

REBEL TIMES

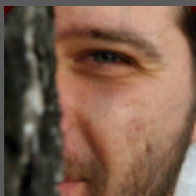
NOWOŚCI I WIADOMOŚCI O GIER PLANSZOWYCH

DOMEK

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

IGRANIE Z GRUZEM / JAMAICA / JURASSATTACK! / KAPITAN SKNERA / KLUB UTRACJUSZY / SUMERIA / STRASZNY DWÓR /
BEST TREEHOUSE EVER ORAZ WIELE WIĘCEJ...

REBEL



OD Redakcji

Ostatnimi czasy w gronie polskich fanów gier planszowych stało się modne budowanie domków. Nic w tym zresztą dziwnego, ponieważ Domek jest po prostu bardzo dobrą grą. Mogę śmiało stwierdzić, że Klemens Kalicki wygrał nim w kategorii debiut roku 2016, mimo że mamy dopiero czerwiec. Nie o tym jednak chciałem. Dokładając kolejne kafelki do mojego wymarzonego lokum, uświadomiłem sobie, że ta niepozorna gra zakłamuje rzeczywistość. Dlaczego? Ano dlatego, że w perspektywie kilku miesięcy czeka mnie przeprowadzka do nowego mieszkania, które będzie trzeba od podstaw wykończyć. Wiecie, jaka farba na ściany, panele czy płytki, lodówka taka lub siaka, łóżko duże, a może małe i takie tam inne (nie)przyjemne przemyślenia. I to, co na planszy bawi, w prawdziwym życiu jest prawdziwym koszmarem. Praca konceptualna zajmuje tyle godzin, że można by w tym czasie zaprojektować ze dwie gry. Kolejnym etapem jest łażenie po tych wszystkich galeriach i sklepach, wybieranie wzorów, materiałów, kolorów farb, ich rodzajów, klamek, kranów, paneli, sprzętów AGD... BUM... to twoja głowa: właśnie eksplodowała. A na końcu wchodzi ekipa wykończeniowa. Jak mamy szczęście - lub znajomości - nie dostaniemy przysłowiowego Pana Miecia z petem przyklepionym do kącika ust. Jeśli nie, weźmiemy udział w teleturnieju Rosyjska ruletka lub w teledysku do piosenki Wszystko się może zdarzyć. Mojemu kumpłowi na ostatniej prostej ekipa załaziła schody farbą, mi zdewastowała łóżko drzwiami do szafy. Nie wiem, czy mam siłę przeżywać to po raz drugi. No ale przecież na końcu domek taki piękny! Szkoda, że nie wystarczy dołożyć kafelka i natychmiast się wprowadzić.

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 'Żucho' Żuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej 'Ciuniek' Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmara

Współpraca: Mateusz 'Darcane' Nowak, Marcin Gleń, 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: DOMEK ◀



9

TE NIEZWYKŁE PARAGRAFÓWKI ◀

Felieton Tomka Kreczmara

10

iGRANIE Z GRUZEM ◀

Praca, chill, praca, chill - gra w nieskończoność

15

JAMAICA ◀

Pirackie regaty

18

JURASSATTACK! ◀

Wojny dinozaurów!

20

KAPITAN SKNERA ◀

To moje złoto!

22

KLUB UTRACJUSZY ◀

Jak stracić WSZYSTKO w godzinę?

26

RELACJA Z UK GAMES EXPO 2016 ◀

28

SUMERIA ◀

Szlakami handlowymi po jak największe wpływy...

31

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: HISTORYCZNOŚĆ GIER HISTORYCZNYCH ◀

34

KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: STRASZNY DWÓR ◀

36

KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: BESTTREEHOUSE EVER ◀

AKTUALNOŚCI ze Świata gier

YNISH

- *la! la! Cthulhu Fthagn! Ph'nglui mglw'nfhah... yyy... Ynish?*

W drugiej połowie czerwca nakładem wydawnictwa Rebel ukaże się **Ynish**, który MENSEA uznała za najlepszą umysłową grę 2004 roku, a GAMES Magazine za najlepszą abstrakcyjną grę strategiczną roku 2005. Na początku rozgrywki każdy z graczy ma po pięć pierścieni na planszy. Gracz może zdjąć z planszy pierścienie za każdym razem, gdy uda mu się zbudować rząd złożony z pięciu znaczników jego koloru. Zwycięzcą zostaje ta osoba, której uda się zdjąć z planszy trzy swoje pierścienie. Innymi słowy, aby wygrać, należy utworzyć trzy rzędy złożone z pięciu pierścieni swojego koloru.



GIPF

- *A nie, mam! Mam! Ph'nglui mglw'nfhah Cthulhu R'lyeh wgah'... hmmm... Gipf?*

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 epicki starciach Wikingów możecie przeczytać w niniejszym numerze **Rebel Timesa**.



SZALONE WÓZKI

- *Nie Stasiu, to nie kolejna część Autek. To po prostu smutna rzeczywistość każdego supermarketu...*

Pod koniec czerwca wydawnictwo Portal Games szykuje prawdziwy hit. W grze **Szalone Wózki** dwie do czterech dwuosobowych drużyn wcielają się w rolę kierowców tytułowych pojazdów i rywalizują o pierwsze miejsce w Wielkim Wyścigu Wózków. Każda drużyna składa się z dwóch kierowców: siedzącego z przodu i siedzącego z tyłu. Każdy kierowca steruje innymi działaniami wózka, np.: przyspieszaniem, hamowaniem, skręcaniem itd. Aby wygrać, kierowcy z jednej drużyny muszą wykonywać skoordynowane działania, ale nie wolno im uzgadniać ze sobą swoich poczynań! Rozgrywka składa się z dwóch części: z kwalifikacji i finałowego wyścigu. Drużyny, które jako pierwsza i druga dotrą do mety w fazie kwalifikacji uzyskają bonus na czas wyścigu finałowego. Tylko zwycięzca wyścigu finałowego będzie mógł jednak obnosić się z tytułem Czempiona Turnieju... do następnej rozgrywki, rzecz jasna.



ZBIÓRKA NA POLSKĄ EDYCJĘ T.I.M.E. STORIES UFUNDOWANA!

Na serwisie crowdfundingowym Wspieram.to zakończyła się zbiórka pieniędzy na polską edycję przygodowego hitu **T.I.M.E. Stories**. Pierwsza tego typu inicjatywa wydawnictwa Rebel skończyła się spektakularnym sukcesem, osiągając 473% założonego celu. 796 osób wsparło ów projekt na zawrotną, jak na Polskie warunki, kwotę 284 tysięcy złotych. Serdecznie gratulujemy!

O T.I.M.E. Stories możecie poczytać w setnym numerze naszego pisma.



AKTUALNOŚCI ze Świata gier

HOLMES: SHERLOCK & MYCROFT

- *To elementarne Watsonie, że usiadłeś na swoim stetsonie!*

24 lutego 1895 roku o świecie cały Londyn obudził olbrzymi huk. Słup dymu zwiastował katastrofę – w Pałacu Westminsterskim wybuchła bomba. Służby bezpieczeństwa zareagowały błyskawicznie, aresztując wążającego się w pobliżu miejsca zamachu Michaela Chapmana, młodego robotnika powiązanego z ruchami anarchistycznymi.

Mycroft Holmes prowadzi śledztwo z ramienia Korony. Próbuje ustalić czy był to zamach przeprowadzony tylko przez samotnego wilka, czy też część szerszej zakrojonej spisku. Z początku sprawa wygląda na banalną, Mycroft mógłby ją rozwiązać, nie ruszając się z wygodnego fotela w Klubie Diogenesa... przynajmniej do czasu, gdy dowiaduje się, że rodzice Michaela wynajęli detektywa, który ma oczyścić z zarzutów ich syna. Tym detektywem jest nie kto inny jak brat Mycrofta, Sherlock Holmes. Rodzina Michaela to rolnicy pochodzący z Surrey. Są święcie przekonani o niewinności syna.

Rozpoczyna się pojedynek pomiędzy dwoma najgenialniejszymi umysłami Londynu. Bracia Holmes muszą udowodnić winę albo niewinność Michaela. Czy Chapman to tylko pechowy młodzieniec, który zaczął zadawać się z niewłaściwymi ludźmi, czy też wyrachowany członek anarchistycznej komórki terrorystycznej?

Gra **Holmes: Sherlock & Mycroft** trwa siedem tur (co odpowiada siedmiu dniom śledztwa). Każdego ranka na ulicach Londynu pojawia się nowa, słynna postać prosto z kart książek Artura Conana Doyle'a. Każdy z graczy dysponuje trzema żetonami akcji, które może przemieszczać pomiędzy postaciami, aby korzystać z ich specjalnych zdolności, pamiętając jednak, że na jednej postaci gracz nie może trzymać dwóch żetonów. Dzięki temu że postacie wchodzą do gry losowo, każda rozgrywka jest inna, a gracze muszą inaczej planować swoje działania i ruchy.

Premiera gry przewidziana jest na koniec czerwca.



MIASTO SZPIEGÓW: ESTORIL 1942

- *Każdy szpion ma swoją siatkę... taką na zakupy, dla niepoznaki.*

Estoril to małe miasteczko w Portugalii leżące nieopodal Lizbony. Otaczają je piękne plaże, pogoda zawsze dopisuje, a ludzie mogą bawić się w kasynach i gościć w luksusowych hotelach. Z tego właśnie powodu w czasach drugiej wojny światowej miejscina ta przyciągała całe tłumy intrygujących person: królów, książąt, dyplomatów i wysoko postawionych polityków. Wszystkie te osobistości miały ze sobą coś wspólnego. W tych niespokojnych czasach parały się szpiegostwem.

Zadaniem graczy w Miasto Szpiegów: Estoril 1942 jest stworzenie najbardziej efektywnej siatki szpiegowskiej. Wszyscy rozpoczynają rozgrywkę z takim samym zestawem sześciu kart postaci, które będą posyłać w różne historyczne miejsca, aby wykonywały zadania polegające na pozyskiwaniu nowych szpiegów, zdobywaniu punktów zwycięstwa oraz wypełnianiu misji.

Premier gry jeszcze w czerwcu.



DOBLOBUSEM PRZEZ GALAKTYKĘ!

Już niedługo swoją wakacyjną trasę rozpocznie pierwszy w Polsce Rebel Game Truck, czyli Doblobus lub – jak ktoś go pięknie nazwał – CiężaGrówka. Będzie on jeździł po całym kraju, odwiedzał festyny, konwenty i odpusty napakowany doskonałymi grami jak kabanos.

Zapraszajcie znajomych i śledźcie jego trasę na Facebooku: **#RebelGameTruck!**



DOMEK

DOMEK

DOMEK Z KART!

O czym szumią w Sieci? Jaki debiut jest niemalże wydarzeniem roku? Jaka gra ma się znaleźć w każdym domku?

Internety podbiła ostatnimi czasy zbiórka na polską edycję T.I.M.E. Stories, czyli planszówkowe W poszukiwaniu straconego czasu. Wiele osób czeka również na planszową wersję This War of Mine. Tymczasem tylnymi drzwiami, w czasie warszawskich Targów Książki, wdarła się premiera anonimowej gry anonimowego autora. To było w połowie maja, bo ledwie miesiąc później chyba nie ma nikogo po planszówkowej stronie mocy, kto by nie słyszał o Domku i Klemensie



Wystarczy rzut oka na pudełko, aby gra z miejsca stała się przyjazna i absolutnie nie anonimowa. Przeprowadzka sympatycznej rodziny jak w l w głowie się nie mieści do domku jak z Odlotu (brakuje tylko kolorowych baloników). Logo i kolorystyka jak z The Sims. Obrazki mówią tak dużo, że w połączeniu z nimi podpis „rodzinna gra planszowa” jest jak pleonazm. Wiadomo, że rodzinna. Pytanie czy uniwersalna?

Proste zasady gry zachęca do rozgrywki osoby niedoświadczone, niegrające, a przede wszystkim dzieciaki od zerówki wzwyż, a nawet młodsze przy pomocy kogoś starszego. Są one dość podobne do innej rewelacyjnej gry dla dzieci, mianowicie Małego Księcia wybitnych twórców Antoine’a Bauzy i Bruno Cathali. Klemens Kalicki zdecydował, że zamiast płytek mamy karty, a zamiast planety domek.

Budujemy domek z kart przez dwanaście rund. Co rundę pojawia się nowy zestaw kart. Każdy po kolei wybiera dwie z nich z jednej kolumny: jedno pomieszczenie oraz jedna karta dodatku. Kartę pomieszczenia co rundę gracz umieszcza na swojej planszy na jednym z dwunastu białych pól: po pięć na każde z dwóch pięter oraz dwa w piwnicy. W czasie gry zapelniamy je wszystkie.

Karty pomieszczeń nie wszędzie mogą być umieszczone. Po pierwsze, nie można zbudować pomieszczenia, jeśli pod nim zionie pustka parteru lub piwnicy. Po drugie, nie możemy umieścić karty pomieszczenia obok karty tego samego po-

mieszczenia, jeśli przekroczylibyśmy jego limit wielkości. Nasza sypialnia, kuchnia, pokój dziecięcy i garaż mogą składać się z dwóch kart; jedynie salon z trzech, zaś łazienka maksymalnie z jednej. Nie możemy również rozbudować pomieszczenia, które zostało już wyposażone przez jakiś element z karty dodatku. Posiadanie wyposażenia zostaje nagrodzone dodatkowymi punktami na koniec gry, ale uniemożliwia dalszą rozbudowę pomieszczenia, w którym się znajduje.



Dach kompletuje się również z kart dodatkowych. Najlepiej, gdy zdobędziemy cztery karty dachów w tym samym kolorze. W czasie rozgrywki kolor dachu widzimy tylko w momencie dobierania karty. Następnie karta dachu ląduje na naszej

planszy zakryta. Czy będziemy pamiętać przy kolejnym dociągu, jakie karty dachów do tej pory zgromadziliśmy?

Inne karty dodatków to jednorazowe karty pozwalające złać zasady gry, czyli zamienić miejscami karty na planszy, dobrać pomieszczenie lub dach z kart niewybranych, nie zamieniać pomieszczeń elementami wyposażenia, budować pomieszczenia „w powietrzu”, czy otrzymywać punkty za puste pomieszczenia (czyli karty pomieszczeń położone rewersami, gdyż nie spełniły wymogów umieszczania na planszy).

Nasze wszelkie decyzje w grze są determinowane przez losowy dociąg, wybór naszych rywali oraz aktualny stan kart w naszym domku. Cel każdego gracza jest ten sam: jak najwięcej punktów za domek. A punktowane są pomieszczenia składające się z dwóch kart (salon z trzech), z elementami wyposażenia, jednokolorowy dach z oknem oraz funkcjonalność, czyli łazienka na każdym piętrze i/lub posiadanie kompletu łazienka, kuchnia, sypialnia. Dlatego gra nie pozostawia nam wyboru i bierzemy to, czego aktualnie nam brakuje i czego nie zabrali inni.

Kolejna decyzja to ta, w którym miejscu umieścić kartę pomieszczenia. Czy zostawiać obok puste miejsce i liczyć, że uda się je powiększyć? Nawet już zamknięte pomieszczenie może zostać rozbudowane: o kolejny rodzaj pomieszczeń, czyli aneksy (łazienka o saunę, kuchnia o spiżarnię, sypialnia o garderobę). Chcemy zatem mieć pustą przestrzeń obok swych pomieszczeń, aby je rozbudować. Z drugiej strony chcemy zapełnić ją, by móc dokładać karty na kondygnac-

cji powyżej. Szybko też widać, że liczba miejsc w domku jest ograniczona. Tylko część pokoi uda się rozbudować. Niestety Halinka, musimy zrezygnować z dużej kuchni i pokoju dla dzieci, pokój gier musi się zmieścić.

A tak przy okazji wspomnę, że karta promocyjna z samochodem i quadem zawiera wyśmienity żart planszówkowy („Tylko nie mów mamusi, ile kosztowały!”). Sam samochód, choć daje jedynie jeden Punkt Zwycięstwa, jest celem samym w sobie dla wielu graczy. Otrzymanie go, po tym, gdy zbuduje się pełny garaż, daje im więcej radości niż wygranie całej gry!

W związku z tym, że pierwszy gracz ma największy zestaw kart do wyboru, bycie nim może przesądzić o zwycięstwie. Jak zatem się nim stać? Gdy wybieramy kartę pomieszczenia z toru dobierania, do której nie została dołączona żadna karta dodatkowa, w następnej rundzie zostajemy pierwszym graczem. Decyzją gracza jest czy w imię lepszego startu w kolejnej rundzie warto w aktualnej zrezygnować z dodatku i innych, być może bardziej odpowiadających pomieszczeń. Praktyka pokazuje, że nie ma oczywistej odpowiedzi.

Losowość ograniczona jest do dociągu kart na stół. Nie jest

w stanie zepsuć komuś rozgrywki, ponieważ umiejętne planowanie pozwala skorzystać z kilku opcji. Nawet umieszczenie pustego pomieszczenia na planszy może zostać obrócone na korzyść za sprawą kart dodatkowych. Negatywna interakcja, podobnie jak losowość, ogra-



niczona jest do minimum. Śladowo występuje jedynie w grze dwu- lub trzyosobowej, w której pierwszy gracz może odrzu-

cić jedno pomieszczenie, nim kolejni gracze dokonają swego wyboru.

Czy Domek jest grą, w którą po początkowym entuzjazmie zechcemy znów zagrać? W pojedynczej rozgrywce przewiniemy obie talie co do karty. Dlatego kolejna rozgrywka nie będzie żadną niespodzianką. Z drugiej strony gra jest szybka do rozłożenia, rozgrywka dynamiczna, a czas gry krótki. Do tego nie jest wymagająca, nie jest absorbująca, a zasady są bardzo „fit”. To powinno sprzyjać kilku partiom z rzędu lub częstszym sięganiem po nią, gdy akurat potrzebujemy czegoś lekkiego.

Czy Domek to gra dla wszystkich? Jest ona adresowana do

wszystkich, bo chyba każdy jest w stanie przyswoić jej zasady, odnaleźć się w jej jakże powszechnym świecie, czerpać radość z faktu kreowania czegoś własnego. Czy dla wszystkich będzie to wystarczające? Mechanika, która przy wszystkich swoich zaletach (lekkość, przystępność, uniwersalność) jest banalna, osoby bardziej wymagające może nużyć. To gra z kategorii gier lekkich i nie należy stawiać jej półkę wyżej.

Skąd poza uniwersalnością tematu i mimo banalności mechaniki takie zachłyśnięcie się tą grą? Sukces ma wielu ojców, a w tym przypadku jest nimi po wielokroć Bartłomiej Kordowski. Oczywiście wydawca podszedł do sprawy profesjonalnie i zadbał o wyprofilowaną na kształt domu wypraskę. Oczywiście Klemens Kalicki grę zaprojektował. Ale to Bartłomiej Kordowski grę narysował. Nie wiem jak wy, ale ja pasjami lubię być uszczęśliwiany przez piękne gry. Pomieszczenia są przeurocze, przemyślane, oddane z detalami. Regrywalność na poziomie ilustracji jest stuprocentowa: nie ma dwóch takich samych pomieszczeń! WOW! Ileż to razy gra nużyła i irytowała mnie tymi samymi budynkami, pionkami etc. Tutaj każdy tworzy swój domek naprawdę. Nie ma dwóch identycznych. Jeśli ktoś dotychczas uważał, że tylko mechanika ma w grze znaczenie, otrzymuje dowód jak bardzo się mylił. Za sprawą grafik ważniejsze i przyjemniejsze wydaje się zbudowanie ładnego domku, w którym sami chcielibyśmy zamieszkać, niż domku wartego abstrakcyjną sumę X Punktów Zwycięstwa. Bo to tak jakby podziwiając czyjś dom, zachwycać się jego ceną, a nie wyglądem.



Do tego na niejednej karcie doszukamy się nawiązań i skojarzeń kulturowych. Gra ukrywa smaczki, które wprowadzą w euforię maniaków popularnych filmów i gier wideo. Igdyktoś będzie się cieszył z zobaczenia jakiejś „pisanki” z Gwiezdnych Wojen, ktoś inny będzie wypatrywał bawiących się w chowanego dzieciaków. Natomiast mój syn uwielbia wszystkie karty z pupilami: pieskiem i kotkiem. Zabawa w szukanie ukrytych elementów to nie tylko metagra, „gra w grze”. To także zabawny sposób na wyłonienie zwycięzcy remisu na koniec gry. Wygrywa ten, kto wypatrzy najwięcej ukrywających się pociech w swoim domku.



Wiem, zgiełk wokół Domku może być już męczący. Aż chce się na złość babci odmrozić sobie uszy. Dlatego nie warto słuchać innych i zapytać samego siebie, czy potrzebuje gry, w którą jestem w stanie zagrać z każdym, gry lekkiej i gry pozwalającej mi stworzyć coś, z czym mogę się utożsamiać. I choć gra nie odkrywa nowych lądów, to co z tego skoro daje tyle frajdy? Oby wkrótce wydany poza granicami Dream Home utarł nosa Carcassonne.



- uniwersalny temat i przystępne zasady sprawiają, że gra jest zaadresowana do każdego,
- rozgrywka sprawia frajdę,
- wypraska na elementy gry; nie ma żadnych woreczków strunowych,
- estetyczne i przemyślane karty; żadna karta pomieszczenia nie powtarza się,
- zabawa w chowanego na kartach i „robienie sobie jaj” na nich.



- gra szybko zdobyła dużą popularność, przez co mogła nadmiernie rozbudzić oczekiwania graczy.

Domek

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 99,95 złotych

JAKI BĘDZIE TWÓJ
WYMARZONY DOM?



RODZINNA GRA PLANSZOWA DLA 2-4 GRACZY



www.wydawnictworebel.pl

 **REBEL**

TE NIEZWYKŁE PARAGRAFÓWKI

Jak się rodziły paragrafówki – wszyscy wiemy. Na początku prze-
różne eksperymenty pisarzy, dziś słynnych, jak choćby Jorge Luis
Borges. Jego Examen de la obra de Herbert Quain z 1941 roku
opowiadało o fikcyjnym pisarzu, Herbercie Quainie, autorze Abril
marzo. Nowela była trzyczęściowa i posiadała opcje wyboru sprawiają-
ce, że całość dawało się przeczytać na dziewięć sposobów.

Późniejsze dzieło Borgesa – **El jardín de los senderos que se bifurcan** (wydane w Polsce pt. **Ogród o rozwidlających się ścieżkach**) opi-
suje chińskiego pisarza, który w odosobnieniu pisze powieść i tworzy
labirynty, co w efekcie prowadzi do powstania niezwyklej mieszanki
obu – czyli labiryntowej narracji, która ma sens tylko jeżeli się ją czyta
w odpowiedniej kolejności. Fikcyjna powieść wymagała wydedukowa-
nia odpowiedniej kolejności czytania kolejnych partii.

W 1963 roku pojawiła się eksperymentalna powieść Julio Cortáзара
Rayuela (polski tytuł **Gra w klasy**), składająca się ze 155 krótkich rozdzia-
łów, podzielonych na trzy części. Książkę można było czytać tradycyjnie
lub w podanej przez autora kolejności, poniekąd dostosowując fabułę
do własnych potrzeb. Na przykład po rozdziale 42 możemy czytać dalej
43 lub przeskoczyć do 75, co sugeruje autor. W taki oto sposób pozna-
jemy uzupełnienia w postaci dialogów, wycinków z gazet czy refleksje
bohaterów.

W latach 60. działała cała grupa eksperymentalna pisarzy – francuska
OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle – Pracownia Literatury Poten-
cjalnej). Jej członkowie starali się tworzyć teksty wykorzystując zasa-
dy logiki i matematyki, sięgali po inspiracje w algebrze, geometrii czy
kombinatoryce. W 1961 roku należący do grupy Raymonda Queneau
opublikował poetycki tomik **Cent Mille Milliard de Poèmes (Sto tysię-
cy miliardów wierszy)**. W skład tomiku wchodziło dziesięć sonetów
umieszczonych na kartce podzielonej w poziomie na czternaście pa-
sków z pojedynczymi wersami. Czytelnik mógł samodzielnie fragmen-
tami utworów Queneau, uzyskując w ten sposób za każdym razem inny,
własny śmieszny sonet – kombinacji było 10 do potęgi 14.

Potem owe eksperymenty przemieniły się produkcje masowe, które do-
brze znamy. Wśród nich prym wiodły serie **Fighting Fantasy**, **Choose
Your Own Adventure** czy **Endless Quest**. Za powstaniem pierwszej serii
stali: Steve Jackson i Ian Livingstone. Doczekała się ona kilkudziesięciu
pozycji, klasycznej gry fabularnej czy planszówki. Cykl komplikował się
coraz bardziej, pojawiały się w niej podserie jak choćby **Sorcery!** Jackso-
na. Składały się na nią cztery paragrafówki oferujące m.in. opcję wyboru
postaci – wojownika lub czarownika – zaklęcia oraz możliwość popro-
wadzenia jednego śmiałka przez wszystkie części, zachowując zdobyty
ekwipunek itp. W sumie na przestrzeni lat sprzedano się około 15 milio-
nów egzemplarzy gier.

W 1988 roku Jackson zaprojektował dla angielskiej firmy telekomunika-
cyjnej rodzaj gry paragrafowej – była to pierwsza interaktywna gra tele-
foniczna. **Fantasy Interactive Scenarios by Telephone (F.I.S.T.)** było dwu-
częściowym cyklem fabularnych rozgrywek za pomocą telefonu dla
jednej osoby. Rozgrywkę można porównać do interaktywnej, czytanej
przez narratora opowieści z rodzaju Fighting Fantasy (na których zresz-
tą gra była wzorowana), uzupełnionej o efekty dźwiękowe i analogowe
wybieranie kombinacji przycisków na telefonie, co równało się rzuceniu
czaru czy jakieś reakcji na opisane w słuchawce zachowanie przeciwnika.
W grze trzeba było się zarejestrować przez telefon, stan rozgrywki moż-
na było zapisać, a ponadto organizator prowadził ranking uczestników
z najlepszymi wynikami i nagradzał ich prawdziwym złotem. Gracze mo-
gli otrzymać też darmowy zestaw startowy drogą pocztową. Niemniej
była to jedna z najdroższych gier w historii produkcji fabularnych, ale
mimo to powstała nawet gildia graczy.

W roku 2000 pojawiła się też kolejna telefoniczna gra „brytyjskiego” Ste-
ve’a Jacksona, tym razem wykorzystująca technologię Wireless Applica-
tion Protocol (zbiór otwartych, międzynarodowych standardów definiu-
jących protokół aplikacji bezprzewodowych). Autor oparł ją na czterech
paragrafówkach należących do serii **Sorcery!** W wersji WAPowej tekstu
było mniej, za to pojawiła się grafika. Można było stworzyć bohatera lub
kontynuować już rozpoczętą przygodę. Po wirtualnym świecie gracz na-

wigował wciskając klawisze i wybierając stosowne linki. Cały czas mógł
sprawdzić ekwipunek, ale też wytrzymałość bohatera – gdy ta spadła do
0, przygoda dobiegała końca i należało zacząć od początku lub ostat-
niego miejsca odpoczynku.

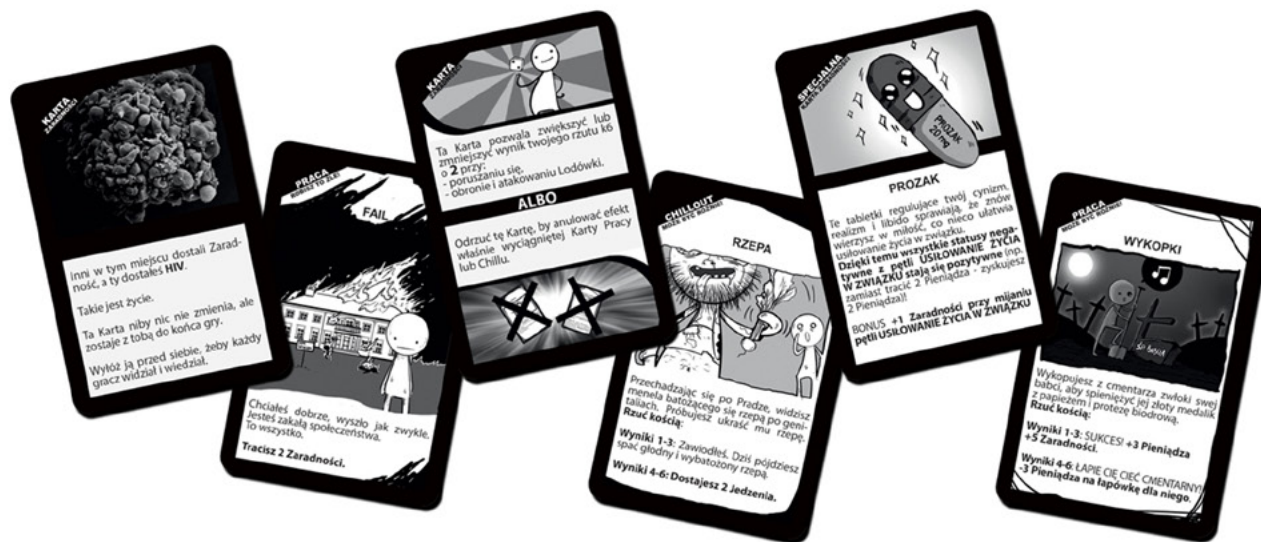
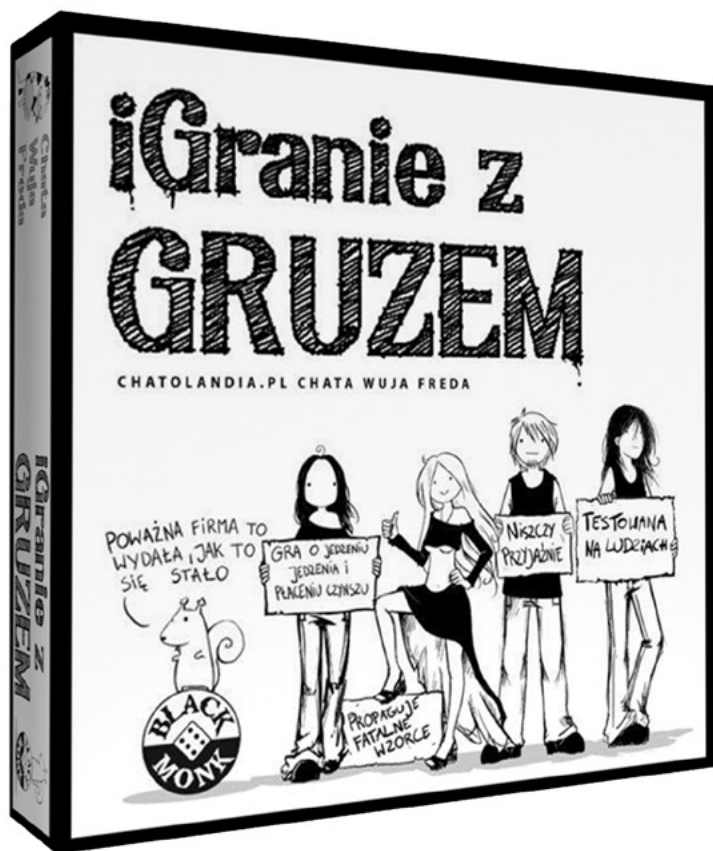
Oczywiście paragrafówki zrodziły też wiele gier wideo oraz inne trans-
medialne projekty, ale myśl o graniu przy użyciu klasycznego telefonu
ciąży budzi w moim sercu radosne podniecenie...



PRACA, CHILL, PRACA, CHILL – GRA W NIESKOŃCZONOŚĆ

IGRANIE Z GRUZEM

Post-studenckie życie – tak najkrócej można przedstawić fabułę iGrania z gruzem. Oczywiście mowa tu o studenckim życiu znanym z internetowych memów, żartów i barwnych opowieści o wiecznym głodzie, biedzie i długach. Brud na stacji i inne choroby wolę pominąć. Choć i te epizody pojawiają się w rozgrywce. Jeśli twoje życie to nieskończona pętla pracy i chillu, do której czasem wplątują się imprezy, erotyczne uniesienia lub niespodziewane deadlajny, to jest to gra dla ciebie, a raczej o tobie. Jeśli jednak twoje życie tak nie wygląda, to czemu by nie wypróbować symulatora egzystencji w biedzie? Czy warto wypróbować? O tym słów kilka(naście) w dalszej części.



Być może sprawiedliwie ocenić tę grę, należy prześledzić tło jej powstania. Fani internetowego komiksu **Chata Wuja Freda** zapewne będą podnieceni tym, że podczas rozgrywki wcielą się w postaci, których losy i niebanalne dialogi towarzyszą im w wirtualnym świecie. Jeśli ktoś nie wie, o czym mowa, odsyłam w nieskończony, jak pętla pracy i chillu, świat internetów (www.chatolandia.pl). Gra utrzymana jest w klimacie znanego niektórym komiksu – dla niektórych klimat ten staje się w pewnym momencie z lekka przyciężki, bo nieraz można się popłakać, nie tylko ze śmiechu. Co zatem oferuje nam pudełko, którego niewielki rozmiar jest dopasowany do tego, aby grę nosić ze sobą na różne towarzyskie momenty? Zacznę od okładki, która opatrzona jest postaciami z chatolandii. Z okładki dowiadujemy się, że oprócz tego, iż gra jest o „jedzeniu jedzenia i płaceniu czynszu”, to do tego propaguje ona fatalne wzorce (to prawda) i NISZCZY PRZYJAŹNIE (to nieprawda). Natomiast frazę wypowiedzianą przez Fiefurkę można uznać za zapowiedź tego, co znajdziemy w samym pudełku. Bo tak, wbrew pozorom, grę wydała poważna firma... (dla zainteresowanych – Black Monk). Mimo swoich niewielkich rozmiarów, pudełko jest wypełnione różnymi „gadżetami” aż po brzegi. Pierwsze, co można zauważyć to kolorystyka. Cała gra jest wydana w odcieniach szarości. Z kolorami twórcy poszaleli jedynie, dołączając figurki postaci, taka wersja 3D, lepsze to niż tradycyjne pionki. Najważniejszym elementem gry jest oczywiście sporych rozmiarów plansza. Planszę stanowią pętla – dwie główne, duże i osiem pobocznych, mniejszych. Plansza to metafora naszego życia. Na okrągło i w nieskończoność trochę pracy, trochę chillu, wypłata, czynsz, jedzenie, zakupy, jakaś impreza, czasem związek, dodatkowa fucha, mniej lub bardziej bujne życie erotyczne, biurokracja, deadlajny i lubiani bądź nie koledzy z pracy (i tak przez sześć miesięcy – w realu przez całe życie). Kolejnym elementem jest lodówka. Niestety nie jest ona w 3D, więc nieco należy podkręcić wyobraźnię. Graficznie lodówka wygląda

dobrze, może nawet bardzo dobrze, ale to jej jedyny plus. Karta lodówki wykonana jest ze śliskiego papieru, po którym, jak to po śliskim papierze, wszystko się ślizga. Dlaczego jest to problematyczne? Już wyjaśniam. W lodówce każda z postaci ma swoją półkę. Stefan przykładowo trzyma na niej ryż z opieki społecznej, a Fiefurka żołądź. Na każdej półce znalazło się miejsce dla piętnastu pól jedzenia (jedzeniem jest gruz). Po tych polach przesuwają się znaczniki gruzu – to w prawo, to w lewo, w zależności od tego czy się coś zjadło, czy coś kupiło. I tu pojawiają się problemy. Po pierwsze, znacznik gruzu jest ze dwa razy większy niż pole, na którym mamy go umieścić (często więc zakrywa trzy pola naraz – dobre dla tych, co w grach oszukują), a po drugie żetony ślizgają się po kartonie przy nawet najmniejszym poruszeniu lodówki. W pewnym momencie nikt nie wie, kto dokładnie, ile ma zapasów w lodówce, więc chyba trzeba grać z lekkim przymrużeniem oka.

Kolejny element to karty postaci. Wybierać możemy między Marcinem, Iloną, Leną, Stefanem i Fiefurką. Każda z postaci jest opisana w sposób wysoce humorystyczny, obciążony wcześniej wspomnianym klimatem. Opisy informują o mocach, jakie postaci posiadają i kiedy oraz jak mogą je wykorzystać. Cecha główna, która wynika z osobowości danej postaci,

określa, w które pętla życia nasz bohater nie będzie wchodził. Ilona nie wchodzi nigdy na imprezy, bo nikt jej nie zaprasza, a Fiefurki nie interesuje biurokracja, bo nie dość, że jest GENDEREM, to nigdzie nie jest zarejestrowana. Kolejny punkt na kartach to moce postaci. Są one różnorakie, ale niektóre z nich są na tyle mocne, że dużo łatwiej i szybciej pomagają w wygranej. Nie zdradzę, która postać jest najsilniejsza, to byłby spoiler, a życia się nie spoileruje. Moce indywidualne wykorzystuje się dwa razy na grę. I tak na przykład Stefan dwa razy w ciągu sześciu miesięcy może wyłudzić jedzenie od MOPS-u, a Lena, wykorzystując swoje wdzięki, nawiązuje bliższą relację z właścicielem mieszkania (Landlordem) i dzięki temu nie musi płacić czynszu. Może też załatwić dwóm osobom, żeby razem z nią nie płaciły za czynsz, tylko nie wiadomo po co. W tej grze gra się, aby spełnić swoje marzenia, a spełnić je może tylko jeden z graczy. Spełnienie marzenia życiowego kosztuje piętnaście pieniędzy i piętnaście jedzenia. Wpłaca się je do Banku Marzeń, a marzenia bywają różne. Ilona chce zostać jednorożcem, a Stefan pragnie wyjechać do kraju trzeciego świata i znaleźć żonę bez HIV. Ambitnie. Karty postaci również są śliskie i również żetony się ich w ogóle nie trzymają. Raz znacznik masz na dwójce, zaraz na siódemce, a za chwilę poza planszą. Najlepiej wziąć osobną kartkę i zapisywać, kto i ile wpłacił do Banku Marzeń, chyba że nie gracie o zwycięstwo, to wtedy wszystko jedno.

Poza kartą postaci, każdy gracz dostaje kartę skrótu zasad. Jest pomocna, bo w rundzie wykonuje się kilka akcji i czasem można o czymś zapomnieć i stracić na gruzie lub innym bonusie. Z planszą silnie związane są dwie talie kart Zdarzeń. Osobno karty pracy, osobno karty chillu. Kart jest dużo, w sumie



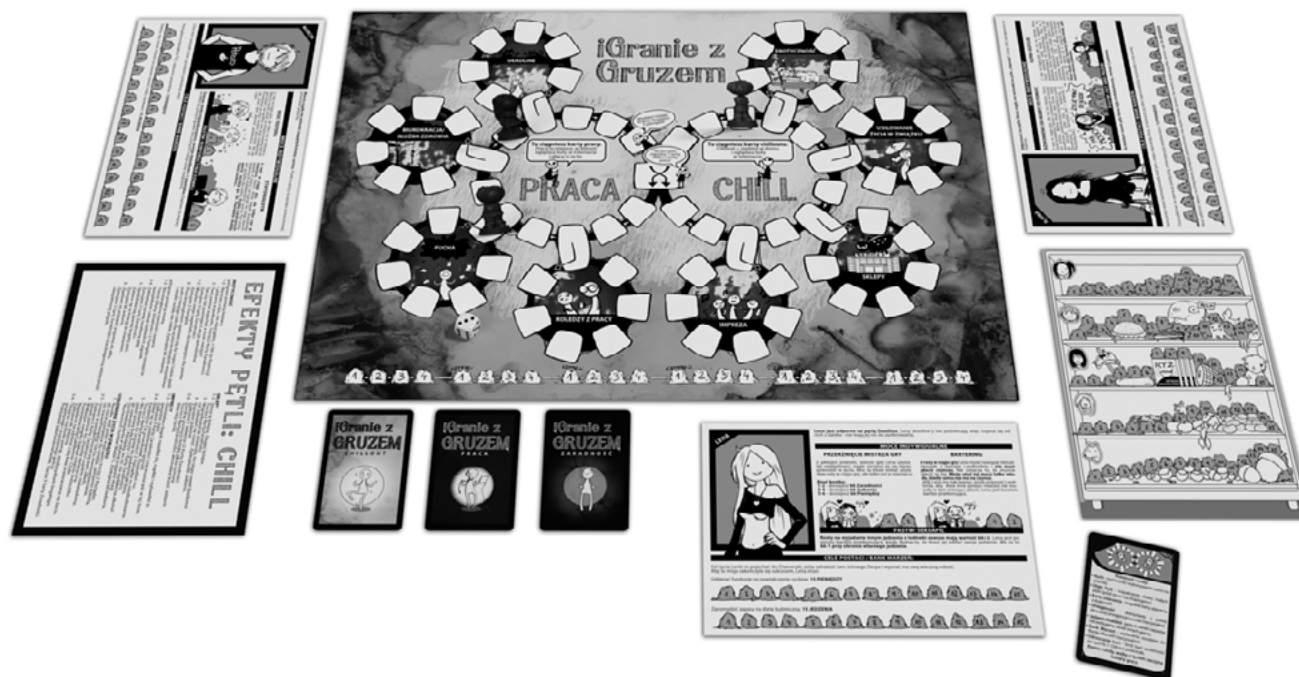
sto osiem i teksty na nich są zabawne: oczywiście zabawne dla tych, którzy lubią taki klimat. Karty czasem ułatwiają, ale częściej utrudniają rozgrywkę. Odsyłają gracza do pracy przy niemieckich filmach porno lub robią z niego Janusza biznesu, który zainwestował w perfumy o zapachu farby drukarskiej, magla i świeżo skoszonej trawy. Kiedy z kolei gracz znajduje się w pętli chillu i obowiązuje go talia kart białych (karty pracy są czarne), może spodziewać się moli lodówkowych pożerających jedzenie lub świadków Jehowy, którymi może poszczuć pozostałych graczy... Zabawne? Jak dla kogo. W grze korzysta się również z talii Kart Zaradności, które zmieniają kształt rozgrywki. Czasem odwołują niektóre akcje, czasem pozwalają na dodanie kilku oczek do rzutu kością, czasem powodują HIV-a, a w złej konfiguracji grype, która prowadzi do AIDS, a w konsekwencji do śmierci i zakończenia gry.

Z planszą łączy się także Karta Efektów Małych Pętli. Wyjaśnia ona, co się dzieje, kiedy gracz zostanie wciągnięty w trakcie swojej wędrówki między pracą i chillem do którejś z pętli. Efekty, jak w życiu, czasem są pozytywne, ale czasem (nawet często) negatywne. Poza wymienionymi planszami i kartami do gry dołączone są znaczki gruzu, żetony Pieniądza o wartościach jeden i pięć, znaczki Głodu oraz Długu, a także Mały Gruzek, którego trzyma przy sobie aktywny gracz. A, i jeszcze jest kostka sześciocienna, jest bardzo ważna, bo decyduje o wielu efektach z kart, a także o mocy specjalnych umiejętności bohaterów gry. Dzięki tej kostce, a może właśnie przez nią, grę charakteryzuje duża losowość i nie wiem czy można tu mówić o jakiejś skomplikowanej, nikczemnie planowanej strategii.

A jak wygląda runda i czy rzeczywiście jest losowa? Każdy z graczy ma do wykonania osiem akcji w rundzie, wszystkich nie musi wykonywać, tylko część jest bowiem obowiązkowa. Najpierw rzuca kością, następnie przesuw swój pionek o tyle pól, ile pokazała kostka. Karty Zaradności pozwalają na

modyfikowanie wyników rzutu kością, więc w tym momencie takiej kart można użyć. Następnie gracz rozpatruje Efekt Małej Pętli, jeśli akurat się w niej znajduje. Kolejną akcją jest dobranie karty Zdarzenia Pracy lub Chillu i rozegranie zawartych na niej informacji. Po tych działaniach gracz może się zdecydować na wykorzystanie swoich umiejętności, nie zapominając o tym, że może z nich skorzystać tylko dwa razy na całą grę i raz w jednym miesiącu. Chyba, że jest to umiejętność pasywna, wtedy może ją wykonać w określonym w opisie momencie. Po zaprezentowaniu swoich mocy, gracz może zakupić żywność albo Karty Zaradności - to zależy od rodzaju pętli, w której się znajduje. Kolejnym etapem rundy - obowiązkowym - jest jedzenie. Gracz może zjeść coś z własnej półki lub ukrąść jedzenie współlokatorowi. Wtedy ten, co kradnie i ten okradany rzucają kostką i wygrywa ten, który wyrzuci więcej. Obrona własnego jedzenia też zależy od losowości. Po wy-

konaniu wszystkich czynności, gracz może zdecydować, czy wpłaca jakieś zasoby do Banku Marzeń. O ile jeszcze zostały mu jakieś zasoby - więc jest to akcja opcjonalna. Na sam koniec, jeśli gracz posiada na ręce więcej kart niż siedem, wszystkie nadmiarowe musi odrzucić. Jeśli posiada kartę HIV, może mieć na ręce tylko sześć Kart Zaradności. Cóż, takie życie. To w zasadzie wszystko, co dzieje się w trakcie rundy. Dodatkowo, po przejściu z pętli Pracy do pętli Chillu gracz otrzymuje wypłatę - dwa Pieniądza. Przekonujesz się, jak to jest niedźna wypłata, kiedy po czwartej rundzie musi zapłacić czynsz w wysokości czterech Pieniądza. Jeśli nie zapłaci czynszu, dostaje żeton długu. Jeśli w następnej rundzie nie spłaci długu łącznie z bieżącym czynszem, staje się bezdomny i umiera w swoim kartonie.





Kiedy kończy się gra? Instrukcja jednoznacznie tego nie określa. Gra z założenia ma sprawiać przyjemność, więc zakończenie należy dostosować do graczy. Gra może się skończyć wtedy, jeśli któryś z graczy spełni marzenie życiowe, ale nie musi, bo pozostali gracze mogą grać o drugie lub trzecie miejsce. Grę można skończyć, kiedy z głodu lub bezdomności umrze któryś bohater – bo jeśli umrze w drugiej czy trzeciej rundzie, to potem czeka go nieskończona nuda. Gra może się skończyć po dwudziestu czterech rundach, kiedy nikt nie umarł i nikt nie spełnił swojego marzenia. Wtedy wygrywa ten, kto był najbliższy tego spełnienia. Gra może się skończyć także wtedy, kiedy wszyscy poumierają, a przy życiu pozostaje tylko jeden gracz. Albo może się skończyć wtedy, kiedy gracze tego zechcą. Z instrukcji gracze dowiadują się bowiem, że mogą zmodyfikować sobie zasady jak chcą, zwiększyć czynsz

ty zawarte na kartach rozbawiają do łez, do rozpuku, do tarzania się po podłodze ze śmiechu (o ile ten żart do ciebie trafia). I właśnie ten żart czy też ironia, jest tym, co sprawia, że gra nie jest regrywalna. Za pierwszym razem bawi wszystko, za drugim razem jest jeszcze kilka nieodkrytych wcześniej kart, za trzecim razem, coś jeszcze wzbudza uśmiech, w końcu żart na kartach jest niecodzienny. Każda kolejna rozgrywka, coraz bardziej przypomina jednak grę w **Monopol**. Rzut kostką, kilka pól do przodu, szybka akcja z karty, przesunięcie gruzu w prawo lub w lewo, odłożenie nadprogramowych zasobów do banku i tak dalej, i tak dalej. W pewnym momencie karty nie śmiesz już w ogóle. Tytuł sprawdza się więc w nowym towarzystwie, ale kto z nas zmienia towarzystwo co tydzień? Może się też sprawdzić, jeśli jest grą sezonową. Po jakimś roku, zapomnimy bowiem część tekstów z kart i powrót do nich będzie wielką

lub zmniejszyć, zwiększyć losowość (o zgrozo, jeszcze bardziej?), wyrzucić za mocne lub za słabe karty – ogólnie rzecz ujmując – samowolka. I to dlatego, że to gra, która ma się podobać, w którą ma się grać dla przyjemności. A jak jest w rzeczywistości?

Podsumowując wszystko, o czym już wspominałam i dodając to, co zaraz napiszę, gra jest bardzo, bardzo, bardzo dobrym wyborem na jedną, dwie lub góra trzy rozgrywki. Żar-

przyjemnością. Jeśli ma się półkę wypełnioną innymi tytułami, to czemu nie? Jeśli zaś to jedyna gra w szafie, sprawdzi się jedynie wśród fanów wcześniej wspomnianego **Monopolu**. Do niewątpliwych plusów gry należy grafika – mocno komiksowy styl, dość przyjemny dla oka. Figurki również są na swój sposób urocze, choć naprawdę małeńkie. Żarty, choć jedno(dwu) razowe, są naprawdę zabawne i można wczuć się w to post-studenckie życie. Duża liczba elementów, wiele pomysłów i ładne wykonanie – to plusy. Minusów niestety jest znacznie więcej. Wspominałam o nich już wcześniej, więc nie będę się powtarzać. Grę polecam tym, którzy potrzebują czegoś, w co można pograć od czasu do czasu, w nowym towarzystwie, które nie do końca rozumie, czym są nowoczesne gry planszowe. Zasady są bardzo łatwe, a ich tłumaczenie zajmuje nie dłużej niż kilka minut. Nie polecam tym, którzy szukają tytułów do częstych rozgrywek, no chyba, że gry pokroju **Eurobiznesu** to wasz konik. Wtedy bierzcie w ciemno i **iGrajcie z gruzem** w nieskończoność.



- ładna grafika,
- dużo elementów,
- spora doza specyficznego humoru.



- wykonanie niektórych elementów utrudnia rozgrywkę,
- niewielka regrywalność,
- trwa za długo: 24 rundy robienia w kółko tego samego może znudzić,
- zbyt duża losowość.

iGralnie z gruzem

Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Liczba graczy: 2-5 osób

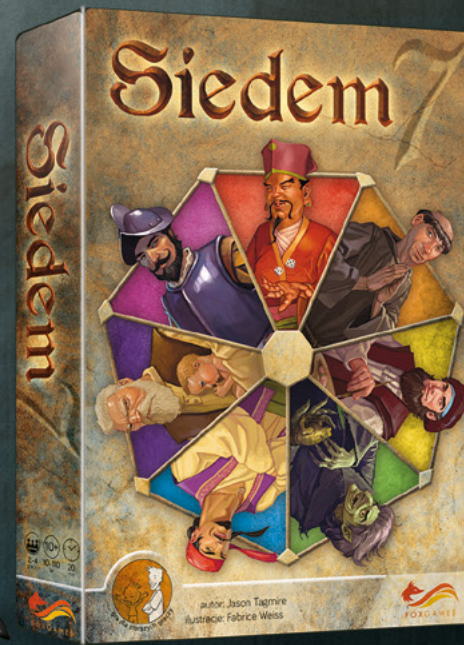
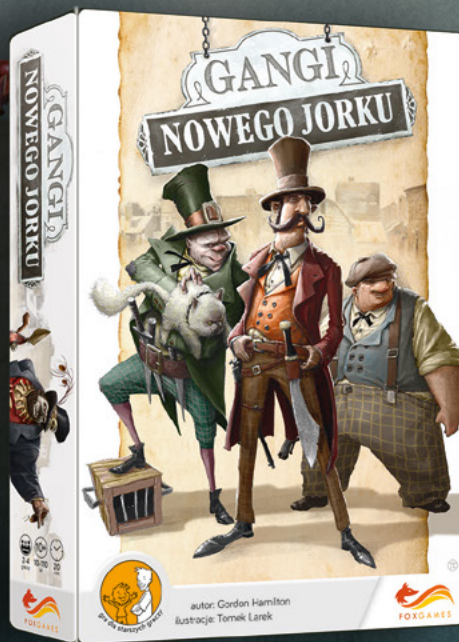
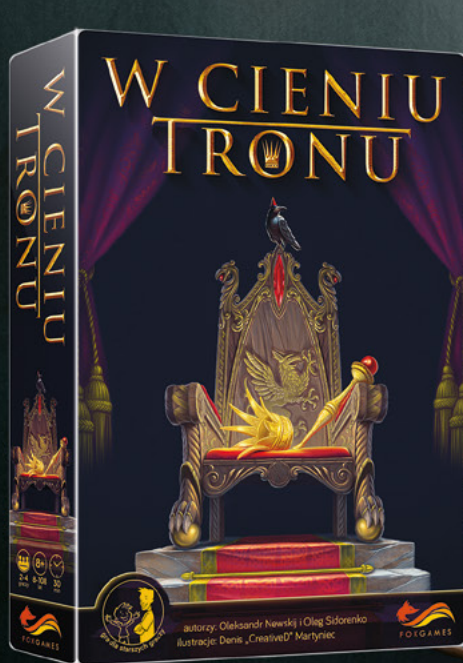
Wiek: 16+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 129,95 złotych

ZAGRAJ Z NAMI!

weź na wakacje nasze najnowsze gry karciane



Tajne stowarzyszenia działające w cieniu królewskiego tronu chcą przejąć władzę nad Starym Państwem. Intrygi, szantaż i groźby stanowią dla nich chleb powszedni. Im większa liczba sług, szlachty i dostojników znajduje się pod ich kontrolą, tym większa szansa na osiągnięcie ostatecznego celu.

Zanurz się w atmosferę intryg, podwójnych układów i zdrad toczących się wśród gangów XIX-wiecznego Nowego Jorku. Wraz ze swoimi zaufanymi ludźmi wkrocz do najniebezpieczniejszych zaułków dzielnicy The Five Points i zdobądź dominację nad przestępczym półświatkiem jednego z największych miast w Stanach Zjednoczonych.

Od zarania dziejów liczbie 7 przypisywano wyjątkowe znaczenie i cechy magiczne. W grze „Siedem” to ty dysponujesz wszystkimi nadprzyrodzonymi atrybutami siedmiu najsztywniejszych liczb 7 w całej historii ludzkości. Użyj swoich umiejętności, aby wykorzystać drzemiącą w nich moc do pokonania przeciwników.

www.foxgames.pl

[f /FOXGAMESpl](https://www.facebook.com/FOXGAMESpl)



Pirackie regaty

DOJO KUN

Jamaica to gra familijna, na rodzime wydanie której przyszło nam czekać niemal dekadę. I nie będę ukrywał, że trochę się z powodu jej lokalizacji ucieszyłem, ponieważ jest to jeden z tych tytułów, który często przewija się w różnych zestawieniach gier, w które po prostu należy zagrać przy pierwszej nadarzającej się okazji. W dużym skrócie: za granicą pozycja tej gry jest już dawno ugruntowana i raczej nic tego nie zmieni. Jak będzie nad Wisłą? Na pierwszy rzut oka nie ma żadnych przeciwwskazań, żeby miało stać się inaczej.

The image shows the box art for the board game 'Jamaica'. The background is a dense, textured field of gold coins. In the center, there is a large, ornate, golden oval frame. Inside this frame, the word 'JAMAICA' is written in a stylized, gothic-style font. Below the word, in a smaller, cursive font, is the text 'Un jeu de Malcolm Bruff, Bruno Cathala, et Sébastien Pauchon'. At the bottom of the frame, there is a small, circular emblem featuring a skull and crossbones.

JAMAICA

Un jeu de Malcolm Bruff, Bruno Cathala, et Sébastien Pauchon

Jamaica to przede wszystkim fantastyczny gadżet wypełniony sprytnymi pomysłami nawiązującymi do pirackich klimatów. Pudełko po otwarciu wygląda jak skrzynia wypełniona złotymi monetami. Jedna ze stron instrukcji zadrukowana jest odpowiednią ilustracją, która służy tylko i wyłącznie temu, aby wywołać odpowiedni efekt. Na dokładkę zasady przedstawione są w formie mapy do skarbu – każdy paragraf instrukcji to wyspa, a z jednej do drugiej nasz wzrok biegnie po strzałkach w poszukiwaniu upragnionego X na końcu. W tym miejscu włączył się już trochę mój wewnętrzny cynik i powoli zaczynałem marudzić na niezbyt przyjazną funkcjonalność takiego rozwiązania, ale nawet mimo to szczerze doceniam kreatywność wydawcy.

Dobrze, ale co mi po fajnym pudełku, jeśli w środku jest słaba gra? Całe szczęście pod tym względem również udało się upchnąć kilka ciekawych pomysłów do całkiem prostej gry wyścigowej, która bez nich ograniczałaby się do rzucania kostką i przesuwania pionka po planszy aż do momentu przekroczenia przez kogoś mety.

Fabularnie chodzi o to co zwykle w pirackich opowieściach, czyli o złoto. Każdy z graczy wciela się w kapitana statku, który bierze udział w morskim wyścigu dookoła tytułowej **Jamajki**. Jednak zwycięzcą nie zostaje ten, kto osiągnie najlepszy czas, ale ten, kto po przekroczeniu mety będzie miał w swoich ładowniach jak najwięcej złotego kruszcu. Po drodze przyjdzie się nam ścierać z innymi uczestnikami zabawy za pomocą armat, wcinąć żelazne racje żywnościowe podczas dryfowania na otwartym morzu oraz opłacać koszt przybijania do brzegu w okolicznych portach. A na dokładkę od czasu do czasu uda się znaleźć jakiś skarb albo garść przeklętych moment. Standard na Karaibach.

Jak to wygląda w praktyce? W każdej rundzie jeden z graczy zostaje kapitanem, który rzuca dwiema kostkami, a następnie przyporządkowuje je do dwóch pól: ranek i wieczór. Następ-



nie każdy z graczy wybiera kartę z ręki do zagrania – wszyscy mają identyczny komplet, z którego na początku gry losuje się trzy do wyboru. Każda karta pozwala na wykonanie dwóch akcji spośród możliwych: ruchu do przodu lub do tyłu albo załadunku złota, prowiantu lub prochu. Pierwszą akcję z karty wykonuje się tyle razy, ile wskazuje wynik na kości na polu poranka, a drugą tyle razy, ile wskazuje kość „wieczorna”. Przewagą kapitana jest to, że ustawia on kości w zależności od tego, co chce zagrać w tej rundzie, podczas gry pozostali gracze nie mają wyjścia i muszą się do tego wyboru po prostu dostosować.

Autor wpadł więc na całkiem rozsądny pomysł, że rzut kostką powinien poprzedzać decyzję o tym, co chce się w danej turze robić, a nie być efektem decyzji, wskazując jedynie sukces lub porażkę. I chwala mu za to. Wybór odpowiedniej karty jest jednak tylko połową łamigłówki, z którą w trakcie rozgrywki musimy się zmierzyć. Drugą jej część stanowi zarządzanie ładowniami naszego statku, których posiadamy mocno ogra-

niczoną liczbę. Jeśli bierzemy coś na pokład, musi to trafić do pustej ładowni. Jeśli coś już na pokładzie mamy, nie możemy przesunąć tego aż do chwili zużycia. Jeśli chcę coś załadować, a statek jest już pełny, czegoś muszę się pozbyć. A po co cały ten załadunek? Za zatrzymywanie się na większości pól należy płacić, czasem jedzeniem, czasem złotem, ale zawsze w pełni. Jeśli czegoś nam zabraknie, musimy cofnąć się na pierwsze pole, na które nas stać, a bywa to dość bolesne.

Płacić za postój nie musimy tylko na polach kryjówek pirackich. Na dokładkę pierwszy gracz, który przycumuje w każdej z nich będzie miał okazję odszukać jeden ze skarbów. Niektóre z nich są warte monety na końcu gry, niektóre są przeklęte i sprawiają, że monety tracimy, a inne dają graczom dodatkowe zdolności lub powiększają ładownię. Oczywiście żeby nie było zbyt różowo, większość kryjówek poukrywana jest poza główną trasą wyścigu, która w kilku miejscach rozwidla się, stawiając przed graczami kolejne pytanie: płynąć krótszą drogą, czy dłuższą, ale z możliwością zdobycia dodatkowych korzyści? Nic wielkiego, ale jednak pozwala na pewne urozmaicenie rozgrywki.





W grze pirackiej nie mogło też zabraknąć konfliktu. Jeśli jakiś statek skończy swój ruch na polu, na którym znajduje się już zagłowiec jakiegoś innego gracza, muszą ze sobą walczyć. System walki nie daje wielkiego pola do popisu. Najpierw atakujący decyduje się na to, ile prochu chce wykorzystać i rzuca kostką, a następnie to samo robi obrońca. Wyższa suma wygrywa, zwycięzca może zabrać przegranemu zawartość jednej ładowni lub kartę skarbu.

I tutaj pewne drobiazgi zaczynają mi zgrzytać. Bo o ile do tej pory wszystkie elementy: zarządzanie kośćmi, kartami, ładowniami i ruchem mi się podobały, o tyle przez jeden szczegół mechanika walki wydaje mi się zdecydowanie zbyt podatna na złe zrządzenia losu. Szczególnie, kiedy konsekwencje przegranej potrafią być bardziej niż dotkliwe. Kość walki ma na sobie wartości od dwóch do dziesięciu (tylko parzyste) i jeden wynik trafienia krytycznego, który daje graczowi natychmiastowe zwycięstwo niezależnie od liczby wystrzelonych dział. Samo w sobie nie przeszkadza mi to zbyt mocno, do lekkiej i prostej gry pasuje jak ulał i zapewnia nawet pewien dresz-

czyk emocji. W połączeniu jednak z przymusem walki i jej pierwszeństwem w stosunku do opłacania kosztu zatrzymania się na polu dochodzi do sytuacji, w których gra zmusza mnie do zaatakowania innego gracza, który mnie pokonuje mimo mojej przewagi, a następnie opróżnia mi ładownię, przez co muszę cofnąć się o spory kawałek. Po prostu frustracja w pigułce.

Problem ten występuje głównie w grach pięcio- i sześciuosobowych, kiedy to prawie nie da się poruszyć, nie nadeptując komuś na odcisk. Ciągłe przerzucanie się kostkami potrafi też czasem niepotrzebnie wydłużyć rozgrywkę, która powinna normalnie

trwać około godziny. W składzie mniejszym niż pięć osób nie jest to już na całe szczęście tak dotkliwe. Podczas testów zauważyłem jednak jeszcze jeden szkopuł, który chodził za grą niezależnie od liczby graczy. Każdy ma w talii kartę pozwalającą poruszyć się dwa razy w trakcie jednej rundy. Matematyka na poziomie szkoły podstawowej podpowiada więc, że jeśli na kostkach wypadną dwie szóstki, statek może poruszyć się o dwanaście pól. To dużo. Ba, nawet dziewięć pól to spory kawał trasy. Wyścig kończy się, w momencie, w którym przynajmniej jeden ze statków przekroczy linię mety. Każda rozgrywka toczona w gronie osób potrafiących połączyć ze sobą te fakty kończyła się tym, że gracze przetrzymywali wspomnianą kartę na ręce, licząc na wypadnięcie wysokiego wyniku w końcowych etapach rozgrywki i szybkie przeskoczenie mety. Każda, bez wyjątku.

Trochę to przykre, szczególnie zważając na przepychanki i przetasowania w środku trasy, ale szczerze mówiąc w pewnym sensie oddaje ducha mitycznej „ostatniej prostej” i zna-

lezenia w sobie sił na finisz. Wysokie wyniki na kostkach pod koniec gry też wcale nie muszą wypaść. Jednak gdzieś tam z tyłu głowy chowa się to wrażenie, że jedna karta w talii jest po prostu kluczowa.

Jamaica nie jest pozbawiona wad, ale jak na swoją kategorię wagową i grupę docelowych odbiorców sprawdza się wyśmienicie. Dzieciaki prawie od razu załapują o co chodzi i z radością na twarzach oddają się ściganiu oraz plądrowaniu statków innych. Przecież nie rzucę stołem i nie powywracam krzeseł dlatego, że mój bratanek szósty raz z rzędu wyrzucił na kostce walki krytyczne trafienie i po raz kolejny z szyderczym uśmiechem rabuje mi całe złoto. Kolejnym razem użyję większej liczby armat i może w końcu się uda!



- ciekawy pomysł na urozmaicenie mechaniki „rzuć kostką, porusz pionek”,
- dobrze sprawdza się w grze z młodszymi graczami,
- wydanie w formie przypominającej skrzynię skarbów to świetny gadżet i prawdziwy lep na dzieci.



- przymusowa walka z innymi graczami może w pewnych momentach frustrować,
- czasami gra potrafi przeciągnąć się zdecydowanie zbyt długo.

Jamaica

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 159,95 złotych

JURASSATTACK!

Wojny dinozaurów

JURASSATTACK!

Mój syn uwielbia dinozaury. Dlatego często szukam gier, w których występują te prehistoryczne gady. W taki sposób trafiłem na ślad małej gry karcianej zatytułowanej JurassAttack!.

Jest to symetryczna gra karciana dla dwóch osób, w której różne gatunki dinozaurów walczą ze sobą o przetrwanie. Jak to zwykle w takich grach bywa, walka odbywa się poprzez porównanie siły „zawodników”, a o końcowym przetrwaniu decyduje liczba zebranych punktów.



Sama gra jest banalnie prosta. Mechanizm opiera się na nieco zmodyfikowanych zasadach starej i dobrej karcianej Wojny. Obaj gracze dostają własne talie kart. Talie są identyczne, jeśli chodzi o karty, jakie w nich znajdziemy, a różnią się tylko rewersem. Karty przedstawiają jaja oraz kilka gatunków dinozaurów. Oczywiście znajdziemy wśród nich takie „klasyki” jak Velociraptor i T-Rex. Każda z tych kart, oprócz całkiem fajnej ilustracji, zawiera też kilka kluczowych dla rozgrywki informacji. Po pierwsze, mamy siłę danej karty, bo przecież coś w trakcie walki trzeba porównywać. Po drugie, jest specjalna zdolność danej karty. Po trzecie, informacja ile takich kart znajduje się w naszej talii. I w końcu po czwarte, mamy wartość punktową karty, bo przecież coś trzeba liczyć na końcu gry.

Rozgrywka, jak już napisałem wcześniej, jest prosta. Obaj gracze dostają swoje talie, tasują je porządnie, a następnie dobierają na rękę po pięć kart. Rozgrywkę zaczyna gracz, który ma talię z odciskiem łapy na rewersie (druga talia ma na rewersie czaszkę dinozaura). Kolejne tury będzie rozpoczynał gracz, który wygrał starcie w turze poprzedniej.

Gracz rozpoczynający wybiera z ręki jedną lub więcej kart, które chce zagrać i wyklada je zakryte na stół. Następnie to samo robi drugi gracz. Kiedy obaj gracze wyłożą już swoje karty, odwracają je i sprawdzają, kto zwyciężył w danym starciu. Sprawdzenie jest banalnie proste. Sumuje się siłę wyłożonych kart. Gracz, który ma wyższą siłę wygrywa starcie. Jego karty trafiają na stos odrzuconych, a karty przegranego gracza trafiają na stos zwycięstwa gracza, który wygrał. Następnie przegrany dociąga karty z talii, tak aby mieć ich pięć na ręce. Wygrany nic nie dociąga, chyba że pozbył się w danej rundzie wszystkich kart. Wtedy ma prawo pociągnąć jedną kartę ze swojej talii, tak aby mieć co zagrać w kolejnej rundzie. Kolejne starcie rozpoczyna gracz, który wygrał poprzednią walkę, ale dzięki temu, że nie dociąga kart w miejsce tych, które zagrał, ciężko o niesamowity ciąg zwycięstw przez całą grę.

I tyle. No dobra, prawie tyle. Gdyby gra sprowadzała się do „bezmysłnego” wybierania kart do zagrania, nie byłoby za-

bawy i pewnie można by było spokojnie zostać przy Wojnie. Zasady zagrywania kart oraz zdolności poszczególnych kart sprawiają jednak, że jest bardzo ciekawie.

Najważniejsza zasada dotycząca zagrywania kart mówi, że można zagrać kilka kart równocześnie, o ile są na nich dinozaury należące do tego samego gatunku. To też byłoby jednak zbyt proste. Dlatego ta zasada jest „łamana” przez zdolności specjalne wielu kart. Na przykład Pteranodony mogą się grupować z innymi dinozaurami, oprócz Spinozaura i T-Rexów. Jajka też można dołożyć każdemu dinozaurowi, ale nie dodają one siły do walki. T-Rexy nie lubią nikogo, nawet siebie nawzajem, więc można je zagrać tylko pojedynczo (ewentualnie z jajkami). Inne dinozaury mają równie ciekawe zdolności wpływające na walkę. Spinozaur po prostu wygrywa starcie, bez względu na to, co stoi po drugiej stronie (chyba że trafi na innego Spinozaura). Kompognaty podnoszą sobie wzajemnie siłę, jeśli są zagrane razem. Sarkozuch żeruje na jajkach zagranych przez przeciwnika i podnosi swoją siłę. To wszystko sprawia, że czasem, mimo iż na ręku mamy tylko pięć kart, jest nad czym pomyśleć. Co zagrać teraz, a jakie karty zostawić na później? Czy jeśli zagrywając te karty wygram, to mam szansę w kolejnym starciu z tym co mi zostanie? Co zagrał przeciwnik? Czy te trzy karty, które wyłożył to trzy Kompognaty, czy może Pteranodon z dwoma jajkami. Sporo myślenia, przewidywania i kombinowania. Ale mimo wszystko gra nadal jest bardzo prosta.

JurassAttack! zaskoczył mnie tym, jak dużo zabawy może kryć się w prostej mechanicznie grze dla dwóch osób. Całość jest tak skonstruowana, że nawet angielski tekst na kartach nie przeszkadzał mojemu ośmioletniemu synowi w grze. Zdolności dinozaurów łatwo wytłumaczyć i zapamiętać po jednej lub dwóch rozgrywkach i potem nie trzeba już nic czytać. To naprawdę fajna sprawa.

JurassAttack! to gra, w którą spokojnie można zagrać z nowicjuszem, choć znajomość kart nieco pomaga. Tyle że bardzo szybko da się wyłapać dobre zagrania, więc nie mamy tu do czynienia z długim procesem uczenia się gry.

Podsumowując, mamy do czynienia z ciekawym fillerem dla dwóch osób, który zyskuje dodatkowe punkty dzięki tematyce, grafice i nieskomplikowanym zasadom. Polecam miłośnikom dinozaurów i szybkich dwuosobowych karcianek.



- temat,
- grafika,
- proste zasady.



- mogłoby być więcej różnych kart z dinozaurami.

JurassAttack!

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 75 złotych

KAPITAN SKNERA

REINER KNIZIA



To moje złoto!

KAPITAN SKNERA

Doktor Reiner Knizia to autor, o którego grach częściej rozmawia się w kategoriach taśmowej produkcji niż klimatu wylewającego się z pudełka. Nie inaczej będzie też w przypadku Kapitana Sknera, który teoretycznie jest o piratach dzielących się zrabowanymi łupami z ostatniej wyprawy, a w praktyce mamy tu do czynienia z łamigłówką o patrzeniu innym na ręce. Sedno powinno jednak tkwić w odpowiedzi na pytanie: dlaczego mam grać w to, a nie piętnaście innych tytułów, które w ostatnich miesiącach Knizia nam zaoferował?

Odpowiedź jest krótka i prosta. Bo to po prostu jedna ze sprytniejszych gier, jakie pojawiły się ostatnio spod skrzydeł doktora. Uczciwie: z największymi klasykami tego autora **Kapitan Sknera** nie ma nawet jak się mierzyć, ale nie zmienia to jednak faktu, że rozgrywka urzekła mnie już od pierwszych chwil.

Każdy z graczy dociąga ze sterty kafelków losowe skarby, starając się ułożyć z nich odpowiednie zestawy. Do pomocy przy stole siedzą też inni uczestnicy rozgrywki, od których co turę można coś podkraść. Przeciwnik musi jednak odwzajemnić się tym samym i „odkraść” coś o identycznej wartości (im większy zestaw, tym więcej punktów jest warty). Jeśli udało mi się zebrać cały zestaw, np. trzy czerwone klucze albo pięć niebieskich monet, wtedy pakuję je do skrzyni i mam pewność, że nikt mi ich nie zabierze. Ponadto tylko te zapakowane do skrzyni skarby dają mi jakieś punkty: te, które pozostały na stole pod koniec gry są bezwartościowe.

I tak naprawdę to już wszystko. Nie widać wodotrysków ani zasad, na widok których można poczuć szczególne zaintrygowanie. Dlaczego więc gra mi się spodobała? Po kolei. Optymalnym dla mnie składem osobowym jest partia dla czterech graczy. Tura każdego z nich wygląda wtedy następująco: najpierw kradzież, potem dobranie dwóch żetonów. Jest moja kolej, patrzę na wszystkie kafelki leżące na stole i zaczynam się zastanawiać... co właściwie chcę kompletować? Duże zestawy są fajne, bo duża liczba punktów jest fajna. Małe zestawy są fajne, bo można je szybko dokończyć i zabezpieczyć. Chciałbym ukraść od tej osoby kafelek do pary, ale ona w zamian weźmie ode mnie inny, który jej też układa się w parę. Może więc nie marnować ruchu i liczyć na to, że przy najbliższej okazji pomyśli o tym samym? Mam też trzy rubiny, mogę ukraść dwa i liczyć, że w dwóch dociągniętych na koniec rundy kafelkach trafię szósty. Ale jeśli tak się nie stanie, to ktoś inny może poślakomić się na prawie kompletny zestaw. A może pomyśleć jeszcze inaczej? Może przestać patrzeć na to, co jest potrzebne mi i przyjrzeć się na co czają się inni? Gracz po lewej najprawdopodobniej będzie chciał w najbliższym ruchu zabrać perłę graczowi po mojej prawej. A co by się stało, gdyby ta perła znalazła się u mnie? Czy w ten sposób jestem w stanie sprawić, żeby przynajmniej jednemu z nich utrudnić zebranie jakiegoś kompletu, a przy okazji uszczknąć coś dla siebie?



Naprawdę dużo ciekawego kombinowania udało się upchnąć do tego małego pudełeczka. Dostyc specyficznego i nierzucającego się od razu w oczy, ale jeśli ktoś lubi takie szacowanie okazji i liczenie od czasu do czasu na łut szczęścia, powinien być zadowolony. A żeby skomplikować trochę podejmowanie decyzji, w grze jest jedna dodatkowa zasada dotycząca szczególnego przypadku, kiedy to gracz nie może „odkraść” zestawu o tej samej wartości. W takiej sytuacji przeciwnik musi zdecydować, czy to ja mam oddać mu coś o wyższej wartości, czy to on sam zabierze mi coś konkretnego, ale słabiej punkowanego. Jak wszystko w tej grze: drobiazg, który w niektórych sytuacjach może być bardzo istotny, więc trzeba cały czas brać go pod uwagę.

I to niby powinien być już koniec, ale wróć jeszcze do skalowalności. Mnie najbardziej do gustu przypadła, jak już wspominałem, wersja czteroosobowa. Głównie z powodu liczby widocznych kafelków w trakcie rozgrywki i jej dynamice. Wersja trzyosobowa też daje radę, ale mniej kafelków na stole to trochę mniej opcji. Wersja dwuosobowa to tak naprawdę wersja trzyosobowa z jednym graczem wirtualnym, która również

sprawdza się niemalże bez zarzutu. Podczas gry na pięć i sześć osób na koniec swojej tury każdy gracz dobiera tylko jeden kafelek zamiast dwóch. I ta drobna zmiana zasad w pewnym stopniu rozbija dla mnie rozgrywkę. Sytuacja na stole robi się zbyt statyczna, nowe informacje i opcje pojawiają się zbyt wolno, prawie wcale nie opłaca się już ryzykować dobrania w ciemno brakującego kafelka. Jest to jakiś problem.

Nie mam jednak zamiaru kończyć recenzji w negatywny sposób, ponieważ **Kapitan Sknera**, nawet pomimo kilku niedomagań jest sztan-darowym przykładem tego, że

doktor Knizia potrafi ulepić ciekawą grę o kolorach i żetonach praktycznie z niczego. Abstrakcyjne? Oczywiście. Warte wypróbowania? Jak najbardziej.



- nieduża, sprytna i prosta gra,
- Reiner Knizia w pigułce.



- traci trochę uroku, jeśli w rozgrywce udział bierze więcej niż czterech graczy.

Kapitan Sknera

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 10+

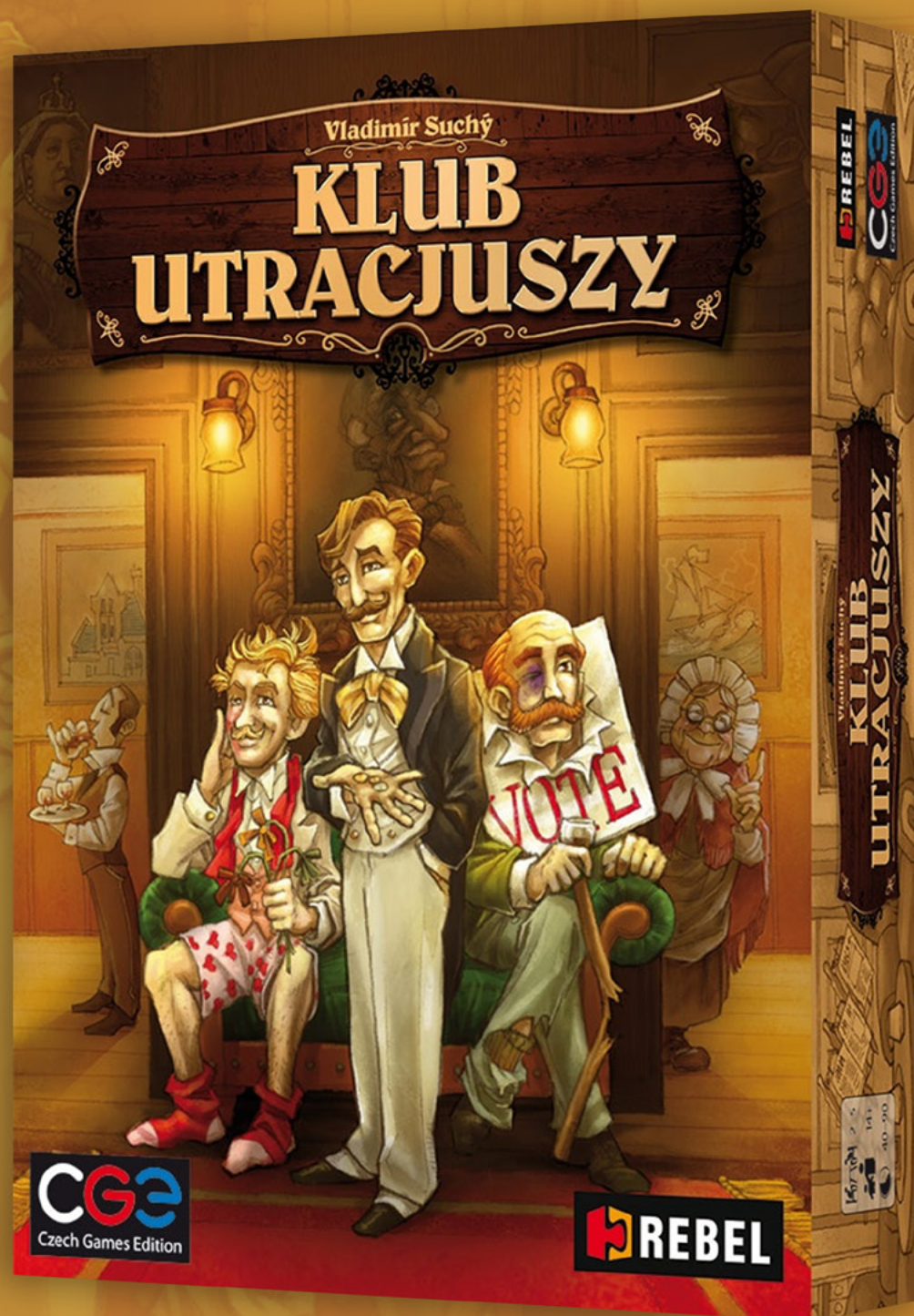
Czas gry: ok. 30 minut

Cena: ok 40 złotych

Jak stracić WSZYSTKO w godzinę?

KLUB UTRACJUSZY

Pozycja społeczna, kariera polityczna i pokaźny majątek – to wszystko, czego potrzeba, żeby w wczuć się w rolę prawdziwego dżentelmena. To także wszystko, co trzeba stracić, żeby w Klubie Utracjuszy odnieść zwycięstwo. Tym razem walka nie toczy się o to, kto zdobędzie najwięcej dóbr. Teraz im szybciej stracisz wszystko, tym większe uznanie zyskasz u współgrywczy. Czy przyjemne jest trwonienie majątku i upadek moralny? W prawdziwym życiu może niekoniecznie, ale kiedy to tylko gra, to czemu nie poddać się szaleństwu utraty wszystkiego, co się posiada?



Ale zaczniemy od początku, czyli od tego, co oferuje nam pudełko. Pierwsze, na co zwraca się uwagę, to jego waga. Po wzięciu do ręki tego tytułu, od razu wiadomo, że będzie sporo do rozkładania przed rozgrywką. Okładka utrzymana jest w wiktoriańskim stylu, bo i cała gra zaprojektowana jest w rytmie wiktoriańskiego dżentelmeństwa. Okładkowi dżentelmeni, co można ocenić po ich wyglądzie, są już po kilka skandalach towarzyskich i politycznych. Jak gracze będą wyglądać po grze? To zależy, na jaki rodzaj rozgrywki się zdecydują, ale żeby o tym opowiedzieć, należy krótko przedstawić, a nawet pochwalić to, co znajduje się pod okładką. Jak już wspomniałam wcześniej, po samej wadze pudełka można ocenić, jak wiele elementów oferuje nam ten tytuł. Samo skompletowanie żetonów z wytłoczek zajmuje dobre pół godziny.

Podstawą gry są trzy główne plansze, które symbolizują pozycję społeczną, karierę polityczną oraz majątek. Wykonane są naprawdę na wysokim poziomie, zarówno technicznym, jak i graficznym. Plansze pokazują graczom całą sytuację z góry, tak że można poczuć się obserwatorem upadku porządnym wcześniej dżentelmenów. Każdej z tych plansz towarzyszą talie kart oraz różnorakie żetony.

Zaczniemy od planszy pozycji społecznej, na której widzimy bal pełen wiktoriańskiej elity. Do tej planszy dołączone są talie oznaczone pękniętym sercem. Talie są dwie: biała i czarna. Karty białe mają moc jednorazową, karty czarne włączają się do ręki gracza na dłu-

żej. Ponadto na planszy układamy płytki Lady Beatrycze, która jest dobrą staruszką, opowiadającą o graczach same superlatywy, trzeba więc ją skutecznie uciszać, żeby za dobrze o naszym dżentelme nie mówiła. Na planszy są też pola, na których układa się swoje znaczniki ruchu, tzw. cylindry (o tym nieco później). Z tą planszą powiązana jest mniejsza plansza, którą otrzymuje każdy z graczy. To plansza, na której umieszcza się znaczniki wpływów. Znaczniki opatrzone są grafiką przedstawiającą kobietę i mężczyznę. Znaczniki są dwustronne, żeby gracz mógł wybrać nastrój danej postaci. Jednakże sam nastrój nie ma znaczenia w grze. Jak mówi instrukcja, to płeć jest istotna, bo przecież to jest wiktoriańska Anglia! Układ znaczników zależy

od liczby graczy, a wszystkie zawiłości rozłożenia gry są bardzo klarownie wytłumaczone w instrukcji. Swoją drogą, warto się w instrukcję wczytać, bo wciąż w wiktoriański klimat.

Kolejna z plansz głównych to plansza kariery politycznej. Widzimy na niej dżentelmena przemawiającego z mównicy do innych przedstawicieli elitarnych kręgów. Tej planszy również towarzyszą dwie talie, tym razem opatrzone symbolem kciuka skierowanego w dół. Do planszy przyporządkowane są również płytki kręgów politycznych, które opatrzone są różnorakimi symbolami mającymi pomagać w utracie głosów. Na planszy też zostało wyodrębnione pole Hyde Parku, które zawsze jest rozliczane na koniec rundy. Pole jednym pomaga, innym szkodzi. Rachunek jest prosty – im więcej głupich rzeczy nakrzyczało się w danej rundzie, tym więcej głosu

się traci. Jeśli ktoś siedział cicho przez całą rundę, zyskuje głosy – w końcu na kogoś trzeba zagłosować. Tak jak i w sytuacji planszy pozycji społecznej, i do tej planszy dołączona jest dodatkowa plansza mniejsza. Jest to trójkątna plansza, na której zaznacza się głosy wyborcze. Liczba głosów początkowych, tak jak i wcześniej, również zależy od liczby graczy.

Ostatnia plansza to plansza majątku. Talie, które towarzyszą tej planszy opatrzone są grafiką worka z pieniędzmi. Na planszy widoczne są wyodrębnione różne pola, w których umieszcza się odpowiednie żetony i płytki. Na jednym z pól układa się znacznik tańszego hrabstwa, który obraca się co rundę o jedno pole, tak żeby każde z hrabstw w ciągu gry było tańsze o jedną monetę. Kolejne pola to miejsca, gdzie wykłada się płytki własności, które można wymieniać, wykorzystując różne oferowane przez plansze zniżki. Każdy z graczy zaczyna rozgrywkę, mając w swoim posiadaniu kilka dość wartościowych posiadłości, ich liczba także zależy od liczby graczy. W ciągu rozgrywki można je sprzedawać lub wymieniać. Ważne, aby wymieniać tak, żeby jak najwięcej na tym interesie stracić.

To były trzy podstawowe plansze, ale to jeszcze nie wszystko, pudełko oferuje nam bowiem znacznie więcej. Poza planszami, na której rozgrywają się najważniejsze momenty gry,



do rozgrywki potrzebne są jeszcze dwie dodatkowe plansze. Na jednej z nich gracze rozmieszczają swoje pionki, które wyznaczają kolejność rozgrywania akcji. Do tej planszy dołączone są żetony akcji bonusowych, które pozwalają graczom na koniec rundy na pewne dodatkowe akcje pomagające w upadku społecznym, majątkowym bądź politycznym. Obok tych żetonów układa się również płytkę człowieka renesansu, która opatrzona jest symbolami występującymi w grze na różnych kartach, żetonach i znacznikach. Symbole te zwiększają szanse na szybszą

utrata wszystkiego, co się posiada. To jednak nadal nie koniec! Kolejna plansza to tzw. plansza główna, na której znajdują się pola oznaczające numer rundy. Na środku tej planszy układa się karty główne, które opatrzone są grafikami z kart pozostałych plansz.

Gracze nie muszą grać na wszystkich planszach. W wersji podstawowej wybiera się dwie z trzech plansz i skupia się tylko na dwóch aspektach - majątku i kariery politycznej, kariery politycznej i pozycji społecznej, pozycji społecznej i majątku lub kariery politycznej i społecznej. Uważam jednak, że rozgrywka jest ciekawsza, kiedy wykorzystuje się trzy plansze. Wtedy o wiele trudniej stracić wszystko, trudno utracić jak najwięcej. I uwaga, to nadal nie wszystko! Każdy z graczy otrzymuje swoją własną planszę, na której znajdują się pola na karty zbierane w trakcie rozgrywki. Dodatkowo, w zależności od liczby graczy, każdy dostaje pionki chłopców na posyłki w kształcie cylindrów. Każda plansza oraz pionki mają inne kolory i wykonane są również na bardzo wysokim poziomie. Ponadto gracze zaczynają grę z określonym majątkiem - są to płytki posiadłości oraz żetony

funtów, a także płytka kręgów politycznych. To jest wszystko, co znajduje się w pudełku. Jak widać, tych elementów jest naprawdę bardzo dużo i samo rozłożenie gry trwa około piętnastu minut i tyle samo, czasem i dłużej, jej złożenie. Tyle o wyposażeniu. Czy sama mechanika gry jest tak samo imponująca jak jej elementy?

Zasady gry mogą wydawać się skomplikowane, ale tylko do momentu rozegrania pełnej pierwszej rundy. Trwa ona w pierwszej grze zdecydowanie za długo. Oznaczenia nie są do końca jasne i często

trzeba się posiłkować ostatnią stroną instrukcji, która wyjaśnia, co oferują dane symbole. Mechanika gry jest bardzo prosta. Każda runda składa się z kilku faz. Zaczynamy od spraw do załatwienia. W tym celu każdy z graczy kolejno wysyła swoich chłopców na posyłki na konkretne pola. Gra jest tak zaprojektowana, że wejście kilku chłopców na jedno z pól blokuje innym graczom ustawienie się po dane karty lub daną akcję. Gracze decydują, na której planszy mają najważniejsze sprawy do załatwienia i która z akcji pomoże im najbardziej. Kiedy wszyscy rozstawia już swoje pionki, gracze przechodzą do rozpatrywania akcji. Kolejno każdy z graczy rozpatruje: pobrane karty białe (jednorazowe) - po ich wykorzystaniu zrzuca je z ręki, karty czarne, które układa kolejno na swojej planszy i pozostałe żetony, które nabył w trakcie gry. Kiedy każdy z graczy wykona już wszystkie zaplanowane akcje, następuje faza Hyde Parku. Jak pisałam wcześniej, kto krzyczał najgłośniej, traci najwięcej głosów, kto zaś nie krzyczał w ogóle, albo krzyczał

najmniej, głosy zyskuje. W przypadku remisu wszyscy zyskują głosy. Kolejnym etapem jest rozpatrzenie sprawy Lady Beatrycze. Na płycie z Lady Beatrycze narysowany jest schemat kontaktów towarzyskich. Jeśli któryś z graczy na swojej planszy ma taki układ jak na płycie Lady Beatrycze, musi podnieść żetony pozycji społecznej o konkretną liczbę pól. Warto więc się pilnować i nie pozostawać z Lady Beatrycze w zbyt dobrych relacjach. Po rozpatrzeniu powyższych akcji kończy się runda, gracze zrzucają z ręki nadprogramową liczbę kart i przechodzą do kolejnej rundy.

Rund jest pięć, każda kolejna wygląda tak samo i jest rozgrywana w szybszym tempie. Kto wygrywa? Rzecz jasna ten, który najszybciej pozbędzie się wszystkiego. Trudno jednak spaść do zera w każdej ze sfer w tym samym momencie. Gra może się więc skończyć na dwa sposoby. Albo wtedy, kiedy jeden z graczy w jednej ze sfer spadnie do zera, albo kiedy skończy się piąta runda. Nie wystarczy jednak spaść do zera w jednej ze sfer żeby wygrać. Tu jest właśnie najtrudniejsza część tej gry, ponieważ podczas całej rozgrywki nie można pominąć żadnej ze sfer. Najlepiej w każdej z nich tracić jednakowo szybko. Przy rozliczaniu zwycięstwa, jako rezultat utracjusza, wybiera się bowiem najwyższy spośród trzech wyników. W związku z tym można jako pierwszemu spaść na pozycję zerową w karierze politycznej, ale pozostać daleko w tyle stosunkach społecznych i przegrać z kimś, kto pilnował każdej sfery i na koniec rozgrywki





wszystkie znaczniki są na niskich polach. Pilnowanie każdej ze sfer jest trudne, ale nie niewykonalne. Wolniej traci się wprawdzie wpływy, ale w kolejnych rundach ten spadek naprawdę przyspiesza. Tyle o samej rozgrywce – gra wydaje się być skomplikowana, ale po pierwszej rozgrywce staje się niezwykle prosta. Niestety obawiam się czy czasem nie nazbyt prosta.

Podsumowując to wszystko, twórcom należą się wielkie brawa za wykonanie. Gra zachwyca grafikami, liczbą i jakością poszczególnych elementów. Klimat w grze jest ciągle podtrzymywany przez wiktoriański styl poszczególnych plansz oraz samej instrukcji. Wiele uwag w niej zawartych ciągle zwraca uwagę graczowi, żeby się czemuś nie dziwił, bo to przecież wiktoriańska Anglia. Do żadnego z elementów gry nie mam krytycznych uwag. Wykonanie jest po prostu bardzo dobre, jeśli nie wzorowe. Uwagi mam jednak do samej rozgrywki. Nie jest to raczej tytuł, do którego będzie się wracać bardzo często. Nie jest to też tytuł, który będzie się rozgrywać raz za razem. Jest to gra, która sprawdzi się raz na jakiś czas i to z graczami, którym gry planszowe nie są obce. Na pewno nie jest to gra dla początkujących. Liczba przeróżnych symboli, możliwo-

ści różnych ruchów, akcji i podejmowanych strategicznych decyzji początkującego gracza zniechęci. Z drugiej strony gracze, którzy od dawna się pasjonują planszówkami lub karciankami również nie poczują, że ta gra to jest to, na co czekali od lat. Po pierwszej rozgrywce, a nawet rundzie, w grę wdzierają się monotonia. Cały czas wykonuje się te same ruchy, nie dzieje się nic szczególnego – ale może tak wyglądało załatwianie spraw w wiktoriańskiej Anglii? Po kilku rozgrywkach zauważyć też można, że głównie korzysta się z kart kariery politycznej i wpływów społecznych. Kwestia utraty majątku rozgrywa się na samej planszy, a karty nie do końca są przydatne. Ta plan-

sza zresztą najrzadziej była odwiedzana, a mimo to majątek jakoś sam się roztrwaniał. Pomimo tych uwag uważam, że tę grę warto posiadać na swojej półce. Szczególnie polecam ją tym, którzy już kiedyś zaopatrzyli się w **Ostatnią Wolę** tego samego autora. Te gry można ze sobą połączyć i zyskać jeszcze więcej rozrywki. Polecam ją też i tym, którzy poznali już kilka łatwych gier i szukają czegoś, co wprowadzi ich na nieco wyższy poziom planszówkowego świata, a także tym, dla których gra na odwrót, czyli utrata a nie zysk, jest tą poszukiwaną przyjemnością.



- liczba i jakość elementów,
- świetne grafiki,
- możliwość połączenia z **Ostatnią Wolą**.



- monotonna mechanika gry,
- brak urozmaicenia w kolejnych rundach.

Klub Utracjuszy

Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 149,95 złotych

Relacja z UK Games Expo 2016

Autor: Piotr „Żucho” Żuchowski

Pierwszy weekend bieżącego miesiąca upłynął w planszówkowym świecie pod znakiem **UK Games Expo** - największego i najważniejszego konwentu miłośników gier w Wielkiej Brytanii, którego jubileuszowa, dziesiąta już edycja odbyła się w dniach 3-5 czerwca w Birmingham. Poniżej znajdziecie kilka zdjęć i krótką relację z tego wydarzenia.



Na wstępie warto poświęcić kilka słów historii imprezy oraz miejscu, w którym się odbywała. Znajdujący się niedaleko lotniska w Birmingham i położony nad malowniczym stawem kompleks National Exhibition Centre to aż dwadzieścia hal wystawienniczych, liczne parkingi, sklepy, lokale gastronomiczne i luksusowa baza noclegowa. Do tej pory **UK Games Expo** odbywało się zawsze w pomieszczeniach znajdującego się na terenie NEC hotelu Hilton Metropole, jednak z czasem, wraz z rozrostem imprezy, nieunikniona była „ekspansja terytorialna” również na główne hale wystawiennicze. Ta ekspansja stała się faktem w tym roku, dzięki czemu jubileuszowa dziesiąta edycja zyskała bardziej prestiżową oprawę, a także mogła po prostu pomieścić więcej uczestników - frekwencja na tegorocznym **UKGE** wyniosła ponad 12 500 osób.

Tak duży skok jakościowy w organizacji imprezy oraz spodziewana duża liczba uczestników przełożyły się na fakt, że **UKGE** odwiedziło też znacznie więcej wystawców niż w poprzednich latach. Należy wspomnieć, że aż pięć firm miało status głównego sponsora



na imprezie wystawiło się niemal dwieście firm i innych inicjatyw, w tym szczególnie dużo brytyjskich dystrybutorów i sklepów z grami, co może być nieco zaskakujące dla osób przyzwyczajonych do polskiego modelu targów hobbystycznych i konwentów gier lub fantastyki. U nas na takich wydarzeniach dominuje zwykle nastawienie na pokazywanie i sprzedaż gier klientom indywidualnym. Na **UKGE** jest to również element ważny, ale znacznie istotniejsze wydaje się nawiązywanie kontaktów biznesowych na poziomie firm. Dla wystawców **UKGE** ma zatem przede wszystkim charakter targowy, jednak dla zwykłego uczestnika jest to też po prostu konwent w tradycyjnym rozumieniu - z pokazami cosplayerów, turniejami gier, sesjami RPG i prelekcjami, które wygłaszane były przez największe tuzy świata gier: doktora Reiner Knizia, Erica Langa, czy Toma Vasela i Sama Healeya z programu **The Dice Tower**. Wśród wystawców było wiele lokalnych sklepów, były planszówkowe knajpy z całej Anglii, stowarzyszenia fanów, ilustratorzy i niezależni projektanci gier, ale myli się ten, kto sądzi, że **UKGE**, choć nie jest imprezą gigantyczną - jest kilkukrotnie mniejszy od polskiego Pyrkonu i niewiele większy niż Falkon - to tylko konwent o lokalnym zasięgu, jakich w Europie wiele. Otóż nie. Pojawiało się na nim wielu wystawców z innych państw, w tym Grecy

wydarzenia, a nie były to byle jakie marki: Battlefield Hobbies, Hawk Wargames, Fantasy Flight Games, Mage Company oraz Mayfair Games. Ogółem zaś



z Artipii i DrawLab Entertainment i przedstawiciele Czech Games Edition. Z dużym, rzucającym się w oczy stoiskiem przyjechali Niemcy z Pegasus Spiele, było kilka znanych firm amerykańskich, no i oczywiście Polacy...

Zrzeszająca małych i średnich wydawców z Polski inicjatywa pod nazwą Polish Publishing League znana jest już chyba każdemu, kto choć trochę interesuje się rodzimym rynkiem planszówkowym. Po bardzo

udany
zeszłorocznym
wypadzie do
Essen,
PPL po-
nownie
zjedno-
czyło siły
w ramach



wspólnego stoiska, tym razem jednak w nieco bardziej okrojonym składzie. Do Birmingham pojechali przedstawiciele czterech należących do klastra wydawnictw: Board&Dice, Badger's Nest, Fabryki Gier Historycznych i Phalanx. Ci pierwsi promowali swoją najnowszą karciankę, która zresztą podczas **UKGE** miała premierę – **Multuniversum** autorstwa Manuela Correi. Gra spotkała się z fenomenalnym przyjęciem, a sprzedano jej prawie pół tysiąca egzemplarzy! Pozostali polscy wydawcy nie przygotowali na targi specjalnych nowości, a raczej skupili się na promocji tytułów starszych, ale już sprawdzonych: Borsuki z Wrocławia przywoziły ze sobą postapokaliptycznych **Rycerzy**

Pustkowi, opolski Phalanx swoje największe klasyki: **Magnatów** i **Wyścig do Renu**, a także pokazowy egzemplarz Hannibala, z kolei lubelska Fabryka Gier Historycznych popularyzowała dzieje polskich żołnierzy z czasów drugiej wojny światowej ukazane w grze **First to Fight**, ale podczas piątkowego pokazu



prasowego zaprezentowała także prototyp zapowiadanego od pewnego czasu Poczty królów polskich i to z ostatecznymi ilustracjami! PPL to jednak nie jedyni reprezentanci naszego kraju na targach w Birmingham. Swoje stoiska miały też: Fabryka Kart TREFL oraz Geekson – producent wysokiej jakości stołów do gier plan-



szowych. Choć firma zarejestrowana jest w Wielkiej Brytanii, a jej siedziba znajduje się w Worcestershire, to chyba nazwiska jej założycieli: Marcin Szachniewicz i Łukasz Rychel nie powinny zostawiać wątpliwości, co do kraju pochodzenia.

Tyle o Polakach na Wypach. Na koniec należy zwrócić jeszcze uwagę na kilka gier wydawców z innych państw, które narobiły podczas **UKGE** niemałego zamieszania. Przede wszystkim sporym hitem było **Ice Cool** od Brain Games – zabawna zręcznościowa gra w „pstrykanie” (a’la **Pitch Car** lub **Flick'em Up!**), opowiadająca historię pingwinich uczniów uczestniczących w wyścigu po ryby w czasie szkolnej przerwy na lunch. Stanowiska Z-Man Games były cały czas okupowane przez graczy testujących **Pandemic: Reign of Cthulhu** i **Beyond Baker Street**, dużą popularnością cieszyły się też strefy FFG i Mayfairów, ale w mojej prywatnej opinii prawdziwa bomba **UKGE** to akurat nie planszówka, a coś dla miłośników gier fabularnych. Właśnie na tej imprezie można było po raz pierwszy w Anglii zakupić podręczniki do długo oczekiwanej siódmej edycji kultowego systemu RPG **Zew Cthulhu**, która po wielu przejściach i zebraniu



ponad pół miliona dolarów w kampanii na **Kickstarterze** wreszcie ujrzała światło dzienne. Ta premiera to na pewno duże wydarzenie dla każdego fana erpegów, Mitologii Cthulhu i gier w konwencji horroru w ogóle. Niezależnie jednak od preferencji tematycznych, czy wolimy grozę, czy gry historyczne, czy też science fiction, niezależnie od tego, czy jesteśmy ameritrashowcami, czy uwielbiamy planszówki w stylu niemieckim – **UK Games Expo** to na pewno wydarzenie, na które warto się wybrać i o którym będzie się robiło na świecie coraz głośniej.





SUMERIA

by Dirk Liekens

SZLAKAMI HANDLOWYMI PO JAK NAJWIĘKSZE WPŁYWY...

SUMERIA

Czasem zupełnie przypadkiem napotyka się na sklepowej półce grę, o której nie słyszało się nigdy wcześniej – grę od mało znanego projektanta i zupełnie nieznanego wydawnictwa, która jednak z jakiegoś powodu przykuwa uwagę. Grę, której już po pierwszym rzucie okiem na pudełko chcemy się przyjrzeć bliżej. Mnie w ten właśnie sposób, na którychś targach w Essen, za-intrygowała Sumeria belgijskiego autora Dirka Liekenssa, wydana przez nieistniejącą już obecnie firmę Reiver Games. Jako że nie samymi nowościami człowiek żyje i warto czasem sięgnąć po starszą, ale równie ciekawą co aktualne bestsellery pozycję, serdecznie zapraszam do lektury recenzji tej przeznaczonej dla od trzech do czterech osób gry ekonomicznej, która światło dzienne ujrzała już jakiś czas temu, ponieważ w 2009 roku.

WSumerii uczestnicy wcielają się w handlarzy po dróżyjących pomiędzy państwami-miastami starożytnego Sumeru i próbujących zdobyć w nich jak największe wpływy, a oprawa graficzna gry w udany sposób oddaje jej temat. Nie ma tu może artystycznych fajerwerków, ale całość zaprojektowana jest schludnie i estetycznie. Niewielkie pudełko zdobi fajna, choć dość oszczędna ilustracja okładowa, w środku znajdziemy zaś trochę schematyczną, ale przynajmniej dzięki temu czytelną planszę-mapę, płytki wpływów oraz miast, materiałowy woreczek i dużą garść drewnianych znaczników. Jakości wykonania tych komponentów nic nie mogę zarzucić - prezentują po prostu poprawny, typowy dla współczesnych gier planszowych poziom. Opakowanie zawiera również dwie instrukcje - w języku angielskim i niemieckim. Zasady gry przedstawione zostały na zaledwie ośmiu stronach i muszą przyznać, że napisane są naprawdę dobrze, bez niejasności i niedomówień, za to z licznymi przykładami. **Sumeria** prezentuje się zatem bardzo przyzwoicie od strony produkcyjnej i edytorskiej, a jak wygląda mechanika oraz sama rozgrywka?



Siadając do partii w ten tytuł, nie należy mieć złudzeń, że będziemy grać w grę klimatyczną - temat jest właściwie pretekstowy, a sedno **Sumerii** to typowa dla ekonomicznych eurogier mechanika: prosta, minimalistyczna wręcz, ale dająca duże pole do kombinowania. Pojedyncza partia składa się z sześciu rund, a w każdej rundzie rozgrywane są trzy tury. W swojej kolejce gracz może wykonać jedną z trzech dostępnych akcji: dołożyć znacznik kupca w swoim kolorze na planszę, poruszyć swojego kupca lub zdjąć go z planszy. Niby banał, w czym więc tkwi haczyk? Otóż za każdym razem, gdy w danym regionie pojawi się nowy kupiec, region ten wędruje wyżej na torze wpływów, a na koniec każdej rundy tylko trzy pierwsze w kolejności państwa-miasta przyniosą nagrody tym graczom, którzy mają w nich największe wpływy (czyli po prostu posiadają w danym regionie najwięcej znaczników). Owe nagrody to żetony wpływów w czterech rodzajach: ekonomiczne, wojskowe, polityczne i religijne. Celem gry jest zaś zbieranie kompletów żetonów, gdyż im więcej płytek jednego typu będziemy posiadać, tym więcej punktów zdobędziemy na koniec gry.

Pomimo tego, że jedna partia w **Sumerię** nie trwa dłużej niż godzinę, a podstawowe reguły gry są bardzo proste i wytłumaczyć je można w zaledwie kilka minut, nie uważam, żeby był to tytuł zbyt przyjazny początkującym planszówkowiczom. Próżno tu szukać niezobowiązującego familijnego klimatu rodem z **Carcassonne**. O nie, gra Dirka Liekensa to naprawdę solidny mózgożer, przy którym głowa paruje, a każde posunięcie trzeba naprawdę mocno przemyśleć. Musimy umie-

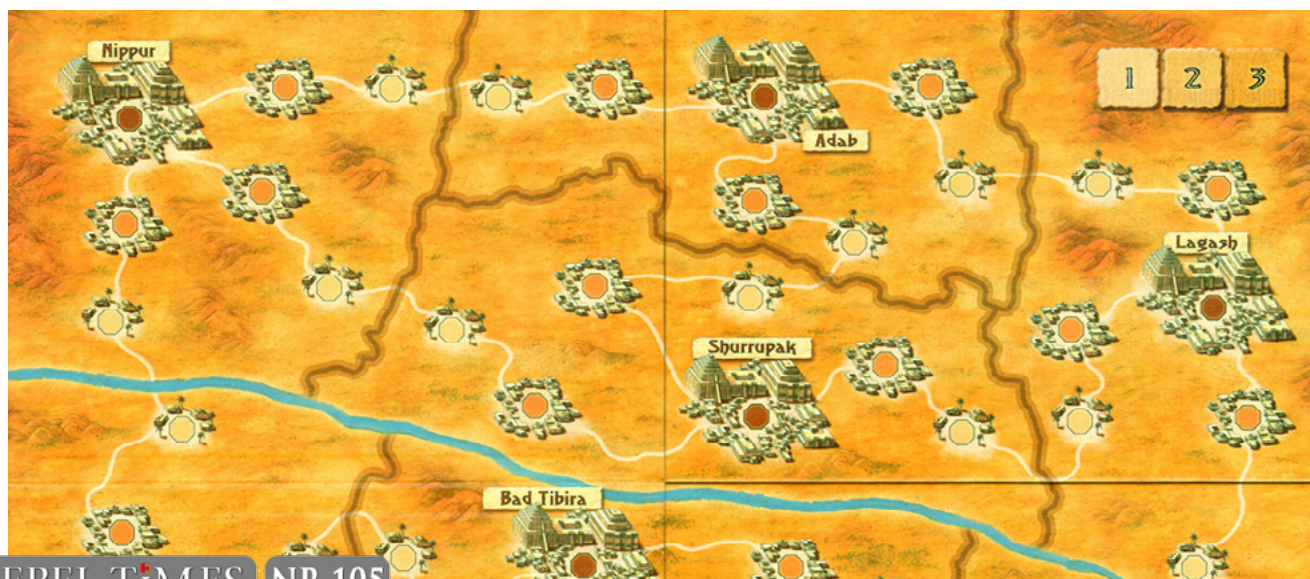


jętnie dokładać i zdejmować kupców z planszy oraz tworzyć jak najkorzystniejsze szlaki do ich poruszania (wędrujący po wyznaczonej na planszy ścieżce kupiec musi zatrzymać się na pierwszym pustym polu), mając jednocześnie na uwadze to, które regiony zapunktują w danej rundzie. Po przyznaniu nagród te państwa-miasta spadną na sam koniec toru i będą musiały mozolnie odbudowywać swoją pozycję od początku. Albo po prostu my będziemy musieli sprytnie i szybko ulokować swoje wpływy gdzieś indziej!

Sumeria ma kilka niezaprzeczalnych zalet - jej zasady są proste do opanowania, ale sama gra jest bardzo wymagająca intelektualnie. Spora jest również jej regrywalność - dzięki temu, że pierwszą część swoich znaczników rozkładamy na planszy jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki, a żetony nagród są w każdej rundzie losowane z woreczka, omawiany tytuł zapewni wiele unikalnych partii. Nie jest on jednak niestety pozbawiony mankamentów - w związku z faktem, że gracze czasami naprawdę długo zastanawiają się nad optymalnym

posunięciem, analizując różne opcje, jest dość podatny na przestoje w rozgrywce. Z kolei od strony funkcjonalności projektu graficznego mocno irytuje mnie jedna drobna rzecz – mamy na planszy podzielony na trzy pola licznik tur, jednak brakuje licznika rund, co uważam za zupełnie niezrozumiałe. Wystarczyłby drugi tor, tym razem z sześcioma polami, aby znacznie zwiększyć wygodę gry.

Podsumowując, **Sumeria** to na pewno nie hit, ale gra zdecydowanie ciekawa i według mnie po prostu niedoceniana. Pomimo kilku widocznych wad, ogólne wrażenia z gry są przyjemne, sytuacja na planszy ciągle się zmienia i trzeba naprawdę dużo kombinować, żeby zdobyć wpływy akurat w tych miastach, które będą przynosić nagrody w aktualnej rundzie. Poza miejscami zbyt długim czasem oczekiwania na swoją kolejkę i brakiem toru rund, głównymi mankamentami gry Liekensa mogą być jej dostępność i cena. Produkt Reiver Games jest dość ciężki do znalezienia w naszym kraju, a sugerowana polska cena, która wynosi niemal sto trzydzieści złotych jest moim zdaniem za wysoka, a przede wszystkim zupełnie nieadekwatna do liczby elementów, które znajdziemy w pudełku. No i pamiętać należy, że to naprawdę ciężka gra – gratka dla eurokoneserów, ale mordęga dla większości niedzielnych graczy.



- dobry poziom produkcyjny i edytorski,
- proste zasady, dające sporo możliwości do kombinowania,
- gra jest bardzo wymagająca.



- częste przestoje,
- brak licznika rund,
- słaba dostępność i dość wysoka cena.

Sumeria

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 3-4 osoby

Wiek: 10+

Czas gry: 30-60 minut

Cena: 129,95 złotych



KACIK GIER HISTORYCZNYCH



HISTORYCZNOŚĆ GIER HISTORYCZNYCH

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Cechą gier historycznych ma być to, że są „historyczne”, czyli w wolnym tłumaczeniu przedstawiają historię. Co to oznacza? Tytuł artykułu wydaje się dziwny, więc bez przydługich wstępów od razu przejdę do sedna sprawy.

Jakiś czas temu miałem okazję na jednej z imprez planszówkowych dyskutować na temat owej historyczności. Graliśmy sobie w **Ostrołękę 26 maja 1831** (wyd. Instytut Wydawniczy Erica), niewątpliwie grę historyczną (wojenną). Padło następujące pytanie: czy ta gra ściśle oddaje historię, to znaczy czy ta bitwa przebiega w grze dokładnie tak, jak wyglądała ona w historii. Zacząłem tłumaczyć, że gra oddaje wiernie realia bitwy... jak to się zwykle tłumaczy. I wtedy padło kolejne pytanie, a raczej cała ich seria – o to na czym polega gra, skoro wszystko toczy się tutaj dokładnie tak, jak to miało miejsce w historii. Czy strona, która historycznie przegrała może wygrać. Czy zawsze skazana jest na przegraną. A jeśli przegrany może wygrać, to przecież nie jest to gra historyczna, ponieważ nie toczy się dokładnie tak samo, jak miało to miejsce w historii. I idąc dalej tym tropem... to czy obaj gracze mogą wykonywać swoimi wojskami ruchy inne niż miały miejsce historycznie.

Powoli klarowała mi się wizja gry historycznej (wojennej), jaką

miał mój rozmówca. W jego rozumieniu gra historyczna to taka, gdzie gracze dokładnie powtarzają historyczny przebieg wydarzeń. Żetony symbolizujące oddziały poruszają się tak, jak poruszały się poszczególne jednostki na polu bitwy, wyniki walk należałoby przyjąć, że są z góry ustalone, podobnie inne zdarzenia mające miejsce podczas walk. Końcowy wynik bitwy też jest stały i z góry znany: strona, która historycznie poniosła klęskę musi przegrać, strona zwycięska musi wygrać. Nie da się inaczej, jeśli ma być historycznie. Przynajmniej w rozumieniu mojego rozmówcy.

Na czym miałyby polegać rola gracza w tak rozumianej grze historycznej? Właściwie trudno powiedzieć. Bo jak by to wyglądało w praktyce? Instrukcja musiałaby zawierać dokładne opisy, co gdzie poruszyć w poszczególnych etapach i jakie są kolejne wyniki walk. Wszystkie zasady stałyby się zbędne, bo przecież i tak z góry wiadomo, co się gdzie wydarzy. Na czym miałyby polegać satysfakcja czerpana z gry przez graczy? Nie potrafię sobie wyobrazić... W ogóle należałoby zauważyć, że to co wyżej opisuję nie byłoby grą, ponieważ gra zakłada możliwość wpływania na przebieg rozgrywki, podejmowania jakichś decyzji, czego w powyższej wizji gry historycznej nie ma.

Być może rozumowanie przyjęte przez owego napotkanego przeze mnie gracza zmierzało do tego, aby wykazać, że gier

historycznych tak naprawdę nie ma. Trudno mi dziś na tyle dokładnie odtworzyć sobie tę rozmowę i intencje drugiej strony, ale niedawno spotkałem się z problemem po raz kolejny, tym razem w nieco innej odsłonie. Na rynku pojawia się coraz więcej gier będących hybrydami, czyli grami łączącymi cechy różnych gatunków. Również gry ściśle wojenne przybierają dziś różne oblicza. Zaczynają się w związku z tym dyskusje, na ile takie gry prawidłowo oddają wydarzenia historyczne, a na ile są pod tym względem „zepsute”. Jednym z takich gorąco dyskutowanych tytułów była niedawno gra Churchill wydawnictwa GMT Games. Stwierdzenie, że właściwie to nie ma gier historycznych stanowi jedną z form obrony zwolenników gier tego typu przed zarzutami, że są one „zepsute” pod względem historycznym. Zostawmy jednak na boku te didaskalia, zmierzmy się z samym poglądem.

Pora chyba powiedzieć o tym, jak tradycyjnie postrzegana bywa historyczność gier. Ostatnio, zupełnie przy okazji, świetnie udało się zdefiniować problem Cadrachowi, w jednym z tekstów zamieszczonych na prowadzonym przezeń blogu. Pozwolę sobie go zacytować:

Każda gra historyczna opiera się na wydarzeniach, które miały miejsce, ale nie zawsze przedstawia je tak, jak one się potoczyły; symuluje zatem warunki, w których do wydarzeń dochodziło, zamiast odtwarzać

ich dokładny przebieg; pozwala sprawdzić, czy mogły zakończyć się inaczej i czasami, jeśli obejmuje większą skalę, pomaga odpowiedzieć, co by mogło z takich zakończeń wynikać, przy mniejszej zaś skali inspirować grających do zadania sobie takich pytań. Jest to jedna z najbardziej pociągających cech tego rodzaju gier.

<http://cadrach.blogspot.com/2016/05/dzieci-kujcie-ich.html>

W grach wojennych nie odtwarza się więc wszystkich wydarzeń, tak jak się one historycznie potoczyły – dokładnego ich przebiegu. Istnieją dwie sfery. Pierwszą tworzą warunki historyczne, szereg faktów składających się na realia historyczne, w których osadzona jest akcja gry. Druga sfera to obszar decyzji graczy, którzy działając w warunkach nakreślonych przez pierwszą sferę, mogą doprowadzić do tego, że przebieg rozgrywki będzie odbiegał od tego jak historycznie potoczyły się wydarzenia. Ważne jest to, aby alternatywne przebiegi wydarzeń, które mogą zająć w grze, mieściły się w ramach granic wytyczonych przez realia historyczne. Na jakiej zasadzie kwalifikować poszczególne fakty i zależności historyczne do pierwszej bądź drugiej sfery? Niestety, nie ma żadnego ścisłego wzoru lub formuły.

Zanim pójdziemy dalej, sięgnę jeszcze na chwilę do dość już odległej przeszłości. Wielu z graczy zaczynało swoją przygodę z planszówkami od **Arden 1944** wydawnictwa Dragon. Wybrałem tę grę jako przykład, ponieważ swego czasu był to najpopularniejszy tytuł wśród gier wojennych, przynajmniej tych „na wejście”, więc wielu spośród czytelników może go kojarzyć. Z jakim podejściem gracze zasiadali do **Arden 1944**? Czego oczekiwali od rozgrywki? Sądzę, że w większości przypadków chcieli sprawdzić się jako dowódcy w realiach ostatniej ofensywy wojsk niemieckich mającej odmienić bieg II wojny światowej. Chcieli poczuć tło historyczne wydarzeń przedstawianych przez grę, zobaczyć jak ona je oddaje. Na pewno granie przy założeniu, że ta gra nie odtwarza historii, że występujące w niej oddziały to nie są rzeczywiste jednostki tylko jakieś abstrakcyjne kartoniki reprezentujące „szarych” i „zielonych”, odzierałoby ją ze wszystkiego, co w tej zabawie najważniejsze. Gracze zasiadający do **Arden 1944** grali z poczuciem, że historia wyglądała tak, jak przedstawia ją gra. Potem, wraz ze wzrostem poziomu wiedzy na temat wydarzeń zawartych w grze, lekturą kolejnych książek i poznawaniem nowych gier, część

dostrzegała, że w rzeczywistości wiele rzeczy wyglądało nieco inaczej, ale to odrębny wątek.

Myślę, że dobrą drogą, aby wyjaśnić jak to jest z tą historycznością gier może być porównanie do literatury historycznej. Jak czytamy jakąś książkę poświęconą historii wojen (ale często także np. historii politycznej), to poza opisem i analizą tego, co się wydarzyło, znaleźć można tu i ówdzie analizy tego, co mogło się wydarzyć. Historycy bronią się przed tym, zwłaszcza jeśli ktoś chciałby uprawiać to na większą skalę. Z jednej strony, nie wolno w historii „gdybać”. Z drugiej strony, jeśli nie idzie to za daleko i jest mocno osadzone w faktach historycznych, oparte na materiale źródłowym, to już nie jest traktowane jako „gdybanie”, ale staje się „analizą krytyczną”. Dobrym pretekstem do takich analiz bywają np. plany operacji lub różne projekty, które wiemy, że powstały (są dokumenty potwierdzające ich istnienie), ale ostatecznie nie weszły w życie. Dla wielu wojen trafiają się takie niezrealizowane plany, zwykle pozostające po ich zakończeniu w szufladach sztabowców.

Jak to może wyglądać? Krótki przykład z książki Wacława Tokarza **Wojna polsko-rosyjska 1830 i 1831 r.**; rzecz dotyczy sytuacji armii polskiej w pierwszej połowie czerwca 1831 roku:

Położenie było jasne. Wódz naczelny na zasadzie tych doniesień miał przed sobą dwa wyjścia: a. natrzeć na główną armię rosyjską pod Pułtuskim, korzystając z jej czasowego osłabienia pobić ją i nawiązać przez Grodno łączność z Giełgudem, o którym nie miano początkowo żadnych wiadomości; b. osłonić się przeciwko niej i natrzeć na Kreutza lub Rüdigera, pobić ich, odciąć w ten sposób lub powstrzymać posiłki dla niej i zmusić ją do detasowania nowych sił w lubelskie oraz dalszego powstrzymywania marszu nad dolną Wisłę, a zarazem oczyścić województwa, wybrać z nich rekruta i żywność, nawiązać przez Brześć kontakt z Litwą.

W. Tokarz, *Wojna polsko-rosyjska 1830 i 1831 r.*, Warszawa 1993, s. 389

Mamy pokazane dwa możliwe kierunki działań, jakie zdaniem autora zarysowały się przed armią polską na pewnym etapie kampanii 1831 roku, wraz z ich konsekwencjami. Historyk pisze więc tutaj o tym, co mogło się wydarzyć, a co (w części) się nie wydarzyło. W wielu książkach o tematyce historycznej,

zwłaszcza napisanych przez autorów nieco wyższych lotów, pisze się nie tylko o tym, co się wydarzyło, ale znaleźć można fragmenty, gdzie pośrednio mowa jest o tym, co mogło się wydarzyć. Istnieje cała odrębna gałąź historii zwana historią alternatywną, ale nawet nie trzeba się do niej uciekać, żeby wykazać, że analiza historyczna w sposób pośredni nieraz mniej lub bardziej subtelnie wkracza w sferę tego, co mogło nastąpić, a nie nastąpiło.

Gdyby w odniesieniu do książek historycznych chcieć zastosować taki sposób rozumowania, jak przedstawiony na początku artykułu, to moglibyśmy dojść do wniosku, że wiele z nich jest niehistorycznych. Gry historyczne (wojenne), podobnie jak książki o tej tematyce, starają się w pewnym sensie odpowiedzieć na pytanie czy historia mogła potoczyć się inaczej. Tyle, że w przypadku gier autorzy mają w tych działaniach więcej swobody niż historycy, związani formalnymi wymogami warsztatu naukowego.

Rozważanie w literaturze historycznej i historyczno-wojskowej alternatyw dla tego, co miało miejsce wiąże się z zagadnieniem krytyki. Najkrócej mówiąc, ocenia się działanie w wybranym momencie określonej postaci historycznej (np. wodza, władcy) lub bezosobowo, co w danej sytuacji jedna ze stron mogła zrobić i na ile zachowała się właściwie, a na ile popełniła błąd, jaka była skala tego błędu itd. Jakie przyjmować założenia, aby robić to rzetelnie, jak powinna taka krytyka wyglądać? Wiele interesujących spostrzeżeń znaleźć można w słynnym dziele Carla von Clausewitza **O wojnie**, w rozdziale piątym „Krytyka”. Pozwolę sobie zacytować fragment poświęcony temu, na ile znajomość końcowego wyniku bitwy i całego przebiegu zdarzeń, które do niej doprowadziły, powinna wpływać na nasze oceny:

Obecnie musimy rozważyć jeszcze jedną ważną kwestię, mianowicie, jak dalece krytyka może lub powinna przy ocenie danego wypadku korzystać z własnej, lepszej znajomości sprawy, a zatem i ze świadomości, co spowodowało sukcesy, albo też kiedy i gdzie powinna ona zapomnieć o tych sprawach, aby postawić się zupełnie dokładnie w położeniu działającego.

Jeśli krytyka chce wyrazić pochwałę lub naganę działającemu, to musi bezwzględnie starać się zająć dokładnie jego stanowisko, tzn.

musi zestawić wszystko, co on wiedział i co stanowiło pobudki jego działania, natomiast opuścić wszystko, o czym działający nie mógł wiedzieć lub nie wiedział, a więc przede wszystkim – jaki będzie wynik. Jednakowoż jest to tylko cel, do którego można dążyć, ale którego nigdy nie można całkowicie osiągnąć. Nigdy bowiem stan rzeczy, z którego wynika jakieś zdarzenie, nie stanie przed oczami krytyki w takiej postaci, w jakiej widniał w oczach działającego. Mnóstwo drobnych okoliczności, jakie mogły mieć wpływ na decyzję, zaginęło w niepamięci i niejednym motyw subiektywny nie doszedł nigdy do głosu. O tych motywach dowiadujemy się tylko z pamiętników osób działających lub osób bardzo im bliskich, a w takich pamiętnikach traktuje się sprawy w sposób bardzo dowolny i bywa nawet, że opowiada się o nich umyślnie niedokładnie. Uwagze krytyki musi więc ująć wiele rzeczy, których działający był świadom.

Z drugiej strony jeszcze trudniej jest krytyce zapomnieć o tym, o czym wie za dużo. Łatwe będzie to tylko w stosunku do okoliczności przypadkowych, to jest takich, które nie tkwią w samych warunkach, ale się do nich dołączyły, natomiast bardzo trudne i bodaj niemożliwe do osiągnięcia jest to przy wszelkich rzeczach zasadniczych.

Omówmy przede wszystkim wynik. Jeśli nie powstał on z przypadkowych zdarzeń, to prawie niemożliwe jest, aby znajomość jego nie wpływała na ocenę tych spraw, z których powstał, gdyż wszystkie te sprawy widzimy w jego świetle i częściowo nawet dzięki niemu poznajemy je i oceniamy.”

C. von Clausewitz, *O wojnie*, Warszawa 2010, s. 114-115

To tylko fragment szerszych rozważań o tym, jak powinna wyglądać krytyka w ramach literatury historyczno-wojskowej, czym powinna się kierować, jakie stawiać sobie ograniczenia.

Przeprowadzanie krytycznej analizy działań jakiejs postaci historycznej lub sytuacji historycznej, czyli pisząc prościej, zastanawianie się czy określone działania były dobre, właściwe, optymalne itp. zakłada porównywanie ich do czegoś, co stanowi punkt odniesienia. Nawet jeśli potem w tekście się o tym czymś nie wspomina ani słowem, to w umyśle oceniającego musi pojawić się w międzyczasie alternatywa, z którą porównuje to, co ocenia, albo następuje próba jej zbudowania. Jeśli oceniający dochodzi do wniosku, że dowódca popełnił błąd,

to jednocześnie musi wyobrażać sobie jak powinno wyglądać działanie prawidłowe, bezbłędne albo przynajmniej, jakie powinno mieć cechy. Jeśli dochodzi do wniosku, że dowódca nie popełnił błędu, to następuje to w wyniku nieudanej próby zbudowania (lepszego) alternatywy.

Podobnie jak literatura historyczna lub historyczno-wojskowa, gry historyczne (wojenne) pozwalają na sprawdzenie alternatywnych scenariuszy i na swój sposób dokonanie krytycznej analizy. Żeby to się udało i było wiarygodne, zasady gier (czy szerzej – ich mechanika) muszą trzymać się realiów historycznych, nie mogą przekraczać pewnych granic. Można tutaj znaleźć pewną analogię do tego, co Clausewitz pisze o krytyce (w cytowanym wyżej fragmencie i nie tylko).

Gry historyczne (wojenne) różnią się jednak od literatury i to zasadniczo. Po pierwsze, gra umożliwia aktywne i praktyczne sprawdzenie alternatyw, a nie tylko ich pasywne analizowanie i przemyślenie. Po drugie, gra zakłada występowanie przeciwnika, czyli drugiego gracza, który ma własne cele i także stara się, aby rozwój wydarzeń przybrał korzystny dla niego obrót. Można spotkać gry jednoosobowe, gdzie brak takiego przeciwnika, jednak typowa gra zakłada jego istnienie, stanowiąc twór interaktywny. Już choćby te dwie cechy (a można wskazać ich więcej) sprawiają, że w przedstawianiu i analizowaniu historii, czy jak to sobie nazwiemy, gra musi zachowywać się inaczej niż książka.

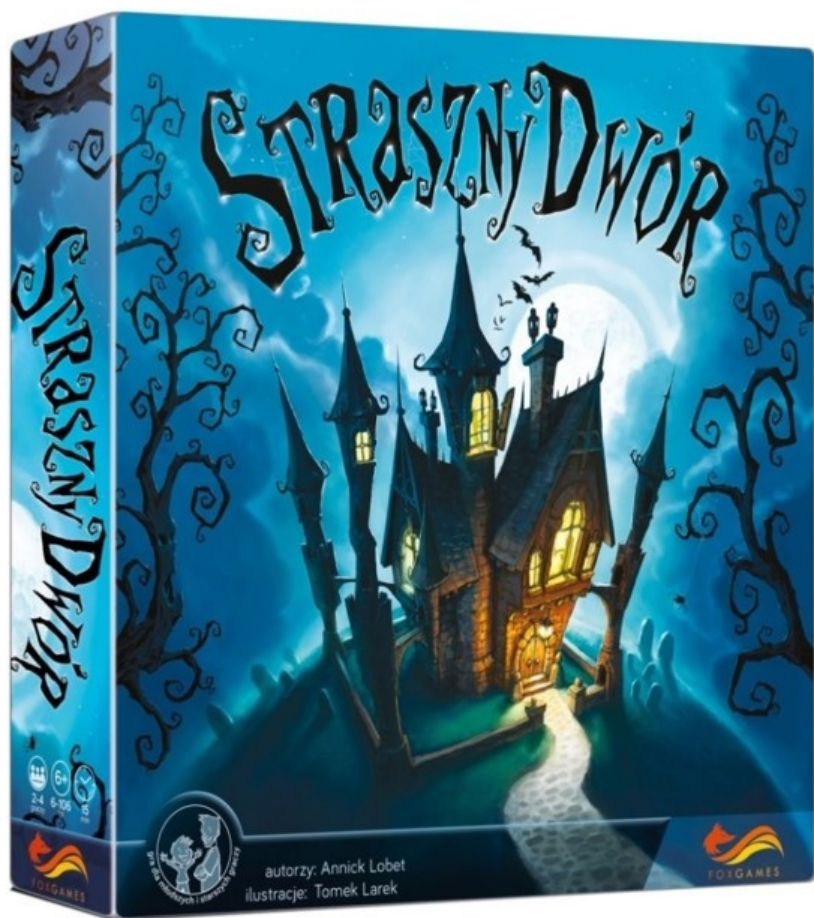
Jest jeszcze jedna istotna różnica między grami historycznymi (wojennymi), przynajmniej tymi, którymi się zajmujemy, a literaturą historyczną i historyczno-wojskową. Gry są jednak w przeważającej mierze produktami ze świata rozrywki. Literatura, do której się porównujemy to byty ze świata nauki. Są oczywiście publikacje popularno-naukowe, ale jak wskazuje drugi człon tej nazwy, one także są naukowe. Nie pozostaje to bez wpływu na to, jak bardzo gra może oddalać się od dokładnego przebiegu wydarzeń, który historycznie miał miejsce i sprawdzać czy historia mogła potoczyć się inaczej.

Szybkim marszem przebyliśmy długą drogę od pewnej dość absurdalnej wizji tego, czym miałyby być gry historyczne (wojenne) do rozważań Carla von Clausewita poświęconych kry-

tyce w literaturze historyczno-wojskowej. Mam nadzieję, że choć trochę udało mi się przekonać Szanownych Czytelników, że gry historyczne mogą być historyczne i napisać, na czym to polega. Jeśli nie jesteście przekonani, rzućcie raz jeszcze okiem na cytowany przeze mnie fragment z blogu Cadracha. Na koniec wróć do pytania, które padło w tekście: gdzie powinna przebiegać granica między sferą wydarzeń alternatywnych, a tego co stanowi dokładnie odpowiadający faktom historycznym element gry. Odpowiedzi na to powinna nam udzielić wiedza historyczna, jaką mamy o wydarzeniach przedstawianych w grze. Pewnie niewielu to zadowoli, ale moim zdaniem – tak jak u Clausewita – nie ma tu prostego, ścisłego rozwiązania.

MŁODOCIANI POGROMCY DUCHÓW

Gry kooperacyjne częstą dzielą graczy na tych, którzy je uwielbiają i takich którzy ich unikają jak ognia. Mają one jednak ogromną zaletę, można ich bowiem używać do nauki współpracy, a grając z młodszymi, uczyć ich doznawać porażki w myśl starego powiedzenia, że w grupie raźniej. Straszny Dwór to nowa gra kooperacyjna od Foxgames skierowana do najmłodszego odbiorcy, w której to wypędzamy duchy z tytułowej posiadłości.



Gra, jak zdążył nas już przyzwyczać ten wydawca, to zmieniona wersja zagranicznego tytułu **Zombie Kids**, w którym gracze wcielają się w młodych bohaterów wypędzających zombie z pobliskiego cmentarza. Foxgames zdecydowało się na zmianę tego dość specyficznego umiejscowienia akcji na bardziej swojski opuszczony dwór i bardziej kulturowo zrozumiałe duchy. To pociągnęło za sobą kolejne modyfikacje, czyli nadanie tytułowi nowej szaty graficznej pudełka i planszy gry. Jak zwykle, za ilustracje w polskiej wersji odpowiada niezastąpiony Tomasz Larek i jak zwykle ilustracje te są naprawdę bardzo ładne i klimatyczne.

Sama gra ma bardzo proste zasady, świetnie wyłożone w bogato ilustrowanej przykładami instrukcji. Celem graczy jest wypędzenie duchów z dworu lub aktywowanie czterech obronnych posągów aniołów. Jeśli uda się zrealizować jeden z nich, gracze automatycznie wygrywają. Jeśli natomiast w dworze miałyby się pojawić dziewięć duchów lub jeden z graczy będzie znajdował się na polu z trzema zjawami, gra kończy się porażką drużyny. W **Straszny Dwór** możemy grać w dwóch wariantach. Pierwszy z nich to gra dwuosobowa, a drugi to gra w trzech lub czterech graczy. Rozgrywki różni układ wież i połączeń pomiędzy nimi tytułowego straszego dworu. Jedna strona planszy ma więcej bezpośrednich połączeń pomiędzy miejscami, a druga, ta dla większej liczby graczy, zdecydowanie mniej. Rozgrzywka składa się z dwóch faz. Pierwszej, w której na podstawie rzutu kostką w jednej z pięciu wież umieszczamy zjawę (jedna ścianka jest mydłem i wtedy duch się nie pojawia). Druga faza to działanie graczy, którzy mogą wykonać jedną z trzech możliwych akcji. Możemy zatem wykonać ruch o jedno pole i ewentualnie usunąć znajdujące się tam duchy, ale nie więcej niż dwa. Mamy opcję pozostać w tym samym miejscu i wypędzić maksymalnie dwie zjawy. I trzecia akcja wymagająca współpracy przynajmniej dwóch graczy, czyli aktywowanie mocy posągu. Jeśli dwie osoby znajdują się na polu z aniołem, automatycznie umieszczają na nim klucz, zbliżając się do wygranej. Gra toczy się do momentu, w którym albo drużyna spełni jeden z celów i wygra, albo zjawy opanują dwór i wszyscy gracze przegrywają. Te bardzo proste zasady gry to jej ogromna zaleta, dzięki czemu spokojnie można grać z dziećmi młodszymi nawet niż pudełkowe sześć lat.

Nie ma co ukrywać, że **Straszny Dwór** nie jest grą dla dorosłych graczy lub starszej młodzieży. W obu przypadkach gra wyda się zbyt losowa, a jednocześnie zbyt łatwa, aby wygrana dawała jakąkolwiek satysfakcję. Niemniej jako tytuł dla dzieci sprawdza się bardzo dobrze. Podczas moich rozgrywek miałem możliwość obserwować graczy od piątego do dziewiątego roku życia. Ich reakcje utwierdziły mnie w przekonaniu, że jest to bardzo fajny tytuł. Rzut kostką wprowadza pewną niepewność i zaskoczenie wynikające z pojawienia się zjawy. Wyrzucenie „mydła” cieszy wszystkich i pomaga wygrać grę. Dzięki temu, że gracz może wykonać tylko jedną z trzech akcji, nie zauważyłem ogromnych przestojów w rozgrywkach, jednocześnie dzieci żywo dyskutowały nad wszystkimi opcjami i chętnie wspólnie je podejmowały. Rozgrywki trwały od piętnastu do dwudziestu pięciu minut, co również jest ogromną zaletą, kiedy gramy z dziećmi. Ten czas to idealna porcja zainteresowania tytułem i brakiem poczucia nudy. Dodatkowo najmłodsi bardzo chwalili oprawę graficzną i wykonanie figurek postaci. Zaletą gry jest możliwość podnoszenia stopnia trudności poprzez manipulowanie liczebnością duchów. Drugim sposobem jest zmiana liczby grających. Kiedy jest tylko dwóch graczy, rozgrywki są trudniejsze i szanse na przegraną większe. W tym wariantcie zdecydowanie ciężiej jest kontrolować liczbę pojawiających się zjaw i wpływ pechowych rzutów kostką jest większy. W cztery osoby, pomimo trudniejszego układu na planszy, gracze zdecydowanie łatwiej wypędzają duchy i aktywnieją posągi.

Straszny Dwór to tytuł dla osób szukających gry dla najmłodszych graczy do samodzielnego grania. Ta gra powinna mieć na pudełku napisane: „Zakaz grania z dorosłymi”. Proste zasady pozwalają świetnie bawić się dzieciom, dając im jednocześnie pole do podejmowania decyzji. Krótki czas gry, bardzo dobrze napisana instrukcja i wysoka jakość wykonania to kolejne zalety tytułu. Po raz kolejny Foxgames pokazuje, że zmiana klimatu oraz grafik w grze może ją zdecydowanie uatrakcyjnić. Polecam jako grę dla najmłodszych.



- świetnie napisana instrukcja,
- proste zasady,
- bardzo ładna graficznie,
- nadaje się nawet dla czterolatek.



- zbyt łatwa i losowa dla starszych odbiorców.

Straszny Dwór

Zrecenzował: Michał Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

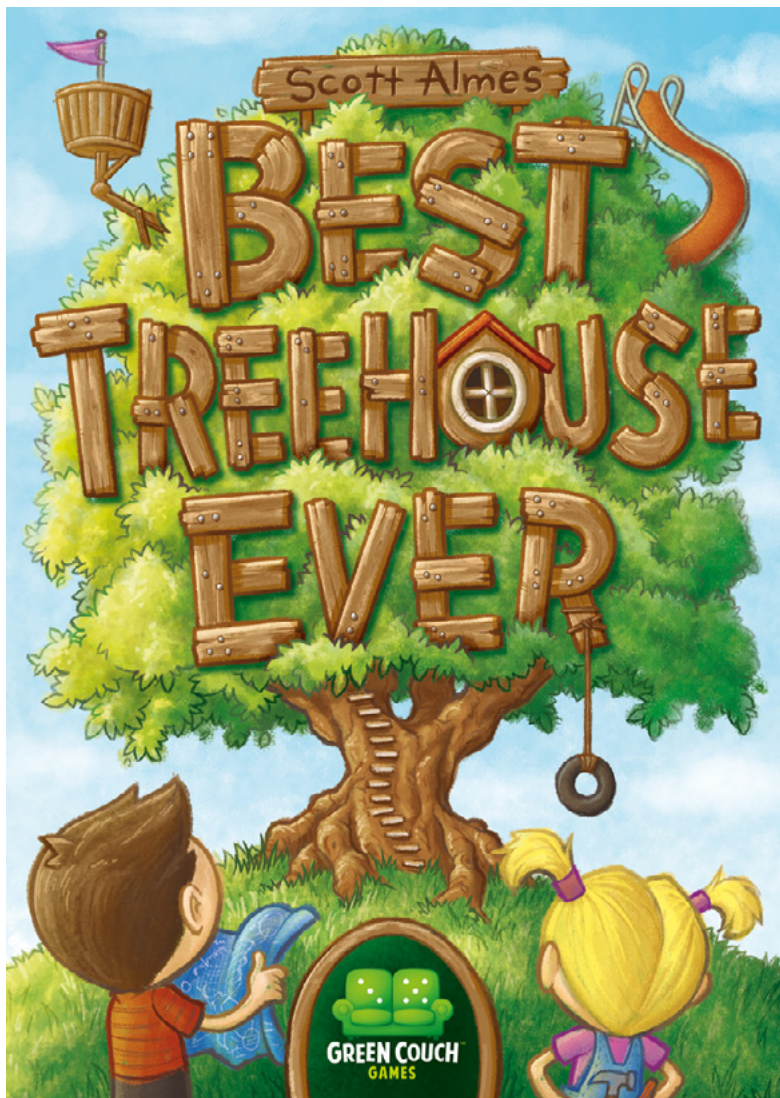
Wiek: 6+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 59,95 złotych



Budujemy domek na drzewie



Wypasiony domek na drzewie to marzenie większości dzieciaków. Chyba każdy kiedyś chciał mieć domek, który nie jest tylko „pudełkiem” zbitym z kilku desek, ale wypasionym fortem ze zjeżdżalnią, windą i innymi uspraw-

Best Treehouse Ever to niewielka karcianka, której twórcą jest Scott Almes, a wydawcą Green Couch Games. W tej grze od dwóch do czterech graczy, dzięki draftowaniu kart, będzie starało się zbudować najbardziej niesamowitą drzewną konstrukcję.

Trzonem mechaniki jest draft kart. Rozgrywka toczy się przez trzy rundy. W każdej z rund gracze dostają na rękę sześć kart symbolizujących pomieszczenia, jakie można dobudować do swojego domku. Każdy gracz wybiera jedną kartę z ręki, którą będzie chciał zbudować na swoim drzewie, a resztę kart przekazuje graczowi obok. Następnie wszyscy gracze odkrywają wybraną kartę i dokładają ją do swojego domku na drzewie. Runda kończy się po piątym wyborze karty. Ostatnia, szósta karta zostaje odrzucona.

Oczywiście jak zapewne się spodziewacie, gra polega na odpowiednim wyborze kart i ich ułożeniu na drzewie. Budowanie kolejnych pokoi w domku jest obwarowane dwiema zasadami, które potrafią nieźle zamieszać.

Pierwsza z nich jest niezwykle intuicyjna. Chodzi o to, aby nie przewrócić drzewa. Karty pomieszczeń są układane na karcie symbolizującej pień drzewa. Na pniu znajdują się trzy miejsca na znacznik balansu drzewa. Na początku gry znajduje się on w położeniu neutralnym. Dołożenie karty pomieszczenia po prawej lub lewej stronie osi pnia spowoduje przesunięcie balansu całego drzewa na tę stronę. Drzewo po prostu przechyla się na lewo lub na prawo. Główna zasada dokładanie kart mówi, że nie wolno dołożyć kolejnego pomieszczenia do tej strony drzewa, na którą jest ono przechylone. To normalne, wszak nie chcemy złamać drzewa, na którym budujemy. Dokładać karty można więc albo w osi centralnej, albo na drugą stronę drzewa. Oczywiście, jeśli w danym momencie mamy zbalansowany „plac budowy”, mamy większe pole do popisu.

Druga zasada dotyczy kolorów pomieszczeń. W naszym domku na drzewie można zbudować sześć różnych typów pokoi, które są oznaczone kolorami. Kiedy chcemy dobudować nowy pokój, patrzymy na jego kolor. Jeśli w naszym domku nie ma jeszcze pokoju w tym kolorze, możemy umieścić go w dowolnym legalnym miejscu. Jeśli jednak nasza konstrukcja ma już pomieszczenie w tym kolorze, musimy ten pokój zbudować w taki sposób, aby sąsiedował on z innym o tym kolorze.

Te dwie zasady sprawiają, że trzeba nieźle planować rozbudowę swojego drzewa. Może się bowiem okazać, że chcąc zbudować czerwony pokój, muszę to zrobić po tej stronie drzewa, na którą jest ono przechylone. Albo wybrałem sobie pokój w kolorze, który jest w moim domku, ale zupełnie odcięty i nie mogę już tam nic dołożyć. Trzeba patrzeć i przewidywać.

Zwłaszcza, że każda runda kończy się punktowaniem pokoi w naszych domkach. Owo punktowanie może być proste (jeśli gramy z dziećmi lub zupełnie nowicjuszami), albo nieco trudniejsze, gdy gramy z osobami bardziej w planszówkach ogarniętymi.

Punktowanie proste jest... no cóż, jest proste. Każdy z graczy po kolei wybiera jedną kartę punktowania, w kolorze, który chce, aby był podliczany. Następnie wszyscy gracze liczą, ile mają w swoim domku na drzewie pomieszczeń w tym kolorze i tyle punktów dostają. Każdy z graczy oczywiście wybiera inny kolor do punktowania, ważne jest więc, aby dobrze spojrzeć, jakie kolory mają w swoich domkach przeciwnicy.

Punktowanie trudniejsze opiera się na czterech kartach specjalnych, które gracze po kolei przypisują do kart punktowania. Owe karty specjalne to dwie karty blokujące kartę punktowania i dwie karty podwajające liczbę punktów za

dany kolor. Każdy z grających bierze jedną z dostępnych kart specjalnych i przypisuje ją do jednej z kart punktowania. Dzięki temu, kiedy wszystkie karty specjalne zostaną już przypisane, może okazać się, że pokoje zielone i żółte dają jeden punkt za pokój. Czerwone i fioletowe dwa punkty za pokój. A brązowe i niebieskie nie dają punktów w tej fazie punktowania. Bardzo sympatyczny system.



Do tego, na koniec rozgrywki, gracze sprawdzają dla każdego z sześciu kolorów, kto ma najwięcej pomieszczeń w danym kolorze i za to też dostają odpowiednią liczbę punktów.

Jest też opcjonalna metoda na zdobywanie punktów, czyli karty celów. Każdy gracz może dostać na początku gry kartę celu, na której widnieją dwa układy pokoi. Jeden za trzy punkty składa się z trzech pokoi.

Drugi za cztery punkty składa się z czterech pomieszczeń. Jeśli na końcu gry gracz pokaże, że ma w swoim domku odpowiednie układy kart pomieszczeń, może zgarnąć za taki cel nawet siedem punktów.

I to tyle. Trzy rundy draftu i budowania domku na drzewie, poprzedzielane punktowaniem. Kto na końcu ma najwięcej punktów, ten zbudował najlepszy domek na drzewie i zostaje zwycięzcą.

Best Treehouse Ever to mała i sprytna gra, która gdzieś pod kołderką lekkości kryje całkiem przyjemną dawkę kombinowania, a nawet negatywnej interakcji, choć nie takiej związanej z niszczeniem budowli przeciwnika. Daje pole do myślenia, planowania tego, co samemu chce się zbudować i planowania tego, co zostawić przeciwnikom, żeby utrudnić im życie.

Do tego dodać trzeba kapitalną oprawę graficzną połączoną z pomysłami na pomieszczenia. Kto by nie chciał zbudować w swoim domku na drzewie pizzerii, kina, zbrojowni, lodziarni lub zjeżdżalni wodnej? Wszystkie pomieszczenia są świetnie zilustrowane. Widać wyposażenie i bawiące się tam dzieci. Porównywanie swoich domków po grze daje również sporo frajdy. Nawet jeśli przegrało się w punktach, można zostać moralnym zwycięzcą z uwagi na to, jak fajne pomieszczenia mamy w swoim domku na drzewie.

Best Treehouse Ever to bardzo przyjemna gra, w którą mogą grać wszyscy. Według mnie jest to znakomita gra z rodzaju „Gateway”, czyli gier wprowadzających w świat planszówek, ale także świetna propozycja dla doświadczonych graczy.



- świetna grafika, proste zasady, skalowanie sposobu punktacji.



- szkoda, że pomieszczenia nie mają specjalnych zdolności.

Best Treehouse Ever

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 35 minut

Cena: 89,95 złotych

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl