# REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI [illegible] ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

ilustracja z gry *Neuroshima Hex 3.0*

## TEMAT NUMERU

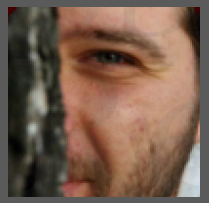
MICHAŁ ORACZ

**NEUROSHIMA HEX! 3.0**

## W NUMERZE RÓWNIEŻ:

**Descent: Trzęsawiska Trolli**
**Essen od kuchni #1**
**Firefly: The Game – Pirates...**
**Nox**
**Ojciec Mateusz**
**Pretor**
**Wikingowie: Burza mózgów**
oraz wiele innych...

REBEL.PL Centrum gier



# OD Redakcji

*Maj 2014 roku przejdzie do fandomowej historii jako miesiąc, w którym reaktywowano* ***Magię i Miecz****. Co więcej, dokonano tego siłami fanów, to oni bowiem wyłożyli swoje ciężko zarobione pieniądze i sfinansowali pismo na portalu wspieram.to. W ten sposób po 12 latach legenda powróciła, przynajmniej pod względem pewności wydania. Co innego z jakością treści, ponieważ nikt nie gwarantuje, że będzie ona utrzymana na tym samym – albo i wyższym – poziomie, co w „starym" **MiMie**. Jak Internet długi i szeroki, pojawiły się więc wątpliwości czy ponad czterystu fanów nie kupiło przysłowiowego kota w worku. Najbardziej radykalni ze sceptyków sugerują wręcz, że ekipa redakcyjna wykorzystała sentyment, aby dokonać skoku na kasę. Czas pokaże, kto ma rację, kto zaś się myli.*

*Jako osoba, która bierze w tym projekcie udział, mogę zaapelować wyłącznie o spokojny sen. W ramach odstresowania można też zagrać w jakąś planszówkę lub karciankę. To zaś kieruje nas z nieznanych wód* ***Magii i Miecza*** *na swojskie podwórko Rebel Timesa. Maj 2014 roku przejdzie bowiem do fandomowej historii również jako miesiąc, w którym ukazał się osiemdziesiąty numer naszego miesięcznika.*

*Przyjemnej lektury!*


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, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz
**Współpraca:** Marcin Wełnicki, Andrzej ‚ShadEnc' Stój
**Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android:** Łukasz S. Kowal


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



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

www.facebook.com/REBELpl

**www.rebel.pl**


# Spis treści


2 Aktualności
Czyli co nowego w świecie gier

6 **TEMAT NUMERU:** NEUROSHIMA HEX 3.0

12 Descent: Trzęsawiska Trolli
Wyprawa do bagien

14 Essen od kuchni #1

16 Firefly: The Game – Pirates & Bounty Hunters
*„Shiny! Let's be bad guys!"* – Jayne Cobb

19 Nox
*„Czemu wszyscy się na mnie uwzięli?"*

21 Ojciec Mateusz – Tajemnicze Zagadki Sandomierza
CSI Sandomierz

23 Paradoks mędrca
Czyli dlaczego pasjonaci mają przerąbane

24 Pretor
Budujemy miasto dla Hadriana

26 Wikingowie: Burza mózgów
Zakręcone drakkary

27 Kącik Gier Historycznych: Czas hybryd

# AKTUALNOŚCI

## ZE ŚWIATA GIER

”

Majowe zestawienie bestsellerów sklepu REBEL.pl kolejny miesiąc z rzędu otwiera popularna, imprezowa gra Dobble. Tuż za nią natomiast mamy nowość – polską edycję Eldritch Horror. Nieczęsto droższe planszówki okupują czołowe lokaty tego zestawienia, widać zatem, że gry nawiązujące do prozy H. P. Lovecrafta niezmiennie pozostają w modzie i każda tego rodzaju premiera spotyka się ze sporym zainteresowaniem. Reszta zestawienia to głównie drobne zmiany pozycji wśród stałych bywalców rankingu. Warto zwrócić uwagę na przedsprzedaż jubileuszowego wydania Ticket to Ride. Ta gra cieszy się na tyle dużą popularnością, że wysoka cena nie odstraszyła wielu nabywców od sięgnięcia po to efektowne wydanie.

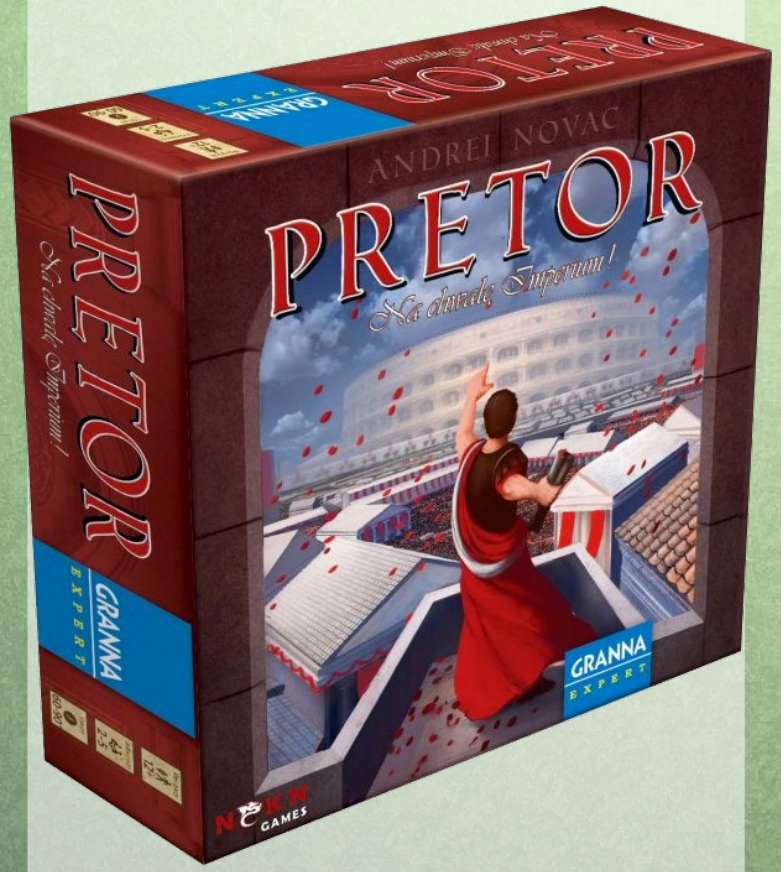
*Lista bestsellerów na kolejnej stronie.*

## PIĘĆ OGÓRKÓW OD LACERTY

Niebawem ofertę wydawnictwa Lacerta rozszerzy kolejny, tym razem nieco lżejszy tytuł. **Pięć ogórków** to nowy, nieco odświeżony wariant gry **Ogórek**, niezwykle popularnej w krajach bałtyckich, szczególnie w Szwecji. W tej sympatycznej karciance zbiera się lewy, lecz głównym celem rywalizacji jest to, żeby nie zdobyć ostatniej lewy. W swojej kolejce możemy albo przebić lewę zagrywając wysoką kartę, albo też odrzucić najniższą z posiadanych kart. Trzeba zatem jednocześnie dbać o to, by zachować niską kartę na koniec oraz by rozważnie zbierać lewy w kluczowym momencie. Premiera gry przewidziana jest na połowę maja.

## PRETOR OD GRANNY

**Pretor** to najnowsza gra w ofercie wydawnictwa Granna. Gra przeniesie nas do Imperium rzymskiego w roku 122 n.e. Imperium pod panowaniem cesarza Hadriana przeżywa rozkwit, powstają nowe imponujące miasta i fortyfikacje. Gracze wcielają się w wybitnych rzymskich inżynierów, którzy usiłują wznieść najwspanialsze, zapierające dech swą okazałością miasto. Podczas rozgrywki poszczególne zadania przydziela się robotnikom, którzy nabierają doświadczenia i z każdym kolejnym zadaniem pracują wydajniej. Z czasem jednak robotnicy przechodzą na zasłużoną emeryturę, a wówczas trzeba zapewnić im byt – w przeciwnym razie spadnie morale ludności, co rzecz jasna oddali nas od upragnionego zwycięstwa. Gra już trafiła do sprzedaży.




REBEL.PL Centrum gier

**LISTA BESTSELLERÓW - KWIECIEŃ 2014**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | **Dobble (–)** |
| 2 | **Eldritch Horror (edycja polska) (N)** |
| 3 | **Jungle Speed (edycja polska) (P)** |
| 4 | **Dixit (+4)** |
| 5 | **Pędzące Żółwie (+2)** |
| 6 | **Story Cubes (–3)** |
| 7 | **List Miłosny (–3)** |
| 8 | **Carcassonne (edycja polska) (+3)** |
| 9 | **Galapagos (P)** |
| 10 | **Ticket to Ride: 10th Anniversary Edition (N)** |
| 11 | **Cytadela (–6)** |
| 12 | **Dixit Odyssey (N)** |
| 13 | **Osadnicy z Catanu (nowa edycja) (–1)** |
| 14 | **Small World (edycja polska) (–3)** |
| 15 | **Rialto (+3)** |
| 16 | **Wsiąść do Pociągu: Europa (–6)** |
| 17 | **Time's Up (–2)** |
| 18 | **Maskarada (Mascarade) (–9)** |
| 19 | **Munchkin – Edycja 2013 (P)** |
| 20 | **Lone Wolf: część 1 – Ucieczka Przed Mrokiem (P)** |

**N - nowość, P - powrót**

## RUINY OD PORTAL GAMES

**Ruiny** to najnowszy dodatek do **51. Stanu / Nowej Ery**, popularnej karcianki Ignacego Trzewiczka, której akcja toczy się w postapokaliptycznym uniwersum **Neuroshimy**. Rozszerzenie składa się z 40 dodatkowych kart, wśród nich znajdziemy m.in. nowe lokacje jednocześnie magazynujące zasoby i dostarczające innych. Za sprawą tego dodatku rozgrywki przybierają zupełnie inny przebieg m.in. dzięki możliwości odzyskiwania kart odrzuconych. **Ruiny** już trafiły na sklepowe półki.

## NADCHODZĄ ZMIENNICY

**Zmiennicy** to najnowszy projekt tworzony przez warszawską Inte-grę i TVP, którego premiera odbędzie się na jesieni. Mimo faktu, że do ukazania się gry zostało jeszcze dużo czasu, wydawca ujawnia coraz więcej szczegółów na jej temat. Na dużej planszy z panoramą Warszawy lat 80. gracze będą mogli pędzić taksówkami (fiatami 125p) ze słynnej filmowej korporacji WPT. Wszystko to zaś w niezwykłym pośpiechu, bowiem niecierpliwi pasażerowie (postaci znane i lubiane z serialu TVP) będą skarżyli się na opóźnienia i zbyt długi czas oczekiwania na zamówioną taksówkę. W skład **Zmienników** wejdzie ponad 100 żetonów i 160 kart - nie zabraknie złośliwych kart atutowych oraz wydarzeń, a Milicja Obywatelska strzec będzie przestrzegania przepisów; nie tylko prędkości, ale także liczby pasażerów w taksówce. Owa dynamiczna rozgrywka (czas gry utrzymany na poziomie od 30 do 90 minut) przeznaczona będzie dla od 2 do 4 graczy.

## 7 CUDÓW ŚWIATA – TRWAJĄ ELIMINACJE

# 7 CUDÓW ŚWIATA
## MISTRZOSTWA POLSKI

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w **7 Cudów Świata**, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. W drugiej połowie maja eliminacje odbyły się w Gdynia Arena podczas Festiwalu GRAMY (17–18 V), jak również w sklepach w Białymstoku, Zalesiu Górnym, Bielsku-Białej i Piasecznie. Następne eliminacje już na początku czerwca w Rzeszowie, Poznaniu, Bielsku-Białej, Gdańsku i Radzionkowie.

Dokładne terminy i więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod adresem: http://rebel.pl/mistrzostwa/?7cudow=wezudzial

# MISTRZOSTWA POLSKI

# 7 CUDÓW ŚWIATA™

## WEŹ UDZIAŁ!

GŁÓWNA NAGRODA

# 1000ZŁ

ELIMINACJE W CAŁEJ POLSCE! SPRAWDŹ NA NASZEJ STRONIE WWW:

**WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA**

ORGANIZATOR MISTRZOSTW:

REBEL.PL
Wydawnictwo gier

PATRONAT MEDIALNY:

gamesfanatic.pl

POLTERGEIST
POLTER.PL

MICHAŁ ORACZ

# NEUROSHIMA HEX! 3.0

## POWRÓT POLSKIEJ LEGENDY

**Historia zatoczyła koło. Gdzieś w 2006 roku, w dziś już nieistniejącym serwisie Wrota Wyobraźni, opublikowałem „Raport z pola bitwy” – prawdopodobnie pierwszą (a na pewno jedną z pierwszych) internetową recenzję Neuroshimy Hex!, wówczas najnowszego dziecka Michała Oracza i wydawnictwa Portal, spisaną po konwentowej rozgrywce w jeszcze prototypowy egzemplarz gry. Dziś ponownie mam przyjemność pisać o Heksie, tym razem o jego trzeciej edycji, która ukazała się w zeszłym roku.**

**Neuroshima Hex! to niewątpliwie legenda polskiego rynku gier planszowych. Tytuł, który przez długi czas był najlepiej ocenianą grą rodzimego projektanta w prestiżowym rankingu serwisu BoardGameGeek, a po 8 latach od premiery wciąż cieszy się popularnością, zarówno w kraju, jak i za granicą, doczekawszy się licznych tłumaczeń na obce języki. Co decyduje o fenomenie Hexa i fakcie, że wielu graczy wciąż do niego wraca mimo upływu lat? I jak na tle poprzednich wydań prezentuje się najnowsze?**

MICHAŁ ORACZ

# NEUROSHIMA HEX! 3.0

## SŁOWO WSTĘPU

Osobom, zapewne bardzo nielicznym, które są fanami gier planszowych, a **Hexa** z jakichś przyczyn nie znają, należy się krótki wstęp. Autorem tej gry przeznaczonej dla 2–4 osób jest Michał Oracz, projektant znany z długoletniej współpracy z Portalem, która zaowocowała m.in. świetną grą nowej fali RPG **De Profundis** oraz wydanym w 2013 r. planszowym **Tezeuszem**. **Hex**, niewątpliwie najpopularniejszy tytuł Oracza, oparty jest na grze fabularnej zatytułowanej **Neuroshima**, której był on również współautorem. Oba tytuły przedstawiają postapokaliptyczny świat, w którym w 2020 r. doszło do buntu maszyn przeciwko ludzkości. Arsenał nuklearny nagle wymknął się spod kontroli, siejąc spustoszenie, a na północy Stanów Zjednoczonych powstał Moloch – gigantyczny, obdarzony świadomością kompleks fabryk, laboratoriów, baz wojskowych i wszystkiego, co związane z technologią. Moloch zaczął produkować maszyny bojowe i wypuszczać je na południe, dążąc do konfrontacji ze zdegenerowanymi, żyjącymi w małych, zamkniętych społecznościach ludźmi. O takich właśnie konfrontacjach opowiada **Neuroshima Hex!**, gra taktyczno-strategiczna, w której gracze prowadzą do bitwy jedną z czterech armii: maszyny Molocha, mutantów Borgo oraz dwie frakcje ludzkie – Południową Hegemonię i partyzantów z Posterunku. Każda z nich ma swój własny styl walki i unikalne jednostki.

Główną siłą wszystkich dotychczasowych wydań gry była mechanika – niezwykle eleganc- k a , banalna, a jednocześnie dająca ogromne pole do popisu, jeśli chodzi o strategię gry. Cel jest prosty: zniszczyć sztab przeciwnika, pozbawiając go 20 punktów wytrzymałości, lub zachować najmniej uszkodzony sztab na końcu gry, gdy skończą się żetony. Tych na początku rundy dobiera się zawsze do trzech, odrzucając jeden. Dzielą się one na dwa główne rodzaje: Żetony Natychmiastowe, które reprezentują wykonywane akcje, jak ruch, odepchnięcie wroga bądź rozpoczęcie bitwy, oraz Żetony Planszy – wojownicy i wspierające ich moduły. Wojownicy zadają ciosy wręcz lub strzelają, niektórzy mają specjalne zdolności, jak np. Sieć (dezaktywacja przeciwnika), Mobilność (wbudowana możliwość ruchu – normalnie raz położony na planszy żeton nie może się w żaden sposób poruszyć, chyba że przez działanie Żetonów Natychmiastowych), dający dodatkową ochronę Pancerz itp. Walka następuje po zagraniu żetonu Bitwy lub w momencie, gdy zapełnimy jednostkami całą planszę złożoną z 19 heksagonalnych pól. Wówczas rozpatruje się po kolei ataki wszystkich wojowników, rozpoczynając od tych z najwyższą inicjatywą. Ważne jest, że jednostki o tej samej inicjatywie zawsze działają równocześnie, często zatem nawet umierający żołnierz odda jeszcze swój ostatni strzał, być może ratując w ten sposób sztab.

MICHAŁ ORACZ

# NEUROSHIMA HEX! 3.0

Gra się łatwo i szybko, a po kilku partiach wręcz intuicyjnie, na pamięć. Jednakże, w zależności od liczby graczy i wybranej armii, obrana strategia będzie się nieco różnić w każdej partii. To powoduje, że **Hex** nie nudzi się szybko, a jego zasady można uznać za prawdziwy majstersztyk sztuki projektowania gier, łączące maksymalną prostotę z dużymi możliwościami taktycznymi. **Neuroshima Hex!** nie jest jednak grą zupełnie bez skazy. Niektórzy do jej wad zaliczą na pewno sporą losowość, w każdej bowiem rundzie dobieramy trzy żetony spośród ponad trzydziestu dostępnych dla każdej armii, a jeden i tak zawsze musimy odrzucić. Może się zdarzyć, że niekorzystny dociąg zniweczy cały misterny plan działania. Uważam jednak, że z losowością w Heksie da się żyć. Co więcej, dodaje ona rozgrywce emocji i doskonale oddaje klimat chaosu panującego na postapokaliptycznym polu bitwy, a szkodzi wyłącznie w sytuacjach ekstremalnych, które zdarzają się naprawdę rzadko. Drugim potencjalnym problemem jest eliminacja graczy w rozgrywce na więcej niż dwie osoby. Fakt, że odpada się z gry po przyjęciu przez sztab 20 obrażeń, może ułatwić zawieranie sojuszy dwóch frakcji przeciwko trzeciej i zapewnić kilkanaście minut nudy, jeśli odpadniemy zbyt szybko, a współgracze będą kontynuować partię sami. Na szczęście te dwa problemy, obecne w poprzednich wersjach gry, edycja 3.0 stara się rozwiązać, o tym jednak za chwilę.

## ZMIANY, ZMIANY

Zanim przejdę do opisu nowości w mechanice Hexa i proponowanych receptach na bolączki starszych wersji, kilka słów o aspekcie wizualnym, gdyż wydaje się, że to on przeszedł największą ewolucję przez ostatnie 8 lat.

Edycję 3.0 otrzymujemy w dużym kwadratowym pudle z fajną ilustracją na okładce, znacząco jednak różniącą się od stylistyki poprzedniczek. Jakości wykonania opakowania i elementów gry nie można nic zarzucić, szczególnie nowe żetony prezentują się naprawdę pancernie. Miłym dodatkiem jest też obecność plansz pomocy dla graczy i powrót do znanych z pierwszej edycji liczników obrażeń, wykonanych jednak znacznie lepiej. O ile jakość komponentów jest niezaprzeczalnie bardzo dobra, to oprawa graficzna już od dawna budzi pewne kontrowersje. Tuż po opublikowaniu na stronie wydawnictwa Portal pierwszych ilustracji z nadchodzącej edycji 3.0 podniosły się wśród fanów oburzone głosy, że firma planuje zbyt daleko idącą zmianę klimatu gry, a zaprezentowane ilustracje są nazbyt komiksowe, wręcz miejscami mangowe. Nic z tych rzeczy! Nad oprawą graficzną nowego Hexa pracowali m.in. tak znani polscy ilustratorzy, jak Mateusz Bielski, Piotr Cieśliński i Piotr Foksowicz, a ich prace prezentują się naprawdę świetnie. Plansza nie jest może powalająca, lecz na pewno prosta i czytelna, za to rysunki na żetonach prezentują światowy poziom. To one zyskały najwięcej

MICHAŁ ORACZ

# NEUROSHIMA HEX! 3.0

w porównaniu ze starszymi edycjami i teraz wyglądają wręcz imponująco. Nie ma mowy o głupiej komiksowości – maszyny Molocha wyglądają naprawdę dziwnie i przerażająco, mutanci zaś dokładnie tak, jak neuroshimowi mutanci wyglądać powinni. Ilustracje są duże i bardzo klimatyczne, w trakcie gry znacznie ożywiają szarą, ascetyczną planszę.

Paradoksalnie jednak, dobre ilusracje mogą też być postrzegane jako wada gry. W mojej opinii niektóre z nich są wręcz przedobrzone, a masa szczegółów na rysunku zmniejsza po prostu czytelność danego żetonu. W końcu najważniejsze jest przede wszystkim to, żeby gracz widział, w którym kierunku strzela jego żołnierz, a z której strony ma pancerz. Na części żetonów dostrzeżenie tych szczegółów od razu nie jest proste. Nieznaczne zmniejszenie rysunków lub drobna zmiana kolorystyki mogłyby być wystarczającym rozwiązaniem. Po kilku partiach można się jednak do tej niedogodności przyzwyczaić i mam wrażenie, że więcej problemów z tym będą mieć osoby, które dużo już grały w poprzednie edycje Hexa. Dla graczy nowych aktualny układ graficzny będzie zupełnie naturalny.

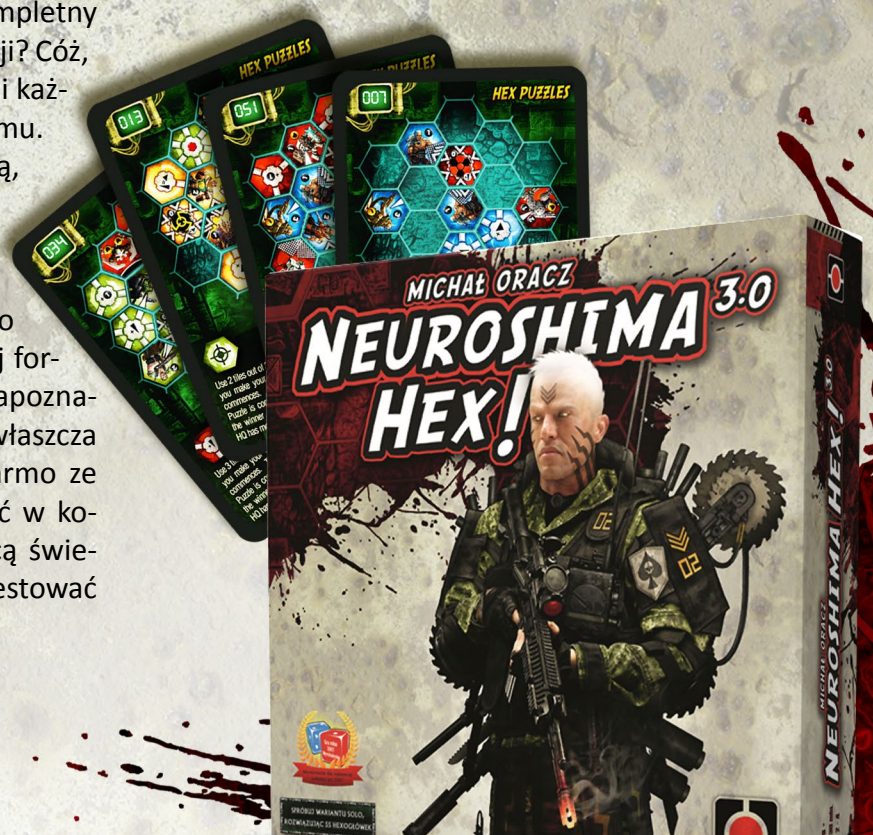
W instrukcji do gry Portal nie uniknął kilku nieznacznych błędów językowych, lecz ogólnie rzecz biorąc, jest ona napisana dobrze, opatrzona licznymi przykładami i przede wszystkim bardzo czytelnie wskazuje wszystkie zmiany, jakie pojawiły się w nowej edycji. Zatem jeśli ktoś jest doświadczonym graczem, który zjadł zęby na prowadzeniu postapokaliptycznych armii do boju o przetrwanie, nie musi uważnie czytać całej instrukcji w poszukiwaniu kilku nowości. Wystarczy spojrzeć na fragmenty oznaczone strzałkami, oznaczającymi opis zmian w zasadach – które, warto zaznaczyć, w większości są bardzo dobrym i rozwiązaniami. Pisałem wcześniej o losowości w grze – jej negatywne skutki ogranicza teraz reguła Pechowego Dociągu. Dzięki niej, jeśli na początku rundy dostaliśmy tylko Żetony Natychmiastowe, możemy je odrzucić i dociągnąć nowe. Rewelacja. Znaczenie szczęścia w dobieraniu żetonów jeszcze bardziej obniża jedna z zasad opcjonalnych, pozwalająca mieć do dyspozycji aż sześć żetonów co rundę. Tutaj tradycyjnie – jeden zawsze odrzucamy, maksymalnie dwa wykorzystujemy, pozostałe zaś zachowujemy na przyszłość. Dodatkowo nowa instrukcja zawiera szereg uściśleń, wyjaśnia problematyczne kwestie nieuwzględnione w starszych wersjach zasad i odpowiada na pytania graczy zadawane do tej pory np. na forach internetowych, dotyczące takich kwestii jak np. działanie dwóch Sieciarzy na siebie nawzajem bądź kwestia modułu Medyka. Za to należą się Portalowi duże brawa, podobnie jak za dodanie do gry talii kart „hexogłówek” – podobnych do zadań szachowych łamigłówek, przeznaczonych do rozwiązywania przez jedną osobę, dotychczas znanych tylko z Internetu.

**Neuroshima Hex! 3.0** wprowadza również dodatkowe warianty rozgrywki dla więcej niż dwóch graczy, częściowo zmniejszając znaczenie drugiej z wad, o których pisałem wcześniej, tj. odpadania z gry. Możemy więc spróbować opcji, gdzie nie będziemy dążyć do eliminacji przeciwników, lecz do zdobywania punktów za obrażenia zadane ich sztabom. W ten sposób nikt nie odpadnie przedwcześnie, natomiast wygra ten, kto w sumie spowoduje przynajmniej 20 uszkodzeń. Inne warianty dostępne w grze wieloosobowej to klasyczne „każdy na każdego", tryb drużynowy, a także – ciekawostka – jeden gracz kontra drużyna. W tej wersji sztaby sojuszników mają odpowiednio niższą wytrzymałość, a pojedynczemu graczowi wystarczy zniszczenie jednego z nich, by osiągnąć zwycięstwo. Jeśli posiadamy dodatki do gry, czyli kolejne armie, w edycję 3.0 z łatwością zagramy nawet w więcej osób niż przewidziane maksimum. Umożliwia to plansza, która poza standardowymi 19 polami posiada jeszcze jeden dodatkowy rząd umieszczony dookoła wersji podstawowej.

Wydawnictwo Portal stanęło na wysokości zadania i nikt nie powinien się czuć tym produktem zawiedziony, nawet jeśli miał względem niego wysokie oczekiwania. Polska legenda powróciła w nowej, atrakcyjnej odsłonie wizualnej, sedno zasad pozostało nietknięte, natomiast wprowadzone w nich zmiany naprawiły najważniejsze wady poprzednich wersji. Gracze, dla których edycja 3.0 będzie pierwszym spotkaniem z **Neuroshimą Hex!**, zachwycą się prostotą i grywalnością mechaniki oraz klimatycznymi ilustracjami na żetonach. Doświadczeni zaś przyzwyczają się do nich po kilku partiach, nawet jeśli z początku będą mieć problemy, a potem zaczną zgłębiać możliwości dawane przez reguły opcjonalne i warianty rozgrywki wieloosobowej. Do tego wszystkiego dodajmy jeszcze „hexogłówki" przewidziane dla gry solo oraz przydatne dla początkujących karty pomocy – zawierające zarówno opisy działania wszystkich jednostek danej armii, jak i krótki zarys tła fabularnego. Biorąc pod uwagę całokształt, moja odpowiedź na pytanie, czy warto kupić **Neuroshimę Hex!**, brzmi: zdecydowanie tak! Co jednak w przypadku, gdy już mamy wciąż kompletny egzemplarz jednej z poprzednich edycji? Cóż, tutaj odpowiedź jest mniej oczywista i każdy musi się nad nią zastanowić samemu. Nowy **Hex** nie jest niestety grą tanią, której zakupu portfel gracza w ogóle nie odczuje. Jeżeli zatem mamy egzemplarz starszej wersji i nie jest dla nas istotna szata graficzna lub po prostu gra podoba nam się w dawnej formie, wtedy w zupełności wystarczy zapoznanie się ze zmianami w zasadach, zwłaszcza że są dostępne do ściągnięcia za darmo ze strony Portalu. Jeśli zaś chcemy mieć w kolekcji zupełnie nową grę, wyglądającą świeżo i nowocześnie, polecam zainwestować w nowe wydanie. Warto.

- genialna mechanika,
- jakość wydania,
- wyszczególnienie wprowadzonych zmian,
- zasada Pechowego Dociągu.

- drobne błędy w instrukcji,
- kiepska czytelność części żetonów.




**NEUROSHIMA HEX! 3.0**
**Liczba graczy: 2–4 osób**
**Wiek: 10+**
**Czas gry: 45–90 minut**
**Cena: 129 zł**
**Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski**

R E K L A M A

www.portalgames.pl

## Neuroshima Hex

Planszowa gra strategiczna w postapokaliptycznym świecie mutantów i bezwzględnych maszyn.

Zostań dowódcą jednej z armii i poprowadź do boju wściekłych gangerów, dzielnych żołnierzy, półdzikich mutantów lub bezwzględne maszyny!

## Dziedzictwo

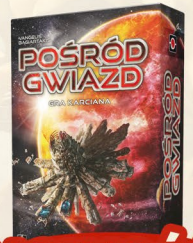
Zostań arystokratą i weź w swe ręce los twego rodu. Znajdź odpowiednie partie dla swoich dzieci i wnuków i pokieruj tym, jak rozrośnie się drzewo genealogiczne rodziny.

Dziedzictwo to gra dla 1-4 graczy, która łączy w sobie niezwykłą, klimatyczną grywalność z intuicyjnymi zasadami.

## Tezeusz: Mroczna Orbita

Tezeusz: Mroczna Orbita to gra planszowa, która zabierze cię na pokład stacji kosmicznej zamieszkanej przez przedstawicieli pięciu różnych frakcji: marines, naukowców, obcych, szaraków i tajemniczą Pandorę.

Tylko jedna z nich zdoła przetrwać piekło, które wybucha na pokładzie...



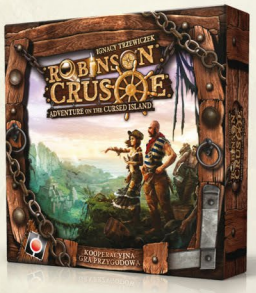

NOWOŚĆ!

## Pośród Gwiazd

Wojna skończona! Rusza budowa sieci stacji kosmicznych, które scalą przestrzeń okaleczonego Sojuszu. Zbuduj tę, która przyćmi pozostałe i stanie się symbolem nowych czasów!

Gra ma w sobie prostotę zasad, frajdę budowania własnej stacji kosmicznej i emocje płynące z konkurowania z innymi graczami. Idealna dla miłośników kosmosu i towarzyskich rozgrywek!

## Robinson Crusoe



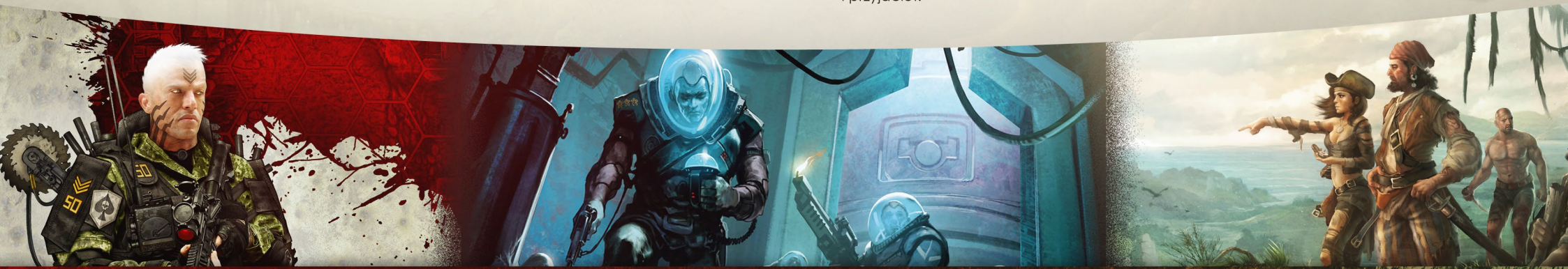

Gra porwie cię na bezludną wyspę i rzuci w wir niezwykłych przygód. Razem z towarzyszami zbudujesz schronienie, broń i inne przedmioty. Będziesz szukać pożywienia, walczyć z bestiami, chronić się przed złą pogodą...
Zrobisz wszystko, by przetrwać!

Odkryj niezwykłą przygodę w docenionej na całym świecie grze kooperacyjnej dla 1-4 graczy.

## Tajemnicze Domostwo

Tajemnica nawiedzonego domu czeka na rozwiązanie! Dołączysz do śledczych, by ją rozwikłać? A może wcielisz się w postać ducha i pomożesz pozostałym graczom odgadnąć tropy powiązane ze zbrodnią? Posłużą ci do tego przepiękna talia kart, siła skojarzeń i potęga wyobraźni!

Oto zabawa w skojarzenia, która świetnie sprawdza się zarówno dla pary, jak i w większym (aż do 7 graczy!) gronie rodziny i przyjaciół!



**PORTAL GAMES** **GRY Z CHARAKTEREM**

# Wyprawa do bagien

**W poprzednim numerze Rebel Timesa pisałem o Labiryncie Zagłady – drugim dodatku do gry Descent: Wędrówki w mroku. Zgodnie z zapowiedzią w tym miesiącu uwagę poświęcę kolejnemu, trzeciemu rozszerzeniu tej niezwykłej gry przygodowej.**

**Trzęsawiska Trolli**, należą do grona „małych" dodatków do **Descenta**, podobnie jak recenzowany wcześniej Legowisko Jaszczura i niewydany jeszcze **Manor of Ravens** (na razie brak polskiego tytułu).

Podobnie jak w przypadku **Legowiska Jaszczura**, liczba komponentów w **Trzęsawiskach** nie jest zbyt długa: dziewięć figurek (dwóch nowych bohaterów i dwa nowe rodzaje potworów), dodatkowa kostka, blisko osiemdziesiąt kart i pięćdziesiąt rozmaitych żetonów (w tym dziewięć nowych kafelków planszy) oraz książeczka zawierająca instrukcję i pięć przygód.

Jakość wydania nie budzi większych zastrzeżeń: wszystko jest na poziomie wcześniejszych produktów serii, czyli solidne, trwałe i ładnie zilustrowane. W zasadzie jedynym rzucającym się w oczy mankamentem są kiepsko wykonane figurki potworów. Obserwujemy tu zdecydowanie zniżkową tendencję: tak nieciekawie zaprojektowanych modeli nie przypominam sobie w żadnym z wcześniejszych produktów linii, włączając w to pierwszą edycję **Descenta**. Nowe potwory to czerwie i harpie – istoty, dla których można było zaprojektować naprawdę świetne figurki, tymczasem – zwłaszcza w przypadku harpii – dostaliśmy modele wyjątkowo kiepskie. Szkoda, ponieważ pod względem statystyk i zaproponowanych zdolności specjalnych nowe potwory z **Trzęsawisk Trolli** prezentują się całkiem ciekawie.

Obok dwóch nowych bohaterów dodatek wprowadza dwie kolejne klasy dla ich archetypów. Sami bohaterowie są dość przeciętni, za to klasy proroka i tropiciela są naprawdę pomysłowe i grywalne. Podczas rozgrywania kampanii moi gracze skorzystali z nich bez wahania i sprawdziły się w boju bez zarzutu. Fajne jest oczywiście to, że każda nowa talia klasy zwiększa repertuar możliwych ścieżek rozwoju dla bohaterów z wcześniejszych rozszerzeń, dzięki czemu nawet tak niewielkie dodatki jak **Trzęsawiska** zauważalnie wzbogacają podstawową wersję gry.

Dla Mrocznego Władcy dostajemy zestaw nowych kart, a wśród nich także nową klasę, powiązaną z tematem przewodnim dodatku (bagna, trujące opary, zaraza). Tutaj również pozytywne zaskoczenie: nową klasę wypróbowałem w kampanii i mimo że nie była tak potężna, jak się spodziewałem, to okazała się grywalna i przede wszystkim mocno odmienna na tle dotychczasowych. Jeżeli chodzi o propozycje zawarte w nowych klasach, potworach i bohaterach, to **Trzęsawiska** wypadają na pewno lepiej niż **Legowisko Jaszczura**, w którego przypadku wyczuwało się, że dodatek robiony był w pośpiechu i bez nadmiaru szczególnie oryginalnych pomysłów.

Dodatek wzbogaca rozgrywkę o szereg mniej istotnych drobiazgów: mamy tu nową kość mocy (zielona, taka sama jak w **Labiryncie Zagłady**), dodatkowe karty przedmiotów sklepowych i reliktów, a także karty wydarzeń podróży i pogłosek. Te ostatnie opracowano w sposób analogiczny do tych z **Legowiska Jaszczura** – dają Mrocznemu Władcy nowe sposoby na utrudnianie życia bohaterom, a także pozwalają wprowadzić do kampanii dodatkowe, poboczne przygody.

Za sprawą **Trzęsawisk** do grona rozmaitych nieprzyjemnych stanów dodany został jeszcze jeden („osłabiony"). Poza tym dostajemy kolejnego poplecznika – potężnego trolla Bol'Goretha. Tradycyjnie (niestety) w przypadku poplecznika zamiast figurki znajdziemy w pudełku jedynie reprezentujący go żeton (figurkę można będzie nabyć osobno). Z istotnych nowych elementów mechanicznych dostajemy żeton i karty sekretnego pomieszczenia. Ogólnie rzecz ujmując, powtórzono tutaj reguły wprowadzone w **Legowisku Jaszczura** (gdyby ktoś miał obydwu dodatków). Element ten fajnie wzbogaca każdą przygodę, sprawiając, że podczas przeszukiwań gracze mają szansę natrafić na sekretne pomieszczenie, a w nim, obok niebezpiecznych pułapek i dodatkowych potworów do pokonania, także niekiedy na niezwykle wartościowe znaleziska. Reguły sekretnych pomieszczeń z obu dodatków są identyczne, lecz karty i kafelki planszy już nie, dzięki temu wymieszanie tych elementów daje dużo większą różnorodność podczas rozgrywek. Najprawdopodobniej kolejne małe dodatki będą ten pomysł wzbogacać jeszcze bardziej.

Z przyjemnością stwierdziłem, że zawarte w **Trzęsawiskach Trolli** przygody trzymają poziom dotychczasowych publikacji. Są zróżnicowane, pomysłowe i grywalne. Tradycyjnie – różnie bywa z balansem (wiele zależy od zestawienia bohaterów), jednak myślę, że pod tym względem jest nieco lepiej niż w kampanii Labirynt Zagłady.

Przygody z **Trzęsawisk** można użyć na trzy sposoby: do pojedynczych rozgrywek, jako wątki poboczne jednej z dużych kampanii lub też – tu mała nowość – jako niezależną minikampanię. Minikampania działa na podstawie niemalże tych samych reguł co kampanie pełnowymiarowe. Różnica jest taka, że zaczynamy ją z pewną zaliczką PD, a przebieg rozgrywki jest dużo krótszy i bardziej liniowy (cztery kolejne przygody, a po nich jeden z dwóch finałów).

Niektórzy powiedzą, że to jedynie namiastka prawdziwej kampanii, w moim odczuciu jednak jest to pomysł o wiele bardziej trafiony, niż się wydaje na pierwszy rzut oka. Minikampania pozwala zagrać w Descenta ze wszystkimi dostarczanymi przez reguły kampanii atrakcjami (zakupy między przygodami, rozwój bohaterów itd.), lecz w kilkakrotnie krótszym czasie. Cieszy to szczególnie po doświadczeniach z **Labiryntem Zagłady**, gdzie kampania jest jak dla mnie trochę zbyt czasochłonna, nawet jeśli nie korzystamy z przygód pobocznych. Choć wszystko i tak zależy od preferencji grupy i częstotliwości spotkań przy planszy. Ważne w tym kontekście jest to, że minikampania zwiększa elastyczność gry, wprowadzając coś pomiędzy pojedynczymi przygodami a długimi, zajmującymi kilka wieczorów pełnowymiarowymi kampaniami. Warto także dodać, że na wzór Trzęsawisk można rozegrać także minikampanię z użyciem przygód z Legowiska Jaszczura (do pobrania za darmo ze strony wydawcy).

Po zakupie **Legowiska Jaszczura** miałem spory niedosyt, czego nie kryłem w recenzji. **Labirynt Zagłady** jako duże rozszerzenie wypadł już nieporównywalnie lepiej. Nabywając kolejny mały dodatek, miałem sporo obaw, jednak w ogólnym rozrachunku **Trzęsawiska Trolli** oceniam jako solidne, chociaż drobne rozszerzenie. Fajne nowe przygody, które można rozegrać w formie minikampanii, liczne drobne, lecz trafione urozmaicenia w formie dodatkowych kart do poszczególnych talii, dodatkowi bohaterowie i potwory – wszystko zrealizowane z pomysłem i starannością. Istotne mankamenty są dwa: wspomniana już niska jakość niektórych figurek oraz, niestety, tradycyjnie dla nowej edycji Descenta – cena. **Trzęsawiska Trolli** to niewielka liczba komponentów w równie niewielkim pudełeczku za około 150 złotych. Chcąc kupić za te pieniądze dobrą, kompletną planszówkę, wybór będziemy mieć naprawdę spory. Z tego względu rozszerzenie polecam regularnie grającym fanom serii. Ci, którzy grywają w **Descenta** okazjonalnie, z czystym sumieniem mogą sobie **Trzęsawiska** odpuścić.

**Descent: Trzęsawiska Trolli**
**Liczba graczy: 2–5 osób**
**Wiek: 14+**
**Czas gry:ok. 90 minut**
**Cena: 144.95 zł**
**Zrecenzował: Marcin ‚ajfel' Zawiślak**

- reguły mini kampanii,
- fajne, grywalne przygody,
- niewielkie, ale solidnie opracowane rozszerzenie.

- wysoka cena,
- jakość figurek poniżej oczekiwań.

# Essen od kuchni #1

*Essen – dziewiąte największe miasto Niemiec, położone niedaleko zachodniej granicy kraju, zamieszkałe na ogół przez niecałe 600 tysięcy mieszkańców. Ważny ośrodek przemysłowy Zagłębia Ruhry i port rzeczny, siedziba klubu piłkarskiego Rot-Weiss i miasto partnerskie m.in. polskiego Zabrza.*

Ktoś, kto nie jest specjalnie zaznajomiony z naszym hobby i właśnie czyta Rebel Timesa po raz pierwszy, mógłby się mocno zdziwić powyższym wstępem i w ogóle faktem, że w magazynie o grach pojawia się artykuł o jakimś niemieckim mieście. Jednak nie bez przyczyny użyłem w pierwszym zdaniu słów „na ogół", pisząc o populacji Essen. Na kilka dni w drugiej połowie października miasto to zamienia się bowiem w Mekkę, prawdziwą ziemię obiecaną maniaków gier planszowych, karcianych, fabularnych i (choć w dużo mniejszym stopniu) elektronicznych, których z całego świata zjeżdża się tu co roku grubo powyżej 100 tysięcy, a ostatnio nawet niemal dwa razy tyle. Wszystko przez odbywające się tam targi SPIEL, najważniejszą na świecie imprezę naszej branży, której w takim piśmie jak RT wręcz nie sposób nie poświęcić kilku słów.

W Essen byłem dotychczas trzy razy, dwukrotnie jako członek ekipy wydawnictwa Kuźnia Gier, a ostatnio, w zeszłym roku, z Fabryką Gier Historycznych na jej debiutanckim wyjeździe. Dla długoletniego fana gier wycieczka w to miejsce jest niesamowitym przeżyciem, tym większym, jeśli jedzie się tam jako wystawca – ktoś, kto chce zaprezentować światu swoje tytuły.

Polaków jeżdżących do Essen z roku na rok przybywa i wcale nie są to tylko wydawcy lub producenci. Coraz częściej spotyka się na targach polskich recenzentów, właścicieli sklepów, którzy chcą jak najszybciej przywieźć rodzimym klientom wciąż pachnące farbą drukarską świeżutkie nowości, oraz zwykłych fanów – tych, którzy chcą poczuć atmosferę gigantycznej imprezy, spotkać na żywo swoich ukochanych autorów i ilustratorów bądź wreszcie zaopatrzyć się w egzemplarz szczególnie długo oczekiwanego tytułu w dniu premiery, a do tego dostać jeszcze autograf twórcy. Polaków w Essen jest coraz więcej, lecz ich liczba to wciąż tylko promil całej społeczności polskich planszówkowców. Wiadomo, taka eskapada to niemałe koszty, na które nie wszyscy mogą sobie pozwolić. Do tego trzeba postarać się o urlop w pracy,

**INTERNATIONALE SPIELTAGE SPIEL**

INTERNATIONAL GAME DAYS ESSEN

ewentualnie odpuścić zajęcia w szkole bądź na uczelni. Trzeba u kogoś zostawić dzieci, u kogoś innego kota… Wyjazd należy solidnie zaplanować, na co nie zawsze jest czas.

Z myślą o osobach borykających się z tego typu problemami, które SPIEL jeszcze nie odwiedziły, lecz chciałyby to kiedyś zrobić, powstał niniejszy artykuł, inaugurujący cykl „Essen od kuchni", w którym chciałbym zaprezentować czytelnikom kulisy najważniejszych na świecie targów gier. Przez kilka najbliższych numerów RT będę dzielił się z Wami własnymi doświadczeniami i przemyśleniami, anegdotami i ogólnymi wrażeniami, jakie SPIEL wywiera na człowieku – zarówno z perspektywy wystawcy pracującego na stoisku, jak i zwykłego fana. Czasem będzie mocno osobiście, czasem śmiesznie, czasem bardziej podniośle, mam w każdym razie nadzieję, że Wam się spodoba. Na pierwszy ogień najważniejsze pytanie – od czego w ogóle zacząć?

Dla wystawcy przygotowania do każdej kolejnej edycji targów zaczynają się właściwie niedługo po powrocie z poprzedniej. SPIEL odbywa się zazwyczaj pod koniec października, a tegoroczna edycja przypada dokładnie na dni 16–19 tegoż miesiąca. Tymczasem, jako osoba zajmująca się w firmie wszelkimi kontaktami zagranicznymi, folder „Essen 2014" musiałem na swoim mailu założyć już w styczniu, kiedy otrzymałem pierwszą wiadomość z propozycją biznesowego spotkania na targach. Ogólnie można przyjąć, że koniec stycznia to graniczny punkt, kiedy można najpóźniej zacząć zajmować się tematem. Nietrudno policzyć, że daje to maksymalnie 3 miesiące względnego spokoju od momentu zakończenia wcześniejszej edycji.

Umawianie spotkań z potencjalnymi partnerami na samej imprezie to jedno, a zupełnie inną sprawą jest logistyka i samo przygotowanie formalności potrzebnych, aby w ogóle wziąć udział w SPIEL. W maju mija termin rezerwacji stoisk na halach, zatem w momencie, gdy czytacie te słowa, wszyscy wy-

stawcy chcący brać udział w edycji 2014 powinni byli już potwierdzić swoją obecność. Wtedy też należy zapłacić połowę należności za powierzchnię przeznaczoną na stoisko firmy i wszelkie dodatkowe elementy wyposażenia (myślicie, że np. dostęp do Internetu na stoisku jest czymś oczywistym i darmowym? O nie!). Najpierw wybieramy, czy chcemy stanowisko w rzędzie innych, czy może narożne (droższe) oraz ile metrów kwadratowych będzie na nie przewidziane. Standard to 10 m2 z zabudową w postaci typowych białych ścianek targowych, choć szczególnie duże firmy dysponujące konkretnym budżetem na promocję mogą tu poszaleć. W sieci nie brakuje fotorelacji z Essen, z łatwością znajdziecie więc zdjęcia ogromnych połaci targowego terenu, jakie w ostatnich latach wynajmowali giganci rynku – np. Ravensburger, Heidelberger, Alderac. Polacy też na tym polu poczynają sobie coraz śmielej, w zeszłym roku naprawdę ciężko było przeoczyć takie stoiska jak G3 bądź Q-workshop.

Po dokonaniu wyboru stanowiska (tzn. jego rodzaju, ponieważ ostateczny numer i dokładne umiejscowienie poznamy znacznie później) wypełniamy i wysyłamy pocztą specjalny formularz, który jest jednocześnie zgłoszeniem udziału w targach. Trzeba to zrobić odpowiednio wcześnie – pamiętajmy, że musi dotrzeć do Niemiec przed majem. W zamian otrzymujemy potwierdzenie rezerwacji i fakturę, a potem jest już z górki – stoisko klepnięte i opłacone, czas pomyśleć nad noclegiem i transportem.

Im wcześniej zatroszczymy się o te sprawy, a szczególnie pierwszą z nich, tym lepiej. Oczywiście znalezienie noclegu w Essen nawet w ostatniej chwili nie będzie dużym problemem, jednak należy liczyć się z faktem, że im bliżej SPIEL, tym coraz szybciej rosnąć będą ceny. Kiedy czytacie niniejszy artykuł, ekipa Fabryki Gier Historycznych ma już od dawna zrobioną rezerwację w hotelu w Bottrop, małym mieście niedaleko Essen, oddalonym od hal targowych o jakieś 20–30 min. jazdy samochodem. Wbrew pozorom nie jest to odległość duża w stosunku do ceny noclegu, a to dość ważna zaleta, chyba że nasz budżet wyjazdowy przewiduje spanie w takich przybytkach jak Hotel an der Gruga, Maximilians bądź słynny Atlantic Congress Hotel (od 116 Euro za noc). Wszystkie wymienione znajdują się w promieniu 500 metrów od kompleksu targowego Messe Essen i podczas imprezy są niemal w całości zapełnione przez uczestników SPIEL.

Tak naprawdę, jeśli liczymy się z pieniędzmi, opcją znacznie lepszą od noclegu w samym Essen jest znalezienie lokum w którymś z mniejszych miast w okolicy. Innym wyjściem jest po prostu wynajęcie mieszkania, co praktykowała Kuźnia Gier, w ostatnich latach jeżdżąca na SPIEL w dość licznym, ośmioosobowym składzie. Cztery pokoje, dwie łazienki i funkcjonalna kuchnia dostępne przez tydzień na wyłączność to nie tylko wygoda i oszczędność względem noclegów w hotelach, lecz także możliwość przygotowania własnych posiłków zamiast stołowania się w restauracjach. Te raczej do najtańszych nie należą, choć z czystym sumieniem mogę polecić np. bardzo rozsądną pizzerię w Bottrop – o ile tylko nie przeszkadza Wam duża ilość oliwy, którą tamtejsze placki dosłownie ociekają.

Ostatnie ważne zagadnienie to transport na miejsce, a opcji jest tutaj multum. Jeśli jedziemy jako zwiedzający, a całą eskapadę traktujemy jak wakacje, na które możemy wydać nieco więcej pieniędzy, komfortowym rozwiązaniem będzie oczywiście samolot. Jeśli jesteśmy dużym wystawcą, dla którego koszty mają drugorzędne znaczenie, możemy nawet tą samą drogą przetransportować nasze gry i elementy wystroju stoiska. Co jednak, jeśli jesteśmy młodą firmą z Polski, która na targi wybiera się po raz pierwszy? Kombinujemy! FGH nie ma własnego dużego samochodu służbowego, a przy jeździe np. na trzy osobówki zabiłyby nas koszty paliwa i opłat na autostradach (oczywiście tych polskich, prowadzących do granicy, jako że niemieckie – choć znacznie lepsze – są przecież darmowe). W zeszłym roku zdecydowaliśmy się na wynajęcie busa. Trzeba jednak pamiętać, że jeśli kierowca ma tylko prawo jazdy kategorii B bez dodatkowych uprawnień, całość pojazdu nie może ważyć więcej niż 3,5 tony. W przeciwnym razie po prostu nie możemy jechać, zatem pakujemy się dość ostrożnie. Alternatywa to większa liczba pojazdów lub wcześniejsza wysyłka części towaru na miejsce. Jednak ogólnie rzecz biorąc, przy naszej odległości od Essen, dojazd nie powinien być dużym problemem. Wyobraźcie sobie jednak jak skomplikowaną operacją logistyczną udział w SPIEL musi być dla firm spoza Europy. Chcąc ograniczyć koszty związane z transportem samolotowym wystawcy z USA czy Azji często korzystają z transportu morskiego. Jeśli są dystrybutorami, którzy na targach zaopatrują się w towar, aby sprzedawać go później w ojczyźnie, po zakończeniu imprezy muszą najpierw gry spakować i wysłać na statek, który dopiero potem przewiezie je na inny kontynent. A to potrafi trwać długie tygodnie.

Podsumujmy szybko, jak wygląda sytuacja. Mamy załatwione stoisko, zaklepany nocleg i orientacyjnie zaplanowany dojazd. Super! Czas zacząć wymianę maili z kontrahentami i dopasowywanie naszych, często napiętych, grafików spotkań. Pozostaje jeszcze rzecz najważniejsza: przygotowanie i światowa promocja gier, które na targach będziemy sprzedawać. Premiera nowego produktu na SPIEL to duży prestiż i gwarancja, że znacznie więcej osób o nim usłyszy. O tym, jak się do tematu zabrać, napiszę więcej już za miesiąc.

***Piotr Żuchowski***

# „Shiny! Let's be bad guys!" – Jayne Cobb

**Firefly: The Game** *(recenzja w Rebel Times #77)* to bardzo dobra gra z gatunku pickup & deliver. Wiele osób narzekało jednak, że brak w niej interakcji między graczami. Jedyne momenty, kiedy można wpłynąć na to, co robi nasz przeciwnik, to przesunięcie krążownika Sojuszu lub statku Reaverów wynikające z kart nawigacji bądź podkupienie niezadowolonej załogi. I to wszystko. Brakowało czegoś bardziej zdecydowanego. Nadzieja pojawiła się wraz z zapowiedzią dodatku Pirates & Bounty Hunters. Rozszerzenie obiecywało napadanie na statki przeciwników, łupienie przewożonych dóbr, a także polowanie na członków załogi z uwagi na listy gończe. Jak to wszystko wyszło w praktyce?

Pierwszą nową rzeczą, jaka rzuca się w oczy po otwarciu pudełka, są dwa nowe statki dla graczy. Tym razem są to zupełnie nowe jednostki – dotąd latališmy identycznymi modelami Firefly (lub lekko zmodyfikowanym Artful Dodgerem). Natomiast teraz dostajemy malutkiego Interceptora, który ma cztery miejsca w ładowni, może zabrać czterech członków załogi, lecz za to jego silnik potrafi bez użycia paliwa przelecieć do ośmiu sektorów. Druga maszyna to wielki i powolny transportowiec S.S. Walden: piętnaście miejsc w ładowni, silnik o zasięgu czterech sektorów, za to odporny na kary Heavy Load. Może się wydawać, że te statki zostały zaprojektowane z myślą o konkretnych zadaniach, jednak w czasie gry okazuje się, że oba radzą sobie doskonale w każdej sytuacji.

Gwoździem programu są jednak karty Piracy Job oraz Bounty. Piracy Job to nowy rodzaj zlecenia, w którym naszym celem jest statek innego gracza. Wykonanie tego zlecenia wiąże się z możliwością przejęcia części ładunku celu (włącznie z paliwem i częściami), a czasem przejęciem nieaktywnych zleceń. Oczywiście oprócz tego, że coś kradniemy, dostajemy za wykonaną robotę kasę od zleceniodawcy.

Napaść na statek przeciwnika rozpatrywana jest za pomocą dwóch testów. Pierwszy nosi nazwę Breach i sprawdza, czy udało nam się dostać na pokład. Testuje się Mechanikę lub Negocjacje na 6+ – jak widac, ta część nie jest specjalnie trudna. Ciekawie robi się gdy już dostaniemy się na pokład. Drugi test nosi nazwę Showdown i jest testem przeciwstawnym. Gracz atakujący i broniący wybierają jedną z cech i dodają do jej wynik rzutu kością. Co ciekawe, gracze nie muszą użyć tej samej cechy. Atakujący może mieć wysoki poziom Broni palnej, i to właśnie tej cechy użyje w Showdown, natomiast broniący się może użyć Negocjacji. Ten zabieg chroni przed sytuacją, kiedy obaj gracze musieliby rzucać na tę samą cechę wybraną przez jednego z nich. Oczywiste jest, że wybór padałby zawsze na tę, którą wybierający ma wysoką, a przeciwnik niską. Jeśli atakujący wygra Showdown, zdobywa nagrody i kasę, a jeśli przegra, zwykle ginie mu ktoś z załogi i musi przerwać zadanie (choć go nie traci). Piractwo ma również bardzo ciekawy system moralności, oparty na tym, czy kapitan statku, który napadam,y jest moralny.

Druga nowa mechanika to karty Bounty, czyli nagrody wyznaczone za każdego członka załogi, który ma znaczek Wanted. Karty Bounty są wyłożone na stole i każdy z grających może próbować je wykonać. Załogantów, za których wyznaczono nagrodę, można złapać na kilka sposobów. Jeśli przydybiemy ich na czyimś statku, wtedy możemy spróbować zaatakować porwać poszukiwanego, aby dostarczyć go władzom. Należy w tym celu przeprowadzić pełną procedurę ataku na wrogi statek tak jak w przypadku piractwa. Można też dopaść delikwenta na jego ojczystej planecie, czyli w stosie discard. W takim przypadku wykonuje się test Showdown przeciw najlepszej umiejętności poszukiwanej osoby, co zwykle oznacza bardzo łatwe schwytanie celu. Ostatnia możliwość to zorientowanie się, że mamy na pokładzie kogoś, kto jest poszukiwany listem gończym. W takim przypadku po pierwsze musimy się liczyć z tym, że ktoś będzie chciał go od nas wyciągnąć siłą, czyli stajemy się celem dla innych statków; po drugie możemy sami dać mu w łeb bez żadnych testów i zgarnąć nagrodę. Wiąże się to jednak z pewnymi konsekwencjami. Reszta załogi, widząc, jak kapitan lekką ręką zamierza oddać jednego z nich w zamian za sporą sumkę, staje się niezadowolona.

Do kompletu dodatek Pirates & Bounty Hunters oferuje trzy nowe scenariusze. Dwa z nich są nastawione

na walkę między graczami, trzeci zaś mocno korzysta z mechaniki Bounty. Oczywiście pirackie zlecenia i listy gończe nie są ograniczone tylko do tych trzech nowych scenariuszy. Można je wrzucić do każdej gry, aby urozmaicały życie w ‚Verse.

Rozszerzenie dorzuca też nowe sprzęty, załogantów i ulepszenia statków. Większość z nich ma jakieś przełożenie mechaniczne: np. ułatwia dostanie się na wrogi statek, zwiększa szanse w teście Showdown bądź utrudnia te rzeczy przeciwnikom. Mamy też dwóch nowych kapitanów. Jednym z nich jest Jubal Early, który dał się poznać fanom serialu jako dość niezrównoważony łowca nagród.

Podsumowując, mogę napisać w zasadzie tylko jedno: jeśli narzekaliście na brak interakcji we Firefly: The Game, to ten dodatek jest zdecydowanie dla was. Ważne jest to, że choć dorzuca on całkiem sporo negatywnej interakcji, to jednak nie jest jej za dużo, przez co gra nie zmienia swojego oblicza o 180 stopni. Jest więcej opcji, rozrywka jest bardziej agresywna i w końcu przestajemy grać „obok siebie", a zaczynamy grać ze sobą. Podstawowa wersja Firefly: The Game bardzo przypadła do gustu, jednak po dorzuceniu Pirates & Bounty Hunters nie wyobrażam sobie gry bez tego rozszerzenia.

**Firefly: The Game – Pirates & Bounty Hunters**
**Liczba graczy: 2–6 osób**
**Wiek: 13+**
**Czas gry: ok. 120 minut**
**Cena: 109,95 zł**
**Zrecenzował: Tomasz ‚Gambit' Dobosz**

- nowe statki,
- Piracy Jobs i mechanika Showdown,
- karty Bounty.

- można było dorzucić jeszcze ze dwa scenariusze.

# WORLD of TANKS RUSH

**GRATIS**
**UNIKALNY CZOŁG PREMIUM DO GRY ONLINE**
**Pz.Kpfw. B2 740 (f)**

## WEŹ UDZIAŁ W HISTORYCZNYCH BITWACH PANCERNYCH W GRZE KARCIANEJ!

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

HOBBY WORLD

REBEL.PL
Wydawnictwo gier

Główny patron medialny:
GRYOnline.pl

Patronat medialny:
CZWÓRKA POLSKIE RADIO
Polygamia.pl
merlin.pl
empik.com
gram.pl

World of Tanks® and ™ Wargaming.net LLP. World of Tanks and the WOT logo are trademarks or registered trademarksowned by Wargaming.net LLP and are used under license.
© 2014 Hobby World LLC. © 2014 Wargaming.net LLP (art).

# „Czemu wszyscy się na mnie uwzięli?”

W teorii **Nox** jest opowieścią o trzech kościotrupach-dżentelmenach, którzy tak bardzo nudzą się pewnej nocy w swym zamczysku, że postanawiają czynić sobie wzajemnie dowcipy i złośliwości. Napisałem „w teorii”, gdyż w praktyce gra jest całkowicie abstrakcyjną zabawą w dobieranie kart i (poza oprawą graficzną) nie wykorzystuje opisanej na tyle pudełka fabuły. To raczej szybka imprezowa karcianka dla od dwóch do sześciu osób z nadzwyczajnie wysokim poziomem negatywnej interakcji.

## Prawie jak Tim Burton

**Nox** charakteryzuje się porządnym wykonaniem wszystkich elementów gry i zabawną, przyjemną dla oka szatą graficzną, co bez wątpienia stanowi fundament dobrej gry imprezowej. Przechodząc do szczegółów – pudełko gry jest niewielkie (mniej więcej 11 x 11 x 4 cm), dzięki czemu grę można łatwo zabrać na imprezę lub biwak, a także solidne, dzięki wykorzystaniu grubego, lakierowanego kartonu. W opakowaniu mieści się kolorowa instrukcja oraz 90 plastikowanych kart z zaokrąglonymi rogami. Karty nie są niezniszczalne i przy intensywnym używaniu w imprezowych warunkach będą się zużywać, lecz niska cena tytułu całkowicie usprawiedliwia ten drobny mankament.

Karty w **Nox** dzielą się na trzy kolory (pomarańczowe, zielone oraz niebieskie). Każdy kolor jest zaś opatrzony wizerunkiem jednego z kościotrupów. Ilustracje nawiązują trochę stylistyką do filmów Tima Burtona i jest to zdecydowanie trafne nawiązanie, wspierające groteskową, zawadiacką konwencję gry. Z ilustracjami przedstawiającymi kościotrupy współgrają graficznie pozostałe elementy – czarne pudełko i logo tytułu oraz złośliwie uśmiechnięte czaszki na rewersach kart.

Kolejnym wymogiem stawianym grom imprezowym – poza dobrymi ilustracjami i wytrzymałością elementów – jest prostota zasad i łatwość w ich tłumaczeniu nowym graczom. Na tym polu Nox również radzi sobie celująco. Reguły gry są bowiem bardzo proste, a instrukcja, nie licząc przykładów, mieści się na dwóch niewielkich stronach. Zabawa polega na zagrywaniu jednej z trzech dostępnych na ręce kart o wartościach od 1 do 15. Wykładając karty na stół, zbieramy punkty, a tura kończy się, gdy którykolwiek z graczy wyłoży łącznie sześć kart. By zdobyć punkty, musimy jednak mieć na stole przynajmniej jedną kartę w każdym z kolorów. Pod koniec tury sumujemy punkty i gramy kolejną rundę do momentu, aż ktoś zgromadzi łącznie 150 punktów.

## Nox perpetua

Sednem rozgrywki w Nox jest jednak zasada, że karty możemy zagrywać nie tylko sobie, lecz również przeciwnikom. Karty można także kłaść na innych kartach, pod warunkiem zachowania zgodności koloru – do punktacji liczy się wtedy tylko wierzchnia karta. W trakcie gry będziemy zatem anulować wysokie wyniki współgraczy, kładąc na nich niskie wartości, a analogiczne ruchy przeciwników negować poprzez położenie wysokiej karty na jednym ze swoich stosów. Przy zachowaniu pewnych warunków stosy można również łączyć, skutecznie oddalając innych od zwycięstwa.

Rozgrywka zdaje się początkowo obfitować w liczne

zagrania taktyczne, lecz niestety okazuje się raczej monotonnym wykładaniem kolejnych kart na stół. Zdecydowanie najłatwiej zdobyć sensowną liczbę punktów po prostu kładąc przed sobą kolejne karty i mechaniczne dążąc do zwycięstwa, ewentualnie czasem podrzucając najniższe karty przeciwnikom. Oczywiście możemy robić całą masę rzeczy – spiskować, negocjować, układać się z innymi graczami – lecz na dłuższą metę jest to pozbawione sensu. Gra jest bardzo losowa i najlepsze pomysły, taktyki i sojusze nie zapewnią zwycięstwa przy słabym dociągu. Z kolei dobre karty (najlepsze są środkowe wartości na początku i najwyższe pod koniec) to niemal pewna wygrana.

Nieco lepiej jest przy mniejszej liczbie graczy. Grając z jednym lub dwoma przeciwnikami mamy szansę śledzić wartość punktową ich kart i jako tako reagować na to, co dzieje się w grze. Powiedzmy sobie jednak szczerze: do taktycznego grania nadają się lepiej tytuły, które stworzono z myślą o skomplikowanej rozgrywce. **Nox** jest grą imprezową, już samo pojawienie się w nim liczb jest dla mnie dziwne – na zakrapianych alkoholem spotkaniach dodawanie w zakresie od 2 do 50 może być dla co poniektórych przeszkodą. Przy czterech i więcej graczach rozgrywka w **Nox** zamienia się zaś w chaotyczne wykładanie kart, przetykane co jakiś czas okrzykami złości lub tryumfu. Cóż, chyba właśnie do tego ta gra została stworzona.

Być może niepotrzebnie analizuję mechanikę gry, która ma tylko zająć ręce podczas rozmowy i ładnie wyglądać na stole. Jednak nawet przy takim zastrzeżeniu Nox ma szansę nie zyskać sympatii graczy z powodu wspomnianej na początku negatywnej interakcji. W grze przeszkadzamy innym w stopniu niespotykanym w tradycyjnych grach karcianych. Niskie karty po prostu trzeba podrzucać innym, a przy większej liczbie graczy wybór, komu zabrać kilkanaście punktów, może szybko przerodzić się we frustrację „wyróżnianych" przeciwników. Albo gramy mimochodem, zupełnie nie przejmując się punktami, albo staramy się zbierać dobre karty i jesteśmy skazani na irytację. Podejrzewam, że takie emocje większość z graczy wolałaby zostawić w szkole, na studiach i w pracy.

- groteskowa konwencja gry,
- banalne, łatwe do zrozumienia zasady,
- bardzo dobry stosunek jakości wykonania do ceny.

- wyłącznie negatywna interakcja,
- monotonna rozgrywka,
- wysoka losowość.scenariusze.

**NOX**
**Liczba graczy: 2–6**
**Wiek: 8+**
**Czas gry: ok. 20 minut**
**Cena: 34,90 zł za zestaw**
**Zrecenzował: Mateusz „Darcane" Nowak**

# CSI Sandomierz

## Ojciec Mateusz – Tajemnicze Zagadki Sandomierza

**Ojciec Mateusz** to serial cieszący się w naszym kraju dużą popularnością. Przygody sprytnego księdza, który pomaga sandomierskiej policji w rozwiązywaniu zagadek kryminalnych, to polska wersja włoskiego serialu Don Matteo; obecnie emitowana jest jedenasta seria. **Ojciec Mateusz Tajemnicze – Zagadki Sandomierza** to gra karciana stworzona przez Inte-grę, firmę znaną z dobrze przyjętych przez graczy **Alternatywy 4**. Czy i tym razem Mai Mirskiej i Robertowi Sypkowi udało się dokonać udanej adaptacji serialu telewizyjnego?

Przygotowanie do rozgrywki jest bardzo szybkie. Na planszy przedstawiającej siedem budowli położonych w Sandomierzu umieszcza się odpowiadające im talie kart Miejsca. Następnie gracze wybierają jedno z czterech dostępnych w grze śledztw, umieszczają na planszy jego talię kart Historii, a następnie odkrywają pierwszą z nich, wprowadzając do gry ewentualne warunki śledztwa. Obok planszy rozkładane są zaś po cztery wierzchnie karty z talii Ojca Mateusza i Kart Niepewności, z tą różnicą, że te pierwsze są odsłonięte, a drugie zakryte. Zabawa w Tajemnicze Zagadki Sandomierza polega na poszukiwaniu przedmiotów i poszlak, które pozwalają realizować cele śledztwa i posuwać fabułę do przodu. Dla przykładu, jeśli dana karta Historii wymaga do jej wykonania odnalezienia poszlaki i klucza, gracze muszą dobrać je z talii Miejsc. W taliach znajdują się jednak nie tylko pozytywne karty, lecz również blokady, które utrudniają rozgrywkę. Po wylosowaniu blokady dla danego miejsca, staje się ono nieaktywne, aż do usunięcia przeszkody. Czynność ta wymaga odrzucenia jednej lub więcej kart poszlak i przedmiotów, analogicznie do sytuacji rozwiązywania śledztwa.

Całość rozgrywki podzielona została na tury. Podczas swojego ruchu każdy z graczy może wykonać jedną z kilku czynności. Przede wszystkim może on dobrać jedną kartę z dowolnego, niezablokowanego Miejsca na planszy, zdjąć blokadę i dobrać kartę z lokacji, na której się znajdowała lub oddać jedną poszlakę celem realizacji śledztwa z karty Historii i otrzymać w zamian żeton Sukcesu Śledztwa. Tego ostatniego elementu nie trzeba chyba specjalnie wyjaśniać – osoba, która pod koniec rozgrywki zgromadzi najwięcej tego rodzaju żetonów, wygrywa.

O wiele ciekawiej prezentuje się możliwość skorzystania z kart talii **Ojca Mateusza**. Każda z nich pozwala zmodyfikować podstawową mechanikę gry w interesujący sposób. Na przykład karta *Ojciec Mateusz ma nowy plan* pozwala przetasować dowolną talię kart Miejsca, wtasowując w nią właśnie odkrytą blokadę, natomiast ***Ojciec Mateusz posiada intuicję*** umożliwia podejrzenie trzech kart z jednego miejsca i zatrzymanie jednej z nich. Oczywiście pomoc **Ojca Mateusza** nie jest darmowa, ponieważ za każdym razem, gdy gracz z niej skorzysta, musi dociągnąć w ciemno jedną z kart Niepewności. Te zaś wprowadzają do gry niespodziewane wydarzenia, takie jak pojawienie się blokady lub usunięcie zdobytego wcześniej Żetonu Sukcesu. Ów mechanizm sprawia, że gra się o wiele ciekawiej, łamie on bowiem rutynę dobrania karty Miejsca lub jej wykorzystania do zrealizowania celów śledztwa bądź usunięcia blokady.

Interesującym pomysłem jest również możliwość zakończenia gry przed rozwiązaniem całego śledztwa. Jeżeli wszyscy gracze spasują, gra automatycznie dobiega końca, a wygrywa ją ta osoba, która zebrała najwięcej żetonów Sukcesu Śledztwa. W przypadku trudniejszych historii spasowanie może zostać wymuszone sytuacją na stole – za dużo blokad, których nie można w żaden sposób obejść – jednak w przypadku osób zaznajomionych z tytułem bywa ono niekiedy wynikiem kalkulacji. Czasami warto bowiem spasować i wygrać na punkty przed końcem historii.

Jak **Ojciec Mateusz** sprawdza się jednak w praktyce? Nie da się ukryć, że jest to gra skierowana do osób, które z planszówkami nie mają zbyt wiele wspólnego lub preferują proste tytuły. Bardziej wymagający gracze bywają podczas zabawy znudzeni, ponieważ wachlarz dostępnych zagrań nie jest zbyt szeroki. Trudno również mówić o możliwości przyjęcia jakiejś określonej taktyki, ponieważ rozgrywka jest losowa – gra się po prostu tym, co uda się dobrać na rękę. Sytuację poprawiają nieco karty **Ojca Mateusza**, jednak ich zastosowanie wiążę się z nieprzyjemnymi konsekwencjami, zatem gracze sięgają po nie raczej w ostateczności.

**Ojciec Mateusz – Tajemnicze Zagadki Sandomierza** sprawdza się wyśmienicie wśród dzieci i mniej doświadczonych graczy. Jest to doskonała propozycja dla osób, które dopiero „wchodzą” w tematykę gier planszowych, ponieważ proste zasady rozgrywki nie powodują praktycznie żadnych problemów z ich interpretacją. Gra również dobrze się skaluje i pozwala na udaną zabawę przy dowolnej liczbie osób. Dodatkowo bardzo dobrze wypada podzielenie poszczególnych śledztw na kilka kart, ponieważ stopniowanie postępów fabularnych motywuje do ich ukończenia.

Dla weteranów **Ojciec Mateusz** będzie zbyt prosty, chociaż i oni mogą się przy nim dobrze bawić, odpoczywając od „cięższych” tytułów. Nie jest to tytuł dorównujący rozwiązaniami mechanicznymi grze **Alternatywy 4**, jednak jest przeznaczona dla innego odbiorcy. Jeżeli szukacie tytułu, w który moglibyście pograć z dziećmi, tym bardziej polecam go waszej uwadze.

**Ojciec Mateusz – Tajemnicze Zagadki Sandomierza**
**Liczba graczy: 2–4**
**Wiek: 8+**
**Czas gry: ok. 40 minut**
**Cena: 59,95 złotych**
**Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik**

- ciekawy mechanizm kart Niepewności,
- interesujące fabularnie historie,
- familijny charakter.

- dla doświadczonych graczy zbyt losowa,
- mała liczba dostępnych opcji.

# PARADOKS MĘDRCA

## Czyli dlaczego pasjonaci mają przerąbane.

**Wracam po dwumiesięcznej przerwie. Ominął mnie wielki konwentowy skandal wokół trafnego, choć niewyszukanego marketingu i chybionego oburzenia w dobrej wierze. Taki napisałbym felieton! Ale co poradzić, karawana jedzie dalej. Zresztą, po co skarżyć się na to, na co skarżą się wszyscy, skoro można poskarżyć się na coś absolutnie oryginalnego – przynajmniej aktualnie. Pasjonaci mają przerąbane.**

Posmakowałem tej gorzkiej prawdy z obu stron barykady, jako fan i twórca. Jedyne, czego potrzebujecie, żeby odtworzyć mój zawód, to ukierunkowana pasja (na przykład na planszówki) i ta odrobina chęci pogłębiania wiedzy na ukochany przez was temat, która odróżni was od incydentalnych konsumentów rozrywki. Doradziłbym, żebyście tego nie robili i zachowali zdrowy, a może nawet casualowy stosunek do hobby. Skoro jednak czytacie felieton w czasopiśmie branżowym, być może jest już dla was za późno.

Znacie to uczucie, że „już nic nie trafia w wasz gusta"? Jasne, że znacie. Graliście w 101 gier ekonomicznych i co prawda różnią się one od siebie tematyką i niuansami mechaniki, lecz złożonością już niekoniecznie? Uwielbiacie gry o prowadzeniu gospodarstwa wiejskiego, lecz są to zawsze krowy i owce, i zboże, a wy chcielibyście wniknąć w temat głębiej i bardziej szczegółowo i raz w życiu pograć w grę o samej tylko hodowli siedmiu gatunków flamandzkich krów i ich dojarkach (wiecie, jak lubię gadać o dojarkach…). Lubicie zapomniane ludy i chcielibyście grę o Sogdianach – nie taką, która tylko ślizga się po temacie, lecz porządnie się za niego zabiera? No cóż, macie pecha. Możecie co najwyżej pożalić się drugiemu i jedynemu poza wami fanowi Sogdian w Polsce na forum Sekretnego Imperium Jedwabnego Szlaku (mój nick to „Fansogdian", wyślij PM). Może tak jak ja zaczynacie się martwić, że to jakiś osobisty kryzys bądź wypalenie, lecz prawda jest zgoła inna (co wcale nie znaczy, że mniej smutna).

Wiecie, dlaczego macie pecha? Ponieważ w swej pogodni za pasją staliście się zbyt hardcore'owi i przestrzeliliście cel. A raczej target. Widzicie, każdy komercyjnie dostępny produkt ma swój target. Target jest pomocny, gdyż dzięki niemu można oszacować zainteresowanie. Zainteresowanie to potencjalne zyski, a te z kolei mówią wydawcy, ile może zainwestować w produkt i czy w ogóle mu się zwróci. Target to zmora.

Target to powód, dla którego nie mamy jeszcze czystych, elektrycznych samochodów, a samoloty pasażerskie wciąż latają wolniej niż wycofane ponad dekadę temu Concorde'y. Zimna kalkulacja: koszty przewyższają zyski. Postęp zawsze wyprzedza portfele. Nadmiernej specjalizacji i szczegółowości nigdy nie dogoni.

Im bardziej się czymś pasjonujecie, tym schodzicie coraz głębiej w malejącą niszę. Wasze wyrafinowane gusta będzie coraz trudniej zaspokoić. Im dalej bowiem na tej ścieżce zabrniecie, tym mniej innych, podobnych sobie ludzi spotkacie. Im mniej ludzi, tym mniejszy target, im mniejszy target, tym mniejsza opłacalność, tym większe ryzyko, tym mniej produktów trafiających w wasze gusta. Ufff, trochę się nakręciłem.

Jeśli myślicie, że to bolesne dla fana, pomyślcie, co czują twórcy? Ja czuję się z tym okropnie. Kiedy słyszę, że muszę skrócić książkę, uprościć wątek bądź grę lub zmienić sztafaż na mniej egzotyczny z tego tylko powodu, że produkt będzie zbyt niszowy, to robi mi się niezmiernie przykro. Ponieważ wiem, że ktoś po drugiej stronie weźmie moje dzieło w ręce i dojdzie do wniosku, że jest dla niego za płytkie, że chciałby czegoś więcej. I ja też czasem bym chciał. Częściej niż czasem.

Jednak czasem muszę też jeść, a nisza płaci skąpo. A jeśli nawet mam już co jeść i chciałbym ryzykować, to moja chęć do ryzyka i ewentualnego głodowania wcale nie musi się udzielić wydawcy, który wykłada znacznie więcej ode mnie. I chociaż szczerze bym chciał, to trudno mi go nie rozumieć. I z tym jest mi jeszcze ciężej, gdyż wiem, że jestem częścią problemu. Przez lata frustrowałem się faktem, że na rynku nie ma drugiej tak złożonej sagi fantasy, jak Malazańska Księga Poległych – a jednocześnie sam porzuciłem pisanie takiej powieści w połowie, kiedy okazało się, że jest ona bezwzględnie niesprzedawalna. Gdybym ją wydał, choćby własnym sumptem, 30 osób popłakałoby się ze szczęścia, reszta przeszłaby obok zupełnie obojętnie.

I mógłbym winić tylko siebie. Odpowiedzcie sobie bowiem sami: czy mędrzec, który wygłasza kazanie tak mądre, że zrozumiałe tylko dla niewielu, jest mądry czy w istocie głupi?

***Autor felietonu: Marcin Wełnicki***

# PRETOR *Na chwałę Imperium!*

**Pretor** (*łac. praetor – l.mn. praetores*) – *wyższy urzędnik w antycznym Rzymie mający tzw. władzę mniejszą (imperium minus). W czasie nieobecności konsulów, pretor (później dwóch) przejmował najwyższą władzę w mieście, mogąc nawet zwoływać posiedzenia senatu. Zasadniczym jednak zadaniem pretorów było sądownictwo.* (źródło: Wikipedia)

Jak widać, dobrze być pretorem. Walkę o to stanowisko umożliwia nam nowa gra, którą zaprojektował Andrei Novac, wydało NSKN Games, a o polską wersję zadbała Granna. Gra zatytułowana jest oczywiście **Pretor.** W **Pretorze** gracze wcielają się w rzymskich inżynierów, którzy zostali wysłani do europejskich prowincji kraju, aby zbudować miasto dla Imperium Rzymskiego. Jest rok 122 naszej ery, a władzę sprawuje cesarz Hadrian.

Każdy gracz otrzymuje dwustronną planszę, ośmiu robotników, trochę sestercji oraz tokeny, którymi będzie zaznaczał swoje kawałki miasta. Na stole rozkłada się zaczątki budowy, czyli obóz robotników, rynek, posterunek i tyle kopalń złota, ilu jest graczy. Obok wykłada się kafelki miasta, które gracze będą mogli zbudować, żetony muru, zasoby, walutę oraz tor punktowy.

W trakcie rozgrywki gracze będą wykorzystywać swoich robotników do budowania nowych dzielnic (kafelków) miasta lub do aktywacji tych już zbudowanych, aby wykorzystać przypisaną do nich akcję. Na początku każdy z graczy ma jedynie trzech aktywnych robotników, jednak ta liczba może się zmienić w trakcie gry. Część robotników odejdzie na emeryturę, a na ich miejsce przyjdą nowi, zatrudnieni w mieście.

Akcja budowania jest prosta. Gracz bierze swojego robotnika, kładzie go na kafelku miasta, który chce wybudować, płaci odpowiednią liczbę zasobów i złota, a następnie dokłada dzielnicę do rosnącego miasta i zaznacza swoim znacznikiem. Co ciekawe, zbudowana w ten sposób dzielnica staje się od razu dostęp na dla innych graczy do aktywacji i wykorzystania jej „zdolności".

Druga akcja, czyli właśnie aktywacja dzielnicy, również wymaga umieszczenia na niej aktywnego robotnika. Trzeba jednak w tym przypadku zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Po pierwsze, jeśli dany kafelek został w już w bieżącej turze przez kogoś wykorzystany, czyli na jego polu aktywacji stoi czyjś robotnik, to nie można go użyć ponownie. Po drugie, jeśli kafelek jest dostępny, to patrzymy, do kogo należy. Jeśli jest bezpański (czyli jest to jeden z trzech startowych fragmentów miasta) lub nasz, to aktywujemy go bez ponoszenia kosztów. Jeśli natomiast należy do innego gracza, należy przed aktywacją zapłacić właścicielowi przypisany do tej dzielnicy koszt aktywacji, zwykle kilka sestercji. Jeśli nie możemy zapłacić, to nie możemy aktywować cudzej dzielnicy.

Celem gry jest zgromadzenie jak największej liczby punktów. Te zdobywa się na różne sposoby. Po pierwsze, budując miasto. Każdy kafelek ma swoją wartość punktową. Dodatkowo mają one różnokolorowe mozaiki na rogach. Jeśli w trakcie budowy gracz dopasuje mozaiki na właśnie budowanym fragmencie do tych już istniejących, może zarobić dodatkowe punkty. Sposób drugi, to budowa muru Hadriana. Ten sposób jest ciekawy o tyle, że kiedy budujemy nowy fragment muru, gracz otrzymuje nie tylko punkty, które są przypisane do żetonu, który był dostępny, lecz dostaje także punkty za każdy żeton muru, który wybudował w poprzednich turach. Trzecim sposobem jest aktywacja odpowiednich kafelków miasta, które zostały już zbudowane, a które mogą przynieść punkty za różne rzeczy: posiadane zasoby, liczbę kontrolowanych dzielnic miasta, robotników (a nawet za poziom ich zadowolenia). Tu muszę podzielić się jednym spostrzeżeniem na temat kafelków punktujących za robotników i zasoby. Mam wrażenie, że są dość mocne i mogą decydować o zwycięstwie gracza, który będzie je intensywnie wykorzystywał.

Jest ta że sposób na zdobycie punktów związany z jedną z ciekawszych mechanik tej gry – z przechodzeniem robotników na emeryturę. Mechanizm „emerytowania" robotników opiszę nieco dalej, na razie wspomnę tylko, że za każdym razem, kiedy pracownik idzie na zasłużony wypoczynek, gracz dostaje odpowiednią liczbę punktów.

I w zasadzie to wszystko. Z wierzchu, gra może się wydawać niezwykle prosta. Jednak po bliższym przyjrzeniu się, widać, że jest w niej mnóstwo miejsca na kombinowanie. Zaczynając, chociażby, od tego, w którym miejscu i w jakim położeniu wybudować daną dzielnicę, aby nie tylko od razu dostać dużo punktów, lecz również przygotować sobie miejsce na przyszłość. Decyzja co zbudować też może być istotna. Nie zawsze buduje się to, co jest nam w danej chwili potrzebne, lecz to, co przyda się innym graczom, gdyż dzięki temu przyjdą aktywować nasz kafelek i będą musieli nam płacić.

Bardzo ciekawym mechanizmem jest podnoszenie poziomów robotnikom, którzy w Pretorze są reprezentowani przez sześciościenne kostki. Liczba kropek na ściance oznacza poziom robotnika. Ów poziom ma znaczenie w dwóch przypadkach. Po pierwsze pracownik wysłany do miejsca, w którym ma wydobyć dla nas jakieś zasoby, wydobędzie liczbę jednostek równą jego poziomowi. Im więc wyższy, tym lepiej dla nas. Jednak nie da się szybko „wylewelować" robotników na poziom szósty, aby korzystać z maksymalnego urobku – to drugi aspekt poziomów. Każdy robotnik, który osiągnie szósty poziom doświadczenia, przechodzi na emeryturę i przestaje być dostępny jako aktywny robotnik. Można co prawda z niego jeszcze skorzystać, ale wymaga to aktywacji określonej dzielnicy. Co ważne, zarówno robotnicy aktywni, jak i ci, którzy są na emeryturze, muszą być opłacani. Jeśli nie będzie dla nich pieniędzy, spadnie im morale, co potem może mieć bardzo zły wpływ na naszą końcową punktację.

Kolejnym elementem urozmaicającym rozgrywkę są plansze graczy. Jak już wspomniałem, są one dwustronne: strona A jest identyczna dla wszystkich pięciu graczy, natomiast strony B różnią się nie tylko od stron A, lecz również między sobą. Używając strony B, gracze mają różne wartości punktowe za poziomy morale, różne koszty zasobów na rynku, różne koszty utrzymania robotników (zarówno aktywnych, jak i emerytowanych) oraz różne wartości punktów otrzymywanych za przejście robotnika na emeryturę. To powoduje, że gra przestaje być taka sama dla każdego gracza i każdy ma nieco inne podejście do rozgrywki.

Na koniec warto wspomnieć o wykonaniu i polskim wydaniu. **Pretor** wygląda bardzo dobrze. Ilustracje na kafelkach miasta są ładne, choć nie olśniewające. Same kafelki wykonane zostały z grubej, twardej tektury, zatem nie powinno być z nimi problemów. Kostki robotników to standardowe k6. W moim egzemplarzu gry znalazłem jedną uszkodzoną kość. Uszkodzenie było nietypowe – zamiast ścianki z czterema kropkami, dostałem kolejną ściankę z pięcioma kropkami. Rzecz to bardziej drażniąca zmysł estetyczny niż przeszkadzająca w grze, lecz nie powinna była się zdarzyć.

Nieco gorzej ma się sprawa z instrukcją. W polskiej wersji pojawiły się dwa błędy. Jeden z nich jest dość poważny i dotyczy opisu kafelka Wyroczni. W instrukcji i na pomocy gracza jest napisane, że ów kafelek daje jeden punkt morale za każdych dwóch emerytowanych robotników. W rzeczywistości ikona na kafelku oznacza coś odwrotnego, czyli dwa punkty morale za każdego emerytowanego robotnika. Drugi błąd dotyczy opisu dwóch świątyń, w których dostajemy punkty za posiadane surowce. Sformułowanie użyte w opisie wraz z obrazkiem na kafelku sugeruje, że punkty dostajemy za każdą parę określonych surowców (skojarzenie sprawdzone na kilku graczach). Tymczasem punkty otrzymuje się za każdy posiadany surowiec z wymienionych. Błędne odczytanie zapisu co najmniej podwaja liczbę punktów, jakie można uzyskać z tych świątyń.

Mam nadzieję, że w sieci pojawi się errata do polskiej wersji instrukcji, gdyż ciężko spodziewać się, aby nagle wydrukowano od nowa do każdego egzemplarza nową instrukcję i cztery karty pomocy. Swoją drogą to także jest nieco dziwne. Gra jest przeznaczona dla pięciu graczy, a karty pomocy są tylko cztery.

Warto zaznaczyć, że przy czterech i pięciu graczach **Pretor** może zająć bardzo dużo miejsca na stole. Miasto potrafi się szybko rozrosnąć, i to w nieoczekiwanych kierunkach. Warto zatem zabezpieczyć się na taką ewentualność.

**Pretor** to całkiem porządna gra typu worker placement o budowaniu miasta. Jak wspomniałem wcześniej, z pozoru jest całkiem prosta i można w nią grać bez większego zaangażowania. Jednak jeśli będziecie chcieli pokombinować, to również da wam ku temu okazję. Jest w niej mnóstwo miejsca na planowanie i ustalanie strategii gry. Do tego **Pretor** dobrze się skaluje, zatem da się grać zarówno w dwie, jak i w pięć osób. Polecam.

**Pretor**
**Liczba graczy: 2–5 osób**
**Wiek: 12+**
**Czas gry: ok. 60–90 minut**
**Cena: 119,95 zł**
**Zrecenzował: Tomasz 'Gambit' Dobosz**

- ładne wykonanie,
- ciekawe mechanizmy,
- dobrze się skaluje.

- błędy w polskiej instrukcji,
- kafelki dające punkty mogą się okazać za silne,
- zajmuje mnóstwo miejsca na stole.

# Zakręcone drakkary

## Wikingowie: Burza mózgów

W niezwykle bogatej ofercie łamigłówek Smart Games znajdziemy rozmaite układanki, w których abstrakcyjne logiczne wyzwania zostały umownie ubrane w przeróżne tematyki. Siłą tych produktów jest to, że w znakomitej większości przypadków, niezależnie od tematu, odmienna i oryginalna jest także sama układanka i jej reguły. Zwykle nie napotkamy tutaj powielonych pomysłów ubranych w odmienne szaty, dzięki czemu sięganie po kolejne popularne „smarty" jest przyjemnością i wyzwaniem.

Dzisiaj uwagę skupimy na łamigłówce opowiadającej o łodziach Wikingów, które stawiają czoła potężnemu sztormowi i usiłują bezpiecznie powrócić do macierzystych portów. Naszym zadaniem będzie umiejętne przemieszczanie drakkarów wśród wzburzonych fal i doprowadzenie ich do celu przemyślaną sekwencją ruchów.

Łamigłówki Smart Games w większości przypadków cechuje wysoka jakość wykonania. **Wikingowie: Burza Mózgów** to jedna z najładniejszych „smartów", z jakimi miałem styczność. Plansza to niebieska plastikowa ramka, w której wyprofilowane są miejsca na dziewięć okrągłych, zachodzących na siebie elementów (imitujących morskie fale). Dochodzą do tego cztery plastikowe znaczniki portów (każdy w innym kolorze), które umieszcza się na krawędziach planszy, oraz efektowne stateczki z żaglami w kolorach odpowiadających poszczególnym portom.

Sama łamigłówka jest bardzo pomysłowa i dość wymagająca. Elementy zachodzą na siebie w taki sposób, że obracać można tylko niektóre z nich, a każdy obrót sprawia, że jeden z część z sąsiadujących elementów zostaje odblokowana, a część unieruchomiona. Pomiędzy „falami" znajdują się szczeliny, w których umieszczane są drakkary. Obrót elementów planszy imitujących morskie fale wprawia w ruch znajdujące się przy nich statki.

Poszczególne zagadki do rozwiązania polegają na tym, że mamy określone położenie wszystkich elementów na planszy (czasami są na niej cztery statki, innym razem mniej) i rozpoczynając od narzuconego ustawienia, musimy wykonać taką sekwencję obrotów poszczególnych elementów, która zaprowadzi wszystkie statki do ich macierzystych portów. Dołączona do zestawu książeczka zawiera aż sześćdziesiąt zagadek, tradycyjnie podzielonych na cztery poziomy trudności. W najprostszych zadaniach musimy doprowadzić do celu tylko jeden statek, w najtrudniejszych wszystkie cztery. Rozwiązanie najłatwiejszych zagadek wymaga wykonania niespełna dziesięciu ruchów, podczas gdy w przypadku najtrudniejszych konieczne potrzebujemy ponad trzydziestu obrotów. Z zadaniami z niższych poziomów trudności poradzi sobie pięciolatek, podczas gdy najtrudniejsze stanowić będą wyzwanie dla dorosłych – to zresztą cechuje dobre łamigłówki z tej serii.

**Wikingowie: Burza Mózgów** to kolejna pomysłowa i solidnie wykonana łamigłówka z kolekcji Smart Games. Trochę się trzeba przyzwyczaić do planszy, której ruchome elementy miewają skłonność do zacinania się, lecz to w zasadzie jedyny i nieszczególnie uciążliwy mankament. Poza tym gra wykonana jest bardzo ładnie, na tle innych „smartów" wyróżnia się niebanalnym pomysłem i oferuje satysfakcjonujący poziom trudności. Polecam ten tytuł gorąco, a jeżeli miałbym dokonać porównania do poziomu skomplikowania wcześniej recenzowanych „smartów", to w obrębie tej samej półki cenowej **Wikingom** bliżej do **Antywirusa** i **Pingwinów na lodzie**, niż do nieco łatwiejszych **Hide & Seek** lub **Blokady**.

*Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.*

**Wikingowie: Burza mózgów**
**Liczba graczy: 1+ osób**
**Wiek: 6+**
**Czas gry: ok. 10 minut**
**Cena: 80,00 zł**
**Zrecenzował: Marcin ‚ajfel' Zawiślak**

- oryginalny pomysł,
- efektowne wykonanie,
- walory edukacyjne,
- dużo zadań o różnych stopniach trudnośc

- ruchome elementy planszy mają skłonność do zacinania się.

# kącik gier historycznych

Co to takiego hybryda? Najkrócej mówiąc to „coś pomiędzy". Często recenzenci i redaktorzy tworzą własne klasyfikacje typów gier, wyodrębniają różne kategorie. Wszyscy jednak zdajemy sobie sprawę, że zazwyczaj gry planszowe łączą cechy różnych gatunków. Jednak, czytając różne opinie i komentarze, można czasem odnieść wrażenie, że hybrydy stały się gatunkiem samym w sobie.

W przypadku tego rodzaju gier chodzi na ogół o połączenie eurogier z grami wojennymi. Hybrydy starają się wprowadzać abstrakcyjne i często niezbyt skomplikowane mechanizmy do gier wojennych. Z drugiej strony poświęcone są w jakiejś mierze tematyce historycznej, wojennej, tyle że starają się ją ująć w nieco bardziej uproszczony sposób, czasami łącząc z innymi elementami (politycznymi, ekonomicznymi). Często polega to na zastosowaniu form i mechanizmów bardziej typowych dla eurogier. Dla wielu wargamerów zewnętrzną oznaką takiego zabiegu mogą być akcesoria (drewniane kosteczki, różnorodne gadżety itp.) od razu budzące skojarzenia, że taka gra to nie może być nic „poważnego". Dla tych, którzy preferują eurogry, hybrydy wyróżniać się będą głównie tematyką.

Hybrydy są przede wszystkim kompromisem. Przedstawiane bywały jako swego rodzaju próba pogodzenia dwóch gatunków gier, często sobie przeciwstawianych. Oferują szybką, czasami bardziej interesującą (ze względu na grywalność) rozgrywkę. Zwykle mają łatwiejsze do opanowania reguły (wraz z całą mechaniką rozgrywki) – i to jest chyba ich najważniejsza cecha. Eurograczom oferują przede wszystkim możliwość poznania świata gier historycznych, łagodnego „przejścia", spróbowania gier, które poza interesującymi mechanizmami logicznymi zawierają jakąś fabułę, choć nie ma jej w hybrydach w nadmiarze.

Kiedy zastanawiam się nad pojęciem gier hybrydowych, to przychodzi mi na myśl jeszcze jedna rzecz: otóż np. gry bloczkowe firmy Columbia Games, przecież bardzo proste, bądź też szereg innych prostych gier historycznych (np. **Dos de Mayo**) nie nie są zwykle określane mianem hybryd. Czyżby dlatego, że mają zbyt mało cech eurogier? To by dowodziło, że coś takiego jak cechy typowej eurogry istnieje. Jednak dość o tym. Na teoretyczne rozważania przyjdzie pora kiedy indziej, a tymczasem w naszym pięknym kraju sporo się ostatnio dzieje za sprawą hybryd.

W Polsce drogą „hybrydową" podążyli głównie niektórzy autorzy z grona graczy wojennych – to oni przede wszystkim zajmują się tworzeniem tego typu produkcji. Autorzy eurogier chyba raczej nie wykazują szczególnych zainteresowań w tym kierunku. Powodów nietrudno się domyślić. Przede wszystkim chodzi o uczynienie gier bardziej przystępnymi dla masowego odbiorcy, co czasem łączy się z poszukiwaniem nowych rozwiązań, które nieco bardziej abstrakcyjne podejście do gier zdawało się zapewniać.

W nadchodzącym sezonie letnim i tuż po nim szykują się co najmniej dwie produkcje, które w mojej ocenie kwalifikują się jako hybrydy: gra **Wyścig do Renu** autorstwa Jarka Andruszkiewicza i Waldka Gumiennego, wyd. Phalanx (kiedyś Diablos Polacos) oraz gra **Wyścig do Berlina** autorstwa Krzysztofa Dytczaka, wyd. Leonardo. Jak nietrudno zauważyć, tematyka obu gier jest zbliżona, okres historyczny również ten sam. Mechanika – ponoć są różnice i jeśli poczyta się opisy i różnego rodzaju teksty promujące obie produkcje, pracowicie ostatnimi czasy zamieszczane w Internecie, to pewnie da się takowe znaleźć. Jednak podejrzewam, że z początku dla większości odbiorców nie będzie to jasne.

Obie gry podejmują ciekawy temat wojennej logistyki – wszak na wojnie, poza tym, że trzeba walczyć i wykonywać różnego rodzaju manewry, to jeszcze należy swoich żołnierzy wyżywić, dostarczyć im amunicję, sprzęt itd. W toku działań wojennych często nie było to łatwe. Świetnie omawia

ten temat wydana pod koniec 2013 r. książka Martina van Crevelda Żywiąc wojnę. Logistyka od Wallensteina do Pattona.

Wracając jednak do dwóch wspomnianych wcześniej tytułów, celem graczy będzie głównie umiejętne zaopatrywanie swoich nacierających armii i wybór najkorzystniejszych tras natarcia. Niemcy pod koniec II wojny światowej nie są już równorzędnym przeciwnikiem. Rywalizacja w **Wyścigu do Renu** rozgrywa się między alianckimi dowódcami, w **Wyścigu do Berlina** – między aliantami zachodnimi i Sowietami. Nie są to bynajmniej założenia abstrakcyjne.

Podczas działań wojennych dowódcy niejednokrotnie starali się zdobyć różne cele przed „sąsiadami" ze zgrupowania nacierającego obok. W przypadku frontu wschodniego, gdy wojska sowieckie zbliżały się do Berlina, na granicy frontów dowodzonych przez marszałków Koniewa i Żukowa niejednokrotnie zdarzały się walki między oddziałami Armii Czerwonej. Chodziło m.in. o to, by odepchnąć przeciwnika od najszybszych tras prowadzących do Berlina, spowolnić jego marsz itp. Kolejnym symptomem było przyspieszanie ofensywy, nawet gdy warunki taktyczne ewidentnie temu nie sprzyjały. Stąd np. rzucanie zgrupowań pancernych do zdobywania miast, co przynosiło im duże, niepotrzebne straty. Jednak cel był ważniejszy i dwaj wspomniani sowieccy marszałkowie dążyli do niego dosłownie po trupach. Dodajmy tu, że niezależnie od ich wewnętrznej rywalizacji byli poganiani przez Stalina, który z kolei chciał zająć Berlin, zanim dotrą do niego alianci zachodni.

U Anglików i Amerykanów omawiane zjawisko nie przybierało tak drastycznych form i wielcy dowódcy robili swoje raczej w białych rękawiczkach, choć zapewne i tam niejedno żołnierskie życie udałoby się ocalić, gdyby nie ambicje generałów. W kulturze popularnej wątek rywalizacji między generałem Pattonem a marszałkiem Montgomerym znany jest najbardziej dzięki biograficznemu filmowi poświęconemu temu pierwszemu (**Patton**, 1970 r.). Tam najlepiej scharakteryzował obu dowódców pewien niemiecki oficer, który przy okazji lądowania aliantów we Włoszech stwierdził, że w tym teatrze działań wojennych będziemy mieli do czynienia z „dwiema primadonnami", nieskorymi ze sobą współpracować. I tak to mniej więcej później wyglądało.

Oba **Wyścigi** zapowiadają się interesująco i zapewne sprawią, że w najbliższym czasie gracze nie będą się nudzić, zwłaszcza w zwykle niezbyt interesującym pod względem wydawniczym sezonie ogórkowym. Ci, którzy szukają czegoś lżejszego, z powinni zainteresować się tymi produkcjami. Na razie można sięgnąć po inne znane gry hybrydowe, by zaznajomić się z tym gatunkiem gier. Szczególnie warte polecenia jest tu **Boże Igrzysko** wyd. Phalanx Games Polska (obecnie Phalanx), gra autorstwa Martina Wallace'a poświęcona historii Polski. Nietuzinkowa, jako że podejmująca temat pewnej absurdalności ustroju Rzeczpospolitej szlacheckiej, polegającego m.in. na tym, że czasami magnatom nie opłacało się dbać o dobro własnego państwa, gdyż prowadziło to do wzmocnienia rywali aktualnie obsadzających główne urzędy państwowe. I tu wydawnictwo Phalanx szykuje dla nas kolejną atrakcję, ponieważ wkrótce ukazać się ma gra **„Boże Igrzysko: Magnaci"**, będąca niejako rozwinięciem poprzedniego tytułu, choć jest to już dzieło polskich autorów (Jarek Andruszkiewicz i Waldek Gumienny).

Bardzo dobrą produkcją, również zazwyczaj zaliczaną do historycznych hybryd, jest gra wydawnictwa Fabryka Gier Historycznych pt. **Sigismundus Augustus**. Jak sam tytuł wskazuje, rzecz dotyczy czasów panowania w Polsce króla Zygmunta Augusta. Inna dobra gra hybrydowa (choć część graczy zalicza ją do eurogier), o bardzo dużej regrywalności, mimo upływu lat nadal wysoko przeze mnie oceniana, to **Perikles** wyd. Fantasy Flight Games / Warfrog Games. Jak sam tytuł pośrednio wskazuje, gra dotyczy wojny między Spartą a Atenami, zwanej peloponeską (431–404 r. p.n.e.). Rywalizacja dwóch głównych polis Hellady przez wiele lat angażowała siły Greków. Kombinowania (zwłaszcza w wersjach na wiele osób) jest tam mnóstwo.

Mam nadzieję, że udało mi się przybliżyć Wam nieco historyczne hybrydy, które ostatnio rozwijają się wyjątkowo dobrze. Warto zwrócić uwagę na dwa wspomniane przeze mnie szykowane do wydania tytuły osadzone w realiach II wojny światowej. Bardzo jestem ciekaw jak ten wyścig między autorami i wydawcami obu produkcji wpłynie na rynek gier historycznych w Polsce.

***Autor: Ryszard „Raleen" Kida***

KRAGMORTHA
STRATELIBRI
BLACK MONK
Rigor Mortis i Kragmortha ©2013 Giochi Uniti.
Kragmortha to przerażająco zabawna gra planszowa, w której wcielasz się w rolę goblina buszującego po bibliotece Rigora Mortisa. Popchnij kumpla w stronę Mrocznego Władcy, a on być może obdaruje go Złowieszczym Spojrzeniem, zapewniając reszcie rozrywkę do końca gry!
www.kragmortha.pl
www.stratelibri.it

# REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl