyścigach Formuły 1 zmniejszyła oglądalność F1 w telewizji Polsat o ok. 1-1,5 mln widzów. Część Polaków polubiła zatem sport motorowy spod szyldu F1 wyłącznie na tyle, na ile wiązało się to z kibicowaniem rodakowi. Cóż, ze mną było podobnie. I jeśli kiedyś nie opuściłem ani jednego wyścigu, czy nawet czasówki, tak od momentu nieszczęśliwego wypadku Roberta zabrakło mi motywacji do prześledzenia jednego choćby okrążenia.

Grand Prix – Ostatnia Prosta

F1 według Reiner Knizia

Jakiś sentyment z tamtych czasów kubicomanii chyba jednak pozostał, bo gdy przeglądałem sobie planszówkowe nowości, na widok okładki Grand Prix - Ostatnia Prosta serce zabiło żywiej. Jak się okazuje, Grand Prix to remake stareńkiej gry Reiner Knizia Formula Moto Racing. Remake całkiem poważny, albowiem dołożona została możliwość gry dwuosobowej, opcja niespodziewanego zakończenia wyścigu i kompletnie nowa oprawa graficzna, ze świetnymi ilustracjami autorstwa Mariusza Gandzela. Za grafikę w grze, ale także ogólną jakość wykonania i czytelność instrukcji, Egmont zasługuje na najwyższą ocenę.



Jak to u Knizia – luźno inspirowany realiami pomysł stał się podstawą do stworzenia sprytniej gierki. Oto mamy „formułopodobny” wyścig, a na starcie 12 bolidów z sześciu ekip. Każdy gracz prowadzi jeden (przy 4-6 osobach) lub dwa (2-3 os.) zespoły, zagrywającymi kartami przesuwając swoje maszyny jak najbliższej czoła stawki. Pierwszych sześciu kierowców zdobywa dla swoich zespołów punkty, odpowiednio: 10-6-4-3-2-1, i dopiero ich suma decyduje o zwycięstwie konkretnego zespołu. Można też rozegrać pełny sezon wyścigowy rodem z F1, w czym pomoże dedykowany arkusz wyników, zamieszczony na www.krainaplanszowek.pl

Na wspólną dla wszystkich talię składają się 54 karty, w tym 34 efekty umożliwiające wyprzedzenie (6 opartych na rzuceniu k12) oraz 20 różnego rodzaju cofnięć, zderzeń itp. (11 wymagających użycia kostki k12). Tasujemy, rozdajemy każdemu po pięć kart, losujemy zespoły i... jazda! Gracze po kolei zagrywają po jednej karcie, spośród pięciu posiadanych na ręce, i przesuwają wybrany samochód do przodu lub do tyłu. Haczyk jest taki: za pomocą podstawowego wyprzedzania przesuwamy nie tylko samochód, do którego karta bezpośrednio się odnosi (np. biały), ale także ten, znajdujący się za nim. Tym prostym zabiegiem (kojarzącym się z obecnym niegdyś w F1 zjawiskiem slipstreamingu) Knizia za jednym zamachem wprowadził ciekawą interakcję między graczami i w pewnym



stopniu zredukował losowość, w zakresie szansy poruszenia własnych bolidów. Wyścigi to jednak nie tylko wyprzedzenia, ale także dramatyczne spadki na dalsze miejsca. Miłośnicy negatywnej interakcji mogą zacierać ręce z uciechy – samochody przeciwników nierzadko będziemy cofać, albo z jadowitym uśmiechem uzależniać ich los od toczącej się po stole kostki (przesunięcie na ostatnie miejsce lub eliminacja), symulując niebezpieczne manewry, pit-stopy, zderzenia itp. Kto jednak kostką zbyt często miota, ten od kostki łatwo zginać może – efekty oparte na rzuceniu k12 są bowiem obosieczne i szkodliwie potrafią niekiedy także naszym bolidom. Wpływ utraty pojazdu na końcowy wynik ogranicza poniekąd system punktacji, dzięki sporej różnicy pomiędzy miejscem pierwszym, a dalszymi. Nawet pojedynczy bolid, jeśli tylko wpadnie na metę pierwszy, może zapewnić nam zwycięstwo. Ma to jednak także swoją złą stronę, o czym za chwilę.

Grand Prix jest grą o dwóch przyjemnych obliczach. W liczniejszym gronie (4-6 osób) GP to lekki, emocjonujący chwiler, którego uczyliśmy się dosłownie w 5 minut, a po kolejnych 5 minutach już radośnie zasuujemy po torze. Świetna gra na początek spotkania, do wciągnięcia w hobby nowych osób czy do rozgrywek z dziećmi.

Gdy jednak spojrzeć na rozgrywkę chłodnym okiem, doskwierać zaczyna losowość dociągu (może się nam trafić ręka bez kart umożliwiających jakkolwiek sensowny ruch), a przede wszystkim ogromny wpływ przebiegu ostatniej tury gry na końcowy wynik. W samej końcówce faworyzowane są osoby posiadające na ręku atuty umożliwiające wyprzedzenie przeciwników i wykonujące swój ruch jak najpóźniej. Ostatni w kolejce zagra już kartę bez czyjejkolwiek odpowiedzi. Jeśli będzie to karta wyprzedzania oparta na kostce, wówczas seria szczęśliwych rzutów (w każdym 75% szans na sukces) może wywindować jego bolid z ogona stawki na pierwsze miejsce, co zapewni mu wygraną w całym pojedynku. Oczywiście, to w gestii gracza jest oszacowanie, czy takie ryzyko się opłaca (pechowy rzut oznacza eliminację z wyścigu), ale któż kalkuluje na chłodno w takim prostym, szybkim chwilerku...

Jeśli zatem zależy Wam na bardziej sprawiedliwych wynikach, polecam zagrać dwa-trzy razy, z każdorazową zmianą osoby rozpoczynającej, a zwycięzcę wyłaniać dopiero po zsumowaniu punktacji ze wszystkich wyścigów. Trzy partyjki nie powinny zająć więcej niż godzinę, a konieczność dłuższego zbierania punktów wykreuje interesujące dylematy i nieco ograniczy szaleńcze szarże.

W grze dwu- i trzyosobowej kontrola sytuacji jest zauważalnie większa. Nie dość, że każdy dowodzi flotą czterech samochodów (czyli więcej szans na punkty), to jeszcze łatwiej zaplanować i przygotować jakiś złożony manewr. Mamy zresztą do wykonania więcej ruchów (przy dwóch osobach każdy zagra po 24 karty, przy sześciu – zaledwie po 5), a i przez naszą rękę przewinie się połowa talii, zamiast tych marnych okrucich z gry wieloosobowej.

Na uwagę zasługuje również ciekawa odmiana wariantu dwuosobowego, w której ujawnia się przeciwnikowi tylko jeden z dwóch zespołów. Wprowadza to do rozgrywki tak lubiany przeze mnie element blefu. Rozszyfrowanie przynależności samochodów wcale nie jest oczywiste, ze względu na wspomniane właściwości kart wyprzedzania. Problem ostatniej tury wciąż występuje, lecz mając więcej samochodów i więcej szans na ruch, możemy uplasować własne bolidy w pierwszej szóstce w taki sposób, aby nawet ewentualne szczęśliwe zwycięstwo samochodu przeciwnika nie zabrało nam wygranej na punkty. Ów wariant z niejawnym zespołem jeszcze to ułatwia. Niekiedy bowiem uda się trzymać drugi team w tajemnicy do samego końca, z politowaniem patrząc na rywala zajadłe marnującego karty przeciwko samochodom neutralnym, błędnie rozpoznanym jako nasze.

W natłoku nowości, ukazujących się na polskim rynku, łatwo przegapić tę – niepozorną w sumie - gierkę. A szkoda, bo to całkiem interesująca propozycja dla każdej kolekcji. Żadne tam wybitne dzieło, ale sprawnie przygotowany planszówkowy szczyrok szwajcarski (a właściwie niemiecki, z klasowym polskim wykończeniem), który dobrze mieć zawsze pod ręką. Chcemy krótkiej, prostej dwuosobówki? Proszę bardzo. To może jakiś element blefu? Jak najbardziej. Potrzebujemy prostego chwilerka na spotkanie w gronie do sześciu osób? No problemo. A nadaje się do ligowego grania? Nadaje! I to wszystko w jednym, niewielkim pudełku.



Grand Prix...na żużlu?

Interesująco wypada zestawienie Grand Prix z Magią Czarnej Sportu, żużlową karcianką wyścigową. Oba tytuły opierają się na walce o jak najlepsze uplasowanie zawodników w całej stawce, przy czym w GP zagrywamy karty po kolei (mając pewność wykonania opisanej na nich akcji), natomiast w MCS równocześnie lub w formie licytacji (więcej niewiadomych, planowany manewr często się nie udaje). Większego realizmu próżno w nich szukać – rozrywka skupia się na wyprzedzeniach, pomijając technikę jazdy czy przygotowanie sprzętu. W obu grach wariant dwuosobowy (i trzyosobowy w GP) dają graczom pewną kontrolę nad wydarzeniami (w GP większą), natomiast wraz ze wzrostem liczby graczy rządzić zaczyna chaos i coraz trudniej zaplanować dalsze posunięcia. MCS nie odstaje jakoś szczególnie od GP – ot, znacznie mocniej opiera się na intuicji i szacowaniu szczęścia, niż gra Knizia. Oba tytuły warte są uwagi dla fana wyścigów. O zakupie zadecydują zapewne sentymenty związane z danym sportem i planowana liczba graczy.



8/10

Typ gry: karciana, wyścigowa

Złożoność gry: łatwa

Liczba (wiek) graczy: 2-6 (8+)

Czas rozgrywki: 15-30 minut

Wydawca: Egmont

Autor: Reiner Knizia

Cena: 59,95 zł

Edycja: polska

Plusy: emocjonujący chwilerka, eleganckie wykonanie, niezłe skalowanie, wariant z blefem

Minusy: casus ostatniej tury, chaos przy 4-6 graczach, zajmuje sporo miejsca na stole

Skalowalność: 2-3 świetnie, 4-6 dobrze

Prosil gry na boardgamegeek.com

Oficjalna strona gry



BARTOSZ ODOROWICZ

Grę udostępnia:

EGMONT
Polska



SEBASTIAN SZCZEPANIAK



The Palaces of Carrara

! Nie do trzech razy sztuka

Pałace Carrary były w tym roku jedną z trzech gier nominowanych do najważniejszej planszówkowej nagrody na świecie – Spiel des Jahres – w kategorii gier zaawansowanych (Kennerspiel des Jahres). Tym razem się nie udało, ale jej autorzy – Wolfgang Kramer i Michael Kiesling – nagrodę SdJ otrzymali już dwukrotnie.

Pierwszy raz w 1999 roku za grę Tikal, w której gracze poszukiwali skarbów w środkowoamerykańskiej dżungli. Był to bardzo trafny wybór i dziś, blisko półtora dekady później, gra nie straciła nic ze swojej grywalności. Torres nagrodzony SdJ rok później, polegający na budowaniu jak najwyższych wież i umieszczaniu na nich rycerzy, był typową abstrakcyjną grą. Jednak konieczność ciągłego obliczania wysokości i podstawy modyfikowanych budowli była wątpliwą przyjemnością pokroju zadawanej w szkole pracy domowej. Co ciekawe, choć Kiesling i Kramer współpracowali ze sobą wielokrotnie, robili to zdalnie, najczęściej dopracowując kolejne projekty podczas telefonicznych rozmów. Osobiście spotkali się dopiero po kilku latach takiej współpracy. Tych dwóch znanych twórców stworzyło kilka naprawdę niezłych w moim odczuciu (Tikal II, That's Life, Maharaja, Asara) i kilka dość przeciętnych (Java, Mexica, Cavum), ale jednak zawsze trzymających przyzwoity poziom gier. Na szczęście ich najnowsza koprodukcja należy do tej pierwszej grupy.

Surowce kołem się toczą

Tytułowe włoskie miasteczko Carrara słynie z wydobywania charakterystycznej, białej odmiany marmuru, w którym rzeźbił m.in. Michał Anioł. To właśnie stąd będziemy pozyskiwali cenny surowiec potrzebny do rozbudowy kolejnych miast. Niby w kilku zdaniach na początku instrukcji coś się przebąkuje o królewskim rozkazie, ale Pałace Carrary to rasowa eurogra, w której rozgrywka i mechanika nijak się mają do tematu. Na swojej planszy każdy gracz ma sześć miast, w których można budować sześć rodzajów budynków (biblioteka, pałac, brama, katedra, zamek i willa) o wartości 1-5. Za stawianie budynków w połowie miast dostajemy pieniądze, potrzebne do kupowania surowców, a za budowanie w pozostałych trzech – punkty zwycięstwa. Im miasto daje większe korzyści, tym droższych materiałów wymaga. I tak np. w najbardziej wartościowym Livorno, z trzykrotnym mnożnikiem punktów, budynki można stawiać tylko za białe kostki surowców (wybaczcie, że nie ubarwię opisu dodając, że to marmur, ale sami autorzy nie pofatygowali się nawet do nadania nazw surowcom). Natomiast w najmniej wartościowym Lerici (mnożnik pieniędzy razy jeden) budynki można postawić, płacąc każdym z sześciu rodzajów surowców. Te zaś kupujemy ze specjalnego koła w kamieniolomach Carrary. Przed każdym zakupem jedną z części koła uzupełniamy

o surowce dobierane w ciemno z płóciennego worka. W ten sposób sobie powiększamy wybór, ale ponieważ przy okazji musimy przekręcić koło, obniżamy ceny materiałów dla przeciwników. Ten fajny mechanizm zmusza do nieustannego decydowania o liczbie i wartości surowców, które pozyskamy, a które zostawimy przeciwnikom.

Każdy gracz ma 6 specjalnych znaczników i więcej razy w trakcie rozgrywki nie może wykonać akcji punktowania. Tu pojawia się kolejny wybór. Albo uzyskujemy pieniądze i punkty, mnożąc bonus miasta przez zsumowaną wartość wszystkich zbudowanych w nim budynków albo dostajemy profity za jeden rodzaj budynków we wszystkich miastach. Przy okazji punktowania zgarniamy drewniane figurki symbolizujące budowlę, z których każda warta jest na koniec trzy punkty.

Skończyć, wstydu oszczędzić?

Jeśli po przeczytaniu powyższego fragmentu macie wrażenie, że Pałace Carrary są bardzo skomplikowane, mylicie się. To w gruncie rzeczy prosta gra, w której co turę można wykonać tylko jedną z trzech dostępnych akcji: pozyskać surowce, kupić budynek albo zapunktować. Siłą najnowszej dzieła Kramera i Kieslinga jest właśnie bardzo udane połączenie prostoty zasad z ogromem potencjalnych możliwości. Choć nie ma tu bezpośrednio, negatywnej interakcji, planując rozbudowę miast, trzeba brać pod uwagę, że inni gracze mogą nam podkupić potrzebne surowce lub budynki. Z 30 dostępnych budynków na planszy leży odkrytych 9. Na dwóch graczy nie ma żadnego problemu z ich zdobywaniem, ale przy trzech, a jeszcze bardziej, przy czterech zawodnikach, rywalizacja o budowlę jest naprawdę duża. Wtedy gra nabiera rumieńców i jest emocjonująca. Natomiast na dwie osoby nie daje zbyt dużej frajdy – ot patrzymy, co zbiera przeciwnik, sami koncentrujemy się na innych budynkach, a na końcu gry sprawdzamy, kto zrobił lepiej punktujące combo. Przy maksymalnej liczbie graczy trzy ruszające się przed nami osoby mogą znacząco zmienić układ na planszy, dlatego w trakcie rozgrywki często trzeba modyfikować strategię. Nie jest to jednak tak uciążliwe ze względu na kolejny plus Pałaców Carrary, jakim jest czas gry. Zdecydowana większość partii trwa poniżej godziny, a doświadczeni gracze uwiną się nawet w 40 minut. Tak więc, jeśli lubicie bardziej złożone gry, ale odstrasza was perspektywa trzygodzinnego ślęczenia nad planszą, ten tytuł będzie dla was ideałem. Warto tu dodać, że czas rozgrywki zależy od samych graczy, bo gdy któryś spełni trzy wymagane cele, może zakończyć partię wcześniej, za co zdobędzie dodatkowe punkty.

Wybierz poziom trudności

Wspomniane cele są tylko trzy, ale wyłącznie do momentu odpieczętowania znajdującej się w pudełku koperty. W przeciwieństwie do wersji podstawowej, w rozszerzonej trzeba już zbierać konkretne kombinacje drewnianych symboli, np. trzy pary czy dwie sztuki jednego rodzaju i cztery innego. Oprócz nowych kart celów kończących grę pojawiają się również karty dające możliwość zdobycia dodatkowych punktów na koniec. To właśnie karty celów w połączeniu z bonusowymi już na początku determinują strategię rozgrywki. Tryb zaawansowany nie ogranicza się jednak wyłącznie do nowych kart. Zmodyfikowane zostały wszystkie trzy dostępne akcje, co nadaje rozgrywce głębi i daje pole manewru dla bardziej strategicznych zagrań. Dochodzi alternatywny sposób zdobywania surowców – bez kręcenia kołem i losowania nowych materiałów z woreczka. Gdy ktoś ma pieniądze, to bardzo wartościowa opcja, ponieważ nie obniżamy cen surowców przeciwnikom. Pojawiają się też nowe budynki o wartości 8, za zakup których pozyskujemy bonusy poprawiające mnożniki miast. Ale jeszcze atrakcyjniejsza jest możliwość przebudowywania, która stwarza szansę na zapunktowanie danej grupy budynków, by następnie zamienić je na inne, płacąc tylko różnicę wartości. Co do punktowania, dochodzi trzecia metoda – za kolor tła budynków (bardzo mocne z odpowiednim bonusem). W wersji rozszerzonej mamy naprawdę ogrom możliwości, a wysiłek z czasem jest jeszcze większy, bo każdy chce albo dobrze zapunktować i skończyć grę, póki przeciwnicy się nie rozkręcą, albo zapewnić sobie

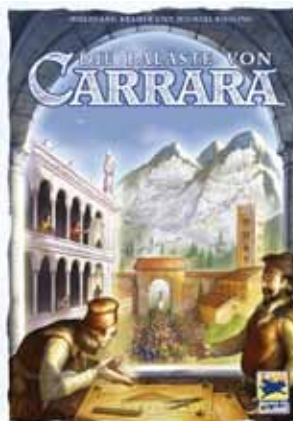


zabudowę, która punkty przyniesie na koniec gry. Bywa to strasznie frustrujące, gdy ktoś skończy partię, nim my na dobre ją rozpoczniemy.

Zagrać jeszcze raz?

Pałacami Carrary Kramer i Kiesling udowodnili, dlaczego są jednymi z czołowych projektantów gier w Niemczech. Udała im się nie lada sztuka – zrobili niezłą grę familijną, która dzięki opcjonalnemu trybowi jest na tyle złożona i wymagająca, że zadowoli nawet zaawansowanych graczy. W sumie można ją polecić prawie każdemu. Jeśli idzie o wykonanie, to graficznie nie jest to najładniejsza planszówka, jaką widzieliście. Dramatu nie ma, ale niektórzy z moich współspaczy ocenili oprawę jako „zniechęcającą”. Sytuację ratuje trochę mały drobiazg. W dziesiątkach gier widziałem różne mniej lub bardziej dziwne parawaniki mające zastąpić nasze zasoby przed wzrokiem pozostałych. Ale tak dobrze spełniających swoją funkcję jak w Pałacach Carrary (głównie dzięki obecności dachu) jeszcze nie widziałem. Ogólnie komponenty są niezłej jakości, a przeszkadzać może jedynie sporych rozmiarów pudło. Na pochwałę zasługuje też instrukcja, która dzięki dużej liczbie przykładów nie zostawia żadnych wątpliwości odnośnie zasad. Mimo licznych zalet Pałace Carrary nie są idealne. Ponad 30 kart bonusowych i końcowych celów sprawia, że każda partia jest inna, wymaga grania w inny sposób i dostosowywania się do tego, co dzieje się na planszy. Jednak momentami gra robi się wtórna, mało dynamiczna i ekscytująca, zwłaszcza na początku, gdy wszyscy tylko zdobywają surowce. Czynnikiem losowy, który w większości zaawansowanych gier jest wadą, tutaj nawet nie daje się tak bardzo we znaki. Faktycznie, czasem możemy żałować, że nie wyciągnęliśmy z woreczka akurat potrzebnych surowców, ale przy tak wielu turach nie można mieć pretensji w stylu „przegrałem, bo mi surowce nie doszły”. I choć wszystkie mechanizmy gry dobrze działają i się zazębiają, brak jej, mówiąc kolokwialnie, tej iskry bożej. Tego czegoś, co po jednej partii powodowałoby, że człowiek chciałby od razu zagrać kolejną, a później następną. Nie jest to żadne arcydzieło, ale tylko, a może i aż, bardzo porządny, rzemieślniczy wyrób dwóch uznanych projektantów.

8/10



Typ gry: strategiczna, eurogra
Złożoność gry: średnio skomplikowana
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (10+)
Czas rozgrywki: 40-60 minut
Wydawca: Hans im Glück
Autor: Wolfgang Kramer i Michael Kiesling
Cena: 160 zł
Edycja: niemiecka, gra niezależna językowo
Plusy: dwa tryby – dla początkujących i zaawansowanych, czas rozgrywki, każda partia jest inna, daje mnóstwo możliwości wyboru, dopracowane mechanizmy

Minusy: średnia oprawa graficzna, bywa frustrująca, powtarzalna i mało ekscytująca

Skalowalność: im więcej, tym lepiej

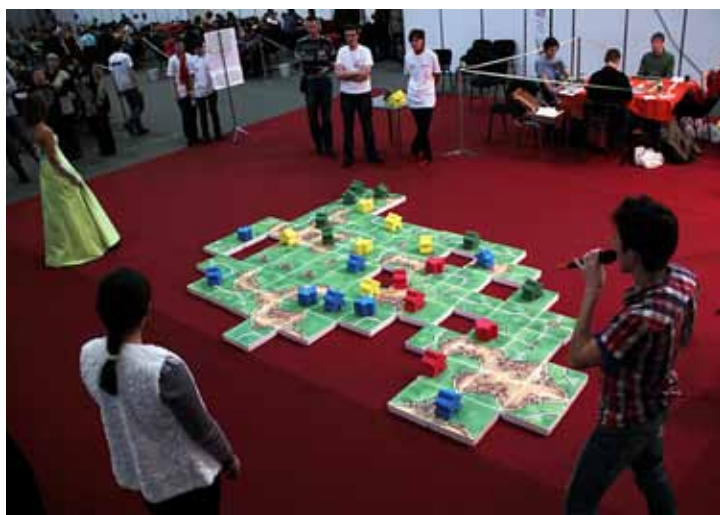
Profil gry na boardgamegeek.com

Oficjalna strona gry

Planszówki w Rosji

Kilka słów o wydawcach zza wschodniej granicy

Najważniejszymi zagranicznymi krajami na planszówkowej mapie świata są niezaprzeczalnie Niemcy i Stany Zjednoczone, być może jeszcze Francja – o grach i autorach z tych państw mówi się i pisze najwięcej. Ale rynek planszówek rozwija się także w innych zakątkach świata. W ostatnich numerach Świata Gier Planszowych prezentowaliśmy kilka rosyjskich tytułów – Metro 2033, Berserk, World War II: Barbarossa 1941. Już niedługo za sprawą G3 pojawią się polskie edycje kilku innych gier z Rosji. Prezentujemy najważniejszych tamtejszych wydawców, którzy mają największy wpływ na rozwój przemysłu planszówkowego w Rosji.



Rozgrywka na rekordowej wielkości kopii Carcassonne podczas konwentu Meeple 2012

FOT. IVAN TULOVSKIY

Hobby World

Hobby World produkuje gry planszowe od ponad dziesięciu lat. Wcześniej firma ta znana była pod różnymi nazwami: Hobby-games, Smart, Fantasy World. Hobby World wprowadził na rosyjski rynek Osadników z Catanu (pierwszy nakład pojawił się w 2003 r.) i Carcassonne (pierwszy nakład w 2005 r.). Hobby World jest również wydawcą popularnej kolekcjonerskiej gry karcianej Berserk. Tytuł ten w Rosji jest równie znany jak Magic: The Gathering. Od czasu publikacji 10 lat temu, gra doczekała się 20 dodatków – wydano ponad 4000 różnych kart. W czerwcu Hobby World z sukcesem zebrał fundusze na platformie Kickstarter na międzynarodowe wydanie Berserk. Recenzję tej karcianki mogliście przeczytać w poprzednim numerze Świata Gier Planszowych. W 2008 r. Hobby World przyczynił się do wielkiego rozkwitu rosyjskiego rynku gier, wydając zlokalizowane wersje około pięćdziesięciu nowoczesnych planszówek. Dzisiaj firma ma w swojej ofercie zarówno tytuły proste, dla początkujących, jak Munchkin czy Wsiąść do Pociągu: Europa, jak i skomplikowane, takie jak Horror w Arkham i Sid Meier's Civilization.

W najbliższych planach ma wydanie m.in. Robinsona Crusoe Ignacego Trzewiczka. Hobby World to największy rosyjski wydawca gier planszowych.

Zvezda

Zvezda jest najbardziej znana za sprawą swoich figurek. Produkuje je od około dwunastu lat, a niektóre z nich osiągnęły czołową pozycję na rynku światowym. Oprócz figurek Zvezda jest także zaangażowana w wydawanie gier planszowych. Ich wysiłki przyjmują dwie formy aktywności: lokalizacja znanych hitów z Europy i USA oraz tworzenie własnych gier opartych na popularnych filmach (Terminator, Auta, Obcy vs Predator i inne). Zvezda przetłumaczyła na język rosyjski Epokę kamienia czy Legendy krainy Andor. Wydawnictwo projektuje również i wydaje gry wojenne z figurkami, najbardziej znane z nich to seria World War II (w poprzednim numerze ŚGP mogliście przeczytać recenzję Barbarossa 1941) oraz Samurai Battles. Ten ostatni tytuł został opracowany z udziałem Richarda Borga i jest to gra typu „2 w 1” - można zagrać w dwie różne gry za pomocą tych samych elementów, ale dzięki zestawom odmiennych zasad -

gracze do wyboru mają system Commands & Colors autorstwa Richarda Borga albo system Art of Tactic wymyślony przez Konstantina Krivenko. W połowie czerwca gra ta została wyróżniona amerykańską nagrodą Origins 2013 dla najlepszej gry historycznej. Zvezda jest największym rosyjskim producentem figurek.

Life Style

Kolejnym ważnym rosyjskim wydawcą jest Life Style. Firma ta specjalizuje się w lokalizacji prostych gier dla dzieci i gier rodzinnych. Wielu znanym grom zapewniła nowy wygląd w rosyjskim wydaniu, stało się tak np. z 6. bierze, Ligretto i Kameleonem. Grafiki rosyjskiej edycji Kameleona tak się spodobały, że zostaną wykorzystane w niemieckiej edycji z okazji 10. rocznicy wydania gry. Life Style wprowadził również na rosyjski rynek oryginalne wydania wielu znanych gier, takich jak Memoir '44, Dixit, Jungle Speed, Formula D, Eclipse i wiele innych. Life Style jest także właścicielem największego rosyjskiego sklepu internetowego z planszówkami - Igroved.

Rightgames LLC

Wśród rosyjskich wydawców jest też niewielka firma o nazwie Rightgames LLC. W przeciwieństwie do wcześniej wymienionych wydawnictw, głównie publikuje gry stworzone przez rosyjskich autorów i specjalizuje się w grach karcianych. Największym hitem Rightgames LLC jest Potion-Making (pierwotnie opublikowane w Rosji w 2005 r.), od 2012 roku sprzedawany na świecie, w tym również w Polsce. Jest to obecnie najpopularniejsza rosyjska gra. Kolejną ich znaną w wielu krajach grą jest Evolution. The Origin of Species, której autor jest z wykształcenia biologiem. W te wakacje za sprawą G3 ukazała się jej polska edycja. Oprócz tego G3 wydało jeszcze dwie inne gry Rightgames – Shinobi oraz Zombi! Ratuj się kto może. Co ciekawe, kilka tytułów z wydawnictwa Rightgames doczekało się konwersji na urządzenia mobilne – właśnie Zombi! Run for your lives! oraz Shinobi, a także rodzinna gra Jam.

Konwenty

Największym rosyjskim konwentem poświęconym planszówkom jest Meeple, organizowany w Krasnojarsku od 2009 roku (pierwsza edycja nosiła nazwę Smart Games). Ze względu na wciąż niską popularność gier planszowych w Rosji, Meeple znacznie różni się od podobnych wydarzeń w innych krajach. Część komercyjna jest prawie nieobecna. Najważniejszym celem imprezy jest po prostu popularyzacja planszówek - główną uwagę zwraca się na dzieci, rodziny, uczniów i studentów, chociaż organizatorzy nie zapominają też o doświadczonych graczach, dla których przygotowany jest specjalny kącik z najnowszymi grami z Essen (Meeple odbywa się w grudniu).

W programie imprezy jest nie tylko granie, ale także turnieje, prelekcje, konkurs dla projektantów gier oraz próby bicia różnych rekordów planszówkowych. I tak np. podczas ostatniej edycji ustanowiono rosyjski rekord największej liczby pomalowanych figurek w ciągu jednego dnia - przez 4 godziny 50 osób pomalowało 417 figurek żołnierzy z gier Zvezdy, które następnie posłużyły do stworzenia dioramy przedstawiającej scenę z II Wojny Światowej. Kolejnym rekordem była liczba rodzin jednocześnie grających w planszówki - w rezultacie, w sumie 111 rodzin



rozegrało 638 partii. Rekordowa okazała się również rozgrywka w Carcassonne na gigantycznej kopii stworzonej tylko w tym celu. Kafelki miały rozmiar 30 x 30 cm, a meeple: 15 x 15 x 10 cm. Najważniejszym jednak osiągnięciem, bo wpisanym do Księgi Rekordów Guinnessa była najdłuższa sesja w mahjonga. 4 graczy w wieku 17-25 lat spędziło na rozgrywkach 33 godziny i 3 minuty, z czego jedna godzina przeznaczona była na sen. Poprzedni rekord został pobity o 2 godziny i 5 minut.

Przyszłość

Rynek planszówek w Rosji się rozwija, chociaż nie jest to kraj, na

który spoglądalibyśmy w pierwszej kolejności w poszukiwaniu interesujących nowych gier. Powiedzmy sobie szczerze - czy ktoś kojarzy jakiegoś rosyjskiego autora? Polskich autorów jeszcze kilka lat temu też nikt nie kojarzył, ale sytuacja się zmieniła. Mamy coraz więcej premier, a polskie gry są coraz bardziej znane na świecie. Kolejni rodzimi wydawcy stawiają na własne produkcje, a nie tylko polonizowanie zagranicznych tytułów. Nie wspominając nawet o tym, jak urosła scena konwentowa. Nie będzie w tym nic dziwnego, jeśli za kilka lat coraz więcej i częściej będziemy słyszeć o grach i autorach z Rosji.

**mądry,
sprawdzony
prezent!**



PIONKI

GRY PLANSZOWE
SKLEP I WYPOŻYCZALNIA
GLIWICE, NOWY ŚWIAT 3/II, TEL. 784 046 616

**Największy wybór gier
na Górnym Śląsku**



Ruthenia

Wojna niedoskonała

Imperium hunów upadło. Hordy koczowników kontynuują swoje najazdy na Europę Wschodnią, której granic „strzeże” potężne Imperium Bizantyńskie. W tym czasie, podróżując z północy, słowiańscy osadnicy zaczynają osiedlać się w tamtym rejonie. Na skrzyżowaniu tych trzech nurtów powstają nowe państwa: Kaganat Bułgarski, Kaganat Chazarski oraz Ruś Kijowska. I jednocześnie rozpoczyna się konflikt o dominację, w którym „mniejsi i słabsi” będą starali się zagrozić dominacji „wielkiego”.

I właśnie w ten rejon średniowiecznej Europy przenosi nas Ruthenia, która dość luźno odwzorowuje stosunki polityczne panujące tam na przestrzeni VIII-X wieku. Gracze przejmują kontrolę nad jednym z wymienionych wyżej państw i starają się poprowadzić je do zwycięstwa nad sąsiadami.

Ryzyko?

Mechanicznie jest to kolejny przedstawiciel „ryzykopodobnych”, prostych gier wojennych, w których budujemy swoje armie, walczymy, zdobywamy kolejne tereny na mapie, rozbudowujemy prowincje o nowe budynki, handlujemy itd. A wszystko to, żeby ostatecznie zdobyć więcej punktów zwycięstwa od pozostałych. Wspomniałem powyżej niesławne Ryzyko, ale oczywiście przyrównywanie tych dwóch gier byłoby bardzo krzywdzące dla Ruthenii. Jej mechanika jest bowiem wzbogacona o parę elementów, które pozwalają postawić ją co najmniej kilka stopni wyżej w hierarchii. Inna sprawa, że część z nich niestety niezbyt się sprawdza...

Pierwszą z wyróżniających cech widzimy już na poziomie budowania armii. Każda frakcja dysponuje 5 kartami dowódców oraz kilkunastoma kartami jednostek podstawowych oraz najemnych. Na początku gry pod każdą kartę dowódcy położyć należy jedną, zakrytą kartę jednostki podstawowej i tym sposobem powstaje pięć armii, którymi dowodzić będziemy w grze. Armie te symbolizowane są przez tekturowe znaczniki dowódców, którzy - wciśnięci w podstawki - hasać będą po planszy, wykonując przydzielone im rozkazy. Nasze armie będą się oczywiście w dalszej kolejności powiększać poprzez dodawanie do nich kolejnych kart. Trzeba przy tym pamiętać, żeby odpowiednio do potrzeb skonfigurować każdą z nich, gdyż każdy rodzaj wojska

(ciężka piechota, piechota liniowa, lekka oraz ciężka kawaleria) otrzymuje pewne bonusy (na zasadzie papier-kamień-nożyce) w walce z konkretnym przeciwnikiem. Bardzo podoba mi się też fakt, że poszczególni dowódcy odróżniają się specjalnymi cechami, które pozwalają im m.in. na wykonywanie dodatkowych akcji. Zdolności te są zróżnicowane i bardzo dobrze zbalansowane. Takie rozwiązanie powoduje, że niezwykle ważne jest, którą postać przydzielimy do konkretnego zadania. Z konfiguracją poszczególnych oddziałów wiąże się też

ciekawy element blefu, gdyż nigdy nie wiemy co nam przeciwnik szykuje - trzeba nauczyć się przewidywać i dostosowywać do sytuacji.

Rozgrywka

Sama rozgrywka jest standardowa. Zaczynamy z niewielkim obszarem i w kolejnych turach staramy się go powiększyć. Aby rozwijać swoje państwo, w kontrolowanych prowincjach możemy konstruować trzy rodzaje budynków: targ (zwiększa dochód), świątynię (dodatkowe punkty zwycięstwa) oraz fortece (ułatwiają poruszanie wojsk, zapobiegają rewoltom



Na pierwszy rzut oka kojarzy się z Ryzykiem

FOT. MACIEJ MUTWIL



Zaczynamy z niewielkim obszarem i w kolejnych turach staramy się go powiększyć.

FOT. MACIEJ MUTWIL

i pomagają się bronić). Dodatkowo mamy też opcję handlu morskiego, jeśli dysponujemy flotą.

Wszelkie działania podejmowane w grze wymagają użycia żetonów rozkazów, które kładziemy zakryte (rozkazy budowy) bądź odkryte na planszy (ruch), w miejscu w których chcemy wykonać daną akcję. Liczba tych żetonów jest limitowana, co trzeba wziąć pod uwagę, ustalając strategię na daną turę.

Jednym z ciekawszych rozwiązań w grze są rewolty, które mogą wybuchnąć w opuszczonych przez nasze wojska prowincjach nie posiadających fortecy. Na zbuntowanych obszarach pojawiają się Nomadzi bądź Słowianie, którzy następnie będą działać i rosnąć w siłę jako neutralne frakcje – tocząc wojny zarówno z nami, jak i sami ze sobą.

Walka

No właśnie... czymże byłaby gra wojenna bez okrutnych wojen i krwawych bitew. System rozstrzygnięcia tych ostatnich w Ruthenii jest równie intrygujący, co kontrowersyjny. W momencie kiedy dwie wrogie armie spotykają się na tym samym polu – dochodzi do bitwy. Każdy z graczy bierze do ręki talie kart odpowiadające uczestniczącym w starciu dowódcom, a następnie wyklada dwie zakryte karty z przodu i jedną z tyłu, jako rezerwę. W dalszej kolejności oboje odsłaniają po jednej karcie do pierwszego starcia, a następnie porównują siłę w ataku i obronie dla potykających się oddziałów i dodają bądź odejmują odpowiednie modyfikatory. Tych mamy kilka: są to zarówno specjalne cechy jednostek, dowódców, ale także karty oddziałów pomocniczych (np. łuczników) oraz karty taktyki, jakie możemy w trakcie bitwy zagrać. Te ostatnie są zawsze odkryte przed wrogiem, a możliwość ich użycia uzależniona jest od wyniku rzutu kością.

Muszę przyznać, że o ile początkowo byłem bardzo podekscytowany mechaniką walk w tym tytule i z wypiekami na twarzy czekałem na każdą kolejną bitwę, to z biegiem czasu zacząłem dostrzegać jej ewidentne wady. Po pierwsze, po jakimś czasie zaczyna się odczuwać tutaj pewien przerośnięty nad treścią. System ten, w którym każda bitwa traktowana jest bardzo indywidualnie i opiera się na kilku seriach wykładania kart,

a następnie przeliczania punkcików – mimo iż interesujący – strasznie wydłuża rozgrywkę. Początkowo może to nie przeszkadza, ale uwierzcie, że po kilkunastu bitwach będziecie niecierpliwie wyczekiwać ich końca. Myślę, że dla utrzymania płynności rozgrywki można było to rozwiązać prościej, nie angażując na tyle każdego z graczy. Drugą z jego ewidentnych wad jest nieco zbyt duża losowość i nieprzewidywalność. Karty taktyki, jakich będziemy mogli użyć w grze są nieco zbyt silne i za bardzo potrzebne do zwycięstwa, jeśli weźmiemy pod uwagę to, że sukces ich użycia zależy od tego, czy wypadnie nam piątka na kostkach. Podoba mi się natomiast element blefu i odgadywania zamiarów przeciwnika w trakcie walki, choć nie jest on niestety mocno wyeksponowany i ma raczej drugorzędne znaczenie.

Walka – jako najważniejszy element gry – troszkę więc rozczarowuje, podobnie jak sama rozgrywka, w której chyba zabrakło głębi. Mamy co prawda kilka dodatkowych czynników, jakie musimy brać pod uwagę w każdej turze: ryzyko buntu czy przerywania morskich linii handlowych przez wroga, rozbudowę prowincji, opłaty dla wojsk najemnych i kilka innych, ale zasada „więcej kasy – więcej wojska – więcej zwycięstw” jest tu niestety nazbyt widoczna. Tak naprawdę ciężko jest znaleźć jakąkolwiek inną drogę do wiktoria poza szybkim postawieniem paru straganów i pilnowaniem szlaków handlowych. Wartki strumień płynącej wówczas gotówki dość skutecznie przepędza – pojawiające się wśród niektórych graczy – myśli, że może można by zwyciężyć choćby ciułając punkty z dotowania świątyń. Nic z tego, niestety... Sprawę mogłaby polepszyć sprawna dyplomacja i zabezpieczenie swoich interesów w innym sposób, ale ta jako taka niemal nie istnieje. Przy stosunkowo niewielkiej mapie i niezbyt wielkiej ilości możliwych posunięć – wydaje się nieoptymalna. Chyba że chcemy po prostu „zbić” gracza, który wysuwa się na prowadzenie – wówczas szybki sojusz potrafi sprawę załatwić. Ale czy naprawdę o to chodzi?

Podsumowując, Ruthenia to poprawna, przepięknie ilustrowana (chyba jedna z ładniejszych, jakie istnieją) gra strategiczna, która ostatecznie nieco rozczarowuje. Zbyt mało w niej możliwości, zbyt mało dróg do zwycięstwa, a za dużo losowości i niestety męczącej walki...



6,5/10

Typ gry: wojenna

Poziom trudności: średnia
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (12+)
Czas rozgrywki: 120 minut
Wydawca: Two Geeks
Autor: Denys Lonshtakov
Cena: brak danych
Edycja: angielska

Plusy: przepiękne grafiki, ciekawa mechanika budowania armii, frakcje neutralne, dowódcy i kilka drobnych fajnych elementów

Minusy: niewykorzystany potencjał bitew, mało znacząca dyplomacja, losowość i nieprzewidywalność, dużo uproszczeń

Profil gry na boardgamegeek.com



TOMASZ GAŁKOWSKI



Młody amerykański autor ma na swoim koncie jak na razie tylko kilka (nieznanych) tytułów i zdecydowanie lubi mechanikę area-control.

Klimaty dworskie nie są specjalnie eksploatowanym źródłem pomysłów na gry, a byłoby doskonałą oprawą dla intrygi i morderczych zapędów. W skrytości ducha i w fałdach okazałych sukni kryją się sztylety, zabójcze pigułki i przede wszystkim żądza... W grze Courtier odnajdziemy głównie tę dotyczącą władzy. Pieniądże i seks zostawmy niebezpiecznym związkom z branżą filmową.

Tempeście, otwórz się!

Zanim jednak o grze, słowo wstępu o otocze, która jej towarzyszy. Otóż, w dzisiejszym świecie wirtualni gracze lubują się w stadnych zachowaniach w nieistniejących rzeczywistościach, gracze bitewni mają swoje systemy rządzące się odrębnymi prawami, karciani – bohaterów i magię zamkniętą w ryzach określonego tytułu. A eurogracze mają... serię Carcassonne. Ale na stawianiu meepelków euroglob się już nie kończy. Wydawnictwo Alderac Entertainment Group postanowiło stworzyć wymyślony świat pozbawionych skrupułów elit. Oto, proszę szanownych państwa, TEMPEST! (W tym miejscu rozlegają się fanfary).

Eurograczom otworzono bramy miast-państwa, które rzucili się od razu zaludniać. I gromadzić się w sekretnych stowarzyszeniach. I zagarniać władzę w postaci punktów. I w ogóle bawić się niby jak dotąd, ale pod szyldem tworu zwanego Tempest obejmującego jak na razie cztery tytuły. Czyżby przerost formy nad treścią?



MONIKA ŻABICKA

Oto i nasz dwór

FOT. EDWARD BOLME

Courtier

Duma czy uprzedzenie?

Dystygowane damy, wytworni panowie. Szyk, blichtr, puder i peruka. A pośród szelestu krynoliny bezpardonowa walka o wpływy i władzę. Kto komu pierwszej wsypie truciznę do pucharu? Kto kogo wyprzedzi w wyścigu do podnóżka króla? Kto w końcu samego króla wysła na przyspieszoną emeryturę?

W tle rozwija się jakaś historia, ale podejrzewam, iż trzy czwarte graczy z instrukcji jej po prostu nie doczyta. W Courtiera zagrają jak w każdą inną eurogrę, nie zwracając sobie głowy, czy księżniczka X spotka księcia Y i co z tego wyniknie w kolejnym odcinku D jak Dwór.

Madame, Monsieur

Oto mamy śliczną planszę ukazującą postaci naszego dworskiego dramatu pogrupowane w tak zwane koterie, czyli kręgi władzy. Mamy między innymi przedstawicieli kościoła (kobieta kardynałem!), wojska, sztuki, handlu i dworu królewskiego. Każdy ładnie wypachniony z kilkoma kwadratowymi polami symbolizującymi odporność delikwenta na podszepty intrygantów, czyli graczy. Całość sprawia naprawdę dobre wrażenie, grafika podoba się nie tylko mnie. Tylko plansza, pomimo próśb i gróźb nie chce leżeć płasko na stole.

Do kompletu są karty. Dosyć sporo. Ale, jako że zawierają głównie tekst, nie są ani ładne, ani praktyczne. Symbole byłyby łatwiej rozpoznawalne, szczególnie jeśli idzie o karty wpływu, gdzie niemal wszystkie mają takie samo działanie. Karty władzy cechuje już większa różnorodność, więc treść pisana nawet pomaga, ale po prostu jak się wczuło w jakikolwiek klimat, jeśli trzymamy w ręku zapisane kartki? No jak?

Dworzanin to gra z rodzaju area-control. Zagrywając karty, wprowadzamy na planszę swoje kosteczki symbolizujące wpływy wywierane na poszczególne postaci oraz manewrujemy kosteczkami już się na planszy znajdującymi. Trochę przypomina to El Grande, nie ma jednak tu mowy o klasie poprzednika. Karty pozwalają nam kosteczki dokładać, ściągać, przesuwac, zamieniać miejscami, podmieniać na inne i tym podobne „klimatyczne” manewry. Wysiłki graczy zmierzają ku spełnieniu punktowanych petycji, których większość jest dobrem wspólnym. A petycja to nic innego jak wskazanie, które postaci należy kontrolować, aby zdobyć określoną liczbę punktów. Kontrolowanie oznacza zaś przewagę w kosteczkach przy danej postaci pod warunkiem, że wszystkie jej pola wpływu są zajęte. Zapobiega to sytuacji, gdy stawiając pierwszą kosteczkę, dajmy na to, przy Malarzu od razu kontrolujemy jego postać. I to dobrze. Wprowadzono też element „wypełniacza” w postaci kosteczek neutralnych, które z rundy na rundę, głównie dzięki



Przedstawiciele wojska.

FOT. GEEKINSIGHT

odkrywanym kartom Królowej, coraz bardziej panoszą się na dworze. A to już niedobrze, gdyż gracz aktywny, wedle zasad, kontroluje wszystkie postaci obsadzone jedynie wpływami neutralnymi, co z czasem staje się niestety dosyć powszechne.

Koło dworskiej fortuny

Doprowadza to często do sytuacji, że gracz w swojej turze robi przegląd dostępnych petycji, sprawdza, której/których postaci brakuje mu do jej wypełnienia i albo ma odpowiednie karty i petycję szczęśliwie zrealizuje, albo nie ma i nic na to nie poradzi. Petycje uzupełniane są losowo, karty dobierane w głównej mierze też (nawet jak chcemy kupić kartę w „jasno”, to mamy wybór ograniczony do dwóch sztuk). Samej walki z każdą kolejną zrealizowaną petycją ubywa. I nie pomaga fakt, że postacie ze zrealizowanej petycji czyści się z kosteczek (pardon, wpływów). Dam dworu i facetów w pantalonach jest na tyle dużo, że mogą się w danym momencie w ogóle nie powtarzać i petycje są realizowane po prostu taśmowo.

Przekładanie, wykładanie, odkładanie kart doprawione kartami zdolności koterii, które przechodzą z rąk do rąk w ekspresowym tempie, a o kontroli których naprawdę nietrudno zapomnieć – odniosłam wrażenie, że w grze momentami więcej macha się



Wysiłki graczy zmierzają ku spełnieniu punktowanych petycji.

FOT. EDWARD BOLME

rękami niż podejmuje decyzji. To wszystko sprawia, że nawet ciekawy pomysł i śliczna plansza trochę za bardzo się rozmyły. Niewiele pomagają warianty zaproponowane na końcu instrukcji, o tych skracających rozgrywkę nie wspominając, bo w grze, w której losowość już i tak się nieźle rozsiała, nagły szybki koniec to już tylko gwóźdź do trumny.

Nie tym razem

Tempest brzmi dumnie, nieco zagadkowo, ale jak na mój gust, jednak zbyt beczliowo. Na dźwięk tej nazwy nie cierpię mi skóra i nie dostaje wypieków na myśl, że po otwarciu pudełka zanurzę się w nowy fantastyczny świat. Autorom tego pomysłu nie udało się wciągnąć mnie za szelki do swojej rzeczywistości, nie udało się przenieść dworskich manier na planszę. Choć intencje mieli dobre i obrali niezły punkt wyjścia. Potrafią też mechanikę miejscami w instrukcji fabularnie uzasadnić!

Odnoszę też inne wrażenie, a mianowicie, że zabrakło ostatniego szlif, krytycznego spojrzenia, jakiegoś radykalnego cięcia, aby potencjał drzemiący w tej grze przekuć na fajną intensywną rozgrywkę. I wiem, że znajdują się osoby, którym zabawa w dworzanina przypadnie do gustu, ciągłe przekładanie kart nie będzie przeszkadzało, a w losowości upatrują wyzwania i emocji. Takim graczom Courtiera nie odradzam, bo to jest całkiem ciekawy pomysł. Tylko dla typowych eurograczy za mało będzie gry w grze. Może następną razą?



Karty z gry

FOT. AEG

6/10



Typ gry: strategiczno-taktyczna
Złożoność gry: trudna
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (10+)
Czas gry: 45 minut (czasem diametralnie krócej)
Wydawca: AEG

Autor: Philip duBarry

Cena: 115 zł

Edycja: angielska

Plusy: piękna plansza, niezły pomysł, oryginalna sceneria

Minusy: na kartach przewaga tekstu, częściej jednak decyduje los niż strategia

Skalowalność: im więcej graczy, tym odrobinę lepiej

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry

Historia w grze opowiada o przyjęciu zorganizowanym w pałacu królewskim i o tym jak król Arnaud IV wodzi wzrokiem za swoją małżonką oraz gośćmi zatopionymi w konwersacji. Zapewne spiskują i knują, bo inaczej gra byłaby o niczym.

Gry udogępnia:



Dominare



Jeszcze raz witamy
w Tempest.

FOT. LASZLO
MOLNAR

Amerykańskie euro, czyli kto ma większość, ten ma władzę.

Amerykańskie wydawnictwo Alderac Entertainment Group znane z gier RPG oraz karcianek (m.in. Legenda Pięciu Kręgów, Kamień Gromu, Nightfall) postanowiło w 2012 roku wkroczyć na rynek eurogier z serią planszówek klimatycznie osadzonych w wymyślonym mieście-państwie Tempest.

Klasyfikowana jako trzecia z tej serii gra Dominare pozwala graczom wcielić się w role przywódców spisków, których celem jest przejęcie kontroli nad Tempest. Ponieważ kontrolę najłatwiej przejąć, gdy ma się większość (w kupie różnej, jak mawiają pewne owady), gra opiera się głównie na pozyskiwaniu i utrzymywaniu przewagi w poszczególnych, rozmieszczonych na planszy dzielnicach. Każdy dystrykt zbudowany jest z odmiennej liczby kwadratowych pól. Jeśli swoimi znacznikami zajmiemy więcej z nich niż pozostali gracze, zyskujemy władzę nad daną dzielnicą. Zapewnia to dodatkowy rodzaj akcji do wykorzystania w trakcie rozgrywki, a także przyniesie punkty na koniec partii, jeśli tylko zdołamy tę władzę utrzymać. Co łatwym zadaniem nie będzie, gdyż większość działań podejmowanych przez graczy, to właśnie dokładanie, dokładanie i jeszcze raz dokładanie na planszę kolejnych sześcianików w swoim kolorze. Odbywa się to na dwa sposoby. Na początku każdej z siedmiu kolejek gracze dołączają do swojego spisku, czyli wykładają przed siebie, kartę kolejnego agenta. Znajduje się na niej informacja dotycząca miejsca i liczby znaczników, jakie dzięki niemu umieścimy na planszy. Każdy z agentów przynosi też inny dochód, a także może posiadać specjalne zdolności do wykorzystania w zależności od momentu, w którym został zagrany. Ponadto, im bardziej znana jest to w świecie Tempest osoba, tym większa szansa, że nasz spisek zostanie wykryty. Zaś gracz, który znajduje się najdalej na specjalnym torze ujawnienia, tzw. kozioł ofiarny, będzie co turę borykać się

z niekorzystnymi wydarzeniami pochodzącymi z losowo wybieranych kart zdarzeń, a także otrzyma ujemne punkty na koniec gry. Z drugiej strony jednak (żeby nie było tak do końca źle i beznadziejnie) ma on spory wpływ na to, które dzielnice będą zyskiwać, a które tracić na swojej punktowej wartości – nie jest ona bowiem określona na stałe, lecz ustala się w trakcie partii. Wyłożeni agenci co turę będą dokładać nowe znaczniki na planszę (dlatego ważni są pierwsi w kolejce, którzy najwięcej się napracują w trakcie gry). Natomiast drugim sposobem na zajmowanie tworzących dzielnice pól jest wykupywanie dokładanych na planszę znaczników w fazie akcji. Po tym, gdy wszyscy gracze już odśloną swoich agentów i każdy z nich rozrzuci swoje wpływy na planszy, grający wykonują po dwie wybrane akcje. Może to być m. in. wykorzystanie zdolności specjalnej agenta, użycie dodatkowej akcji wynikającej z kontroli nad dzielnicą, dobranie nowych kart agentów, wymiana agenta, obniżenie się na torze ujawnienia, a także wstawienie znaczników na dane pole po cenie równej aktualnej wartości punktowej danej dzielnicy. Gra kończy się równo po siedmiu rundach, gracze podliczają wtedy punkty za kontrolowane dzielnice, za zajmowane w nich pola (mogą one mieć wartość od -1 do 4) oraz za niektórych agentów.

Agenci w naszej służbie

Tym, co odróżnia Dominare od pozostałych gier typu territory control, jest związany z tematyką mechanizm tworzenia sieci agentów. Ich karty wybieramy na początku (zostawiamy na ręce 3 z otrzymanych 8), a także możemy dobierać w trakcie gry. Ponadto między 3 a 4 turą gracze otrzymują dodatkowe 8 kart, z których 5 wybiorą dla siebie poprzez draft znany z 7 Cudów Świata. Dobierając i zagrywając agentów, należy zwracać uwagę na ich różnorodne umiejętności (często im ktoś zagrany później, tym lepszą akcją będzie mógł wykonać, z drugiej strony im wcześniej wystawiony, tym więcej razy użyty), ich wzajemne uzupełnianie się (ułożenie koło siebie ludzi z tą samą cechą zwiększa ilość znaczników do wyłożenia) oraz jak daleko przesuną nas na torze ujawnienia. Wybierać musimy z rozwagą, gdyż bazowo do gry wprowadzamy tylko jednego człowieka w każdej z siedmiu tur. Wprawdzie istnieje

W serii Tempest oprócz Dominare ukazały się: Courtier oparta głównie na kartach gra o pozyskiwaniu poparcia wśród dworzan; Mercante - ekonomiczna, z mechanizmami licytacji i worker placement oraz Love Letter, prosta karciana gra z elementami blefu i dedukcji. A w tym roku dołączył do nich kafelkowy Canalis.



możliwość wymiany dołączonego wcześniej do spisku agenta, jednak kosztuje to cenną akcję. Wszystko dotyczące agentów wprowadza więc ciekawe dylematy i decyzje. Musimy bowiem sprawnie i w miarę szybko (no chyba, że mamy bardzo wyrozumiałych współgraczy) decydować nie tylko: kto?, lecz także kiedy? Tak, by powstała siatka szpiegowska nie była przypadkową zbieraniną, lecz spójną grupą ludzi z uzupełniającymi się nawzajem umiejętnościami. Jednocześnie, bądź co bądź losowy sposób pozyskiwania agentów, w połączeniu z mnogością kart może nieco rozczarowywać. Raczej nie możemy stworzyć jednego, sztywnego planu na całą grę (na przykład uprzeć się co do posiadania którejś z dzielnic), lecz będziemy na bieżąco dopasowywać strategię do możliwości, jakie dają nam otrzymane karty.

Elementem mechaniki dodającym smaczku rozgrywce są niestałe końcowe wartości punktowe dzielnic – każda z nich będzie tyle warta, ile zdobyta na wartości w trakcie rozgrywki. Wpływ na to ma głównie kozioł ofiarny, choć poszczególni agenci również będą mogli dorzucić (lub odjąć) swoje 3 grosze. Kolejnym ciekawym fragmentem mechaniki są punkty za pojedyncze pola. Choć sporo z nich to puste kwadraty, część na koniec gry przyniesie od -1 do 4 punktów, co urozmaica (utrudnia) podejmowanie decyzji, co do tego gdzie powędrować swoimi znacznikami. Sam sposób pozyskiwania kontroli nad zajętymi przez przeciwnika polami średnio mi się podoba. Po wstawieniu na kontrolowane przez kogoś pole, każdy nasz znacznik niweluje po jednym znaczniku przeciwnika (przykładowo, gdy ktoś miał 2 i dostawimy 3, to zostaje 1 w naszym kolorze). Żeby zatem przeprowadzić skuteczne przejście (czyt.: takie, który nie przysłuży się innym graczom), trzeba wstawić jednorazowo, czyli przy użyciu jednego agenta lub jednej akcji, dużą liczbę kostek. Im więcej „swoich” zgromadził w danym kwadracie przeciwnik, tym trudniej jest go przejść, a im więcej osób w grze, tym mniej opłaca się to robić na raty.

Dla kogo to gra

Nie przepadam za grami area control (jak El Grande, Eclipse, Dominant Species), gdyż zwykle ich mechanika opiera się na dużej interakcji pomiędzy graczami, a podczas rozgrywki nie brakuje negocjacji, przekupywania się, namawiania, zdradzania, z nagonką na lidera włącznie. Takie niestety jest Dominare. Lubię gry z kartami (jak Glory to Rome, 51. Stan), w których z ogromnej, różnorodnej talii wybieramy coś dla siebie, kombinujemy i dopasowujemy, by zbudować jak najlepsze, uzupełniające się kombosy. Takie na szczęście jest Dominare.

Nic więc dziwnego, że najbardziej do gustu przypadły mi rozgrywki dwuosobowe, w których element konfrontacji ograniczony jest do niezbędnego minimum (walczę z jedną osobą, bez szacowania, który z graczy ma w danej chwili największą szansę na zwycięstwo). Rozgrywki w większą ilość osób były dla mnie zbyt rozwlekłe (3-4 h) i frustrujące, niewątpliwie jednak mogą przapaść do gustu miłośnikom gatunku z serii



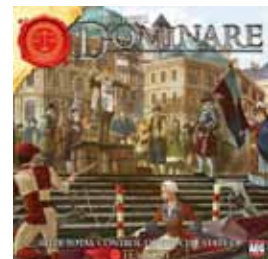
W grze tworzymy sieć agentów

FOT. BRIAN B.

„to on wygrywa!” czy „bić lidera”. Ponadto, ilość czasu potrzebna do pełnego ogarnięcia świata Dominare (a głównie występujących w nim agentów) trochę mnie przerosła (choć w zasadzie najbardziej lubię tzw. „gamer’s games”, które premiuja doświadczonych graczy).

Ostateczny werdykt

Ostatnimi czasy wydawnictwa na poważnie wzięły się za próby pożenienia dwóch jakże odrębnych gatunków jakimi są ameritrashe i eurogry. Mam wrażenie, że Dominare można zaliczyć do grupy powstałej w wyniku tych eksperymentów. Z jednej strony mamy tu stworzony ze szczegółami, rozbudowany (starczył nawet na kilka gier) klimat rodem z gier fabularnych, fabularne teksty na kartach, z drugiej - prawie że bezduszną zabawę drewnianymi kosteczkami. Udany mariaż? Ameritrashowców może przekona, może zachęci do dalszych wycieczek na europejskie stoły. Ja, po tylu latach bycia eurodziewczynką, wolę zostać u siebie.



7/10

Typ gry: eurogra z mechaniką area control

Złożoność gry: średnio skomplikowana

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

Czas rozgrywki: 120 minut

Wydawca: Alderac Entertainment Group

Autor: Jim Pinto

Cena: ok. 170 zł

Edycja: angielska

Plusy: ciekawe dylematy, zadbające się mechanizmy
 Minusy: duża konfrontacyjność, rozgrywka w 5-6 osób dużo dłuższa niż 2h

Skalowalność: zależy od preferencji graczy, dla mnie: 2 – dobrze, 3-4 – ok, 5-6 – słabo

Profil gry na boardgamegeek.com

Strona internetowa gry



Gry udostępnia:





Komponenty stanowią również świetną zabawkę

FOT. AGNIESZKA WEIDEMANN



AGNIESZKA WEIDEMANN

Moja pierwsza gra W ogrodzie

Gratka dla dwulatka

- Gra dla 2-latków? Niemożliwe! Przecież tak małe dzieci nie potrafią jeszcze grać.

- Jesteś pewna? – odpowiedziałam i wręczyłam znajomej pudełko z grą.

2,5-letni Piotruś był zafascynowany i radził sobie całkiem niezle, choć nie do końca wszystko rozumiał.

Niemieckie wydawnictwo Haba postawiło też na całkiem młodych graczy, takich, którzy mają niewiele więcej niż 2 lata. Stworzono dla nich serię gier o wspólnej nazwie „Moja pierwsza gra” (Meine ersten Spiele), w której wydano ponad 15 tytułów. Jednym z nich jest W ogrodzie, będący znacznie uproszczoną wersją 2 gier o takim samym tytule, ale bardziej skomplikowanych zasadach, drobniejszych i mniej trwałych elementach. Każda mama ma wymagania odnośnie zabawek dla własnych dzieci. Muszą być bezpieczne, dobrze wykonane, najlepiej z materiałów ekologicznych, rozwijające i ładne. Szczytem marzeń jest, by zabawka rosła z dzieckiem i zainteresowała też starsze rodzeństwo, a nawet rodziców. Wszystkie te warunki spełnia właśnie gra W ogrodzie. W dodatku, wykonanie okazało się pancerne i przetrwało bez uszczerbku większość zabaw dzieci.

Zestaw składa się z 4 tekturowych krążków-drzew, 5 kartoników z drogą wiodącą do sadu,

dużego tekturowego pudełka-kosza na owoce i 16 dużych, pięknie wykonanych drewnianych owoców: gruszki, 2 rodzaje jabłek, śliwki. Do tego kruk i duża kostka również wykonane z drewna. Elementy te pozwalają przede wszystkim na swobodną zabawę. W końcu to pierwsza naturalna reakcja dzieci. W co się więc bawić? Choćby w segregowanie owoców gatunkami, układanie ich na drzewach, nazywanie owoców i kolorów, w sklep i układanie owoców na półkach/w koszyku. Świetne zabawy są też z ptaszkiem, który lata po całym domu albo wędruje dróżką do sadu, wołając „kra, kra!”. Pomysłów jest bardzo dużo.

Po zaprzyjaźnieniu się z elementami gry, można bez przeszkód przystąpić do właściwych reguł. Dzieci zabawią się w ogrodników, którzy muszą zebrać owoce zanim dopadnie je kruk. Tak, to gra kooperacyjna, mimo że w polskim tłumaczeniu instrukcji napisano o współzawodnictwie. Wspólnie przeciw krukowi może walczyć od 1 do 4 graczy. Ciężko jest zebrać pełną ekipę 2-latków skoncentrowanych na grze. Prędzej będzie to towarzystwo mieszane w różnym wieku i o dziwo, przy tej bardzo losowej i prostej grze rodzice wcale się nie nudzą. Po rozłożeniu elementów gry, gracze na zmianę rzucają kostką. Na jej ściankach widnieją kolory owoców, koszyki i kruk, co odpowiada akcjom: zebranie z drzewa owocu w odpowiednim kolorze, zebranie dowolnego owocu, przesunięcie kruka do przodu o 1 kartonik z narysowaną ścieżką. Gracze zwyciężają, jeśli uda im się zebrać wszystkie

owoce zanim kruk wyjdzie poza ścieżkę (wejdzie do ogrodu).

Dwuletnie dzieci rozumieją połączenie mechanizmu: rzut kostką - określenie koloru - zebranie właściwego owocu. Jednak w tym wieku problemem może być zrozumienie istoty przesuwania kruka, pojęcie wygranej/przegranej, czasem nawet znaczenie koszyka na ściance kostki. Im starsze dzieci, tym reguły gry są jaśniejsze. Dla 5 latków gra była bardzo atrakcyjna, choć mechanicznie już za prosta, to jednak przyciągał je ładunek emocjonalny związany z próbą ochrony sadu przed krukami.

Ta gra bardzo miłe mnie, jako rodzica, zaskoczyła i bardzo chętnie pokazuję ją rodzicom bardzo małych dzieci.

9/10



Typ gry: dla dzieci
Złożoność gry: łatwa
Liczba (wiek) graczy: 1-4 (2+)
Czas gry: 5-10 minut
Wydawca: Haba
Autor: Anneliese Farkaschovsky
Cena: ok. 85 zł
Edycja: polska

Plusy: wykonanie, zasady, dopasowanie do poziomu małych dzieci, walory edukacyjne

Minusy: brak

Skalowalność: 1-4 bardzo dobra

Profil gry na boardgamegeek.com

Wszyscy gracze jednocześnie próbują wyciągnąć do swoich miseczek kulki wskazane na wylosowanej karcie.

FOT. AGNIESZKA WEIDEMANN



Ciasteczkowy potwór

A warzechą go!

Gry wydawnictwa Haba mają w sobie coś bardzo przyciągającego. Zawsze przykuwają uwagę dzieci i dorosłych. Czy zawdzięczają to charakterystycznym żółtym pudełkom? Ostatnio doszło nawet do tego, że próba przeniesienia przesyłki z grami spod drzwi do pokoju, spotkała się z wielkim sprzeciwem. I tak, rozpakowanie oraz pierwsze rozgrywki odbyły się między butami pod drzwiami wejściowymi.

Atrakcyjność nie kończy się na opakowaniu. Jakość wykonania elementów, pomysł na grę lub zabawę są również na bardzo wysokim poziomie. Mają też coś, co bardzo cenię w grach dla dzieci – są rozwijające. Ciasteczkowy potwór niczym nie odbiega od standardów gier Haby, prócz wielkości pudełka. Jest ono naprawdę duuuuże. Elementów samej gry jest niewiele: 4 drewniane łyżki i miseczki, 30 kolorowych kulek w 6 kolorach, 20 kart z torcikami. Reszta to powietrze, choć w przypadku tej gry przestrzeń ma ogromne znaczenie.

Na potrzeby gry pudełko zamienia się w makutrę, a gracze w stwory próbujące upiec tort. Do ozdobienia tortu potrzebne są kolorowe kulki, które niestety wpadły do makutry i trzeba je stąd wydobyć. Każdy gracz używa do tego drewnianej łyżki z dziurką i jednej ręki. W trakcie rozgrywki wszyscy gracze jednocześnie próbują wyciągnąć do swoich miseczek kulki wskazane na wylosowanej karcie. Czasem jest ich 1, a czasem aż 4, są

też w różnych kolorach. Wydobywanie kulek jest prawdziwym wyzwaniem, to wręcz polowanie na dzikiego zwierza. Kulki rozbiegają się po całej makutrze, nie chcą wsunąć się w dziurki łyżek, spadają z nich. Gracz, który jako pierwszy wydobędzie do swojej miseczki kulki wskazane na karcie, zdobywa ją. Zaś mistrzem cukiernictwa zostaje osoba z 5 zdobytymi kartami.

Ciasteczkowy potwór jest m.in. rekomendowany jako Hit dla Dzieci 2012 r. (Spiel der Spiele Hit für Kinder) w Austrii. Dla mnie hitem nie jest, choć do ćwiczenia motoryki i koncentracji nadaje się bardzo dobrze – szczególnie przy zmodyfikowanych zasadach, tj. bez elementu współzawodnictwa. Zasady gry, a raczej zabawy, są bardzo proste i wszystko zależy od umiejętności manualnych graczy. Niestety, jest to również gra bardzo emocjonalna – teoretycznie powinna pojawiać się radość, jednak w wielu przypadkach jakiej widziałam wyzwalana była złość, gdy nie udało się zdobyć kulek. Krzyk, tupanie, płacz, rzucanie łyżką, a nawet próba uderzenia sąsiada warzechą. Wydobywanie właściwych kulek przy samodzielnej zabawie jest jeszcze możliwe do zrobienia, przy 4 rączkach w makutrze, walczących o pierwsze miejsce, bardzo trudne do osiągnięcia. Przy pełnych zasadach dzieci ze słabszą motoryką zniechęcają się. Granie ze starszym rodzeństwem też nie jest dobre, ze względu na dużą różnicę w sprawności manualnej; granie z rodzicami jest pozbawione elementu współzawodnictwa, bo rodzice zawsze pozwolą dzieciom wygrać. Z upływem czasu dzieci nabierają wprawy (m.in. gdy odkryją, że zepchnięcie kulek do naroża pudełka znacznie ułatwia ich wyciągnięcie) i dopiero wtedy pojawia się zadowolenie z gry. Jednak, gdy dzieci stają się w czymś dobre, spada zainteresowanie ćwiczeniem. Dla starszych dzieci gra nie stanowi wyzwania, ale zagrają z ciekawości i będą się przy tym bardzo głośno śmiać. Śmiech to zdrowie!

7/10



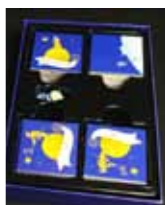
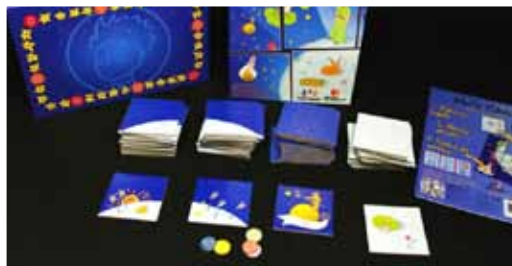
Typ gry: dla dzieci
Złożoność gry: łatwa
Liczba (wiek) graczy: 2-4 (5+)
Czas gry: 10-15 minut
Wydawca: Haba
Autor: Stefanie Rohner, Christian Wolf
Cena: ok. 85 zł
Edycja: polska

Plusy: wykonanie, dopasowanie do poziomu dzieci, ćwiczenie motoryki
Minusy: z czasem poziom zachwytu grą znacznie spada, bardziej zabawka niż gra, negatywne emocje

Skalowalność: 2-4 bardzo dobrze

[Profil gry na boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com)

RECENZUJE: ANDRZEJ ŚWIECH



Mały Książę: Stwórz mi planetę

Planeta zamiast baranka

Małego Księcia autorstwa Antoine de Saint-Exupéry'ego nie można nie znać. Czytało się w szkole, czyta dziś dzieciom, a nawet jeśli jakimś przypadkiem się nie czytało – okładkę i charakterystyczne ilustracje się zna. Mały Książę to ikona, bohater filmów, piosenek i poezji. Aż dziw bierze, że planszówkom przygarnięcie go zajęło aż 70 lat.

Owszem, były próby. W roku 1974, na bazie ekranizacji powstała gra The Little Prince, ale o autorze nawet BoardGameGeek.com nie wie, a z opisu wynika, że mechanika nie wychodziła poza nasze Grzybobranie. Nieco ciekawszym wydaniem jest The Little Prince Protects his Planet autorstwa Kaia Haferkamp'a (m.in. Bóbr Billy), gdzie broniło się planety Małego Księcia przed inwazją baobabów. Teraz jednak mamy do czynienia z wydarzeniem, bo duetu Antoine Bauza i Bruno Cathala nikomu w planszowym świecie przedstawiać raczej nie trzeba.

Magia dzieciństwa

Czytam moim Synkom Małego Księcia. Gdy wyciągnąłem pudełko z grą, nie mogło być mowy o pomyłce – od razu skojarzyli, bo trudno się pomylić, widząc rysunki samego autora książki. Przyznam się, że byłem bardzo ciekaw, w jaki sposób udało się autorom ugryźć tę powieść. I gdy zrozumiałem, zacząłem zastanawiać się, jak napisać recenzję. Zaczynałem i kasowałem, wracałem, poprawiałem i wciąż byłem niezadowolony. Tyle cytatów, skojarzeń trzeba przecież tu zamknąć... Postanowiłem zatem z nich zrezygnować, bo sama gra – w mojej skromnej opinii – obroni się doskonale.

Nie wiem, czy zawartością pudełka można się rozczarować. Pewnie tak, bo w końcu 80 złotych za 80 kafelków i 5 znaczników nie jest najniższą ceną. Z drugiej strony, biorąc pod uwagę wykonanie (kafelki są synkoodporne), nie wydaje się ona znów zbyt wygórowana. Wszystko tutaj jest utrzymane w klimacie powieści, co

jest bardzo mocnym punktem wartości gry. Kafelki dzielą się na cztery rodzaje, z czego trzy (dolne i górne krawędzie oraz wypełnienie) służą do tworzenia planety, czwarty zaś to znane z książki postacie. Instrukcja jest krótka, treściwa i przejrzysta. Wciąż utrzymana w klimacie i to jest jeden z największych atutów tej gry.

Rysowanie planety

Nazwać te zasady prostymi to jak powiedzieć o Muhammadzie Alim, że był dobrym bokserem. Otóż rzeczony kafelek dzieli się na 4 grupy, jak wyżej. Następnie, najmłodszy z graczy wyciąga liczbę klocków równą liczbie graczy, wybiera jeden, wskazuje następnego i ten powtarza czynność. I tak dalej, 16 razy, bo tyle kafelków będzie liczyć planeta: 12 terenu i 4 postaci. Całość zajmuje najwyżej 20 minut i można spokojnie grać z dziećmi.

Nie oznacza to, że dorosłe towarzystwo będzie się przy rozgrywce w Małego Księcia nudzić. Nic bardziej mylnego! Proste zasady nie oznaczają tu bynajmniej prostackiej rozgrywki. W momencie, gdy gramy z dorosłymi do gry, zamiast estetyki dzieci („Patrz tatusiu, jaka ładna planeta”), wchodzi twarde liczenie i kombinowanie, a nawet negocjacje, bo przecież chodzi o to, żeby wygrać (a więc nabierać największą liczbę punktów). Teraz dopiero gra pokazuje swoje możliwości. Postaci, które układamy na rogach tworzonej przed sobą planszy dają nam punkty za odpowiednie ułożenie planety, jeśli chodzi o jej zawartość. Przykładowo: Astronom zdobywa 2 punkty za każdy widoczny zachód słońca, a Ogrodnik 7 za każdy baobab, choć tych można mieć ledwie 2. Przy trzech trzeba zakryć kafelki przedstawiające te drzewa. Nie oznacza to przegranej, bo można przecież dołożyć Pijaka, który za każdy zakryty kafelek zdobywa 3 punkty. Kombinacji jest więcej i to w różnych kierunkach (np. Król daje 14 punktów przy jednej róży, ale tylko 7 przy dwóch, a powyżej – w ogóle).

Teraz zupełnie innego wymiaru nabiera wybieranie kafelków i sama kolejność ich wybierania. Tak, może to prowadzić do niesprawiedliwych sytuacji, szczególnie jeśli kilku graczy zmówi się przeciwko jednemu. Ale ile jest gier, które uniknęły tego problemu? A ile z nich trwa 15 minut?

Mały Książę, narysowałem

Tak naprawdę w pudełku otrzymujemy dwie gry. W wariacie dwuosobowym zupełnie inaczej dobiera się kafelki. Gracz aktywny dobiera trzy, odkrywa dwa (a nie wszystkie, jak wcześniej) drugi gracz zaś wybiera z nich jeden (może wziąć zakryty!). Z pozostałych dwóch wybiera aktywny gracz. Tym samym, o ile gra w więcej osób to więcej kontroli (widać wszystko), tu jest więcej blefu, wycucia przeciwnika.

Mnie gra Mały Książę urzekła. Jest ilustrowana oryginalnymi obrazkami z książki, co jest ogromnym plusem tego projektu. Jedyne, czego mi brakuje, to jakichś wybranych cytatów widocznych na kafelkach postaci, ale nie można mieć wszystkiego. Gdyby były, pewnie bym narzekał, że wybrałbym inne. Mimo prostych zasad oferuje wymagającą i mocno interaktywną rozgrywkę. Szczerze polecam, bo ja sam będę do niej wracać, choćby, z braku współgraczy, do wymyślonego przeze mnie wariantu jednoosobowego: układam z wylosowanych kafelków dwie planety, by każda z nich miała jak największą wartość. Chociaż... Współgracza zwykle mam, mimo że z nim układam po prostu piękne planety.

9,5/10

Typ gry: kafelkowa
Złożoność gry: łatwa
Liczba (wiek) graczy: 2-5 (8+)
Czas rozgrywki: ok. 20 minut
Wydawca: Rebel.pl

Autorzy: Antoine Bauza, Bruno Cathala

Cena: ok. 80 zł
Edycja: polska

Plusy: proste zasady, wymagająca rozgrywka, nawiązania do tematyki
Minusy: możliwość zmówienia się przeciw graczowi

Skalowalność: 2 osoby to zupełnie inna gra, polecam każdą konfigurację

Profil gry na boardgamegeek.com

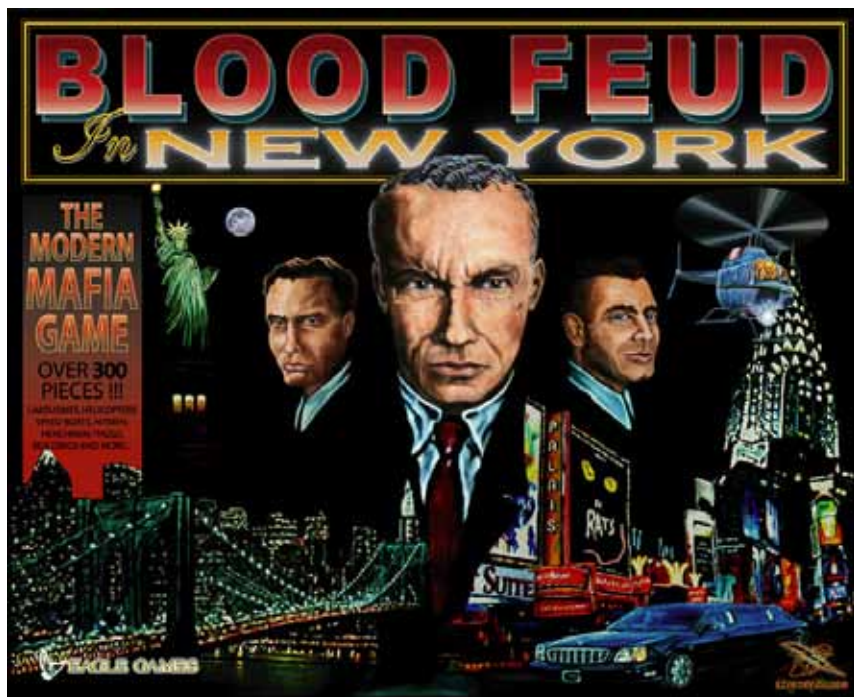
Strona internetowa gry





MACIEJ KWIATEK

Czego uczą nas gry planszowe?



Serii o przegranych potyczkach klimatu z mechaniką ciąg dalszy, dzisiaj słowo o hipsterach, beczkach i uziemianiu producentów fazy.

Eurogry często posiadają mechanizmy zapobiegające anomalii silniczka, np. kuli śnieżnej. Jednym z lepszych przykładów jest Wysokie Napięcie. Ideą rozgrywki jest zbudowanie i zasilenie największej sieci energetycznej – w normalnym świecie duże firmy mają z oczywistych względów przewagę przy kupowaniu surowców.

(H)andlowiec największej sieci energetycznej: Dzień dobry, chciałbym kupić 300 wagonów węgla.

(P)rzestawiciel kopalni: Oczywiście, już wystawiam faktury (otwiera szampana, umiera 15 lat później na marskość wątroby, bo zamówienia się powtarzają).

Wysokie Napięcie natomiast proponuje podejście, które jako żywo przypomina boje polskich przedsiębiorców z polskim systemem opresji prawnym i podatkowym. Może też na przykładzie scenki:

H – Dzień dobry, chciałbym kupić 300 wagonów węgla.

P – Zara, panie, jakie kupić? Kolejka jest, zapisy są, limity unijne są – skąd wezmę, jak nie mam? Szwagier se w domu nowy piec obstalował, póki nie wiem, ile on weźmie, to ja nic panu wpierv nie sprzedam.

Czy też krócej:

H – Dzień dobry...

P – Ale czy masz pan chwilę czasu?

Temat ograniczonych zasobów w ciekawy sposób powraca w Blood Feud in New York. Zasobem ograniczonym jest tam mięso armatnie. To naturalne, nie każdy ma fantazję ginąć w strzelaninach w NY (szczególnie jeśli na taką strzelaninę wysyłany jest z nożem),

ale w jaki sposób zwiększamy pulę chętnych do zabijania za pieniądze? Zabijając chętnych do zabijania za pieniądze. Czy jest to forma eutanazji i co rusz zjeżdżają nowi chętni? Czy subkultura emo w NY jest taka silna? A może nie jest to płytka gra o mafii, tylko głębokie rozważania autorów o freudowskim tanatos? Nie wiem, autor też chyba nie wie, bo na maila z pytaniem odpisał mi tak (tłumaczenie moje): „Interesowanie się takimi sprawami to pierwsza przyczyna zmniejszania żeglowności rzek w miastach. Capiche?”

Pójdzie na strzelaninę z nożem przypomina mi jedną z partii Banga, w której uczestnik bójki na pięści przyniósł beczkę do obrony przed ciosami. Może to zasługa zbyt intensywnej opieki medycznej (w Bangu odzyskuje się zdrowie, pijąc alkohol), ale faktycznie przed kilkoma ciosami ta beczka go obroniła. Musiał najwidoczniej bardzo realistycznie narysować na niej swoją twarz.

Oprócz zasobów ograniczona może być też pula akcji. Dobrym przykładem jest najbardziej hipsterska z gier – Agricola.

- Kochanie, idę na ryby.

- Nie możesz, Smagor teraz łowi, jak pójdziesz obaj, to zabiorą Ci koszulę w kratkę i ogolą wasa.

Albo:

- Kochanie, może by tak posiać zboże?

- Cierpisz sieje, siedz w domu, bo ci popękają okulary.

Wszyscy członkowie naszych rodzin mają wasy i okulary, nie mogą więc angażować się w nic popularnego (podobno w rozszerzeniu ma być możliwość założenia sadu jabłkowego). Nawet staraniem się o dziecko może zajmować się tylko jedna osoba naraz. Napis nad wejściem do chaty (przez lupę da się odczytać z kafelka) brzmi: „Lepiej w chacie z głodu padać niż powtarzać po sąsiadach”. A potem padają z głodu, pozostając wierni ideałom Papierowego Kubka z Kawą. I za to ich właśnie szanuję.



WOJCIECH SIEROŃ

Przyjacielskie wizyty

I Moja przygoda z Wysokim Napięciem, cz. II

Po podróży przez wszystkie dodatkowe mapy do Wysokie Napięcia (którą odbyliśmy w poprzednim numerze Świata Gier Planszowych), pora dodać, że od 5 lat na targach w Essen można zdobyć specjalne karty dodawane do talii elektrowni. Tradycja stała się już, że wydawnictwo 2F-Spiele zbiera wówczas datki na akcje charytatywne. Także i z kartami powtórzyła się sytuacja nadmiernego popytu. W pewnym momencie zostały ponownie wydane jako komplet z dodatkową kartą (o której będzie niżej), co zirytowało wszystkich kolekcjonerów. Lata starań o wyjątkowe karty zostały przekreślone przez (niemal) konieczność zakupu ich ponownie dla tej jednej dodatkowej.

Flux Generator (01.) to specjalna elektrownia zasilająca aż 6 miast, ale zużywająca trzy dowolne surowce. Przy umiarkowanej cenie wywoławczej (33 elektro, opisane jako 33 1/3 dla ustalenia kolejności) stała się wartościowym nabytkiem w każdej rozgrywce. Możliwość kupowania najtańszych surowców (nawet jako zapas dla innych naszych elektrowni) albo podbijania ceny przeciwnikom czyni ją bardzo wartościową. Sympatyczna grafika to także miły akcent. Warto dodać, że nabywcy polskiej wersji Wysokiego Napięcia mogli otrzymać tę kartę jako dodatek od wydawnictwa Lacerta. Nigdy więcej się to nie powtórzyło... Gdy ta karta była jedynym dodatkiem budziła wielkie emocje w grze, osiągając niebotyczne ceny w licytacji. Dziś już spokojniej się ją licytuje, bo mimo wielu zalet lepiej można oszacować jej wartość w konkretnej rozgrywce.

Transformator (02.) to karta z kolejnego Essen. Tym razem jej rola jest pomocnicza. Podłączony do elektrowni (na trwałe) zwiększa jej moc o jedno miasto przy zachowaniu zużycia surowców. Cena wywoławcza to 10 elektro, ale rzadko kiedy odpuszczam w licytacji poniżej 25. Uważam ją za jedną z najlepszych kart dodatkowych. W sytuacji, gdy moc naszych elektrowni jest kluczowa dla zwycięstwa, możliwość jej zwiększenia jest nie do przeszacowania. Miasta możemy (czasem wielkim kosztem) wybudować. Surowce (czasem drogo) możemy kupić. Ale niedostępność mocniejszej elektrowni jest przeszkodą nie do przejścia. Należy jednak pamiętać, że wymieniając elektrownię, do której podpieliśmy transformator, musimy go także odrzucić.

Magazyn (03.) to zestaw trzech kart. Jedna z nich to ów magazyn, który pozwala przechować trzy dowolne surowce. I to



niezależnie od surowców zużywanych przez nasze elektrownie. Na mapach o ograniczonych zasobach powinno to umożliwiać podbijanie ceny innym oraz przyszłościowe gromadzenie zapasów. Jednak jakoś w moich rozgrywkach ta karta najslabiej się prezentuje. Bywa, że nikt jej nie chce, bo te kilkanaście elektro jest zbyt ważne w walce o tryumf. Dwie pozostałe karty to karty wydarzeń. Jedna wymusza dołożenie najdroższych surowców na rynek – tanieją. Druga, odwrotnie, wywołuje podwyżkę cen najtańszych surowców. Efekt niezbyt wpływa na rozgrywkę, chociaż wywołuje pewne emocje, gdy komuś właśnie to jedno elektro rozstrzygało o realizacji zakupów. Mimo że to aż trzy karty, jakoś najslabiej je oceniam. Ciekawostką jest natomiast różowy króliczek. Grafika 2F-Spiele stara się wplatać w grafiki gier tego wydawnictwa owego różowego króliczka. Od dawna miłośnicy ich gier zastanawiali się, czemu akurat Wysokie Napięcie nie podtrzymuje tej tradycji. No i udało się, jest różowy króliczek na karcie magazynu jako graffiti na pojemniku oraz na karcie zwiększonej podaży jako wyrzucona maskotka.

W kolejnym roku pojawiły się aż trzy dodatkowe karty. Pierwsza z nich dzięki inicjatywie wydawcy znanego magazynu Spielbox, który opublikował nieoficjalne, ale zaaprobowane przez Friesego,

zasady **Elektrowni szczytowo-pompowej (04.)**. Karty można sobie wydrukować z udostępnionych plików. Zasada działania związana jest z gromadzeniem nadmiaru mocy naszych elektrowni, by go wykorzystać w innym okresie niedoboru. Każdy gracz może zainwestować w jedną lub dwie takie elektrownie dostępne w stałej cenie. W chwili, gdy produkuje więcej mocy niż zużywa jego sieć, oznacza taką elektrownię symbolem (dowolnym) naładowania. Gdy zdarzy się, że jego sieć potrzebuje więcej energii niż aktualna produkcja, musi on zużyć energię zgromadzoną w Elektrowni szczytowo-pompowej. Przyznam, że ten dodatek najwyższej cenie. Możliwość przygotowania sobie dwóch jednostek mocy na końcowe rozstrzygnięcia jest nie do zastąpienia. Tym bardziej, że nie trzeba się martwić o przeliczowanie lub przepłacenie. Natomiast należy roztropnie gospodarować mocą naszych siłowni.

Nie licząc kart ze Spielboxa, zestaw kart promocyjnych liczył teraz już 5 sztuk. Wielu nowych graczy intensywnie szukało kart, które dostępne były niemal wyłącznie na targach w Essen. Stąd decyzja 2F-Spiele o wydaniu kompletu kart w formie pakietu dostępnego poprzez sklep BGG. Aby zachęcić graczy do kupienia, dodano kartę 3. Etap – jako zamiennik już używanej oraz kolejną kartę – Park Rozrywki. To oczywiście nie mogło się podobać posiadaczom wcześniej wydanych dodatków – prawie zostali zmuszeni do powtórnego kupienia kart, by zdobyć nową.

Park rozrywki (05.) to karta oznaczająca dodatkowego odbiorcę energii. Gracz, który ją wycytuje od razu włącza ją do swej sieci i może zasilać jedno miasto więcej. Zależnie od mapy i chwili, gdy ta karta wychodzi, może mieć nikły albo decydujący wpływ na rozgrywkę. W sytuacji przyblokowania pozwala złapać oddech. Czasem umożliwia przejście do drugiego etapu. Na pewno zaś trzeba ją kłaść w widocznym miejscu, by nie przegapić tego domku w czasie ustalania kolejności graczy.

Kolejne targi w Essen i kolejna karta do Wysokiego Napięcia. Tym razem w duecie ze wspomnianą wyżej kartą Park rozrywki oferowana była karta **Kontrakt zaopatrzeniowy (06.)**. Jej posiadacz mógł natychmiast cofnąć swój znacznik na torze kolejności o jedno miejsce. W kolejnych rundach po ustaleniu kolejności zawsze znajdował się jedno miejsce dalej. Oczywiście daje to pewną przewagę przy zakupie surowców, które po prostu są tańsze (a czasem w ogóle są!). Tę kartę uznaję za bardzo wartościową w czasie gry, bo to jedno miejsce różnicy z bezpośrednimi rywalami to często duży bonus. Warto ją licytować, zwłaszcza, gdy wcześniej wychodzi.

Szpiegostwo przemysłowe (07.) - najnowsza karta jest inna niż dotychczasowe. Jest bezcenna, to raczej znacznik prawa działania niż typowa karta. Nie licytuje się jej, dostaje ją w drugiej turze z urzędu najsłabszy gracz. Jej posiadacz może w każdej chwili podejrzeć pierwszą kartę z talii elektrowni. W chwili, gdy kupi dla siebie jakąś elektrownię musi przekazać kartę szpiega graczowi wcześniejszemu wg kolejności (trzeci – drugiemu, pierwszy – ostatniemu). Osoby

grające w Wysokie Napięcie z pewnością pamiętają to wysokie napięcie towarzyszące licytacji z nadzieją, że po przegranej wyjdzie jeszcze lepsza elektrownia albo wręcz przeciwnie, że nasz zakup nie będzie zaprawiony goryczą lepszej elektrowni dla konkurentów. Teraz można zupełnie inaczej sterować grą dzięki karcie szpiega. Zapewne nie wszyscy zachowają kamienną twarz, gdy sprawdzą, jaka elektrownia zaraz się pojawi na rynku. Ale też i blefowanie może się udać mimo woli.

Kart możemy dodać 6 rodzajów i jeszcze jedną samodzielnie wydrukowaną. Zdecydowanie urozmaica to rozgrywkę, chociaż ocena wpływu jest dalece niejednorodna.

Wreszcie jakieś dodatki

Opisane wyżej karty (i w pierwszej części artykułu - mapy) to w mojej ocenie specyficzne dodatki. Wysokie Napięcie posiada jednak dwa pełnoprawne dodatki, które znacznie zmieniają reguły gry na dowolnej mapie.

Nowe karty elektrowni (08.) wydane zostały dość szybko, bo 3 lata po podstawowej grze. Talia zawiera zupełnie nowe elektrownie – inny jest rozkład cen, typów, mocy tych elektrowni. Do tego przygotowano warianty rozgrywek z użyciem nowych kart oraz możliwość mieszania talii. Teraz można zagrać na każdej mapie wariant udostępniający cały jej obszar. Niestety, przez dość długi czas autor zaniedbał sprawę powiązania zasad dodatku z nowymi mapami (tak! dodatki robią zamieszanie). Na szczęście, od pewnego czasu zaległości już nie ma i do każdej



mapy jest szczegółowa wykładnia zmian jakie trzeba poczynić, by móc poprawnie grać nowymi elektrowniami. Nowe karty elektrowni świetnie się sprawdzają, gdy doświadczeni gracze chcą pograć z tymi początkującymi. Zmniejsza się wówczas znaczenie świetnej znajomości kart elektrowni i przyjemność z gry rośnie po obu stronach. Warto podkreślić, że jest polskie wydanie tego dodatku.

Drugim pełnoprawnym dodatkiem są **Roboty**. Są to zestawy reguł, dotyczące poszczególnych etapów gry, które można na różne sposoby łączyć. Dzięki temu uzyskuje się dodatkowego, automatycznego gracza, który pewnie nie wygra, ale sporo może namieszać. Jeśli pamiętać, że najciekawsze partie to wieloosobowe, Roboty stają się pożądanym dodatkiem, gdy para przyjaciół chce ze sobą zagrać.

Wrażenia

Dla mnie każda partia Wysokiego Napięcia czy gier z nim związanych to planszówkowe święto. Reguły przy pierwszym czytaniu nie były proste (bo napisane dość niechlujnie), stają się intuicyjne po pierwszym tłumaczeniu. Cała rozgrywka opiera się na maksymalnym zoptymalizowaniu swoich działań i przewidywaniu posunięć przeciwników. Licytacje są pełne emocji, a możliwości interakcji niemało.

Satysfakcja ze zwycięstwa – niezapomniana!

Chyba każdy chciałby być detektywem, przynajmniej raz. Wpaść na trop zbrodni i wyprzedzić wszystkich o krok w rozwiązaniu jej zagadki. Popisać się zdolnościami godnymi Sherlocka Holmesa i zapracować na ten wspaniały moment, kiedy możemy zgromadzić wszystkich w salonie i popisać się, wyjaśniając całą sprawę.

Cluedo

01.



02.



03.



04.

CSI Birmingham

Planszową wersję klasycznego kryminału wymyślił w 1944 Anthony E. Pratt, urzędnik z Birmingham. Za inspirację służyły mu święące wtedy tryumfy powieści Agathy Christie i Raymonda Chandlera. Po dwóch latach doskonalenia gry wraz z żoną oraz przyjaciółmi, państwem Bull, twórcami innej popularnej gry planszowej Buccaneer z 1938 r., stawiał się w biurze Waddingtons Games w Leeds, by rozegrać partię Morderstwa! z dyrektorem Normanem Watsonem. Watson zobaczył w nowej grze ogromny potencjał i zdecydował się ją wydać po wprowadzeniu niewielkich zmian w zasadach. Nadał też grze nową nazwę - Cluedo (od angielskiego „clue” czyli wskazówka i łacińskiego „ludo” - bawić się).

Z powodu powojennych braków Cluedo trafiło do rąk angielskich detektywów-amatorów dopiero w 1949, a w tym samym roku firma Parker Brothers zakupiła prawa do wydania gry w Stanach (gdzie ukazała się pod tytułem Clue), za które Pratt otrzymał 5 tysięcy funtów, ekwiwalent dzisiejszych 120 tysięcy. Od tego czasu Cluedo wydano w ponad czterdziestu krajach, od Brazylii po Zjednoczone Emiraty Arabskie, często pod różnymi tytułami.

Na czym właściwie polega Cluedo? Plansza przedstawia rezydencję należącą do (w polskiej wersji) doktora Czarnieckiego. Jest burzliwa noc, zaproszeni przez doktora na kolację goście są odcięci od świata, a on sam został zamordowany - przez jednego z nich! Teraz każdy, od pani

Bieleckiej, kucharki, po półkownika Żółkiewskiego jest jednocześnie podejrzanym i detektywem. Zadaniem graczy jest domyślenie się kto, czym i w którym pokoju popełnił zbrodnię. Służą do tego karty przedstawiające sześcioro podejrzanych i potencjalnych narzędzi zbrodni oraz dziewięć pomieszczeń takich jak salon czy sala bilardowa. Jedna karta z każdej kategorii zostaje na początku gry losowo wybrana i umieszczona w kopercie, a pozostałe zostają rozdane graczom.

W swojej turze każdy gracz udaje się do jednego z pokoi i wysuwa podejrzenie, na przykład: „Profesor Śliwiński, na werandzie, rewolwerem!” Teraz kolejny gracz, jeśli posiada chociaż jedną z tych kart, musi pokazać ją pytającemu. Jeśli nie, ten obowiązek przechodzi na kolejnego gracza. Tym sposobem eliminuje się kolejne karty, aż dowiemy się, których trzech brakuje. Oczywiście, ta metoda nie jest jedyną. Wprawni gracze nie tylko wykreślają pokazane im i posiadane przez siebie karty, ale odnotowują kto o co pyta, kto na które pytania posiada odpowiedź, a sami starają się swoimi pytaniami zmylić pozostałych.

01. Gra komputerowa

FOT. SEBASTIAN SOHN

02. Czy ktoś słyszał strzały w kuchni?

FOT. MARTIN

03. Klasyczny zestaw komponentów

FOT. GERMÁN R. GÓMEZ

04. Komponenty z edycji Juicy Couture

FOT. OLGA SH

05. Plansza

FOT. DAVID GIBBS

05.



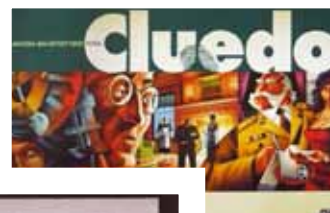
Ponieważ by zapytać o dane miejsce, trzeba się w nim znajdować, a podejrzana osoba, o którą spytaliśmy zostaje natychmiast „przywołana” do tego pokoju, często podejrzenia formułuje się z myślą nie o zdobyciu informacji, ale odciążeniu konkurenta od pomieszczeń, do których starał się dotrzeć. Tak więc przy bardzo prostych zasadach i minimalnej ilości elementów gry, oferuje ona spory stopień złożoności. Dodatkową pułapką jest to, że spróbować odgadnąć zawartość koperty można tylko raz - gracz sprawdza wtedy jej zawartość i jeśli się pomylił - odpada z gry.

Rozwój kryminalistyki

Tak przynajmniej prezentują się zasady najpopularniejszej, klasycznej wersji Cluedo, które poznali gracze na całym świecie. Istnieje jednak szereg zmodyfikowanych edycji gry, nieco inaczej też przedstawiały się zasady w pierwotnej wersji Pratta. Obejmowała ona więcej postaci, pomieszczeń oraz narzędzi zbrodni, a zamiast rozdawania kart graczom przewidywała umieszczenie ich w pokojach, z których dopiero można je odzyskać (przez co ważniejsza od strategii była szybka eksploracja, a co za tym idzie - szczęśliwe rzuty kostką). Wydane w 1988 Cluedo Master Detective stanowi połączenie niektórych z tych elementów, takich jak dodatkowi podejrzani i broń, z zasadami zwykłego Cluedo.

Zmiany w nowych edycjach wynikały zwykle z ich tematycznej odmienności. Tak więc Clue Jr.: The Case of the Missing Pet z 1989 to gra dla najmłodszych, w której celem jest odkrycie kto i jakie zwierzę ukradł oraz gdzie je ukrył. Oprócz odpowiednio zmienionych zasad klasycznej gry, Clue Jr. wykorzystuje między innymi również specjalne czerwone „szkło powiększające” pozwalające odczytać niektóre wskazówki. Ta wersja gry sama w sobie doczekała się różnych kolejnych wydań, takich jak The Case of the Missing Cake czy The Case of the Missing Prizes.

W 1991 wydano Clue: The Great Museum Caper, grę, która oprócz wykorzystania nazwy Clue i imion postaci tak naprawdę nie ma z klasyczną grą nic wspólnego. Zadaniem graczy jest tu schwytanie złodzieja, którego ruchy są dla pozostałych niewidoczne, zanim ten ukradnie trzy obrazy i ucieknie z muzeum. Według alternatywnych zasad rozgrywa się cztery rundy, w każdej inny gracz



wciela się w złodzieja, a wygra ten, kto ukradnie najwięcej obrazów. Jak widać, więcej tu Scotland Yardu niż Cluedo.

W 2008 roku Hasbro (które w latach 90. wykupiło wydawnictwa Parker Brothers i Waddingtons) wypuściło na rynek nowocześniejszą wersję klasycznego Cluedo z podtytułem Discover the Secrets. Akcją przeniesiono z Anglii lat 40. do współczesnej Ameryki, zmieniono również znane doskonale graczom postaci, i tak: dawny półkownik stał się gwiazdą amerykańskiego futbolu, a profesor projektantem gier komputerowych. Najwyraźniej we współczesnej Ameryce nie ma już wojskowych i ludzi z wyższym wykształceniem. Dodano również nową talię kart Intryg - mogą one dać graczowi przewagę, na przykład pozwalając mu podejrzeć karty jednego z przeciwników, ale jest wśród nich również osiem zegarów – ten, kto wyciągnie ostatnią z nich natychmiast odpada z gry jako kolejna ofiara mordercy. Discover the Secrets spotkało się z chłodnym przyjęciem, krytykowano je jako pozbawione uroku oryginału i na siłę próbujące zmieniać zwycięską formułę Cluedo. W 2012 gra zniknęła ze sklepu internetowego Hasbro.

Więcej niż planszówka

Cluedo już dawno temu stało się trwałym elementem popkultury, szczególnie w Wielkiej Brytanii i USA. Gra inspirowana klasycznymi powieściami sama stała się bez przerwy cytowanym przykładem kryminalnej zagadki. Dzięki swej popularności doczekała się adaptacji w postaci kultowego filmu Clue z 1985 z Timem Curry i Christopherem Lloydem, w którym z zaskakująco dobrym skutkiem przeniesiono na ekran klimat gry - głównie ze względu na kilka alternatywnych zakończeń różnie wyjaśniających zagadkę morderstwa, odzwierciedlających losową tożsamość winowajcy w każdej rozgrywce.

Oprócz filmu, Cluedo to również seria książek, dwa teleturnieje, liczne gry komputerowe, serial, sztuka teatralna a nawet musical. Sześćoro postaci, których nazwiska wzięły się od kolorów pionków to teraz niemal ikony popkultury, a formułka podejrzenia taka jak „Pani Bielecka, nożem, w kuchni!” jest równie rozpoznawalna jak „Zagraj to jeszcze raz, Sam”. Całkiem niezłe jak na prostą grę skromnego urzędnika.



ANDRZEJ KACZMARCZYK

Absolwent politologii. Pasjonat gier we wszelkiej postaci- planszowych, komputerowych, karcianych i RPG. Potrafi przegrać we wszystko. Również kinoman, miłośnik literatury i komiksów.

SPRINTEM PO GRACH



Mały Książę

9,5 - Andrzej Świech - Świetna dla każdego wieku. Recenzja na str. 78

9 - Wojciech Sieroń - Wyjątkowo sympatyczna i relaksująca gra. Potrafi odprężyć i dać się porwać w baśniowe wzloty. Jeśli jednak ktoś ma ochotę może próbować na ostro powalczyć. Proste zasady sprzyjają wykorzystaniu tego tytułu jako wprowadzenia w nasze hobby.

9 - Dominika Gorgosz - To nasza gra wakacji. Spędziliśmy przy niej wiele wieczorów. Wciągnęliśmy dzięki niej sporo osób do naszego hobby. Gdy pierwszy raz czytałam instrukcję, nie spodziewałam się, że tak nam się spodoba. Bardzo miłe zaskoczenie. Gra na stałe zagościła w kolekcji i na pewno często będzie powracać.

8 - Rafał Szyma - Znakomita: niezobowiązująca, plastyczna, prosta i możliwa do zagrania zarówno w trybie rywalizacji, jak i zabawy w układanie obrazka z najmłodszymi. Dokładnie to, czego można wymagać od gry z takim tytułem.

8 - Wojciech Dziwok - Zgrabna, dobra do zaszczepiania bakcyli gra dla całej rodziny: niebanalna, choć łatwa do wytłumaczenia. Pewna losowość zniechęca do trzymania się jedynej, słusznej strategii, czyniąc rozgrywkę urozmaiconymi. Na jak długo wystarczy? Trudno powiedzieć, na razie daje radę. Znakomita oprawa graficzna to jej niekwestionowany atut, u jednych przywołuje wspomnienia z dzieciństwa, innych zachęca do sięgnięcia po książkowy oryginał.

7 - Monika Żabicka - Proste, a całkiem sympatyczne kolekcjonowanie lisków, latarek czy różyczek ubrane w ciekawy

mechanizm wyboru kafelków. Można pokombinować, można powyżywać się złośliwie, aczkolwiek, Mały Książę daje popalić, gdy trzeba obmyśleć, w jakiej kolejności wskazywać pozostałych budowniczych planet, aby wybrali swój kawałek. A nierzadko i tak wskażemy źle ;)

7 - Wojtek Chuchla - Przyjemna kafelkowa układanka. Taka w sam raz na rodzinne spotkanie przy ciastku i herbacie. Budowanie swojej planetki spodoba się też najmłodszym graczom, którym samo dopasowywanie kolejnych fragmentów sprawia dużą frajdę. A do tego piękne ilustracje i „fabuła” książkowego pierwowzoru. Wszystko to zachęca do poznania lub przypomnienia sobie pięknej historii Małego Księcia. Rebel po raz kolejny wykazał się „nosem”, wydając polską wersję gry równocześnie ze światową premierą.



Qin

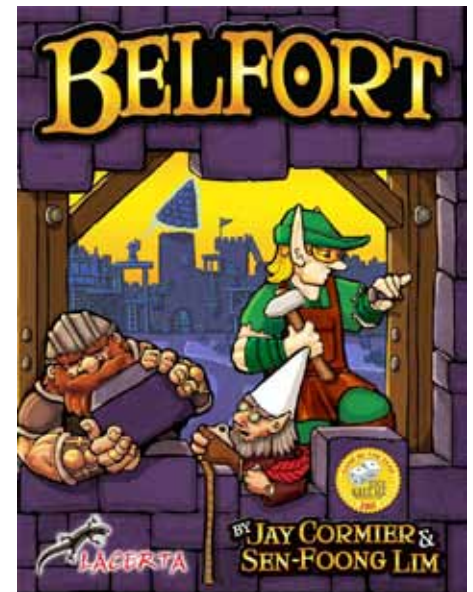
8 - Dominika Gorgosz - Kniżka w czystej postaci. Proste zasady, które można pojąć w kilka minut. Dwie plansze pozwalają na urozmaicenie rozgrywki. Kolejny dobry tytuł. Sporo osób porównuje Qin do Geniusza, jednak w każdej kolekcji znajdzie się miejsce dla tych dwóch gier.

7,5 - Piotr Siłka - Kniżka prawie jak za starych dobrych czasów. Nie pierwszy raz przetwarza swoje dawne pomysły w nowe twory. Choć zabrakło czegoś, co by pozwalało grze trochę dłużej zostać w głowie. Niemniej miło się gra.

7 - Monika Żabicka - chyba każdy patrzy na tę grę jak na uproszczonego Tygrysa i Eufrata i chyba każdy uznaje, że jest to bardzo lekka wersja macierzy. Lekka, ale mająca swój urok. Rozgrzywka jest taktyczna, kolorowa, dla niektórych zbyt kolorowa i nie potrafią się szybko połapać „kto, gdzie, z kim i po co”, ale dla fanów podbierania sobie terenów na modularnej planszy powinien to być miły

wypełniacz czasu. Tylko ta końcówka... przy wyrównanej grze, zbyt często to los (przy doborze kafelków) wskazuje paluchem zwycięzcę.

7 - Wojciech Sieroń - Recenzja na str. 24



Belfort

9,5 - Wojciech Sieroń - Świetna gra. Dopracowana w najdrobniejszych szczegółach cieszy rozgrywką i wykonaniem. Dużo taktycznych decyzji, szukanie bieżących rozwiązań w konfrontacji z innymi. Kilka nowinek w regułach. Polecam!

7 - Wojtek Chuchla - Co za numer z tego 29. numeru. Praktycznie żadna gra, o której piszę w tym sprincie nie zagrzała miejsca na mojej półce. Tak samo było z Belfortem. Fantastyczna oprawa graficzna. Fajny klimat przedstawiony w lekko i humorystycznie napisanej instrukcji. Komponenty najwyższej jakości i w ogromnej liczbie. Ale rozgrywka mało płynna, oczekiwanie na swój ruch można liczyć w kwadransie, mnóstwo decyzji do podjęcia, a każda ważna i wymagająca przemyślenia. To bez wątpienia bardzo dobra gra. Ale już nie dla mnie.

7 - Agnieszka Weidemann - Recenzja na str. 22

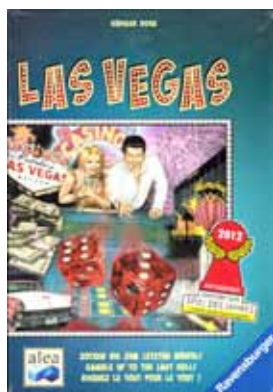
6,5 - Piotr Siłka - Ten tytuł to po prostu porządna robota rzemieślnika. Jedni się zachwycają, inni uznają, że nie ma tam nic nowego. Ja raz zagrałem i jakoś mocno nie wyczekuję kolejnej gry, ale także nie odmówię, gdy będzie taka możliwość. Jednak totalnie chybnym pomysłem jest wykonywanie wszystkich akcji od razu przez danego gracza. Prowadzi to do dużych przestojów w rozgrywce.



Might & Magic Heroes

7 - Wojciech Sieróń - Imponujące przeniesienie legendarnej gry na planszę. Jednak zastosowane kompromisy nie w każdym przypadku są optymalne dla gry planszowej.

5,5 - Tomasz Gałkowski - Recenzja na str. 42



Las Vegas

8,5 - Monika Żabicka - Recenzja na str. 40

6 - Piotr Siłka - Niby radosne rodzinne turlanie. Nie dajcie się jednak zwieść. Sporo zależy od tego, jak umiejętnie przekonamy innych, komu mają szkodzić stawianymi kostkami, a komu pomagać. Przez to niezbyt chętnie z powrotem zabiorę to na spotkanie rodzinne, bo nie wiadomo, jak to się skończy.

6 - Marcin Korzeniecki - Fakt, losowości tu sporo, ale na tym polega urok i charakter tej gry. Takie relaksacyjne turlanie i obstawianie, czasem się zdarzy walka o przewagę, więc są i emocje. Najważniejsza zaleta - krótki czas rozgrywki, co daje razem całkiem zabawny filer.

5 - Wojtek Chuchla - Ruediger Dorn to jeden z moich ulubionych autorów. Alea to moje ulubione wydawnictwo. To właśnie w serii Alea Medium Box Dorn wydał jedną z moich ulubionych gier - Louisa XIV. Oczekiwania wobec Las Vegas miałem więc wielkie. Rozczarowanie było równie duże. Już informacje prasowe nie zapowiadały niczego dobrego - lekka

prosta kościanka, poziom skomplikowania

1/10. Rzeczywistość okazała się jeszcze gorsza. Turlasz i koniec. Od ciebie nie zależy prawie nic. Musisz położyć wszystkie kości z taką samą ilością oczek na odpowiednim kasynie. Żadnego przerzucania, żadnych opcji czy możliwości kombinacji. Szczególnie jest to frustrujące przy ostatniej kości. No słabe to jest. Po Waka Waka to kolejne ogromne rozczarowanie i chyba czas umieścić pana Dorna na liście autorów „skończonych”...



W ogrodzie

9 - Agnieszka Weidemann - Recenzja na str. 76

7 - Piotr Siłka - Prosty pomysł, odpowiednie komponenty i przyjazna dziecku fabuła gry. Gra jednak potrzebuje dorosłego animującego, by dzieci miały odpowiednie wyzwanie. Niemniej warta zagrania, a najważniejsze, że dzieciakom się podoba.



Myrmes

8 - Piotr Siłka - Jedna z ciekawszych gier Essen 2012. Nietypowy temat, z którego autor stworzył porządne euro. Naciągane są nieco cele w grze, ale jestem w stanie to przeżyć. Uważać jednak trzeba od razu, gdzie stawia się swoje wyjście z mrowiska, bo losowy układ owadów na planszy ma tutaj znaczenie. Przez to jedni od początku rozrywki mogą mieć pod górkę. Na minus trochę dziwnie napisana instrukcja gry.

8 - Dariusz Kamiński - Kolorowe mrówki pełzające po planszowych kopcach prezentują się świetnie. Niech was nie zmylą kości. W tej wymagającej, ale

satysfakcjonującej eurogrze prawie nie ma losowości. Organizowanie pracy robotnic i żołnierzy, walka o pożywienie i rozsiewanie feromonów ku chwale naszego mrowsika - bezcenne.

8 - Katarzyna Ziółkowska - Przemysłane euro z niebanalnym tematem. Każda rozgrywka mile mnie zaskakiwała, choć obecnie gra od dłuższego czasu stacjonuje na półce, ustępując bardziej emocjonującym siostram.

7 - Marcin Korzeniecki - Próbowałem ogarnąć klimatyczną otoczkę gry, ale na pierwszy plan i tak szybko wysunęła się mechanika i szukanie optymalnego rozwiązania. Plus za interakcję w postaci niszczenia cudzych pól feromonów i plus za plastikowe mróweczki. Dla fanów euro - pozycja obowiązkowa do wypróbowania, a jak ktoś się skusi na zakup, też nie pożałuje.

7 - Sebastian Szczepaniak - Recenzja na str. 18

6,5 - Wojtek Chuchla - Mrówki to pozycja w sam raz na 2-3 rozgrywki. Żeby poznać, polubić, poobcować z uroczymi figurkami, nacieszyć się różnymi możliwościami, rozbudować swoje królestwo (wszerz i wgląb), rozpylić feromony, wytłuc trochę wrogiego robactwa, wykarmić potomstwo, wypełnić parę zadań, znużyć się, ziewnąć, spakować, wymienić i zapomnieć.

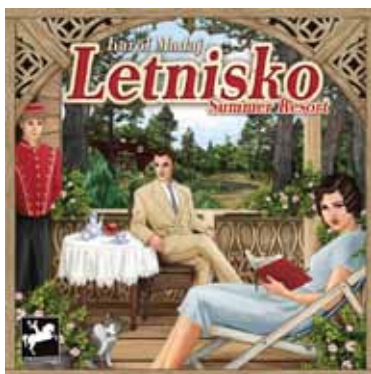
6,5 - Tomasz Gałkowski - Poprawne euro. I chyba tyle, jeśli chodzi o grę z mrówkami w roli głównej. Niby wszystko działa i się zazębia, ale obeszło się bez oklasków, zachwyków i nerwowego oczekiwania na kolejną partię. Do gry zraził mnie nieco fakt, że w trakcie całej partii miałem nieodparte wrażenie, że możliwości działania ograniczone mam do jednej akcji, która zdaje się być w danym momencie wyraźnie korzystniejsza od reszty. A to w tym gatunku niedopuszczalne.



7 Cudów Świata: Miasta

7,5 - Sebastian Szczepaniak - Recenzja na str. 38

6 - Katarzyna Ziółkowska - Powiew świeżości, który dość szybko zwiewa ze stołu świetną grę wicherą chaosu.



Letnisko

8 - Wojciech Sieroń - Kolejna świetna gra Karola Madaja. Ma on jakiś szczególny dar tworzenia gier prostych w zasadach, ale dających dużo radości z grania. Każda akcja ma znaczenie, możliwość przeszkadzania innym występuje - to lubię.

7,5 - Dariusz Kamiński - Recenzja na str. 52

6 - Katarzyna Ziółkowska - Porządna, rodzinna pozycja do rozegrania po niedzielnym obiedzie. Jest poprawnie, sympatycznie... bez większych emocji.



Bora Bora

9 - Monika Żabicka - Stolec Macao trzęsie się w posiadach! Feld stworzył grę, która swoim ciężarem, wykonaniem i przede wszystkim nową mechaniką (tak wiem, znowu rzucamy kośćmi i znowu wykonujemy nimi akcje, ale jest jednak w BB coś nowego) zuroczyła mnie na dobre. Podoba mi się, że coś co zazwyczaj było zarezerwowane dla kart, czyli różnorodność funkcji zostało przeniesione na żetony. Cudowne, kolorowe, grube żetony. Bora Bora to imię, które szepczę przed snem...

9 - Dariusz Kamiński - kolejna gra Felda, w której można pokombinować kośćmi. Cała masa sposobów na zdobywanie punktów zwycięstwa przy relatywnie prostej mechanice. Tylko 3 akcje na turę i to wszystko. Połączenie Alien Frontiers z Puerto Rico. A wszystko w przepięknej oprawie graficznej - tak kolorowej, że aż oczy bolą. Dla mnie rewelacja. Jedną z najlepszych eurogier wykorzystujących kości. Ach te kości!!!

8,5 - Tomasz Gałkowski - Typowa gra Felda. Masa żetonów, symboli, mnogość powiązań wszystkiego z wszystkim i ogrom odmiennych możliwości ciułania punkcików. Wszystko to w przyjemnej, tropikalnej oprawie graficznej. Bardzo dobry, solidny i niesamowicie grywalny tytuł, choć kości chyba jednak lepiej wyszły w Zmkach Burgundii.

8 - Wojciech Sieroń - Recenzja na str. 56

7 - Katarzyna Ziółkowska - Stefan Feld to jeden z moich ulubionych autorów. Nowoczesne metody wykorzystywania kostek w eurograch to jedno z moich ulubionych rozwiązań. Punktowa sałatka ma tu jednak dla mnie przynajmniej o 2 składniki za dużo. Mnogość elementów przytłacza.



Sigismundus Augustus

9 - Wojciech Sieroń - Recenzja na str. 44

8,5 - Tomasz Gałkowski - Świetna, dość ciężka eurogra. Serce się raduje, kiedy Polacy robią planszówki na najwyższym światowym poziomie i taki też poziom udało się osiągnąć panom z FGH w przypadku Zygmunta Augusta. Masa kombinowania, sporo dostępnych akcji, konieczność jednoczesnego kontrolowania kilku aspektów rozgrywki, emocjonujące licytacje, nieco mniej emocjonujące bitwy, a wszystko to okraszone przepiękną, klimatyczną grafiką. Kciuki w górę!

7 - Dariusz Kamiński - Pierwsza cięższa polska eurogra, która naprawdę mi się podoba. Wiele dróg zdobycia punktów, negatywna interakcja i klimatyczna oprawa graficzna. Kilka pomniejszych minusów nie przysłania pozytywnego wrażenia. W pełnym wariancie, jak dla mnie, trochę za długa.



Avalon: rycerze króla Artura

9 - Maciej Kwiatek - Recenzja na str. 54

8 - Rafał Szyma - Każdy planszówkowiec powinien go mieć w specjalnym miejscu w domu, by w razie potrzeby (tj. przybycia grona

5-10 graczy) stłuc szybką i rozłożyć go na stole.

7 - Katarzyna Ziółkowska - Resistance w nowych, arturiańskich szatach. Na pewno na grę w tym settingu łatwiej namówić nowych graczy.



Copycat

7 - Marcin Korzeniecki - Recenzja na str. 62

6 - Katarzyna Ziółkowska - Podziwiam Friedemanna Friese. Jego szalony pomysł ulepku mechanicznego najlepszych gier jest w pełni osobnym tworem. Do zagrania z ciekawości.



Zombicide

8 - Katarzyna Ziółkowska - Hmm. Gra o zabijaniu zombie w ilościach hurtowych. O dziwo wymaga od graczy taktyki i planowania. O dziwo dobrze się przy niej bawiałam. Wielokrotnie.

8 - Agnieszka Weidemann - Recenzja na str. 58