

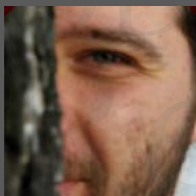
REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

ABYSS
KRAKEN

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

BLOOD RAGE / DOJO KUN / GUARDS! GUARDS! A DISCWORLD BOARDGAME / KRWAWA OBERŻA / TASH-KALAR: OTCHŁAŃ /
SINGORIE / SMOCZY WYŚCIG / SZALONA MISJA: ZAGINIONE MIASTO / KALEIDOS JUNIOR ORAZ WIELE WIĘCEJ...



OD Redakcji

Wszyscy lubimy seriale. Kiedy byłem mały, moja babcia, u której spędzałem wakacje, oglądała brazylijskie tasiemce na Polonii 1. Ja zaś z ogromnym zainteresowaniem śledziłem MacGyvera i panicznie bałem się Miasteczka Twin Peaks. Później przyszedł czas na Z Archiwum X, Grom w raju, Kobrę, Żar w tropikach i wiele, wiele innych. W tym samym czasie, kompletnie sobie te uświadamiając, zbierałem Magię i Miecz oraz Magiczny Miecz, na komputerze przechodziłem kolejne części X-COM, a na półce piętrzyły się stosy komiksów i podręczników do gier fabularnych. No i był jeszcze Doomtrooper, największy chyba wyciągacz kasy z tego wszystkiego. Wszystkie powyższe przykłady potwierdzają, że lubimy cykliczność i powtarzalność. Czujemy się w niej bezpiecznie, ponieważ sięgamy po to, co już znamy. Odpada wysiłek poznawczy: po prostu wpadamy w te same szyny i dostajemy jeszcze więcej tego samego. To samo dzieje się w kinie. Po co ryzykować klępkę jakiegoś ambitnego projektu, skoro można po raz kolejny eksploatować tych samych bohaterów Marvela? Mądre głowy piszą artykuły o „kulturze remiksu”, ja jednak uważam, że funkcjonujemy w kulturze „kopiuj-wklej”. Stąd tak ważna jest dla mnie praca przy Rebel Timesie, który zmusza mnie do ciągłego poznawania nowych tytułów i wychodzenia poza schemat. Niepewność związana z otwieraniem pudełka i niewiedza, co znajduje się w środku to o wiele lepsza zabawa niż zakup następnego dodatku do popularnej serii wydawniczej. Przynajmniej dla mnie.

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 „Wierzb” Kraciuk, Piotr „Zucho” Żuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

Współpraca: Mateusz „Darcane” Nowak, Marcin Gień, Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej, Monika Wasilonek, Michał Szewczyk

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

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

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

Spis treści

2	AKTUALNOŚCI	◀
	Czyli co nowego w świecie gier	
4	TEMAT NUMERU: ABYSS: KRAKEN	◀
		
8	KRIEGSSPIELS W USA, CZYLI KRĘTA DROGA DO GIER FABULARNYCH	◀
	Felieton Tomka Kreczmar	
9	BLOOD RAGE	◀
	Krwawy szal	
12	DOJO KUN	◀
	Żurawie i kobry w Krainie Lotosu	
15	GUARDS! GUARDS! A DISCWORLD BOARDGAME	◀
	Znajdź zaklęcia, zwróć je i... uważaj na Bagaż!	
18	KRWAWA OBERŻA	◀
	Tam, gdzie diabeł mówi dobranoc	
21	TASH-KALAR: OTCHŁAŃ	◀
	Pierwsze spojrzenie w Otchłań	
23	SIGNORIE	◀
	Z żywota włoskiego szlachcica	
26	SMOCZY WYŚCIG	◀
	Jak wytresować wyścigowego smoka?	
29	KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: DOWODZENIE, A UKŁAD FAZ W GRACH WOJENNYCH	◀
31	KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: SZALONA MISJA: ZAGINIONE MIASTO	◀
33	KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: KALEIDOS JUNIOR	◀

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

VIA NEBULA

- *Pies we mgle, czy zgubi się, czy nie?*

W drugiej połowie maja nakładem wydawnictwa Rebel ukaże się **Via Nebula**, gra ekonomiczna typu worker placement autorstwa Martina Wallace'a. Polega ona na eksploracji złożonej z siatki heksów planszy, eksploatacji surowców i wznoszeniu za ich pomocą budowli. Co ciekawe, w grze zastosowano znane z wielu strategicznych gier komputerowych rozwiązanie, tak zwany fog of war, co oznacza, że część planszy będzie dla graczy niedostępna dopóki nie postanowią jej zbadać.



BLOOD RAGE (POLSKA EDYCJA)

- *Mietek nigdy nie miał zadatków na Wikinga, ale gdy posłuchał płyty Edyty Bartosiewicz, ogarnął go szat, dziki szat...*

W połowie czerwca na sklepowe półki trafi polska edycja **Blood Rage**, hojnie wspartego przez fanów na zbiórce społecznościowej tytułu od Cool Mini or Not. W **Blood Rage** gracze kontrolują klany Wikingów dążących do chwały przed apokaliptycznym końcem świata. Podczas gdy Ragnarok pochłania ląd, Wikingowie robią to, co umieją robić najlepiej - zabijają, plądrują i giną w bitwach. Za lokalizację gry odpowiedzialne jest wydawnictwo Portal Games. O epickich starciach Wikingów możecie przeczytać w niniejszym numerze **Rebel Timesa**.



ZŁOTO BOHATERÓW



- *Kiedy damy na to milordzie taki ja, Smok, zabiera komuś golda, to jest to kradzież. Ale jak do mojego leża przychodzi tak zwany wioskowy paladyn i robi to samo w celu zakupienia magicznego potiona, zwanego potocznie browarem, to jest w prawie. Jak żyć milordzie, jak żyć?!*

Na 23 maja zapowiedziana została premiera **Złota Bohaterów**, dynamicznej gry karcianej o odzyskiwaniu skarbów przez tych „złych” światów fantasy. Gracze wcielają się w role Trolli, Nieumarłych, Oceanicznych Bestii, Demonów, Insektów oraz Smoków, które pragną odzyskać zrabowane im złoto. Będą oni musieli połączyć siły, żeby pokonać strażników, którym nakazano pilnować bogactw. Choć gra opiera się na współpracy, prawdziwe potwory zawsze będą chciały zdobyć więcej świecidełek od swoich kolegów i dlatego rozgrywkę wygra ten z graczy, który wykaże się ponadprzeciętnym sprytem i zgarnie najwięcej złota.

SIMURGH



- *A czy o smokach ma coś do powiedzenia wielki pisarz Paolo Coelho? Oczywiście! „Nie warto rozmyślać o tym, że smok wie jak zdobyć spokój. Jedyne wojownik potrafi zdobyć rozsądek. A nawet byle żaba potrafi zeżreć kebaba”.*

20 maja nakładem wydawnictwa Baldar ukaże się polska edycja **Simurgh**, interesującej propozycji od Pierluki Zizziego. Jest to gra przeznaczona dla od 2 do 5 graczy, którzy staną na czele potężnych rodów w fantastycznym świecie, w którym ludzie i smoki żyją w symbiozie. Jako głowa rodu, każdy z graczy dba o to, aby jego populacja smoków rosła w siłę i żeby to on został tym, który stanie na czele ludzkości w konflikcie z Cienistymi. Jedną z największych zalet Simurgh jest możliwość dostosowania poziomu trudności i czasu trwania rozgrywki do potrzeb obiorców. Więcej o grze przeczytacie w recenzji zamieszczonej w dziewięćdziesiątym dziewiątym numerze naszego pisma.

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

GODZINA DUSZKÓW

- *Mieć na imię Strasiu to nic fajnego. Pierwszego dnia w nawiedzanej szkole Nawiedzaczy kolega się pomylił, pominął „t” i tak to już jakoś do mnie przywarło, jak do dna okrętu...*

23 maja wydawnictwo Rebel planuje premierę **Godziny Duszków**, reklamowanej jako magnetyczna, kooperacyjna, komunikacyjna gra przygodowa. Wszyscy gracze próbują wspólnie pomóc małemu duszkowi Strasiowi zdać egzamin wstępny do elitarnej grupy Nawiedzaczy. Gracze będą po kolei wcielać się w Strasia. Aby to zrobić, gracz założy jego maskę, a potem z zastąpionymi oczami będzie badał nawiedzone zamczysko różdżką. Pozostali gracze spróbują udzielać mu pomocnych wskazówek, tak aby Strasiu mógł poruszać się po zamku i szukać ukrytych w ścianach magicznych przedmiotów. Jeśli graczowi uda się zdobyć dwa przedmioty, następuje zamiana ról.

RUSZYŁA ZBIÓRKA NA POLSKĄ WERSJĘ T.I.M.E. STORIES

Na serwisie crowdfundingowym **Wspieram.to** ruszyła zbiórka pieniędzy na polską wersję przygodowego hitu **T.I.M.E. Stories**. Jest to pierwsza tego rodzaju inicjatywa podjęta przez wydawnictwo Rebel, która cieszy się ogromnym wśród powodzeniem fanów. Zbiórka kończy się 19 czerwca, a zakładane 60 tysięcy złotych zostało już przekroczone. W momencie, w którym piszę te słowa projekt wsparło 282 osób na łączną kwotę 85,795 złotych. Serdecznie gratulujemy! O **T.I.M.E. Stories** możecie przeczytać w setnym numerze naszego pisma.



wspieram.to / TIMESTORIES



ABYSS

KRAKEN

ABYSS: KRAKEN

UWOLNIĆ KRAKENA!

Abyss to gra, która w ciekawy sposób łączy ze sobą wiele elementów. Z jednej strony mamy nieco *push you luck* (przy eksploracji głębin), z drugiej szczyptę licytacji (gdy najlepszych Sojuszników podkupują nam inni gracze), z trzeciej obstawianie pól (wsparcie Rady), z czwartej zaś budowanie sprawnie działającego silniczka, który wymaga od nas optymalizacji pod względem umiejętności i wartości punktowej rekrutowanych Lordów. Dodajmy, że elementy te doskonale ze sobą współgrają i w efekcie otrzymujemy nie tylko grę, która wspaniale wygląda (co jest ogromną zasługą ilustratora Xaviera Collette), ale i doskonale prezentuje się mechanicznie. Jedyne tak naprawdę, czego brakuje Abyss w wersji podstawowej to nieco więcej negatywnej interakcji pomiędzy graczami. Oczywiście jest jej całkiem sporo, dzięki elementom licycyjnym oraz specjalnym zdolnościom Lordów, ale w pewnym momencie rozgrywki gracze zaczynają koncentrować się głównie na budowaniu sprawnie działającej synergii pomiędzy własnymi kartami, tracąc z oczu stan posiadania swoich przeciwników.



Nadszedł jednak czas, aby to zmienić i rozruszać jeszcze bardziej interakcję pomiędzy graczami. Oto bowiem pojawił się **Kraken**, który wprowadził do podstawowego modelu rozgrywki kilka nowych mechanizmów. Jakich? Czytajcie dalej.

Kraken wprowadza przede wszystkim nową, tytułową rasę Sojuszników. Jest ona dość specyficzna, ponieważ nie posiada własnego „koloru”. Podczas rekrutacji Lorda to gracz wybiera, jakiej innej rasy będzie każdy używany przez niego Kraken. Otrzymujemy więc Sojuszników uniwersalnych, którzy w znaczącym stopniu ułatwiają rekrutację Lordów. Posiadają jednak przy tym dwie wady, w tym jedną dość poważną.

Po pierwsze, Krakeny nigdy nie przyłączają się do ciebie, gdy przeprowadzasz rekrutację. To po prostu jokery, które nie zapewniają dodatkowej korzyści w postaci Punktów Wpływu. Po drugie, użycie przedstawicieli tej Rasy wiąże się z utrzymaniem jednego lub kilku Nebulisów (w zależności od wartości punktowej danego Krakena), czyli czarnorynkowej waluty królestwa, która stanowi serce nowej negatywnej interakcji.

Każdy posiadany pod koniec gry Nebulis odejmuje graczowi po jednym Punkcie Wpływu (zarówno ten na ręce, na kartach Krakenów, jak i ten w zasobach). Dodatkowo osoba, która posiada przed sobą figurkę Krakena straci ich jeszcze pięć. Figurkę tę zdobywa się zawsze wtedy, gdy posiada się tyle samo lub więcej Nebulisów, co aktualny rekordzista. W ten sposób każde kolejne użycie nowych Sojuszników jest niebezpieczne z dwóch względów. Po pierwsze, dodaje nam więcej ujemnych punktów, a więc obniża zysk, jaki otrzymujemy rekrutując Lorda. Po drugie zaś sprawia, że przybliżamy się do jeszcze większej punktowej straty, jeśli nie będziemy uważni.

Na szczęście Nebulisów można się pozbywać i tutaj docho-

dzimy do tego, co w **Krakenie** najciekawsze. Zawsze gdy gracz wydaje Perły, może użyć jednego Nebulisa, ale tylko wtedy, gdy wyda przy tym wszystkie swoje Perły. Jeśli zaś ich nie posiada, może kupić coś za jednego Nebulisa... na przykład Sojusznika od innego gracza. Czujecie powoli potencjał tego rozwiązania? No to dołożmy do niego ośmiu nowych Lordów, czyli Przemysłników.



Pięciu z nich pozwala manipulować Nebulisami, obchodząc podstawowe reguły ich wykorzystywania. Fałszerz pozwala wykorzystać jednego Nebulisa, nawet jeśli pozostały nam jeszcze Perły; Paser jednorazowo rozdaje każdemu z przeciwników po Nebulisie; Przesłupca pozwala wydać przy zakupie dwa Nebulisy; Przewoźnik zamienia raz na turę Nebulisa w Perłę; Sprzątacznik sprawia zaś, że pod koniec gry nie punktuje negatywnie za Krakeny, które pozostały nam na ręce.

Na pierwszy rzut oka zdolności te nie przekładają się bezpośrednio na wzrost interakcji pomiędzy graczami, jednak w trakcie gry wychodzi na jaw ich pełen potencjał. Przede-

wszystkim każdy chce pozyskać lub zneutralizować Przemysłników za pomocą Zabójcy lub Wyróżni. Dodatkowo dobrze dobrany Paser potrafi zapewnić graczowi zwycięstwo, a Fałszerz i Przewoźnik bezkarnie zagrywać Krakeny. Gracze zaczynają się więc ścigać, kiedy tylko na Dziedzińcu pojawia się jeden z Przemysłników.

A to jeszcze nie wszystko, ponieważ trzech następnych, tj. Obserwator, Wartownik i Czatownik, pozwala dobrać żeton Strażnika, który jest jednym z najbardziej przydatnych zasobów występujących w grze. Pozwala on bowiem zarezerwować Lorda znajdującego się na Dziedzińcu, jeden ze stosów Rady lub jedno z dostępnych odkrytych Miejsc. Kładąc żeton Strażnika na jednym z tych elementów, sprawiamy, że tylko my możemy go pozyskać. Dodatkowo, kiedy tylko to zrobimy, możemy użyć żetonu ponownie. Co jeszcze ważniejsze, na danym obszarze planszy może znajdować się tylko jeden żeton Strażnika, więc nigdy nie dojdzie do sytuacji, w której zarezerwowanych zostało np. dwóch Lordów. Potencjał tego rozwiązania jest naprawdę ogromny. Nie stać nas na jakiegoś Lorda, który popsuje nam plany, jeśli pozyska go inny gracz? Rezerwujemy go. Widzimy, że jakiś stos Rady zaczyna niebezpiecznie rosnąć? Rezerwujemy go, aby skorzystać z niego później. A może podoba nam się jakieś Miejsce, ale trochę jeszcze na nie za wcześnie... cóż, wiecie co robić, prawda?

Powyższe rozwiązania, choć na pierwszy rzut oka dość niepozornie, wywracają podstawową rozgrywkę do góry nogami. Z **Krakenem** gracze zaczynają się ścigać o karty Lordów i Miejsc, ponieważ o wiele łatwiej je pozyskać. Nowi Sojusznicy eliminują też sytuację, w której kilka pierwszy tur przebiega dość podobnie, tj. składa się głównie z eksploracji i dokopywania



się do potrzebnych nam Sojuszników. Teraz jeden Kraken potrafi załatwić żmudne przekopywanie się przez stos. Dodatkowo rezerwacja to jedno z najpotężniejszych zagrań, jakie można obecnie wykonać. Ileż to razy widziałem szybką rezerwację Zabójcy lub Dyplomaty... coś pięknego.

Kraken dorzuca jeszcze nieco więcej push your luck poprzez cztery nowe miejsca: Cmentarzysko Waleni, Porzucony Konwój, Megalodon i Pole Bitwy. Każde z tych miejsc pozwala pociągnąć kilka kart z talii łupów i zobaczyć, co przyniesie los. A może on przynieść Klucze, żetony Potworów, Perły, wierzchnie karty z talii Eksploracji oraz oczywiście Punkty Wpływu (od trzech do siedmiu). Gdzie tkwi haczyk? Ciągniemy pierwszą kartę i dobieramy na przykład „Siódemkę”, czyli siedem Punktów Wpływu. Następnie decydujemy, że chcemy dociągnąć kolejną kartę i wyciągamy z talii „Czwórkę”, czyli dwie Perły i cztery PW. Idziemy dalej? Niestety, znowu „Siódemka”! Nasze poszukiwanie łupów dobiegło końca, „Siódemki” spadły, a my zostaliśmy z czterema PW i dwoma Perłami. A zatem duże zyski lub duże straty, ewentualnie średni, ale bezpieczny profit.

Kończąc, muszę niestety wspomnieć o jednej denerwującej

przypadłości **Krakena**. Nowych elementów w żaden sposób nie da się zmieścić w pudełku z podstawową wersją gry, co jest tym bardziej przykre, że ma ona jedną z najlepiej przemyślanych wyprasek, jakie dotychczas widziałem w grach planszowych. A gdy tylko raz zagrać z **Krakenem**, uwierzcie mi, że nigdy więcej nie wróćcie do „czystego” **Abyssa**. Ten dodatek jest po prostu aż tak dobry.



- Krakeny i Nebulisy,
- jeszcze więcej push your luck,
- jeszcze więcej negatywnej interakcji.



- brak miejsca na nowe elementy w wyprase pudełka z podstawowej wersji gry.

Abyss: Kraken

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 79,95 złotych

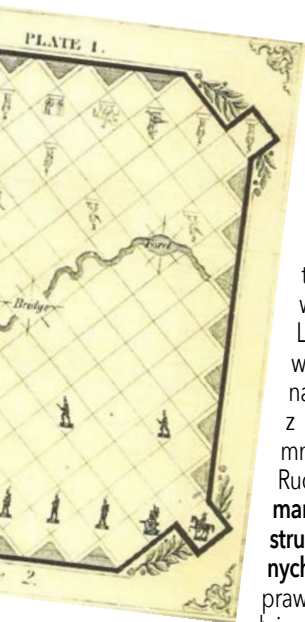


JAKI BĘDZIE TWÓJ
WYMARZONY DOM?



RODZINNA GRA PLANSZOWA DLA 2-4 GRACZY





Georg Leopold von Reisswitz stworzył swoje **Kriegsspiels** w oparciu o dzieło kartografa Johanna Christiana Ludwiga Hellwiga, czasem zwanego „dziadkiem wojennych szachów”. Barona ponoć nie było stać na zakupienie oryginalnej gry, dlatego też wraz z kolegami zaczął prace nad nową wersją. Niemniej dopiero dzieło jego syna, Georga Heinricha Rudolfa **Anleitung zur Darstellung militärische manöver mit dem apparat des Kriegsspiels (Instrukcja dla odwzorowania manewrów taktycznych w warunkach wojny)**, zaczęło odzwierciedlać prawdziwą topografię terenu i ścisłe zasady odwołujące się do możliwości wojsk. Rozgrywka wymu-

szała przekazywanie rozkazów na papierze i brała pod uwagę różne szczeble dowodzenia. **Kriegsspiels** stała się poważnym narzędziem militarnym i na przestrzeni lat była modyfikowana na potrzeby wojska. W 1825 roku feldmarszałek Karl von Muffling stwierdził: „To nie jest zwykła gra, to akademia wojskowa!”.

Wszystko to miało miejsce na przełomie XVIII i XIX wieku. Wówczas, kiedy Stany Zjednoczone Ameryki dopiero zyskiwały swą państwowość. Początek XIX wieku to dla USA czas przeróżnych konfliktów, np. dwie wojny berberyjskie (1801-1805 i 1815-1816) czy wojna brytyjsko-amerykańska (1812-1814). Wreszcie doszło do słynnej Wojny Secesyjnej, która toczyła się w latach 1861-1864. Nic zatem dziwnego, że wojsko Stanów Zjednoczonych również poszukiwało narzędzi, które skutecznie sprawdzały się w szkoleniu na Starym Kontynencie.

Wpiew ukazała się licząca dwadzieścia dwie strony pozycja **War-chess; or, The Game of Battle** (1866). Była to bardzo prosta gra autorstwa pułkownika Charlesa Richardсона, w której ścierały się dwie armie – na jeźdźców i obrońców. Ciekawostką jest nietypowe ułożenie kwadratów pól, zbliżające ich wykorzystanie do popularnych wiele lat później heksów.

W 1880 roku pojawiła się zaś pozycja Charlesa A. L. Tottena o bardzo długim tytule **Strategos: A Series of American Games of War, Based Upon Military Principles and Designed for the Assistance Both of Beginners and Advanced Students in Prosecuting the Whole Study of**

Tactics, Grand Tactics, Strategy, Military History, and the Various Operations of War. Autorem dzieła wzorowanego na niemieckich **Kriegsspiel** był porucznik i w efekcie gra nie oferowała ciekawej rozgrywki, ale za to pedantycznie odzwierciedlała zasady bitew.

W 1882 roku ukazała się wreszcie produkcja kapitana W. R. Livermorea **American Kriegsspiel: A Game for Practicing the Art of War Upon a Topographical Map**, której autor nie odżegnywał się od pruskich korzeni. A ponieważ w latach 80. XIX wieku amerykańska armia potrzebowała modernizacji, wojsko szybko zaczęło wykorzystywać te strategiczne gry szkoleniowe.

Z trzech wymienionych pozycji największy wpływ na gry XX wieku miał **Strategos**.

Sięgnął po niego choćby Dave Wesely – ten sam, który w 1969 roku poprowadził przełomowe **The Braunstein Game** będące jedną z pierwszych sesji RPG (jak byśmy dziś powiedzieli) – członek grupy Midwest Military Simulation Association i student fizyki. Wpiew opracował on modyfikację oryginalnych zasad, dostosowując je do czasów napoleońskich: tak powstało **Strategos N** (1970). Ponadto wprowadził do gry wszechpotężnego arbitra, opierając się właśnie na sugestii Tottena.

Z kolei Dave Arneson na przełomie lat 60. i 70. opracował różnorodną modyfikację tej wiekowej pozycji, między innymi dostosowując ją do czasów starożytnych. **Strategosa A** (1969) opracował we współpracy z Randym Hoffą.

Elementy gier fabularnych – przede wszystkim interakcja między uczestnikami, wcielanie się w role, swoboda decyzji czy improwizowanie – pojawiały się wcześniej w grach towarzyskich, jak choćby w popularnym w latach 30. XX wieku w Stanach Zjednoczonych Jury Box, gdzie gracze wcielali się w ławników próbujących wyciągać z dowodów odpowiednie wnioski, aby wydać sprawiedliwy wyrok.

Również autor planszowej gry bitewnej **Diplomacy** (1959), Alan B. Calhamer, duży nacisk położył na interakcje, a ważnym elementem rozgrywki były zdolności interpersonalne. Należy też przypomnieć, że to za sprawą **Diplomacy** klimat fantasy zaczął pojawiać się w grach stra-

tegicznych i bitewnych. Popularne amatorskie rozwinięcie pod tytułem **Slobbovia** (1969) inspirowane było komiksowym cyklem Ala Cappa Lil' Abner. W efekcie w rozgrywce pojawiły się przeróżne wyznania i inne rasy niż ludzka. Fani gry wydawali w latach 60. XX wieku fanzin **Diplomania**, w którym pojawiło się wiele tolkienowskich wariantów, w tym np. **Śródziemie II** (1966).

Niemniej to gra **Chainmail** (1971) Gary'ego Gygaxa i Jeffa Perrena przeszła do historii. To za jej sprawą na bitewnych polach na dobre zdomowali się 20-mm hobbici i 70-mm olbrzymy, a także czary i magia. Na sukces **Chainmail** mogło wpłynąć nie tylko wprowadzenie pierwiastka fantasy, ale również oddanie dużej elastyczności arbitrowi rozgrywki – Gygax wspominał choćby o potyczce, której sędziował i podczas której dwie siły walczyły o skrzynię ze skarbami, ta zaś okazała się pułapką.

Wspomniany wcześniej Arneson sięgnął po ideę Wesleya, czyli po **The Braunstein Game** i rozwinął ją w **Blakmoor**, czyli wędrowanie po lochach oraz zabijanie potworów. Scenariusz oparty głównie na emocjach odkrywania kolejnych komnat stał się tak słynny, że dosłownie nie był w stanie opędzić się od graczy. Wpiew Arneson w walce stosował zmodyfikowane zasady klasycznej gry papier-nożyce-kamień, ale w końcu w jego ręce trafiła instrukcja do gry **Chainmail**.

Długą zatem wędrówkę przeszły gry fabularne, zanim powstały „tak naprawdę”. Od niemieckich **Kriegsspiels** poprzez **Strategos**, który inspirował Wesleya i Arnesona, którzy inspirowali siebie nawzajem i którzy czerpali z inspiracji Gygaxa i Perrena, którzy...



Są tematy, którymi twórcy gier planszowych lubią się zajmować. Wystarczy spojrzeć na listę tytułów traktujących o zombie lub Wielkich Przedwiecznych Lovecrafta (czy jest to ordynarny skok na kasę, nie mnie to oceniać). Oba te motywy pojawiły się już w tak dużej liczbie gier, że nowe kwitujemy co najwyżej wzruszeniem ramion. Innym wątkiem często wykorzystywanym jako temat przewodnie są Wikingowie: wdzięczni, bo pasują właściwie do wszystkiego. Można zrobić o nich grę traktującą o odkryciach, handlową lub bitewną. Wikingowie są po prostu tematem, do którego wszystko można przyczepić. A jak się do tego doda ich mitologię (oddaną mniej lub bardziej dokładnie), to granice możliwości znikają. Jednym z największych tytułów z walecznymi mieszkańcami Północy jest Blood Rage wydawnictwa Cool Mini or Not.

Krwawy szat



Co zawiera to czerwone pudełko z ilustracją przedstawiającą uciekającego wikinga? Na pewno dużo dobroci. Przede wszystkim w oczy rzucają się elementy, od których wydawca wziął nazwę dla swojej firmy, czyli figurki. Plastik odrobinę bardziej miękki niż ten stosowany przez Fantasy Flight Games, przez co troszkę łatwiej się odkształca (głównie chodzi o podstawki figurek), ale ładnie można wszystko naprostować, mocząc „minisa” w ciepłej wodzie. Do tego plansza główna, planszeczki graczy i pomocnicze, naprawdę wiele kart w małym formacie oraz instrukcja. Plansza, figurki i karty są świetnie wykonane i trwałe, ale problemem bywają planszeczki graczy. To zwykłe, zadrukowane tekturki, które mają tendencję do odkształcania się. Wolałbym, żeby były podklejone na jakimś grubszym kartonie. Tak czy inaczej, tutaj plus dla Cool Mini or Not.

Elementy fajne, ale czy da się w to grać? Otóż da się, nawet z dużą dozą przyjemności. Od razu jednak zaznaczę: **Blood Rage** wygląda na typowy ameritrash, czyli grę, gdzie klimat jest ważniejszy niż fajna mechanika rozgrywki. Otóż ta gra ameritrashem nie jest. Owszem, klimat jest fajny, bo kto nie lubi Wikingów i ich panteonu, ale kiedy wgrzyźć się w rozgrywkę, dochodzimy do tego, że jest to świetna hybryda pomiędzy klimatem a mechaniką (twórca nazwał ją nawet eurotrashem). A właściwie mechanikami, bo gra zręcznie żongluje kilkoma elementami.

Na początku każdej z trzech er, podczas których toczy się rozgrywka, następuje draft kart. To mechanika taka jak w **7 Cudach Świata**. Każdy gracz dostaje karty (tutaj w liczbie ośmiu),



wybiera jedną, którą zatrzymuje, a pozostałe posyła do osoby siedzącej po jego lewej stronie. I tak w kółko, aż każdy ma sześć kart, a pozostałe dwie z ośmiu lądują w pudełku. Co na tych kartach możemy znaleźć? Ulepszenia dla naszego klanu (czyli dla naszych figurek, na które składają się wojownicy, przywódca i statek), boskie łaski (np. tańsze kupowanie kart), potężne potwory (które można namówić na walkę po naszej stronie), zadania (które sprowadzają się do kontrolowania konkretnej strefy na planszy) lub po prostu plusey w bitwach (tutaj też są dwa rodzaje kart: albo wysokie wartości bez zdolności, albo niskie, które mają dodatkowe zasady).

Po draftie gracze wykonują akcje, a jedną z nich jest wystawianie swoich figurek na planszy. Tutaj wchodzi w życie mechanika kontroli terenu. Plansza

podzielona jest na kilka regionów, a każdy z nich ma wioskę, którą można spłądrować (kolejna akcja dostępna dla graczy, którzy mają wojowników w danym regionie). Napisać na wioskę wiąże się z wywołaniem bitwy pomiędzy wszystkimi graczami, którzy mają w tym miejscu swoje figurki. Niemniej nie tylko łupy płynące ze spłądrowania są celem: karty zadań pokazują nam, na którym z terenów musimy mieć najwięcej siły na końcu ery. Jeśli się to uda, czekają nas nagrody.

Denerwuje was losowa walka? Taka, w której macie przewagę, ale przez łut szczęścia zostajecie dotkliwie pokonani? No więc, tego

w **Blood Rage** nie znajdziecie. Walka jest prosta: każdy gracz sumuje siłę swoich jednostek w prowincji, po czym wszyscy zagrywają jedną kartę z ręki i dodają jej wartość bojową do swojej siły. Gracz z najlepszym wynikiem wygrywa, figurki innych graczy giną i przechodzą do Walhalli. Są jednak dwa elementy, o których należy wspomnieć. Po pierwsze, wygrany odrzuca zagrąną kartę, a przegrani zachowują swoje. Drugą sprawą jest to, że niektóre karty mają dodatkowe zdolności, które działają w różnych warunkach, np. dodatkowe nagrody,



jeśli wygra się bitwę, punkty za pokonane figurki lub nawet nagrodę, jeśli bitwę się przegrało.

Mieszanie tych mechanik (oraz kilku innych pomniejszych elementów) to jeden z powodów sukcesu **Blood Rage**. Drugim jest wiele dróg prowadzących do zwycięstwa. W tej grze można wygrać nawet wtedy, kiedy przegra się wszystkie bitwy! Są karty, które powodują, że przegrywanie w bitwach się po prostu opłaca. Trzecim powodem są oczywiście figurki. Duże, szczegółowe, po prostu piękne (niektórzy ludzie wspierali akcję na **Kickstarterze** tylko i wyłącznie dla nich).

Gra jest wyrównana, a strategii prowadzących do zwycięstwa jest kilka. Jest przy tym szybka, łatwa do wytłumaczenia i, co dla mnie osobiście niezwykle ważne, na swój ruch czeka się krótko, nawet przy grze na pięć osób. „Pięć osób? Przecież gra jest przeznaczona dla od dwóch do czterech graczy!”, mógłby ktoś zakrzyknąć. Cóż, są do gry małe dodatki, które troszkę ją urozmaicają, ale to już temat na inną opowieść...



- cudowne figurki,
- świetne wyważenie pomiędzy klimatem,
- a zasadami,
- wiele dróg prowadzących do zwycięstwa.



- problemy z dostępnością,
- wysoka cena.

Blood Rage

Zrecenzował: Szymon „Neishin” Szweida
 Liczba graczy: 2-4 osoby
 Wiek: 13+
 Czas gry: ok. 90 minut
 Cena: 339,95 złotych

ROBERTO PESTRIN



道場

KUN

ŻURAWIE I KOBRY W KRAINIE LOTOSU

DOJO KUN

Włoskie wydawnictwo Yemaia zachwyciło mnie grą Al Rashid autorstwa Pierluigi Zizziego i Giorgio Di Michele, której recenzję mogliście znaleźć w numerze 93 naszego magazynu. Po tym tytule wydało jeszcze spory hit 2014 roku, czyli Hyperboreę, zaś na ostatnich targach w Essen zaprezentowało szerszej publiczności swoją trzecią grę, a jednocześnie debiut autora, Roberto Pestrina, Dojo Kun. Tytuł ten przeznaczony jest dla od jednego do czterech graczy w wieku od 13 lat, a wcielamy się w nim w mistrzów wschodnich sztuk walki, którzy prowadzą własne szkoły specjalizujące się w różnych stylach (Kobry, Niedźwiedzia, Tygrysa oraz Żurawia) i wystawiają zawodników do dwóch turniejów - Białego i Czarnego Lotosu.

Pod względem jakości produkcji i estetyki **Dojo Kun** prezentuje się bardzo dobrze. Pudełko jest duże, masywne i wytrzymałe, a do tego ozdobione ładnymi i szalenie klimatycznymi grafikami. W jego środku wcale nie jest gorzej, znajdziemy tam bardzo grube i czytelne plansze, sporo porządnej jakości znaczników i żetonów, zarówno tekturowych, jak i drewnianych, a także karty i dwadzieścia cztery specjalnie wykonane na potrzeby gry sześciocienne kostki. Tym dwóm ostatnim grupom elementów trzeba poświęcić kilka słów więcej, gdyż zdecydowanie się wyróżniają i dodają grze klimatu. Kości w **Dojo Kun** to nie zwykłe „szóstki” z tradycyjnymi oczkami – są świetnie wykonane i mają na ściankach różne symbole, inny zestaw dla każdego z czterech kolorów kostek. Kartom zaś należy się plus sprzede wszystkim za rysunki i specyficzny humor. Przedstawiają one postacie wojowników, których możemy przyjąć do swojej szkoły utrzymane w komiksowej stylistyce i odwołują się do znanych bohaterów z filmów akcji, kreskówek, gier komputerowych itp. Przykładowo, postać Frost San przypomina słynnego Sub Zero z serii **Mortal Kombat**, tyle że trzymającego w ręce głowę śnieżnego bałwana, z kolei Jim Clay Vandeer to oczywiście nawiązanie do aktora Jean-Claude’a Van Damme’a. Takie smaczki znajdziemy na większości kart zawodników, na pewno docenią je fani **Street Fightera**, **Dragon Balla**, **Karate Kida**, **Fight Clubu**, **Kill Billa**, a nawet **Matrixa**. Przyznam, że niektóre szczerze mnie rozbawiły.

Dojo Kun jest grą niezależną językowo (jedyne napisy na elementach to nazwy kart), w pudełku znajdziemy zaś cztery instrukcje: po angielsku, niemiecku, francusku i włosku. Ja korzystałem z wersji angielskiej i muszę przyznać, że pomimo

objętości zaledwie ośmiu stron i braku poważniejszych błędów językowych, nie była to szybka i przyjemna lektura. Zasady gry są naprawdę proste, mam jednak wrażenie, że opisano je w zbyt zawiły i mało przystępny sposób. Dwukrotne czytanie przed pierwszą rozgrywką jest bardzo wskazane.

Gdy przebrnie się już jednak przez instrukcję, okazuje się, że reguły **Dojo Kun** wcale nie są trudne do opanowania. Gra podzielona jest na dwa identycznie skonstruowane etapy, zwane sezonami, z których każdy składa się z czterech rund. Trzy pierwsze stanowią preludium, czyli po prostu przygotowanie

do turnieju, zaś ostatnia to bezpośrednie zmagania naszych zawodników. Mechanika zastosowana w preludium to klasyczny worker placement. W tej części gry kładziemy drewniane znaczniki reprezentujące mistrza naszej szkoły i jego zawodników na różnych polach planszy gracza (siłowni) lub kilku plansz głównych (wiosiek), dzięki

czemu otrzymujemy zależne od wybranego miejsca korzyści. Mogą to być m.in.: zyskiwanie punktów prestiżu (kto ma ich najwięcej na koniec partii, zwycięża), zyskiwanie Ki (czyli energii duchowej, w **Dojo Kun** pełniącej po prostu rolę waluty gry), rozbudowa swojej siłowni, zakup sprzętu treningowego, przyjmowanie nowych zawodników (a co za tym idzie dostęp do większej liczby akcji w następnych rundach), szkolenie ich, itd. Trzeba zaznaczyć, że niektóre pola dostępne są wyłącznie dla mistrzów, na inne można z kolei wysłać dowolnego zawodnika – najczęściej znajdują się one na osobnych planszach (jedna przeznaczona jest tylko dla mistrzów, druga tylko dla zawodników), ale nie jest tak zawsze – niektóre czynności wykonać też można po prostu na własnej planszy gracza. Po trzech rundach przygotowania przychodzi czas na turniej,

w którym do głosu dochodzą kości, wprowadzające do rozgrywki element losowy.

Na początku tej rundy każdy gracz wystawia maksymalnie dwóch zawodników, z których tworzy się losowo wybrane pary. W ten sposób powstaje turniejowa drabinka, zaznaczana na oddzielnej, specjalnie do tego przygotowanej planszy. Jeśli w preludium gracz zaopatrzył się w dostępny na jednym z pól żeton rezerwacji, teraz może go użyć, aby wybrać przeciwnika dla jednego ze swoich podopiecznych. W niektórych przypadkach na tym etapie gry mogą pojawić się też wojownicy neutralni, należący do tajemniczej Szkoły Czaszki, których cechy określone są na specjalnych kartach. Później rozgrywa się szereg pojedynków, a każdy opiera się na tych samych zasadach. Gracze rzucają w nich kośćmi, dobranymi na podstawie aktualnych statystyk bijących się postaci. Każdy kolor kostki to inna technika walki i inny zestaw symboli. Tych jest pięć: uderzenie, blok, chwyt, skok i Ki. Ich wzajemna zależność to nieco rozwinięte zasady gry w „papier, kamień, nożyce”: jeden wyrzucony symbol skoku neguje jeden chwyt na kościach przeciwnika, chwyt neguje blok, a blok – uderzenie. Kto wykona więcej uderzeń, wygrywa i awansuje do kolejnej fazy turnieju, zdobywając przy tym punkty prestiżu. Symboli można również używać do aktywacji specjalnych ruchów – mogą one być charakterystyczne dla zawodnika i wydrukowane na jego karcie lub wyuczone podczas przygotowań. Pojedynki rozgrywa się do momentu, w którym na placu boju zostanie tylko jeden zawodnik. Co ciekawe, gracze, których podopieczni



akurat nie biorą udziału w danej walce, mogą obstawić jej wynik. Za trafne przewidzenie zwycięzcy również otrzymuje się punkty!



To właściwie wszystko, jeśli chodzi o reguły **Dojo Kun**. Istnieje kilka zasad szczegółowych i wyjątków, o których należy pamiętać, jednak podstawy mechaniki są naprawdę proste. Może nie na tyle proste, abym mógł polecić ten tytuł graczom zupełnie początkującym i „zielonym” w temacie planszówek, ale średniozaawansowani poradzą sobie bez najmniejszego problemu. A jakie właściwie odczucia towarzyszą partiom w grę Roberto Pestrina? Najogólniej rzecz ujmując, nie jest źle, ale mogłoby być jeszcze lepiej. Jeśli chodzi o mechanikę, wszystko tutaj działa co najmniej przyzwoicie i daje satysfakcję z rozgrywki, ale moim zdaniem fazy preludium i turnieju są zbyt słabo powiązane i za bardzo różnią się od siebie. Wygląda to trochę tak, jakbyśmy w jednym pudełku otrzymali dwie zupełnie inne gry: suche euro rozgrywane przez pierwsze trzy rundy sezonu, a potem festiwal kościanej losowości w turnieju. Doceniam tytuły, które w udany sposób łączą różne, pozornie niepasujące do siebie mechanizmy, jednak w **Dojo Kun** dysonans jest naprawdę duży. Oczywiście szkolenie zawodników podczas preludium ma wpływ na to, jaką pulą kostek i jakimi specjalnymi ciosami będą dysponować w walce, co dobrze odzwierciedla realia, ale to chyba jedyny wspólny punkt obu faz. Wrażenie niepotrzebnego rozdziele-

nia **Dojo Kun** na dwie prawie niezależne mini-gry dodatkowo potęguje fakt, że niektóre komponenty wykorzystywane są tylko podczas preludium, a inne tylko podczas turnieju. Nie jest to może bardzo poważna wada, ale w moim odczuciu zmniejsza ona po prostu spójność gry i trochę szkodzi jej klimatowi. Ten budowany jest głównie przez oprawę graficzną: ilustracje na kartach zawodników i orientálną stylistykę plansz, z kolei nieco za mało jest go w samej rozgrywce, szczególnie w turnieju. Procedura jego rozgrywania trwa dość długo i mało w niej dynamiki, choć trzeba przyznać, że dzięki mechanizmowi obstawiania wyników walk w grę zaangażowani są na tym etapie wszyscy uczestnicy, niezależnie od tego, czyje postacie toczą w danym momencie pojedynek. Szczególnie dobrze sprawdza się to w rozgrywce na więcej osób, gdyż w partiach dwuosobowych więcej jest neutralnych wojowników, przez co łatwiej w turnieju trafić na jednego z nich niż na zawodnika wystawionego przez drugiego gracza. Wprawdzie rozgrywka w takim przypadku przebiega dokładnie w taki sam sposób jak normalnie, jednak emocji jest znacznie mniej. To jakby porównywać pojedynek w **Mortal Kombat** z przeciwnikiem kontrolowanym przez komputer i żywą osobę siedzącą tuż obok nas – druga opcja zawsze będzie ciekawsza. Warto też dodać, że **Dojo Kun** posiada tryb rozgrywki solowej, w której mierzymy się tylko z zawodnikami ze Szkoły Czaszki, a liczba zgromadzonych punktów prestiżu określa rangę, którą zdobędziemy na koniec partii.

Podsumowując, najnowsze dokonanie Yemai nie zachwyliło mnie tak bardzo jak debiutancki tytuł tej włoskiej ekipy, Al Rashid. Po grze, której tematem są sztuki walki, spodziewałem się dużo więcej klimatu i emocji. Zgrzyta tu znaczny dysonans mechaniczny pomiędzy preludium i samym



turniejem oraz mała interakcja w wariantcie dwuosobowym. To wszystko nie oznacza jednak, że **Dojo Kun** jest grą złą. Do żadnego z zastosowanych w niej mechanizmów nie można się przyczepić, partie nie dłużą się, a na plus na pewno wybija się możliwość typowania wyników pojedynków. Dodatkowymi zaletami są: świetna jakość wykonania i humorystyczne ilustracje na kartach zawodników. Gra Roberto Pestrina to po prostu solidna propozycja dla średniozaawansowanych planszówkowiczów, która zapewni kilka fajnych partii, jednak raczej nie stanie się hitem, do którego będzie się wracać przy każdej możliwej okazji.

Dziękujemy wydawnictwu Yemaia za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.



- jakość produkcji,
- humorystyczne grafiki na kartach,
- pojedynki w turnieju są zawsze interesujące dla wszystkich graczy dzięki mechanizmowi obstawiania wyników.



- instrukcja jest zbyt zawiła w stosunku do faktycznej trudności zasad,
- za mało klimatu w rozgrywce,
- zbyt mało emocji w grze dwuosobowej,
- mała spójność mechaniczna pomiędzy preludium a turniejem (dwie mini gry w jednym pudełku).

Dojo Kun

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 1-4 osoby

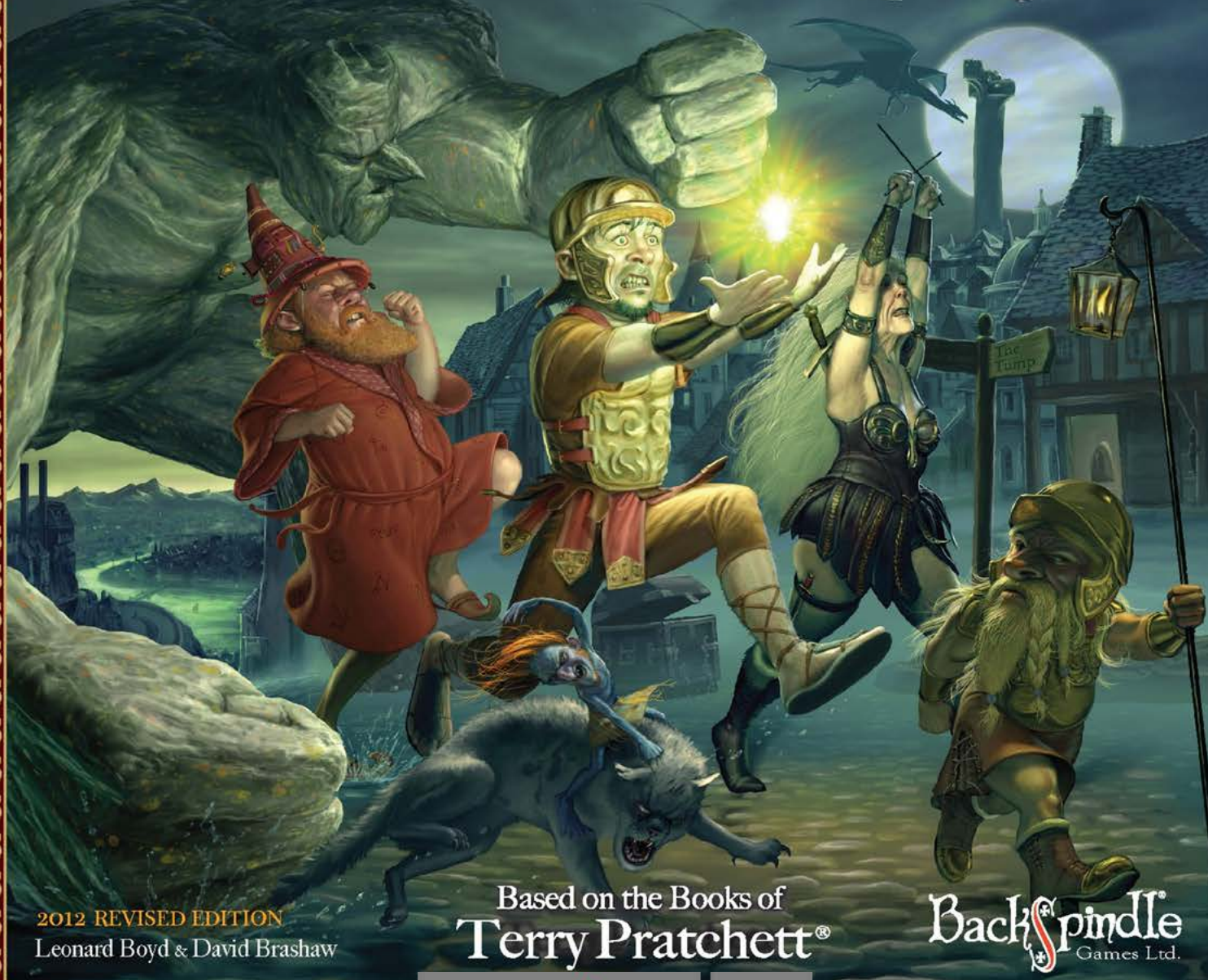
Wiek: 13+

Czas gry: 60-90 minut

Cena: 169,95 złotych

GUARDS! GUARDS!

A DISCWORLD® BOARDGAME



2012 REVISED EDITION
Leonard Boyd & David Brashaw

Based on the Books of
Terry Pratchett®

Backspindle®
Games Ltd.

GUARDS! GUARDS! A DISCWORLD BOARDGAME

Znajdź zaklęcia, zwróć je i... uważaj na Bagaż!

W marcu minął już rok od śmierci jednego z największych tuzów literatury fantastycznej, sir Terry'ego Pratchetta. Gdyby żył, pod koniec zeszłego miesiąca obchodziłby urodziny, natomiast dosłownie kilka dni temu premierę miała ostatnia powieść ze stworzonego przez niego uniwersum Świata Dysku, Pasterska korona. Dla gracza okoliczności te wydają się być świetnym pretekstem do sięgnięcia po planszówkę związaną ze Światem Dysku. Tych na naszym rynku ukazało się kilka, jednak większą część na łamach RT już zrecenzowano. Dziś proponuję więc tekst o pozycji starszej i mniej znanej, a dostępnej u nas w wersji anglojęzycznej, którą w 2011 roku wydała firma Z-Man Games. Autorami omawianego tytułu są Leonard Boyd i David Brashaw, czyli studio Blackspindle Games - twórcy m.in. pratchettowskich Sekarów, spolszczonych w zeszłym roku przez wydawnictwo Phalanx.

Na pierwszy rzut oka gra **Guards! Guards!** prezentuje się naprawdę okazale. W dużym, wytrzymałym pudle znajdziemy masę elementów, w tym: sporą planszę, drewniane znaczniki, tekturowe żetony, karty, ośmioczęściową kostkę, plansze graczy i karty pomocy. Wszystko wykonane jest z bardzo solidnych materiałów, do których jakości nie mogą się przyczepić w żadnym właściwie aspekcie. O ile



tutaj nie ma słabych punktów, o tyle oprawa graficzna wzbudza mieszane uczucia. Warto zaznaczyć, że autorem ilustracji zdobiących okładkę i karty jest Stephen Player, etatowy ilustrator powieści Pratchetta. Do jego prac nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń, jednak planszy głównej oraz planszom graczy bardzo daleko do poziomu artystycznego dokonań Playera. Są wprawdzie czytelne i funkcjonalne, ale narysowane w niezwykle schematyczny, nieatrakcyjny sposób. Zastosowana kolorystyka także, delikatnie mówiąc, nie porywa, przez co plansze bardzo wyraźnie odstają estetycznie od reszty elementów. Szkoda, że nie udało się twórcom zachować równego poziomu graficznego, bo gra niestety traci na tym bardzo dużo. Lekki niesmak pozostawia też instrukcja – wprawdzie językowo i graficznie prezentuje się przyzwoicie, ale pozbawiona jest przykładów, bywa nieprecyzyjna i nie rozwiewa

wszystkich wątpliwości dotyczących zasad **Guards! Guards!**, a tych potrafi być sporo. Mechanika tego przeznaczonego dla od dwóch do sześciu graczy przygodowego tytułu nie należy bowiem do najprostszych.

Celem uczestników, którzy wcielają się w reprezentantów różnych Gildii miasta Ankh-Morpork, jest odnalezienie i zwrócenie zaklęć skradzionych z Niewidzialnego Uniwersytetu. Gracz, który jako pierwszy dotrze do miejsc kryjących pięć czarów, a potem odda je, zwycięża. Aby wykonać to zadanie, poruszamy się po planszy przedstawiającej największą metropolię Świata Dysku i rekrutujemy ochotników, którzy towarzyszyć nam będą w poszukiwaniach. Można spróbować ich „oczarować”, czyli przekonać do pomocy werbalnie (odbywa się to za pomocą rzutu kostką i porównania uzyskanego wyniku z odpowiednią cechą danego bohatera) lub po prostu przekupić. Niektóre karty postaci mają wydrukowany symbol Losu, co oznacza, że po spotkaniu z takim osobnikiem należy wyłożyć i rozpatrzyć kartę z talii Losu, czyli po prostu jakieś wydarzenie, które wpływa na rozgrywkę w pozytywny bądź negatywny sposób. Rekrutowanie towarzyszy jest szalenie ważne, gdyż aby zwrócić odnaleziony czar do Uniwersytetu, musimy wysłać z nim drużynę o cechach spełniających określone kryteria (za każdym razem inne). Dodatkowo, można ich też umieszczać na planszy w charakterze sabotażystów, utrudniających dostarczenie zaklęcia innym graczom. Jak na typową grę przygodową przystało, w **Guards! Guards!** możemy odwiedzać różne lokacje posiadające własne zasady, jak np. szpitale, tawerny lub siedziby Gildii, nabywać przedmioty, rozwijać cechy swojej postaci, walczyć, itp. Ważne też jest,

żeby uważać, aby nie zostać przypadkiem potrąconym przez niesforny Bagaż, który porusza się po planszy za każdym razem, gdy zrekrutowany zostanie nowy ochotnik. W takim przypadku lądujemy w szpitalu i musimy zapłacić za leczenie lub stracić kolejkę. Bagaż to tylko jeden z kilku bardzo fajnych klimatycznych mechanizmów, które szczególnie docenią fani literatury Terry'ego Pratchetta. Na planszy pojawić się mogą też członkowie Świetlistego Bractwa Hebanowej Nocy, a nawet smoki! Problem z tymi elementami gry polega na tym, że wkraczają one na arenę naszych zmagania bardzo rzadko, przez co po zakończonej partii ma się wrażenie sporego niedosytu i niewykorzystanego potencjału fabularnego. Oczywiście mam świadomość tego, że spotkanie smoka to dość niecodzienne przeżycie i nawet w książkach sir Terry'ego stworzenia te nie pojawiały się co drugą stronę, jednak jeśli po zagranii kilkunastu partii nie trafiło się na żadnego, to coś jest bardzo nie tak... Odbioru **Guards! Guards!** nie poprawiają też: duże znaczenie szczęścia (większość najważniejszych akcji wymaga rzutu kością, i to nawet wtedy, gdy wysokość naszych statystyk zdawałaby się gwarantować sukces) oraz spora liczba szczegółowych zasad, o których trzeba pamiętać, a z których skorzystamy maksymalnie raz czy dwa w ciągu pojedynczej rozgrywki. Mimo że, ogólnie rzecz ujmując, gra raczej nie porywa, warto odnotować, że nie ma w niej większych przestojów, a partie toczą się płynnie i nie męczą, niezależnie od liczby osób biorących w nich udział.

Guards! Guards! A Discworld Boardgame to poprawnie zaprojektowany tytuł, który jednak nie wzbudza wielkich emocji przy stole. Jedyne, co w tej grze robimy, to chodzenie po mieście, zjedny-



wanie sobie przychylności kolejnych postaci i wysyłanie ich do Uniwersytetu w celu zwrócenia czarów. Mechanicznie **Guards!** nie wyróżnia się ani w sposób pozytywny, ani negatywny na tle innych przygodowych gier fantasy – ma po

prostu wszystko, czego można spodziewać się po tego typu produkcji, i niestety nic więcej. Przyzwicie się skaluje i nie nudzi za bardzo, ale też daleko mu do miana gry wciągającej. Posiada kilka świetnych smaczków fabularnych, które jednak w samej rozgrywce pojawiają się zbyt rzadko, by w pełni je docenić. Kolejne wady to: wysoka losowość, słabo napisana angielska instrukcja i nierówny poziom oprawy graficznej – obok bardzo dobrych ilustracji na kartach znajdziemy zupełnie nieciekawe grafiki planszy głównej i plansz graczy. Dość wysoką cenę nieco usprawiedliwia jakość wykonania elementów, jednak jak na ilość zabawy, jaką oferuje omawiana gra, wydaje się ona trochę za droga. **Guards! Guards!** to po prostu średniak, jakich wiele w tej kategorii planszówek, niewyróżniający się ani na plus ani na minus, za to na pewno niewytrzymujący porównania ze świetnymi grami Martina Wallace'a osadzonymi w uniwersum Świata Dysku, jak **Ankh-Morpork** i **Wiedźmy**.



- jakość wykonania elementów,
- kilka ciekawych smaczków fabularnych,
- brak przestojów w rozgrywce.



- nierówny poziom oprawy graficznej,
- dużo szczegółowych zasad słabo wyjaśnionych w instrukcji,
- za mało fabuły w mechanice,
- losowość.

Guards! Guards! A Discworld Boardgame

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

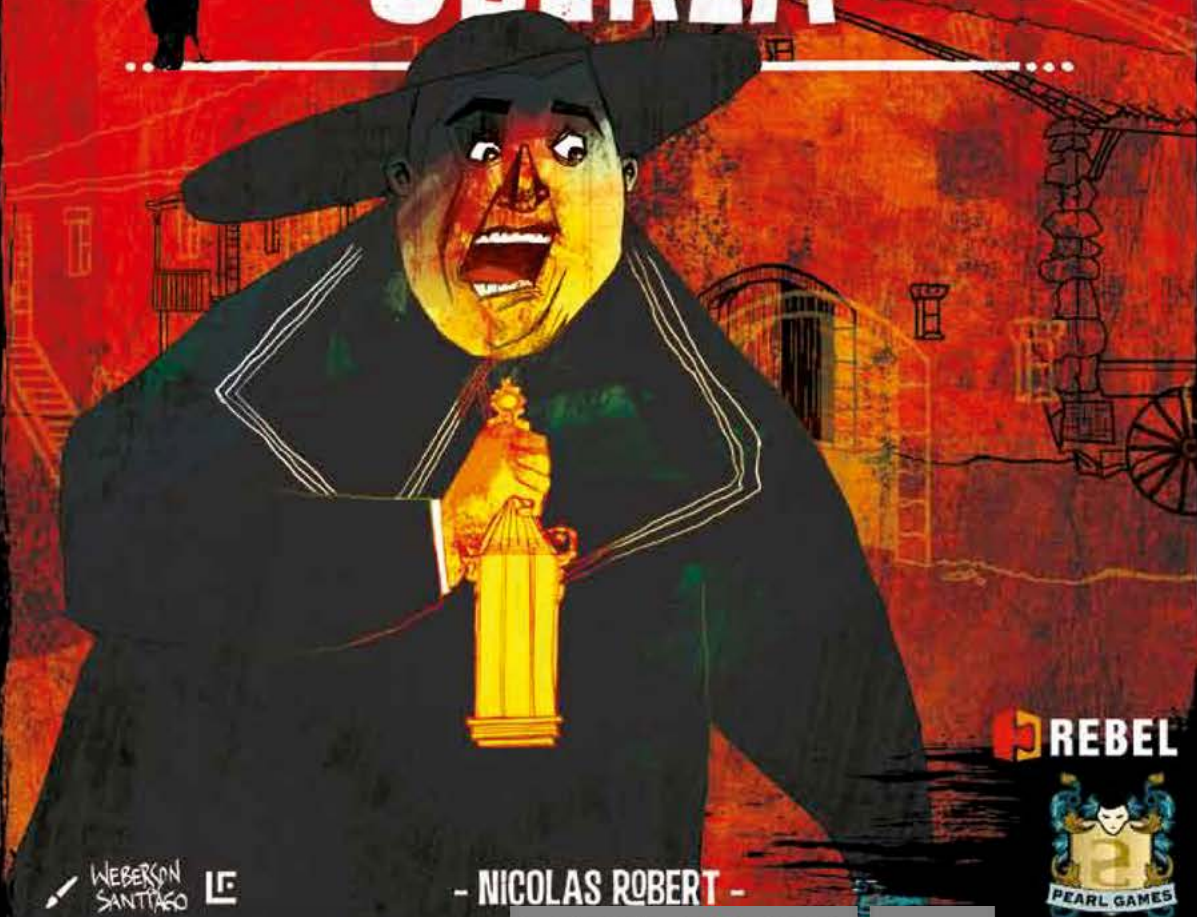
Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 120 minut

Cena: 219,95 złotych

KRWAWA OBERŻA



REBEL TIMES NR 104

Tam, gdzie diabeł mówi dobranoc

KRWAWA OBERŻA

Są gry, które już na pierwszy rzut oka przykuwają uwagę. Należy do nich bez wątpienia T.I.M.E. Stories, która osiąga ten efekt niezwykle oszczędną, wręcz japońską, estetyką białego pudełka. Jest ono od razu widoczne na każdej półce sklepowej i po prostu przyciąga wzrok. Do tej samej kategorii należy Krwawa Oberża, która osiąga to poprzez dość nietypowy rozmiar pudełka i oryginalną kreskę zdobiącą wieko ilustracji. Wykrzywiona w przerażeniu twarz i gra kolorów wywołują dość odległe skojarzenia z Krzykiem Edvarda Muncha, a całkiem bliskie z grą komputerową Darkest Dungeon. Przynajmniej w moim przypadku te dwa czynniki zaważyły o zakupie Krwawej Oberży. Czy było warto? Wszak gry nie ocenia się wyłącznie po jej szacie graficznej.

Krwawa Oberża oparta jest na prawdziwych wydarzeniach, które miały miejsce w 1831 roku we francuskiej wiosce Peyerbeille. Właściciele tamtejszej oberży, Pierre i Marie Martin, oraz ich pomocnik Jean Rochette zostali aresztowani i oskarżeni o morderstwo po tym, jak jeden z ich gości, Jean-Antoine Enjloras, został znaleziony martwy niedaleko pobliskiej rzeki. W trakcie procesu wychodziły na jaw kolejne zaskakujące fakty, a para była oskarżana o aż do pięćdziesięciu innych mordów. I choć finalnie zostali ścięci na gilotynie tylko za zabójstwo Enjolrasa, legenda o złowrogiej krwawej oberży przetrwała.



Oczywiście wstęp fabularny do gry nie wspomina o tym, że jest ona oparta na faktach, jednak warto o tym wiedzieć, ponieważ to właśnie nam przyjdzie wcielić się w rolę niesławnych Martinów i mordować gości oberży. Całość utrzymana jest co prawda w dość lekkim, imprezowym nastroju, znając jednak powyższe fakty możemy poczuć się podczas rozgrywki dość nieswojo. Oczywiście mechanika jest na tyle abstrakcyjna, że nie ganiamy od pokoju do pokoju gospody z nożem w rękę. Nie zbliża się ona nawet do tej znanej z Listów z Whitechapel, w których literalnie jeden z graczy wciela się w rolę Kuby Rozpruwacza. Nadal jednak, jeśli tylko znamy tę przerażającą historię, zakopywanie kolejnych ciał w ogródku nie przychodzi nam już z taką łatwością. To trochę tak, jak podczas zabawy

w **The Grizzled**, gdy nagle uświadamiamy sobie ogrom okrucieństw związanych z pierwszą wojną światową.

Na czym zatem polega ta gra? Przede wszystkim na rozegraniu dwóch pór roku, w czasie których do naszego zajazdu będą przybywać goście, a my ukatrupimy część z nich dla zysku. Oczywiście nie mamy tutaj do czynienia z kooperacją, każdy gracz będzie więc mordował na własny rachunek, a najbogatszy wygra rozgrywkę. Co rundę powitamy zatem wieczorem gości i rozlokujemy ich w pokojach (to faza pierwsza), a w nocy spróbujemy pozbawić ich życia.

Noc to druga faza rundy i czas, w którym gracze wykonują swoje akcje. Aby móc żyć z mordowania bliźnich, będziemy musieli rekrutować, tj. przekupywać, część gości (którzy staną się w ten sposób naszymi wspólnikami), budować aneksy, pod którymi zakopemy zwłoki oraz oczywiście zabijając pechowych podróżnych. Te cztery akcje są do siebie bliźniaczo podobne i polegają na odrzuceniu z ręki tylu kart, ile wynosi ranga wybranego gościa. A więc gość z rangą dwa wymaga odrzucenia dwóch dowolnych kart z ręki. Oprócz wieśniaków, których zawsze można rekrutować z bufetu za darmo, ponieważ mają rangę zero, każdy gość dysponuje jednym z czterech symboli występujących w grze. To jego zdolność i jeżeli użyjemy go do działania, które się w nią wpasowuje, to zamiast go odrzucać, weźmiemy jego kartę z powrotem na rękę. Na przykład przekupiony Inspektor posiada zdolność Zabójstwa, więc po zabiciu gościa wróci nam do ręki, a Ksiądz dysponujący zdolnością Pochówku pomoże nam w pozbyciu się zwłok i nie zostanie przy tym „zużyty”.

Na tej mechanice opiera się całość rozgrywki, choć zasady te można obejść, budując aneksy. Są one ważne z dwóch powodów. Po pierwsze, pozwalają nam one maksymalizować zyski płynące z wykony-

wanych działań. Dla przykładu wybudowanie Kaplicy, poprzez wyłożenie przed siebie karty Księdza, pozwala nam wracać wszystkie kart wspólników na rękę podczas zakopywania ciał, a nie tylko te ze zdolnością Pochówku. Po drugie, pod aneksami zakopujemy ciała zamordowanych gości. Kontynuując powyższy przykład, Kaplica posiada rangę trzy, więc możemy zakopać pod nią do trzech pechowców. A w zasadzie każdy



gracz może zakopać, choć wtedy będzie musiał podzielić się z nami zyskiem po połowie. Nie muszę chyba wspominać, że warto zakopywać u innych biednych truposzy i liczyć na to, że ci bogaci będą musieli trafić do naszego ogródka.



Każdy z graczy dysponuje dwiema akcjami podczas fazy drugiej, co jest oczywiście liczbą dalece niewystarczającą. **Krwawa Oberża** to gra wykorzystująca mechanikę tzw. „krótkiej kołderki”, co oznacza, że zawsze będzie brakowało wam akcji. Jeśli zatrudnicie wspólników i zabijecie gościa, nie zdążycie go zakopać. Jeśli zabijecie i zakopiecie, następną rundę rozpoczniecie od



przekupywania gości, bo wasza ręką będzie pusta. I tak dalej. Zastosowanie takiego mechanizmu było niezbędne autorowi gry do wprowadzenia mechanizmu policyjnego śledztwa, które następuje o poranku, czyli w fazie trzeciej.

Jeśli rano w którymkolwiek z pokoi oberży znajduje się karta stróża prawa, to każdy gracz, który ma przed sobą przynajmniej jedno niezakopane ciało, musi zapłacić wioskowemu grabarzowi dziesięć franków za każde i odrzucić jego kartę, aby uniknąć aresztowania. W zamyśle autora mechanizm ten miał wprowadzić do rozgrywki element ujemnego punktowania i wzmocnić w ten sposób negatywną interakcję, która bez niego polega wyłącznie na podbieraniu sobie co lepszych gości i ewentualnym zakopywaniu tych gorszych u innych, aby ograniczyć ich zyski. W praktyce jednak to nie działa i w większości przypadków sprawia, że ten gracz, któremu nie udało się zakopać trupa przed policyjnym śledztwem

po prostu odpada z walki o zwycięstwo. Wydaje mi się, że aby ów mechanizm działał poprawnie, tj. był stałym zagrożeniem, a nie wyłącznie okazjonalnym straszakiem, kart stróżów prawa powinno być w talii dwa razy więcej. Obecnie jest to zagrożenie, które pojawia się raz lub dwa w czasie rozgrywki i po prostu eliminuje pechowca z dalszej walki o zwycięstwo. To zaś następuje po dwukrotnym przekopaniu się przez talię kart gości, co trwa około czterdziestu pięciu minut.

Muszę wam szczerze wyznać, że **Krwawa Oberża** to gra, którą niezwykle

trudno mi ocenić, ponieważ wzbudza we mnie ambiwalentne odczucia. I nie chodzi tutaj nawet o moje wątpliwości natury moralnej, o których wspominałem wcześniej i które są w pełni subiektywne, ale o zastosowane w tej grze rozwiązania mechaniczne. Z jednej strony mechanika wykonywania akcji jest bardzo elegancka, z drugiej jednak wszystkie działania w grze podejmuje się w ten sam sposób. Z jednej strony gracze prowadzą między sobą rywalizację o pozyskanie najlepszych zasobów, z drugiej jednak każdy z nich układa tak naprawdę własnego pasjansa. Z jednej strony istnieje straszak w postaci policyjnego śledztwa, z drugiej jednak pojawia się on sporadycznie. Mógłbym tak długo, jednak wydaje mi się, że łapiecie już o co chodzi. Mimo tych zastrzeżeń, muszę jednak stwierdzić, że większość graczy bawi się przy tej grze w śmieszenie i zazwyczaj dryfuje ona w stronę burtonowskiego czarnego humoru, a nie ponurych rozważań historycznych. **Krwawa Oberża** to jeden z tych tytułów, które tak jak **Osad-**

nicy z Catanu nie zachwycają pod względem mechanicznym, jednak mają w sobie to coś, co sprawia, że chcemy do nich wracać.



- elegancka mechanika,
- świetna szata graficzna,
- zadowalająca regrywalność.



- potencjalnie kontrowersyjny temat,
- niewykorzystany potencjał policyjnego śledztwa,
- niski poziom rywalizacji pomiędzy graczami.

Krwawa Oberża

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 1-4 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 99,95 złotych



The background of the page is a detailed fantasy illustration. On the left, a woman with pale skin, a red cape, and a crown with horns holds a large, curved sword aloft. On the right, a large, dark, demonic bull head with glowing red eyes and horns is visible. The scene is set against a backdrop of jagged, rocky terrain under a bright, hazy sky.

Pierwsze spojrzenie w Otchłań

TASH-KALAR: OTCHŁAŃ

Vlaada Chvatil wielkim autorem gier planszowych jest. Większość jego dzieł znajduje się wśród najlepszych gier serwisu BGG, a także okupuje najwyższe miejsca w rankingach z podziałem na kategorie. Nie inaczej jest z grą Tash-Kalar, która znajduje się w topie gier logicznych według użytkowników tego serwisu. O wersji podstawowej pisaliśmy w numerze siedemdziesiątym dziewiątym Rebel Timesa, ja dziś zaprezentuje drugi dodatek do tego tytułu, czyli Otchłań.

Niewielkie pudełko, przyozdobione dość mroczną grafiką, skrywa w sobie nową talię rozszerzającą grę podstawową. Osiemnaście kart demonicznych istot jest gotowych na twoje rozkazy w walce z przeciwnikiem. Poza tym w środku znajdziemy żetony, mini-plansze wykorzystywane do rozgrywania specjalnego trybu gry, a także szklany znacznik Bramy. Graficznie karty nie zachwycają, ale to specyfika tego tytułu. Jeśli komuś podobala się podstawka, będzie na pewno z oprawy wizualnej zadowolony. Zawartość pudełka nie wygląda zatem zbyt imponująco, ale jak sprawdza się w boju i co wprowadza ten dodatek?



Rozszerzenie oferuje całkowicie nową mechanikę Bramy, czyli portalu, który łączy zaświaty i dostarcza energii magom. Bramą staje się pierwsza przyzwana przez gracza demoniczna istota, a zaznaczamy to poprzez umieszczenie szklanego znacznika na pionie. Jeśli jest ona zwykłym pionem, to przy przyzywaniu istoty o heroicznej randze to ona staje się portalem. Jedynie pion rangi legendarnej nie mogą być oznaczone jako Brama. Ważne jest to, że zniszczenie pionu lub zmiana jego koloru powoduje, że gracz traci szklany znacznik i musi radzić sobie bez niego.

Ta nowa mechanika jest niezwykle ważna, jako że praktycznie wszystkie zdolności istot z nowej talii odnoszą się do Bramy i jej umiejscowienia na planszy. Pozwalają na jej poruszanie, dzięki niej mogą wykonywać ruchy standardowe i bojowe w jej kierunku lub niszczyć pionów z nią sąsiadujących. Ciekawe są wzory, które przyzywają istoty. Talia ta bowiem w większości opiera się na układach

w formie „zygzaka”, co powoduje, że do grania trzeba się przyzwyczaić. Nawyki z wersji podstawowej, gdzie często wzorami są linie ciągłe lub równoległe początkowo mogą utrudniać grę. Podobnie inni gracze, powinni pamiętać że grając przeciwko tej armii, muszą przyjmować trochę odmienne strategie ataku.



Bardzo ciekawą zmianą w stosunku do gry podstawowej, a także pierwszego rozszerzenia, jest fakt, że część przyzywanych istot posiada negatywne efekty działające na gracza je zagrywającego. Przykładem może być zagranie Demona lenistwa (nazwy demonów nawiązują do siedmiu grzechów głównych), który po aktywacji w przypadku niemożności zagrania akcji, musi zniszczyć Bramę. Innym przykładem jest Demon chciwości, który zmusza gracza do niszczenia własnych pionów.

Otchłań stanowi wyzwanie dla graczy. Nie tylko kombinujemy, w jaki sposób tworzyć wzory, ale dodatkowo musimy kontrolować umiejscowienie pionu z Bramą, które jest bardzo często kluczowe do zagrania umiejętności przywoływanych istot. Oprócz tego, mając przed oczyma widmo negatywnego działania niektórych demonów, niejednokrotnie stajemy przed wyborem tzw. „mniejszego zła”. Początkowe partie to raczej zapoznanie się ze zdolnościami i możliwościami, jakie daje nam ten dodatek, a dopiero w późniejszych partiach odczuwamy większą radość z bardziej kontrolowanej rozgrywki.

Otchłań pokazuje nowe kierunki, jakimi będzie podążał **Tash-Kalar**.

Wydaje mi się, że mistrz Chvatil ma jeszcze kilka asów w rękawie i sukcesywnie będzie się nimi z nami dzielił. Na pewno cieszy, że zarówno Czech Games Edition jak i Rebel kontynuują to wydawnictwo i wspierają fanów tytułu. Myślę, że dla miłośników **Tash-Kalar Otchłań** to pozycja obowiązkowa. Wprowadzenie nowego mechanizmu odświeża rozgrywkę, wprowadza jeszcze większą regrywalność tytułu, a także wymusza odejście od utartych schematów grania.

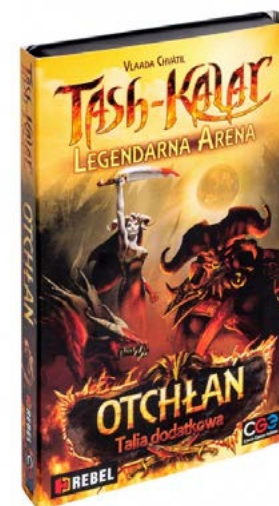


- nowa i ciekawa mechanika frakcji,
- spójność klimatyczna talii,
- zmusza do innego podejścia do gry.



- graficznie poniżej przeciętnej,
- dość uboga zawartość pudełka.

Tash-Kalar: Otchłań
Zrecenzował: Michał Szewczyk
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 50 minut
Cena: 55 złotych



Signorie

Z życia włoskiego szlachcica



SIGNORIE

O grach pochodzących oryginalnie z wydawnictwa What's Your Game? (u nas Hobbity.eu) można napisać wiele, ale nie to, że stawiają na klimat rozgrywki oraz powiązanie mechaniki z tematem. Signorie nie próbuje jakoś specjalnie wyłamywać się z tego schematu, chociaż kilka chlubnych wyjątków można tu znaleźć. Pomimo okładki i wstępu fabularnego w instrukcji, nawiązujących do renesansowych Włoch oraz wpływowych rodów prowadzących dyplomację matrymonialną na szeroką skalę, głównym haczykiem na zapalonego eurogracza ma być kolejne w tym roku podejście do mechaniki draftu kości jako wyboru akcji. Czyli pomysł przerabiany nie tak dawno przez La Granję albo Grand Austria Hotel.

W Signorie gracze mają za zadanie zarządzać swoim rodem, czyli gromadą synów i córek plus odpowiednią sumą florenów w rodzinnej kasie. A celem i efektem skutecznego zarządzania powinny być wpływy pozyskiwane poprzez strategiczne zawiązywanie sojuszy dyplomatycznych i politycznych małżeństw zawieranych z zamieszkującymi Półwysep Apeniński innymi wielkimi rodzinami. Synów wysyłamy do szkół, a następnie w świat, córki zaś wyposażamy w posag i dobre słowo na drogę. Korzystając



z tematyki, prosiłoby się aż, żeby w grze istniała możliwość prowadzenia bezpośredniej interakcji z innymi graczami, polegającej na wymianie potomków. Niestety autorzy nie wykorzystali sposobności i ograniczyli rozgrywkę jedynie do wyścigu po wspólne „zasoby”. Nie uznaję tego za żadną wadę, ale nie mogę zaprzeczyć, że widzę furtkę, z której nikt nie skorzystał.

Sednem gry jest kompletowanie herbów sojuszników, które na końcu rozgrywki mogą przynieść nam punkty zwycięstwa. Każdy z graczy otrzymuje na początku gry zestaw celów oznaczających ambicje jego rodu, które określają, z którymi z sześciu wielkich włoskich rodzin ma nawiązać stosunki. Stosunki nawiązywać można poprzez wydawanie córek za mąż lub wysyłanie wyuczonych w jednej z trzech specjalizacji synów na misje dyplomatyczne. Specjalizacje, czyli kariera wojskowa, kościelna i polityczna, różnią się jedynie faktem, że dla każdej z nich mamy zebrać inny zestaw herbów. Natomiast z matrymonialnymi planami na życie córek już nie ma wybrzydzenia

i po prostu chcemy związać się z każdym obecnym w regionie rodem.

Działaniami naszej rodziny sterujemy za pomocą całkiem sprytniej tabelki znajdującej się na planszy gracza i kości, które w niej umieszczamy. Liczba zależności, zazębnień i możliwości wyboru opcji jest na tyle szeroka, że nie zamierzam wnikać w nią tutaj szczegółowo, bo nie obeszłoby się bez przepisywania instrukcji w recenzji, a tego przecież nie chcemy. Tak więc w skrócie i możliwie jak najbardziej obrazowo.

Na początku każdej rundy rzucamy garścią kości w pięciu różnych kolorach, które układamy na planszy, a następnie wybieramy po jednej do momentu, aż wszyscy gracze spsują. Każdemu kolorowi kości przypisana jest pewna akcja opisana w odpowiedniej kolumnie na planszy gracza. Wartości kostek interesują nas dlatego, że akcje wymagają do aktywacji odpowiednich wyników. Jeśli wybierzemy kość o wartości niższej niż wymagana, różnicę musimy dopłacić ciężko uzbieranymi monetami, które z pewnością dałoby się wykorzystać w bardziej efektywny sposób. Tak więc chcemy brać wyniki jak najbardziej odpowiednie.

Efekt części z dostępnych akcji niekiedy jest zależny od wyniku wyrzuconego na kości – im większy, tym więcej zyskujemy. Tak więc chcemy brać wyniki jak najwyższe.



Ale to jeszcze nie wszystko. Na końcu każdej rundy gra premiuje nas, jeśli suma wybranych przez nas kości nie przekracza pewnej z góry określonej wartości. A nagrody są często nęcące i warte świeczki.

I jak łatwo zauważyć, na tej sprzeczności opiera się większość problemów decyzyjnych, które musimy rozwiązać. Wycerklowanie tego, jakie kości opłaca się zabierać, do których wyników dopłacić, a kiedy odpuścić bonus na końcu rundy jest zajęciem angażującym i dającym sporą satysfakcję. Szczególnie, że wszystkie bonusy dostępne dla każdej rundy do końca gry widzimy już na samym początku rozgrywki, premiowane jest więc długofalowe planowanie.

Nie wspomniałem jeszcze o być może najważniejszej rzeczy wpływającej na strategiczność rozgrywki w **Signorie**. Na początku gry każda kość oznacza wykonanie dokładnie jednej akcji. Zamiast jednak wykonywać akcję główną z nią związaną, gracz może wydać odpowiednią sumę florenów i rozwinąć akcję związaną z inną kostką. Ten wybór jest dość mocno ograniczony wspomnianą wcześniej tabelką, tzn. czerwona kość pozwala na ulepszenie żółtej, fioletowa na ulepszenie czerwonej i tak dalej, a możliwe ulepszenia dla każdej kostki są z góry określone i niezmiennie. Kiedy w przyszłości gracz używać będzie kości, dla której zatrudnił już pomocnika, poza akcją główną użyć może również akcji dodatkowych. W dowolnej kolejności. I tu zaczyna się robić ciekawie.

Signorie daje sporą frajdę wynikającą z możliwości budowy silniczka akcji. W początkowych etapach rozgrywki musimy podejmować trudne decyzje dotyczące tego czy akcje chcemy przeznaczać na rozwój, czy na zdobywanie herbów, które można złapać niewielkim kosztem. W późniejszych etapach koszt zawierania sojuszy rośnie i bez dobrze rozwiniętego silniczka już sobie nie poradzimy. Tak więc zagadką jest znalezienie złotego środka pomiędzy rozwojem a kolekcjonowaniem herbów, które wiecznie na planszy leżeć nie będą. Chyba że gramy na mniej niż cztery osoby. Wtedy może dojść do sytuacji, że na planszy sporo miejsca zajmują herby, których nikt nie ma zamiaru zbierać. A skoro nikt ich nie zbiera, to nie



pojawiają się nowe. I jeden aspekt gry przestaje mieć znaczenie. Niezbyt to fajne. Na dokładkę, grając na dwie osoby zmniejszamy liczbę kości w puli, a co za tym idzie - zmniejszamy też różnorodność uzyskiwanych wyników. I kolejny aspekt odpada.

Jeśli bawią cię raczej abstrakcyjne gry-łamiłówki dla bardziej zaawansowanych graczy, nie widzę powodu, dla którego nie miałbyś spróbować zagrać w **Signorie**. Jest to całkiem sprawnie skonstruowana układanka z wieloma współzależnymi elementami, o części których nie miałem nawet miejsca tu wspomnieć. A co najważniejsze, opracowywanie nowych sposobów budowy strategii i dostosowywanie ich do sporej liczby zmiennych jest po prostu satysfakcjonujące. Szczególnie w pełnym, czteroosobowym składzie.



- draft kości jest tu intrygujący i kilkupoziomowy,
- budowanie silniczka na planszy gracza daje satysfakcję...



- ...nawet pomimo abstrakcji tego rozwiązania,
- rozgrywki na mniej niż czterech graczy cierpią na kilka wad.

Signorie

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 120 minut

Cena: 199,95 złotych



JAK WYTRESOWAĆ WYŚCIGOWEGO SMOKA?

SMOCZY WYŚCIG

Czasem wydaje się, że jakieś wydawnictwo będzie specjalizować się w konkretnej „stylizacji” gier planszowych. Można tak wieszczyć, jeśli ktoś zaczyna od gry Metro 2033, a poprawia Bright Future. Dlatego wydawało się, że Ogrzy Games celuje w ciężkie klimaty, postapokalipsę, hordy popromiennych mutantów i życie w kanałach. Z tego powodu lekkim szokiem była dla mnie informacja, że ich kolejna gra to kolorowe wyścigi smoków. Takie, do których bez problemu można usiąść z dzieckiem.



Gra nazywa się **Smoczy Wyścig** i jak sama nazwa wskazuje traktuje o wyścigach smoków. Gracze nie wcielają się jednak w te majestatyczne bestie, a stają się trenerami smoczych zespołów, które występują na torze. Ich zadaniem będzie takie pokierowanie swoim zespołem, aby ten odstawił przeciwników. Gra jest niezwykle prosta, jeśli chodzi o zasady, jednak nieco ciężka do opisanie w recenzji.



Rozpoczynamy ją od wyboru lub wylosowania dla każdego gracza karty trenera. Trenerów jest sześciu. Każdy ma dwustronną kartę postaci, gdzie po jednej stronie znajduje się jego żeńska wersja, a po drugiej męską. Każdy trener ma też zdolność specjalną, której może użyć w wyścigu, a także symbol wsparcia (nie każdy go ma), który służy do poruszania smokami. O tym jednak za chwilę. Następnie każdy gracz dostaje swoje startowe smoki. Na koniec pozostaje przygotowanie talii kart, która będzie używana oraz ustawienie toru. Jest on dość ciekawy i składa się z ośmiu kafelków terenu ułożonych w dwa rzędy po cztery kafle. Cztery narożne kawałki są od początku odkryte, natomiast trzy górne i trzy dolne są na początku gry zakryte i będą odsłaniane dopiero w trakcie wyścigu.

Gra toczy się przez siedem rund. W każdej z nich gracze dostają na rękę odpowiednią liczbę kart z talii. Karty ten przedstawiają różne smoki. Każdy smok ma kilka istotnych infor-

macji na swojej karcie. Oprócz kapitalnej grafiki, która jakimś cudem jednocześnie jest przesłodka i przekazacka, mamy też informację o tym, z jakiej krainy pochodzi dany smok, który ma poziom, jaki symbol wsparcia zapewnia, jaką ma prędkość oraz ile i jakich symboli wsparcia wymaga, aby wzbić się w powietrze. Identyczne informacje są na naszych smokach startowych. Posłużą nam one do odpowiedniego zarządzania naszym zespołem. Jak? Już tłumaczę.

Cała zabawa polega na drafcie kart. Gracze po kolei wybierają jedną kartę z ręki i przekazują resztę sąsiadowi. Potem wybierają kolejną z zestawu, który dostali i przekazują resztę dalej. I tak do momentu, aż dostaną od sąsiada jedną kartę, czyli nie będą już mieli z czego wybierać.

Karty w trakcie draftu wybiera się według dość prostego klucza. Patrzymy, jakie symbole wsparcia i w jakiej liczbie są potrzebne naszym smokom, które mamy wyłożone na stole, aby mogły polecieć. I wybieramy takie karty, które zapewniają owe symbole wsparcia. Kiedy już wszystkie karty zostaną wybrane, następuje faza wyścigu.

W tej fazie gracze odkrywają karty, które wybrali w trakcie draftu i przypisują je do swoich smoków. Jak już wspominałem, celem jest przypisanie do każdego smoka odpowiedniej liczby kart, które zapewniają odpowiedni symbol wsparcia. Jeśli smok dostanie odpowiednio dużo właściwych kart, będzie mógł polecieć, czyli doda swoją szybkość do wyniku zespołu. Cały zespół przesunie się na torze o tyle pól, ile wynosi suma szybkości smoków, które mogły polecieć. Prawda, że proste? Ciekawostką jest to, że większość trenerów sama z siebie zapewnia jeden symbol wsparcia odpowiedniego dla siebie koloru (zielony, żółty, czerwony lub niebieski). Wyjątkiem jest dwóch trenerów. Jeden z nich zapewnia dowolny kolor wsparcia, a drugi nie zapewnia żadnego.

Kiedy już wszystkie zespoły przesuną swoje smoki na trasie wyścigu (każdy zespół jest reprezentowany pojedynczą figurką smoka), następuje faza dodatkowa. W tej fazie gracze sprawdzają wyłożone przed sobą karty smoków (zarówno te,

które mają w zespole, jak i te zagrane w celu „uruchomienia” własnych smoków), patrząc, z jakich krain pochodzą. Następnie ten, kto ma najwięcej smoków z poszczególnych krain, przesuwając swoją drużynę o dodatkową liczbę pól, zależną od tego, którą turę właśnie rozgrywamy.

Następnie tura się kończy i przechodzimy do kolejnej. W każdej następnej turze odkrywamy nowy kafelek toru. Co ciekawe, nawet jeśli kafelek nie jest odkryty, można na niego wlecieć. Po odkryciu kafelek do talii kart dodawane są smoki wyższych poziomów, odpowiednie dla nowego terenu, gracze dostają nowe karty na rękę w liczbie zależnej od rozgrywanej rundy (poprzednio zagrane wracają do talii) i można rozpoczynać kolejną rundę ścigania się.



Interesujące są karty smoków wyższego poziomu. Im lepszy smok, tym większą ma szybkość, jednak potrzebuje więcej symboli wsparcia, aby zostać aktywowanym.

Co ciekawe, gra nie kończy się, gdy ktoś przekroczy linię mety. To nie taki rodzaj wyścigu. Tu gramy do końca siódmej rundy i zwycięzcą jest gracz, którego zespół doleciał najdalej, bez znaczenia czy przekroczył metę, czy nie.

Tak pokrótce wygląda rozgrywka w **Smoczy Wyścig**. Oczywiście są tam jeszcze inne elementy. Niektóre karty smoków pozwalają „atakować” innych graczy, zwiększając im liczbę symboli wymaganych do aktywacji jakiegoś smoka. Każdy gracz

może wymienić smoka z drużyny na jedną z zagranych przez siebie kart, dzięki czemu w trakcie gry będzie można rekrutować szybsze smoki. Trenerzy mają swoje zdolności specjalne, dzięki którym mogą zyskać dodatkowe pola ruchu. Jednym słowem: jest trochę rzeczy do pokombinowania.

Jedyna dziwna rzecz, jaka zwróciła moją uwagę, to możliwość gry w osiem osób. W pojedynczym pudełku z grą znajdziemy osiem pionków i osiem kart kolejności, jednak tylko sześć postaci. Okazuje się, że jeśli mamy dostęp do drugiej kopii gry, to można grać w osiem osób. Z jednej strony jest to rozwiązanie znane z wielu gier karcianych, z drugiej jakoś niezdarne zaimplementowane. Choćby wybór trenerów. Dwóch trenerów powtórzy się w ośmioosobowym składzie. Niestety z uwagi na brak drugiego egzemplarza nie byłem w stanie sprawdzić, jak wygląda gra w tak dużej grupie.



Smoczy Wyścig to ciekawa pozycja. Z jednej strony to dość prosty draft i dobieranie kart z odpowiednimi symbolami, z drugiej zaś planowanie na przyszłość, szukanie innych dróg na zyskanie ruchu i ryzykowanie z szybszymi, ale trudniejszy-



mi do „odpalenia” smokami. Gra działa dobrze zarówno przy młodszych oraz mniej doświadczonych graczach, jak i przy takich, którzy zjedli zęby na niejednej planszówce. Do młodszej części graczy **Smoczy Wyścig** przemawia również dzięki baśniowej oprawie graficznej. Rysunki smoków są po prostu niesamowite. Z jednej strony wyglądają groźnie, jak to smoki, ale z drugiej są pełne jakiejś bajkowej magii, dzięki czemu wiemy podświadomie, że nie mogą być złe. Warto dać tej pozycji szansę, zwłaszcza że nie jest droga. Na rodzinne popołudnia będzie jak znalazł.



- piękna grafika,
- przystępne zasady,
- emocjonująca rozgrywka.



- dziwny pomysł z grą na osiem osób.

Smoczy Wyścig

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 (8) osób

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 89,95 złotych



DOWODZENIE, a UKŁAD FAZ W GRACH WOJENNYCH

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Dowodzenie, czyli kierowanie oddziałami na polu bitwy i poza nim, to element gier wojennych, na który zwraca się coraz większą uwagę, zwłaszcza w odniesieniu do gier na szczeblu taktycznym, przedstawiających pojedyncze bitwy. W końcu, podobnie jak piłka nożna, wojna stanowi grę zespołową. Tylko zespoły są trochę większe i współdziałanie w ich ramach trochę bardziej skomplikowane. Często zasady dowodzenia przeplatają się w grach z mechaniką wykonywania ruchu, podziałem rozgrywki na etapy i fazy oraz sprawami z tym związanymi.

Zacznijmy od tego, że zwykle rozgrywka podzielona jest na etapy (zwane też w grach zagranicznej produkcji turami, tzn. „turns”, które tłumaczone są często na nasze jako „tury”, a nie „etapy”). Etap to część rozgrywki obejmująca działania obu stron, powtarzalna, stanowiąca pewną całość. Najprostszą i zarazem najpopularniejszą mechaniką stosowaną w grach była (i właściwie nadal jest) aktywacja ogólna (zwana też często „I go, You go”). Polega ona na tym, że najpierw jeden z graczy wykonuje ruch, następnie rozstrzyga walkę, i potem to samo robi drugi gracz. Rozwiązanie to, proste i czytelne, ma swoje zalety, ma też oczywiście wady. Zalety polegają na prostocie, na oddzieleniu ruchu od walki i w pewnym sensie daniu obu stronom równych szans.

Obecnie coraz więcej gier stosuje rozwiązania nawiązujące do „I go, You go”, ale znacznie go modyfikujące. Czasem modyfikacje są na tyle istotne, że trudno traktować nowe rozwiązanie jedynie jako zmodyfikowane „I go, You go”. Jedną z opcji jest wspólna faza walki, tzn. najpierw obaj gracze się ruszają, a następnie następuje jedna faza walki. Rozwiązanie takie znaleźć można m.in. w **Tannenbergu 1914** wydawnictwa Dragon.

W takim układzie kluczowe staje się uniemożliwienie graczowi, który wykonuje ruch jako drugi, odrywania się od jednostek przeciwnika chcących go zaatakować. Nietrudno też zauważyć, że gracz poruszający się jako drugi ma pełny ogląd sytuacji przed walką, bo przeciwnik nie może już po nim wykonać żadnych ruchów. Bycie pierwszym oczywiście także miewa tu pewne zalety, ponieważ można podejść do przeciwnika i związać go walką tam, gdzie nam pasuje.

Jedną ze słabości „I go, You go” było to, że rozgrywka ulegała pewnemu usztywnieniu. W ciągu fazy walki zwykle gracz mógł zaatakować jeden raz. Przez to często ciężko było uzyskać decydujące przełamanie, jeśli za pierwszą linią oddziałów stały kolejne. Wtedy blokowały one dalszy atak i ruch, skutecznie powstrzymując ofensywę. Z kolei w swojej fazie ruchu, która następowała po fazie walki przeciwnika, gracz odtwarzał linię wojsk, przemieszczał dodatkowe oddziały na zagrożony odcinek i znów zabawa zaczynała się od początku. To, co piszę to oczywiście duże uproszczenie i uogólnienie, ale do tego sprowadzał się jeden z głównych zarzutów pod adresem tego rozwiązania.

Częstym sposobem radzenia sobie ze sztywnością „I go, You go” stało się wprowadzanie dodatkowej procedury walki, rozstrzyganej podczas fazy ruchu. Zwykle polegało to na tym, że oddział w trakcie swojego ruchu wykonywał ataki kosztem punktów ruchu. Ataki były rozstrzygane od razu, więc kolejne poruszające się oddziały mogły wykorzystać sukces poprzedników. Dzięki temu możliwa stała się reakcja łańcuchowa, głębokie wbiecie się w szyki przeciwnika. Jeszcze chętniej stosowano to rozwiązanie przy rozstrzyganiu ostrzału. Tutaj, zwłaszcza jak oddziały w grze strzelają na kilka heksów, pojawił

się problem reagowania – żeby umożliwić oddziałowi strzelanie do przeciwnika, gdy ten podchodzi, w dowolnym momencie ruchu. W ogóle szereg gier obecnie stosuje to rozwiązanie jako podstawowe. Zławsza gry przedstawiające walki z okresu II wojny światowej i generalnie wszystkie gry, gdzie jednostki mogą strzelać na odległość kilku heksów.

Słabym punktem tej mechaniki jest to, że umożliwia ona atakowanie wielokrotnie jednego oddziału. Zwykle zasady gier starają się jakoś to ograniczyć, na różne sposoby. Trudno jednak uniknąć wprowadzenia dodatkowych żetonów, oznaczających oddziały, które wykonały ostrzał, i tych, które jeszcze nie strzelały. Generalnie rozwiązanie to prowadzi do tego, że na polu bitwy zwiększa nam się liczba markerów, co nie jest korzystne.

Przedstawiłem rozwiązanie polegające na rozstrzygnięciu walki podczas ruchu oddziału jako pewien środek zaradczy przeciwko statyczności „I go, You go”. W polskich grach kiedyś zaistniało to w **Bitwach II wojny światowej** wydawnictwa Dragon (walka w marszu), a także w pewnym sensie w **Waterloo 1815** tego samego wydawnictwa (szarże kawalerii rozstrzygane podczas fazy ruchu). Rozwiązanie to znane było jednak na pewno wcześniej i funkcjonowało samodzielnie. Moim zdaniem musiało być tak, że później zostało ono wyparte przez rozstrzyganie walk nie w trakcie ruchu tylko w osobnej fazie walki, jak już wszystkie oddziały skończą ruch – tak jak to zwykle mamy w „I go, You go”. Z czasem coraz więcej gier starało się mieszać oba te systemy.

Co to ma wspólnego z dowodzeniem? Przede wszystkim ważne jest, w jakich warunkach podejmujemy decyzje. Jeśli poruszamy pojedyncze oddziały i od razu rozstrzygamy walki

podczas ruchu, to gdy poruszyliśmy już część oddziałów, przy wykonywaniu dalszych ruchów znamy rezultaty poprzednich walk i możemy dostosować swoje posunięcia do tego, co się wydarzyło. Jeśli walki rozstrzygamy w osobnej fazie ruchu, po zakończeniu ruchu wszystkimi oddziałami, to wyniki otrzymujemy jednocześnie. Nie możemy już nic poprawić, przesunąć jakiegoś oddziału w miejsce, gdzie się nie udało, aby zabezpieczyć się przed atakiem przeciwnika. Niewątpliwie rozstrzyganie walk w osobnej fazie walki jest z tego punktu widzenia lepsze.

Z czasem słabością „I go, You go”, na którą zaczęto coraz częściej zwracać uwagę, niezależnie od tego, o czym wcześniej pisałem, stała się przewidywalność. Gracze, znając ruchliwość oddziałów i sekwencję ruchów, mogli dokładnie skalkulować, jak daleko są w stanie poruszyć się konkretne jednostki i przygotować się na to. Sama sekwencja faz też była przewidywalna, sztywna, wydawała się nie do końca uwzględniać to, że na polu bitwy dowódca nie miał tak dużego wpływu na działania oddziałów, jaki daje im gra. Oddziały mogły przecież nie wykonać rozkazu albo wykonać go nie na czas.

Tak zrodził się pomysł na podzielenie etapu na aktywację nie całych armii, ale zgrupowań oddziałów obu stron. W ten sposób każdy z graczy mógł za jednym razem ruszyć tylko część oddziałów i po ruchu, albo jeszcze w trakcie ruchu, rozstrzygnąć walki i ostrzały. To tak jakby każda ze stron miała kilka faz ruchu i walki. Pomysł ten funkcjonuje obecnie w grach w różnych wariantach. Z czasem popularne stało się tutaj losowanie kolejności aktywacji zgrupowań obu stron. Dzięki temu gracze nie wiedzą, jak szybko ich oddział osiągnie wybrany punkt terenowy i czy przeciwnik nie dotrze tam przed nimi.

Tego typu rozwiązanie sprawdza się w grach na szczeblu operacyjnym, czyli takich gdzie jedno pole (heks) obejmuje zwykle od jednego do kilku kilometrów (czasem więcej). Oddziały stoją wtedy daleko od siebie, działają samodzielnie, i co najważniejsze, ze względu na odległości komunikacja między nimi nie była sprawą prostą. Jak patrzy się na działania wojenne w tej skali, wszystko to, co oddają mechanizmy aktywacji poszczególnych zgrupowań, wraz z losowaniem chitów aktywnych, kto kiedy się ruszy, idealnie pasuje. W tej skali dzia-

łać mogło się zdarzyć, że rozkaz nie dotarł, że dowódca nie wykonał jakiegoś ruchu, bo nie był pewien co do sytuacji, że zawahał się ze względu na swoje cechy osobowości (niektóre gry wręcz wyróżniają parametr cech osobowości dowódcy). Najlepszym przykładem gier, gdzie dobrze to funkcjonuje są produkcje Kevina Zuckera (wydawnictwo OSG), przedstawiające epokę napoleońską w skali operacyjnej. Innym dobrym przykładem może być gra **A Victory Lost** wydawnictwa MMP, czy będąca jej kontynuacją (pod względem mechaniki) **A Victory Denied**.

Wspomniany system aktywacji zaczęto jednak w pewnym momencie przenosić do skali taktycznej (czyli gier przedstawiających pojedyncze bitwy, gdzie hekсы są zwykle wielkości około 100-200 metrów). Tutaj warunki są nieco inne, bo oddziały znajdują się niedaleko siebie, często pola bitwy w dawniejszych epokach były tej wielkości, że wódz obejmował je w całości wzrokiem, odległości do przebycia dla gońca z rozkazem niewielkie, często bez większego znaczenia. Także reakcje oddziałów należało rozpatrywać inaczej, w większym stopniu uwzględniając inicjatywę niższych dowódców. Pojawił się również problem możliwości atakowania w tym samym miejscu kilka razy, co system aktywacji umożliwiał. Okazywało się, że najłatwiej atakuje się w tych punktach, gdzie mamy koło siebie dwa lub trzy zgrupowania i możemy atakować kolejno jednostkami z tych zgrupowań, bo wtedy możemy zaatakować kilka razy. Niektóre zasady gier np. z serii **Great Battles of History** (GMT Games), gdzie na szeroką skalę wprowadzono tak rozumianą aktywację, pozwalają kilkakrotnie ruszyć się tymi samymi oddziałami i zaatakować.

Tak naprawdę w pewnym momencie głównym problemem stała się losowość, jaką generują aktywacje. Nie wszystkie gry sobie z tym poradziły. Wśród tych, którym się to nie udało, można wskazać w pierwszej kolejności **SPQR** i w zasadzie także **Great Battles of Alexander** od GMT Games (seria **Great Battles of History**). Czy dowodzenie można sprowadzić do losowości? Po części tak. W końcu był to jeden z czynników generujących niepewność. Rozkaz mógł nie dotrzeć, dowódca mógł go źle zinterpretować, występowały problemy z koordynacją jednostek, bo zwłaszcza w dawniejszych czasach dowódcy nie posiadali łączności bezprzewodowej. Czy wszystko

to da się jednak oddać poprzez wprowadzenie jakiegoś losowego mechanizmu, który sprawi, że niektóre oddziały nie będą mogły się ruszyć, a niektóre nie zaatakują? Czy to oddaje istotę dowodzenia? Moim zdaniem jednak nie. Tym bardziej, że na tej zasadzie właściwie każdy element bitwy można uczynić bardziej losowym, dowodząc, że tak było w rzeczywistości i dlatego jest to konieczne. Można dodatkowo turlać za każdy oddział, aby sprawdzić czy się ruszy i czy zaatakuje, ale czy to uczyni grę lepszą?

Jeszcze innym rozwiązaniem, jeśli chodzi o układ faz, było dążenie do zwiększenia ich liczby (więcej niż jedna faza ruchu i walki, różniące się od siebie) oraz tworzenie na tym tle różnych kombinacji. Czasami polega to na tym, że gracz może do pewnego stopnia zdecydować o układzie faz. Spośród starszych polskich gier tego typu rozwiązanie spotkać można w **Roku 1920** wydawnictwa Encore i **Ostatniej wojnie cesarzy** wydawnictwa Novina (obie gry autorstwa Jarosława Flisa). Wśród gier zagranicznych można spotkać rozwiązanie polegające na podziale ruchu na części, w zależności od decyzji graczy. W nowszych polskich grach wyodrębnienie kilku faz wraz z (opcjonalną) możliwością zmiany ich kolejności występuje w **Ostrołęce 26 maja 1831** wydawnictwa Instytut Wydawniczy Erica.

To krótkie i siłą rzeczy niekompletne porównanie rozwiązań występujących w różnych grach pokazuje, że nie ma mechanik doskonałych. Co najwyżej czasem pewne pomysły lepiej pasują do jednej skali niż do innej. Prostsze gry stosują na ogół jeszcze inne rozwiązania, o których się tutaj nie rozpisywałem, ale są one tworzone wyłącznie na potrzeby grywalności. Problem z dowodzeniem w grach bierze się stąd, że trudno wtłoczyć ludzką inteligencję, jaką wyraża właśnie dowodzenie, w jakiś ścisły, prosty schemat. Trudno też stworzyć rozwiązania uniwersalne dla wielu różnych bitew, pasujące wszędzie i do wszystkiego, ponieważ często sytuacja dowódców była determinowana przez wiele czynników, których taki ogólny schemat nie jest w stanie uwzględnić.



SZALONA MISJA: ZAGINIONE MIASTO

Szalona Misja to jedna z bardziej nietypowych planszówek, w jakie grałem. Jasne, jest to gra imprezowa, w dodatku taka, która skierowana jest raczej do młodszej odbiorcy, jednak siedzi w niej niesamowicie dużo klimatu. Klimatu, który wyczuwają najlepiej ludzie grający w latach dziewięćdziesiątych zeszłego wieku w gry platformowe na komputerze.

Mimo tego, że zrobiono wiele, aby **Szalona Misja** nie znudziła się zbyt szybko i nie stała za bardzo powtarzalna, trzeba jednak przyznać, że po pewnym czasie w grę zaczyna wkradać się rutyna. Co zatem należy zrobić? Oczywiście wydać dodatek.

Dodatek do **Szalonej Misji** nosi tytuł **Lost City**. Tak, to trochę dziwne, że dodatek ma angielski tytuł, ale nie jest to typowo polskie wydanie, a międzynarodowe. Tak, czy inaczej, to nie w napisy na pudełku będziemy przecież grali, ale w to, co kryje się w środku, więc można taki drobiazg wybaczyć.



Zawartość **Lost City** jest w zasadzie bardzo przewidywalna. Dostajemy więcej tego samego, co było już w podstawce, czyli pięć nowych światów. Każdy z nich składa się z sześciu poziomów, a dokładniej pięciu „normalnych” poziomów i szóstego, który jest swego rodzaju walką z bossem. W **Lost City** poznamy światy Piratów, Nautilusa, Otchłani, Spektrii i Wirów. Każdy z nich to jak zwykle graficzna perełka, pełna kolorów, różnych elementów i ogólnej dzikości na planszy. Każdy z poziomów to kolejne próby rysowania kresek, stawiania kropek i zakreślania kółek, tak aby zdobyć jak najwięcej punktów. Są jednak nowe elementy, z którymi trzeba się zaznajomić.

W **Lost City** poznajemy Tajemne Przejścia. Są to elementy planszy, które pozwalają nam na przenoszenie się z miejsca na miejsce bez konieczności rysowania nieprzerwanej linii. Ot, doprowadzamy linię do sekretnych drzwi i możemy kontynuować rysowanie w innym miejscu planszy, gdzie znajduje się wyjście z takiego sekretnego przejścia. Trzeba jednak uważać, bo wchodzić i wychodzić trzeba bardzo dokładnie. Zbyt daleko pociągnięta linia i z całego planu zostaje wspomnienie.





Po raz kolejny będziemy mieli do czynienia z przełącznikami i laserowymi ścianami. Tak jak poprzednio, aby pokonać laserową przeszkodę, najpierw trzeba będzie ją wyłączyć, używając odpowiedniego przycisku, co sprawia, że planowanie trasy będzie nieco trudniejsze.

Mamy również dwa nowe poziomy specjalne, do których możemy się dostać, jeśli „trafimy” jedną z wrózek ukrytych gdzieś na nowych poziomach. Oczywiście spokojnie można je stosować w podstawowej wersji gry.

Są też nowe bonusy i kary. To znaczy dokładniej nowy bonus i nowa kara. Kara to straszna Klątwa, która jeśli zostanie wylosowana, zmusza gracza do odrzucenia jej i wylosowania dwóch nowych żetonów kary. To bywa bolesne. Natomiast bonus to Sprawność Harcerska, która pozwala na położenie swojej planszy na planszy poziomu i zaznaczenie na niej jednego miejsca symbolem X. Następnie zabieramy swoją „płachtę” z powrotem i normalnie rysujemy co trzeba, jednak ów X daje nam pewien punkt odniesienia. Możemy tak zaznaczyć miejsce, przez które chcemy poprowadzić linię, albo wręcz przeciwnie. Będzie to punkt, który będziemy chcieli za wszelką cenę ominąć.

Zabawy na nowych planszach jest mnóstwo, jednak gdyby **Lost City** dawało tylko to, co już opisałem, dodatek nie zachęcałby do powrotu do podstawki. I byłoby to dość smutne. W pudełku jednak jest jeszcze jedna rzecz. Piramida.

Piramidę trzeba na początku złożyć, co jest lekko irytujące, jednak po kilku chwilach da się to zrobić bez zbytniego problemu. A po co ją składamy?

Piramida jest nakładką na planszę. Konkretnie na tę planszę, która przedstawia przechodzony właśnie poziom. Ustawiamy piramidę nad tym poziomem i patrzymy na niego przez różnego kształtu otwory, które są w tej piramidzie powycinane. Zmienia to oczywiście postrzeganie danego poziomu. Trzeba się trochę bardziej nagimnastykować, żeby „rozejrzeć” się po poziomie. Piramida jest naprawdę fajnym dodatkiem, który pozwala na powrót do światów z podstawki i dosłownie spojrzenie na nie z zupełnie innej perspektywy. Dzięki temu można jeszcze raz zagrać w wydawałoby się dobrze znane poziomy i odkryć je na nowo.

Podsumowując, mogę z czystym sumieniem polecić **Lost City** wszystkim, którzy lubią bawić się **Szaloną Misją**. Ten dodatek nie tylko da wam nowe możliwości, ale pozwoli odświeżyć to, co już poznaliście na wylot. I obie te rzeczy robi kapitalnie.



- nowe poziomy,
- świetne grafiki,
- PIRAMIDA!



- tylko jeden nowy bonus i kara.

Szalona Misja: Zagubione Miasto

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 69,95 złotych



[illegible]

Dla najstarszych gra przewiduje użycie kartki i pisaka. W tej wersji nie używamy znaczników do oznaczania obiektów na tablicy. Każdy gracz w sekrecie wpisuje pasujące nazwy, a gdy minie czas, porównuje się wpisy. Jeśli dany przedmiot wpisało wielu graczy, każdy z nich otrzymuje po punkcie. Natomiast aż trzy punkty otrzymuje się za każdą rzecz, którą ktoś znalazł jako jedyny. Warto dodać, że rower nie musi być liczony jako jeden obiekt. Rower może zostać zgłoszony jako siodło, kierownica, koło.



Nie tylko wybierając wariant rozgrywki, dostosowujemy grę do wieku uczestników i uczestniczek. W ten sam wariant mogą zagrać osoby młodsze i starsze. Młodszy otrzymują przed grą mniej znaczników, a starsi więcej. Wygrywa zaś ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich znaczników poprzez prawidłowe oznaczanie obiektów. Jeśli dziadzio otrzyma dwadzieścia znaczników, ciocia dziesięć, a wnuczek pięć, to szanse pozbycia się ich są teoretycznie równe dla wszystkich.

Na koniec jak zwykle ponarzeka. W grze będziemy poruszać się w obrębie czterech dwustronnych tablic. To daje osiem ilustracji. Dużo? Mało? Według mnie gra jest na tyle dobra, że będzie grana. Wtedy te osiem może okazać się zbyt małą liczbą. Prędzej czy później gracze będą w stanie „nauczyć się” ilustracji.

Nie do końca przyjmuje podaną docelową liczbę graczy. Dziesięciu... serio? **Kaleidos Junior** dostarcza elementów

dla czterech graczy. Każda dodatkowa osoba jest na doczepkę do kogoś innego. To tak jakby grać w chińczyka w więcej osób. Dwie osoby jednocześnie rzucają kostką? Swoją drogą jak podzielić dziesięć na cztery?

Gra jest przede wszystkim edukacyjna. I ta wartość jest nie do przecenienia. Nasze dzieci potrzebują nauczyć się analizy i syntezy wzrokowej, kategoryzowania, segregowania, wyodrębniania elementów z całości. Bez tego nie rozwinie się im lewa półkula mózgu i zostaną półgłówkami.

Czy gra jest zabawna? Moje czteroletnie dziecko twierdzi, że tak. Moja, ekhm osiemnastoletnia żona twierdzi, że tak. Klasyczną rozgrywkę (**Kaleidos** liczy sobie niespełna dwadzieścia lat) ubrano w szaty nowoczesnej gry planszowej, wliczając w to ładne wydanie i przystępne reguły. Często na rozmaitych forach pada teraz pytanie, jaką grę polecacie. Dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym? Tę.



- uczy kategoryzowania przedmiotów,
- uczy analizy i syntezy wzrokowej,
- trzy poziomy trudności pozwalają dopasować grę do wieku odbiorców,
- prosty, ale efektowny i skuteczny pomysł „podświetlania” obiektów.



- ilustrowanych tablic powinno być więcej,
- komponenty gry przygotowano dla czterech osób, jak zatem zagrać w dziesięć?

Kaleidos Junior

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-10 osób

Wiek: 4+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 109,95 złotych

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl