

NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl

numer 21

cena 8,90 zł (w tym 5% VAT)

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

Hobbit

Adaptacje powieści

22 recenzje gier

oraz wywiady, felietony,
historia gier

Almanach gracza

Przegląd tematyki gier

KONKURSY!

Pupile Podziemi, Zimna Wojna 1945-1989



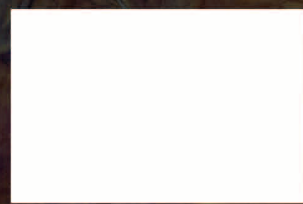
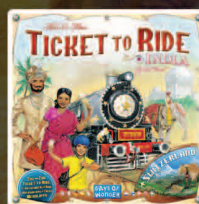
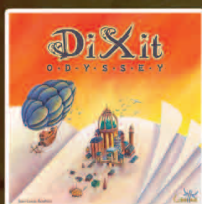
Ekstra bonus

Minidodatek do K2

TEMAT NUMERU:

PLANSZOWY ROK 2011

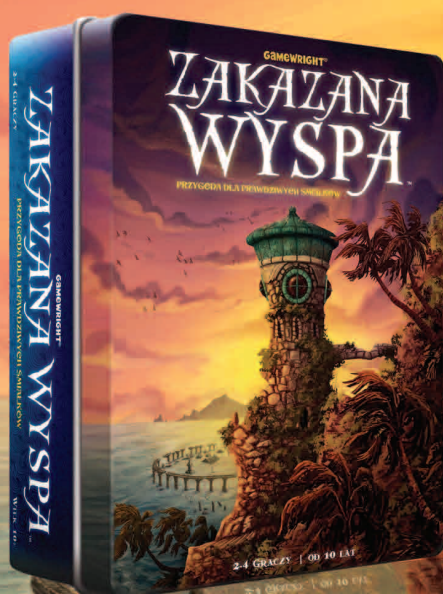
PODSUMOWANIE I PLANY WYDAWCÓW, RELACJA Z TARGÓW ESSEN SPIEL 2011



Familijna gra kooperacyjna dla 2-4 osób.

GAMERIGHT®

ZAKAZANA WYSPA™



**PRZYGODA
DLA PRAWDZIWYCH ŚMIĄLKÓW**



wydawnictwo.rebel.pl



REBEL.PL
Wydawnictwo gier



2007

Neuroshima Hex!



2008

Witchcraft



2009

Stronghold



2010

51. Stan



2010

Pret-a-porter



2011

The Resistance: Agenci Molocha



2011



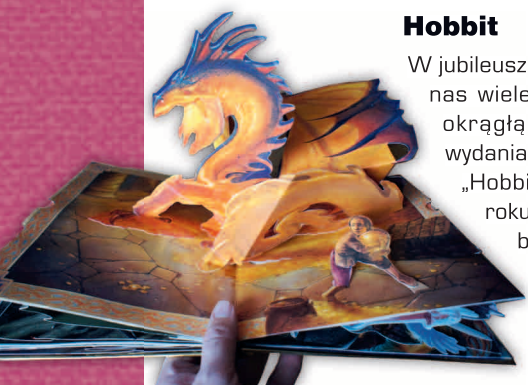
TWORZYMY
WYJĄTKOWE GRY



TEMAT NUMERU

Początek roku przeważnie wiąże się z podsumowaniem roku ubiegłego oraz określeniem celów i planów na ten obecny. Będziemy wierni tej tradycji, dlatego przygotowaliśmy obszerny reportaż z targów w Essen oraz zapytaliśmy naszych rodzimych wydawców jak oceniają miniony rok i co planują dla graczy w 2012. Jako uzupełnienie informacji o Essen zapraszamy do lektury recenzji kilku gier, które właśnie tam miały swoją premierę.

W NUMERZE



Hobbit

W jubileuszowym roku 2012 czeka nas wiele atrakcji związanych z okrągłą rocznicą pierwszego wydania książki J. R. R. Tolkiena „Hobbit” (21 września 1937 roku), z których największą będzie zapewne uczta dla oka w postaci ekranizacji sfilmowanej przez Petera Jacksona. Być może warto jednak wcześniej zapo-

znać się z dotychczasowymi dokonaniem na polu adaptacji Hobbita?



Ticket to Ride: Indie/Szwajcaria

Ian Vincent wymyślił w ciągu miesiąca dodatkową mapę (Indie) do jednej z najpopularniejszych gier planszowych na świecie zdobywając przy tym główną nagrodę 10 tys. dolarów w konkursie wydawnictwa Days of Wonder. Czy wybór jury był słuszny?

SPIS TREŚCI:

TEMAT NUMERU

- 8** Essen, święte miasto graczy
Mekka dla fanów planszówek
- 12** **PUPILE PODZIEMI**
Chochlicze hodowle potworów
- 14** **FUNKENSCHLAG: DIE ERSTEN FUNKEN**
Trzynastu głodnych jaskiniowców
- 16** **HELVETIA**
W alpejskiej wiosce
- 18** **RAPA NUI**
Wrede na Wyspie Wielkanocnej
- 20** **SPEEDWAY CHAMPION**
Jedziemy po bandzie!
- 22** **TICKET TO RIDE Map Collection Volume 2: India & Switzerland**
W połowie dobry
- 24** **FREITAG**
Przygoda w wersji solo
- 25** **Podsumowania i plany polskich wydawców**
Piotr Siłka wypytuje przedstawicieli wydawnictw
- 28** **Planszowy rok 2011**
Oczami redaktorów

RECENZJE

- 30** **HOBBIT**
O adaptacjach matki wszystkich opowieści
- 33** **DIXIT ODYSSEY**
To nie tak jak myślisz
- 34** **ZAKAZANA WYSPA**
Klimatyczna przygoda dla całej rodziny
- 35** **DOMINION: RÓG OBFITOŚCI**
Udowadnia, że dodatek dodatkowi nierówny
- 36** **KSIĘSTWO**
Od chłopca do mecenasa sztuki
- 38** **REKINY BIZNESU**
Ostra jazda bez trzymanki
- 39** **TAŃCZĄCE JAJECZKA**
Diament, choć ze skazą
- 40** **MONDO**
Jak to jest z dobrymi gramami
- 41** **ARCHIPEL**
Ciężkie jest życie rybaka
- 42** **GLEN MORE**
Szkockie wariacje na temat kwadratury koła
- 44** **OLYMPUS**
Na podbój starożytnej Grecji
- 46** **STRASBOURG**
To nie jest W roku smoka
- 46** **ZIMNA WOJNA 1945 – 1989**
Planszówkowy wehikuł czasu

REPORTAŻE I WYWIADY

- 50** Przez Scrabble o mało nie straciłem życia
Rozmowa ze Sławomirem Wiechowskim
- 52** Mistrzostwa Polski Rummikub 2011
Najlepsi zmierzili się w Warszawie

STAŁE DZIAŁY:

- 54** Mało znane
Gry spoza głównego nurtu
- 56** Print & Play
FREE TRADER
- 57** eGry
CARCASSONNE
- 58** Almanach gracza
Tematyka gier
- 60** Historia gier
TONGA BONGA
- 61** Felietony
Heksowne klimaty, Futurologia niestosowna
- 63** Łamigłówki
Zagadki sudoku

GRY NIĘ SĄ NAJWAŻNIEJSZE

Każdy hobbysta przechodzi w czasie trwania swojej fascynacji danym tematem kolejne stopnie wtajemniczenia. Podobnie jest z nami, planszówkowiczami. Na początku dość nieśmiało podchodzimy do każdej gry jako początkujący, potem przychodzi okres udręczenia swoich portfeli w czasie etapu zakupowego, a stąd już tylko krok do uganiania się za nowościami i jeszcze większego pogłębienia zakupowego stanu. Jeżeli uda nam się przez to wszystko przejść i dalej uwielbiać planszówki, to przed nami najlepszy etap, który - o dziwo - nie wiąże się z grami. Tutaj najważniejsi są ludzie, z którymi gramy i czas, jaki możemy z nimi spędzić. Na tym etapie gry stają się pretekstem do wspólnych spotkań i rozmów w atmosferze wypełnionej masą pozytywnej energii. Spora część czytelników pewnie wie o czym piszę, ale niektórzy być może patrzą na to z lekkim ironicznym uśmieszkiem: „Co? Gry nie są najważniejsze?”. Właśnie tak. Gry planszowe to nie tylko rozrywka umysłowa, to także droga do ciągłych spotkań z ludźmi, co w obecnym, skomputeryzowanym świecie jest prawdziwym skarbem. I takiego bogactwa życzę wszystkim.

W poprzednim numerze zachęcaliśmy do prenumeraty ŚGP, a teraz mamy do zaproponowania jeszcze szybszy sposób na rozpoczęcie lektury kolejnych naszych numerów. Dzięki współpracy z platformą eGazety.pl nasz magazyn można już kupić w formie elektronicznej. Jest jeszcze szybciej, a w dodatku taniej. Niestety, miłośnicy zapachu papieru, farby drukarskiej i czytania w wannie nie będą pewnie tym zainteresowani. Pozostałych gorąco zachęcam.

Postanowiliśmy również odejść od podziału gier na te „rodzinne” i dla „twardych graczy”, bo czasami nawet sami recenzujący mieli z takim podziałem problemy, a co dopiero osoby np. rozpoczynające przygodę z grami. Teraz gry będziemy dzielić i oznaczać w zależności od ich złożoności. Podział na gry łatwe, średnio trudne i trudne jest - naszym zdaniem - bardziej przejrzysty. Dodatkowo, oznaczenie kolorystyczne będzie ułatwiało wyszukanie tytułów, które nas interesują.

Również w redakcji nastąpiły zmiany. Nasze szeregi opuścili Mariusz Bogacki i Ignacy Trzewiczek, a na ich miejsce do stałego składu weszli znani czytelnikom Tomasz Gałkowski i Maciej Kwiatek. Oczywiście zarówno Mariusz, jak i Ignacy dalej będą dla nas pisać. Niestety inne zajęcia nie pozwalają im angażować się w życie redakcji tak bardzo, jakby tego chcieli – stąd te zmiany. Ja w imieniu swoim i czytelników, do grona których do niedawna sam należałem, bardzo Wam dziękuję za to wszystko co zrobiliście dla ŚGP.

Mirosław Gucwa



ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

REDAKTOR NACZELNY:

Mirosław Gucwa

e-mail: gucwa@wydawnictwoportal.pl

REDAKCJA:

Tomasz Gałkowski, Marcin Korzeniecki,
Maciej Kwiatek, Tomasz Polak,
Rafał Szyma, Katarzyna Ziółkowska.

WSPÓŁPRACUJĄ:

Mariusz Bogacki, Wojciech Dziwak,
Wojciech Chuchla, Maciej Kasprzyk,
Marcin Krupiński, Błażej Kubacki,
Monika Kucharska, Wojciech Sieroń,
Piotr Siłka, Michał Stajszczak,
Britta Stoeckmann, Sebastian Szczepaniak,
Andrzej Świech, Marek Rutkowski,
Ignacy Trzewiczek, Agnieszka
Weidemann, Monika Żabicka.

SKŁAD:

Rafał Szyma

projekt okładki: Michał Orac

KOREKTA:

Monika Kucharska

WYDAWCA:

Wydawnictwo Portal,

44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15

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

e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reproduktowane na żadnym z nośników informacji bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie odpowiada za treść reklam. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Vat: 5%; Nakład: 2000 egz.

życie i twórczość projektanta gier planszowych

PRZEDSPRZEDAŻ*

TAK WIEM,
TO AZTECKI
KALENDARZ



**Z OKAZJI OSTATNIEGO ROKU
GRANIA W PLANSZÓWKI OGŁASZAM
PRZEDSPRZEDAŻ NA MOJĄ NOWĄ GRĘ!**

**PO CO GRAC W MIERNE TYTUŁY
I MARNOWAĆ OSTATNIE GODZINY?
LEPIEJ ZAGRAĆ W NAJLEPSZĄ
GRĘ W HISTORII!!!**

**BARDZIEJ EPICKA OD ECLIPSE!
BARDZIEJ EURO OD ORA & LABORA!
BARDZIEJ KARCIANA OD NOWEJ ERY!**

WYSTARCY, ŻE PRZEŚLESZ 200 ZŁ NA KONTO

44 100 1004 1000 1000 1000 1000 1000

**PO ZEBRANIU ODPOWIEDNIEJ SUMY,
ZACZNĘ TWORZYĆ IDEALNĄ GRĘ,
W KTÓRĄ ZAGRASZ PRZED 21. GRUDNIA!**

*miało być: jak zapewnić sobie dochód z projektowania gier planszowych do końca życia?

Marek Rutkowski edtrache.pl

NASZ BONUS:

K2: LAWINA

Dołączony do tego wydania dodatek na pewno sprawi wielką radość każdemu miłośnikowi planszowych górskich wypraw na K2. Wspólnie z wydawnictwem REBEL.pl mamy przyjemność przekazać w wasze ręce specjalny dodatek pogodowy „Lawina” do gry K2, której autorem jest Adam Kałuża.



Gra ta cieszy się bardzo dużym zainteresowaniem graczy (nie tylko w Polsce), dlatego nie mamy wątpliwości, że dodatkowe kafle pogody wraz z ich specjalnymi właściwościami będą miłym prezentem dla niejednego z was.

Zasady działania lawiny:

Jeśli himalaista znajduje się na danej wysokości, gdzie przechodzi lawina, dochodzi do następujących zdarzeń:

- himalaista jest w namiocie - traci dodatkowo punkt aklimatyzacji.
- himalaista nie jest w namiocie - traci dodatkowo punkt aklimatyzacji oraz zostaje zniesiony o jedno pole niżej. Rozpatrywanie lawiny zaczynamy zawsze od pola znajdującego się najniżej obszaru gdzie przechodzi lawina, a następnie rozpatrujemy kolejne, wyżej, czyli od dołu do góry. Pionki himalaistów przemieszczamy niżej. Jeżeli poniżej są dwa miejsca, właściciel himalaisty decyduje gdzie wylądować jego pionek.

Uwaga! Po przejściu lawiny może zdarzyć się sytuacja, że na polu znajduje się więcej himalaistów niż jest to dozwolone. Taka sytuacja jest dopuszczalna.



Rozpoczęliśmy współpracę z platformą eGazety.pl (<http://eGazety.pl>). Dzięki temu udało się nam stworzyć kolejny kanał dystrybucji dla naszego magazynu. Z tej informacji będą zadowoleni zapewne głównie czytelnicy, dla których nie jest ważny zapach, ani szelest papieru. Brak kosztów związanych z drukiem i dystrybucją pozwolił nam na obniżenie ceny wersji elektronicznej ŚGP, która wynosi 7,00 zł. Z oczywistych względów wydanie takie będzie jednak pozbawione dodatków jakie znajdują się w jego wydaniu tradycyjnym.

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

GDZIE KUPIĆ?

Poniżej znajdziecie listę hobbistycznych sklepów tradycyjnych, jak i internetowych, gdzie można kupić nasz magazyn. Szukajcie nas również w salonach Empik oraz Kolporter.

Bard Centrum Gier

<http://www.bard.pl>

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

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

ul. Szewska 31
50-139 Wrocław

ul. Kościuszki 8
40-049 Katowice

M1 Centrum Handlowe
Al. Pokoju 67
31-580 Kraków

Bez Prądu

<http://www.bez-pradu.pl>

BIURO-KAB

Bielowicza 2
32-040 Świątniki Górne

Centrum Gier Feniks

87-100 Toruń
ul. Św. Katarzyny 7

Dragonus

<http://www.dragonus.pl>

ul. Lubicz 30
31-512 Kraków

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

Fenix

Al. Wojska Polskiego 7
70-470 Szczecin

Graal

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

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

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

Centrum Familijne „Skorosze”
ul. Sławoja-Składkowskiego 4,
lok. R23 02-497 Warszawa

Graki - Gry Bez Prądu

CH Silesia Katowice
ul. Świętochłowicka 25
(obok sklepu GAP)

Gralnia

ul. Piłsudskiego 15/23
90-306 Łódź

Gralapagos

Magnolia Park
ul. Legnicka 58
54-204 Wrocław

Kawroz

Pasaż Tesco
ul. Opieńskiego 1
60-685 Poznań

LACERTA

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

Pegaz Centrum Gier

<http://www.pegaz-gry.pl>
ul. Pod Blankami 6/1a
85-034 Bydgoszcz

Planszak

<http://www.planszak.pl>

Planszomania.pl

<http://www.planszomania.pl>
ul. Morcinka 5 lok. 2
(1 piętro wejście od zaplecza)
01-496 Warszawa

Planszóweczka.pl

<http://www.planszoweczka.pl>
ul. Horbaczewskiego 4-6
54-130 Wrocław

PrzyPlanszy

<http://www.przyplanszy.pl>

Strategia Centrum Gier

<http://www.strategiacg.pl>

Centrum Handlowe Retkinia

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

Trzy Trolle

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

REBEL.pl

<http://rebel.pl>

Replikator

<http://www.replikator.pl>

zgrami.pl

<http://www.zgrami.pl>

Zakamary.pl

<http://www.zakamary.pl>

Złoty Pionek

<http://www.zlotypionek.pl>

JAK OCENIAMY GRY?

OCENA 1-10

W naszych recenzjach używamy dziesięciostopniowej skali ocen:

- 1-4 - **ŚLABEUSZ**: Nie piszemy o grach, które zasługują na najniższe oceny. Nasze hobby jest tak bogate w dobre gry, że szkoda miejsca na naszych łamach na słabe.
- 5 - **PRZECIĘTNIK**: Gra nie pozbawiona wad, ale dająca pewną satysfakcję.
- 6 - **NIEZŁA GRA**: Jest się do czego przyczepić, choć da się przyjemnie pograć.
- 7 - **WARTA ZAGRANIA**: Fajna gra, lecz nie satysfakcjonuje w stu procentach - coś szwankuje.
- 8 - **WARTA POSIADANIA**: Naprawdę dobra pozycja.
- 9 - **REWELACJA**: Gra wyjątkowa, bezwzględnie godna polecenia.
- 10 - **GRA DOSKONAŁA**: Nic dodać, nic ująć: po prostu doskonała.

SKALOWALNOŚĆ

Skalowalność mówi o tym, jak gra spisuje się przy różnej ilości graczy:

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

ZŁOŻONOŚĆ

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

RECENZJA

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

RECENZJA

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

RECENZJA

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

Polecamy serwisy internetowe poświęcone grom planszowym:

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



Patronujemy:

**Brzeski Festiwal Gier Planszowych
28-29.01.2012**

PRENUMERATA NA ROK 2012

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

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

ZASADY ZAMAWIANIA PRENUMERATY

Przez Internet:

Wypełnij formularz na stronie:

www.swiatgierplanszowych.pl/prenumerata

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

Na poczcie:

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

REBEL Centrum Gier

ul. Matejki 6

80-232 Gdańsk

Nr konta: 82 1140 2017 0000 4302 1286 9473

Dane do przelewu:

REBEL Centrum Gier

ul. Matejki 6

80-232 Gdańsk

Nr konta: 82 1140 2017 0000 4302 1286 9473

PROSIMY O WYPELNIENIE DRUKOWANYMI LITERAMI

imię i nazwisko lub nazwa firmy

Imiona i nazwiska odbiorców prenumeraty (w wypadku firmy)

Miasto

NIP

e-mail

nr. domu nr. lokalu

fax

Kod pocztowy

Ulica

telefon

nr. kierunkowy

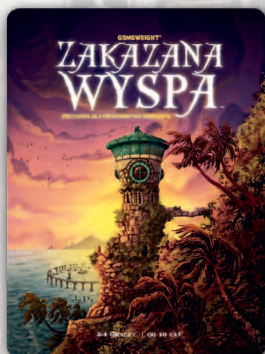
Prenumeratę chcę rozpocząć od (1-6/2012)

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

ZŁOTA KOSTKA NUMERU #21 ZŁOTA KARTA NUMERU #21

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

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



Złota Kostka Numeru 21.:
Zakazana wyspa



Złota Karta Numeru 21.:
Pupile podziemi (Dungeon Petz)

Zapraszamy na naszą stronę: SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL

W ostatnim czasie opublikowaliśmy recenzje następujących gier: Alcatraz The Scapegoat, You Robot, Agua: The Water Cycle, Trio, Unikat i Kolorowy kod, oraz Labyrinth: Paths of Destiny.

Na stronie publikujemy wyniki konkursów z #20 ŚGP

Dodatkowo laureaci zostaną powiadomieni e-mailem.
Zapraszamy także na stronę facebook.com/swiatgierplanszowych

ZŁOTA KOSTKA 2011

W tym numerze (pierwszym w tym roku) mamy zaszczyt ogłosić wyniki naszego wewnętrznego głosowania, w którym spośród wszystkich wyróżnionych gier w roku ubiegłym wybraliśmy tę, która najbardziej naszym zdaniem zasługuje na tytuł gry roku (poprzedniego) według Świata Gier Planszowych.

GRY NOMINOWANE DO NAGRODY:

- Numer 20:** Na chwałę Rzymu (Ed Carter, Carl Chudyk)
- Numer 19:** Świat Dysku: Ankh-Morpork (Martin Wallace)
- Numer 18:** The Resistance: Agenci Molocha (Don Eskridge)
- Numer 17:** 7 Cudów Świata (Antoine Bauza)

Nagrodę Złota Kostka 2011 dla najlepszej gry roku 2011 według magazynu Świata Gier Planszowych otrzymuje gra 7 Cudów Świata (Antoine Bauza), która została wydana w polskiej wersji językowej dzięki wydawnictwu REBEL.pl.



Złota Kostka 2011
7 cudów świata

GRY WYDANE LUTY - MARZEC 2012

EGMONT

SłowoStwory

(Filip Mitiński)

PARTY GAME, od 8/12 lat, 2 - 7 graczy, ok. 30 minut



Pomysł gry opiera się na wymyślaniu słów zawierających litery widoczne na kartach oraz pasujących do kategorii wskazanej przez kostkę (np. słowo z kategorii „muzyka” zawierające litery S i N). Na podanie słów gracze mają 30 sekund. Gra zawiera 2 warianty: łatwiejszy (wiek graczy 8+) i trudniejszy (wiek graczy 12+).

GRANNA

Duchy

(Alex Randolph)

GRA RODZINNA, od 8 lat, 2 graczy, ok. 15 minut



To rodzinna, pełna błęfu gra strategiczna dla dwóch graczy. Każdy gracz ma cztery dobre i cztery złe duchy. Aby wygrać, należy zdobyć dobre duchy przeciwnika lub pozbyć się swoich złych duchów.

REBEL.PL

Uga Buga (Ouga Bouga)

(Bony le Ludonaute, Daniel Quodbach)



GRA IMPREZOWA, od 7 lat, 3 - 8 graczy, 20 minut

Dawno temu, w czasach kamienia łupanego całe plemię zbierało się, by wybrać przywódcę. Mężczyźni i kobiety walczyli o to, kto z nich zostanie głosem plemienia, kto wypowie sekretne słowa UGA BUGA! Twoim celem jest zapamiętywanie słów oraz gestów zapisanych na kartach, a następnie odтворzenie ich w poprawnej kolejności.

PORTAL

Neuroshima Hex: Stalowa policja

(Michał Oracz)

GRA STRATEGICZNA, od 12 lat, 2 - 4 graczy, 30 minut



Trzeci w ogóle i pierwszy z serii „army packów” dodatek do Neuroshimy Hex, zawierający nową armię: Stalową policję.

2-5

75 MIN

10+

CITY TYCOON

ZBUDUJ SWOJE MIASTO!

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

Chyba nikt nie miał wątpliwości kto jest zwycięzcą Spiel des Jahres 2011

Dla dzieci przygotowano sporo atrakcji, między innymi wersje gier w rozmiarze XXL

Do Essen przyjeżdża się również na zakupy



Dominika Gorgosz

ESSEN, ŚWIĘTE MIASTO GRACZY

Mekka dla fanów planszówek

W Essen chyba każdy geek nabiera pokory. Uświadamiamy sobie, że są jeszcze więksi „dziwacy” od nas, że kolekcja składająca się ze stu gier to tak naprawdę dopiero początek, że kilkaset złotych wydawanych co roku na gry, to tak naprawdę niedużo. Nabiera się pokory, ale też zwiększa się apetyt na gry. Tam też ci, którzy należą do sceptyków (a więc często nasze rodziny, ci nieplanszówkowi znajomi) mogliby przekonać się, że jest nas więcej. Dużo więcej – 147 tysięcy.

Wsiadając już na stacji Essen Hauptbahnhof do U-11, metra kierującego się do hali targów, można poczuć „ten” klimat. We wszystkich wagonach w różnych językach słyszy się tylko jedno: Spiele, games, gry. Już wiadomo, że jesteśmy wśród „swoich”. Zastanawiałam się na początku, po co tym ludziom takie duże walizki. Myślałam, że może jadą prosto do hotelu. Jednak jak się okazało, torby te tylko w jedną stronę były puste. Z powrotem załadowane były już grami. Spotkałam Patricka z Frankfurtu, który w ciągu pięciu godzin kupił 20 gier.

- To nasz pierwszy i ostatni dzień – tłumaczył – Przygotowywaliśmy się już wcześniej. Mamy listę zakupów. Dużo gier nie zostało na niej, ale damy się jeszcze zainspirować. Zobaczmy, co na stołach leży i może coś jeszcze dokupimy. Szukamy nie tylko nowych gier, ale i tych wydanych w poprzednich latach.

Z olbrzymią walizką przez hale wędrował też Uwe z żoną, który rozglądał się za promocjami.

- W walizce mamy już dziesięć gier – opowiada – To oczywiście jeszcze nie jest koniec. Kupimy tyle gier, ile nam „potrzeba”. Nie szukamy czegoś konkretnego. Tutaj naprawdę jest z czego wybierać.

To właśnie przyciąga ludzi z całego świata. Dwa pierwsze dni to przede wszystkim okazja do spotkania użytkowników z serwisu BoardGameGeek. Weekend należy do rodzin. Wszyscy jednak podkreślają

Na stoiskach z używanymi grami można było znaleźć perełki



Forgotten Planet to gra zainspirowana filmem Forbidden Planet



jedno: warto tu przyjechać dla samej atmosfery.

- Byłem tu już rok temu i bardzo mi się spodobało – zapewnia Łukasz „Wookie” Woźniak, znany z wideorecencji gier – Mamy tu możliwość zagrania w nowości i spotkania się z autorami. Kupiliśmy spor gier. Część mamy przy sobie w reklamówkach, część w samochodzie i w hotelu.

To właśnie nowości przyciągają graczy z całego świata. W tym roku było ponad 750 premier. Oczywiście już na kilka tygodni przed targami gracze przyglądają się tytułom, które zostaną zaprezentowane w Essen. Tworzą swoje rankingi, czytają instrukcje, zapoznają się z opiniami osób, które miały szansę zagrać w prototypy. Dzięki poczcie pantoflowej powoli, w miarę zbliżania się weekendu w Essen, wyluskiwano co ciekawsze tytuły. Również na www.forum.gry-planszowe.pl użytkownicy dzielili się swoimi pierwszymi wrażeniami po lekturze opisów gier. Śledząc ten wątek można było wyróżnić gry, na które szczególnie czekali polscy gracze. Do pierwszej piątki należy zaliczyć Eclipse, Ora et Labora, Tournay, Trajan i Helvetia. W drugiej kolejności wymieniano również: Kingdom Builder, Urban Sprawl, Power Grid: The First Sparks, Québec, Last Will, Drum Roll, 1830 Railways & Robber Barons, Santiago de Cuba, MIL, Dungeon Petz, Ninja: Legend of the Scorpion Clan, czy Fortuna.

To tylko niektóre tytuły z ponad 750 prezentowanych w Essen.

- Interesujących gier nie brakuje – zapewnia Friedemann Friese, niemiecki twórca i wydawca gier planszowych. – Z roku na rok ciekawych pozycji jest coraz więcej. Chyba wydawcy i twórcy coraz rozumieją, że nie wszystko jest dla wszystkich. Ja też wiem, które mechanizmy spodobają mi się, a które nie trafią w mój gust. W tym roku jednak nie wykrył się jakiś hit. Dobrze przyjmowany jest Tournay, Trajan, czy Kingdom Builder. Z tego co słyszałem, to również nowa wersja Power Grid jest w czołówce gier, które chcą zobaczyć odwiedzający targi. Jestem z tego powodu bardzo szczęśliwy.

Stoisko wydawnictwa Friedemanna - 2F-Spiele było cały czas oblegane. Gracze chcieli poznać nowy dodatek do Power Grid: The Robot oraz grę First Sparks.

- Power Grid kończy w tym roku dziesięć lat – mówi Friese – Chciałem na ten jubileusz zrobić coś specjalnego. Zaadaptowałem więc temat do epoki kamienia. Jak do tej pory spotykałem się z samymi pozytywnymi opiniami.

Sporo osób kupowało tę nową wersję Power Grid w ciemno, mówiąc, że na pewno się nie zawiodą.

- Przyglądaliśmy się prezentacji przeprowadzanej przez samego autora i wyglądało to dość ciekawie – przyznaje Mateusz Sztraf z wydawnictwa Boat City.

Friedemann Friese zauważył również zwiększającą się z roku na rok rolę polskich gier.

- Uważam je za bardzo interesujące – zapewniał – Podoba mi się ich styl. W tym roku przyglądałem się im z dużym zainteresowaniem. Nawet zakupiłem Alcatraz: The Scapegoat.

Gra ta w tym roku przyczyniła się do sukcesu Kuźni Gier na targach w Essen.

- Ten rok jest dla nas bardzo dobry – podkreśla Maciej Zasowski – Przyjeżdżamy tu od wielu lat. Jesteśmy zachwyceni tegorocznym zainteresowaniem. Zasluga leży z całą pewnością po stronie świetnej gry Alcatraz. Nie nadążamy ze sprzedażą. Również twórcy gry byli mile zaskoczeni tak pozytywnym odbiorem.

- Myśleliśmy, że będzie podobnie jak z innymi grami: że spodobają się odwiedzającym i na tym koniec – mówi Rafał Cywicki, jeden z trzech autorów gry – Zastanawialiśmy się na czym polega sukces. Doszliśmy do wniosku, że chyba przyciągający jest temat i że nie jest to taka „grzeczna” gra. Ktoś musi zostać kozłem ofiarnym.

Nie tylko Kuźnia Gier była cały czas oblegana, ale również pozostałe polskie stoiska nie mogły narzekać.

- Ten rok jest dla nas bardzo dobry – podkreśla Maciej Zasowski – Przyjeżdżamy tu od wielu lat. Jesteśmy zachwyceni tegorocznym zainteresowaniem.

- Mamy cały czas zajęty stół – tłumaczy Andrzej Kurek, autor 2019: The Arctic – Co dwie godziny rozpoczyna się spotkanie z kolejnymi grupami. Mile nas zaskoczyły osoby, które w ogóle nie grają i od razu kupują po przeczytaniu instrukcji. To doświadczeni gracze, którym lektura tekstu wystarcza do wydania opinii.

Takich graczy właśnie zastaliśmy przy zapoznawaniu się z regułami gry 2019: The Arctic.

- To bardzo skomplikowana pozycja – mówi François z Francji - Z wieloma różnymi opcjami. Lubimy ten typ gier.

Po raz drugi do Essen przyjechał Filip Miłtuński. Rok wcześniej prezentował Magnum Sal, teraz Mare Balticum. Gracze zafascynowani jego wcześniejszą grą, postanowili poznać także inne polskie tytuły.

- Kochamy Magnum Sal – zapewnia Ian ze Szkocji – W naszej grupie mamy kilka egzemplarzy. W samym Glasgow trzy osoby mają tę grę. Teraz próbujemy grę innego polskiego autora. City Tycoon jest bardzo interesujący. Polega na rozbudowie miast. Rozgrywka jest dosyć agresywna, ale my jesteśmy Szkotami, a Szkoci lubią agresywne gry.

City Tycoon zyskał dobre opinie już przed targami w Essen.

- Niektóre osoby miały przy sobie wydrukowane zasady i tłumaczyli je znajomym, zanim do nich podeszliśmy – opowiada Hubert Bartos, twórca City Tycoon – Nasz tytuł bardzo dobrze się przyjął. Grający mówią, że rozgrywka była fajna i że gra jest bardziej wymagająca niż myśleli. To nie jest bowiem takie zwykłe układanie kafelków miasta. Mamy

MARTIN WALLACE

Jak ocenia pan tegoroczne targi w Essen?

To dla naszego wydawnictwa duży krok do przodu. W poprzednich latach mieliśmy mało miejsca do prezentacji. Teraz mamy dużo przestrzeni do grania. Chcemy zaprezentować Treefrog jako profesjonalne wydawnictwo.

W tym roku do Essen przywieźliście Świat Dysku: Ankh-Morpork. Dla osób, które znają pana wcześniejsze gry, Świat Dysku może być dużym zaskoczeniem.

Wydaje mi się, że stworzyliśmy właściwy poziom trudności. Jest wystarczająco dobry dla graczy, ale i rodziny łatwo opanują zasady. Rozgrywka jest intuicyjna. Świat Dysku może być dobrym pomysłem na wciąganie nowych graczy w świat planszówek. Interesują się nią fani Pratchetta, którzy do tej pory nie grali. Kochają jednak jego książki, dlatego sięgają po grę. Teraz mogą wcielić się w bohaterów, o których czytali. Do zabawy nie jest jednak potrzebna wiedza płynąca z lektury.

Nad czym pan teraz pracuje?

Obecnie skupiam się na rozbudowie Treefrog. W przyszłym roku chcemy wydać najprostszą grę w dziejach naszego wydawnictwa. Będzie to gra dedukcyjna. Sądzę, że zarówno „gracze”, jak i rodziny będą się przy niej dobrze bawić. Będzie tam element rozwiązywania układanki. Mamy też możliwość zrobienia kolejnej gry na licencji, ale nie mogę zdradzić więcej szczegółów, ponieważ jest to naprawdę bardzo duża licencja. Mam również nadzieję, że Terry Pratchett pozwoli mi zrobić kolejną grę.

Kiedy odwiedzi pan Polskę?

Dobre pytanie. Jeszcze nikt mnie nie zaprosił.

To ja pana zapraszam.

Dziękuję, ale musi pani zapytać moją żonę. Ona lubi słoneczne miejsca. Musi najpierw sprawdzić lokalne temperatury. Polska latem – myślę, że byłoby to możliwe.



TEMAT NUMERU

nadzieję, że gra obroni się również po tych targach.

Również do Filipa Miłusińskiego trafią osoby, które miały gotową listę z grami do kupienia.

- Nasze stoisko cieszy się dużym zainteresowaniem – przyznaje – To miłe, że przychodzą osoby, które mówią, że rok

temu kupiły Magnum Sal i ciągle w nią grają. Teraz klientów przyciąga grafika Mare Balticum. Piotrek Słaby wykonał wszystkie elementy w plastelinie, a następnie je fotografował.

Dwuosobowa gra Drako Adama Kałuży również przypadła do gustu odwiedzającym Essen.

- Całkiem dobry tytuł – stwierdza Lisa z Bonn – Nie jest skomplikowana, ale trzeba pomyśleć. To pierwsza polska gra, w którą gram. Zastanawiam się nad jej zakupem.

Spory ruch panował również na stoisku wydawnictwa Portal, gdzie prezentowano 51. Stan: Nowa Era oraz międzynarodową wersję Pret-a-Porter. W tej edycji targów Portal (dzięki współpracy ze swoim dystrybutorem – firmą Rebel) w porównaniu z 2010 rokiem dysponował trzykrotnie większą powierzchnią stoiska. Zmieściło się więc kilka stolików do prezentacji gier, które jednak cały czas były zajęte przez zainteresowanych graczy. Zainteresowanie przełożyło się również na sprzedaż. Wszystkie egzemplarze Nowej Ery i Pret-a-Porter zostały sprzedane. Nową Ery docenił Frank Kulkmann, który jest najważniejszym niemieckim recenzentem przygotowującym relacje z targów w Essen na serwis boardgame.de. Przyznał on tej polskiej grze nagrodę G@mebox Start i ocenę 10/10.

Z polskimi wydawnictwami sąsiadowało stoisko Czech Games Edition. To tu właśnie prezentowano między innymi Pictomanię i Dungeon Petz. Oczekiwania wobec tych tytułów przed rozpoczęciem targów, tutaj potwierdziły się.

- Gry bardzo szybko się wyprzedają – mówi Vlaada Chvátil, twórca gier – Dużo osób zaskoczonych jest Pictomanią, bo znali mnie przede wszystkim z cięższych tytułów. Do Dungeon Petz przyciąga natomiast grafika.

Długo wyczekiwana była również gra Ninja: Legend of the Scorpion Clan. Pod koniec trzeciego dnia na stoisku został tylko jeden jej egzemplarz.

- Lubię gry z zamkami i tajemnicami – przyznaje Frederic Moyersoen, twórca gry Ninja: Legend of the Scorpion Clan – Postanowiłem więc połączyć te dwa elementy. Drugi tytuł, który tutaj prezentuję to Die Brücke am Rio d'Oro. Była ona dla mnie poniekąd wyzwaniem, ponieważ trudno jest stworzyć grę dla dużej grupy odbiorców. A ta gra skierowana jest właśnie do rodzin, dzieci i samych dorosłych.

Jak się okazało podczas targów, tytuł ten spełnił oczekiwania tych różnych segmentów rynku. Nad trójwymiarową planszą pochylali się zarówno starsi, jak i młodszy gracze. Wędrowali z jednej strony mostu na drugą, po to, by zdobyć skarby ukryte w jaskini i przynieść je z powrotem.

- To wprawdzie gra rodzinna, ale dorośli też się dobrze bawią – zapewnia Stefan z Baden – Podoba nam się to wyposażenie i kombinacja szczęścia i zręczności.

- My bawimy się przy niej dobrze – dodaje Andrea – Można podenerwować innych graczy. Oczywiście samemu jest się również denerwowanym. Przejście przez

DIRK HENN

Od jak dawna przyjeżdża pan do Essen?

Pierwszy raz byłem tu w 1985 r. jeszcze jako „normalny” gracz. Od tego czasu jestem tu co roku. Pierwsze edycje organizowano w Volkshochschule. Wtedy na targach pojawiała się cztery tysiące osób. Od tego czasu targi bardzo się rozrosły i teraz odwiedza je sto czterdzieści tysięcy gości. Kto tu nie był, ten nie potrafił sobie tego wyobrazić.

Czy znajduje pan tu inspirację do tworzenia kolejnych gier?

Do wymyślenia nowych gier potrzebuję spokoju. Najlepsze pomysły przychodzą mi do głowy kiedy jeżdżę na rowerze albo wędruję. Z moimi grami mam taki problem, że nigdy nie jestem z nich do końca zadowolony. Kończę gry dzięki mojej żonie, która mówi, że już jest dobrze. Ja zawsze czuję, że to jeszcze nie jest to, że jeszcze nie jest idealnie. Jestem bardzo krytyczny względem swoich gier.

Dlatego pracuje pan nad dodatkami? Żeby je udoskonalić?

W przypadku Alhambry prośba o dodatki wyszła od właścicieli sklepów z grami. Zgłosili się do wydawnictwa z pytaniem, czy możemy im coś jeszcze zaoferować. W trakcie projektowania tej gry miałem dużo pomysłów, których nie wykorzystałem i teraz mogły przydać się do dodatków.

Ala Alhambra to nie jedyna gra, która umocniła pana pozycję w gronie twórców gier.

Warto również wymienić Metro, Rosenkönig i Wallenstein/Shogun. Przed wydaniem tej ostatniej gry nikt nie wierzył, że mogę stworzyć taką planszówkę. Sam dziwię się, jak to zrobiłem, bo jestem leniwy, a w taką grę trzeba włożyć znacznie więcej pracy. To nie jest tytuł, który powstaje z dnia na dzień.

W Essen spotyka się pan nie tylko z ludźmi z branży, ale również z fanami. O co pytają?

Teraz najczęściej o to, kiedy ukaże się nowe wydanie Wallensteina. Gracze mówią, że Shogun jest ładny, ale jest zrobiony dla amerykańskiego rynku. Łatwiej jest im więc wyobrazić sobie budowę kościoła w Kolonii, niż świątyni w Osace. Drugą sprawą jest kwestia dodatku do Shoguna. Pojawiło się więc pytanie ze strony posiadaczy Wallensteina, czy oni mogą również po niego sięgać. Dlatego stwierdziliśmy, że zrobimy nowe wydanie Wallensteina.

Czym będzie się różniło to nowe wydanie od starego Wallensteina i od Shoguna?

Nowy Wallenstein jest dostosowany do Shoguna i ma jego reguły.

Nad czym pan teraz pracuje?

Nad kilkoma projektami jednocześnie. Między innymi prowadzimy rozmowy na temat opublikowania w przyszłym roku nowej gry.



Friedemann Friese przygotował dla swoich fanów prezent z okazji jubileuszu Wysokiego Napięcia

Na odwiedzających czekały Gamesroomy, w których można było wypożyczyć gry

Kolorowymi rybkami zachęcali do zapoznania się z grą Aquarium jej twórcy



most wyglądało na bardzo łatwe, ale tak nie jest.

W tym roku tematyka gier była naprawdę różnorodna. Wydawnictwo 2F-Spiele przygotowało na przykład jednoosobową grę, w której pomagamy Robinsonowi w przeżyciu na opuszczonej wyspie. Znaleźć mogliśmy również tytuł nawiązujący do ostatnich wydarzeń z Japonii. W Meltdown 2020 musimy przeprowadzić ewakuację ludności z terenów leżących w sąsiedztwie elektrowni atomowych. Pojawiła się też gra o cyrku – Drum Roll.

- Mieliśmy okazję zagrać w nią w hotelu i jest całkiem fajna – zapewnia Miłtuński – To pierwsza gra tych greckich projektantów, więc jak na początki, to całkiem przyzwoicie im to wyszło.

Czymś nowym z pewnością był pomysł na Last Will wydaną przez Czech Games Edition. O tym pomysle bardzo dużo mówiono nie tylko przed targami, ale i w samym Essen. Gra ta była kolejnym powodem cały czas obłożonego stoiska czeskich wydawców.

- Sam pomysł na wydawanie pieniędzy jest rzeczywiście czymś nowym – przyznaje Łukasz Woźniak – Tutaj musimy jak najszybciej wydać otrzymany spadek. Jest to bardzo fajna gra. Zasady są przejrzyste, a rozgrywka nie trwa długo.

- Oprawa graficzna jest rewelacyjna – dodaje Mateusz Sztraf – Może to być dobra propozycja na wciąganie nowych graczy w świat planszówek.

Jedne gry i stoiska zaskakiwały grafiką, inne natomiast intrygowały prostotą. Gra The Forgotten Planet z całą pewnością wyróżniła się na tle kolorowych tytułów.

- Jestem fanem starych filmów science-fiction – tłumaczy Michele Quondam, twórca gry – Do jej



O RECENZENCIE: 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 przecięt w grze najważniejsi są ludzie i dobra zabawa.

stworzenia zainspirował mnie film Forbidden Planet. Grafika jest tak oszczędna ponieważ chciałem, żeby nawiązywała do klasyków SF.

Przy tak dużej konkurencji (ponad 800 stoisk) wystawcy musieli naprawdę starać się, żeby choć na chwilę przyciągnąć uwagę. Duże wydawnictwa miały do dyspozycji sporą przestrzeń (na przykład Kosmos i Ravensburger). Przy nich można było usiąść w miejscu zwanym Spielothek, czyli miejscu, gdzie można było wypożyczyć gry, a wolontariusze służyli pomocą przy tłumaczeniu zasad. Mniejsze wydawnictwa, mające do dyspozycji jedynie przestrzeń pozwalającą na umieszczenie kilku stolików do gry stawiały na ciekawy wygląd stoiska, stroje, trójwymiarowe wersje gier, czy dekoracje wzorowane na grafikach z gier. Pracownicy wydawnictw przebierali się w postaci z planszówek, albo wybierali charakterystyczne nawiązujące do tematyki wydanych tytułów. Na przykład Sławomir Kakieta z Drukarni 606 pomalował swoją twarz na wzór piłki, zachęcając w ten sposób do zapoznania się z regułami swojej gry GOL. Przed niektórymi stanowiskami stały ściany, na których zawieszono były pudełka wydanych pozycji. Najbardziej kreatywne chyba jednak były miejsca, w których prezentowano gry dla dzieci. Tam oprócz ciekawych mebli i strojów, do zabawy zachęcały wielkoformatowe wydania planszówek. Maluchy mogły poczuć się jak bohaterowie tych gier. Na przykład Die kleinen Zauberlehrlinge, tytuł nominowany do nagrody Kinderspiel 2011, prezentowano, jak sama nazwa wskazuje (w tłumaczeniu: mali uczniowie czarodzieja) w pracowni czarodzieja. Moją uwagę przykuło natomiast wydawnictwo Sandtimer i ich gra Aquarium.

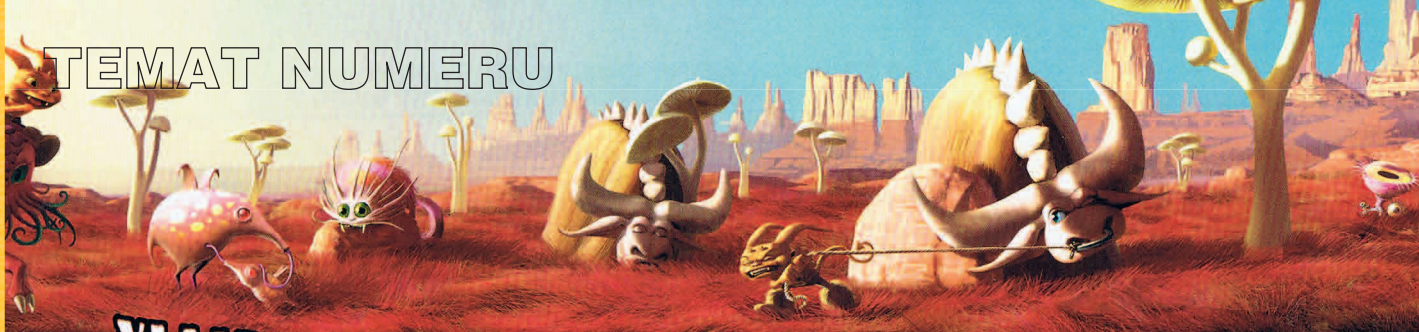
- Jesteśmy zaskoczeni tak pozytywnym przyjęciem – mówi Tim De Rycke, współwłaściciel wydawnictwa i współtwórca gry – Ściany naszego stanowiska wyglądają jak kolorowe akwarium. Nawiązujemy do naszej gry, w której staramy się, żeby nasze ryby i rośliny były najpiękniejsze. Osoby, które zasiadają do rozgrywki są

zaskoczone pomysłem. To gra dla całych rodzin, samych dzieci, ale i dla prawdziwych graczy, którzy chcą się zrelaksować pomiędzy cięższymi tytułami.

Targi te były też świetną okazją do zaprezentowania tegorocznego zwycięzcy konkursu Spiel des Jahres, jednej z najważniejszych i najbardziej prestiżowych nagród na świecie. Laureatem w 2011 roku jest gra Quirkle, którą można było zobaczyć na prawie każdym kroku. Goście chodzili z ekologicznymi torbami, na których widniał ten tytuł. Wydawnictwo Schmidt przygotowało reklamy i stoiska rzucające się w oczy, a w gamesroomach gra była bardzo często wypożyczana.

Warto również wspomnieć o samym stoisku BoardGameGeek, czyli najbardziej znanego anglojęzycznego portalu o grach. Przyciągało tłumy i za każdym razem, kiedy przechodziło się obok niego, stały tam osoby, które robiły zdjęcia, czy przyglądały się pracy załogi.

Echa Essen rozbrzmiewają cały czas. Na BoardGameGeek zorganizowano konkurs na najlepsze zdjęcie z targów. Gracze komentują tytuły, które miały w Niemczech premierę. Poznają je na konwentach i spotkaniach w klubach. Z niecierpliwością też wypatrują ich w sklepach z planszówkami. W tym roku wydawać by się mogło, że wydawnictwa osiągnęły sukces, ponieważ w niedzielę wiele gier było wyprzedanych. Jednak to nie zasługa wielkiego popytu, tylko mniejszej niż zazwyczaj ilości egzemplarzy zabranych na targi. Wystawcy z dużą ostrożnością podeszli do targów i woleli przywieźć mniej. Warto wspomnieć o Eclipse, która została wyprzedana już w pierwszy dzień. Pod koniec dnia kupujący byli nawet w stanie zapłacić więcej niż 65 euro. Na forach internetowych toczą się cały czas dyskusje, na które gry warto wydać pieniądze i czy w ogóle warto przeznaczać na nie swoje oszczędności. Tak będzie do kolejnego października. Wszystkie głosy są jednak zgodne co do faktu, że tegoroczne Essen dało nam dużo dobrych nowości, ale prawdziwego hitu niestety nie było.



Rafał Szyma

PUPILE PODZIEMI

Chochlicze hodowle potworów

Wyobraźmy sobie, że chcemy wyhodować przerażające monstrum z myślą o sprzedaży równie przerażającemu nabywcy. By temu podołać, potrzebny będzie naturalnie sam potwór, a najlepiej kilka, w dodatku młodych, by dało się rozwinąć w nich krwiożercze cechy. Następnie potrzeba klatki i to takiej, która zatrzyma stwora niezależnie od tego, czy targają nim spazmu szału, czy też odbija mu się gorzko magicznymi emanacjami.

Nasz potwór będzie potrzebował rozrywki i pożywienia, będzie wrażliwy na choroby, będzie brudził wokół siebie – a my o wszystko musimy zadbać, wszystkim się zając, wszystkiemu podołać. Wreszcie, może uda się nam zyskać sławę hodowców, jeśli będziemy obwozić się z pupilem po wystawach i zdobywać reputację. A na końcu dostarczymy go klientowi – i jeśli trafimy w jego gusta, zyskamy jeszcze więcej sławy i pieniędzy, pokonując konkurentów z branży.

GRA OPTYMALIZACYJNA?

Czy w powyższym opisie brakuje jakiegokolwiek elementu ważnego dla złożonej gry ekonomicznej z mechanizmami optymalizacyjnymi? Mamy wprzęgnięty w planszowe tryby system popytu i podaży. Mamy wyraźny cel i biznes do zrobienia. Mamy złożony model z przestrzenią na decyzje graczy. Jest gospodarka zasobami. Jest także gęsta sieć zależności przyczynowo-skutkowych: by wygrać, potrzebujemy wykonać szereg czynności, na które mamy ograniczone środki, lecz możemy zwiększyć nasz potencjał, rozbudowując infrastrukturę i mądrze zarządzając tymi

środkami. Koło się zamyka. Planowanie, pilnowanie budżetu, gospodarowanie dostępnymi środkami i pomnażanie ich. Przygotowywanie się do nadchodzących wydarzeń i próba ugrania na nich jak najwięcej. Wreszcie orientacja w różnorodnych drogach zdobywania punktów zwycięstwa i umiejętność dopasowania do nich swojej taktyki.

O tak, mamy do czynienia ze wszystkimi elementami, których nie może zabraknąć w tego typu rozgrywce. Zza pociesznej otoczki wygląda tytuł w niezwykle klasyczny sposób realizujący cechy gry gatunku, którego istotą jest precyzyjne kalkulowanie efektów każdej decyzji i wystrzeganie się jakiegokolwiek marnotrawstwa. Czy znajdziemy tu coś świeżego?

ZAJMOWANIE AKCJI

Akcje na głównej planszy pozyskane mogą być w turze przez zajęcie pola przez pionki gracza. Gdy jeden z graczy zajmie pole – pozostali muszą obejść się smakiem. Do rozstawiania służą zaś pionki zgodnie z kanonami mechaniki rozstawiania robotników - w tej roli obrótne chochliki. Kto pierwszy, ten lepszy – inicjatywa jest kluczowa. Do jej rozstrzygnięcia Vlaada Chvátill oferuje sprytny mechanizm, z któ-

rym dotąd się nie spotkałem. Otóż przed wysłaniem chochlików gracze grupują je za zasłonką, dodając też złoto. Im większa grupa złożona z pionków i znaczników złota, tym szybciej wyruszy, by zająć wybrane pole. To taka mała licytacja o kolejność: dużą grupą szybko zajmujemy najważniejsze w danym momencie pola, ale nie zostanie nam wiele chochlików na inne czynności. Jest fajny twist, jest miejsce na decyzje, jest powiew świeżości. Wszystko gra.

POZOSTAŁE ATRAKCJE

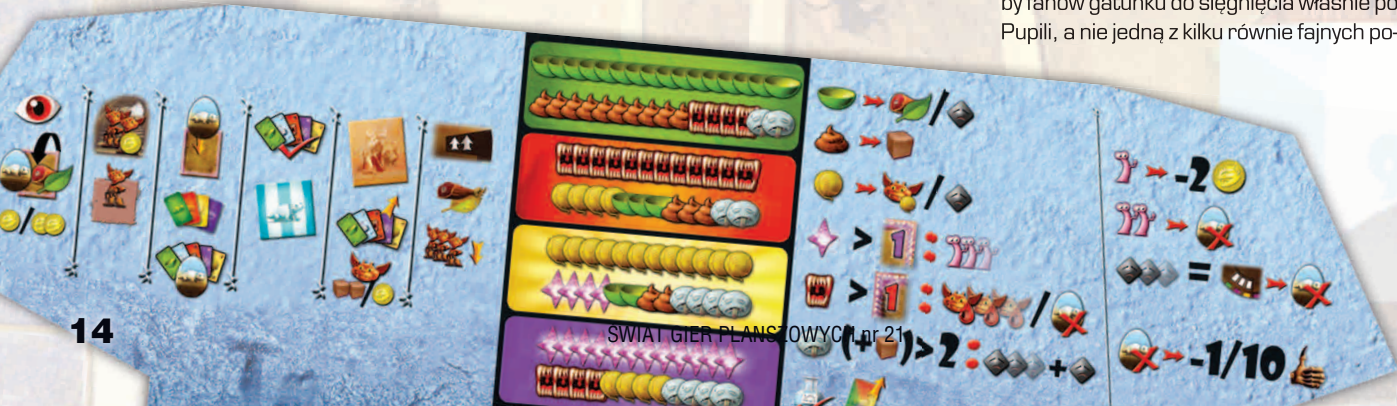
Do innych interesujących mechanizmów należy operowanie kartami potrzeb. Z jednej strony gracz obawia się ich efektu, bo generują szereg znaczników i żetonów, które mogą spowodować śmierć lub spadek wartości ich pupilów. Z drugiej zaś pożąda ich, bo to one mają bezpośredni wpływ na atrakcyjność zwierzaków na pokazach i w sklepie, generując tym samym punkty reputacji. Ta ambiwalencja znakomicie służy grywalności – każda karta to nie tylko dopust boży, ale i decyzja do podjęcia.

Kolejny atrakcyjny element to mechanizm upływu czasu. Z każdą rundą nasze zwierzaki rosną, a opanowanie ich zmieniających potrzeb i wykorzystanie rozwoju do zwycięstwa w pokazach to jedno z zadań postawionych przed graczami. Kolejny dylemat: pozbywać się pupila, gdy tylko osiągnie wymagany wiek, czy męczyć się z nim dłużej i sprzedać go z większym zyskiem?

Wreszcie fanów gier CGE przyciągną znaki firmowe Chvátilla, czyli małe, integralnie wplecione w rozgrywkę, a niezwykle „plastyczne” mechanizmy. Jedzenie psuje się z każdą rundą.

SKŁADNIK X

To wszystko składa się na dobrą, świeżą, a w dodatku nie najcięższą optymalizacyjną grę z mechanizmem worker placement, lecz ciągle nie daje bodźca, który przekonałby fanów gatunku do sięgnięcia właśnie po Pupili, a nie jedną z kilku równie fajnych po-





grę udostępnia:



zycji. Czy w grze CGE jest to coś, co miałoby tę siłę? Moim zdaniem – tak! Rzecz kryje się właśnie w owej nieco infantylnej, kreskówkowej, żartobliwej otocze, fenomenalnie sprawującej się na kilku odcinkach.

Pupile Podziemi przedstawieni zostali za pomocą niezwykle celnej ikonografii. Niemal całość zasad – zwłaszcza zaś tych, z których pamiętaniem mogłyby być problemy jak np. z akcjami o specyficznych wymaganiach – przedstawiona została na komponentach. Na pierwszy rzut oka roi się na nich od oznaczeń, chochlików, scenek rodzajowych i zabudowań chochliczej osady. Jednak błyskawicznie, w miarę pierwszego tłumaczenia reguł gracze uczą się rozpoznawać, co jest ważne dla rozgrywki, a co stanowi tylko ozdobnik. Ilekroć pojawia się wątpliwość co do reguł, odpowiedź już tam jest: na planszach gracza, postępu lub głównej. Sama instrukcja idzie w ruch niezwykle rzadko.

Sięgnijmy głębiej, poza stronę graficzną. Za pomocą chwytliwego tematu, zgrabnych żartów i nośnych skojarzeń, dość skomplikowana mechanika gry, osadzona w świecie stworów, chochlików i lordów podziemi, została znakomicie odciążona. To oczywiście, że zmagazynowane jedzenie się psuje (przesuń znaczniki o jedno pole

Kilka miesięcy temu Marcin Korzeniecki w swoim felietonie wyrażał tęsknotę za eurogrami, które prócz zgrabnego mechanizmu miałyby też wciągający, a nie tylko pretekstowy temat. Moim zdaniem takie gry powstają od ładnych kilku lat. Gry, w których nie ma miejsca na abstrakcyjne reguły, jeśli nie znajdzie się dla nich uzasadnienie w „fabule”. Swego czasu postulowałem nawet określanie ich mianem eurogier nowej fali. Pupile Podziemi dołączają do tego szeregu, stając obok takich tytułów jak Galaxy Trucker czy Stronghold.



9/10

TYP GRY: Eurogra
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (13+)
CZAS ROZGRYWKI: 90 min.
WYDAWCA: Czech Games Edition, Rebel.pl
AUTOR: Vlaada Chvatil
CENA: ok. 150 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2-4 dobrze
PLUSY I MINUSY:
+ intuicyjna, choć złożona; „ciasna”; niezwykle klimatyczna;
- może się wydłużać, jeśli nie przypilnujemy graczy-myśliciele; dla planszowych hardkorowców najpewniej okaże się zbyt losowa, lekka i infantylna.



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

w prawo, a z ostatniego odrzucić). Że gdy klatka jest pełna łajna, łatwiej o chorobę zwierzaka (wspólne działanie znaczników odchodów i kart choroby). Że młode osobniki są mniej odporne na niedogodności (ilość znaczników cierpienia, które może przyjąć zwierzak, zależy od jego wieku). Że chochliki łapiące oszalone stwory zostają ranne i wędrują do szpitala, a te, które nie mają innych zadań, mogą zająć się zarabianiem pieniędzy (każdy pozostawiony w pieczarze chochlik to jedna sztuka złota). To wszystko intuicyjne – tak jakby ktoś stosował mnemotechnikę, by nauczyć graczy wielu drobnych zasad.

CHOCHLIKI POLEGAJĄ!

Genialne zagospodarowanie tematyki gry - oto element, który daje Pupilom Podziemi przewagę nad konkurentkami.

Jego skutkiem ubocznym jest to, że pomimo naprawdę sporej złożoności mechanizmów i sporą przestrzenią do ogarnięcia przez gracza, do gry można też podejść na luzie – po prostu, by zmierzyć się w zmaganiach hodowców z niesfornymi potworami. W tym, zupełnie nieformalnym trybie, móżgożerna rywalizacja z innymi graczami schodzi na dalszy plan.

KONKURS ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH I WYDAWNICTWA REBEL.PL

Z okazji wydania polskiej wersji gry Dungeon Petz, która na naszym rynku, dzięki wydawnictwu REBEL.pl, pojawiła się jako Pupile Podziemi, mamy dla Was konkurs, w którym do zdobycia jest właśnie ta gra wraz ze specjalną przypinką, którą widzicie obok.

Aby zdobyć taki zestaw należy odpowiedzieć na pytanie: jak w grze nazywa się zwierzątko widoczne na przypince?

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



Katarzyna Ziółkowska

grę udostępnia:



POWER GRID: THE FIRST SPARKS FUNKENSCHLAG: DIE ERSTEN FUNKEN

Trzynastu głodnych jaskiniowców

Pewien pozytywnie zakręcony Niemiec – Friedemann Friese – oprócz planszówek, ma słabość do dwóch rzeczy. Jedna z nich kryje się w jego fryzurze oraz na pudełkach wielu gier wydanych przez jego wydawnictwo – 2F-Spiele, drugą odkrywamy zwracając uwagę na ich tytuły.

Obie słabości autora – kolor zielony i maniackalne używanie w tytułach literki „F” – nie ominęły wydanej w 2001 roku gry o rozbudowie sieci energetycznej – Funkenschlag. Jej reedycja z odmienionymi zasadami z 2004 roku, w Polsce znana pod tytułem Wysokie Napięcie (Power Grid), podbiła serca graczy zapewniając panu Friese sławę, planszówkowe nominacje i nagrody na całym świecie. Celebrując 10 urodziny swojego pierwotnego pomysłu, autor postanowił pokazać nam, jak to

z elektrowniami bywało... wiele, wiele lat przed odkryciem prądu!

O CZYM MARZĄ JASKINIOWCY?

Oglądając malowidła z jaskini Lascaux trudno oprzeć się wrażeniu, iż życie naszych prehistorycznych przodków kręciło się głównie wokół żarcia.

Jak tu się dziwić? Najedzony klan może sobie spokojnie pozwolić na większą liczbę członków, większy klan – to większe tereny łowieckie. Większe tereny łowieckie – to więcej

żarcia, czyli... większy klan! I tak w kółko, aż będzie nas 6 miliardów... albo przynajmniej trzynaścioro. Grę Power Grid: The First Sparks – co możemy przetłumaczyć jako Wysokie Napięcie: Pierwsze Iskry – wygrywa bowiem gracz, który jako pierwszy powiększy swój lud do (przynajmniej) trzynastu jaskiniowców, zaś do osiągnięcia szczytnego celu ekspansji potrzebne będzie pożywienie – główny środek płatniczy w grze.

Każdą turę zaczynamy od pozyskiwania kart technologii i kart polowań – poczynając od pierwszego gracza (obecnego posiadacza największego klanu) każdy po kolei wybiera jedną z dostępnych kart i jeżeli nikt z przeciwników nie zgłosi chęci jej posiadania, dołącza ją do wcześniej zdobytych. Następnie przechodzimy do



fazy szczęśliwych łowów – jeśli posiadamy jaskiniowca na jakimś terenie łowieckim oraz odpowiadającą mu typem kartę polowań – zdobywamy drewniane znaczniki upolowanych zwierząt bądź zbranych roślin. Ilość żywności, którą zgromadzimy zależy od dwóch rzeczy – aktualnej wielkości populacji naszych ofiar oraz poziomu rozwoju klanu, czyli tego jak silną kartę polowań posiadamy. Przykładowo – na początku gry z kartą prymitywnego łuku upolujemy zaledwie jednego lub dwa niedźwiedzie, nawet jeśli w puli ogólnej będzie ich aż 7 lub więcej. Pod koniec gry, dzierżąc w dłoniach przepiękny refleksyjny łuk kompozytowy, gdy w puli będzie taka sama ilość miśków, z polowania wrócimy aż z trzema truchłami. Po czasie polowania, pora na czas uczyty – żywimy wszystkich członków klanu – zaś kolejna faza to powiększanie klanu i pozyskiwanie nowych terenów łowieckich. Wydając pozostałą nam żywność, wystawiamy nowych jaskiniowców na planszę – płacąc tym większą cenę, im więcej nowych ludzików chcemy postawić i im więcej przeciwników znalazło się już wcześniej na danym terenie.

WALKA O OGIEŃ?

Rozpakowując swój prezent, 10-letni Funkenschlag musiał być zachwycony. Dopieszczono pod każdym względem wydanie jakością wykracza daleko poza epokę kamienia łupanego (poczynając od zabawnych ilustracji na kartach, poprzez drewniane znaczniki jedzenia – miniatu-



8/10

TYP GRY: Ekonomiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-6 (12+)
CZAS ROZGRYWKI: 60 min.
WYDAWCA: 2F-Spiele
AUTOR: Friedemann Friese
CENA: 130-140 zł
EDYCJA: niemiecka, angielska
SKALOWALNOŚĆ: 2- słabo,
 3-średnio, 4-6 - dobrze
PLUSY I MINUSY:
 + super wykonanie,
 proste zasady, szybki
 czas rozgrywki;
 - kiepski wariant dwu-
 osobowy.



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



rowe niedźwiedzie i mamuty (!), aż po szczegółowo zilustrowane kartonowe elementy planszy). Unieśmy się jednak nieco ponad zwodniczą nieraz powierzchowność (w końcu nazwa homo sapiens zobowiązuje). Osoby znające Wysokie Napięcie, podobieństwa w mechanice dostrzegą na pierwszy rzut oka. W czasie rozgrywki spotka je jednak niespodzianka, ponieważ wiele z aspektów pierwowzoru Friedemann Friese uprościł, czyniąc z Power Grid: First Sparks grę bardziej rodzinną, przystępną i krótszą od pierwowzoru. Tak jak w Wysokim Napięciu spięcia wywołuje emocjonująca licytacja kart elektrowni – tak tu pokojowo ograniczamy się do pojedynczego kółeczka, w którym zdanie decydujące ma gracz z najmniejszym klanem. Tak jak w Wysokim Napięciu nieraz czeka nas naładowana ogromnym ładunkiem niepewności końcówka, w której gracz z nagromadzoną z poprzednich tur kasą, nagle wyskakuje na podium budując zmasowaną liczbę nowych elektrowni – tak tu zasada psującego się pożywienia oraz drastycznie rosnące ceny jaskiniowców sprawiają, że o takim przyzajeniu nie ma mowy. Tak jak w Wysokim Napięciu nasze mózgowie linie decyzyjne będą nieustannie przeciążone, a obwody obliczeniowe przepalane – tak tu rozegramy 5-6 tur i po mamucie. Ale czy prościej znaczy grzybie?

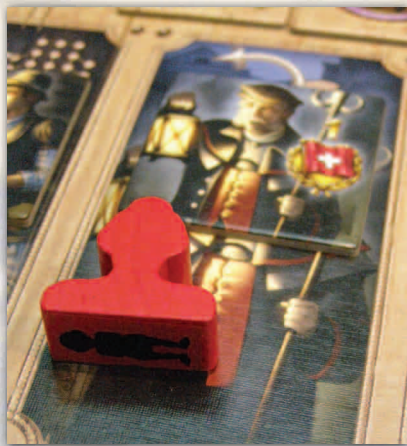
W grze nadal zmagamy się z bardzo ciekawym dylematem kolejnościowym. W myśl prehistorycznej zasady ostatni będą pierwszymi – to zawsze ostatni gracz pierwszy rusza na łowy, a przetrzebione populacje nie przyniosą już tak dużych łupów polującym po nim przeciwnikom. Ostatni jako pierwszy rozpocznie też rozprzestrzenianie na planszy, po tanioci (czyt. za małą ilość jedzenia) zajmując co lepsze tereny oraz będzie miał przewagę podczas wyboru kart polowań. Ostatni, czyli osoba z najmniejszym klanem. Hola, hola, ale czy do zwycięstwa nie był

potrzebny klan jak największy? Mimo że plansza jest dosyć ciasna i prędzej czy później wszyscy będą mieli dostęp do podobnych surowców, to liczba kart polowań ograniczona jest do trzech na gracza, tak że nie każdy będzie mógł zastawiać sidła na to samo. Gdy wszyscy polują na niedźwiedzie, może warto przestawić się na dietę rybna? Dopóki będziemy jedynym klanem wyposażonym w sieć, ich populacja nie będzie się zmniejszać, ba! może nawet rosnąć zapewniając nam coraz lepsze połowy. Ciekawym pomysłem są także karty technologii, które nie liczą się do limitu, a na dodatek wspomogą nas w różnych aspektach gry. Ogień, pług, wózek transportowy, mowa czy inteligencję zdobywa się jednak zamiast narzędzi służących do łowów, co może na jedną turę zmniejszyć nasz przychód cennego pożywienia.

JABADABADU!

Homo planszówkus, zwłaszcza ten, którego klan odkrycie Wysokiego Napięcia ma już za sobą, może być lekkością Power Grid: First Sparks nieco rozczarowany. Evolucja powinna ostrzej potraktować słaby wariant dwuosobowy gry z wirtualnym trzecim graczem (widać najnowsze technologie nie współdziałały z prehistorią) oraz średni trzyosobowy. Jednakże nieskomplikowane, lecz nadal umożliwiające pewną dozę kombinowania, zasady, krótki czas rozgrywki w połączeniu z wysokim poziomem wykonania sprawiają, że pozycja ta idealnie wpisuje się w jedną epokę. Epokę godnych poleceń gier rodzinnych.





Tomasz Gałkowski

HELVETIA

W alpejskiej wiosce

Całkiem sporo nasłuchałem się ostatnimi czasy o śmierci eurogier, o tym, że nie pojawia się w tym gatunku kompletnie nic nowego, że każda kolejna produkcja jest tylko ponawianiem tych samych, utartych schematów. Że zwyczajnie wieje nudą i pora przzerzucać się na bardziej klimatyczne, amerykańskie wytwory. Odpowiedź na powyższe teorie mam jedną. Zwie się ona ... Helvetia.

Helvetia jest najnowszym dziełem twórcy rewelacyjnego Glen More oraz niestety mniej udanego Lancaster – Matthiasa Cramera. Tym razem autor zaprasza nas do alpejskiej wioski, w której przyjdzie nam budować, produkować, sprzedawać, żenić się i robić dzieci. O tak, od zawsze marzyliście, żeby „wznieć dziecko w krowę”? Proszę bardzo. Chcielibyście mieć totalną kontrolę nad urodzinami, decydować kiedy i jakiej płci potomek wam się urodzi? Nie ma problemu. A że przy okazji do ślubu pójdzie mały szkrab, zaraz po szkole i to tylko dlatego, że ojcu zabrakło mąki na chleb, to już zupełnie inna sprawa. Nikt nigdy nie powiedział, że życie w dziewiętnastowiecznej szwajcarskiej wiosce należało do łatwych.

JEST PIĘKNIE

Zanim opowiem nieco więcej o grze, rządzących nią mechanizmach oraz wrażeniach z rozgrywki, chciałbym pochylić się nieco nad wykonaniem. To,

co zobaczyłem bowiem po zdjęciu folii i otwarciu pudełka przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Sporej wielkości plansza, cała masa doskonałej jakości drewnianych elementów, z genialnymi pionami kobiet i mężczyzn na czele, grube, solidne kafle budynków i postaci oraz – przede wszystkim - przepiękne, klimatyczne grafiki. Oj tak, jest tutaj na czym oko zawiesić i jestem przekonany, że planszówkowi esteci będą w siódmym niebie. Przyczepić można by się było jedynie do niewielkiej różnicy pomiędzy pionami obu płci, ale to szczegół, który zapewne zginie gdzieś pośród chóru zasłużonych „ochów” i „achów”. Wielkie brawa!

JEST WYJĄTKOWO

Po rozłożeniu planszy na stole, posegregowaniu żetonów budynków, rozdysponowaniu pomiędzy graczy odpowiednich zestawów pionków i pieniędzy, można zacząć rozgrywkę. Każdy z graczy otrzymuje centrum swojej wioski oraz kilka startowych chatek, które układa wokół

niego. Na nich z kolei umieszczamy pionki symbolizujące członków naszej społeczności. Tyle na początek. Wraz z upływem czasu, nasza wioska rozrastać się będzie o kolejne zabudowania, które zasiedlać będą z kolei nowe rodziny. Rozgrywka w Helvetię składa się z rund, w których uczestnicy – po kolei – przeprowadzać będą pewną ilość tur. Rundy kończą się natomiast w momencie, kiedy jednemu z graczy pozostanie na ręce ostatnia moneta. A po co owe monety? W swojej turze gracz położyć może wybraną ich ilość na jednej z pięciu postaci przedstawionych na planszy. Im więcej położy, tym więcej akcji związanych z daną osobą będzie mógł przeprowadzić, ale – w związku z powyższą zasadą – w każdej rundzie jedna akcja będzie dla kogoś z graczy stracona.

Wspomniane wyżej postacie stanowią trzon mechaniki gry. Mamy tutaj budowniczego, dzięki któremu będziemy mogli stawiać kolejne budynki. Każdy budynek wymaga odpowiedniej ilości materiałów do jego postawienia, które



możemy wytworzyć w wiosce bądź kupić. Każdy też pozwoli nam wyprodukować innego rodzaju dobro. Wyrób bardziej zaawansowanych surowców wymaga dostępności innych, przez co bardzo ważne jest dokładne planowanie łańcuchów produkcyjnych, które stanowią kwintesencję gry. Kolejną postacią jest kupiec. Dzięki niemu sprzedamy posiadane surowce na targu. Jest to główny sposób na zdobywanie punktów zwycięstwa. Zaznaczyć tutaj należy, że każdy z nich dostarczyć możemy na targ tylko raz w trakcie gry. Podczas liczenia punktów wart on będzie jeden punkt. Wszystkie powyższe akcje wiążą się z surowcami. Należy tutaj wspomnieć, iż aby takowy stworzyć, w danym budynku znajdować się musi mieszkaniec.

W momencie kiedy coś produkujemy, odpowiedni pionek należy przewrócić jako wyczerpany i w danej rundzie nie można go już używać. I tutaj z pomocą przychodzi nam kolejna postać, czyli stróż nocny. Pozwala on postawić na nogi wszystkie pionki z jednej ćwiartki naszej wioski. I to zarówno mieszkańców należących do nas, jak i do innych graczy. Ale jak to? – zapytają niektórzy. Pionki innych graczy w naszej wiosce? Dokładnie tak. W Helvetii z pomocą obecnego na planszy księdza można wżenić „swoich” do wioski rywali. I dzięki temu możemy wykorzystywać tak umieszczonych małżonków do produkcji dóbr, zupełnie jakby mieszkali oni w naszej wiosce. Jest tutaj jednak jeden haczyk. Nasz człowiek w cudzej piekarni wyprodukuje chleb, ale także może przyczynić się do spłodzenia dziecka, które później pracować będzie nie dla nas, ale dla właściciela danej osady. Dokładnie temu służy bowiem ostatnia z dostępnych na planszy akcji, czyli niańka. Jeśli mamy małżeństwo w jednym z naszych domów, moneta na niańce „urodzi” nam dziecko. Potomek ten następnie pójdzie do szkoły, ale już w kolejnej rundzie zasiedli jedną z naszych chat bądź pozwoli nam „wżenić się” w jeden z budynków przeciwnika.

I tak z grubsza wygląda mechanika Helvetii. Troszkę się o niej rozpisałem, ale tutaj naprawdę sporo się dzieje i nie wyobrażam sobie, żeby powiedzieć mniej. Jak widzicie - jest bardzo interesująco i świeżo. Co prawda, poszczególne elementy kiedyś już się w paru grach pojawiały, ale nie umniejsza to wrażenia obcowania z czymś oryginalnym. Mnie zastawiane tu rozwiązania bardzo się podobają. Wszystko ładnie się uzupełnia i nie odnosi się wrażenia, że coś upchnięto na siłę.

Gracze stawiają budynki, zasiedlają je, te następnie produkują dobra, które pozwalają nam wybudować coraz to bardziej zaawansowane budynki, które z kolei produkują inne dobra, a te ostatecznie sprzedajemy na targu. Nasza wioska rozrasta się, pojawiają się w niej nowi mieszkańcy, powstają kolejne związki, rodzą się dzieci i kółko się zamyka. I tak rozgrywka płynie przez około 90 minut, aż któryś z graczy nie osiągnie granicy 20 punktów.



JEST INTERESUJĄCO

Mimo iż zasady Helvetii nie są nad wyraz skomplikowane, to samej gry na pewno do łatwych zaliczyć nie mogę i polecam ją raczej bardziej zaawansowanym graczom. A wszystko z powodu sporej ilości wyborów, jakich musimy w każdej rundzie dokonać, całej masy szczegółów, jakie trzeba przeanalizować oraz konieczności ciągłego kontrolowania tego, co dzieje się w wioskach innych graczy. Niektórych może to początkowo przytłoczyć, przez co następuje tzw. paraliż decyzyjny i tury mogą się niemiłosiernie wydłużyć. Szczególnie w pierwszych kilku rozgrywkach. Duży wpływ ma na ten stan rzeczy ma choćby fakt, iż w Helvetii nie ma żetonów surowców, a każde wyprodukowane dobro należy natychmiast, w ten czy inny sposób, wykorzystać. Za każdym razem musimy więc podjąć decyzję, której postaci użyć, ile monet przeznaczyć na akcje, co i jak wyprodukować, z których budynków korzystać, na co przeznaczyć dany surowiec, itd. A żeby to wszystko zrobić potrzebni są mieszkańcy, którzy się „wyczerpują”. I tu powstaje dylemat, których i kiedy obudzić, kogo z kim ożenić. To wszystko zaś „przeliczyć” musimy w ciągu kilkudziesięciu sekund.

Mimo początkowego zagubienia, z czasem rozgrywki stają się jednak bardziej płynne i zaczynają sprawiać graczom autentyczną przyjemność. Każdy stara się stworzyć jak najwydajniejszy ciąg produkcyjny, każdy próbuje jak najoptymalniej wykorzystać dostępne akcje, jak najlepiej ulokować dostępne pionki, itd.

Jak to w typowej grze optymalizacyjnej bywa – myślenia i kombinowania jest co niemiara, mózg pracuje na najwyższych obrotach, ale wszystko to warte jest zachodu, gdyż satysfakcja z wygranej czy dobrze przeprowadzonej rundy jest ogromna. A o to przecież w tym wszystkim chodzi.

Być może nie jest to najlepsza gra w swoim gatunku – pewnie znajdzie się kilka lepszych, być może nie jest to hit, który zafunduje stołami w całej Europie. Może i rację będą mieli ci, którzy stwierdzą, że to na prostu kolejna gra o przetwarzaniu surowców w punkty zwycięstwa, ale cóż z tego, skoro robi to w wyśmienity sposób i gra się świetnie? W mojej grupie graczy Helvetia bardzo się spodobała. Mnie także zachwyliło w niej niemal wszystko: koncept, rewelacyjne wykonanie, świetna mechanika małżeństw, dwojakie wykorzystanie pionków (każdy może być osobą dorosłą i dzieckiem – w zależności od ułożenia na stole) oraz konieczność ciągłego myślenia, przeliczania, analizowania i kontrolowania poczyni przeciwnika. Gra jest wymagająca, może wydać się nieintuicyjna, ale na pewno nie jest niewdzięczna i pozostawia nas z ogromną ochotą na więcej. Polecam!



8/10

TYP GRY: eurogra
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (12+)
 CZAS ROZGRYWKI: 90-120 min.
 WYDAWCA: Kosmos
 AUTOR: Matthias Cramer
 CENA: 159,95 zł
 EDYCJA: niemiecka
 SKALOWALNOŚĆ: 2 – średnio,
 3-4 - bardzo dobrze
 PLUSY I MINUSY:
 + świeżość, świetna mechanika małżeństw, genialne wykonanie, wymagająca rozgrywka;
 - mało intuicyjne zasady, niewielkie różnice pomiędzy figurkami obu płci, momentami spore przestoje, nieco kuleje skalowalność



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

Adam Kałuża

RAPA NUI

Wrede na Wyspie Wielkanocnej

Klaus-Jürgen Wrede to urodzony w 1963 roku niemiecki projektant gier planszowych, autor... złośliwi powiedzą jednej gry – Carcassonne. Ja się z tym jednak nie zgodzę. Faktem jest, że Klaus dzięki wspomnianej grze szybko trafił na piedestał, stał się znaną postacią w świecie gier, ale ma on również na koncie kilka tytułów mniej znanych, a równie ciekawych. Wymieniłbym tu *Upadek Pompei*, *Mezopotamię*, czy też opisywaną dzisiaj grę: *Rapa Nui*.

Rapa Nui to wyspa na Oceanie Spokojnym, bardziej znana pod nazwą Wyspa Wielkanocna. Zasłynęła przede wszystkim z powodu znajdujących się na niej wielkich kamiennych posągów przedstawiających głowy – moai. Z wyspą związanych jest wiele tajemnic, ciągle prowadzone są badania na temat moai, wyginiecia większości mieszkańców wyspy... jako ciekawostkę dodam, że w badaniach tych brali udział między innymi polscy speleolodzy.

Akcja gry toczy się w czasach, gdy mieszkańcy wyspy żyli w dostatku, zajmowali się zbiorami, łowiectwem i budowaniem wspomnianych moai. Rapa Nui to eurogra, z czego można by wnioskować, że powiązanie mechaniki i tematu jest iluzoryczne... ale tak nie jest. Wrede dość często przeżywa w - wydawałoby się - prostych mechanizmach smaczki związane z tematem gry. Tak jest w wymienionych wcześniej przede wszystkim tytułach: *Upadek Pompei*, *Mezopotamii*, tak jest też w *Rapa Nui*. Miłośnicy gier z dużym klimatem, powiedzmy sobie szczerze, będą tu zawiedzeni, ale ci, którzy w jakimś stopniu zetknęli się z historią Wyspy Wielkanocnej, odczytają nawiązania.

Gra wydana została przez wydaw-

nictwo Kosmos, z serii małych pudełek. Wydawnictwo jest gwarantem dobrej jakości elementów, a wielkość pudełka jest idealna dla kolekcjonerów gier - nie zajmuje dużo miejsca. W środku znajdziemy sporą liczbę kart: 15 kart startowych w kolorach graczy, 60 kart *Rapa Nui*, 100 mniejszych kart zasobów w czterech rodzajach; oprócz tego do gry dołączone są żetony drewna, punktów zwycięstwa, karty pomocy i mini plansza na ofiary. Ilustracje na elementach są przejrzyste, nie powalają ale również nie odrzucają. Instrukcja jest napisana przystępnie, zasady po dwóch-trzech turach są na tyle jasne, że gracze nie mają z nimi problemów.

Wspomniałem już, że *Rapa Nui* to eurogra i jak to w tego typu grach bywa, staramy się w jej trakcie zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa. Tura gracza jest bardzo prosta, składa się z trzech faz, w trakcie których: możemy kupić zasoby, musimy wyłożyć z ręki kartę (czasami karty) na stół, rozbudowując swoją wioskę, a na koniec dobieramy ze specjalnie ułożonego stosu karty, tak by mieć trzy na ręce. Ten ostatni element jest z dwóch powodów najważniejszy. Raz – staramy się dobierać takie karty, by były nam potrzebne – co jest zrozumiałe, a dwa... dobierając kartę ze wspomnianego stosu odsłaniamy kartę... która wnosi sporo do rozgrywki. Żeby to zrozumieć należy wytłumaczyć co jest wspomnianym stosem. Na początku to nic innego jak cztery stosy po cztery karty, widoczne dla wszystkich. Jeśli w fazie wykładania kart gracz wyłożył, np. jedną kartę, to następnie dobiera jedną z jednego z 4 stosów. Dobierając wie jaką kartę odsłoni, a ta odsłonięta informuje jakie karty wyłożone przez gracza punktują. Mogą to być karty łowców/zbieraczy – dzięki którym gracze

otrzymują po jednym zasobie jakiegoś rodzaju karty łowców /zbieraczy zdobywają. Mogą to być karty szamanów – dzięki którym gracze zdobywają punkty zwycięstwa, mogą to być karty moai – które dają punkty zwycięstwa lub drewno i w końcu mogą to być karty drwali – dające drewno. Dodatkowo gracz, który ma najwięcej kart danego rodzaju otrzymuje bonusy.

Drewno jest istotne (zawsze było ważne na Wyspie Wielkanocnej), dzięki niemu gracz może kupować zasoby (cena jest zależna od liczby kart łowców/zbieraczy danego typu, jakie gracz ma wyłożone przed sobą), może wyłożyć więcej kart łowców/zbieraczy danego typu naraz, może też wybudować moai. Budowa moai to nic innego jak wyłożenie tego rodzaju karty i opłacenie jej sporą ilością drewna. Po wyłożeniu (wybudowaniu) moai zaczynamy składać ofiary i to kolejny ciekawy element w mechanice gry. Poczynając od gracza siedzącego na lewo od budowniczego moai, gracze muszą (o ile mają) wyłożyć po jednym widocznym zasobie na planszę ofiary. Gracz budowniczy wyklada dwa, jeden z banku – widoczny – i jeden z ręki – zakryty. Ofiary są bardzo istotne, na koniec gry sprawdza się ile kart danego rodzaju zostało wyłożonych. Te, których jest najwięcej dają po 3 punkty zwycięstwa za kartę graczom, którzy mają takie na ręce. Przykładowo jeśli najwięcej było słodkich ziemniaków, a gracz ma na ręce 3 takie karty, to zdobywa na koniec za nie 9 punktów (3x3 punkty). Zasoby, które były na drugim miejscu przynoszą 2 punkty za kartę, na trzecim 1 punkt, a na czwartym nic. W trakcie składania ofiar istotne jest obserwowanie kto co daje, ile czego jest najwięcej, a następnie zdobywanie tego rodzaju kart zasobów.

Z powyższego może wydawać się, że mechanizm jest skomplikowany, ale jak



już pisałem, po dwóch turach wszystko jest jasne, co nie znaczy, że prosto się gra. Gracze powinni z jednej strony dbać o drewno, by mieć go w odpowiedniej ilości, z drugiej zaś rozbudowywać wioskę tak, by mieć odpowiednich łowców/zbieraczy, szamanów, moai (te na koniec dają dodatkowo 4 punkty zwycięstwa); zdobywać odpowiednie zasoby, które są najczęściej składane w ofiarach i najważniejsze – odkrywać w trakcie dobierania kart te, które są dla nas najbardziej opłacalne.

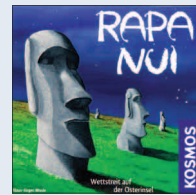
Po pierwszej partii w Rapa Nui byłem trochę zagubiony. Nie mechaniką, ta jest prosta, ale faktem na ile nad grą można zapanować. Miałem nadzieję, że w dużym



stopniu i się nie myliłem. Rapa Nui to gra zależności, każda wyłożona, dobrana karta jest bardzo istotna, może wpłynąć na wynik gry. Co jest fajne, to interakcja – wydawałoby się delikatna, a zarazem bardzo mocna. Odkrycie karty w fazie dobierania jest bardzo ważne i działa na wszystkich. Równie ciekawy jest mechanizm składania ofiar, chociaż osoby, które nie lubią elementów pamięciowych, mogą go nie polubić. Jak w każdej grze karcianej, również tu mamy do czynienia z elementem losowym, ale nie jest on duży. Czasami może mieć delikatny wpływ na wynik, aczkolwiek nie przeceniałbym go. Pierwsza rozgrywka może być trochę dłuższa, kolejne stają się bardziej dynamiczne, często gra kończy się szybciej niż byśmy tego sobie życzyli. Gra pozwala na zabawę w 2 do 4 osób, osobiście polecam grę w 3 lub 4 osoby, w dwie gra była zbyt przewidywalna, czegoś jej brakowało.

Rapa Nui to z jednej strony prosta gra, z drugiej – jak na tak mały tytuł daje sporo możliwości. To świetny tytuł dla rodzin, często grający gracze również mogą znaleźć w nim coś ciekawego. W grze można znaleźć kilka ciekawych mechanizmów, kilka nawiązań do tematyki – co jest miłe. Nie jest to tytuł przełomowy, Wrede w dalszym ciągu musi szukać gry, która dorówna nieśmiertelnemu Carcassonne, ale... według mnie Rapa Nui warto poznać.

W 18 numerze ŚGP można było przeczytać wywiad z autorem na temat planowanego wydania gry Rapa Nui. Polecam.



7,5/10

TYP GRY: karciana
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 do 4 (10+)
CZAS ROZGRYWKI: około 40 minut
WYDAWCA: Kosmos
AUTOR: Klaus-Jürgen Wrede
CENA: 75 zł
EDYCJA: niemiecka.
 Gra jest niezależna językowo,
SKALOWALNOŚĆ:
 najlepiej działa w 3-4 osoby
PLUSY I MINUSY:
 + ciekawe elementy mechaniki, zaskakujące możliwości jak na taką małą grę, smaczki tematyczne;
 - jak w prawie każdej karciance może przeszkadzać losowość, brakuje iskierek, która z dobrej gry robiłaby doskonałą.



O RECENZENCIE: Autor gier planszowych, serii artykułów o historii Spiel des Jahres. Lubi grać w prawie wszystko, ważniejsze dla niego są współgracze, niż sama gra.

Graal



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

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

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



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



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

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

Gry planszowe, karciane i bitewne.



www.graal.waw.pl &

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

Bartosz Odorowicz

SPEEDWAY CHAMPION

Jedziemy po bandzie!

Fanem żużla jestem od wielu, wielu lat. Jeszcze jako dzieciak, w szaleńczych wyścigach rowerowych wokół osiedlowego placu wcielałem się w bohaterów tamtych czasów: Erika Gundersena, Sama Ermolenkę, Marvyna Coxa... Pamiętam też, jak zazdrościłem koledze niskiego, przysadzistego roweru, lepiej udającego motor niż moje toporne Wigry. Ech, szczeniackie czasy... Z tym większą ekscytacją przystąpiłem do recenzowania Speedway Championa - czeskiej gry taktyczno-zręcznościowej poświęconej żużlowym wyścigom, wydanej niedawno przez Czech Board Games i Stragoo Games. Ach, wreszcie speedway na planszy!

Sam pomysł na grę jest prosty: oto mamy czterech żużlowców (Polaka, Rosjanina, Anglika oraz Szweda) rywalizujących ze sobą w zawodach indywidualnych, złożonych z czterech biegów eliminacyjnych oraz finału, premiowanego podwójną ilością punktów. Wygrywa ten zawodnik, który uzbiera najwięcej oczek w pięciu biegach. W czasie każdego wyścigu gracze poruszają swoje motory w kolejności wyznaczonej pozycją na torze, rozpoczynając od lidera. Plastikowe figurki żużlowców są na łukach ustawiane w pozycji charakterystycznego żużlowego ślizgu - detal radujący niezmiernie znawców tego sportu. Z drugiej strony, ich wykonanie nie jest zbyt solidne i radzę obchodzić się z nimi delikatnie. Mój Rosjanin złamał się - niestety - w miejscu newralgicznym i nijak nie daje się skleić.

Każdy gracz w swojej turze decyduje o liczbie kostek sześciościennych (od

jednej do trzech), których użyje do rzutu na prędkość. Kryje się tu pewien haczyk: na ściankach kostek - oprócz wartości liczbowych - występują także symbole czaszek i koniczyn. Za każdą czachę, która wypadnie na wszystkich rzuconych kościach bierzemy żeton upadku. Cztery takie żetony i natychmiast odpadamy z wyścigu. Wymusza to pewną ostrożność w planowaniu ruchu, odkręcenie gazu niesie za sobą bowiem większe ryzyko upadku. Rzut kośćmi nie jest jedyną składową osiąganą prędkości. Wpływają na nią także ewentualne bonusy wynikające z tuningu naszych maszyn, dokonywanego osobno przed każdym biegiem na indywidualnych planszach graczy, a także przemieszczanie motoru po tzw. idealnej ścieżce jazdy (żółta linia na torze). Sumaryczna wartość wszystkich tych składników oznacza dystans do przejechania. W tym momencie zaczyna się aspekt zręcznościowy gry: za pomocą miernika

- zwanego w instrukcji drogomierzem - gracz jednym, płynnym ruchem musi przejechać określony wcześniej dystans. Nie jest to łatwe. Nie dość, że trzeba liczyć obroty kółka odmierzające dystans, to jeszcze tak sterować drogomierzem, aby po zakończeniu ruchu nasz motor znalazł się na dobrej pozycji. Zatrzymywanie się dla wykonania skrętu w miejscu nie jest dozwolone. Za potrącenie drogomierzem innych motocykli bierzemy żeton upadku. Wjechanie w tłok kończy się zatem krak-są. Pierwszy zawodnik na mecie dostaje 3 punkty i tyleż samo żetonów finałowego tuningu (do użycia - jak sama nazwa wskazuje - wyłącznie w finale), kolejni odpowiednio 2, 1 i 0.

Ta prosta mechanika oddaje całkiem niezły klimat żużlowego ścigania. Gracz czuje, że motor wręcz „rwie do przodu”. Szukamy na torze luk pozostawionych przez nieuważnego rywala, wyprzedzamy przeciwników dosłownie o włos, wreszcie staramy się blokować najlepszą ścieżkę jazdy, zmuszając innych do nadłożenia dystansu. Kości nie determinują rozgrywki - najważniejsza jest umiejętność operowania drogomierzem i wykorzystywania bonusów. Początkowo drogomierz wydaje się dosyć niewygodny, ale generalnie dobrze spełnia swoje zadanie. Warto potrenować jazdę samemu - nabyta praktyka bardzo przyda się w czasie turnieju.

Jako fan czarnego sportu odnalazłem w Speedway Champion wiele smaczków nawiązujących do prawdziwych wyścigów: w naturalny sposób można atakować po zewnętrznej, przycinać do krawężnika, szukać fragmentów toru, na których nasz stuningowany motor zyska przewagę. Widać, że Jan Jalůvka - autor gry - sporo wie o speedwayu. Poszczególne biegi potrafią być emocjonujące - nie tak znowu trudno z ostatniej pozycji wysforować się na pierwszą. Zwykle wszyscy gracze do końca zachowują szansę na zwycięstwo w całym turnieju, ze względu na podwójne punktowanie w biegu finałowym oraz instytucję tzw. „jokera” (podwójne punktowanie w jednym biegu dla gracza, który ma stratę czterech punktów do lidera turnieju). Skalowalność jest dobra i również na-



CZARNY SPORT W POLSCE

Polska jest dziś niekwestionowaną potęgą światowego speedwaya. Tomasz Gollob, Maciej Janowski oraz nasza reprezentacja narodowa dostarczają fanom mnóstwo radości złotymi medalami imprez rangi mistrzowskiej. Mecze polskiej ligi – najsilniejszej i najbardziej prestiżowej na świecie – regularnie oglądane są przez tysiące widzów, spragnionych huku motorów, niepowtarzalnych emocji i charakterystycznego zapachu żuźlowego paliwa – metanolu. W każdym z piętnastu wyścigów ligowego meczu pod taśmą staje czterech zawodników – po dwóch z każdej drużyny. Ścigają się przez cztery okrążenia toru o długości około 400 metrów, na pozbawionych hamulców motorach pędząc z prędkością zbliżającą się na prostych do 100 km/h, a łuki pokonując charakterystycznym żuźlowym ślizgiem. Pierwszy na mecie inkasuje 3 punkty, pozostali kolejno 2, 1 i 0. Szczególnych emocji dostarcza ostatni – 15 bieg, nierzadko decydujący o wyniku meczu, w którym startują najlepsi zawodnicy obu drużyn w danym dniu.

wiązuje do realiów speedwaya – przy grze dwuosobowej każdy prowadzi dwa motory jadące niejako parą (jak w meczu ligowym), dzięki czemu łatwiej blokować przeciwnika.

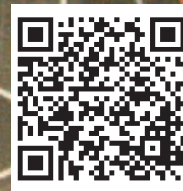
Pomysł na grę autor miał ciekawy. Tym bardziej szkoda, że zabrakło staranności, a może czasu, by ten pomysł doszlifować i uczynić bardziej grywalnym. Niektóre rozwiązania najwyraźniej przygotowano w pośpiechu, celem utrzymania terminu debiutu gry na październikowych targach w Essen – najważniejszej imprezie w planszówkowym świecie. Fatalna jest przede wszystkim instrukcja. Nie dość, że pozbawiona niezbędnych graficznych przykładów, w wielu miejscach nieprecyzyjna, to jeszcze słabo przetłumaczona na język polski. Zresztą angielskie tłumaczenie także zawiera błędy i – co gorsza – nie zawsze jest zgodne z polskim! Zbyt wiele sytuacji pozostawiono domysłom i ustaleniom graczy, odwołując się do ich rozeznania w kwestii „wiernego symulowania naturalnej jazdy na motocyklu” (cytat z instrukcji). Stworzono tym samym pole do potencjalnych konfliktów i zdrażeń, co nie pozostaje bez wpływu na odbiór Speedway Championa u współgraczy niezorientowanych w realiach żuźlowych.

Ukłonem w ich kierunku miał być zapewne poziom losowości, związany ze znajdującymi się na kostkach symbolami czaszki (wspomniane żetony upadku) i koniczyny (trzy takie żetony pozwalają osiągnąć jednorazowo maksymalną prędkość 7 bez rzutu kością). Miał wyrównać szanse w starciu z weteranami, a rodzi raczej frustrację. Czterokrotne wyrzucenie czaszki – możliwe nawet w przypadku ostrożnej jazdy – eliminuje gracza z wyścigu niezależnie od jego umiejętności. Raczej konieczna wydaje się tutaj „domowa modyfikacja”, polegająca na ignorowaniu czaszek w przypadku rzutu jedną kością (spokojna jazda powinna przecież gwarantować dojechanie do mety). Natomiast idea zbierania koniczynek celem

wykonania maksymalnego ruchu, wydaje mi się zdecydowanie zbyt „rodzinna” i dodana na siłę.

Potencjalnie ciekawym elementem mogło być też tuningowanie motorów przed każdym wyścigiem. Decyzje są tu jednak pozorne, bo tuningowanie kół (niebieskie) i przekładni (żółta) jest bardziej opłacalne, niż inwestowanie w silnik (czerwony) i ramę (zielony). W efekcie motory ustawione są u wszystkich graczy w podobny sposób. Poprawić sytuację mogłoby wprowadzenie konieczności układania żetonów tuningu w każdej kolumnie po kolei – od najniższego wolnego pola, a nie od razu na polach z liczbą. Mówi o tym rozwiązanie angielska wersja instrukcji, ale... przykład graficzny i polskie tłumaczenie są innego zdania! Taka prosta gra, a taki bałagan...

Reasumując – Speedway Champion to propozycja interesująca przede wszystkim dla fanów żuźla. Oferuje prostą, lecz klimatyczną rozgrywkę. Osobom, które o speedwayu wiedzą niewiele lub zgoła nic, radzę jednak omijać ten tytuł. Na rynku jest sporo lepszych gier wyścigowych.



6,5/10

TYP GRY: Sportowa - zręcznościowa
ZŁOŻONOŚĆ GRY (1-5): 1
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 [8+]
CZAS ROZGRYWKI: 90 min.
WYDAWCA:
 Czech Board Games/Stragoo Games.
AUTOR: Jan Jaluvka
CENA: ?
EDYCJA: angielska, instrukcja PL
SKALOWALNOŚĆ: 2, 3, 4 - dobra, pod warunkiem używania wszystkich czterech motorów w każdym wariantcie
PLUSY I MINUSY:
 + pomysł, oddanie realiów, częste wyprzedzanie;
 - bałagan w zasadach, wymaga "home rules", niezbalansowany tuning, koniczyny, raczej nudna dla osób nie znających żuźla



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

Maciej Kasprzyk

TICKET TO RIDE MAP COLLECTION: VOLUME 2 INDIA & SWITZERLAND

W połowie dobry

Dzięki dodatkowi Wsiąść do Pociągu staje się rodzinną grą dla małych rodzin. Gdyby jakiś mój znajomy odsiedział 10 lat w więzieniu o zaostrożonym rygorze (czytaj: bez planszówek), to po jego wyjściu z pewnością pokazałbym mu Wsiąść do Pociągu. Wbrew nazwie, w tej grze niczym nie jeździmy, tylko budujemy linie kolejowe między miastami i otrzymujemy misje utworzenia określonych tras. Panuje nerwowa atmosfera. Dozwolone miejsca budowy są określone na planszy i musimy się spieszyć, aby nie zostały zajęte. Inaczej stracimy punkty za niezrealizowane misje.

Proste reguły i ciekawa rozgrywka – ta gra znakomicie nadaje się do rozszerzania. Wystarczy zaprojektować własną mapę i przygotować karty misji. Takich dodatków zgłoszono do konkursu Days of Wonder ponad 600.

Ze wspomnień lana Vincenta, autora Indii: wydawca ogłosił konkurs na mapę z nagrodą 10 tys. dolarów. Mam zaledwie miesiąc. Postanowiłem, że albo wpadnę na dobry pomysł naprawdę szybko, albo zrezygnuję zupełnie. Pierwsza myśl: mapa Księżycy (gra słów z Alanem R. Moon). Ale to błąd, bo wydawca oczekuje parowozów. Sięgam do lat sprzed I wojny światowej. W pierwszym tygodniu wyciągam z Internetu schemat sieci kolejowej Indii z 1909 i wiem, że chcę, aby gracze układali trasy w postaci pierścieni. Testuję przez dwa tygodnie. Po tym, jak jeden z graczy kończy z ujemnym wynikiem, decyduję się dorysować połączenie Madras - Waltain. A w ostatnich dniach błagam znajomego, aby przygotował grafikę.

Nagrodzona zostaje również Legendary Asia (nieopisana w tej recenzji). Mapę Indii wydano razem ze Szwajcarią, reprintem dodatku Alana R. Moona. Do gry wymagana jest podstawowa wersja, z planszą Europy lub USA. Nie ma oczywiście znaczenia, czy posiadacie egzemplarz o nazwie Ticket to Ride, czy Les Aventuriers du Rail – co tłumaczę frywolnie jako „Awanturnicy na torach”.

+50 PUNKTÓW ZA HINDUIZM

W Indiach wprowadzono nowe reguły punktowania. Tzw. mandala jest bonusem dla misji, które na koniec gry zostały zrealizowane podwójnie. Oznacza to, że wskazane miasta trzeba połączyć dwiema zupełnie różnymi trasami. Pierwsza taka trasa przyniesie dodatkowe 5 pkt., następna również 5

pkt., a kolejne po 10 pkt. Jednak hinduizm naucza pewnej wstrzemięźliwości i za pomocą mandali nie można otrzymać więcej niż 50 punktów.

Zmiana nadała Ticketowi nowy charakter i zaproponowała ciekawy sposób grania. Na zdjęciu obok żółty gracz jest typowym „awanturnikiem na torach”, czyli często dobiera misje, buduje liniowe połączenia i co chwilę próbuje wtargnąć na nowy, odległy obszar mapy. Awanturnik zrealizuje 9 misji i zdobędzie 150 pkt. Jego przeciwnik układa tory w kształcie cyklu. Dzięki temu 3 misje, m.in. Bombay - Jacobabad zrealizuje podwójnie, a na koniec zielony wygra z wynikiem 155 pkt. Dwa różne sposoby, dość podobny wynik.

Inną ciekawostkę podejrzewałem podczas partii testowych, ale upewniłem się dopiero przy drobiazgowym sprawdzeniu. Okolice Delhi składają się z krótkich tras. Są one niekorzystne, bo w budowaniu zajmują tyle samo czasu co długie, a przynoszą znacznie mniej punktów. I właśnie w tym miejscu, gdzie budowanie jest nieopłacalne, lan poprowadził większość misji. To perfidne, podłe i świetne rozwiązanie. Projektant musi być złośliwym gadem, gra na tym tylko zyskuje.

Jak zmienia się rozgrywka w zależności od liczby graczy? Przy 2 osobach plansza wydaje się zbyt duża, przez co brakuje emocji. Taka partia trwa jednak oszałamiające 35 minut, a swoboda planszy pozwala świadomie wybrać strategię pomiędzy dobieraniem nowych tras, a próbą ponownego zrealizowania istniejących. Przy 3 i 4 osobach robi się znacznie weselej. Trudności sprawia połączenie części południowej z północną, a jeśli ktoś zdecyduje się zagrać na mandalę, to dodatkowo zagęszcza jakiś rejon mapy.



Typowa reakcja graczy na widok planszy brzmi - rany, jak mam to czytać? Sprawdzam porady na forum Bollywood: wymawiamy wszystkie „h”, nawet jeśli wydaje się to niemożliwe. Nazwy są obce i w dodatku podobne do siebie: Jaipur-Raipur, Calicut-Calcutta. Egzotyka to oczywiście nie wada, ale pogubili się w niej graficy, bo Jodhpur na kartach misji został zapisany z błędem. Nienajlepiej też umieszczono nazwę miejscowości Chittagong i podczas gry można uznać, że odnosi się do innego punktu.

LOSOWA GRA, W KTÓREJ WYGRYWA LEPSZY

Choć to już obsesja, próbuję ustalić, jaki styl grania ma Ian Vincent, autor Indii. Zajął drugie miejsce na turnieju Ticket to Ride w Paryżu 2009 r. - Ian? Bardzo sympatyczny facet. Ale nie pamiętam nic szczególnego w jego grze, to było dawno temu - mówi Krystian Romanowski, który zajął miejsce czwarte.



W grze turniejowej trzeba pamiętać wszystkie misje oraz wyraźnie obserwować, które kolory są wybierane z talii. Jak z losowością? - Wiadomo, że to głupia, losowa gra. Mimo wszystko wygrał lepszy, a przynajmniej bardziej doświadczony. Zwycięzca słychać z tego, że w wersji online miał ponad 3 tys. partii. Na tym zresztą polegały przygotowania do turnieju, aby codziennie rozegrać chociaż 3-4 partie w Internecie. Po turnieju przestałem grać zupełnie. Przesyt - mówi Romanowski.

WSIAŚĆ DO DOCIĄGU

Fakt, że Szwajcaria ma czterech sąsiadów stał się motywem przewodnim dodatku. Gracze łączą nie tylko miasta, ale też państwa. Wymaga to poprowadzenia trasy przez całą wysokość lub długość



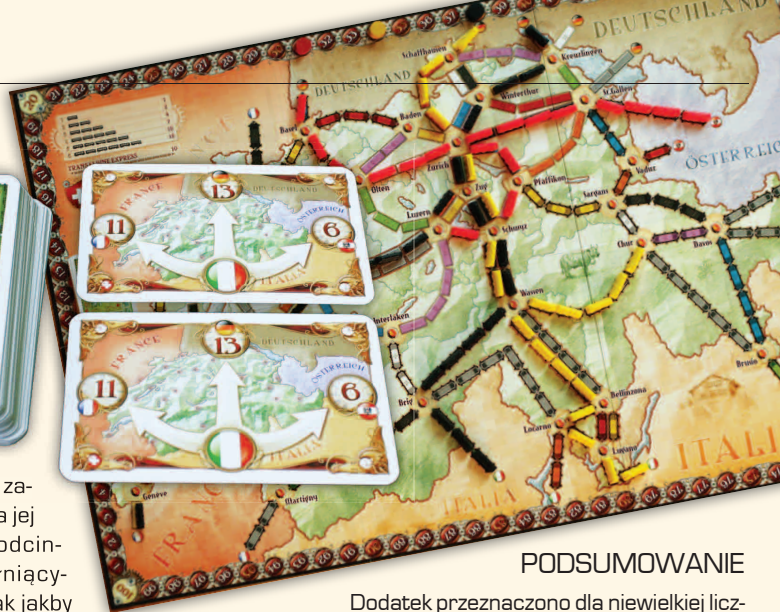
planszy i zakończenia jej dwoma odcinkami pełniącymi rolę tak jakby przejść granicznych. Przejść jest kilka, gracz może wybrać jedno z nich.

Prawdziwą ciekawostką okazują się towarzyszące temu nowe misje. Przypominają trochę długie trasy z wersji Europa, ale tutaj są wariantowe, w tym sensie, że można je zrealizować na kilka sposobów. Zawsze wskazują na jedno państwo. Należy je połączyć z dowolnym innym, a im połączenie jest trudniejsze, tym więcej punktów za nie przewidziano.

Wariantowy system chyba niechęć doprowadził do tego, że jedno połączenie może zostać wynagrodzone kilka razy. Przykładowo, Niemcy - Włochy występują zarówno w zadaniu przyłączenia Niemiec, jak i Włoch. Ten kłopot zamienia się w katastrofę, gdy uwzględnimy, że każda misja państwowa pojawia się w talii dwukrotnie. Przy odrobinie szczęścia możemy więc wybudować jedno połączenie i zapunktować je cztery razy.

Nowe karty miały urozmaicić rozgrywkę, ale zamiast tego wysadziły ją w powietrze. Na zdjęciu widać partię, w której żółty gracz połączył trzy kraje. Na pewnym etapie przestał budować i co turę tylko dobierał misje, aż do wyczerpania talii. Tak: do wyczerpania talii. Aby upewnić się, że problem istnieje, zaglądam w komentarze na BoardGameGeek. Ktoś sugeruje, aby Szwajcarię nazwać Ticket

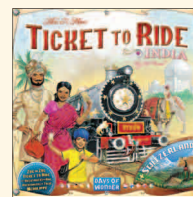
to Draft. Polski odpowiednik? Wsiąść do Dociągu.



PODSUMOWANIE

Dodatek przeznaczono dla niewielkiej liczby graczy. Zła wiadomość dla działu sprzedaży Days of Wonder brzmi: rozgrywka najgorzej wygląda dla 2 osób. Szwajcaria, choć posiada świetną planszę dla par, została zepsuta zbyt łatwymi i powtarzalnymi trasami, których dobieranie spowalnia grę. Indie wyraźnie lepiej sprawdzają się przy 3 i 4 osobach. Dopiero wtedy panuje emocjonujący ścisk.

Wystawiona poniżej ocena to średnia z obu map. Szwajcaria z początku wydaje się zabawna, ale szybko jej ocena spada do 5/10. Indie to znakomite rozszerzenie, w którym misje są odpowiednio trudne, przy trzech osobach panuje idealny ścisk, a reguła mandali przenosi umysł na nowe tory myślenia. To rozszerzenie oceniam na 9/10. Szkoda tylko, że do ceny najwyraźniej wliczono Szwajcarię.



7/10

TYP GRY: Familijna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (10+)
CZAS ROZGRYWKI: 30-90 min.
WYDAWCA: Days of Wonder
AUTOR: Alan R. Moon, Ian Vincent
CENA: 99,95 zł
EDYCJA: Zagraniczna
SKALOWALNOŚĆ: Najlepsza dla 3-4
PLUSY I MINUSY:
 + mandala, czyli nowa strategia, ciekawe mapy, piękna grafika Indii, świetne tempo gry; - dociąganie misji w Szwajcarii aż do wyczerpania talii, błędy graficzne w Indiach, zbyt wiele miejsca w Indiach, cena prawie taka, jak podstawki.



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

Mariusz Bogacki

grę udostępnia:



FRIDAY/FREITAG

Przygoda w wersji solo



Jedna z najpopularniejszych mechanik wykorzystywanych w grach ostatnich lat doczekała się kolejnego potomka. Deck building, mechanizm, o którym pisaliśmy szerzej w nr 18 naszego magazynu, powiększa swe grono wyznawców o Friedemanna Friese, który stworzył karciankę dla jednego gracza, czyli dosyć nietypowo.

Zgrabne kwadratowe pudełko gry zawiera przede wszystkim karty. Jakość kart, jak i pozostałych komponentów nie budzi najmniejszych zastrzeżeń. Uwagę zwraca natomiast kształt i wygląd kart, które mocno przypominają mi karty z talii do Skata. Talii klasycznej, którą grał jeszcze mój dziadek, a którą niemal w niezmienionej formie produkuje po dziś dzień Trefl. Niestety tutaj mam złą wiadomość dla osób pakujących wszystkie karty w koszulki ochronne, po prostu na rynku pasujących nie ma. Pudełko jest dobrze dopasowane do zawartości, więc nie pozostawia wiele luzu elementom gry, co jest plusem zwłaszcza podczas jej transportu.

ROZGRYWKA

Friday bardzo udanie łączy mechanikę z tematem. Wyobraźmy sobie Piętaszka (to my), który ma dla siebie całą wyspę i... święty spokój. Nagle pojawia się rozbitek (Robinson), który mąci ten błogi stan i do tego jest mocno nieporadny i nieprzystosowany do nowych warunków. Pragnąc odzyskać spokój uczymy Robinsona jak przetrwać, a w dalszej perspektywie jak pokonać piratów przybywających na wyspę i pomóc mu wrócić do cywilizacji (innymi słowy mieć go z głowy). Oczywiście moglibyśmy Robinsona skazać na niechybną śmierć i osiągnąć

ten sam cel, ale jesteśmy z natury dobrymi Piętaszkami więc wybieramy pierwszą opcję, czyli naukę. Robinson przybywa na wyspę w dobrym zdrowiu (punkty życia), ale z niewielkimi umiejętnościami przetrwania w nowych warunkach (startowa talia walki). Stawiamy więc naszego rozbiteka przed coraz to nowymi wyzwaniami (talia ryzyka), z których powinien wyciągać wnioski na przyszłość (pozbywać się złych nawyków i nabywać nowe umiejętności). Często okupione jest to utratą zdrowia, ale tu akurat świetnie sprawdza się zasada, że co cię nie zabije to cię wzmocni. Pewną przeszkodą jest też upływający czas i brak kontaktu z cywilizacją, bo nasz podopieczny czasami fiksuje (do kart walki dodajemy kartę starzenia). Wyzwania stają się coraz bardziej wymagające, abyśmy w końcu (o ile jeszcze żyjemy) mogli stanąć do pojedynku z piratami. Konkretnie z dwójką losowo wybranych piratów spośród 10 dostępnych. Jeśli i ich pokonamy (znaczy się Robinson pokona) to osiągnęliśmy swój cel. Stojąc więc na plaży machamy na do widzenia odpływającemu Robinsonowi, a potem balujemy przez miesiąc na okrągło. Tylko dlaczego jakoś nie czujemy się do końca usatysfakcjonowani? Może dlatego, że to był dopiero pierwszy poziom gry, a i wynik punktowy jakiś marnutki. Tak, gra posiada 4 poziomy trudności oraz możliwość podliczania na koniec zdobyczy punktowej,

której nasza ambicja powinna żądać coraz większej i większej.

WRAŻENIA

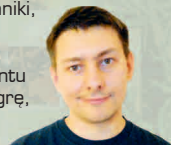
Świetnie pasujący do tematu mechanizm deck building z niezłą ilością wyborów jakie stawia przed nami gra, w połączeniu z możliwościami jakie dają niektóre karty to w efekcie spora ilość przyjemnego kombinowania. Losowość natomiast tylko urozmaica kolejne gry, mając niewielki wpływ na ostateczny wynik i to tylko w przypadku, gdy lubimy mocno ryzykować. Friday sprawia wrażenie gry bardzo dobrze przemyślanej i o niebo lepszej niż pasjanse i „jednorazowe” łamigłówki. Zwłaszcza, że gra oferuje cztery poziomy trudności i możliwość bicia kolejnych rekordów punktowych. Nie zajmuje też dużo miejsca, więc łatwo ją zabrać w podróż. Dlaczego więc, jak wspomniany wcześniej Piętaszek, nie czuje się usatysfakcjonowany? I to pomimo tylu zalet? Otóż największym minusem okazała się w sumie typowa cecha gier czy łamigłówek przeznaczonych dla jednego gracza. Zabawa trwa tylko do momentu rozpracowania gry. A to w przypadku Friday nastąpiło zdecydowanie za szybko. Wygrana w 7 rozgrywce na ostatnim poziomie i powtórzenie tego w trzech kolejnych grach odebrało mi motywację do dalszych gier. Niestety Friday nie ma mechanizmu, który na tyle mocno różniłby poszczególne rozgrywki, aby wymusić na nas stosowanie różnych taktyk i strategii. Myślę, że kto zjadł zęby na Dominionie, ten i tu szybko sobie z grą poradzi. A windowanie rekordów punktowych jakoś mnie nie kręci i szkoda mi na to czasu. Szkoda, bo gra naprawdę całkiem fajnie się zapowiadała.



6/10

TYP GRY: Karciana dla 1 gracza
LICZBA (WIEK) GRACZY: 1 (8+)
CZAS ROZGRYWKI: ok. 30 min.
WYDAWCA: 2F-Spiele
AUTOR: Friedemann Friese
CENA: ok. 49 zł
EDYCJA: niemiecka
PLUSY I MINUSY:

+ nieskomplikowane zasady, świetne połączenie tematu i mechaniki, wyeliminowany problem braku współgraczy;
- zabawa tylko do momentu znalezienia sposobu na grę, czyli za krótko.



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

Piotr Siłka

PODSUMOWANIA I PLANY POLSKICH WYDAWCÓW

Przełom roku to czas zarówno weryfikacji założonych planów, jak i snucie nowych. Postanowiliśmy więc wypytać rodzimych wydawców jak oceniają rok 2011, o ich sukcesy i porażki oraz co planują dla nas w 2012. Jakie gry były najważniejsze dla polskich wydawców w roku ubiegłym możecie przeczytać na naszej stronie WWW.



Ignacy Trzewiczek
PORTAL

Rok 2011 był dość dziwnym rokiem w historii wydawnictwa -

Portal rozrósł się w znacznie większą i poważniejszą firmę, niż jeszcze kilka lat temu. Dla fanów planszówek przygotowaliśmy, tak jak zwykle, jedną lekką grę karcianą (The Resistance: Agenci Molocha), jedną poważną grę (II edycja Pret-a-Porter) oraz jeden dodatek do wcześniej wydanej gry (Nowa Era). The Resistance zrobił w wakacje furorę, sprzedaliśmy ponad 1000 talii w okresie wakacyjnym, pozostałe dwie gry pięknie przyjęły się w Essen - z targów wracaliśmy z pustym samochodem - sprzedały się wszystkie egzemplarze naszych premier.

Rok 2012 to rok Neuroshimy HEX. Nasza najśtywniejsza gra planszowa mimo upływu lat ma się świetnie, środowisko fanów jest nieprawdopodobnie prężne - a jako że mija właśnie pięć lat od wydania NS HEX na rynku międzynarodowym, postanowiliśmy uczcić tę rocznicę. Z tej okazji Neuroshima HEX doczeka się bardzo wielu ciekawych rozszerzeń - rusza linia Army packów, Michał Oracz pracuje nad dużym dodatkiem, pojawi się wiele świetnych materiałów. Rok 2012 będzie na pewno rokiem NS HEX. Ponadto mamy kilka innych projektów, grę karcianą, grę kooperacyjną, dodatek do 51. Stanu - jak tylko poszczególne projekty będą wchodziły w fazę wydania będziemy o tym głośno informować na łamach naszej strony internetowej.

EGMONT Polska

Jarosław Basałyga
EGMONT

Zeszły rok był dla Egmontu najbogatszy w nowości spośród kilku lat obecności na rynku gier. Cieszę się, że udało mi się wydać 9 nowych gier i 5 dodruków, tym bardziej, że wszystkie nowości osiągnęły dobre wyniki sprzedaży. Szczególnie cieszy mnie sukces trzech z nich: Piraci - Karaibska flota, Hobbit i Fauna Junior. Ponadto bardzo cieszy błyskawicznie rosnąca popularność dziecięcej gry Nogi stonogi.

Wielką satysfakcję dały mi opinie zagranicznych autorów i wydawców na temat egmontowych edycji ich gier. Wolfgang Kramer uznał naszą wersję Master Buildera (Podaj cegłę!) za atrakcyjniejszą od oryginału, Bruno Faidutti i Bruno Cathala byli zachwyceni nowym tematem i stroną graficzną Boomtown'a (Piraci: Karaibska flota), a wydawnictwo Huch&friends zachwycone było szatą graficzną gier Nogi stonogi i Fauna Junior. Jako ciekawostkę dodam, że nasza wersja Fauny Junior tak bardzo spodobała się Niemcom, że postanowili zmienić dotychczasowy wygląd swojej gry i zrobić dodruk oparty na naszej szacie graficznej. Takie rzeczy niesamowicie dodają energii do dalszej pracy.

Rok 2012 będzie bardzo ciekawy dla Egmontu. Z jednej strony kontynuuję dotychczasowe kierunki, czyli gry rodzinne i dziecięce, pracuję jednak również nad

grami, które wielu graczy mogą zaskoczyć. Niedługo zdradzę więcej szczegółów. W tej chwili mogę podzielić się informacjami na temat najbliższej nowości. Gra zatytułowana jest SłowoStwory i jest kolejną już grą Filipa Miłtuńskiego wydaną przez Egmont. Autorem ilustracji jest Maciej Szymanowicz, współpracujący ze mną już od kilku lat. Jest to party game, której pomysł opiera się na wymyślaniu słów zawierających litery widoczne na kartach oraz pasujących do kategorii wskazanej przez kostkę (np. słowo z kategorii „muzyka” zawierające litery S i N). Na podanie słów gracze mają 30 sekund. Dodatkowo, w grze pojawiają się tytułowe stwory pożerające zdobywane przez graczy karty, ale w zamian dostarczające punktów zwycięstwa. Jak przystało na grę imprezową, jest masa emocji i zabawy. Gra zawiera 2 warianty: łatwiejszy (wiek graczy 8+) i trudniejszy (wiek graczy 12+). Nie jest to jedyna zaplanowana na ten rok gra polskiego autora.



Artur Jedliński
REBEL.pl

Dla REBEL.pl rok 2011 to przede wszystkim ugruntowanie pozycji, zarówno jako wydawnictwo w Polsce i na świecie, jak i jeden z najważniejszych dystrybutorów gier planszowych w Polsce. Wydaliśmy 9 nowych gier, z czego 2 to zupełnie polskie pozycje (Drako i City Tycoon) i to na pewno jest największy sukces. Oczywiście, były też problemy (głównie z jakością korekty tłumaczonych tekstów), szkoda, że nie udało się rozwinąć linii gier Kamień Gromu (choć nie powiedzieliśmy tu jeszcze ostatniego słowa). Co do roku 2012, to pod koniec lutego spodziewamy się Kupców i Korsarzy, a dodatkowo w pierwszym kwartale wydamy na pewno dwie mniejsze gry. Pierwsza z nich, Slavika, to gra karciana w klimacie słowiańskim autorstwa Marcina Welnickiego, druga zaś to polska edycja szalonej gry imprezowej Ouga Bouga z Coctail Games. Mamy także przetestowaną co najmniej jedną większą grę na jesień - mogę zdradzić na razie tylko tyle, że będzie to ekonomiczne euro z bardzo fajną mechaniką.





Michał Walczak- -Ślusarczyk GALAKTA

W 2011 nakładem Galaktyki ukazało się prawie 40 nowych tytułów i to nie licząc dodruków! Wśród nowości warto wymienić takie gorące światowe premiery jak Sid Meier's Civilization, Posiadłość Szaleństwa, Gears of War: Gra planszowa, Władca Pierścieni: Gra karciana, czy najnowsza edycja niezwykle popularnej gry planszowej – Gra o Tron. W zeszłym roku wydaliśmy także pierwszą w pełni polską grę – Zagładę Atlantydy autorstwa Marcina Welnickiego.

Pośród osiągnięć warto także dopisać zorganizowanie dla gry karcianej Warhammer: Inwazja rankingu połączonego z systemem organizacji sankcjonowanych turniejów. Należy w tym miejscu wspomnieć, że są to działania „pionierskie” – Polska jest obecnie jedynym na świecie krajem, w którym WH:1 ma wsparcie w takiej postaci. Ukoronowaniem serii ogólnopolskich rozgrywek były zorganizowane w trakcie Galaktikonu Otwarte Mistrzostwa Polski. Gościło na nich łącznie 69 warhammerowców. Także tutaj można powiedzieć o wyjątkowości naszych wysiłków – OMP 2011 były jak dotychczas największym turniejem Warhammera Inwazji na świecie!

Jeśli chodzi o nasze plany na rok 2012, w chwili obecnej możemy powiedzieć, że „każdy znajdzie coś dla siebie”. W tym momencie zapowiedzieliśmy około 10 tytułów, ale to oczywiście nie wszystko. W pierwszej połowie 2012 r. ukażą się kolejne dodatki i rozszerzenia: Smoki (Talisman: Magia i Miecz), Król w Żółci (Horror w Arkham), Khazad-dum (Władca Pierścieni: Gra karciana), nowe Zestawy Bitewne do Warhammera: Inwazji, dodatki do najnowszej, plastikowej edycji Osadników z Catanu.

Do naszego katalogu dołączają także zupełnie nowe tytuły, takie jak Chaos w Starym Świecie (z zupełnie nową okładką) czy Znak Starszych Bogów. Dla miłośników gier rodzinnych będziemy mieć wspaniałą grę w opowiadanie, czyli Dawno, dawno temu... oraz prostą, ale nie pozbawioną głębi, dwuosobową grę Serce Smoka. Mogę również zdradzić, że w 2012 roku planujemy wydanie nowej gry osadzonej w świecie Catan.

Jeszcze przed wakacjami do sklepów powinna trafić nowa duża gra opatrzona

logo naszego wydawnictwa – będzie nią druga edycja wielokrotnie nagradzanej Wojny o Pierścier. Dla wielu miłośników twórczości Tolkiena jest to najlepsze przeniesienie na planszę Władcy Pierścieni. W III kwartale swoją premierę będzie miało polskie wydanie drugiej edycji jednej z najlepszych gier fantasy ostatnich lat, czyli Descent. Obecnie czekamy także na potwierdzenie planów produkcji dodatku do Gry Planszowej Sid Meier's Civilization oraz Posiadłości Szaleństwa, które planujemy wydać w najwcześniejszym możliwym terminie.



KUŹNIA GIER

www.kuzniagier.pl

Piotr Zuchowski KUŹNIA GIER

Dla Kuźni Gier rok 2011 stał pod znakiem dwóch spraw. Przygotowywania sporej liczby gier na zamówienie dla klientów zewnętrznych: Arena Albionu na podstawie gry MMORPG pod tym samym tytułem, Proces legislacyjny przygotowany dla Kancelarii Senatu RP, czy wypuszczona na sam koniec roku Magiczna Warka to niektóre tytuły, za którymi (w mniejszym lub większym stopniu) stoimy. W międzyczasie wydaliśmy też kolejną grę z lubianej humorystycznej serii Wiochmenów – Wesele, którego akcja rozgrywa się podczas imprezy w remizie.

Jednak planszówkowym wydarzeniem roku dla naszego wydawnictwa było zdecydowanie Essen - ze świetnym przyjęciem spotkała się gra Alcatraz: the Scapegoat. Wszystkie egzemplarze, które zdążyliśmy wydrukować przed wyjazdem, rozeszły się w trzy dni, to chyba kuźniowy rekord. Dobrze wypadło też Top-A-Top, zajmując po Essen trzecie miejsce na liście Geek-Buzz na BoardGameGeek. Zresztą, ta gra to niesamowity sukces nie tylko nasz, ale przede wszystkim autorki - Agnieszki Migdalskiej. Podsumowując, 2011 był dla Kuźni bardzo udanym rokiem. Może boleć nieco fakt, że mimo wcześniejszych zapowiedzi, nasi partnerzy z Mobile Wings nie ukończyli przed Bożym Narodzeniem pracy nad elektronicznym Kingpinem na smartfony, ale to zapewne kwestia nadchodzących tygodni. Ogólnie - było dobrze!

W przyszłości na pewno będziemy dalej pracować nad grami na zlecenie, ale póki co wszystko jest w dość wstępnej fazie. Na targi w Essen 2012 ukaże się kolejna duża gra Kuźni, no i będzie dodatek do Alcatraz

- niewykorzystanie potencjału tej gry byłoby grzechem, zwłaszcza że ludzie sami już zaczęli się domagać rozszerzenia!



www.bard.pl

Przemysław Kasztelaniec BARD

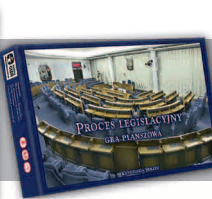
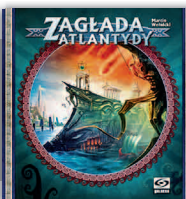
Generalnie rok 2011 był okresem wyjątkowej pracy dla naszego wydawnictwa. Zaowocowało to wydaniem takich tytułów jak: Blockers, Dominion: Róg Obfitości, czy w końcu Zimna Wojna 1945-1989, która była dla nas prawdziwym wyzwaniem. Dzięki współpracy z czeskim wydawnictwem MindOK na rynku pojawiły się również polskie edycje gier: Pantheon oraz bardzo popularna seria Carcassonne, która nie jest co prawda tytułem nowym, ale dzięki promocji i naszej ciężkiej pracy w ciągu zaledwie pół roku stała się absolutnym hitem sprzedaży. Planujemy dalszy rozwój firmy poprzez kolejne wydania gier planszowych zarówno dla fanów, jak i dla młodszego gracza. Poszerzymy ofertę o kolejne gry logiczne, tamigłówki i gry karciane.



Paweł Czerenko POLSKIE GRY PLANSZOWE

Rok 2011 to dla nas czas dynamicznego rozwoju pod względem zdobywania miejsca na rynku, budowania marki i wydawania nowych tytułów. Szczególnie cieszy nas ugruntowana pozycja Bitwy pod Grunwaldem. Gra cieszy się dużą popularnością, o czym świadczy decyzja o drugim wydaniu, które zostało, z kosmetycznymi zmianami planszy, zrealizowane wiosną 2011. Drugi powód do radości to nasza pierwsza gra korporacyjna – Proch i stal, która otrzymała dobre recenzje w środowisku fanów planszówek. W 2011 roku wydaliśmy w sumie 7 nowych tytułów gier.

W roku 2012 planujemy wydać: Afryka - wielka wyprawa Kazika - gra o barwnej historii wyprawy polskiego podróżnika Kazimierza Nowaka dookoła Afryki, oparta na historycznych przekazach o wyprawie; Husaria - gra bitewna nawiązująca do okresu wojen polskiego oręża z armią turecką. Dwóch graczy rozgrywa bitwę pomiędzy wojskami polskimi i tureckimi; Wzhekuł czasu - gra edukacyjna o jednym z miast, prezentująca przy ciekawej mechanice gry atrakcje i historię miejsca.





Julia Wilczyńska PIATNIK

Rok 2011 był bez wątpienia bardzo ważny dla wydawnictwa Piatnik w Polsce. Firma znana z doskonałej jakości kart do gry poszerzyła swoją ofertę gier planszowych o 16 nowych pozycji. Tym samym do kultowego Activity i Tik Tak Bum! dołączyły takie tytuły jak Callisto (Reiner Knizia) czy Digit. Obie gry otrzymały bardzo dobre recenzje i spotkały się z zainteresowaniem środowiska graczy. Jeśli chodzi o najmłodszych graczy, polskiego wydania doczekała się gra Otti Panzerotti (polski tytuł - Torteliki). Bardzo dobrze została przyjęta również gra Bio Trio, która jest pomocna przy nauce podstaw geometrii, kolorów i porównywania cech elementów. Rok 2011 to również rok, w którym do sprzedaży trafiły karty Wiedźmin. Luksusowy, dwutaliowy zestaw powstał na podstawie kart dołączanych do edycji kolekcjonerskiej gry komputerowej Wiedźmin 2. Wszystkie figury to postacie z gry, a dodatkowym atutem są symetryczne figury i koszulki.

Plany na 2012 to oczywiście dalsze poszerzenie naszej oferty gier planszowych oraz dalsza współpraca z Reinerem Knizia, co z pewnością ucieszy jego fanów. Z pozycji, które trafią do naszej oferty w tym roku, warto zwrócić uwagę na grę Frog Prince, która będzie pomocna w nauce języka angielskiego dla najmłodszych.

także kolejną grą Wallace'a planowaną do wydania przed targami Spiel'11 w Essen. Chodzi oczywiście o Świat Dysku - Ankh-Morpork. Wzięliśmy udział w dużej międzynarodowej koprodukcji, gra została bowiem wydana jednocześnie nie tylko po polsku, ale także po angielsku, niemiecku, francusku, hiszpańsku, grecku i rosyjsku. Gra oparta na twórczości Terry'ego Pratchetta szybko podbiła serca fanów Świata Dysku i nie tylko, gdyż nakład pierwszej edycji polskiej właśnie się kończy.

Niestety, wciąż poszukujemy koproducentów dla gry Teutons, której prototyp został przyjęty z dużym entuzjazmem jeszcze na targach w Essen w 2010. Ambicją wydawnictwa jest wydanie tej gry w odpowiedniej, kojarzonej już z nami wysokiej jakości, a jednocześnie w cenie przystępnej dla polskiego portfela.

Sukces gry Ankh-Morpork sprawił, iż na wczesną wiosnę 2012 r. wydawnictwo Phalanx Games Polska planuje dodruk polskiej edycji. Nie jest natomiast na chwilę obecną planowany dodruk Bożego Igrzyska (nakład tej gry również jest na wyczerpaniu).

Na etapie zaawansowanych testów jest przygotowywany nowy tytuł dla miłośników strategii – gra historyczna 1st Blitzkrieg. Pozwoli ona na rozegranie alternatywnych scenariuszy początku II wojny światowej. Jeżeli kiedykolwiek zastanawialiście się, czy wydarzenia września '39 mogły się potoczyć inaczej, będziecie mieli okazję sprawdzić to na planszy.

Jeśli chodzi o plany na 2012, to z pozycji, o których możemy w tej chwili mówić to: Le Havre (wciąż w planach, choć wydaje się być pechową), Innovation i Goa. Czy będzie coś jeszcze? Tego na razie nie mogę zdradzić. Plotkom ani nie zaprzeczam, ani ich nie potwierdzam.



Ola Kozak PENTAKL

Już niedługo, gdyż w marcu wydamy grę karcianą Racial Wars (Edycja I Narodziny Liderów), która wciągnie graczy w wir walk toczonych w świecie Ithilion. Gra osadzona w świecie fantasy posiada niesamowite ilustracje wykonane przez polskich grafików. Jej mechanika pozwala na zbilansowaną walkę na wielu frontach, co daje gwarancję wielu godzin doskonałej zabawy.

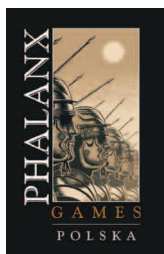
Pod koniec roku (październik) planujemy wydanie gry karciano-planszowej Cztery Jeźdźcy Apokalipsy. Gra ta umożliwi graczowi możliwość sprowadzenia na ziemię apokalipsy lub jej obronę przed demonami próbującymi ją wywołać. W pudełku znajdować się będzie ponad 500 kart, które zbudują planszę rozgrywki, potężne armie oraz mistyczne miejsca i lokalizacje rozgrywki.



Krzysztof Szafranski GRANNA

Rok 2011 niósł ze sobą dla Granny wiele ciekawych wydarzeń, przede

wszystkim świętowaliśmy 20-lecie istnienia firmy. Rok 2012 minie pod znakiem 15-lecia Superfarmera, czyli wydania gry Rancho (autorstwa Michała Stajszczaka z ilustracjami Piotra Sochy), jak również niebawem wydamy dwie licencyjne pozycje: logiczną – Duchy Alexa Randolfa oraz party game – Wilkołaki Philippa des Palliers i Herve Marly. Dla najmłodszych wprowadzimy dwie gry z serii Moje pierwsze gry, Memino i Puzlino oraz kolejną pozycję z serii Zmysły – grę o zapachach, której autorem jest Łukasz Pogoda. Przed wakacjami ukaże się 6 magnetycznych gier podróży Smarta, a po wakacjach kolejne nowości, w tym również gra autorstwa Adama Kałuży.



PHALANX GAMES POLSKA

Rok 2011 rozpoczęliśmy premierą gry First World War Teda Raicer'a na Brzeskim Festiwalu Gier Planszowych. Mamy ogromny sentyment do brzeskiego festiwalu, gdyż tam w 2010 r. odbyła się premiera Bożego Igrzyska autorstwa Martina Wallace'a. Byliśmy ciekawi, jak ta gra zostanie oceniona w konkursie na Grę Roku 2011, w którym nasze wydawnictwo startowało po raz pierwszy. Przyznanie tytułu Gry Roku było dla nas całkowitym zaskoczeniem i miłą niespodzianką.

W maju, po przeszło rocznych staraniach, udało nam się wprowadzić na rynek polski długo oczekiwaną grę Automobile Martina Wallace'a. Zainteresowaliśmy się



Przemysław Korzeniowski LACERTA

Jestem bardzo zadowolony, że rok 2011 nie okazał się kryzysowym jeśli chodzi o branżę planszówkową. Sprzedaż naszych gier jest lepsza niż w 2010, więc trzymam kciuki za rok 2012.

Co do porażek, to do największych należy zaliczyć problemy z publikacją Le Havre. Staraliśmy się o dołączenie do międzynarodowej produkcji od ponad roku. Niestety fabryka przekładała wciąż terminy. Finalnie budżet przeznaczony na druk Le Havre został skonsumowany na jesieni 2011 na produkcję Ora et Labora. Gdy już zapłaćiliśmy fakturę otrzymaliśmy informację, że w końcu rusza produkcja Le Havre. W ten sposób nabawiliśmy się kolejnego przestoju w oczekiwaniu na kolejny dodruk.





PLANSZOWY ROK 2011 OCZAMI REDAKTORÓW

PIOTR SIŁKA

Dla mnie to był rok karcianek. Pierwsze kilka miesięcy minęło w cieniu hitów z poprzednich lat, zaś ostatnie to nerwowe wyszukiwanie perełek w nowościach z Essen. Targi w Niemczech dały wiele porządnych gier, jednak nic nie zachwycało. Mimo wszystko tych porządnych było na tyle dużo, że dla mnie to był dobry rok. Moje gry roku: Last Will, Dungeon Petz, Glory to Rome, London, King of Tokyo.

TOMASZ POLAK

Rok 2011 był dla mnie rokiem odkryć planszówkowych. Odkryłem gry kooperacyjne, męcząc się cały rok z ich recenzjami w końcu je polubiłem. Ponownie odkryłem również gry PnP, tym razem od zupełnie innej, bardzo pozytywnej strony. Okazało się, że mogą dawać frajdę za równo na etapie „wycinania”, jak i samej gry. Moja gra roku: Posiadłość Szaleństwa.

WOJCIECH SIEROŃ

Sukcesem jest realizacja kilku imprez planszówkowych, zwłaszcza że podjęły się tego nowe miejsca i osoby. Odkryciem tego roku jest dla mnie Stefan Feld. Poznałem jego starsze tytuły i te najnowsze. Ogromnie przypadły mi do gustu - to jest typ gier, jakie dają mi największą satysfakcję. Zupełnie nowym wyzwaniem było dla mnie podjęcie się recenzowania gier dla ŚGP i GF - sporo ich było, co dało mi okazję do innego, wnikliwszego poznawania wybranych tytułów. Rok pełen nowych, ciekawych wyzwań - oby i ten był taki. Tytuły, które wywarły na mnie największe wrażenie to: Norenberc, Nowa Era, Die Burgen von Burgund, The Resistance i Strasbourg.

MONIKA ŻABICKA

2011 to dla mnie rok pod znakiem Stefana Felda, którego odkryłam jako twórcę i którego gry usilnie starałam się poznać. Niestety, jeszcze mam braki, ale niewątpliwym laureatem ubiegłego roku zostają Zamki Burgundii. Gra, która zachwycała wszystkich przebywających w domu na stałe i oka-

zyjnie. Niestety, z drugiej strony, rok trochę rozczarowujący pod względem gier, które dane mi było recenzować. Ale nadrobiłam zaległości w „starych dobrych” i było w co grać, oj było. Wystarczy zaznaczyć, iż zdezonizowano mój niezachwiany do tego roku numer jeden! Moje gry roku: Zamki Burgundii, Eufkrat i Tygrys, Le Havre, Small World, 7 Cudów Świata.

TOMASZ GAŁKOWSKI

Rok 2011 był dla mnie rokiem kontrastów. Przede wszystkim - wiele gier, na które ostrzyłem sobie zęby totalnie mnie rozczarowało. Lista jest spora, ale wspomnieć należałoby o Ora et Labora, Lancaster czy Tournay. Wielka szkoda. Na szczęście znalazło się też parę genialnych tytułów, o których wcześniej w ogóle nie myślałem - z Eclipse i Omen: Reign of War na czele. Spore rozbieżności wystąpiły także w intensywności grania. Kilka świetnych miesięcy z kilkudziesięcioma rozgrywkami na koncie, ale też parę z dosłownie kilkoma. Podsumowując, planszówkowo rok raczej słaby i mam szczerą nadzieję, że 2012 będzie dużo lepszy. Mimo końca świata...

BARTEK ODOROWICZ

Utwierdziłem się w przekonaniu, że najciekawsze dla mnie tytuły na planszówkowym rynku, to gry wojenne, przede wszystkim produkcji GMT. Teraz już nie tylko są dopracowane mechanicznie, ale także przepięknie wydane. Gra roku? Z eurogier na wyróżnienie zasługuje zdecydowanie Mage Knight, autorstwa Vlaady Chvatila. Jak ten facet zmieścił w jednej grze tyle różnych mechanik, detali, smaczków w taki sposób, by tworzyły seksowną całość - pozostanie dla mnie zagadką.

SEBASTIAN SZCZEPANIAK

Miniony rok to pewne rozczarowanie zeszlórocznymi targami w Essen, na których nie pojawił się żaden hit pokroju 7 Cudów Świata, zdolny podbić serca graczy na całym świecie. Jednak najważniejszym wydarzeniem 2011 roku było dla mnie odkrycie elektronicznych wersji planszówek na iOS. Ogromnie się cieszę, że z czasem zapanowała na nie coraz większa moda, a z miesiąca na miesiąc do App Store trafia coraz więcej konwersji najpopularniejszych gier.

MARIUSZ BOGACKI

Zeszły rok pod względem planszówek był dla mnie obfity i przełomowy. Przełom nastąpił za sprawą znajomych znajomych, którzy już są naszymi znajomymi, a to za sprawą planszówek. Nie ciężkich ekonomicznych czy strategicznych eurogier, którym cały czas hołdowałem, ale dzięki lżejszym czy nawet imprezowym pozycjom, które pozwalają grać 6 osobom naraz. Przeprosiłem się więc z takimi grami jak Barbarossa, Palce w palce, Cash 'n Guns, Geistertreppe, itd. itp. Przy okazji pojawił się pretekst, aby pograć w nieco zapomniane, ale lubiane tytuły jak Fauna, Carcassonne czy 7 Cudów Świata. Jak do tego dołożę gry dla dzieci, w które regularnie grałem z moim czterolatkiem oraz piątkowe spotkania ze starymi wyjadaczami przy grach ciężkiego kalibru, to planszówkowo mogę czuć się naprawdę spełniony.

MARCIN KORZENIECKI

Ubiegły rok był wyjątkowy. Urodziła się moja córka, co oprócz zupełnie nowych doświadczeń wpłynęło znacznie na ograniczenie mojej planszowej działalności. Jeśli już wygospodarowałem czas na grę, to góra półtorej godzinki. Idealnie na ciekawe euro. A wśród dobrych pozycji ze starego kontynentu poleciłbym Hanse Teutonicę dla średnio zaawansowanych i Troyes dla bardziej ambitnych graczy. Nawet recenzowana przeze mnie gra kooperacyjna Mousquetaires du Roy miała w sobie sporo rozwiązań, których nie powstydziliby się dobre euro.

MACIEJ KWIATEK

Dla mnie rok 2011 był renesansem mojego hobby – dołączyłem do grona współpracowników ŚGP, co dało mi motywację do inicjowania większej ilości spotkań planszówkowych. Zacząłem więcej grać z ludźmi mającymi na co dzień mniej do czynienia z grami planszowymi. Dzięki temu odkryłem na nowo urok rozgrywki jako super sposobu na spędzenie czasu przy luźnym tytule i braku ciśnienia na zwycięstwo. Większym niż kiedykolwiek uznaniem darzyłem gry luźne czy wręcz imprezowe oraz moje zdecydowane odkrycie roku 2011: grę The Resistance: Agencji Molocha. Świetnie bawią się przy niej grupy doświadczone i nowicjusze, osoby wolące klimat oraz osoby lubiące logiczne przesłanki decyzji. Dla mnie rok 2011 był przede wszystkim rokiem, gdzie w rozgrywce najważniejsi są ludzie i przygoda, a dopiero potem sprytny pomysł na oranie torfu. Moje gry roku: The Resistance: Agencji Molocha, King of Tokyo.

ANDRZEJ ŚWIECH

Dla mnie ten rok to przede wszystkim gry dla dzieci. Mam na myśli gry typowe dla kilkulatków, jak seria Pluszaki Rozrabiaki. Sam próbowałem, ale dużo większą przyjemność sprawiało mi oglądanie emocji, jakie towarzyszyły grupom dzieciaków. Myślę, że wiele się o przyjemności grania nauczyłem i przypomniałem sobie, że kiedyś nie byłem doświadczonym wyjadaczem. Stąd chyba drugi wyróżnik minionego roku: powrót do korzeni i przypomnienie sobie starych, zakurzonych tytułów, jak np. Drakon - jedna z pierwszych gier w mojej kolekcji.

KATARZYNA ZIÓLKOWSKA

Patrząc na statystyki (największa liczba rozgrywek) - rok 2011 upłynął mi pod znakiem recenzowanych nowości oraz ulubionych staroci. Jestem jednocześnie zadowolona i rozczarowana ostatnim Spiel w Essen - pojawiło się dużo bardzo dobrych pozycji, choć żadna tak na dobre nie podbiła mojego serca. Moje gry roku 2011 to Die Burgen von Burgund (w tym roku oficjalnie dołączyłam do miłośników Stefana Felda), Mansions of Madness oraz Star Trek: Fleet Captains (niespodziewanie okazałam się też miłośniczką ameritrashu) i Letters from Whitechapel (bo miłośniczką dedukcji byłam już wcześniej).

WOJCIECH CHUCHLA

To był chyba pierwszy rok, w którym nie pędziłem za nowościami. Oczywiście były wyjątki, ale chętniej sięgałem po starsze, sprawdzone i dobrze znane tytuły. Niestety był to również rok, w którym grałem dużo mniej niż w poprzednich latach. Tradycyjnie najważniejszym aspektem mojego hobby były fantastyczne planszówkowe wyjazdy i spotkania z przyjaciółmi z całej Polski. Gry roku 2011: Die Burgen von Burgund, Trajan, Pantheon, Santiago de Cuba, Nowa Era.

MACIEJ KASPRZYK

Odkrycie roku? Eminent Domain, czyli Morrowind wśród planszówek. Zaś bardziej osobście, 2011 zapamiętam jako ten rok, w którym recenzowałem Mare Balticum (ŚGP #19). Z powodu tekstu prawie oszalałem, zaczępiałem dzieci w parku, eksperymentowałem z formą i postawiłem pod znakiem zapytania kilka znajomości. Wtedy też przekonałem się, że recenzje negatywne wymagają o wiele więcej pracy.



Wojciech Dziwok

HOBBIT

Rok Hobbita, czyli rzecz o adaptacjach matki wszystkich opowieści



Kiedy latem 1930 roku John Ronald Reuel Tolkien napisał na pustej kartce sprawdzanego arkusza egzaminacyjnego zdanie „In a hole in the ground there lived a hobbit” nie zdawał sobie zapewne sprawy, jak silne piętno odcisnie ta przelana na papier pod wpływem chwili sentencja na współczesnej szeroko pojmowanej kulturze i sztuce. Prosta w założeniach historyjka, przeznaczona „dla dzieci w wieku od 5 do 9 lat” (jak wynika z recenzji syna sir Stanleya Unwina, pierwszego wydawcy Hobbita,) stała się pierwszym spisany załączkiem nowej mitologii uniwersum Śródziemia.

Hobbit z 2001 w pełnej krasie

Praca nad książką zajęła Profesorowi z przerwanymi kolejnymi trzema latami, ostatecznie trafiając na półki księgarń 21 września 1937 roku. Jak na 75-latkę Hobbit ma się więc zdecydowanie dobrze, ale niziołki to przecież długowieczna rasa. W jubileuszowym roku 2012 czeka nas wiele atrakcji związanych z okrągłą rocznicą pierwszego wydania, z których największą będzie zapewne uczta dla oka w postaci ekranizacji sfilmowanej przez Petera Jacksona. Być może warto jednak wcześniej zapoznać się z dotychczasowymi dokonaniem na polu adaptacji Hobbita?

PIERWSZE PRÓBY

Zaczął się w roku 1968 od słuchowiska BBC. W swoim czasie, dzięki 11-osobowej obsadzie aktorskiej, specjalnie napisanej muzyce i wykorzystaniu nowatorskich efektów dźwiękowych robiło na słuchaczach spore wrażenie. Dzisiaj jednak trąci już myślą i pomimo reedycji na płytach CD powinno być traktowane w kategoriach ciekawostki retro. Najbliższy polski odpowiednik tej formuły to wydany w 2009 roku audiobook na podstawie tłumaczenia Marii Skibniewskiej, czytany mile dla ucha przez Mariana Czarkowskiego. Inicjatywa cenna, choć nie dorównująca rozmachem antenatowi.

Trochę większy sukces odniosła telewizyjna animowana adaptacja Hobbita, powstała w roku 1977 w amerykańskim studiu Rankin/Bass Productions, animowana przez prekursorów cenionego dzisiaj studia Ghibli. Budżet 3 mln USD pozwolił na zatrudnienie do dubbingu znanych ówczesznie aktorów, udzielających się zresztą w kolejnym, opartym na filmie słuchowisku. Animacja inspirowana była rysunkami Brytyjczyka Arthura Rackhama, cieszącego się uznaniem samego Tolkiena. Razem z filmem wydana została ilustrowana fotosami książka dla

dzieci oraz muzyka filmowa na 2 płytach LP. Amerykańsko-japoński Hobbit kandydował w 1978 roku do nagrody Hugo, ale przegrał z Gwiezdnymi wojnami. Nic dziwnego - pomimo ewidentnego kroku naprzód jest to produkcja dosyć specyficzna, trafiająca głównie w gusta miłośników tematu.

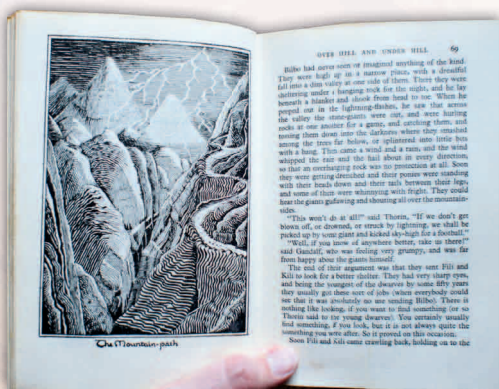
Lata 1978 - 1979 to pojawienie się dwóch pierwszych gier planszowych opartych o Hobbita. Niewiele wiadomo o autorach, obydwie wydane zostały w Stanach, a mechanika wydaje się silnie bazować na elementarnym podejmowaniu ryzyka i rzutach kostką. W przypadku drugiej gry ciekawie zaprojektowano pudełko, będące jednocześnie przestrzenną planszą, w warstwie graficznej widać zaś również wpływ wyprodukowanego ówczesznie animowanego Władcy pierścieni autorstwa Ralpha Bakshiego. Kolejne poważniejsze już podejście to rok 1994, kiedy to hobbita planszówka autorstwa belgijskiego twórcy H. Jean Vanaise doczekała się edycji angielskiej i niemieckiej, wydanej odpowiednio przez Iron Crown Games (znanej miłośnikom gier RPG) i Queen Games (znanej praktycznie wszystkim). Gra podobno faktycznie stawia na elementy RPG znane z Talismana czy Runebounda, zarzuca się jej jednak liniową rozgrywkę i niewielką interakcję pomiędzy graczami.



Najładniejsza góra w grach planszowych (smok gratis)

POJAWIAJĄ SIĘ KOMPUTERY

Naprawdę ciekawie zrobiło się jednak w roku 1982. Australijskie studio Melbourne Mouse wydaje na zdobywając coraz większą popularność ZX Spectrum tekstową grę komputerową o wdzięcznym tytule The Hobbit. Pod wieloma względami była to produkcja nowatorska i nie chodzi tu o sam fakt bycia „tekstówką”, czyli grą, w której interakcja z komputerem polegała na wpisywaniu słownych komend, ponieważ były w ówczesnym czasie dosyć popularne. Na potrzeby komputerowego Hobbi-



Pierwsze wydania Hobbita mieszczą się w dłoni...



Tekstowy Hobbit w komplecie

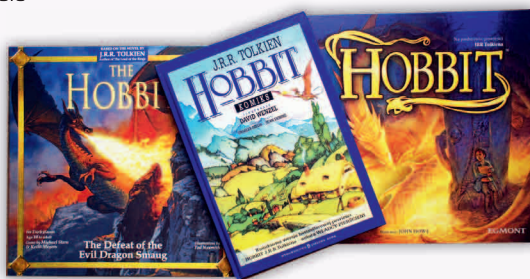
ta został jednak stworzony osobny język, nazwany English. Powstał jako okrojona forma angielskiego rozumiana przez komputer, cechował się niespotykaną wówczas złożonością, pozwalając na używanie skomplikowanej składni, zaimków, przymiów, przymiotników i znaków przestankowych. Gra działa się w czasie rzeczywistym (zdanie „Time passes. You wait.” zyskało status kultowego), przedstawiony świat obdarzony był fizyką: przedmioty miały wagę, bohaterowie dysponowali różną siłą, opracowany został własny system walki, pojawiły się pierwsze NPC (Non Playable Characters – niegrywalni towarzysze głównego bohatera), zaś grafiki Kenta Reesa rysowane były na ekranie w czasie rzeczywistym. Dystrybuowany głównie na kasetach tytuł sprzedał się w ilości 100 tys. egzemplarzy w ciągu dwóch lat i imponującej liczbie 1 mln sztuk do końca lat 80-tych, zdobywając w roku 1983 nagrodę Golden Joystick Award.

Dodatkową ciekawostką jest fakt, iż to samo Melbourne House wydało w roku 1984 książkę-przewodnik po grze pod tytułem „A guide to playing the Hobbit”. Na kilkudziesięciu stronach autor David Elkan prezentuje poszczególne lokacje i dokładnie objaśnia czynności, jakie można w nich wykonać, całość okraszona jest czarno-białymi zrzutami ekranu z gry. Publikacja ta uważana jest za pierwszą oficjalnie wydrukowaną solucję (walkthrough), będąc tym samym prekursorem bardzo dzisiaj popularnego nurtu wydawniczego. Australijski Hobbit wywołał również polski smaczek: jeden z numerów czasopisma Bajtek z roku 1986 został w dużej części poświęcony samej grze i językowi English. Patrząc obiektywnie na produkcję sprzed 30 lat można z sympatią stwierdzić, że oparta się dzielnie próbie czasu – dostępna dzisiaj na wielu emulatorach ZX Spectrum nadal potrafi zaintrygować, stanowiąc coś więcej niż sympatyczną ramotkę.

...w przeciwieństwie do rozkładanej wersji 3D

ARTYŚCI W NATARCIU

W 1990 roku powód do zadowolenia mają miłośnicy komiksu – ukazuje się adaptacja narysowana przez Davida Wenzela. Jakość grafiki i poziom edytorski postawiono na wysokim poziomie, sama opowieść staje się zaś bardziej dorosła i mroczna. Po kolejnych dziewięciu latach ma miejsce kolejne ciekawe podejście do tematu - Harper Collins wydaje Hobbita 3D, wyprzedzając co najmniej o dekadę współczesne trendy technologiczne. Oczywiście wersja AD 1999 realizuje efekt przestrzenny w oparciu o 10-stronicową kartonową wycinankę w formie rozkładanych, trójwymiarowych obrazków okraszonych elementarnym tekstem, ale ilustracje Johna Howe robią naprawdę piorunują-



Najnowsze planszówki i komiks

ce wrażenie. Howe jest również autorem kieszonkowej mapy słusznych rozmiarów, wydanej także w Polsce, dokumentującej precyzyjnie krasnoludzko-hobbicią wyprawę po złoto.

Kolejna planszowa edycja Hobbita ukazuje się w roku 2001, tym razem w opracowaniu graficznym Teda Nasmita. Warstwa wizualna prezentuje się imponująco: na środku kolorowej planszy rozsiada się całkiem okazała Samotna Góra z równie przyciągającym wzrok Smaugiem, karty z ilustracjami wydane są bardzo dobrze, a kolorowe (choć przedziwnie pachnące) klejnoty jak i dołączone plastikowe figurki hobbitów dodają całości odpowiedniej oprawy. Z rozgrywką jest już trochę gorzej: zdobywamy skarby (za wylą-

dowanie na odpowiednim polu po rzucie kośćmi) oraz punkty przygody (za wypełnienie wymagań zawartych na kartach, np. zapamiętanie wierszyka, rozwiązanie zagadki bądź posiadanie jednego z podarków Gandalfa - nie do końca bezinteresownych, bo w cenie jednego klejnotu). W rozwiązaniu trudniejszych zadań możemy posilkować się czynnikiem losowym, czyli załączonym spinnerem działającym na zasadzie papier-nożyce-kamień. Gra de facto rozgrywa się sama, dlatego nie ma w niej miejsca na emocje dla zaawansowanych graczy bądź skomplikowaną interakcję, czasem przypomina wręcz rozgrywkę kooperacyjną, choć ostatecznie zwycięża ten, kto pozabawi Smauga największej ilości błyskotek. Jako wstęp do bardziej zaawansowanych gier przygodowych sprawuje się dość dobrze, wymaga jednak stałej obecności dorosłego gracza – całość gry, łącznie ze sporą ilością tekstów na kartach, napisana jest po angielsku.

Ostatnie komputerowe podejście do wyprawy „tam i z powrotem” to wieloplatformowy Hobbit z roku 2003. Opracowany przez legendę elektronicznej rozrywki, firmę Sierra Entertainment, jest bardzo przyjemną wariacją na temat. Choć świat Śródziemia ukazany został w sposób uproszczony, duży nacisk położono na platformowy charakter rozrywki, a warstwa wizualna może kojarzyć się niektórym z japońskimi dokonania na polu mangi. Pająków i innych dziwadeł mamy w grze aż nadto, brakuje natomiast nieco krasnoludów, gdyż większość przygody hobbit przeżywa sam. Przypada jednak trzeba, że tytułowy bohater szybko zdobywa naszą sympatię, Jedyne Pierścienie działa jak należy, a kilka scen (motyle w Mrocznej Puszczy czy Beorn w Bitwie Pięciu Armii) zapadają w pamięć na długo.

NOWE



Plansza gotowa do rozgrywki



NIE ZNACZY GORSZE

Na deser pozostał najmłodszy członek wielkiej hobbiciej rodziny, wydany przez Egmont na licencji Fantasy Flight Games w 2011 roku Hobbit autorstwa Reiner Knizia. Gra prezentuje się wybornie - pudełko, plansza, żetony, karty i instrukcja zostały nie tylko pięknie zilustrowane przez Johna Howe, ale - co równie istotne - całościowo przetłumaczone na język polski. Można się czepiać trochę zbyt śliskich kart, odbiegających nieco fakturą od niedoścignionych niemieckich wzorców, miniaturowy Smaug być może nie emanuje wystarczającą grozą i majestatem (pachnąc zresztą równie zagadkowo co klejnoty z poprzedniej wersji), symbole stosowane do opisu trzech głównych charakterystyk postaci wydają się nieco mało intuicyjne (lisie główki zdają się pochodzić z zupełnie innej bajki) ale za to świetnie wydane kości, drewniane znaczniki, znakomite plansze i pomalowana przyzwoicie figurka Bilba z nawiązką rekompensują ewentualne niedogodności.

W rezultacie czas nad Hobbitem spędza się bardzo przyjemnie i mówię to z perspektywy niedowiarka, któremu potrzeba było kilku rozgrywek, aby ostatecznie przekonać się do tego tytułu. Choć gra przeznaczona jest głównie dla rodzin z dziećmi, początkujących planszomaniaków i miłośników hobbita w dowolnym wieku, a zaawansowani gracze nie znajdą tu zbyt wielu inspiracji, to nazwisko autora zobowiązuje i planszówka trzyma poziom. W rozgrywce uczestniczymy jako krasnoludzcy towarzysze hobbita, którzy pomagają mu w trudnej przeprawie z Pagórka do Samotnej Góry. Żeby

nie było zbyt łatwo z przeciwnej strony w kierunku drużyny przesuwa się Smaug i jeżeli smok dotrze do

Miasta na jeziorze przed hobbitem będzie to oznaczało klęskę całej drużyny - ten delikatny element kooperacyjny bardzo dobrze sprawdza się wśród dzieci. Negatywnej interakcji jest tutaj zresztą naprawdę niewiele, frustrację może co najwyżej budzić silnie losowy element licytacyjny wykorzystujący karty w sposób znany z ravenburgerowego Mini Hazardu, czy też rzuty kośćmi rodem z egmontowych Robali. Elementy mechaniki wywodzą się z typowych gier dla dzieci. Z kolei moi dorośli współgracze zwracali uwagę na podobieństwo tej edycji Hobbita do innej gry Reiner Knizia: Beowulf the Legend, choć poziom komplikacji i liczba kryteriów zwycięstwa są oczywiście nieporównywalne.

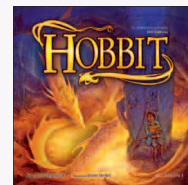
Generalnie w grze chodzi o zbieranie zasobów i rozwój cech postaci (inicjatywy, przebiegłości i siły) w fazie wędrówki po to, by w fazie przygód móc zmierzyć się z wyzwaniami i realizować je atrybutami kierowanej postaci wspomaganymi losowymi rzutami kośćmi. Nagrodą za poprawnie wypełnione zadania są klejnoty (tym razem bezwonne), które ostatecznie stanowią jedyne kryterium zwycięstwa. W wersji rozszerzonej mogą być również przyznawane za odpowiednio rozbudowane statystyki postaci, co przyjemnie komplikuje rozgrywkę. Głównym zasobem wykorzystywanym w grze są żetony prowiantu (przypominające jako żywo elfie suchary - lembasy) i fakt ten należy uzmysłowić wszystkim nowym graczom przed rozpoczęciem rozgrywki, inaczej w fazie przygód mogą się irtujaco nudzić. Wadium w wysokości dwóch sucharów jest niezbędne każdorazowo przy próbie zrealizowania wyzwania.

Barczo spodobał mi się pomysł zamieszczania fragmentów książki na każdej karcie przygody i wyzwania. Cytaty można odczytywać na głos przed wyłożeniem karty w trakcie gry, co istotnie wzbogaca klimat opowieści o podróży tam i z powrotem i pozwala wczuć się w rolę najmłodszym

uczestnikom, nie wspominając już o zachęcie do sięgnięcia po książkę. Pomimo zdecydowanie małoletniego docelowego odbiorcy dorośli nie powinni opierać się za prośbami do gry, szczególnie w wariacie rozszerzonym. Rozrywka proponowana przez Hobbita stanowi dobre wprowadzenie do koncepcji zarządzania kartami na ręce, elementarnej licytacji, budowania postaci rodem z RPG oraz poznania konsekwencji rozgrywki turowej.

CO NAS CZEKA W NOWYM ROKU

Czy rok 2012, będący w kalendarzu chińskim Rokiem Smoka, okaże się w efekcie Rokiem Hobbita? Przygotowania rozpoczęły się już w ubiegłym kwartale, nie tylko dzięki polskiej inicjatywie Egmontu, ale również za sprawą albumu z oryginalnymi amatorskimi ilustracjami Tolkiena oraz roczniczych jubileuszowych edycji książkowych. Prawdziwe atrakcje są jednak jeszcze przed nami: angielskie facsimile pierwszego wydania z roku 1937, zestawy klocków i gra komputerowa z popularnej serii tworzonej przez studio Traveller's Tales na licencji Lego oraz monumentalna kinowa ekranizacja Petera Jacksona planowana na koniec roku. Wiele wskazuje na to, że w Roku Smoka straszliwy Smaug ma szansę ponownie zostać przechrzonym przez Bilbo Bagginsa.



7,5/10

TYP GRY: rodzinna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5 (10+)
CZAS ROZGRYWKI: 30-45 min.
WYDAWCA: Egmont
AUTOR: Reiner Knizia
CENA: 120 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: dobra
(najlepsza dla 4 graczy)
PLUSY I MINUSY:

+ staranne i przemyślane wykonanie, łącznie z funkcjonalną wypraską, bogate wyposażenie, pomalowane figurki, plastikowe klejnoty, świetne kości, piękna szata graficzna komponentów, planszy, pudełka i instrukcji, dobrze uchwycony klimat książkowego oryginału z licznymi cytatami na kartach, zachęcający wstęp do gier przygodowych z elementami RPG, licytacji i rozgrywki turowej;
- zbyt śliskie karty, symbole na planszy i kartach mało intuicyjne powiązane z tematem, figurka Smauga wykonana gorzej od postaci hobbita, cena.



O RECENZENCIE: Miłośnik łamigłówek wielozadaniowych i mechanicznych

Bilbo i Smaug w detalach

grę udostępnia:



Maciej Kwiatek

DIXIT ODYSSEY

To nie tak jak myślisz

Dixit Odyssey jest trzecim pudełkiem tej serii wydanym w Polsce. Tym razem jest to samodzielna gra, którą oczywiście można, a nawet należy łączyć z dwoma poprzednimi pudełkami. Nowością w tej części są 2 tryby gry oraz możliwość rozegrania partii nawet w 12 osób.

GEŚ TO ROBI OCZAMI

Pudełko zawiera 84 nowe karty, 12 królików skaczących po nowym torze punktacji oraz tabliczki do głosowania. Wszystko jest wykonane oczywiście solidnie, nowy licznik punktów nareszcie jest funkcjonalny – prosty, liczby następują po kolei, a nie jak w podstawce, gdzie pomijanie niektórych wartości było nagminne przez ludzi mających mniejszą wprawę w tropieniu węży. Tor ten porządkuje też miejsce wykładania kart przypisując im numery, co eliminuje sporadyczne pomyłki z podstawki. Tabliczki do głosowania mają swoich wrogów i zwolenników – ja należę do tych ostatnich. Fakt, nie da się nic zaznaczyć jeżeli tabliczka leży na stole, ale za to trzymająca w ręku pozwala sprawnie wybrać jedną z 12 kart, co przy użyciu żetonów byłoby kłopotliwe (a i 4 razy więcej żetonów byłoby dużo łatwiej pogubić, zwłaszcza przy granii imprezowym).

W pudełku jest podpisane miejsce na karty z dwóch poprzednich części, co jest bardzo miłym gestem ze strony wydawcy.

FRANZ W IMIĘ TEGO ZABIŁ OLA

Podstawowa wersja gry nie zmienia się – narrator mówi skojarzenie, wszyscy wybierają kartę i próbują odgadnąć, którą położył narrator. W wersji na więcej niż 6 osób można głosować na 2 karty, aby zwiększyć swoje szanse lub na jedną, za co - przy trafieniu - otrzymujemy jeden punkt więcej.

Ta część wprowadza 2 nowe tryby: Dixit Party i Dixit Drużynowo. W pierwszym narrator mówi skojarzenie przed zobaczeniem swoich kart, potem głosuje się na kartę, która

najlepiej oddaje skojarzenie. Każdy dostaje tyle punktów, ile głosów otrzymał rysunek, na który głosował dany gracz (jeżeli był to tylko jeden głos wtedy nie ma za niego punktów). Dodatkowo narrator wybiera jedną kartę, która nie będzie punktowana.

Dixit Drużynowo – gracze dzielą się na pary, narrator mówi skojarzenie, a kartę wybiera druga osoba z pary. Pozostałe pary grają tak, że jedna osoba wybiera kartę, a w głosowaniu bierze udział druga.

TEORETYCZNIE CZYNI MISTRZA

Ilustracje w tej części są – moim zdaniem – gorsze niż w podstawce. Są mniej wieloznaczne, nawet w tych lepszych powiązania skojarzeniowe między nimi są słabsze (przez mniejszą liczbę detali trudniej dołożyć sensowną kartę do skojarzenia narratora – cały czas porównuję do pierwszego Dixita). Dodatkowo są wśród nich serie – z królikiem, z zakańczonym facetem. Z jednej strony sprawia to, że trzeba unikać pewnych zbyt oczywistych skojarzeń, do których będzie pasować cała seria kart, z drugiej wygląda to na recykling motywów. Granie samym Dixit Odyssey nie sprawdza się najlepiej, dużo sprawniej to idzie przy wymieszaniu kart z większej liczby części.

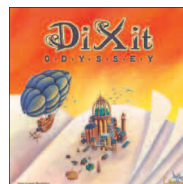
Zasady podstawowe oczywiście spisują się dobrze, kłopot zaczyna się natomiast w nowych trybach. Oba polegają na tym, że skojarzenie autora wcale autorowi nie musi się łączyć z jego kartą – bo przecież jej nie widział, kiedy wymyślał co powiedzieć. Teoretycznie, jest to niewielka zmiana, bo przecież do tej pory wszyscy pozostali gracze wybierali kartę do gotowego już skojarzenia. W praktyce jednak, fakt braku jakiegokolwiek ciągu skojarzeń wywodzących się z karty sprawia, że zgadywanie jest loterią. Pierwszym i każdym następnym wrażeniem z trybu Dixit Party jest: „ale tu o nic nie chodzi”. Nie ma czego odgadywać, rozgrywanie ciągu skojarzeń też tu w zasadzie nie występuje. Musimy jedynie wymyślić co spodoba się naszym współgraczom i czego nie odrzucił narrator. Bardzo szybko okazuje się, że ta pierwsza kwestia jest w zasadzie nieistot-

na – do zwycięstwa wystarczy unikać karty wykluczonej przez narratora.

Tryb parami działa na podobnej zasadzie – nie da się prześledzić ciągu skojarzeń narratora (bo tu już zupełnie go nie ma), a reszta graczy albo dokłada kartę, albo dostaje od partnera z drużyny informację, na którą kartę nie głosować (bo to partner ją dokłada). Po kilku kartach graczom się odechciewa.

SŁOWO NA KONIEC

Dixit Odyssey usiłował wprowadzić jakąś wartość dodaną, a nie same dodatkowe karty. Oprócz umożliwienia gry na 7-12 osób są to jednak nowinki nieudane – o Dixit Odyssey należy myśleć w kategoriach rozszerzenia – dostaniemy więcej kart i możliwość gry na więcej osób, ale bez podstawki jakoś zabawy będzie ograniczana przez mniejszą wieloznaczność ilustracji (a dodatkowych trybów już w ogóle nie polecam).



6/10

TYP GRY: Imprezowa
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-12 (8+)
 CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
 WYDAWCA: hobbyity.pl
 AUTOR: Jean-Louis Roubira
 CENA: 109 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 3-4 – słabo,
 5-12 – dobrze
 PLUSY I MINUSY:
 + nowe karty, tabliczki do głosowania, nowy tor punktacji;
 - niewielka wieloznaczność rysunków, nowe tryby nie trybią.



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



Sebastian Szczepaniak

ZAKAZANA WYSPA

Klimatyczna przygoda dla całej rodziny

Choć w przypadku innych gier zadowolam się co najwyżej krótkim streszczeniem fabuły, przed rozgrywką w Zakazaną Wyspę zawsze dokładnie opowiadam całą historię. Dlaczego tym wypadku robię wyjątek?



ADVENTURE... IF YOU DARE

Ta gra po prostu na to zasługuje. Mimo, że stopień komplikacji fabuły oscyluje na poziomie bajki dla przedszkolaka, współtworzy ona klimat gry. A klimat to słowo klucz dla Zakazanej Wyspy. Czujemy go już od pierwszego zetknięcia się z tym tytułem. Zamiast w pudełku, całość zamknięta jest w ładnej, metalowej puszcze, która wyjątkowo dobrze prezentuje się na półce. W oryginale zdobi ją klimatyczne hasło (zamieściłem je jako śródtytuł), którego tłumacz niestety nie potrafił dobrze oddać w polskim wydaniu. Każdy, kto odważy się przeżyć przygodę na Zakazanej Wyspie, po otworzeniu puszkę znajdzie cztery cieszące oko figurki. To artefakty reprezentujące żywioły ognia, wody, ziemi i powietrza, do których przedstawicielki płci pięknej czują wyjątkową słabość. Oprócz figurek w pudełku są jeszcze m.in. karty artefaktów oraz kafelki, z których tworzymy tytułową Zakazaną Wyspę. Choć jako facet czuję pewien dyskomfort używając tego słowa, muszę przyznać, że lokacje są śliczne – kolorowe, dopieszczone w najmniejszym szczególe, a oprawa Zakazanej Wyspy jest zaje... fajna.

JAK SOBIE UŁOŻYSZ, TAK ZAGRASZ

Naszym celem jest zdobycie wszystkich artefaktów oraz... przeżycie. Zakazana Wyspa jest bowiem pułapką i systematyczne tonie – po ruchu każdego gracza dobieramy określoną liczbę kart i podtapiamy, przewracając kafel na drugą stronę, wylosowane lokacje. Po wyciągnięciu jednej z trzech kart wznoszącego poziomu wody, użyte dotychczas karty trzeba przetasować i położyć na górze stosu lokacji. Podtopione miejsca, które ponownie wylosujemy, są usuwane z gry. Wyspa składa się z 24 kaffi, a każdy artefakt można zdobyć w dwóch miejscach. Jeśli dopuścimy do zatonięcia obu lokacji przed pozyskaniem tego artefaktu, przegrywamy. Jeśli któryś z uczestników wyprawy utopi się

wraz z kaffem, przegrywamy. Jeśli zatonię łądowisko, skąd musimy uciec po zgromadzeniu wszystkich artefaktów, przegrywamy. Jeśli systematycznie podnoszący się poziom wody osiągnie stan krytyczny, przegrywamy. Przegrywamy wszyscy, bo Zakazana Wyspa jest grą kooperacyjną i albo wszyscy odnoszą zwycięstwo, albo wszyscy przegrywają. Twórca recenzowanego tytułu to Matt Leacock, autor innej doskonałej gry kooperacyjnej – Pandemic. W ogóle Zakazana Wyspa to taki Pandemic w wersji light (korzysta z tej samej mechaniki), ale po liftingu. Tylko o ile Pandemic to brzydka i diabelnie dobra, emocjonująca gra, tak Zakazana Wyspa jest prześliczną (i znów ten dyskomfort), bardzo klimatyczną, ale wyraźnie słabszą grą.

To, co miało być wielkim atutem Zakazanej Wyspy, jest jednocześnie jej największą bolączką. Mowa o planszy tworzonej z ułożonych losowo kaffi. Rzeczywiście każda gra jest dzięki temu inna, ale w dużej mierze zwycięstwo zależy od ułożenia kaffi. Jeśli będziemy mieli lokacje z artefaktami w pobliżu łądowiska, a w trakcie rozgrywki dobrze podejść nam karty artefaktów, wygramy nawet na czwartym, najtrudniejszym poziomie (na początku decydujemy jak bardzo podtopiona jest wyspa w momencie rozpoczęcia rozgrywki). Ale jeśli kluczowe lokacje będą daleko od siebie, a karty nie dopiszą, przegramy nawet na łatwiejszym poziomie. Taką to już grą.

NIE DLA KAŻDEGO

Zakazana Wyspa to idealny tytuł rodzinny. Dobrze sprawdza się także jako filler lub sposób na fajne spędzenie czasu z okazjonalnymi graczami. I choć mógłbym wymienić kilka poważniejszych wad z punktu widzenia bardziej zaawansowanego gracza, nie zrobię tego. W klasie gier rodzinnych Zakazana Wyspa trzeba ocenić wysoko – jest śliczna, ma banalne do wytłumaczenia reguły, fajny klimat, a rozgrywki bywają naprawdę emocjonujące. Gra szybko się rozkręca i zmusza do podejmowania trudnych decyzji – w swoim ruchu mamy standardowo tylko trzy akcje

i często już w drugiej kolejce przekonujemy się, że to za mało, by uratować wyspę. I to mimo tak fajnych zdolności specjalnych postaci, jak np. możliwość przelecenia pilotem w dowolny zakątek wyspy czy opcja uratowania inżynierem dwóch kaffi w jednej akcji. A z ruchu na ruch wody przybiera i robi się coraz trudniej... Mimo to Zakazana Wyspa raczej nie przypadnie do gustu bardziej zaawansowanym graczom. Ci powinni sięgnąć jednak po Pandemica. O charakterze recenzowanego tytułu wiele mówi też fakt, że był on nominowany do ostatniej Spiel des Jahres 2011, której to nagrody raczej nie zgarniają zbyt skomplikowane i złożone gry.

ELEKTRONICZNA DOSKONAŁOŚĆ

Wszyscy posiadacze iPadów mogą sprawdzić, czy warto sięgnąć po Zakazaną Wyspę, ściągając za 4 euro jej elektroniczną wersję z App Store. To niewiele za jedną z najlepszych e-gier, jakie dotychczas powstały. Ale dlaczego dałem jej 9/10, przeczytacie dopiero w następnym numerze.



8/10

TYP GRY: Kooperacyjna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (10+)
CZAS ROZGRYWKI: 20-30 min.
WYDAWCA: Rebel.pl
AUTOR: Matt Leacock
CENA: 89,95 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2-4 dobrze
PLUSY I MINUSY:
+ śliczna, klimatyczna, emocjonująca;
- duża losowość.



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

Sebastian Szczepaniak

DOMINION: RÓG OBFITOŚCI

Udowadnia, że dodatek dodatkowi nierówny

Piąty dodatek do Dominiona ukazał się w Polsce niedługo po swojej światowej premierze. Niestety to dopiero drugi, po Dominion - Intryga, dodatek wydany w naszym języku. I w tym cały problem.

Róg Obfitości jest tzw. małym dodatkiem (wymaga wersji podstawowej), zawierającym tylko 13 kart królestwa oraz 5 unikalnych kart nagród. W Intrydze tych kart jest 25. Ale nie o same liczby chodzi. Intryga wnosí spore urozmaicenie do rozgrywki, a Róg Obfitości powiewem świeżości dla mechaniki Dominiona z pewnością nie jest. I jeśli nie macie jeszcze żadnego dodatku do Dominiona, to lepiej dołożyć kilkadziesiąt złotych i zainwestować w ten większy. Co, jeśli ktoś ma już Intrygę i wciąż chce kupić kolejny dodatek? Wtedy najlepiej sięgnąć do tych dużych, dostępnych na razie tylko po angielsku – chronologicznie drugiego Seaside lub czwartego – Prosperity. Te także wnoszą o wiele więcej do rozgrywki niż Róg Obfitości. Ale nie każdy będzie chciał mieszać polską wersję z angielską.

PRZYPOMINA PIERWSZE GRY W PODSTAWKĘ

Jak opisuje drugi dodatek do Dominiona firma Bard: „pojawiają się karty nagradzające za dużą różnorodność w talii, na ręce, czy w grze, jak również takie, które pozwalają ów stan osiągnąć”. Po użyciu Menażerii dociągamy 3 karty, jeśli każda z posiadanych na ręku kart ma inny tytuł. Z kolei Polowanie umożliwia odkrywanie kart z talii tak

długo, aż natrafimy na taką, której jeszcze nie mamy na ręku. Natomiast tytułowy Róg Obfitości zwiększa nasze możliwości w fazie zakupu. No i oczywiście Odpust, wart na końcu gry 2 punkty zwycięstwa za każde 5 kart o innych tytułach. Odpust kosztuje 6 monet i jak się postaramy, może dać aż 6 punktów za 15 różnych kart, tyle samo, co kosztująca 8 monet Prowincja. Czy warto rozpychać sobie talię tyloma, w części niewykorzystywanymi później kartami? Jak słusznie zauważył ktoś w Internecie, Róg Obfitości pozwala znów poczuć się, jak podczas pierwszych rozgrywek w podstawkę Dominiona, gdy po kolei kupowało się wszystkie karty, by je przetestować. Oczywiście z kolejnymi partiami liczba nabywanych kart systematycznie malała, a bardziej doświadczeni gracze potrafili przez całą partię posłużyć się np. tylko 3 z 10 kart królestwa. Róg Obfitości stanowi przeciwwagę dla takich praktyk i pozwala wygrać stosując diametralnie inną taktykę. I to jest chyba w tym drugim/piątym dodatku najfajniejsze.

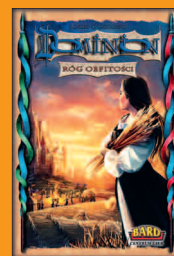
LOSOWANIE NAGRÓD

Fajne są też nagrody, które można dostać używając kolejnej nowej karty z dodatku – Turnieju Rycerskiego. Jeśli po jej zagranie rzuci się z ręki Prowincję, można wziąć jedną z pięciu nagród (UWAGA: polskie tłumaczenie na karcie jest błędne – porównajcie je z instrukcją). Karty nagród są dość mocne – Wierny Rumak pozwala np. wybrać 2 z 4 opcji (muszą być różne): plus 2 karty, plus 2 akcje, plus 2 do zakupu, dodanie 4 srebrników. Z Turniejem Rycerskim mam jednak ten problem, że podnosi stopień losowości gry. I tak np. w pierwszej partii jakoś zawsze Turniej Rycerski rozmijał się z moimi kartami Prowincji, a pierwszą nagrodę dostałem

dopiero 2 tury przed końcem gry, gdy już w niczym mi nie pomogła. Z kolei w innej partii szczęście mi dopisało i praktycznie na samym początku kupiłem Prowincję, a turę później, dzięki niej, zdobyłem Wiernego Rumaka. Karta nagrody pozwoliła mi szybko wykupić większość pozostałych Prowincji i wygrać partię znaczną różnicą punktów.

WARTY O POŁOWĘ MNIEJ

Ogólnie drugi/piąty dodatek do Dominiona budzi we mnie mieszane uczucia. Po pierwszych dwóch partiach uznałem, że jest słaby, po dwóch kolejnych, że jednak jest ok. Dla wielkich fanów Dominiona to pozycja raczej obowiązkowa. Ja do takowych nie należę. Lubię czasem zagrać w grę Donalda Vaccarino, ale Rogu Obfitości na pewno bym nie kupił. Przynajmniej nie za tę cenę.



6,5/10

TYP GRY: karciana
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4
CZAS ROZGRYWKI: 30 min.
WYDAWCA: Bard
AUTOR: Donald X. Vaccarino
CENA: 79,90 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: 2-4 dobrze
PLUSY I MINUSY:
+ pozwala stosować nowe taktyki;
- gorszy od Intrygi, wysoka cena.





Touko Tahkokallio, autor gry



Agnieszka Weidemann

KSIĘSTWO

Od chłopca do mecenasa sztuki

Fin Touko Tahkokallio kojarzy się zaawansowanym graczom z dwoma dobrymi pozycjami: **Eclipse** i **Walnut Grove**. Jako projektant ma na koncie również mniej znaczące tytuły, 2 przeznaczone na rynek fiński (**Politix**, **Aether**) i 2 na rynek międzynarodowy (**Arvuutin**, **Principato**).

Ten ostatni pojawił się w polskiej wersji językowej pod nazwą **Księstwo**. Jest to lekka gra strategiczna, najbardziej pasująca do kategorii ciekawszych gier rodzinnych, o umiarkowanym czasie gry i bardzo atrakcyjnym wyglądzie.

Gracze wcielają się w rolę książąt włoskich z epoki renesansu. Do tej tematyki sięgało już wielu autorów gier. Mając we władaniu księstwo, trzeba zadbać o jego utrzymanie i rozwój. Rozbudowuje się więc obszary rolnicze, w postaci pól i folwarków oraz dba o obszar miejski w postaci: rezydencji, banków, kościoła i pałacu gromadzącego dzieła sztuki. Ważna jest też część militarna księstwa. Cała trudność polega na tym, by zbalansować inwestowanie we wspomniane obszary, a do tego zmieścić się w określonym czasie.

Początki są skromne – po jednym polu, folwarku, rezydencji i banku, do tego po jednej kostce: żywności, pieniędzy i wpływów. W perspektywie walka o prestiż oraz realizacja 2 dodatkowych i niejawnych dla innych graczy celów gry. W grze za wszystko trzeba płacić. Na szczęście jest określony cennik: za banki i rezydencje płaci się kostkami żywności, za pola i folwarki – kostkami pieniędzy, za budowę katapult i rzeźby opłata jest mieszana, za cenne dzieła sztuki, tj. książki i obrazy, odpowiednio kostkami żywności i pieniędzy. Za darmo rekrutuje

się kondotierów i milicję, jednak ich utrzymanie na murach jest dość drogie – płaci się kostkami pieniędzy i żywności, a opłata nie jest jednorazowa. System zdobywania funduszy opiera się na poborze podatków na 3 sposoby, zbiorze plonów z pól lub zbiórce pieniędzy z rezydencji.

Przeprowadzanie akcji związanych z rozwojem księstwa w dowolnej dziedzinie odbywa się tylko wtedy, gdy gracz posiada odpo-

wiednią kartę akcji i ewentualnie potrzebne fundusze. W swojej turze można wykonać maksymalnie 2 działania z 3 możliwych: pobrać kostkę wpływów (przy opłatach zastępuje dowolną kostkę), wykonać akcję z karty, wymienić kartę. Jest też możliwość dwukrotnego wykonania danej akcji. W grze funkcjonuje ciekawy mechanizm doboru kart akcji przez gracza. Z talii kart przeznaczonych na dany rok odsłaniane jest od 5 do 7 kart w zależności od liczby graczy. Gracz sam decyduje, którą kartę/karty z 2 posiadanych wymieni w sposób obligatoryjny (wymuszona wymiana przez symbol na karcie, po wykonaniu akcji), a którą w sposób dowolny, na odsłoniętą kartę z puli. Po wymianie i zakończeniu tury gracza, najbardziej zewnętrzna karta z odsłoniętych w puli zostaje odrzucona, karty są przesuwane i uzupełniane kolejną z zakrytego stosu. Wybór jest więc spory.

Gra toczy się przez 3 rundy, czyli 3 lata. Mechanizm jest cały czas taki sam i na pierwszy rzut oka wygląda to dość monotennie. Już po pierwszej rozgrywce widać jednak różnice pomiędzy poszczególnymi okresami. Tak więc w pierwszym roku gracze mają do dyspozycji najwięcej kart akcji. Jest to rok budowy. Rok, w którym nacisk kładzie się na zdobywanie kostek żywności i pieniędzy. Wśród kart akcji największym zainteresowaniem cieszą się karty poboru podatków (zresztą jak w całej grze) – za darmo zdoby-



wa się kostki. Problemem jednak jest ich magazynowanie, potrzebne są więc żetony foliarków i banków.

Trzeba ich mieć co najmniej 3, chcąc bezpiecznie dotrzeć do końca gry. Drugi rok jest okresem przejściowym. Jeszcze można budować (ilość kart budowy spada o połowę), ale można też

nabywać bardzo cenne dzieła sztuki, punktowane na samym końcu gry. Są ich trzy rodzaje, z których każdy ma różne wartości: rzeźba (3-6 pkt.), księga (4-7 pkt.), obraz (5-8 pkt.). Gracze rywalizują więc o cenne karty akcji zakupu dzieł – kto pierwszy, ten lepszy, a na początek wybierane są te najcenniejsze. Trzeci rok jest rokiem sztuki, nie można więc już nic budować. To rok podatków, żniw, targów i kupowania dzieł. Tu przede wszystkim realizuje się drugą kartę tajnego celu gry – wszystkie dotyczą specyficznej konfiguracji zdobywanych dzieł (np. rzeźby i obrazy) odpowiednio punktowanych na końcu gry.

Jest też jedna wspólna cecha łącząca wszystkie 3 lata rządów – rozwój wojska. Każdy rok kończy się przeglądem wojsk, czyli tzw. punktacją wojskową. Na koniec danej rundy podlicza się punkty dodatnie za wszystkie katapulty oraz nakarmionych bądź opłaconych kondotierów i milicjantów (w innym przypadku otrzymuje się za nich punkty ujemne). Gracze otrzymują zgodnie z tabelą w instrukcji punkty zwycięstwa. Przy-

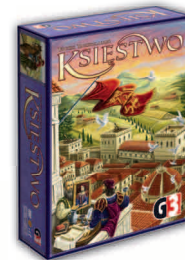
kładowo w grze 2-osobowej gracz z większą siłą militarną otrzymuje aż 5 punktów, drugi 0. W rundzie 2 i 3 pojawia się losowo dodatkowa karta rundy wojskowej – napięcie wśród graczy bardzo rośnie, ponieważ po każdej rundzie wojskowej trzeba ponownie nakarmić/opłacić żołdaków. Cena za katapultę w 3 roku spada o połowę. Najbardziej opłaca się więc inwestycja w katapulty. Tu pojawia się problem – na dany rok przypada 1-2 kart katapult. Umiejętne manipulowanie może doprowadzić do monopolu, kiedy jeden gracz będzie przetrzymywał tę kartę u siebie i ciągle budował katapulty, nie dając innym możliwości tańszej obrony.

Gdy dobiega do końca ostatni rok, czas na ostateczne rozliczenie. Okazuje się, że najważniejsze są dzieła sztuki i sumaryczna ilość wojskowych punktów zwycięstwa. Realizacja zadań z zakrytych kart ma pomniejszą wagę, szczególnie z tych, które nie dotyczą dzieł sztuki. Czasem jednak te niewielkie punkty potrafiły wyłonić zwycięzcę. We wszystkich rozgrywkach, w jakich uczestniczyłam najbardziej istotne były właśnie zadania specjalne z kart oznaczonych symbolem 2: dość sporo punktów można uzyskać na zebraniu odpowiedniej ilości wskazanych dzieł sztuki. Przykładowo za 3 zestawy rzeźba/księga/obraz można dostać aż 15 punktów. Bardzo opłacalne, ale również bardzo kosztowne i nigdy nie udało mi się zakupić wszystkiego. Szkoda, że wszystkich kart zadań jest tylko 8 (po 2 na gracza), tylko pod tym względem gra jest bardzo powtarzalna, choć droga do realizacji bywa różna.

Mechanicznie gra bardzo dobrze funkcjonuje, nie ma zgrzytów, przestojów, przejście między rundami jest bardzo gładkie. Mono-



tonia jest tylko pozorna, bo każdy rok niesie coś innego. Najbardziej sprawna gra jest dla 2 osób, im więcej graczy, tym dłuższa rozgrywka. Jednak najlepiej grało mi się w 2-3 osoby. Emocji jest sporo przez punktację wojskową i walkę o dzieła sztuki, szczególnie przy 3 i 4 graczach. Jednak co do samej interakcji między graczami, to jest jej mało. Ogranicza się do podbierania cennych kart z puli, umiejętnego manipulowania dobrymi kartami, nawet wstawiając je na koniec rządu w puli, by szybko zostały odrzucone. W grze nie podoba mi się sposób punktacji za wykonane zadania specjalne z obu zestawów zadań – jest nieadekwatny do poniesionych kosztów. Koncentrowanie się na zdobywaniu przewagi militarnej też się nie sprawdza w ostatecznym rozrachunku. Okazuje się, że bycie mecenasem sztuki jest czasem bardziej opłacalne.



7/10

TYP GRY: strategiczna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (10+)
 CZAS ROZGRYWKI: 45-90 min.
 WYDAWCA: G3
 AUTOR: Touko Tahkokallio
 CENA: ok. 80 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: dobra
 PLUSY I MINUSY:
 + ciekawy mechanizm taśmowej wymiany kart, instrukcja;
 - możliwy monopol na wartościowe karty, mało kart akcji, dłuży się przy 4 graczach.



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



Wojciech Sieroń

REKINY BIZNESU

Ostra jazda bez trzymanki

Friedemann Friese jest autorem wszechstronnym, który stworzył wiele gier o różnorodnej mechanice. W Rekinach biznesu kluczową rolę pełni licytacja. To generuje ciekawe napięcie, gdy ktoś o mocnych nerwach potrafi podpuścić przeciwników, by licytowali wysoko karty, które nie są tego warte.



grę udostępnia:



odbiór rozgrywki w różnych składach. Pojedynki mogą zostać łatwo wypaczone, gdy do gry trafi specyficzny zestaw kart. Zdecydowanie najlepiej widać balans w pełnym składzie czterech osób, ale i tutaj możliwe są specyficzne ciągi kart wypaczające typową rozgrywkę.

BÓJ SIĘ TERAZ, TY KREONIE

Gra spodobała się od pierwszego rozdania. Partie są szybkie, choć wraz z nabieraniem doświadczenia nieco się wydłużają. Ciągła obserwacja przeciwników, ich kart akcji oraz zliczanie punktów zwycięstwa to podstawa, by móc walczyć o końcowy tryumf. Świetnie sprawdza się mechanizm licytacji, gdy gracze zachwalają te karty, które są im niepotrzebne, by później łatwiej zdobyć takie, które zbliżają ich do zwycięstwa. Karty akcji pozwalające zaszkodzić oponentom zwykle kilka razy w czasie partii wywracają wszystko do góry nogami. Ponieważ karty są widoczne, a większość zagrywana jest od razu po zakupie, należy ważyć każdą decyzję. Czasem te najlichsze będą obroną przeciw atakom (zwykle cel ataku wybiera obrońca). Taktykę rozgrywki określa losowy układ kart. Bywa, że decyduje brutalna siła pieniądza, innym razem zręczne zdobywanie kart punktowych – zawsze jednak lider musi pamiętać o sile zmasowanego ataku przeciwników. Osoby o delikatnej naturze będą się źle czuć w takiej rozgrywce – łatwo tu zapomnieć, że to tylko gra... Jeśli jednak potraktować Rekiny biznesu jako specyficzną wolnoamerykanę z niemieckim humorem, to zabawa będzie przednia.

Nie każdy lubi gry z licytacją, ale tutaj dobrze oddaje ona klimat bezpardonowej walki w świecie biznesu.

NIEMIECKI HUMOR

Karty – każda inna! – są czterech podstawowych typów. Jedne dają punkty zwycięstwa i zwykle nic ponadto. Inne – fabryki, pozwalają nam zarabiać, a czasem dodają nieco punktów. Karty akcji – stanowiące oś interakcji – generują nadzwyczajne korzyści dla nas albo pozwalają pognać konkurentów. Wreszcie karty specjalne, które oferują różnorodne pożytki w połączeniu z innymi kartami. Tak wiele kart może początkowo zniechęcać, ale na stole pojawiają się one stopniowo i zawsze można spokojnie wyjaśnić jakie jest ich działanie. Większość ma bardzo czytelne ikony, co znacznie ułatwia orientację w ich możliwościach.

Warto podkreślić, że ilustracje na kartach są karykaturalne, co przy odrobinie

woli ze strony grających znacznie poprawia humor. Jednak często emocje biorą górę i trudno się skupić na grafikach. Stąd wpływ stylu rysunków i związanych z nimi żartów nie decyduje o odbiorze gry.

SKARBY I SZAJŚ

W typowym dla gry karcianej pudełku znajdziemy 60 kart, zestaw banknotów i znacznik pierwszego gracza. Jakość banknotów nie jest najwyższa, ale spełniają one swoją rolę. Karty są bardzo różnorodne. Mnóstwo kart jest przeciętnych, po prostu wartych swojej ceny. Jest też trochę kart, które rzadziej znajdują nabywców – są zbyt słabe albo za drogie. Mechanizm licytacji usuwa je z rozgrywki. Jednak kilka kart to arcywzmaczające artefakty – kto je zdobędzie uzyska sporą przewagę. Czy zatem gra jest pozbawiona równowagi? Dzięki kartom akcji oraz wspólnemu działaniu oponentów nikt nie może czuć się bezpieczny i pewny wygranej. To element, który może być bardzo irytujący dla osób lubiących tworzyć swoje małe maszyny do punktowania. W tej grze interakcja, i to w bardziej złośliwej odmianie, jest przemożna. Gdy w którejś rundzie pojawi się karta dająca większe możliwości, konkurenci mogą się jednocześnie przeciw liderowi. Jest to tym łatwiejsze, że można blefować – stan kasy ujawniamy dopiero przy wpłacie należności. Grę przeciwko liderowi wymuszają zasady – zdobycie 40 punktów natychmiast kończy grę. Te mocno zróżnicowane karty wpływają na

7,5/10

TYP GRY: karcianka licytacyjna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (12+)
CZAS ROZGRYWKI: 45 min.
WYDAWCA: G3
AUTOR: Friedemann Friese
CENA: 30-40 zł
EDYCJA: polska
SKALOWALNOŚĆ: im więcej, tym lepiej
PLUSY I MINUSY:

+ licytacja, bardzo silna interakcja, kompaktowość gry, niemiecki humor
- zróżnicowanie kart, które może zburzyć balans gry, konieczność atakowania lidera, niemiecki humor?



O RECENZENCIE:

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



Rekiny biznesu to gra karciana, która w pierwszym zamyśle miała być grą kolekcjonerską. Obecnie jest samodzielną grą z planowanym dodatkiem podwajającym liczbę kart.



Ignacy Trzewiczek

TAŃCZĄCE JAJECZKA

Diament, choć ze skazą

Pierwszy raz o tej grze dowiedziałem się lata temu, gdzieś w roku 2005 czy 2006, kiedy podczas wyprawy do Essen mój znajomy zachwalał niezwykłą grę o jajkach. Ze świetna, że jajka, że biega się wokół stołu i że w ogóle muszę spróbować. Gra była pieruńsko droga, dobre 20 euro, więc postanowiłem jednak nie próbować.

Niemniej, temat jajek wciąż się gdzieś pojawiał, że gra sprzedawana w prawdziwej wytłoczce na jajka, że autor to gwiazda w świecie gier planszowych, twórca samych przebojów, że jajka są gumowe, a jedno wręcz drewniane.

Rok później poddałem się. Z bólem serca wyciągnąłem z portfela 20 euro, kupiłem dziesięć gumowych jajek, w tym jedno wręcz drewniane i przywoziłem grę do Polski. Szybko okazało się (na kolejnych edycjach Pionka), że gra faktycznie jest świetna, że są jajka i że biega się wokół stołu. To były bardzo dobrze wydane pieniądze.

JAJKA W WYPRASCE

W rzeczy samej, otrzymujemy grę, która sprzedawana jest w wytłoczce na jajka. W środku faktycznie znajdują się gumowe jajka (jedno drewniane), dwie duże kostki i instrukcja. I tak jak głośiły plotki, zabawa jest wymienita i szalona. W swojej turze gracz rzuca kostką, by określić co się w tej turze wydarzy. A to wypadnie na nim rysunek piejącego koguta i kto pierwszy przy stole zapieje, dostanie jajko. A to wypadnie nam stół i kto pierwszy obiegnie dookoła stołu i zajmie swoje miejsce, dostanie jajko. A to rysunek kostki mówiący, iż kto pierwszy złapie kostkę, dostanie jajko. A to wreszcie rysunek jajka, oznaczający, że trzeba wziąć jajko z pudełka, walnąć nim o stół, a jak ono

się odbije w jakimś nieprzewidywanym kierunku to trzeba je złapać. Proste i szalone, jak wspominałem.

Gdy wiemy kto otrzymuje w tej turze jajko - bo spełnił zadanie - rzucamy drugą kostką, która mówi, w jaki sposób gracz ma to jajko trzymać. W tej grze nie wystarczy zdobyć punktu. Ten punkt trzeba jeszcze zdołać utrzymać! Gracz nie będzie go trzymał przed sobą na stole, ani nawet nie będzie go trzymał w ręce. To by było zbyt proste. Jajka - czyli punkty zwycięstwa - trzyma się w tej grze pod pachą, w łokciu, między kolanami, pod brodą... Szaleństwo do kwadratu! Spróbuj teraz, trzymając jedno jajko między kolanami, a drugie pod brodą ganiać za trzecim, którym właśnie walnąłeś w stół i spadło obok lodówki...

Wspominałem już, że to jedno drewniane jajko strasznie się wyslizguje i spomiedzy kolan, i spod brody, i spod łokcia? Otóż bardzo się wyslizguje.

PARTY GAME, LECZ ZE SKAZĄ!

Tańczące jajeczka to świetna gra na imprezę, wywołuje prawdziwe, nieustanne salwy śmiechu, nadaje się i dla dzieci, jak i dla dorosłych, którzy mają poczucie humoru, doskonale sprawdzi się na urodzinach dziecka, jak i na „osiemnastce” kolegi. Ma wszystko to, co powinna mieć dobra gra na wesołą imprezę, proste reguły i dużą dawkę szaleństwa.

Roberto Fraga to znany w środowisku autorów gier wariat. Najprawdziwszy szaleniec. Jeśli na pudełku z grą widnieje jego nazwisko wiadomo, że należy się spodziewać czegoś absolutnie niespodziewanego. Jest autorem obłędnej gry Squad 7, w której strzela się pistoletami na gumowe strzałki do figurek dinozaurów, jest autorem Tańczących jajeczek, w których rzuca się gumowymi jajkami o pokoju, jest autorem gry Trötöfant, w której gracz za pomocą urodzinowych rozwijanych papierowych trąbek - udając słonie - ściąga ją ze stojącego na środku stołu drzewa tekturowe konary.

Najprawdziwszy, szczerzy wariat. Polecam każdą jego grę!

Ma niestety także dość poważną wadę. Wadę, która sprawiła, że ostatecznie Tańczące jajeczka utknęły na półce w moim domu i nie lądują już na stole. Niestety, wraz z emocjami, rośnie też poziom zniszczeń w domu. Fruwające gumowe jajka, odbijające się od blatu, wypadające spod brody, dzieciaki biegnące wokół stołu, to wszystko generuje olbrzymią dawkę chaosu, prowadzi do potrzaskanych szklanek, przewróconych napojów i ogólnie rozumianej demolki. To poważna wada, gra niesie wiele radości, potrafi też jednak przynieść sporo zniszczeń. Dziś Tańczące jajeczka są u nas grą plenerową, dzieci mogą grać w nią tylko latem, na dworze, gdzie nie ma obawy, że odbite od stołu gumowe jajko narobi szkód.

Polecam Tańczące jajeczka, to jedna z najzabawniejszych i szalonych gier, jakie mam w swojej kolekcji, ale obiektywnie muszę czytelników poinformować - nim rozpocznie się zabawa, warto przygotować pomieszczenie, schować szklanki, zasłonić telewizor, schować komputer. Może się bowiem okazać, że wymienita zabawa przerodzi się w poważną katastrofę...



8/10

TYP GRY: dla dzieci
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-4 (5+)
 CZAS ROZGRYWKI: min. 60 min.
 WYDAWCA: Haba
 AUTOR: Roberto Fraga
 CENA: ok. 60 zł
 EDYCJA: polska
 PLUSY I MINUSY:
 + niesamowicie oryginalna
 - niebezpieczna dla otoczenia



O RECENZENCIE: Założyciel Wydawnictwa Portal, autor licznych gier planszowych (np. Zombiaki, Stronghold, 51. Stan, Pret a Porter), redaktor i współpracownik Świata Gier Planszowych od początku pisma.

Andrzej Świech

MONDO

Jak to jest z dobrymi grami

grę udostępnia:

**Mam przepis na dobrą grę rodzinną. Potrzebne są: proste zasady, elegancka mechanika i brak przerostu formy nad treścią.**

Tym samym rozgrywka wymaga zaangażowania i kombinowania, nie trzeba ciężarówki do przewiezienia i 5 godzin na rozłożenie.

Z dwóch wyżej wymienionych powodów nie lubię Galaxy Truckera. Zasady niby proste, ale jak przychodzi co do czego, okazuje się, że jest tam tyle kruczków i szczegółików, że opanowanie tego zajmuje kilka partii. Mechanika niby ciekawa, a jednak mocno losowa. Może na moją ocenę ma wpływ fakt, że pierwszą partię grałem z doświadczonymi graczami. Ci zaś od początku wiedzieli jak dokładać, które żetony gdzie pasują i jak unikać konfliktów. Wobec ich statków mój był totalnie niedopracowany. Jakież było moje zdziwienie, gdy skończyłem na drugiej pozycji. Zaznaczam, iż jest to moje osobiste zdanie i proszę apostołów Chvátilla o nieprzekonywanie mnie, że nie mam racji. Mam zbójce prawo.

Nie dziwi więc, że miałem bardzo mieszane uczucia wobec Mondo, wiedząc, że rozgrywka przypomina Galaxy Truckera w pierwszej fazie. Michael Schacht to jednak porządna marka w świecie planszówek, a przy okazji jest autorem jednej z moich ulubionych gier... Coloretto.

PUDEŁKO PEŁNE UKŁADANKI

Bardzo podobało mi się otwarcie gry. Oszczędna, prosta wypraska bez udużnienia, ładne, kolorowe żetony, dwustronne plansze (standardowa i trudniejsza) – doskonale wiadomo co do czego. Poza małym, kwadratowym opakowaniem, które – jak się okazało – kryje w sobie... czasomierz, w użyciu bardzo przypominający standardowy „budzik” do jajek. Dołączone są też specjalne kartki do zapi-

sywania punktacji (znów przemyślane, bo dwustronne), z symbolami tak intuicyjnymi, że nie wymagają tłumaczenia. Nie ma fajwerków, jest za to porządna, niemiecka robota.

Podsumowując moje pierwsze wrażenie – wystarczy powiedzieć, że zobaczywszy te elementy, czułem, że wiem, co do czego pasuje. Nieco zamieszania wprowadzały niewspomniane wcześniej i odłożone przeze mnie na bok z powodu swojej nieatrakcyjności dziwaczne żetony ze zwierzątkami, symbolami, itp., ale rzut oka na kartę do obliczania wyników spowodował, że wszystko stało się jasne. Taka ładna, pełna, logiczna całość – pomyślałem.

PROSTE ZASADY

Okazało się, że wcale się nie pomyliłem. Gram już ileś lat, znam wiele gier, więc zasady ułożone przeze mnie przed przeczytaniem instrukcji niewiele się od niej różniły. Praktyka pokazała, że przekazanie tego osobom nie mającym z planszówkami nic wspólnego jest równie proste. Nie testowałem wariantu „masz instrukcję i radź sobie” – w końcu z zawodu jestem nauczycielem.

Gra polega na układaniu tytułowego świata z żetonów przedstawiających cztery rodzaje terenu (czasem na jednym kloku) w czasie rzeczywistym, określonym przez minutnik. Nic prostszego, lecz tu właśnie tkwi ów haczyk. Otóż oprócz terenu na żetonach pojawiają się zwierzęta (+1 punkt za każde) i wulkany. Te ostatnie mogą być aktywne (-1 punkt) lub nieaktywne (które jeśli w poprzedniej rundzie wyłożyliśmy najwięcej aktywnych są tak punktowane w aktualnej, a więc dają dodatkowe minusowe punkty, mimo że normalnie nie kosztują). Co więcej – elementy są dwustronne, dzięki czemu każdy może się stać świetnym „wypełniaczem” dużych powierzchni. Każdy element łądu ułożonego prawidłowo jest wart dwa punkty. Uśmiechającym się z politowaniem nad nieskomplikowaniem rozgrywki fanom Galaxy Truckera warto w tym momencie powiedzieć, że nie jest to tak proste, jak wygląda. Bo – widzicie – to, co napisałem o punktacji, oznacza, że przy dobrych układach JEDEN żeton będzie wart 8 punktów (bo może mieć 4 rodzaje łądu)

albo -1. Nasz ułożony świat musi do siebie pasować, tzn. trawa z pustynią może się stykać jedynie, jeśli tak narysowane jest na żetonie. Jeśli obok siebie położymy dwa żetony z różnymi elementami – nie tylko nie dostaniemy punktów, ale stracimy punkt za żeton wraz z CAŁYM stworzonym w ten sposób fragmentem lub fragmentami łądu i jeszcze otrzymamy ujemne punkty. Owszem, można tego uniknąć tworząc łądy, które mają dużo małych „wysepek” różnych rodzajów. Myślę się ci, którzy myślą, że pozostali na to nie wpadną. Walka o żetony trwa więc cały czas, lecz pamiętać trzeba, że te najbardziej atrakcyjne (np. zamykające cztery różne rodzaje łądu) są zwykle opatrzone wulkanami.

JAK Z TYM PRZEPISEM?

Mondo nie oferuje bardzo interaktywnej rozgrywki jeśli chodzi o mechanikę i akcję, za to całe mnóstwo dyskusji, narzekań i śmiechu. Oczywiście – oznacza to, że należy tę grę zaproponować przede wszystkim rodzinom, bo tak naprawdę jest to również świetna układanka, dzięki której można stworzyć światy, jak te widoczne na zdjęciach. Jasne, nie da się ich osiągnąć podczas rozgrywki, chyba, że gra się w wariant jednoosobowy lub z osobnikami poniżej IQ 30.

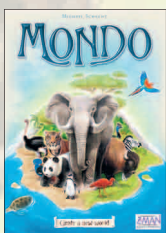
Zasady są proste, co bynajmniej nie oznacza prostej i nudnej rozgrywki. Do gry dołączone są – na wypadek nudy – dodatkowe warianty (do zastosowania już od drugiej rozgrywki), gdzie dodatkowe punkty zdobywa się np. za posiadanie największej liczby zwierząt na swojej planszy. Te nie do końca mnie przekonały, dlatego, że wyciąga się losowy klocek i o niego gramy. Jeśli nikt nie weźmie więc klocka „największy łąd” to nie mogą wziąć upragnionego „najwięcej zwierząt” – pod warunkiem oczywiście, że zostanie wylosowany jako następny. Jak widać – Mondo to nie Tygrys i Eufrat, więc fani planowania tak naprawdę nie mają tu za bardzo czego szukać. Tkwi w tym jakiś urok: każda rozgrywka jest inna, bo upragniony klocek współgracze łatwo nam podprowadzą. Niestety, podczas gry we dwójkę trzeba mocno ograniczać czas, bo klocków jest za wiele.





Mimo tych wszystkich plusów Mondo nie jest grą, w którą można grać na okrągło. Owszem, rozgrywka jest krótka (+20 minut z liczeniem), ale 4 partie pod rząd (3 tury na grę, każda nieco ponad 5 minut) potrafią nieco znużyć. Owszem, znam takich, którzy spędzili z produkcją Michaela Schachta długie godziny i wołami trzeba ich było odciągać. Co ważne dla niektórych – gra oferuje również wariant jednoosobowy. I rzeczywiście – daje wiele frajdy nawet samemu. Ta jednak jest nieporównywalna do grania w więcej osób, tak jak kaktus nie da się porównać ze szczoteczka do zębów.

Mondo ma jedną niespotykaną dla mnie do tej pory cechę. Grałem w nią wiele razy w różnym towarzystwie, a zawsze się podobała. Nikt nie powiedział, że głupia. Słaba. Cienka. Mówili, że ciekawa, przyjazna i „jeszcze raz”. Co polecam również pod rozważę chcącym mnie ubić fanom Galaxy Truckera.

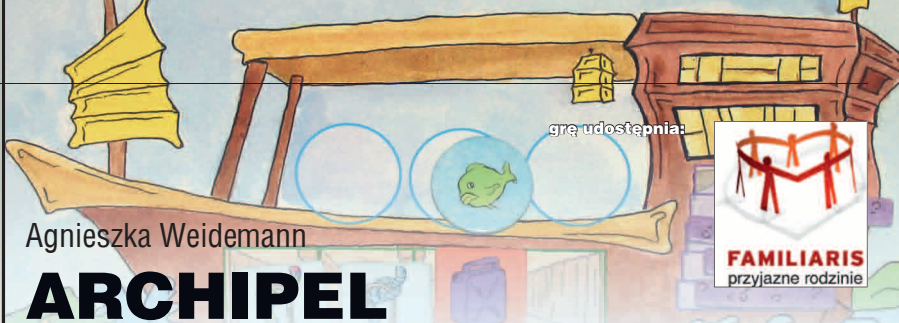


9/10

TYP GRY: rodzinna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 1-4 (8+)
 CZAS ROZGRYWKI: ok. 20 min.
 WYDAWCA: Z-Man
 AUTOR: Michael Schacht
 CENA: ok. 110 zł
 EDYCJA: międzynarodowa z polską instrukcją
 SKALOWALNOŚĆ: najlepiej 3-4, wariant 1 daje radę
 PLUSY I MINUSY:
 + ładne wykonanie, proste zasady, miła rozgrywka;
 - nie do końca przemyślane warianty



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



grę udostępnia:



Agnieszka Weidemann

ARCHIPEL

Ciężkie jest życie rybaka

Archipel to gra oparta na mechanice pick-up and deliver i co-operative play. Najprościej rzecz ujmując, zadaniem graczy jest zebranie wszystkich potrzebnych ryb i dostarczenie ich na właściwe targowiska. Rybacy, jak to w życiu, muszą walczyć z przeciwnościami losu: brakiem paliwa i odpowiednich przynęt dla 6 gatunków ryb, rekinami, sztormami, brakami na półkach sklepowych. Jednak w trudzie chętnie sobie pomagają, bo bez tego życie byłoby jeszcze cięższe.

Ciężka okazała się być również instrukcją. Mnóstwo szczegółów dotyczących tak prostej mechaniki wymusza wielokrotne czytanie i analizowanie reguł. Kilka kluczowych niedopowiedzeń dotyczących, np. kosztów poniesionych w paliwie, początkowego rozkładu towarów w sklepie, czy ponownego otwierania magazynu zaopatrującego sklepy na wyspach. Nad tą grą, skierowaną do młodzieży i dorosłych, spędziłam bardzo dużo czasu. Nie było łatwo i miło. Rozgrywka trwa minimum godzinę, przy zgranej ekipie myślieli. Cały ten czas to monotonia rybołówstwa, mechaniczna nuda. Doszłam do momentu całkowitego zniechęcenia i rozczarowania.

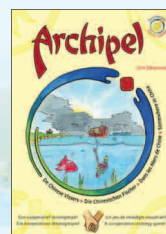
Po tym przyszło olśnienie. Zmieniłam nastawienie i technikę grania. Jeśli potraktuje się Archipel jako kooperacyjną grę logiczną (łamigłówkę), to gra nabiera sensu. Wszystko opiera się na szacowaniu strat paliwa (płaci się za każdy ruch, bez względu na odległość) i drożności kanałów między wyspami (mogą zostać zamknięte przez burze). Każdy ruch musi być dobrze przemyślany, choć przeszkadza temu początkowa niezajomość położenia ryb (są zakryte na planszy) i losowy dobór towarów do sklepów. Do ostatnich chwil nie wiadomo, czy uda się wygrać.

W początkowych rozgrywkach trzeba wprowadzić uproszczenia, potem stopniowo je eliminować. Warto zacząć od gry z mniejszą ilością wysp (tylko to sugeruje instrukcja), z odkrytymi żetonami ryb i bez rekinów. Na końcu dojść do pełnej wersji, która dostarcza sporo emocji. Eliminacja żetonów rekinów zjadających przynęty pozwala na luźniejszą grę – ła-



twiej o wygraną. Szkoda, że autor nie pomyślał choć o 2 żetonach harpunów przeciwko nim. Dużym problemem okazało się również dostarczanie ryb na 12 targowisk. Każde przyjmuje po 2 gatunki, które są bardzo słabo wyróżnione kolorystycznie. Na przeszukiwaniu planszy i kombinacji: kto, gdzie i jakie ryby ma dostarczyć traci się najwięcej czasu. Większa wyrazistość zachęcająco skróciłaby czas gry.

Mechanicznie gra dobrze funkcjonuje, pod koniec tempo mocno zwalnia, ze względu na brak paliwa, przynęt i ubrań sztormowych. Grając w 2 osoby często kończy się grę przedwcześnie; przy 4 i 5 osobach wszystko idzie szybciej i sprawniej, o ile dogadacie się nad planszą.



6,5/10

TYP GRY: rodzinna
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 2-5 (11+)
 CZAS ROZGRYWKI: min. 60 min.
 WYDAWCA: Sunny Games
 AUTOR: Jim Deacove
 CENA: ok. 100 zł
 EDYCJA: angielska, polska instrukcja
 PLUSY I MINUSY:
 + tematyka, współpraca, lamigłówka;
 - czas gry, instrukcja, mało wyrazista grafika



Monika Żabicka

grę udostępnia:



GLEN MORE

Szkockie wariacje na temat kwadratury koła



Konia z rzędem temu, kto grając w Glen More zastanawiał się, co ten tytuł oznacza. Konia z rzędem temu, kto po chwili zastanowienia sięgnął do źródeł i dowiedział się, co ów tytuł oznacza. A największego konia z największym rzędem temu, kto pomyślał, że to imię i nazwisko jakiegoś Szkota w kraciastej kiecce...

Gra miała swoje pięć minut na polskim rynku stosunkowo niedawno i stosunkowo zaskakująco. W zasadzie przy zerowej kampanii marketingowej – a przynajmniej nie przy takiej, którą śledzimy w wypiekami na twarzy przygryzając nerwowo paznokcie – w skąpej szacie reprezentacyjnej i w obliczu „takiej sobie” miłości naszego narodu do wszystkiego co szkockie (ależ ta whisky naftą zajeżdża!), przysiadła na chwilkę na językach graczy spragnionych gier kafelkowych jak kania dżdżu. Bo gier kafelkowych nigdy za dużo.

O CO CHODZI Z TYMI FIGURAMI?

Co do samej gry, to kojarzy mi się oświadczenie i nieodparcie z kwadraturą koła. Zagadnienie to, jak powszechnie wiadomo (wiadomo?) polega na stworzeniu kwadratu o polu równym polu zadanego koła. Głowili się mędrcy, głowili się myśliciele, matematycy, fizycy i zwykłe szwaczki,

a Matthias Cramer zawarł swoją wersję rozwiązania w debiucie z 2010 roku. Oczywiście żartuję, ale jak sami zobaczycie, skojarzenie narzuca się samo. Pan Cramer jest Niemcem, nie Szkotem, a jako że nazwisko zobowiązuje wziął się do pracy nader rzetelnie. Opracował bardzo sprawny mechanizm osadzony w rejonie rowu tektonicznego zwanym ze szkockiego gaelica właśnie Glen More i wyprawił nas po różne surowce, składowe krajobrazu i siłę roboczą.

Zagłędając do pudełka mamy miłe wrażenie, że nie poczęstowano nas zapakowanym powietrzem. Co prawda, wypraska jest raczej uniwersalna i sensowne ułożenie elementów zabiera odrobinę pomysłu i czasu, ale bywało już z tym gorzej. Gorzej natomiast na pewno jest z kolorystyką. Ostatnimi czasy towarzyszy mi nieodparta konkluzja, że projektanci, wydawcy, czy kto-tam-za-to-odpowiada, prześcigają się w niepraktycznych bądź brzydkich kolorach. Jakaś niepisana konkurencja, czy jak? W szkockiej zabawie o budowaniu swojego przysiółka rzuca

się w oczy centralny element stołu, czyli brzydka do potęgi prostokątna plansza w kształcie koła...

SZYBCIEJ I DALEJ CZY WOLNIEJ I BLIŻEJ?

Głównym zębem mechaniki jest wybór kafelków, które dołożone do naszej posiadłości będą nam przynosić różnorakie profity. Wybór odbywa się na rondlu, czyli na prostokątnym torze, gdzie kafelki swościście biegną sobie w kółko, a pomiędzy nimi biegną pionki graczy (już widzicie, dlaczego tłumaczenie gry kojarzy mi się właśnie z matematycznym dylematem?). Gracz, którego pionek zajmuje aktualnie ostatnią pozycję może przeskoczyć na dowolne pole i zabrać leżący na nim kafelek i, jeśli trzeba, opłacić jego koszt. Konsekwencje tej zasady są proste, jeśli rzucamy się na odległy kafelek, to trochę czasu upłynie zanim ponownie przyjdzie nasza kolej. Jeśli zbieramy te pod swoim nosem, będziemy „jechać” częściej. Co też nie jest dobre, gdyż na koniec gry za większy od innych przysiółek dostaniemy ujemnymi punktami po łapach. Nie od dziś wiadomo, że pazerność nigdy nie popłaca.

Jeśli do powyższego dodamy krótki opis jak działa posiadłość, to będziemy mieli cały obraz gry. A działa także ciekawie. Rozpoczynając grę dysponujemy małą skromną wioską i jednym członkiem klanu.

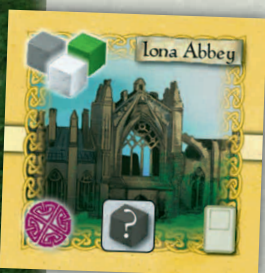


Będzie nam ów XVII-wieczny biedak budował nasz ziemski majątek dalej, ale na szczęście w trakcie gry siły roboczej przybędzie, jeśli zatroszczymy się o nowe wioski. Będziemy

także uprawiali zboże, wydobywali kamienie, ścinali drzewa, hodowali bydłatka i owieczki. Wszystko po to, aby zająć się w końcu tym, co prawdziwy Szkot oprócz budowy domu, zasadzenia drzewa i spłodzenia synalka robić musi, czyli obcować z whisky. Na różne sposoby. Aby to wszystko działało, każdy nowy kafelek na naszych terenach w momencie dołożenia aktywuje swoje działanie, jak i funkcje wszystkich sąsiednich kafelków. Wot, cała filozofia. Ale sprytna, trzeba przyznać.

SŁÓW KILKA O STANIE ZAWIESZENIA

Całość powoduje wiele dylematów i niestety może generować przestoje i tę modną ostatnio (w niekoniecznie pochlebnych



Najślawniejszym elementem krajobrazu Glen More jest jezioro Loch Ness.

Po wydaniu debiutanckiego Glen More Matthias Cramer przyspieszył i w roku 2011 wydał trzy gry zróżnicowanego kalibru: Mieses Karma (o reinkarnacji graczy pod postacią mrówek, hmm...), Helvetia (o rozwoju posiadłości, tym razem w szwajcarskich Alpach) i Lancaster (o budowaniu prestiżu XV-wiecznego lorda). Trzeba też przyznać, że autor nie obraca się ciągle w kręgu tej samej mechaniki.

dyskusjach) „pasjansowość”. Nowy kafelek trzeba położyć nie dość, że zgodnie z kilkoma zasadami (pomine), to na dodatek sensownie. W praktyce wygląda to tak, że po wzięciu kafelka wisimy nad stołem z zafrasowaną miną i myślimy... W międzyczasie ruch mają inni gracze, co nam całkowicie umyka, a jeśli nasza kolej przyjdzie stosunkowo szybko, zawiesimy i innych w oczekiwaniu, aż zdecydujemy wreszcie, gdzie nowy nabytek położyć i sięgnąć po kolejny, którego wyboru przecież nie zdążyliśmy przemyśleć, bo patrzyliśmy gdzie indziej, a konkretnie w swój kawałek stołu...

Gdy nieco już wprawniejszym graczom udaje się zniwelować tę zawieszoną otoczkę, gra zdecydowanie przyspiesza i nabiera rumieńców. Pojawiają się nawet delikatne symptomy blokowania i interakcji, ale bez zbytej przesady. W większości przypadków bierzemy bowiem z toru to, co potrzebne jest nam, uznając, iż szkoda ruchu na przeszkadzanie innym. Ponadto, kafelki specjalne, pozwalające na zagarnięcie kart zabytków rejonu Glen More (zamki, jeziora) wydają się zdecydowanie cenniejsze od pozostałych i tak jak szybko się pojawiają, tak szybko znikają w garści gracza, którego kolej szczęśliwie akurat nadeszła.

Jest więc w grze obecna pewna oczywistość wyborów. Może także się wkraść schematyczność, jako że kafelki, podzielone na cztery grupy, wchodzą do gry w stałej grup kolejności, co grozi popadnięciem w małą pułapkę Dnia Świstaka. Glen More nie wydaje się jednak tytułem, do którego będziemy gorączkowo siadać każdego wieczoru i molestować gości, za każdym razem, gdy odczują potrzebę intelektualnej rozrywki. Jeśli będziemy grać, to zapewne umiarkowanie często i wtedy świeżość prostokątnego rondla zostanie zachowana.

DZIEŁO SZTUKI CZY HAGGIS?

W całej swojej mechanicznej atrakcyjności i obok szwankującej płynności, pozostaje sprawa wykonania, które jest, jakby to rzec, minimalistyczne. Kolory, co prawda, oprócz przynębiającej planszy, nie prezentują się specjalnie źle, ale elementy graficzne bywają mało przejrzyste. Wielkość kafelków jest zdeterminowana taką, a nie inną koniecznością (nawet

do pięciu graczy musi na jednym stole mieć szansę zbudować swoje włości), lecz informacje zostały na nich rozplanowane co najmniej dziwnie. Dokonując przeglądu sytuacji widzimy pola, pasącą się rogaczną, karczmy i mosty, a nie widzimy symboli punktów i surowców. Przy gorszym oświetleniu, wzroku, czy naszej dyspozycji ogólnej możemy poczuć się zmęczeni wypatrywaniem szczegółów.

Natomiast sposób punktacji ponownie zapisuje się dla tego tytułu na plus. Po wykorzystaniu każdej z głównych grup kafelków gracze porównują swój stan posiadania w trzech aspektach: whisky, starszyźnie klanu (poświęceni robotnicy, zdejmowani z planszy) i kartach specjalnych (czyli wybudowanych zamkach i ulanych (?) jeziorach). Sympatyczne jest to, że nasz wynik jest względny i punktem odniesienia jest wynik najsłabszego gracza w danej dziedzinie. To przewaga nad nim określa, ile punktów zdobędziemy, więc chociażby z uwagi na to trzeba na innych graczy mieć baczenie.

I JAK, SZKOCI DAJĄ RADE?

Dają. Glen More to niewątpliwie dobra gra, choć sam autor postawił chyba bardziej na inne swoje tytuły. Nie powstał bowiem do niej żaden dodatek, w przeciwieństwie do dwóch innych jego gier. Pomimo niedociągnięć wykonania, hulanie po szkockich wyżynach na pewno prędko nas nie znudzi, z każdą rozgrywką będziemy dokonywać szybszych wyborów i wyklarują



7/10

TYP GRY: kafelkowa gra strategiczno-ekonomiczna

LICZBA (WIEK) GRACZY: 2 - 5 (10+)

CZAS ROZGRYWKI: do 60 min.

WYDAWCA: Alea, Ravensburger, Rio Grande Games

AUTOR: Matthias Cramer

CENA: ok. 100 zł

EDYCJA: angielska, niemiecka
SKALOWALNOŚĆ: zależnie od preferencji, ale na 2 graczy bywa zbyt łatwo

PLUSY I MINUSY:

+ zastosowane ciekawe, a zarazem proste mechanizmy ;

- miejscami bura kolorystyka, zbyt małe ikonki, możliwe przestoje



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

się konkretne strategie, co w stałym gronie współgraczy podnosi atrakcyjność każdego tytułu.

Dodam, że moim skromnym zdaniem, rozgrywka dwuosobowa pozostaje jednak trochę w tyle w odniesieniu do pozostałych konfiguracji, gdyż budujemy więcej i prościej. Jest to jednak odczucie wynikające z umiłowania przeze mnie syndromu „krótkiej kołderki”. Ponadto, dla 2 i 3 amatorów whisky przewidziano virtualnego gracza w postaci kostki, która usuwa nam losowe kafelki z toru, na co można się zgodzić lub nie. Wiadomo, kostka nie myśli, więc jeśli lubimy grać z graczem nieprzewidywalnym to się nią posiłkujemy. Natomiast rezygnacja z jej usług nijak rozgrywce nie zaszkodzi.

Podsumowując, przyzwoita, przemyślana zabawa, która jednak niekoniecznie podniesie nam ciśnienie i spędzi sen z powiek. Nocne Polaków rozmyślanie „co zrobiłem źle?” raczej nam w przypadku tego tytułu nie grozi.





Zeus w pól leżał na kamiennym tronie. Gryzł wykałaczkę usiłując zignorować potężny ból głowy.

- Ganimedes, czy ty czegoś nie dodałeś wczoraj do ambrozji? Przystojny podczasy uśmiechnął się szelmowsko i skłamał.

- Nie.

- Łeb mi pęka – Zeus skrzywił się paskudnie – Co tam się dzieje wśród ludzi?

- Pojawił się nowy najeźdźca i zdobywa tereny na północy, w sąsiedztwie Olimpu toczą walki o kamienioloty marmuru, a Atlantydzi siedzą cicho i czekają co się wydarzy.

- Bła, bła, bła. Drogi chłopcze, powiedz mi w skrócie. Co tam się na dole dzieje?

- Tłuką się.

- A modlą?

- Nie mają czasu, bo się tłuką.

- I z tym trzeba coś zrobić – Zeus wypluł wykałaczkę.

W Akropol trafił piorun.

Marcin Korzeniecki

OLYMPOS

Na podbój starożytnej Grecji

Mówią, że potrzeba jest matką wynalazków. Nic podobnego. Matką wynalazków raczej jest lenistwo. Nie wierzycie?

Razem z grą Olympos cofnijmy się zatem do początków starożytnej Grecji. Przed wami żyzne równiny Peloponezu, bogate w gaje oliwne, złoża marmuru i złota. Nic, tylko brać garściami.

Niestety konkurencja nie śpi. W wyścigu kolonizacyjnym może brać udział od trzech do pięciu plemion. Wszyscy ruszają z północnego regionu, a że wędrówka jest czasochłonna, w pierwszej kolejności zajmowane są tereny w górnej części mapy. Kiedy plemię zdobędzie dostęp do zasobów, może w spokoju zacząć pracować. Tylko, że nie każdy chce harować jak wół (chociaż w Grecji bardziej pasuje stwierdzenie „harować jak osio!”). Ludzie od zarania dziejów kombinują w myśl zasady „jak robić, żeby się nie narobić”. Zamiast pieszo dreptać kilometry, moż-

na oswoić konie i rozwinąć jeździectwo. Zdobywając wiedzę przy uprawie roli rozwija się agrokultura, by zyskać dobra niedostępne nauczone się handlu, a żeby handel stał się wygodniejszy i bardziej uczciwy wymyślono pieniądze. Większość Greków chciwie popatrywała na południe. Tam na horyzoncie wylaniały się z wody wyspy Atlantydy mlekiem i miodem płynące. Trzeba tylko do nich dożyć. Żeglarze szybko nauczyli się czytać z gwiazd i rysować mapy. Oczywiście jest dużo prostszy sposób na wygodne życie. Zamiast pracować w pocie czoła można złupić sąsiada, zwłaszcza jeśli sąsiad jest słabszy. Część plemion pewnie rozwinię się militarnie. A co mają zrobić ci słabsi?

Zawsze mogą poprosić o opiekę bogów. Wystarczy gorliwie się modlić. Kiedy społeczeństwo jest bogate w dobra i względnie wykształcone, może pokusić się o postawienie cudu – budowli, która zapewni chwałę przez wieki.

CZAS

Możliwe, że słyszeliście o listwie czasu. Mechanizm zastosowany po raz pierwszy w grze Thebes Petera Prinza był kilkakrotnie wykorzystywany w innych grach (Tinner's Trail, W 80 dni dookoła świata, Czerwony Październik). Listwa czasu pojawiła się również w Olympos. Jak to działa? Wokół planszy ciągnie się tor punktów czasu. Pełni on dwie funkcje: odmierza ile zostało do końca gry i służy do zaznaczania kosztów wykonywanych akcji. Czas jest bowiem w tej grze walutą. Jednostkami czasu płacimy za kolonizację terenów, przemieszczanie i wprowadzanie osadników, dokonywanie odkryć, budowanie cudów, ba, nawet za podbijanie terenów przeciwnika.

WALKA

Przyznam, że po Olympos spodziewałem się gry agresywnej. W końcu ten sam autor wypuścił Small World, grę gdzie bez atakowania przeciwnika trudno wygrać. W Olympos z interakcją jest trochę inaczej. Po pierwsze – atakujący zawsze dopnie swego, nawet jeśli obrońca jest silniejszy. Po prostu atak zajmie więcej czasu. Po drugie – pokonany w ramach pocieszenia otrzyma bonus czasowy, co ułatwia... odzyskanie właśnie straconego terenu. Taka konstrukcja walki sprawia, że łatwo dochodzi do przepychanki między ambitnymi graczami (i udowadniania czyja racja jest ważniejsza). Oczywiście najczęściej korzystają ci, którzy w konflikcie nie uczestniczą, mogą bowiem spokojnie rozwijać potęgę gospodarczą i intelektualną swego plemienia.

Walka nie stanowi w tej grze alternatywnej strategii, jest jedynie narzędziem służącym do osiągnięcia określonego celu. Prosty przykład: podbijam obszar zajmowany przez przeciwnika, by przejąć tartak i natychmiast odkrywam technologię, która w koszcie wymagała drewna.

Urażony przeciwnik może odbijać terytorium, ja osiągnęłam swoje.

Obserwowałam graczy, którzy dążyli do osiągnięcia szczytu potęgi militarnej, żeby „nikt nigdy im



nie podskoczył". I faktycznie, nikt nie podskoczył, ale rozwijanie siły wojskowej pochłonięło masę czasu, a inni w tym czasie budowali lepiej punktujące cuda architektury.

PANTEON

W grze o kolonizacji Grecji nie mogło zabraknąć panteonu charakterystycznych bóstw. Jest więc Zeus, Atena, Hekate i cała reszta wesołej kompanii w liczbie dziesięciu rezydentów Olimpu. Połowa z nich zsyła prezenty oddanym wyznawcom, druga połowa karze niewiernych. Bogowie w grze pełnią rolę upierdliwej muchy. Otóż graczom pochłoniętym wyścigiem zbrojnym lub ekonomicznym zdarzy się zapomnieć o oddaniu należnej czci władcom Olimpu (zazwyczaj sprostawa się to do zdobycia odpowiedniego odkrycia). A bogowie nie zapominają. Nagle pojawia się Hades i niewiernych osadników zsyła do królestwa umarłych, albo syreny nie pozwalają żeglować, albo gromowładny dla odmiany wynagrodzi najwierniejszych. Symboli zapewniających przychylność bogów nie należy gromadzić w nadmiarze. Wystarczy, by nie być ostatnim, a jeśli uda się niewielkim kosztem zostać pierwszym, warto o to zadbać.

MITYCZNY ŁĄD

Jednym z pomysłów na wygraną jest kontrola terytoriów. Potrzebni są osadnicy, których pozyskanie jest dość kosztowne. A jak już mamy osadników, najlepiej ulokować ich na Atlantydzie. Jest ku temu kilka powodów. Za kontrolowanie mitycznego ładu na koniec gry dostaje się więcej punktów, to raz, a dwa – Atlantyda leży daleko i „za wodą”. Mało komu chce się tłuc taki kawał drogi. Wniosek – mniejsza konkurencja. Jeśli jednak komuś marzy się ekspansja niczym potop szwedzki, może się przeliczyć. Zabraknie osadników i czasu.

ODKRYCIA I CUDA

Wyłożone na osobnej planszy odkrycia i cuda są alternatywą dla ekspansji. Niestety, ich pozyskanie żżera mnó-



stwo czasu. Warto więc wybierać je z rozważą. Kolejnym atutem odkryć są dodatkowe bonusy: jednostki czasu, punkty zwycięstwa, osadnicy, surowce. Problem w tym, że czas zainwestowany w odkrycia rzadko kiedy się zwraca, tzn. trzeba się nieźle nagimnastykować, żeby dzięki umiejętnościom odzyskać czas, jaki się na nie wydało. Inny problem to zbalansowanie odkryć. Jeździectwo jest zdecydowanie najbardziej opłacalne i praktycznie schodzi zaraz na początku gry. Pieniądże i agrokultura również się przydają. Natomiast umiejętności zapewniających boską łaskę jest zbyt dużo. Na szczęście, każde odkrycie punktuje na koniec gry, a ponadto obniża koszt budowy wybranego cuda. I tu przechodzimy do części najważniejszej, lub trafniej ujmując – najbardziej opłacalnej.

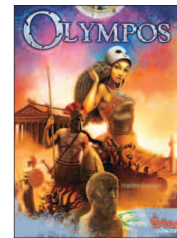
Cuda są kluczem do sukcesu. Zdobywa się je trochę przy okazji, tworząc odkrycia lub zajmując tereny z dzikimi plemionami. Cuda są tym elementem gry, który jednorazowo zapewnia najwięcej punktów, dlatego nie wolno lekceważyć potęgi architektury. Jeśli zrezygnujesz z budowli, postawi je ktoś inny i tym samym wysunie się na prowadzenie na tyle, że w żaden inny sposób już go nie dogonisz.

GRAĆ?

Po Olympos spodziewałem się wiele. Skusiło mnie nazwisko autora, marka wydawnictwa, wreszcie zdziwiona Atena na okładce. Tymczasem, mimo iż autor usiłował wprowadzić elementy czyniące kolejne rozgrywki różnymi (zmienny koszt odkryć, wyłączenie z każdej gry ośmiu terenów), to i tak Olympos dość szybko robi się powtarzalny.

System budowy cudów zmusza też graczy do ograniczenia wyboru odkryć (odkrycia w danej kolumnie obniżają koszt budowy cuda). Gra najlepiej „chodzi” na trzech i czterech graczy, przy pięciu na planszy robi się chaos. Na koniec zostawiłem kwestię graficzną. Oprawa gry jest dosyć ładna, zwłaszcza karty bogów, ale ikonografia i zastosowane kolory surowców na mapie i planszy rozwinąć czynią grę mało czytelną. Zwłaszcza przy słabym świetle.

Czy warto zatem zagrać? Można, ale szalu gra nie wywoła.



6/10

TYP GRY: eurogra
 LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-5, oficjalny wariant 2-osobowy (10+)
 CZAS ROZGRYWKI: 90 min., chociaż da się zagrać w godzinę
 WYDAWCA: Ystari, Rebel.pl w Polsce
 AUTOR: Philippe Keyaerts
 CENA: 99 – 150 zł
 EDYCJA: polska
 SKALOWALNOŚĆ: 2-4 graczy
 - dobrze
 PLUSY I MINUSY:
 + krótki czas rozgrywki, ładne ilustracje bogów;
 - kiepska ikonografia i kolorystyka, powtarzalność rozgrywek, balans odkryć

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



Andrzej Świech

STRASBOURG

To nie jest W roku smoka

Stefan Feld jest autorem, obok którego produkcji nie przejdę obojętnie. Pokocham albo zniechęcę, ale nie odpuszczę. Bo te gry mają zawsze tę unikalną mieszankę mechaniki i akcji powodującą dymienie z uszu. Albo nie mają nic.

Nie od dziś wiadomo, że jak piskorz wiję się, unikając odpowiedzi na pytanie o moją ulubioną grę. Gdy jednak stanę pod murem, gdzie zrobienie kolejnego uniku gwarantuje nabicie sobie guza, zawsze zaczynam przynajmniej dwuelementową wylizankę, rozpoczynając się od W roku smoka.

Dlatego też bardzo, naprawdę bardzo, czekałem właśnie na Strasbourg. Moje oczekiwania wobec tej gry były jeszcze większe: powinna mieć właściwie tytuł W roku smoka 2, rozgrywane na planszy przedstawiającej wyżej wspomniane miasto. Miała, podobnie jak poprzedniczka, pawać mnie na kolana i tam pozostawić do czasu – jak miałem nadzieję – pojawienia się W roku smoka 3 czy Strasbourg 2, które może mieć akcję (przecież to umowne) nawet w zachodniej Kambodży.

Po otwarciu pudełka nie było źle. Jeśli widzę grę Stefana Felda i nie wiem do czego służą elementy, znaczy, że będzie to pewnie dobra gra. W tym momencie wchodzę na poziom ekstazy otwierania świeżutkiego, pachnącego fabryką tabletu najnowszej generacji (ewentualnie w tym miejscu wstawcie dowolny pożądany gadżet). Jeśli nie wiem, czy powinienem wyrzucić wypraski albo inne elementy przed przeczytaniem instrukcji – znaczy: odlot sięga zenitu. Im więcej gadżetów, tym lepiej. W kwestii gadżeciarstwa tej gry (mężczyźni to lubią) jest dobrze: dużo elementów, wykonanych bez fajerwerków, a po prostu z niemiecką precyzją i trwałością.

DYGRESJA

Wiem co mówię. Do otwierania gier używam ekstremalnego zestawu przetrwania jakim jest Syn v. 1.3 (gdzie pierwsza liczba oznacza porządek, druga wiek). Jako że nie ma lepszego testera jakości wykonania, właśnie on pomaga mi rozpakowywać gry. Jeśli elementy są przycięte krzywo, trudno wychodzą z wyprasek, bądź posiadają dowolny inny ukryty problem – mój Syn bez problemu go znajdzie, wyrzucając takiego chwasta z korzeniami.

KONIEC DYGRESJI

Co jeszcze ciekawsze – niektórych z nich nie spotkałem wcześniej. Owszem, ekranik to ekranik, ale do czego służą te długie paski z twardej tektury? Czy powinienem wyrzucić wypraski? Gra znów zyskała moją sympatię, jeszcze większą.

Tak, przy wyborze gry do recenzji zwykle zaglądam na BoardGameGeek, by zorientować się co i jak bez wgłębiania się w temat. Typ: logiczna. Chodzi w niej o tworzenie układów klocków – to wystarczy, by wziąć lub od-

było: economic, ale poddomena: strategiczne. Nie wierzę takim połączeniom.

DYGRESJA

Warto powiedzieć, dlaczego nie czytam instrukcji wcześniej. Denerwuje mnie, jak widzę ciastko (z ulubionych: dobrze wypieczony stek) i mogę sobie go co najwyżej powąchać przez szybę, bo leży w restauracji, którą otwierają o 15:00, gdy ja przed nią stoję o 13:30. Wielokrotnie trudności ze zrozumieniem zasad wyjaśniało jedno spojrzenie na element gry, a mechaniczne wątpliwości poukładanie sobie paru rzeczy na planszy. Dodatkowo – z takiego czytania nie wiadomo co jest ważne, a co pomijać podczas tłumaczenia.

KONIEC DYGRESJI

Tak, podglądałem. Przyznaję: nie wytrzymałem i podejrziałem. Jak nigdy, jeszcze przed podjęciem decyzji, przeczytałem instrukcję. Chaos w głowie jeszcze bardziej podkreślił mnie do posiadania egzemplarza.

Drugie dno – pomyślałem. – Musi być drugie dno.

GRAMY

Powoli więc, im więcej razy przebrnąłem przez instrukcję „na sucho”, tym coraz wyraźniej widziałem istnienie tego czegoś, co mnie urzeknie, rozbawi i spowoduje, że będę do tej gry wracał.

Oczekiwania zatem ustawiłem wyżej, niż moje wybujałe ego. Zacząłem współczuć tej grze.



I miałem rację. Miałem nosa.

Gra rozgrywana jest w systemie 5 rund, ale nie takich samych, bo w każdej (losowanej) pojawiają się inne wartości w ustalonym, standardowym porządku. Tak też zawsze walczymy (wg terminologii graczy: korumpujemy) o wpływ szlachty i kościoła, a potem już w zależności od żetonu: piekarzy, masarzy, szewców, browarników i płatnerzy, pomiędzy którymi trzeba się postarać o przychylność kupców. I tak sprawa się komplikuje.

O wszystkie „stanowiska” walka toczy się tak samo: kto ma najwięcej, wygrywa. W zależności jednak od obecności/ nieobecności cechu na planszy – wiele się zmienia. Poza szlachtą, kościołem i kupcami, gdzie wygrywa tylko najlepszy, gracze zwyciężają w trzech kategoriach: mistrz, czeladnik, uczeń. Każdy ze swojej puli wpływu wybiera kartę o wartości 1-6. Podgląda i (jeśli chce) – dociąga następną. I dalej. I znów. Jedyne ograniczenie to 25 kart. 15 tur. Potem trzeba podzielić to na jakąś liczbę kupek, które wykorzystamy w tej turze. Dalej następuje licytacja, tyle że obstawić w niej wolno raz, chyba że posiada się przywilej, pozwalający wejść do gry mimo początkowej rezygnacji. Protestujących przeciwko zbytnej losowości pragnę uspokoić. Nawet jeśli podzieliłiśmy kupki nie do końca mądrze, można i to obrócić na swoje – jako przegrywający licytację dostaniemy jedną z użytych kart do ręki.

Kto wygra u szlachty, będzie stawiał budynek. Kto przy Kościele – postawi katedrę. Kupcy pozwalają na sprzedaż towarów z cechów, co daje pieniądze potrzebne do rozszerzenia macek, a w ostatniej korupcji w rundzie – również mistrzostwo cechu. Jeśli chodzi o pozostałe, to im wyżej wygramy, tym więcej możemy zrobić dla swoich celów (o których za chwilę). Mistrz może w mieście wprowadzić członka rodziny (za cenę pola, zależną od gildii), wziąć towar i umieścić człowieka w radzie. Czeladnik: tylko towar i członka rodziny. Uczeń musi wybrać jedną z tych dwóch akcji. To ważne ustalenie. Można dzięki temu policzyć, co jest opłacalne i na jaką skalę. Czasem po prostu nie opłaca się walczyć o bycie mistrzem. Można też zorientować się, jakie cele warto rozwijać, kiedy i w jaki sposób.

Właśnie – cele. Tych każdy gracz dobiera od 1 do 5. Do wykonania są różne, w zależności od wartości, np. ustawienie trzech członków swojej rodziny w rządzie to 4 punkty, posiadanie wpływu (mistrzostwa) w odpowiedniej liczbie gildii w stosunku do liczby graczy na końcu gry: 5, ale już wpływ na Kościół lub szlachtę (więc konkretny) jest wart 3 punkty, itp. Jest to najtrudniejszy element do wytłumaczenia tym, dla których to pierwsza partia. Oznaczenia są jasne, lecz trzeba trochę się z nimi obyc. Jako że



to pierwsza poważna decyzją w grze, trzeba policzyć, który cel się opłaca w stosunku do wychodzących możliwości zdobycia pozycji w gildii, pieniędzy, zależności i wielu innych czynników. Niewykonanie celu to odjęcie 6 punktów. Decyzji nie zabraknie.

Punktacja jest zaplanowana tak, by można było się odukc, przemysłana w stosunku do założeń mechaniki.

Miłość była blisko.

PO GRZE

Słusznie spodziewałem się, że pierwsza rozgrywka wiele wyjaśni i pokaże co ważne. I jednak Strasbourg nie został W roku smoka 2. Mimo że najważniejszą cechą tej gry posiadł – zależności między działaniami na planszy, ich krótko- i dalekoterminowymi skutkami oraz wyborem mniejszego zła, to na Strasbourg 2 jednak nie czekam.

Dlaczego? Bo nie ma tej całkowitej przewidywalności tego, co będzie się działo w grze podczas rozgrywki. Owszem: daje możliwości, tyle że płacę za nie pieniędzmi (przepraszam: kartami wpływu), które mogą dojść w systemie: 1+1+1+2+2+1+3+2. Niby nie ma różnicy, że przeciwnik dostał: 6, 5, 2? Ta losowość w stosunku do losowych kart porządku denerwuje i stoję na stanowisku, że karty wpływu, dobierane ręcznie byłyby lepsze, ale – jak wskazuje powyższy przykład i wtedy da się ugrać.

Poza tym Strasbourg mógłby się równie dobrze nazywać Kartofel i kto wie, czy taka nazwa do niego by bardziej nie pasowała. Po prostu nie ma tu nic z esencji miasta, nie buduje się konkretnych budynków, a jeśli nawet – nic o tym nie wiadomo tym, którzy jak ja nie mieli przyjemności (jak się spodziewam) zapoznać się z tym miastem.

A jednak lubię tę grę i partii nie odmówię. Owszem, po 10 grach w tym samym towarzystwie może pojawić się schematyzm,

choć wątpię; z dwóch powodów. Po pierwsze: kto z Was tyle zagra TYLKO z tymi samymi graczami, partia w partię? Po drugie: cele się losuje dzięki czemu nie wiadomo, CO będziemy robić tym razem. Może się okazać, że trzeba grać zupełnie inaczej. Owszem, cele mogą „nie sięść”, jednak można wybrać jeden, a już w ostateczności: Strasbourg nie trwa pięciu godzin.

Pamiętajcie, że pisałem to ja. Zdeklarowany fan Stefana Felda, który podniósłby z ziemi z nabożną czcią wyrzucony przez niego paperek. Chcę przez to powiedzieć, że mimo iż narzekałem trochę na Strasbourg – uwielbiam tę grę. Myślę, że Wy również będziecie czasem kłąć i mówić, że jest bez sensu. A w głębi serca pokochacie tę grę. Przynajmniej polubicie.



9/10

TYP GRY: ekonomiczno-strategiczna
LICZBA (WIEK) GRACZY: 3-5 (12+)
CZAS ROZGRYWKI: ok. 60 min.
WYDAWCA: Pegasus Spiele
AUTOR: Stefan Feld
CENA: ok. 130 zł
EDYCJA: międzynarodowa z polską instrukcją
SKALOWALNOŚĆ:
najlepiej 4
PLUSY I MINUSY:
+ przemyślana mechanika, intuicyjna rozgrywka, ciekawe rozwiązania, losowość do opanowania;
- kompletny brak klimatu



ZIMNA 1945- TWILIGHT

Miroslaw Gucwa

ZIMNA WOJNA 1945 - 1989

Planszówkowy wehikuł czasu

Zarówno autorzy gier, jak i wydawnictwa coraz częściej starają się nas porwać w wir fabularnej otoczki ukrywającej mechanizmy gry. Niektórym udaje się to lepiej, a niektórzy, pomimo zainwestowania olbrzymich nakładów w elementy gry, ponoszą na tym polu klęskę. Nie ma chyba najlepszego i sprawdzonego przepisu na dobrą tematycznie, a zarazem i mechanicznie grę. Ten, kto posiada taką wiedzę ma bardzo dużą szansę na zostanie bogatym człowiekiem, ponieważ spora liczba graczy uwielbia gry, które pozwalają im w sposób naturalny i logiczny wykonywać kolejne akcje zapominając, że to tylko gra planszowa.

Do takich gier zalicza się niewątpliwie Twilight Struggle (Ananda Gupta, Jason Matthews). W tej przeznaczony dla 2 osób grze, w której jeden z graczy reprezentuje USA, a drugi ZSRR, głównym celem jest oddanie klimatu czterdziestoczworoletniego (1945-1989) konfliktu pomiędzy tymi dwoma supermocarstwami. Ten pełen knoarów, intryg i konfliktów okres nazywany jest w historii Zimną Wojną.

To naprawdę zadziwiające jak kartonowa plansza, kilkadziesiąt kart i żetonów może prawie w sposób magiczny przenieść grających w tamten okres. Twilight Struggle to gra, która pozwala poczuć się przywódcą supermocarstwa oraz daje poczucie, że ma się możliwość zmiany historii. Stosunkowo lekki mechanizm, duża interakcja między graczami oraz aspekt historyczno-dydaktyczny sprawiły, że gra cieszy się dużym uznaniem wśród graczy na całym świecie. Nie bez powodu jest ona obecnie na pierwszym miejscu rankingu gier wg serwisu BoardGameGeek.com zarówno w tym najważniejszym, ogólnym, jak i wśród gier strategicznych oraz gier wojennych.

A teraz, dzięki wydawnictwu Bard, ta jedna z najlepszych gier strategicznych trafiła na polski rynek w całkowicie spolszczonej wersji pod tytułem Zimna Wojna 1945 - 1989. Polska wersja bazuje na wydaniu Twilight Struggle Deluxe (GMT Games), ale posiada również unikalne komponenty – dodatkową planszę na karty z polskim akcentem oraz najnowszy FAQ. Wydanie gry stoi na wysokim poziomie, zarówno

jeżeli chodzi o tłumaczenie (pomagali w nim sami gracze), jak i jakość komponentów. Niestety nie obeszło się bez kilku błędów wydawniczych, ale nie mają one istotnego wpływu na grę, a samo wydawnictwo na swojej stronie (<http://wydawnictwo.bard.pl>) udostępniło od razu materiały pozwalające na ich korektę.

Recenzja Twilight Struggle (autorstwa Krzysztofa Dytczaka i Pawła Zabornego) była opublikowana w pierwszym numerze naszego magazynu. Obecnie specjalnie dla osób, które nie posiadają tego numeru umieściliśmy ją również na naszej stronie WWW. Dla przypomnienia powiem tylko, że gra otrzymała ocenę 7/10 i była zarekomendowana przez recenzentów jako „tytuł godny polecenia”. Pod czym i ja się podpisuję.

Wspólnie z wydawnictwem Bard przygotowaliśmy specjalny konkurs, który - jak sądzę - będzie najbardziej historycznym i poważnym konkursem w historii naszego magazynu, ale tematyka gry do czegoś zobowiązuje. Aby zdobyć jeden z dwóch egzemplarzy Zimnej Wojny 1945 - 1989 należy prawidłowo odpowiedzieć na pięć pytań przygotowanych przez naszego redakcyjnego kolegę, Bartka Odorowicza:



1. I sekretarz KPZR w latach 1953-1964, Nikita Chruszczow, słynął z ekspresyjnego stylu wyrażania własnych poglądów. Do historii przeszedł jego



wystąpienia na forum ONZ, w trakcie burzliwych dyskusji o kolonializmie. W październiku 1960 roku, podczas posiedzenia plenarnego Zgromadzenia Ogólnego ONZ, przemowa delegata filipińskiego, przewrotnie domagającego się zniesienia kolonializmu w... krajach Europy Wschodniej, tak bardzo rozsierdziła Chruszczowa, iż ten... No właśnie - jakim przedmiotem uderzał Nikita Chruszczow w blat stołu, domagając się dopuszczenia do głosu?

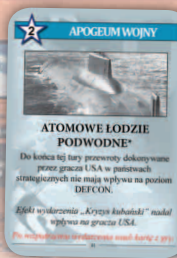


2. W czasie zimnej wojny do krajów zachodniej hemisfery uciekło co najmniej kilkunastu wysokich funkcjonariuszy służb bezpieczeństwa ZSRR i innych krajów bloku wschodniego. Dzięki

ich zeznaniom zdemaskowano niektórych z radzieckich siatek szpiegowskich, odsłonięto także kulisy władzy komunistycznej. Najbardziej znanym (choć nie najważniejszym) jest oczywiście Wiktor Suworow, którego książki znalazły swoje miejsce w kulturze masowej. Jak nazywał się Polak, pełniący ważne funkcje w aparacie bezpieczeństwa PRL, który w grudniu 1953 roku zbiegł do Berlina Zachodniego?

3. Za główną przyczynę politycznej porażki Amerykanów w wojnie wietnamskiej często podaje się - rzekomo stronnicze i antywojenne w swej wymowie - relacje mediów. Tymczasem interwencja radziecka

w Afganistanie (1979-1989) nie była przez światowe media nawet w części relacjonowana tak szczegółowo, jak konflikt w Indochinach, a jednak również poniosła porażkę. Co ciekawe, wśród nielicznych korespondentów zagranicznych opisujących przebieg tej wojny z perspektywy mudżahedinów, znalazło się kilku Polaków. Wiemy również o co najmniej jednym rodaku, który przedostał się do Afganistanu, aby ramię w ramię z mudżahedinami walczyć z Armią Czerwoną. Prosimy o podanie nazwisk przynajmniej trójki Polaków - bojowników i/lub dziennikarzy (relacjonujących konflikt z perspektywy afgańskiej), o których wspomina się na kartach historii tej wojny.



4. Pierwszym atomowym okrętem podwodnym, nosicielem międzykontynentalnych rakiet balistycznych (tzw. klasa SSBN), był amerykański USS „George Washington”, przyjęty do służby w 1959 roku. W grze Twilight Struggle/Zimna Wojna karta „Nuclear Subs” ilustrowana jest jednak zdjęciem radzieckiego okrętu podwodnego, największego jaki kiedykolwiek zbudowano na świecie (170 metrów długości, 24 tys. ton wyporności w położeniu nawodnym), pełniącego służbę w latach 80- i 90-tych ubiegłego stulecia. Jaką nazwę w kodzie NATO nadano temu typowi radzieckich okrętów?



5. Jakkolwiek potęża arsenałów nuklearnych dwóch głównych aktorów zimnej wojny (łącznie - kilkadziesiąt tysięcy głowic) w efekcie okazała się skutecznym środkiem powstrzymującym

pełnoskalową wojnę, rodziła jednak strach przed niekontrolowanym użyciem broni jądrowej. Z tej obawy zrodził się cały nurt „postapokaliptycznej” literatury, kina, gier komputerowych... W filmie fabularnym Wargames (1983), student z Seattle - David Lightmann (grany przez młodego Matthew Brodericka) włamuje się niechcący do komputera zarządzającego amerykańskimi wyrzutniami balistycznych rakiet nuklearnych. Chłopak myśli, że podłączył się do serwera z grami komputerowymi w jednej z sieci akademickich i - zupełnie nieświadomy powagi sytuacji - rozpoczyna grę w „Globalną Wojnę Termonuklearną”... Jak brzmiało hasło, za pomocą którego Davidowi udało się wejść do systemu?

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

WOJNA 1989

STRUGGLE





PRZEZ SCRABBLE O MAŁO NIE STRACIŁEM ŻYCIA

Ze Sławomirem Wiechowskim - założycielem Klubu Gier Planszowych „Pionkolandia” w Sztumie - rozmawia Mirosław Gucwa

Od kiedy pan gra w gry planszowe?

Od dzieciństwa. Pierwsze gry planszowe, jakie pamiętam to Fortuna, Halma, Taliśman. Później były Kniffel, gry karciane. Pierwszą grą, jaką kupiłem za własne pieniądze były Scrabble, przez które o mało nie straciłem życia. Kiedy wracałem do domu po zakupie tej gry, uległem dość poważnemu wypadkowi samochodowemu. Będąc w szoku o nic innego się nie pytałem, tylko czy Scrabble są całe. (tak się o nie martwiłem – śmiech). Później przyszedł czas na poważniejsze tytuły, a wraz z nimi zrodziło się hobby.

Po jakim czasie zrodził się pomysł utworzenia klubu? Jaki był i jest jego cel oraz dla kogo jest on utworzony?

Powstanie klubu to konsekwencja tego hobby. Pomyślałem, że warto tym podzielić się z innymi. Wziąłem gry z własnych zbiorów, a potem niezobowiązująco zaproponowałem koleżankom z pracy, aby przyszły z własnymi dziećmi pograć w gry. Od razu chwyciło. Koleżanki zabrały dzieci, następnie te dzieci przyprowadziły swoich kolegów i tak powstała nieformalna grupa „planszomaniaków”. Później wydarzenia potoczyły się lawinowo: spotkania dla uczniów, pomysł założenia klubu, konkurs na nazwę i logo, pozyskiwanie środków na gry, nawiązywanie kontaktów z przedstawicielami wydawnictw, pierwszy turniej, noce z grami, i tak dalej... Z czasem zobaczyliśmy, że gry można świetnie wykorzystać w edukacji, na lekcjach, w świetlicach. Że są doskonałym sposobem spędzania czasu wolnego, alternatywą dla telewizji i komputera. Zapewniają dobrą zabawę, umożliwiają odreagowanie szkolnych stresów i pozwalają wczuć się nieznanne

dotąd role. Że nie tylko bawią, ale w jedynym stopniu rozwijają wyobraźnię oraz uczą logicznego myślenia, przewidywania, podejmowania decyzji i ponoszenia odpowiedzialności za nie. Rozwijają umiejętności społeczne i interpersonalne, gdyż zawsze jest ktoś, kto chce pomagać i ktoś inny, kto oczekuje pomocy. A że było to coś nowego, niespotykanego, dlatego miało i nadal ma takie wzięcie.

Duży był odzew ze strony uczniów? Gry planszowe zainteresowały ich od razu?

Odzew nas bardzo zaskoczył, nie liczyliśmy na takie zainteresowanie. Na początku myśleliśmy o zwykłym kółku zainteresowań, jakich w szkole wiele, ale zapotrzebowanie środowiska lokalnego było tak duże, że wcześniej czy później musiał powstać klub. Nigdy nie musieliśmy zabiegać o uczniów. To oni przychodzili do nas sami. Wieść o spotkaniach z grami rozchodziła się tzw. pocztą pantoflową. Ktoś przychodził i grał, a potem opowiadał o tym komuś innemu, więc ten też przychodził i zwykle już zostawał. Ze względów organizacyjnych musieliśmy niestety ograniczyć liczbę chętnych do 60 dzieci. Obecnie działają dwie grupy - zróżnicowane pod względem stopnia awansowania oraz wieku. Obydwie liczą po 30 osób. W zajęciach uczestniczą również młodsze dzieci, które wraz z rodzicami tworzą osobną sekcję. Naszą pasją zarazamy nie tylko dzieci, ale również osoby dorosłe - słuchaczy Uniwersytetu Trzeciego Wieku, studentów, przyjaciół, dla których raz w miesiącu organizujemy spotkania w gościnnych progach sztumskiego zamku.

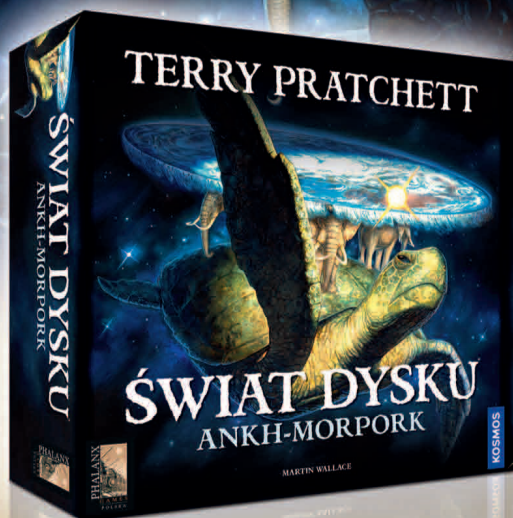
Z tego co wiem, oprócz normalnych spotkań zajmujecie się również orga-

nizowaniem turniejów i promocją gier planszowych?

Tak. Dzięki turniejom wychodzimy poza środowisko szkolne i docieramy do szerokiego grona odbiorców. Dotychczas przeprowadziliśmy cztery turnieje, w tym Mistrzostwa Sztumu w Rummikub. Oprócz klasycznych, cotygodniowych spotkań organizujemy dla dzieci tzw. noce z grami planszowymi, poza tym mamy prelekcje w szkołach, przedszkolach, świetlicach. Prezentujemy gry również podczas konferencji oraz eventów w centrach handlowych. Jest tego bardzo dużo, na szczęście mamy mnóstwo energii oraz ogromne wsparcie lokalnych władz, firm, wydawnictw, a także mediów - między innymi Świata Gier Planszowych.

Widać wyraźnie, że kaganek planszówkowej oświaty w waszych rękach to nie tylko słowa. Jakie są plany na przyszłość?

Pomysłów jest naprawdę sporo, aż boję się o nich mówić, ponieważ nie wiem czy wszystkie zostaną przyjęte (śmiech). Z nowych inicjatyw to na początek chcemy promować i edukować dzieci w sołectwach, gdzie nie ma dostępu do kultury, a ciekawych zajęć jak na lekarstwo. Planujemy organizować szkolenia i konferencje rad pedagogicznych, aby nauczyciele mogli wykorzystywać nowoczesne gry w edukacji. W ramach współpracy z Bankiem Spółdzielczym myśleliśmy o przeprowadzeniu zajęć o przedsiębiorczości i stworzeniu gry planszowej. Mamy nadzieję, że klub będzie się nadal tak prężnie rozwijał i stanie się pretekstem do założenia podobnych w okolicznych miastach. Planów jest jeszcze więcej, część o zasięgu lokalnym, niektóre rangi wojewódzkiej. Co z tego się uda zrealizować? Zobaczymy...



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

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

TERRY PRATCHETT
ŚWIAT DYSKU[®]
ANKH-MORPORK

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

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

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

Gra przeznaczona jest dla 2, 3 lub 4 graczy. Rozgrywka trwa około godziny.

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

Dystrybutorem gry jest Rebel.pl



www.phalanxgames.pl



W finale znalazły się osoby, które przeszły eliminacje regionalne



Dominika Gorgosz

MISTRZOSTWA POLSKI RUMMIKUB 2011

Najlepsi zmierzyli się w Warszawie

Po eliminacjach regionalnych najlepsi zmierzyli się 25 listopada w Warszawie. Po czterech rundach tegorocznym mistrzem okazał się Marcin Chrząstek. W nagrodę pojedzie do Izraela.

Nieprzypadkowo Rummikub promowany jest jako gra łącząca pokolenia. Eliminacje przeprowadzane były zarówno wśród młodzieży, jak i wśród studentów Uniwersytetu Trzeciego Wieku.

- To gra rodzinna, do której mogą zasiąść osoby w każdym wieku – tłumaczy Michał Stajszczak, sędzia główny – Pamiętam nawet taki program pokazywany w holenderskiej telewizji, w którym prezentowano członków Uniwersytetu Trzeciego Wieku grających w tę planszówkę.

Każdy może w nią zagrać i nawet wygrać. Najlepszym przykładem jest tegoroczny zwycięzca, który w Rummikuba gra od niedawna.

- Najpierw poznałem internetową wersję gry – opowiada Marcin Chrząstek – Wciągnęła mnie i tak dotarłem do oryginału. W mistrzostwach startowałem po raz drugi. W ubiegłym roku jednak nie poszło mi tak dobrze. Przez ostatnie dwanaście miesięcy trenowałem głównie w weekendy z rodziną. Zgłosiłem się ponownie do eliminacji myśląc jedynie o dobrej zabawie.

W finale spotkał godnych przeciwników.

- Dwukrotnie uczestniczyłam w światowych mistrzostwach Rummikuba – mówi Dominika Zakrzewska. - Gra ta towarzyszy mi już od wielu lat. Co roku pojawiają się nowi sympatycy tego tytułu. Poziom gry samych finalistów również jest coraz wyższy.

Rywalizacja to jedno, liczyła się również dobra zabawa. Tej nie brakowało, szczególnie w trakcie Turnieju Gwiazd.

- Zasiadałam do gry trochę onieśmielona – mówi Katarzyna Pakosińska, artystka kabaretowa – Jestem humanistką, a tu są same cyferki. Zasady jednak okazały się bardzo proste. Wraz ze Stowarzyszeniem K40 udało nam się nawet pokonać resztę uczestników.

Turniej Gwiazd był imprezą towarzyszącą Mistrzostwom Polski. Przy czterech stolikach spotkali się przedstawiciele organizacji charytatywnych. Pomysłodawcą był Robert Moskwa.

- Dla startujących drużyn przygotowaliśmy nagrody pieniężne – mówi Piotr Gutkowski z TM Toys sp. z o.o., organizator imprezy – Fundacjom towarzyszyły gwiazdy, między innymi Anna Samusioneck, Ewa Telega, Marta Kuligowska, Ewa Gorzelak i Robert Leszczyński. Idea rozgrywek spotkała się z pozytywnym odbiorem, dlatego chcielibyśmy powtórzyć je również w przyszłym roku.

Ambasadorem gry został Robert Moskwa



Rozgrywkom finałowym towarzyszył Turniej Gwiazd





Katarzyna Pakosińska

Czy Turniej Gwiazd to pani pierwsze spotkanie z grami planszowymi?

W gry planszowe gram już od dawna, jednak miałam dość długą przerwę. Teraz powracam do nich za sprawą mojej córki. Zaczynałyśmy od memory, teraz pojawiają się kolejne tytuły. Moją pierwszą grą był Chińczyk. Do dziś pamiętam

jaka to była magia dla mnie – dotknąć pionka, rzucić kostką. Potem pojawił się Eurobiznes. Wtedy to był rarytas. W podstawówce tylko jedna osoba w klasie miała tę grę. Po lekcjach udawaliśmy się do niej i graliśmy. Lubię też Scrabble. Nawet brałam udział w mistrzostwach i udało mi się zająć drugie miejsce.



Jak pan czuje się w roli Ambasadora gry Rummikub?

Traktuję swoją rolę trochę misyjnie. Nieprzypadkowo zostałem ambasadorem. Od dłuższego czasu jestem zdeklarowanym miłośnikiem gier planszowych. Ta gra od razu przypadła mi do gustu. Już w ubiegłym roku prowadziłem półfinałowe spotkanie w trakcie Mistrzostw Polski. Widzę w tej grze niezwykle potencjał umożliwiający zarażenie kolejnych rodzin miłością do planszówek. Jestem pewien, że jak ktoś raz spróbuje, to do niej powróci.

W jakie gry gra pan prywatnie?

Moją ulubioną grą jest Axis & Allies. To gra wojenna, którą przywoziłem z Australii. Nawiązuje do czasów II wojny światowej. Generalnie lubię gry strategiczne. Takie, w których trzeba przechrztyć przeciwnika. W

domu mam kilkadziesiąt tytułów. Moja pasja zaczęła się od szachów. Już jako pięcioletnie dziecko ustawiałem figurki na szachownicy. W 1979 roku znalazłem się w pierwszej trójce na turnieju szachowym na kolonii w Pogorzeli. Dodam, że sam ten turniej zorganizowałem, bo liczyłem na wygraną. Od dawna gram też w Rzyko i GO.

Czy zaraża pan znajomych swoją pasją?

Tak, gdy przychodzą do mnie goście, to proponuję im rozgrywkę. Na początku się krzywią, ale potem jest świetna zabawa. Dzięki grom poznaliśmy się bliżej z sąsiadami. W czasach spędzonych we Wrocławiu zarażłem swoich znajomych grą Axis & Allies. Umawialiśmy się na nocne nasiadówki. Każdy z nas zaopatrywał się w specjalne atrybuty charakterystyczne dla danej nacji. Potrafiliśmy tak grać do białego rana.



Turniej Gwiazd wygrało Stowarzyszenie K40



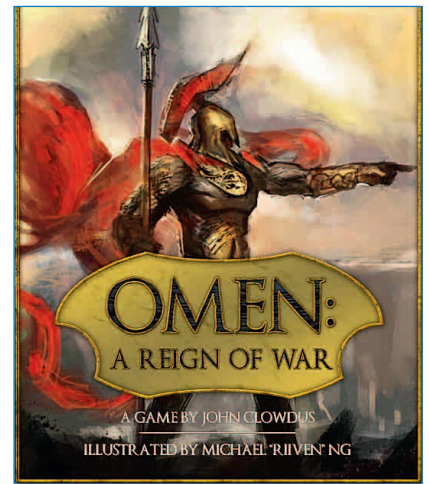
7,5/10
TIMESTREAMS

Tomasz Gałkowski

MAŁO ZNANE

Gry spoza głównego nurtu

Poniższy tekst jest pierwszym z cyklu artykułów, w którym chciałbym – na zasadzie porównania - przedstawiać gry, których cechą wspólną jest między innymi to, że są stosunkowo mało znane.



Mam nadzieję, że uda mi się tym samym zachęcić czytelników do poznawania także tych tytułów, które pozostają poza głównym nurtem naszego planszówkowego świata. Na pierwszy ogień wrzucam dziś dwie kartianki – Timestreams wydawnictwa Bucephalus Games oraz Omen: Reign of War od Smallbox Games.

TEMATYKA

O ile w przypadku Omen: Reign of War sprawa jest prosta i dość niestety wtórna – realia starożytnej Grecji, mity, fantastyczne bestie, walka o chwałę i bogactwa, o tyle w przypadku Timestreams temat wydaje mi się nieco... dziwny? Mamy tu bowiem podróże w czasie i „walkę” na

wynalazki pomiędzy różnymi epokami w dziejach ludzkości – od epoki kamienia do futurystycznego hi-tech. Naciągane? A może oryginalne? Sam nie wiem...

PREZENCJA

W tym temacie obu grom nie mam zbyt wiele do zarzucenia. W średniej wielkości pudełku Timestreams znajdziemy właściwie tylko karty, które są jednak bardzo dobrej jakości i nie będą wymagały natychmiastowego ubrania w koszułki. Dodatkowo mają bardzo przyjemną, lakierowaną powłokę. Graficznie także bez zarzutu – fajne, klimatyczne ilustracje i tyle. Porządnie, bez zbędnych wodotrysków. Omen prezentuje się nieco bardziej oryginalnie. Charakterystyczne dla wydawnictwa Smallbox pudełko z zapomnianych już nieco kaset VHS, kilka

naście drewnianych żetonów oraz całkiem przyzwoite, choć nieco mniej trwałe karty. Ilustracje to jednak mistrzostwo świata. Dawno już nie widziałem tak dobrych i klimatycznych grafik.

MECHANIKA

Tutaj wyróżnia się z kolei Timestreams. Na początku gry na stole kładziemy sześć kart epok, do których później gracze dokładać będą kolejne, już z ręki. Każdy z graczy (maks. 6) otrzymuje talię kilkudziesięciu kart odpowiednią dla wybranej epoki. Talie te składają się z dwóch

głównych typów kart – wynalazków, które zagrywać będziemy pod poszczególnymi kartami epok, tworząc kolumnę wspólną dla wszystkich graczy oraz akcji, odpowiedzialnych za efekty natychmiastowe. Wszystkie wynalazki warte są też odpowiednią ilością punktów zwycięstwa, które zliczać będziemy na końcu gry. I tak, gracze na przemian zagrywają karty we wszystkich epokach po kolei, starając się w każdej z nich ugrać jak najwięcej punktów. I gdzie tutaj zabawa? Leży ona w prostej zasadzie, że punktowanych jest tylko sześć pierwszych kart w kolumnie. Trzeba więc, korzystając z cech naszych wynalazków i akcji specjalnych, tak nimi manipulować, żeby to naszych kart na premiowanych miejscach znalazło się jak najwięcej.

9/10 OMEN



Omen jest bardziej klasyczny. Na stole kładziemy trzy stosy kart nagród reprezentujące trzy miasta, o które przyjdzie nam walczyć. Dodatkowo każdy z graczy otrzymuje też sześć kart celów, jakie stawia przed nami gra, a których realizacja przyniesie nam na końcu punkty zwycięstwa. W trakcie rozgrywki korzystamy ze wspólnego stosu kart jednostek. Te dzielą się na trzy rodzaje: żołnierzy (każda ze specjalną umiejętnością), bestie (potężne jednostki, które można zagrać do miasta bądź odrzucić uruchamiając śmiertelny efekt) oraz wyrocnie (dające nam generalnie szansę na zdobycie nowych kart i monet). Każdą z nich charakteryzują

świetnie umieszczoną w [dziwnym] temacie mechaniką oraz koniecznością ciągłego kombinowania gdzie co położyć, aby jak najwięcej zyskać. Dodatkowo in plus zaliczyć można spore zróżnicowanie wszystkich dostępnych epok. Każdą talią gra się inaczej, każda ma silne i słabe strony, ale każdą na pewno da się wygrać. Dla przykładu, epoka kamienia i średniowiecze to brutalna siła, a przyszłość – zręczna manipulacja i wykorzystanie informacji. Bardzo ciekawe są też efekty działania wielu kart. Moim faworytem jest wróżbita, po którego zagranie zapisujemy na kartce cyfrę od 1-4, a przeciwnik musi odgadnąć

lucyna: zarabianie pieniędzy, kupowanie kart, zagrywanie, walka, itd. Dopiero później, wraz z kolejnymi partiami, objawił się cały geniusz tej gry. I nie boję się użyć tego słowa. To jedna z najlepszych kartianek, w jakie kiedykolwiek grałem. Świetne, przemyślane zdolności jednostek, które to stanowią jej prawdziwą siłę, konieczność poszukiwania najlepszych kombinacji, sporo możliwości zagrywania kart i również dużo środków do uprzykrzenia życia przeciwnikowi, kilka możliwych taktyk i dwa sposoby zdobywania punktów – owe cechy czynią z Omen bardzo ciekawą i wymagającą pozycję. Podczas



trzy współczynniki: koszt, siła oraz wartość poświęcenia danej karty, która przyniesie nam dodatkowe korzyści. Rywale zagrywają karty po swojej stronie każdego z miast. Jeśli w danym mieście znajdzie się odpowiednia liczba kart wtedy następuje bitwa, zliczamy siłę naszych armii i zwycięzca zabiera jedną z kart nagród. Te można zagrać jako bardzo potężną akcję bądź zatrzymać do końca gry. Każda zatrzymana nagroda warta jest dwa punkty, każda wykorzystana – jeden. Oprócz tego, gra ma też bardzo dobrze działający wariant deck buildingu, który dodaje całości sporo taktycznej głębi.

WRAŻENIA

Przyznam szczerze, że początkowo nieco bardziej podobał mi się Timestreams z jego bardzo ciekawą, absorbującą,

jaka to cyfra. Jeśli mu się uda, tracimy daną liczbę punktów, jeśli nie – zyskujemy. Klimatyczne? No pewnie! Niestety, wraz z kolejnymi rozgrywkami na jaw wychodzą zaczęło sporo błędów i niedociągnięć. Niektórych kart nie opłaca się zagrywać, inne sztucznie wydłużają grę, jeszcze inne można różnorodnie interpretować, w czym nie pomaga z kolei fatalna instrukcja. Problem stanowi też nieco bezpłciowa pierwsza runda, w której praktycznie nic się nie dzieje. No i jeszcze jedno. W każdym pudełku są tylko dwie talie – jeśli chcemy zebrać wszystkie – trzeba kupić trzy, a trzeci zestaw wciąż nie został jeszcze wydany.

Omen nie zachwyił mnie nie od razu. Pierwsze dwie rozgrywki były ok. I w sumie tyle. Mechanika elegancka, acz nie rewo-

gry czuć, że przeszła ona całą masę testów i wszystko działa w stu procentach. Jest miejsce na odrobinę ryzyka, okazja do pomyślenia, ale przede wszystkim mamy tu rosnące napięcie i ogromną satysfakcję z wygranej.

PODSUMOWANIE

Obie przedstawione wyżej gry to godne polecenia taktyczne kartianki z dużą dawką negatywnej interakcji. Omen jest świetny. Timestreams nie tak dobry, ale to przede wszystkim ze względu na dość liczne błędy (także edytorskie) i niedociągnięcia wynikające pewnie z niewystarczającej ilości testów. Nie są one jednak bardzo poważne i na pewno nie zaważą na pozytywnym odbiorze całości. Raz jeszcze powtórzę więc – polecam obie!



Tomasz Polak

FREE TRADER

Tanio kupić, drogo sprzedać – czyli podstawy ekonomii międzyplanetarnej

Utrzymanie statku jest drogie. Trzeba niezle się nakombinować, żeby zapłacić raty za części, a przecież są jeszcze paliwo, opłaty portowe, przeglądy.

Choć galaktyka pełna jest okazji, po które wystarczy wyciągnąć rękę, to ręka ta szybko może zostać zestrzelona przez blastery piratów albo zakuta w kajdanki przez patrol policyjny. Życie kosmicznego wolnego handlarza nie jest łatwe.

Taki wstęp można by podpiąć pod większość gier, filmów czy książek z gatunku przygodowego science fiction. Free Trader nie próbuje udawać, że prezentuje coś nowego, poza sprawdzonymi kanwami. Fabularna strona gry opiera się na takich grach jak Traveler RPG czy komputerowa Elite z lat 80-tych. I chwała autorowi za to, bo to bardzo dobre źródła do naśladowania.

Elementy składające się na grę to zestaw kafelków-planet, które odwiedzać będzie nasz dzielny i zadłużony pilot, talia kart zdarzeń/rynków - główny rdzeń całej rozgrywki oraz zakupiony na raty statek kosmiczny. Na statek składają się takie współczynniki jak Obrona, Silniki, Ładowność i Działka. W pliku z grą znajdziemy również instrukcję, którą sprytnie można złożyć w postać książeczki, ściągę-pomoc z rozpiską przebiegu

rundy i kolejnych miesięcy gry oraz planszę zasobności konta (1-20 kredytów).

Przygotowanie elementów gry jest bardzo proste. Właściwie można sobie wszystko wydrukować i od razu grać. Ja postanowiłem trochę ulepszyć swój egzemplarz. Kafelki planet nakleiliśmy na karton (można użyć brystolu), podobnie planszę-statek i ściągawkę. Karty zdarzeń razem z rewersami i dodatkowa tekturka wzmacniająca włożyłem w standardowe koszulki foliowe dla gier karcianych. Całość wyszła całkiem niezle, choć na www.boardgamegeek.com można wyszukać zdjęcia naprawdę profesjonalnie wykonanych egzemplarzy i to w wielu rozmaitych konwencjach, nie tylko SF.

Przebieg każdej rundy jest identyczny. Najpierw losujemy kafelek z planetą i umieszczamy przylegająco w pionie lub poziomie do kafelka, na którym aktualnie się znajdujemy (zaczynamy na Ziemi oczywiście). Następnie losujemy kartę z sytuacją ekonomiczną i możemy dokonać zakupu jednego z czterech towarów (Rolne, Przemysłowe, Zbrojeniowe lub Nielegalne), lecz nie więcej niż wynosi Ładowność statku. Zakupiony

towar oznaczamy w odpowiednim miejscu statku, zmniejszamy poziom zasobności i możemy lecieć na nową planetę. Tam dociągamy kartę zdarzenia i rozpatrujemy. Piraci to zła wiadomość, musimy wiedzieć lub uciekać. Policja to również nic dobrego, jeśli mamy w ładowni jakiś nielegalny towar czeka nas kara pieniężna, zależna od ilości towaru oraz planety, do której przybiliśmy. W końcu możemy też sprzedać towar. Ceny towarów zależą od sytuacji rynkowej na karcie oraz modyfikatorów specyficznych dla każdej planety. Przed rozpoczęciem następnej rundy możemy jeszcze rozwinąć jeden z modułów statku.

Po każdym wyczerpaniu talii kart przychodzi pora na spłatę miesięcznej raty. Gra przewidyuje 4 takie okresy, każdy następny to większa rata i wzrost siły piratów (nasz statek też się rozbudowuje, więc wszystko działa). Jeśli po zamknięciu czwartego miesiąca zostały nam jakieś pieniądze to wygraliśmy. Jeśli gdzieś po drodze weszliśmy na debet albo piraci uszkodzili zbyt mocno statek, to przegrywamy.

Rozgrywka jest przyjemna i wciągająca. To mieszanka losowego szczęścia i kalkulacji. Czas rozgrywki działa na jej korzyść, dłuższa zaczęłaby się nudzić. Nie jest to gra, która zajmie nas na wiele zimowych wieczorów, może być jednak przyjemnym wypełniaczem, jeśli mamy wolne 20 minut.

Pliki z grą można znaleźć pod adresem:

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/36659/>

7/10

TYP GRY: Print and Play
LICZBA GRACZY: 1
CZAS ROZGRYWKI: 20-30 min.
WYDAWCA: web published
AUTOR: Felbrigg Herriot
CENA: n/n
EDYCJA: angielska
PLUSY I MINUSY:
+ tematyka SF, szybka i łatwa w przygotowaniu, sporo dodatków i modyfikacji dostępnych w sieci;
- podstawowa wersja może się szybko nudzić.

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



Prezentowana na zdjęciach wersja graficzna nie pochodzi z „pierwszej edycji”, została zaprojektowana przez użytkownika serwisu BoardGameGeek TGov'a i jest najpopularniejszą wersją Free Tradera.

W tym samym serwisie znaleźć można jednak wiele innych wersji graficznych, w tym bardzo ciekawą „1902 – Ukrainian Steampunk”.

Gra została nominowana do nagrody Golden Geek Best PnP Game w 2009 roku. Choć nie wygrała, cieszy się dużym zainteresowaniem wśród graczy na całym świecie. Powstało kilkanaście mniej lub bardziej „oficjalnych” dodatków i modyfikacji. Podstawową wersję wzbogacić można o asteroidy, kosmicznych najeźdźców, planety pod kolonizację, nowe modele statków, czarny rynek, czarne dziury i wiele więcej. Samo testowanie dodatków to kilka-kilkanaście godzin zabawy.

Sebastian Szczepaniak

CARCASSONNE

To jedna z najlepszych konwersji planszówek, w jakie miałem okazję zagrać. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie jedno znaczące „ale”...

Prostota, elegancja, duża regrywalność – nic dziwnego, że Carcassonne to idealny tytuł dla całej rodziny oraz jedna z najbardziej znanych planszówek na świecie. A im prostsze zasady, tym grę łatwiej zamienić w elektroniczną aplikację. Pod tym względem Carcassonne to absolutna czołówka, bardzo wierna i kompletna konwersja, o której można powiedzieć – planszówka na elektronicznym stole. Interfejs został pomyślany bardzo dobrze, a sposób wystawiania ludzików na kafelki uniemożliwia wykonanie niechcianej akcji. Obsługa gry jest łatwa i intuicyjna, wszystko jest czytelnie podpisane oraz dobrze oznakowane, a w dowolnym momencie można przywołać okienko pokazujące kafelki, jakie pojawią się jeszcze na stole. Podstawowa gra oferuje rozgrywkę przez Internet lub z komputerem. W przypadku tego drugiego wyboru mamy 9 przeciwników wyposażonych w różne algorytmy zachowania. Oprócz standardowych poziomów „łatwy” i „silny”, są jeszcze m.in. „dziwny” oraz „evil”. „Dziwni” przeciwnicy zachowują się nieobliczalnie i np. już w pierwszej kolejce potrafią wystawić ludzika jako farmera, co z reguły robi się w dalszej części gry. Natomiast oponenti „evil” są nastawieni na konfrontację i będą tak ustawiali kafelki, by punktować za nasze drogi oraz miasta. Al w Carcassonne była dla mnie miłym zaskoczeniem, a dzięki zróżnicowanym stylom gry wirtualnych przeciwników zabawa nie nudzi się po kilku rozgrywkach. Dla początkujących przygotowano dobrze streszczone zasady z dużą liczbą przykładów oraz tutorial stanowiący doskonałe wprowadzenie do gry (plus za lektora o bardzo klimatycznym głosie). Natomiast bardziej doświadczonym graczom z pewnością spodoba się tryb „solitaire”. Tutaj musimy budować po kolei drogi oraz miasta, które są coraz większe – składają się z 2 kafelków, potem z 3 i tak aż do 6. Założony cel trzeba osiągnąć jak najmniejszym nakładem kafelków, bo im więcej ich użyjemy, tym mniej dostaniemy punktów. Podczas gdy w normalnej grze kafelki pojawiają się na stole w losowej kolejności, w solitaire zawsze w tej samej, dzięki czemu można do upadłego szukać wariantu dającego najwięcej punktów.

Choć nie przepadam za oryginałem z powodu dużej losowości, w elektroniczną wersję grało mi się bardzo dobrze. To idealna gierka do autobusu, akurat by przez około 20 minut rozegrać partię w drodze do szkoły lub pracy. A zabawa, niezależnie od trybu, naprawdę wciąga. Opisywana aplikacja to także ładna oprawa graficzna wierna planszówce oraz całkiem przyjemna muzyka. Niestety elektroniczne Carcassonne ma jedną, ale za to ogromną wadę – cenę. Faktycznie aplikacja jest dopracowana w każdym aspekcie, ale żądać za nią 8 euro to już przesada. I zdzierstwo. Przed Carcassonne za najdroższe gry na iPod'a płaciłem maksymalnie 4 euro. 8 euro to drożej niż za gry dedykowane wyłącznie iPad'owi,

Uwaga: W numerze 20 ŚGP, przy recenzji gry PUERTO RICO HD, została podana zła ocena gry. Prawidłowa ocena wynosi: 6. Przepraszamy za pomyłkę, która pojawiła się w czasie składu ŚGP.



które są przez to z założenia droższe. Choć bawiłem się z Carcassonne doskonale, z powodu ceny obniżam końcową ocenę o jedno oczko. Mimo to grę wciąż gorąco polecam.

8/10

Platforma: iPad, iPod, iPhone
Język: angielski
Cena: 7,99 euro



Agnieszka Weidemann

ALMANACH GRACZA

Tematyka, która pojawia się w grach planszowych jest bardzo różna. Autorzy sięgają do wydarzeń i pojęć rzeczywistych oraz fikcyjnych. Fabuła jest wprowadzana po to, by ubarwić mechanikę, czasem doskonale do siebie pasują, a czasem jest to związek na siłę i bez znaczenia.

Abstract Strategy – to gry zwykle pozbawione fabuły. GO

Adventure – to gry opowiadające o bohater-skich czynach, poszukiwaniach i rozwiązywaniu zagadek, w których fabuła często posiada elementy fantastyki. Władcy Podziemi

American West – tematyka tych gier sięga do historii Dzikiego Zachodu w drugiej połowie XIX w. Carson City

Animals – to gry, w których tematyka dotyczy zwierząt, w których gracze wcielają się lub nimi zarządzają. Fauna

Aviation/Flight – tematyką są samoloty, helikoptery, szybowce, itp. Linie lotnicze Europa

Ancient – tematyką jest Starożytność od 3000 r. p.n.e. do upadku Cesarstwa Rzymskiego. 7 cudów świata

Arabian – tematyką nawiązują do rejonu Bliskiego Wschodu. Yspahan

City Building – tematyką jest budowa, efektywne, wydajne oraz dochodowe zarządzanie miastem. City Tycoon

Civilization – tematyką jest rozwój cywilizacji i zarządzanie społeczeństwem, wspomagany narzędziami takimi jak dyplomacja czy wojna; cywilizację można też rozwijać niezależnie od innych. Cywilizacja: Poprzez wieki

Economic – tematyką jest symulacja rynku: rozwój i zarządzanie systemem produkcji, dystrybucji, handlu i konsumpcji dóbr. Agricola. Zalicza się tu również gry Industry/Manufacturing dotyczące tworzenia, zarządzania i obsługi narzędzi przetwarzających surowce w produkty. Wysokie Napięcie

Educational – gry edukacyjne uczące ludzi danych zagadnień i koncepcji, rozumienia wydarzeń historycznych i kulturowych lub pozwalających na zdobywanie umiejętności poprzez grę. Kolejka

Environmental – tematyką sięgają do ochrony środowiska lub metod zarządzania nim. 20th Century

Exploration – to gry o poszukiwaniu i odkrywaniu nowych terytoriów, w celu uzyskania z nich określonych dóbr lub nawiązania kontaktów handlowych. Glenn Drover's Empires: The Age of Discovery

Fantasy – gry osadzone w fikcyjnym świecie, w którym pojawiają się stworzenia znane z fantasty, magia i nadprzyrodzone właściwości, a walka toczy się często między dobrem i złem. Claustrophobia

Fighting – tematyką są bezpośrednie walki, nie będące symulacją militarną na dużą skalę. Eclipse

Farming – tematyką jest tworzenie i zarządzanie gruntami rolnymi, w celu uzyskania zysku ze zwiększania hodowli roślin lub zwierząt i sprzedaży tych dóbr. Glen More

Horror – tematyką sięgają do zjawisk makabrycznych i nadprzyrodzonych. Horror w Arkham. Do tej grupy można również zaliczyć gry Zombie opowiadające o apokalipsie, horrorze i walce, w których bohaterami są żywe trupy. Last Night on Earth: The Zombie Game

Humor – w tego typu grach wykorzystuje się humor, komedię, satyrę, żarty i błaze-nadę jako otoczkę mechaniki lub jako cel gry. Władcy Podziemi

Mafia – gry o mafii sycylijskiej i innych ugrupowaniach przestępczych. Famiglia

Mature/Adult – to gry o tematyce przeznaczonych tylko dla dorosłych, powiązanej często z sytuacjami obraźliwymi, alkoholem lub seksem.

Medical – gry sięgające do tematów medycznych. Pandemic

Murder/Mystery – tematem przewodnim są morderstwa lub mordercy, a zadaniem graczy jest ustalenie szczegółów morderstwa lub złapanie przestępców. Letters from Whitechapel

Mythology – gry opowiadające o tym, jak powstał świat lub bohaterowie, o starożytnych cywilizacjach pełnych bogów i herosów, nawiązujące do mitów, w których sacrum przeplata się z profanum. Cyclades

Medieval – gry osadzone są w okresie od upadku Cesarstwa Rzymskiego do XVI wieku. Die Burgen von Burgund

Movies/TV/Radio – nawiązują do popularnych filmów, programów telewizyj-

nych i radiowych. Battlestar Galactica. Podobną grupę stanowią gry Music, które albo są osadzone w biznesie muzycznym, albo są o muzyce. Show Business

Nautical – gry opowiadające o statkach, żegludze, marynarzach, w większości gier celem jest zarządzanie statkami, ich produkcją lub przewozem towarów. Merchants & Marauders

Novel-based – gry, których temat zaczerpnięty jest z powieści. Dune

Napoleonic – gry nawiązujące do czasów wojen napoleońskich 1803-1815. Manoeuvre

Negotiation – to gry o współpracy poprzez negocjacje, przy zachowaniu wysokiego poziomu rywalizacji. Gra o Tron

Political – gracze wcielają się w role autorytetów kierujących polityką i działalnością społeczną. Twilight Imperium (third edition)

Pirate – gry nawiązują do rozbojów morskich, skarbów i piratów z okresu sprzed XX w. Jamaica

Prehistoric – gry osadzone są w prehistorii, zaczynając od czasów dinozaurów, przez epoki: kamienną, brązu i żelaza. Stone Age

Racing – tematyką są wyścigi, podczas których gracze rywalizują o pierwsze miejsce. Snow Tails

Religious – gry, w których elementy narracji, scenaria lub bohaterowie odnoszą się do obecnych systemów religijnych na świecie, do ich aspektów historycznych, rozwoju w czasie, doktryn, pism świętych danej religii i obiektów wiary. Biblios

Renaissance – gry osadzone w okresie ruchów kulturowych XIV-XVII w. głównie we Włoszech. The Princes of Florence

Science Fiction – to gry osadzone albo w alternatywnej przeszłości, albo futurystyczne, przede wszystkim w kosmosie, wśród obcych ras. Eclipse.

Do tej kategorii można zaliczyć gry **Space Exploration** o podróżach, przygodach, gromadzeniu dóbr i zdobywaniu terytoriów w kosmosie. Race for the Galaxy

Spies/Secret Agents – tematyką jest szpiegostwo, gracze muszą zidentyfikować osobę, która pełni rolę szpiega/tajnego agenta lub ujawnić tajne informacje. Cold War: CIA vs KGB

Sports – tematyką jest sport, najpopularniejsze są gry dotyczące piłki nożnej i wyścigów: samochodowych, rowerowych, konnych czy łodziami. Rallyman

Territory Building – tematyką jest ustanawianie lub zwiększanie kontroli nad określonym obszarem. Euftrat i Tygrys

Transportation – tematyka dotyczy transportu ludzi lub dóbr z jednego miejsca do innego. Steam

Train – tematyka tych gier dotyczy tras kolejowych i pociągów, osadzone są głównie w okresie od połowy XIX w. Wsiąść do pociągu: Europa

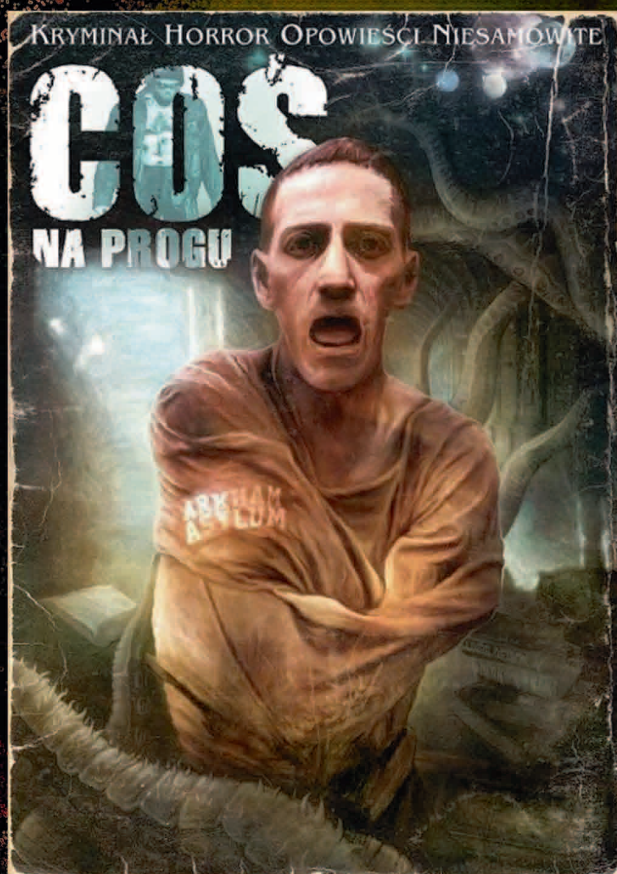
Travel – rozgrywka opiera się na przejeździe pomiędzy różnymi lokalizacjami geograficznymi; plansza do gry jest najczęściej mapą. K2

Video Game Theme – gry czerpiące temat z popularnych gier komputerowych. Gears of War: Gra Planszowa

Word – gry słowne, w których gracze wykorzystują znajomość języka. Scrabble

Wargames – gry przedstawiające działania wojskowe, osadzone w różnym czasie: od starożytności do współczesności i przyszłości. Są oparte na sytuacjach historycznych rzeczywistych i hipotetycznych, fantasy lub science fiction, oraz szczegółowo opisują akcje od małych jednostek po konflikty globalne. Memoir '44

reklama



JUŻ W LUTYM NA POLSKIM RYNKU PRASOWYM UKAŻE SIĘ NOWY DWUMIESIĘCZNIK COŚ NA PROGU

GROZA **HORROR**
THRILLER

W NUMERZE M.IN.:

-NIEPUBLIKOWANE WCZEŚNIEJ W POLSCE TEKSTY H.P. LOVECRAFTA, EDWARDA LEE, S.T. JOSHIEGO,
-H.P. LOVECRAFT W MUZYCE, FILMIE I GRACH KOMPUTEROWYCH,
-SKANDYNAWSKI KRYMINAŁ,
-TAJEMNICE BORISA AKUNINA,
-TEKSTY MICHAŁA ORACZA I MARCINA WROŃSKIEGO

NOWOŚĆ NA
RYNKU PRASY!

Coś NA PROGU BĘDZIE DO KUPIENIA W KSIĘGARNIACH INTERNETOWYCH I WYBRANYCH PUNKTACH SPRZEDAŻY W POLSCE. WIĘCEJ INFORMACJI NA: [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/DOBRE.HISTORIE](https://www.facebook.com/Dobre.Historie)

Michał Stajszczyk

TONGA BONGA

Zazwyczaj w dziale Stare, dobre czasy piszę o grach starych, sprzed setek, a nawet tysięcy lat. Tym razem będzie o grze stosunkowo młodej, wręcz „małoletniej”, bo wydanej w roku 1998. Ale to dlatego, że ten tekst stanowi w pewnym stopniu dodatek do artykułu Kostki w eurograch, zamieszczonego w poprzednim numerze Świata Gier Planszowych. Moim, i nie tylko moim zdaniem, gra Tonga Bonga zawiera pewien pomysł, który na tyle wyprzedził epokę, że... został niezauważony.



Plansza przedstawia archipelag wysepek, położonych gdzieś na Pacyfiku, z tytułową Tonga Bonga w prawym dolnym rogu. Otaczające wysepki wody podzielone są na kwadratowe akwenty oraz nieco większe zatoki przy każdej z wysp. W lewym górnym rogu planszy widać obrazki czterech żaglowców, a pod nimi miejsca na kostki i monety. Każdy z graczy otrzymuje jeden żaglowiec, który ustawia w zatoce Tonga Bonga, trzy kostki i cztery znaczniki w kolorze żaglowca oraz 20 dukatów.

Każda runda gry podzielona jest na cztery akcje, wykonywane kolejno przez wszystkich graczy (trzech lub czterech). Najpierw każdy z graczy określa, ile chce zapłacić załozce swojego statku, kładąc na polach Kapitana i Sternika wybraną liczbę monet (trzecim członkiem załogi jest chłopiec okrętowy, pracujący na zasadach wolontariatu, czyli za miskę zupy, więc pensji nie dostaje). Następnie gracze w tej samej kolejności rzucają kostkami i umieszczają kostki na statkach należących do innych graczy. Kostki to zwykle k6 z jedną drobną różnicą – zamiast 6 oczek jest ścianka „choroba morska”. Cierpiący na tę dolegliwość w morze nie wypływa, więc kostka z takim rezultatem nie jest w danej rundzie używana.



Na rysunku pokazana jest sytuacja po umieszczeniu na planszy wszystkich kostek. Czerwony wyrzucił niezbyt dobrze – 3, 2 i 1. Ponieważ wykonywał akcję jako pierwszy, każdą ze swoich kostek umieścił na polu Kapitana statków pozostałych graczy i zrobił to tak, by mieć szansę na największy zarobek – 3 na żółtym statku, gdzie dla Kapitana było przeznaczone 11 dukatów, 2 na białym, gdzie mógł zarobić 7, a 1 na pomarańczowym, gdzie do wzięcia było 5 dukatów. Żółty wyrzucił 5,

4 i chorobę morską – 5 umieścił na czerwonym żaglowcu, a 4 na białym, też na pozycji Kapitana, przesuwając czerwoną kostkę w prawo na pozycję Sternika (wyższy lub równy wynik rzutu ma pierwszeństwo). Pomiął najmniej dochodowy pomarańczowy statek. Pomarańczowy wyrzucił 3, 2 i 2 – wszystkie kostki umieścił na polach Sterników, przy czym na białym statku zepchnął czerwona kostkę na pole bez wypłaty. Białą miał 4, 2 i chorobę morską. A ponieważ wykonywał ruch jako ostatni, mógł dokładnie „zoptymalizować” swój ruch, wstawiając obie aktywne kostki na pozycje Kapitanów.



Trzecią akcją jest ruch statków. Każdy z graczy ma tyle punktów ruchu, ile wynosi suma oczek na kostkach, umieszczonych na jego żaglowcu. Czerwony porusza się o 8 pól, Żółty o 9, Pomarańczowy tylko o 3, a Biały o 8. Jeden punkt ruchu pozwala na przesunięcie żaglowca na sąsiednie pole w pionie lub w poziomie. Przez pole z innym statkiem można przechodzić, płacąc za to 3 punkty ruchu.

Ostatnia, czwarta akcja w rundzie to wypłata. Każdy z graczy zabiera z planszy swoje kostki, wraz z zarobionymi przez nie dukatami. W powyższym przykładzie Czerwony zarobił tylko 3 dukaty, Żółty 18, Pomarańczowy 11, a Biały 16. Można powiedzieć, że zwycięzcą rundy został Żółty, bo nie tylko najwięcej zarobił, ale też wykonał najdłuższy ruch. Zaś Czerwony poniósł spore straty, bo najwięcej zaferował załozce – aż 17, podczas gdy Biały i Żółty po 12. Pomarańczowy był najbardziej skąpy – wydał tylko 7, więc nic dziwnego, że zdobył najmniej punktów ruchu.

Drugą rundę gry zaczyna Żółty, trzecią Pomarańczowy, itd. Po co statki wyruszają w rejs? Otóż każda wysepka ma zatokę. Gracz, który jako pierwszy wpłynie do

takiej zatoki, zakłada na wyspie swój obóz (czyli umieszcza na planszy znacznik), za co otrzymuje z banku 25 dukatów. Drugi gracz, który odwiedzi wyspę też otrzymuje 25 dukatów, ale musi zapłacić 5 temu, który był tam pierwszy. Gracz, który zakłada obóz jako ostatni, musi zapłacić po 5 wszystkim pozostałym, więc nie jest to specjalnie opłacalne. Ale wysp jest 5, a gracze zakładają po 4 obozy, więc jedną wyspę gracz może pominąć. Po założeniu 4 obozów można wrócić na wyspę Tonga Bonga i gracz, który to zrobi jako pierwszy, dostaje z banku 10 dukatów. Wygrywa ten, kto w chwili zakończenia gry ma najwięcej pieniędzy.

Statki w grze Tonga Bonga poruszają się o wyrzuconą liczbę oczek ale to nie jest mechanika Roll and move skoro gracz wysyła swoje kostki do pracy na innych statkach. Mamy tu do czynienia z mechaniką worker placement, a może raczej dice placement. I dlatego napisałem na wstępie, że jest to gra wyprzedzająca epokę i jej opis można traktować jako uzupełnienie do artykułu z poprzedniego numeru, w którym za prekursora dice placement została uznana gra Kingsburg z roku 2007. A przecież Tonga Bonga jest starsza nawet od Caylusa, od którego zaczyna się epoka worker placement.

Nie można mieć pretensji do autorki artykułu Kostki w eurograch, że o Tonga Bonga nie słyszała. Wprawdzie gra zdobyła nominację do Spiel des Jahres w roku 1998, ale konkurencja była wtedy bardzo silna – wygrał Elfenland, a w gronie nominowanych były Eufkrat i Tygrys, Przez Pustynię, Gifp i Die Macher. Na BoardGameGeek Tonga Bonga ma niewiele ocen, a opisująca ją osoba nie za bardzo chyba zrozumiała grę, bo zakwalifikowała ją do kategorii Set Collection. Inna sprawa, że Tonga Bonga pojawiła się na BoardGameGeek bardzo wcześnie (ma numer 322), gdy teoria eurogier nie była jeszcze tak rozwinięta jak teraz.



Michał Oracz

HEKSOWNE TEMATY

Przykazanie pierwsze: Zapisuj pomysły

O AUTORZE: Projektant gier planszowych, fabularnych i innych, autor m.in. Neuroshimy Hex i Witchcrafta. Wieloletni pracownik Wydawnictwa Portal. Poza projektowaniem gier zajmuje się większą liczbą dziedzin i projektów, niż dałoby się wymienić na przestrzeni małej ramki tekstowej.

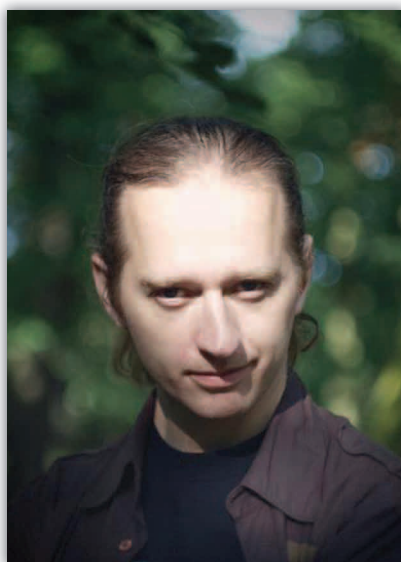
Z niektórymi pomysłami bywa tak, że niepozorne z początku, zapisane na jakimś świstku, nieoczekiwanie stają się naszym towarzyszem na lata, urastają do rozmiarów nokautujących oczekiwania, rozchodzą się jak fala na wodzie, trafiają w ręce ludzi, którzy zamieniają je w rozpędzonego potwora.

Pomysły nie są niczym unikalnym, pojawiają się między naszymi uszami codziennie, to zwyczajne skojarzenia paru elementów, których nikt jeszcze w takiej konfiguracji wcześniej nie zestawiał, nie przeniósł na dane medium, np. na silnik gry. Pomysły atakują nas non stop, ale są ulotne, niestabilne, przelatują nam przez głowę jak woda. Najczęściej po chwili zwyczajnie o nich zapominamy. Po roku nawet te najlepsze usuniemy z mózgu podczas jakiegoś tajemnego formatowania.

Kiedy bardzo dawno temu, jeszcze w podstawówce, na lekcji szkicowałem długopisem odziane w pancerze wychudłe postacie, czołgi z ludzkimi tułowiami, skomputeryzowane stacje krążące po orbicie zniszczonej planety, zdziczałych ludzi ukrytych w okopach, kryjących się przed ciężkimi maszynami, a do tego wszystkiego starannie kaligrafowałem kolczaste logo nie wiadomo jeszcze czego o nazwie Neuroshima, nie przeczuwałem, dokąd ta ścieżka w przyszłości doprowadzi. Że najpierw przeistoczy się w toporną, amatorską grę postapokaliptyczną, że w dalszej przyszłości spotkam dwójkę przyjaciół, z którymi zamienimy to w prawdziwą dużą grę fabularną, która następnie w ciągu lat rozrośnie się w całą linię innych gier – karcianych, planszowych, figurkowych, cyfrowych, w dziesiątki opowiadań, w setki ilustracji.

Mogłem to po drodze setki razy wyrzucić, bo po co gromadzić stare śmieci. Gdy w wydawnictwie zaczęliśmy myśleć o napisaniu większej gry, nie jakiejś tam kolejnej kilkunastostronicowej rewolucji, mogliśmy zacząć od zera. Ale nie, fundamenty znalazły się w tym właśnie niepozornym archiwum, bo notatki i pomysły okazały się bardzo przekonujące.

Tym bardziej nie wiedziałem, co się święci szkicując kilka lat później małą gierkę opartą o 19 heksagonalnych pól. Początkowo 19 pól przedstawiało komnatę labiryntu. Z jednej strony wchodzi



pionek i ma wyjść z drugiej. Wychodząc z komnaty wchodzi do kolejnej - i tak dalej, jak w labiryncie z filmu Cube. 19 pól zastawione było przez żetony pułapek – obracających się, strzelających, uderzających, blokujących i sieciujących. Gra dla jednej osoby. Przejdź przez komnatę, żebyś ... mógł przejść przez kolejną i kolejną. Bez sensu.

Ale te 19 pól było fajne. Mała, zgrabna plansza – to lubię. Żetony też działały niczego sobie - jedne wykonują akcje, inne tylko zmieniają właściwości sąsiednich. Niektóre się poruszają, ale większość nie, co tworzy raczej łamiętkę niż klasyczną grę turową.

Kryła się w tym grywalność, ale niestety, za diabła nie mogłem dojrzeć akceptowalnej formy.

Minęło kilka miesięcy, 19 pól komnaty zamieniło się w coś większego – w krainę, jak ze starego Heroes of Might & Magic. W przeciwległych rogach dwóch graczy stawia żeton swojego miasta. Na pozostałe pola gracze kładą co tuż jeden z wylosowanych żetonów – pułapek, potwora, zagadkę, jaskinię, wioski lub inne niespodzianki. Oczywiście, wypuszczając jednocześnie w niebez-

pieczną podróż kiszonych w zanadru bohaterów.

Pograłem kilka razy w to coś, ale... Cóż, cały problem w tym, że ja nie znoszę takich klimatów - zbierania punktów, łążenia, budowania, to po prostu nie moje zakresy miłośności gry. Nie powiem, że wszystko poleciało do kosza, bo o tym właśnie dziś tutaj piszę – choć mocno na okrętkę. Nie wyrzucam pomysłów. Notuję, chowam, co jakiś czas przeglądam. Pomysły się przenikają. Zaczyna się gromadzić archiwum z ogromną ilością tematów, obrazów, rozwiązań, mechanik gier, fabuł i wszystkiego, co wydaje się na tyle odkrywcze i ciekawe, że może mieć wartość w przyszłości.

Dlatego projekt szkicowany z myślą o 19 heksagonalnych polach zamiast trafić do kosza, trafił na stos notatek do gier, obok starych pierwszych wersji Neuroshimy. Hmmm, a gdyby tak te 19 heksagonalnych pól i Neuroshima...?

Oczywiście, powyższa historyjka jest bardzo uproszczona, bo wersji i mutacji, z których w końcu powstał Hex jest cały karton. Niech sobie leżą i czekają na okazję, bo choć projektowanie planszówek to dla mnie bardzo poboczne zajęcie, to jednak z jakiegoś powodu kilkadziesiąt projektów trzymam w zanadru, a myśli często same wędrują w stronę komponowania kolejnej gry. Dziś jak zwykle zanotowałem trochę potencjalnego materiału, bo cóż, pamięć jest zawodna i złudna, a papier tani. Nie wiem, czy i po które pomysły kiedykolwiek sięgnę, kiedy nadarzy się okazja zmontowania jakiejś określonej ilustracji, tekstu, gry, czy czego tam jeszcze. Nie wiem, które notatki znajdę kiedyś w odpowiednim momencie, zamienię w coś większego i rozwinę, a które zapadną się w kurzu i pajęczynach. Które z nich okażą się nieokleślanymi potworami, padną na podatny grunt, trafią na odpowiednich ludzi.

Ale są i czekają na okazję.

No bo czyje pomysły mamy cenić, jeśli nie cenimy własnych?

Andrzej Świech

FUTUROLOGIA NIESTOSOWNA

czyli gadżetomania estymowana

Jestem ojcem i chciałbym, by za 15 lat to słowo mój Syn, myśląc o mnie, mógł napisać z dużej litery. A wtedy trzeba będzie wydać erratę do niniejszego numeru.



Za 15 lat jednak świat będzie inny i nie wiem, jak będzie wyglądał. Ostatnie czego chcę, to zostać prorokiem. Nie jestem naukowcem, pisarzem, ścisłowcem – by móc wyrokować o trendach, zmianach i ekstrapolacjach. Chciałbym jednak pokusić się o estymację uczynioną poprzez obserwację.

Zaznaczmy – nie wiem, w co będą grać ludzie w roku 2027. Raczej: na pewno będą grać w Monopoly, szachy i Go oraz w komputerowe cuda, o których co najwyżej Steve Jobs z tamtej strony może coś powiedzieć. Co poza tym?

Mężczyzna pozostaje dzieckiem całe życie. Podpisuję się pod tym obiema rękami, gdyż sam zyskałem możliwość kupowania zabawek bez bycia posądzonym o dziecinność – jestem ojcem, co mnie tłumaczy. Tym samym, jeździmy na zakupy. I dochodzimy do stoiska z zabawkami.

Oczywiście – uwielbiam kupować Synkowi gry. Staram się przy tym oczywiście kontrolować wiek, dla którego przeznaczona jest gra i kombinować, ile Młody Człowiek potrafi z grą zrobić, na przykład psując. I tu zauważam pierwszą cechę nowoczesnej (w rozumieniu przyszłościowym) gry.

MUSI być gadżetem. Tak jest z Billy'm Bobrem (figurka krzyczy, gdy spadnie), Wyścigiem pingwinów (plansza na chybliwej podstawie) czy Dentystą, gdzie wyciąga się zęby z paszczy pacjenta i chodzi TYLKO o to, by tenże (nie) wrzasnął.

W tę stronę zresztą idą producenci gier. Spójrzmy tylko na budzik w Mondo, uduziwione plansze (np. Merkator) czy Squad 7, który jeszcze przed graniem wymusza posiadanie sprzętu pozaplanszówkowego (odtwarzacza CD).

Gra przyszłości musi oferować nowość. Mówię tu o nowości typu Quiz wiedzy sprzed „tysiąca” lat, która to

gra wymagała łączenia dwóch diod: pytania i odpowiedzi, wynik realizując za pomocą dźwięku.

I tu w sukurs przychodzi nam gra Electro-Shock oferowana na wielu stronach z gadżetami. Dlaczego nie pojawiła się przy gadżetach? Bo nie o gadżet chodzi, tylko o to, co z gadżetu wynika. Gra wspomniana zrobiła totalną furorę na jednym z Pionków. Na czym polega? Otóż: do 4 graczy chwyta „cosie”, każdy z jednym z przyciskiem. Element, do którego wszystkie „cosie” są podłączone, wyje czymś, co nazwijmy „melodią”. „Coś” ma wspomniany przycisk, służący do naciśnięcia w momencie skończenia melodii. Tym samym – najszybszy szczęśliwiec uniknie porażenia prądem (mówimy o wersji „hard”) lub najwolniejszy zostanie poturbowany (wersja „soft”). Jaki w tym sens?

Nie wiem, ale osobiście widziałem dwóch wyjadaczy, którzy grali kilka razy TYLKO po to, by prądem potrępało drugiego z nich. Wyjadaczy rozumiem jako ludzi, którzy grali ze mną w Cubę i parę innych podobnych kalibrowo gier podczas tej samej edycji Pionka.

Elektronika to element, który w grach na pewno zrobi furorę. Nie sądzę, by – nawiązując do powyższego przykładu – chodziło o elektrykę. Wiadomo, że jednym z minusów planszówek jest liczenie punktów, przeliczanie i obliczanie szans ruchu. Sądzę, że takie maszynki, jak programy liczące prawdopodobieństwo wygranej w Texas Hold'em Poker na pewno się sprawdzą.

Czy spodziewać się wirtualnych plansz? Owszem, choć myślę (dlaczego Monopoly?), że gracze postawią tu raczej na zapach farby drukarskiej, drewniane elementy i na rozgrywkę z ludźmi.

Tak naprawdę, gdy spojrzymy szerzej, wielu z nas gra w Ingenious na telefonie, z powyższego źródła znając klasyki typu Halma. Poza tym – wszyscy narzekamy na cenę gier. A jednak większość ma. W świetle powyższych rozważań zastanówmy się...

Czy warto mieć świetną grę na telefonie/komputerze (taniej), czy po prostu tę samą grę w wersji, powiedzmy, analogowej? My, maniacy odpowiadamy: obie. Zależy od okoliczności i towarzystwa.

Pociesza mnie w tym fakt, że ludzie wciąż kupują stoły do Carroma za 1000 (słownie: tysiąc) złotych. Nie umrzemy, my, fani gier planszowych. Ani nasze staromodne gadżety.

Michał Stajszczak

ŁAMIGŁÓWKI SUDOKU

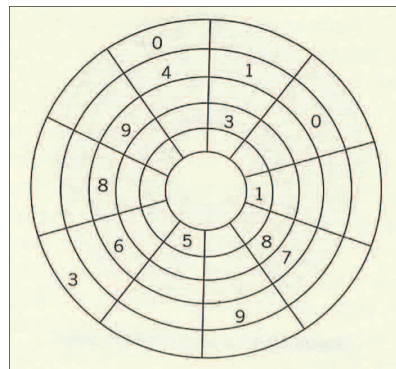
Autorzy starają się zwykle tak układać łamigłówki, by miały one jednoznaczne rozwiązanie przy minimalnej liczbie informacji. Nic więc dziwnego, że zaraz po tym, jak pojawiło się sudoku, zaczęto się zastanawiać nad tym, jaka może być minimalna liczba ujawnionych cyfr, przy której pozostałe cyfry da się wpisać do diagramu tylko na jeden sposób.

Dość szybko znaleziono przykłady, w których wystarczy 17 cyfr. Takich układów jest nawet sporo, bo jeden z pasjonatów – Australijczyk Gordon Royle, zebrał ich blisko 50 tysięcy. Oczywiście każdy z tych układów jest unikalny i nie można z jednego uzyskać innego przez permutację cyfr czy zamianę wierszy albo kolumn. Ale nikomu nie udało się dotąd znaleźć układu 16 cyfr, który by wystarczył do rozwiązania sudoku. I już się nie uda, bo z datą 1 stycznia 2012 Gary McGuire wraz z dwoma współpracownikami opublikował „raport z poszukiwań”, które trwały rok i polegały na systematycznym sprawdzeniu wszystkich możliwości. Okazało się, że żaden układ 16 cyfr jednoznacznego rozwiązania nie zapewnia i 17 stanowi minimum.

Pierwsze zadanie (u góry) to właśnie przykład sudoku, w którym ujawniono tylko 17 cyfr. Mimo tak małej liczby danych, zadanie nie jest specjalnie trudne i nie wymaga stosowania skomplikowanych metod rozwiązywania.

Drugie zadanie (u dołu) to sudoku w kształcie koła, podzielonego na 5 pierścieni i 10 sektorów. Należy wpisać w kratki cyfry od 0 do 9 tak, by w każdym pierścieniu oraz w każdej parze sąsiadujących ze sobą sektorów, znalazło się 10 różnych cyfr. Żeby wszystko było jasne: 10 różnych cyfr musi znaleźć się zarówno w parze sektorów na dole, w których na razie mamy 5 i 9 oraz w parze, w której jeden sektor zawiera cyfrę 9, a drugi 7 i 8.

								1	
4									
	2								
				5		4		7	
		8				3			
		1		9					
3			4				2		
	5		1						
			8		6				



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

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



gra stara jak świat i
nowy szwedzki pomysł

PENTAGO
MECHANIC

zakręcone Kółko i Krzyżyk



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

nagrodzona wieloma prestiżowymi nagrodami



Dystrybucja :

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



Dixit Odysey

6 - Monika Żabicka - Zapewne jestem w mniejszości, ale nie potrafię przekonać się do ilustracji z Dixita. Część Odysey nie jest w tym względzie wyjątkiem, powieła kreskę poprzedników. Sama zabawa w odgadywanie skojarzeń potrafi być jednak atrakcyjna, szczególnie, jeśli gracze kompletnie się wzajemnie nie znają. Jednakże nowatorski w tej części pomysł na małe tabliczki z dziurkami, w których zaznaczamy swoje typy to niezręczna pomyłka. I to w dostojnym znaczeniu słowa „niezręczna”.

7 - Katarzyna Ziółkowska - Lubię Dixit, możliwość rozgrywki w większym gronie na pewno nieraz się przyda. Jednak zarówno karty z drugiego dodatku, jak i z tego są jakoś bardziej jednowymiarowe, zaś wariant „famiładowy” średnio przypadł mi do gustu.

8 - Sebastian Szczepaniak - Ubolewałem, że w Dixit, zasłużenie wyróżnione Spiel des Jahres 2010, można było grać tylko w 6 osób. W Odysey podwojono maksymalną liczbę graczy, dzięki czemu jeszcze lepiej sprawdza się na imprezach.

9 - Piotr Siłka - Co to dużo mówić, świetne wydanie jednej z najlepszych gier imprezowych, choć mnie nieco irytują znaczki do głosowania. Jak dla mnie jedno z obowiązkowych pudełek w każdej kolekcji.

Glen More

7 - Piotr Siłka - Udany debiut świetnie zapowiadającego się autora. Małe to i szybkie, choć trochę suche i nieco zbyt schematyczne, ale od czasu do czasu chętnie zagram.

7 - Sebastian Szczepaniak - Próbowałem przekonać się do niej 3 razy i się nie udało. Niektórym bardzo przypadła do gustu, to w sumie niezła gra, ale jakoś nadajemy na innych falach. 8 - Katarzyna Ziółkowska - Świetna gra kafelkowa z ciekawymi wyborami. W sam raz na rozgrzanie lub przerwę między cięższymi tytułami.

8,5 - Wojtek Chuchla - Gra z mojego ulubionego wydawnictwa, bez wątpliwości trzymająca bardzo wysoki poziom całej serii. Debiutancka gra Cramera (nie mylić z Kramerem) jest prosta do wytłumaczenia,

szybka do zagrania i posiada kapitalne mechanizmy wyboru kafelków i targu. Pokazywałem ten tytuł bardzo wielu osobom na kilku konwentach i wszystkim się podobał. A że nie doczytałem jednego z ważnych elementów reguł, to potem pół Polski grało źle w tę grę.

9 - Tomasz Gałkowski - Zdecydowanie najlepsza gra Cramera. Świetna, stosunkowo szybka i płynna gra w układanie kafelków. Całość ma dość proste zasady, a mimo to rozrywka jest na tyle wymagająca i wielowymiarowa, że nawet planszówkowi „wyjadacze” powinni odejść od stołu zadowoleni. Szczerze polecam!

9 - Maciej Kasprzyk - Wiele świeżości jest w tej starej beczce. Mechaniczna perełka, odrobina za ciężka, ale wciąż to moja ulubiona gra Essen 2010. Matthias Essner, choć więcej!

Dungeon Petz

5 - Katarzyna Ziółkowska - Strasznie długa, irytująco męcząca i dla mnie jednak przekombinowana gra. Dungeon Lords też potrafi się dłużyć, ale jakoś daje mi więcej frajdy.

7 - Marcin Korzeniecki - Czeski humor w świetnym wydaniu. Pomysł na hodowlę upiornych pokemonów trafiony w dziesiątkę, a pod spodem kryje się mechanizm euro z nutą losowości. Jak dla mnie trochę za dużo drobnych reguł, które trzeba pamiętać.

8 - Monika Żabicka - Na Pupili Podziemi można się zżymać, że długie, z przestojami i wieloma zasadami, ale nie sposób ich nie kochać. Gra jest przesiąknięta humorem i słodyczą, która wylewa się z każdego elementu. Dla równowagi mamy jednak górę odchodów. To swoista hybryda porządnej mocnej mechaniki z infantylnym tematem. Na szczęście rozrywka broni się sama, pozwalając nam zapomnieć, że bawimy się chochlikami hodującymi podziemia odmianę Pokemonów i naprawdę daje popalić zwojom mózgowym.

8 - Piotr Siłka - Tamagotchi na planszy, które pożera trochę czasu i może odstraszać losowością, nad którą jednak można zapanować. Poza tym to naprawdę spójna i dobrze zaprojektowana gra. Najlepiej grać w pełnym składzie. Jedna z lepszych gier targów Essen 2011.

9 - Maciej Kwiatek - Euro z rewelacyjnie przyklejoną mechaniką, klimat w tej grze podczas całej rozgrywki jest odczuwalny wyraźnie. Do tego gra zdecydowanie taktyczna, a nie strategiczna, będąca bardzo sprawnie działającym połączeniem różnych mechanizmów - hodowla zwierząt jeszcze nigdy nie była tak przyjemna i zabawna, pozycja bardzo warta sprawdzenia.

Helvetia

7 - Piotr Siłka - Kolejny porządny tytuł od Matthiasa Cramera. Niezbyt skomplikowane zasady ale przez wykorzystanie mechanizmu przetwarzania dóbr potrafi wyciągnąć z człowieka wiele potu na czoło. Niezbyt podoba mi się rozwiązanie końca tury, no i ciężko rozróżnić pana meepla od pani co potrafi męczyć.

8 - Katarzyna Ziółkowska - Dla mnie najlepiej wykorzystany, tak popularny w grach z tegorocznego Essen, motyw małżeństw w postaci swojskiego „wzneniania się w krowe”. Niby kolejne przemienianie jednych surowców w drugie (nawet pomimo braku kosteczek), a jednak bardzo zgrabna, przyjemna gra.

Mondo

5 - Maciej Kwiatek - Typowy samograj. Wszyscy robią to, co jest w danej chwili oczywiste i albo się zdąży albo nie (przy czym bez błędów raczej się zdąży). Można zagrać u kogoś, chodzi poprawnie, ale oprócz bardzo dobrego wykonania gra przebłysków nie ma.

6 - Piotr Siłka - Stresujące układanie kafelków w ładnym wydaniu (kto by nie chciał takiego timera). Nie dość, że presja czasu i konkurentów, to jeszcze do tego kafelki są dwustronne. To jedna z tych gier, które są fajne ale ja jednak podziękuję, bo niezbyt się dobrze przy tym bawię.

Zakazana Wyspa

7 - Katarzyna Ziółkowska - Pandemic dla najmłodszych. Ze znajomymi nie pogram. Bratanek? Zachwycony!

8 - Tomasz Gałkowski - Miałem okazję zagrać kilka razy w wersję angielską i muszę przyznać, że gra zrobiła na mnie spore wrażenie. Jeśli nie do końca pasuje wam klimat Pandemica, jeśli lubicie proste, acz nie prostackie, przyjemne gry rodzinne, w których gracze zmuszeni są ze sobą współpracować - Zakazana Wyspa jest tym, czego wam trzeba.

Strasbourg

7 - Wojtek Chuchla - Feld, ale trochę nietypowy. Nietypowy, bo z licytacją. Ale nietypową licytacją. Szata graficzna utrzymana w nietypowych kolorach. Nietypowe w tej grze też jest to, że nie ma nawet wariantu na 2 osoby, co niestety dla mnie powoduje -2 do oceny. I dlatego - jak na grę „mojego” autora - tak nietypowo niska nota.

9 - Wojciech Sieroń - Bardzo dobra gra. Feldowska, czyli gramy także przeciwko grze (w pewnym sensie). Niemal żaden wybór nie jest dobry, są tylko te mniej fatalne. Ogromna dawka interakcji i szacowania swoich korzyści. Ale satysfakcja z rozgrywki - jak to u Felda - bardzo duża.

Olympos

6 - Wojtek Chuchla - Są piosenki (wpadające w ucho), bez których świat spokojnie mógłby się obejść. Są filmy (nawet kasowe), których znajomość nie jest niezbędna do życia. Są książki (dobre i uznane), których nieprzeczytanie nie spowoduje naszego zubożenia duchowego. Są gry (sprawnie działające i porządnie wydane), w które zagranie nie przyniesie nam żadnych szczególnych doznań. Taki właśnie wg mnie jest Olympos.

Ksiestwo

6 - Monika Żabicka - Przyzwolona gra rodzinna, pięknie wydana, z ciekawym mechanizmem wyboru akcji. Niemniej, trochę zabrakło w niej emocji i rywalizacji. Poszczególnych kart akcji jest za dużo, na czym cierpi możliwość blokowania. Dostosuj upierdliwość jest też pamiętanie o ich przesuwaniu. Graczom poszukującej gry ładnej, lekkiej i przyjemnej powinna się mimo wszystko spodobać. Mnie spodobała się średnio, bo ja nie szukam ładnych i lekkich.

Rekiny Biznesu

5 - Sebastian Szczepaniak - Przy pierwszej grze śmieszna, potem już tylko głupia. Choć jest typowym przeciętniakiem, potrafi być naprawdę emocjonującą w końcowym etapie rozgrywki.

Tańczące jajeczka

7 - Marcin Korzeniecki - Raczej zabawa niż gra, ale zarówno dla dzieci, jak i rodziców. Dużo przy grze śmiechu, brak myślenia. Świetny od stresowyczac, byle polska edycja nie była zbyt droga.

Hobbit

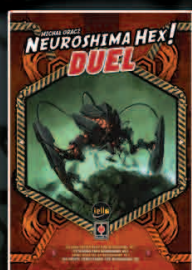
8 - Wojciech Sieroń - Bardzo miłe zaskoczenie! Gry na podstawie książek (i filmów) nie zawsze satysfakcjonują fanów oryginalnej wersji. Tutaj udało się zachować lekki klimat książki - rozrywka nie jest skomplikowana. Również widoczne dla wytrawnego czytelnika zapowiedzi poważniejszych spraw przemyskają w czasie rozgrywki, gdy nasze decyzje przestają być banalne. Gra jest pozycją lekką. Wspólne czytanie umieszczonych na kartach cytatów z książki pozwala poczuć klimat rozgrywki, a może zachęcić do ponownej lektury. Odrobina emocji podczas licytacji dodaje smaku, ale nie może być mowy o negatywnej interakcji, bo licytujemy w ciemno (zwykle tylko jeden z wędrowców ma pecha). Roztropne planowanie rozwoju swojej postaci pozwala osiągać sukcesy w czasie przegód - walk ze znanymi z książki zagrożeniami. Z pewnością jest to miły przerywnik dla doświadczonych graczy, a dla młodszych miłośników Tolkiena gratka nie lada - poczuć się jak Bilbo!



**2012:
ROK APOKALIPSY
ROK GRY**



MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!



PO DUELU I BABELU 13 NADCHODZI

Stalowa Policja

PIERWSZY Z SERII ARMY PACKÓW





Podaj

CEGŁE!

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

Autorzy:
Wolfgang Kramer, Hartmut Witt



**Trójwymiarowe
BUDYNKI!**



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

2-4 graczy
10-110 wiek
45 min

Grę polecają:

murator

dlarodzinki.pl
akademia rodzinnego hobby

czotdzieci.pl

Grę kupisz:

empik

empik.com

Only at merlin!

merlin.pl