

REBEL TIMES

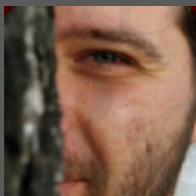
NOWOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

VIA
NEBULA

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

CODINCA / CTHULHU FLUXX / CTHULHU WARS / DOBRY GLINA, ZŁY GLINA / O MÓJ ZBOŻE! /
QUATERMASTER GENERAL / HEXX ORAZ WIELE WIĘCEJ...

 **REBEL**



OD Redakcji

Czy gra planszowa powinna być pod względem wykonania arcydziełem? Często zadaję sobie to pytanie, patrząc na ceny niektórych planszówek. Zombicide: Black Plague to cztery stowy, nie licząc dodatków, tak najmniej po stówkę każdy. Wojna o Pierścień lub Bitwa Pięciu Armii to wydatek rzędu trzystu pięćdziesięciu złotych. A Cthulhu Wars... cóż, to już kosmicznie, plugawie niewypowiedziana cena, przy której chce się wykrzyknąć la! la! I na podobnym sygnale pojechać karetkę do Arkham Asylum.

Oczywiście wszystkie te tytuły są piękne. Gruba tektura, masa figurek, świetne grafiki, ogólnie kupa frajdy. Pamiętam jednak, że dwadzieścia lat temu równie dobrze bawiłem się w Wampira od Sfery, co niedawno w Fury of Dracula. Wszak to nie żetony, figurki i wszystkie te wspaniałe elementy tworzą nastrój, ale ludzie siedzący przy planszy. Nawet najdroższa gra nie będzie bawiła, gdy w pokoju panuje morowa atmosfera, a najbardziej budżetowo i bładziwnie wykonany tytuł ma szansę zostać gwiazdą wieczoru, jeśli tylko trafi w gusta graczy.

Nie zrozumcie mnie źle. Kocham wspaniałe wydane gry. Uważam jednak, że powoli dochodzimy do poważnej patologii pod względem cen. Pół biedy, jeśli jest to jeszcze jednorazowy wydatek, a gra jest powiedzmy tak w 90% kompletna. Najczęściej jednak podstawka zaostza tylko smak, a gra robi się jako tako sensowna po dwóch-trzech dodatkach za dwie stówki każdy. Albo na Kickstarterze dostajemy od groma ekskluzywnych pierdódek, a w sklepie za tę samą cenę o wiele mniej. Takie polityki cenowe bardzo często sprawiają, że gry wyglądają naprawdę fajnie – szkoda tylko, że na ekspozycji w sklepie, a nie na stołach graczy...

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” Zuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

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

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

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

3

TEMAT NUMERU: VIA NEBULA

VIA
NEBULA

8

PREHISTORYCZNE KOŚCI

Felieton Tomka Kreczmara

9

CODINCA

Abstrakcja w środku dżungli

13

CTHULHU FLUX

Bo Cthulhu zmiennym jest

16

CTHULHU WARS

Lovecraft w wydaniu ultra-ekskluzywnym

20

DOBRY GLINA, ZŁY GLINA

Wielka draka na Trzynastym Posterunku

23

O MÓJ ZBOŻE!

Zabawa w dywesyfikację łańcuchów produkcyjnych

26

RELACJA Z PARIS EST LUDIQUE 2016

28

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: QUATERMASTER GENERAL

31

KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: HEXX

AKTUALNOŚCI ze Świata gier

ALHAMBRA

- *Hmm, to nie, nie... A nie, dobrze! To jezioro damy tutaj, a ten niech sobie stoi w zieleni!*

W sierpniu nakładem wydawnictwa Rebel ukaże się polska edycja **Alhambry**. W tej grze autorstwa Dirka Henna gracze nabywają budynki, które potem mogą umieścić w swoim kompleksie. Podczas swojej tury gracz może pobrać pieniądze, kupić jeden z dostępnych budynków albo zarządzać swoją Alhambra, konstruując i przebudowując kafelki. Gra wynagradza efektywność w zarządzaniu. Zawsze, gdy gracz zapłaci za budynek najmniej jak to tylko możliwe, otrzymuje kolejną turę. Osoba, która wykaże się strategicznym podejściem w tym wielotururowym systemie zdobywania punktów wygrywa grę.

Gra uzyskała nagrodę Spiel des Jahres 2003.



NIQCZEMNI SZALENI NAUKOWCY

- *A potem mruczkę wmówimy wszystkim, że to MY zbudowaliśmy Wawel. Muahahahaha!!!*

niQczemni szaleni naukowcy to humorystyczna gra strategiczna zaprojektowana przez Donalda X. Vaccarino opowiadająca o szalonych naukowcach tworzących wynalazki, które pozwolą im zdobyć władzę nad światem. Tytuł ten to świetna zabawa dla rodzin, a także grup przypadkowych nieznajomych. Reguły gry są tak proste, że mogą je zrozumieć nawet starsze dzieci. Budowanie wynalazków wymaga badań, ciężkiej pracy oraz korzystania ze szpiegostwa. Gracze podejmują decyzje jednocześnie i mogą uzyskiwać fundusze dzięki przewidywaniu, co inni gracze zrobią podczas następnych ruchów.

Premiera gry przewidziana jest na koniec lipca.



FLIPER

- *Miałem kiedyś chomika, który nazywał się Fliper. Stał sobie przy szybcie akwarium i tak sobie podskakiwał, flip, flip... tak, wiem, dość dziwne skojarzenie jak na rozmowę wstępną...*

Fliper to szybka gra na spostrzegawczość i refleks, o zasadach zawierających trzy różne gry, choć oparte na tym samym mechanizmie. Jej mechanika polega na odkrywaniu najwyższej karty ze stosu kart i jak najszybszym dopasowaniu właściwej odpowiedzi do zadania pojawiającego się na rewersie kolejnej najwyższej karty ze stosu. Dowolne dwie karty mają tylko jedną wspólną cechę, a pierwszy gracz, który ją znajdzie, otrzymuje punkt.

Premiera gry przewidziana jest na sierpień.

KRÓLESTWO W BUDOWIE: NOMADZI

- *Po co królestwo budować, jak można zabrać złoto, uciec i je zrujnować?*

Jeszcze w lipcu na sklepowe półki trafią **Nomadzi**, długo wyczekiwany dodatek do **Królestwa w Budowie**, który rozbudowuje je o kilka ciekawych mechanizmów. Dodatek wprowadza przede wszystkim tytułową nację nomadów oferujących swoje usługi wszystkim tym, którzy zdołają ich odwiedzić. Ponadto w niniejszym rozszerzeniu gracze odnajdą cztery nowe krainy pełne interesujących miejsc, które pomogą stworzyć jeszcze bardziej zróżnicowane plansze. Nowe karty Budowniczych Królestwa umożliwią zaś zarabianie złota już w trakcie rozgrywki, zwiększając w ten sposób ogólny poziom interakcji.

DZIEŁA MISTRZÓW

- *Jestem artystą nowoczesnym. Dla ciebie Tadiu to tylko kwadraty, ale dla mnie ten to drogi samochód, a tamten to willa z basenem.*

Dzieła Mistrzów to szybka imprezowa gra opowiadająca o wspólnym tworzeniu falsyfikatów. Problem w tym, że każdy z graczy chce przypisać sobie autorstwo, nadając tym wątpliwym arcydziełom ostatnie szlify. Ten z malarzy, który tego dokona, nie tylko przypisze sobie zasługi, ale zgarnie też całe wynagrodzenie. Stąd czasem warto pogryzmolić obraz, zamiast go retuszować... Zresztą sami się przekonacie. Grunt, że pierwszy artysta, który zgromadzi 25 dolarów wygra.

Premiera gry przewidziana jest na sierpień.



VIA NEBULA

VIA NEBULA

PRZEZ MGŁĘ

Martin Wallace, autor klasycznych, ale i nieporęcznych kombajnów ekonomicznych, właśnie zaprojektował nowoczesną i poręczną przycinarkę do trawy. Nic dziwnego, w Brass zagra pięć na sto osób, a w Via Nebula pozostałe dziewięćdziesiąt pięć.





jest nam potrzebny skoro kładziemy tam robotnika. A co z resztą surowców? Cemu chcemy, aby inni gracze je zabrali? Dopóki na polu leżą surowce, nie możemy stamtąd zabrać naszego robotnika. A to oznacza, że nie możemy aktywować kolejnych potrzebnych nam rodzajów surowców. Poza tym na koniec gry, jeśli na polu z naszym robotnikiem pozostały jakieś wolne surowce, to każdy z nich przynosi nam stratę w postaci karnych PZ. Początkowe oburzenie: „jak to, każdy może brać MOJE surowce?!“ szybko przeradza się w błagalne: „ej, niech ktoś wreszcie weźmie te surowce!“. Jak egoizm może przybrać piękną maskę altruizmu. Martin Wallace wziął sobie do serca przykazanie: „bierzcie i jedzcie z tego wszyscy“.

Mamy drogę, mamy surowce, czas na budowanie. Na placu budowy gromadzi się zazwyczaj dwa-cztery różne surowce. Zebranie podanej przez jedną z kart kontraktów kombinacji surowców pozwala zastąpić plac budowy budynkiem i otrzymać dwa-cztery PZ. Pula dostępnych budynków jest niewielka i zmienia się w czasie gry. Ponieważ jest ogólnodostępna, może się zdarzyć, że inny gracz wzniesie daną konstrukcję przed nami. Konieczne jest zatem rozsądne planowanie. Musimy zbierać na placu budowy takie surowce, aby mieć jak największą swobodę w wyborze budynku, jaki możemy za nie „kupić“. Tym bardziej, że każdy niewykorzystany surowiec

przynosi na koniec gry ujemne PZ. Gra kończy się, gdy ktoś wybuduje swój piąty budynek.

Zamysłem autora było stworzenie: „gry, w której akcje gracza byłyby korzystne także dla jego przeciwników“. Powszechna dostępność dróg i surowców otwiera szereg możliwości, dylematów, decyzji i stanowi esencję gry. Każde działanie kosztuje akcje, a na rundę mamy ich tylko dwie. Czy aktywować surowiec/zbudować drogę teraz, czy poczekać, aż ktoś inny poświęci na to cenną akcję? Dopóki surowce pozostają na polu eksploatacji, nie można zabrać z niego robotnika. Czy zabrać ostatni surowiec i uwolnić robotnika innego gracza? Za aktywowanie kolejnego pola surowców otrzyma on PZ. Z drugiej strony aktywuje kolejne pole z surowcami, którego możemy potrzebować. Jest też szansa, że nie uda mu się pozbyć wszystkich surowców przed końcem gry. A wtedy otrzyma punkty ujemne.

Negatywna interakcja w **Via Nebula**, poza zasadą: „kto pierwszy ten lepszy“, nie istnieje. Wręcz przeciwnie, mechanika sprzyja pomaganiu sobie nawzajem. Losowość istnieje tylko na etapie rozlosowania miejsca występowania surowców, co nie ma zazwyczaj większego znaczenia. Jest to gra dla graczy, którzy lubią ograniczoną rywalizację i przewidywalność.

Po zrealizowaniu kontraktu na budowę budynku otrzymujemy, poza PZ, jednorazową i natychmiastową nagrodę (np. gdy zbudujesz gorzelnię, dostajesz jedną akcję gratis – logiczne, prawda?). Wymóg natychmiastowego odpalenia konkretnej akcji oznacza, że często ona nie wypala. Nie zawsze akurat w tym momencie jest w stanie zapewnić nam korzyść. Na dodatek te korzyści nie dają wyraźniej przewagi. Nie pozwalają bowiem stworzyć niesamowitej kombinacji, która pozwoli zdobyć ponad przeciętną liczbę PZ. Jest to gra w powolne

ciągnięcie po parę punkcików i stopniową drogę na szczyt.

W grze PZ pozyskuje się budując drogi (dwa PZ za każde trzy-cztery, maksymalnie osiem), wysyłając robotników (jeden-dwa PZ każdorazowo) i wznosząc budowlę (dwa-cztery PZ, maksymalnie razy pięć). Ograniczenie źródeł pozyskiwania PZ oraz bezpośredniość w ich pozyskiwaniu (PZ dostaje się natychmiast, nie buduje się silniczka, który po pewnym czasie mnoży zysk) skutkują mało urozmaiconą rozgrywką. Każdy z graczy z konieczności obiera podobny schemat. **Via Nebula** to zatem propozycja dla tych, którzy cenią komfort, jaki daje powtarzalność – wystarczy raz przyswoić jedne zasady, aby na długo cieszyć się tą samą grą.

Jak widać powyżej, różnica w punktacji jest niewielka. Wyniki graczy na koniec gry są zbliżone do siebie. Wprowadza to do rozgrywki nieco tytułowej mgły. Zarówno poruszamy się



jak we mgle - nie wiemy dokładnie, co trzeba robić, aby wygrać oraz widzimy jak przez mgłę - nie wiemy dokładnie, kto wygrywa. Także zwycięstwo jest mgliste - raptem dwu-trzy punktowe nad resztą graczy. Czy umniejsza to satysfakcję z wygranej? Czy będziemy chcieli grać w grę, w której droga do zwycięstwa jest tak mało wyrazista? Tak, jeśli gramy w rodzinny/wielopokoleniowym gronie, przedkładając wspólną zabawę nad rywalizację.

Zauważyłem, że my recenzenci przy okazji różnych gier lubujemy się w stwierdzeniach „gra dla początkujących”. Zacząłem się zastanawiać, skąd to wiemy, skoro sami jesteśmy zaawansowani i raczej nie dysponujemy co miesiąc nowym zasobem początkujących graczy-testerów? Mogę zatem tylko wyrokować, że to fantastyczna gra w kategorii lekkich gier rodzinnych. Docenić trzeba to, że powstała gra ekonomiczna adresowana do takiej grupy odbiorców. Nie znalazłem wcześniej miejsca w tekście na wspomnienie jednej z większych zalet gry. Nie czuć w niej przestojów! Niewielka liczba kombinacji może boleć graczy zaawansowanych. Ale wpływa to na możliwość szybkiego podejmowania decyzji, co przecież wszyscy cenimy. Rozgrywka będzie zatem szybka i dynamiczna, podobnie jak wprowadzanie do niej nowych osób.



- ekonomiczna gra rodzinna!
- nasze zagrania są korzystne dla innych, a zagrania innych dla nas,
- płynna rozgrywka bez przestojów,
- solidne wykonanie,
- alternatywne podejście do typu rozgrywki kojarzonej dotychczas z kolejniactwem i ciężkim przemysłem...

- ...tyle że gra nie kładzie żadnego nacisku na temat,
- poprawna, ale wtórna i sztuczna oprawa,
- ograniczona liczba kombinacji i dróg prowadzących do zwycięstwa,
- w czasie rozgrywki nie mamy do końca poczucia czy robimy coś korzystnie, czy niekorzystnie.

Via Nebula

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 45-60 minut

Cena: 189,95 złotych



Disney · PIXAR
**GDZIE JEST
DORY**

DOBBLE W DISNEYOWSKIEJ,
MORSKIEJ WERSJI



© Disney/Pixar

PREHISTORYCZNE KOŚCI

Rzecz jasna jednym z najstarszych „narzędzi” do grania są kości – mają najpewniej grubo ponad pięć tysięcy lat. Używali ich Egipcjanie, Grecy i Rzymianie. Sofokles za twórcę kości uznaje Palamedesa – Greka, który wynalazł je podczas oblężenia Troi.

Rzecz jasna kości jako gra wyewoluowały ze zwyczajów wróżbiarskich i mistycznych, różniących się od współczesnych hazardowych zastosowań – w tym wypadku los, bogowie lub siły wyższe wskazywały zwycięzcę albo przegranego. Pierwsze „egzemplarze” dawały wyniki zero-jedynkowe (niczym współcześnie rzut monetą) i takie były znane również w Ameryce przed przybyciem Europejczyków. Dopiero później zaczęto do ich tworzenia wykorzystywać zwierzęce kości, w pierw te wyglądem zbliżone do czworostanu, a potem, w starożytnym Rzymie i Grecji, z chrząstek stawów, które miały kształt zbliżony do sześciastanu, zatem można je uznać za bezpośredni pierwowzór dzisiejszych kości sześciastennych.

Słynne jest oczywiście powiedzenie alea iacta est – dosłownie z łaciny „kostka została rzucona” oznaczające, że gra się rozpoczęła. Swetoniusz w **Żywotach Cezarów** przypisuje te słowa Cezarowi, który miał rzec: „Jedźmy tam, dokąd nas wzywają znaki wieszczów bogów oraz niesprawiedliwość wrogów. Kości są rzucone”, przekraczając rzekę Rubikon stanowiącą granicę Italii i wbrew decyzji senatu rozpoczynając wojnę domową. Dziś zwrot „kości zostały rzucone” oznacza śmiałość, nieodwołalną decyzję. Wówczas jednak Cezar zdawał się na los, podkreślając związek kości z astrologią.

W dziejach ludzkości kości przewijają się zresztą niejednokrotnie: w **Mahabharacie** pojawia się sfałszowany zestaw, w **Ramajanie** bóg Rama wygrywa w grze w kości, o kościach piszą Platon i Sofokles, są obecne w nordyckich sagach oraz w dramatach Szekspira, a Mozart uczył komponować walce przy ich użyciu...

Ze Starożytnego Rzymu kości przywędrowały do Germanów, którzy gotowi byli grać przy ich pomocy nie tylko o swój majątek, ale także

o wolność. Bo i hazard był najczęstszym typem rozrywki wykorzystującym kości – samo słowo „hazard” wywodzi się zaś z języka arabskiego: az-zahr znaczy „kostka”, „gra w kości”. Przez całe wieki gry hazardowe były nierozłącznie związane właśnie z kostkami. To najpewniej przy ich pomocy rzymscy żołnierze zdecydowali, któremu przypadnie tunika ukrzyżowanego Jezusa Chrystusa: „Nie rozdzierajmy jej, ale rzućmy o nią losy, do kogo ma należeć”.

W niektórych rejonach świata kości miały też postać „bączków”, czyli kości nie rzucanych, ale wprowadzanych w ruch wirowy, z różną liczbą ścian – np. 11-ścienna wykorzystywana przez ludy zamieszkujące Północną Finlandię. Były również kości „patykowe”, czyli mające postać wielostianów nieforemnych, oznaczonych różnymi wzorami lub liczbami, przeważnie rzymskimi. Odnaleziono także kostkę 20-ścienną z serpentyny, z greckimi symbolami na ściankach (epsilon, theta itp.). Najprawdopodobniej powstała w czasach greckiej dynastii Ptolemeusza, która władała starożytnym Egiptem w latach 304-30 p.n.e. Dziś ciężko stwierdzić, w jakich celach była wykorzystywana, choć najpewniej religijnych.

W średniowieczu kości stały się jedną z ulubionych rozrywek rycerstwa. Powstały specjalne szkoły, w których uczono gry oraz gildie. Po kości sięgali król Ryszard Lwie Serce i Henryk VIII, który ponoć przegrał dzwony w katedrze świętego Pawła. Pospólstwo w owym czasie grało przy użyciu kamieni, pestek, a nawet muszli skorupiaków.

Do Polski kości prawdopodobnie dotarły jeszcze za czasów rzymskich. W Średniowieczu były niezwykle popularne, sięgali po nie najbogatsi i najbiedniejsi, jako że nie wymagały w zasadzie żadnych umiejętności. A gry były rzecz jasna bardzo różne – wymagające wyrzucenia największej liczby oczek, uzyskania określonej liczby punktów w jak najmniejszej liczbie rzutów albo wyrzucenia na kostkach wszystkich wymaganych liczb.

W XX wieku popularne stały się różnego typu rozgrywki wykorzystujące kostki. Zanim nadeszła era gier fabularnych, zanim przyszedł **Chaos Pro-**

genitus i zanim popularność zyskały **Story Cubes**, pojawiły się gry o hazardowym fundamencie. Jedną z najsłynniejszych nosi nazwę **Yahtzee**.

Jak zwykle w przypadku gier bywa, ta również ma kilku przodków, takich jak hiszpańska **Generala**, **Yacht** z 1938 roku i wykorzystujące trzy kostki **Crag**. W latach 40. XX wieku w Ohio pojawiła się gra **Yatzie**, a w 1952 roku Robert Cissne uzyskał pełne prawa autorskie do podobnej gry – Yap. Niemniej do historii przeszła właśnie Yahtzee.

A nową nazwę dla **Yatzie** ukuł urodzony w Polsce Edwin S. Lowe, syn rabina, który zasłynął spopularyzowaniem gry w **Bingo**. Od 1956 roku gra znana jest jako **Yahtzee**, a sam Lowe mówił o niej jako o „kościanej grze w pokera” – może dlatego w Polsce znana jest po prostu jako „gra w kości”?



ABSTRAKCYJA W ŚRODKU DZUNGLI

CODINCA

Choć Codinca w swojej ostatecznej formie ujrzała światło dzienne dopiero niedawno, historia tej gry nie należy do najkrótszych. Stworzyła ją firma Backspindle Games Ltd., czyli ekipa odpowiedzialna między innymi za Luchadora oraz gryze Świata Dysku: Guards! Guards! i Sekary. Pierwszy raz pokazano ją szerszej publiczności jako wersję przedprodukcyjną na targach SPIEL'12, z kolei w 2013 roku wystartowała niestety nieudana kampania na Kickstarterze, która miała sfinansować jej wydanie. Autorzy (jak zwykle w przypadku gier Backspindle duet Boyd-Brashaw) w pełni dopięli swego dopiero na tegorocznym UK Games Expo, gdzie nowa wersja gry miała swoją premierę. Reklamowana jako „kieszonkowa strategia”, Codinca jest tytułem przeznaczonym dla od dwóch do czterech graczy w wieku od ośmiu lat. Sprawdźmy, czy warto było na nią czekać.

UNLOCK THE SECRETS OF THE LOST TEMPLE



Kompaktowość i łatwość transportu były przed premierą często podkreślanymi cechami **Codinki** i trzeba przyznać, że w tym względzie udało się wydawcy osiągnąć zamierzony efekt w niemalże stu procentach. Co prawda pudełko nie mieści się tak komfortowo w tylnej kieszeni spodni, jak np. karcianki wydawnictwa Manifest Destiny lub Amigo/G3, ale przy odrobinie wysiłku można je tam wcisnąć, a co najważniejsze, bez uszczerbku dla samego opakowania, które jest naprawdę solidne i wytrzymałe. Nie posiada też ono

ale przez to czytelne i niemęczące oczu, a jako że **Codinca** to właściwie gra abstrakcyjna, ascetyczny styl jej ilustracji dobrze współgra z mechaniką i ogólnym klimatem, którego jednak w samej rozgrywce jest jak na lekarstwo.

W teorii gra opowiada historię odkrywców, którzy w środku dżungli na Jukatanie natknęli się na opuszczoną świątynię. Wejścia do niej nie sposób odnaleźć, natomiast na szczycie budowli znajduje się ołtarz z dziwnymi symbolami. Tymcza-



tradycyjnego wieczka, a nowoczesne zapięcie magnetyczne, które na polskim rynku promuje na przykład marka 2 Pionki. W środku znajdziemy szesnaście świetnej jakości płytek z symbolami, czterdzieści cztery okrągłe karty oraz instrukcję w sześciu językach, w tym po polsku. Napisana jest ona bardzo dobrze, jeśli chodzi o prezentację zasad, natomiast ma kilka zabawnych błędów językowych i literówek. Poza tym szczegółem do jakości wykonania omawianej gry można mieć tylko jedno zastrzeżenie – okrągłe karty wydrukowano na cienkim, zbyt łatwo gnącym się papierze. Znacznie lepsze wrażenie **Codinca** robiłaby, gdyby karty zastąpiono kafelkami. Co prawda w takim przypadku zapewne byłoby potrzebne większe pudełko i moglibyśmy zapomnieć o jakiegokolwiek „kieszonkowości” gry, ale jakość wydania na pewno znacznie by się podniosła. Jeśli zaś chodzi o grafikę, do poprawy nie ma wiele. Rysunki są wprawdzie maksymalnie schematyczne,

sem w środku czeka na śmiałków ogromny skarb, o którym mówi lokalna legenda. Brzmi to niczym wprowadzenie do fabuły jakiejś klimatycznej ameritrashowej przygodówki? Nic bardziej mylnego. Atmosfery przygody nie czuje się tu w ogóle, zaś **Codinca** to po prostu abstrakcyjna gra logiczna, polegająca przede wszystkim na układaniu wzorów z symboli dostępnych na szesnastu dwustronnych płytkach ułożonych w kwadrat.

Na początku rozgrywki każdy uczestnik wybiera swój kolor płytek oraz otrzymuje cztery karty klucze i trzy karty specjalne. Klucze to sekwencje czterech płytek w tym samym kolorze, różniące się stronami, na których muszą zostać ułożone (złota lub kamienna), ale zawsze składające się w cztery kształty: linię prostą, przekątną, mały kwadrat czterech płytek lub rogi dużego kwadratu 3x3 albo 4x4. Nasz cel to realizacja po kolei

wszystkich czterech wytycznych. W swojej rundzie gracz może wykonać dwie akcje, a ich dostępne rodzaje to: przemieszczenie jednej płytki o jedno pole oraz odwrócenie płytki na drugą stronę. Dodatkowo możemy zagrywać specjalne jednorazowe karty, które ułatwią nam osiągnięcie wymaganego układu lub utrudnią życie przeciwnikom. Kto ułoży cztery swoje klucze przed przeciwnikami, wygrywa... i to wszystko!

Jak widać, zasady **Codinki** są banalnie proste, co jednak wcale nie znaczy, że gra jest łatwa, mało wymagająca i nie daje satysfakcji. Przeciwnie, podczas partii w ten tytuł należy być naprawdę skupionym i starać się przewidzieć ruchy przeciwników. Przez to, że początkowe ustawienie kafelków jest zawsze takie samo, gra może być nieco przewidywalna, ale z drugiej strony nie wybacza ona błędów – wiele partii jest bardzo wyrównanych i kończy się w momencie, gdy zwycięzca ułoży czwarty klucz, a pozostali gracze mają już na koncie trzy. Strata nawet jednej rundy na bezsensowny, nieprzemysłany ruch, a często po prostu zwykłe przeoczenie, może zaowocować porażką. Prostota zasad, które jednocześnie dają ogromne pole do popisu szarym komórkom i sprawiają, że mózg gracza wchodzi na wyższe obroty jest chyba największą siłą tej gry.



Nie jestem zbyt zagorzałym miłośnikiem pozbawionych klimatu abstrakcyjnych gier logicznych, jednak muszę przyznać, że dzieło Backspindle Games to jeden z ciekawszych tytułów w tej kategorii, z którymi się ostatnio spotkałem. Do jego niewątpliwych zalet należą: mały rozmiar i niezłe wykonanie komponentów (poza kartami) oraz bardzo prosta, ale ciekawa mechanika. Rozgrywka stanowi prawdziwe intelektualne wyzwanie, ale dzięki krótkiemu czasowi jednej partii, który nie przekracza pół godziny, absolutnie nie męczy i zachęca do zagrania po raz kolejny. **Codinca** na pewno nie wyprze z mojego stołu na stałe takich klasyków jak **Arkham Horror**, **Carcassonne** lub **NS Hex**, ale sądzę, że będzie na nim często gościł jako przerywnik pomiędzy kolejnymi partiami.



- kompaktowość,
- bardzo proste zasady,
- krótki czas rozgrywki,
- gra jest wymagająca.



- słaba jakość kart,
- brak jakiegokolwiek klimatu rozgrywki.

Codinca

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

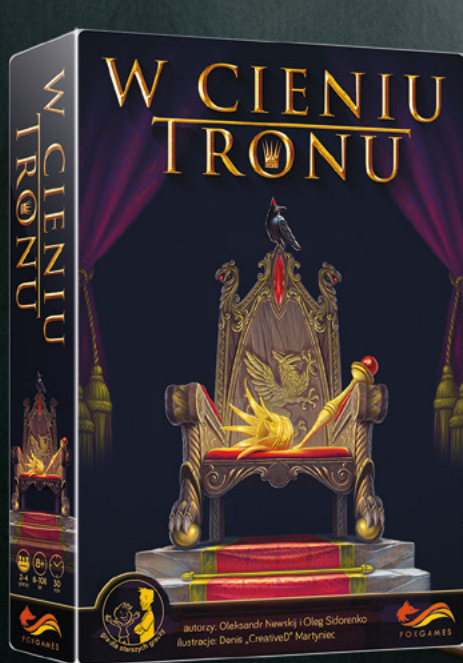
Wiek: 8+

Czas gry: 20 minut

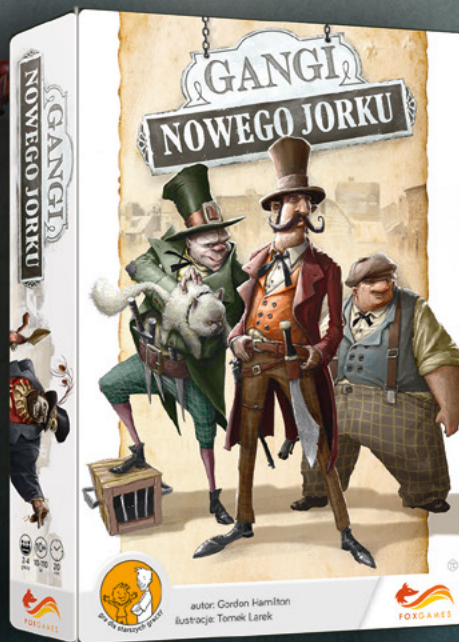
Cena: ok. 85 złotych

ZAGRAJ Z NAMI!

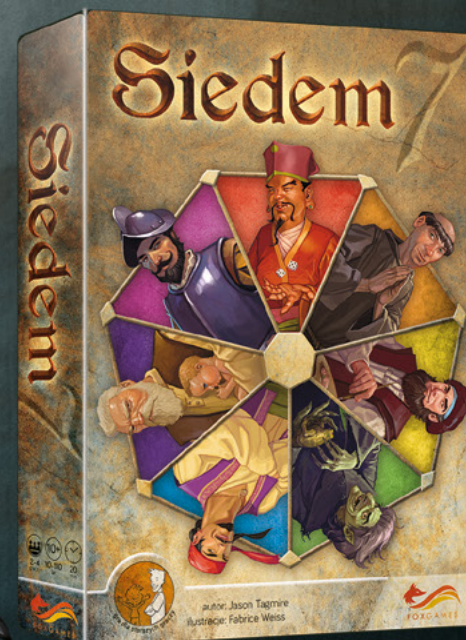
weź na wakacje nasze najnowsze gry karciane



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 najszlachetniejszych 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)





Bo Cthulhu ZMIENNym jest

CTHULHU FLUXX

Fluxx to bardzo ciekawa gra karciana. Opiera się ona na pewnej zmienności zasad. Gracze, siadając do rozgrywki, znają tylko początkową zasadę, ale nie wiedzą, co dokładnie trzeba zrobić, aby wygrać, ani co będą mogli robić w kolejnych turach gry. Brzmi głupio? Być może, ale wcale nie jest głupie.



Fluxx z takim podejściem do rozgrywki stał się idealnym „systemem” do tworzenia różnych gier. Dlatego na bazie podstawowej wersji gry zbudowano wiele różnych Fluxxów tematycznych. **Zombie, Monty Python, Piraci, Adventure Time, Batman, Firefly...** mógłbym wymieniać bardzo długo. W polskiej wersji językowej pojawiły się jednak, jak na razie, trzy. Podstawowy, **Zombie** oraz **Cthulhu**. I to tym trzecim się zajmę.



Zacznę od podstaw, czyli tej całej szalonej zmienności zasad. **Cthulhu Fluxx** to gra karciana, w której gracze w swojej turze ciągną karty z talii, a następnie zagrywają je na stół. Na samym początku zasady są dwie. Ciągnie się jedną kartę z talii i zagrywa jedną z ręki. To akurat może się jednak szybko zmienić. W talii jest bowiem kilka różnych rodzajów kart. Są akcje, które po zagranie po prostu mówią graczowi, co ma zrobić. I gracz to robi, jeśli ma taką możliwość. Są też Fanty, czyli karty „przedmiotów”. Gracz zagrywa kartę przedmiotu przed siebie i ma nadzieję, że pomoże mu ona wygrać. I to w sumie koniec kart, które są w miarę „normalne”. Dalej jest już ciekawiej.

Kolejny rodzaj kart to Zasady. Zagrywa się je na stół i zmieniają one zasady rozgrywki. Te „najprostsze” po prostu zmieniają liczbę kart, które dociąga się z talii lub zagrywa z ręki. Są też jednak zasady wprowadzające limit kart na rękę, albo limit kart konkretnego typu na stole, albo dające bonusy graczom, którzy spełniają jakiś warunek. Dobrze rozegrane karty zasad pozwalają nierzadko na gładkie wygranie gry.

Dalej mamy Cele, czyli karty, które wyłożone na stół mówią nam, co trzeba zrobić, aby wygrać. Zwykle chodzi tu o posiadanie na stole określonych na karcie Celu Fantów. Ale może to też być coś w stylu „Miej 10 kart na rękę”. Zwykle na stole może leżeć tylko jedna karta celu. Kiedy wchodzi kolejna, stara spada do kart odrzuconych. No, chyba że pojawiła się zasada, która pozwala na to, aby na stole było więcej kart Celów.

I tak to wygląda w zwykłym **Fluxxie**, ale przecież ja tu piszę o wersji **Cthulhu**. Mamy zatem nowe typy kart.

Jednym z nich są Zonki, które działają podobnie do Fantów, jednak zamiast pomagać w wygranej, przeszkadzają. Zwykle



dopóki taki Zonk przed nami leży, prawdopodobnie nie będziemy w stanie wygrać. Na szczęście są metody pozbycia się takich kart.

Mamy też karty Niespodzianki, które można zagrywać poza swoją turą. Mają one różne działania. Jedne są pozytywne, a inne negatywne, trzeba więc uważać, kiedy i jak się je zagrywa.

W końcu mamy Antycele. Działają one tak jak Cele, tylko na odwrót. Kiedy Antycel zostanie spełniony, gra się kończy, a gracze przegrywają. Proste i przerażająco skuteczne.

I to tyle. Gracze po kolei ciągną i zagrywają karty, stosując obecne zasady. Zagrywając karty, starają się przybliżyć do wygranej, zmieniają zasady, przeszkadzają innym. Gra kończy się, gdy ktoś wypełni wyłożoną kartę Celu lub gdy zostanie spełniony Antycel (o ile jest wyłożony). Wszystko w bardzo ładnie wplecionym w rozgrywkę klimacie Cthulhu. Grafiki na kartach, teksty, sporo rzeczy naprawdę buduje klimat mitów Lovecrafta. Oczywiście nie jest to pełen klimat, w którym



wszystko ocieka nienazwanym horrorem, bo przecież Fluxx to lekka gra, w której bardziej liczy się dobra zabawa, niż obcowanie z klimatem. Cieszę się jednak, że nie zrezygnowano z niego zupełnie.

Cthulhu Fluxx to bardzo przyjemna gra, która może trwać dwie minuty, ale może i się nieco przeciągnąć. Nawet do pół godziny. Jest dość wesoło, bez zbędnego spinania się, choć czasem trzeba pomyśleć. Niekiedy odpowiednia kolejność zagrywania kart z ręki (gdy mamy do zagrania więcej niż jedną) może zdecydować o wygranej albo przegranej. Taki poziom kombinowania jest według mnie odpowiedni dla tego typu gry. Mózg jest czasem zagoniony do pracy, ale bez zbyt-
niej przesady.

Ogólnie **Cthulhu Fluxx** to gra, którą warto wypróbować, jeśli szukacie czegoś imprezowego, ale z przytupem. Tak samo zresztą jak i inne polskie **Fluxxy**. Mam nadzieję, że Black Monk Games zobaczy światełko w tunelu i wyda kolejne wersje **Fluxxa** po polsku. Trzymam kciuki.



- szybka,
- dość prosta,
- element zmiennych zasad.



- czasem może się dłużyć.

Cthulhu Fluxx

Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 3-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 59,95 złotych



Lovecraft w wydaniu ultra-ekskluzywnym

JURASSATTACK!

Wielokrotnie w swoich tekstach, zarówno publikowanych na łamach Rebel Timesa, jak i w innych miejscach, dawałem wyraz swojej fascynacji twórczością Howarda Phillipsa Lovecrafta i stworzoną przez niego Mitologią Cthulhu, a także grami osadzonymi w tym uniwersum.

CTHULHU WARS™

— A SANDY PETERSEN GAME —

W moim prywatnym rankingu lovecraftowskich gier szczególne miejsce zajmuje wydany przez Chaosium system RPG **Zew Cthulhu**, którego współautorem jest Sandy Petersen. Ten niewątpliwie kultowy w pewnych kręgach projektant zasłynął głównie działalnością związaną z grami fabularnymi i komputerowymi, ale warto wspomnieć, że jest on też odpowiedzialny za pierwszą edycję **Arkham Horror** z 1987 roku. W zeszłym roku ukazała się zaś długo oczekiwana druga planszówka w dorobku Petersena, wydana przez założoną przez niego rodzinną firmę Petersen Games. Cthulhu Wars, bo o tym tytule mowa, podczas kampanii na Kickstarterze zostało wsparte przez ponad cztery tysiące osób łączną kwotą niemal półtora miliona dolarów. Skąd wzięło się tak duże zainteresowanie **CW**? Pomijając oczywiście samą osobę autora, główny powód to wykonanie gry, a w szczególności robiące ogromne wrażenie figurki, z których największa ma aż osiemnaście centymetrów wysokości! Tego typu planszówka to produkt idealnie pasujący do obecnych trendów w crowdfundingu, co wynik kampanii zdaje się potwierdzać. W momencie, gdy ukazuje się niniejsza recenzja, kończy się właśnie zbiórka funduszy na produkcję polskiej wersji, którą na portalu **Wspieram.to** prowadzi wydawnictwo Galakta. Mam nadzieję, że ten tekst rzuci nieco światła na tę z pewnych względów słabo dostępną grę i pomoże niezdecydowanym dokonać wyboru w kwestii wsparcia owego projektu.

Czemu piszę o słabej dostępności **Cthulhu Wars**? Pudełka z tą grą wprawdzie nie stoją na półkach w każdym polskim sklepie planszówkowym, ale przecież obecnie sprowadza nie różnych towarów z zagranicy nie stanowi najmniejszego problemu. Problemem jest raczej zaporowa, jak na rodzime

warunki, cena, przy której zdecydowana większość polskich fanów po prostu nie może sobie na zakup tej gry pozwolić. Za angielskie **CW** chyba nigdzie nie damy mniej niż 600 złotych, kwota podana w internetowym sklepie Rebeli to 649,95 złotych, natomiast nabycie polskiej edycji poprzez **Wspieram**.



to oznacza wydatek aż 685 złotych. Co sprawia, że ta gra jest tak piekielnie droga? Głównie jej komponenty. Wypełnione po brzegi pudło waży ponad 5 kg i jest niewątpliwie najcięższym planszówkowym opakowaniem, jakie trzymałem w rękach. Ozdobione jest oszczędną, ale bardzo klimatyczną ilustracją z charakterystycznym logotypem, zaś na ściankach znajdziemy nazwiska osób, dzięki którym grę ufundowano na Kickstarterze. Robi to ciekawe wrażenie wizualne, a dodatkowo jest bardzo miłym gestem wobec wspierających. W środku pudła znajduje się duża dwuczęściowa plansza, sze-

ściościenne kostki, kilka torów, arkusze czterech dostępnych w grze frakcji, karty pomocy oraz wykonane z grubej, wytrzymałej tektury różnorakie znaczniki, no i gwóźdź programu – 64 fenomenalne figurki kultystów, potworów i bóstw. Już po pierwszym rzucie oka na nie można stwierdzić, co tak mocno wywindowało cenę **CW**. Osiemnastocentymetrowy Wielki Cthulhu, niewiele mniejszy od niego Hastur oraz masa innych dość szczegółowo wyrzeźbionych figurek prezentuje się po prostu świetnie. Oczywiście istnieją gry, w których znajdziemy figurki wykonane jeszcze lepiej, ale różnicę na korzyść Cthulhu Wars robi ich wielkość. Większość z nich można by spokojnie postawić na półce jako ozdobne przedmioty kolekcjonerskie. Niestety, o ile figurki, plansza i żetony sprawiają pozytywne wrażenie, o tyle pozostałe elementy nie są wykonane w sposób usprawiedliwiający tak wysoką cenę. Cztery karty pomocy zawierające skrócony opis tury gry prezentują się po prostu przeciętnie, kostki to najzwyklejsze w świecie szóstki, natomiast materiał, z którego wykonano karty frakcji oraz Tor Zagłady i Tory Rytuału (w pudełku znajdują się trzy, jednak w grze zawsze używamy jednego – w zależności od liczby uczestników) to według mnie po prostu żenująca pomyłka. Te elementy powinny być wykonane z tego samego materiału, co główna plansza, tymczasem wydrukowano je na cieniutkim

papierze, który bardzo łatwo zagiąć. Wygląda to słabo i zupełnie nie broni się w porównaniu z resztą zawartości pudełka. Nie mam pojęcia, w jaki sposób w grze ogólnie zrobionej z ogromnym rozmachem przepuszczono komponenty tak kiepskiej jakości. Duży minus dla Petersen Games.

Czy za sukces **Cthulhu Wars** na **Kickstarterze** odpowiadają tylko ogromne figurki? Czy ten tytuł to planszówkowa „wydmuszka”, której słabości wydawca ukrył za imponującą (choć tylko na pierwszy rzut oka, bo z bliska wady stają się bardziej



widoczne) stroną wizualną? Nic z tych rzeczy. **CW** to ciekawa i wymagająca gra strategiczna. Przeznaczona jest dla od dwóch do czterech osób w wieku minimum 12 lat, zaś dodatki do niej umożliwiają grę w nawet pięcioosobowym gronie (plansza podstawowej wersji jest od razu przystosowana do tego wariantu). Choć początkowo licząca 50 stron angielska instrukcja może trochę odstraszać, po jej lekturze okazuje się, że zasady **CW** są stosunkowo proste. Podczas rozgrywki dowodzimy frakcją związaną z jednym z czterech Wielkich Przedwiecznych: Cthulhu, Hasturem, Nyarlathotepem i Shub-Niggurath. W tym miejscu pozwolę sobie na małą dygresję, jako że znawcom lovecraftowskiej mitologii zapewne coś tu zgrzytało. Przecież dwie ostatnie postacie nie są Przedwiecznymi, co zresztą wiemy dzięki szczegółowym opisom i podziałowi istot z Mitów zawartemu w podręczniku do **Zewu Cthulhu**, który w końcu współtworzył sam autor **Cthulhu Wars**... Podejrzewam, że w przypadku **CW** użył on powszechnie przyjętej terminologii w sposób kompromisowy, aby możliwie uprościć warstwę fabularną gry i uczynić ją przystępną dla osób nie znających tekstów Lovecrafta, a jednocześnie nie odzierać jej całkiem z charakterystycznego klimatu. Sądzę, że udało się to dosyć dobrze i w rozgrywkę szybko wkręcą się osoby niebędące fanami HPL-a, z kolei jego miłośnicy wychwycą tu sporo smaczków przeznaczonych głównie dla nich. W każ-

dym razie, dowodzimy frakcją jednego z bóstw w wojnie o dominację nad światem. Naszym głównym celem jest zdobywanie punktów Zagłady, a partia kończy się w momencie, gdy któryś z uczestników zgromadzi ich 30. W każdej turze punkty te zarabiamy za żetony bram kontrolowane przez naszych kultystów, a wynik na daną turę można podwoić, wydając zaznaczoną na odpowiednim torze liczbę punktów Mocy i wykonując Rytuał Anihilacji. Ogólnie

rzecz ujmując, Moc jest kluczowym zasobem w grze. Otrzymujemy ją na początku każdej tury za figurki kultystów, te należące do nas i znajdujące się na planszy oraz porwane innym graczom w poprzedniej turze, a także za żetony bram. Później wydajemy ją na rozmaite akcje: ruch, rekrutację nowego kultysty, porwanie kultysty przeciwnika, wybudowanie nowej bramy, przyzwanie do kontrolowanej przez siebie bramy potwora, przebudzenie Wielkiego Przedwiecznego, rozpoczęcie bitwy itp. W ciągu tury gracze wykonują kolejno po jednej akcji aż do momentu, w którym wszystkim skończą się dostępne punkty Mocy.

Kolejnym bardzo istotnym elementem gry są Księgi Zaklęć. Każda frakcja dysponuje sześcioma żetonami Ksiąg, które dają jej specjalne, unikalne zdolności. Aby jednak móc z Ksiąg korzystać, należy najpierw spełnić jedno z sześciu wymagań

opisanych na karcie frakcji. Co ciekawe, Księgi nie tylko dają nam więcej opcji podczas rozgrywki, ale są wręcz niezbędne do zwycięstwa. Otóż w momencie, gdy skończy się któryś z torów – Zagłady lub Rytuału – zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów Zagłady, jednak musi on również posiadać wszystkie sześć Ksiąg swojej frakcji. Jeśli nie ma choć jednej, zwycięża następny w kolejności gracz, który spełnia ten warunek. Jeśli nikt z uczestników partii nie ma pod jej koniec sześciu Ksiąg, wszyscy gracze przegrywają, a ludzkość udaje się obronić przed inwazją istot z Mitów!

Choć podstawowa mechanika **Cthulhu Wars** jest prosta do opanowania, gra oferuje multum możliwości ze względu na specjalne zdolności frakcji, umiejętności poszczególnych potworów i wspomniane wyżej Księgi Zaklęć. Wszystko to może trochę przytłaczać początkującego gracza, ale **CW** to tytuł zyskujący wraz z kolejnymi rozegranymi partiami, podczas których coraz lepiej poznajemy zróżnicowane style gry oraz dobre i słabe strony każdej frakcji. Co więcej, mechanika jest tu świetnie powiązana ze stroną fabularną. I tak na przykład Cthulhu może zmieniać swoich kultystów w hybrydy Istot z Głębin, bogini płodności Shub-Niggurath może przyzywać wiele potworów w jednej kolejce (pozostałe frakcje tylko jednego), zaś Nyarlathotep, posłaniec bogów, ma



znacznie ułatwione poruszanie się pomiędzy poszczególnymi regionami na planszy. Udało się spręgnąć zasady i klimatu to bardzo duża zaleta gry. Jej kolejnym jasnym punktem jest mechanizm polegający na tym, że niezależnie od liczby posiadanych kultystów, bram, itp., minimalna liczba punktów Mocy, jakie zarabiamy w turze równa jest połowie punktów tego gracza, który ma ich najwięcej. Innymi słowy, nawet jeśli aktualnie idzie nam fatalnie, zawsze mamy szansę odkuć się w kolejnej turze i wykonać przynajmniej kilka akcji, które poprawią naszą pozycję. Spotkałem się z opinią, że ta zasada krzywdzi lidera i premiuje słabych graczy, jednak moim zdaniem zapobiega przede wszystkim ich przedwczesnej eliminacji i powoduje, że wszyscy bawią się równie dobrze do końca gry, przez większość czasu zachowując szanse na zwycięstwo. Podczas rozegranych przeze mnie testowych partii na ogół dopiero na rundę przed końcem jeden gracz zyskiwał taką przewagę, że stawało się jasne, iż reszta ma małe szanse na dogonienie go. Fakt, że emocje obecne są w grze niemalże do samego finału należy zaliczyć jako kolejny plus.

Cthulhu Wars to tytuł dobry, ale nie idealny. Jest tutaj kilka problemów, wśród których na pewno należy wymienić dużą losowość w walce. Rozpoczynając bitwę, wybieramy region i przeciwnika, po czym dodajemy wartości ataku wszystkich naszych figurek i rzucaamy tyloma kostkami, ile wynosi suma. Każda szóstka oznacza zabicie figurki przeciwnika, zaś czwórka lub piątka – wypędzenie jego jednej jednostki do sąsiedniego regionu. Obie walczące strony rzucają kośćmi jednocześnie. Takie rozwiązanie może doprowadzić do dość absurdalnej sytuacji, w której pojedynczy kultysta zabija Wielkiego Przedwiecznego, samemu nie będąc nawet draśniętym. Oczywiście nasze bóstwa są tak naprawdę nieśmiertelne i raz zdjęte z planszy mogą na nią powrócić, jednak pewien niesmak i tak pozostaje. Lubię gry, w których w walce turlamy kostkami, jednak mam wrażenie, że w konfrontacjach w **CW** zbyt wiele

zależy od szczęścia. Z drugiej jednak strony, walka – choć ważna – wcale nie jest niezbędna, aby wygrać. Są frakcje, które spokojnie obywają się bez niej. Kolejnym istotnym minusem gry jest zaprojektowany trochę leniwie i „na odwal się” wariant dwuosobowy. Polega on na tym, że... rozgrywa się zwykłą partię czteroosobową, a obaj gracze po prostu kontrolują po dwie frakcje. Według mnie jest to pójdzie po linii najmniejszego oporu, w dodatku rozgrywka sporo wówczas traci na płynności i klimacie.

Podsumowując, muszę **Cthulhu Wars** ocenić naprawdę wysoko, aczkolwiek z kilkoma istotnymi uwagami. Wykonanie stoi ogólnie na dobrym poziomie, szczególnie dobre wrażenie robią figurki, ale widoczne są także pewne produkcyjne niedociągnięcia. Rozgrywka jest emocjonująca i dynamiczna, ale tylko w wariantach trzy- i czteroosobowym, w dodatku nawet najlepiej obmyślona strategia może zostać łatwo zburzona przez brak szczęścia w rzutach kostkami. Podoba mi się prostota zasad przy jednoczesnym dużym zróżnicowaniu frakcji i mechanizm zapobiegający eliminacji graczy. Jak na strategię, jest tu też bardzo dużo dobrze wyczuwalnego klimatu Mitologii Cthulhu. Widać, że grę projektowała osoba, która zna się na Mitach jak mało kto. Pomimo kilku wad, **Cthulhu Wars** dobrze broni się jako strategiczna planszówka, ale niestety w żaden sposób nie broni się absurdalnie wysoka cena tej gry. To produkt dla najbardziej zaangażowanych cthulhowych fanatyków i bogatych kolekcjonerów. Jakość wydania **CW** mogłaby spokojnie uzasadnić kwotę na poziomie około 400 złotych, ale nie o ponad 200 większą. Trzeba sobie w tym momencie zadać pytanie: czy w ogóle jakkolwiek gra planszowa warta jest aż takich pieniędzy? Moim zdaniem – na pewno żadna z tych już wydanych i funkcjonujących na rynku, a co przyniesie przyszłość, zobaczymy.



- figurki robią naprawdę ogromne wrażenie,
- jakość wykonania planszy i żetonów,
- gra jest emocjonująca i dynamiczna,
- dobre spręgnięcie klimatu i mechaniki,
- dobre wyważenie pomiędzy prostymi podstawowymi zasadami i dającymi dużo możliwości specjalnymi zdolnościami frakcji.



- jakość wykonania kart frakcji i pomocy oraz torów,
- duża losowość w walce,
- wariant dla dwóch graczy zaprojektowany po linii najmniejszego oporu,
- zbyt wysoka, jak na polskie warunki, cena.

Cthulhu Wars

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 60-90 minut

Cena: 649,95 złotych

DOBRY GLINA ZŁY GLINA



GRA UKRYTYCH TOŻSAMOŚCI,
BLEFU I DEDUKCJI OSADZONA
W POLICYJNYCH KLIMATACH.

WIELKA DRAKA na Trzynastym Posterunku

DOBRY GLINA, ZŁY GLINA

Kiedy pomyślimy sobie, w jakie szaty można by ubrać grę z ukrytymi tożsamościami, dość szybko przychodzi nam do głowy zestawienie, gdzie po jednej stronie są stróże prawa, a po drugiej bandyci. To takie naturalne. Okazuje się jednak, że taką sztamę można podrasować i po obu stronach barykady dać stróżów prawa, tylko po jednej stronie uczciwych, a po drugiej skorumpowanych. Tak właśnie robi gra Dobry Głina, Zły Głina.



ytuł ten to polska wersja gry **Good Cop, Bad Cop** wydanej na **Kickstarterze** przez Overworld Games w 2013 roku. Naszą wersję językową wydało Fullcap Games.

W grze bierze udział od czterech do ośmiu graczy. Każdy z nich wciela się w policjanta. Uczciwego lub sprzedajnego. Przynależność gracza jest określana na podstawie trzech kart lojalności. Tak, dobrze czytacie. Każdy gracz dostaje po trzy karty lojalności zamiast jednej. Dlaczego? Bo dzięki temu dłużej możemy utrzymać swoją tożsamość w tajemnicy.



Do dyspozycji mamy bowiem talię dwudziestu czterech kart tożsamości, w której są cztery różne typy kart. Po jednej karcie Agent a Herszt oraz karty Uczciwych i Sprzedajnych Gliniarzy. Agent to szef uczciwych policjantów, a Herszt to szef tych sprzedajnych. Przed grą bierze się z tej talii kartę Agent a, kartę Herszt a i dopełnia kartami Uczciwych i Sprzedajnych Gliniarzy, tak aby w sumie było trzy razy więcej kart niż graczy. Następnie karty te rozdaje się graczom w dwóch turach, aby zapobiec sytuacji, w której jeden gracz ma jednocześnie kartę Agent a i Herszt a. Kiedy już wszyscy mają po trzy karty lojalności, sprawdzają, do jakiej drużyny należą. Przynależność jest określana bardzo prosto.

Masz kartę Herszt a? Jesteś ze złymi gliniarzami. Masz kartę Agent a? Jesteś z dobrymi. W takim przypadku nie ma znaczenia, jakie są twoje pozostałe karty tożsamości. No dobra, a jak

nie masz żadnej z tych dwóch kart? To też jest prosto. Większość twoich lojalek ma napisane Uczciwy? Jesteś uczciwy. Większość ma napis Sprzedajny? Jesteś sprzedajny. Banalne. Dodatkowo każdy gracz dostaje jedną kartę Ekwipunku, czyli sprzętu, który może pomóc w przeżyciu zawieruchy na posterunku i można grać.

Sama rozgrywka jest również bardzo prosta. W swojej turze gracz może wykonać jedną akcję. Oczywiście może ją wybrać spośród kilku dostępnych. Najprostszą akcją jest podejrzenie jednej z trzech kart lojalności innego gracza. To pomaga w ustaleniu, kto jest kim, choć zwykle jedno sprawdzenie nie wystarczy. No, chyba że mamy szczęście i trafimy od razu na kartę Agent a lub Herszt a. Wtedy nie ma wątpliwości, po której stronie jest dany gracz. Ważne jest to, że gracze nie mogą tasować swoich kart tożsamości, ani zmieniać ich położenia. Inaczej mogłoby dojść do sytuacji, w której ciągle podglądaliśmy u jednego gracza tę samą kartę. A to zaburzyłoby rozgrywkę.

Kolejna akcja to pobranie karty ekwipunku. Ekwipunek bywa niezwykle pomocny w trakcie zabawy, więc aby nie przegiąć, gracz może mieć przy sobie tylko jedną taką kartę. Jeśli ciągnie drugą, musi tę pierwszą odrzucić.

Kolejna akcja to podniesienie broni i wycelowanie jej w innego gracza. Oczywiście awantura na posterunku nie zostanie rozwiązana poprzez rozmowę. Tu będą działały tylko twarde, ołowiane argumenty. Dlatego też, jeśli gracz ma pewność, kto jest zły (czyli jest nie po tej samej stronie barykady), może podnieść leżącą na środku stołu kartę broni i wycelować ją w takiego delikwenta. Czy muszę pisać, że kart broni jest znacznie mniej niż graczy? To sprawia, że kto pierwszy po nią sięgnie, ten ma pewną przewagę. Wycelowanie jednak w kogoś „na pałę” może się źle skończyć.

I ostatnia akcja to strzał z pistoletu. Gracz deklaruje, że strzela do osoby, w którą celuje. Gracz, który znajduje się po niewłaściwej stronie lufy zostaje trafiony i odsłania wszystkie swoje karty lojalności. To jest ten moment, kiedy można się ucieszyć, bo ustrzeliliśmy wroga, albo wkurzyć, bo właśnie postaliśmy kulkę jednemu sprzymierzeńcowi.

I to w sumie tyle. Choć właściwie nie, ponieważ mamy jeszcze pewien zwrot akcji.



Otóż, aby wykonać akcję pobrania ekwipunku lub podniesienia broni, trzeba dodatkowo (jeśli to możliwe) odsłonić jedną ze swoich trzech kart tożsamości. To sprawia, że nie zawsze będziemy chcieli to zrobić, choć z drugiej strony czasem warto jednak zaryzykować. W sumie nawet ujawnienie jednej ze swoich „tożsamości” może być świetnym blefem.



Do tego dochodzi kwestia wytrzymałości postaci na postrzał. Zwykły policjant, niezależnie od tego czy jest uczciwy, czy sprzedajny schodzi ze sceny po jednym postrzale. Agent i Herszt są nieco twardsi i po pierwszej kulce są tylko ranni. Trzeba postać im drugą, aby ich usunąć z drogi. Dlatego, jak już pisałem, niekiedy ślepy strzał może zaboлеć nas bardziej niż osobę, do której strzeliliśmy.

Gra kończy się w momencie, gdy zostanie zastrzelony Agent (wygrywają ci źli) lub Herszt (wygrywają ci uczciwi). Do tego momentu pełno jest blefu, wzajemnych oskarżeń, kierowania



podejrzeń na inne osoby i przekonywania o tym, że jesteście po tej właściwej stronie (jakakolwiek by ona nie była). Innymi słowy masa świetnej zabawy.

Jedynym poważnym minusem gry jest jej losowość. Podczas rozdawania tożsamości może dojść do sytuacji, w której istnieje duża dysproporcja pomiędzy dobrymi, a złymi. Na przykład w grze czteroosobowej bez problemu może pojawić się trzech złych (wliczając w to Herszta) i jeden dobry, czyli Agent. To psuje zabawę, bo ten samotny gracz ma spory problem. Poza tym nie mam więcej poważnych zastrzeżeń. Może mogłoby być więcej kart Ekwipunku, ale to już takie trochę marudzenie.

Reasumując, jeśli lubicie gry z ukrytą tożsamością, zwłaszcza takie, w których są dwie drużyny, a nie jeden kontra reszta, to **Dobry Głina, Zły Głina** może wam przypaść do gustu. Szczególnie, jeśli lubicie też blef i zrzucanie winy na innych. Natomiast jeśli nie jesteście fanami gier, w których bardzo dużo dzieje się ponad stołem, tytuł ten lepiej sobie odpuścić. Mam jednak nadzieję, że znajdzie się wystarczająca liczba fa-

nów tej gry, aby Fullcap Games rozważyło wydanie polskiej edycji dodatku zatytułowanego **Bombers and Traitors**.



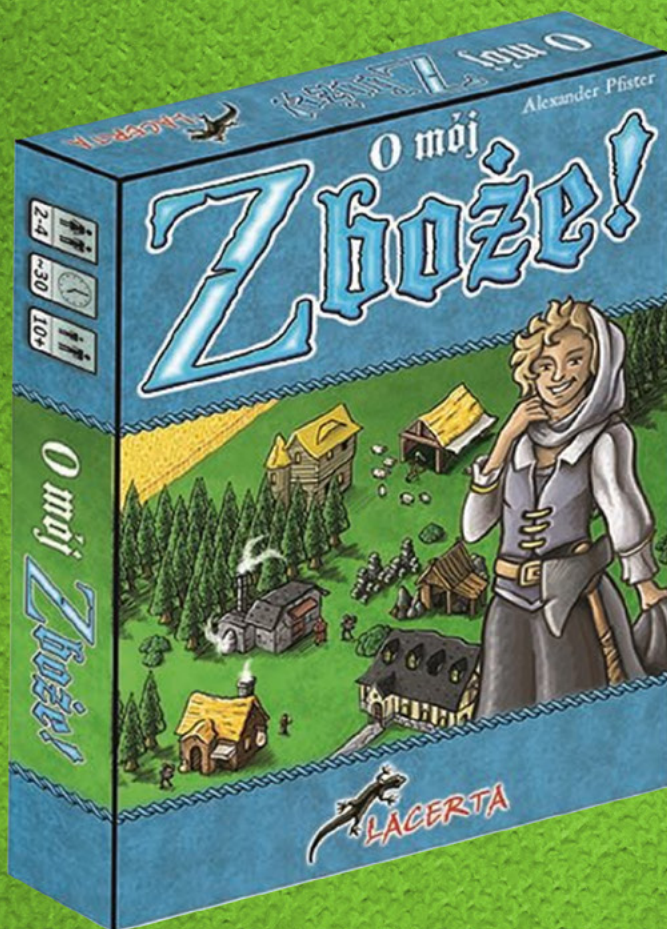
- ukryte role,
- sporo blefu,
- fajna negatywna interakcja.



- mogłoby być więcej ekwipunku,
- los potrafi mocno zachwiać balansem grup na starcie.

Dobry Głina, Zły Głina
 Tomasz „Gambit” Dobosz
 Liczba graczy: 4-8 osób
 Wiek: 12+
 Czas gry: ok. 10 minut
 Cena: 59,95 złotych

Zabawa w dywersyfikację tańcuchów produkcyjnych



O MÓJ ZBOŻE!

Na O mój zboże! po raz pierwszy natknąłem się w trakcie zeszłorocznych targów w Essen, kiedy gra funkcjonowała jeszcze pod tytułem Royal Goods. Na stoisku Austriackiego Muzeum Gier Planszowych można było kupić za grosze jakieś małe gry, a dochód z ich sprzedaży przekazywany był na cele charytatywne.



tak się jakoś złożyło, że po hali poszła fama: do kupienia jest nowa gra autora Broom Service, która wygląda całkiem ciekawie, ponieważ za ilustracje odpowiada znany z bliskiej współpracy z Lookout Spiele Klemens Franz. Gdyby nie fakt, że zanim znalazłem drogę do odpowiedniej budki cały nakład już się wyprzedał, zagrałbym w nią już wtedy. W związku z taką popularnością na targach nie dziwota, że gra trafiła też do normalnego obiegu i w końcu mogłem się przekonać czy warto było czekać ponad pół roku na własną kopię.

O mój zboże! to całkiem prosta karcianka o budowaniu łańcuchów produkcyjnych. Każda karta może być produkującym dobra budynkiem, surowcem lub wyprodukowanym wcześniej towarem. Już na tym etapie gra zaskarbiła sobie moją sympatię, ponieważ różnorodność zastosowań karty jest jedną z moich ulubionych mechanik, wiążących się zazwyczaj z ciekawymi decyzjami odnośnie zarządzania swoimi możliwościami. No cóż... w tym przypadku próżno szukać takiej głębi, ale wcale nie oznacza to, że gra od Lacerty jest trywialna.

Celem gry jest produkowanie towarów, które po spieniężeniu zapewnią nam fundusze na budowę kolejnych budynków lub zatrudnienie pomocników, dzięki czemu będziemy mogli produkować jeszcze więcej, jeszcze droższych towarów, które po spieniężeniu... itd. Ot, standardowe rozkręcanie silniczka w celu trzaskania punktów. O mój zboże! to jednak zasadniczo... gra hazardowa. Aby budynek mógł produkować, musi być obsadzony pracownikiem, a na rynku muszą być dostępne odpowiednie surowce. W każdej rundzie z talii odkrywanych jest kilka kart surowców, po czym gracze muszą zdecydować, który ze swoich budynków chcą „obstawić”. Kiedy wszyscy podejmą decyzję, odkrywane są kolejne karty i sprawdzamy, kto obstawił dobrze, a kto się przeliczył.

Od nazwania tej gry rozbudowaną wersją Oczka powstrzymuje mnie na szczęście kilka dodatkowych zasad. Karty trzymane w ręce mogą być zagrywane jako budynki albo surowce. Jeśli w pierwszej fazie odkrywania kart nie widzę tego, co by mi się przydało, albo nie chcę zbytnio ryzykować, zawsze

mogę ratować się kartami odrzucanymi w odpowiednim momencie z ręki. Liczyłem na pojawienie się drewna, a mi się nie poszczęściło? Oddam jedno drewno z ręki i nie muszę frustrować się turą, podczas której nic nie zrobiłem. Ciekawie zaczyna robić się też kiedy pożądaný surowiec i pożądaný budynek są na tej samej karcie. Decyzję o tym, jaki budynek chcę postawić w swojej turze podejmuje się w tym samym momencie, co obstawianie produkcji, odkładając tę kartę na bok. W przypadku fiaska na szczęście karta nie przepada tylko wraca do ręki, ale w tej turze nie przyda się już do niczego innego.

Obstawiłem, udało się rozkręcić produkcję, działam. W tym momencie pojawia się okazja do kolejnego wykorzystania kart z ręki. Jeśli budynek rozpoczyna produkcję, mogę dorzucić do niego dodatkowe surowce, aby wyprodukować jeszcze więcej dóbr. Ogranicza mnie jedynie liczba odpowiednich kart na ręku. Świetna sprawa. Cały czas z tyłu głowy świta jednak jeszcze taka myśl, że karty w ręce są cenne. A to dlatego, że jest ich po prostu mało. Co rundę dobieramy dwie i tylko jeden budynek w grze pozwala na zwiększenie tego limitu do trzech. Fajnie jest zebrać na ręce pięć identycznych surowców i w odpowiednim momencie przerobić je wszystkie na np. cegły (bo pieniądze z ich sprzedaży są fajne), ale później może okazać się, że przez kilka rund nic innego nie uda mi się wyprodukować. Jeśli bowiem okaże się, że zaplanowaliśmy sobie budynki



produkcyjne w taki sposób, iż wszystkie z nich potrzebują tego samego rodzaju surowców do działania... no cóż, szybko będzie trzeba sprawdzić na Wikipedii znaczenie słowa „dywersyfikacja”.

Zdałem sobie sprawę, że do tego momentu tak naprawdę piszę o grze, która jest pasjansem. Interakcji jest tu tyle co kot napłakał. Nie podkradamy sobie surowców, bo te nie znikają z rynku po wykorzystaniu. Obstawiamy na różnych zasadach, ponieważ każdy buduje swój silniczek sam. Autorzy też pewnie doszli do takich samych wniosków i dołożyli do gry element wyścigu. W trakcie rozgrywki



dostępnych jest kilku pracowników do zatrudnienia, dzięki którym w trakcie rundy można obstarwić więcej niż jeden budynek. Żeby takowego zatrudnić, trzeba najpierw zebrać odpowiedni komplet budynków. Patrzę więc, co zbierają przeciwnicy i składam sobie własny zestaw, ważąc co opłaca mi się bardziej – może czasem szarpnę się nawet na postawienie niezbyt potrzebnego budynku tylko po to, żeby zgarnąć dodatkowego pomocnika? Kto pierwszy ten lepszy, za to też są punkty.

No dobrze, ale teraz wypadałoby odpowiedzieć na pytanie postawione na wstępie. Czy warto było czekać? Wydaje mi się, że sporo osób może być rozczarowanych, spodziewając się małej gry ekonomicznej w małym pudełku. Jest tu trochę liczenia, ale nadal chodzi głównie o szacowanie ryzyka i podejmowanie na tej podstawie decyzji. Fakt, że liczba dobieranych do ręki kart nie zależy od skuteczności zbudowanego przez nas silniczka sprawia, że gracz, dla którego odsłonięte karty będą bardziej pasujące jest w lepszej sytuacji, niż gracz cały czas inwestujący surowce z ręki. A w etapie odkrywania kart na rynek może się zdarzyć dosłownie wszystko – może się ich pojawić tylko cztery, ale może również zostać odsłonięty cały

wachlarz i nie sposób stwierdzić, jak chociażby w przybliżeniu będzie w trakcie najbliższej tury.

Mimo to gra mi się po prostu podoba. Podoba mi się zarządzanie ręką kart: chcę produkować więcej, czy trzymać karty na ręce jako zabezpieczenie? Podoba mi się płynność rozgrywki i jej prostota. A przede wszystkim podoba mi się etap końcowy rozgrywki, kiedy budowana przez nas maszyna rusza po raz pierwszy pełną parą. W trakcie gry dodatkowe surowce można dorzucać jedynie do tych budynków, które przed chwilą produkowały. Na końcu gry możemy to robić we wszystkich. Jeśli więc zbudowaliśmy cały łańcuch

produkcyjny – od pola pszenicy, poprzez hodowlę krów, a na garbarni i pracowni szewca kończąc – wszystkie te budynki zakręca się dopóki tylko wystarczy nam pary, wysypując z siebie dodatkowy zastrzyk punktów. Dla mnie jest to zwyczajnie satysfakcjonujące.

O mój zboże! to drobiazg w drobnej cenie i nikt nie stara się wmówić mi, że jest inaczej. Jestem zadowolony.



- tworzenie łańcuchów produkcyjnych przerabiających jedne zasoby w inne,
- jak na swoją prostotę, gra nie jest trywialna,
- nietypowe połączenie mechaniki i tematyki.



- nietypowe połączenie mechaniki i tematyki,
- w gruncie rzeczy gra losowa o obstawianiu wyników – czasem po prostu karta musi podejść.

O mój zboże!

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2–4 osoby

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: ok. 35 złotych

Relacja z Paris Est Ludique 2016

Konwent odwiedził Michał Szewczyk

Paris Est Ludique 2016 to moje pierwsze, nie licząc ogromnych targów w Essen, doświadczenie z zagranicznym konwentem planszówkowym. Jadąc do Francji, zastanawiałem się, czy **Paris Est Ludique** będzie podobne do znanych mi rodzimych imprez, takich jak chociażby gliwicki Pionek, warszawskie **Planszówki na Narodowym** lub klasyczne konwenty fantastyki **Pyrkon** i **Falkon**.

Na liście firm promujących swoje produkty, a liczącej blisko stu wystawców, pojawiły się takie marki jak Days of Wonder, Iello oraz Space Cowboys, ale także i mniej znani eksponenci. Na stronie festiwalu chwalono się statystykami odwiedzin oscylującymi w okolicach dziesięciu tysięcy osób. To utwierdziło mnie w przekonaniu, że jadę na sporą imprezę, gdzie oprócz okazji do zagrania w nowości, będę miał również możliwość zakupu gier lub zdobycia fajnych promek. A jak było w rzeczywistości?

Pierwszym ogromnym zaskoczeniem była lokalizacja i organizacja samego festiwalu. Odbyna się on w parku położonym w pobliżu Ogrodu Zoologicznego, z dala od ścisłego turystycznego centrum Paryża. Dojazd na miejsce nie sprawia jednak trudności, ponieważ pobliska stacja metra oddalona jest o kilka minut drogi. Całość imprezy odbywa się na wolnym powietrzu, a wystawcy zajmują miejsca pod większymi lub mniejszymi, otwartymi namiotami. Całość podzielona jest na pięć stref.

W części pierwszej, największej, mamy stoiska wystawców. Ci najbardziej znani zajmują miejsca w centralnej alejce i dysponują kilkunastoma stolikami. W bocznych rzędach wystawiają się mniejsze wydawnictwa, a ich namioty mieszczą nie więcej niż dwa lub trzy stoły do grania.

Drugą, bardzo znaczącą, strefą jest ogromny namiot, w którym prezentowane są prototypy gier podzielone na kategorie: od gier familijnych, poprzez gry logiczne, aż po duże strategie. Zaskoczył

mnie fakt, że większość prezentowanych tu gier była niezwykle dopracowana, zarówno pod względem grafiki, jak i wykorzystywanych w czasie rozgrywki elementów. Kilka prototypów wyglądało wręcz jak gotowe do wydania projekty. Zainteresowanie testowaniem było znaczne i często na partię trzeba było czekać nawet kilka godzin. Myślę, że przynajmniej kilka z tych kilkudziesięciu prezentowanych podczas **Paris Est Ludique** projektów niebawem ujrzy światło dzienne.



Trzecia strefa to gamesroom z ponad dwustoma dostępnymi tytułami oraz kilkudziesięcioma wolontariuszami pomagającymi w tłumaczeniu gier. Tu ciekawostka: aby wypożyczyć daną grę, nie musimy spełnić żadnych wymagań. Po prostu bierzmy to, na co mamy ochotę, siadamy i gramy. Jedna z wolontariuszek powiedziała mi, że rzadko kiedy zdarzają się kradzieże lub oddawanie niekompletnych egzemplarzy. W tej strefie odbywały się także turnieje i konkursy, ale nie były one specjalnie oblegane. Jako przykład mogę podać zmagania w Celestię, gdzie było tylko dziesięciu uczestników. Zdzi-

wiło mnie to o tyle, że zarówno liczba jak i atrakcyjność nagród były naprawdę imponujące.

W czwartej strefie prowadzone były spotkania z autorami i ilustratorami, różne prelekcje i konkursy. I tu znów zaskoczenie. Kiedy poszedłem uściśnąć dłoń Ludovica Maublanc'a, byłem jedynym w kolejce. Tuż obok stał osamotniony Antoine Bauza. Okupowani byli natomiast ilustratorzy, a liczba osób chętnych na posiadanie rysunku na pudełku lub elementach gry była naprawdę imponująca. Dzięki temu ja miałem możliwość zamiany kilku zdań z ulubionymi autorami.

Ostatnią strefą była część przeznaczona do rozgrywek gier plenerowych – **Molky** oraz **Quidditcha**. Powodzeniem wśród odwiedzających cieszyła się szczególnie ta pierwsza, w którą odbyło się kilkanaście turniejów oraz wyzwań. Oprócz tego na miejscu znajdowała się wydzielona strefa gastronomiczna, a także cztery stanowiska dla sklepów planszówkowych i antykwariatów.





Dwudniowa wejściówka na **Paris Est Ludique** to koszt pięciu euro, zaś dzieci poniżej ósmego roku życia wchodziły za darmo. Łącznie na festiwalu pojawiło się ponad trzysta tysięcy osób: w sobotę tłum był znacznie mniejszy, za to w niedzielę kolejka do wejścia ciągnęła się na kilkadziesiąt metrów, co było o tyle dziwne, że tego samego dnia swój mecz o ćwierćfinał Euro 2016 rozgrywała reprezentacja Francji. Co ciekawe, lokalizacja imprezy na dużej, otwartej

przestrzeni, stworzenie kilku odrębnych stref, a także mnogość wystawców i atrakcji powodowały, że tłum nie był ani odczuwalny, ani męczący.

W odróżnieniu od Essen, na **Paris Est Ludique** panuje wręcz piknikowa atmosfera. Ludzie niespiesznie przechadzają się pomiędzy stoiskami, popijają piwo i jedzą hot dogi z frytkami. Francuscy wystawcy skupiają się tu głównie na promocji już dostępnych tytułów oraz pokazywaniu prototypów, które dopiero ukażą się nakładem ich wydawnictwa. Zdecydowana większość na swoich stoiskach nie prowadzi sprzedaży, co jest standardem w Polsce, a po swoje gry wysyłają do sklepów. Sporo wydawnictw prezentowało również gry, których kampanie trwają lub pojawią się na platformach crowdfundingowych. Liczba prototypów była naprawdę ogromna i dało się odczuć, że rynek autorski we Francji jest bardzo silny. Wskazuje na to też liczba tzw. „edytorów”, którzy się tam wystawiają. Są to jednoosobowe lub dwuosobowe studia designerskie, które podczas wypuszczania swoich gier na rynek posiłkują się kooperacją z innymi firmami. Tym samym za jeden produkt często odpowiadają aż cztery podmioty, czyli oryginalny wydawca, studio deweloperskie, firma zajmująca się produkcją, a także dystrybutor na rynku lokalnym i drugi, na rynku zagranicznym.

Jeśli zaś chodzi o same gry, to zgodnie z przewidywaniami dominują tytuły rodzinne, charakteryzujące się znakomitymi grafikami, w które wprowadzane są także elementy przestrzenne, jak chociażby statki wikingów w **Vikings on board**, najnowszej grze wydawnictwa Blue Orange. Gadzety te bardzo przyciągają oko i umilają rozgrywkę.



Nie da się ukryć, że **Paris Est Ludique** to idealne miejsce do poznawania nowych gier, spokojnego ich ogrywania oraz testowania prototypów. Natomiast największym mankamentem imprezy jest niechęć Francuzów do posługiwania się językiem angielskim, a często także brak umiejętności mówienia w tym języku, co jest znacznym utrudnieniem dla obcokrajowców nie znających ich rodzimego języka, a chcących spędzić czas nad planszą. Pomimo tego wydarzenie przypadło mi do gustu. Umieszczenie imprezy w parku, świeże powietrze i świetna pogoda złożyły się na bardzo udany wyjazd. Jestem ciekaw, czy w Polsce doczekamy się tak dobrze zorganizowanej plenerowej imprezy z grami planszowymi.





KACIK GIER HISTORYCZNYCH



QUARTERMASTER GENERAL

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Cała II wojna światowa w półtora godziny? Czy to możliwe? Twórcy gry **Quartermaster General** (wyd. Grigling Games) starają się nas przekonać, że tak. Niedawno na polskim rynku gier mieliśmy do czynienia z tytułem, który w nowatorski sposób starał się przedstawić końcową część zmagania drugowojennych w Europie i robił to z powodzeniem. Mam na myśli grę **Race to Berlin** wydawnictwa Gry Leonardo. **Quartermaster General** idzie jednak o krok, a nawet o kilka kroków dalej, ponieważ gra jest w skali świata i z założenia przedstawiać ma całą wojnę.

O historyczności i wojenności tej gry trudno mówić. Muszę to zaznaczyć już na początku. Tym niemniej w świecie eurogry tytuł jest popularny i – jak to mawiał Bogusław Wołoszański – „nie uprzedzając faktów”, można powiedzieć, że mamy do czynienia z II wojną światową w wersji euro, a nawet „bardzo euro”. Do tego wątku spróbuję jeszcze wrócić pod koniec recenzji.

Zacznijmy od grafiki i wykonania elementów. Już na starcie nieco odrzuca ilustracja na pudełku. Ogólne wrażenie po pierwszym spojrzeniu jest takie, że mamy do czynienia z grą dla młodszych odbiorców (takich w wieku 10-12 lat). W środku znajdziemy solidną, strefową planszę, której grafika, co tu dużo mówić, nie powala. Jak się niebawem przekonujemy, najważniejsze w grze są jednak karty. Tutaj również twórcy nie postarali się, ponieważ jak już na niektórych kartach mamy

obrazki żołnierzy, to wydaje się, że dla poszczególnych nacji powinni być żołnierze im odpowiadający, np. na kartach niemieckich – żołnierz w niemieckim mundurze, na japońskich – japoński itd. Prawdopodobnie z oszczędności zdecydowano się wszędzie dać żołnierza amerykańskiego, co skutecznie psuje klimat. To samo dotyczy innych ilustracji na kartach, które są mało urozmaicone (np. na kartach „Response” mamy strzelającą artylerię lądową, nawet jeśli karta dotyczy działań morskich). Ponadto w pudełku znajdziemy jeszcze kolorowe drewniane elementy przedstawiające armie i floty oraz żetony.

Patrząc na czas gry, **Quartermaster General** wydaje się wyjątkowy o tyle, że jest grą wieloosobową. Zwykle gry takie są dłuższe niż dwuosobówki i trudniej w nich o symulowanie czegośkolwiek, ponieważ ze względu na większą liczbę graczy wymagają dodatkowych uproszczeń, żeby to wszystko jako tako sprawnie działało. **Quartermaster General** jest elastyczny, ponieważ graczy może być od dwóch do sześciu. W zależności od tego, ilu jest graczy, kontrolują oni różną liczbę państw będących uczestnikami wojny. W sumie państw jest sześć: Niemcy, Włochy, Japonia, Wielka Brytania, Stany Zjednoczone i ZSRR. Zgodnie z tym jak to było podczas II wojny światowej, mamy dwa obozy: Państwa Osi i Aliantów. To one są stronami gry. Zwycięstwo odnoszą zbiorowo (drużynowo) gracze kierujący Osią albo Aliantami, nie ma zwycięstwa indywidualnego. Przy grze na dwóch sytuacja ulega oczywiście uproszczeniu – po każdej ze stron występuje wtedy jeden gracz. Generalnie,



jak to często bywa w wieloosobówkach, i w tej pod względem grywalnościowym, im więcej graczy tym lepiej.

Żeby całą wojnę dało się rozegrać w półtora godziny (tyle czas oficjalny, ale np. w sklepie Rebel wskazano, że czas rozgrywki wynosi od półtorej do dwóch godzin), wszystko musiało zostać maksymalnie uproszczone. Już sam rzut oka na planszę pozwala zobaczyć świat z perspektywy późniejszych supermocarstw. Wojska to armie i floty. Wszystkie są takie same i właściwie nie przemieszczają się. Walka polega na tym, że jak zagramy odpowiednią kartę to w wyniku „bitwy” automatycznie eliminujemy armię albo flotę przeciwnika stojącą na sąsiednim polu (na danym polu może stać tylko jedna armia określonego państwa, ewentualnie armie sojuszników). Proste, prawda? Tak można zawojować świat w półtora godziny!

Opanowanie pola zajmowanego przez przeciwnika, po zniszczeniu jego armii, wymaga „wybudowania” na nim własnej armii. Podobnie jest w przypadku akwenów morskich. Trochę więcej urozmaiceń wprowadzają karty wydarzeń i odpowiedzi. To wokół nich toczy się tak naprawdę gra i to one są tym co – przynajmniej według fanów gry – dodaje rozgrywce różnych smaczków. Poza wspomnianymi już kartami bitew (lądowych i morskich) i budowania (tutaj też z podziałem na armie i floty) oraz kartami wydarzeń, mamy jeszcze karty odpowiedzi („Response”) i statusu („Status!”). Karty odpowiedzi charakteryzują się tym, że gracz wyklada je zakryte przed siebie i to stanowi zagranie karty, natomiast później gracz może uruchomić kartę w dowolnym momencie, zgodnym z jej instrukcją (także w turze przeciwnika). Karty statusu również gracz wyklada przed siebie na stół, ale odkryte. Dają one permanentny efekt trwający do końca rozgrywki.

Gra trwa dwadzieścia tur, chyba że zakończy się wcześniej zwycięstwem automatycznym. Każda tura składa się z jednego zagrania (karty) każdego z sześciu państw (zamiast tego można odrzucić kartę). Decydująca rola kart w grze polega na tym, że każde z państw ma swoją indywidualną talię kart. Talie nie są równe. Co istotne, po tym jak wszystkie karty zostaną „zużyte”, talia nie odtwarza się, zatem trzeba ostrożnie gospodarować posiadanymi zasobami. Możliwe jest oczywiście odrzucanie kart, które w danej chwili graczowi nie pasują. Występują jednak wydarzenia (karty wojny ekonomicznej), które zmniejszają talię gracza (np. naloty alianckich bombowców na Niemcy lub

karta oddająca działanie niemieckich okrętów podwodnych). Wskutek tego w trakcie gry może się okazać, że graczowi zabraknie w pewnym momencie kart. Wtedy gra oczywiście dalej, tyle że jego możliwości działania są już dość ograniczone (wydaje się, że autor wprost taką sytuację zakładał w stosunku do Osi). Cały ten mechanizm, wraz ze zróżnicowaniem talii poszczególnych państw, zapewnia różnorodność rozgrywek i jeśli można w tej grze znaleźć coś naprawdę ciekawego, to właśnie jest to ten element. Zbieranie kart, budowanie z nich kombosów itp.

Gra reklamowana jest przez twórców jako przedstawiająca zaopatrzenie i logistykę armii walczących w II wojnie światowej. Piszą oni, że w grze logistyka to jeden z najważniejszych czynników. Rzeczywiście, biorąc pod uwagę, że w ogóle tych czynników zbyt wiele nie ma, zgadza się to w pewnym sensie z prawdą. Przy czym cała ta osławiona logistyka (nie na darmo gra ma tytuł **Quartermaster General**) sprowadza się do tego, że na polu sąsiednim w stosunku do naszej jednostki (armii, floty) musi stać inna nasza jednostka, tak żebyśmy mieli ciąg takich pól do naszej stolicy, ponieważ w przeciwnym razie jednostka zostaje odcięta od zaopatrzenia, co skutkuje jej eliminacją. Występują drobne niuanse polegające np. na tym, że flota musi stać na polu sąsiednim w stosunku do armii (lądowej). W sumie jeśli ma to związek z jakimiś realiami II wojny światowej, to mniej więcej taki jak zasady gry w bierki.

Osobny akapit recenzji należałoby poświęcić niezwykle „realistycznemu” układowi obszarów na planszy. Niech nas nie zdziwi, że np. Kazachstan sąsiaduje z Mongolią, a Morze Północne sięga Wysp Kanaryjskich. Niezrozumiałe jest jednak, dlaczego

zachodnia Kanada i Alaska to „Pacific Northwest”, a Holenderskie Indie Wschodnie noszą dumne miano „Indonezji”. Być może dla autorów nie miało to większego znaczenia, byle abstrakcyjny układ pól (stref) i blocków na planszy, który zawczasu sobie wymyślili, im pasował. W sumie, patrząc na ogólną ideę gry, nie ma chyba sensu rozwodzić się nad tego typu „szczegółami”.

Mógłbym pokusić się jeszcze o jakieś dalsze uwagi, ale gra wydaje mi się prosta jak drut i w tym przypadku nie stanowi to bynajmniej jej zalety. Przeczytałem, że ponoć stawia ona gracza przed historycznymi wyborami, ponieważ Niemcy muszą się zastanowić czy nacierać na wschód, czy na Wielką Brytanię. Tego rodzaju dylematy ma też mieć Japonia i tu ma tkwić jakaś głębia... Dla mnie to są dylematy intelektualne na poziomie zbliżonym do tych, jakie występują w grze w kółko i krzyżyk. Nie zamierzam oczywiście zupełnie zniechęcać szanownych czytelników. Zapewne będzie wielu takich, którzy po zagranii w **Quartermaster General** poczną się „prawdziwymi strategami” i po zwycięstwie w grze będą mieli wrażenie, że wygrali II wojnę światową. Na zdrowie!





Podsumowując, rozumiem, że uproszczenia w tego typu grach są koniecznością, ale **Quartermaster General** przekroczył w moim odczuciu cienką czerwoną linię i to wyraźnie. Już sama walka polegająca na tym, że armia bądź flota jednego gracza automatycznie eliminuje w wyniku ataku całą armię bądź flotę innego gracza ma delikatnie mówiąc dość luźny związek z rzeczywistością historyczną, nawet najbardziej uproszczoną. Moje narzekania nie znajdą prawdopodobnie zrozumienia u fanów gier euro i im ta gra może się spodobać, o ile nie będą zbyt wymagający pod względem estetycznym. Jeśli natomiast ktoś szuka takiego trochę bardziej skomplikowanego i po prostu lepszego **Ryzyka** lub **Axis & Allies**, to **Quartermaster General** może być dla niego dobrym wyborem i w tym przypadku rzeczywiście mogę mu go z czystym sumieniem polecić.



- proste zasady gry,
- krótki czas rozgrywki,
- namiastka historyczności,
- możliwość gry w różnym składzie (od dwóch do sześciu graczy).



- infantylna grafika,
- zasady walki przypominające warcaby,
- odwzorowanie realiów historycznych w grze na poziomie przedszkola,
- katastrofalne uproszczenia geograficzne na planszy,
- ogólnie brak jakichś głębszych idei w obrębie mechaniki gry.



Mozaika budowana w czasie rzeczywistym

Gier czasu rzeczywistego opartych na spostrzegawczości jest naprawdę dużo. Wystarczy wymienić takie hity jak Dobble, Prawo Dżungli lub Łap psiaka. W kategorii gier imprezowych są one jednymi z moich ulubionych. Po pierwsze, można w nie grać z graczami w każdym wieku i będą to rozgrywki wyrównane. Po drugie, są szybkie i natychmiastowo nagradzają za bycie dobrym, czyli po prostu sprawiają radość. Wydawnictwo Foxgames właśnie wprowadziło na rynek kolejną grę tego typu, o dużo mówiącej nazwie Hexx.

Na grę składają się siedemdziesiąt dwa czterokolorowe kafle, które są oczywiście w kształcie heksów. Każdy podzielony jest na sześć części, a z góry wygląda jak różnokolorowy tort. Rozgrywkę rozpoczynamy przez ułożenie trójkątnej figury z siedmiu kafelków, graczom rozdajemy karty (ich liczba zależy od liczby graczy) i możemy zaczynać. Celem graczy jest pozbycie się wszystkich kafli z ręki poprzez wykładanie ich na stół, tworząc coś w rodzaju puzzli. Jeśli komuś się to uda, pozostali gracze otrzymują punkty ujemne równe liczbie kafelków pozostałych w ich rękach. Gra toczy się przez siedem rund, a osoba z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą.

Jak pozbywamy się kafli? Mamy na to dwa sposoby. Pierwszy i zarazem łatwiejszy to dokładanie heksów do wzoru na stole w taki sposób, aby dokładany przez nas kafelek stykał się z przynajmniej dwoma innymi. Drugi wiąże się z tym pierwszym, gdyż w zależności od tego z iloma innymi kafelkami sąsiaduje położony przez nas element, będziemy mogli przekazywać kafle ze swojej ręki innym graczom. I tak sąsiedztwo trzech innych heksów pozwala na „prezentowanie” dwóch kafli, czterech na przekazanie czterech, a pięciu umożliwia pozbycie się z ręki aż sześciu kafelków. Czyli im trudniej, tym nagroda większa i zwycięstwo bliższe. W specjalnym przypadku, gdy graczowi uda się włożyć heks pomiędzy inne, czyli sąsiaduje on z sześcioma kafelkami, automatycznie wygrywa on rundę, a pozostali gracze liczą punkty ujemne.



Zasady można spokojnie skrócić do sentencji: „Weź kafel i połącz kafel, rób to szybciej i skuteczniej niż inni”, a samą grę opisać pudełkowym hasłem: „Najszybsza układanka na świecie”.

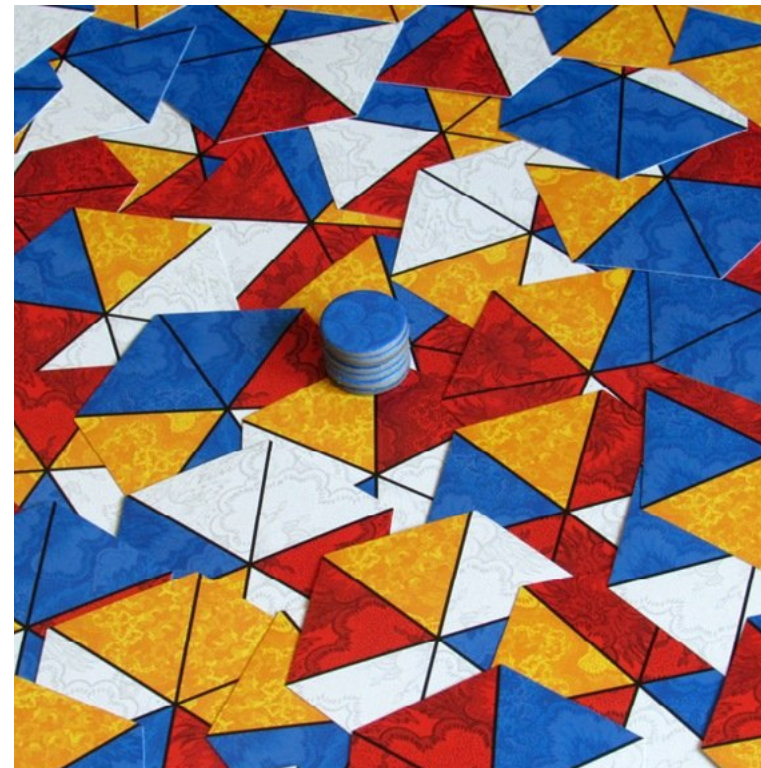
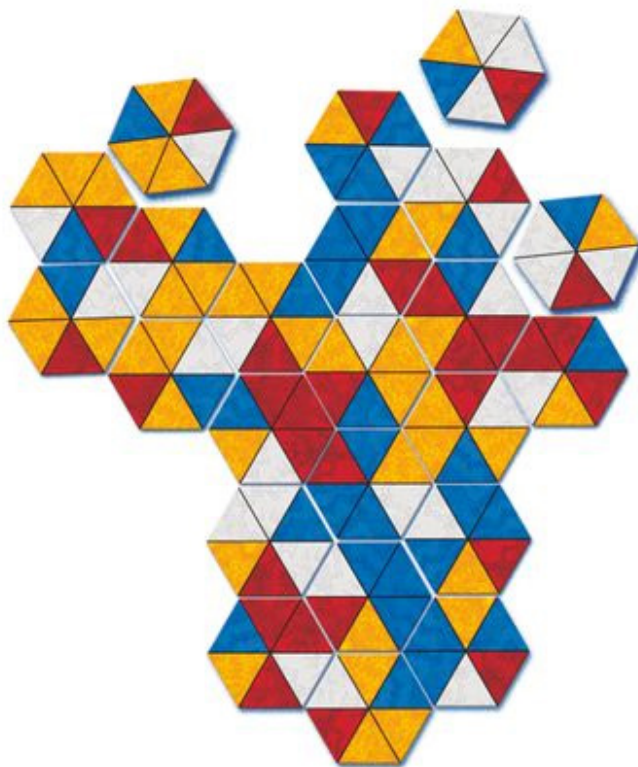
Runda w Hexxie rozgrywana jest błyskawicznie, trwa bowiem od trzech do pięciu minut. Czasami dłużej trwa przygotowywanie figury startowej. Ta dynamika jest ogromną zaletą gry, nie pozwala bowiem nudzić się, a jednocześnie wymusza na graczach pełną koncentrację. Kafelki są spore i bardzo czytelne, przez co nie ma problemu z ich rozróżnianiem. Wadą takiego rozwiązania jest to, że gra potrzebuje dużo miejsca. Udało mi się rozegrać partię, w której wzór rósł w jedną stronę i zabrakło nam stołu. W zależności od liczby graczy, grę rozpoczynamy z mniejszą lub większą liczbą heksów, co wpływa na dynamikę rozgrywki. Partie dwuosobowe cechuje większa kontrola działań swoich oraz współgracza. Przy czterech osobach wkrada się mały chaos, karty zmieniają właścicieli w ogromnym tempie i gra przechyla się mocno w kierunku gier imprezowych.

W Hexxie bardzo podobają mi się zastosowane rozwiązania. W przeciwieństwie do innych gier tego typu, w których należy wskazać elementy takie same lub niewiele różniące się od siebie, Hexx wymaga od graczy tworzenia czegoś poprzez wyszukiwanie części wspólnych. W ocenie moich dorosłych współgraczy, tworzenie całości z części geometrycznych na czas z ciągle zmieniającą się planszą jest zadaniem trudnym. Dzieci, z którymi testowałem grę, szybciej przyswajały zasady i skuteczniej układały kafelki. Hexx błyskawicznie nagradza za dobre ruchy: im lepsze, tym większa nagroda. Dzięki temu świetnie sprawdza się wśród najmłodszych.

Moje ostatnie spostrzeżenie dotyczy stosowanych taktyk. Jedną z nich polega na jak najszybszym wykładaniu kafelków, bez podejmowania prób umiejscowienia ich na optymalnych pozycjach. Drugą to staranie się, aby położona karta sąsiadowała przynajmniej z trzema innymi, co pozwala na utrudnianie rozgrywki innym. W większości rozegranych

przeze mnie partii mało kto decydował się na stosowanie drugiej taktyki, a takie wyłożenia były raczej przypadkowe aniżeli celowe. Wygląd powstającego na stole wzoru zmienia się tak dynamicznie, że wydaje się to prawie niemożliwe, aby planować układanie kafelków.

Moi współgracze podzielili się na dwa obozy. Pierwsi, którzy zagrali i nie mieli ochoty powtarzać rozgrywki oraz drudzy, dla których gra była ciekawym i przyjemnym wyzwaniem. Ta polaryzacja nastrojów i opinii zdecydowanie utrudnia ocenę Hexxa. O ile podoba mi się mechanika i pomysł tworzenia wzoru, o tyle abstrakcyjność tworzonej formy nie trafia w moje gusta. Niemniej jednak myślę, że warto zagrać w ten tytuł i sprawdzić samemu, czy taka formuła rozrywki będzie dla was pasjonująca.



- proste zasady,
- dynamiczna i szybka rozgrywka,
- bardzo zachęcająca cena.



- zajmuje dużo miejsca na stole,
- wymaga bardzo specyficznej umiejętności spostrzegania geometrycznego.

Hexx

Zrecenzował: Michał Szewczyk

Liczba graczy: 2–5 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: ok. 45 złotych

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl