REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

100

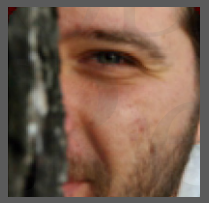
JESTEŚMY Z WAMI OD 2007 ROKU!

TAK, TO JUŻ SETNY NUMER REBEL TIMES!

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

FIVE TRIBES / NEW YORK 1901 / OPHIUCHUS: THE THIRTEENTH CONSTELLATION / PRZEZ AFRYKĘ / STORY CUBES: BATMAN / THE CURSE OF THE BLACK DICE / T.I.M.E. STORIES / COLT EXPRESS: KONIE I DYLIŻANS / ORAZ WIELE WIĘCEJ...

REBEL



OD Redakcji

Sto miesięcy to szmat czasu. To więcej niż ośmioletnia, licząc starym trybem, podstawówka. W świecie gier komputerowych to dużo więcej niż na przykład od Betrayal at Krondor do pierwszego Baldur's Gate. W uniwersum gier planszowych to mniej więcej czas pomiędzy pierwszą i drugą edycją planszowej Gry o Tron. W przypadku Rebel Timesa to poważna zmiana od miesięcznika robionego przez dwóch zapaleńców do tytułu, przy którym pracuje ponad dziesięć osób, a liczba indywidualnych pobrań nowych numerów oscyluje w granicy trzech tysięcy, w samym tylko pierwszym miesiącu ich obecności w Internecie. Czasami ludzie pytają mnie: „Stary, jak to wszystko się zaczęło, jaki mieliście początkowy budżet, kogo znałeś, że w ogóle udało się zacząć?". Niezmiennie, od ponad ośmiu lat, odpowiadam im to samo. Pewnego dnia pomysł po prostu wpadł mi do głowy, nie mieliśmy żadnego budżetu, nikogo w Rebelu nie znałem i zadzwoniłem w ciemno z propozycją. Potem z inicjatywy, którą z ajflem ocenialiśmy na jakieś dziesięć numerów, zrobiła się prawdziwa instytucja. Tak po prostu, ciężką pracą – głównie nad sobą – z miesiąca na miesiąc. Przez te wszystkie lata usłyszeliśmy sporo krytyki – tej obiektywnej, za którą serdecznie dziękujemy, i tej bezsensownej, której w Internecie nie da się uniknąć. Usłyszeliśmy także mnóstwo miłych słów, które sprawiają, że robi się ciepło na sercu, a człowiek myśli sobie, że to wszystko nadal ma sens. Stąd moja rada, jeżeli czytasz te słowa i zawsze marzyłeś nad urzeczywistnieniem swojego Wielkiego Projektu, lecz nigdy nie miałeś dość odwagi. Po prostu spróbuj. Rezultaty mogą cię zdziwić.

Przy okazji, za kolejne osiem lat będę miał czterdziestkę na karku. To naprawdę dziwna myśl, kiedy człowiek przypomni sobie, jak niedawno był na studiach i pisał recenzję Osadników z Catanu do pierwszego numeru pisma na nudnych zajęciach z nie-pamiętam-czego.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik

Redakcja i korekta tekstów:
Tomasz ‚Sting' Chmielik

Redakcja: Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr ‚Żucho' Żuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej ‚Ciuniek' Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

Współpraca: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Marcin Gleń, Maciej ‚Ogrywacz z olejem' Samolej, Monika Wasilonek, Michał Szewczyk

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android:
Łukasz S. Kowal

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.
Kierujcie je na nasz adres: **sklep@rebel.pl**

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

www.rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

Spis treści

2 AKTUALNOŚCI
Czyli co nowego w świecie gier

3 TEMAT NUMERU: 100. NUMER REBEL TIMES!

100 JESTEŚMY W WAMI OD 2007 ROKU!

7 GRY PROPAGANDOWE
Felieton Tomka Kreczmara

8 FIVE TRIBES
Meeple, wielbłądy i abstrakcyjny sułtanat

11 NEW YORK 1901
Niech się mury pną do góry

14 OPHIUCHUS: THE THIRTEENTH CONSTELLATION
Ułóż sobie wężownika

17 PRZEZ AFRYKĘ
Na lwy'by

20 STORY CUBES: BATMAN
Kostki, które są jak Robin

23 THE CURSE OF THE BLACK DICE
Familijnie, losowo, piracko, przeciętnie

26 T.I.M.E. STORIES
Ponadczasowa przygoda

29 COLT EXPRESS: KONIE I DYLIŻANS
Pociąg, konie, dyliżans i zachłanni bandyci

32 KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: RACE TO BERLIN

34 KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: FRUIT SALAD

36 KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: HOCKI KLOCKI

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

KAMIENIE ROSNĄCE NA GRZYBACH

– Serio? Nazwaliście królestwo Gdzieniegdzie?!

W królestwie Gdzieniegdzie ludzie, gobliny, elfy, krasnoludy i inne rasy żyły w doskonałej harmonii... Dni mijały lekko i przyjemnie do czasu, gdy w trakcie letniego przesilenia na ogromnych grzybach otaczających miasteczko Rozdroża wyrosły kamienie życia. Aby je zdobyć, każda z ras przysłała do miasteczka swojego przedstawiciela i to właśnie gracze wcielą się w ich role. Klejnoty są cenne, więc nie będzie łatwo się nimi podzielić z konkurentami! Wszystkie ruchy są dozwolone, włączając w to podkradanie kamieni zebranych przez innych śmiałków.

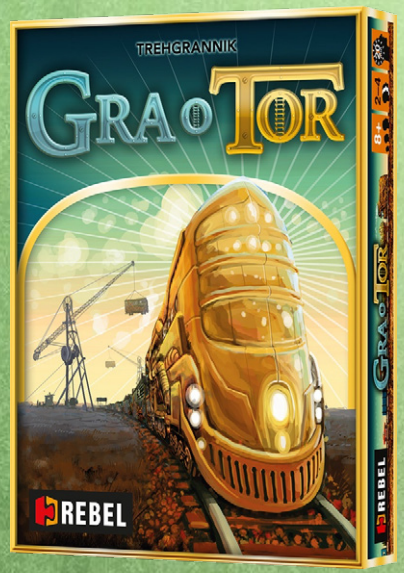
Kamienie w kieszenie to szybka, prosta gra, której zasady da się wytłumaczyć w mniej niż minutę. Gracze jednocześnie będą wskazywać grzyby, na których rosną kamienie szlachetne, ale zbiorą je tylko ci, którzy jako jedyni wskazali danego grzyba. Kamienie mają kilka kolorów, co wpływa na ich wartość. Czasami trzeba zbierać kombinacje różnych albo skupić się na tych, które najbardziej wartościowe są pojedynczo. Tylko tyle i aż tyle!

Gra świetnie sprawdzi się jako przerywnik pomiędzy bardziej wymagającymi grami, a także idealnie trafi w gusta dzieci. To typ gry familijnej, w którą można zagrać z dziećmi i świetnie się przy tym bawić, nie martwiąc się jednocześnie, że dzieci nie mają szansy z dorosłymi.

POCIĄGI POD SPECJALNYM NADZOREM

– Nadchodzi kanar...

Gry o pociągach bywają lekkie i przyjemne lub złożone i wymagające. **Gra o Tor** jest lekką grą karcianą, która ma bardzo proste zasady, oferując przy tym sporo możliwości rozmaitych zagrań.



Każdy z graczy będzie posiadał własny pociąg składający się z lokomotywy i siedmiu ponumerowanych wagonów umieszczonych w losowej kolejności. Podczas swojej tury gracz albo weźmie nowy wagon, aby zastąpić jeden z już posiadanych, albo skorzysta ze zdolności jednej z kart pozwalających zamieniać wagony miejscami, przesuwać je, podmieniać lub nawet usunąć te należące do przeciwników. Zwycięzcą zostanie ten z graczy, który jako pierwszy ułoży swoje wagony w rosnącej kolejności.

W grze występują liczne nawiązania do **Pieśni Lodu i Ognia** George'a R.R. Martina, wplecione tam przez autorów w hołdzie dla tej sagi, która „na nowo rozpaliła nasze skute lodem umysły, tchnąwszy w nie ducha fantastycznej wyobraźni".

RUSZA AKCJA SZKOŁY GRAJĄ

Już od lutego rusza nowa akcja sklepu Rebel.pl – **Szkoły grają**. Dzięki wam nowoczesne gry trafią tam, gdzie dzieci i młodzież spędzają dużo czasu. Te gry nie tylko pokażą im, że można ciekawie spędzić czas z dala od komputera, ale też nauczą planowania, zarządzania własnymi środkami i wiary we własne siły.

Jako klienci sklepu możecie przypisać do swoich kont jedną z placówek oświatowo-budżetowych z listy miejsc, które zgłosiły się do wzięcia udziału w akcji. Od teraz każde następne dwadzieścia złotych wydane przez was w sklepie Rebel.pl, będzie oznaczało, że Wasza placówka otrzyma punkty, które później przesztalci w rabat na zamówienie. Taki rabat może objąć nawet 100% wartości zamówienia.

Więcej szczegółów dotyczących akcji już wkrótce.

100

TAK, TO JUŻ 100. NUMER REBEL TIMES!

Sto numerów za nami, ale nie czujemy się wcale staro! Powiem więcej, z każdym kolejnym numerem dojrzewamy i stajemy się coraz lepsi – niczym dobre wino. Setka wydań to dla miesięcznika naprawdę długi okres czasu. Cześć ludzi zostaje, cześć odchodzi, przychodzą nowi. Cel pozostaje jednak ten sam: dostarczyć Wam, naszym czytelnikom, jak najlepszej jakości pismo, które przeczytacie z przyjemnością i które pomoże Wam rozeznać się na rynku wydawniczym. Ten cel przyświeca nam nieustannie od października 2007 roku, czyli od pierwszego numeru, który ujrzał światło dzienne. Mamy nadzieję, że jeszcze długo będziemy mogli gościć na ekranach Waszych monitorów, smarfonów i tabletów.

Wspomnienia, anegdoty i opinie redaktorów tworzących obecnie lub w przeszłości pismo będą nam towarzyszyły przez kilka następnych numerów. Kto wie, być może i inne osoby z planszówkowej branży zaszczycą nas swoimi opiniami...

W tym numerze o Rebel Timesie opowiadają: Piotr „Żucho" Żuchowski, Tomasz "Gambit" Dobosz i Ryszard "Raleen" Kita.

Rebel Times oczami Żucha

Kiedy redaktor naczelny poprosił mnie o napisanie tekstu wspominkowego z okazji setnego numeru Rebel Timesa, pomyślałem: „jak fajnie! Tyloma anegdotami zza kulis pracy nad pismem będzie można podzielić się z czytelnikami!" W następnej wiadomości od Stinga przyszła jednak informacja o limicie długości tekstu i dotychczasowy entuzjazm zmienił się w zmartwienie: „jak to wszystko zmieszczę w tak krótkim materiale?". Cóż, o pracy dla RT pisać można wiele, tutaj jednak ograniczę się do spraw dla mnie najważniejszych i wymienienia kilku osób, które współtworzyły pismo w dawnych czasach. Magazynowi kibicowałem od samego początku, gdyż za pierwsze numery odpowiadało dwóch moich dobrych znajomych – Sting i ajfel. Na łamach RT zadebiutowałem w numerze szóstym, jeszcze jako współpracownik, stając się członkiem redakcji niedługo później. Szybko jednak ograniczyłem swoją działalność recenzencką, gdyż pod koniec 2008 roku rozpocząłem pracę w wydawnictwie Kuźnia Gier. Z pisania o grach planszowych przerzuciłem się na recenzowanie podręczników RPG, aż w końcu, pod koniec 2009 roku – po wydaniu Wolsunga przez KG, całkowicie zrezygnowałem z pisania. Jakoś nie uważałem wówczas, że działalność wydawnicza może iść w parze z recenzowaniem gier (często produktów konkurencji). Do powrotu Sting namówił mnie po ponad czterech latach, gdy ucięliśmy sobie dość długą pogawędkę na jednym z polskich konwentów fantastyki. Choć byłem wtedy, i wciąż zresztą jestem, zawodowo związany z branżą, staram się, aby nie wpływało to na rzetelność moich tekstów. Nawet grę wydaną przez dobrych kumpli skrytykuję, jeśli mi się nie spodoba, a z przyjemnością pochwalę projekt autora, z którym nie jest mi specjalnie po drodze, jeśli tylko na to zasłuży. To chyba jedna z ważniejszych rzeczy, jakich nauczyło mnie pisanie – gry trzeba oddzielać od ludzi, którzy je tworzą. Nie da się ich oczywiście oddzielić od ludzi w ogóle: mówimy wszak o rozrywce z definicji towarzyskiej.

Ludzie również byli zawsze mocną stroną Rebel Timesa i choć większości tych, których wymienię, nie ma już w redakcji, realizują się świetnie na innych polach. Gambit wciąż pisze do RT, choć ma własnego bloga i popularny kanał z wideorecenzjami gier w serwisie YouTube. Dominika i Andrzej „Ejdżej" Jakubcowie to wydawcy i tłumacze, odpowiedzialni m.in. za promowanie w Polsce literatury Petera Wattsa oraz ostatni przekład podręcznika do Dark Heresy. Wspomniany wcześniej ajfel, długoletni zastępca redaktora naczelnego, który dotrwał z nami aż do 89. numeru pisma, wystartował właśnie z prywatnym blogiem Command Point. Seji, jeden z najbardziej wymagających korektorów, jakich widział polski świat gier, to w ogóle marka sama w sobie (tak, to ten Polak, który kiedyś współtworzył oficjalny dodatek do Warhammera). Żucho pracuje w… a nie, chyba wcześniej pisałem coś o rzetelności, zdaje się, że podpada pod to również brak autoreklamy? [Podpada. Żucho pracuje w Fabryce Gier Historycznych – przypis redaktora naczelnego] Nieważne. Jak widać, wszyscy żyjemy, mamy się dobrze i mimo upływu lat ciągle działamy w środowisku fantastyczno-growym. A całą tę grupę na pewnym etapie życia połączył magazyn Rebel Times, za co jestem mu niezmiernie wdzięczny.

Rebel Times oczami Gambita

Niestety nie jestem w Rebel Timesie od samego początku. Byłem zszokowany, kiedy dostałem maila od naczelnego z pytaniem, czy nie chciałbym dołączyć do zespołu. Mimo szoku zgodziłem się i zacząłem pisać. Mój pierwszy tekst pojawił się w marcu 2010 roku. Były jakieś felietoniki, o których z perspektywy czasu wolałbym zapomnieć i oczywiście recen-

zje. W okolicach roku 2011 miałem przerwę w pisaniu dla RT, ale wróciłem w kwietniu 2012 i od tego czasu co miesiąc głowię się jak dziki, co by tu napisać do nowego numeru. I zawsze znajduję coś, co nie jest dostępne na polskim rynku, dzięki czemu muszę znowu szukać tematu. Ale w końcu się udaje i naczelny dostaje ode mnie teksty na styk z deadline. Jak na razie dla RT nie pisałem tylko jednej rzeczy – wstępniaka. [Nadrobimy, nadrobimy – przypis rednacza]

Rebel Times oczami Raleena

W ciągu ostatniego półrocza miałem okazję przeżywać i celebrować kilka okrągłych rocznic związanych ze światem gier. Niby mam więc na tym polu pewne doświadczenie. Każda rocznica jest jednak inna. W przypadku Rebel Timesa imponująca jest przede wszystkim ciągłość wydawnicza magazynu, który ukazuje się regularnie od wielu lat. Cieszę się, że ponad dwa lata temu mogłem dołączyć do zespołu redakcyjnego i że w czasopiśmie znalazło się miejsce dla kącika gier historycznych. Zaczęło się, jak to często bywa, dość prozaicznie. Trafił do nas na Forum Strategie dziwny człowiek, który szukał kogoś, kto by mu napisał coś o grach wojennych. Tym kimś był oczywiście Tomek Chmielik. Z początku, jak każdy w nowym miejscu, zastanawiałem się, od czego tu zacząć, ponieważ audytorium było nieco inne niż to, do którego przywykłem. Redaktor naczelny okazał się jednak człowiekiem o szerokich horyzontach, z którym jak się okazało i o grach wojennych można porozmawiać. I tak już zostałem i uprawiam swoje małe poletko, przy okazji poczytując, co tam w sąsiednich, bardziej kolorowych kolumnach piszą o nowościach ze świata gier, na których poznawanie, pewnie jak wielu innych graczy, nie mam tyle czasu, ile bym chciał. Życzę wydawcy, redaktorowi naczelnemu, redakcji i czytelnikom kolejnych stu numerów i utrzymania dobrego poziomu merytorycznego tekstów.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

REKLAMA

SZERYF
z NOTTINGHAM
ALEŻ SZERYFIE, TO ZWYKŁY CHLEB! ŻADNEJ KONTRABANDY NIE MAM...
ALE TUTAJ JEST MAŁY PREZENT DLA SZERYFA...
INSPEKCJA MOJEGO TOWARU? SZERYFIE, JA JESTEM UCZCIWYM KUPCEM!
REBEL
www.wydawnictwo.rebel.pl

GRY PROPAGANDOWE

Propaganda (od łac. *propagare* – rozszerzać, rozciągać, krzewić) – celowe działanie zmierzające do ukształtowania określonych poglądów i zachowań zbiorowości lub jednostki, polegające na manipulacji intelektualnej i emocjonalnej (czasem z użyciem jednostronnych, etycznie niewłaściwych lub nawet całkowicie fałszywych argumentów). [za: *Wikipedia*]

Zwykle zachwycamy się tym, jakie gry są fajne, jakie grywalne, jakie rozrywkowe, tudzież jak fajnie przy nich spędza się czas w towarzystwie. Niemniej gry mogą być również narzędziem – zarówno w pozytywnym tego słowa znaczeniu (czyli np. podczas szkoleń), jak i negatywnym, wypaczającym wizję świata. I nie mam tu nawet na myśli »potężnych« produkcji, takich jak gry wideo w rodzaju **America's Army** lub syryjski FPS o pierwszej intifadzie pod tytułem **Under Ash**.

Propaganda to niestety nic nowego w świecie gier i obok ich pozytywnego wpływu na naszą rzeczywistość można też znaleźć przykłady negatywne. Jak choćby gry propagujące rasizm: wydane przez zasłużoną firmę Milton Bradley Company karcianki **The Game of Ten Little Niggers** (około 1895 roku) i **Snake Eyes** (około 1930 roku) oraz późniejszy **Gunsmoke** (z 1958 roku). W dwu pierwszych pojawiły się tylko rasistowskie ilustracje, a na szczęście w zasadach zabrakło odzwierciedlenia takich zachowań. Z kolei w Gunsmoke reguły wykorzystywały tematykę rasistowską, opowiadając o na poły legendarnej walce kowbojów z Indianami. Każdy z graczy reprezentował jedną ze stron konfliktu o nierównych możliwościach. Rasizm objawiał się w tym, że o ile pionki Indian można było „zabić", o tyle kowboje trafiali tylko do niewoli.

Znacznie bardziej „przerażającym" produktem jest niemiecka gra z czasów hitlerowskich pod wszystko mówiącym tytułem **Juden Raus!**. Uczestnicy rozgrywki mieli za zadanie pozbawić niemieckich Żydów ich domów i wygnać z miasta. Zwycięzcą zostawał gracz, który jako pierwszy usunie szóstkę ofiar. Planszówka była wyposażona w dwa typy pionów: drewniane figurki reprezentowały Policję, a papierowe „czapeczki" – Żydów. Co ciekawe, nigdzie – ani na planszy, ani w instrukcji – nie pojawiały się żadne nazistowskie symbole. Gra wydana została najprawdopodobniej w 1935 roku i w trzy lata znalazła milion nabywców.

W trakcie II wojny światowej nazistowska propaganda wykorzystywała do indoktrynacji również gry bitewne. Pierwsze tego rodzaju produkcje przedstawiały polityczną i moralną stronę Traktatu Wersalskiego, późniejsze zaś skupiały się na nowej wojennej technologii i doskonałości niemieckiej armii, zachęcając do wstąpienia na służbę w nowopowstałych siłach powietrznych i pancernych. Druga strona nie pozostawała dłużna, albowiem pojawiły się takie tytuły jak **Bomb Berlin** i **Target Tokyo**.

Na przełomie lat 80. i 90. XX wieku rozegrała się ciekawa propagandowa walka na gry wideo. Symulacja budżetu pod tytułem **Hard Object** opracowana przez amerykańską National Economic Commission pokazywała, jak zmniejszyć deficyt budżetowy jedynie poprzez ograniczenie działań kongresu. W odpowiedzi konserwatyści z National Chamber of Commerce opublikowali produkcję **Fair Freeze Simulation**, która pokazywała, jak dałoby się podbudować ekonomię, gdyby wszyscy Amerykanie brali w pracy amfetaminę.

Gry to oczywiście TYLKO rozrywka – tylko i AŻ. Dziś po planszówki lub gry wideo sięga ogromna część populacji. To dla wielu młodych ludzi często pierwszy kontakt z niektórymi historycznymi wydarzeniami. Jeśli w grze mamy przedstawioną wyłącznie jedną stronę medalu, to nie jest zbyt bezpiecznie…

MEEPLE, WIELBŁĄDY I ABSTRAKCYJNY SUŁTANAT

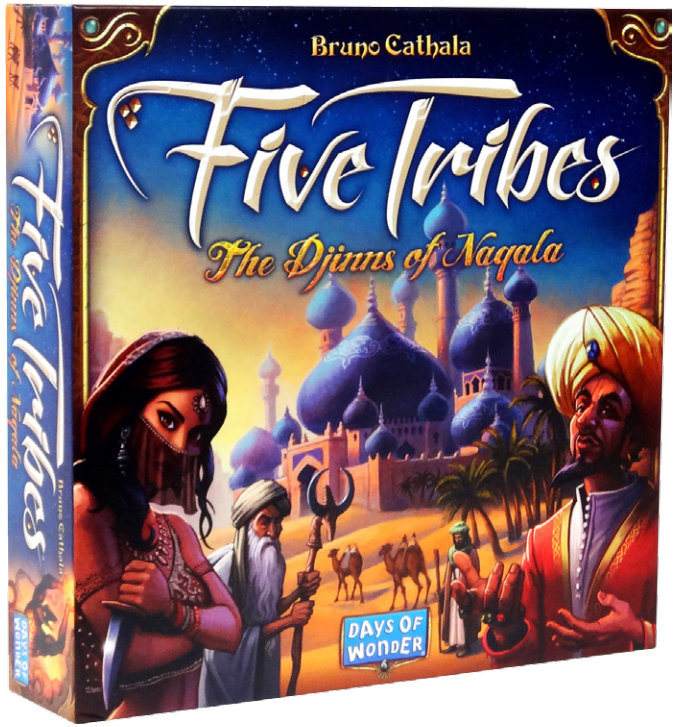
Five Tribes

Bruno Cathala to znany i ceniony autor gier planszowych. Warto wspomnieć, że jego największe hity, takie jak Cyklady lub Mr. Jack, to tytuły, które Francuz tworzył jako współautor. Days of Wonder to zaś wydawnictwo świetnie znane większości graczy. To ta stajnia stoi za serią gier Wsiąść do pociągu i Smallworld. Kojarzone jest ono z bardzo wysoką jakością wydawanych gier, skierowanych do graczy rodzinnych.

Czy mariaż znanego autora i jego pierwszego dużego solowego projektu, Five Tribes, z gigantem rynku wydawniczego zakończył się sukcesem? Postaram się odpowiedzieć na to pytanie w poniższej recenzji.

W pięknym, kolorowym pudle otrzymujemy masę elementów: trzydzieści płytek, z których co grę będziemy tworzyć unikalną dla rozgrywki planszę, dziewięćdziesiąt drewnianych meepli w pięciu kolorach, drewniane palmy i pałace, karty towarów i dżinów, wielbłądy, plansze pomocy oraz plansze licytacji. Pudło jest ciężkie i wypchane po brzegi, a mnogość elementów zachwyci nawet największych malkontentów, narzekających na ilość powietrza w pudłach z grami.

W grze chodzi o to, żeby zdobyć jak najwięcej punktów. To wszystko. Niestety, nie uwierzę w historię, że mechanika gry współgra z jej tematem. Niby poruszamy się po Sułtanacie i chcemy pozyskać przychylność tytułowych pięciu plemion, ale podczas gry w ogóle tego nie czuć i łatwo zapomnieć co tak naprawdę robimy. Wielbłądy, palmy i pałace mogą przenieść nas do wspomnień z wycieczki do Egiptu lub Maroka, ale raczej nie nadadzą grze silnej warstwy klimatycznej.



Five tribes to gra wykorzystująca bardzo ciekawy mechanizm poruszania się po planszy, znany między innymi z **Istambułu** lub **Trajana**. Na początku przygotowujemy planszę, układając płytki w prostokąt 6 na 5. Następnie, w losowy sposób, rozkładamy na każdej płytce trzech członków plemion. Poruszanie się po planszy polega na zabraniu wszystkich meepli do ręki, a następnie rozkładaniu ich na sąsiadujących polach, aż do położenia ostatniego. Ruch musi zakończyć się na polu, na którym jest już przynajmniej jeden przedstawiciel plemienia, które mamy na ręce. Następnie zbieramy z kafla planszy wszystkie meeple w danym kolorze i korzystamy ze zdolności plemienia oraz wykonujemy akcje związane z tym polem na planszy.

W tym momencie warto pokrótce opisać plemiona i ich specjalne zdolności. Niebiescy pozwalają pozyskiwać pieniądze, potrzebne w licytacji i będące punktami zwycięstwa na końcu gry. Zieloni to kupcy, dzięki którym pozyskujemy towary i fakirów (lub niewolników, jak to było przedstawione w niepoprawnej politycznie pierwszej edycji gry). Towary możemy w dowolnym momencie spieniężyć, a fakirów używać jako wsparcie do akcji wykonywanych przy pomocy dżinów. A skoro już o nich mowa, pozyskujemy ich dzięki starszyźnie, czyli plemieniu Białych. Dżiny zapewniają nam punkty na końcu rozgrywki, ale ich największym atutem jest umiejętność wykonywania dodatkowych akcji w trakcie gry. Czwartym plemieniem są Czerwoni. To zabójcy. Dzięki nim możemy eliminować pionki nie tylko z planszy, ale także z zasobów innych graczy. Wprowadzają oni negatywną interakcję. Dobrze wykorzystani pozwalają na uzyskiwanie kontroli na planszy. Ostatnie plemię to Żółci, czyli wezyrowie, dający punkty każdemu, kto ich posiada.

Akcji związanych z płytkami planszy jest również pięć. Pozwalają one nabywać za monety towary z rynku, zatrudniać dżiny oraz wystawiać na planszę palmy i pałace. Te ostatnie dają punkty graczowi posiadającemu pod koniec rozgrywki wielbłąda na żetonie planszy. Kontrolę uzyskuje się wtedy, gdy po skończonym ruchu na płytce nie ma już żadnych meepli.

Zasady **Five tribes** są łatwe do przyswojenia, a instrukcja i karty pomocy bardzo dobrze je opisują. Trudność może

sprawić zrozumienie końcowej punktacji. Wynik gracza, składa się bowiem aż z ośmiu elementów, tj.: posiadanych monet, żółtych i białych meepli, dżinów, płytek z palmą i pałacem, kontrolowanych części planszy oraz kart towarów.

Początkowe partie w **Five tribes** to raczej nauka sposobu poruszania się lub wykorzystania umiejętności plemion i dżinów. Z każdą kolejną partią gracze będę odkrywali coraz większe pokłady możliwości drzemiących w grze. Gra spodoba się osobom lubiącym gry taktyczne. Sytuacja na planszy zmienia się co ruch gracza, dlatego długofalowi planiści mogą z tego powodu odczuwać sporą frustrację. Osoby szukające „najlepszego" ruchu, w związku z ogromna liczbą dostępnych kombinacji, mogą mniej lub bardziej świado-

mie przedłużać rozrywkę. Przypadłość tą czuć szczególnie w grze czteroosobowej, kiedy to gracz wykonujący akcje jako ostatni może się śmiertelnie nudzić. W mojej ocenie **Five tribes** działa najlepiej w składzie dwu- i trzyosobowym. Mogę wręcz zaryzykować tezę, że w przypadku gry dwuosobowej, z gry taktycznej przechodzą one w grę strategiczną. Dzięki licytacji rozpoczynającej każdą turę mamy szansę wykonać

dwa, a nawet trzy ruchy pod rząd, co pozwala na zdecydowanie większą kontrolę nad tym, co dzieje się na dynamicznie zmieniającej się planszy. Uciążliwe podczas gry może być nadzorowanie punktacji swojej i współgraczy. Czasami wynik może być dla nas wielką niespodzianką.

Five tribes to gra logiczna, ślicznie opakowana i wykonana. Oferuje sporą dozę kombinowania jak na tak krótki czas partii, oscylujący w okolicach godziny. Będzie się przy niej bawić zarówno wytrawny gracz, jak i ten mniej zaawansowany. Gra debiutowała w 2014 roku i od tamtej pory doczekała się dodatku, oficjalnego wariantu solowego oraz awansu do pierwszej setki rankingu BGG. Wydaje się to być najlepszą rekomendacją dla tytułu, który w mojej opinii jest warty spróbowania.

- świetne wykonanie i ładna oprawa graficzna,
- łatwe do przyswojenia zasady,
- oferuje dużą dawkę kombinowania,
- sprawdzi się w każdym gronie, bez względu na poziom zaawansowania graczy.

- w grze czteroosobowej można odczuwać zmęczenie rozgrywką,
- podatna na tzw. „paraliż decyzyjny",
- wielbłądy do zaznaczania własności płytki mogłyby być większe, ponieważ czasami trudno je zauważyć.

Five Tribes
Zrecenzował: Michał Szewczyk
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 199,95 złotych

NIECH SIĘ MURY PNĄ DO GÓRY

NOWY JORK 1901

Słyszeliście kiedyś o grze Wsiąść do Pociągu? To taki niepozorny tytuł, który świetnie sprawdza się zarówno w gronie rodzinnym, jak i wśród doświadczonych graczy. Łatwo można go wykorzys--tać do wciągnięcia nowych graczy w świat planszówek, ale równie łatwo w nim o mocną rywalizację. Kiedy gra się we Wsiąść do Pociągu, człowiek chciałby, aby podobnych tytułów było na rynku więcej.

A oto Nowy Jork 1901. Oryginalnie wydany w sierpniu 2015 przez Blue Orange Games, błyskawicznie „spolszczony" i wydany przez Wydawnictwo Bard w październiku. Czemu tak szybko zdecydowano się wydać jego polską wersję?

Nowy Jork 1901 to gra o budowaniu drapaczy chmur na Manhattanie. Od dwóch do czterech graczy będzie starało się jak najlepiej wykorzystać dostępne im miejsce, aby wznieść wspaniałe budynki, które oczywiście przyniosą im punkty zwycięstwa.

Gra jest niezwykle prosta mechanicznie. Każdy z graczy otrzymuje czterech robotników oraz dziewiętnaście kafelków wieżowców. Jeden z kafli to niewielki budynek startowy, który układany jest w odpowiednim miejscu na planszy. Pozostałe osiemnaście budynków, o różnych kształtach, podzielone jest na trzy „epoki": brązową, srebrną i złotą. Dodatkowo każdy gracz dostaje jedną kartę działki w swoim kolorze.

W swojej turze gracz ma do wyboru dwie akcje.

Za pomocą pierwszej z nich można wziąć z rynku jedną z czterech wyłożonych kart działek. Czym są te karty? Otóż cały teren Manhattanu (czyli plansza do gry) podzielony jest na kolorowe obszary, a te z kolei dzielą się na małe działki, złożone z dwóch lub trzech pól. Biorąc kartę działki, gracz może sobie zarezerwować odpowiedni fragment terenu, kładąc na nim swojego robotnika. Dzięki temu przygotowuje teren pod budowę swoich wieżowców.

Natychmiast po wzięciu działki i zarezerwowaniu pola, gracz może zbudować jeden ze swoich wieżowców. Budynek musi leżeć w granicach zarezerwowanych działek. Nie musi dokładnie wypełniać ich granic, ale nie może poza nie wystawać. Za każdy zbudowany budynek, gracz otrzymuje punkty zwycięstwa, które są na nim zaznaczone. Jest to istotne z dwóch powodów. Po pierwsze, co oczywiste, ten kto na koniec gry ma najwięcej punktów, wygrywa rozgrywkę. Jest jednak i druga sprawa. Na początku gracze mogą budować budynki z ery brązowej. Srebrne i złote stają się dla nich dostępne dopiero wtedy, gdy osiągną oni założony pułap punktów.

Drugą dostępną dla graczy akcją jest wyburzanie i odbudowa. Polega ona na tym, że gracz zdejmuje z planszy jeden ze swoich wieżowców i na jego miejscu wystawia drapacz chmur nowszej generacji. Co ciekawe, wyburzenie stojącego budynku nie powoduje utraty punktów, jakie za niego otrzymaliśmy, a postawienie w jego miejsce nowego, dodaje nam jeszcze kilka dodatkowych. Pozwala to na lepsze gospodarowanie miejscem. Nie trzeba też ciągle dobierać nowych kart działek, ponieważ lepiej zagospodarować tereny, które już do nas należą.

Oprócz stawiania swoich budynków (każdy ma ich identyczny zestaw), gracze walczą też o prawo zbudowania historycznych drapaczy chmur. W grze występują cztery takie budynki, które są warte tonę punktów. Każdy gracz może zbudować tylko jeden z nich. Oczywiście wszyscy starają się zbudować ten najdroższy, choć nie jest to proste, ponieważ są to budynki złote, a poza tym teren potrzebny na ich postawienie jest całkiem spory i długo się go „zbiera".

I to tyle. Albo rozszerzamy swoje tereny i budujemy zupełnie nowe budynki, albo unowocześniamy coś, co już postawiliśmy. Wygląda na to, że nic ciekawego w tej grze nie ma. A jednak!

Punkty zwycięstwa przyznawane są nie tylko za samo budowanie. Na początku gry losuje się kilka celów dla graczy. Po pierwsze, losowo wybiera się ulice, które będą punktowane. Będziemy więc sprawdzali, kto ma najwięcej budynków sąsiadujących z tymi ulicami. Taki gracz dostanie dodatkowe punkty. Ulic na planszy jest pięć, ale nie wszystkie są punktowane w trakcie rozgrywki. Po drugiej, losuje się kartę celu specjalnego, który dorzuca kolejne ciekawe możliwości punktowania na koniec gry. Sprawia to, że rozgrywki nie są powtarzalne. Różne cele i różne ulice powodują, że nieco inaczej patrzymy na nasze budynki oraz to, co i gdzie chcemy budować.

Gracze mają też karty akcji specjalnych, które mogą wykorzystać raz na grę, a które zapewniają im pewne bonusy. Jeśli ich jednak nie użyją, każda z tych kart da im punkty zwycięstwa na koniec gry.

Co ciekawe, te karty punktujące, czy też akcje specjalne, nie muszą brać udziału w grze. Można zagrać bez nich, dzięki czemu dostajemy dość ciekawą i spokojną grę rodzinną, która jednocześnie jest bardzo fajnym wprowadzeniem do świata gier planszowych. Karty punktujące i karty akcji można sobie wprowadzać w późniejszych rozgrywkach, aby zwiększyć poziom skomplikowania rozgrywki.

Warto też wspomnieć o pewnej negatywnej interakcji, która jest tu obecna. Oczywiście nie będziemy nikomu burzyć wieżowców, ale podbieranie kart działek, których potrzebuje przeciwnik, albo ustawianie się w takim miejscu, aby zablokować mu możliwość budowy dużego budynku są jak najbardziej obecne.

Powinienem również wspomnieć o jakości wykonania **Nowego Jorku 1901**. Jest bardzo dobrze. Gra jest kolorowa, ale bez przesady. Wszystko jest w niej czytelne i estetyczne. Kapitalne pionki do zaznaczania punktów przypominają Empire State Building. Jest naprawdę klimatycznie.

Podsumowując, musze napisać jedną rzecz. **Wsiąść do Pociągu** była moją ulubioną grą rodzinną. Teraz na jej miejsce wskoczył **Nowy Jork 1901**. Oczywiście nadal siądę do budowania tras kolejowych, ale jakoś wolę sięgać chmur na Manhattanie. Polecam szczerze każdemu, kto myśli o graniu z rodziną, ale chciałby również nabyć lekką grę do pogrania w gronie bardziej doświadczonych planszówkowiczów.

- świetna jakość wydania,
- dobra dla doświadczonych graczy,
- dobra jako gra rodzinna i wprowadzająca.

- złośliwe podbieranie miejsc nie każdemu może przypaść do gustu.

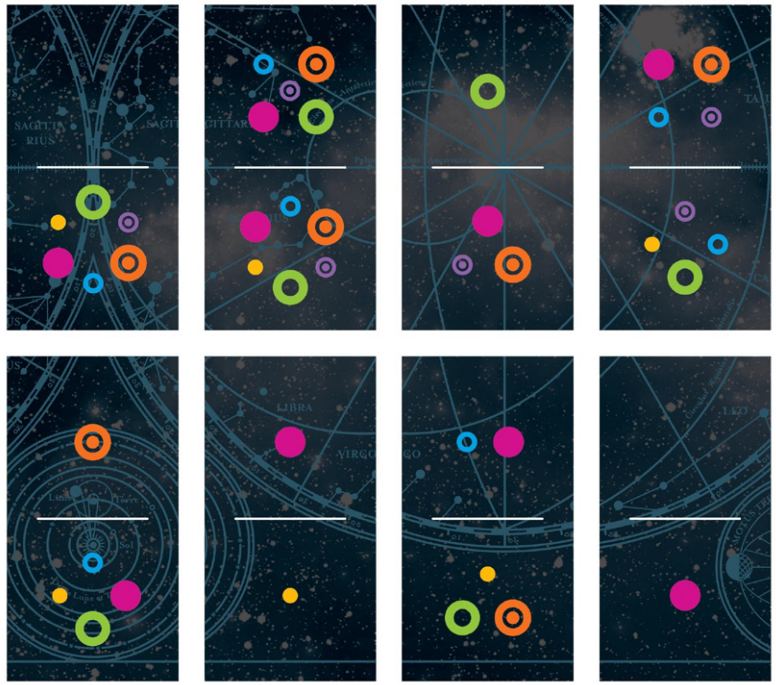
Nowy Jork 1901
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 159,95 złotych

UŁÓŻ SOBIE WĘŻOWNIKA

OPHIUCHUS: THE THIRTEENTH CONSTELLATION

Przed zeszłorocznymi targami w Essen wyjątkowo duże zainteresowanie towarzyszyło grom włoskich twórców, zarówno tych znanych i utytułowanych, jak Pierluca Zizzi lub duet Luciani-Tascini, jak i tych mniej rozpoznawalnych, dopiero rozpoczynających swoją projektancko-wydawniczą karierę. Do tej drugiej kategorii należy założona w 2015 roku firma Apokalypseinc z Udine, o której głośno zrobiło się przede wszystkim dzięki grze The Producer 1940-1944 opowiadającej o rywalizacji filmowców podczas złotej ery Hollywood. Producer nie był jednak jedynym tytułem dostępnym na ich stoisku w Essen, znalazło się tam również miejsce dla logicznej gry Ophiuchus: The Thirteenth Constellation autorstwa debiutanta, Emiliano Zampy.

Ophiuchusa wydano w niezbyt dużym pudełku, choć i tak uważam, że jest ono trochę zbyt duże, jak na liczbę komponentów, które mieści (dwadzieścia siedem kafelków, trzynaście kart konstelacji, dwanaście żetonów punktów i instrukcja). Jest estetyczne i bardzo solidnie wykonane, jednak znajdujące się wewnątrz elementy gry posiadają kilka małych produkcyjnych niedoróbek. Jako że mamy do czynienia z abstrakcyjną grą logiczną, nie ma sensu czepianie się bardzo prostej, wręcz ascetycznej oprawy wizualnej, ponieważ nie jest ona w grach tego typu najważniejsza. Nie sposób jednak nie zwrócić uwagi na kiepską czytelność niektórych kafelków, szczególnie tych z większą liczbą symboli (a symbole są w mechanice **Ophiuchusa** absolutnie kluczowe). Same kafle są grube i solidnie polakierowane, co zapewnia im dużą żywotność. To samo dotyczy okrągłych żetonów punktów i dużych kart konstelacji – wszystkie elementy gry zostały po prostu wydrukowane na dokładnie takim samym materiale. Jednocześnie wszystkie posiadają ten sam drobny minus: awersy i rewersy są ciemne, zaś krawędzie jasne, co nie prezentuje się zbyt dobrze, zwłaszcza że wizualizacja komponentów umieszczona z tyłu pudełka z grą sugeruje zupełnie inny wygląd i po prostu wprowadza w błąd potencjalnego nabywcę. Dodam również, że grafika na wszystkich rewersach to jedynie logo gry i/lub wydawnictwa. Niby nie jest to wada, ale takie pójście twórców po linii najmniejszego oporu pozostawia pewien niesmak – można było w tym aspekcie pokusić się o coś choćby odrobinę bardziej zróżnicowanego. O angielskiej instrukcji można rzec tylko tyle, że jest napisana całkiem porządnie. Zawiera co prawda kilka drobnych błędów językowych, ale dobrze wyjaśnia wszystkie reguły gry, poza wariantem dla jednego gracza. Zaznaczona na pudełku liczba uczestników rozgrywki to od jednego do czterech, więc teoretycznie gra solo powinna być możliwa, jednak instrukcja nie wspomina o niej ani słowem, cały czas prezentując zasady zabawy wieloosobowej.



Skoro o zasadach już mowa, są one naprawdę proste i możliwe do wytłumaczenia początkującym w kilka minut. Gracze układają na stole kafelki nieco przypominające domino – podzielone na dwie części prostokąty zawierające różne kombinacje kolorowych symboli. Należy je umieszczać w taki sposób, aby spełnić wymagania odkrytych kart konstelacji, za co otrzymuje się punkty zwycięstwa. Ważnym ograniczeniem jest to, że w jednej linii nie może znaleźć się więcej niż trzynaście symboli, a cały układ powinien zmieścić się w kwadracie 9 na 9 pól, gdzie jedno pole to połówka kafelka. Partia kończy się po umieszczeniu na stole wszystkich kafli z symbolami. Proste? Tylko pozornie. Choć zasady **Ophiuchusa** są banalne, to gra wcale nie należy do łatwych. Co więcej, czasami bywa tak trudna, że staje się zwyczajnie męcząca. Po zgarnięciu przez graczy kilku najłatwiejszych do ułożenia – a co za tym idzie oczywiście najniżej punktowanych – konstelacji, dynamika rozgrywki znacznie spada. Dokładanie kolejnych kafelków staje się coraz trudniejsze, a dostępne opcje analizować można nawet kilka minut, podczas gdy wszyscy pozostali uczestnicy czekają na swój ruch. Często zdarza się, że dane zagranie i tak nie przynosi żadnych korzyści, a kafelek dokładamy po prostu w jedynym możliwym miejscu, mimo że takie posunięcie nie da nam punktów, a czasem nawet ułatwi ich zdobycie przeciwnikowi. Istotną wadą jest także fakt, że gracz, który nie może dołożyć nigdzie swojego kafla, po prostu traci kolejkę i czeka na zagrania przeciwników, cały czas posiadając dokładnie te same kafelki, co wcześniej. Bardzo pechowy układ na stole może w znacznym stopniu przystopować takiego gracza, odbierając mu nawet szanse na zwycięstwo.

Powiem szczerze, że w skrajnych sytuacjach **Ophiuchus** z gry planszowej przeradza się w zwykłą układankę, podczas której wszyscy sobie podpowiadają i wskazują dogodne miejsca na położenia kafelka, aby tylko szybciej skończyć partię (na szczęście czas gry jest znośny, gdyż wynosi maksymalnie godzinę przy pełnym czteroosobowym składzie). Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze wspomniany wcześniej problem czytelności elementów gry. Rodzajów symboli jest w **Ophiuchusie** sześć, a na niektórych kafelkach może znajdować się na raz nawet dwanaście ikonek, co raczej nie ułatwia sprawdzania czy udało się ułożyć sekwencję spełniającą wymagania którejś z kart konstelacji. Trzeba naprawdę mocno wytężać wzrok, co po prostu męczy, a także bardzo uważać, żeby nie „wyjechać" poza wirtualny kwadrat 9 na 9, a to niestety zdarza się dość często i wymaga cofania ruchu. Brak najprostszej nawet planszy, na której można byłoby układać kafelki, jest dla mnie jednym z największych niedociągnięć tej gry. Oczywiście nie licząc faktu, że nie jest ona zbyt wciągająca, a czasem wręcz irytuje.

Niestety, **Ophiuchus: The Thirteenth Constellation** to tytuł o ciekawych ogólnych założeniach i zupełnie zmarnowanym potencjale, który zabiły drobne szczegóły mechaniki oraz wykonania. Z jednej strony, jest to przyzwoicie wydana gra logiczna o bardzo łatwych do przyswojenia zasadach, z dru-

giej zaś, widać pewne niedociągnięcia strony produkcyjnej, a rozgrywka – choć niewątpliwie wymagająca, co trzeba zaliczyć na plus – może czasem potoczyć się tak, że bardziej zmęczy uczestników niż da im jakąkolwiek satysfakcję. Osobna sprawa to klimat. Gry logiczne nigdy nie mają go za wiele, **Ophiuchus** obiecuje go jednak znacznie więcej niż przeciętne gry tego typu, a dostarcza o wiele mniej od nich. Tytułowy Wężownik to gwiazdozbiór nazywany często trzynastym znakiem zodiaku. Tajemniczy, związany z mitologią i okultyzmem, temat wręcz idealny dla gry planszowej, w której całą otoczkę można zbudować właśnie wokół niego. Tymczasem tutaj Wężownik jest po prostu jedną z trzynastu dostępnych kart konstelacji określających układy symboli, które należy utworzyć na planszy, aby zdobyć punkty. Ponadto, właściwie nie wiadomo, czym w ogóle są te widoczne na kafelkach symbole. Domyślać się oczywiście można, że pojedynczymi gwiazdami, z których tworzymy konstelacje. Byłoby jednak miło, gdyby wydawca poświęcił temu faktowi jedno lub dwa zdania w instrukcji albo z tyłu pudełka, żeby choćby udawać, że jego gra ma jakikolwiek temat, a nie jest tylko geometryczną układanką.

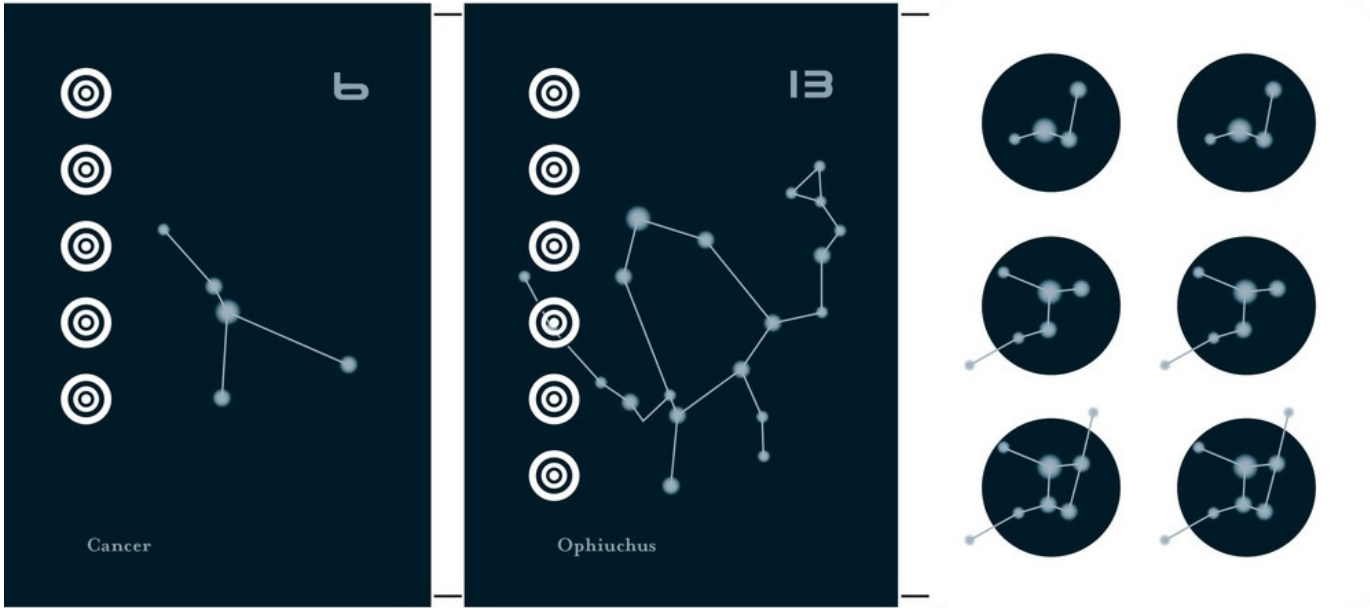
Ophiuchus: The Thirteenth Constellation to pozycja raczej rozczarowująca, przeznaczona głównie dla koneserów abstrakcyjnych gier logicznych, którym nie przeszkadza pretekstowy klimat i miejscami problematyczna ikonografia, a którzy uwielbiają gotować swoje mózgi do granic wytrzymałości, znacznie przekraczając pod tym względem ogólnie przyjęty planszówkowy standard. Bynajmniej nie chcę w tym miejscu krytykować omawianej gry dlatego, że jest „za trudna". Przeciwnie, fakt, że stanowi ona duże intelektualne wyzwanie, uważam za jedną z jej niewielu zalet. Problem tkwi natomiast w tym, że poziom trudności nie idzie w parze z satysfakcją, jakiej gra dostarcza. Dla mnie jest to niestety co najwyżej przeciętny tytuł na maksymalnie kilka partii, po których powędruje na półkę, ustępując miejsca na stole bardziej wciągającym grom.

Dziękujemy wydawnictwu Apokalypseinc za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.

- grube, wytrzymałe komponenty,
- przyzwoity czas rozgrywki,
- bardzo wymagająca, pomimo prostych zasad.

- drobne potknięcia w wykonaniu,
- brak planszy,
- długie przestoje i mała dynamika rozgrywki,
- gra powinna działać w trybie solo, jednak nie opisano go w instrukcji,
- nie wciąga, a za to czasem męczy.

Ophiuchus: The Thirteenth Constellation
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 1-4 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: 30-60 minut
Cena: ok. 110 złotych



NA LWY'BY

PRZEZ AFRYKĘ

Wśród kamieni milowych gier planszowych można wymienić m.in. Monopol z 1903, Talisman z 1983 i Catan z 1995 roku. Wychowały one kolejne pokolenia i rozpoczynały hobby wielu graczy. Gry te wcale jednak nie zamierzają przechodzić do alei sław, mimo że wokół pełno młodszych, piękniejszych i bardziej utalentowanych. Stołują się one dalej, ponieważ zawsze znajdzie się jakiś dziadek i wnuczek, którzy chcą wspólnie spędzić czas.

"Na grzyby – w aromatów pełen las
Na grzyby – tu borowik a tam dzik
[...] a dlaczego nie na lwy'by?
na lwy'by – na gorący czarny ląd
na lwy'by – gdyby, gdyby nieco bliżej stąd

Jeremi Przybora

Taką pałeczką w sztafecie pokoleń jest nieśmiertelne **Grzybobranie**. Jest grą najprostszą z możliwych, dlatego idealnie trafia w gust najmłodszych dzieciaków. Jest elementarzem gier planszowych. **Przez Afrykę** to nieco odświeżony klasyk. Zamiast Borów Tucholskich mamy sawannę. Wykonanie gry jest bardzo solidne, estetyczne i nowoczesne. Poza tym wszystko zostało po staremu. Gra może pojawić się na dowolnym stole i nie odstraszy sześcio-, ani sześćdziesięciosześciolatka. Jest tym, co już znają albo są w stanie poznać. Jest plansza do gry, ze startem, metą i torem. Są też pionki i coś, co nimi porusza: kostka do gry. Ale nie tylko kostka ma wpływ na grę, także i sama plansza. Tor nie jest jednolitą drogą, ale niektóre z pól wywołują pewne skutki. Celem graczy jest zaś nie tylko dotarcie do mety, ale zrobienie czegoś po drodze – najczęściej zebranie rozsianych po niej „grzybów" lub innych nagród albo trofeów.

W grze mogą uczestniczyć dwie, trzy lub cztery osoby, wykonując po kolei swój ruch. Polega to na rzucie kostką i poruszeniu swoim pionkiem po torze, do momentu, gdy jeden z nich dotrze do mety. Część pól jest pusta i zakończenie ruchu na takim polu kończy rundę gracza bez żadnego efektu. Ruch na pole oznaczone aparatem fotograficznym pozwala „zrobić zdjęcie". Z talii losujemy wtedy kartę o wartości dwóch, trzech lub pięciu punktów. Celem gry jest zebranie wspólnymi siłami czterdziestu punktów. Nim zdjęcie zostanie wliczone do zwycięskiej puli, gracz musi odłożyć je na specjalne miejsce. Tym miejscem jest jedna z ośmiu przegródek na grzbiecie trójwymiarowego modelu krokodyla. Zgodnie z zasadami w jednej przegródce może znajdować się jedno lub dwa zdjęcia, o pojedynczej lub łącznej wartości pięciu punktów (pięć lub dwa plus trzy punkty). Zdjęcia można odkładać na krokodyla tylko wtedy, gdy pionek stanie na polu obozowiska. Obozowanie oznacza nie tylko możliwość odłożenia naszego zdjęcia do wspólnej puli. Na każdym polu obozowiska, na początku gry, kładzie się znacznik diamentu. Aby wygrać grę, nie wystarczy zdobyć czterdzieści punktów za fotografie. Musimy również wspólnie odłożyć na krokodyla pięć takich diamentów. Czy uda się graczom odwiedzić aż pięć obozów, skoro na planszy jest ich jedynie sześć? Tu z pomocą przychodzą karty przygód. Ruch na pole oznaczone symbolem przygody pozwala wylosować kartę ze stosu kart przygód. Część z kart wspiera graczy różnymi bonusami w postaci dodatkowego ruchu, udanego zdjęcia lub nadmiarowymi diamentami możliwymi do zebrania po drodze. Jednak jak to z przygodami bywa – nie zawsze spotykają nas dobre rzeczy. Na przykład karta przygody sprawia, że tracimy już wykonane zdjęcie. Podobnie do kart przygód działają również niektóre pola na planszy. Część z nich cofa nasz pionek, inne przesuwają go zaś do przodu.

Tutaj pojawiają się dwie niedogodności. Po pierwsze, karty wydarzeń wymagają rodzica, który odczyta ich treść dzieciakom, jeśli te nie są jeszcze w stanie zrobić tego samemu. Po drugie, kłopotliwe bywa zapamiętanie symbolów, którymi oznaczono pola specjalne na planszy. O ile symbol aparatu jest oczywisty, o tyle już mniej oczywisty może być lew jako karta przygody, gąszcz i hipopotam jako ruch wstecz, wąż – postój, a dżip – ruch do przodu. Przez jakiś czas niezbędne może okazać się wołanie rodzica i zaglądanie do instrukcji.

Samo wykonanie planszy i elementów gry oraz ich estetyka nie budzi zastrzeżeń. Plansza wygląda jak dobrze wykonany plakat na szkolną lekcję przyrody. Trójwymiarowy krokodyl jako stojak na zdjęcia i skarbonka na diamenty to fajny bajer i bardzo na czasie.

W **Przez Afrykę** możliwa jest gra na dwa sposoby. W wariancie kooperacyjnym gracze nie ścigają się ze sobą, a wszelkie zebrane dobra trafiają do wspólnej puli. Drugi wariant to odwrotna sytuacja – gracze walczą o punkty i pierwsze miejsce na mecie. Z mechanicznego punktu widzenia różnica polega jedynie na sposobie liczenia punktów: wygrywają wszyscy lub ten, kto zdobył ich najwięcej. Ale z punktu widzenia dziecka, to dwie zupełnie różne gry, które wywołują inne emocje. Inaczej smakuje zwycięstwo i porażka razem, a inaczej osobno.

Na koniec o tym, czy dzieciaki wyniosą coś z tej gry poza zabawą. „Gry dla dzieci" to często synonim „gier edukacyjnych". Rodzicie chcą zabawą przemycić dzieciom jakąś wiedzę o świecie, a i dzieci z natury są ciekawskie. A jeśli gra jest z gatunku „gier przyrodniczych", to ta kooperacja dziecko-rodzic i zabawa-nauka nie może nie działać. Dzieciaki chętnie sięgną po **Przez Afrykę**, widząc egzotyczne zwierzątka. Ro-

dzice odetchną z ulgą, widząc że ich pociechy oderwały się od ekranu, gdzie po raz kolejny leci **Madagaskar**. Gra nie aspiruje do poziomu znanego z gier Fauna lub **Cardline zwierzęta**. Cała edukacja mieści się w obrazkach ze zwierzętami i malowniczej planszy do gry. To akurat tyle, aby zachęcić, a nie zniechęcić najmłodszego amatora safari.

Co więcej, wymyślono genialny sposób, aby jeszcze lepiej przekazać wiedzę. Otóż wykonywane zwierzakom fotografie wyglądają jakby to faktycznie dziecko naciskało na spust. Niczym nie przypominają one mistrzowskich zdjęć z serii **Zwierzęta Afryki** Tomasza Gudzowatego. A to zdjęcie jest nieostre, a to mamy mistrza drugiego planu. W kadr wchodzi żądny poklasku lemur albo gapowata żyrafa. Dzieciaki powinny skojarzyć to sobie z Królem Julianem lub Melmanem. Zdjęcia są zabawne i poprzez swoją niedoskonałość – bardzo realne. Wielki plus za ten pomysł!!!

Nie rozumiem tylko co wśród afrykańskiej sawanny robią kaktusy oraz pancerniki. Czy w Afryce rosną kaktusy? Sprawdziłem w tak zwanych „internetach" i znalazłem negatywną odpowiedź. Rośnie ich jedna odmiana (*Rhipsalis baccifera* – rodzaj sukulentów), która zupełnie nie wygląda jak kaktus przedstawiony na planszy. Pancerniki również są typowe dla Ameryk i nie powinny raczej kojarzyć się z Afryką. O ile przedstawione zwierzę to rzeczywiście pancernik, bo niestety obrazki nie są podpisane.

Przez Afrykę to gra dla najmłodszych dzieci, przeznaczona do grania w ich własnym gronie. To także gra dla kogoś, kto nie jest w temacie gier planszowych, ale chciałby czasem pograć w coś z dzieciakiem. Czyli zamiast na grzyby...

- porządne, schludne wykonanie,
- krokodyl-skarbonka,
- „nieudane" zdjęcia,
- przyjemna, prosta i pozytywna rozgrywka dla dzieci,
- dobra gra na „start".

- nieco nieczytelna plansza,
- gra przekazuje błędne informacje przyrodnicze.

Przez Afrykę
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 79,95 złotych

Kostki, które są jak Robin

Opowiedz swoją historię o Batmanie!

STORY CUBES: BATMAN

Story Cubes, czyli seria kostek do opowiadania historii oraz improwizacji, może się pochwalić prawdziwą rzeszą fanów na całym świecie. Nic zatem dziwnego, że linia produktów jest stale rozbudowywana o kolejne zestawy podstawowe (dziewięć kostek) i dodatkowe (trzy kostki). Niedawno studio Creativity Hub (odpowiedzialne za sukces tej gry, zabawki i narzędzia w jednym) zadecydowało najwyraźniej, że czas poszerzyć grono odbiorców. W efekcie możemy dzisiaj tworzyć nieszablonowe fabuły, ćwiczyć słownictwo oraz rozwijać zdolności improwizacyjne, opowiadając historie o Batmanie... albo o Muminkach.

W tym numerze Rebel Timesa sprawdzę, czy mariaż Story Cubes z postrachem półświatka Gotham wyszedł tym pierwszym na dobre. Kostkami z Włóczykijem zajmiemy się natomiast w kolejnym numerze pisma. A jeżeli o grze autorstwa Rory'ego O'Connora słyszysz po raz pierwszy, zajrzyj do jednej z wcześniejszych recenzji serii. Odnośniki do odpowiednich numerów znajdziesz na samym końcu niniejszego tekstu.

I am the night

Story Cubes Batman pod każdym względem stanowi potwierdzenie wysokiej jakości serii. To solidne, starannie wykonane sześcienne kostki o lekko zaokrąglonych rogach i niezwykle czytelnych, wklęsłych piktogramach na każdej ze ścianek. Kostek jest dziewięć, a zatem zestaw z Batmanem jest pełnoprawną, samodzielną pulą i nie wymaga żadnych dodatków do zabawy, choć oczywiście wymieszanie **Batmana** z innymi zestawami nikomu nie zaszkodzi.

Warto podkreślić, że jedynym technicznym mankamentem w niektórych zestawach z serii były zbyt abstrakcyjne albo zbyt szczegółowe obrazki, które mogły powodować niewielkie kłopoty z interpretacją. **Batman** jest wolny od tego problemu. Wszystkie ilustracje zostały zaprojektowane z dobrym balansem pomiędzy minimalizmem a czytelnością. Od razu wiadomo, co oznacza każdy z piktogramów… a te oczywiście przedstawiają postacie, sceny, miejsca i rekwizyty znane z komiksów, filmów, gier i kreskówek z Batmanem w roli głównej. Na ściankach znajdziecie zatem elementy Gotham City (ścieki, ciemne alejki, przytłaczające wieżowce i niebezpieczne doki, a nawet Arkham Asylum), uzbrojenie głównego bohatera (z Batmobilem, liną z kotwiczką i wyjątkowo pojemnym pasem z gadżetami na czele), a także asortyment jego antagonistów (na przykład furgonetkę, worek z pieniędzmi i bombę). Ukoronowaniem zestawu są jednak postacie – zarówno te wspierające Batmana, jak i szwarcharaktery. Nie zabrakło starego Alfreda, komisarza Gordona oraz Robina, jest też Catwoman, Harley Quinn, oczywiście Joker i wielu innych Wielkich Złych, być może mniej popularnych, bo nieobecnych w najnowszych filmach (np. Penguin i Riddler).

Połączenie wymienionych kategorii sprawia, że stworzenie rzeczywiście logicznej i interesującej historii rodem z Gotham City za pomocą **Story Cubes Batman** jest nie tylko wykonalne, ale wręcz bardzo proste. Uniwersum Batmana to gotowy budulec, pełen znakomitych powiązań pomiędzy postaciami, ich ukrytych sekretów oraz czekających na wykorzystanie klisz fabularnych. Dzięki temu niemal dowolna kombinacja kostek owocuje łatwą do poprowadzenia opowieścią. Dobór abstraktów na ściankach **Batmana** jest ponadto całkiem klimatyczny. W opowieściach z wykorzystaniem tych kostek dużo jest mroku, skomplikowanych motywacji, nagłych zwrotów akcji i dramatycznych momentów – jak to w historiach o Batmanie.

Każdy zatem, kto choćby pobieżnie zna uniwersum człowieka-nietoperza, będzie się przy **Batmanie** dobrze bawił. W razie ewentualnych wątpliwości fabularnych, pomocą może okazać się karta z objaśnieniem znajdujących się na kostkach symboli. To nowość w serii **Story Cubes**, która zapewne będzie się pojawiać tylko w zestawach na licencjach (podobna jest w **Muminkach**). Ta ładnie zaprojektowana i zilustrowana wizerunkiem oraz logiem Batmana karta zawiera piktogramy ze wszystkich ścianek, wraz z podpisem po polsku i po angielsku. Stąd już tylko krok do wyszukania w Internecie informacji, kim właściwie był ten cały Strach na Wróble i cóż mógłby on robić w tworzonej właśnie historii.

Dbałość o szczegóły godna Bruce'a Wayne'a

Oparte na licencjach wersje **Story Cubes** (czyli aktualnie **Batman** oraz **Muminki**) są dla mnie znaczącym krokiem naprzód, jeżeli chodzi o zapakowanie kostek. Po pierwsze, opakowanie z zestawem zostało zaprojektowane w taki sposób, że kostki są widoczne dla każdego, kto weźmie **Batmana** do ręki. Dzięki temu więcej przypadkowych osób może zainteresować się tym produktem, co dla jego fanów będzie oczywiście bardzo korzystne. Po drugie, Creativity Hub zrezygnowało z dotychczasowych kartonowych pudełek na rzecz trwałego i eleganckiego plastikowego pudełeczka.

Pudełko ma wklęsłości ułatwiające jego otwieranie, prostą instrukcję wygrawerowaną wewnątrz i przegródki na kostki, utrzymujące sześciany w miejscu. Wygląda świetnie. Pewnie, kartonowe opakowanie nadawało **Story Cubes** nieco surowego charakteru, wielu jest też zwolenników naturalnych surowców. W tym jednak wypadku muszę przyznać, że to bardzo dobre rozwiązanie. Powiem więcej: bardzo bym chciał, żeby wydawca serii umożliwił zakup takich pudełek w wybranych kolorach, do przechowywania w nich wcześniejszych zestawów.

Wspomniałem już o karcie z objaśnieniem symboli i warto w tym miejscu dodać, że takie rozwiązanie pomaga nie tylko nieobeznanym ze światem Batmana, lecz także wszystkim tym, którzy wykorzystują **Story Cubes** do nauczania języka angielskiego. Dwujęzyczne objaśnienia działają jak fiszki i ułatwiają przyswajanie nowych słówek. Na koniec jeszcze szczegół: kod kreskowy na opakowaniu **Batmana** jest stylizowany na panoramę Gotham City.

Witaj, detektywie

Wysoka jakość, nośny temat i doskonały dobór symboli na ściankach czynią z tego zestawu naprawdę znakomitą zabawkę… lecz tylko w rękach fanów **Batmana**. Wiecie, **Story Cubes Batman** są jak Robin. Jest okej, jest nawet ciekawą postacią i z pewnością ma wielu swoich miłośników. Ale… no cóż, nie jest Batmanem.

Batman cierpi na swojej specjalizacji, a to przecież uniwersalność była od początku największym atutem kostek Rory'ego. Jeżeli chcesz wykorzystać te kostki do nauczania języka obcego, to na dwudziestu ściankach znajdziesz symbole unikalne dla świata Batmana, w rodzaju Robina lub Batsamolotu. Jeżeli chcesz improwizować i myśleć nieszablonowo, spróbuj robić to z całym popkulturowym bagażem w głowie. Terapia dzieci? Chyba nie przy opowieści o zbrodniach szaleńców z Arkham. Sesja RPG w starym stylu? Pod warunkiem, że gracze wcielają się w Batmanów.

W jednej z zagranicznych recenzji pojawił się pomysł, żeby piktogramy nierozerwalnie związane ze światem z komiksów DC interpretować, w jak najbardziej abstrakcyjny sposób. Twarz Jokera miałaby oznaczać kartę do gry, a podobizna Robina – ptaka (robin po angielsku oznacza rudzika). Jasne, można to robić, ale zamiast kupować zestaw **Batman** i zmagać się z alteracją znaczeń, lepiej zdecydować się na oryginalne **Story Cubes** albo **Story Cubes Podróże** – tak będzie prościej. Mam natomiast inny pomysł, który pozwala nieco rozszerzyć konwencję opowieści z wykorzystaniem **Batmana** – historie w stylu *noir*.

Nie jest to nic odkrywczego, gdyż opowieści o człowieku-nietoperzu są właściwie noir ustrojonym w superbohaterską pelerynę. Niemniej jednak, większość piktogramów z zestawu doskonale odzwierciedla didaskalia klasycznej powieści lub filmu o cynicznym detektywie i pięknej nieznajomej. Pozostałe można obedrzeć z superbohaterskiej konwencji, przepuszczając przez filtr gatunku literackiego. Batjaskinia stanie się obskurnym biurem detektywa, Kobieta-Kot – uwodzicielską femme fatale, a Batmobil starym fordem głównego bohatera. Po wymieszaniu kostek **Batmana** z dodatkami **Poszlaki** uzyskamy dobre, spójne i jak najbardziej mroczne opowieści detektywistyczne. Innymi ciekawymi połączeniami mogą być zaś **Batman** i **Medycyna** oraz **Batman** plus **Strachy**.

- bardzo dobrze oddany nastrój historii o Batmanie,
- dwujęzyczne objaśnienie symboli na ściankach na osobnej karcie,
- plastikowe pudełko na kostki.

- kostki raczej dla fanów Batmana,
- problemy z zastosowaniem zestawu do czegoś innego niż opowiadanie historii.

Story Cubes Batman
Zrecenzował: Mateusz „Darcane" Nowak
Liczba graczy: 1–bez ograniczeń
Wiek: 5+
Czas gry: kilka minut
Cena: 59,95 złotych

Zobacz także z tej serii:
- Story Cubes – Rebel Times #45,
- Story Cubes: Mity, Zwierzęta, Strachy – Rebel Times #89.

Familijnie, losowo, piracko, przecięTnie

Wrocławskie wydawnictwo Board & Dice to firma wciąż świeża na polskim rynku gier planszowych, jednak udało jej się już narobić niemało zamieszania w środowisku – głównie za sprawą udanych akcji finansowana społecznościowego. To właśnie Wrocławianie w 2013 roku projektem o nazwie Piwne Imperium przetarli szlaki dla polskiego crowdfundingu planszówkowego, organizując pierwszą udaną kampanię gry planszowej w naszym kraju. Potem były kolejne tytuły, z których dwa, Exoplanets i The Curse of the Black Dice, ukazały się na targach SPIEL'15. Ten drugi był projektanckim debiutem młodego niemieckiego autora, Alexandra Laucka, do tej pory znanego głównie jako tłumacz. Niestety, kampania Klątwy Czarnej Kości nie obyła się bez pewnych problemów. Niektórzy wspierający musieli dość długo czekać na swoje nagrody i dostali je dopiero wtedy, gdy gra była już dostępna w normalnej sprzedaży sklepowej. Wpadki przy akcjach crowfdundingowych to żadna nowość. Wiadomo, że nie zawsze wszystko idzie zgodnie z planem twórców, ale na dobre gry przecież warto jest czekać. Przekonajmy się, czy warto było uzbroić się w cierpliwość w przypadku The Curse of the Black Dice.

Jeśli chodzi o stronę wizualną i jakość wykonania, to oczekiwanie zdecydowanie się opłaciło. **Klątwa**... wygląda naprawdę pięknie i ma tylko jedną znaczącą wadę: pudełko jest stanowczo zbyt duże w stosunku do liczby komponentów. Zdaję sobie sprawę, że to dość powszechny chwyt marketingowy, ponieważ większe pudło po prostu lepiej prezentuje się na sklepowej półce i bardziej przyciąga wzrok, jednak tutaj wydawca znacznie przesadził. Wszystkie elementy **The Curse of the Black Dice** spokojnie zmieściłyby się w opakowaniu typowym dla gier z serii **Kraina Planszówek** Egmontu, jak np. **Pędzące Żółwie**, a przy odrobinie dobrej woli (i usunięciu wypraski) nawet w jeszcze mniejszym pudełku od **Jaipur**. Pudło Klątwy... jest jednak ładne i wytrzymałe, a jego wielkość to według mnie jedyny słaby punkt wykonania gry, ponieważ jej komponenty prezentują się świetnie. Pierwszym, co rzuca się w oczy jest oczywiście czterdzieści osiem ekskluzywnych sześciościennych kostek z rzeźbionymi symbolami, wyprodukowanych specjalnie na potrzeby tego tytułu przez firmę Q-workshop. Co ważne, znajdują się one wyłącznie w pierwszym nakładzie gry (zarówno w wersji sklepowej, jak i tej ze Wspieram.to) i we wszystkich ewentualnych dodrukach w przyszłości zostaną zastąpione znacznie mniej spektakularnymi kośćmi. Bez wątpienia nadaje to omawianej edycji dużą wartość kolekcjonerską. Choć **The Curse of the Black Dice** jest grą kościaną i właśnie kostki są w niej najważniejsze, inne komponenty niewiele im ustępują, jeśli chodzi o jakość wykonania. Kafle wypraw i piratów oraz wszelkie mniejsze żetony są bardzo grube i odporne na uszkodzenia. Ciekawym i zabawnym akcentem jest także znacznik kapitana w postaci ładnie wykonanej małej drewnianej szabli pirackiej. Poza tym w pudełku znajdziemy jeszcze instrukcję w trzech językach: po polsku, niemiecku i angielsku.

Debiutancka gra Alexandra Laucka to szybki familijny filler na pół godziny, więc jej reguły nie należą do skomplikowanych. Jednokrotna lektura instrukcji spokojnie wystarczy do przyswojenia najważniejszych zasad, a ich prezentacja początkującym trwa zaledwie kilka minut. Uczestnicy rozgrywki (od dwóch do czterech osób) wcielają się tu w piratów biorących udział we wspólnej wyprawie. W pudełku znajdziemy cztery różne kafle wypraw, z których każdy prezentuje nieco inny scenariusz rozgrywki i modyfikuje niektóre zasady, np. zmieniając moment zakończenia gry. Główne założenie zawsze jednak pozostaje identyczne – rywalizujemy ze sobą, ale jednocześnie musimy współpracować na pewnym poziomie, ponieważ gdy nasz okręt zatonie, wszyscy przegramy.

Mechanizm wymuszonej kooperacji nie jest w grach planszowych niczym oryginalnym, ale w **The Curse of the Black Dice** działa nieźle i przede wszystkim dobrze wpisuje się w klimat. W końcu prawdziwi historyczni piraci, jeśli pływali na tym samym statku, też dbali o wspólny interes, pomimo licznych konfliktów i sporów.

W **Klątwie**... gracze muszą przejść jeden z czterech dostępnych scenariuszy wypraw, z których każdy podzielony jest na sześć przygód, a rozgrywka przebiega w następujących po sobie rundach. Na początku każdej z nich rzucamy odpowiednią, zależną od liczby graczy, liczbą czarnych kostek, które wyznaczają poziom trudności poszczególnych przygód. Symbole na kostkach są dokładnie takie same jak na podzielonym na sześć fragmentów (czyli przygód) kaflu wyprawy, zatem po wykonaniu pierwszego rzutu rozdzielamy kości zgodnie z symbolami, które na nich wypadły. Następnie gracze na zmianę turlają swoimi kośćmi i dokładają do wyprawy zawsze tylko jeden wybrany rodzaj symbolu, niezależnie od tego, na ilu kostkach wypadł. Ten etap powtarza się do momentu rozdysponowania wszystkich kości graczy, a urozmaica go nieco używanie żetonów rumu, dzięki którym można przerzucać niektóre kostki lub korzystać ze specjalnych zdolności załogi statku, reprezentowanej przez kafle piratów. Po zakończeniu tej czynności rozliczamy wyprawę, czyli porównujemy liczbę czarnych kości oraz kości graczy dołożonych do każdej przygody. Jeśli uczestnikom udało się przynajmniej wyrównać liczbę czarnych kostek, otrzymują nagrody. Jeśli jednak przy danej przygodzie leży więcej czarnych kości niż kości graczy, przewidziana jest kara. Może nią być np. uszkodzenie naszego statku, a gdy okręt zostanie trafiony trzy razy, gra kończy się porażką wszystkich graczy.

Oczywiście każdy kafel wyprawy ma inne nagrody, kary i warunki zakończenia gry. Może znaleźć się wśród nich np. wyczerpanie się puli żetonów złota lub pokonanie trzech wrogich statków, zawsze jednak grę wygrywa osoba, która zgromadziła najwięcej monet. Taka różnorodność znacząco podnosiłaby regrywalność omawianego tytułu, gdyby nie jego pewna bardzo istotna wada. O ile z losowością w grach, których mechanika oparta jest na rzucaniu kośćmi, po prostu trzeba się liczyć, o tyle dobrze jest, gdy rolę

szczęścia zmniejszają inne rozwiązania w zasadach. Niestety, Klątwie... bardzo ich brakuje. Wprawdzie mamy do dyspozycji żetony rumu, pozwalające na przerzuty i aktywację zdolności załogi, a także bonusy z wypełnionych przygód, jednak to w moim odczuciu wciąż zbyt mało, żeby móc mówić o jakiejkolwiek kontroli nad przebiegiem rozgrywki. Ktoś może spytać: po co wymagać dużej kontroli nad grą od tytułu, który jest tylko prostym fillerem z pogranicza gier familijnych i imprezowych? Odpowiedź brzmi: ponieważ wiele gier z tej kategorii taką kontrolę oferuje i są to zazwyczaj tytuły dużo lepsze od tych, w których losowość jest niczym nieskrępowana. Oczywiście są także planszówki, gdzie element szczęścia gra kluczową rolę, a mimo to potrafią wciągnąć i dawać ogromną frajdę. Tego niestety również nie mogę powiedzieć o **The Curse of the Black Dice**. Gra Alexandra Laucka nie jest tytułem, do którego będę często wracał, brakuje w nim bowiem jakiegoś ciekawego, charakterystycznego elementu przyciągającego na więcej niż kilka partii. Niby wszystko jest tu na swoim miejscu i– jeśli oczywiście pominiemy ogromną losowość – mechanicznie to działa, a piracki klimat też jest wyczuwalny, ale **Klątwa**... po prostu nie ma tego trudno definiowalnego „czegoś", co sprawia, że gra potrafi naprawdę porwać.

Opis **The Curse of the Black Dice** można najkrócej podsumować stwierdzeniem, że ekipie Board & Dice wyszedł średniak. To tytuł poprawny i zaprojektowany bez rażących błędów, ale oferuje za mało, aby nazwać go dobrym. Pomimo fajnej tematyki i absolutnie fantastycznej jakości wykonania, nie wciąga na dłużej, a losowość rozgrywki może męczyć. Ten ostatni mankament niwelowany jest trochę przez krótki czas trwania jednej partii, ale uczucie braku wpływu na to, co dzieje się na stole i tak pozostaje. Po prostu jak na wesołą, szaloną imprezówkę, **Klątwa** jest za mało wesoła i szalona, z kolei jak na grę zaawansowaną – jest zbyt losowa i mało mózgożerna. Ponadto zapakowana została w pudełko o rozmiarze zupełnie nieadekwatnym do liczby komponentów, co zapewne nieco sztucznie winduje sugerowaną detaliczną cenę gry. Kwota prawie stu czterdziestu złotych za produkt, który przypadnie do gustu głównie zagorzałym fanom szybkich, losowych kościanek, to według mnie trochę zbyt dużo. Co prawda za te pieniądze otrzymamy niemal pięćdziesiąt świetnej jakości kostek, ale należy jednocześnie pamiętać, że **The Curse of the Black Dice** wydano dzięki finansowaniu społecznościowemu, a podczas kampanii na platformie Wspieram.to gra oferowana była w dużo atrakcyjniejszej cenie. Kto zamówił ją już wtedy, zapewne należy do docelowej grupy klientów B&D, podjął świadomy wybór i nie ma powodu, aby teraz pluł sobie w piracką brodę. Przed zakupem tej gry w sklepie, polecam jednak mocno zastanowić się nad tym wyborem, jeśli oczekujecie od fillerów czegoś więcej niż tylko turlania dużą liczbą pięknie wykonanych kości.

Dziękujemy wydawnictwu Board & Dice za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.

- świetne wykonanie, zwłaszcza kostek,
- łatwe do wytłumaczenia i przyswojenia zasady,
- element kooperacji w grze rywalizacyjnej,
- krótki czas rozgrywki.

- pudełko jest dużo za duże w stosunku do liczby komponentów,
- spora losowość niezrównoważona innymi mechanizmami,
- gra tylko na kilka partii,
- zbyt wygórowana cena.

The Curse of the Black Dice
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 14+
Czas gry: 20-40 minut
Cena: 139,95 złotych

PONADCZASOWA PRZYGODA

T.I.M.E. STORIES

Rok 2015 był świetny dla planszówek. Mnóstwo kapitalnych tytułów trafiło do naszych rąk. Do tego okazało się, że zaczyna pojawiać się coraz więcej gier „jednorazowych". Takim tytułem jest właśnie T.I.M.E. Stories.

Nie jest to jednak jednorazówka pokroju gier z rodziny Legacy. Nic tu nie niszczymy, nic nie drzemy, nie piszemy po kartach. Gra po ukończeniu może być bez problemu zagrana przez inną grupę ludzi. Jednorazowość polega tu na czymś innym.

T.I.M.E. Stories to gra, w której najważniejsza jest opowieść i rozwiązanie pewnej tajemnicy. Mechanika jest w tym tytule jedynie dodatkiem, który ma nie przeszkadzać w grze. Dlatego też, kiedy poznamy tajemnice ukryte na kartach scenariusza, zabawa dla nas się kończy. I to właśnie owa jednorazowość **T.I.M.E. Stories**. Tylko raz ukończycie scenariusz, w pełni czerpiąc z niego przyjemność. Jasne, możecie przechodzić go po raz kolejny, ale znając wszystkie jego elementy, nie będziecie mieli z tego frajdy.

Ale o cóż chodzi w tej grze? Już tłumaczę, choć nie mogę napisać wszystkiego, aby nie zdradzić żadnych istotnych informacji o fabule tego tytułu.

Gracze wcielają się w pracowników agencji czuwającej nad czasem. Ich zadaniem jest zapobieganie powstawaniu czasowych paradoksów i tym podobnych rzeczy. W tym celu podróżują do różnych miejsc w czasie, aby zrobić tam to, co do nich należy. W trakcie takiej podróży wcielają się w skórę osób przebywających w danym miejscu (oraz czasie) i przy ich pomocy wykonują zadanie.

W scenariuszu zawartym w podstawowej grze, zatytułowanym Asylum, gracze trafiają do przybytku dla psychicznie chorych, do roku 1921. Tam wcielają się w skórę kilku pensjonariuszy. Gracze przemieszczają się po różnych pomieszczeniach, przeszukując zakamarki pokoi i rozmawiając z osobami przebywającymi w azylu. Wszystko po to, aby zapobiec pojawieniu się w tym miejscu wyrwy w czasie.

Mechanicznie gra jest prosta i przypomina nieco komputerowe przygodówki typu point'n'click. Gracze wchodzą do pomieszczenia. Na planszy rozkładane są karty reprezentujące owo pomieszczenie. Jedna z nich zawiera opis tego, co na pierwszy rzut oka widać w danym miejscu. Pozostałe układają się w panoramę pokazującą pokój. Gracze mogą badać je, ustawiając swoje pionki przy poszczególnych kartach. Czasem nie będą mogli od razu czegoś obejrzeć, ponieważ do odsłonięcia karty będą musieli spełnić jakiś warunek.

Kiedy już gracze rozstawią się w pomieszczeniu, podnoszą i czytają karty, do których się przydzielili. Czytają je samym sobie. Graczom, którzy nie badają danej karty mogą opowiedzieć co tam napotkali, ale muszą to zrobić własnymi słowami.

Od razu mogą też wykonać pewne akcje zawarte na kartach, na przykład podnieść przedmioty. Jeśli akcja wymaga jednak wykonania testu, muszą za nią zapłacić. Walutą występującą w tej grze jest oczywiście czas, a dokładniej Jednostki Czasu. W każdym pomieszczeniu gracze mogą wydać jedną Jednostkę Czasu, aby cała grupa mogła wykonać akcję. Akcją jest jednorazowe wykonanie testu lub przejście z jednej karty na drugą.

Testy są banalnie proste. Każdy z nich ma przypisaną cechę. Gracz bierze odpowiednią liczbę kości, równą wysokości danej cechy u jego bohatera, a następnie rzuca. Graczom zależy oczywiście na rzucaniu jak największej liczby sukcesów, dzięki czemu będą oni zbijać poziom trudności. Kiedy zrzucą go do zera, test zostaje zdany. Co ciekawe, test mogą zdawać

przez kilka tur, kumulując sukcesy, a także wspólnie z innymi postaciami, co daje możliwość szybszego zdania testu. Jest to ważne, ponieważ każda kolejna kolejka rzutów kosztuje Jednostkę Czasu. A czas, mimo że gracze są podróżnikami w czasie, to coś, czego w tej grze jest jak na lekarstwo.

Dlatego właśnie najprawdopodobniej nie uda wam się ukończyć gry za pierwszym podejściem. Ale to nie problem. Wystarczy złożyć grę i rozpocząć od nowa. To jest jednak moment, który denerwuje najwięcej osób. Grając od nowa, będziecie musieli zwykle przejść te same pokoje, porozmawiać z tymi samymi ludźmi, zdać te same testy. Jasne, czasem odkryjecie, że czegoś nie warto robić, bo to ślepy zaułek, ale i tak spora część rzeczy będzie musiała zostać powtórzona. Można uznać, że pierwsza rozgrywka to swego rodzaju zwiad, a druga i ewentualnie kolejna to faktyczna próba rozwiązania zagadki oraz zoptymalizowania swojej drogi.

Jeśli przymkniecie oko na tę niedogodność, **T.I.M.E. Stories** odpłaci wam niewiarygodną opowieścią i kapitalnymi zagadkami. Tylko uwaga! Do gry lepiej niech usiądą ludzie znający bardzo dobrze język angielski. Karty mają sporo tekstu, a ich zrozumienie może być kluczem do zwycięstwa.

No dobra, a co jak skończycie Asylum? Co z grą? Sprzedać i zapomnieć? Oczywiście, że nie. W sprzedaży jest już kolejny scenariusz zatytułowany The Marcy Case (rozgrywa się w 1992 roku w USA), a w przedsprzedaży kolejny zatytułowany A Prophecy of Dragons, który przenosi graczy do alternatywnego średniowiecza z magią i tym podobnymi rzeczami. Zapowiedziano też czwarty scenariusz zatytułowany Under The Mask, który przeniesie graczy do Doliny Królów, gdzie staną naprzeciw tajemnic faraonów. Myślę zatem, że jeśli formuła przypadnie wam do gustu, to będziecie mieli co robić.

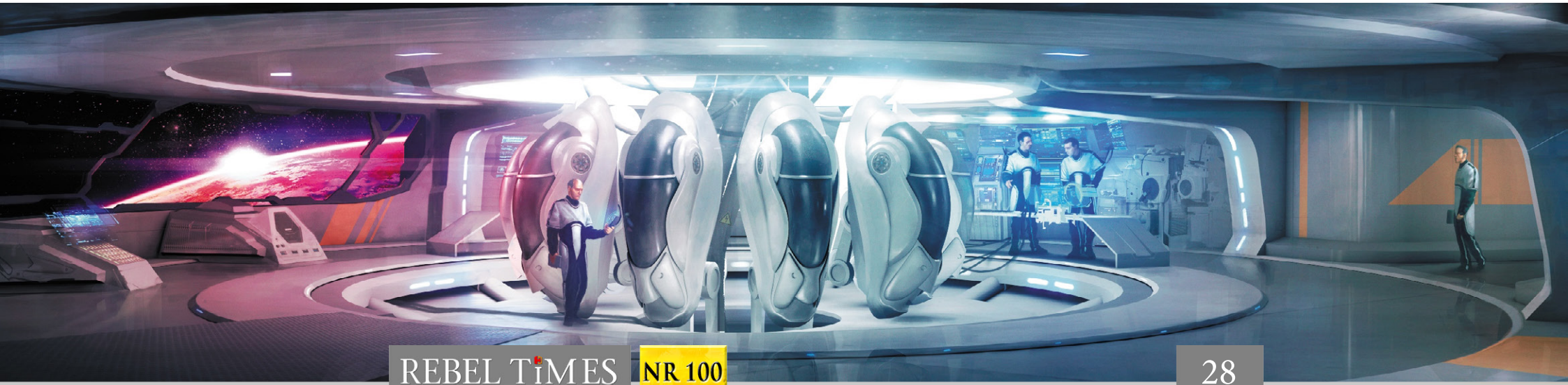
Mi rozrywka proponowana przez **T.I.M.E. Stories** bardzo się spodobała. Pierwszy scenariusz skończyłem ze znajomymi w jeden wieczór (dokładnie około czterech godzin). Nie napiszę, ile podejść wymagała przygoda. Nadmienię tylko, że nie warto grać w dwie osoby. Każdy gracz kieruje wtedy dwiema postaciami, co mocno zmniejsza możliwość wczucia się w klimat zabawy.

Na tę chwilę mam szczery zamiar kupowania każdej przygody do **T.I.M.E. Stories**, jaka się pojawi. Mam tylko nadzieję, że moim znajomym gra nie znudzi się zbyt szybko (Asylum bardzo im się podobało) i będę miał z kim grać. Mam też nadzieję, że twórcy nadal będą w stanie mnie zaskoczyć. Szczerze polecam.

- pomysł na przygodę,
- zagadki,
- niesamowity klimat.

- powtórki przy kolejnych przejściach mogą znużyć.

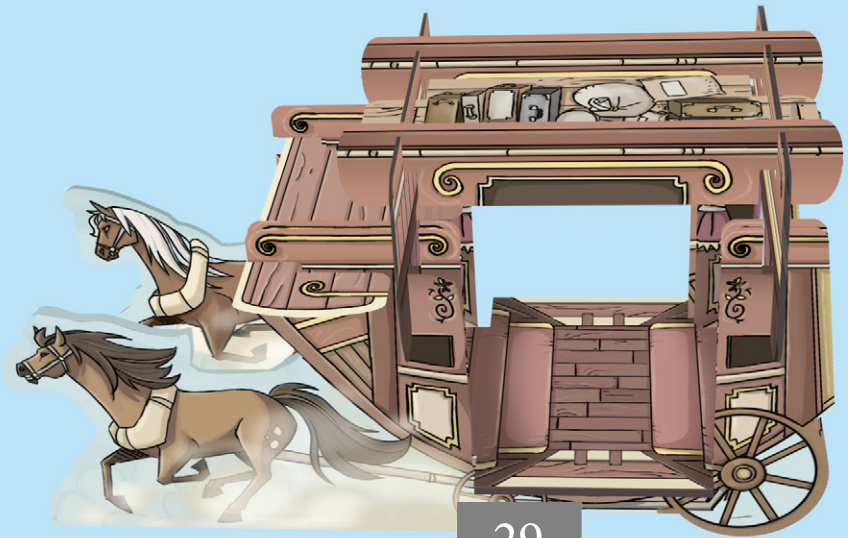
T.I.M.E. Stories
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 155 złotych



Pociąg, konie, dyliżans i zachłanni bandyci

COLT EXPRESS: KONIE I DYLIŻANS

Zawsze, kiedy pojawia się dodatek do bardzo dobrej gry, istnieje ryzyko, że będzie on po prostu kiepski. Niektóre tytuły – takie jak Colt Express – są produktami kompletnymi, które nie potrzebują niczego więcej, aby świetnie się przy nich bawić. W takiej sytuacji dodatek może niewiele wnosić, nadmiernie „udziwniać" rozgrywkę lub wręcz przeciwnie – wynosić ją na zupełnie nowy poziom. Na szczęście to z tą ostatnią sytuacją mamy do czynienia w przypadku Koni i dyliżansu.

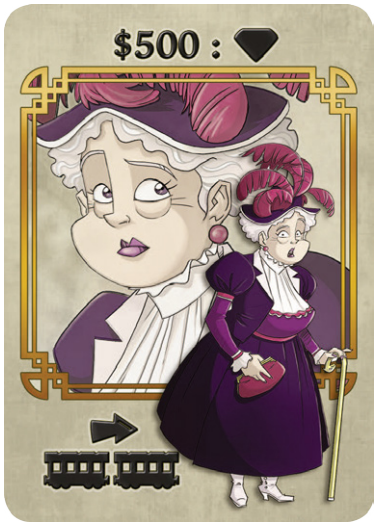


Zawartość pudełka wydaje się dość niewinna. Ot, mamy tu zaledwie kilka figurek, dyliżans do złożenia, nieco żetonów i kilka dodatkowych kart. Można by rzecz, że jest dość ubogo, ale o obfitości tego dodatku stanowią przede wszystkim jego zasady. Warto nadmienić, że wypraska została wykonana równie solidnie, co w wersji podstawowej, a zatem dyliżans nie będzie po złożeniu „jeździł" po pudełku. Pewnym minusem może być natomiast fakt, że wszystko prócz dyliżansu można spokojnie zmieścić do pudła z **Colt Expressem**. Sprawia to, że na nasza półkę z grami trafi kolejne, dość duże pudełko mieszczące w swoim wnętrzu zaledwie jeden element. Cóż, takie są uroki figurek 3D. Nawet gdy są z kartonu, muszą zajmować nieco miejsca.

Pierwszą nowością wprowadzoną przez suplement są konie. Ich klimatyczne drewniane figurki pędzą sobie obok wagonów pociągu i za pomocą nowej akcji w talii graczy, Jazdy, można na nie wskoczyć i przesunąć swojego bandito o od zera do trzech wagonów w kierunku czoła lub tyłu pociągu albo wprost do środka dyliżansu. Co fajne, na konia można wskoczyć zarówno ze środka wagonu, jak i z dachu. Co mniej fajne, jeśli obok wagonu akurat nie ma wierzchowca, akcja nie ma żadnego efektu. Dodatkowo ruch kończymy zawsze w środku pociągu lub dyliżansu, co może nam zapewnić dostęp do fajnych łupów lub kulkę od szeryfa. Ale tak to jest z napadaniem na pociąg – nigdy do końca nie wiadomo, na co się trafi.

Konie biorą również udział przy przygotowaniu do rozgrywki i trzeba przyznać, że nowy pomysł na rozmieszczanie bandytów w pociągu jest o wiele lepszy i bardziej klimatyczny od tego znanego z podstawki. Napadając z siodła, gracze wybierają w sekrecie pionek bandyty albo konia. Zaciskają go w dłoni i na trzy ujawniają, co wybrali. Jeśli wybrali bandytę, umieszczają go w wagonie – rozpoczynając oczywiście od brankardu. Jeśli w ich dłoni znalazł się koń, jadą do kolejnego wagonu i procedura jest powtarzana. Pomysł ten wprowadza sporą dozę emocji i często już na starcie gry mamy zatrzęsienie bandytów w najbardziej opłacalnym wagonie, a strzały, piąchy i inne świńskie zagrania latają gęsto. W tym czasie najbardziej cwany bandyta, samotnie, obrabia pozostałe wagony...

Druga nowinka to dyliżans, który zmienia podstawową rozgrywkę o sto osiemdziesiąt stopni. Konie są fajnym uzupełnieniem, ale to dyliżans stanowi główną atrakcję zestawu. Podróżują nim poczciwi mieszkańcy Dzikiego Zachodu, których można wziąć jako zakładników (zgodnie z zasadą: jeden bandyta na jednego zakładnika) oraz konwojent, któremu można zabrać kolejną walizkę z grubą kasą. Co prawda staje się on wtedy wkurzony i pluje ołowiem na lewo i prawo, ale – hej! – to przecież Dziki Zachód! Należało się tego spodziewać.



Konwojenta pozbawiamy walizki za pomocą akcji Ciosu. Trafiony, przesuwa się na dach wagonu sąsiadującego z dyliżansem i działa niczym szeryf na sterydach. Od tego momentu w pociągu nigdzie już nie jest bezpiecznie – ani na dachu, ani w środku. Kończysz ruch na dachu z konwojentem? Kulka dla ciebie i uciekasz na sąsiedni dach. Dobra wiadomość jest taka, że przez dach z konwojentem można przechodzić. Zła to fakt, że wtedy też łyka się ołów. **Colt Express** z dodatkiem to gwarancja, że pod koniec rozgrywki każdy gracz będzie miał w talii przynajmniej kilka pocisków. Inaczej się po prostu nie da.

Dyliżans to również zakładnicy. To kolejny świetny pomysł, który zmienia rozgrywkę w bardzo dużym stopniu. Każdy zakładnik to spora kasa pod koniec gry. To również masa kłopotów dla bandziora. Porwij pudla staruszki, a na początku każdej tury dostaniesz kartę Neutralnego Pocisku, ponieważ cholerstwo gryzie jak oszalałe. Pastor będzie ci głędził o zbawieniu i na początku każdej rundy dobierzesz jedną kartę mniej. Nauczycielka nauczy cię zaś dobrych manier i nie pozwoli bić innych. Jedynie bankier nic ci nie zrobi, ale jak nie będziesz miał pod koniec gry walizki, zapomnij o okupie. Kart zakładników jest osiem, a w rozgrywce zawsze bierze ich udział liczba graczy minus jeden. Należy się zatem śpieszyć, aby w ogóle wziąć zakładnika i najlepiej mieć jeszcze jakiś wybór. Inaczej można trafić na tego cholernego pudla...

Dyliżans i konie to jednak nie koniec atrakcji. Teraz podczas napadu można jeszcze łyknąć porządnego burbona. Będzie to w sam raz na skołatane nerwy. Występuje on w dwóch odmianach: normalnej i starej. Normalna whiskey pozwala dobrać trzy karty i zagrać kartę Akcji z ręki, stara umożliwia zaś zagranie dwóch kart Akcji pod rząd. Z każdej manierki można sobie strzelić dwa razy, a w pociągu przypada jedna na wagon. I znowu, należy się śpieszyć, zanim ktoś sprzątnie nam whiskey sprzed nosa. Kolejny dostępny żeton to następny wybór. Klejnot, worek czy wóda na myszach? Ciężki wybór. Proponuje zacząć jednak od myszówki, ponieważ zapewnia ona naprawdę świetny bonus. Czasami dobranie trzech kart i od razu zagranie tej właściwej bywa na wagę zwycięstwa; podobnie jak rozegranie dwóch akcji pod rząd. Obydwa rozwiązania fajnie manipulują losowością i pozwalają na jeszcze większa kontrolę własnych działań.

Nowe elementy gry to również nowe karty rundy. Przekłada się to na dwa rozwiązania plus kilka wydarzeń dedykowanych nowym gadżetom. „Wszyscy jednocześnie" to specjalna faza, w której gracze wybierają swoje karty Akcji i ujawniają je w tym samym momencie. Fajne, ale nie robi aż tak dużego wrażenia jak karty Rundy z symbolem

premii. Za każdy taki symbol gracze mogą zatrzymać po jednej karcie Akcji na kolejną rundę. Pisałem już coś o kontroli losowości? Konie i dyliżans świetnie sobie z tym radzą. Jeśli chodzi o wydarzenia, to są one równie nieprzyjemne jak te znane z podstawki. Moim faworytem jest Śmiertelny Pocisk, który sprawia, że każdy bandyta traci 150 dolców za każdy otrzymany w tej rundzie pocisk. Czasami opłaca się więc zostawić kilka kulek w bębenku, licząc na łut szczęścia.

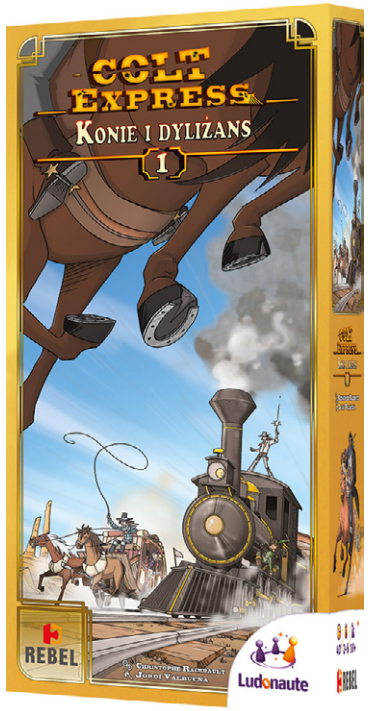
Konie i dyliżans to również specjalne zasady gry zespołowej, ale nie będę o nich zbyt dużo pisał, ponieważ psują one nieco dobre wrażenie. Ogólnie potrzebujemy parzystej liczby graczy, dzielimy ich na zespoły i wspólnie napadamy na pociąg. Możemy dzielić się między sobą kartami, dobieramy zawsze pierwszą kartę w rundzie z talii partnera i razem ciułamy dinero. Niestety, wypada to jakoś tak blado, nudno i nieciekawie. Napad na pociąg nie jest chyba zabawą dla dwojga.

Czas to wszystko jakoś podsumować, więc zróbmy to tak. Jeśli zakochałeś się w **Colt Expressie**, MUSISZ mieć również **Konie i dyliżans**. Nie ma innej opcji, ponieważ już po zaledwie jednej partii dodatek ten staje się integralną częścią zestawu podstawowego. Trudno mi sobie nawet wyobrazić zabawę bez dyliżansu pędzącego obok pociągu. To tak jakby pozbawić Clinta Eastwooda rewolwerów...

- konie, związana z nimi nowa akcja i setup,
- dyliżans pełen zakładników,
- szalejący na dachu pociągu konwojent,
- burbony, nowe karty rundy i większa kontrola losowości.

- nudny tryb kooperacyjny.

Cot Express: Konie i dyliżans
Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik
Liczba graczy: 2–6 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 50 minut
Cena: 69,95 złotych



Race to Berlin

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

Gra, której będzie poświęcona niniejsza recenzja długo czekała na wydanie. **Race to Berlin**, czyli po naszemu Wyścig do Berlina, zapowiadano już dawno temu. Po drodze miały jednak miejsce różne perturbacje. Jeszcze zimą, na początku 2015 roku, gdy spotkałem się z autorem na rozgrywkę testową, nie był pewien, kiedy gra wyjdzie i czy w ogóle. Ostatecznie wydawnictwu Gry Leonardo (teraz częściej występującemu jako Leonardo Games) udało się wyrobić na targi w Essen, gdzie ponoć tytuł sprzedawał się znakomicie. Nastawieni na gry familijne Niemcy okazali zainteresowanie historią swojej ojczyzny ubraną w trochę abstrakcyjną szatę (i być może dzięki temu bardziej dla nich strawną).

O czym jest gra? Najkrócej mówiąc, przedstawia końcową fazę wojny i rywalizację między Aliantami zachodnimi i Sowietami o to, kto zdobędzie Berlin. W tamtym okresie nie było to bez znaczenia. Wkrótce po zakończeniu II wojny światowej, miał się bowiem rozpocząć kolejny konflikt, nazwany po latach „Zimną wojną". Wiemy, że trwała rywalizacja zarówno pomiędzy Sowietami i Aliantami zachodnimi, jak też np. w Armii Czerwonej między niektórymi dowódcami, o to, kto zada ostateczny cios. Mam na myśli sowieckie fronty dowodzone przez marszałków Żukowa i Koniewa, które poza tym, że walczyły z Niemcami, to na styku linii rozgraniczenia także między sobą. Chodziło o to, aby nie dać się wyprzedzić w drodze do celu. U Aliantów zachodnich rywalizacja także istniała, choć wydaje się, że przybierała bardziej cywilizowane formy.

Zanim przejdę do zasad i mechaniki gry, parę słów o wykonaniu, grafice i stronie edytorskiej. Dostajemy duże, solidne, ładnie wyglądające pudło. Elementy gry trochę w nim giną, ponieważ jest ich niewiele i tak naprawdę większość zawartości wypełnia powietrze. Takie teraz są standardy, więc nie ma co z tym dyskutować. Podoba mi się grafika, zarówno pudełka, jak i planszy oraz innych elementów. Warto podkreślić, że planszę wykonano na twardej tekturce, co podnosi jej trwałość. Całość dobrze się składa, z czym bywają ostatnimi czasy problemy w przypadku niektórych tytułów. Również do żetonów w zasadzie nie można się przyczepić. Tutaj także warto podkreślić, że zostały wydrukowane na grubej i solidnej tekturze.

Pozostałe elementy gry to drewniane bloczki, patyczki i kostki. W pudełku znajdziemy także instrukcję zawierającą zasady gry oraz osobny rys historyczny, kostki i naklejki na bloczki. Do elementów drewnianych trudno mieć jakiekolwiek uwagi. Sporo dyskusji wywoływał natomiast wśród graczy fakt, że naklejki na bloczki nie są przezroczyste, ale białe, co zdaniem niektórych psuje estetykę gry. Moim zdaniem tego typu opinie są przesadzone. Osobiście nie przeszkadzają mi białe naklejki. Wydaje mi się, że gdyby były one przezroczyste, mogłaby na tym ucierpieć ich czytelność. Minusem, na co mniej zwraca się uwagę, jest natomiast kwestia rewersów żetonów (chodzi o żetony wsparcia). Instrukcja przewiduje zaznaczanie ich wykorzystania poprzez odwrócenie na rewers, a tymczasem rewers jest taki sam jak awers, więc nie ma to żadnego sensu. Drobny problem mamy też z planszą i oznaczeniem na niej terytorium Szwajcarii. Ta część planszy nie stanowi obszaru gry, co nie zostało zbyt dokładnie zaznaczone.

Trochę narzekań było na instrukcję. W większości są one nieuzasadnione. Rzecz dotyczyła redakcji zasad. Jak dla mnie, jedynym fragmentem, do którego można bardziej się przyczepić jest to, co znajduje się na końcu strony trzeciej i na początku czwartej. Autor (a za nim redaktorzy instrukcji) złapali tutaj jakiś urzędniczy bakcyl i zaczęli opisywać coś bardzo prostego wyjątkowo skomplikowanym językiem. Jeśli coś mnie zawiodło, to raczej rys historyczny, ale to moje zdanie jako osoby interesującej się historią i mającej już pewną wiedzę na temat opisywanych wydarzeń. Z punktu widzenia tych, którzy są w temacie zupełnie zieloni, powinien on spełnić swoje zadanie.

Przechodząc do mechaniki gry, jak już wcześniej pisałem, nietypowe w niej jest to, że przedstawia nie walkę Niemców z Sowietami i/lub Aliantami zachodnimi, ale to, że Niemcy są w niej w pewnym sensie przedmiotem, nie zaś podmiotem. Przyjęte przez autora rozwiązanie polega na kierowaniu przez każdego z graczy jednocześnie jedną ze stron alianckich (Sowieci albo Alianci zachodni) oraz Niemcami walczącymi na „przeciwnym" froncie. Staramy się więc jednocześnie osiągnąć własny cel i przeszkadzać w tym przeciwnikowi.

Race to Berlin, choć można go uznać za grę wojenną, różni się od wielu gier tego typu. Bierze się to przede wszystkim stąd, że walka została ukazana bardzo abstrakcyjnie. Decydujące znaczenie mają zasoby logistyczne, a nie jednostki. Siła frontów i armii ścigających się do stolicy III Rzeszy zależy od tego, ile przydzielimy im paliwa, amunicji oraz innego rodzaju wsparcia. Bez niego ich wartość bojowa okazuje się niewielka. Każdy z trzech etapów (tur) gry rozpoczyna się od rozmieszczenia bloczków zasobów logistycznych. Gracze umieszczają je naprzemiennie, po jednym bloczku, tak aby przeciwnik nie widział ich zawartości. Pozwala to na blefowanie. Istnieje możliwość przemieszczania bloczków logistyki w czasie rozgrywki. Podobnie można przemieszczać jednostki. Na ogół manewr nimi nie daje aż tyle, ile mogłoby się wydawać.

Kolejnym elementem, mającym spore znaczenie, są drewniane patyczki służące do układania linii frontu. Ich celem jest wymuszenie na graczach w miarę równomiernego posuwania się do przodu. Nie można nacierać wyłącznie w jednym miejscu, rezygnując całkowicie z natarcia na innych odcinkach frontu. Ograniczona liczba patyczków sprawia, że atakując wybiórczo, nie będziemy w stanie objąć nimi nowo opanowanego obszaru i tym samym go zająć. Jednocześnie nie eliminuje to zupełnie swobody w wyborze kierunków natarcia. Powyższe uzupełnia ograniczona liczba jednostek (armii oraz frontów). Jeśli przyjdzie nam ochota tworzenia zbyt wygiętych linii frontu, narażamy się na niemiecki kontratak.

Pora powiedzieć coś o walce. Opiera się ona na rzucie dwoma kostkami wykonywanym przez każdą ze stron. Od wyższego wyniku na jednej z kostek odejmuje się niższy. Tak uzyskany rezultat każda ze stron dodaje do swojej siły. Na tą z kolei składa się wartość logistyki lub, w przypadku braku wsparcia logistycznego, własna siła jednostki oraz wpływ terenu. Obie strony mogą zwiększyć swoje szanse, używając żetonów wsparcia. Niektóre z tych żetonów, np. pozwalający wykonać przerzut oraz żeton kontrataku, wpływają na ograniczenie losowości rzutu. Ostatecznie wygrywa ta strona, która uzyskała większą wartość, a w przypadku remisu obrońca. Co do losowości, występuje ona w grze, ale nie odgrywa wielkiej roli, tak więc nie jest czynnikiem decydującym o obliczu rozgrywki.

Myślę, że w grze ważne jest to, że Niemcami też można pograć. Nie są oni jedynie biernym uczestnikiem wydarzeń, ale mogą kontratakować, odzyskiwać opanowane przez przeciwnika pola, a w bardzo sprzyjających okolicznościach nawet wyeliminować jego jednostkę bądź pozbawić jedną ze stron kostek służących do zaznaczania utraty zasobów. Wcześniej pisałem, że Niemcy są przedmiotem rozgrywki. Chodzi o to, że żadna ze stron nie może utożsamiać się z Niemcami, ponieważ gracz kieruje jednocześnie jedną z frakcji alianckich i oddziałami niemieckimi znajdującymi się naprzeciwko drugiego gracza. Poza tym przebieg gry wygląda w ten sposób, że Niemcy przegrywają wojnę – zgodnie z historią, i żadne wunderwaffe tu nie pomoże. Ich sukces polega czasem na tym, że są w stanie trochę opóźnić swój upadek.

Ogólnie rzecz biorąc, mechanika gry jest minimalistyczna. Zasad nie ma wiele i są one dość proste. Niektóre rozwiązania wyglądają abstrakcyjnie. Tym, nad czym najbardziej zastanawiałem się, sięgając po ten tytuł, był problem regrywalności, czyli tego, na ile kolejne rozgrywki są powtarzalne. Po dziesięciu partiach uważam, że gra mimo swojego minimalizmu stwarza tu spore możliwości. Jak w każdej grze, tak i tutaj da się znaleźć zagrania, które uchodzić mogą za optymalne, ale zawsze jest na nie jakieś antidotum. Duże znaczenie dla regrywalności ma tajne rozmieszczenie bloczków logistyki. Graczom, którzy analizują grę pod tym kątem, chciałem zwrócić uwagę np. na możliwość szybszego zdejmowania bloczków logistyki niż to się na ogół robi. W ten sposób można skrócić czas trwania tury i uniemożliwić przeciwnikowi wykonywanie zbyt długich manewrów. Dzięki temu gra pośrednio zyskuje na dynamice, ponieważ nie można w nieskończoność przemieszczać się w celu zajęcia optymalnej pozycji.

Jak już jesteśmy przy rozgrywce, warto podkreślić krótki czas jej trwania. Gdy grałem z autorem, po pewnym czasie wyrabialiśmy się w półtorej godziny. I dodam od razu, że mówimy o pełnej rozgrywce, do końca ostatniego etapu. To mniej, niż czas podany na pudełku. W **Race to Berlin** gra się naprawdę szybko i przyjemnie, a emocji oraz pewnego powiewu historii nie brakuje.

Podsumowując, **Race to Berlin** to przede wszystkim gra dla ludzi, którym nie brak wyobraźni i którzy potrafią dostrzec za bloczkami, kostkami i patyczkami masy wojsk ścierające się ze sobą na froncie

- ciekawe rozwiązanie polegające na kierowaniu przez gracza obu stronami konfliktu (Niemcy oraz jedna z frakcji alianckich),
- motyw wyścigu,
- aktywna rola Niemców,
- krótki czas rozgrywki,
- grafika planszy i wykonanie innych elementów gry.

- niezbyt wyraźne oznaczenie na planszy obszaru Szwajcarii,
- rewersy na żetonach wsparcia nieróżniące się od awersów,
- dla części graczy gra będzie zbyt abstrakcyjna.

pod koniec II wojny światowej. Ci, których to nie interesuje i dla których drewniane rekwizyty to po prostu jacyś czerwoni i niebiescy, też mogą dobrze się bawić. Innowacyjne na swój sposób było wprowadzenie do gier wojennych rozgrywki opartej na motywie wyścigu, chociaż w ogóle w grach ten motyw jest znany od dawna. Inna nietypowa rzecz to podwójna rola każdego z graczy (gra jednocześnie Niemcami i jedną z frakcji alianckich). Sądzę, że powyższe rozwiązania powinny zainteresować szersze grono graczy – w tym tych bardziej doświadczonych – i mogą być dodatkowym argumentem, aby sięgnąć po tę grę.

KONWENT GIER HISTORYCZNYCH W WARSZAWIE

W dniach 19-21 lutego w klubie „Agresor" na Wydziale Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej (ul. Nowowiejska 20) odbędzie się pierwszy Konwent Gier Historycznych. Będzie można zagrać we wszystkie gry planszowe o tematyce historycznej. Impreza przeznaczona jest zarówno dla tych, którzy znają i grają w takie tytuły, jak i tych, którzy chcieliby dopiero spróbować. Zaczynamy w piątek (19 lutego) o godz. 16.00.

W okresie bezpośrednio poprzedzającym imprezę, na Portalu Strategie (portal.strategie.net.pl) i na Games Fanatic (gry-planszowe.pl), pojawią się szczegółowe informacje na jej temat. W najbliższym czasie przyjęta zostanie oficjalna nazwa imprezy.

Serdecznie zapraszamy!

Owocowa sałatka dla wnuczka i dziadka

Początek nowego roku to idealny okres do wprowadzania zmian w naszym życiu. Wśród najczęściej wymienianych noworocznych postanowień, wysokie miejsce zajmuje zdrowa dieta i chęć zmiany nawyków żywieniowych. Jeśli w waszych deklaracjach też pojawił się ów wątek, zachęcam do sięgnięcia po grę Fruit Salad, której poświęcona jest niniejsza recenzja.

Zgodnie z tym, co na opakowaniu umieścił wydawca, **Fruit Salad** jest grą imprezową przeznaczoną dla osób od szóstego roku życia. Przyznam szczerze, że zawsze miałem problem z tą kategorią gier, ponieważ gdy pojawiły się na rynku, czasy imprezowania zwyczajnie miałem już za sobą. Było to bodajże z dziesięć lat temu. Na jednym z konwentów, obok wejścia, ktoś powiesił napis: „Ludzie przestańcie grać w Spadamy!". Zaciekawiony kupiłem tę, jak mi się wówczas wydawało, śmieszną karciankę i spróbowałem. Szybko zdałem sobie sprawę, że ten rodzaj zabawy nie wszystkim przypadnie do gustu ze względu na chaotyczność i zbyt dużą losowość. Dodatkowo, jak to mówią, „trzeba złapać klimat", a z tym bywa różnie. Totalna abstrakcyjność albo wręcz głupkowaty temat były powodami, dla których porzuciłem na jakiś czas ten rodzaj gier. Po latach, gdy moje dzieci podrosły na tyle, aby mogły ze mną grać, doceniłem na nowo gry imprezowe. Dzisiaj stanowią one ważny element naszych wspólnych zabaw.

Na pierwszy rzut oka **Fruit Salad** można pomylić z jakąś odmianą **Dobble**. W metalowym okrągłym opakowaniu znajdziemy sześćdziesiąt kart z owocami, dwie specjalne kostki oraz instrukcje w sześciu językach. Podobnie jak we wspomnianej wyżej grze, gracze muszą wykazać się refleksem i umiejętnością podejmowania błyskawicznych decyzji. Dodatkowo, ważna jest też pamięć i szybkie ręce.

Podczas rozgrywki uczestnicy zabawy wspólnie tworzą sałatkę owocową, zagrywając okrągłe karty z własnych zakrytych talii. Na kartach znajdują się owoce w różnych ilościach. Wygrywa gracz, który zdobędzie cztery punkty zwycięstwa lub pozbędzie się wszystkich kart. Karty zagrywamy na wspólny stos, starając się zapamiętać, jakie owoce i w jakiej ilości znajdują się już w sałatce.

Najmłodszy z graczy rozpoczyna rozgrywkę, rzucając dwoma kośćmi. Wyniki na kościach wskazują liczbę oraz rodzaj owoców, jaki musimy zbierać. Gracze kolejno odkrywają pierwszą kartę ze swojej talii, kładąc ją odkrytą na stosie. W momencie, gdy jeden z graczy uzna, że w misce znajduje się wymagana liczba owoców, może przyklepać ją dłonią. Następnie zbiera wszystkie karty ze stosu i sprawdza, ile znajduje się w nich wymaganych owoców. Jeśli liczba owoców jest niedostateczna, gracz traci rundę i musi wtasować wszystkie karty do swojej talii. Jeśli odgadł poprawnie lub ilość owoców przewyższa wymaganą liczbę, gracz wygrywa rundę. Zatrzymuje jedną dowolną kartę jako punkt zwycięstwa

i dowolnie rozdaje pozostałe karty innym graczom, powiększając ich stosy.

Na szczęście to nie wszystkie zasady. Na niektórych kartach owoców widnieje wizerunek małych niebieskich pomocników. Efekty małego pomocnika są rozpatrywane w momencie odkrycia takiej karty. Są dwa rodzaje efektów: albo przerzucamy owocową kość, albo kość liczbową. Wprowadza to ciekawe zamieszanie do rozgrywki i element ryzyka. Załóżmy, że zbieraliśmy pięć truskawek i nagle zmieniła się ich wymagana liczba lub truskawki zostały zamienione na arbuzy. Pamiętamy, że na położonych wcześniej kartach były arbuzy, ale ile ich było, gdy koncentrowaliśmy się na truskawkach?

Podobne zamieszanie wprowadzają symbole Dowolny Owoc występujące na kości owoców. Gdy gracz wyrzuci taki symbol na kości, osoba która położy dłoń na misce, będzie musiała zadeklarować, który owoc zamierza policzyć. W końcowej fazie gry o pomyłkę nie trudno, zwłaszcza gdy jednemu z graczy została tylko jedna karta do wygranej.

Fruit Salad to bardzo sympatyczna i dynamiczna gra. Wykonana jest porządnie, a metalowe pudełko przypomina nieco opakowanie owocowych landrynek. Karty i kości powinny wytrzymać wiele rozgrywek, chociaż, jak to w tego typu grach, łatwo o zagięcie karty przy gwałtownych przyklepywaniach wielu rąk. Jeżeli chodzi o ilustracje, to są one zdecydowanie bajkowe i na pewno przypadną do gustu dzieciom. Kolorowe owoce mrugają do nas oczami, machają ręką lub wesoło podskakują.

Przyznam jednak, że miałem trochę inne wyobrażenie o rozgrywce, zanim przeczytałem króciutką instrukcję. Wyobrażałem sobie, że gracze będą układać karty do wylosowanych wcześniej przepisów. Innymi słowy, że więcej będzie w tym krojenia, mieszania i szatkowania, a więc kucharzenia. Wyszła z tego natomiast lekka, nieco abstrakcyjna gierka, która niewątpliwie posiada swój urok.

Mimo tematyki i oprawy graficznej, gra sprawdza się w różnych grupach wiekowych. W mieszanym towarzystwie, widać jednak różnicę w refleksie dorosłych i dzieci. Myślę, że twórcy gry mogliby opracować jakiś system wyrównania szans. Samo spojrzenie na kartę przed innymi nie wystarczy. Może dorośli powinni policzyć do trzech zanim ewentualnie klepną miskę? Gdy stos gwałtownie się powiększa i nie ma czasu na zastanowienie, dzieci zwykle ryzykują, przyklepując karty, ponieważ nie są w stanie tak szybko liczyć jak dorośli. Pomyłki wynikają z pośpiechu i z presji czasu. Musimy zareagować i uderzyć w stół, zanim zrobi to ktoś inny. Podczas gry zdarzają się też zadrapania, więc lepiej siadać do zabawy ze skróconymi paznokciami. Na szczęście nie musimy chwytać żadnych totemów, więc sprzęt domowy będzie bezpieczny.

Gra może nie spodobać się osobom ze słabszym refleksem i małym dzieciom, które mają problemy z dodawaniem. Po kliku pomyłkach stos kart gwałtownie rośnie i trudno jest odrobić straty. Reasumując, jeśli szukacie prostej, dynamicznej gry na refleks i spostrzegawczość, to zachęcam do zakupu **Fruit Salad**. Rozgrywka jest krótka i emocjonująca, a zasady banalne. Dodatkowo tematyka dotyczy modnego ostatnio zdrowego trybu życia. No to jak u was z tym noworocznym postanowieniem?

- kolorowo, smacznie i zdrowo,
- łatwe zasady.

- jak każda gra imprezowa może z czasem się znudzić.

Fruit Salad
Zrecenzował: Arkadiusz Piskorek
Liczba graczy: 2-6 osoby
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: 64,95 złotych

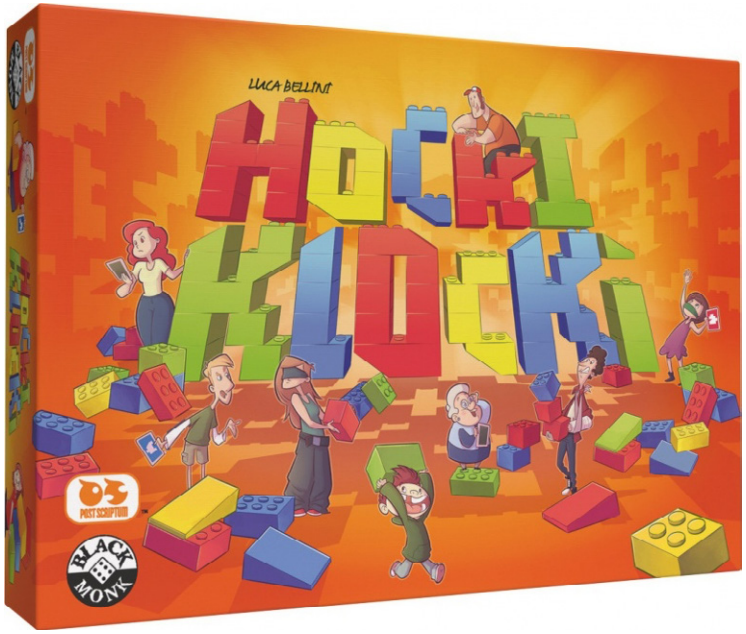
Kącik Początkujących Graczy

PODAJ CEGŁĘ!

Time's Up o budowaniu z klocków. Ta myśl z uporem maniaka kołacze mi się w głowie, kiedy trzymam w rękach pudełko z trudnym do odmieniania tytułem Hocki Klocki na okładce. Układanie klocków zazwyczaj jest fajne, pokrzykiwanie na drugą osobę w trakcie partii również… może faktycznie trzeba było spróbować takiego połączenia już jakiś czas temu?

W pudełku z grą znajdziemy garść klocków w czterech kolorach i gruby plik kart z planami konstrukcji budowli. Okej, „planu konstrukcji" to trochę zbyt duże słowo. Na każdej karcie znajduje się obrys jakiegoś kształtu, a celem gry jest ułożenie z klocków takiego dynksa, żeby po przyłożeniu pasował w ten obrys idealnie.

Jeśli gramy na dwie, trzy lub cztery osoby, to szczególnie wielkiej filozofii tu nie ma. Odsłaniamy kartę i zaczynamy układać w szaleńczym tempie. Gracz, który jako pierwszy ułoży poprawny kształt, wygrywa rundę i zabiera kartę z rysunkiem jako trofeum. Karta warta jest tyle punktów, ile klocków należało wykorzystać do jej budowy. Gramy w ten sposób dziesięć rund. W takim układzie **Hocki Klocki** działają i dają frajdę, będąc prostą grą zręcznościową. Gdyby jednak w pudełku było tylko tyle zasad, byłbym trochę rozczarowany. Ten wariant reguł jest dobrą grą dla dzieci, ale jest zdecydowanie zbyt mało wymagający dla dorosłych.



Dorośli mogą próbować grać, jeśli zbierze się ich od czterech do ośmiu (według pudełka nawet dziewięć osób jest dopuszczalną liczbą, ale o tym później). W takim wypadku rozgrywka zaczyna nabierać rumieńców. Każdy gracz otrzymuje pewną liczbę kart planów, a następnie osoby biorące udział w zabawie muszą dobrać się w pary. Jeden z graczy w parze zostaje architektem, a drugi budowniczym. Celem budowniczego jest ułożenie z klocków budowli znajdującej się na karcie wybranej przez architekta. Zasadniczym problemem jest jednak to, że budowniczy nigdy nie może obejrzeć planu budowy – celem architekta jest pokierowanie działaniami drugiego gracza w taki sposób, aby jak najszybciej ukończyć budowę.

Hocki Klocki są więc kolejną grą o przekazywaniu informacji partnerowi. W przeciwieństwie jednak do wspomnianego wcześniej Time's Up, nie jesteśmy na stałe uwiązani w jednej parze, a zwycięstwo odnosi nie drużyna, a konkretna osoba. Przed każdą rundą gry, zaczynając od gracza posiadającego pierwszeństwo, wybieramy sobie partnerów na tę jedną budowę. Staramy się kombinować w taki sposób, żeby z jednej strony dobierać sobie gra-

cza, z którym współpraca układa nam się jak po maśle, ale z drugiej strony w taki sposób, żeby w ogólnym rozrachunku zgarnąć jak najwięcej punktów dla siebie.

Prawdziwa imprezowa zabawa zaczyna się jednak dopiero w momencie, kiedy do gry dołączymy karty specjalnych zasad zmieniających warunki budowy i/lub współpracy w parach. Nagle może okazać się, że architekt nie może używać głosu do przekazywania informacji budowniczemu. Albo to, że budowniczy nie może używać kciuków podczas układania klocków. Nawet proste rzeczy typu: „w swojej budowli nie możesz użyć klocków ze wszystkich dostępnych kolorów" sprawiają, że wszystko trochę się komplikuje, a cenne sekundy uciekają.

Tak naprawdę z grą mam jedynie dwa, ale całkiem spore problemy. Po pierwsze, kart zasad jest śmiesznie mało, a w pewnym momencie to zabawa z ich wykorzystaniem daje najwięcej frajdy. Szkoda, że tak szybko zaczynają się powtarzać. Druga rzecz odnosi się do liczby graczy – jeśli jest ona nieparzysta, jeden z uczestników zabawy na jedną rundę po prostu pasuje i przygląda się zabawie innych. Taka już specyfika gry i trudno byłoby ją przeskoczyć, ale znowu użyję tego stwierdzenia: trochę szkoda, że tak jest. Poza tym jest całkiem sympatycznie. Szczególnie, że gra trafi zarówno do dzieci, jak i do dorosłych.

- po prostu dobra zabawa,
- zmienne pary w trakcie gry.

- w grze dla pięciu, siedmiu i dziewięciu osób jeden z graczy patrzy tylko na klepsydrę,
- mało kart zmieniających zasady układania budowli.

Hocki Klocki
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak
Liczba graczy: 2-9 osób
Wiek: 5+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 89,95 złotych

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl