REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TEMAT NUMERU

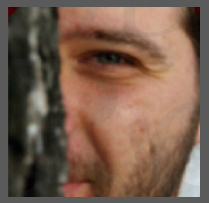
ZMIENNICY

Ilustracja z gry: Zmiennicy

REBEL

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Abyss (Głębia)
Astro Jam
Colt Express
CV Plotki
Lords of Xidit
Osadnicy: Narodziny Imperium – Każdy Potrzebuje Przyjaciela
Realm of Wonder
Triominos
oraz wiele innych...



OD Redakcji

Witamy was w grudniowym numerze!

Zapewne jesteście w trakcie przygotowań do świąt. W kuchni unoszą się wspaniałe zapachy. Choinka dumnie stoi w pokoju, przystrajana przez najmłodszych pod czujną opieką dziadków. A wujek, jak to wujek, drzemie zagłębiony w fotelu, ściskając w dłoniach gazetę i lekko pochrapując. Cisza, spokój, atmosfera miłości i śnieg za oknem...

Cóż, w przypadku tego ostatniego trochę mnie poniosło, jednak wszystko inne jest zapewne prawdą. A kiedy dojdzie do otwierania prezentów, fajnie byłoby znaleźć pod drzewkiem jakąś planszówkę. Pamiętam, że znalazłem tak kiedyś Odkrywców Nowych Światów i cały następny rok minął mi na eksplorowaniu planet. To był jeden z najbardziej udanych prezentów, jakie kiedykolwiek otrzymałem. Gra planszowa ma bowiem w sobie o wiele więcej magii, niż dowolna gra komputerowa. Uruchamia wyobraźnię, a z nią nie może konkurować nawet najbardziej dopracowana grafika. Dodatkowo zbliża do siebie ludzi - nie są już oni anonimowymi pikselami, które można z łatwością odhumanizować i przeklinać na najbardziej wymyślne sposoby. No i najważniejsze, gra planszowa pozwala przerzucać mosty pomiędzy światami dorosłych i dzieci. Pamiętacie partyjki w Eurobiznes lub Ryzyko przy rodzinnym stole? A może woleliście tytuły bardziej złożone i ogrywaliście w brydża z tatą mamę i dziadka? Dzisiaj można przebierać w tytułach, wybierzcie więc coś, co pozwoli wam za kilkanaście lat mile wspominać chwile, które spędzicie wspólnie ze swoimi dziećmi. Być może później odwdzięczą się wam partyjką w 7 Cudów Świata, a nie odpalą kolejną edycję League of Legends i po kilku męczących godzinach rozwalą z frustracji klawiaturę o biurko.

Nie pozwólcie na to! Grajcie w planszówki, spędzajcie czas z rodziną i naładujcie baterie przed kolejnym rokiem. Życzymy wam zdrowych i spokojnych świąt oraz szczęśliwego nowego roku.

Do zobaczenia w następnym numerze!

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

5 **TEMAT NUMERU:** ZMIENNICY

9 Abyss (Głębia)
Intrygi w głębinach

12 Astro Jam
Wielki bałagan na małej stacji kosmicznej

14 Colt Express
Strzały znikąd

18 CV Plotki
Plotki w życiorysie

19 Lords of Xidit
Zaprogramuj mój świat na żółto i na niebiesko

24 Osadnicy: Narodziny Imperium – Każdy Potrzebuje Przyjaciela
Przyjaciół poznajemy w bogactwie

26 Realm of Wonder
Niesamowita Kraina Dziwów

30 Triominos
Trójkąty i cyfry

31 Kącik Gier Historycznych: Gry pod choinkę

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Czołówka rankingu bestsellerów sklepu Rebel.pl w grudniu pozostaje bez zmian. Po miesięcznej nieobecności powraca Robinson Crusoe, zaś w dalszej części zestawienia także edycja premium gry Arkana Miłości. Na końcu mamy jedną nowość: Stonogę, niepozorny, ale godny uwagi dodatek do świetnej gry logicznej Rój.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

ZOMBIE I NIE TYLKO W WYDANIU FOX GAMES (SKUP ŻYWCA + ATAK ZOMBIE)

Fox Games postanowiła dodać swoje trzy grosze do pokaźnego grona planszówek podejmujących temat walki i (lub) ucieczki przed niezliczonymi zastępami zombie, które opanowały miasto. W grze **Atak Zombie** uczestnicy rozgrywki kryją się w różnych miejscach, starając przetrwać do czasu nadejścia pomocy. Muszą w tym czasie zapewnić sobie jedzenie, lekarstwa i broń – a celem ich pozyskania, konieczne jest opuszczanie kryjówek.

Drugą nowością w ofercie Fox Games jest **Skup Żywca**, który – jak nietrudno się domyślić – przeniesie nas na targowisko, gdzie postaramy się zarobić na handlu zwierzętami więcej, niż nasi przeciwnicy. Oba tytuły są już dostępne w sprzedaży.

BILANS LACERTY

Wydawnictwo Lacerta opublikowało na swojej stronie internetowej małe podsumowanie mijającego, dość trudnego roku. Wiele niezależnych od tego wydawcy czynników uniemożliwiło realizację części planów, mimo to za sprawą Lacerty mieliśmy także kilka ważnych premier. Trzymamy kciuki, aby pierwszy kwartał nadchodzącego roku pozwolił wprowadzić do sprzedaży oczekiwane przez fanów tytuły **Szklany Szlak** i **Kawerna**, a także (prawdopodobnie trochę później) dodatki do **Mage Knighta** i **Innowacji**.

REBEL.PL Centrum gier

LISTA BESTSELLERÓW - GRUDZIEŃ 2014

1	**Dobble (-)**	
2	Splendor (edycja polska) (-)	
3	Sabotażysta (-)	
4	Jungle Speed (edycja polska) (-)	
5	Story Cubes (-)	
6	Osadnicy z Catanu (nowa edycja) (-)	
7	Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie (edycja gra roku) (P)	
8	Munchkin - Edycja 2014 (-1)	
9	Potwory do Szafy (-1)	
10	Fasolki (Bohnanza) (-1)	
11	List Miłosny (-1)	
12	Carcassonne (edycja polska) (-1)	
13	7 Cudów Świata (-1)	
14	Slavika: Równonoc (Equinox) (-1)	
15	Talisman: Magia i Miecz (+1)	
16	Koncept (+1)	
17	Small World (edycja polska) (+1)	
18	Arkana Miłości (+1)	
19	Arkana Miłości Edycja Premium (P)	
20	Rój - dodatek Stonoga (The Pillbug) (N)	

N - nowość, P - powrót

KEMET OD REBEL.PL

Nakładem wydawnictwa Rebel.pl ukazała się polska edycja rewelacyjnej strategii **Kemet**, która przeniesie nas na pola bitew spieczonego słońcem Egiptu. Stając na czele miejscowych plemion, gracze budują swoje armie, podbijają nowe terytoria, uwalniają boskie moce i przywołują mistyczne istoty. Wszystko to w pięknie wydanej, oryginalnej i emocjonującej strategii przeznaczonej dla od dwóch do pięciu graczy. Gra już trafiła do sprzedaży.

WIECZNY MRÓZ (ALE NIE ZA OKNEM)

Wieczny Mróz to tytuł pierwszego dodatku do **Tash-Kalar: Legendarnej Areny**, świetnej planszówki znanego czeskiego projektanta Vlady Chvatila, w Polsce wydanej przez Rebel.pl. Rozszerzenie to oferuje graczom nową taktykę, wprowadzając osiemnaście kart istot Wiecznego Mrozu. Karty posiadające efekty mrozu można zachować i użyć już po ich przywołaniu. Z talii **Wiecznego Mrozu** korzysta się w analogiczny sposób, jak z tej z gry podstawowej, jednak zdolności Mrozu powstały z myślą o bardziej doświadczonych graczach. Rozszerzenie trafiło już do sprzedaży.

WIEDŹMIN JUŻ JEST!

Na ten tytuł czekano długo zarówno w naszym kraju, jak i poza jego granicami. Bohaterowie znani z książek Andrzeja Sapkowskiego i serii gier komputerowych teraz pojawiają się także w grze planszowej wydanej przez Fantasy Flight Games, zaprojektowanej zaś przez Ignacego Trzewiczka. Znany z długiej listy planszowych i karcianych przebojów wydawca, rodzimy, ale ceniony na całym świecie projektant i mający niezliczone rzesze fanów główny bohater – ta wybuchowa mieszanka daje nam w rezultacie skazaną na sukces grę przygodową, przeznaczoną dla od dwóch do czterech graczy, która trafiła już na sklepowe półki.

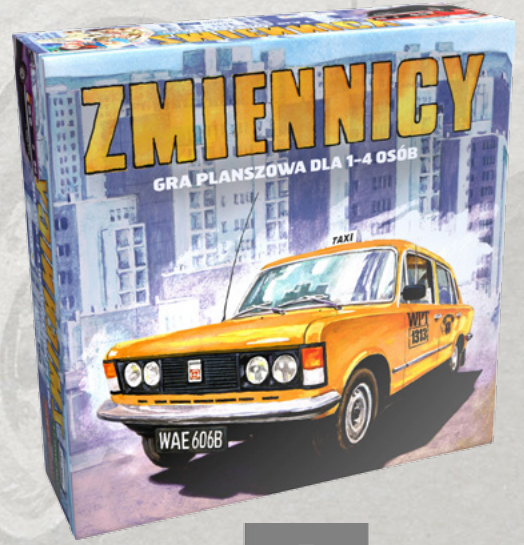
ZMIENNICY

Ceny umowne

Warszawskie wydawnictwo Inte-Gra wyspecjalizowało się w tworzeniu gier opartych na kultowych polskich serialach. Swoją przygodę z wydawaniem planszówek Maja Mirska i Robert Sypek rozpoczęli od Alternatyw 4 (recenzja w numerze 73), a następnie zmierzyli się z legendą Ojca Mateusza (recenzja w numerze 80). Trzecim serialem, jaki trafił na ich warsztat są Zmiennicy i trzeba przyznać, że wykonali kawał dobrej roboty. Nie uprzedzajmy jednak faktów.

Gracze wcielają się w role dobrze znanych z serialu Stanisława Barei taksówkarzy - Kasi Pióreckiej, Jacka Żytkiewicza, Stanisława Lesiaka i Stefana Parzydlaka. Co prawda różnią się oni od siebie początkowo wyłącznie kolorem taksówek, ale w trakcie gry można „rozwijać" prowadzonego przez siebie bohatera, więc dość szybko uwidaczniają się pomiędzy nimi różnice.

Całość zabawy opiera się – co nie jest chyba zbyt dużym zaskoczeniem – na przewożeniu pasażerów z miejsca na miejsce. Nasi taksówkarze krążą więc po planszy przedstawiającej mapę Warszawy Anno Domini 1987 (swoją drogą dość wiernie oddanej, choć brakuje na niej np. Pewexu), unikają patroli MO i starają się zarobić, jak najwięcej tysięcy „starych złotych". Te zaś zgarnia się, przewożąc Głównych Pasażerów i Łebków. Ci pierwsi to 21 znanych z serialu postaci, wśród których znajdują się takie osobistości jak: Maria Piórecka, Wojciech Rawicz lub Zdzisław Mroczykowski. Ci drudzy to zwykłe warszawskie szaraczki, które w zależności od swojej roli społecznej (Obywatel, Urzędnik, Dewizowiec, Pijaczek lub Przestępca) zapewniają nam mniejsze lub większe profity za odbyty kurs. Pasażerów Głównych zabieramy do taksówki w pełni świadomie, a w przypadku Łebków dopiero po podjęciu zlecenia dowiadujemy się, z kim mamy do czynienia. W grze nie mogło zabraknąć również Krashana Bhamaradżanga i Zenona Kuśmiderka, którzy pełnią rolę „problematycznych pasażerów" – nie dość, że zajmują nam miejsce w taksówce, to najczęściej można się ich pozbyć wyłącznie po interwencji Milicji Obywatelskiej.



Każdy etap gry dzieli się na cztery rundy, te zaś na cztery fazy. Pierwszą fazą jest ruch taksówek, podczas którego gracze mogą przemieścić się o 3 pola ulic lub wykorzystać talony paliwa oraz karty z ręki i pojechać jeszcze dalej. Świetnym mechanizmem zastosowanym w grze są sygnalizatory świetlne występujące na skrzyżowaniach ulic. Taksówka może bowiem przejechać przez skrzyżowanie wyłącznie wtedy, gdy ma zielone światło. Rozpoczynając swój ruch na polu przed skrzyżowaniem, gracz może przekręcić sygnalizator o 90 stopni w dowolnym kierunku, co sprawia, że sytuacja drogowa na planszy ciągle się zmienia i bardzo łatwo można pokrzyżować przeciwnikom z pozoru łatwe kursy.

Druga faza rundy jest nieco podobna do mechanizmu znanego z **Horroru w Arkham**. Gracze dociągają i rozpatrują w niej kartę Łebków. Dokłada ona do różnych lokacji nowe żetony Łebków, a czasami zmienia również położenie żetonów Krashana lub Kuśmidra oraz porusza patrole MO. Te wlepiają taksówkarzom mandaty, jeśli ci złamali prawo w pierwszej fazie rundy. Ruch powyżej 3 pól zasługuje na mandat, podobnie jak przewożenie więcej niż jednego pasażera, Krashana lub Kuśmidra, a także przejechanie przez skrzyżowanie na czerwonym świetle. Dwa mandaciki to zła wiadomość, ponieważ pozbawia taksówkarza części zarobionych wcześniej pieniędzy.

Trzecią fazą jest uzupełnianie kart WPT. Są one dość klasycznym mechanizmem, znanym z wielu innych gier planszowych. Każdy gracz posiada na ręce bazowo trzy takie karty. Pozwalają one na ułatwianie sobie życia (np. poprzez możliwość przejechania przez skrzyżowanie na czerwonym świetle) lub utrudnianie go innym (np. poprzez odrzucenie komuś Łebka z taksówki). W grze występują również reakcje, które pozwalają na zagranie karty w turach innych graczy. Dzięki temu w Zmiennikach zawsze jest co robić i nie trzeba czekać na swoją kolej.

Czwarta faza określa irytację Głównych Pasażerów. Na początku gry na planszy pojawia się dwa razy więcej Głównych Pasażerów, niż wynosi liczba graczy biorących udział w rozgrywce. Każdy z nich ma inny próg cierpliwości (od 1 do 5), chce dojechać w jedno z 3 różnych miejsc (określa się to rzutem kostką sześciościenną przy podejmowaniu pasażera) oraz zapewnia trwały bonus taksówkarzowi po wykonaniu kursu (w ten sposób postaci zaczynają się od siebie różnić, na przykład lepiej punktując różne kursy lub zwiększając limit kart na ręce).

W czwartej fazie rundy jeden z graczy rzuca kostką i dokłada żeton irytacji na każdego Głównego Pasażera, który nie siedzi w taksówce i w polu irytacji posiada wartość wyrzuconą na kostce. Jeżeli żetony irytacji zrównają się z progiem cierpliwości, dany pasażer spada ze stołu, składając do Centrali skargę o różnej wartości (od 1 do 5). W sytuacji, gdy do Księgi Skarg i Zażaleń ma trafić dziesiąty żeton, gra kończy się przegraną wszystkich graczy. Jest to prawdziwy strzał w dziesiątkę i iście genialne rozwiązanie, które sprawia, że z jednej strony Zmiennicy pełni są negatywnej interakcji, z drugiej zaś... kooperacji. Wymuszonej i wrednej, która sprawia, że czasami musimy zabrać do taksówki zupełnie nieopłacalnego gościa, żeby nie złożył zażalenia, które zakończy zabawę.

Co gorsza, po czterech rozegranych rundach kończy się etap i nagle na planszę trafiają nowi Główni Pasażerowie w liczbie równej liczbie graczy. Oznacza to, że Zmiennicy przyśpieszają niczym taksówka z awarią hamulców. Uwielbiam ten mechanizm, ponieważ sprawia on, że przegrana z grą to bardzo prawdopodobna opcja – chyba że nagle wszyscy zaczną ze sobą współpracować. Z jednej strony nikt nie chce, aby ktoś zdobył przed nim wymagany pułap pieniędzy, z drugiej zaś przegrana wszystkich graczy jest jeszcze gorszą alternatywą. A to przekłada się na wymuszone sojusze i czasowe zawieszenia broni. Dla mnie bomba, ponieważ nad planszą dzieje się nawet więcej niż na niej.

Jakby tego było mało, na początku każdego etapu do gry wprowadzana jest karta Wydarzeń, która określa jego specjalne zasady. Czasami sprawia ona, że można jechać więcej niż 3 pola bez tracenia talonu na paliwo, innym zaś razem MO wlepi nam przy kontroli więcej mandatów. Jeszcze więcej niepewności, jeszcze więcej opcji.

Pod względem mechaniki rozgrywki **Zmiennikom** nie można niczego zarzucić. Widać, że Maja Mirska i Robert Sypek potraktowali poważnie uwagi, które padały w stronę pewnych słabszych mechanizmów Alternatyw 4 i nie pozwolili sobie na żadną wpadkę przy opracowywaniu zasad swojej nowej gry. Jedyny poważny zarzut, jaki mogę postawić Zmiennikom dotyczy planszy. Część jej pól jest nieczytelna. Dotyczy to m. in. pola Dworca Centralnego, na którym dostępne dla żetonów Łebków miejsca zlewają się z tłem. Nie jest to jednak coś, co utrudnia w znaczącym stopniu rozgrywkę. To raczej pewna niedogodność, którą można było łatwo wyeliminować na etapie produkcji.

Zmiennicy to solidna gra, która spodoba się wszystkim miłośnikom serialu oraz dobrych gier planszowych. Zasady są proste, rozgrywka dynamiczna, a regrywalność ogromna. Jeżeli szukacie gry, w którą możecie zagrać w gronie weteranów, na spotkaniu rodzinnym u babci lub po prostu samemu, będzie to świetny wybór. Jeżdżenie Fiatem 125p jeszcze nigdy nie było tak przyjemne.

Zmiennicy
Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik
Liczba graczy: 1-4 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: 75 minut
Cena: 139,95 złotych

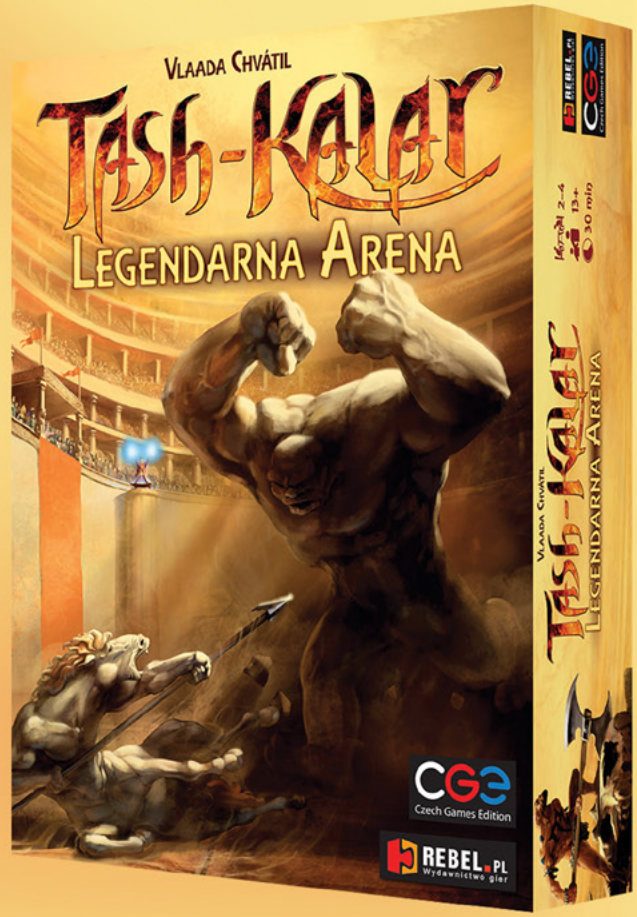
- klimat serialu,
- sygnalizacja świetlna na planszy,
- możliwość przegrania z grą,
- połączenie negatywnej interakcji z kooperacją.

- miejscami nieczytelna plansza.

VLAADA CHVÁTIL

Tash-Kalar
Legendarna Arena

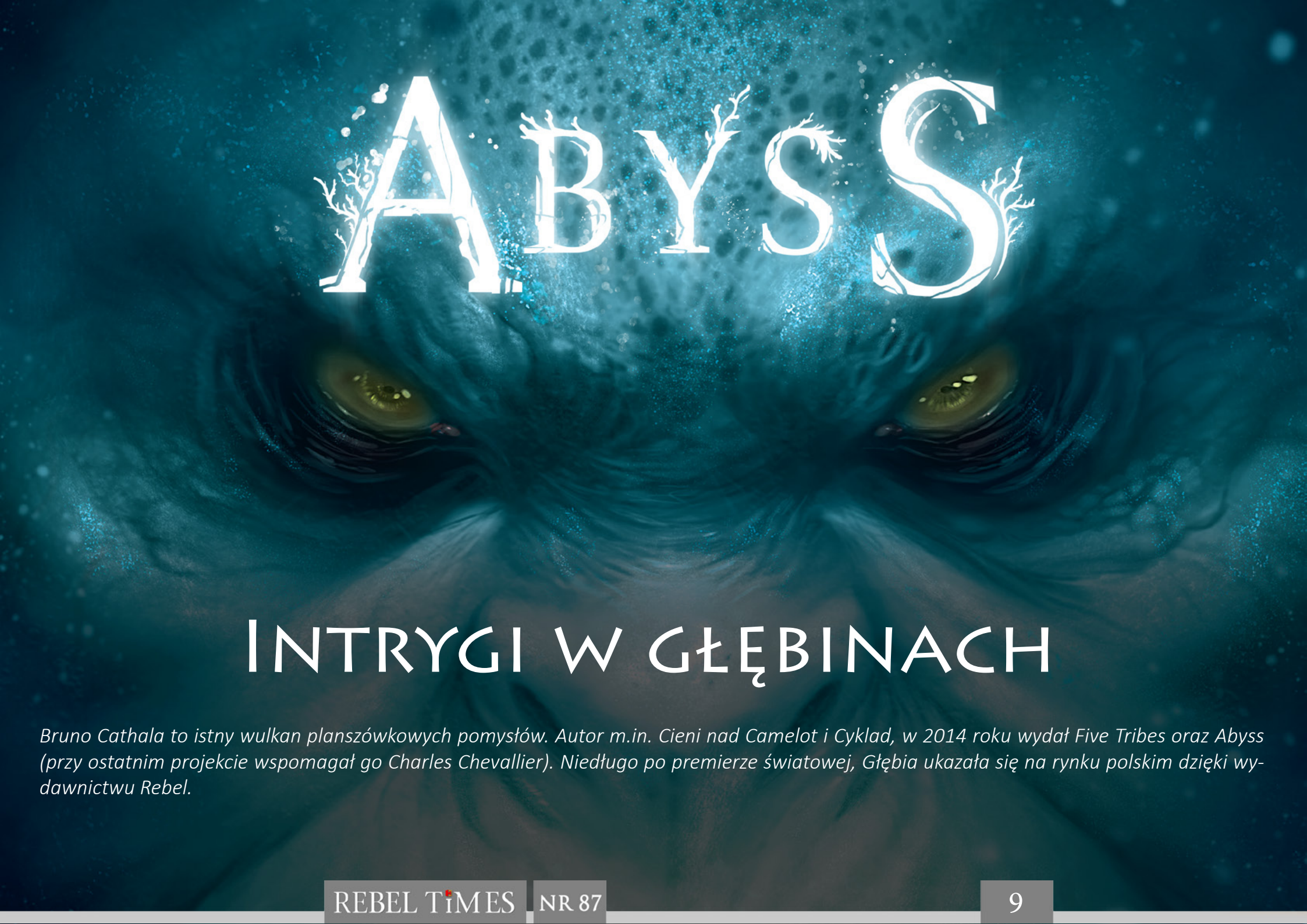
Stań do walki w Tash-Kalar: Legendarna Arena, w szybkiej grze karcianej. W intensywnej potyczce będziecie rywalizować o uwagę publiczności bądź przychylność władcy areny. Wykaż się sprytem w rozstawianiu swoich podwładnych - tworzą oni swoiste wzorce, które wzmacniają Twoją siłę przywołań.



Patronat medialny: ZnadPlanszy.pl, GAMES FANATIC

REBEL

www.wydawnictwo.rebel.pl



Intrygi w głębinach

Bruno Cathala to istny wulkan planszówkowych pomysłów. Autor m.in. Cieni nad Camelot i Cyklad, w 2014 roku wydał Five Tribes oraz Abyss (przy ostatnim projekcie wspomagał go Charles Chevallier). Niedługo po premierze światowej, Głębia ukazała się na rynku polskim dzięki wydawnictwu Rebel.

Solidne, duże pudło okraszone grafiką paszczy podmorskiego stwora potrafi przyciągnąć uwagę w gąszczu planszówkowych pokus. W jego wnętrzu kryją się dwie talie kart o różnych rozmiarach (Sojusznicy i Lordowie), pokaźnych rozmiarów plansza, kafelki Miejsc, gros żetonów pokonanych potworów oraz elementy, które nieodmiennie przyciągają uwagę graczy – najprawdziwsze sztuczne perły służące za walutę, wraz ze sporych rozmiarów plastikowymi muszlami, w których można je gromadzić.

Piękna ilustracja na pudełku nie jest wyjątkiem. Oprawa graficzna **Głębi** stoi na najwyższym światowym poziomie. Podobnie jest z wykonaniem wszystkich elementów oraz nietypowym układem pudełka – świetny, przemyślany projekt wypraski sprawia, że jej zawartość w żadnym wypadku nie ma prawa się pomieszać.

Sama rozgrywka rozpoczyna się niedługo po śmierci władcy oceanicznego świata, a gracze rywalizują o jego schedę. Werbowanie Sojuszników umożliwia pozyskiwanie Lordów, a ci z kolei umożliwiają przejęcie kontroli nad Miejscami. Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy zdobędzie swojego siódmego Lorda. Po podsumowaniu zdobytych punktów zwycięstwa, wybierany jest nowy władca.

W swojej turze można wykonać tylko jedną akcję. Pierwsza z nich, eksploracja, pozwala na odkrywanie kart Sojuszników (w pięciu kolorach, o wartości od 1 do 5). Każdorazowo po dołożeniu karty Sojusznika do toru eksploracji, każdy z pozostałych graczy może odkupić danego Sojusznika od aktywnego gracza, płacąc mu odpowiednią ilość pereł (ich liczba rośnie wraz z każdym kolejnym odkupieniem). Jeśli nikt nie jest zainteresowany przejęciem Sojusznika, aktywny gracz może wziąć jego kartę na rękę lub kontynuować eksplorację, aż wszystkie 5 pól toru zostanie zapełnionych. Wówczas ostatnią kartę musi on wziąć na rękę, ale otrzymuje za to dodatkowo perłę.

Podczas eksploracji natknąć się można również na potwora morskiego i albo z nim walczyć, albo uciekać. W tym pierwszym przypadku pokonuje się go automatycznie i otrzymuje profity związane z polem na torze potwora, na którym znajduje się obecnie jego żeton. Zasada jest tutaj prosta – im niższe pole, tym wyższe zyski. Ucieczka przed potworem, pozwala zaś przesuwać jego żeton w dół toru. Po walce, wraca on jednak na początek toru.

Po zakończeniu eksploracji pozostali Sojusznicy trafiają rewersem do góry na pola odpowiadające ich kolorowi w siedzibie Rady. Im częściej gracze przeprowadzali eksplorację, tym więcej kart o różnych wartościach znajdzie się w tym miejscu. Drugą dostępną akcją, jest więc wzięcie jednego ze stosów Rady na rękę. Być może będzie to pojedynczy Sojusznik o dużej wartości, a może kilku pomniejszych?

Gdy zgromadzimy już sporą kolekcję Sojuszników, możemy wykorzystać trzecią dostępną akcję – wykupienie Lorda. Na Dziedzińcu znajduje się ich cała kolekcja. Każdy z nich oferuje inną liczbę punków zwycięstwa, a część posiada także specjalne zdolności zmieniające zasady rozgrywki (np. wzięcie kart Rady z dwóch stosów lub tańsze pozyskiwanie kolejnych Lordów). Żeby wykupić Lorda, należy wyłożyć z ręki odpowiednią kombinację kolorów i wartości kart Sojuszników (np. karty jednego koloru o wartości 8 lub karty w pięciu kolorach o wartości 10).

Lordowie mogą dysponować również kluczami – jednym lub większą liczbą. Jeśli w dowolnym momencie, gracz posiada trzy klucze, odblokowuje Miejsce. Kafelek miejsca umieszczany jest na Lordach posiadających klucze, przez co tracą oni swoje specjalne zdolności, ale w zamian Miejsce oferuje dodatkowe punkty zwycięstwa.

Głębia to bardzo intrygująca gra, która łączy w sobie kilka ciekawych mechanizmów. Kompletowaniu zestawów kart i budowaniu silniczka napędzającego rozgrywkę towarzyszy element push-your-luck, obecny podczas fazy eksploracji. Wszystko działa bardzo sprawnie, a gra toczy się płynnie. Co najważniejsze, praktycznie nie ma w niej przestojów, a możliwość „podłączania" się pod fazę eksploracji innych graczy sprawia, że zabawa nie nudzi.

Podczas testowania Głębi wyłapałem jedynie dwie pomniejsze wady. Wspomniane już wcześniej przejmowanie kart podczas eksploracji wymaga mozolnego dopytywania współgraczy, czy chcą je kupić. Aby rozgrywka przebiegała płynnie, przydaje się opracowanie wspólnego systemu (gest, słowo) oraz koncentracja wszystkich grających, tak aby nie trzeba było każdorazowo wskazywać palcem na gracza, który ma podjąć decyzję.

Nie do końca wykorzystany został również mechanizm potwora, na którego można natknąć się podczas eksploracji. Mała liczba związanych z nim kart sprawia, że w rozgrywce dwuosobowej potrafi pojawić się zaledwie 2-3 razy. Przy większej liczbie graczy jego karty trafiają się trochę częściej, ale nadal jest to sporadyczne wydarzenie. Natomiast świetnym rozwiązaniem są żetony potwora zawierające punkty zwycięstwa, które można zdobyć dzięki takiemu spotkaniu. Większość punktów zwycięstwa można podliczyć, patrząc na karty leżące przed współgraczami, ale wartość żetonów potwora zna jedynie ich właściciel, co wprowadza do gry odrobinę niepewności.

Poza tymi dwoma mankamentami Głębia jest naprawdę niesamowita. Piękne grafiki i wysoka jakość elementów dają mnóstwo radości z obcowania z grą. Zasady rządzące rozgrywką są proste i pozwalają na bardzo szybkie wciągnięcie nowych graczy. Dodatkowo pojedyncza partia nie wymaga zbyt wiele czasu – w przypadku dwóch osób spokojnie wystarczy pół godziny, a pełny, czteroosobowy skład wyrobi się w ciągu niecałej godziny.

Mimo że wygraną najłatwiej osiągnąć, pozyskując Lordów i odblokowując Miejsca, to do zwycięstwa można dojść na kilka różnych sposobów. Dodatkowo większość partii jest bardzo wyrównana niemalże do samego końca, przez co w ostatecznej punktacji między zwycięzcą, a ostatnim graczem jest zazwyczaj raptem kilka punktów różnicy.

Głębia to zdecydowanie najlepsza gra, którą udało mi się dołączyć do mojej kolekcji w 2014 roku. Z pewnością przypadnie ona do gustu miłośnikom lżejszych strategii oraz osobom, które lubią zagrać w rodzinnym gronie. Bruno Cathala stworzył istną perełkę wśród gier i wysoko podniósł sobie poprzeczkę – ciekawi mnie, na jaki pomysł wpadnie w przyszłym roku.

- przepiękna oprawa graficzna,
- szybka i płynna rozgrywka,
- sporo dróg dojścia do zwycięstwa.

- nie do końca wykorzystany motyw potwora.

Abyss (Głębia)

Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 149,95 złotych

WIELKI BAŁAGAN
NA MAŁEJ STACJI KOSMICZNEJ

Astro Jam to kolejna gra z serii Joker Line wydawnictwa Trefl. Dotychczas ukazały się pod tą marką trzy gry: Korsar, Pentos i Zero. Podobnie jak wspomniane tytuły, Astro Jam jest grą logiczną – może nie w takim stopniu, do jakiego przywykli miłośnicy Abalone, ale trzeba w nim jednak nieco pomyśleć.

Po otworzeniu niewielkiego pudełka znajdujemy w środku instrukcję, wypraskę z żetonami, cztery moduły, z których będziemy tworzyć planszę, pionki astronautów dla czterech graczy, pionki robotów, żółte kostki reprezentujące skrzynki oraz sporą liczbę kart. Całość wykonana jest starannie i oddaje klimat rozgrywki, choć nie przyprawia o zawrót głowy.

Na pierwszy rzut oka gra budzi skojarzenia z pecetowymi platformówkami typu: „weź i przesuń”. Naszym zadaniem jest usunięcie usterek stacji kosmicznej, czyli dostarczenie konkretnego przedmiotu do miejsca docelowego za pomocą astronautów. Przeszkadza nam w tym bałagan panujący na pokładzie, porozrzucane skrzynki z zaopatrzeniem i wałęsające się wszędzie roboty.

Do rozgrywki planowałem przystąpić od razu po otworzeniu pudełka. Zachęcała do tego wyjątkowo krótka instrukcja. Pomyślałem sobie, „siadamy i gramy”. Miałem nadzieję na fajną i szybką rozrywkę. Zmagania na planszy faktycznie były dość przyjemne, ale dopiero po tym, jak wszyscy przegryźli się przez instrukcję. Napisana jest ona niestety w sposób dość zawiły i konieczne jest odwoływanie się do niej nie tylko w pierwszej lub drugiej grze, ale także i w kolejnych rozgrywkach.

Choć zasady gry są proste, zostały podane w mało przystępny sposób. Dotyczy to głownie opisu kart akcji, za pomocą których sterujemy własnymi lub należącymi do innego gracza astronautami. Dzięki kartom możemy również przeszkadzać naszym przeciwnikom i głownie z tym wiążą się problemy, ponieważ działanie kart jest zależne od tego, kto i na jakim elemencie gry ich używa. W **Astro Jam** brakuje prostego zestawienia działania kart, przez co gracze ciągle zaglądają do instrukcji i spada dynamika rozgrywki.

Niewątpliwym plusem gry jest modułowa plansza, dzięki której zabawa jest niepowtarzalna nawet przy większej liczbie partii. Również układ kart zadań i kart warunków jest zmienny, co zachęca do kolejnych rozgrywek. Grając, musimy cały analizować, czy bardziej opłaca nam się w danym momencie realizować własne cele, czy też próbować blokować poczynania przeciwników. Fajnie jest zobaczyć minę współgracza, któremu popsuliśmy szyki. Im większa liczba graczy, tym wyższa miodność gry. Przy czterech graczach – tj. ich maksymalnej liczbie – gra staje się bardziej wymagająca, ale zapewnia przy tym znacznie więcej satysfakcji.

Rozgrywka składa się z tur, które gracze wykonują naprzemiennie. Tura dzieli się na trzy fazy: fazę akcji, fazę punktowania i fazę dobierania. Karty akcji pozwalają poruszać astronautami oraz robotami, podnosić przedmioty i rzucać nimi lub przesuwać skrzynki blokujące korytarze. Możemy nawet wysłać astronautę przeciwnego gracza na misję naprawczą, co skutkuje zdjęciem go na jakiś czas z planszy. Musimy również pamiętać, żeby jedną kartę akcji zostawić zawsze na ręce, ponieważ jej siła określa, ile kart dobierzemy w fazie dobierania.

Gra bardziej od długofalowego planowania wymaga spostrzegawczości i właściwego wykorzystania zasobów w zaistniałych okolicznościach. W strategię może pobawić się wyłącznie pokerowy ekspert fantastycznie liczący karty. Najbardziej „strategicznym” etapem rozgrywki jest początkowe rozstawienie elementów i rozłożenie planszy, ponieważ gracze mają na to decydujący wpływ. Dobre rozplanowanie nie zapewni nam co prawda zwycięstwa, ale z pewnością ułatwi rozgrywkę.

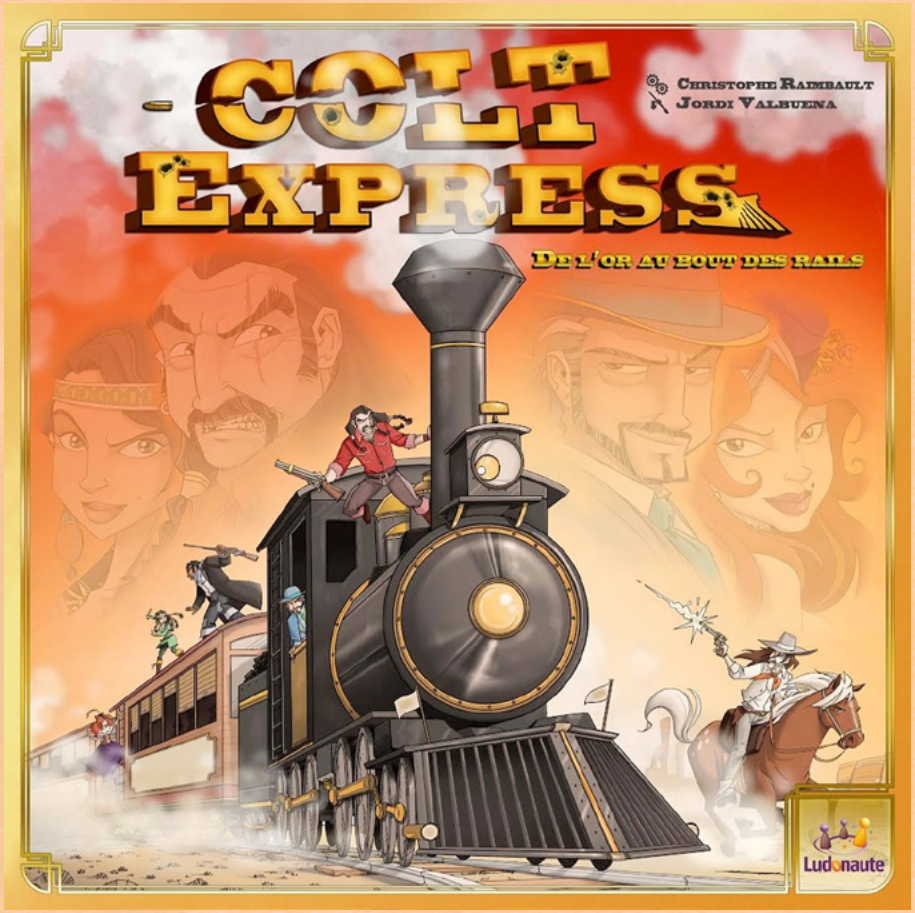
Astro Jam jest przyjemną grą familijną, do której można usiąść z ludźmi niezbyt obeznanymi z grami planszowymi – pod warunkiem, że objaśnimy im wcześniej działanie kart. Gra sprawdza się również wtedy, gdy nie mamy czasu na długie rozgrywki. Spokojnie poradzą sobie w niej też dzieci młodsze niż dziesięć lat, jeśli pomożemy im zrozumieć zasady. Mój ośmioletni syn był rozgrywką zachwycony i chętnie powraca do tego tytułu.

Astro Jam
Zrecenzował: Marcin Gleń
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: 45 minut
Cena: 79,95 złotych

- ładne wydanie,
- szybka rozgrywka,
- niepowtarzalność każdej partii.

- niejasna i skomplikowana instrukcja,
- słaby wariant dla dwóch graczy.

Strzały znikąd



Przybyłem, zobaczyłem, zakupiłem. Tak w zasadzie mógłby opisać moje spotkanie z Colt Express. Grą, w której od dwóch do sześciu graczy wciela się w rolę bandytów napadających na pociąg. Jak dokładnie rozumieć pierwsze zdanie? Czytajcie dalej, a sprawa wyjaśni się sama.

Colt Express to planszowa wersja napadu na pociąg, gdzieś na Dzikim Zachodzie. Pociąg, jak to pociąg, ma lokomotywę, wagony i przewozi kasę. A na tę kasę są chętni bandyci, w których wcielają się gracze. Bandytów jest sześciu: Tuco, Bella, Cheyenne, Doc, Ghost i Django. Będą oni biegać po pociągu, kraść kosztowności, strzelać do siebie, bić się po twarzach i drażnić szeryfa.

Zanim jednak przejdę do omawiania rozgrywki, muszę zatrzymać się chwilę przy wykonaniu gry. W pudełku znajdziemy sporo kart, bo to one są podstawą działań graczy. Karty całkiem dobrej jakości, z ładnymi grafikami i cieszące oko. Tak samo jak duże „plansze" postaci, żetony kosztowności lub drewniane pionki graczy i szeryfa.

Elementem, który rozkłada na łopatki jest jednak „plansza". Czemu napisałem to w cudzysłowie? Ponieważ „planszą" jest w Colt Express trójwymiarowy tekturowy model pociągu, który składamy przed pierwszą rozgrywką. Z wyciśniętych elementów budujemy lokomotywę i sześć wagonów. Do tego są też małe tekturowe elementy otoczenia. Skały, kaktusy i podobne im ciekawostki. Polskie wydanie, które przygotowuje Rebel, ma zawierać również płachtę z nadrukowanym wąwozem, przez który jedzie pociąg. Płachta owa była dodawana do egzemplarzy sprzedawanych w Essen. Klimat pełną gębą.

No to możemy teraz przejść do rozgrywki.

Każdy z graczy wybiera swojego bandytę. Dostaje sporą „planszę" gracza, dziesięć kart akcji, sześć kart naboi, sakiewkę z kasą i swój pionek. Co istotne, bandyci różnią się nie tylko imieniem, kolorem pionka i obrazkiem na karcie, ale również specjalnymi zdolnościami. Każdy z nich ma więc umiejętność, która czyni go wyjątkowym. Na przykład Doc może mieć na ręce siedem kart, Bella nie może być celem ataku, jeśli da się wybrać jako cel innego bandytę, Tuco może strzelać przez dach wagonu i tak dalej.

Kiedy gracze wybiorą swoich bandziorów, na stole ustawia się pociąg złożony z lokomotywy oraz tylu wagonów, ilu jest graczy. Do wagonów wkłada się kosztowności, gracze ustawiają swoje pionki w ostatnim i przedostatnim wagonie, szeryf trafia zaś do lokomotywy i można zaczynać.

Gra toczy się przez pięć tur. Na początku każdej z nich odkrywana jest karta pociągu, która determinuje, w jaki sposób gracze będą zagrywali swoje karty akcji oraz czy na końcu tury będzie miało miejsce jakieś wydarzenie specjalne.

Następnie gracze tasują swoje karty akcji i ciągną na rękę sześć sztuk (Doc ciągnie siedem). Przeglądają je i zaczynają zagrywać na wspólny stos, zgodnie z zasadami pokazanymi na karcie pociągu. Domyślnie wszystkie karty zagrywane są jawnie, ale może okazać się, że co jakiś czas pociąg wjedzie do tunelu, gdzie nic nie widać i gracze zagrywają karty w sposób niejawny. Może też się zdarzyć, że nagle kartę będzie się zagrywać w odwrotnej kolejności. Albo, że zagra się dwie pod rząd. Kiedy wszyscy gracze zagrają już swoje karty, zaczyna się je rozpatrywać. Pierwsza zagrana będzie oczywiście pierwszą, jaka zostanie rozpatrzona.
Co kryje się na tych kartach? Mnóstwo rzeczy. Karty pozwalają graczom na poruszanie się w pociągu, przechodzenie z wnętrza na dach albo z dachu do środka. Karty pozwalają też na strzelanie do innych bandytów albo na pranie ich pięścią po twarzy (co powoduje upuszczenie jakiegoś łupu na podłogę). Można też poruszać szeryfem, co pozwala sprawić komuś przykrą niespodziankę.

Każda akcja ma znaczenie. Każda zagrana karta przybliża bandytów do celu. Strzelanie ma na przykład dwa efekty. Z jednej strony, postrzelony bandzior dostaje do talii jedną z naszych kart pocisków, która działa jak klasyczna zapchajdziura. Z drugiej zaś, na końcu gry ten, kto wystrzelił najwięcej pocisków, dostaje dodatkową kasę jako najskuteczniejszy strzelec.

Rozpatrywanie kart obfituje w ciekawe i zabawne sytuacje. Widać, kto przyglądał się, co zagrywają inni gracze i starał się przewidzieć, jak będzie wyglądała sytuacja w pociągu w danej chwili. Widać też, komu wybitnie nie poszło, bo nagle wystawił się na strzał albo zszedł prosto do szeryfa. Pojawia się tu też sporo ciekawej negatywnej interakcji, ponieważ nawet jeśli mieliśmy jakiś plan w stylu komu dać w zęby, a kogo poczęstować ołowiem, to jednak w trakcie tury może się okazać, że zmienimy zdanie, ponieważ nagle pojawią się atrakcyjniejsze cele.

Kiedy wszystkie karty zostaną rozegrane, „odpala się" ewentualną zdolność specjalną karty pociągu. Następnie, zależnie od wariantu rozgrywki, wszystkie zagrane karty wracają do graczy, którzy tasują swoje talie albo karty te trafiają na stos kart użytych. Gracze następnie ciągną na rękę sześć nowych kart, odkrywa się nową kartę pociągu i można rozgrywać kolejną turę.

Kiedy skończy się ostatnia tura, podliczamy punkty, czyli zdobytą kasę. Doliczamy też ewentualne bonusy za najlepszego rewolwerowca. Kto ma najwięcej kasy, ten wygrywa. Proste.

Colt Express to rewelacyjna gra. Szybka, wesoła, ale jednocześnie wymagająca pewnego planowania i uwagi ze strony graczy. Jak już pisałem, jakość wykonania stoi na bardzo wysokim poziomie. Tak samo jest zresztą z mechaniką. Wszystko świetnie ze sobą działa i w naturalny sposób buduje klimat rozgrywki. Naprawdę można poczuć się niczym westernowy bandzior w pociągu.

Tytuł ten jest nie tylko szybki i prosty do nauczenia, ale też i szybki w graniu. Sześcioosobowa rozgrywka trwa jakieś 45-60 minut.

Jedyne dwie rzeczy, które mi nieco przeszkadzają mają związek z wagonami. Po pierwsze, mimo iż są one świetnie wykonane, to jednak są dość małe. Kiedy w wagonie jest pełno graczy i żetonów kasy, osoba o grubszych palach może mieć problemy z łatwym wyciągnięciem tego, co chce z wagonu. Łatwo wtedy wszystko wywalić na tory, choć oczywiście wagon się nie rozpadnie. Druga rzecz to kwestia przechowywania. Fajnie, że wszystkie wagony mają swoje miejsce. Szkoda tylko, że nie ma dobrze wygospodarowanego miejsca na pionki i żetony. Trzeba je upychać z wagonami lub kartami, co niespecjalnie mi pasuje.

Szkoda też, że nie dorzucono kilku dodatkowych żetonów kosztowności. Obecnie zgubienie jednego może uniemożliwić grę. A łatwo je zgubić, ponieważ są bardzo małe. Przyznam, że chętniej zobaczyłbym dodatkowe kosztowności zamiast kaktusów.

Na początku recenzji napisałem: *Przybyłem, zobaczyłem, zakupiłem*. Tak w zasadzie mógłby opisać moje spotkanie z **Colt Express**. Tytuł ten zobaczyłem pierwszy raz na tegorocznym Gramy. Zagrałem tam w tę grę raz. To była sobota. W poniedziałek już ją kupiłem. To chyba moja najszybsza reakcja na jakąkolwiek planszówkę. Szczerze polecam ten tytuł każdemu, ponieważ nie sposób się przy nim źle bawić. **Colt Expess** doceni każdy – zarówno starzy planszowi wyjadacze, jak i nowicjusze.

Colt Express
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 10+
Czas gry: 45 minut
Cena: 129,95 złotych

- trójwymiarowy pociąg,
- rozgrywka nawet w pełnym składzie nie trwa zbyt długo,
- gra prosta do nauczenia.

- wagony niewygodne dla osób o dużych dłoniach,
- mogłoby być więcej żetonów łupów.

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

Plotki w życiorysie

W październikowym numerze Rebel Timesa miałem przyjemność recenzować **CV**, sympatyczną grę familijną, którą cechuje oryginalna tematyka, nienaganne wykonanie i może niezbyt odkrywcze, ale za to sprawnie działające reguły. W tych ostatnich wiodącą rolę spełniają oznaczone specjalnymi symbolami kostki, gra bowiem w głównej mierze polega na wykonywaniu serii rzutów określoną pulą, szacowaniu ryzyka i zbieraniu symboli. Całość dobrze komponuje się z ciekawym tematem, jakim jest droga przez życie i zbieranie kart symbolizujących nasze doświadczenia, które finalnie układają się w tytułowe Curriculum Vitae.

We wspomnianym tekście sprzed dwóch miesięcy zwracałem uwagę na to, że w **CV** występuje niewiele interakcji, każdy z graczy skupia bowiem swoją uwagę na osiągnięciu jak najlepszego wyniku, nie za bardzo zaprzątając sobie głowę tym, jak swoje zadanie realizują rywale. Dla jednych to atut, dla innych wada – ja osobiście zaliczam się do tej drugiej grupy. Innym problemem, który pojawia się przy częstym graniu w **CV** jest wkradająca się do rozgrywek powtarzalność, o czym także wspominałem w październiku. Obu mankamentom mają zaradzić **CV Plotki** – niewielki dodatek do gry, który miał swoją premierę na zakończonych niedawno targach Spiel w Essen.

Pudełko z rozszerzeniem jest malutkie, ale wykonane równie starannie i solidnie, jak to z podstawową wersją gry. Wewnątrz znajdziemy talię kart, kilkanaście żetonów, notes do liczenia punktów oraz instrukcję w formie niewielkiej ulotki. Niska cena zestawu jest adekwatna do zawartości, aczkolwiek po zapoznaniu się z listą komponentów dochodzimy do wniosku, że rozszerzenie to spokojnie mogłoby być jeszcze tańsze. Dlaczego? Użytek będziemy mieli tylko z połowy zawartych w pudełku elementów. Wspomniany notes na punkty niczym nie różni się od tego, który już mamy w podstawowym zestawie (sympatyczny gadżet, ale wcale nie niezbędny do grania), wszystkie karty w **CV Plotki** otrzymujemy zaś w dwóch egzemplarzach – z podpisami po polsku i po angielsku. To trochę przerost formy nad treścią, biorąc pod uwagę fakt, że napisów na kartach jest bardzo mało. Tak więc połowa kart leżała będzie w pudełku nieużywana, a wraz z nimi najprawdopodobniej i wspomniany notesik.

Dwadzieścia sześć nowych kart to po dwanaście kart losu i plotek oraz dwie nowe karty celów. Zacznijmy od tych ostatnich. Karty celów z założenia mają sprawiać, że rozgrywki będą bardziej zróżnicowane. W zestawie podstawowym było ich trochę za mało, fajnie więc, że **CV Plotki** wprowadza nowe, ale szkoda, że tylko dwie. Bardziej zauważalny wpływ na rozgrywki mają pozostałe karty dodatku. Plotki to karty przynależne do talii młodości, dojrzałości i starości. Zdobywa się je tak, jak wszystkie pozostałe karty, ponosząc odpowiedni koszt w symbolach. Różnica jest jednak taka, że kartę plotki można położyć zarówno przed sobą, jak i przed rywalem. To jest właśnie ten element, za sprawą którego w **CV** pojawia się sporo interakcji pomiędzy uczestnikami rozgrywki. Warto dodać, że jest to interakcja negatywna, karty plotek nie są bowiem niczym przyjemnym, a podrzucamy je rywalom po to, aby utrudnić im życie. Karty tego typu możemy także umieścić przed sobą. Po co? Chociażby po to, aby przykryć inną posiadaną już plotkę, której działanie jest bardziej uciążliwe. Oprócz tego każda plotka zapewnia na koniec gry punkty. W moim odczuciu możliwość przeszkadzania innym rywalom sprawia, że gra jest o wiele ciekawsza. Oczywiście nie każdemu się to spodoba, jest to bowiem kwestia osobistych preferencji. Dwanaście kart plotek nie zawiera szczególnie wymyślnych reguł: ot, kilka prostych ograniczeń i utrudnień w zbieraniu zestawów symboli przy rzutach pulą kostek. Są to zasady bardzo proste, ale dobrze spełniają swoją funkcję.

Rozszerzenie uzupełniają karty losu, które można pozyskiwać za symbole szczęścia i pecha. Niektóre karty losu dają nam dodatkowe przywileje, inne zaś wprowadzają ograniczenia. Niekiedy warto sięgnąć po kartę losu, aby wydać w ten sposób wyrzucone symbole pecha, a co za tym idzie uniknąć poważniejszych konsekwencji. Element ten może nie rewolucjonizuje rozgrywek, ale na pewno zwiększa repertuar dostępnych graczom opcji i czyni grę ciekawszą.

Przy pierwszym kontakcie z **CV Plotki** odnosi się wrażenie, że to dodatek na tyle mały, iż jego wpływ na podstawową grę nie będzie szczególnie zauważalny. Wrażenie to potęguje fakt, że połowa i tak skromnej zawartości pudełka pozostaje nieużywana. W praktyce okazuje się jednak, że te dwadzieścia sześć nowych kart potrafi znacząco urozmaicić rozgrywki – karty losu w nieco mniejszym stopniu, w większym zaś tytułowe plotki. Jestem przekonany, że fani **CV**, którzy często sięgają po ten tytuł, pozytywnie przyjmą garść nowinek i urozmaiceń oferowanych przez rozszerzenie. Cena zestawu jest adekwatna do zawartości, nie zmienia to jednak faktu, że chciałoby się dostać dodatek oferujący trochę więcej, nawet jeśli wiązałoby się to z nieco wyższą ceną.

CV Plotki
Zrecenzował: Marcin „ajfel" Zawiślak
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: 60 minut
Cena: 29,95 złotych

- pozytywnie urozmaica rozgrywki,
- nareszcie więcej interakcji.

- to bardzo małe rozszerzenie.

ZAPROGRAMUJ MÓJ ŚWIAT NA ŻÓŁTO I NA NIEBIESKO

Na okładce wszystko perfekt – rycerz, drzewce, zamek. Ale co tu robi turkusowy dinozaur o pysku buldoga francuskiego? I ten logotyp. Klasyczne, blankowane „Lords of" i futurystyczne „Xidit". Xidit? Dixit? A jednak się zgadza: autor - Régis Bonnessée, wydawca – Libellud. Wszystko zostało w rodzinie. Protoplastą Lords of Xidit Himalaya, siostrą Seasons. Himalaya zakończyła swój planszówkowy żywot i reinkarnowała się w nowym wcieleniu, bo przecież lepsze nowe i poprawione, niż stare i dodrukowane.

Lords of Xidit został zaadaptowany przez **Seasons**, obie gry dzielą bowiem wspólne uniwersum. Siostry Libellud są też bliźniaczo do siebie podobne, ponieważ z Seasons pochodzi oprawa wizualna. Możesz nazwać to ekonomią, może ekologią albo nazwij to po prostu, jak tylko chcesz. Dla mnie to synergia. Jedna ze wszystkich, wszystkie w jedną. Voilà!

Otwieranie pudełka jest jak rozpakowywanie prezentu w świątecznej reklamie telewizyjnej – dostajesz trzy razy więcej, niż się spodziewałeś. Wylewa się orda figurek w kolorach pastelowych, precyzyjnie wyrzeźbionych w trwałym tworzywie, jakby to był planszówkowy odpowiednik Terakotowej Armii. W barwach i detalach od razu rozróżnimy kto chłop, kto łucznik, piechota lub kleryk, a kto mag. Wykonanie pięter wież magów gwarantuje solidność wznoszonych przez nas konstrukcji. Tekturowe widżety do wydawania rozkazów, z dwoma szeregami zębatek, są kompaktowe i przyjemne w użyciu. Czytelność i malowniczość planszy zamiast wykluczać się, jak to zwykle bywa, są przykładem idealnego związku partnerskiego. Dyski potworów to bestiariusz genetycznie modyfikowanych organizmów przypominających syreny, smoki, cerbera, gekona, człowieka-arę lub roentgenowskiego króliczka. Nasi herosi do ubijania tych dziwolągów również nie grzeszą pospolitością – a to halloweenowy konkwiskador z maską hokejową jeżdżący na grzbiecie żółwia z Galapagos, a to ruda długowłosa z jakiem. Jeśli zastanawialiście się, jak by wyglądało figurkowo-planszowo-dyskowe Dixit, to właśnie tak. Francja elegancja.

Jeśli są magiczne lokacje, armie prowadzone przez herosów i trofea za pokonane bestie, to pewnie będzie też fantastyczna gra pełna epickich przygód. Jak za czasów komputerowego Heroes of Might & Magic. Tylko czy liczba elementów i wielkość planszy nie przytłacza? Otóż nie, dowodem na prostotę reguł gry jest brak plansz tzw. „pomocy gracza" z ich skrótem. Poza tematyką i oprawą, wszystko inne wydaje się jednak przeczyć grze przygodowej lub strategicznej. Całkowicie odchudzono ją ze statystyk, zdolności i testów. Nie ma żadnego rzucania kośćmi oraz zagrywania kart. Gracze nie pojedynkują się na magiczny miecz i nie zbierają talizmanów. Cóż więc? Analfabetyczna, lecz ładnie opakowana gra dla: „dziadzia, baba, ciocia i pies Maks"? Zamiast z grą o epickim potencjale mamy do czynienia z impotentem? Przekonajmy się.

Mapa pokryta patchworkową rodziną krain – od pustynnej, przez nizinną i wysokogórską, aż po lodową – jest jedynie scenografią. Praktyczną rolę pełni numeracja miast. Jest ich 21 i tak też są ponumerowane. Na polu miasta kładziemy dwustronny dysk o tym samym numerze (np. dysk numer 6 na mieście numer 6). Po jednej stronie dysku widzimy, jakie jednostki możemy przyłączyć, natomiast po drugiej widzimy potwora oraz jakich jednostki trzeba użyć, aby go pokonać. Na planszy zawsze musi być 5 szarych (rekrutacja) i 5 białych (okupacja) dysków. Gdy dysk zostanie opróżniony z jednostek lub potwora, wędruje do poczekalni. Powróci na mapę w to samo miejsce, ale drugą stroną. Ot, cykl życia i śmierci. Dyski uzupełniane są na bieżąco: gdy znika dysk z danego miasta, z poczekalni wchodzi na mapę kolejny, w innym mieście. Brak czasochłonnych faz sprzątania i uzupełniania między rundami korzystnie wpływa na płynność rozgrywki. „Auto-uzupełnianie" jest ułatwione dzięki świetnym oznaczeniom na planszy i dyskach. Mimo to wymiana dysków oraz uzupełnianie ich o figurki to najbardziej absorbujący element rozgrywki. W kontraście do jej prostoty i dynamiki, może wydawać się wręcz „zbyt" angażujący. Ale nie jest to problem, jeśli mamy pomocnych współgraczy. Zamiast obarczać rolą dyskdżokeja jednego gracza, wystarczy zasada „każdy sprząta po swoim pupilku" (herosie), aby nie było czuć dyskomfortu.

Kolejny z mechanizmów wyróżniających się w grze to wydawanie rozkazów. Po mapie płynnie poruszają się dyski i zgrabnie zmieniają strony. Gracz przemieszcza pionek swego herosa pomiędzy nimi, aby przenosić kolorowe figurki z jednego (rekrutacja jednostki) na drugi (eliminacja zagrożenia). Jednak ruch nie odbywa się po rzucie kością lub zagraniu karty, w tym celu obraca się bowiem zębatki na planszy planowania. Każda zębatka zawiera identyczny komplet rozkazów. Dostępne opcje to: ruch po jednej z trzech kolorowych dróg łączących miasta, wykonanie akcji (rekrutacji jednostki lub eliminacji zagrożenia – w zależności od strony dysku) albo czekanie. Co rundę każdy gracz planuje swoich 6 najbliższych ruchów. Wydaje się to banalne. To ja pójdę tu, wezmę tego, potem pójdę tam i pokonam tamtego. Niestety, rozkazy wydajemy w sekrecie i nie wiemy, co zaplanowali inni gracze. Ruchy są bowiem wykonywane, gdy już wszyscy je zaplanowali i odsłonili swoje plansze rozkazów. Nie ma możliwości korekty. W efekcie możemy wziąć nie tę jednostkę, co chcieliśmy lub pójść tam, gdzie potwora już nie ma. Pół biedy, jeśli gramy zachowawczo i staramy się zaplanować ruchy tak, aby uniknąć konfliktu interesów z innym graczem. Bierzemy co popadnie, ale przynajmniej nie zmarnujemy całej rundy na chybione działania. Możemy też grać na ostro. Zasady mówią, że rekrutujemy zawsze najsłabszą dostępną na danym dysku figurkę (wpierw wieśniak, potem łucznik, piechur, kleryk, a na końcu mag). Jeśli zapragniemy zrekrutować lepszą, upatrzoną przez nas jednostkę, musimy zaryzykować. Czasem polega to na wykonaniu bezczynnej akcji czekania, a dopiero później rekrutacji. Liczymy wtedy, że inny gracz wejdzie do miasta i wykona akcję rekrutacji przed nami, dzięki czemu to on zgarnie słabszą jednostkę. Ale planujemy nie tylko w oparciu o innych graczy, ale i o sytuację panującą na planszy. Zawsze widzimy, gdzie i jakie następne dwa dyski rekrutacji oraz dwa dyski zagrożenia wejdą go gry. Nie wiemy tylko, kiedy. Licząc na to, że inny gracz pozbędzie się jednego z dysków na planszy i wprowadzi nowy, planujemy ruch w tamto na razie puste miejsce i wykonanie tam akcji. Co, jeśli nam się nie uda? Nic, najwyżej stracimy rundę, okropnie się zirytujemy i znienawidzimy grę.

Każdy gracz ma przed sobą zasłonkę z podobizną swego bohatera. Nie służy to lepszemu poznaniu się jak na pierwszej lekcji w szkole. Wręcz przeciwnie. Chowamy tam zebrane jednostki. Nawet w pojawiającej się okresowo fazie spisu wojskowego, nie zawsze chcemy ujawniać wszystkich naszych wojaków, kosztem nie otrzymania za to dodatkowej gratyfikacji (gracz, który ujawni najwięcej posiadanych jednostek danego typu, otrzyma odpowiednie dobra). Po co te wszystkie tajemnice? Są zasłoną dymną ukrywającą zamiary graczy. Dopóki inni nie wiedzą, jakimi siłami dysponuję, trudniej im przewidzieć, jakich mi brakuje oraz na jakie zagrożenia są one wystarczające. Ponieważ gracze są bezbronni wobec własnych algorytmów i nie mogą ich zmienić, muszą zaprogramować raz, a dobrze. Ustawiają zębatki, zaciskają zęby i przewidują, co zrobią pozostali. Czy ktoś jeszcze planuje zwerbować tę samą jednostkę lub pokonać tego samego potwora? Czy uda się być pierwszym (na dysku zagrożenia) lub ostatnim (na dysku rekrutacji)? Doprowadza to czasem do paranoicznych sytuacji, kiedy nikt nie zrobi tego, co chciał z obawy, że pozostali go ubiegną. Gra wymaga odgadywania, przewidywania, a następnie zaryzykowania. Ale to nie jest gra blefu, co najwyżej ukrywania prawdy. O ile nie mówienie prawdy nie jest kłamstwem.

Czas na *crème de la crème*, czyli pomysł na sposób ustalania zwycięzcy. Przed rozpoczęciem gry określa się losowo kolejność punktowania dóbr (każda rozgrywka jest zatem inna). W trakcie gry za pokonanie potwora otrzymuje się owe dobra (sławę, bogactwo i budynki), przy czym każdorazowo trzeba się zdecydować na wybór dwóch spośród trzech. Na koniec gry osoba z najniższą ilością pierwszego dobra jest eliminowana. Następnie podlicza się ilość drugiego „surowca" i znów gracz z najgorszym wynikiem odpada. Ostateczny zwycięzca to ten, który nie odpadł w dwóch poprzednich kategoriach i ma najwięcej trzeciego dobra. Przykładowo można mieć najwięcej sławy i bogactwa, ale odpaść przez najmniejszą liczbę budynków. Nie ważne jest więc, ile masz, ważne jest, aby nie mieć najmniej. Jeśli w jednej lub dwóch dziedzinach zdecydowanie przeważasz nad innymi graczami, z pewnością w trzeciej masz mniej od nich. Przez całą grę wydawało nam się, że jesteśmy w czymś mocni, po czym na koniec okazuje się, że w jednej z rzeczy ktoś był odrobinę lepszy. To nie jest gra dla prymusów. Nie chodzi o to, aby mieć najwyższą średnią i czerwony pasek. Możesz mieć same trójе, istotne jest bowiem to, aby nie mieć ani jednej pały. Tyle że w czasie gry trudno kontrolować postęp współgraczy, zorientować się, czego mamy mniej od innych, a czego wystarczająco, aby nie być ostatnim. O ile liczba budynków jest jawna, o tyle sława i bogactwo są częściowo lub całkiem ukryte. Gubi nas nie tylko brak rozeznania w drabince punktowej. Za eliminacje różnych zagrożeń otrzymuje się różną liczbę poszczególnych dóbr. Pokonanie jednego stwora przynosi więcej sławy, a innego bogactwa. Gubi nas więc wybieranie dóbr przynoszących największy profit, zamiast tych, których mamy najmniej. System punktowania ma coś wspólnego z systemem programowania. Oba mechanizmy podkopują nasze poczucie pewności siebie i każą zgadywać. Na pudełku powinno być ostrzeżenie dla osób podatnych na stres i irytację.

Podobny system znamy z gier Knizii – **Eufrat i Tygrys** oraz **Geniusz**. Gromadzisz punkty w kilku kategoriach, ale ostatecznie liczy się tylko ta, w której masz ich najmniej. Na bieżąco kontrolujesz stan posiadania i wiesz, w której kategorii musisz zgromadzić więcej. Szkopuł w tym, że w **Lords of Xidit** kontrolowanie punktacji jest trudniejsze do okiełznania. Nie zawsze otrzymujesz to, co chcesz. To, co chcesz nie zawsze jest tym, czego potrzebujesz. To, co chcesz (i być może potrzebujesz) nie zawsze jest na planszy. A do tego jeszcze masz konkurencję. Może i chciałbyś pokonać tego potwora, ale albo nie masz odpowiedniej ku temu jednostki, albo przybywasz zgładzić go jeden ruch za późno i jest już po sprawie. Spóźniłeś się, wyhamowujesz swego rozpędzonego żółwia, uciszasz trąbki i werble, zwijasz proporce i ze wzrokiem pełnym rezygnacji oraz zazdrości spoglądasz na głowę poczwary nabitą na pal i odsłaniany właśnie portret wybawiciela w holu ratusza. W grze o rycerzach liczy się rycerski etos, nie ma więc miejsca na negatywną interakcję. Ale brak bezpośredniego szkodzenia innym, nie oznacza jeszcze gry „każdy sobie pasjans skrobie". To ciągła rywalizacja i nie odpuszczanie nawet o krok.

Osoby znające **Seasons** mogą cieszyć się nową grą w znanym uniwersum, a pozostali mogą dać się nim zauroczyć. I nie chodzi tu o dość oklepaną tematykę herosów w świecie fantasy, ale pełną koloru paletę figurek, potworów i bohaterów. Ale nawet największa uroda, nie jest jednak w stanie przykryć pewnych niedostatków. Gra karmi nas samymi ilustracjami, skąpiąc choćby linijki tekstu. Postaci graczy choć różnią się diametralnie od siebie, to tylko wyglądem. Jedyną „mocą", jaką dysponują jest ruch po drodze i przenoszenie „surowców" z miejsca na miejsce. Uwalnianie miast od potworów brzmi epicko, ale pokonując je, bardziej czujemy się jak dostawcy niż wojownicy. Jednostki wyglądają imponująco, ale z punktu widzenia mechaniki mogłyby być kolorowymi, drewnianymi sześcianami.

Zasady są zrozumiałe, łatwo przyswajalne i nawet nowi gracze nie będą mieli poczucia przytłoczenia lub bezradności. Wybory wydają się tak oczywiste, że poruszanie bohaterem może wydawać się odtwórcze. Jakbyśmy to nie my kierowali grą, ale gra sterowała nami. Ale kilka zmarnowanych rund na oglądanie, jak przeciwnik nas ubiegł, studzi nasze poczucie komfortu i zmusza do bardziej przemyślanego grania. Zaczyna się lawirowanie między tym, co sami chcemy zrobić, a tym, co zrobią inni. A na koniec niespodziewanie przegrywamy, ponieważ wygrywa się zupełnie inaczej, niż myśleliśmy. Przy następnej rozgrywce próbujemy więc odgadnąć się nie tylko w zamiarach rywali, ale i ich stanie posiadania. Ale wciąż brakuje nam poczucia kontroli. Nie wiemy, ile w naszej grze strategii, a ile przypadku.

Gra z nieco wyższego przedziału cenowego, o tematyce kojarzącej się z grą przygodową oraz z tak dużą liczbą elementów, może odstraszać osoby lubiące lekkie i niezobowiązujące gry planszowe. Natomiast dla osób, które z niejednego pieca w Agricoli chleb jadły, rozgrywka może być zbyt abstrakcyjna, przypadkowa i nie dość wielowymiarowa. To gra wagi lekkopółśredniej. I w tej kategorii zdobywa wystarczająco dużo punktów, aby być w czołówce.

Lords of Xidit
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: 90 minut
Cena: 199,95 złotych

- aż nadto angażująca, jak na grę z kategorii lekkiej,
- rozgrywka przebiega lekko i przyjemnie,
- preferuje zdrową rywalizację,
- wykonanie!!!

- zbyt chaotyczna i nie dość rozbudowana, jak na grę z kategorii ciężkiej.

Przyjaciół poznajemy w bogactwie

Cześć, nazywam się Wojtek. Jestem Anonimowym Sołtysem. Od dwóch tygodni nie chodzę z łopatą. Zgoliłem nawet wąsa.

Wersja podstawowa gry **Osadnicy: Narodziny Imperium** nie ma sobie nic do zarzucenia. Co zatem proponuje nam dodatek? Nie wprowadza on nowej frakcji, ale dokłada karty do obecnych. Na narodziny piątego imperium, musimy więc jeszcze trochę poczekać. Zatem, czy jest to tylko aperitif mający zaostrzyć nam apetyt przed daniem głównym?

4x10+13+2. 10 kart dla każdej z 4 frakcji, 13 kart ogólnych oraz 2 dla trybu solo. 10 nowych kart, przy dotychczasowych 30 na frakcje, zapewnia przyrost naturalny rzędu 33%. Mmm, różowe ludki nie próżnowały. Cena dodatku to też 1/3 ceny podstawki.

Droga redakcjo. Słyszałem, że nowy dodatek wymaga samodzielnego tworzenia talii. Boję się. Nigdy tego nie robiłem. Jak to się robi?

Nic trudnego. Wyjmujesz i wkładasz. Chcesz wszystkie 10 nowych kart – proszę bardzo, tylko wyrzuć tyle samo losowych lub wybranych starych. W talii powinny znajdować się trzy potrójne (liczba identycznych kart), sześć podwójnych i dziewięć pojedynczych kart. 3x3+6x2+9x1. Idźcie i czyńcie sobie talię poddaną.

Niestety, gra pozbawiona jest pozytywnej interakcji. Brak jest pokojowych działań przynoszących zyski obu stronom.

Słowo stało się ciałem. Rywalizacja została osłodzona nutką współpracy. Mamy karty z otwartą produkcją, znane dobrze graczom **51. Stanu**. W fazie produkcji dają ci surowiec. W fazie akcji inny gracz może do ciebie przyjść i też go otrzymać, oddając ci w zamian swojego robotnika.

Uwaga! Ci, których wzburzyła tematyka gry Skup Żywca, mogą się natychmiast uspokoić. Nie ma mowy o okrucieństwie i handlu ludźmi. Robotnik przeciwnika jest odkładany na kartę, a jej właściciel otrzymuje całkiem nowego ludka z puli ogólnej. Jest na to proste wytłumaczenie fabularne. Idzie baba na targ i poznaje miłego sprzedawcę, który prowadzi ją na zaplecze. Po dziewięciu miesiącach owoc ich transakcji zostaje zabrany przez właściciela targu… O kurcze, miało nie być okrutnie.

Pewnie znajdą się gracze preferujący izolacjonizm gospodarczy. Na tym polega urok grania, że każdy gra tak, jak chce. A ty? Jesteś jak pies ogrodnika, czy może pozwolisz wzbogacić się innym, nie zapominając przy tym o sobie?

Do tej pory kojarzyliśmy Rzymian z brakiem robotników, Barbarzyńców z ich nadmiarem, Egipcjan ze złotem, a Japończyków z jadłem. Grając w otwartą produkcję, możemy o tym zapomnieć. Dostęp do różnorodnych dóbr pozwala na większą swobodę i elastyczność. Barbarzyńcy już nie spoglądają z zazdrością ze swoich lepianek na granitowe apartamenty Rzymian. Rzymianina uraduje zaś barbarzyńca przychodzący po kamień i tym razem dający coś w zamian. Nie musimy się już martwić o PKB i bezrobocie. Rozpoczyna się złota era.

Jeśli chcemy komuś zaimponować lub go zainteresować, wypowiadamy magiczną formułę: ale to jeszcze nic. No to poczaruję. Kolejna nowość – lokacje z produkcją i cechą. Co to robi? Po pierwsze, nie musisz odrzucać dóbr na koniec rundy. Po drugie, dobra wracają do ciebie w kolejnej. Po trzecie, nie wracają same, ale w towarzystwie Punktów Zwycięstwa. A w przypadku jednej z egipskich kart, mrówki faraonki podwajają liczbę przechowywanych surowców. Ponad 20 złota na rundę, ponad 20 budynków frakcyjnych na koniec i ponad 200 Punktów Zwycięstwa? To jest Egipt. Pula ogólna surowców zaczyna wyglądać mizernie, ponieważ wszystkie są u ciebie. Rozumiem już, do czego służą dołączone do podstawki żetony mnożenia – surowce faktycznie ulegają wyczerpaniu.

Większa produkcja to większe imperium, a nasz stół z trudem mieści lokacje. Nie starcza też skali na planszy do oznaczania Punktów Zwycięstwa. Plansza staje się bezużyteczna, chyba że jako kolejna podkładka pod kufel (jedna jest dodawana do pakietu). Nowe karty to nowe decyzje. Więcej PZ uzyskam odkładając surowce, czy budując za nie lokacje? Grając Egiptem, nie budować nic w tej rundzie i przechować niewydane surowce, a w następnej rundzie otrzymać ich dwukrotnie więcej? Warto tracić obecną rundę dla następnej?

Moją żonę zawsze boli głowa, gdy chcę z nią zagrać. Muszę grać sam. Tylko dwie karty dla trybu solo to skandal!

Otrzymujemy dwie karty przeciwników dla gry jednoosobowej. Sztuczna inteligencja nabiera osobowości rzymskiej lub barbarzyńskiej. Ta pierwsza więcej buduje, więc częściej prosi się o lanie. Ta druga częściej leje nas. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby skorzystać z obu na raz i zagrać z barba-rzymcą. A z tymi dwoma kartami jest to możliwe. Tylko dwie karty dla trybu solo... nie znajdą zastosowania (np. Dama-Szpieg). Wszystkie pozostałe uczynią z gry solo wahadłowiec wynoszący nasz wynik punktowy w kosmos. Bardzo lubię grać Rzymianinem przeciwko Barbarzyńcy z kartami Mur Graniczny i Kohorta, skutecznie chroniącymi moje lokacje przed plądrowaniem.

Zawsze rozszerzeniom gier towarzyszą obawy, czy nie zaburzą one równowagi. Jak jest teraz? Albo zagramy Egipcjaninem i mając wygraną w kieszeni, damy się ograć jakiemuś Japończykowi i stwierdzimy, że to głupia, losowa gra, w której nie da się wygrać, grając strategicznie. Albo zagramy Rzymianinem, nie podejdą nam karty i stwierdzimy, że co to za gra, w której wszystko zależy od dociągu kart. Albo zagramy Japończykiem, będziemy skazani na ciągłe podpisywanie umów, ponieważ to, co zbudujemy zaraz nam spalą i stwierdzimy, że przy takiej ilości negatywnej interakcji, nie da się budować silniczka. Albo zagramy Barbarzyńcą... a nie, Barbarzyńcy akurat są fajni. I kogo obchodzi, że sztab ludzi pracował nad testowaniem gry?

Testy zostały sfałszowane! Gra jest niezbalansowana!

Ale są tacy, których nie zniechęca osiem porażek z rzędu. Kolejne rozgrywki weryfikują bowiem nasze zdanie o grze. Żeby wygrać, trzeba grać.

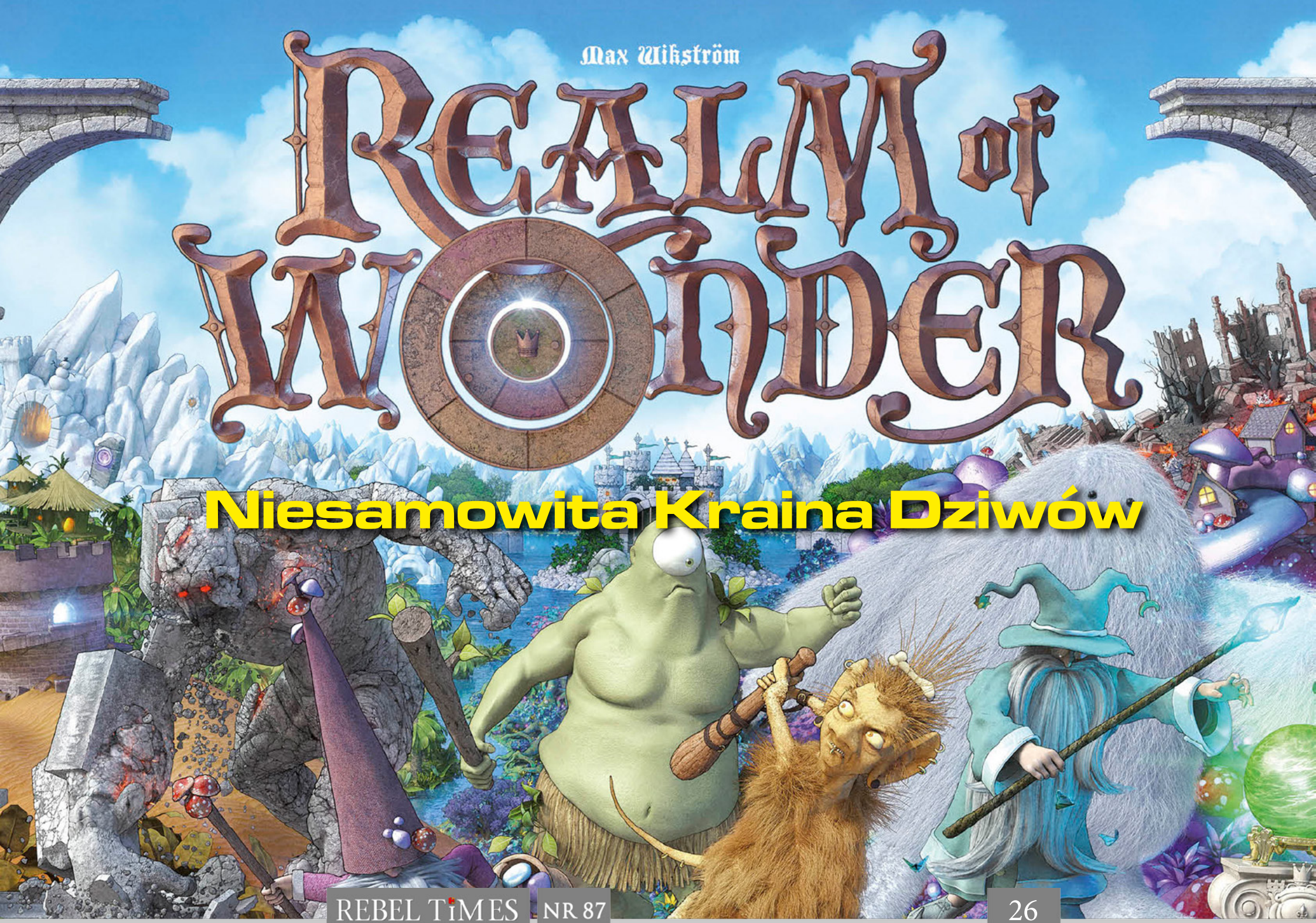
A jest czym. Więcej ruin. Karty do przechowywania i punktowania. Karty dające korzyści obu stronom. Wulkan niszczący lokacje frakcyjne. Barbarzyńcy punktują za plądrowanie kart z ręki; punktują też za ich nieplądrowanie; dostają ludzików, gdy plądrują; kradną wybudowane lokacje; zamiast plądrować mogą dobierać karty. Egipt produkuje jeszcze więcej złota; produkuje złoto dla innych w zamian za ludziki; wymienia kamień na złoto; wymienia złoto na dwa razy więcej drewna; przechowuje i dubluje dowolne surowce; produkuje dobra z umów; korzysta z akcji przeciwnika. Rzym za robotnika wykłada kartę jako fundament; chroni zwykłe lokacje przed plądrowaniem; zamienia kamień na złoto; korzysta z produkcji przeciwnika; dostaje ludzika zawsze wtedy, gdy buduje; dostarcza kamienia sobie i innym; ma dużo szarych oraz złotych lokacji. Japonia zabiera kartę z talii przeciwnika i podpisuje z nią umowę; wysyła samurajów do obrony zwykłych lokacji; wymienia jadło na PZ i złoto; punktuje za czerwone lokacje; dobiera karty za samurajów; dostarcza jadła; wybiera z talii kartę we wskazanym przez siebie kolorze. Dobra, wracam do grania. Na razie!

Próbowałem, naprawdę próbowałem. Ale pokusa wciąż we mnie tkwiła. Słyszałem własne myśli – Wojtku, lepiej ci było z wąsami. Ręka sama sięgnęła po łopatę. Wróciłem do bycia sołtysem.

Osadnicy: Narodziny Imperium - Każdy Potrzebuje Przyjaciela
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 1-4 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: 60 minut
Cena: 49,95 złotych

- zwiększa poziom interakcji,
- nie zaburza równowagi.

- doskwiera brak odpowiedniego toru punktacji.



Niesamowita Kraina Dziwów

Podejrzewam, że przed tegorocznymi targami w Essen tylko niewielka część czytelników Rebel Timesa znała fińskie wydawnictwo Mindwarrior Games. Tymczasem twórcy takich gier jak **Bad Moon** lub **Kings of Mithril** to w rzeczywistości jedna z marek związanych z firmą Tactic, rynkowym gigantem, odpowiedzialnym za wydanie wielu światowych hitów, w tym chociażby **Abalone** oraz iKNOW. W 2014 roku Finowie na SPIEL przygotowali przygodową grę fantasy **Realm of Wonder**, zaprojektowaną przez zespół w składzie: Pauli Jantunen, Mikko Punakallio, Saku Tuominen oraz Max Wikström i dość ciepło przyjętą przez uczestników targów. Dziś przyjrzymy się **Krainie Dziwów** (bo takie polskie tłumaczenie tytułu proponuje wydawca) nieco dokładniej.

Pierwsze wrażenie z bajkowego świata

Już krótki rzut oka na okładkę sugeruje, że mamy do czynienia z produktem bardzo ciekawym. Efektowne logo gry i naprawdę świetna ilustracja zdobiąca pudełko ociekają wręcz fantastycznym, mocno bajkowym klimatem. To samo tyczy się znajdujących się w środku kart i kart postaci, które wyglądają bardzo dobrze. Do tego w pudełku dostajemy sporo kartonowych żetonów, pokaźną garść drewna, dwie kostki z naklejkami do samodzielnego umieszczenia oraz zestaw woreczków strunowych. Najmocniejszymi stronami gry, jeśli chodzi o jakość wykonania, są bez wątpienia figurki i plansza. Sześć miniatur bohaterów (cyklop, czarodziej, gnom, golem, troll i yeti) w różnych kolorach prezentuje się genialnie, zaś plansza, po której wspomniani bohaterowie się poruszają, to istny majstersztyk. Składają się na nią dwa kręgi, którymi podczas rozgrywki można manipulować oraz zewnętrzne obramowanie. Jest duża, bardzo kolorowa, pełna graficznych „smaczków", a przy tym dość czytelna (choć istnieje kilka pól, które na początku mogą sprawiać problemy). Ogólnie rzecz biorąc, cała oprawa wizualna Realm of Wonder zasługuje na dużego plusa, bo gra jest po prostu piękna!

Wydanie posiada jednak kilka małych wad. Pudełko, choć genialnie ilustrowane, ma raczej przeciętną wytrzymałość i jest podatne na wgniecenia. Drewniane dyski nie zawsze są równo przycięte, a dodatkowo w moim egzemplarzu jednego z nich brakowało. Nie spotkałem się jednak nigdzie z informacjami o podobnych problemach innych graczy, więc ten fakt traktuję jako pojedynczy błąd, nie dotyczący dużej części nakładu, zwłaszcza że został naprawiony dołączeniem do pudełka woreczka z jednym dodatkowym kompletem drewna. Niestety, kłopoty z konfekcjonowaniem gier czasem się zdarzają i rzadko zależne są od samego wydawcy, który od drukarni dostaje gotowy, zafoliowany produkt. Poza tym, są to raczej sporadyczne wypadki przy pracy.

Kilka słów o instrukcji – w pudełku znajdujemy aż dziewięć wersji językowych zasad (w tym polską) oraz księgę opowieści zawierającą opisy kart misji (również w dziewięciu językach). Reguły gry opisane są w prosty i przystępny sposób. Instrukcja wyjaśnia też działanie wszystkich kart oraz zdolności postaci i żetonów występujących w grze, w kilku miejscach nie robi jednak tego zbyt dokładnie, pozostawiając pewne pole do własnej interpretacji. Na szczęście, są to raczej rzadkie przypadki, a instrukcja ogólnie prezentuje zadowalający poziom. Za jedyny większy minus uznaję fakt, że zasady ani słowem nie wspominają nigdzie o przygotowaniu kostek przed pierwszą grą, a te, jak już zaznaczyłem, trzeba samodzielnie okleić.

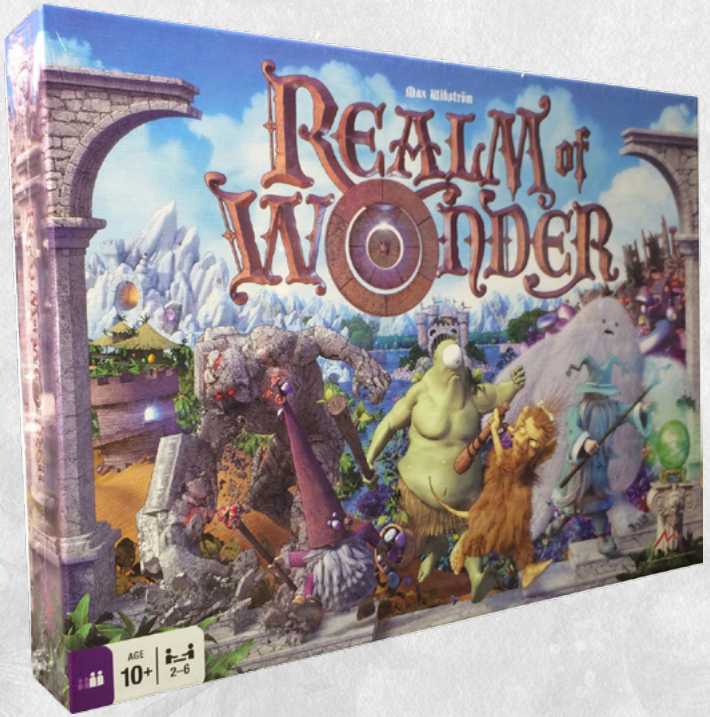
Przygoda na obrotowej planszy

Realm of Wonder jest prostą, ale wciągającą grą przygodową z nieznaczną domieszką taktyki, przeznaczoną dla 2-6 graczy w wieku powyżej 10 lat. Rozgrywka przenosi nas do tytułowej Krainy Dziwów, bajkowego świata fantasy, którego władca wysyła swoich poddanych na różnorakie misje, reprezentowane przez karty ciągnięte na samym początku gry. Ich opisy (mechaniczne oraz fabularne) zawarte są w księdze opowieści. Celem bohaterów jest jak najszybsze spełnienie wymaganych warunków i dotarcie do zamku znajdującego się na centralnym kręgu planszy. Kto pierwszy tego dokona, wygrywa grę. Pomaga w tym umiejętne korzystanie z kart zaklęć i ruchów, z którymi wiąże się bardzo ciekawa mechanika. Karty ruchu, z których będziemy korzystać, wybieramy równocześnie na początku rundy, a każda z nich określona jest dwoma cechami – szybkością i liczbą punktów ruchu. Szybkość wskazuje kolejność działania graczy, zaś punkty ruchu to liczba pól, o które mogą się oni poruszyć. Czary rzucane są natomiast przed ruchami, w kolejności odwrotnej do szybkości. Oznacza to, że w każdej turze kolejność wykonywania ruchów przez graczy może być inna, a przemyślane użycie karty w odpowiednim momencie ma szansę wydatnie przybliżyć kogoś do zwycięstwa.

Podróżując po Krainie Dziwów, natknąć się można na różne niespodzianki – trudne tereny, których pokonanie kosztuje więcej punktów, studnie zwiększające zdolności magiczne, wiry przenoszące postacie w zupełnie inne miejsca planszy oraz liczne wieże, które możemy eksplorować. Wchodząc na pole z żetonem wieży, decydujemy czy ignorujemy go i idziemy dalej, czy też sprawdzamy, co jest na jego odwrocie. A znajdować się tam mogą najróżniejsze dziwy – potwory do pokonania, magiczne kule (niektóre są przeklęte), dodatkowe zaklęcia, teleporty lub magiczne eliksiry. Najlepsza zabawa zaczyna się jednak po wkroczeniu na pole z kamieniem runicznym, wtedy bowiem możemy obrócić któryś z kręgów planszy, zupełnie zmieniając ścieżkę prowadzącą do zamku króla. W ten sposób można całkowicie pokrzyżować plany przeciwników, a sobie ułatwić drogę do wygranej.Należy jednak pamiętać, że współgracze z całą pewnością nie pozostaną nam dłużni i już w następnej rundzie układ planszy może zmienić się nie do poznania.

Poza samym ruchem i rzucaniem zaklęć, większość czynności wymaga od nas wydania pewnej liczby Punktów Magii, które stanowią swoistą „walutę" gry. Zapewnienie sobie stałego ich dochodu na odpowiednim poziomie stanowi istotny element rozgrywki w Realm of Wonder. W tym fragmencie gra traci swój przygodowy charakter na rzecz nieco bardziej ekonomicznego – aby zwiększyć swoją liczbę PM, wznosimy twierdze dookoła magicznych studni lub tak manipulujemy kręgami planszy, aby otwór znajdujący się w każdym z nich (nazywany topielą) wskazywał na przejście do krainy należącej do naszego bohatera. Ma to oczywiście swoje wady, topiel zagradza bowiem drogę do danego regionu. Natomiast im słabiej ufortyfikujemy studnię, tym łatwiej będzie przeciwnikom ją przejąć, a wybudowanie każdego kolejnego piętra twierdzy (oznaczanego za pomocą drewnianych dysków) oczywiście kosztuje dodatkowe Punkty Magii. Surowcem tym trzeba więc gospodarować naprawdę mądrze.

Warto zwrócić uwagę, że Realm of Wonder nie jest typowym wyścigiem po zwycięstwo, wyprutym z emocji i pozbawionym bezpośredniej interakcji między graczami. Poza elementami takimi jak wspomniane już obracanie kręgów planszy w celu zmiany drogi do zamku oraz przejmowanie kontroli nad twierdzami przeciwników, istnieje również możliwość ich zaatakowania. Walka w tej grze jest jednak elementem ogromnie losowym, polegającym na rzucie kością i aplikowaniu ewentualnych modyfikatorów, które rzadko kiedy przekraczają wartość 2 lub maksymalnie 3 punktów, co wiele osób może uznać za poważną wadę. Przyznam jednak szczerze, że mnie duże znaczenie szczęścia w tym aspekcie gry nie przeszkadza, a nawet przegranie kilku walk z rzędu (z innymi graczami bądź potworami ukrytymi w wieżach) nie zamyka całkowicie drogi do zwycięstwa.



To z kolei można osiągnąć na kilka sposobów. Każda karta misji ma swój unikalny warunek wygranej, jednak zawsze istnieją alternatywy – niezależnie od wylosowanej misji, zgromadzenie trzech magicznych kul lub pokonanie trzech potworów również uprawnia gracza do wejścia do królewskiego zamku. W zależności więc od sytuacji panującej na planszy, możemy modyfikować swoją taktykę, co na pewno trzeba zapisać grze na plus.

Królewski werdykt

Realm of Wonder jest bardzo dobrą przygodówką z niewielką domieszką taktyki. Pomimo zaledwie pięciu różnych kart misji, jej regrywalność jest duża, głównie dzięki alternatywnym warunkom zwycięstwa i obrotowej planszy. Skaluje się też przyzwoicie i dostarcza tyle samo zabawy przy rozgrywce w dwie, jak i w więcej osób. Oczywiście im więcej uczestników, tym bezpośredniej interakcji między nimi jest więcej, ale nawet w wariancie dwuosobowym jej brak nie jest dużym problemem. Jeśli jesteśmy zbyt daleko od przeciwnika, aby po prostu zaatakować jego bohatera, zawsze zostaje opcja przejęcia jednej z jego twierdz, rzucenia jakiegoś nieprzyjemnego zaklęcia lub użycia kamienia runicznego i utrudnienia mu drogi do centralnego kręgu planszy. Zasady są proste i całkiem dobrze wyjaśnione w instrukcji, a rozgrywka emocjonująca, co czyni RoW świetnym tytułem wprowadzającym osoby początkujące w świat nowoczesnych gier planszowych. Doświadczeni fani, ceniący gry nieprzesadnie ciężkie, z mocno odczuwalnym podczas rozgrywki klimatem fantasy, też będą jednak produktem Mindwarrior Games usatysfakcjonowani. Dodatkowo, gra zachwyca oprawą graficzną i jakością wykonania (może poza niezbyt wytrzymałym pudełkiem), prezentując bajkową, nawet nieco humorystyczną konwencję.

Werdykt w sprawie **Realm of Wonder** nie może być zatem inny niż wielki plus i szczera rekomendacja. Przyznam, że spośród wszystkich wydanych ostatnio planszowych nowości, właśnie ta ląduje teraz na moim stole najczęściej.

Realm of Wonder
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 167 złotych

- bajeczna oprawa graficzna,
- wykonanie figurek i kart,
- świetna obrotowa plansza,
- proste zasady,
- emocjonująca rozgrywka.

- pudełko podatne na wgniecenia,
- sporadyczne problemy z drewnianymi elementami.

Trójkąty i cyfry

Chyba każdy zna **Domino**. Obecna forma tej gry, którą znajdziemy w niemalże każdym sklepie z zabawkami, powstała przeszło pięć wieków temu, ale rozmaite inne odmiany, z których wyewoluowała są dużo starsze i sięgają starożytności.

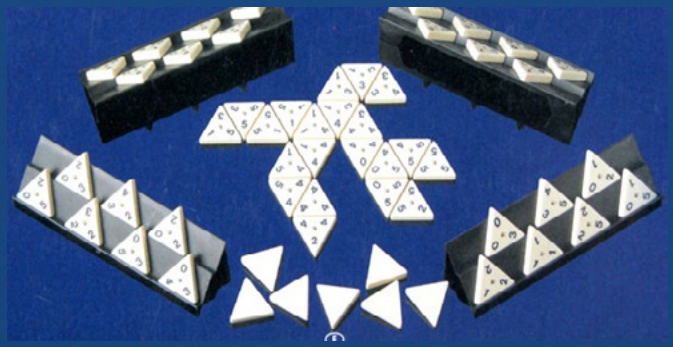
Gry planszowe ewoluują, projektanci czerpią ze sprawdzonych wzorców, wplatając w nie własne pomysły. Tak powstają nowe warianty znanych gier, jak również zupełnie nowe projekty, często dużo bardziej interesujące od swoich poprzedniczek.

Pół wieku temu niejaki Allan Cowan wpadł na pomysł, aby dwustronne kamienie domina zastąpić płytkami w kształcie równobocznych trójkątów. Zamiast dostawiania kolejnych kamieni na początku lub końcu ułożonego szeregu, pojawiła się możliwość umieszczania płytek przy każdej z wolnych krawędzi już ułożonych elementów. Tak narodziła się gra **Triominos** będąca na pozór prostą modyfikacją klasyka, a w istocie dużo ciekawszym i ambitniejszym tytułem.

Płytki w **Triominos**, zamiast oczek rodem z sześciościennych kostek, mają w narożnikach cyfry (od zera do piątki). Krawędzie dwóch płytek mogą się ze sobą stykać tylko wtedy, gdy cyfry przy stykających się wierzchołkach są identyczne. Analogicznie, gdy dostawiamy płytkę do układu w taki sposób, że wszystkie trzy wierzchołki stykają się z innymi elementami, to każdy z nich musi sąsiadować z takimi samymi cyframi.

Założenia rozgrywki są proste: każdy z uczestników zabawy ma swoją pulę płytek (niewidocznych dla rywali) i gdy przychodzi jego kolej, stara się dopasować jeden z elementów do już ułożonego układu. Gdy brakuje mu odpowiedniej płytki, konieczne jest dolosowanie nowej z dostępnej puli. Towarzyszą temu proste, ale przemyślane reguły gromadzenia punktów: dociąganie płytek wiąże się z utratą punktów, zaś dokładanie do planszy zwiększa nasz dorobek, przy czym im trudniejsze dopasowanie zdołaliśmy znaleźć, tym większą premią możemy się cieszyć. Pełna rozgrywka w Triominos to seria rund, z których każda kończy się w chwili, gdy któryś z graczy pozbędzie się wszystkich płytek, bądź wszyscy uczestnicy spasują. Zabawa kończy się zaś w momencie, gdy jeden z uczestników uzyska 400 punktów, co jest równoznaczne ze zwycięstwem.

Mimo iż mamy tu do czynienia z grą zainspirowaną **Dominem**, jest to produkt zupełnie innego kalibru: bardziej złożony, interesujący i przede wszystkim premiujący doświadczenie, a nie wyłącznie łut szczęścia. Triominos często klasyfikuje się jako grę logiczną, co jest trochę mylące. To abstrakcyjna gra liczbowa, typowo familijny tytuł, ćwiczący liczenie i przede wszystkim spostrzegawczość, a nie dedukcję i strategiczne planowanie kolejnych posunięć. Nie jest to więc tytuł dla koneserów ładnie wydanych, abstrakcyjnych gier logicznych pokroju **Abalone**, **Blokusa**, **Pentago** albo bogatej oferty drewnianych gier **Gigamica**. Za to wśród gier familijnych **Triominos** wypada znakomicie, a w moim rodzinnym gronie ta gra zrobiła prawdziwą furorę. Świetne, przemyślane reguły łączą się tu z solidnym i efektownym wykonaniem, co sprawia, że produkt ten często wraca na stół. Gra dostępna jest w kilku wersjach, można więc sięgnąć po korzystniejszy cenowo, mniejszy gabarytowo, bądź też lepiej wydany zestaw. Klasyczna odmiana gry zawiera 56 płytek i przeznaczona jest dla maksymalnie czterech osób. Jeżeli zazwyczaj gramy w większym gronie, w ofercie wydawnictwa Goliath dostępna jest także wersja dla sześciu osób, w której znalazło się o dwadzieścia płytek więcej.



Triominos
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak
Liczba graczy: 1-4 lub 1-6 osób (w zależności od zestawu)
Wiek: 6+
Czas gry: 20 minut
Cena: 64,95 – 149,95 złotych (zależnie od wersji)

- ładnie i solidnie wydana,
- ćwiczy liczenie oraz spostrzegawczość,
- wciągająca dla całej rodziny.

- brak

Gry pod choinkę

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

Idą święta, więc wielu z was zastanawia się zapewne nad prezentami. Stanowczo twierdzę, że co najmniej część z nich powinny stanowić planszówki. Nie zawsze jest czas, aby na łamach magazynu zrecenzować wszystkie tytuły, a nowości mają to do siebie, że pojawiają się nieraz właśnie tuż przed świętami. Z tego powodu postanowiłem napisać krótko o trzech grach, o tematyce historycznej, które warto wziąć pod uwagę przy planowaniu prezentów. Tekst przygotowany jest bardziej z myślą o tych, którzy chcieliby spróbować czegoś nowego i sięgnąć po jakąś grę z tego gatunku.

Majdan

Pierwszą, zupełnie nową grą, o której chciałbym napisać parę słów jest Majdan, niedawno powstałego szczecińskiego wydawnictwa Symeo Games. Jak nietrudno się domyślić, gra opowiada o współczesnych nam wydarzeniach na Ukrainie. Jej autorem jest Krzysztof Dytczak. Przed laty opracował on grę **Pomarańczowa Rewolucja**, poświęconą o parę lat wcześniejszej rewolucji społeczno-politycznej w historii tego kraju, która doprowadziła tam do zmiany kursu politycznego, ale jak się później okazało nie na stałe. Jak na ironię, jednym z głównych bohaterów tamtych wydarzeń był obalony w zeszłym roku prezydent Wiktor Janukowycz. Już wtedy mieliśmy do czynienia ze znanym nam lepiej z czasów obecnych podziałem na niebieski wschód, zdominowany przez prorosyjską Partię Regionów, i pomarańczowy zachód opanowany przez ugrupowania proeuropejskie.

Gra **Pomarańczowa Rewolucja** została wydana w minimalnym nakładzie, w zasadzie tylko dla fanów, ponieważ autor miał problemy ze znalezieniem wydawcy, a później, wraz z zatarciem się w pamięci tamtych wydarzeń, „czas gry" po prostu minął. Przez fanów oceniana była bardzo pozytywnie. Pamiętam jeszcze prowadzone przez autora w 2006 roku na Forum Strategie rozgrywki testowe (później także i na innych forach). Grało się szybko, a zasady gry w zgodnej ocenie wszystkich uczestników wspomnianych rozgrywek były bardzo przystępne.

Majdan nawiązuje do **Pomarańczowej Rewolucji** nie tylko tematyką, ale i pod względem zasad. Krótko mówiąc, gra poświęcona jest walce o władzę na Ukrainie, prowadzonej na różnych poziomach. Kluczowe dla rozgrywki są karty. Oddają one wsparcie ze strony różnych grup ludzi, organizacji itp. Mamy tzw. Masy, czyli zwykłych obywateli, mamy też Milicję, Berkut, Tituszki, Armię i Media. Część z tych grup jest na stałe przypisana do konkretnej opcji (np. Tituszki lub Berkut), część może wesprzeć jedną lub drugą stronę (Armia, Milicja lub Media). Karty mają różną wartość, w zależności od tego czy walczymy siłowo (walka o kontrolę), czy politycznie (walka o poparcie). Część wartości z kart ustalana jest losowo (Masy), co symuluje niepewność naszego poparcia.

Obszary planszy symbolizujące okręgi Ukrainy mają różną wartość w zależności od swojego znaczenia politycznego i gospodarczego. Posiadanie kontroli lub poparcia jest mnożnikiem zapewniającym określoną liczbę punktów zwycięstwa. Oprócz tego mamy punkty prestiżu, które możemy stracić, prowokując starcia siłowe (reprezentuje to reakcję polityczną na świecie). Wtedy wchodzą do gry losowe wydarzenia, które ustalane są rzutem 2k6. Osobom ciekawym szczegółów polecam zajrzeć na profil gry na BGG, gdzie dostępna jest do ściągnięcia instrukcja, jak również zapoznanie się z dostępnymi na forach relacjami z rozgrywek w **s**.

Na koniec wspomnę jeszcze o wykonaniu gry, które jest pod pewnymi względami wyjątkowe i z pewnością zadowoli nawet wymagających pod tym względem eurograczy. Otóż żetony wykonano z ciętego laserem PCV, oklejanego papierem. Sprawia to, że są one praktycznie niezniszczalne.

Mokra 1 września 1939

Wydana we wrześniu tego roku **Mokra** poświęcona jest tytułowej bitwie rozegranej 1 września 1939 roku, podczas której Wołyńska Brygada Kawalerii zatrzymała niemiecką 4 Dywizję Pancerną, niszcząc jej kilkadziesiąt czołgów. Było to wyjątkowe wydarzenie, do tego w tym roku obchodzimy 75 rocznicę wybuchu II wojny światowej i kampanii wrześniowej, więc warto zainteresować się tym tematem.

Nie jestem w stanie polecić tej gry wszystkim, głównie z jednej przyczyny: poważnie zachwianego balansu na korzyść Niemców. Krótko mówiąc, Polakami ciężko wygrać. Mam także szereg innych zastrzeżeń do tej produkcji, wśród których wspomnę tylko o niejasnościach w instrukcji. Mimo wszystko nadaje się ona dobrze do rozgrywek ojców z synami (w wieku mniej więcej 12-15 lat), gdzie tatuś może pokierować stroną polską, zostawiając synowi grę Niemcami. Może to mało patriotyczne posunięcie, ale od strony grywalnościowej powinno wypaść nieźle. Wydaje mi się, że lepsze to i tak niż **Memoir '44** lub sięganie po inne wątpliwej jakości produkcje.

Mokra dobrze nadaje się jako wprowadzenie do gier wojennych, zwłaszcza heksowych, przede wszystkim dlatego, że posiada krótką instrukcję (zasady są do ściągnięcia na stronie wydawnictwa Strategemata) i niezbyt długi, jak na gry wojenne, czas rozgrywki (grę można spokojnie ukończyć w ciągu 2-3 godzin, a czasami bywa, że i szybciej). W **Mokrą** gra się sprawniej niż w inne heksówki dzięki zastosowaniu do rozstrzygania walk standardowej talii kart. Karty zastępują kostki, których w tej grze w ogóle nie uświadczymy.

Od strony wykonania mam zastrzeżenia do żetonów, które niekiedy słabo się trzymają, ale praktycznie jest to jedyny mankament. Należy natomiast wspomnieć, że cena gry jest wyjątkowo przystępna (poniżej 40 złotych). Według mojej wiedzy jest to najtańsza obecnie gra wojenna o tematyce historycznej, jaką można znaleźć u nas na rynku (obok innych produktów z tej serii wydawnictwa Strategemata). Jak już wspominałem, do gry mam sporo zastrzeżeń – zainteresowanym polecam moją obszerną recenzję gry na Portalu Strategie (właściwie nie jest to recenzja, ale szczegółowa analiza wszystkich jej rozwiązań) – ale dla młodszych kuzynów i siostrzeńców powinna się dobrze nadawać. Nie można grze odmówić również klimatu, czego często brakuje pozycjom zachodniej produkcji poświęconym tematyce kampanii wrześniowej.

Piekło okopów

W tym roku obchodzimy jeszcze jedną okrągłą rocznicę – 100 lat temu rozpoczęła się I wojna światowa. Wydarzeniom tej wojny poświęcona jest gra **Piekło okopów** wydawnictwa Alter. Jej premiera była odwlekana od jesieni. Ostatecznie autorom i wydawcy szczęśliwie udało się wyrobić na święta. Gra przedstawia działania wojenne na froncie zachodnim, gdzie po początkowej, manewrowej fazie wojny front został szybko pokryty przez linie okopów, w których zastygły armie obu walczących stron. Wojna przybrała przez to nietypowy, nieznany wcześniej charakter. Za sprawą wszechobecnych karabinów maszynowych, oddziałom ciężko było przełamać linie przeciwnika, a gdy to następowało, do akcji wkraczała artyleria, szybko przerzedzając siły nacierających. W związku z tym wojna okazała się bardzo statyczna. Toczono walki o nieistotne obiekty terenowe i o to, aby choć o kilka metrów przesunąć linię frontu.

Piekło okopów dobrze oddaje charakter pierwszowojennych zmagań. Nie opowiada ono o jakiejś konkretnej bitwie lub starciu, ale ogólnie o charakterze walk na froncie zachodnim (trzeba tu wspomnieć, że na froncie wschodnim sprawy miały się trochę inaczej i wojna miała bardziej manewrowy charakter). Naszym celem jest opanowanie okopów przeciwnika i wdarcie się w nie jak najgłębiej poprzez zajęcie kolejnych linii umocnień. Im dalej się jednak wdzieramy, tym bardziej tracimy kontrolę nad swoimi oddziałami, a przeciwnikowi tym łatwiej wyprowadzić kontrofensywę. Co pewien czas będziemy tracić nasze oddziały, odrzucane albo po prostu niszczone. Nie musimy się o to jednak nadmiernie martwić, gdyż wyższe dowództwo koleją przysyła nam nowe jednostki.

Gra opiera się na wykorzystaniu kart, za pomocą których wykonujemy różne akcje i dzięki którym możemy zyskać różnego rodzaju bonusy. Osobiście miałem okazję obserwować rozgrywki w wersję testową gry na tegorocznych konwentach gier planszowych i bardzo podoba mi się przede wszystkim sam pomysł oraz idea gry. Przyglądałem się walkom i zapoznawałem z opiniami innych graczy, których jeden z autorów prosił o przetestowanie, jak działa gra. Wszystkie opinie były bardzo pozytywne, a niektórzy zagrali kilka razy. We wczesnej fazie zastanawiała nas jednak szata graficzna, ponieważ jej pierwotna wersja nie powalała na kolana. Obecnie gra prezentuje się jednak tak, że oddaje klimat piekła okopów, jakie na zachodzie stworzyła I wojna światowa.

Do plusów gry z pewnością zaliczyć można niezbyt długi czas rozgrywki i atrakcyjne, trochę rozrywkowe ujęcie tematu. Autorzy mają już pewne doświadczenie w tworzeniu w miarę prostych, przystępnych gier. Warto wspomnieć o wydanej rok temu na rocznicę powstania styczniowego grze Rok 1863. Poza tym stworzyli oni jeszcze kilka mniej znanych szerszej publice projektów, głównie edukacyjnych, skierowanych do szkół podstawowych i gimnazjów.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl