REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

Ilustracja z gry: Budowniczowie: Średniowiecze

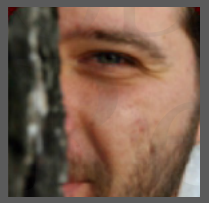
TEMAT NUMERU

BUDOWNICZOWIE
Średniowiecze

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Golem Arcana
Naruto Shippuden Deck-Building Game
Pomysłówka
Sons of Anarchy: Men of Mayhem
Tenzi
Chupacabra
Kości Cthulhu
Ufo Farmer
oraz wiele innych...

REBEL



OD Redakcji

Na początku listopada odbył się w Lublinie Festiwal Fantastyki Falkon. Impreza cykliczna, na której od lat pojawia się stoisko Rebela, gdzie miałem przyjemność w doborowej ekipie z Pablo na czele uczyć ludzi grać w planszówki. Praca to satysfakcjonująca, choć potrafiąca człowieka naprawdę mocno zmęczyć – uwierzcie na słowo, że tłumaczenie po raz setny tej samej gry prowadzi do tego, iż zaczynacie wątpić, czy sami rozumiecie jej zasady.

Jest to również wprost wymarzona sytuacja do poobserwowania sobie, w jaki sposób planszówki i fantastyka przestały być niszą i stały się częścią głównego nurtu. Jeszcze kilka lat temu małe dzieci krocząc za rękę z rodzicami lub pchane w wózkach były ewenementem i czymś, co zupełnie nie pasowało do wizerunku konwentu. Dzisiaj to już norma – podobnie jak pociechy ogrywające swoich staruszków w Głębię, Jungle Speeda, Dooble lub jakąkolwiek inną grę, która wpadnie im w ręce. Na długo zapamiętam, jak dziewczyna i chłopczyk – na oko po 7 lat – ogrywali swoich rodziców w Splendor raz za razem. I nie było tutaj mowy o podkładaniu się ze strony starszych graczy! Dzieciaki po prostu maksymalizowały swoje kolejne posunięcia, zastanawiając się (czasami na głos), jak sytuacja potoczy się w przeciągu kilku następnych tur, jeśli zdecydują się na taki, a nie inny ruch. Rodzice byli po prostu bez szans. Na naszych oczach wyrasta młode pokolenie, które – gorąco w to wierzę – zamiast po kolejną grę komputerową sięgnie raczej po fajnie wydaną i działającą planszówkę.

Poza tym konwenty są okazją do spotkania setek interesujących osób. Hitem tegorocznego Falkonu był Mark Rein-Hagen kupujący na stoisku Rebela polskie wydanie Drogi Smoka do Legend Pięciu Kręgów! Tyle wygrać jednym podręcznikiem!

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Zastępca redaktora naczelnego: Marcin ‚ajfel' Zawiślak
Redakcja i korekta tekstów: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Redakcja: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Marcin ‚Paladyn' Roszkowski, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr ‚Żucho' Żuchowski
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

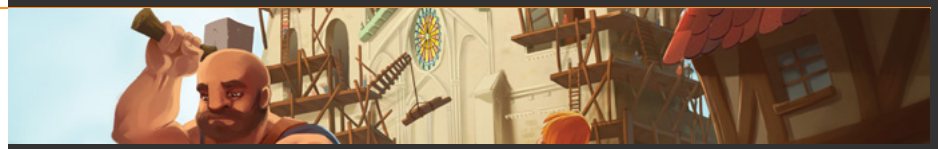
www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

Spis treści

2 Aktualności
Czyli co nowego w świecie gier

6 **TEMAT NUMERU:** BUDOWNICZOWIE: ŚREDNIOWIECZE



10 Essen od kuchni #5
Spiel 2014 subiektywnym okiem polskiego wystawcy

14 Golem Arcana
Jeźdźcy golemów – cyfrowa rewolucja

17 Gra o Zaangażowanie, czyli błagam was, zlitujcie się...
Felieton Marcina Wełnickiego

18 Naruto Shippuden Deck-Building Game
I ty możesz zostać hokage

21 Pomysłówka
Zakręcona krzyżówka

22 Sons of Anarchy: Men of Mayhem
Eurowojna gangów

25 Tenzi, Chupacabra, Kości Cthulhu
Trzy gry kościane, które rozruszają każdą imprezę

28 UFO Farmer
Kosmici na farmie

31 Kącik Gier Historycznych: Gry prostsze i te nieco bardziej skomplikowane

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

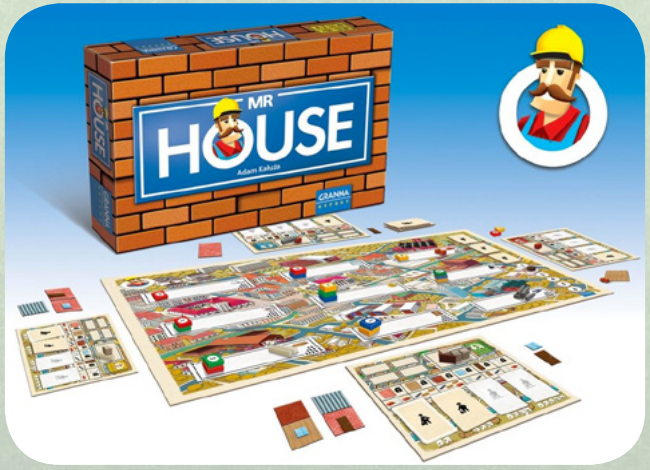
”

Na liście listopadowych bestsellerów sklepu Rebel.pl mamy wyjątkową stabilizację – w stosunku do ubiegłego miesiąca nastąpiły wyłącznie zmiany kosmetyczne. Wyleciał Robinson Crusoe z powodu wyczerpanego nakładu, powróciły zaś Sabotażysta i Wsiąść do Pociągu: Europa – przesuwając część rankingu o jedną pozycję w dół. Reszta bez zmian. Pozostaje czekać na szał zakupów przedświątecznych, towarzyszące temu okresowi premiery mogą bowiem w naszym rankingu sporo namieszać.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

MR HOUSE OD GRANNY

Dzisiejszy krótki przegląd wybranych, essenowych nowości polskich wydawców zaczynamy od Granny. Wspominaliśmy już o dodatku do **CV** (przy okazji recenzji **CV** zamieszczonej w poprzednim numerze), w tym miesiącu z kolei macie okazję przeczytać recenzję **UFO Farmera**. Trzecią, a zarazem największą nowością od Granny jest **Mr House** – niezwykle ciekawie zapowiadająca się planszówka Adama Kałuży opowiadająca o budowie domu. Wydany w serii Granna Expert, którą z założenia stanowią gry bardziej złożone, **Mr House** to rywalizacja o najpiękniejszy dom, której towarzyszy rozważne zarządzanie budżetem i ekipami budowlanymi, kupowanie niezbędnych materiałów na rynku i planowanie kolejności prac. Niebanalny pomysł, świetne wydanie i uznany na rynku autor – wszystko to sprawia, że **Mr House** to projekt zapowiadający się niezwykle interesująco.



7 CUDÓW ŚWIATA: BABEL OD REBEL.PL

Nakładem wydawnictwa Rebel.pl ukazał się **Babel** – dodatek do popularnej planszówki **7 Cudów Świata**. Na produkt ten składają się dwa rozszerzenia podstawowej gry, które możemy użyć razem lub osobno. Pierwsze rozszerzenie pozwoli wznieść tytułową wieżę, która wpływa na działania wszystkich graczy pod względem handlu, nauki, wojny i przedsięwzięć użyteczności publicznej. Drugie rozszerzenie pozwoli udoskonalić obszar wokół wieży, m.in. wznieść miejskie mury, port i archiwa, a także pokusić się o budowę obelisków, łuków triumfalnych i innych prestiżowych monumentów.

REBEL.PL Centrum gier

LISTA BESTSELLERÓW - LISTOPAD 2014

1	**Dobble (-)**
2	**Splendor (edycja polska) (-)**
3	**Sabotażysta (P)**
4	**Jungle Speed (edycja polska) (-1)**
5	**Story Cubes (-1)**
6	**Osadnicy z Catanu (nowa edycja) (-1)**
7	**Munchkin - Edycja 2013 (-)**
8	**Potwory do Szafy (-)**
9	**Fasolki (Bohnanza) (-)**
10	**List Miłosny (-)**
11	**Carcassonne (edycja polska) (-)**
12	**7 Cudów Świata (-)**
13	**Slavika: Równonoc (Equinox) (-)**
14	**Wsiąść do Pociągu: Europa (P)**
15	**Takie Życie! (-1)**
16	**Talisman: Magia i Miecz (-1)**
17	**Koncept (-1)**
18	**Small World (edycja polska) (-1)**
19	**Arkana Miłości (-1)**
20	**Arkana Miłości Edycja Premium (-1)**

N - nowość, P - powrót

MAŁE EPICKIE KRÓLESTWA OD FULLCAP GAMES

Nowe na naszym rynku wydawnictwo Fullcap Games zainaugurowało swoją ofertę dwoma godnymi uwagi polskimi edycjami uznanych hitów: **Badaczami Głębin** Stefana Felda (o nich nieco więcej już niebawem) oraz Małymi Epickimi Królestwami Scotta Almesa.

W **Małych Epickich Królestwach** stajemy na czele jednej z fantastycznych frakcji, a naszym celem jest osiągnięcie dominacji nad jak największą liczbą krain. Temat znany, oklepany i wiecznie oraz niezmienne modny. **Małe Epickie Królestwa** to niepozorny tytuł, z jednej strony czerpiący ze sprawdzonych wzorców, z drugiej oryginalny w swej lekkiej, kompaktowej formie.

07 ZGŁOŚ SIĘ OD PHALANX GAMES

Moda na planszowe adaptacje kultowych polskich seriali telewizyjnych trwa w najlepsze. **07 Zgłoś** się to oczywiste nawiązanie do serialu o poruczniku Borewiczu, sama gra jest zaś polską edycją **P.I.** - przeboju Marina Wallace'a uznawanego za jedną z najlepszych gier detektywistycznych. Gra przenosi nas do Warszawy lat 70-tych i 80-tych, których klimat poczujemy za sprawą pięknych kart-pocztówek z charakterystycznymi lokacjami stolicy. W **07 Zgłoś** się wcielamy się w role śledczych, którym przydzielono sprawy do rozwiązania. Naszym celem jest poradzenie sobie z nimi sprawniej niż nasi rywale. Nadmierny pośpiech może być jednak zgubny, każde błędne oskarżenie będzie nas bowiem drogo kosztowało!

R E K L A M A

Gra przygodowa w czasie rzeczywistym
UCIECZKA
Świątynia Zagłady
REBEL
www.wydawnictwo.rebel.pl

KRÓTKA FOTORELACJA Z JESIENNEJ EDYCJI FESTIWALU GRAMY

Jesienna edycja **GRAMY** już za nami. Imprezę zorganizowaną w ramach **Targów Gra i Zabawa** odwiedziło tym razem ponad 7200 osób! Nasza fotorelacja dotyczy Mistrzostw Polski w grę 7 Cudów Świata, ale znajdziecie w niej również bardzo sympatyczny zagraniczny akcent. Jeżeli nigdy nie odwiedziliście **Festiwalu**, najwyższy czas to nadrobić!

Cała grupa finalistów z kilkoma sędziami. W finale **Mistrzostw Polski** wzięło w sumie udział 45 finalistów, którzy grali na 10 stołach.

Zwycięzcy **MP** i wręczanie nagród. Pierwsze miejsce zajął Aleksander Kopeć, drugie Adam Jakubowski, trzecie przypadło zaś Joannie Keler. Serdecznie gratulujemy!

Jeden ze stołów, na których toczyły się zmagania. Rozgrywki trwały od godziny 13 do prawie 18.

A teraz nasz zagraniczny i bardzo specjalny gość. W trakcie Festiwalu można było zagrać w **Dixita** z jego autorem *Jeanem-Louisem Roubira* i otrzymać w nagrodę magnetyczną zakładkę do książki z motywem z **Dixita** oraz wybraną kartę bonusową z autografem.

Półfinaliści **MP**. Jak widać rywalizacji towarzyszyła bardzo miła i przyjazna atmosfera, która była zasługą przede wszystkim samych finalistów. Tak sympatycznej grupy osób nie widzieliśmy już dawno!

Do zobaczenia na kolejnych edycjach GRAMY!

www.festiwalgramy.com

Budowniczowie Średniowiecze

Kopsnij cegłę pod katedrę!

Pracowałem na budowie przez miesiąc podczas jednych ze studenckich wakacji. Wiem, co to znaczy rozrabiać zaprawę, nosić cegły na czwarte piętro, wreszcie latać po gorzałę dla majstra, gdy wciąga się „wiechę” na prawie wykończony dach. Adrenalina jest chyba tylko wtedy, gdy trzeba skakać po rusztowaniach. Tymczasem w grze Budowniczowie średniowiecze nie ma ani wiechy, ani chodzenia po cegły, ani biegania za gorzałą. A adrenalina większa! Powody? Jest ich kilka.

Już sam początek obcowania z grą jest obiecujący. Wiem, że oprawa gry nie jest najważniejsza, ale miło jest zobaczyć metalowe, ładnie tłoczone pudełeczko mieszczące się nawet w kieszeni marynarki – o damskich torebkach nie wspominając. Podczas rozkładania gry na stole, uwagę przykuwają bardzo ładnie narysowane karty, których jest w sumie 84. Mamy więc 42 karty budynków: od chlewu po katedrę (wszystkie utrzymane w średniowiecznej estetyce) oraz 42 karty fachmanów w czterech rangach: ucznia, czeladnika, rzemieślnika i majstra. W pudełku znajduje się jeszcze 40 monet: 25 srebrnych i 15 złotych. Jedna złota moneta warta jest pięć srebrnych – przelicznik jak widać bardzo prosty, nawet dla średniozaawansowanych z matematyki.

Na początku rozgrywki, w której może wziąć udział od dwóch do czterech graczy, każda osoba otrzymuje dziesięć monet i jednego ucznia. Następnie z dwóch talii losujemy pięć budynków oraz pięciu robotników i zaczyna się walka o to, kto pierwszy osiągnie siedemnaście punktów zwycięstwa. Na każdym budynku widnieje liczba owych punktów oraz liczba monet, które zarobi gracz wybudowawszy na przykład kamienny most lub wiejską oberżę. Proste, szybkie i intuicyjne.

Każda karta budynku posiada awers i rewers. Oczywiście fajnie jest sobie pooglądać rewers karty, na którym widnieje na przykład pięknie stojący klasztor, w rogu zaś – z symbolem złotej korony – 5 punktów zwycięstwa oraz 18 monet nagrody. Słyszymy nawet śpiew gregoriańskiego chorału i kroki modlących się mnichów. Ale, żeby mnisi mogli zaśpiewać dziękczynne Regina caelis, najpierw trzeba ów klasztor wybudować.

Na awersie każdej karty widnieje ta sama budowla, tyle że w początkowym stadium budowy. Na wspomniany wyżej klasztor potrzeba skompletować cztery kamienie, trzy drewna, dwie ikony wiedzy i jedną dachówkę. A nasz uczeń posiada na przykład tylko jedną dachówkę i jedno drewno! I buduj bracie na chwałę Bożą! Kombinuj! Zatrudniaj kolejnych czeladników, rzemieślników i wysyłaj ich do pracy. Oczywiście jak masz za co – uczeń życzy sobie dwie, czeladnik trzy, rzemieślnik cztery, a mistrz aż pięć monet.

W grze występują również cztery maszyny budowlane: piła, dźwig, groma i piec kaflowy. Buduje się je tak samo, jak inne budynki, z tą tylko różnicą, że nie dają one nagrody finansowej, w zamian zapewniając niezbędne do wznoszenia innych konstrukcji zasoby (na przykład piła dodaje nam drewno, zaś urządzenie miernicze wiedzę). Dodatkowo wysyłamy je do pracy zupełnie za darmo, co jest ich kolejną zaletą. Może się więc okazać, że na przykład akwedukt wybudujemy za pomocą dwóch czeladników, pieca kaflowego, dźwigu i piły, płacąc tylko sześć monet. Żeby było jeszcze ciekawiej, wszystkie maszyny występują w dwóch rodzajach: za jeden punkt zwycięstwa i dwa dodatkowe współczynniki lub za dwa punkty zwycięstwa i trzy dodatkowe współczynniki. Oczywiście do zbudowania tych lepszych wymagani są bardziej elokwentni budowlańcy.

Każdy wznoszony w trakcie rozgrywki budynek potrzebuje konkretnych zasobów w postaci kamieni, dachówek, wiedzy robotników oraz drewna. Ich kombinacje występujące na kartach są bardzo różne – da się zbudować wiatę (jedna dachówka i jedna cegła) jednym uczniem, których w grze występuje sześciu, ale tylko jeden uczeń z całej szóstki posiada potrzebne do jej wzniesienia współczynniki. Podobnie jest z czeladnikami, rzemieślnikami i mistrzami. Czeladnicy posiadają trzy cechy, rzemieślnicy cztery, a mistrzowie pięć.

Każdy gracz podczas swojej tury dysponuje trzema ruchami, jednak posiadając dużą liczbą monet, można ich mieć nawet cztery lub pięć (każdy kolejny ruch kosztuje pięć monet). Może się zatem zdarzyć, że budujemy katedrę (która wymaga pięciu kamienia, a wszystkich innych zasobów po cztery) przez kolejne tury, a tu ktoś posiadając chlew, spichlerz, wiejski domek i młyn, wygrywa właśnie grę, ponieważ zebrał wymagane siedemnaście punktów zwycięstwa. Gra kończy się bowiem w momencie, gdy jeden z graczy osiągnie powyższy wynik. Pozostali muszą wówczas rozegrać ostatnią turę i zazwyczaj mogą tylko pogratulować zwycięzcy. Jeżeli dojdzie do remisu, dolicza się jeszcze liczbę posiadanych monet. Dziesięć monet to jeden punkt zwycięstwa.

Budowniczowie: Średniowiecze są mili dla oka, śmieszni i szybcy – jedna rozgrywka trwa maksymalnie pół godziny. W grze występuje również trochę losowości, nie wiadomo bowiem, jakie karty nam podejdą, jakie budynki pojawią się na stole i jacy czeladnicy lub mistrzowie się do nas dołączą. Tytuł ten można zabrać ze sobą wszędzie i potrzeba tylko kawałka stołu, aby w niego zagrać. Gorąco polecam.

Budowniczowie średniowiecze
Zrecenzował: Maciej „Ogrywacz z Olejem” Samolej
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: 30 minut
Cena: 59,95 złotych

- proste zasady,
- szybka i ekscytująca rozgrywka,
- świetne wykonanie kart i pudełka,
- krótki czas rozgrywki.

- tylko cztery rodzaje maszyn budowlanych.

R E K L A M A

Rory's Story Cubes®

9 kostek, 54 obrazy, nieskończona ilość opowieści

- do nauki języków,
- do ćwiczenia wyobraźni,
- kreatywnego myślenia,
- wysławiania się,
- używane w logopedii,
- uczą współpracy i słuchania innych.

„Dawno, dawno temu..."

REBEL

www.wydawnictwo.rebel.pl

www.storycubes.rebel.pl

Essen od kuchni #5

Spiel 2014 subiektywnym okiem polskiego wystawcy

W poprzednich odsłonach essenowego cyklu artykułów prezentowałem różne aspekty przygotowań do wyjazdu na najważniejszą branżową imprezę roku, zarówno z perspektywy wydawcy gier planszowych, jak i zwykłego fana. Pisałem o logistyce, noclegach i wyżywieniu, metodach promocji nowego tytułu w mediach, stoiskowej codzienności, masie fajnych, ale i męczących rzeczy związanych z pobytem na Spiel, kończąc wreszcie listą gier, które zwróciły moją szczególną uwagę w natłoku zapowiadanych na 2014 rok nowości. Miesiąc po ostatniej edycji targów przyszedł czas na ostateczne podsumowanie cyklu krótką relacją z tegorocznej imprezy.

Długo zastanawiałem się, jak w ogóle napisać ten tekst. W międzyczasie materiałów z **Essen** ukazało się w polskich mediach planszówkowych już dużo – wideorelacje, galerie zdjęć na profilach wydawnictw na Facebooku, liczne wpisy blogowe i tym podobne. Są już nawet pierwsze recenzje najgorętszych hitów **Spiel'14**. Nie chciałem, żeby niniejszy artykuł był kolejną suchą relacją „dzień po dniu", spisaną w stylu „byłem tu i tu, grałem w to i to, to mi się podobało, a to nie". Kombinowałem więc dalej, jak to zrobić, aby nie zanudzić czytelnika, napisać coś innego niż wszyscy dotychczas, a z drugiej strony – przekazać informacje ważne i interesujące, ale w możliwie luźny sposób. W końcu wykombinowałem! We wrześniowym **Rebel Timesie** przedstawiłem wam alfabetyczną listę dwunastu gier, na które najbardziej czekałem przed targami. Dziś zapraszam was do lektury zbioru dwunastu subiektywnie wybranych haseł związanych z tegorocznym **Essen**, opisanych w niezobowiązujący, często anegdotyczny sposób i również uszeregowanych alfabetycznie. W końcu kogo naprawdę interesuje to, jakie gry miałem okazję przetestować (to przeczytacie w moich recenzjach) lub jakie biznesowe rozmowy odbyć (kilka z nich z kolei już niedługo ma szansę zaowocować bardzo fajnymi projektami)? Oto swoiste „abecadło **Essen 2014**" – subiektywnym okiem pracownika polskiego wydawcy planszówek.

B jak Bottrop – miasteczko oddalone od **Essen** o kilka kilometrów, niespełna pół godziny jazdy samochodem od hal targowych, w których odbywa się **Spiel**. Czemu o nim piszę? Tę niewątpliwie uroczą miejscowość prezentowałem w pierwszym odcinku cyklu jako bazę noclegową Fabryki Gier Historycznych, a w tym roku również mieliśmy przyjemność w niej przebywać. Stosunkowo niedrogi hotel oferujący dobre warunki, co wieczór ociekający oliwą przepyszny placek z pizzerii Presto, krata niemieckiego piwa z pobliskiego supermarketu, a do tego wyborne towarzystwo – to najlepsza rekomendacja tego miejsca! Hotel w Bottrop był w większości opanowany przez uczestników Spiel, w tym FGH, Rebela, wielce sympatycznych Holendrów z firmy Fableshmith, a także niezidentyfikowaną grupę planszówkowiczów z Azji. Warto dodać, że we wtorek przeżyliśmy z kolei zmasowany atak Irlandczyków, którzy przyjechali obejrzeć odbywający się tego dnia w pobliskim Gelsenkirchen mecz swojej reprezentacji piłkarskiej z Niemcami. Wyjazdowy remis z mistrzami świata to w sumie całkiem niezły wynik, ale fani „zielonych", choć wrócili do swoich pokoi bardzo późno w nocy, nie świętowali zbyt intensywnie, co pozwoliło nam bezproblemowo wyspać się przed trudami nadchodzących dni. Dziękujemy!

C jak Comic Action – należy pamiętać, że koniec października w Essen nie stoi wyłącznie pod znakiem gier. **Spiel** zawsze połączone jest przecież z **Comic Action**, imprezą dla fanów, twórców i wydawców komiksów. Znani rysownicy składają autografy na swoich albumach, a ci mniej znani – promują się, tworząc kadry na zamówienie uczestników targów w tak zwanym „Artist Avenue", i to zupełnie za darmo! Do tego mamy spory wybór sklepów z nowymi i używanymi komiksami (wśród których można czasem trafić prawdziwe perełki), a także popkulturowymi gadżetami, poczynając od zabawkowych pistoletów, przez plakaty z superbohaterami, kończąc zaś na sporych rozmiarów figurkach przedstawiających nie do końca ubrane dziewczęta rodem z japońskich komiksów (produkt kolekcjonerski dla osób dojrzałych. To nie zabawka!).

D jak Duże stoiska – większość budek wystawców w **Essen** to standardowe w branży targowej dziesięciometrowe stoiska z białą ścianką z tyłu. Jednak największe firmy prezentują się na **Spiel** zupełnie inaczej. Miejsca, w których wystawiają się np. Mayfair, Iello, Asmodee, Heidelberger lub Kosmos to prawdziwe giganty, bez problemu widoczne z drugiego końca hali, na której się znajdują. Dobrze oznaczone, ze sporą powierzchnią przeznaczoną na stoliki do grania i testowania, do tego kolorowe i przyciągające uwagę – naprawdę robią wrażenie. Co ważne, do tych „dużych" coraz częściej zaliczają się Polacy – rozmiary tegorocznych stoisk Trefla i G3 nie pozostawiają złudzeń co do tego, że nasz kraj ma reprezentantów w planszówkowej ekstraklasie. Serdeczne gratulacje!

G jak Geek – **Spiel** to w dużej mierze impreza dla geeków, ludzi oddanych swojej pasji, jaką są gry planszowe, karciane, fabularne i bitewne. Nie o nich jednak jest to hasło. Wielu geeków spotykamy przecież co weekend na polskich konwentach. Kilka słów należy się tym, których spotkać w Polsce jest znacznie trudniej (choć, jak się okazuje, nie jest to niemożliwe), Geekom przez duże G, a konkretnie – **BoardGameGeekom**. Chyba każdy, kto interesuje się planszówkami i ma dostęp do Internetu wie, czym jest **BGG**. Ten najważniejszy na świecie serwis o grach ma co roku w **Essen** własne stoisko i odpowiada za szereg atrakcji, m.in. plebiscyt GeekBuzz, gdzie uczestnicy Spiel wybierają najlepsze gry targów oraz streamowane na żywo prezentacje nowości. Ich wkład w planszówkową społeczność jest nie do przecenienia, a gdy poznaje się załogę **BGG** osobiście, okazuje się, że są do tego wszystkiego bardzo fajnymi ludźmi. Cieszę się niezwykle, że znów mogłem przed kamerami pogadać o nowych grach z Katherine Rosland, która przyznała się, że niedawno z mężem odwiedziła nasz kraj, czy zamienić parę słów z Chadem Krizanem, szefem marketingu i reklamy **BGG**. Wśród całej rzeszy osób w charakterystycznych sportowych koszulkach z logiem serwisu mignęli też tu i ówdzie Eric Martin, Scott Alden i kilka innych osób powszechnie znanych z forum **BGG**.

K jak Kradzieże – no cóż, nie da się zaprzeczyć, że się zdarzają. Nawet na imprezie w kraju powszechnie kojarzonym z porządkiem i praworządnością dochodzi do nieprzyjemnych incydentów, znanych niestety również z polskich konwentów. Na tegorocznym **Essen** słyszałem o co najmniej kilku przypadkach, gdy wystawca orientował się, że brakuje mu paru sztuk jakiegoś produktu lub, co gorsza, tracił kasetkę z pieniędzmi, w której znajdował się na przykład całodzienny utarg. Tym przykrym wydarzeniom towarzyszyły jednak czasem i sytuacje zabawne. Otóż wydawca przywożący na targi swój nowy produkt ma prawo wystawić go w prasowym showroomie na cały czas trwania Spiel. Organizatorzy imprezy przestają jednak brać odpowiedzialność za bezpieczeństwo gier w momencie zamknięcia targów dla zwiedzających, a wystawca może wtedy (nie wcześniej!) taką grę zabrać z powrotem. Część firm po prostu o tym zapomina, jednak duża większość zgarnia swoje otwarte egzemplarze. Wyobraźcie sobie moje zdziwienie, gdy w niedzielny wieczór po złożeniu stoiska pobiegłem do showroomu po dwie gry mojego wydawnictwa, a wróciłem tylko z jedną… Najwidoczniej komuś tak spodobało się **First to Fight**, że postanowił zaopatrzyć się w bezpłatną kopię – co wszyscy zgodnie potraktowaliśmy jako komplement i pewną nobilitację, zwłaszcza że do wyboru były też m.in. nowe produkty Iello, Tactica oraz pokazowy egzemplarz Cthulhu Wars.

N jak Nadspodziewanie fajne gry – we wrześniu poznaliście listę 12 tytułów, na które najbardziej czekałem przed **Spiel'14**. Część z nich udało mi się pozyskać do recenzji i już od przyszłego numeru będziecie mogli czytać o nich znacznie więcej. Tutaj zaznaczę tylko dwa tytuły, które znalazły się we wspomnianym spisie – **Realm of Wonder** i **The Ravens of Thri Sahashri**. Na oba zwróciłem uwagę głównie ze względu na bardzo atrakcyjną oprawę wizualną i umieściłem na liście niejako w ciemno, zupełnie nie wiedząc, czego spodziewać się po ich zasadach i samej rozgrywce. Te pięknie, bajecznie wręcz wyglądające gry mogły przecież okazać się zupełnymi niewypałami mechanicznymi. Dziś jestem już po kilku pierwszych partiach w obie i muszę przyznać, że są fajne. Nadspodziewanie fajne. Miałem cichą nadzieję, że będą dobre, ale są dużo lepsze niż mogłem tego oczekiwać. Polecam je z czystym sumieniem, a po szczegółowe recenzje zapraszam do kolejnych numerów **RT**!

P jak Polskie firmy – Frank Kulkmann, jeden z bardziej znanych i wpływowych recenzentów gier w Niemczech, na co dzień mieszkaniec **Essen** zresztą, powiedział mi, że wyliczył, iż Polska jest drugim najliczniej reprezentowanym na **Spiel** krajem, jeśli chodzi o wystawców. Pierwsi (i absolutnie bezkonkurencyjni) są oczywiście gospodarze. Tak duża liczba polskich firm bardzo cieszy, zwłaszcza że w tym roku sporo naszych stoisk pojawiło się po raz pierwszy. Byli oczywiście essenowi weterani, jak Portal, Rebel lub Phalanx, po roku przerwy wróciła też Kuźnia Gier, natomiast udanie zadebiutowali między innymi Board&Dice i Bomba Games. Polskich wystawców w **Essen** jest dużo, a mam nadzieję, że będzie ich jeszcze więcej, zwłaszcza iż tegoroczne targi były też międzynarodowym debiutem inicjatywy pod nazwą Polish Publishing League – nieformalnej grupy zrzeszającej małych i średnich wydawców, którzy pomagają sobie wzajemnie i wspierają w różnych działaniach: marketingowych,

produkcyjnych i tym podobnych. Może w 2015 roku zobaczymy wspólne duże stoisko firm z PPL, na wzór Arctic Union lub Japon Brand?

R jak Recenzenci – **Essen** to raj dla przedstawicieli mediów planszówkowych. Wydawcom bez wątpienia zależy na tym, aby recenzje ich nowości ukazywały się jak najszybciej, więc chętnie przeprowadzają pokazowe partie i często udostępniają recenzentom darmowe egzemplarze. Sam wróciłem w tym roku z Niemiec z jedenastoma nowymi pudełkami i zapewniam, że nie jest to wynik szczególnie imponujący w porównaniu z tym, co przywiozło kilku znajomych recenzentów. W moim przypadku targi miały głównie wymiar firmowo-biznesowy, sprawy związane z **Rebel Timesem** załatwiałem, nie poświęcając na nie dużo czasu – głównie w wolnych chwilach (których wystawca na Spiel nie ma dużo) i przy okazji innych spotkań, ogólnie jestem więc całkiem zadowolony ze zdobyczy. Imprezę odwiedzają prawdziwe rzesze recenzentów z całego świata i o ile przedstawiciele polskich mediów nie są może przesadnie rozpoznawalni na arenie międzynarodowej, to nie da się ukryć, że w innych krajach ten światek ma swoich prawdziwych celebrytów. Żałuję, że akurat nie byłem przy stoisku FGH, gdy odwiedził je Tom Vasel, aby przywitać się z naszą załogą, ale równie fajnym przeżyciem były spotkania ze wspomnianym wcześniej Frankiem Kulkmannem lub jegomościem nazwiskiem Richard Ham, znanym powszechnie jako Rahdo. Wierzcie mi, na żywo jest tak samo entuzjastyczny i odjechany, jak na swoich filmikach.

S jak Stoisko – stoisko to główne miejsce pracy wystawcy przez przynajmniej cztery, a często i więcej dni. W tym roku udało mi się być na terenie kompleksu Messe Essen już we wtorek, co daje niemal tydzień spędzania po pół dnia w jednym miejscu. Wszędzie dookoła jest masa stoisk – małych i dużych, często oryginalnie zaprojektowanych i przyciągających wzrok. Gry planszowe, przebrania larpowe, antykwariaty z erpegami, najrzadsze karty do **Magic: the Gathering** sprzedawane na sztuki, stoły specjalnie zaprojektowane do grania w planszówki, żelki Haribo w dziesiątkach kształtów i smaków, budki z azjatyckim jedzeniem lub tradycyjną niemiecką kiełbasą w bułce (nie mylić z hot dogiem!) – znaleźć tu można wszystko, ale często nie wystarczy czasu, aby wszystko odwiedzić.

Ś jak Środa – czyli dzień prasowy, zamknięty dla zwykłych zwiedzających. Ostatnie chwile oddechu przed chaosem następnych czterech dni. Stoiska już wzniesione lub będące na ukończeniu, towar wypakowany, atmosfera wielkiego oczekiwania. Środa jest też czasem, w którym odbywa się konferencja prasowa otwierająca Spiel, dziennikarze krążą po showroomie i między stoiskami, przeprowadzają wywiady oraz zgarniają egzemplarze recenzenckie. Część z tych gier jeszcze tego samego popołudnia wyląduje na stołach hotelowych pokoi. Wystawcy natomiast korzystają ze względnego spokoju, jaki jeszcze panuje na halach, prowadzą rozmowy z partnerami, prezentują nowości dystrybutorom i potencjalnym licencjobiorcom.

Jeden taki „luźniejszy" dzień to ogromna zaleta tych targów, które przecież nie polegają tylko na sprzedaży swoich produktów uczestnikom. Kontakty z innymi firmami nawiązane właśnie wtedy mogą procentować przez lata.

W jak Wpadki – jakieś wpadki zdarzają się zawsze, zwłaszcza na tak dużych imprezach jak **Spiel**. Nie mówię tu o jakichkolwiek problemach natury organizacyjnej, które czasami dotykają polskie konwenty, bo akurat pod tym względem **Essen** jest mega-profesjonalne, a obsługa targów jest zawsze dobrze poinformowana i chętnie służy pomocą. Mówię o nieprzewidzianych sytuacjach losowych, które czasem dotykają wystawców. Takim problemem może być na przykład niewyprodukowanie gry na czas, co niestety w tym roku dotknęło FGH – druk zapowiadanych na **Essen Herosów** przeciągnął się ze względu na problemy komunikacyjne z brytyjskim podwykonawcą. Nie pierwszy i pewnie nie ostatni raz planszowy wydawca musi przełożyć termin premiery nie ze swojej winy, nie ma co rozdzierać szat. Gorzej, gdy produkt jest na targi gotowy, a okazuje się wadliwy. Taka sytuacja przydarzyła się Włochom z firmy Cranio Creations. Otóż ich **Dungeon Bazar** (wcześniej zapowiadany jako **Adventure Bazar**, ostateczny tytuł gry został zmieniony tuż przed **Essen**) wydrukowany został z błędem, o czym wydawca dowiedział się dopiero na miejscu, rozfoliowując pierwsze egzemplarze gry, które przyjechały na **Spiel** prosto od producenta. Jeśli będziecie mieli okazję przyjrzeć się tej grze, na pewno zauważycie, że dwie talie kart… mają zamienione rewersy. Głupi, właściwie nawet śmieszny błąd drukarni, niby nie wpływający za bardzo na samą rozgrywkę, ale psujący jej wygodę i estetykę wykonania skądinąd bardzo ładnie prezentującej się gry.

Z jak Znajomi – jeśli jesteś prawdziwymi maniakami planszówek, to nawet jeśli pojedziecie do **Essen** zupełnie sami, i tak będziecie się dobrze bawili. Jednak przecież nie do końca o to chodzi w hobby, które zakłada towarzyskość rozrywki, a więc zabawę w większym gronie, prawda? Sprawdzeni kumple to podstawa. Na **Spiel** z roku na rok przyjeżdża coraz więcej znajomych twarzy, nie tylko ludzi związanych z branżą zawodowo: wydawców, producentów lub recenzentów, ale też po prostu fanów – tych samych, których spotykamy na korytarzach konwentowych budynków i w games roomach w całej Polsce. Bez ich towarzystwa praca na stoisku nie byłaby tak ciekawa i fajna, a wieczory w hotelu tak odprężające. Tegoroczna edycja to było już moje czwarte Essen, pierwsze dwa razy byłem tam w barwach świetnego teamu Kuźni Gier, kolejne dwa z równie zacną Fabryką Gier Historycznych. W tym roku wokół nas przewinęła się masa świetnych ludzi: całe Polish Publishing League, Portal, Rebel, Granna, Fullcap Games i tak dalej. Recenzenci i blogerzy z Board Game Girl, Games Fanatica i Gradania Znad Planszy. Było wielu polskich fanów, których niezmiernie miło było spotkać ponownie, tym razem na obcej ziemi. I mam wielką nadzieję, że spotkamy się tam za rok znowu, może nawet w liczniejszym niż ostatnio gronie.

Piotr ‚Żucho' Żuchowski

INTERNATIONALE SPIELTAGE SPIEL

INTERNATIONAL GAME DAYS ESSEN

Jeźdźcy golemów – cyfrowa rewolucja

Wielki Chan umarł, więc nic nie stoi na przeszkodzie, aby skłócone frakcje skoczyły sobie do gardeł. Szlachetni rycerze na swoich imponujących, magicznie napędzanych golemach ruszają do boju, którego stawką jest scheda po władcy.

W ostatnim czasie coraz więcej miejsca na moich półkach zajmują gry wydane dzięki crowdfundingowi. Golem Arcana jest jedną z nich. Studio Harebrained Schemes, twórcy gry komputerowej Shadowrun Returns, z niemałym trudem w ostatnich godzinach trwania akcji zebrali w ubiegłym roku na Kickstarterze wymaganą kwotę pół miliona dolarów, co umożliwiło produkcję gry. Oszaleli? Pięćset tysięcy dolarów na wydanie planszówki?

Golem Arcana nie jest standardową grą planszową, jakich wiele na rynku. To figurkowy bitewniak wspomagany cyfrowo. Podczas rozgrywki gracze kontrolują oddziały składające się z kilku-kilkunastu jednostek ścierających się w jednej z wielu potyczek na froncie.

W solidnym pudełku otrzymujemy zestaw sześciu podstawowych figurek wraz z reprezentującymi je kartami, planszę składaną z dwustronnych modułów mapy oraz stylus (wskaźnik korzystający z technologii bluetooth, który pozwala na wskazywanie aktywnych elementów, na przykład figurek lub pól na planszy). Do rozgrywki wymagany jest również tablet lub smartfon z zainstalowaną darmową aplikacją. Rzecz jasna odpowiednie urządzenie nie wchodzi w skład pudełka.

Przed rozgrywką, korzystając z aplikacji, gracze tworzą swoje armie i wybierają jeden z dostępnych scenariuszy. Aplikacja podpowiada ustawienie planszy, miejsca rozstawienia wojsk oraz na bieżąco pokazuje dostępne akcje, punkty życia i many. Dodatkowo odpowiada za mechaniczną stronę rozgrywki - gracze jedynie wybierają dostępne akcje, a testy z uwzględnieniem modyfikatorów oraz ich efekty obliczane są przez program.

Podczas pierwszego starcia warto rozegrać jeden ze scenariuszy wstępnych, który pokazuje wykorzystanie stylusa i krok po kroku w praktyce omawia poszczególne zasady. Dzięki temu nowicjusz jest w stanie opanować prawidła rządzące rozgrywką w ciągu kilku minut. Dodatkowo pojedynczy scenariusz można bez problemu rozegrać w ciągu pół godziny, więc nie ma miejsca na nudę.

Jak wspomniałem wcześniej, część mechaniczna gry obsługiwana jest w całości przez aplikację, więc nie ma potrzeby wkuwania kilkudziesięciu stron instrukcji i obliczania w głowie odpowiednich modyfikatorów - takie rozwiązanie pozwala w pełni skupić się na wprowadzaniu swoich planów na planszy. Ale czy na tej analogowej? Konieczność ciągłego zerkania na ekran tabletu powodowała, że czasem zapominaliśmy nawet przesunąć jednostki na planszy lub odwrócić odpowiedni żeton. Zdecydowana większość rozgrywki toczy się w cyfrowym świecie, a plansza i figurki momentami wydają się całkowicie zbędnym dodatkiem (choć bardzo ładnie wykonanym i klimatycznym).

Skoro jesteśmy już przy klimacie, warto również wspomnieć o książeczce dołączonej do pudełka. Znaleźć w niej można opisy frakcji i krótkie opowiadania. Nie uświadczymy tam natomiast jakichkolwiek reguł. Aby się z nimi zapoznać, należy wejść na stronę internetową **Golem Arcana**, ale nawet tam nie znajdziemy kompleksowych informacji. Nawet po kilkunastu partiach część zasad rządzących linią widzenia wciąż pozostaje dla mnie tajemnicą.

Z drugiej strony niechęć Harebrained Schemes do jasnego przedstawiania reguł ma swoje uzasadnienie. **Golem Arcana** jest grą, która wciąż jest rozwijana. Modyfikacje aplikacji umożliwiają wprowadzenie rozwiązań, które nigdy wcześniej nie były stosowane. Dane o prowadzonych rozgrywkach są gromadzone na serwerach i analizowane, dzięki czemu możliwe jest balansowanie rozgrywki - zmienianie kosztu jednostek, działania umiejętności itd. Dodatkowo wraz z każdą aktualizacją (czyli co 10-15 dni), gracze otrzymują dostęp do nowych scenariuszy. W najbliższym czasie rozpocznie się również oficjalna kampania, a wynik rozegranych partii ma wpływać na historię świata i wyznaczać kierunek rozwoju gry.

Swoją drogą techniczne plany rozwoju są bardzo efektowne. Już niedługo aplikacja będzie dostępna w Internecie, a dzięki specjalnej przejściówce gra będzie mogła toczyć się z wykorzystaniem zwykłego laptopa, a nie tylko urządzeń mobilnych najnowszej generacji.

Wysokie wymagania techniczne oraz (delikatnie ujmując) średnia użyteczność aplikacji są obecnie największymi wadami **Golem Arcana**. Na części obsługiwanych urządzeń występują problemy techniczne, które sprawiają, że aplikacja się zawiesza. Brak opcji save/autosave (jej dodanie jest w planach) powoduje, że w takiej sytuacji nie można kontynuować rozgrywki. Army builder pokazuje wszystkie dostępne figurki - nie można posortować ich według obecnie posiadanych, co utrudnia tworzenie armii. Podczas rozgrywki nie ma również możliwości cofnięcia akcji (na przykład ruchu), więc jedno nieuważne kliknięcie może okazać się zgubne w skutkach. Wciąż brakuje również wystarczających informacji o rozgrywanym scenariuszu - chociażby zasad zdobywania punktów zwycięstwa. Czasami wystarczy kontrola określonego pola przez jedną rundę, podczas gdy w innym scenariuszu w takiej sytuacji otrzymamy zaledwie jeden punkt z kilku wymaganych do wygranej.

Biorąc pod uwagę obecne wymagania sprzętowe oraz cenę podstawowej wersji gry, szczególnie zirytował mnie fakt braku niektórych rodzajów żetonów. O ile można zaznaczyć na planszy położenie studni many oraz błogosławieństw/klątw, to w przypadku pól dających punkty zwycięstwa konieczne jest każdorazowe sprawdzanie ich położenia w aplikacji lub wykorzystanie własnych znaczników na planszy.

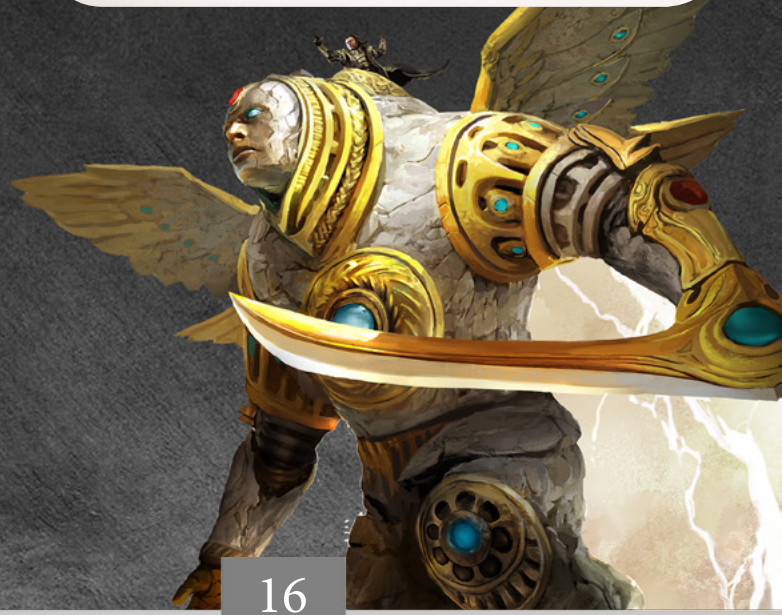
Dość jednak marudzenia! **Golem Arcana** to naprawdę świetna gra. Ciągłe aktualizacje aplikacji, łatanie błędów, balansowanie rozgrywki oraz plany wydawnicze i rozwojowe na wiele miesięcy do przodu oferują zupełnie nową jakość. W niedługim czasie gra powinna osiągnąć pożądany poziom, a problemy techniczne zejdą na drugi plan, dzięki czemu gracze będą mieli do dyspozycji świetną grę oferującą unikalny sposób zabawy. Jeśli masz ochotę zagrać w casualowego bitewniaka, do którego łatwo namówić zupełnych nowicjuszy (zwłaszcza fanów gier mobilnych i komputerowych, którzy dotychczas nie mieli kontaktu z grami planszowymi), to Golem Arcana jest grą stworzoną właśnie dla ciebie.

Wykorzystanie tabletu lub smartfona do usprawnienia rozgrywki może jeszcze razić planszówkowych purystów, ale już za kilka lat stanie się całkiem popularne. Obecnie ten pomysł wykorzystywany jest w uznanej grze Alchemists, a już niedługo światło dzienne ujrzy produkcja FFG - X-Com The Board Game. Możliwości oferowane przez aplikacje mobilne sprawiają, że granice wytycza jedynie wyobraźnia projektantów gier. Dożyliśmy ciekawych czasów.

Golem Arcana
Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk
Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 14+
Czas gry: 45 minut
Cena: 229,95 złotych

- ciągłe aktualizacje, plany wydawnicze, plany rozwoju aplikacji,
- łatwość balansowania armii przez wydawcę,
- krótki czas rozgrywki,
- unikalne doświadczenie.

- bardzo wysokie wymagania techniczne,
- nienajlepiej zaprojektowana aplikacja.



Gra o Zaangażowanie,

czyli błagam was, zlitujcie się…

Felieton Marcina Wełnickiego

I oto stało się. Jeszcze miesiąc temu skarżyłem się na brak współgraczy, a dziś mam ich pod dostatkiem. Oczywiście, jako że mój charakter wyklucza jakiekolwiek formy samozadowolenia, jest to tak naprawdę kolejny powód do narzekań, co z kolei powinno was cieszyć, bo mam o czym pisać.

Ale co mnie gryzie, moglibyście zapytać, a nawet gdybyście nie zapytali, to i tak bym się pożalił: spoiler macie w tytule felietonu. Zaangażowanie. Osobiście do wszystkiego, co robię staram się podejść z pewną dozą entuzjazmu, a pod jego nieobecność – w ostateczności – wystarcza mi pokorna ofiarność: skoro już tu jestem, to postaram się nie unieszczęśliwiać innych. Zagryźć zęby, uśmiechnąć się i wsłuchać w deklamację podczas wieczorku poezji improwizowanej znajomego. Zainteresować się doborem instrumentów na koncercie muzyki alternatywnej (stare puszki i chłodnica z Hondy Civic, gdyby ktoś pytał). Rozegrać partyjkę **Monopoly** z ludźmi, którzy nie umieją przegrywać. W końcu liczy się wspólnie spędzony czas, a niekoniecznie moje osobiste preferencje (ja na przykład wolałbym łykać gwoździe niż grać w **Monopoly**, ale co kto lubi).

Ok. Wróć. Zacznijmy od początku. Zostałem zaproszony na wieczór z **Grą o Tron** w mieszanym towarzystwie, którego nie znałem. Zapaliło się żółte światło ostrzegawcze. Kiedy dotarłem na miejsce, okazało się, że większość osób nie zna zasad i to ja muszę je wytłumaczyć. Światło czerwone, niestety poniewczasie.

Nie wszystko stracone, pomyślałem. Ludzie są sympatyczni i inteligentni, to się może udać. Ehe. Naprawdę nie wiem, skąd wziął się we mnie ten niecharakterystyczny przejaw optymizmu, natomiast jestem pewien, w którym momencie agonalnie skonał: w fazie odkrywania rozkazów pierwszej tury.

Po pięciu godzinach gry postanowiliśmy zakończyć rozgrywkę na siódmej turze. Tydzień później odbył się rewanż, na który przybyłem jak na własną egzekucję, a jego rezultat był łatwy do przewidzenia. Według mnie ta grupa przyjaciół i rodzeństwa już nigdy nie zagra w **Grę o Tron**, inne planszówki pozostają pod znakiem zapytania.

Problemem nie była nieznajomość zasad lub brak pomyślunku, ale po prostu brak zaangażowania. Pójść na koncert i udawać, że się słucha jest łatwo, ale zagrać w planszówkę tylko dla towarzystwa, jako bierny obserwator, jest niezwykle trudno. A raczej: jest łatwo, tylko trudno ukryć, co się robi. Jeśli nie interesuje cię to, co się dzieje na planszy, to zasady gry wejdą jednym uchem, a wyjdą drugim. Działania będą nieprzemyślane i mało efektywne, a to z kolei wywoła jeszcze większą niechęć. Tymczasem alogiczne ruchy uprzykrzą grę tym, którym na rozgrywce zależy.

Zaangażowanie. Tylko odrobina. To tylko godzinka lub dwie (lub pięć…), skupcie się. Dajcie coś z siebie. Obiecuję, że wyjdzie wam to na zdrowie, a i współgracze będą was bardziej lubić. A jeśli czujecie, że proszę o zbyt wiele – to błagam was, zlitujcie się i po prostu powiedzcie „nie”. To nie ujma odmówić grze, na którą nie ma się najmniejszej ochoty, a grając wbrew sobie, nie wyświadczacie nikomu przysługi. Przegrywają wszyscy.

PS.
No i zupełnie poważnie: nie proponujcie **Gry o Tron** początkującym. To głupiutkie.

I ty możesz zostać hokage

W roku 2012 Cryptozoic Entertainment postanowiło powalczyć na polu gier deckbuildingowych, wydając **DC Comics Deck-Buildig Game**. Była to gra karciana o superbohaterach, oparta na silniku zwanym Cerberus, co miało pozwolić na łatwe łączenie różnych gier na nim stworzonych. Tytuł ten okazał się nawet niezły i otrzymał sporo dodatków, jednak moim zdaniem poległ w starciu z **Legendary**.

W tym roku silnik Cerberus pokazał nowe oblicze. Osadzone w świecie uwielbianej przez wielu mangi Masashiego Kishimoto i anime o przygodach młodego shinobi z wioski Konoha. Naruto Shippuden Deck-Building Game to kolejna próba podbicia deckbuildingu przez Cryptozoic Entertainment. Czy udana?

W grze każdy z graczy wciela się w jedną z postaci znanych z mangi. Jest tu oczywiście Naruto, Sakura i Sasuke oraz Kakashi, Tsunade, Jiraiya, a także Hinata. Dodatkowo każdy, kto kupi grę z pierwszego nakładu, otrzyma promocyjną postać Czwartego Hokage, czyli Minato Namizake. Każda z postaci ma przypisaną specjalną zdolność powiązaną z zasobem czakry, a na karcie zaznaczono cztery kolorowe jej sloty. Służą one do zbierania tejże energii poprzez zagrywanie odpowiednich kart.

Jak w każdym deckbuildingu, na początku gracze otrzymują małą talię złożoną ze słabiutkich kart. W tym przypadku są to karty Punch zapewniające jeden punkt mocy oraz karty Vulnerability będące klasycznym zapychaczem talii. Po potasowaniu tych kart, każdy z graczy ciągnie pięć z nich na rękę i można grać.

Gracze zagrywają karty z ręki i otrzymują za to odpowiednią liczbę punktów mocy, za które mogą kupować lepsze karty wyłożone na stole. Tych jest dość dużo. Mamy główną talię, z której wykłada się na stół pięć wierzchnich kart. Każda z nich ma swój koszt wskazujący, ile punktów mocy trzeba wydać, aby zakupić ją do swojej talii. Gracz może kupić dowolną liczbę kart, jeśli tylko go na to stać. Oczywiście te zakupione trafiają z miejsca na stos kart odrzuconych i pojawią się w talii dopiero po pewnym czasie.

Karty te dzielą się na kilka różnych rodzajów. Są karty technik, sojuszników, wrogów, ekwipunku i lokacji. Każda z tych kategorii ma swój unikalny kolor, co przydaje się w momencie korzystania ze slotów czakry na kartach postaci. Sloty te mają bowiem kolory identyczne, jak karty kupowane przez graczy. Jeśli zagramy kartę odpowiedniego koloru do odpowiedniego slotu na karcie postaci, to oprócz efektu karty, zyskujemy również jeden punkt czakry. Każdego slota można użyć raz w trakcie tury, więc maksymalnie zyska się w ten sposób cztery punkty czakry. Oczywiście są też inne sposoby na pozyskanie tej energii. A przydaje się ona bardzo, ponieważ uruchamiamy za jej pomocą nie tylko specjalną zdolność naszej postaci, ale również niektóre zdolności z kupowanych kart.

Zakup lepszych kart jest w Naruto Shippuden oczywiście kluczowy. Dają one nie tylko więcej mocy, ale mają również różne specjalne zdolności, dzięki którym można składać niesamowite kombinacje. Jedną z najważniejszych rzeczy jest jednak to, że każda z tych kart jest warta pewną liczbę punktów zwycięstwa. A gdy gra się skończy, każdy z graczy liczy, ile punktów zwycięstwa zapewniają mu jego karty. Ten, kto ma ich najwięcej wygrywa.

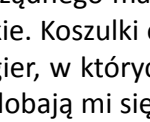
No dobrze. A kiedy gra się kończy? Są dwie sytuacje, które to określają. Pierwsza to moment, gdy trzeba wyłożyć nowe karty z głównej talii na stół, a okazuje się ona pusta. Drugi warunek, który jest osiągany znacznie częściej, to pokonanie wszystkich Arcywrogów dostępnych w danej rozgrywce. W grze dostajemy ich aż dwunastu, podzielonych na cztery poziomy. Im wyższy poziom, tym trudniej pokonać takiego łotra. Oczywiście w rzeczywistości przekłada się to na dwie rzeczy. Po pierwsze, wymaga on większej liczby punktów mocy do pokonania. Po drugie, w momencie gdy pojawia się w grze, ma bardziej zgubny wpływ na graczy. Wśród Arcywrogów są takie postacie jak: Orochimaru, Kakuzu, Itachi Uchicha, Zetsu, czy w końcu Tobi. Przed grą bierze się Orochimaru i Tobiego (Arcywrogowie poziomu 1 i 4). Stają się oni zawsze odpowiednio pierwszym i ostatnim wrogiem, jakich napotkają gracze. Do tego dobiera się losowo odpowiednią liczbę kart Arcywrogów z pozostałych poziomów i składa z nich talię. Gracze mogą pokonać jednego łotra na turę (o ile mają na to środki) i kiedy pokonają ostatniego, gra się kończy. Oczywiście Arcywrogowie są warci sporo punktów, więc można dzięki nim wygrać całą rozgrywkę.

Jeśli chodzi o samo wykonanie gry, to raczej nie mam się, do czego przyczepić. Katy wykonane są z dość porządnego materiału i nie są ani za grube, ani za cienkie. Koszulki oczywiście są zalecane, ale to norma dla gier, w których co chwila tasuje się karty. Bardzo podobają mi się grafiki na kartach. Jak można się domyślać, zostały one zaczerpnięte z serialu animowanego, więc nie ma strachu o to, że coś nie będzie pasowało. Jest po prostu świetnie.

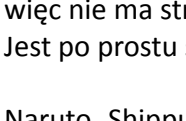
Naruto Shippuden Deck-Building Game generalnie nie różni się zbyt mocno od DC Comics Deck-Building Game. Tym, co stanowi główną różnicę jest czakra (będąca nową „walutą") i metoda jej pozyskiwania za pomocą slotów na karcie postaci. Różnicą kosmetyczną, która zmienia jednak bardzo dużo w odbiorze gry, są też moce poszczególnych głównych postaci. Są one zrobione w taki sposób, że używając ich, bardziej czujemy związek z daną postacią, niż miało to miejsce w DC Comics.

Te dwie różnice - plus fakt, że gra jest oparta na serii Naruto (którą osobiście uwielbiam) – sprawiły, że zdecydowałem się na jej zakup. I to pomimo faktu, że DC Comics Deck-Building Game pozbyłem się bardzo szybko po zakupieniu Legendary. Całość mimo mechaniki, którą uważam za mniej interesującą niż w Legendary sprawia, że gra w Naruto Shippuden jest bardzo przyjemna. Jest to pozycja obowiązkowa dla fanów tego uniwersum, choć trzeba przymknąć czasem oko na to, że Sakura używa Sharingana.

Naruto Shippuden Deck-Building Game
Zrecenzował: Tomasz "Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2 - 5 osób
Wiek: 15+
Czas gry: 30 minut
Cena: 159,95 złotych



- grafiki,
- mechanika czakry,
- uniwersum Naruto.



- czasem można zbyt szybko uciec z punktami reszcie graczy.

R E K L A M A

H.P.Lovecraft Kingsport festival

SZALONA GRA PLANSZOWA STWORZONA W HOŁDZIE NIEPOWTARZALNYM OPOWIADANIOM MISTRZA GROZY.

Jako guru jednego z mrocznych kultów, musisz zdominować miasto. Będziesz miał okazje przywołać kosmiczne kreatury oraz Przedwiecznych Bogów, aby otrzymać ich "dary". Tym razem, to właśnie Ty jesteś czarnym charakterem.

Bo po co wybierać mniejsze zło?

www.blackmonk.pl

SIR CHESTER COBBLEPOT BOARDGAMES · BLACK MONK · STRATELIBRI

Na pierwszy rzut oka większość planszowych gier słownych jest do siebie bardzo podobna. Nawet jeśli natrafimy na coś nie będącego kolejnym mniej lub bardziej udanym klonem **Scrabbli**, zwykle znajdujemy podobieństwo do innych gier już obecnych na rynku. Czy to źle? Niekoniecznie, w obrębie wielu innych gatunków gier sytuacja wygląda bowiem podobnie i nie przeszkadza to wydawcom oraz projektantom, co chwilę tworzyć nowe tytuły oparte o sprawdzone wzorce, które niezmiennie spotykają się ze sporym zainteresowaniem graczy.

W przypadku gier słownych ilekroć dochodzę do wniosku, że w tym gatunku ciężko już coś nowego wymyślić, natrafiam na ciekawy i oryginalny produkt, który potrafi pozytywnie zaskoczyć. Nie inaczej jest w przypadku gry familijnej **Pomysłówka**, która ukazała się nakładem wydawnictwa Goliath.

Pierwsze, co przyciąga uwagę, to niezwykle efektowne wydanie gry. Planszę stanowi plastikowa ramka z pojemniczkami w czterech rogach. W centralnej części znajduje się przezroczysta, okrągła tarcza z wyżłobionymi polami na żetony. Tarczę tę można obracać, zaś bezpośrednio pod nią umieszcza się jeden z okrągłych arkuszy pokrytych literami. W grze znajdziemy dziesięć takich arkuszy, a każdy z nich jest dwustronny, co daje łącznie dwadzieścia różnych tematów do wyboru. We wspomnianych czterech pojemniczkach umieszcza się plastikowe, przezroczyste żetony (dla każdego gracza w innym kolorze).

Gra polega na odnajdywaniu haseł na planszy i oznaczaniu ich za pomocą własnych żetonów. Hasła na planszach ułożone są poziomo, pionowo i po skosach, niekiedy także wspak. Trzeba więc wykazać się spostrzegawczością i... refleksem, rozgrywka toczona jest bowiem w sposób symultaniczny. Mimo iż takich gier na rynku wciąż przybywa, nadal stanowią one rzadkość w niezliczonym gronie planszówek turowych. **Pomysłówka** jest więc wśród gier słownych pozycją oryginalną, a symultaniczność działa tutaj bardzo fajnie: wszyscy uczestnicy zabawy obserwują planszę, a kto pierwszy zauważy szukane słowo, natychmiast układa na odpowiednich literach swoje żetony. Następnie tarcza planszy jest lekko obracana, aby przy krawędzi odkryte zostało kolejne, szukane słowo. Gra kończy się w chwili, gdy tarcza wykona pełny obrót (dwadzieścia pięć haseł). Wówczas podlicza się punkty, ustalając w ten sposób zwycięzcę (chodzi o to, aby mieć na planszy jak najwięcej swoich żetonów).

Układ liter na każdej z plansz, a co za tym idzie rozmieszczenie haseł jest stałe. Niezmienna jest także kolejność wyszukiwanych haseł, a to natychmiast rodzi obawy, czy rozgrywki szybko nie staną się powtarzalne, a poznane plansze zwyczajnie nudne. Jeżeli Pomysłówka ma służyć jako jedna z kilku gier w waszej kolekcji, po którą będziecie sięgać na zmianę z innymi tytułami, to raczej uda wam się tego problemu uniknąć przez dłuższy czas. Plansz jest dwadzieścia (na każdej inny temat haseł np. morze, kosmos, części ciała, środki transportu), a to naprawdę dużo. Niemniej przy bardzo częstych i regularnych rozgrywkach istnieje rzecz jasna ryzyko, że położenie niektórych haseł zostanie zapamiętane, a to negatywnie wpłynie na przebieg i satysfakcję płynącą z rozgrywki. Wydawca mógłby po części temu zaradzić, wprowadzając losową kolejność pojawiania się haseł na każdej z plansz (np. za pomocą kart). Tymczasem mamy efektowne obracanie planszy, sztywno narzucające kolejność (ewentualnie możemy sobie pozwolić na kolejność odwrotną, grając z obrotem w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara). Takie rozwiązanie oczywiście ułatwia zapamiętywanie położenia haseł, aczkolwiek, jak zaznaczyłem wcześniej, taki problem pojawi się jedynie w przypadku, gdy zechcemy odstawić inne gry na bok i grać w Pomysłówkę bardzo często.

Gra działa bardzo fajnie, zasady tłumaczy się w kilku zdaniach, po czym następuje dynamiczna i wesoła rozgrywka – jak na dobrą grę imprezową tudzież familijną przystało. Nie wszystko jednak działa tu bez zastrzeżeń. Spory problem stanowią reguły przecinania się haseł, w świetle których, gdy „przejmiemy" literkę z hasła przeciwnika (tworząc dwa urywki nie będące prawdziwymi słowami), zmuszony jest on zdjąć odpowiednie swoje znaczniki tak, aby na planszy pozostały same pełne słowa. Działa to w sposób łańcuchowy i niestety często prowadzi do sporego zamieszania na planszy – łatwo przeoczyć jakieś przerwane słowo. Element ten niestety nieco psuje wrażenia z prostej w założeniach i sympatycznej rozgrywki.

Mimo wspomnianych mankamentów **Pomysłówka** jest bardzo fajną i godną uwagi grą słowną. Prosta, świetnie wydana oraz oryginalna na tle podobnych produktów – to jej największe atuty. Rozgrywki są szybkie i wesołe, a przy tym gra ćwiczy językowe zdolności, refleks, spostrzegawczość, jak również i pamięć. Z racji pewnej powtarzalności rozgrywek polecam bardziej jako uzupełnienie kolekcji dobrych gier familijno-imprezowych, niż jeden tytuł do niezliczonych i regularnych spotkań.

ZAKRĘCONA KRZYŻÓWKA

Dziękujemy wydawnictwu Goliath za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Pomysłówka
Zrecenzował: Marcin „ajfel" Zawiślak
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 7+
Czas gry: 30 minut
Cena: 99,95 złotych

- solidnie i efektownie wydana,
- duży zestaw plansz z hasłami,
- ciekawy pomysł na symultaniczną rozgrywkę.

- zamieszanie towarzyszące niszczeniu haseł przeciwnika.

EUROWOJNA GANGÓW

Wydawnictwo Gale Force Nine znalazło swoją planszówkową niszę. Tworzą gry na podstawie seriali telewizyjnych. Co więcej, robią to całkiem dobrze. Zarówno Spartacus, jak i Firefly okazały się świetnymi grami. Dlatego, kiedy zobaczyłem, że studio robi grę na podstawie kolejnego serialu, stwierdziłem, że chętnie się jej przyjrzę.

W **Sons of Anarchy: Men of Mayhem** gracze wcielają się w gangi motocyklowe. Tak jest, całe gangi. Do wyboru są cztery grupy znane z serialu: Sons of Anarchy, Mayans, Lin Syndicate, One-Niners. Na wyposażeniu każdej z grup jest spersonalizowana kostka sześciościenna, dwustronna plansza gracza oraz dziesięć figurek (pięciu motocyklistów i pięciu piechurów).

Plansza gracza jest dwustronna, bo grać można w wariancie podstawowym, w którym gangi niczym się od siebie nie różnią (oprócz koloru figurek), albo zaawansowanym, w którym każdy gang ma inne zdolności specjalne oraz różną liczbę startowych zasobów. Dla każdego z tych wariantów mamy inną stronę planszy. Trzeba przyznać, że jest to wygodne rozwiązanie. Nasi motocykliści będą walczyć o dominację w mieście złożonym z dziesięciu obszarów. Cztery z nich w każdej grze będą takie same, pozostałe sześć będzie zaś losowane z puli kilkunastu kafli lokacji. Te wylosowane leżą sobie na stole zakryte i są odkrywane stopniowo w trakcie gry.

Sama rozgrywka toczy się przez sześć rund. Celem każdego z graczy jest zebranie w tym czasie, jak największej sumy pieniędzy, które oprócz bycia zwykłą walutą, za którą kupuje się w grze różne rzeczy, pełnią też rolę punktów zwycięstwa.

Jeśli na „planszy” są jeszcze zakryte lokacje, odkrywa się dwie z nich. Praktycznie na początku trzeciej tury zostają odkryte ostatnie z tajnych lokacji i gracze mają do dyspozycji cały obszar gry.

Następnie przychodzi kolej na akcje graczy. W kolejności mogą oni wykonywać różne akcje. Będą mogli przesuwać swoich ludzi pomiędzy lokacjami, wykorzystywać zdolności lokacji, które kontrolują, rekrutować nowych członków, awansować piechurów na motocyklistów lub wyzywać innych graczy do walki o terytorium.

Jako że celem gry jest zdobycie jak największej sumy pieniędzy, kluczem do odniesienia zwycięstwa jest wykorzystywanie lokacji, na których będzie można coś zarobić. W grze pojawiają się oprócz kasy jeszcze dwa inne zasoby - broń i kontrabanda. Oba można sprzedawać, ale broń przydaje się jeszcze w porachunkach między gangami. Gracze muszą więc kontrolować lokacje, w których można jak najtaniej zdobyć pewne zasoby, a potem muszą sprzedać je jak najdrożej. Kontrola nad lokacją oznacza, że stoją na niej tylko figurki jednego gracza. Dopiero wtedy może on w swojej turze wykorzystać jej zdolność. Dlatego też w grze często dochodzi do walki o kontrolę. Jeśli w danej miejscówce są też figurki innego gracza, można wyzwać go do walki. Zlicza się wtedy siłę gangu (zależną od liczby i jakości postaci obecnych w miejscu walki), dorzuca siłę broni, jeśli ktokolwiek jej użył, a na końcu do tego wszystkiego dodaje wynik rzutu kością. Ten gang, który uzyska w ten sposób największą sumę, wygrywa walkę. Pozostałe gangi muszą wrócić do swojej kryjówki, a jeśli w walce ktoś użył broni, ofiary trafiają do szpitala. Wygrana w zainicjowanej przez siebie walce pozwala na natychmiastowe wykorzystanie zdolności lokacji. Dzięki temu nie dochodzi do głupiej sytuacji, w której gracz w swoim ruchu musi przepędzać innych graczy, którzy przychodzą do miejscówki tylko po to, aby nie mógł on jej wykorzystać.

Kiedy wszyscy gracze wykorzystają dostępne dla nich Rozkazy, główna część tury się kończy i rozpoczyna faza Czarnego Rynku. Gracze mogą wówczas spróbować sprzedać kontrabandę. Każdy w tajemnicy przed innymi wybiera, ile trefnego towaru chce sprzedać i na sygnał wszyscy pokazują czy i ile chcą upłynnić. Dlaczego robi się to w sposób tajny? Ponieważ końcowa cena jednej sztuki kontrabandy zależy od tego, ile w sumie towaru trafia na rynek. Prosta zależność. Im więcej towaru na ulicy, tym jest tańszy. Oczywiście nie jest to w zupełności nieprzewidywalne. Istnieją bowiem pewne wskaźniki, pokazujące maksymalną liczbę paczek z towarem, jakie gracz może sprzedać w danej turze. Są one zależne od tego, jak mocno siedzi danemu gangowi na plecach policja. Im bardziej się nami interesuje, tym mniej można sprzedawać, bo robi się niebezpiecznie.

I tak to się wszystko toczy przez sześć tur. Gracze przemieszczają sie po lokacjach, walczą o kontrolę i wykorzystują zdolności miejscówek. Przy okazji rekrutują jeszcze nowych osiłków do gangu i awansują piechurów na jego pełnoprawnych członków. Wszystko po to, aby zebrać jak najwięcej kasy. To na stole.

A nad stołem toczy się cały czas zupełnie inna walka. Negocjacje, handel między graczami, ustalanie kto, z kim i komu. I ten aspekt **Sons of Anarchy** stanowi o całej sile i potencjale gry. Na stole mamy bowiem dość prostą grę ekonomiczną z elementami kontroli terytorium i negatywną interakcją. Dodajmy, że niemal zupełnie pozbawioną emocji. Natomiast to, co dzieje się ponad stołem dodaje kolorytu całości. Jeśli zagracie w **Sons of Anarchy** z ludźmi, którzy nie są skorzy do negocjowania między sobą, gra będzie nudna i pusta. Jeśli zagracie z takimi, którzy lubią się dogadywać, będzie świetnie. I muszę przyznać, że nieco mnie to boli. Okazuje się bowiem, że to, co stanowi siłę **Sons of Anarchy** zostało pozostawione w obszarze „dobrej woli” graczy. I to bez informacji, że ta część negocjacyjna jest tu motorem napędowym. W efekcie gracze mogą całkiem spokojnie odpuścić sobie rozmowy między sobą i zagrają w nudną grę ekonomiczną.

Wspomnę jeszcze o jakości tego, co znajdziemy w pudełku. W zasadzie Gale Force Nine zaczyna przyzwyczajać graczy do naprawdę dobrej jakości komponentów. Bardzo fajne figurki motocyklistów i pieszych członków gangu, kapitalne plastikowe torby z kontrabandą i pistolety. Niezłej jakości żetony, kafelki planszy i karty. Zamiast grafik oczywiście fotki z serialu. No i te kostki, które zamiast szóstki posiadają logo konkretnego gangu. Wykonanie **Sons of Anarchy** stoi na bardzo wysokim poziomie.

Przyznam, że osobiście liczyłem na coś więcej, niż dostałem. Liczyłem na więcej klimatu i na jakieś ciekawe rozwiązania. A tu zwykła ekonomia. Suche euro, które nabiera rumieńców dopiero wtedy, kiedy gracze będą mieli ochotę nieco bardziej ponegocjować. Niestety w samej grze nie ma nic takiego, co skłoniłoby graczy do podjęcia takiego działania. Jeśli kasa jest punktami zwycięstwa, to czemu mam ją dobrowolnie oddawać innym? Osoby, które nie znają serialu, nie będą w stanie tego zrozumieć. Ale brak jego znajomości nie powinien mieć na przebieg rozgrywki jakiegokolwiek wpływu. Gra powinna bronić się mechaniką i klimatem, który jest dostępny dla każdego gracza. **Sons of Anarchy** nie do końca spełnia te założenia. Gra jest dobra. Mechanika się broni. Ale dla kogoś „spoza serialu" bardzo łatwo może się okazać zbyt sucha. Mimo wszystko warto ją wypróbować, ale tylko z odpowiednimi osobami. Inaczej owa suchość może was zniechęcić.

Sons of Anarchy: Men of Mayhem
Zrecenzował: Tomasz "Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 3 - 4 osoby
Wiek: 13+
Czas gry: 60 minut
Cena: 199,95 złotych

- jakość wykonania,
- porządna mechanika,
- w odpowiednim gronie świetna gra „nad stołem".

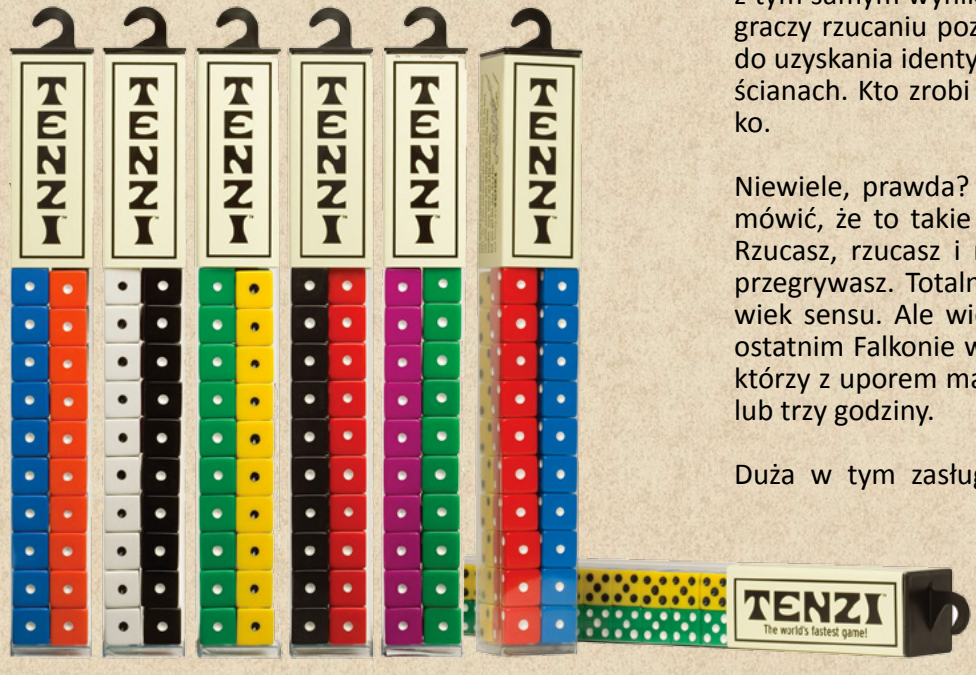
- klimat jest zbyt opcjonalny,
- bez gry „nad stołem" zamienia się w suchą ekonomię.

TRZY GRY KOŚCIANE, KTÓRE ROZRUSZAJĄ KAŻDĄ IMPREZĘ

Zestawienie przygotował: Tomasz „Sting" Chmielik

Polscy wydawcy rozpieszczają nas ostatnio różnymi kościanymi propozycjami. Z „dużych" gier otrzymaliśmy od wydawnictwa Portal Unitę, od Rebela zaś Ucieczkę: Świątynia Zagłady. Recenzji obydwu tych tytułów możecie spodziewać się w nadchodzących numerach Rebel Timesa. W tym tekście przyjrzymy się zaś trzem szybkim, imprezowym kościankom. Pierwszą z nich będzie Tenzi od Rebela, drugą Chupacabra – przetrwaj noc, a trzecią Kości Chtulhu, obydwie wydane nakładem Black Monka. Wydał on również niedawno Kości Zombie - z recenzją angielskojęzycznej wersji tej gry możecie zapoznać się, sięgając do 78 numeru Rebel Timesa (marzec 2014).

TENZI



Siła tkwi w prostocie

O pierwszej grze, Tenzi, trudno się zbytnio rozpisać. Na całą grę składa się bowiem czterdzieści sześciościennych kości w czterech różnych kolorach i krótka instrukcja. Cała zabawa polega na wzięciu w dłonie dziesięciu kości, rzuceniu nimi, odłożeniu wszystkich z tym samym wynikiem i bez oglądania się na innych graczy rzucaniu pozostałymi kośćmi aż do skutku, tj. do uzyskania identycznego wyniku na wszystkich sześcianach. Kto zrobi to pierwszy, wygrywa. To wszystko.

Niewiele, prawda? Tłumacząc tę grę ludziom, lubię mówić, że to takie RPG bez całej tej nudnej fabuły. Rzucasz, rzucasz i rzucasz, w końcu wygrywasz lub przegrywasz. Totalna losowość oraz zero jakiegokolwiek sensu. Ale wiecie co? To po prostu działa! Na ostatnim Falkonie widziałem na stoisku Rebela ludzi, którzy z uporem maniaka turlali kostkami przez dwie lub trzy godziny.

Duża w tym zasługa dodatkowych wariantów rozgrywki, przede wszystkim Wieży Tenzi, w której nie wystarczy rzucić kośćmi i odłożyć te pasujące na bok, ale trzeba dodatkowo zbudować z nich wieżę. A jeśli w trakcie zabawy wieża się komuś przewróci to… cóż, trzeba zbierać kości od nowa.

Tenzi reklamowane jest jako najszybsza gra świata. Czy tak faktycznie jest, trudno stwierdzić. Nie ulega jednak wątpliwości, że jest jedną z najciekawszych propozycji pośród gier imprezowych. Jej fenomen polega głównie na tym, że do szybkiej partii jesteśmy w stanie namówić niemalże każdego, a zasady (jakie zasady?!) tłumaczy się w zaledwie minutę.

Tenzi

Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 5+
Czas gry: 5 minut
Cena: 39,95 złotych

- szybka,
- banalne zasady,
- rozgrywka w czasie rzeczywistym,
- fajne warianty dodatkowe.

- ileż można rzucać bez sensu kostkami?!

Chupacabra – przetrwaj noc

Musisz zjeść je wszystkie!
O pierwszej grze, Tenzi, trudno się zbytnio rozpisać. Druga propozycja tego zestawienia, **Chupacabra – przetrwaj noc**, wymaga od grających nieco więcej zaangażowania. Dysponuje również banalną historyjką. Jest noc i chupacabry wychodzą na łowy, drżyjcie więc kury, kozy i krowy! Na każdej z sześciościennych kości znajduje się pięć różnych symboli – tytułowego potwora, kury, dwóch kur, kozy i krowy. Każdy gracz otrzymuje sześć kości i rozpoczynają się łowy!

Co turę gracze w tym samym czasie rzucają wszystkimi swoimi kośćmi. Następnie grupują wyrzucone symbole rodzajami i patrzą, co mogą pożreć swoim rywalom. Zasady są proste – wyrzucone chupacabry muszą próbować pożreć całe stada danego rodzaju należące do innych graczy. Jeden potworek może zjeść dwie kury lub jedną kozę, aby pożreć krowę potrzebne są już dwa. Jeśli dla przykładu wyrzucisz trzy chupacabry, zjesz nimi sześć kur, trzy kozy, ale tylko jedną krowę. Oczywiście możesz dzielić kości swoich bestii pomiędzy dowolne stada należące do różnych graczy i podżerać coś to tu, to tam.

Każda kostka, którą uda się pożreć twoim chupacabrom, trafia do puli, którą rzucasz, a gra kończy się w momencie, w którym jeden gracz zgarnie wszystkie kostki należące do pozostałych osób. I tak to się toczy przez kilka minut. Najczęściej dość dynamicznie, zdarzają się jednak też straszliwie nudne tury. Jeśli masz bowiem pecha, możesz kilka razy z rzędu nie wyrzucić chupacabry, co ogranicza twoją aktywność do biernego oglądania, jak twoje stada są pożerane. Sytuację ową miała nieco korygować zasada !Chupacabra loco!, która głosi, że jeżeli wyrzucisz same chupacabry, możesz zjeść dowolne stado, nie zwracając uwagi na jego wielkość. Jeżeli masz pecha w rzutach, szybko zostajesz z jedną kostką i wtedy liczysz na ten jeden, jedyny – bo występujący tylko na jednej ściance kostki – symbol. Zazwyczaj kończysz jednak pożarty i zdołowany.

Dobra rada – wyłącz wtedy światło i naciesz oczy świecącymi w ciemności kostkami. Fluorescencyjna farba to naprawdę świetny patent i aż dziw bierze, że w przypadku erpegów spotkałem się z nim wyłącznie w przypadku kości do FATE. Q-Workshop, czytacie te słowa? No właśnie!

Wracając zaś do **Chupacabry**, jest ona całkiem niezłą propozycją do porzucania, chociaż w mojej grupie lepiej sprawdzają się Kości Zombie. Wszystko za sprawą elementu szacowania ryzyka, którego w tej grze po prostu nie ma. Mimo wszystko jest tu o wiele więcej kombinowania niż w Tenzi.

Chupacabra – przetrwaj noc
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 8+
Czas gry: 15 minut
Cena: 79,95 złotych

- przejmowanie kostek innych graczy,
- polowanie na całe stada (mniam!),- fluorescencyjne kostki.

- zdarzają się tury totalnej bierności,
- - zasada !Chupacabra loco! w zasadzie nie działa.

Kości Cthulhu

Przypadek Charlesa turlającego jedną kostką

Kości Cthulhu, a w zasadzie kość Chtulhu, bo w zestawie znajduje się tylko jedna k12, to trzecia propozycja tego zestawienia. W tym przypadku jest najbardziej klimatycznie, bo cała zabawa polega na pozbawieniu poczytalności innych graczy. Ia! Ia! Ostatni normalny gracz – przepraszam, kultysta – wygrywa.

Każda osoba siedząca przy stole bierze po trzy żetony Poczytalności, których musi pilnować jak oczka w głowie. Każda kolejna tura wygląda w ten sam sposób. Gracz bierze dwunastkę, wskazuje innego gracza i rzuca. W zależności od wyrzuconego symbolu dzieje się kilka rzeczy: przeciwnik oddaje jeden punkt Poczytalności **Cthulhu** (czytaj: odkłada na środek stołu), oddaje go aktywnemu graczowi, aktywny gracz otrzymuje PP od **Cthulhu** (jeśli to możliwe) lub wszyscy oddają po jednym punkcie Poczytalności Chtulhu. Następnie prawo do swojego rzutu ma ofiara i po rozliczeniu jego efektu tura przechodzi na kolejnego gracza.

Fajnym pomysłem **Kości Chtulhu** jest sytuacja, w której tracisz ostatni punkt Poczytalności i stajesz się wesołym pensjonariuszem Arkham Asylum. Otóż w takiej sytuacji nadal atakujesz innych graczy, ale oni nie mogą atakować ciebie. Może ci się nawet polepszyć, ale tylko wtedy, kiedy zgarniesz poczytalność od Chtulhu we własnej osobie – inne twoje zdobycze trafiają bowiem bezpośrednio do mrocznego bóstwa.

Kości Cthulhu to fajna propozycja dla miłośników prozy Lovecrafta. Rozgrywka jest zarówno klimatyczna, jak i zabawna. Szkoda tylko, że do zestawu dołączona jest tylko jedna kostka. Co prawda jest ona duża i świetnie wykonana, ale do czerpania pełnej satysfakcji płynącej z rozgrywki, każdy gracz powinien posiadać własną. Oczywiście, tak jak i w przypadku każdej zaprezentowanej w tym zestawieniu kościanki, Kości **Cthulhu** są kompletnie losowe, ale czy wariatowi może to przeszkadzać? Nie sądzę.

Kości Cthulhu
Liczba graczy: 2+
Wiek: 10+
Czas gry: 10 minut
Cena: 29,95 złotych

- Lovecraft,
- jak słodko zostać świrem.

- tylko jedna kostka.

KOSMICI NA FARMIE

UFO Farmer to jedna z tegorocznych nowości wydawnictwa Granna, które miały swoją premierę na zakończonych niedawno targach SPIEL w Essen. Stanowi przy tym luźną kontynuację Superfarmera – jednej z najpopularniejszych gier familijnych w bogatej ofercie tego wydawnictwa. UFO Farmer pozwala uczestnikom rozgrywki wcielić się w kosmitów, którzy pojawili się na farmie celem porwania, jak największej liczby zwierząt. Jedyny problem w realizacji zadania stanowią ufoludki z innych planet (pozostali gracze), które swoimi działaniami niejednokrotnie sprzątną nam upatrzone gatunki zwierzaków sprzed nosa.

Jakość wydania produktu nie budzi najmniejszych zastrzeżeń. Zestaw otrzymujemy w niewielkim, ale solidnie wykonanym pudełku, wewnątrz którego znajdziemy kilkadziesiąt okrągłych, tekturowych żetonów różnej wielkości, dwanaście plastikowych statków kosmicznych oraz niewielką instrukcję w dwóch egzemplarzach (po polsku i angielsku). Wszystko barwne i ładnie zilustrowane, jeżeli zaś chodzi o żetony, to jakość ich wykonania i grubość użytej tektury są zdecydowanie powyżej standardu prezentowanego przez wydawców zarówno krajowych, jak i zagranicznych. **UFO Farmer** to nieduża gra, ale wykonana niezwykle solidnie, co ma – rzecz jasna – wpływ na przyjemność płynącą z rozgrywki.

Reguły gry są bardzo proste, co łatwo wywnioskować po lekturze instrukcji mającej formę niewielkiej ulotki. Każdy z graczy dysponuje trzema lub czterema (zależnie od liczby uczestników rywalizacji) statkami kosmicznymi oraz bazą, w której gromadził będzie porwane zwierzęta. Obiektem naszego zainteresowania są cztery gatunki: konie, owce, króliki i krowy. Żetony reprezentujące te zwierzęta rozmieszcza się w obszarze toczonej rozgrywki, a wśród nich także dwa wilki, które niejednokrotnie trafią na pokład naszego statku, mimo iż nie zawsze będziemy sobie tego życzyli.

Począwszy od pierwszego gracza, wszyscy kolejno umieszczają figurkę statku kosmicznego na jednym z żetonów zwierząt i czynią to tak długo, aż każdy wykorzysta wszystkie swoje statki. Następnie kolejno każdy z graczy przesuwa do siebie po jednym wybranym statku (wraz z ukrytą pod nim zdobyczą), przy czym kluczowe jest to, że przysuwamy do siebie niekoniecznie te statki, które sami przed chwilą położyliśmy. Następnie każdy sprawdza zawartość statków: pozyskanie trzech takich samych żetonów pozwala na zabranie do swojej bazy dwóch z nich, zaś w przypadku gdy w naszych statkach znalazły się żetony prezentujące trzy odmienne gatunki, zabrać do bazy możemy jeden z nich, wybrany według własnego uznania (chyba że w tej trójce znalazł się wilk – ten gatunek natychmiast odrzucamy). W innych przypadkach do naszej bazy nie trafia żaden żeton. W kolejnej turze zmienia się gracz rozpoczynający (kolejny po lewej) i czynność jest powtarzana. Rozgrywka toczy się zaś tak długo, aż liczba pozostałych żetonów zwierząt będzie mniejsza, niż liczba biorących udział w grze latających spodków. Wówczas następuje podliczenie punktów i wyłonienie zwycięzcy.

Ogólnie rzecz ujmując, chodzi oczywiście o to, aby żetonów ze zwierzętami zdobyć jak najwięcej, aczkolwiek reguły gry zawierają dwa warianty liczenia punktów, zależnie od tego czy w zabawie biorą udział starsze, czy też młodsze dzieci. Wariant prostszy to policzenie liczby zdobytych żetonów zwierząt, zaś w opcji zaawansowanej liczbę żetonów każdego gatunku podnosimy do kwadratu, a więc premiowane jest zdobycie jak największej liczby zwierząt jednego gatunku. Niezależnie od tego, na który wariant się zdecydujemy – kluczowe na drodze do zwycięstwa w tej grze jest uważne obserwowanie żetonów przykrywanych przez statki każdego z graczy i zapamiętywanie ich, aby na etapie zbierania statków pozyskać zestaw zwiększający nasz dorobek punktowy. To typowa gra pamięciowa, nie liczy się tu żadna specjalna strategia, spostrzegawczość ani szacowanie ryzyka, trzeba zwyczajnie obserwować i dobrze zapamiętywać. Tylko tyle i aż tyle. Nie każdy lubi gry pamięciowe, uczciwie trzeba jednak przyznać, że **UFO Farmer** to w tej klasie gra dużo ciekawsza, niż niezliczone klony klasycznego **Memo** z dobieraniem identycznych obrazków. Niepozorne dwa żetony wilków wpływają na przebieg rozgrywki bardzo pozytywnie, nie zawsze bowiem zakrywamy je tylko po to, aby rywal sięgnął po nie omyłkowo, czasem po wilka sięga się świadomie, gdy wiemy, że w dwóch pozostałych statkach mamy przedstawicieli innych gatunków. Przy rozgrywce dwuosobowej zachodzą drobne modyfikacje reguł – obraz rozgrywki pozostaje w sumie ten sam, przy czym używamy czterech statków, ale odkrywamy nadal tylko trzy. Tutaj pragnę zaznaczyć, że wariant dwuosobowy nie jest najmocniejsza stroną **UFO Farmera** i grę tą zdecydowanie bardziej polecam do rywalizacji w trzy- lub czteroosobowym gronie.

U**FO Farmer** to gra bardzo prosta, a przy tym mająca kilka niepodważalnych atutów. Jako lekka gra familijna sprawdza się znakomicie, na co spory wpływ ma wykonanie produktu. Dzieciaki z radością sięgają po fajnie zrobione, latające spodki, aby przykrywać nimi żetony zwierząt i przysuwać do swojej puli. Zabawie tej towarzyszy całkiem intensywny trening pamięci. Przy prostszym wariancie liczenia punktów, z powodzeniem można pograć z pięciolatkiem, który już radzi sobie z liczeniem, zaś bardziej złożone reguły punktowania sprawdzą się, gdy zechcemy zagrać ze starszymi dziećmi. UFO Farmer to nie szczególnie wymagająca, ale przemyślana i ładnie wydana planszówka, która w swojej klasie jest pozycją zdecydowanie godną uwagi.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

UFO Farmer
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 6+
Czas gry: 30 minut
Cena: 49,95 złotych

- proste reguły,
- wysoka jakość wykonania,
- ciekawa propozycja w gronie gier pamięciowych dla najmłodszych.

- nieco słabiej działający wariant dwuosobowy.

Gry prostsze i te nieco bardziej skomplikowane

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

Recenzując lub wypowiadając opinie na temat gier historycznych, wielokrotnie stajemy przed dylematem, jak ocenić dany tytuł pod względem historyczności. Czasami trafiają się gry bardziej skomplikowane, gdzie wskutek tego, że przepisów jest więcej, a autor przypilnował wielu kwestii, wszystko wydaje się pod tym względem dopięte na ostatni guzik. Takie gry, zwłaszcza doświadczonych graczy, są w stanie zadowolić w pełni. Pod warunkiem, że są dobrze zrobione, co jak wiemy nie zawsze stanowi regułę. Początkujący, i nie tylko oni, narzekają nieraz w takich przypadkach na to, że gra jest za trudna. Może być też na odwrót, czyli gra jest prosta i niby fajnie się w nią gra, ale z czasem, jak zaczynamy się jej bliżej przyglądać, to spoza efektownego parawanu wystają różne elementy, których autor zapewne nie chciałby nam pokazywać. Czasem uproszczenia wręcz zabijają historyczność i powodują dyskomfort podczas rozgrywki.

Powyższy podział świata gier na dwie połowy jest oczywiście czysto umowny. Często problem polega na tym, że trudno dany tytuł jednoznacznie sklasyfikować. Gdy staramy się ocenić grę, często nieświadomie przyjmujemy pewne założenia, umiejscawiając ją w jednej z tych obszernych kategorii, a czasami w ramach jakiejś bardziej szczegółowej podkategorii, jaką można, idąc dalej tą drogą, wyodrębnić. Jeśli, przykładowo, weźmiemy grę **Orzeł i Gwiazda**, to z jednej strony jest ona z założenia grą wojenną, ukazującą określony konflikt i mającą pewne ambicje historyczne. Z drugiej zaś strony, objętość przepisów, mechanika i dość duża przystępność tego tytułu dla tych, którzy sięgną po niego po raz pierwszy, sprawia że nie da się on jednoznacznie zaszufladkować.

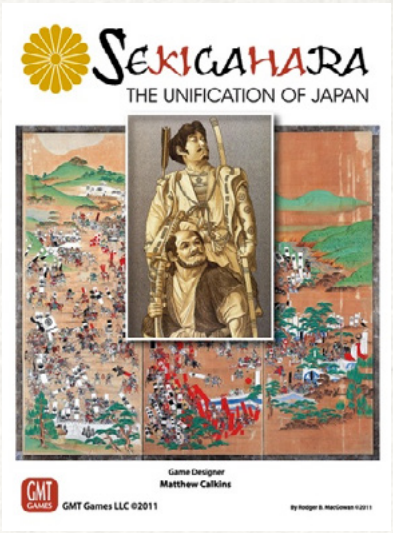
Niedawno trafiłem na kolejną grę, którą jeszcze ciężej mi sklasyfikować. Chodzi o wydaną we wrześniu tego roku przez wydawnictwo Strategemata grę Mokra 1 września 1939. Świeża polska produkcja, stworzona na 75 rocznicę Kampanii Wrześniowej. Z jednej strony jest to bez wątpienia historyczna gra wojenna. Autor (i jednocześnie wydawca), Adam Niechwiej, znany jest w środowisku graczy wojennych od dawna. Wydał już wcześniej typowo wojenne gry poświęcone powstaniu kościuszkowskiemu: **Racławice 1794**, **Szczekociny 1794** i **Maciejowice 1794**. Tamte gry, w przeciwieństwie do tej, charakteryzują się jednak dużą liczbą żetonów, których rozstawianie w niektórych przypadkach to prawdziwa mordęga. Na wiosnę tego roku, autor spróbował jednak czegoś nowego: stworzył system, który w założeniu miał być – i jest – prosty. Wbrew temu, co opowiadają niektórzy i co można wyczytać tu i ówdzie, główna różnica dla postronnego obserwatora polega przede wszystkim na tym, że żetonów nie ma tak dużo, rozstawia się to wszystko szybko i sama gra także jest szybka.

Nie zabrakło w Mokrej innowacji, przynajmniej na pierwszy rzut oka. Gra opiera się na planszy heksowej, ale jednocześnie używa do rozstrzygania walki kart zamiast stosowanej tradycyjnie kostki. Nie jest to tak naprawdę innowacja, bo tego typu rozwiązanie występowało choćby we wspomnianym wyżej Orle i Gwieździe lub we Friedriechu i Marii, jednak dla części graczy, skupiających się wyłącznie na grach taktycznych, może to być coś nowego, w porównaniu z tym, do czego przez lata przywykli. W celach oszczędnościowych (żeby gra kosztowała jak najmniej), wydawca postanowił jednak nie robić osobnych kart, ale kazał graczom zaopatrzyć się samemu w standardową talię 52 kart. Zasady uproszczone, cała mechanika też. Do tego stopnia, że da się zagrać w ciągu 3 godzin, a nawet

krócej, co jak na gry wojenne może niektórych pozytywnie zaskoczyć. Wszystko to składałoby się na idealną całość, grę prostą i grywalną, gdyby nie… balans. Otóż Polakami prawie nie da się wygrać… ale gra się przyjemnie.

Mam więc problem jak ocenić **Mokrą**. Jako gra „do piwa i precli" może być bardzo dobra, a w zasadzie byłaby, gdyby nie ten nieszczęsny balans. Jak zaczynam się przyglądać od strony historycznej, to co prawda pod wieloma względami jest dobrze, ale na przykład Polakom bardzo łatwo i szybko kończy się w grze amunicja, więc potem okazuje się, że muszą walczyć, praktycznie nie mogąc strzelać. Mają w tej grze pociąg pancerny „Śmiały". Jak już pojawia się na planszy, fajnie byłoby sobie z niego postrzelać i jakoś efektywnie go wykorzystać. Co z tego, gdy wskutek braków amunicji zwykle za dużo nim nie zwojujemy. Tymczasem historycznie pociąg zdziałał całkiem sporo i był w tej bitwie prawdziwym postrachem Niemców. Inny słaby punkt to straty oddziałów niemieckich. Wołyńska Brygada Kawalerii zniszczyła Niemcom w tej bitwie kilkadziesiąt czołgów (w literaturze można znaleźć różne szacunki, ile dokładnie – nie wnikam, bo nie jest to w tej chwili istotne). W grze, chyba głównie z tego powodu, aby nie przeholować ze stratami (arytmetyka rozliczania walk z użyciem kart, jak wszystko, ma swoje plusy i minusy), autor przyjął rozwiązanie, że od ostrzału polskich dział przeciwpancernych czołgi nie ulegają zniszczeniu (jednostki nie ponoszą strat, a jedynie mogą ulec dezorganizacji). Tyle, że to właśnie te działa w głównej mierze przyczyniły się do strat i wielu graczy, którzy choć trochę zapoznali się z tematem, chciałoby sobie policzyć, ile też czołgów zdołają Niemcom zniszczyć.

Zostawmy jednak **Mokrą**. Jest inny dobry przykład gry z takiego pogranicza – **Sekigahara**. Znana wielu gra bloczkowa ze świetnie zarysowanym klimatem XVI-wiecznej Japonii, kraju rządzonego przez shogunów i podległych im dzielnych samurajów. Wydawnictwo GMT Games, które wprowadziło ten tytuł na rynek, znane jest z wielu gier wojennych i uchodzi wśród polskich graczy za ich najlepszego i najbardziej profesjonalnego dostawcę. Gra ma świetną mechanikę, opartą na oryginalnym, w stosunku do innych, podobnych gier bloczkowych, systemie kart. Przede wszystkim chodzi o to, w jaki sposób karty używane są do rozgrywania bitew. Ogólnie grywalność na wysokim poziomie. Grając złotymi, teoretycznie słabszymi, można się poczuć jak Napoleon, działając z położenia środkowego, gdy z północy i południa pod stolicę nadciągną zastępy Tokugawy. Wszystko śmiga bez zarzutu, ale jak zaczniemy czytać trochę o tej wojnie, szybko dostrzeżemy, że nie wszystko się zgadza: a to, że zamki rozmieszczone były trochę inaczej, a to, że dróg było nieco więcej na wyspie i miały inny układ, a działania obu armii… cóż, świat nie po raz pierwszy okazuje się bardziej skomplikowany. W przypadku Sekigahary przeważyło jednak przekonanie, że nie wątki historyczne są w niej najważniejsze i choć nie należy ich ignorować, to nie ma co zanadto grzebać, bo najkrócej mówiąc, tutaj nie o to chodzi.



Przypadki planszówek, które ciężko jednoznacznie zaliczyć do jednego ze wspomnianych na początku światów, dobrze ilustrują skąd bierze się czasami pewna, nieunikniona różnorodność ocen gier. Czy jest ona obiektywna? Na pewno na tyle, na ile możemy zgodzić się, co do charakteru danego tytułu i jego zaszufladkowania. Czasami recenzenci zaznaczają, które podejście przyjmują i dlaczego. Takie uzasadnienie może być równie ważne, co właściwa ocena samej gry. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest też podzielenie swojej oceny gry na kilka części. Pozwala to lepiej dopasować tekst do szerszego grona odbiorców. Z tego samego względu stosowane często na portalach internetowych punktowe oceny gier bywają zawodne, bo w rzeczywistości takich swego rodzaju klas gier („klasa" to chyba będzie najlepsze słowo; jeśli macie skojarzenia np. z klasami okrętów, to dokładnie o to mi chodzi) jest więcej.

Mam nadzieję, że tym krótkim tekstem udało mi się zwrócić waszą uwagę na różne sposoby oceniania gier i różne podejścia w tym względzie, które czasem mogą wywoływać nieporozumienia, nie mówiąc o dalej idących zarzutach. Jeśli zauważy się, że nie wszystkie gry są takie same, i że bywają (a przynajmniej powinny być) oceniane „w swojej klasie", pozwala to także lepiej zrozumieć oceny i porównać je ze swoimi oczekiwaniami w stosunku do danej gry. Nie pozostaje mi więc nic innego, jak życzyć wam, żebyście zawsze dobrze rozpoznawali te, często na pierwszy rzut oka mało widoczne, niuanse i właściwie odczytywali recenzje i opinie o grach, jakie spotkać można na forach, blogach i w innych miejscach kultywowania naszego hobby.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl