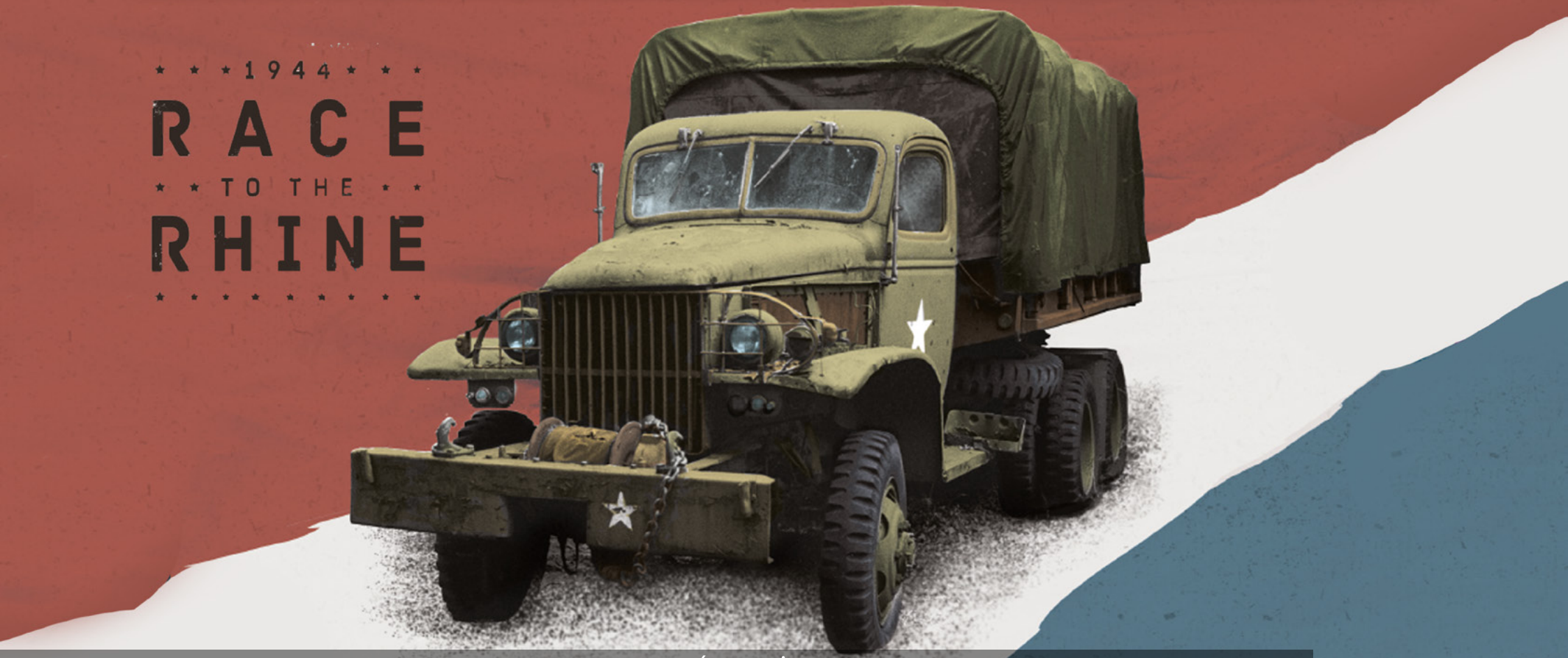
MIESIĘCZNIK MIŁOŚNIKÓW GIER NUMER 108, WRZESIEŃ 2016

# REBEL TIMES

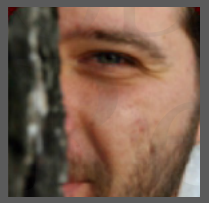
NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH




W NUMERZE RÓWNIEŻ:

WYŚCIG DO RENU / ANCIENT TERRIBLE THINGS / DR. EUREKA / KARCZEMNE OPOWIEŚCI / KOMISARZ WIKTOR / KRÓLESTWO W BUDOWIE: NOMADZI / W CIENIU TRONU / ZŁOTO BOHATERÓW ORAZ WIELE WIĘCEJ...

REBEL



# OD Redakcji

Ostatni miesiąc mojego planszówkowego życia sponsorowały dwa słowa – Terraformacja Marsa. Od czasu premiery pierwszej edycji Cywilizacji: Poprzez Wieki chyba żadna inna gra nie wciągnęła mnie aż tak bardzo, nie pozwalając oderwać się nawet na chwilę, aby zagrać w coś innego. A to niedobrze, ponieważ lista „muszę w to zagrać i to natychmiast!" ciągle się powiększa. Wydawnictwo Phalanx zaatakowało mnie podstępnie świetnym Bożym Igrzyskiem: Magnaci, a na horyzoncie majaczy już polska edycja Troyes, w którego zagrywałem się jak szalony kilka lat temu. To jednak nie koniec planszówkowego ataku, ponieważ niezawodna para Maja Mirska i Robert Sypek, czyli wydawnictwo Inte-Gra, właśnie rozpoczęła zbiórkę w serwisie społecznościowym Wspieram.to na spory dodatek do jednej z najlepszych polskich gier przygodowych ostatnich lat, czyli Stawki większej niż życie. W Cafe Rose, bo taką ów dodatek nosi nazwę, dojdzie opcja grania w trzy osoby i będziemy mogli wcielić się w rolę agentów Intelligence Service. A to tylko jedna z wielu atrakcji. Zresztą przekonajcie się sami, odwiedzając stronę zbiórki.

A zatem jesień przy planszy? Na to wygląda. No, to tylko jeszcze urlop w pracy lub wygrana w totka i można grać…

Do zobaczenia za miesiąc!


Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik

Redakcja i korekta tekstów:
Tomasz ‚Sting' Chmielik

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

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

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

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

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

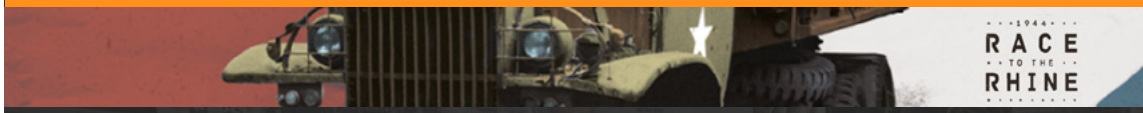
www.rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

www.facebook.com/REBELpl


# Spis treści


2 AKTUALNOŚCI
Czyli co nowego w świecie gier

3 TEMAT NUMERU: KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH - WYŚGIG DO RENU




8 BEZ ZASAD NIE MA GRY, A BEZ GRACZY REGUŁY NIC NIE ZNACZĄ
Felieton Tomka Kreczmara

9 ANCIENT TERRIBLE THINGS
Kości na usługach Cthulhu

13 DR. EUREKA
Mały Chemik z Kulkami

15 KARCZEMNE OPOWIEŚCI
Piwem i Mieczem

18 KOMISARZ WIKTOR
Logika poszukiwania sprawcy

22 KRÓLESTWO W BUDOWIE: NOMADZI
Więcej dobrego, chociaż tego samego

25 W CIENIU TRONU
Karciane sztylety wbijane w plecy

27 ZŁOTO BOHATERÓW
Walka o Złoto

30 KRÓTKI PRZEGLĄD ZAPOWIEDZI ESSEN 2016

32 PLANSZÓWKOWA RELACJA Z POLCONU 2016

34 KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: CIASTECZKOWE POTWORKI

36 KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: GIPF

# Aktualności ze świata gier

## TIMELINE: POLSKA

*- Stary, masz doktorat, a nie wiedziałeś, że spinacz biurowy wynalazł Polak? Słabo!*

**Timeline: Polska** to kolejna już odsłona bestsellerowej serii gier imprezowych, które podbiły cały świat. Karty znajdujące się w tej edycji dotyczą wyłącznie wydarzeń związanych z naszym krajem. Pomysł na grę jest niezwykle prosty: wybierz jedną z posiadanych kart i zdecyduj, czy prezentowane przez nią wydarzenie miało miejsce przed tym, które leży już na stole, czy po nim. Następnie odwróć kartę i sprawdź, czy miałeś rację.

Tytuł ten to idealny sposób na naukę poprzez zabawę. Gracze nawet nie zorientują się, jak wiele zostanie im w głowach już po pierwszej, krótkiej rozgrywce. Gra jest idealnym narzędziem do wykorzystania przy nauce historii, ale też i świetnym sposobem na integrację grupy.

Premiera gry przewidziana jest na początek października.

## PAKIET MUNCHKINOWYCH NOWOŚCI

*- Wbijanie noży w plecy innych graczy chyba nigdy mi się nie znudzi. A teraz, gdy powoli nadciąga zima, będzie jeszcze fajniejsze.*

W październiku nakładem wydawnictwa Black Monk pojawią się trzy nowe pozycje z uniwersum **Munchkina**. Pierwsza z nich, **Munchkin Edycja Jubileusza** to sto sześćdziesiąt pięć nowych ilustracji dla wersji podstawowej gry stworzonych z okazji piętnastolecia serii przez Iana McCarthy'ego. Druga, **Munchkin 3 – Kardynalne Błędy** pozwoli wam między innymi zagrać Gnomem, wcielić się w Barda i spotkać śmierdzących Utytłanych Gotów. Trzecia, **Munchkin Legendy 2/3** – Faunie Igrzyska to rozszerzenie do **Munchkina Legendy**, które wprowadza sto dziesięć nowych kart i pozwala zagrać tytułowym Faunem.

Październik zapowiada się na czas wyśmienitej zabawy toporem!

## DOBBLE: STAR WARS

*- Do dwóch zliczyć musisz, nie mniej, nie więcej. Dwa liczbą, do jakiej liczyć masz i do której będziesz liczyć dwa jest. Trzy liczbą tą nie będzie, ani nie będzie nią…*

**Dobble: Star Wars** to druga po **Gdzie jest Dory?** odsłona serii tematycznych **Dobble**. Zasada rozgrywki – odnalezienie na dwóch kartach wspólnego symbolu przed innymi graczami – pozostaje ta sama, a zmieniają się wyłącznie symbole i grafiki, które przedstawiają postaci lub rzeczy związane z uniwersum **Gwiezdnych Wojen**.

W **Dobble** można grać na klika sposobów. W zasadach opisanych zostało pięć mini-gier. Najpopularniejszą jest wersja, w której wszystkie karty rozdaje się graczom, a jedną kładzie się na środku stołu. Na dany sygnał gracze patrzą na pierwszą kartę ze stosu, który znajduje się przed nimi i szukają wspólnego symbolu z kartą, która leży na środku. Symbol nazywają głośno i szybko kładą swoją kartę na środek, przykrywając w ten sposób starą kartę. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólny symbol z nową kartą. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

Gra jest już dostępna w regularnej sprzedaży.

## TROYES

*- Jak byłem mały, chciałem zostać architektem i budować miasta… cóż, nie wszystkie marzenia się spełniają, ale popatrzcie tylko, jaki ładny mur mi z kostek wyszedł!*

Troyes to gra opowiadająca o rozwoju tytułowego średniowiecznego miasta położonego nad Sekwaną w Szampanii. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w role przedstawicieli zamożnych rodzin i używając swoich wpływów, starają się oddziaływać na trzy główne dziedziny związane z funkcjonowaniem miasta: wojskową, religijną i cywilną. Obsadzając pionki w lokacjach określonego typu, otrzymują pule kości w różnych kolorach. Obrazują one siłę roboczą oferowaną przez mieszkańców, którą można spożytkować na rozmaite sposoby: w handlu, przy budowie katedry, czy też przy zwalczaniu rozmaitych wydarzeń, z którymi boryka się miasto. Celem rywalizacji jest podjęcie takich działań, które przyniosą graczom największą sławę obrazowaną przez zgromadzone punkty zwycięstwa.

Unikalność każdej rozgrywki gwarantują: ukryte role poszczególnych graczy, które informują, za co się zbiera punkty na koniec rozgrywki; losowe wykładanie kart akcji; losowy dobór wspólnych wrogów, z którymi trzeba się zmierzyć przez rozpoczęciem normalnej tury.

Z jednej strony obecność kostek zapewnia element losowy, ale z drugiej zostały one na tyle udanie wplecione w mechanikę gry, że Troyes nadal pozostaje grą strategiczną, w której najważniejsze jest planowanie. Gra zachowuje przy tym ogromną regrywalność. To wszystko, z doskonale zaprojektowanym skalowaniem i oryginalnością mechaniki, sprawia, że tytuł ten od lat podbija serca graczy.

Premiera gry już w połowie października.

# KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH

WYŚCIG DO RENU

Wyścig do Renu to gra poświęcona popularnemu ostatnio (także za jej sprawą) tematowi końca II wojny światowej. Tytuł ten był pierwszym, który podszedł do sprawy nietuzinkowo, przynajmniej spośród gier wydanych u nas (choć trzeba tu również wspomnieć o powstającym wcześniej, ale wydanym później Race to Berlin). Ze względu na swoją hybrydowość (której gra stała się wzorcowym przykładem), czyli łączenie w sobie tematyki historycznej i posługiwanie się mechanizmami właściwymi bardziej dla eurogier niż planszówek wojennych, produkcja wydawnictwa Phalanx zyskała dużą popularność.

Na czym polega to nietuzinkowe podejście do tematu końca II wojny światowej? Przede wszystkim na całkowitym sprowadzeniu Niemców do roli „chłopców do bicia", tj. biernego przedmiotu rozgrywki. Rywalizacja w grze ma miejsce pomiędzy nacierającymi w kierunku Renu zgrupowaniami alianckimi dowodzonymi przez generałów Montgomery'ego, Bradley'a i Pattona (jak to było historycznie z dowodzeniem Bradley'a, odsyłam zainteresowanych do poszukania choćby w Internecie). Jak wskazuje sam tytuł, jest to wyścig o to, kto pierwszy dotrze za Ren i tym samym doprowadzi do końca wojny.

Zanim zacznę roztrząsać mechanikę gry, tradycyjnie parę słów o zawartości pudełka. Samo pudło jest porządne i dość duże. Plansza wykonana została na twardej tekturze. Zarówno jej, jak i żetonom, drewnianym elementom oraz znajdującym się w grze kartom nie można odmówić solidności. Jeśli chodzi o grafikę, ilustracja na pudełku wygląda świetnie, podobnie karty, gdzie zamieszczono zdjęcia z okresu II wojny światowej bądź stylizowane na ten okres. Bardzo ładnie wyglądają też naklejki na bloczki z symbolami korpusów i żetony specjalne. Mniej porywająca pod względem graficznym jest plansza, której główną zaletę stanowi czytelność.

Instrukcja do gry przygotowana została w wersji dwujęzycznej. Całość zasad, wraz ze skrótem i występującymi w obrębie podręcznika przykładami, mieści się na szesnastu stronach, tzn. tyle zajmuje każda z wersji językowych. Zasady napisane zostały przystępnie i przejrzyście. Przy ich lekturze nie nasunęły mi się jakieś poważniejsze wątpliwości. Kilka rozdziałów oznaczono gwiazdkami – autorzy zalecają pomijać je przy pierwszej rozgrywce. Warto wspomnieć, że gra posiada wariant dla jednego gracza. Jeśli miała to być gra historyczna, brakuje jej jakiegoś zarysowania tła historycznego, co czasem robi się w osobnej, poświęconej temu książeczce albo we wstępie historycznym. Jedynymi wyraźniejszymi odniesieniami do historii zawartymi w samej instrukcji są nieliczne cytaty z generała Pattona.

Gra przedstawia nam końcowy etap wojny od strony logistycznej. Generalnie, Niemcy są w bezładnym odwrocie i walka z nimi sprowadzona została do poświęcenia określonej ilości zasobów. Zasoby pochłania też oczywiście przemieszczanie się poszczególnych korpusów. Innymi słowy, aby nacierać, potrzebujemy żywności (prowiantu), paliwa i amunicji. Każdy z graczy ma swój sektor natarcia, rozgraniczony z sektorem sąsiada (bądź sąsiadów – w przypadku Bradley'a). To, jak szybko będzie posuwał się do przodu i opanowywał teren, zależy od sprawnego zorganizowania zaopatrzenia oddziałów. Poszczególne zasoby muszą dotrzeć do walczących wojsk z bazy zaopatrzenia (głównej bądź dalszych). Aby żywność, paliwo i amunicja trafiły do naszych jednostek, musimy zgromadzić odpowiednią liczbę ciężarówek i następnie ustawić je na planszy tak, aby stworzyć linię zaopatrzenia.

Jak to zazwyczaj bywa w grach, rozgrywka podzielona jest na tury. W ramach tury każdy z graczy wykonuje swoje posunięcie (zasady określają to jako „turę gracza"), na które zasadniczo składają się dwie akcje spośród sześciu możliwych:

- pobranie zaopatrzenia,
- pobranie ciężarówek,
- transport zaopatrzenia,
- ruch korpusu,
- wsparcie lotnicze,
- desant spadochronowy.

Ponadto, jako dodatkowe, występują akcje wynikające z kart Oporu oraz Pościgu. Na liczbę bądź wykonywanie akcji mają także wpływ specjalne zdolności dowódców. Tok rozgrywki przerywa faza logistyki, która następuje w chwili, gdy w puli dostępnej wszystkim graczom skończą się ciężarówki do pobrania (za ich pomocą gracze dowożą swoim korpusom zaopatrzenie). Faza ta jest wspólna dla wszystkich graczy. Następuje wtedy swego rodzaju zresetowanie rozgrywki: ciężarówki rozstawione na planszy wracają do puli dostępnych, uzupełnia się zasoby w bazach zaopatrzenia oraz każdy korpus zużywa jedną jednostkę żywności, a jeśli jej nie posiada, zostaje unieruchomiony do czasu aż będzie mu ona dowieziona.

Istotę rozgrywki **Wyścigu do Renu** można by sprowadzić do pobierania i dystrybucji zaopatrzenia. Trzeba z tym oczywiście zgrać poruszenia własnych korpusów. Występuje wspólna dla wszystkich graczy pula zasobów, które są ograniczone i tutaj często pobranie odpowiednich klocuszków (kostek lub krążków) przed

przeciwnikiem może pokrzyżować jego zamiary i opóźnić realizację zamierzeń. Poza tym każdy z graczy posiada jeszcze swoją własną, wyłączną pulę zasobów. Podobna rywalizacja jak o zasoby zaopatrzenia ze wspólnej puli, ma również miejsce o ciężarówki, potrzebne aby dowieźć surowce do jednostek. Przeszkadzać można sobie także na granicach sektorów, część pól jest bowiem wspólna dla obu sąsiadujących graczy i zajęcie danego pola przez jednego z nich uniemożliwia wejście na nie drugiemu.

Wspominałem wcześniej, że Niemcy zostali sprowadzeni do roli chłopca do bicia i że są biernym elementem rozgrywki. Nie jest to w stu procentach prawdą, ponieważ po każdym swoim posunięciu gracz wykonuje reakcję niemiecką. Polega ona na dokładaniu znaczników oporu albo na wykonywaniu kontrataków. Te ostatnie z kolei sprowadzają się do opanowywania pól „niczyich" albo przejmowania kontroli nad polami zajętymi przez aliantów. Oczywiście działania te przeprowadzamy w sektorze przeciwnika, aby utrudnić mu ruchy. Zwłaszcza przy rozgrywce na trzech, dwaj gracze mają tutaj możliwość wyrównania szans przez to, że będą dokładać znaczniki trzeciemu graczowi, który za bardzo wysforował się do przodu i jest blisko końcowego sukcesu. Akcje związane z reakcją niemiecką są automatyczne. Występują jedynie ograniczenia polegające na tym, że znaczniki można dokładać w sąsiedztwie pól „niczyich" lub kontrolowanych przez Niemców oraz nie można ich dokładać w sąsiedztwie oddziałów i strefy wyjściowej aliantów. Niemcy muszą mieć także połączenie z Düsseldorfem.

Kostki w grze stosowane są wyłącznie w wariancie solo. Wydawać by się więc mogło, że **Wyścig do Renu** nie zawiera elementu losowego albo jest on mocno ograniczony. W rzeczywistości losowość wprowadzają karty. W grze mamy ich dwa rodzaje: karty Pościgu i karty Oporu. W przypadku tych pierwszych każdy z graczy ma własną talię, co teoretycznie ogranicza losowość. To jednak przy idealistycznym założeniu, że każdy z graczy „przewinie" w ciągu rozgrywki całość albo większość swojej talii. Talia kart Oporu, gdzie występują bardziej wymagający przeciwnicy, jest jednak dla graczy wspólna i tutaj losowość ujawnia w pełnej krasie. Trafianie na silnych przeciwników może mieć też dobre strony, ponieważ często zapewnia medale za zwycięstwo, pozwalające wygrać „na punkty" w przypadku, gdy żaden z graczy nie przekroczy Renu.

Karty zapewniają grze różnorodność, ponieważ jeśli spojrzymy na inne elementy, to właściwie wszystko zależy od graczy. Układ planszy mamy zawsze taki sam, pozycje wyjściowe korpusów i pozostałe czynniki również (z wyjątkiem inicjatywy, czyli kolejności wykonywania posunięć). Wobec tego karty stają się tak naprawdę jedynym składnikiem mechaniki gry, dzięki któremu poszczególne rozgrywki mogą się między sobą różnić. Oczywiście wywołują one w efekcie zróżnicowane reakcje graczy i zmuszają ich do zmiany strategii. Można więc stwierdzić, że to nie same karty powodują zmienność, ale bez nich by jej nie było.

Gra zawiera jeszcze kilka bardziej szczegółowych zasad, chociaż gdyby porównywać ją z grami wojennymi lub bardziej zaawansowanymi grami euro, trudno mówić tu o jakiejkolwiek większej szczegółowości. Warto wspomnieć o różnych dodatkowych zdolnościach dowódców: Patton ma dodatkową akcję ruchu, Bradley dodatkową akcję wsparcia lotniczego, a Monty dostawia dodatkowe dwa pionki zaopatrzenia podczas pobierania zaopatrzenia. Bradley ma też na początku wyższy o jeden poziom możliwości logistycznych. Istnieje w grze opcja wykonania desantu spadochronowego (tutaj kłania się operacja „Market-Garden" i bitwa pod Arnhem, które miały doprowadzić Monty'ego za Ren). Wpływ na strategię przyjętą przez graczy ma też układ planszy. Bradley naciera w środku, między swoimi dwoma kolegami, Monty zaś wzdłuż wybrzeża, gdzie istnieją porty, które może pozyskać do zdobycia zaopatrzenia: tyle że są one silniej bronione. Specjalne możliwości zdobycia zaopatrzenia wzdłuż zewnętrznej krawędzi planszy ma też Patton.

Swego czasu o grze toczyły się intensywne dyskusje, przynajmniej w gronie pasjonatów gier historycznych. Dotyczyły one tego, na ile ma ona związek z historią, a na ile jest po prostu abstrakcyjną grą, do której zgrabnie „doklejono" historyczny temat. Jest to tak naprawdę dyskusja o tym, z jaką grą mamy do czynienia i przy okazji: do kogo jest ona adresowana. Przyznam, że mimo iż obserwuję temat od dawna (pamiętam jeszcze jak gra była w fazie testów), nie wyrobiłem sobie (jak do tej pory) jednoznacznej opinii. Najbezpieczniej jest stwierdzić, że **Wyścig do Renu** to hybryda, co nie będzie zbytnio odbiegać od prawdy.

O, znam tę grę! Tu trzeba ułożyć rząd wagoników od jednego krańca planszy do drugiego! Wielu graczom, i słusznie, gra na pierwszy rzut oka kojarzy się z **Wsiąść do Pociągu**. Podobnie jak w eurograch, występuje tu „walka" o pobierane ze wspólnej puli zasobów w postaci ciężarówek i różnokolorowych kosteczek, z których potem coś tam się buduje. Krytykowano też brak „rzeczywistej walki". Zgodnie z tym poglądem, gra uważana była za abstrakcyjną ze względu na mechanizm rozstrzygania starć sprowadzający się do poświęcania określonej ilości zasobów. Trudno jednak jednoznacznie powiedzieć, co to jest „rzeczywista" lub „prawdziwa" walka, a co nią nie jest. Natomiast to, co obiektywnie można stwierdzić to ograniczenie bezpośredniej negatywnej interakcji pomiędzy graczami: w tym sensie, że gracze nie walczą ze sobą po dwóch stronach barykady tylko na swój sposób ścigają się, pośrednio utrudniając sobie rozgrywkę (zabierając zasoby, ciężarówki, zajmując pola na granicy stref itd.). To jest rodzaj interakcji typowy dla eurogier. Kojarzy mi się to nieodparcie, poza wspomnianym **Wsiąść do Pociągu**, z graną przeze mnie kiedyś dość intensywnie **Hacienda**.

Na pewno nie można odmówić autorom tego, że chcieli zawrzeć w grze elementy historyczne i że je zawarli, choć w wielu miejscach w mocno uproszczonej formie. Konieczność „redukcji" skomplikowanych rozwiązań wymusza skala czasowa i przestrzenna gry. Wreszcie jej tematyka, czyli dążenie do ukazania decydującego znaczenia logistyki dla przebiegu końcowej fazy wojny. Same w sobie zagadnienia te nie są dla gracza zbyt pasjonujące. Tym bardziej, jeśli ktoś chciałby je oddawać w grze jakoś bardziej szczegółowo. To ten sam argument, który przywołałem kiedyś w odniesieniu do **Race to Berlin**, gdzie cała walka także opiera się na oddanej za pomocą dość prostych zasad logistyce. Powiew historii daje też otoczka w postaci historycznych zdjęć na kartach i elementów graficznych w postaci symboli korpusów. Również takie rozwiązania jak specjalne zdolności dowódców mające nawiązanie do ich cech i preferowanej strategii działania. Można by wspomnieć jeszcze kilka detali. Wbrew pozorom, jak na dość prostą grę, nie ma tego tak mało.

Z drugiej strony nie zapomnę komentarza, jaki usłyszałem na którejś z imprez planszówkowych, kiedy to jeden z graczy krzyknął: **Wyścig do Renu** wstrzeliwuje się idealnie w gusta miłośników gier euro i stąd jego niewątpliwa popularność oraz wielki sukces. Można w niego grać z powodzeniem, całkowicie pomijając warstwę historyczną. Mechanikę skonstruowano bowiem w taki sposób, że jest to możliwe. W grze występuje interakcja typowa dla gier euro. Dla niektórych graczy może to być takie trochę inne **Wsiąść do Pociągu**, gdzie zamiast wagoników są ciężarówki. Ci, którzy chcą w tej grze znaleźć historię, znajdą ją, gdy uruchomią nieco wyobraźni. Aczkolwiek nie należy się jej doszukiwać zbyt wiele i za bardzo się w nią zagłębiać. Oceniając Wyścig do Renu, należy uwzględnić również średni czas rozgrywki (około czterdziestu pięciu minut). Gra jest swoistym „shorcikiem" i tak też powinno się do niej podchodzić.

**Wyścig do Renu**
Zrecenzował: Ryszard „Raleen" Kita
Liczba graczy: 1-3 osoby
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 199,95 złotych

R E K L A M A

# Nie Do Pary

## KTO MA PODOBNE SKOJARZENIA DO TWOICH?

REBEL
www.wydawnictwo.rebel.pl

# BEZ ZASAD NIE MA GRY, A BEZ GRACZY REGUŁY NIC NIE ZNACZĄ

Uczestnik i reguły – to dwa kluczowe elementy każdej gry. Oba te elementy wydają się oczywiste, ale są w nich pewne „kruczki". Wpierw chciałbym poświęcić kilka zdań kwestii zasad. Te powinny być możliwie przejrzyste, dobrze spisane lub zaprogramowane, powtarzalne oraz możliwe do przekazania – „muszą być na tyle dobrze określone, by nie kłócić się o nie za każdym razem, kiedy się gra (…), lub wystarczająco jasne, aby mogły być ujęte w programie komputerowym" (za: Co potrafią, a czego nie potrafią gry komputerowe, Jesper Juul (przedstawione na konferencji Digital Arts and Culture w Bergen) 2-4.09.2000 w przekładzie Piotra Wojcieszuka, w: Kultura i Historia 4). Przede wszystkim jednak zasady muszą być przestrzegane. Są one absolutnymi rozkazami, a jeśli je złamiemy, gra przestanie być grą.

Reguły tworzą scenę, dostarczają narzędzi i wskazują role, cała zaś akcja zależy już od uczestników. Umożliwiają nauczenie się gry i pozwalają na rozegranie jej więcej niż raz w ten sam sposób. Określają także początek, środek i koniec, bo to im gra zawdzięcza swoją strukturę. Konstytuują, umożliwiają rozgrywkę, a nie tylko ją regulują. Bez nich mielibyśmy swobodną zabawę (free play), inne rodzaje aktywności, ale nie rozgrywkę (*gameplay*). Niemniej same w sobie nic nie znaczą – informują jedynie graczy o możliwych działaniach.

Co ważne, zasady nie zależą od wyglądu planszy, materiału, z którego wykonano rekwizyty, piony lub figury, miejsca rozgrywki i tak dalej – a zatem nie ma znaczenia, czy gramy w pasjansa na komputerze, czy prawdziwymi kartami lub też czy odpalimy **Call of Duty** na konsoli, czy komputerze osobistym. Nie ma znaczenia czy gramy w warcaby na złotej planszy, czy na chodniku, ponieważ ruchy, strategia, wreszcie sposób bicia pozostają bez zmian, co słusznie podkreśla socjolog Erving Goffman (wystarczy przypomnieć jak w słynnej **Alicji w krainie czarów** grano w krokieta flamingami i jeżami – niemniej był to krokiet).

Mamy oczywiście bardzo wyjątkowe sytuacje, jak choćby gra **Nomic**, której założeniem są zmiany reguł w trakcie rozgrywki. Początkowe zasady określają jedynie sposób dokonywania kolejnych zmian. Niemniej wszelkie reguły mogą zostać zniesione lub zmodyfikowane w drodze głosowania. Grę opracował filozof Peter Suber z Earlham College, aby za jej pomocą zilustrować przedstawione we własnej książce mechanizmy zmian systemów politycznych.

Podobnie rzecz się ma z grą w karty **bartok** (zwaną także **mao**), w której również mamy do czynienia z modyfikowalnymi zasadami. Tu zwycięski gracz wymyśla nową regułę obowiązującą we wszystkich następnych rozdaniach.

Jest jeszcze kilka innych przykładów gier o zmiennych zasadach – **Fluxx** (gra karciana, w której zasady i warunki zwycięstwa modyfikują zagrane karty) lub **1000 Blank White Cards** (tu rozgrywkę toczymy kartami powstającymi podczas gry i opisującymi reguły, a konwencjonalnych zasad nie ma). Warto też zauważyć, że czasem w grach – podobnie jak w dziecięcych zabawach – reguły bywają na bieżąco modyfikowane, wzmacniane, podważane i bronione, interpretowane i reinterpretowane, przez co sama rozgrywka, jak i jej cele ulegają nieustającym zmianom, oferując różnorodne przeżycia. Niemniej nawet zmieniające się podczas rozgrywki reguły pozostają regułami.

Projektant bezpośrednio wpływa tylko na reguły, ale pośrednio jest w stanie oddziaływać też na doświadczenia czerpane przez uczestnika rozgrywki. A zatem gracz (lub gracze) musi być aktywnym i dobrowolnym uczestnikiem – w przeciwnym wypadku trudno mówić o graczu. Albowiem „gra (…) wymaga dopełnienia działaniem uczestników" (za: *Alien vs. Predator? – gry komputerowe a badania literackie*, Jan Stasieńko) i to „gracze wprawiają reguły w ruch" (za: *"it's the players who set the rules in motion", w: Challenges for Game Designers* Brenda Brathwaite i Ian Schreiber).

Ważne też, aby gracz był świadom nie tylko uczestnictwa w grze, ale również zasad i by je rozsądnie wykorzystywał oraz dążył do maksymalizacji swojego dobra w rozgrywce. *„Potencjalny gracz, zanim stanie się graczem faktycznym, musi otrzymać jakieś instrukcje, albo od samej gry, albo z instrukcji czy materiałów dodatkowych"* (za: Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany, Espen Aarseth w przekładzie Piotra Wojcieszuka. w: Kultura i Historia 13). Jak zauważa Johan Huizinga, osoba grająca w grę musi to robić na poważnie, z pełnym przekonaniem i zaangażowaniem – albowiem inaczej nie będziemy mieli do czynienia z grą. W efekcie może się zdarzyć również gracz „aktywnie angażujący się w rozgrywkę lub przestrzeń gry w sposób często nie zalecany czy nie przewidziany przez projektantów gry" (za: Plans And Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviour (rozprawa doktorska), Smith Jonas Heide, za: Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany, Espen Aarseth w przekładzie Piotra Wojcieszuka, w: Kultura i Historia 13), niemniej podlegający wciąż zasadom.

Zapewne domyślacie się, że przestrzeń gry to pojęcie bardzo płynne: w przypadku narracyjnych gier fabularnych jest to wyobraźnia, w przypadku planszówek – rzecz jasna plansza, a gier wideo – wirtualny świat „generowany cyfrowo".

Zdarza się też czasem, że gracze nieświadomie uczestniczą w rozgrywce – ale są wówczas de facto jej świadkami, a nie aktywnymi uczestnikami.

# Kości na usługach Cthulhu

CUTTHROAT CAVERNS

Mam taką przypadłość, że lubię kostki. Zwłaszcza jak są „customowe". Lubię nimi rzucać, układać je, zdawać nimi testy i tym podobne. Lubię też karty, które można zagrywać, aby wpływać na wynik tego, co dzieje się na planszy. Lubię również prozę Lovecrafta i większość rzeczy, które powstały na jej podstawie. Dlatego właśnie na moim celowniku znalazła się gra Ancient Terrible Things.

Jest to tytuł, który w jednym, ciemnozielonym pudle, wyglądającym niesamowicie mrocznie, łączy wszystkie trzy powyższe elementy. Są tam kostki, które choć są zwykłymi szóstkami, są śliczne, przezroczyste i kolorowe. Są też karty, którymi mogę wpływać na wyniki rzutów tymi kośćmi, a także mieszać szyki innym graczom. Jest też klimat, który jest niezwykle bliski temu, co w swoich książkach tworzył Samotnik z Providence. To wystarczyło, abym stwierdził, że chcę przyjrzeć się tej grze z bliska. Tylko czy wystarczyło do tego, aby gra była dobra?

W środku mrocznego pudełka znajduje się masa równie mrocznych komponentów. Wszystko jest utrzymane w ciemnych, ponurych odcieniach. Nawet żółty kolor wygląda strasznie i przygnębiająco. Jedynie żółte kostki, które są kostkami szczęścia, wnoszą nieco „światła" do gry. Reszta jest mroczna niczym Wielki Cthulhu, albo i mroczniejsza. Na szczęście mrok i smutek nie dotknął jakości komponentów. Karty, żetony, kostki i plansza: wszystko to jest naprawdę świetnej jakości i aż przyjemnie się z tym obcuje. Jakość komponentów nie robi jednak całej gry, choć na pewno jest istotna. Jak zatem gra się w Ancient Terrible Things?

Na sześć pól znajdujących się na planszy trafiają karty Sekretów ze specjalnej talii. Talia ta jest złożona z trzech części: łatwej, trudniejszej i najtrudniejszej. Oczywiście te łatwe karty trafią na planszę wcześniej, a trudne w późniejszych etapach rozgrywki. Na planszę trafiają też karty Ekwipunku, które można kupić oraz sporo żetonów. Każdy z graczy otrzymuje też swojego badacza, który będzie próbował zgłębić tajemnice dżungli i rzeki. Do tego kilka żetonów i karty Skupienia, które będą wspomagać ich w trakcie gry.

**No dobra, można w końcu grać.**

Cała gra polega na wybieraniu kart Sekretów, które chce się zdobyć oraz na rzucaniu kośćmi. Do tego zagrywa się karty i zużywa żetony, aby wpływać nieco na losowość, jaka oczywiście trafia się w grach z kośćmi.

Każdy gracz w swojej turze wybiera miejsce na planszy, które chce odwiedzić. Wybór jest zwykle uzależniony od tego, jak trudno jest zdobyć daną kartę i ile punktów jest ona warta. Wybór miejsca daje także możliwość użycia specjalnej zdolności tej lokacji, a także pozwala na zgarnięcie żetonów, które tam leżą. Przyznaję, że czasem te dwie rzeczy bywają dla graczy ważniejsze niż samo zdobycie karty Sekretów.

Kiedy gracz wybierze już miejsce, przesuwa tam swój pionek. Następnie zabiera żetony, a także może wykorzystać zdolność specjalną lokacji. Kiedy ma to już za sobą, może walczyć o zdobycie karty. W tym celu bierze pięć zielonych kostek do ręki. Może wziąć też kostki innego koloru, jeśli posiada karty, które mu na to pozwalają.

Po rzucie kośćmi gracz ma dwie możliwości przerzutu. Nie jest jednak łatwo. Bazowo można przerzucić wszystkie kostki, a jeśli chce się rzucić tylko wybranymi, trzeba za to zapłacić odpowiednimi żetonami. Niektóre kości w ogóle nie mogą być przerzucane (konkretnie czerwone kostki zwane kośćmi paniki). Można też sobie pomagać kartami i przedmiotami. Celem tych rzutów jest uzyskanie określonego zestawu wyników. Karty Sekretów wymagają zwykle pewnych układów kości, aby je zdobyć. Mogą to być pary, trójki, sekwensy lub inne typowo pokerowe zestawy. Na szczęście na karcie jest zwykle pokazana minimalna wartość układu i jeśli widnieje tam zestaw trzech dwójek, to zadziała też zestaw trzech czwórek. A jeśli karta pokazuje sekwens 1, 2, 3, 4, można ją też zdobyć sekwensem 3, 4, 5, 6. To ciekawe i niezłe rozwiązanie, ponieważ daje od razu możliwość pewnej mitygacji losowości, jaka jest nieodłączną częścią rzucania kośćmi. Oczywiście trudniejsze karty mają tak dobrane układy wyników, że nie zostawiają zbyt wiele dowolności i trzeba uzyskać bardzo konkretny wynik (przy wymaganym sekwensie 1, 2, 3, 4, 5 na pięciu kościach nie ma za dużo do kombinowania).

Po zużyciu wszystkich możliwych pomocy i przerzutów, gracz patrzy na swoje wyniki. Jeśli pozwalają mu one na wzięcie karty Sekretu, robi to: wszak to punkty na koniec gry. Jeśli nie zdobył karty, odrzuca ją na pole Pogłosek i dobiera żeton Macek z toru Straszliwych rzeczy. Żetony Macek są rozkładane na początku gry i służą dwóm celom. Po pierwsze, spełniają rolę jednego z „zegarów" gry: jeśli skończą się żetony Macek, kończy się też gra. Po drugie, są one swego rodzaju karą za nierozwiązanie Sekretu, czyli niezdobycie karty z lokacji. Żetony te są warte od 0 do -3 punktów na koniec gry.

Niezależnie od tego czy gracz zdobył kartę Sekretu, czy nie, może wykorzystać kości, które mu pozostały do zdobycia różnych żetonów potrzebnych w trakcie rozgrywki. Na początku każdej rozgrywki losowana jest karta Scenariusza, która określa, jakie układy kostek można wymienić na różne żetony.

Po spotkaniu z kartą Sekretu gracz może dokonać zakupu na targowisku. Dostępne są tam przedmioty pomagające w spotkaniach. Niektóre obniżają trudność spotkań, inne dodają różne typy kostek do rzutu. Jeszcze inne wymieniają podstawowe kostki na jakieś inne. Każdy przedmiot kosztuje odpowiednią liczbę żetonów pieniędzy, trzeba więc dbać o swój „portfel". Zwłaszcza, że bez przedmiotów jest czasem dość ciężko.

I to w zasadzie wszystko. Gracze po kolei wykonują swoje akcje, w odpowiednich momentach uzupełnia się na planszy karty Sekretów i gra toczy się w ten sposób do momentu, w którym zostanie zabrany ostatni żeton Strasznych Rzeczy z planszy lub skończą się karty Sekretów. W tym momencie następuje podliczenie Punktów Zwycięstwa, na które składają się punkty ze zdobytych kart Sekretów, punkty z niektórych zakupionych przedmiotów, punkty za osiągnięcia, za żeton pierwszego gracza i oczywiście ujemne punkty pochodzące z żetonów Macek. Kto ma najwięcej punktów, ten wygrywa.

Jak zatem brzmi odpowiedź na zadane na początku niniejszej recenzji pytanie? Czy gra jest dobra? Moim zdaniem tak. Nie jest specjalnie przekombinowana, zasady są proste, a kośćmi turla się bardzo przyjemnie. Dodatkowo gra pozwala na kilka ciekawych decyzji w kwestii zdobywania kart Sekretów. Czasem można odpuścić sobie punkty, aby zdobyć dodatkowe żetony. Czasem kartę można zdobyć bez wydawania na nią kostek. Dzięki temu gra zyskuje pewną głębię. Gdyby chodziło tylko o rzucanie kośćmi i wydawanie ich na karty Sekretów, regrywalność siadłaby bardzo szybko. A tak, dzięki kartom scenariuszy, żetonom, kartom zagrywanym przez graczy, przedmiotom i kilku ciekawym decyzjom do podjęcia w trakcie gry, jest naprawdę fajnie. **Ancient Terrible Things** stało się jedną z moich ulubionych gier o rzucaniu kostkami i „kupowaniu" rzeczy za ich wyniki.

*Gra doczekała się drugiej edycji. Posiadacze pierwszej edycji nie muszą się jednak zbytnio martwić. Zmiana dotknęła planszetek graczy, na których pojawił się „tor przerzutów" ułatwiający połapanie się, ile razy przerzucało się już kości. Do tego lekko wygładzono zasady, jednak nic w nich nie zmieniano.*

Do gry mam tylko jeden zarzut. Jest nim cena. Choć napisałem, że komponenty są naprawdę porządne i wyglądają świetnie, koszt gry nie odpowiada temu, co znajdujemy w pudełku. To nie jest gra warta dwieście pięćdziesiąt złotych. Fajnie się w nią gra, ale nie za taką cenę.

- ciekawa mechanika rzutów i wydawania kostek,
- oprawa graficzna,
- jakość komponentów.

- cena.

**Ancient Terrible Things**
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: 60 minut
Cena: 249,95 złotych

# nIQczemni

## szaleni naukowcy

Nieśmiertelność. Dla wielu ludzi oznacza to bardzo długie życie.
Ale dla ciebie to coś więcej. Chcesz, aby twoje dokonania były największymi osiągnięciami w dotychczasowej historii świata zarówno na płaszczyźnie technicznej, jak i artystycznej. Pragniesz pozostawić nieprzemijający ślad w annałach ludzkości. A w tym celu potrzebujesz zasobów. Podbicie świata powinno rozwiązać ten problem.

Jednak nie tylko ty wpadłeś na ten pomysł. Inni szaleni naukowcy również knują, jak podbić świat. To tak bardzo ludzkie: rozwijać naukę i dążyć do potęgi. W laboratorium nie rządzą przecież myszy. Ale dla ciebie inni uczeni to również banda strachliwych gryzoni, którym pokażesz, gdzie ich miejsce.

2-6 graczy
10+ 10-∞ lat
30 min

www.foxgames.pl
/FOXGAMESpl

FOXGAMES

# MAŁY CHEMIK Z KULKAMI

DR. EUREKA

Gry, które bazują na zręczności i spostrzegawczości to bardzo ciekawa grupa. Zwykle kierowane są do młodszych graczy, ale i starsi planszówkowicze mogą się przy nich pobawić. Jednym z takich tytułów jest Speed Cups, w którym zabawa polega na odpowiednim ustawianiu kolorowych kubeczków. Teraz na rynku pojawiła się kolejna gra w tym stylu. Jest to Dr. Eureka, którego w polskiej wersji językowej wydał Bard.

**Dr. Eureka** to gra traktująca o szalonych naukowcach. Przynajmniej tak to sobie tłumaczę. Każdy z graczy dostaje do dyspozycji trzy plastikowe menzurki, w których umieszczone są kolorowe kulki. W każdej menzurce znajdują się po dwie kulki. W jednej zielone, w drugiej czerwone, a w trzeciej pomarańczowe. Kiedy gracze obejrzą sobie dokładnie swoje narzędzia pracy, można zaczynać zabawę. Ta jest zaś banalnie prosta. Do gry dołączona jest talia kart. Jeden z graczy odkrywa wierzchnią kartę z talii, a ona pokazuje, co trzeba zrobić.

A trzeba po prostu poprzekładać kulki w menzurkach w taki sposób, aby pasowały do wzoru pokazanego na karcie. Co istotne, nie można dotykać kulek. Jedyną metodą na przemieszczanie ich pomiędzy menzurkami jest „przelewanie" kulek z jednej menzurki do drugiej. Dotkniesz kulki - przegrałeś. Kulka spadnie na stół - przegrałeś.

Jakie wzory pokazane są na kartach? Proste. Na każdej karcie pokazane są trzy menzurki z kulkami w środku. Tych sześć kulek, które ma do dyspozycji gracz, jest ułożone w różnych kombinacjach. Na przykład w jednej menzurce są trzy kulki: zielona, czerwona, zielona. W drugiej jedna żółta, a w trzeciej żółta i czerwona. Zadaniem graczy jest takie „przelewanie" kulek pomiędzy menzurkami, aby uzyskać pożądany układ. Dodatkowo menzurki trzeba ustawić na stole w odpowiedniej kolejności. Ciekawym elementem „mechaniki" jest możliwość ustawienia menzurki na stole do góry nogami, aby uzyskać odpowiednią kolejność kulek. Dzięki temu, jeśli w menzurce ustawiliśmy kulki w kolejności: zielona, czerwona, żółta, a na karcie jest: żółta, czerwona, zielona, nie musimy spędzać kolejnych cennych sekund na przerzucaniu kulek, aby odwrócić ich kolejność.

Kiedy gracz ułoży kulki w menzurkach w pożądanej kolejności i ustawi menzurki na stole, krzyczy: „Eureka! ". Jeśli jego układ jest prawidłowy, dostaje kartę, którą gracze układali. Następnie kolejny gracz ciągnie nową kartę i zabawa zaczyna się od początku. Co ciekawe, kulki nie są „resetowane" pomiędzy kolejnymi kartami. To, co gracze mają w swoich fiolkach na końcu danej „rundy" jest ich układem wyjściowym dla nowej karty. Dzięki temu może się okazać, że nawet jeśli nie udało się ułożyć poprzedniej karty, to dla nowej jest się bliżej rozwiązania, niż osoba, której poprzednio się udało.

Gra oferuje też nieco trudniejszy tryb rozgrywki, w którym liczy się nie tylko kolejność kulek, ale dokładne ustawienie menzurek względem siebie. Standardowo ustawiamy je od lewej do prawej tak, jak na karcie. Dokładne zbadanie karty pozwala jednak dostrzec, że menzurki nie stoją na niej w prostej linii. Czasem jedna jest wysunięta do przodu. Czasem wszystkie są ustawione nieco na ukos. Czasem między pierwszą a drugą jest większy odstęp, niż między drugą a trzecią. W trybie zaawansowanym trzeba wziąć pod uwagę właśnie te niuanse w ustawieniu fiolek. To powoduje jeszcze większe zamieszanie i jeszcze więcej śmiechu.

Kiedy gra się kończy? W momencie zdobycia przez jednego z graczy pięciu kart, czyli pięciu punktów. Wygrywa on całą rozgrywkę i zwykle daje sygnał do potasowania kart i rozpoczęcia kolejnej.

**Dr. Eureka** to naprawdę niesamowita zabawa. Pomysł jest tak prosty, a jednocześnie tak fajnie zrealizowany, że człowiek zastanawia się, czemu sam na to nie wpadł. Do tego dochodzi jeszcze wykonanie gry. Zwłaszcza fiolek i kulek. Plastikowe kulki radośnie grzechoczą w plastikowych menzurkach. Kiedy cztery osoby zaczynają gorączkowo przerzucać kulki z jednej fiolki do drugiej, ma się wrażenie, że stado podkutych koni biegnie po brukowanej ulicy. Rewelacyjna sprawa. Już sam ten dźwięk daje frajdę, choć trzeba przyznać, że nie każdemu.

Jeśli lubicie gry, w których trzeba naprawdę wykazać się spostrzegawczością, pewną dłonią i umiejętnością kombinowania pod presją, **Dr. Eureka** jest idealny. Oprócz czystej rywalizacji można też szlifować własne umiejętności, „rozwiązując" karty na czas. Bardzo sympatyczna rzecz. Nie ma też obaw o to, że poznacie karty. Nic to nie da, jeśli nie wiecie, jaki będziecie mieli układ kulek w menzurkach przed daną kartą. Zapewnia to masę niepowtarzalnej zabawy. I to zabawy, do której siądą zarówno młodsi gracze, jak i „starzy wyjadacze".

- pomysł,
- łatwy i trudny tryb rozgrywki,
- grzechot kulek w menzurkach,
- wciąga.

- grzechot kulek może trochę wkurzać.

**Dr. Eureka**
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 6+
Czas gry: 15 minut
Cena: 99,95 złotych

# Karczemne opowieści

## Piwem i mieczem



Gry, w których karty mogą być wykorzystywane na jeden z kilku różnych sposobów to mój konik. Moment, w którym trzeba podjąć decyzję, którą akcję podjąć, a z których bezpowrotnie zrezygnować (pomimo że najchętniej wykorzystałoby się je wszystkie jednocześnie) to jedna z moich ulubionych łamigłówek. Czytając instrukcję Karczemnych Opowieści, co chwilę w oko wpadał mi jakiś fajny pomysł z potencjałem. Kiedy jednak w końcu zacząłem grać, okazało się, że nie wszystko zazębiło się tak, jak bym tego oczekiwał. Ale po kolei.

Tematycznie **Karczemne Opowieści** to żelazna klasyka historii fantasy, albo – jak stwierdziliby co bardziej złośliwi – niezwykle wytarta klisza. W pewnej urokliwej krainie stoi sobie karczma, a w karczmie tej przesiadują pomiędzy wyprawami i przygodami bohaterowie. Jeśli lata grania w komputerowe RPG czegoś mnie nauczyły, to tego, że do karczmy chodzi się zatrudniać śmiałków, których chcemy przyłączyć do drużyny. A następnie tak właśnie zebraną drużyną należy wyruszyć w drogę i skopać tyłki kilku potworom wałęsającym się po bliższej lub dalszej okolicy. Wszystko to dla chwały, złota i podziwu niewiast. Tak wygląda plan minimum, który w tej grze realizujemy: budujemy drużynę, wypełniamy zadania i liczymy chwałę, ponieważ pieniędzy w tej krainie jednak nie ma. Kto na koniec ósmej rundy gry uzbierał najwięcej chwały, ten może cieszyć się zwycięstwem.

Patrząc na rozłożone na stole na początku rozgrywki stosy kart, na myśl od razu przychodzi Dominion i można odruchowo pomyśleć, że będziemy bawili się w budowanie talii. Niezupełnie. Mechanicznie faktycznie chodzi o kupowanie kart w celu wplecenia ich w naszą strategię, ale nie ma tu losowego dociągu – zamiast tego zarządzamy ręką. Na każdej karcie bohatera znajduje się całkiem duża liczba informacji, które trzeba brać pod uwagę. Po pierwsze – karty same z siebie dają nam punkty na koniec gry. Haczyk polega na tym, że kolejne kopie tej samej karty punktów nie przynoszą. Trzeba więc dywersyfikować rękę. Po drugie – perswazja bohatera wyrażona w kuflach piwa jest podstawową walutą, dzięki której nasza drużyna będzie rosnąć. Po trzecie – aby pokonywać stawiane przed nami wyzwania, w naszej drużynie musi znaleźć się odpowiednia liczba bohaterów znająca odpowiedni teren. Oznaczone jest to za pomocą kolorowych ikon, które są w pewnym sensie kolejną „walutą", którą musimy zarządzać. Po czwarte – każdy bohater pozwala nam wykonać zapisaną na jego karcie akcję. Po piąte – kartę mogę zagrać jako „wyczerpaną", aby zrekrutować bohatera lub podjąć się wyzwania. I po szóste – na dokładkę każda karta posiada jeszcze ikonkę specjalizacji, która będzie miała znaczenie w końcowym podliczaniu punktów.

O co chodzi z tymi „wyczerpanymi" kartami? To jest właśnie główny pomysł, na którym opiera się cała rozgrywka. Żeby wykorzystywać ikonki bohaterów do wykonywania zadań i zatrudniania kolejnych postaci, muszę zagrać kartę na stół. Pozwala mi to również od razu skorzystać ze zdolności karty. Kiedy za coś płacę, karty, z których pozyskiwałem odpowiednie ikonki odwracam na wyczerpaną stronę, aby to zaznaczyć. Na rewersie ikonek do wykorzystania już nie ma, więc trzeba radzić sobie inaczej. Karty wracają na rękę dopiero wtedy, kiedy wszystkie zostaną zagrane. Podsumowując: w grze chodzi o to, żeby przez osiem rund (a w rundzie każdy ma dwie akcje), w jak najbardziej efektywny sposób wykorzystywać swoje karty, żeby koniec końców natrzaskać jak najwięcej punktów.

Koncepcyjnie **Karczemne Opowieści** bardzo mi się podobają. Co zatem nie zagrało? Jak na możliwości dawane przez mechanikę, gra jest według mnie trochę zbyt krótka, a zdolności kart i wymagania wyzwań zbyt mało zróżnicowane. „Krótka" oznacza tu ograniczoną na sztywno liczbę tur – zazwyczaj wykonamy tylko szesnaście akcji w ciągu całej gry. Przy takiej krótkiej kołderce wszystko musi być dopięte na ostatni guzik i nie ma czasu na puste przejazdy. Zatem pełna optymalizacja! Żeby w grze odnieść jakikolwiek sukces, trzeba realizować wyzwania. Każde wyzwanie wymaga posiadania dwóch, trzech lub czterech bohaterów z tą samą ikonką terenu. Ich dostępność jest losowa, a z każdego stosu można kupić tylko wierzchnią kartę. Jeśli na stole nie ma odpowiednich kart, trzeba zatrudnić bohatera, którego zdolność jakoś w tym pomoże. Odniosłem wrażenie, że w takich sytuacjach gra popycha nas do oczywistych zagrań. Niby postaci pozwalających na modyfikowanie ikon terenów jest kilka, ale ta pozwalająca

zignorować kolor i sprawdzać tylko liczebność drużyny wydawała się dawać najpewniejszy efekt.

A co jeśli komuś po prostu podejdzie karta i akurat wymagania wyzwań pokryją się ze zdolnościami jego drużyny? Oszczędzi kilka akcji i będzie miał z górki. Inni gracze będą musieli zaś mu przeszkadzać. Kilka kart pozwala na interakcję pomiędzy graczami. Nimi też nie jestem zbyt zachwycony, ponieważ nie pozostawiają miejsca na żadne subtelności. Posiadając odpowiedniego bohatera, można przeciwnikowi wyczerpać kartę lub podmienić ze swoją. Wszystkie informacje są przez cały czas jawne, wymagania wyzwań jednoznaczne, a plany przeciwników zazwyczaj transparentne. Bardzo łatwo jest komuś wsadzić kij między szprychy i patrzeć jak cały jego plan się sypie. I nie za wiele da się z tym zrobić. Można na przykład kupić najdroższą kartę na stole, która nie pozwala obierać przeciwnikom naszej drużyny za cel zdolności. Hmm… brzmi jak kolejny schemat, do którego gra nas popycha. Szczególnie, że jest to jednocześnie bohater dający najwięcej punktów na koniec.

A jeśli o schematy jeszcze chodzi, warto nadmienić, że bohaterów w grze jest piętnastu. Zawsze. Pula zdolności się nie zmienia. Na początku recenzji wspomniałem **Dominiona** i znowu się do niego odwołam. Siłą tamtej gry jest zmienna sytuacja początkowa - każda rozgrywka jest inną zagadką i poszukiwaniem nowego rozwiązania. Gdyby nie to, nuda wkraczałaby do kolejnych partii bardzo, bardzo szybko. I tak też niestety jest z **Karczemnymi Opowieściami**. Niby pozwalają one na kilka sposobów zdobywania punktów, a co za tym idzie stosowanie różnych strategii, ale ograniczona pula dostępnych bohaterów sprawia, że szybko wpadamy w wydeptane ścieżki. A szkoda, bo koncepcja była słuszna.

- mechanika zarządzania ręką kart i ich „wyczerpywaniem”.

- niezmienna pula dostępnych bohaterów,
- interakcja na poziomie „ja ciebie kijem i ty mnie też” nie pasuje do gry o maksymalnej optymalizacji ruchów,
- wrażenie braku swobody i sugerowania przez grę rozwiązań.

**Karczemne Opowieści**
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 49,95 złotych

KOMISARZ WIKTOR

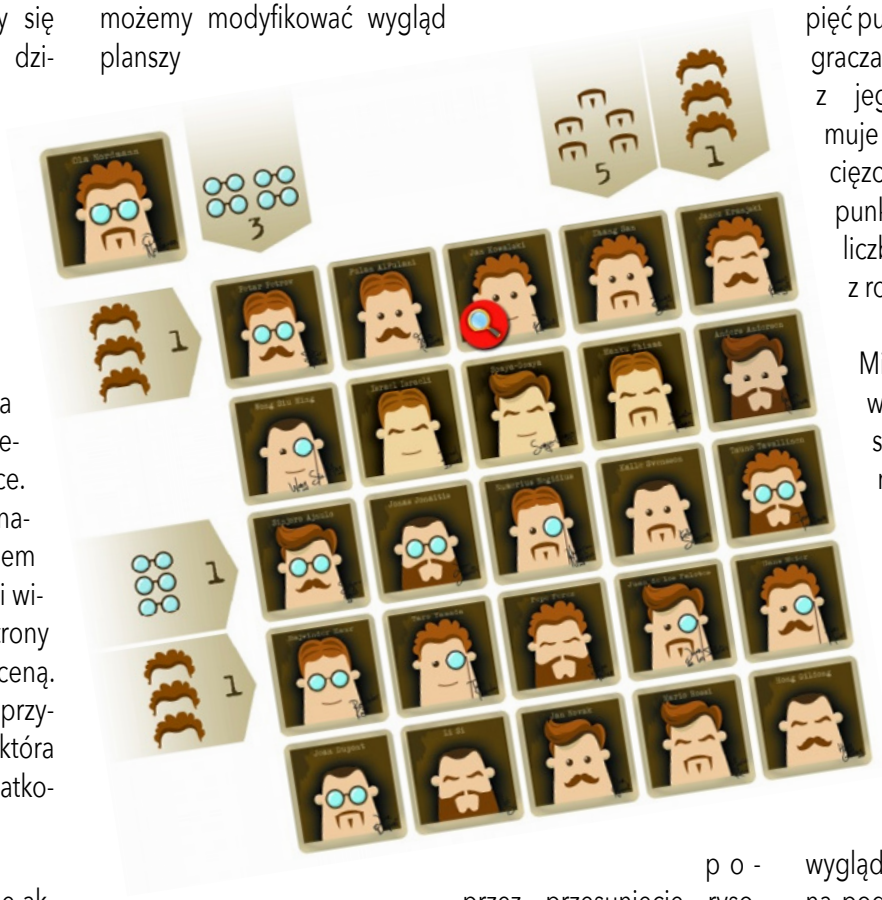
# LOGIKA poszukiwania sprawcy

Bohaterką niniejszej recenzji jest świeżutka imprezówka od Rebela będąca polską wersją wydanej pierwotnie przez Cocktail Games gry znanej też jako Imagine. Zaprojektowała ją trójka początkujących autorów z Japonii: Shingo Fujita, Motoyuki Ohki oraz Hiromi Oikawa, za oprawę graficzną odpowiada zaś duet Laura Michaud – Shintaro Ono.

Gry logiczne mają to do siebie, że bardzo ciężko znaleźć w nich elementy klimatu. Przeważnie jest on doszywany na siłę, ale i wtedy dość mocno odstaje od mechaniki rozgrywki. W **Komisarzu Wiktorze** wcielamy się w śledczych, pomocników tytułowego policjanta, i staramy się odnaleźć złodzieja obrazu z miejscowej galerii. O dziwo tematyka gry jest całkiem dobrze wpleciona w mechanikę gry i wszystko nieźle trzyma się kupy. Podczas rozgrywki, gracze znajdują bowiem poszlaki rysopisu złodzieja i tworzą na ich podstawie pewnego rodzaju portret pamięciowy. Wygrywa ten gracz, którego szkic jest najbliższy faktycznemu wizerunkowi włamywacza.

Standardowe i niewielkie pudełko dla wszystkich trzech tytułów na pewno ucieszy osoby, które lubią mieć porządek na półce. W środku znajdują się trzydzieści dwa kafle z podobiznami podejrzanych, cztery z wizerunkiem Komisarza, osiem znaczników Niewinności oraz dwadzieścia dwa znaczniki wizerunku. Zawartość nie powala na kolana, ale z drugiej strony rekompensowana jest bardzo atrakcyjną i przystępną ceną. Poza tym autor na podstawie tych samych elementów przygotował dwie gry. Główną, czyli **Komisarza Wiktora**, która skierowana jest dla od dwóch do czterech graczy i dodatkowo dwuosobową mini-grę Tożsamość.

W trakcie zabawy gracze naprzemiennie wykonują swoje akcje, aż do momentu, w którym do sali wejdzie Komisarz Wiktor i dokona inspekcji ich prac. Gracze rozpoczynają z trzema kaflami ukazującymi rysopis podejrzanych. Różnią się oni od siebie fryzurą, oczami oraz zarostem twarzy. Każda cecha występuje w czterech różnych odsłonach. I tak na przykład podejrzany może mieć zarost niczym drwal, szeryf, macho lub być ogolony na gładko. W swojej turze gracze wykładają jeden z posiadanych kafli na stół, tworząc w efekcie planszę składającą się z rysopisów podejrzanych. Plansza ta może mieć rozmiar maksymalnie pięciu kolumn i pięciu rzędów. Kafel, który kładziemy, musi przynajmniej jednym bokiem stykać się z innym, wcześniej położonym. Przed lub po wyłożeniu kafla, możemy modyfikować wygląd planszy



poprzez przesunięcie rysopisu o jedno miejsce w poziomie lub pionie. Po wykonaniu tych działań możemy na planszy umiejscowić znacznik Niewinności. Dzięki temu podobizny podejrzanych są odporne na przesuwanie ich przez innych graczy. Gracze rozgrywają tury do momentu, kiedy na planszy znajduje się dwadzieścia pięć kafli. Gra dobiega wtedy końca, a gracze podliczają punkty. Te dostaje się za zgodność cech w rzędach i kolumnach z cechami, jakie posiada główny podejrzany gracza, czyli kafel z rysopisem, którego jako jedynego gracz nie wyłożył na planszę. Zlicza się zatem kombinacje pasujących cech w każdej kolumnie oraz rzędzie i za trzy jej wystąpienia otrzymujemy jeden punkt, za cztery: trzy punkty, a za pięć: pięć punktów. Dodatkowo, jeśli znacznik Niewinności danego gracza leży na kafelku nie mającym żadnych cech wspólnych z jego głównym podejrzanym, w nagrodę otrzymuje on jeden punkt zwycięstwa. Oczywiście zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem punktowym. Warto dodać, że w zależności od liczby uczestników zabawy, część kafli usuwana jest losowo z rozgrywki.

Mini-gra **Tożsamość** to odmiana starej i znanej pewnie wielu graczom gry **Mastermind**. W skrócie, na podstawie informacji udzielanych przez drugiego gracza, musimy odgadnąć, jakie cechy ma postać na ukrytym przez przeciwnika kaflu. W odróżnieniu do przywołanego **Masterminda**, gracze odgadują i odpowiadają na pytania w tym samym czasie, podstawowa mechanika pozostaje zaś ta sama.

**Komisarz Wiktor** to gra o bardzo prostych zasadach, dzięki czemu można w nią grać również z młodszymi graczami. Komponenty są czytelne, aczkolwiek nie powalają na kolana swoim wyglądem. Oddają jednak ducha poszukiwań złoczyńców na podstawie rysopisów. Sama rozgrywka jest dość mocno zależna od liczby graczy. W przypadku gry dwuosobowej, mamy największą kontrolę nad tym, co dzieje się na planszy, a przy rozgrywce na czterech graczy ciężko jest cokolwiek zaplanować. Wynika to ze znacznie mniejszej liczby wykładanych kafli, a także sporych zmian na planszy pomiędzy naszymi ruchami. Nasz wynik zależy więc w dużej mierze od dociągu kafelków, na który nie mamy wpływu. Trzeba też

pamiętać, że przed każdą rozgrywką kilka z nich odkładamy do pudełka. Ta losowość nie każdemu będzie pasować i trochę oddziera **Komisarza Wiktora** z miana typowej gry

logicznej. Podczas moich rozgrywek gracze podkreślali, że w grze jest dość mało emocji, a wygrana często bywa przypadkowa. Punktujący rysopis wybieramy z dochodzących w czasie gry kafelków. Z tego powodu możemy po prostu dobrać kafel, który wpasuje się w układ na planszy i zapewni nam to niemalże automatycznie zwycięstwo. Jednocześnie podczas gry z przeciwnikiem na podobnym poziomie, często dochodziło do remisów, ponieważ dwie z trzech punktujących cech pokrywały się u obydwu graczy. Dużo lepiej wypada rozgrywka w mini-grę **Tożsamość**. Sprawdzony mechanizm idealnie nadaje się do poszukiwań rysopisów złoczyńców. Co więcej, ów wariant bardzo dobrze sprawdza się z najmłodszymi graczami.

- cena,
- przejrzystość zasad,
- szybka rozgrywka.

- mało emocjonująca rozgrywka,
- spora losowość jak na grę logiczną,
- słabo sprawdza się jako gra na więcej niż dwóch graczy.

**Komisarz Wiktor**
Zrecenzował: Michał Szewczyk
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 39,95 złotych

Cafe Rose
daje możliwość
rozgrywek
3 osobowych
Cafe Rose
HALT!
NIEDOSTĘPNE POLE DO KOŃCA ETAPU ULICA
KASYNO
Pomóż nam wydać Cafe Rose
Od 15 września wspieram.to

DONALD X. VACCARINO

# KRÓLESTWO W BUDOWIE

## NOMADZI

*Więcej dobrego, chociaż tego samego*

KRÓLESTWO W BUDOWIE: NOMADZI

Zaprojektować dodatek do Królestwa w Budowie to zadanie teoretycznie śmiesznie proste. Skoro lwia część zmienności poszczególnych rozgrywek opiera się na losowaniu określających sposoby punktowania kart celów, wystarczy dodać garść nowych, sprzedawać po kilkanaście złotych w małym pudełeczku i czekać na pozytywne recenzje spływające z Internetu. I wszyscy byliby szczęśliwi.

Tak się jednak składa, że Queen Games, czyli wydawca oryginalnej wersji gry, wymyślił sobie, żeby **Nomadów** zapakować w duże pudełko i sprzedawać razem ze spora ilością powierza zapakowanego jeszcze gdzieś w Niemczech. No cóż, bywa. Na całe szczęście, oprócz powietrza i nowych kart, w środku znalazły się również nowe kafelki mapy i nowe żetony miejsc specjalnych. Oraz, co równie istotne, zestaw elementów dla piątego gracza.

**Królestwo w Budowie** to gra, w którą zaskakującą liczbę razy nie zagrałem tylko dlatego, że przy stole siedziała jedna osoba za dużo. Bo właściwie dlaczego w podstawowej wersji jest ograniczenie tylko do czterech graczy? Tury przebiegają sprawnie, nawet jeśli ktoś musi chwilę zastanowić się nad ruchem, plansza jest spora, wszyscy się zmieszczą i nie trzeba nic zmieniać. Dodatek ten przywitałem więc z otwartymi rękami. Szkoda tylko, że trzeba dopłacać do czegoś, co spokojnie mogło znaleźć się w podstawce.

Szkoda też, że autor szarpnął się na wymyślenie tylko trzech nowych kart punktujących. To trochę mało. Za to wprowadził dzięki nim pewną innowację – nowe karty pozwalają na naliczanie punktów jeszcze w trakcie rozgrywki, a nie dopiero na jej końcu. Wydaje się, że ma to tylko kosmetyczne znaczenie, ale w rzeczywistości pozwala na kilka ciekawszych zagrań. To znaczy dwie z trzech nowych kart pozwalają. Karta „Rodziny" nagradza nas dwoma punktami za ułożenie trzech domków wykładanych w ramach podstawowej akcji w linii prostej. Niespecjalnie jest tu pole do popisu. „Ambasadorzy" dają nam punkt za położenie domku koło osady innego gracza, a „Pasterze" dwa punkty za zajęcie pola, które nie sąsiaduje z żadnym innym pustym polem tego samego typu. I tu zaczyna się zabawa, bo dzięki umiejętnemu wykorzystaniu żetonów akcji dodatkowych przesuwających domki po planszy, możemy zdobywać punkty kilkukrotnie, zajmując to samo pole. Stawiam domek na ostatnim polu pustyni w okolicy, dostaję punkty, przesuwam go akcją o dwa pola w linii prostej, stawiam na właśnie opróżnionym polu kolejny domek, znowu dostaję punkty itd. Nie stawia to gry na głowie, ale pozwala na kilka fajnych kombinacji.

„Nie stawia gry na głowie" to slogan, który tak naprawdę mógłby reklamować **Nomadów** przy każdej możliwej okazji. Do tego stopnia, że tytułowy moduł wydaje się być najmniej ciekawy ze wszystkich. Na nowych kafelkach planszy zamiast miast znajdują się pola obozów wędrujących plemion. Na każdym z nich leży losowy żeton akcji, którą można wykonać tylko raz w grze i tylko w kolejnej po zebraniu turze. Ich różnorodność jest raczej niewielka: postaw trzy osady na wskazanym terenie; postaw osadę, ignorując zasadę sąsiedztwa; wykonaj cztery ruchy domkami; zdobądź trzy punkty; zdejmij z planszy domek przeciwnika. Ta nowość jest niemalże tak bez znaczenia, że gdyby jej nie było, można by nie zauważyć żadnego ubytku. Na dokładkę pojawia się nowy, drobny wyjątek odnośnie tego, kiedy można użyć tej dodatkowej akcji, co burzy elegancję zasad, ale to już tylko moje osobiste czepialstwo i żaden istotny zarzut.

**Nomadzi** wprowadzają też cztery nowe żetony miejsc dodatkowych. Ogród jest standardowo nudny i pozwala po prostu na wystawienie osady na kwiatkach. Wioska pozwala wystawić domek w sąsiedztwie trzech innych domków tego samego gracza. Karawana to taka inna stadnina znana z podstawki - zamiast o dwa pola, pozwala poruszyć osadę o maksymalną liczbę pól w linii prostej, aż do napotkania najbliższej przeszkody. I tu zaczyna być ciekawe - dzięki tej akcji musimy spojrzeć na planszę pod trochę innym kątem, a to zawsze jest pożądane. Moim ulubionym nowym miejscem jest jednak kamieniołom, który pozwala budować na planszy mury w sąsiedztwie własnych osad. Mur to taki fajny element, który zajmuje pole, ale nie liczy się jako osada któregokolwiek z graczy. Dzięki temu możemy „zapychać" niewygodne pola terenów i otwierać sobie opcje na wystawianie osad w innych miejscach planszy. Postawiłem jeden domek na wielkiej łące i nie mogę dostać się na żadną inną? Odetnę się stertą kamieni i już nie sąsiaduję z łąką. Świetna sprawa.

To by było na tyle. Zatem kupować **Nomadów**, czy nie kupować? Powtórzę to, o czym wspomniałem na początku - w pudełku jest głównie powietrze. Dodatek nie wprowadza wielkich zmian ani nowych twistów, skupia się raczej na kosmetycznych poprawkach i niewielkich innowacjach. Cieszy dodanie do rozgrywki piątego gracza, dzięki temu będę mógł częściej sięgać po ten tytuł. Nie zmienia to jednak faktu, że nie jest to zakup obowiązkowy.

Mogę sobie trochę ponarzekać, ale koniec końców jestem jednak zadowolony z nowych akcji i kart punktacji. Jeśli **Królestwo w Budowie** trafia na wasz stół chętnie i często, nie potrafię znaleźć żadnego sensownego argumentu odradzającego zakup. W pudełku jest więcej tego samego, ale daje to większą różnorodność rozgrywek. A różnorodność jest po prostu dobra.

- dodanie piątego gracza,
- dwa nowe miejsca dodatkowe,
- możliwość punktowania w trakcie rozgrywki.

- możliwość grania w pięć osób powinna być dostępna już w wersji podstawowej gry,
- pudełko wypełnione powietrzem,
- bezbarwni tytułowi nomadzi. „dla całej rodziny".

**Królestwo w Budowie: Nomadzi**
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 89,95 złotych

# Karciane sztylety wbijane w plecy

W CIENIU TRONU

W Cieniu Tronu to jedna z najnowszych, małych gier wydawnictwa FoxGames, która wykorzystuje dwa ciekawe mechanizmy. Jeden z nich, znany wam być może z takich tytułów jak Koryo, Guildhall lub Shinobi Wat-aah, polega na tworzeniu zestawów kart na stole, aby zyskiwać w nich przewagę. Drugi to stary dobry mechanizm przetestuj swoje szczęście, czyli Black Jack w czystej postaci. Bardzo lubię grać w szybkie i sprytne gry karciane, a w dodatku oba wymienione mechanizmy również należą do kategorii, które preferuje. Obawiałem się jednak tego połączenia. Czy słusznie?

Małe, kompaktowe pudełko kryje w środku osiemdziesiąt dwie karty i instrukcję. Zasady są dobrze wyłożone i po ich lekturze dość szybko możemy przystąpić do rozgrywki. Karty są czytelne, natomiast grafiki nie powalają na kolana i mogłyby być ładniejsze. Tytuł, a także okładka gry nawiązują do popularnego cyklu **Gra o Tron** i niestety nie widzę żadnego sensownego wytłumaczenia tego zabiegu. Rozumiem, że na kanwie popularności cyklu książek i serialu można budować skojarzenia, jednak ani mechanicznie, ani graficznie tytuł ten nie przypomina twórczości G. R. R. Martina. Szkoda, że wydawnictwo FoxGames nie zmieniło tematu gry i nie stworzyło czegoś oryginalnego oraz atrakcyjnego wizualnie, do czego przyzwyczaiło nas już w przypadku innych tytułów.

Gra polega na zbieraniu zestawów kart i punktowaniu za nie. Mamy dziewięć kompletów numerowanych od jednego do dziewięciu. Każdy zestaw to inna postać, która oprócz wartości liczbowej, posiada również zdolność specjalną.

W swojej turze każdy gracz odkrywa kartę z zakrytego stosu i decyduje czy podbiera następną, czy też kończy swój ruch. Ta decyzja wiąże się z ryzykiem zakończenia swojej rundy bez pozyskania czegokolwiek, jeśli wartość kolejnej ujawnionej karty będzie wyższa od poprzedniej. W przypadku gdy numery kart są identyczne, otrzymujemy możliwość eliminacji jednej karty leżącej przed rywalem, a także możemy nadal wykładać kolejne karty. Bezpieczni jesteśmy także w sytuacji, gdy wartość wyłożonej postaci jest niższa od poprzedniej. Maksymalnie możemy ujawnić pięć kart: w takim przypadku musimy zakończyć swoją turę. Kończymy ją zaś kolejną decyzją czy karty bierzemy dla siebie, czy wymieniamy je z innym graczem. Jeśli decydujemy się na pierwszy wariant, wszystkie wyłożone postacie trafiają do naszej kolekcji, którą tworzymy przed sobą na stole w taki sposób, aby wszyscy widzieli, ile i jakich kart posiadamy. Maksymalnie możemy posiadać pięć kompletów złożonych z pięciu kart.

Idea całego tego zbierania kart wynika z faktu, że po pierwsze wartości kolumn dają nam punkty pod koniec gry, a po drugie i zdecydowanie ważniejsze karty pozwalają na używanie specjalnych zdolności postaci. Tych zaś jest trzy rodzaje: ofensywne, defensywne i ograniczające. Ofensywne pozwalają na modyfikacje wartości wykładanych kart i unikanie utraty kolejki. Defensywne dają możliwość obrony przed atakami graczy: na przykład zdolność specjalna Alchemika wymusza na innych gracza eliminację tylko tej karty. Trzecia grupa to postacie, które dają najwięcej punktów na koniec gry, ograniczając jednocześnie nasze poczynania, jeśli chodzi o eliminację i wymianę kart z innymi graczami. To spore utrudnienie, ale sowicie rekompensowane punktami. Gra toczy się bardzo szybko i nigdy nie jesteśmy pewni, kiedy się zakończy. Długość rozgrywki zależy bowiem od losu. Jeśli na końcu tury gracza w stosie dobierania zabrakło kart, bierzemy wszystkie odrzucone karty i wtasowujemy w nie Kruka. Wyciągniecie go z talii kończy rozgrywkę.

**W Cieniu Tronu** łączy ze sobą w sposób odważny dwie mechaniki, które w teorii nie powinny ze sobą współgrać. Jak mamy zbierać zestawy kart, skoro w sposób losowy je pozyskujemy? Na szczęście autorzy gry znaleźli rozwiązanie w zdolnościach specjalnych postaci wyłożonych przed graczami. Te dają sporą możliwość manipulowania wartościami ujawnianych kart, a co za tym idzie minimalizują czynnik losowy. Martwią mnie jedynie najwyżej punktowane zestawy. Niby ograniczają one nasze poczynania, ale podczas moich gier przeważnie wygrywały osoby, które je dociągały. Większość podobnych tytułów balansuje wysokie punkty poprzez nadanie takim kartom bardzo słabych umiejętności lub całkowitego ich braku.

Bardzo dobrze sprawdza się zastosowany mechanizm końca gry, który powoduje, że każda grana przez nas tura ma znaczenie. Kalkulowanie nie wchodzi w rachubę i każdy gracz po prostu stara się wyciągnąć jak najwięcej z wykładanych kart. Osoby ceniące negatywną interakcję powinny być zadowolone, ponieważ nie brakuje jej w tej grze. Jest ona bezpośrednia, może wpływać na losy rozgrywki, a także zmusza innych do przeciwdziałania. Świetnie pasuje to do szybkości i intensywności rozgrywki. Warto również dodać, że z racji swej długości i dynamicznych rund **W Cieniu Tronu** sprawdza się zarówno w przypadku dwóch, jak i czterech graczy.

Tytuł ten nada się dla graczy szukających szybkiej, ale satysfakcjonującej rozgrywki, którym nie przeszkadza losowość, i którzy lubią negatywną interakcję. **W Cieniu Tronu** traktuję bardziej jako przystawkę do dania głównego, ale jest to bez wątpienia smaczna i warta spróbowania pozycja.

- dynamiczna rozgrywka,
- wymaga kombinowania,
- cena.

- na siłę przyklejony temat gry, który nie pasuje do mechaniki,
- losowość.

**W Cieniu Tronu**
Zrecenzował: Michał Szewczyk
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 39,95 złotych

# Walka o Złoto

ZŁOTO BOHATERÓW

W jakie role wcielamy się zazwyczaj, kiedy sięgamy po planszówkowe tytuły? Najczęściej przychodzi nam ratować świat, wszechświat, ludzkość albo jakieś małe koty, które znalazły się w opałach. Są jednak i takie gry, które oferują walkę po złej stronie mocy – czasem gramy przeciwko innym graczom, a czasem przeciwko grze. W Złocie Bohaterów gramy przeciwko rycerzom w lśniących zbrojach i paradoksalnie walcząc razem, walczymy przeciwko sobie. Czy jest to walka godna uwagi?

Zanim przejdę do szczegółowego opisu samej gry, przyjrzę się okładce, która przyciąga uwagę młodszych graczy. Na okładce bowiem stado potworów różnej maści atakuje zamek broniony przez dzielnych rycerzy. Graficznie okładka prezentuje się dobrze, lecz nie zachwyca. A czy zachęca, aby zajrzeć do środka? Myślę, że tak, a wnętrze pudełka może nie jest szczególnie napchane gadżetami, ale ich wykonanie i grafikę oceniam bardzo wysoko. Zatem, co możemy znaleźć w pudełku? Najważniejszą częścią gry jest oczywiście plansza. W tym tytule plansza składa się czterech części, które dobiera się w zależności od liczby graczy. Rewers tych plansz, który przez całą grę jest dla graczy niewidoczny, zdecydowanie lepiej prezentuje się od ich awersu. Każdy z rewersów przedstawia bowiem inną grafikę i innych rycerzy broniących złota. Niestety dla graczy pozostaje druga strona plansz, co mnie akurat rozczarowało. Kolejny element to dwanaście płytek króla, które zawierają rozkazy wykorzystywane w jednym z wariantów zaawansowanych. W pudełku znajdziemy także przyzwoicie wykonane osiemdziesiąt jeden żetonów złotych monet, znacznik pierwszego gracza oraz dwie talie kart. Pierwsza talia to talia Potworów, druga zaś to talia Strażników. Karty Potworów – graficznie – imponują. Wśród potworów odnajdujemy trolle, smoki, insekty, nieumarłych, bestie oceaniczne i demony. Nie jest istotne, którą talię wybierzemy do gry, w każdej talii znajdują się bowiem tak samo silne karty. Na każdej takiej karcie, na awersie obok świetnej grafiki przedstawiającej danego potwora, znajduje się liczba wskazująca na siłę stworzenia oraz jego koszt leczenia. Na kartach Strażników natomiast na awersie znajduje się liczba oznaczająca siłę danego strażnika oraz symbol skrzyni z liczbą wskazującą na wysokość łupu. Na rewersie karty strażnika znajduje się jego poziom (pierwszy, drugi lub trzeci) oraz podejrzewana siła i wartość łupu, który można zdobyć. To już całość zawartości pudełka. Nie jest tego wiele, ale nie jest to też potężna, kilkugodzinna gra, a dość dynamiczna i szybka zabawa na rozkręcenie współgraczy.

Rozgrywka w **Złocie Bohaterów** składa się z kilku rund, a każda z nich dzieli się na trzy fazy: zagrywanie kart Potworów, walka ze strażnikami, leczenie potworów i przygotowanie do kolejnej rundy. Gracze rozpoczynają grę z pięciokartowymi taliami wybranych przez siebie ras potworów i pięcioma żetonami złota o wartości jeden. W wersji podstawowej wspomniane wcześniej płytki króla spełniają wyłącznie funkcję odliczania tur, które pozostały do zakończenia rozgrywki. Ich liczba zależy zaś od liczby graczy.

Przystępując do fazy zagrywania potworów, gracze tasują swoje talie i dobierają po trzy karty Potworów na rękę. Resztę kart odkładają na bok. Na rozłożonej planszy wykłada się kolejno karty Strażników,

awersem do dołu. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy z graczy wykłada po jednej karcie Potwora na jedno z pól potwora znajdujące się na planszy zamku obok karty Strażnika. Gracze mogą umieścić swojego potwora na pustym polu lub zastąpić potwora silniejszym. Zastąpiony potwór wraca na rękę jego właściciela i może zostać umieszczony na innym polu w trakcie ruchu danego gracza. Zastąpienie potwora jest jednak możliwe tylko wtedy, gdy połączone siły potworów leżących przy strażniku są niższe od maksymalnej możliwej siły strażnika. Podczas zamiany potwora gracz musi oddać do skarbca tyle złotych monet, ile określa rewers karty Strażnika, przy którym był on wyłożony. Jedna gwiazdka to jedna moneta do skarbca, dwie gwiazdki to jedna moneta do skarbca, druga do właściciela zastępowanego potwora, trzy gwiazdki to jedna złota moneta do skarbca i dwie do właściciela.

Kiedy każdy z graczy będzie miał już po dwa potwory na planszy i wszystkie pola potworów zostaną zajęte, następuje druga faza – walka ze strażnikami.

Podczas tej fazy gracze odkrywają pierwszą kartę Strażnika, następnie podliczają łączna siłę potworów leżących przy jego karcie. Jeśli siła potworów jest wyższa lub równa sile strażnika, gracze dzielą się łupem po połowie, zaokrąglając w dół. Jeśli po podziale zostanie jedna złota moneta, dostaje ją gracz, który umieścił silniejszego potwora. Jeśli potwory są równoważne, dodatkowa moneta trafia do skarbca. Jeśli siła potworów okaże się niższa od siły strażnika, pokonuje on potwory. Faza walki kończy się natychmiastowo, a gracze nie odkrywają już kolejnych kart.

Rozpoczyna się wtedy trzecia faza: leczenia potworów i przygotowywania się do następnej rundy. Jeśli jakieś potwory zostały pokonane przez strażnika, gracze muszą je uleczyć. Najpierw właściciele pokonanych potworów wpłacają do skarbca wskazany na karcie koszt leczenia, następnie każdy gracz, którego potwory leżą przy nieodkrytych kartach Strażników musi również opłacić koszty ich leczenia. Po tej akcji gracz odkłada dwie zagrane w danej rundzie przez siebie karty Potworów awersem do dołu i dobiera do ręki dwie wcześniej odłożone karty. Znacznik pierwszego gracza przechodzi na kolejną osobę, jedna z płytek króla zostaje odrzucona i zaczyna się kolejna runda.

Gra kończy się wraz z odrzuceniem ostatniej płytki króla, a grę wygrywa ten z graczy, który zgromadził najwięcej złota. Zatem z rycerzami walczy się wspólnie, ale o złoto między sobą walczy się z równym zacięciem.

Twórcy gry zaproponowali również dwa warianty poszerzające zasady gry – to dla tych, którym szybko nudzą się szybkie i nieskomplikowane rozgrywki. Pierwszy wariant zatytułowany „Szykowni strażnicy" zmienia zasadę umieszczania kart strażników podczas przygotowania do gry i następnej rundy. Gracze losowo dobierają karty Strażników, a następnie kładą je na polach zamku w rosnącej kolejności, zaczynając od bramy – to znacząco zmienia dynamikę rozgrywki. Drugi wariant, „Nowe rozkazy króla", zmienia zasady każdej rundy poprzez rozkazy napisane na awersie płytek króla. Zanim gracze zaczną zagrywać swoje potwory, muszą odkryć wierzchnią płytkę i przeczytać zmianę dotyczącą zasad panujących w danej rundzie. W rozkazach odnajdujemy zmiany, które powodują na przykład to, że łup pilnowany przez pierwszego strażnika zostaje powiększony o trzy monety lub w danej rundzie nie można zagrywać potwora o sile jeden. „Nowe rozkazy króla" urozmaicają rozgrywkę i uważam, że powinny zostać włączone do podstawowego tryby rozgrywki, ponieważ bez tej opcji gra bardzo szybko staje się monotonna i zwyczajnie nudna.

**Złoto Bohaterów** to szybka, prosta i dynamiczna gra przeznaczona dla mniej wymagających graczy. Jej zasady są bardzo proste, więc sprawdzi się w towarzystwie tych, którzy z planszówkami dotąd niewiele mieli do czynienia. Dla wytrawnych graczy tytuł ten może się sprawdzić jako rozgrzewka lub przerywnik pomiędzy grami-gigantami: na pewno **Złoto Bohaterów** nie stanie się ich numerem jeden! Do niewątpliwych zalet tego tytułu należy imponująca oprawa graficzna i wykonanie poszczególnych elementów. Wadą jest monotonność rozgrywki, ale z racji tego, że gra nie trwa zbyt długo, na jedną lub dwie partyjki bez obaw można sobie pozwolić. Polecam grę tym, którzy lubią szybko i sprawnie przechodzić z ruchu do ruch, tym, którzy nie lubią siedzieć i intensywnie myśleć nad kolejnym ruchem, a także tym wszystkim, którzy szukają czegoś, w co będą mogli zagrać z każdym, nawet z największym laikiem w dziedzinie gier planszowych. Aha, i grajcie od razu z wariantem „Nowe rozkazy króla"!

- bardzo dobra oprawa graficzna,
- niezłe wykonanie poszczególnych elementów,
- szybka i dynamiczna rozgrywka.

- monotonność rozgrywki,
- zbyt prosta dla wytrawnych graczy.

**Złoto Bohaterów**
Zrecenzowała: Monika Wasilonek
Liczba graczy: 3-6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 79,95 złotych

# KRÓTKI PRZEGLĄD ZAPOWIEDZI ESSEN 2016

Autor: Piotr „Żucho" Żuchowski

Wrześniowy numer Rebel Timesa zawsze oznacza jedno – że jest to ostatnie wydanie magazynu przed targami SPIEL w Essen. Już za miesiąc planszówkowe media wpadną w wir pisania relacji z tej najważniejszej branżowej imprezy, zaczną się też ukazywać recenzje essenowych nowości. W momencie, w którym piszę te słowa zapowiedzianych jest niemal czterysta nowych gier i dodatków. Będzie więc z czego wybierać i jestem pewien, że nawet najwybredniejsi gracze znajdą na SPIEL coś dla siebie. W niniejszym artykule postaram się już trzeci raz z rzędu ułatwić wam nieco wybór targowych hitów, na które warto zwrócić uwagę. Zapraszam do lektury listy dziesięciu gier, których premiery zapowiedziano na Essen i na które sam najbardziej czekam. Zestawienie jest, jak zwykle, w pełni subiektywne i uszeregowane alfabetycznie według tytułów gier.

## 4 Gods

Moją uwagę na tę produkcję zwróciła przede wszystkim fantastyczna ilustracja na okładce, ale nie tylko oprawa graficzna jest tu intrygująca. W grze znajdziemy mechanizm kontroli obszarów połączony z wykładaniem kafelków terenu a'la Carcassonne, tylko że… w czasie rzeczywistym! Poza tym wcielimy się w bóstwa zsyłające swoich proroków na świat, który sami wcześniej wykreowaliśmy.

## Adrenaline

Czech Games Edition po raz pierwszy, ale nieostatni w tegorocznym przeglądzie. Firma ta słynie z wydawania gier oryginalnych i niebanalnych, a dzieło Filipa Neduka jak najbardziej wpisuje się w ten trend. Ma ono być przeniesieniem klimatu komputerowych strzelanek typu FPS na planszę, a walka ma odbywać się bez użycia kości. Brzmi ciekawie, prawda?

## Codenames: Pictures

Czech Games Edition po raz drugi. Zwycięzca tegorocznej nagrody Spiel des Jahres, czyli znani i lubiani Tajniacy Vlaady Chvatila, tym razem w wersji rysunkowej, a nie słownej. Murowany hicior, choć o przebicie absolutnie rewelacyjnego oryginału będzie ciężko.

## Fields of Green

Po tym, gdy w zeszłym roku ukazały się gry Dice City i The Pursuit of Happiness, zostałem wielkim fanem greckiego wydawnictwa Artipia i projektanta Vangelisa Bagiartakisa. Na tegoroczne Essen przygotował on tytuł o rozwijaniu gospodarstwa rolnego, oparty na znanej już mechanice gry Pośród gwiazd, jednego z pierwszych dzieł Bagiartakisa. Choć tematyka wydaje się niezbyt porywająca, jestem pewien, że gra będzie ciekawa i wciągająca. Dodatkowo, za jej oprawę graficzną odpowiada najsłynniejszy polski ilustrator gier planszowych, czyli Tomasz Jędruszek.

## Great Western Trail

Alexander Pfister, twórca nagrodzonej Kennerspiel des Jahres Wyspy Skye, a także między innymi O mój zboże, Mombasy i Broom Service, powraca z grą o XIX-wiecznych amerykańskich ranczerach pędzących swoje bydło z Teksasu do Kansas. Zapowiada się solidna porcja mózgożernego euro z dużą planszą i masą komponentów.

## Of Dreams & Shadows

Obecność tej gry na liście najbardziej oczekiwanych premier może trochę dziwić, jednak choć to tytuł szerzej nieznany, jest on na tyle specyficzny, że przykuł moją uwagę. Kooperacyjna gra dark fantasy, w której staramy się ochronić naszą krainę przed złymi mocami nie zapowiada się może szczególnie oryginalnie pod względem fabularnym, ale wygląda przepięknie, a do tego została w całości sfinansowana i wydana przez autora gry, kanadyjskiego debiutanta Gordona Alforda, za co należy mu się ogromny szacunek. Jak widać, bez Kickstartera też można czasem zaistnieć.

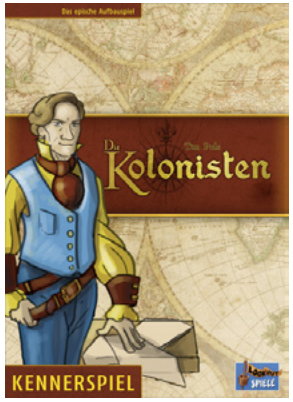
## Raise Your Goblets

Siedzicie przy stole, przed sobą macie kielichy wypełnione winem, trucizną lub antidotum na nią. Ktoś z was na pewno umrze, gdyż celem każdego z ucztujących jest otrucie jednego przeciwnika. Nim bankiet dobiegnie jednak końca, będziecie mogli zaglądać do swoich naczyń, przemieszczać je po stole i dodawać nowe składniki. Dedukcyjno-pamięciowa imprezówka od wydawnictwa Cool Mini Or Not, przy której może się bawić na raz nawet dwanaście osób.

## The Arrival

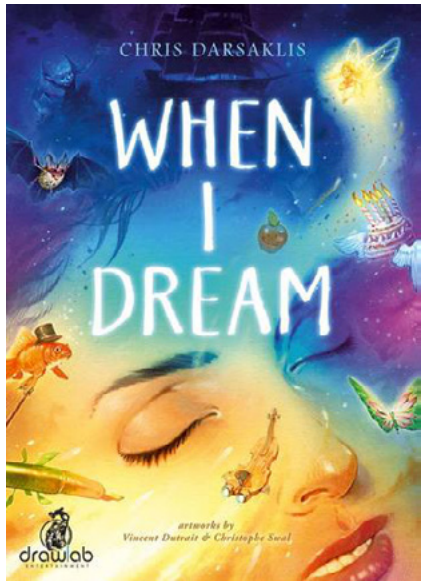
Nad tą grą nie będę się specjalnie rozwodził i napiszę krótko - nowy Martin Wallace! No dobrze, może nie tak do końca nowy, ponieważ The Arrival oparty jest na zasadach Mordreda tego samego autora z 1999 roku. Gra zyskała jednak nową szatę graficzną i nowe tło fabularne. Któremu z wodzów plemion walczących o wpływy w mitycznej krainie Érin uda się zdominować rywali, a jednocześnie wyprzeć ze swych ziem demonicznych Fomori?

## The Colonists




Kolejna na tegorocznej liście gra od dopiero debiutującego projektanta, Tima Pulsa. Ale jeśli zwróciło na nią uwagę wydawnictwo Mayfair Games, coś musi być na rzeczy. Gracze (lub gracz - istnieje też wariant jednoosobowy) wcielają się w rolę burmistrzów małych miasteczek i muszą je rozwijać, budując nowe domy, dbając o miejsca pracy, edukację, zdrowie itp. Gra posiada różne poziomy trudności i scenariusze, a czas na pojedynczą partię waha się od trzydziestu minut do... trzech godzin!

## When I Dream




Listę zamyka kolejna gra z Grecji, tym razem od firmy Drawlab Entertainment. Co rundę jeden gracz zasłania oczy materiałową maską i śni, a pozostali odgrywają role dobrych i złych duchów. Te pierwsze podpowiadają elementy, które śniący musi odgadnąć, te drugie próbują go zmylić. Nawiązania do skojarzeniowych gier z onirycznym klimatem, jak Dixit i Tajemnicze domostwo, wydają się oczywiste, ale nowy element w postaci podziału na drużyny i fajny gadżet, czyli maska, mogą tu zrobić różnicę.

# PLANSZÓWKOWA RELACJA Z POLCONU 2016

Konwent odwiedził Piotr „Żucho" Żuchowski

Pisząc rok temu relację z Poznania, wspominałem o tym, że **Polcon** to konwent specyficzny, nastawiony głównie na czytelników i widzów fantastyki literackiej oraz filmowej, niekoniecznie zaś na graczy. Najbardziej prestiżowa impreza polskiego fandomu do tej pory zwykle traktowała planszówki trochę po macoszemu, jednak ogromną szansę na zmianę tego nastawienia miał **Polcon 2016**, który odbywał się w dniach 18-22 sierpnia we Wrocławiu.

Konwent w stolicy Dolnego Śląska pokazał, że traktuje graczy poważnie, choćby samym umiejscowieniem games roomu i stoisk planszówkowych wystawców. Strefa gier znajdowała się w samym sercu imprezy – na płycie wrocławskiej Hali Stulecia. Miejsca było tam bardzo dużo, co miało swoje dobre i złe strony. Na potrzeby games roomu wygospodarowano sporo stołów i niezależnie od pory dnia można było w nim bez większych problemów znaleźć wolne stanowisko do grania. Wydaje mi się jednak, że przestrzeń Hali była zbyt ogromna w stosunku do liczby odwiedzających ją uczestników konwentu, co powodowało niekorzystne wrażenie wizualne – przez większość czasu Hala wyglądała po prostu na przeraźliwie pustą. Z kolei niektóre punkty programu literackiego, jak panele z udziałem znanych pisarzy, odbywały się w za małych salach znajdującego się tuż obok Hali Stulecia budynku konferencyjnego i nierzadko uczestnicy musieli przez godzinę (a czasem i dłużej) stać pod ścianami lub siedzieć na podłodze. Myślę, że organizatorzy nie do końca dobrze oszacowali potencjalne zainteresowanie poszczególnymi atrakcjami. Oczywiście należy docenić fakt, że gry planszowe były na wrocławskim **Polconie** świetnie wyeksponowane, jednak ogrom Hali czasem przytłaczał i sprawiał, że wydawało się, iż na płycie znajdowało się mniej ludzi niż było ich naprawdę.

Co przez te pięć dni działo się na płycie Hali Stulecia? Na pewno trzeba wymienić dobrze wyposażoną wypożyczalnię z mnóstwem stołów, „proto zakątek", czyli specjalnie wydzielone miejsce, w którym autorzy gier mogli prezentować swoje jeszcze niewydane projekty, no i oczywiście stoiska. Szczególnie widoczne były lokalne wrocławskie sklepy z grami, natomiast planszówkowych wydawnictw było znacznie mniej niż na innych dużych konwentach, takich jak **Pyrkon** lub **Falkon**. Zabrakło choćby Portalu i grupy Polish Publishing League. Niektórzy z jej członków mieli co prawda własne stoiska, ale dużo mniejsze od wspólnych przestrzeni PPL znanych z innych imprez, bądź też pojawili się wyłącznie z pokazami, nie prowadząc sprzedaży swoich tytułów. Z drugiej zaś strony, Wrocław odwiedziło kilka firm, które dość rzadko pojawiają się na zjazdach miłośników fantastyki, ograniczając się wyłącznie do tych największych, chociażby FoxGames i Lacerta. Nie zabrakło natomiast stałych bywalców podobnych imprez: Black Monka, Cube'a i Rebela. Warto wspomnieć, że przedstawiciel tej ostatniej firmy, zawiadujący jej stoiskiem Paweł „Pablo" Kurnatowski, był jednym

z pięciu specjalnie zaproszonych gości tegorocznego **Polconu** w kategorii „Gry".

Większość wystawców miała stoiska pokazowo-sprzedażowe, przy których można było przetestować ich nowości, jak również od razu się w nie zaopatrzyć. Na przykład Lacerta pokazywała świeżutką polską edycję gry **Pandemic: Reign of Cthulhu,** Bard w widowiskowy sposób przy specjalnych wysokich stołach promował ciekawą zręcznościówkę **Dr. Eureka**, przedstawiciele Cube'a uczyli grać w **Ashes**, Rebel zaś między innymi w rewelacyjny **Domek** i polską wersję **Jamaiki.** W programie Polconu znalazło się też ponad dwadzieścia turniejów w gry planszowe i karciane, w tym eliminacje do mistrzostw Polski w **Carcassonne, Sabotażystę, Królestwo w budowie** i **Red7**. Jak widać, gracze mieli we Wrocławiu co robić.

Warto wspomnieć, że poza atrakcjami zorganizowanymi na płycie Hali Stulecia odbyło się też kilka planszówkowych prelekcji, w tym szczegó-

łowa prezentacja planów wydawniczych Rebela na najbliższe miesiące. Zapowiedziano na niej ponad dwadzieścia tytułów, między innymi rodzime wersje wyczekiwanych przez wszystkich światowych hitów: **Adrenaline, Codenames Pictures** i **7 Wonders: Duel – Pantheon.** Smakowicie zapowiadają się też: **Pirates of the 7 Seas** i **Zombiaki Ameryki**. Innym ciekawym wystąpieniem było wprowadzenie dla początkujących, czyli „Gry planszowe od zera", które poprowadził Paweł Kurnatowski z gościnną pomocą Adama Kwapińskiego z Fabryki Gier Historycznych. Frekwencja na tych spotkaniach pokazała, że gracze chcą na konwentach również bardziej „teoretycznych" atrakcji związanych ze swoim hobby i że organizacja bloku planszówkowego nie powinna już ograniczać się tylko do uruchomienia wypożyczalni gier, załatwienia stołów w games roomie i ściągnięcia na imprezę kilku wydawnictw. Ludzie chcą spotkań z twórcami gier, chcą poznawać kulisy działalności wydawniczej i mam nadzieję, że w przyszłości takich punktów programu będzie na polskich konwentach fantastycznych jeszcze więcej.

Podsumowując, planszówkowa część **Polconu 2016** była niezłą imprezą, na której miłośnicy gier raczej się nie nudzili. Wreszcie nie była zorganizowana ona na uboczu, zepchnięta do małych sal i odległych budynków. Mam też nadzieję, że zapoczątkowała kilka dobrych trendów, które swoje rozwinięcie znajdą za rok w Lublinie i za dwa lata w Toruniu, który decyzją Forum Fandomu otrzymał prawo organizacji **Polconu 2018**.

# Słodka nić Ariadny, czyli po nitce do kłębka

Patrząc na ilustrację okładkową omawianej pozycji, mam dwa skojarzenia: kuchnia w moim domu oraz komiksy z Batmanem. Rozwinę to drugie, zdaję sobie bowiem sprawę, że jest ono mniej oczywiste. Otóż takie lukrowane, kolorowe pączki zobaczyłem pierwszy raz w komiksie o nietoperzu gdzieś w połowie lat 90. XX wieku: oczywiście jako stały element diety policjantów z Gotham. Od razu pojawiły się we mnie dwa pragnienia. Pierwsze, odszukać stare komiksy w piwnicy. Drugie, udać się do kuchni i zanurzyć rękę w słoiku z ciasteczkami. Tyle o skojarzeniach, zapraszam do recenzji.

Gra **Ciasteczkowe Potworki** prezentuje się bardzo ładnie. Pudełko ma adekwatną do zawartości wielkość. Wewnątrz jest tak samo kolorowo jak na okładce, a elementy nie zawierają ekonomicznych rozwiązań. Karty są duże i czytelne, a drewniane żetony, po naklejeniu nań naklejek, wyglądają bardzo przyjemnie. Jeżeli chodzi o zasady gry, wydawnictwo FoxGames umieściło na swojej stronie film instruktażowy, więc szybko można nauczyć się grać.

Na początku rundy odsłaniamy trzy karty ze szlaczkami i układamy je obok siebie. Każda karta posiada poplątane drogi łączące jeden smakołyk z drugim. Po rzucie kostką gracze rozpoczynają śledzenie linii na kartach, począwszy od ikony smakołyku, która wypadła na kości. Na pierwszej karcie gracze ustalają, jakie ciasteczko znajduje się na końcu linii, na drugiej rozpoczynają od tego właśnie smakołyku i szukają kolejnego, przechodząc w ten sposób do karty trzeciej. Koniec linii na ostatniej karcie mówi nam, jaki drewniany żeton powinniśmy chwycić przed innymi graczami. Za każdym razem trzeba sprawdzić, kto wskazał właściwą trasę wśród trzech labiryntów. Może się bowiem okazać, że każdy z graczy chwyci inny smakołyk! Zwycięzca rundy zabiera ostatnią kartę jako trofeum i przesuwa karty ze szlaczkami w prawo, dokładając nową zagadkę w miejsce pierwszej. To będzie nowa karta startowa. Rzucamy kostką i kontynu-

ujemy grę. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze pięć kart.

Gra sprowadza się do chwytania właściwego drewnianego żetonu smakołyku, gdy tylko odgadniemy właściwy koniec labiryntu umieszczony na kartach. W zestawie znajdziemy dwa rodzaje kart: dla początkujących graczy (młodszych) oraz bardziej spostrzegawczych (czytaj: starszych). Istnieje kilka wariantów gry.

Karty można ze sobą mieszać. Możemy zwiększać ich liczbę znajdującą się na stole lub budować rozgałęzienia, używając kart prostszych z trudniejszymi. Uważam, że to bardzo fajny pomysł, aby zachęcić graczy do modyfikowania przebiegu rozgrywki w zależności od liczby graczy lub ich wieku. Jeżeli chodzi o dzieci, myślę, że niektóre mogą radzić sobie z grą lepiej od innych. W grze bardzo ważna jest spostrzegawczość i refleks. W przypadku kart z gwiazdką (tryb zaawansowany) bardzo łatwo można się pomylić i podjąć niewłaściwy trop.

Myślę, że gra będzie podobała się głównie dzieciom. Każdy maluch przerabiał już różnego rodzaju szlaczki i labirynty w swoich książeczkach z zadaniami. Wiem też, że dorośli również sięgają czasami po podobne łamigłówki. Ostatnimi czasy kolorowanie zakręconych wzorów staje się coraz bardziej popularną metodą odstresowywania się dla dorosłych.

Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę, dużo zależy od tego, z jaką ekipą siadamy do zabawy. Inaczej będziemy grać z dziećmi, inaczej w grupie mieszanej. Mimo że zasady są proste i szybkie do wytłumaczenia, samo wyszukiwanie właściwej drogi na kartach już takie nie jest. Gracze śledzą wzrokiem czerwone szlaczki i przeskakują na nową kartę. Wszyscy uczestnicy zabawy działają w tym samym czasie i nie wiadomo czy szlak, który obrał gracz jest tym właściwym. Dużo emocji dostarczają karty trudniejsze. Linie na tych kartach są dłuższe i bardziej poplątane. Podczas testów niektórzy gracze widząc, że utknęli na pierwszej karcie, chwytali na chybił trafił dowolny żeton, licząc na przysłowiowy łut szczęścia. Zasady gry nie przewidują kary za takie „wychodzenie przed szereg".

Faktem jest, że bardziej spostrzegawczy gracz potrafi całkowicie zdominować rozgrywkę. Po prostu „widzi" linie i nie zwraca uwagi na przeplatające się ścieżki oraz supełki. Nie ma wtedy możliwości, aby inni gracze w jakiś sposób nadrobili zaległości. Zasady nie posiadają opcji wyrównywania szans. Gracz z „wykrywaczem linii" w oczach musiałby liczyć na przykład do trzech, zanim zacznie studiować karty. Innymi słowy, musiałby wystartować chwilę później.

**Ciasteczkowe Potworki** to bardzo ładnie wydana gra. Kolorowa, z dobrze wykonanymi elementami. Przyzwyczaiłem się już do naklejania obrazków na żetony, więc nie wspominam o tym jako o minusie. Na szczęście dzieci chętnie biorą takie obowiązki na siebie. Grę rozkłada się bardzo szybko i jeszcze szybciej tłumaczy. Jeśli potraktujemy rozgrywkę jako zabawę i damy trochę powygrywać dzieciakom, regrywalność gwarantowana. Zresztą, każdy z nas lubi sięgnąć od czasu do czasu po małe co nieco.

- wykonanie,
- proste zasady.

- propozycja raczej dla dzieci niż dorosłych.

**Ciasteczkowe Potworki**
Zrecenzował: Arkadiusz Piskorek
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 10 minut
Cena: 59,95 złotych

# Mózgożerność do potęgi n-tej

O sobie niezaznajomionej ze współczesnymi grami planszowymi, tego rodzaju rozrywka bardzo często kojarzy się z Eurobiznesem, Monopolem, Scrabble, Chińczykiem, Warcabami lub Szachami. Nie ma w tym niczego dziwnego, ponieważ z wymienionymi wyżej tytułami niemalże każdy zetknął się w sposób pośredni lub bezpośredni. Dotychczas, gdy chciałem wciągnąć miłośników Warcabów lub Szachów nieco głębiej w planszówki, sięgałem po doskonałe Abalone. Obecnie równie często sięgam po GIPF-a, który w kategorii gier logicznych jest jedną z najlepszych i najbardziej ambitnych propozycji dostępnych na rynku.

Pierwsze, co rzuca się w oczy po wyjęciu gry z pudełka to dość nietypowa plansza. Zbudowana jest ona z linii. Na każdej z nich znajdują się dwie kropki oraz różna linia przecięć z innymi linami. Owe przecięcia są w przypadku **GIPF-a** najważniejsze i nazywa się je punktami. Obszar gry składa się z trzydziestu siedmiu takich punktów. Na brzegach planszy znajdują się jeszcze dwadzieścia cztery kropki, ale nie są one częścią obszaru gry i służą jedynie do ułatwienia graczom wprowadzania do gry nowych pionów.

No właśnie, piony. To one są przesuwane pomiędzy punktami obszaru gry, aby wypracować sobie przewagę nad przeciwnikiem i w efekcie wygrać rozgrywkę. W grze podstawowej każdy z graczy dysponuje piętnastoma pionami i rozpoczyna grę z trzema znajdującymi się na planszy, rozłożonymi zgodnie ze schematem ułożenia początkowego. Pozostałe dwanaście pionów stanowi rezerwę gracza, a gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy nie posiada już żadnych pionów w swojej rezerwie.

Celem gry nie jest więc prosta eliminacja pionów przeciwnika, chociaż pomaga ona w rozstrzygnięciu partii na swoją korzyść. Każda tura przebiega w identyczny sposób. Najpierw gracz wprowadza swój pion z rezerwy na planszę, tj. z dowolnej kropki znajdującej się na brzegu planszy na punkt znajdujący się w obszarze gry. Jeśli jest on pusty, ruch uznaje się za zakończony. Jeśli jednak na danym punkcie znajduje się inny pion, należy przesunąć go w linii prostej o jedno pole w dowolnym kierunku i ewentualnie przepchnąć w ten sposób kolejne piony. Obowiązuje tutaj tylko jedna zasada: nie można w ten sposób wypchnąć piona poza obszar gry.

Po co przesuwamy piony? W trakcie ruchu dążymy do sytuacji, w której uda nam się ułożyć cztery piony tego samego koloru w jednej linii. W takim przypadku piony te wracają do rezerwy gracza, który gra danym kolorem. Wszystkie piony, które stanowią „przedłużenie" danej linii również zostają usunięte z planszy. I tutaj daje o sobie znać clou **GIPF-a**, mianowicie wszystkie piony w kolorze przeciwnika są przejmowane i nie wracają już do jego rezerwy. Co ważne, nie jest istotne, kto doprowadził do sytuacji połączenia się ze sobą czterech pionów – trafiają one zawsze do rezerwy gracza, który gra danym kolorem. Dla przykładu, gracz Biały doprowadził do sytuacji, w której połączyły się ze sobą w jednej linii cztery piony należące do Czarnego. W tej linii znajdują się również dwa białe piony. W ten sposób cztery piony wracają do rezerwy Czarnego, a dwa piony należące do Białego zostają przejęte. Rezerwa Białego zostaje więc bezpowrotnie obniżona o dwa.

Cała zabawa w **GIPF-a** polega więc na takim przesuwaniu pionów, aby z jednej strony uzupełniać swoją rezerwę poprzez zabieranie pionów z planszy, z drugiej zaś zabierać przy tym piony przeciwnika, ograniczając w ten sposób jego możliwości ofensywne i defensywne. Na papierze być może wygląda to banalnie, ale w rzeczywistości takie nie jest. Przede wszystkim plansza umożliwia przesuwanie pionów we wszystkich kierunkach, co skutkuje tym, że trudno przewidzieć wszystkie możliwe konsekwencje swojego działania. Bardzo często zdarza się, że początkujący gracze dopiero po wykonaniu ruchu dostrzegają, jak bardzo zły lub jak bardzo dobry on był. GIPF, podobnie jak Szachy, to gra, którą należy dobrze poznać, aby osiągać w niej sukcesy.

A to tylko zasady podstawowe, ponieważ w grze występują jeszcze piony **GIPF**, które buduje się, układając na sobie dwa zwykłe piony. W tym wariancie rozgrywki każdy z graczy rozpoczyna grę z trzema takimi pionami na planszy i musi je chronić przed zakusami przeciwnika. Pion **GIFP** zachowuje się tak samo, jak każdy inny z tą różnicą, że nie trzeba go zdejmować z planszy, gdy jest częścią rzędu złożonego z czterech pionów. A zatem należy dążyć do sytuacji, w której to piony **GIPF** przeciwnika będą przez nas zabieranie, ponieważ gdy straci on je wszystkie, przegra. Co ważne, zasada ta diametralnie zmienia przebieg zabawy i sprawia, że staje się ona o wiele trudniejsza.

Dodatkowo **GIPF** został pomyślany jako pierwsza gra dla całego Projektu **GIPF**, który składa się z jeszcze pięciu innych tytułów. Każdy z nich jest co prawda samodzielną grą, ale można je wszystkie połączyć w jedną, niezwykle rozbudowaną rozgrywkę. Wtedy każdy dodatek rozszerza **GIPF-a** o pion umożliwiający wykonanie niestandardowych ruchów. Te dodatkowe elementy zwane są potencjałami i aby móc ich używać, należy wpierw wygrać partię w jedną z pięciu gier należących do projektu. W takiej sytuacji przerywa się rozgrywkę w **GIPF-a**, aby zagrać partię na przykład w YINSH. Nie muszę dodawać, że wtedy rozgrywka może ciągnąć się godzinami, a nawet dniami. Jest to jednak opcja zarezerwowana dla starych wyjadaczy całego Projektu **GIPF** i wspominam tutaj o niej jako o pewnej ciekawostce.

**GIPF** to doskonała gra dla wszystkich miłośników gier strategicznych i logicznych. Osoby, które uwielbiają Szachy zakochają się w niej od pierwszego wejrzenia. Proste zasady, ogromne możliwości wykonywania ruchów, niepowtarzalność każdej partii, potencjał całego projektu, który rośnie wraz z każdym kolejnym należącym do niego tytułem – to tylko najbardziej oczywiste zalety tej niezwykłej pozycji. Wadą dla niektórych może być konieczność jej bardzo długiego poznawania – nie jest to z pewnością tytuł, o którym można wyrobić sobie zdanie po jednej lub dwóch partiach. Mimo wszystko zachęcam was, abyście poświecili mu bardzo dużo czasu i dobrze go poznali. Gwarantuję wam, że nie będzie to czas stracony.

- proste zasady, głęboka rozgrywka,
- część większego projektu,
- estetyczne wykonanie.

- gra wymaga bardzo długiego czasu, aby dobrze ją poznać.

**GIPF**
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik
Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 9+
Czas gry: 60 minut
Cena: 109,95 złotych

# REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl