Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier

73

październik 2013

ALTERNATYWY 4.

MY FIRST ACTIVITY
ROOM 25
ANGRY BIRDS PLAYGROUND: NA GÓRZE
OGNISTY PODMUCH
LIST MIŁOSNY
WSIĄŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA

TROCHĘ WIĘCEJ... czyli quo vadis autorze niniejszego tekstu?
W TYM SZALEŃSTWIE JEST METODA - fenomen Vlaady Chvatila
GRY WOJENNE - fakty i mity (cz.1)

REBEL.PL
Centrum gier

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier

NR 73, PAŹDZIERNIK 2013

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Redakcja i korekta tekstów:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Mateusz 'Darcane' Nowak

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Współpraca:

Marcin Wełnicki

Ryszard 'Raleen' Kita

Piotr 'Wierzba' Kraciuk

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Skład epub/mobi:

Łukasz Juszczak

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].

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres:

sklep@rebel.pl

www.wydawnictwo.rebel.pl

dołącz do nas na Facebooku:

https://www.facebook.com/REBELpl

Październik to jeden z najważniejszych miesięcy w planszówkowym kalendarzu. To czas targów w Essen i związany z nimi prawdziwy wysyp nowych tytułów. Z tego powodu jest to również okres drażliwy, ponieważ nasze portfele nie są zazwyczaj aż tak zasobne, żeby pozwolić na zakup wszystkiego, czego byśmy chcieli. Kiedy widzę te szaleńcze ceny, zaczynające się często od 150-200 złotych, przypominam sobie czasy nie tak znowu odlegle – przynajmniej dla mnie, ponieważ nadal nie straciły w pamięci barw. Piszę tutaj o latach 90. XX wieku i grach Sfery, Dragona lub Encore. Wtedy, jako uczeń szkoły podstawowej, mogłem sobie pozwolić, aby pójść do sklepu i za odłożone kieszonkowe zgarnąć z półki niemalże dowolny tytuł. Dzisiaj, obawiam się, byłoby to niemożliwe, a przynajmniej pozostające poza zasięgiem mojego potencjalnego kieszonkowego. Nie wątpię, że część dzieciaków ma na tyle zamożnych rodziców, iż mogą sobie pozwolić raz na dwa tygodnie na zakup gry za prawie 200 złotych. Nie wątpię również, że niektórzy dorośli mogą sobie spokojnie wydać z 1000 złotych miesięcznie na hobby i cieszyć się zapachem farby drukarskiej oraz zgrzytem otwieranego po raz pierwszy pudełka. Dla zdecydowanej większości z nas, pozostaje jednak trudna ekonomiczna kalkulacja i dokonywanie ciężkich wyborów. Może to i lepiej, ponieważ wraz z poczuciem straty, rodzi się poczucie wyższej wartości tego, co kupiliśmy. Przynajmniej tak lubię sobie o tym myśleć.

Do zobaczenia za miesiąc!

NR 73, PAŹDZIERNIK 2013

SPIS TREŚCI

5 **AKTUALNOŚCI**

... czyli co nowego w świecie gier

7 **NAD WSZYSTKIM CZUWA GOSPODARZ DOMU...**

ALTERNATYWY 4

11 **ZGADYWANIE ZE SŁONIAMI**

MY FIRST ACTIVITY

13 **CUBE NA PLANSZY**

ROOM 25

15 **POZBĄDŹ SIĘ ŚWIŃ!**

ANGRY BIRDS PLAYGROUND: NA GÓRZE

17 **OGNIU KROCZ ZE MNĄ**

OGNISTY PODMUCH

19 **CIĘŻKI LOS ABSZTYFIKANTA**

LIST MIŁOSNY

20 **PLANSZÓWKOWY WIADUKT**

WSIĄŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA

23 **TROCHĘ WIĘCEJ**
...CZYLI QUO VADIS AUTORZE NINIEJSZEGO TEKSTU?

24 **W TYM SZALEŃSTWIE JEST METODA**

CZYLI GAMBIT ZASTANAWIA SIĘ NAD FENOMENEM VLAADY CHVATILA

26 **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #6**

GRY WOJENNE: FAKTY I MITY (CZ.1)

REKLAMA

Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:
51. stan - gra karciana
NS Tactics - bitewniak
NS Hex na I-Phone

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI

PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

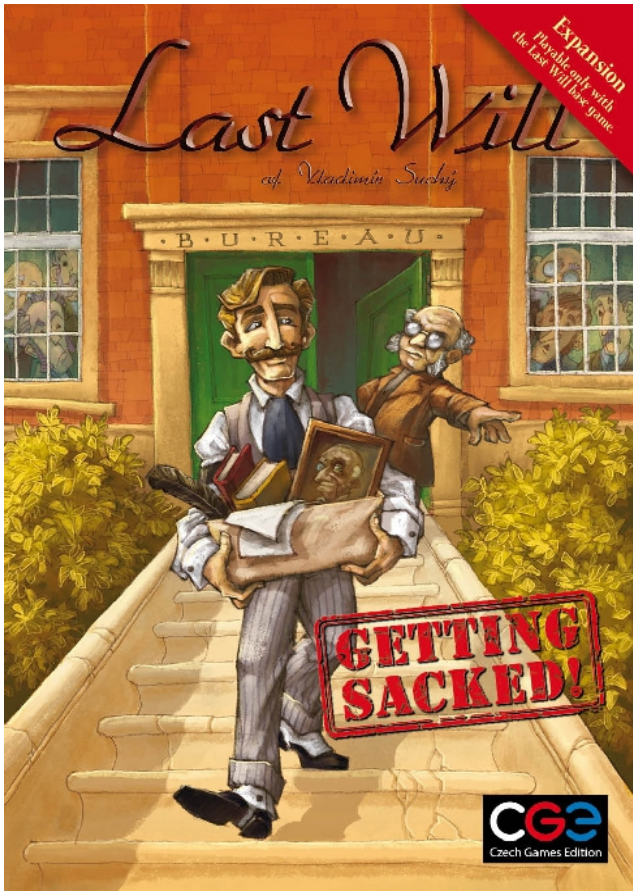
Planszowe bestsellery w REBEL.pl

1	(▲1)	LIST MIŁOSNY
2	(▲5)	STORY CUBES
3	(N)	DOBBLE
4	(N)	NS HEX: MEPHISTO
5	(▲1)	KOLEJKA
6	(N)	WIKINGOWIE: WOJOWNICY PÓŁNOCY
7	(N)	MOUNT EVEREST
8	(▼4)	JUNGLE SPEED
9	(N)	ROOM 25
10	(-)	SABOTAŻYSTA
11	(-)	OSADNICY Z CATANU
12	(N)	STORY CUBES: BAŚNIE
13	(N)	PANDEMIA
14	(▼6)	NIGHTFALL
15	(N)	STORY CUBES: AKCJE
16	(N)	STORY CUBES: PODRÓŻE
17	(N)	MAŁY KSIĄŻĘ
18	(▼13)	ZOMBIAKI
19	(▼3)	GRA O TRON
20	(N)	KOLEJKA - OGONEK

AKTUALNOŚCI

Na liście planszowych bestsellerów sklepu REBEL.pl obserwujemy ciszę przed burzą. Październik to każdego roku wyjątkowy czas dla fanów gier planszowych. Czas wielkich targów Spiel w Essen, któremu zawsze towarzyszy masa premier wydawców z różnych krajów. Z każdym rokiem polska reprezentacja w Essen rośnie w siłę i także nasi rodzimi wydawcy szykują na targi wiele atrakcji. Wracając do listy, wciąż świetnie sprzedaje się imprezowa gra **List Miłosny** – pochlebne opinie nabywców i bardzo niska cena robią swoje. Warto ten tytuł dołączyć do większego zamówienia. W zestawieniu także garść nowości polskich wydawców, między innymi od Portalu **Mephisto**, czyli kolejny zestaw armijny do **Neuroshimy HEX**, od REBEL.pl **Wikingowie** i **Mount Everest**, zaś od Lacerty **Pandemia**. Niesłabnącym zainteresowaniem nabywców cieszą się także kolejne zestawy **Story Cubes**.

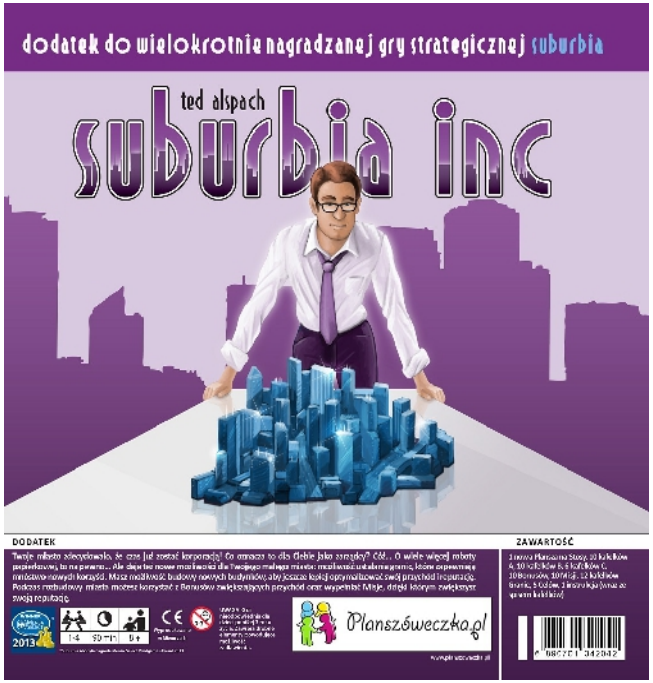
OSTATNIA WOLA I UTRATA POSADY



Utrata Posady to fajnie zapowiadające się rozszerzenie **Ostatniej Woli**. Rozgrywka polegająca na marnotrawieniu fortuny wzbogacona zostanie o kilka elementów. W testamencie wuja pojawia się nowa klauzula, w świetle której musimy nie tylko, jak najszybciej pozbyć się pieniędzy, ale także stracić pracę. Lekko nie będzie, posadę mamy bowiem nieźle płatną, a szef nie wyobraża sobie nikogo innego na nasze miejsce. Trzeba więc skutecznie zadbać o to, aby skończyła mu się cierpliwość. Pojawi się także okazja do wzięcia ślubu z hucznym, skutecznie uszczuplającym budżet weselem.

NADCHODZI DODATEK DO SUBURBII

Suburbia Inc. to pierwszy dodatek do **Suburbii**, gry opowiadającej o budowaniu miasta. Rozszerzenie wprowadzi do rozgrywek szereg nowych obiektów na mapie miasta, takich jak cmentarz, oczyszczalnia ścieków lub galeria handlowa. Mechanika rozgrywki wzbogacona zostanie o kilka nowych elementów, związanych m.in. z profitami za wyznaczenie granic miasta, jak również bonusy oraz misje, których realizacja pozwoli zwiększyć przychód i reputację.



ROZSZERZENIE PUPILI

Także fani planszówki **Dungeon Petz** doczekają się dodatku do ich ulubionej gry, a jego tytuł brzmi **Dark Alleys**. Rozszerzenie wprowadza do gry Mroczną Dzielnicę, w której znajdziemy nowe zwierzęta, lepsze klatki i całą masę użytecznych, magicznych przedmiotów. Dzielnica nie cieszy się najlepszą sławą, gdyż daje możliwość wynajmu nielegalnych robotników, jak również dostępu do zakazanych przedmiotów oraz ksiąg. **Dark Alleys** to szereg nowych możliwości na zadbanie o swoje podziemne zoo lepiej niż konkurenci.

AGRICOLA INACZEJ

Znany wszystkim fanom gier ekonomicznych Uwe Rosenberg (m.in. **Agricola**, **Le Havre**, **At the Gates of Loyang**, **Ora et Labora**) szykuje kolejnego planszowego molocha o tytule **Caverna: The Cave Farmers**. Jest to przeznaczona dla od 1 do 7 osób nowa wersja kultowej **Agricoli**, wzbogacona o szereg elementów.

W grze tej zostajemy brodatym góralem, którego celem jest utrzymanie rodziny w dostatku. Zaczynamy skromnie: mieszkając wraz z małżonką w

pustej, niewielkiej jaskini. Z czasem każdy nowy członek rodziny stanowił będzie kolejną parę rąk do wykonywania zadań, takich jak drążenie skał w poszukiwaniu cennych klejnotów, sianie zboża lub hodowla zwierząt. Wszystko oczywiście celem stworzenia licznej, żyjącej w dostatku rodziny.

TEZEUSZ OD PORTALU

Wśród essenowych nowości wydawnictwa Portal znalazł się niezwykle interesujący projekt Michała Oracza pod tytułem **Tezeusz: Mroczna Orbita**. Jest to gra planszowa, która przeniesie uczestników rywalizacji na pokład tytułowej stacji kosmicznej, zamieszkanej przez przedstawicieli pięciu różnych ras i frakcji. Pokład stacji ogarnia piekło, które przetrwa tylko jedna z nich. Uzbrojeni po zęby, świetnie wyszkoleni Marines; przerażający, przemykający szybami wentylacyjnymi Alieni; grupa prowadzących badania Naukowców; przejmujące kontrolę nad umysłami Szaraki albo tajemnicza Pandora. Każda z frakcji ma swoją unikalną talię kart wpływających na obraz stacji. Gwarantuje to różnorodność w kolejnych rozgrywkach.

ALTERNATYWY 4

NAD WSZYSTKIM CZUWA GOSPODARZ DOMU...

W gatunku eurogier dość rzadko zdarza się, aby tematyka była czymś więcej aniżeli tłem dla rozwiązań mechanicznych. Prowadzenie gospodarstwa, budowanie statków, odpieranie inwazji kosmitów – zazwyczaj nie ma to zbyt wielkiego znaczenie. Tym, co się bowiem tak naprawdę liczy, jest optymalizacja ruchów i przyjęcie jak najbardziej opłacalnej strategii prowadzenia rozgrywki. Z tego powodu bardzo cenię te eurogry, które do sprawnie działającej mechaniki dokładają jeszcze pasującą doń linię fabularną. Przykładem tego rodzaju pozycji jest **Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island** Ignacego Trzewiczka. Są nim również i **Alternatywy 4**, które doskonale oddają klimat serialu o tym samym tytule. Przypomnijmy młodszemu pokoleniu, że serial ów traktuje o pe-

VIKINGOWIE
WOJOWNICY PÓŁNOCY
TOMASZ KAŹNOCHA & TOMASZ KAŹMIERSKI
REBEL.PL
VIKINGOWIE
WOJOWNICY PÓŁNOCY
WALCZ O WŁADZĘ W KRAINIE FJORDÓW
I ZDOBĄDŹ KORONĘ KONUNGA.
JUŻ W PAŹDZIERNIKU!
REBEL.PL
Wydawnictwo gier
Patronat medialny:
empik.com
merlin.pl
POLTERGEIST
POLTER.PL

rypetiach kilkunastu lokatorów bloku na warszawskim Ursynowie w czasach peerelowskiej propagandy sukcesu. Mimo że **Alternatywy 4** były opowieścią komediową, Stanisławowi Barei, Maciejowi Rybińskiemu i Januszowi Płońskiemu udało się w nich przedstawić prawdę o socrealistycznej rzeczywistości, która choć śmieszna, nie była jednak zbyt wesoła dla milionów Polaków, którym przyszło w niej żyć.

W grze **Alternatywy 4** gracze wcielają się w rolę lokatorów, jeden z nich zostaje zaś obowiązkowo jego gospodarzem domu. Galeria postaci obejmuje profesora Dąb-Rozwadowskiego, Zenobiana Furmana, Zdzisława Kotka, Elżbietę Kolińską-Kubiak, Józefa Balcera i oczywiście Stanisława Anioła. Mimo że wszyscy uczestnicy zabawy dążą do pozyskania Punktów Zwycięstwa, które umożliwiają im odniesienie zwycięstwa, sama gra ma charakter asymetryczny. Gospodarz domu musi grać bowiem przeciwko lokatorom, ci zaś – pomimo wielu wewnętrznych konfliktów – muszą jednoczyć się w pewnych momentach gry, aby uniemożliwić mu uzyskanie zbyt dużej przewagi. **Alternatywy 4** to przede wszystkim gra blefu, przemyślanego obstawiania pól oraz maksymalizowania korzyści płynących z rozwiązań mechanicznych.

Świetnym pomysłem, za który twórcom gry należą się ogromne brawa, są Karty Cech Lokatorów i Karty Cech Gospodarza. W **Alternatywach 4** oprócz obstawiania pól i wykorzystywania ich zasad, mamy do czynienia z wybieraniem przez graczy na początku każdego etapu rozgrywki jednej z kilku dostępnych dla nich Kart Cech. W ogromnym skrócie rzecz ujmując, określają one sposoby zdobywania Punktów Zwycięstwa w danym etapie rozgrywki. Zawierają również unikalną korzyść, taką jak możliwość podjęcia dodatkowego działania, które nie wynika z opisu danego pola.

Lokatorzy mają swój zestaw Kart Cech, gospodarz dysponuje własnym. Co ciekawe, każdej karty można użyć podczas rozgrywki tylko raz, należy więc dobrze zaplanować moment jej wprowadzenia do gry, tak, aby uzyskać za jej pomocą, jak najwięcej PZ. Dzięki temu mechanizmowi **Alternatywy 4** zyskują na głębi, a wiedza o wybranych przez innych graczy Kartach Cech – do czasu skorzystania z płynącej z nich korzyści są one tajne – pozwala minimalizować zyski innych graczy poprzez odpowiednie kontrowanie ich posunięć. Z tego powodu decyzja o ujawnieniu karty przy pierwszej nadarzającej się ku temu okazji nie jest wcale taka oczywista. Czasami bowiem lepiej jest odpuścić jeden Punkt Zwycięstwa, aby umożliwić sobie późniejsze zdobycie większej ich liczby. Z drugiej strony może to być jednak poważnym błędem – w **Altenatywach 4** nie istnieją proste i jednoznacznie pozytywne lub negatywne decyzje.

Duża w tym zasługa Kart Lokatorów i Gospodarza, które wnoszą do gry element losowości. Nie jest to wadą, ponieważ zwiększają one poziom interakcji pomiędzy uczestnikami zabawy i nie pozwalają im się nudzić podczas tur przeciwników. Karty te to zazwyczaj różnego rodzaju akcje, które mogą zostać podjęte przez graczy w trakcie rundy. To jednak również i reakcje, które pozwalają kontrować zagrania przeciwników. Co ciekawe, wiele z działań dostępnych na kartach to akcje dodatkowe, tj. takie, które można wykonać po rozegraniu jednej akcji, normalnie dostępnej w rundzie każdego gracza.

Karty Lokatorów i Gospodarza pozyskuje się, wykonując działanie w określonych lokacjach, zatem ich dobranie kosztuje rundę. Jest to rozsądna cena, ponieważ z jednej strony mogą one zapewnić graczowi przewagę, z drugiej jednak ich uzyskanie pozbawia go korzyści wynikających z obstawiania innych pól. Niejednokrotnie należy się więc zastanowić, czy dobieranie kart jest w danej sytuacji opłacalne. Mogą one bowiem zapewnić nam kilka PZ lub odebranie ich przeciwnikom, jednak mogą też w ogóle nie pomóc. Losowość polegająca na konieczności szacowania ryzyka to coś, co w przypadku **Alternatyw 4** sprawdza się całkiem nieźle.

Innym rodzajem kart występującym w grze są Karty Prac Społecznych. Ogólnie rzecz ujmując, mają one zapewnić przewagę gospodarzowi domu. Aby można było z nich skorzystać, należy jednak wpierw wpisać lokatorów na Listę Prac Społecznych. Efekt Pracy Społecznej dotyczy bowiem wyłącznie zapisanych nań osób. Przede wszystkim ci, którzy nie mieli jeszcze okazji działać w danej rundzie, tracą tę możliwość, następnie zaś wprowadzane są do gry inne efekty, które utrudniają lokatorom życie i zapewniają PZ gospodarzowi. Obowiązuje zasada jednej Karta Pracy Społecznej na etap gry i jest to tak naprawdę jedyny w pełni losowy mechanizm **Alternatyw 4**. Gospodarz w większości przypadków nie kontroluje bowiem, jaka karta wejdzie do gry w danym etapie, stąd też trudno mu opierać na nich swoją taktykę. Musi raczej starać się ją dostosowywać na bieżąco do Prac Społecznych, niekiedy zdarza się więc, że ów element gry nie jest przezeń w ogóle wykorzystywany. Dla wielu miłośników eurogier może to być poważną wadą.

Kolejne ciekawe mechanizmy to możliwość składania donosów gospodarzowi oraz śmiecenie i sprzątanie. Za każdym razem, gdy na jednym polu planszy przebywa figurka gospodarza i lokatora, ten drugi musi złożyć na kogoś donos. Gospodarz gromadzi donosy i gdy ma ich na jednego lokatora pięć lub siedem, może podjąć określone działania. Pięć donosów pozwala mu na odjęcie danej osobie PZ, siedem zaś na dodanie sobie jednego. Jest to bardzo fajny pomysł, który zwiększa kontrolę gospodarza nad sytuacją panującą na stole i wprowadza do gry kolejny mechanizm negatywnej interakcji. Podobnie jak i śmiecenie przez lokatorów, które wymusza na gospodarzu konieczność poświęcania rund na uprzątnięcie śmieci, ponieważ ich zbyt duża liczba w danej lokacji uniemożliwia mu podejmowanie innych działań.

Jedynym mechanizmem, który nie sprawdza się najlepiej, jest możliwość pozyskiwania towarów sklepowych. Ogólnie rzecz ujmując, mają one przypisane do siebie określone wartości liczbowe, a niektóre z nich są korzystniejsze dla określonych lokatorów. Wszystko to wygląda bardzo fajnie, gracze pozyskują ze sklepu żywność, używki, chemię i sprzęt AGD/RTV – kolekcjonowanie tego wszystkiego to duża przyjemność. Cóż jednak z tego, skoro wykorzystuje się te wszystkie żetony w zasadzie wyłącznie do odbywającej się pod koniec każdego etapu gry licytacji towarów. Osoba, która zalicytuje najwyżej, otrzymuje 1 PZ i odrzuca towary, których użyła. I tyle. Żetony te nie przydają się właściwie do niczego innego. Uważam, że jest to zmarnowanie potencjału fajnego pomysłu, a ów aspekt gry można było zdecydowanie bardziej rozbudować.

To, co w **Alternatywach 4** niezwykle mnie urzekło, to sama końcówka gry. We wszystkich rozgrywkach, w jakich brałem udział, różnice PZ pomiędzy poszczególnymi graczami były minimalne. Nie zdarzył się ani jeden przypadek, w którym jakaś osoba wysforowałaby się na zdecydowane prowadzenie. Gra jest tak pomyślana, że gdy jeden z graczy zaczyna oddalać się od stawki, inni bardzo szybko mogą zniwelować tę różnicę. Z tego powodu często zawiązują się sojusze, które już podczas kolejnego etapu się rozpadają. Dynamika interakcji pomiędzy graczami jest w **Alternatywach 4** ogromna, co należy zapisać im na bardzo duży plus.

Minusem jest niestety sposób wykonania niektórych elementów gry. Podczas gdy plansza jest bardzo klimatyczna, jej funkcjonalność pozostawia już nieco do życzenia. Miejsca na żetony śmieci oraz towary sklepowe nie są najlepiej przemyślane. W przypadku żetonów śmieci ich lokali-

zacja na planszy jest dość kiepska, przez co nie są zbyt widoczne na pierwszy rzut oka. Utrudnia to orientowanie się w sytuacji panującej na planszy. Podobnie towary sklepowe sprawiają dość chaotyczne wrażenie. Jest to irytujące, lecz na szczęście nie psuje przyjemności płynącej z zabawy.

Alternatywy 4 to bardzo dobrze przemyślana gra. Jej mechanika łączy się w sposób całkowicie naturalny z tematyką, a gracze mają okazję poczuć w trakcie rozgrywki niepowtarzalny klimat życia w socrealistycznym bloku z wielkiej płyty. Osoby, które znają serial, z pewnością niejednokrotnie uśmiechną się, czytając cytaty znajdujące się na kartach, a kontrolowane przez nich postaci często niemalże wiernie odegrają sceny znane z filmów. Warto na koniec zaznaczyć, że gra świetnie się skaluje i działa równie dobrze przy każdej liczbie graczy. Dla wszystkich miłośników eurogier jest to pozycja obowiązkowa.

Zobacz także:

- ROBINSON CRUSOE (RT#63)
- AGRICOLA (RT #12)
- LE HAVRE (RT #71)

Plusy:

- Zmienne sposoby zdobywania PZ
- Dobrze się skaluje
- Świetnie przemyślana i dynamiczna interakcja pomiędzy graczami
- Zachowany klimat serialu

Minusy:

- Zbyt losowy mechanizm Kart Prac Społecznych
- Zmarnowany potencjał towarów sklepowych
- Błędy wykonania

Liczba graczy: 3-6 Wiek: 12+

Czas gry: ok.90 minut Cena: 129,95zł

MY FIRST ACTIVITY

ZGADYWANIE ZE SŁONIAMI

Activity to absolutny klasyk w gronie gier familijnych i imprezowych. W ciągu dwóch ostatnich dekad pojawiło się wiele odmian tego popularnego, wielokrotnie nagradzanego tytułu, w którym kluczową rolę odgrywa kreatywność. Niezależnie od wersji, różne warianty reguł sprowadzają się w skrócie do odgadywania przez drużynę rozmaitych haseł (rysowanych, pokazywanych lub słownie opisywanych przez partnera). Jedną z odmian tej gry jest dostępna od pewnego czasu także w języku polskim **My First Activity**, czyli wersja stworzona z myślą o najmłodszych graczach.

Gra wydana jest znakomicie. Niezbyt duże pudełko jest bajecznie kolorowe, a przy tym solidne i trwałe. Wewnątrz znajdziemy składaną z sześciu tekturowych modułów planszę, dwa drewniane pionki-słonie, instrukcję oraz talię 165 kart. Pudełko zawiera plastikową wypraskę z dokładnie wyprofilowanymi przegródkami na pionki i karty. Całość prezentuje się bardzo ładnie. Jeśli miałbym

się na siłę do czegoś przyczepić, to we wspomnianej wyprasce można było pomyśleć o zagłębieniu na części planszy. Z powodu ich braku moduły planszy kładzie się rozrzucone na wierzchu. W efekcie przegródki nie do końca spełniają swoją funkcję, ponieważ karty wypadają z nich.

Plansza przedstawia drogę przez dżunglę, po której wędrują dwa wesołe słonie, zmierzając w kierunku wodopoju. Uczestnicy rozgrywki podzieleni są na dwie drużyny, z których każda stara się pomóc swojemu słonikowi w podróży, umiejętnie pokazując i odgadując hasła przedstawione na kartach. Pola planszy występują w trzech kolorach, podobnie jak koszulki kart. Jedna osoba z drużyny bierze kartę i stara się przedstawić kompanom hasło (zależnie od przyjętego wariantu: rysując, opisując lub pokazując). Jeżeli drużyna odgadnie hasło z karty, słoń przesuwany jest na najbliższe pole zgodne z kolorem koszulki karty. Następnie próby odgadnięcia kolejnego hasła podejmuje się druga z drużyn. Zwycięstwem cieszą się oczywiście ci, którzy jako pierwsi doprowadzą swojego słonika do końca ścieżki.

Jak widać, zasady gry są bardzo proste, jednocześnie z łatwością można je modyfikować, dostosowując do preferencji, wieku i liczebności grupy. Nic nie stoi na przeszkodzie, by planszę ułożyć tylko z części wszystkich elementów, jeżeli mamy ochotę na krótszą rozgrywkę. Jak wspomniałem, talia z hasłami liczy aż 165 kart, a więc na zróżnicowanie nie będziemy narzekać. Gdy w zabawie biorą udział młodsze dzieci, możemy wybrać do rozgrywki tylko prostsze hasła i z czasem wprowadzać dodatkowe karty. Warto także dodać, że każda karta prócz ilustracji podpisana jest po polsku i po angielsku, dzięki czemu **My First Activity** z powodzeniem może zostać wykorzystana jako pomoc do nauki języka angielskiego.

Jak na dobrą grę familijną przystało, zabawa z **My First Activity** jest emocjonująca dla dzieci, a przy tym nie nudzi dorosłych. Świetnie ćwiczy kreatywność i poszerza zasób słownictwa maluchów, a także sprawia, że podczas rozgrywki trzeba się trochę poruszać, pokazując kolejne hasła.

Grę cechują łatwe, elastyczne reguły i walory edukacyjne, natomiast pomysłowe, solidne i efektowne wykonanie produktu sprawia, że dzieci nie trzeba na kolejne rozgrywki długo namawiać. Korzystna jest także relacja ceny do jakości wykonania. **My First Activity** zdecydowanie i gorąco polecam zarówno do wspólnych zabaw w rodzinnym gronie oraz jako formę urozmaicenia zajęć przedszkolaków.

Plusy:

- **Ładnie i solidnie wydana**
- **Proste i elastyczne reguły, które można dostosować do wieku i liczby grających**
- **Atrakcyjna cena**
- **Walory edukacyjne**

Minusy:

- **Nie do końca przemyślana wypraska na elementy zestawu**

Liczba graczy: 3-16 **Wiek: 4+**

Czas gry: ok.30 minut **Cena: 59,90zł**

Dziękujemy wydawnictwu Piatnik za przekazanie egzemplarza gry do recenzji

Zobacz także:

- **TIME'S UP (RT #72)**
- **DOBBLE (RT #44)**
- **DIXIT (RT #64)**

ROOM 25

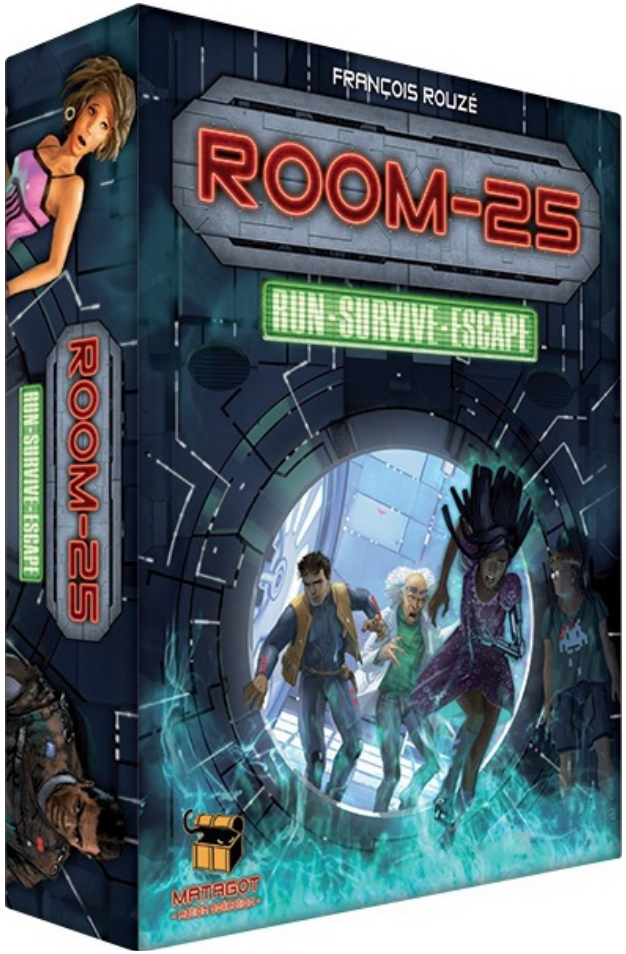
CUBE NA PLANSZY

Grupka osób budzi się w środku labiryntu, na który składają się całkiem nieszkodliwe pokoje oraz sale kryjące śmiertelne pułapki. Bohaterowie muszą wydostać się na zewnątrz, nim skończy się czas, inaczej wszyscy poniosą śmierć.

Jeśli koncepcja skojarzyła Wam się z thrillerem **Cube**, to trafiliście w sedno – **Room 25** czerpie z tego filmu pełnymi garściami. W grze dominuje duszna, klaustrofobiczna atmosfera pełna podejrzeń oraz niepewności, jaką śmiertelną niespodziankę kryje kolejny pokój. Niestety, świetny pomysł nie zawsze idzie w parze ze świetnymi rozwiązaniami.

CO KRYJE PUDEŁKO?

W małym, twardym pudełku kryją się instrukcje w czterech językach, 6 figurek postaci, ściągawki dla graczy oraz duża ilość wyprasek zawierających kafelki symbolizujących pokoje oraz akcje. Niestety, do większości elementów można się przyczepić. Figurki postaci są kiepsko wykonane, a kafelki dość słabo zaprojektowane.



Kafelki zawierają jedynie grafiki pomieszczeń, zupełnie nie tłumaczą i nie przedstawiają za pomocą symboli, jaki dana lokacja oddziałuje na postać gracza. Podczas kilku pierwszych partii gracze muszą porównywać obrazek pokoju znajdujący się na kafelku z informacją na ściągawce dla gracza – dopiero ich zapamiętanie zwiększa płynność rozgrywki.

Dodatkowym minusem jest projekt pudełka, który nijak nie ułatwia posortowania komponentów zestawu między rozgrywkami. W tym pomoże jedynie duża ilość woreczków strunowych.

UCIECZKA Z LABIRYNTU ŚMIERCI

Gracze mają możliwość wyboru jednego z pięciu wariantów rozgrywki. W **Room 25** można grać między innymi solo (4 więźniów współpracuje, by wydostać się z labiryntu), w 2-3 graczy (dwuosobowe grupy walczą o możliwość ucieczki) oraz 4-6 graczy (więźniowie starają się opuścić labirynt, lecz na ich drodze stoi 1-2 strażników).

Większość trybów zabawy ma podobny przebieg. Rozkładamy planszę tworzącą kwadrat o rozmiarach 5x5 zakrytych kafelków, a gracze startują z centralnego punktu i starają się odnaleźć „pokój 25" zawierający wyjście. Każda z postaci ma możliwość zaprogramowania dwóch z czterech dostępnych akcji:

- Podejrzenie – gracz podgląda sąsiedni, nieodkryty pokój, po czym odkłada kafelek koszulką do góry.
- Ruch – gracz przechodzi do jednego z sąsiednich pokojów. Jeśli był on wcześniej

zakryty, kafelek jest odkrywany, po czym aktywuje się efekt danego pokoju.

- Wypchnięcie – jeśli w danym pokoju graczowi towarzyszy inna postać, można ją przesunąć na jeden z sąsiednich kafelków.
- Sterowanie – kafelki zawarte w jednym z szeregów, na którym stoi postać, przesuwane są o jedno pole we wskazaną przez gracza stronę.
- Każda z postaci musi zaprogramować dwie akcje, po czym w kolejności inicjatywy gracze rozpatrują po jednej akcji. Gdy wszyscy wykonają zaplanowane czynności, upływa kolejna tura i następuje zamiana na miejscu pierwszego gracza.

W POSZUKIWANIU POKOJU 25

Zasady rządzące **Room 25** da się wyjaśnić w ciągu kilku minut, większość elementów jest mocno intuicyjna. Niestety podczas pierwszych rozgrywek gracze będą sięgali do ściągawki, by sprawdzić efekt poszczególnych komnat – jak już wspominałem, ich ilustracje w żaden sposób nie pomagają w zapamiętaniu konkretnych efektów.

W przypadku rozgrywek solowych i w trybie kooperacji momentami wieje nudą. Zwycięstwo zależy przede wszystkim od szybkiego odnalezienia „pokoju 25". Jeśli na początku rozgrywki gracze trafią na ten kafelek, zwycięstwo mają w kieszeni. Jeśli nie uda się go odnaleźć wystarczająco szybko, nawet najlepsza strategia padnie w obliczu upływającego czasu.

Ratunkiem mógłby być tryb podejrzliwości zawierający 1 lub 2 zdrajców-strażników, którzy walczą z uciekinierami. Podczas pierwszych tur strażnicy ukrywają swoją tożsamość i wyczekują na odpowiedni moment, by zaszkodzić więźniom. Niestety, gdy tylko zdradzą swoją tożsamość, reszta graczy będzie w stanie kontrować ich poczynania. Również w tym trybie zabrakło iskry, która mogłaby z gry uczynić hit.

Ciekawa historia, różnorodne pokoje oraz mnogość trybów rozgrywki przemawiają na korzyść tej pozycji.

Plusy:

- Proste zasady
- Szybka rozgrywka
- Pięć trybów gry

Minusy:

- Niezbyt udany design
- Kiepskie grafiki
- Sukces w trybach solo i kooperacji uzależniony przede wszystkim od szczęścia

Liczba graczy: 1-6 **Wiek: 13+**

Czas gry: ok.25 minut **Cena: 89,95zł**

Każdy powinien jednak sam sprawdzić, czy **Room 25** faktycznie trafi w jego gust. Część graczy z pewnością przymknie oko na niedociągnięcia i będzie się doskonale bawić podczas w trybach kooperacji i podejrzliwości. Inni (w tym ja) będą żałować zmarnowanego potencjału – ta gra mogła być rewelacyjna, a na skutek kilku niewłaściwych decyzji jest jedynie przeciętna.

Zobacz także:

- OGNISTY PODMUCH (RT #73)
- BATTLESTAR GALACTICA (RT #17)
- SABOTEUR (RT #04)

ANGRY BIRDS PLAYGROUND: NA GÓRZE

POZBĄDŹ SIĘ ŚWIŃ!

Gra komputerowa **Angry Birds** stworzona została cztery lata temu przez Rovio Mobile, najpierw na platformę iOS (Apple), później także na urządzenia dotykowe z systemem Android. Zabawna konwencja, prosty pomysł i wciągająca rozgrywka przyczyniły się do jej ogromnego sukcesu. Dzisiaj zna ją chyba każdy, komu zdarza się używać smartfona do uruchamiania gier (miesięcznie na całym świecie w **Angry Birds** gra ponad 40 milionów użytkowników). Jak to zwykle w takich sytuacjach bywa, powstały kolejne wersje gry, a z biegiem czasu **Angry Birds** mogą także trafić na karty komiksów, do seriali telewizyjnych i oczywiście na półki sklepów z zabawkami. Taki bowiem zwykle jest los marki, która w krótkim czasie zyskała gigantyczną popularność.

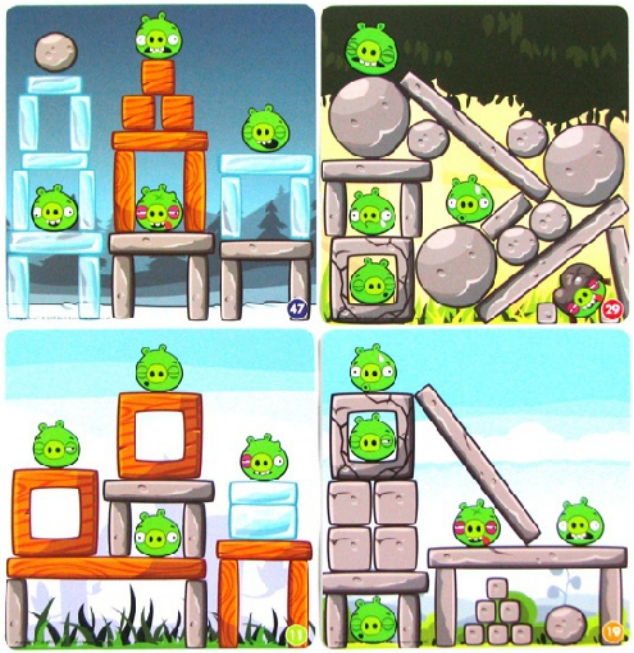
Na rynku gier planszowych **Angry Birds** zdążyły się już zadomowić. Jest kilka produktów z popularnymi ptakami i świniami w rolach głównych, a w przyszłości z pewnością powstaną kolejne. **Angry Birds** oficjalnie trafiły także do bogatej linii produktów Smart Games w formie kolorowych, sympatycznych łamigłówek dla jednej osoby. Jedną z nich jest **Angry Birds Playground – Na górze**, będąca przedmiotem niniejszej recenzji.

Jeżeli ktoś w was nie miał okazji zetknąć się z komputerowym pierwowzorem, w kilku słowach wyjaśnię, o co chodzi. Mamy procę i kilka ptaków do wystrzelenia z niej. Naprzeciwko nas zaś jest kilka zielonych świń, których musimy się pozbyć. Problem polega jednak na tym, że każdego z ptaków wystrzelić możemy tylko raz, natomiast świnie zdążyły się zabarykadować. Trzeba więc strzelać w taki sposób, by dziwaczne konstrukcje runęły jak domki z kart i aby żadna ze świń nie przetrwała naszego ataku.

Tak było w grze komputerowej, a jak się to ma do tego łamigłówka **Angry Birds Playground – Na górze**? Cóż, strzelania z procy nie będzie. Nadal jednak mamy do dyspozycji kilka ptaków oraz grupę zabarykadowanych, zielonych świń, które trzeba wyeliminować.

Jak to zwykle ze Smart Games bywa, łamigłówka wykonana jest bardzo ładnie i solidnie. Czerwona plastikowa ramka zawiera pięć prostokątnych,

przezroczystych elementów, które można przesuwać. Wewnątrz ramki znajdziemy dwustronne karty z zadaniami (łącznie 48 zagadek). Karta umieszczona na wierzchu widoczna jest po zamknięciu ramki i bezpośrednio nad nią przesuwa się przezroczyste płytki, na których widnieją ptaki. Karty z zadaniami mają nadrukowane zielone świnie rozlokowane w różnych miejscach dziwacznych konstrukcji – dokładnie jak w grze komputerowej. Rozwiązywanie łamigłówki polega na przemyślanym przesuwaniu przezroczystych płytek z symbolami ptaków tak, aby wszystkie świnie zostały zasłonięte.



Jeżeli zetknęliście się wcześniej z łamigłówką **Kokoszki**, to tutaj mamy dokładnie to samo, tyle że w innej szacie graficznej i z niższym poziomem trudności. To ostatnie stanowi niestety problem, ponieważ zbyt łatwe łamigłówki to słabe łamigłówki. Smart Games przyzwyczaiły nas do bogatych zestawów zagadek o zróżnicowanych poziomach trudności, z których najbardziej wymagające są prawdziwym wyzwaniem. W przypadku **Angry Birds Playground – Na górze** niestety nie czujemy za bardzo, by w kolejnych zadaniach poziom trudności rósł, a odrobina wprawy wystarczy, by bez większych problemów poradzić sobie ze wszystkimi zagadkami. Na szczęście zadań jest sporo, dzięki czemu gra umili nam dłużącą się podróż albo długie, nudne popołudnie, aczkolwiek nasze szare komórki nie będą przemęczone.

Angry Birds Playground – Na górze na pewno nie należy do „smartów" najwyższych lotów. Łamigłówki tej serii przyzwyczaiły nas do wyższego poziomu wyzwań, a także do nowych, ciekawych pomysłów wprowadzanych w kolejnych produktach. Tutaj jest zbyt łatwo, a na domiar złego nie znajdziemy w grze nic nowego. Produktem mogą się zainteresować osoby stawiające pierwsze kroki w tego typu łamigłówkach, zwłaszcza że jest to jeden z najładniej wykonanych zestawów serii. Koneserzy, którzy przerobili już kilka mniej lub bardziej wymagających „smartów", mogą sobie jednak ten tytuł z czystym sumieniem odpuścić.

Plusy:

- Ładnie i solidnie wydana
- Dużo zagadek do rozwiązania
- Wygodna w podróży

Minusy:

- Zdecydowanie zbyt niski poziom trudności wszystkich zagadek
- Nie wnosi nic nowego na tle wcześniej wydanych „smartów"

Liczba graczy: 1 Wiek: 5+

Czas gry: ok. 5 minut Cena: 75,00zł

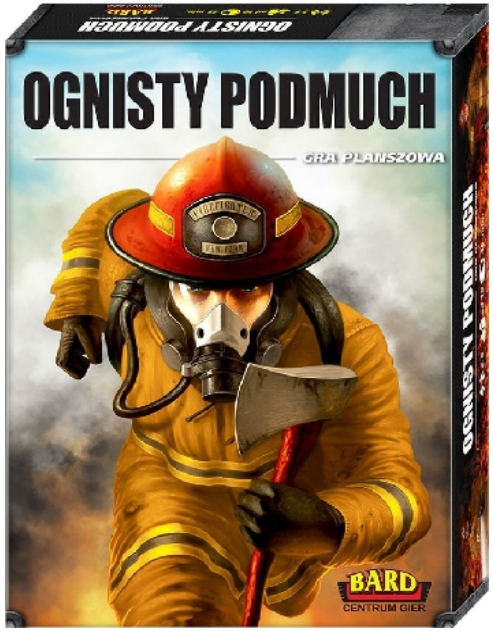
Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji

Zobacz także:

- TAJEMNICE ŚWIĄTYNI (RT #62)
- KAMUFLAŻ: BIEGUN PÓŁNOCNY (RT #61)
- HIDE&SEEK: PIRACI (RT #71)

OGNISTY PODMUCH

OGNIU KROCZ ZE MNĄ



Ognisty podmuch to kooperacyjna gra planszowa z 2011 roku, która została ostatnio wydana w polskiej wersji językowej przez firmę Bard. Do rozgrywki może zasiąść 2-6 osób, a gra opowiada o heroicznym starciu grupy strażaków z płonącym domem. Strażacy zdają sobie sprawę, że pożaru nie da się ugasić, więc jedyną możliwością jest uratowanie mieszkańców, nim zawalą się ściany.

CO KRYJE WÓZ STRAŻACKI?

W moje ręce trafiło twarde pudło średnich rozmiarów, ozdobione całkiem przyzwoitą ilustracją przedstawiającą nowojorskiego strażaka w pełnym rynsztunku. W pudełku skrywały się wypraski z żetonami, dwustronna plansza, kilkanaście kart oraz figurki strażaków. Wszystkie elementy wykonane są bardzo solidnie i z pewnością przetrwają niejedną rozgrywkę. Na szczególne wyróżnienie zasługuje obecność w pudełku dodatkowych woreczków strunowych przeznaczonych do przechowywania żetonów. Zdecydowanie najgorszym elementem zestawu jest instrukcja, którą musiałem przeczytać kilka razy, po czym regularnie do niej zaglądać podczas pierwszych rozgrywek, by rozgryźć wszystkie niuanse zabawy. Co ciekawe, gra nie jest trudna, jednak sposób prezentacji reguł woła o pomstę do nieba.

ZASADY POWSTAWANIA POŻARÓW

Tematyka **Ognistego podmuchu** zasługuje na wyróżnienie. Nie dość, że jest oryginalna (bo ileż razy można walczyć ze smokami, duchami i Wielkimi Przedwiecznymi?), to na dodatek wspierają ją elementy gry oraz mechanika. Gracze-strażacy trafiają do domu, w którym szaleje pożar. Wykorzystując swoje punkty akcji mogą poruszać się po planszy i gasić ogień lub wynosić ofiary na zewnątrz.

Po ruchu każdego z graczy wykonywany jest rzut kostkami i na planszy rozprzestrzenia się pożar. Część symbolizujących go żetonów jest stosunkowo nieszkodliwa – to zwykły dym. Gorzej, jeśli kości wskażą ponownie to samo miejsce – rozgorzeje tam ogień. Najgorszy efekt zdarza się, gdy kości wskazują pole, na którym szaleje pożoga – wtedy następuje eksplozja, pożar się rozszerza, a struktura domu zostaje osłabiona i zbliża się moment zawalenia się całej konstrukcji.

Według instrukcji dostępne są cztery poziomy gry. Najprostszy z nich, rodzinny, jest zalecany podczas nauki zasad. W tej wersji obowiązują jedynie podstawowe mechanizmy, a poziom trudności jest dość niski. Większość rozgrywek (lecz z pewnością nie wszystkie) zakończy się powodzeniem. Ten poziom jest idealny do wdrażania nowych graczy oraz partii z osobami w wieku poniżej 10 lat.

Po opanowaniu zasad nadchodzi czas na zabawę w trybie rekruta, weterana lub herosa. W tych rozgrywkach pojawia się sporo nowych reguł: pożary są trudniejsze do opanowania; ofiary można ocalić, transportując je do ambulansu; każdy z graczy wybiera jedną z ról, którą wypełnia w strażackim zespole. Role różnią się liczbą dostępnych punktów akcji oraz specjalnymi zdolnościami. Specjaliści mogą łatwiej gasić pożary, pomagać ofiarom w opuszczeniu budynku lub efektywniej wykorzystywać działko wodne z wozu

strażackiego. Ich odpowiedni dobór jest kluczowy dla powodzenia misji.

Strażacy wygrywają, gdy uratują 7 z 10 osób. Niestety, doświadczenie pokazuje, że o wiele bardziej prawdopodobna jest porażka – zawalenie się domu lub śmierć w płomieniach 4 mieszkańców.

CIĘŻKO I POD PRESJĄ CZASU

Ognisty podmuch to gra trudna. Bardzo trudna. Podczas testów, na kilkanaście rozegranych partii, udało nam się wygrać zaledwie dwa razy. Równocześnie czas rozgrywki nie jest zbyt długi (20-40 minut), dzięki czemu każda przegrana powoduje, że mamy ochotę spróbować jeszcze raz.

W rozgrywce doskonale odwzorowany jest element presji czasu. Graczy od porażki dzieli tylko kilka niezbyt fartownych rzutów, które wcześniej czy później muszą nastąpić. Dlatego w żadnym momencie nie można poczuć się zbyt pewnie i za długo zwlekać.

Duża losowość zapewnia bardzo dobrą regrywalność. Każda partia była niepowtarzalna pod względem rozszerzania się ognia, jak i trudności ratowania mieszkańców. Niestety, nieprzewidywalność bywa równocześnie największą wadą **Ognistego podmuchu**. Zdarzają się bardzo trudne rozgrywki, gdy mimo wszelkich starań gracze od początku są skazani na porażkę. Choć bywają także partie, podczas których spora część ofiar ratuje się sama – trafiają się zaraz za progiem, z dala od wszelkiego ognia.

Role, w które wcielają się gracze w rozgrywce zaawansowanej, są niezbyt zbalansowane.W przypadku gier na 2-3 graczy za każdym razem zobaczymy identyczny lub bardzo podobny zestaw bohaterów.

Plusy:

- Świetna skalowalność poziomu trudności
- Bardzo wysoka regrywalność (dzięki losowości)
- Niesamowity klimat oddający walkę z czasem

Minusy:

- Koszmarna instrukcja
- Niezbalansowane role
- Wysoka losowość może spowodować nieuniknioną porażkę

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut Cena: 115,00zł

PODSUMOWANIE

Ognisty podmuch pokazuje desperacką walkę strażaków z ognistym żywiołem. Pomóc może im jedynie świetny plan, współpraca całego zespołu oraz łut szczęścia. Bardzo spodobała mi się niesamowita skalowalność **Ognistego podmuchu**. Jedno pudełko kryje całkiem prostą grę rodzinną oraz twardą strategię, w której należy wybrać mniejsze zło, a której poziom trudności waha się od bardzo trudnego (rekrut) do prawie niemożliwego (heros). Zdecydowanie polecam tę grę każdemu fanowi trudnych gier kooperacyjnych.

Zobacz także:

- DEFENDERS OF REALM (RT #39)
- ROBINSON CRUSOE (RT #63)
- GHOST STORIES (RT #14)

LIST MIŁOSNY

CIĘŻKI LOS ABSZTYFIKANTA

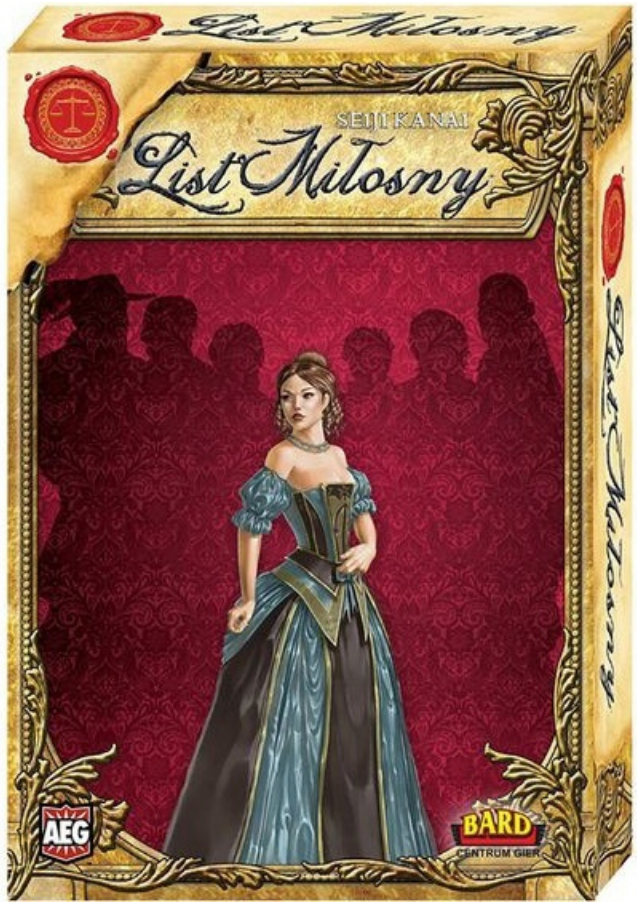
Księżniczka Anette jest obiektem westchnień wszystkich kawalerów w królestwie. Każdy chciałby wyznać jej swoje uczucia i marzy o tym, aby to dla niego mocniej zabiło serce wybranki. Miłość unosi się w powietrzu… Podobnie jak intrygi, snute, aby dostarczyć miłosne wyznania do komnat księżniczki.

Kiedy został mi przedstawiony **List miłosny**, sądziłem, że to jakiś żart. To ma być gra imprezowa? Bardziej męska od rozbieranego pokera? Wolne żarty! Zwłaszcza że zawartość pudełka nie zwala z nóg. Jak się jednak wkrótce potem okazało, gra była bardziej brutalna od starć w MMA i wymagała sporo myślenia.

W TAJNEJ SŁUŻBIE JEJ KRÓLEWSKIEJ MOŚCI

Gracze, w liczbie od dwóch do czterech, wcielają się w absztyfikantów, konkurujących o względy księżniczki Anette, Aby Jej Wysokość zwróciła na nich uwagę, muszą dostarczyć jej kilka listów miłosnych. Liczba listów potrzebna, aby rozkwitło uczucie, jest zależna od liczby graczy. Niestety, zadanie nie jest takie proste, jakby się mogło wydawać. Anette jest dość wyniosła i nie zadaje się z każdym, stąd też list można przekazać tylko za pośrednictwem kogoś ze służby lub arystokracji.

I na tym właśnie polega gra. Dobierając karty, zagrywamy jakąś postać, próbując za pomocą jej zdolności wyeliminować konkurentów, jednoczenie samemu pozostając w grze. Choć wydaje się to z pozoru łatwym zadaniem, to ciągłe dobieranie i odrzucanie kart sprawia, że trudno kontrolować, kto jaką ma na ręku, przeciwko komu trzeba wykonać ruch, a przeciwko komu lepiej tego nie robić.



W talii możemy mieć przeróżne postacie: od zwykłej strażniczki, przez księcia, hrabinę po samą księżniczkę. Każda z nich ma pewną wartość i zdolność specjalną. Choć nie będziemy mieli na ręku więcej niż dwóch kart, jako że szybko się przewijają, a runda kończy się w kilka minut. Innymi słowy, gra narzuca ostre tempo, trzeba główkować i uważnie obserwować konkurencję. Gracz, który jako ostatni zostanie z karta na ręku (lub będzie miał kartę o najwyższej wartości), wygrywa rundę i jego list trafia do księżniczki Anette. Zaczyna się korespondencja miłosna, która być może doprowadzi parę do ołtarza.

INKAUST, PERGAMIN I GĘSIE PIÓRA

Kupując grę, otrzymujemy 20 kart. Tak, napiszę słownie: dwadzieścia kart. Zdawać się może, że to mało, zwłaszcza że 4 z nich to skróty zasad. Jednak 16 kart do gry w zupełności wystarczy. Wydrukowane je na dobrym, twardym papierze, a ilustracje są odpowiedniej jakości. Nie powalają z nóg, nie wprawiają w zachwyt, za to dobrze spełniają swoją funkcję, ilustrując charakter, pochodzenie i rolę przedstawionej postaci. Brak im bogactwa szaty graficznej, jakiego zaznaliśmy w innych grach karcianych. Próżno szukać ikon bądź specjalnych oznaczeń – znajdziemy tu tylko zasadę specjalną, ilustrację i wartość punktową.

Jako że gra nie należy do gatunku kolekcjonerskich karcianek (uff), nie musimy poszukiwać boosterów, ponadto stanowi zamkniętą całość. Odpada więc dokupywanie rozszerzeń. Zresztą, to nie ten typ zabawy, nie składamy talii, nie planujemy taktyki. Mamy kilka kart, zdolności i musimy myśleć w trakcie rozgrywki.

MĘSKA SPRAWA

Nie bez kozery grę przedstawiono mi jako najbardziej męską karciankę od czasów pokera. Akcja jest szybka i bezpardonowa, a konkurencja zażarta. Partyjkę na trzy osoby rozegraliśmy w jakieś 20 minut. Jej losy zmieniały się z każdym rozdaniem, do końca nie było wiadomo, kto wygra. Ba, niekiedy osoba, która zdawała się mieć wygraną w kieszeni, eliminowała samą siebie w ruchu, który miał jej dać pewne zwycięstwo. Nie oznacza to jednak, że gracz nie ma nad rozgrywką kontroli, po prostu zawsze istnieje szansa, że konkurent do względów Anette nas zaskoczy.

Jeśli potrzebujecie szybkiej gry imprezowej, nie chcecie wydawać na nią fortuny, macie zamiar pogłówkować i się pośmiać, możecie śmiało zakupić **List miłosny**. Tylko pamiętajcie na wojnie i w miłości wszystkie chwyty są dozwolone.

Zobacz także:

- SANTY ANNO (RT #15)
- ONIRIM (RT #46)
- TURNIEJ ZŁOTOROŻCA (RT #72)

Plusy:

- Ciekawa i emocjonująca gra
- Niska cena
- Szybkość rozgrywki

Minusy:

- Szata graficzna jest „tylko” w porządku

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut Cena: 15,95zł

WSIĄŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA

PLANSZÓWKOWY WIADUKT

Kolejny raz w moje ręce trafiła gra bezsprzecznie kultowa i absolutnie klasyczna. **Wsiąść do pociągu: Europa** to polska wersja **Ticket to Ride**, wielokrotnie nagradzanej planszówki o budowaniu sieci kolejowej. Prócz nagród, seria **Ticket to Ride** jest znana z różnorodnych map, na których możemy rozwijać swoje kolejowe imperia. Choć pierwotna wersja rozgrywała się w USA, najatrakcyjniejszą zdaje się ta z mapą Europy, a to dzięki zróżnicowaniu terenu oraz gęstej siatce wielkich miast.

Cykl życia planszówki jest niezbyt długi. Szacuję, że przeciętny tytuł może dzisiaj liczyć na trzy-cztery lata względnej popularności, zanim przysypie go stos gier. Jednocześnie preferencje graczy z czasem się zmieniają i dlatego te gry planszowe, które pozostają popularne od wielu lat, stają się obiektem szczególnej uwagi. Co czyni je ponadczasowymi? Czy rzeczywiście dobrze się zestarzały?

GRA NA DOBRY POCZĄTEK

Wsiąść do pociągu: Europa jest od dawna wskazywana jako znakomity wybór przy wprowadzaniu nowych graczy w hobby. Z jakiegoś powodu pociągi są tematem niezwykle atrakcyjnym, i to zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych. Zapewne to właśnie, w połączeniu z ładną oprawą graficzną i wysokiej jakości elementami, sprawia, że gra przykuwa uwagę i budzi emocje u przyzwyczajonych do chińczyka neofitów.

Ta planszówka nie ma się czego wstydzić także w zestawieniu z nowoczesnymi tytułami. Estetyczne pudełko skrywa starannie poukładane elementy: dużą, wyjątkowo czytelną planszę, 158 kart, 240 plastikowych wagoników i 15 plastikowych dworców, a także drewniane znaczniki punktacji oraz instrukcję. Wszystko zostało zapakowane w woreczki strunowe, na każdy zestaw elementów czeka osobna przegródka. Na szczególną pochwałę zasługują plastikowe elementy – są bowiem nie tylko szczegółowe i równo odlane, lecz również zaskakująco miłe w dotyku. Jakby tego było mało, wagoników jest nieco więcej niż potrzeba – nadmiarowe figurki służą jako zapasowe. Całość rozłożona na stole sprawia imponujące wrażenie.

Osobną kwestią jest edukacyjna wartość grafik i mapy ze **Wsiąść do pociągu: Europa**. Powiem szczerze, że położenia części miast musiałem się dopiero uczyć w trakcie rozgrywki. Tytuł daje też wgląd w to, jak wyglądała sytuacja geopolityczna na przełomie XIX i XX wieku (na mapie zaznaczono granice z tego okresu) oraz którędy przebiegały najważniejsze szlaki komunikacyjne w Europie (siatka linii kolejowych w dużej mierze odpowiada historycznej). Również karty wagonów oddają rzeczywisty wygląd składu kolejowego z tamtych czasów.

Nawet najpyszniejsza szata graficzna zdałaby się na nic, gdyby skomplikowane zasady zniechęciły nowicjuszy do gry. Tymczasem wytłumaczenie zasad **Wsiąść do pociągu** zajmuje kilka minut, gdyż wszystko sprowadza się do opisu poszczególnych elementów, przedstawienia czterech możliwych akcji i określenia warunków zwycięstwa. Reguły są proste, a spora losowość pozwala poczuć się pewniej i daje szanse w starciu z wytrawnymi graczami. Przeciwników jakichkolwiek elementów losowych mogę jednak uspokoić – wciąż ważniejsze jest taktyczne myślenie i umiejętność podejmowania odpowiedniego ryzyka niż szczęście w dobieraniu kart. W istocie **Wsiąść do pociągu** jest grą opartą o zbieranie odpowiednich kart i wykorzystywanie ich we właściwym momencie. *Hand management* w najlepszym wydaniu.

JUŻ NIE TAKA FAMILIJNA

W trakcie rozgrywki nie ma miejsca na nudę. Nawet podczas gry w pięć osób tura mija błyskawicznie, a wykonanie akcji trwa zaledwie kilka sekund. Warto zresztą śledzić ruchy pozostałych graczy, szczególnie kolory dobieranych przez nich wagonów, gdyż może to naprowadzić nas na ich plany. We **Wsiąść do pociągu: Europa** można sobie bowiem – w ograniczonym stopniu – przeszkadzać. Trik polega na zablokowaniu rozbudowywanej przez gracza trasy, najlepiej na kilku odcinkach. Wbrew popularnej wśród recenzentów opinii twierdzę, że **Wsiąść do pociągu** stwarza całkiem przyzwoite możliwości psucia krwi prze-

ciwnikom. Z tego powodu nie do końca pasuje mi do metki gry rodzinnej.

Przy całej swojej prostocie **Wsiąść do pociągu: Europa** umożliwia zaskakująco wiele rozwiązań taktycznych. Możemy postawić na realizację długiej trasy (około 20 punktów) i Europejskiego Expressu (dodatkowe 10); możemy budować najdłuższe odcinki na mapie, zyskując nawet 21 punktów za jeden odcinek; możemy realizować jak najwięcej biletów, co wiąże się z większym ryzykiem, lecz pozwala zdobyć nawet 40 i więcej punktów z samych biletów; możemy wreszcie próbować jak najszybciej zakończyć grę, zostawiając przeciwników z nieukończonymi trasami i punktami karnymi lub po prostu przeszkadzać im w trakcie rozgrywki.

Trzeba jednak przyznać, że przeszkadzanie oponentom zostało znacząco utrudnione poprzez nowy element gry – dworce. Postawienie dworca kosztuje kolejkę, od jednej do trzech kart i cztery punkty, jednak pozwala zrealizować bilet z jednym odcinkiem zbudowanym przez przeciwnika. Graczom, którzy chcą poczuć silniejsze emocje, odradzam korzystanie z dworców, natomiast polecam to rozwiązanie wszystkim nastawionym na bezstresową zabawę.

Innymi nowościami w porównaniu z oryginałem (mapą USA) są promy i tunele. Promy wymagają użycia co najmniej jednej lokomotywy do zbudowania linii, a tunele wiążą się z większym ryzykiem – dopiero po podjęciu decyzji o budowie wiadomo, ile kart przyjdzie nam odrzucić. Tunele podnoszą co prawda losowość rozgrywki, lecz przypadły mi do gustu – są kolejnym czynnikiem ryzyka, na który należy zwrócić uwagę podczas planowania trasy, zwiększając tym samym stopień komplikacji tej w gruncie rzeczy prostej gry. Nowe zasady wyszły tutaj na dobre.

Niejakim problemem jest natomiast rozłożenie gry. Przetasowanie wszystkich kart i odpowiednie ich rozdzielenie trwa dobre kilka chwil, a jeżeli chcemy pozbyć się woreczków strunowych na czas rozgrywki, trzeba jeszcze ułożyć te wszystkie wagoniki w jako takim porządku. Oczywiście czas potrzebny na przygotowanie partii nijak ma się do czasu na wystartowanie z grą w np. **Kamień Gromu** czy inne deckbuildingowe gry, lecz znowu, jak na standardy dzisiejszych gier familijnych, trwa to zdecydowanie za długo. **Wsiąść do pociągu: Europa** zajmuje też słuszną powierzchnię. Cztery osoby z trudem pomieszczą się przy typowym stole 1,2 x 0,8 m.

Ostatecznie trudno powiedzieć, dla kogo **Wsiąść do pociągu** będzie najbardziej odpowiednim tytułem. Z pewnością spodoba się miłośnikom kolei i gier „ekonomicznych" (tematycznie związanych z budowaniem finansowego imperium). Także początkujący gracze powinni być grą zachwyceni, lecz dość wysoka cena może ich odstraszyć – od tego tytułu, jak i od gier planszowych w ogóle. Jako gra familijna, **Wsiąść do pociągu** sprawdzi się natomiast dobrze, lecz mógłbym przedstawić kilka lepszych propozycji. Dlatego myślę, że **Ticket to Ride** jest dzisiaj wiaduktem… to znaczy, pomostem pomiędzy lekkimi i szybkimi grami dla całej rodziny, a nieco ambitniejszymi tytułami dla miłośników gier planszowych. To mogłaby być druga lub trzecia, lecz raczej nie pierwsza planszówka w życiu.

□

Plusy:

- Dynamiczna, pozbawiona przestojów rozgrywka
- Możliwości taktyczne
- Nowe zasady promów i tuneli
- Wysoki poziom wykonania elementów

Minusy:

- Po rozłożeniu gra zajmuje sporą powierzchnię
- Długi czas rozgrywki jak na grę familijną
- Ograniczona przez dworce możliwość przeszkadzania współgraczom

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+

Czas gry: 60-90 minut Cena: 149,95zł

Zobacz także:

- SERENISSIMA (RT #69)
- CYWILIZACJA: POPRZEZ WIEKI (RT #29)
- WOLSUNG (RT #14)

TROCHĘ WIĘCEJ

CZYLI QUO VADIS AUTORZE NINIEJSZEGO TEKSTU?

W młodości grałem – jak wszyscy, nie oszukujmy się – w przygodówki. Magia i Miecz, Magiczny Miecz, jakieś chałupniczo wykonane wersje Warhammer Quest. Były też pół-legalne, pół-piracki gry od Encore: Gwiezdny Kupiec, Odkrywcy Nowych Światów, Ratuj Swoje Miasto, Wojna o Pierścień i z tuzin innych; znacznie bardziej skomplikowane, lecz nadal mocno losowe, z dużym naciskiem na klimat.

Potem moje planszówkowe hobby przeszło w fazę uśpienia. Z letargu otrząsnąłem się na początku 2004, na którymś z trójmiejskich konwentów – kiedy jeszcze konwenty fantastyki odbywały się w Trójmieście. To był, zdaje się, Teleport, głowy nie dam, to zresztą najmniej ważne w tej historii. W każdym razie grą, która na nowo obudziła we mnie pasję, była **Cytadela** Bruna Faiduttiego. Niewiarygodne odkrycie. Byłem oczarowany elegancką mechaniką i małą losowością.

Serio. Możecie to potraktować jako anegdotę, jednak w porównaniu do **MiM** i **Ryzyka Cytadela** wydawała się grą niezwykle uczciwą. Jasne, że karty się losowało, lecz nie musiałem ich wszystkich zagrywać. Oczywiście, że mogło mi się oberwać jakąś mocą, jednak to w końcu ja świadomie wybrałem swoją postać, a potem ktoś świadomie zasztyletował ją zabójcą…

Dalej poszło z górki. Po krótkim romansie z grami amerykańskimi do mojego życia wkroczyły eurogry. Pozbawione losowości, matematycznie zbalansowane, perfekcyjnie uczciwe. **Puerto Ric**o, **Caylus**, **Goa**. Nie wiem, ile rozegrałem partii, było ich sporo – i z każdą kolejną szło mi lepiej. Uczyłem się. Zapamiętywałem. Optymalizowałem, na Boga! Zasiadając do stołu, czułem się panem własnego losu, wstawałem zadowolony z samego siebie. Chwalebne zwycięstwa kalkulacji i planowania.

Wówczas sądziłem, że wdrapałem się na planszówkowy Mount Everest (lub lepiej, Mount Blanc); niczym Kordian z lektury szkolnej (lub, jak w moim przypadku, ze szkolnego bryku) kierowałem swój przenikliwy wzrok ku światu. Czułem się tak, jakbym wszystko rozumiał. Dotykał Absolutu.

Ostatnimi czasy coraz częściej wydaje mi się, że było to raczej odurzenie Absolutem lub innym napojem wyskokowym. Eurogry nie przynoszą mi już tyle radości, co kiedyś. Od czasu do czasu pogrywam jeszcze w starsze tytuły, lecz żadne nowości z Essen (ani zeszłoroczne, ani tegoroczne…) mnie nie porywają. Widzę, co zostało poświęcone na ołtarzu matematyki: brak losowości bardzo szybko prowadzi do stagnacji i „jedynej słusznych strategii", możliwość budowy „engine-'u" to tylko zapowiedź gry w 4-osobowego pasjansa, a klimat – jaki klimat? To tylko liczby; liczby są na pierwszym miejscu. *Gloria* liczbom!

Nie wykluczam, że to jakiś kryzys wieku tego czy owego, tylko czy aby wtedy wszystko nie powinno mi zbrzydnąć? A jednak dalej znajduje radość w **Grze o tron**, **Uchronii**, **EVO** bądź **Mare Nostrum**. Nadal potrafię się „podniecić" **Eldritch Horror**.

Chyba zmieniły się moje priorytety; znacznie bardziej od braku losowości i perfekcyjnie zbalansowanej mechaniki cenię to, co dzieje się pomiędzy graczami ponad planszą. Lubię, kiedy wczuwają się w odgrywane role, kiedy ze sobą walczą lub współpracują, kiedy klimat gry jest na tyle gęsty, żeby mogli snuć własne emergentne narracje. Przestały mi przeszkadzać losowe karty, kości i niesymetryczne strony.

Lubię, kiedy gra żyje. Kiedy angażuje wszystkie aspekty umysłu: logiczny, emocjonalny, społeczny, twórczy. Wolę, żeby bardziej nagradzała spryt niż doświadczenie, intuicję niż wiedzę. To nie znaczy, że powracam do **Magii i Miecza**; nadal przywiązuję dużą wagę do elegancji i uczciwość mechaniki. Po prostu sama bezduszna mechanika przestała mi wystarczać. Chcę czegoś więcej. Trochę więcej.

W TYM SZALEŃSTWIE JEST METODA

CZYLI GAMBIT ZASTANAWIA SIĘ NAD FENOMENEM VLAADY CHVATILA

Przy okazji przedstawiania znajomym gry **Galaxy Trucker**, usłyszałem pewne stwierdzenie. Brzmiało ono: „Musi być dobra, przecież to Vlaada Chvatil". To zdanie mnie zastanowiło. W każdej chyba dziedzinie kultury i popkultury są ludzie, których nazwisko pojawiające się przy jakimś projekcie skazuje go na sukces. Bez skrępowania myślałem tak o różnych reżyserach, pisarzach i producentach gier komputerowych. Jednak do głowy mi nie przyszło, że można to także podciągnąć pod ludzi zajmujących się planszówkami (co powinno mi wpaść do głowy, skoro stosowałem ten punkt widzenia w przypadku gier komputerowych). Postanowiłem się temu przyjrzeć właśnie na przykładzie czeskiego twórcy gier planszowych.

Po pierwsze uświadomiłem sobie, że faktycznie gry Vlaady Chvatila miały to do siebie, że bardzo szybko znikały z półek i były ciężko dostępne po premierze. Kto pamięta, jak trudno było dostać **Mage Knighta**? Przecież to graniczyło z cudem, a ceny na rynku wtórnym sięgały chmur. Co takiego siedzi w jego grach, że ludzie biorą je niemal w ciemno?

Przypomniałem sobie wszystkie gry Vlaady, w jakie grałem, i zastanowiłem się, co mnie w urzekło. W zasadzie w każdym przypadku był to jeden pomysł. Coś, co sprawiło, że nie czułem się jak przy „innych grach tego typu" w innej scenerii, lecz jak podczas zupełnie nowej podróży w planszowy świat.

Pierwszą grą genialnego Czecha, w którą dane mi było zagrać, była **Dungeon Lords**. Owa planszówka złapała mnie na haczyk nostalgii. Zapewne większość graczy również sięgnęła po ten tytuł powodowana wspomnieniami – mam na myśli grę komputerową **Dungeon Keeper**. Gracz wcielał się w niej w złego Władcę, który budował własne podziemia, werbował różne potwory i stara się odeprzeć ataki „bohaterów" z powierzchni. Brzmi znajomo? Vlaada rewelacyjnie przeniósł to, co działo się na ekranie, na planszę. Wszystko wskakiwało na swoje miejsce, nawet mimo oczywistych różnic wynikających z tego, że graliśmy w planszówkę.

Kolejną pozycją była gra **Dungeon Petz**. Nie pamiętam co prawda, czy oficjalnie przedstawiano tę grę, jako drugą część **Władców Podziemi**, lecz ludzie widzieli fabularną ciągłość między tym tytułami, co zapewne przyciągnęło graczy. Gdy Władca został pokonany przez bohaterów, gobliny, które ciężko pracowały w lochach, zostały bez zajęcia. Postanowiły zatem otworzyć sklep ze zwierzątkami dla Władców Podziemi. Mimo że ta gra to zwyczajny *worker placement*, bardzo szybko wciąga miłośników **Dungeon Lords**, a oni polecają grę innym.

Kolejnym tytułem Vlaady, jaki trafił w moje ręce, był **Mage Knight**. Tu już miałem świadomość, że z facetem coś jest nie tak, gdyż jego gry wytrzymują na półkach tyle czasu, co przeciętny demon w basenie wody święconej. W tym przypadku,

moim zdaniem, bardziej działało samo nazwisko Vlaada Chvatil, niż jakiś konkretny element settingu bądź mechaniki. Fakt, że gra jest mocno złożona, ma dwie instrukcje, a w środku znajdziemy potężną mieszankę różnych mechanik, które na pierwszy rzut oka nie powinny do siebie pasować, natomiast tutaj współgrają, jak należy, chyba jednak swoje zrobił. Zobaczcie zresztą sami: czy znacie inną grę oprócz **MK**, gdzie akcje wykonywane przez postać gracza są zagrywane z kart losowanych z decku, a tenże deck jest składany na zasadzie deck buildingu? Do tego modularna plansza, fazy dnia i nocy, scenariusze, losowy zasób mocy, którą wykorzystują gracze, wykorzystanie mechaniki clixów i oddanie graczowi niemal pełnej kontroli nad tym, co zrobi jego postać. Niemal pełnej, choć może on wykorzystać swoje karty akcji w dowolny sposób, to jednak musi je najpierw dociągnąć z talii. To chyba był właśnie ten moment, gdzie dzięki nazwisku projektanta gracze uwierzyli, że to będzie działać. Inna sprawa, że działa rewelacyjnie.

Ostatnio dorwałem kolejny tytuł autorstwa Chvatila. To właśnie wspomniany na początku **Galaxy Trucker**. Przez całą grę zastanawiałem się, dlaczego ta gra jest taka fajna. Dlaczegosię tak dobrze pzy niej bawimy? Przecież, do cholery, my tylko latamy w kółko planszowymi odpowiednikami Czerwonego Karła i dostajemy łomot od różnego kosmicznego tałatajstwa.

Na odpowiedź wpadłem dopiero po kilku dniach. Właśnie o to w tym chodzi. Zestawienie tych dwóch rzeczy, czyli fazy, w której gracze budują statki z nieuchronnością ich zniszczenia. To właśnie tworzy całą radosc z zabawy. Nie pamiętam innej gry, która potrafiła tak bezlitośnie ukarać gracza za jego błąd czy niedopatrzenie, a nawet po chamsku zdzielić go z liścia „bo tak", jednocześnie nie wywołując frustracji, tylko gromki śmiech. **Galaxy Trucker** systematycznie strzał za strzałem, meteor za meteorem, zamienia statki graczy w kupki złomu i pogiętych rurek i niszczy sny o bogactwie z każdym odlatującym w kosmos komponentem (a niekiedy po celnym strzale nawet połową statku). A graczom lecą po policzkach łzy, lecz nie ze smutku, a ze śmiechu. Wszystko dzięki temu, że na początku twórca dał jasno do zrozumienia: „Stary, zbuduj najlepszy statek, o jakim słyszała galaktyka, lecz i tak w całości nie dolecisz. Nie ma siły". Gracze to wiedzą i dlatego nie oponują, tylko się bawią. Podobny mechanizm jest w **Space Cadets**, jednak tam, choć całość jest zabawna, to straty potrafią frustrować.

Do dzisiaj myślałem, że to wszystkie gry tego projektanta, w jakie grałem, jednak okazało się, że nie. Oto bowiem dowiedziałem się, że **Through the Ages** też wyszło spod jego ręki. Kolejny przykład na to, że można przenieść kultową grę komputerową na planszę i nie stracić zbyt wiele. **Through the Ages** to bowiem skondensowana **Cywilizacja** Sida Meiera, która mimo braku elementu eksploracji świata jest według mnie i wielu moich znajomych najlepszą planszową adaptacją tej strategii. Co ciekawe, „duża" planszówka **Cywilizacji** nawet jej do pięt nie dorasta. Szczerze mówiąc, w przypadku **TTA** nie jestem w stanie określić tego jednego elementu, który spowodował, że ta gra mnie do siebie przyciągnęła. Chyba zadziałała jako całość, gdyż po prostu mi się spodobała po pierwszej rozgrywce (choć miałem straszliwe opory, żeby w nią zagrać).

Oczywiście nie jest tak, że Vlaada Chvatil ma gry, które w kupie trzyma tylko jeden dziki pomysł. One są świetne pod każdym względem, inaczej po jednej partii poszłyby w kąt. Jednak moim zdaniem, umiejętność wplatania w mechanikę nieziemskich pomysłów i tworzenie z tego wszystkiego spójnej całości czynią z niego rewelacyjnego projektanta, a z jego gier perełki. Kto bowiem wpadłby na pomysł, aby odmierzać czas rozgrywki, puszczając odpowiednią ścieżkę dźwiękową z CD (**Space Alert** – jedna z tych gier Chvatila, w które jeszcze nie grałem)?

Przy okazji zacząłem się zastanawiać, ilu jeszcze projektantów kojarzę. Do głowy przyszli mi tylko Corey Konieczka z FFG i Reiner Knizia, jednak ten pierwszy nie jest dla mnie automatycznym wyznacznikiem świetnej gry, a ten drugi kojarzy mi się najpierw z mózgożernością, powagą, a potem z porządną mechaniką. Nie liczę tu Ignacego Trzewiczka, którego kojarzę „z automatu" nawet gdybym nie grał w żadną jego grę.

Tak czy inaczej, mam nadzieję, że znajdę więcej takich projektantów jak Vlaada Chvatil. Ludzi, którzy oprócz dobrej gry są gwarantem czegoś niezwykłego w mechanice. Takich, którzy potrafią połączyć geniusz z odrobiną szaleństwa, gdyż lubię szaleństwo. A może nawet więcej niż odrobiną.

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #6

GRY WOJENNE – FAKTY I MITY (CZ.1)

Wielu z Was miało zapewne okazję zetknąć się, chociaż pobieżnie, z grami wojennymi o tematyce historycznej. Nie chodzi tu o samo granie w nie, lecz o różnego rodzaju opinie dotyczące tego rodzaju planszówek. Obraz, jaki się z nich wyłania, często rozmija się z rzeczywistością. W niniejszym artykule chciałbym zmierzyć się z kilkoma popularnymi opiniami na temat historycznych gier wojennych. Tekst powstał głównie z myślą o osobach, które dotychczas grały przede wszystkim w gry euro, lecz zastanawiały się (bądź zastanawiają się) nad zakupem jakiejś gry historycznej.

TRUDNE I SKOMPLIKOWANE

To jedna z opinii, która pojawia się dość często. Nie wiem, czy najczęściej, choć na pewno plasuje się w czołówce. Patrząc na obszerne, często wielostronicowe instrukcje szeregu gier historycznych niewątpliwie trudno się w pewnej mierze nie zgodzić, że gry wojenne co do zasady są bardziej skomplikowane niż gry euro. Zwłaszcza jeśli spojrzy się na nieco bardziej zaawansowane tytuły. Inna sprawa, że to właśnie te najbardziej złożone gry używane bywają zazwyczaj jako odstraszające przykłady.

Po pierwsze, skąd się biorą te bardziej rozbudowane przepisy? Przede wszystkim z chęci odwzorowania różnego rodzaju smaczków historycznych. Zazwyczaj niełatwo tego dokonać za pomocą paru prostych reguł. W przeciwieństwie do gier euro, które są grami abstrakcyjnymi, gdzie znaczenie ma głównie czysty mechanizm arytmetyczny, historyczne gry wojenne mają w sobie pewną treść, istniejącą niezależnie od inkorporowanego w nich mechanizmu arytmetycznego fabułę. Coś, co łączy je np. z grami fabularnymi. Gry RPG często także mają rozbudowane zasady, niekiedy są to obszerne podręczniki. I nikt na to nie narzeka. Uznaje się to za coś naturalnego. Choć dla kogoś, kogo gry fabularne w ogóle nie interesują, będzie to zapewne trudne i skomplikowane.

W ciągu ostatnich lat coraz częściej słyszymy w mediach narzekania, że ludzie czytają mało książek (a szczególnie młodzież – wiadomo, przyszłość narodu). Zwłaszcza długie książki i w ogóle dłuższe teksty nie cieszą się popularnością, zabijane przez kulturę sms-a. Jednak gdy na rynku pojawiły się jakiś czas temu powieści o Harrym Potterze, często opasłe tomiska, młodzież szybko przypomniała sobie, że umie czytać i nie miała problemu z przesiadywaniem godzinami nad książką. Wniosek, jaki z tego wynika, jest moim zdaniem optymistyczny. Jeśli się do czegoś przekonamy, jeśli coś jest dla nas naprawdę ciekawe – jesteśmy w stanie poświęcić na to dużo więcej czasu, niż by się nam mogło wydawać. W przypadku planszówek oznacza to, że osoby, które są w stanie zainteresować się fabułą gry, łatwo pokonają piętrzące się przed nimi bariery w postaci takich czy innych, często pozornych utrudnień.

Warto też spojrzeć dla porównania na gry bitewne (figurkowe), które co do zasady mają jeszcze bardziej rozbudowane reguły, obrośnięte wprowadzeniami, opowiadaniami itd. Nie stanowią one bariery przy sięganiu po te gry, nawet przez

bardzo młodych graczy. To po raz kolejny pokazuje, że argument dotyczący trudności czy komplikacji, jest tak naprawdę względny.

LOSOWOŚĆ

Wielokrotnie stykałem się z opiniami na temat losowości gier wojennych. W klasycznym ujęciu autorzy tego typu stwierdzeń zazwyczaj przeciwstawiają gry euro grom wojennym, twierdząc, że te pierwsze są „racjonalne", a w tych drugich decydujące znaczenie ma rzut kostką. Rzekłbym krótko: nic bardziej mylnego. Choć nie da się zaprzeczyć, że są takie gry historyczne, gdzie wskutek daleko posuniętego dążenia do realizmu losowość potrafi być spora. Jednak wtedy często oferują nam one dużo na innych polach, co ową losowość w znacznej mierze rekompensuje.

Z kolei można od ręki podać przykład gry **Napoleon's Triumph**, gdzie nie ma żadnych elementów losowych. Nie chciałbym jednak na tym poprzestać. W wielu grach wojennych element losowy w postaci rzutów kośćmi występuje. Nie oznacza to, że są to gry losowe. Często w grach tego typu trafiają się tabele bądź inne rozwiązania, które, najkrócej mówiąc, prowadzą do tego, że panujemy nad prawdopodobieństwem rzutów kostką. Są też sytuacje, gdy nawet najlepsze rzuty nic nie pomogą i gracz mający przewagę uzyskuje pożądany efekt automatycznie.

Innym istotnym czynnikiem będzie nieraz duża liczba jednostek (reprezentowanych najczęściej przez żetony lub drewniane bloczki), która sprawia, że losowość pojedynczego rzutu nie ma tak dużego znaczenia dla całości. Wynika to z rachunku prawdopodobieństwa: im więcej prób, tym pojedyncza próba ma mniejszy wpływ na średnią wyników.

GRAFIKA I WYKONANIE ELEMENTÓW GRY

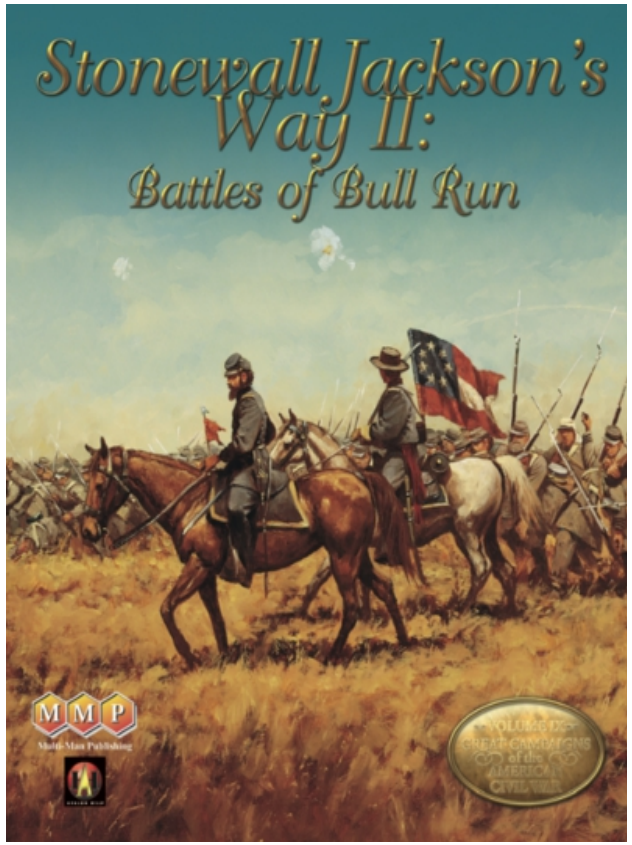
Pokutuje przekonanie, że gry wojenne są mniej atrakcyjne pod względem wizualnym. Po drugie, wielu graczy euro wzdycha, np. widząc plansze z miękkiego papieru, zamiast wykonanych z grubej tektury, lakierowanych, wzmacnianych, utwardzanych itd., itp. Jeśli chodzi o szatę graficzną, po części jest to kwestia gustu. W przypadku gier historycznych na ogół dla graczy ważniejsze jest w miarę dobre odwzorowanie terenu (plansza nie jest abstrakcyjna, jak zazwyczaj w grach euro, tylko coś przedstawia). Nie oznacza to, że walory graficzne są bez znaczenia. Wielu graczy potrafi je docenić, a gry, które ukazują się ostatnimi czasy, prezentują się również pod tym względem coraz lepiej i są po prostu ładne.

Nieco inaczej sprawa wygląda z wykonaniem. Czas rozgrywki w gry wojenne zwykle bywa dłuższy, wobec czego nie są one aż tak mocno zgrane. W związku z tym plansza nie ma okazji aż tak bardzo się zniszczyć. Z kolei robienie plansz tekturowych zwiększa koszty, co przy niezbyt wielkich nakładach niejednokrotnie wydatnie podnosiłoby cenę gry. Kolejny czynnik to rozmiary plansz, często dość spore, większe niż w grach euro. Większa plansza to znowu większe koszty. Jeszcze inna sprawa, że większość osób od dawna grających w gry wojenne przyzwyczaiła się do plansz miękkich.

Pod względem wykonania innych elementów różnice często polegają na tym, że w grach wojennych nie mamy zazwyczaj gadżetów, których opracowywanie, wraz z ustalaniem ich roli i znaczenia w grze, bywa często bardzo ważne, wręcz kluczowe; w świecie gier euro, szczególnie doceniają ich rolę marketingowcy.

CZAS ROZGRYWKI

W znacznej mierze stanowi pochodną trudności i skomplikowania, o którym była mowa na początku. Co do zasady w grach wojennych jest on dłuższy niż w euro, ale nie zawsze. Warto wskazać np. grę **Dos de Mayo**, możliwą do rozegrania w 30-45 minut. Często standardem jest 3-5 godzin, choć trafiają się też gry dłuższe. Dużo zależy od konkretnego tytułu, a także od przygotowania graczy (wiadomo, na początku rozgrywka zawsze idzie wolniej).



Czy tak musi być? Czasami tak. Po części jest to nie do uniknięcia. Jednak, gdy spojrzymy na niektóre naprawdę dobre gry ze świata euro, jak np. **Caylus**, tam też rozgrywka trochę schodzi. Mógłbym wymienić jeszcze wiele tytułów. Zazwyczaj (choć oczywiście nie zawsze) występuje też pozytywna prawidłowość, że gry dłuższe „dłużej się zużywają", tzn. starczają na więcej rozgrywek, nie dlatego, że są dłuższe, lecz z uwagi na większą regrywalność. Bardziej rozbudowana mechanika daje zwykle więcej możliwości, stąd na ogół taką grą będziemy mogli pobawić się dłużej.

TABELKI KONTRA RZUCANIE WIELOMA KOSTKAMI

Wiele nowszych gier, w tym także wojennych, stosuje mechanizmy rozstrzygania walk i innych zdarzeń zachodzących podczas rozgrywki za pomocą rzutu wieloma kostkami. Zwykle działa to w ten sposób, że rzuca się garścią kostek i uzyskanie na każdej z nich określonych wartości daje trafienie. Starszym mechanizmem są tabelki z rezultatami walk bądź innych zdarzeń zachodzących w grze. Rzucamy kostką i sprawdzamy rezultat w tabeli.

Niekiedy spotkać się można z opiniami, że tabelki są przestarzałe, że nowszy system jest lepszy, bardziej intuicyjny itp. W rzeczywistości tabelki potrafią idealnie zastąpić wszelkie rozwiązania polegające na turlaniu wieloma kośćmi, lecz nie na odwrót. Niewątpliwie są formą bardziej zaawansowaną. Da się za ich pomocą odwzorować więcej czynników i można to zrobić dokładniej. Można też lepiej wyważyć prawdopodobieństwo. Jedyny minus może występować na początku, gdy stykają się z nimi osoby, które nie miały do tej pory do czynienia z żadnymi bardziej złożonymi grami niż proste tytuły euro. Jednak tutaj, podobnie jak w przypadku wielu innych czynników, dużo zależy od graczy.

Tylko kilka przykładów. W przyszłości obiecuję wrócić do tematu. Zagłębimy się wtedy w szczegóły i zmierzymy się z kilkoma innymi mitami, jakie krążą wokół planszowych gier wojennych.

□

Zobacz także:

- KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #1 (RT#68)
- KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #2 (RT #69)
- KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #3 (RT #70)

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

WIKINGOWIE: WOJOWNICY PÓŁNOCY

CO2

SUBURBIA