

SMART 3

chalon



Rebel Times

PROPOZYCJE ŚWIĄTECZNE



2012



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechiel' Zaród

Cezary Domalski

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adyustacji 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

Świąteczne polecanki



Święta zbliżają się wielkimi krokami, a wraz z nimi nieco więcej wolnego czasu, długie wieczory, masa spotkań z rodziną i przyjaciółmi, jak również liczne okazje do wręczania sobie prezentów.

A cóż może być lepszym prezentem na czas długich zimowych wieczorów w towarzystwie przyjaciół niż dobrze wybrana, pasjonująca gra planszowa? Redakcja Rebel Timesa lubi wybierać gry planszowe na prezent. Lubimy także je dostawać, nikogo więc nie zdziwi, że do wyboru właśnie takich upominków gorąco zachęcamy. A ponieważ, jak wiadomo dobry prezent musi trafić w gust obdarowywanego, jak co roku przygotowaliśmy dla was małe, specjalne wydanie naszego magazynu, mające na celu ułatwienie wyboru przy zakupie gry. Tradycyjnie znajdziecie tutaj garść propozycji dobrych, sprawdzonych gier pogrupowanych tak, byście nie mieli wątpliwości, czy dany tytuł bardziej spodoba się waszemu dziadkowi, młodszej siostrze, czy może koleźce z klasy. Przy każdej propozycji znajdziecie link do strony produktu w sklepie REBEL.pl, jak również do odpowiedniego numeru Rebel Timesa, jeżeli dana gra była recenzowana na łamach naszego pisma.

Już niebawem pojawi się w sieci także grudniowy numer Rebel Timesa z kolejną porcją obszernych recenzji, aktualności i innych tekstów – nie zapomnijcie go pobrać!

Propozycje dla najmłodszych

W tej kategorii prezentujemy gry przeznaczone dla młodszych graczy. Ładne wydanie, łatwe do opanowania zasady i duża frajda z rozgrywki, czyli zestaw cech, które czynią grę idealną dla dzieci, stawiających w świecie planszówek pierwsze kroki.



Story Cubes

Story Cubes to dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, których ścianki zdobią różne ilustracje. Gra polega na tworzeniu opowieści. Wykonujemy rzut kostkami i naszym zadaniem jest opowiedzenie historii, w której wykorzystamy każdy z dziewięciu wyrzuconych obrazków. Jedyne co nas w tym przypadku ogranicza, to własna wyobraźnia. **Story Cubes** to gra o bezmiarze możliwości: różne warianty rozgrywki pozwalają dopasować ją do grup w różnym wieku i o różnej

liczebności. Im więcej gramy, tym z większą łatwością przychodzi nam tworzenie bardziej złożonych i niebanalnych historii. To jednocześnie świetna zabawa i aktywny trening naszej kreatywności.

Recenzja w 45 numerze miesięcznika Rebel Times:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry: ok. 2 minuty	Ilość graczy: Od 1 wzwyż	Wiek: od 6 lat	Cena: 35,95 zł
---------------------------	-----------------------------	-------------------	-------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Dzieci z Carcassonne

Carcassonne to jedna z najpopularniejszych gier rodzinnych, na przestrzeni lat wydana w wielu mniej lub bardziej złożonych wariantach. Gra polega na układaniu z kwadratowych płytek krainy pełnej malowniczych łąk, zamków i dróg. W oparciu o kilka prostych reguł za zbudowane elementy i ułożone na nich pionki gromadzimy punkty, na podstawie których wyłaniany jest zwycięzca

Rebel Times

rywalizacji. **Dzieci z Carcassonne** to specjalna wersja tej znakomitej gry, stworzona z myślą o najmłodszych. To wspaniałe wprowadzenie do świata gier planszowych. W niniejszej odmianie gry wszystkie elementy układanki pasują do siebie, zaś gracze starają się łączyć uliczki z pionkami w tym samym kolorze.

Czas gry: ok.20 minut	Ilość graczy: Od 2 do 4 osób	Wiek: od 4 lat	Cena: 71,95 zł
--------------------------	---------------------------------	-------------------	-------------------

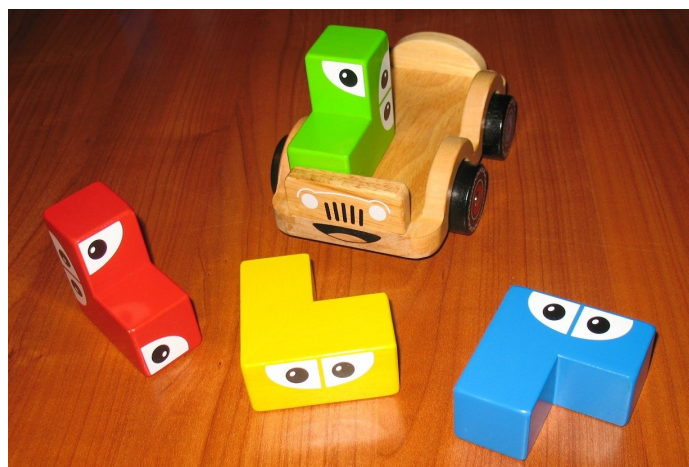
[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Smart - Auto

Smart - Auto to drewniana gra – zabawka, dzięki której dziecko rozwija swoją wyobraźnię przestrzenną. Na elementy układanki składają się drewniane podwozie oraz cztery kolorowe klocki, za pomocą których trzeba zbudować samochód. Na różnych ściankach poszczególnych klocków namalowane są oczy, zaś prawidłowe ułożenie

ciężarówki polega na tym, by nie tylko przybrała ona właściwy kształt, lecz także by jej oczy znalazły się w odpowiednim miejscu, skierowane w przód. Samochód można ułożyć na bardzo wiele sposobów, dołączona do zestawu książeczka zawiera zestaw zagadek o różnych poziomach trudności. Najtrudniejsze są na tyle złożone, że stanowią będą wyzwanie dla siedmio i ośmiolatków.



Recenzja w 53 numerze miesięcznika Rebel Times:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry: ok. 5 minut	Ilość graczy: 1 osoba	Wiek: od 3 lat	Cena: 89,95 zł
--------------------------	--------------------------	-------------------	-------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)

Smart - Blokada

Blokada to kolejna łamigłówka z bogatej linii produktów **Smart Games**, tym razem przeznaczona dla dzieci w wieku szkolnym. Gra polega na odpowiednim ułożeniu zestawu różnokształtnych płytek w plastikowej ramce. Na płytkach umieszczone są budynki, radiowozy oraz jeden czerwony samochód ze zbiegiem, którego musimy zatrzymać. W tej wielopoziomowej grze logicznej musimy zadbać nie tylko o to, by wszystkie płytki

PROPOZYCJE ŚWIĄTECZNE 2012

idealnie zapełniły planszę, ale także by czerwone auto miało całkowicie odciętą (budynkami i radiowozami) drogę ucieczki. Do zestawu dołączona jest książeczka z dużą ilością zagadek z rozwiązaniami. Z każdym kolejnym zadaniem poziom trudności rośnie: z najłatwiejszym szybko poradzi sobie siedmiolatek, za to najbardziej złożone zagadki to nie lada wyzwanie dla dorosłych. Ta łamigłówka to świetny trening przestrzennej wyobraźni i logicznego myślenia.

Recenzja w 59 numerze miesięcznika Rebel Times:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
ok. 10 minut	1 osoba	od 7 lat	74,95 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Dixit

Dixit to niezwykle prosta w założeniach, pięknie ilustrowana gra skojarzeń. W każdej turze rozgrywki jeden z uczestników przejmuje rolę bajorza, który wybiera jeden z sześciu obrazków na

kartach. Następnie wypowiada dowolne zdanie nawiązujące do tego, co przedstawia ilustracja. Następnie pozostali gracze wybierają ze swojej puli obrazków te, które do wypowiedzianego zdania najlepiej pasują. Wybrane karty zostają przetasowane, po czym gracze usiłują wskazać, która karta była wybrana przez bajorza. Kilka prostych reguł określa warunki otrzymywania punktów na podstawie trafności wyborów.

Dixit to gra praktycznie bez barier wiekowych. Reguły bez trudu opanuje dziecko, a przy samej grze świetnie będą się bawić także dorośli. Na drodze do zwycięstwa najważniejsza jest tutaj pomysłowość i wyobraźnia.

Recenzja w 62 numerze miesięcznika Rebel Times:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
ok. 30 minut	od 3 do 6 osób	od 5 lat	119,95 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Propozycje dla przyjaciół

W tej grupie prezentujemy gry bardziej złożone, adresowane dla nieco starszych, chociaż nie koniecznie doświadczonych graczy. Ciekawa mechanika, zasady proste do opanowania i niebanalna rozgrywka, która sprawia że prezentowane tu tytuły długo nie chcą się znudzić i chętnie się do nich wraca.



Ghost Stories

Ghost Stories opowiada o niewielkiej chińskiej wiosce która stała się celem ataku duchów prowadzonych przez strasznego Wu-Fenga, Władcę Dziewięciu Piekieł. W obronie mieszkańców wioski staje niewielka grupa Taoistów, którzy za pomocą swych potężnych zdolności usiłują ocalić osadę.

Ghost Stories należy do gatunku gier kooperacyjnych. Wszyscy gracze stanowią tutaj jedną drużynę, usiłującą wspólnymi siłami zrealizować postawiony przed nimi cel. Gra stawia jednak poprzeczkę na tyle wysoko, że jedynie rozważne planowanie i dobrze zorganizowana współpraca mogą doprowadzić do osiągnięcia celu. Gracze jadą na jednym wózku – albo wszyscy zwyciężą, albo wspólnie poniosą klęskę. **Ghost Stories** zachwyca klimatycznymi ilustracjami, odmiennością poszczególnych rozgrywek oraz łatwymi do opanowania, a jednocześnie dającymi szeroki repertuar możliwości regułami. Mechanikę gry zbudowano w taki sposób, że skalę wyzwań można dostosować do doświadczenia grupy, dzięki czemu zwycięstwo w **Ghost Stories** nigdy nie przyjdzie wam łatwo, a co za tym idzie: będzie dawało niemałą satysfakcję.

Recenzja w 14 numerze miesięcznika Rebel Times:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry: 45-60 minut	Ilość graczy: od 1 do 4 osób	Wiek: od 12 lat	Cena: 134,96 zł
--------------------------	---------------------------------	--------------------	--------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Small World

Small World to bajecznie kolorowa, niezwykle pomysłowa gra, w której każdy z uczestników staje na czele jednej z fantastycznych ras. Każda z nacji walczy o terytorium w świecie, który jest zbyt mały by pomieścić je wszystkie. Gra jest przepięknie wykonana, niezwykle prosta do opanowania, a jednocześnie oferuje na tyle emocjonujące rozgrywki, że często z radością się do niej wraca. Różnym, występującym w grze rasom przypisuje się różne specjalne zdolności, przy czym mamy tutaj setki możliwych kombinacji, gwarantujących odmienną w kolejnych rozgrywkach.

Recenzja w 21 numerze miesięcznika Rebel Times:
[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry: 60-90 minut	Ilość graczy: od 2 do 5 osób	Wiek: od 8 lat	Cena: 169,95 zł
---------------------------------	--	--------------------------	---------------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Drako

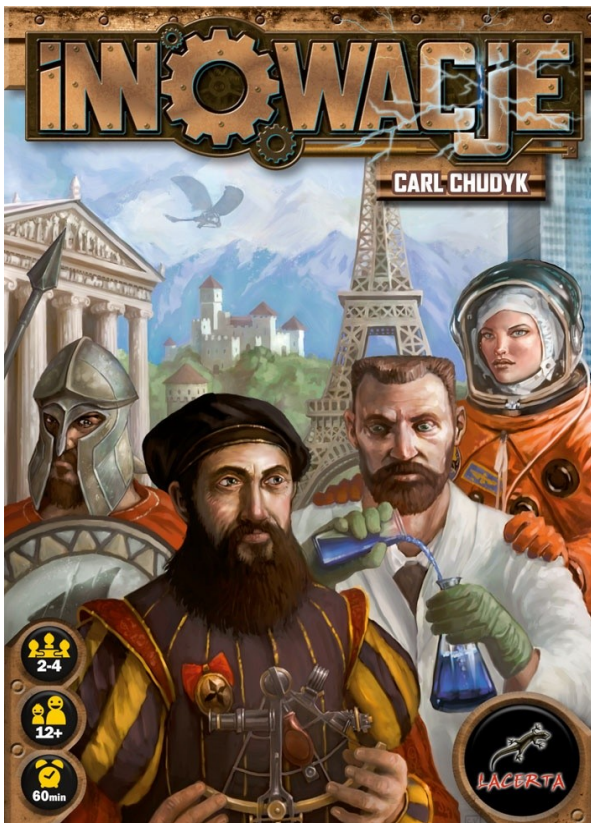
Drako to sympatyczna gra dla dwóch osób, opowiadająca o polowaniu na smoka. Jeden z graczy kontroluje trzech walecznych krasnoludów, drugi zaś wspomnianą bestię. Celem krasnoludów jest oczywiście pokonanie smoka, zaś dokonanie tego wymaga umiejętnego wykorzystywania specjalnych zdolności poszczególnych wojowników. Warto tu dodać, że upływ czasu oddala krasnoludów od zwycięstwa, gdyż w chwili wyczerpania talii kart krasnoludów smok odlatuje (wówczas kontrolujący go gracz cieszy się zwycięstwem). **Drako** cechuje niezwykle pomysłowa mechanika, efektowne grafiki oraz szczegółowo wyrzeźbione plastikowe figurki krasnoludów i smoka, dzięki którym gra świetnie prezentuje się na stole.

Recenzja w 47 numerze miesięcznika Rebel Times:
[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry: ok. 45 minut	Ilość graczy: Dla 2 osób	Wiek: od 8 lat	Cena: 80,96 zł
----------------------------------	------------------------------------	--------------------------	--------------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)





Innowacje

Innowacje to szybka gra karciana, opowiadająca o rozwoju cywilizacji. Zadaniem każdego z uczestników rozgrywki jest poprowadzenie swej cywilizacji poprzez kolejne epoki i gromadzenie jak najbardziej imponujących osiągnięć w kolejnych wiekach rozwoju. Na drodze do zwycięstwa w **Innowacjach** oprócz odrobiny szczęścia potrzeba także trochę sprytu i wielu rozważnych, przemyślanych decyzji.

Recenzja w 58 numerze miesięcznika Rebel Times:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
30-60 minut	od 2 do 4 osób	od 12 lat	89,96 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)

K2

Podczas rozgrywki **K2** każdy z graczy kieruje zespołem dwóch himalaistów, usiłujących zdobyć szczyt i przetrwać do końca 18-dniowej wyprawy. Im wyżej zdołamy poprowadzić naszego himalaistę tym więcej punktów zgromadzimy na koniec gry. Trzeba jednak uważać na poziom aklimatyzacji, by członek naszego zespołu nie zginął na skutek wyczerpania. Sukces w **K2** wymaga wielu przemyślanych decyzji odnośnie wyboru drogi na szczyt, dostosowanie się do warunków pogodowych i optymalne stawianie namiotów.



K2 to pierwsza (i jedyna jak dotąd) polska gra planszowa, która została nominowana do prestiżowej nagrody Spiel des Jahres (nominacja miała miejsce w tym roku w kategorii gier zaawansowanych).

Recenzja w 38 numerze miesięcznika Rebel Times:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
30-60 minut	od 1 do 5 osób	od 8 lat	89,96 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)

Propozycje na imprezę

Prezentujemy tu kilka gier zaliczających do popularnego gatunku party-games. Błyskawicznie opanują je młodszy, nie znudzą się nimi starsi. Są tu tytuły o krótkim przebiegu rozgrywki i prostych zasadach, których celem jest głównie dobra zabawa, a nie długofalowe planowanie i obmyślanie złożonych strategii.



Dobble

Dobble to zabawna karciana gra imprezowa, której zasady można wytłumaczyć dosłownie w minutę. Chodzi tutaj przede wszystkim o to, by wykazać się spostrzegawczością. Gracze usiłują jak najszybciej odnaleźć pasujące symbole na swojej karcie i karcie zagranej pośrodku stołu. Każda z kart wypełniona jest wieloma kolorowymi obrazkami, każda różni się od pozostałych i łączy się z inną dokładnie jednym elementem. **Dobble** jest prosta, szybka i potrafi błyskawicznie rozkręcić imprezę. Gra ma okrągłe karty, wygodne, praktyczne i trwałe, zaś cały zestaw bez trudu zmieścimy w kieszeni.

Recenzja w 44 numerze miesięcznika *Rebel Times*:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry: 5-10 minut	Ilość graczy: od 2 do 8 osób	Wiek: od 6 lat	Cena: 59,95 zł
-------------------------	------------------------------------	-------------------	-------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Jungle Speed

Jungle Speed to już klasyka w gronie karcianych party-games, genialna w swej prostocie, szalona i przezabawna. Wymaga spostrzegawczości i zręczności. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart, a w tym celu w odpowiednim momencie trzeba

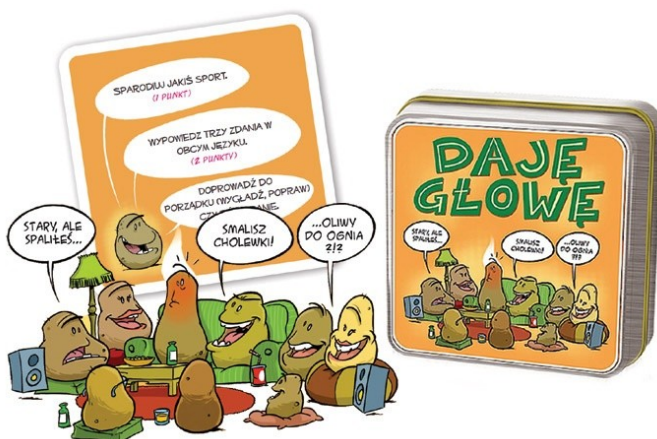
złapać drewniany „totem” ustawiony pośrodku stołu. Jeśli zareagujemy odpowiednio szybko, ubędzie nam kilka kart, jednak w przypadku gdy się zagapimy, bądź złapiemy totem w niewłaściwym momencie, będziemy zmuszeni wziąć karty od naszych rywali. Rozgrywkom **Jungle Speed** zawsze towarzyszą salwy śmiechu, gra nie chce się znudzić, a grać może jednocześnie praktycznie dowolna ilość osób w każdym wieku!

Recenzja w 45 numerze miesięcznika *Rebel Times*:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
ok. 15 minut	od 2 do 20 osób	od 7 lat	58,50 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Daję Głowę

Daję Głowę to zwariowana gra imprezowa dla dowolnej ilości osób. Każdy z graczy otrzymuje kartę z trzema zabawnymi zadaniami, które musi wykonać w obecności pozostałych uczestników. Ważne jednak by swe zadania wykonać w taki sposób, by inni się tego nie domyślili. Zdemaskuj

pozostałych i nie daj się sam zdemaskować! Uważaj jednak, bowiem jeśli się pomylisz otrzymasz karne punkty. Zestaw zawiera 50 kart, na których łącznie znalazło się aż 150 zadań.

Recenzja w 48 numerze miesięcznika *Rebel Times*:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
15-30 minut	od 4 do 50 osób	od 10 lat	40,45 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Uga Buga!

Jeżeli szukasz kompletnie zwariowanej gry imprezowej, **Uga Buga!** z pewnością będzie dobrym wyborem. Dzięki tej oto niepozornej karciance mamy niepowtarzalną okazję wcielić się w prehistorycznych jaskiniowców, którzy właśnie wybierają nowego przywódcę plemienia. Chodzi oczywiście o to, by przekonać pozostałych że to właśnie tobie należy się przywództwo. Zadanie ani do łatwych, ani tym bardziej do zbyt mądrych nie

PROPOZYCJE ŚWIĄTECZNE 2012

należy. Kolejno wykładane karty zawierają sylaby z których składamy pełne, dziwaczne zdania. Problem polega na tym, że musimy zapamiętać słowa użyte przez rywali, a zagrynych wcześniej kart nie widać. Dodatkowo prócz wypowiedzianych sylab pojawiają się specjalne gesty, za sprawą których jeszcze łatwiej o pomyłkę.

Recenzja w 59 numerze miesięcznika Rebel Times:

[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
ok.20 minut	od 3 do 8 osób	od 7 lat	40,46 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)

Time's Up!

W **Time's Up!** chodzi o to, by tak pokierować swoją drużyną, aby odgadła jak najwięcej postaci z kart. Na początku dla kolejnych postaci robisz opis słowny, w drugiej rundzie starasz się podpowiedzieć tylko jednym słowem, w trzeciej zaś wyłącznie za pomocą gestów i naśladowania dźwięków. Trzeba się przy tym spieszyć, bowiem na wykonanie zadania masz jedynie 30 sekund! Gra nie wymaga wielkiej wiedzy na temat postaci na kartach, bardziej istotne i użyteczne będą tu: refleks, spryt i poczucie humoru.

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
ok.45 minut	od 4 do 12 osób	od 12 lat	53,95 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Propozycje dla planszówkowych weteranów

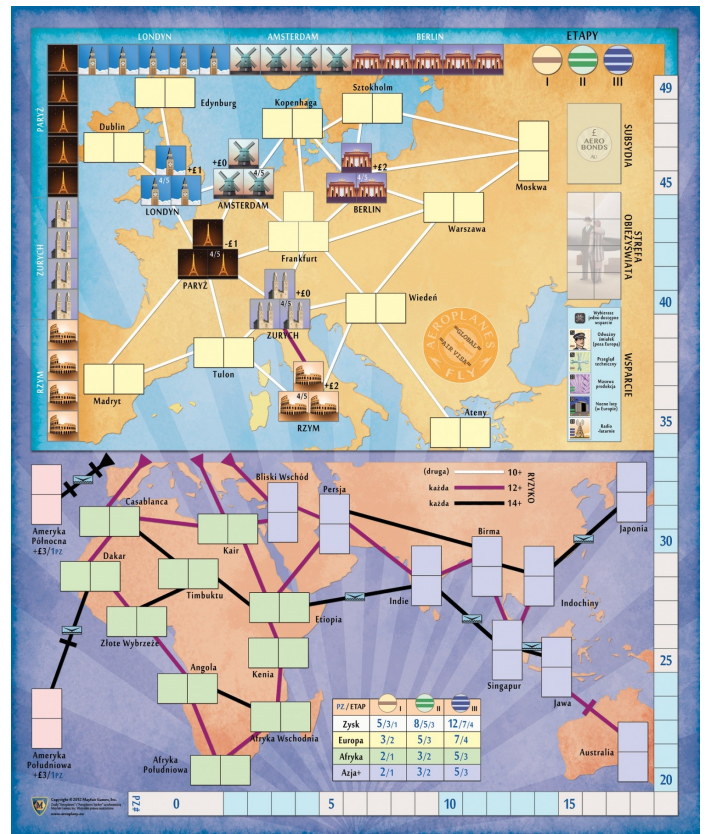
Tutaj prezentujemy kilka gier dla bardziej doświadczonych fanów gier planszowych. Znajdziecie tu pasjonujące planszówki, niekiedy o dość rozbudowanych zasadach i (lub) dużej ilości komponentów.



Aeroplany

Aeroplany to niezwykła gra strategiczna, opowiadająca o czasach narodzin komercyjnej awiacji. Gracze wcielają się tu w pionierów lotnictwa pasażerskiego, zmagających się z problemami budowy pierwszych lotnisk i systemów obsługi lotów w Europie i na całym świecie. Celem każdego z graczy jest stworzenie najbardziej dochodowych i obejmujących jak największą ilość tras linii

lotniczych. Zwycięża osoba która zgromadzi najwięcej punktów za dochodowe przewożenie pasażerów podczas trzech etapów gry.



Czas gry: ok.120 minut	Ilość graczy: Od 3 do 5 osób	Wiek: od 14 lat	Cena: 139,95 zł
----------------------------------	--	---------------------------	---------------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)

Stronghold

Stronghold przenosi nas na zachód Agarii, jednego z krajów mrocznego świata fantasy znanego z gry fabularnej Monastyr.

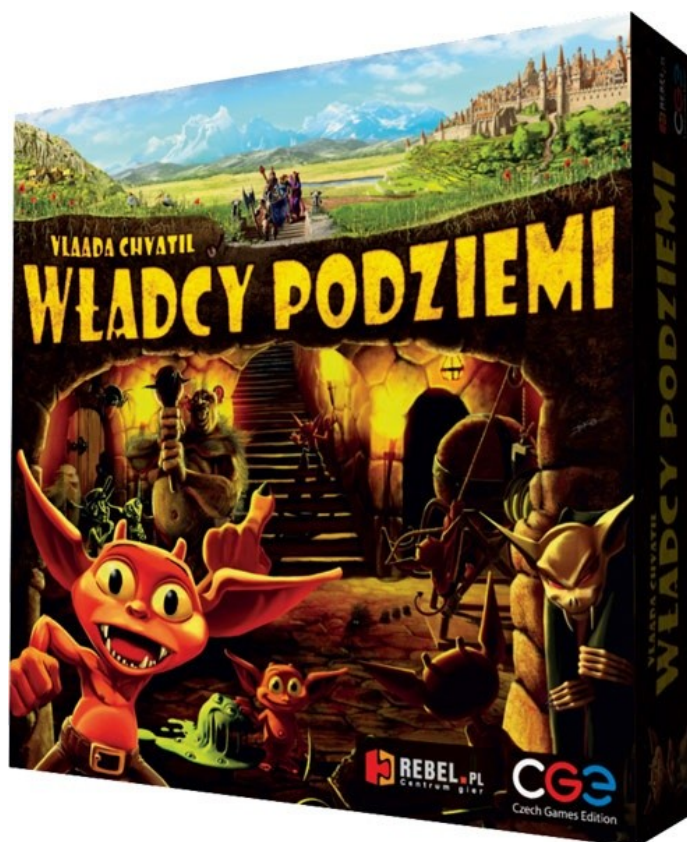
Ta rewelacyjna gra planszowa opowiada o oblężeniu

twierdzy i walce o to, jak bitwa zapisana zostanie w kronikach. Zastępy Najeźdźcy są niezliczone, zaś obrona twierdzy desperacka i pełna dramatycznych wyborów. W miarę upływu rozgrywki Najeźdźca traci Punkty Chwały na rzecz Obrońcy. Im dłużej twierdza przetrwa, tym większą chwałą wykaże się dowodzący broniącymi jej murów. Ta złożona, pasjonująca gra pełna jest dramatycznych zwrotów akcji. Najeźdźca wznosi maszyny oblężnicze, przywołuje moce czarnej magii i przeprowadza kolejne ataki na poszczególne odcinki murów. W tym czasie Obrońca szykuje kotły z olejem i wilcze doły oraz wysyła na blanki kolejnych wojowników. Każda ze stron ma ogromny repertuar opcji, umożliwiających przechylenie szali zwycięstwa na swoją stronę.

Recenzja w 26 numerze miesięcznika Rebel Times:
POBIERZ NUMER

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
120-240 minut	od 2 do 4 osób	od 12 lat	159,95 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](http://rebel.pl)



Władcy Podziemi

Jest wiele gier pozwalających nam wcielić się w grupę poszukiwaczy przygód, wędrujących po ponurych i niebezpiecznych podziemiach w poszukiwaniu skarbów. **Władcy Podziemi** to gra strategiczna w której wcielamy się w potężnego władcę takich lochów, zaś tak zwani „poszukiwacze przygód” stanowią nasze największe utrapienie. Regularnie wpadają do naszej siedziby, rabując i niszcząc. Każdy z graczy jest jednym z tytułowych władców i każdy oczywiście dąży do tego, by to jego podziemia były najokazalsze i najlepiej prosperujące. W tym celu konieczna jest budowa nowych tuneli, wydobywanie złota, najmowanie potworów i zastawianie rozmaitych pułapek, by nieunikniona wizyta awanturników przyniosła jak najmniejsze

straty. Uważaj jednak, bowiem im bardziej złym i potężnym władcą się staniesz, tym potężniejszych awanturników przyciągną twe podziemia!

Recenzja w 46 numerze miesięcznika Rebel Times:
[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry: ok.90 minut	Ilość graczy: od 2 do 4 osób	Wiek: od 12 lat	Cena: 159,95 zł
--------------------------	---------------------------------	--------------------	--------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Kupy i Korsarze

Kupy i Korsarze to gra przygodowa, która przeniesie was na słoneczne Karaiby, gdzie jako kapitan statku będziecie pływać od portu do portu starając się zarobić jak największą fortunę. Dążyć można do tego bardzo różnymi drogami, uczciwie i rozważnie kupować towary w jednych portach, sprzedając je z dużym zyskiem w innych, albo też robiąc pirackie wypady, beztrąsko rabując i patrząc jak rośnie cena wyznaczona za naszą głowę. Karierę zaczyna się z niewielkim stateczkiem, z czasem jednak nabywamy większy okręt i instalujemy w nim rozmaite ulepszenia, by podczas morskich potyczek skutecznie zaskoczyć rywala.



Kupy i Korsarze to gra o dość prostych regułach, a jednocześnie dużych możliwościach, efektownym wykonaniu i przede wszystkim znakomicie oddanym klimacie pirackich przygód i morskich bitew.

Recenzja w 43 numerze miesięcznika Rebel Times:
[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry: 120-180 minut	Ilość graczy: Od 2 do 4 osób	Wiek: od 13 lat	Cena: 170,96 zł
----------------------------	---------------------------------	--------------------	--------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)





Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island

Zainteresowani przygodą na bezludnej wyspie? Oto emocjonująca gra kooperacyjna, w której gracze wcielają się w grupę rozbitków i wspólnymi siłami starają się stawić czoła postawionym im wyzwaniom (cel rozgrywki określony jest przez wybór jednego z sześciu scenariuszy). W tej niezwykłej przygodzie czeka was poszukiwanie pożywienia, wnoszenie szałasów, walka z niebezpieczeństwami i chronienie się przed złą pogodą. Będziecie także poszukiwać skarby i odkrywać tajemnicze wyspy, a wszystko to w niezwykle klimatycznej i pomysłowej planszówce, która dostarczy świetnej rozrywki na wiele wieczorów.

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
75-120 minut	od 1 do 4 osób	od 10 lat	152,96 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](http://REBEL.pl)

Propozycje dla rodziców i (pra)dziadków

W tej kategorii umieściliśmy kilka popularnych i cenionych na całym świecie gier logicznych. Cechują je proste do wytłumaczenia zasady, którym towarzyszy bogactwo możliwości podczas każdej partii. Banalne reguły i niebanalna rozgrywka, wszystko w pięknym wydaniu, by granie było jeszcze przyjemniejsze.



Quixo

Quixo nawiązuje do doskonale wszystkim znanej gry kółko i krzyżyk. W grze chodzi o ułożenie pięciu naszych symboli (kółek lub krzyżyków) w poziomej, pionowej lub przekątnej linii. Jak się jednak okazuje, zwycięstwo wymaga przestrzennej wyobraźni i

sekwencji przemyślanych ruchów. Planszę stanowi ramka na której ułożonych zostało 25 drewnianych kostek. Wykonując ruch sięgamy po jedną z kostek znajdujących się w zewnętrznej części planszy i wpychamy ją w inne miejsce (przesuwając o jedną pozycję kilka innych elementów). Układając element, umieszczamy go zawsze naszym symbolem do góry. Każdy ruch znacząco więc zmienia sytuację na planszy i trzeba dbać o to, by jednocześnie budować własny rząd symboli oraz burzyć to, co do tej pory ułożył nasz rywal. Gra posiada także ciekawy wariant rywalizacji w dwóch dwuosobowych zespołach. **Quixo** jest pięknie wydana: wszystkie elementy są z wysokiej jakości lakierowanego drewna.

Recenzja w 40 numerze miesięcznika Rebel Times:
POBIERZ NUMER

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
15-30 minut	dla 2 lub 4 osób	od 6 lat	89,96 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Rummikub

Rummikub to klasyczna gra familijna, niezmiennie od dekad popularna na całym świecie, a obecnie dostępna w wielu atrakcyjnych wydaniach. Gra polega na pozbyciu się wszystkich kostek z liczbami, poprzez wykładanie na stół sekwencji składających się z co najmniej trzech elementów. W swojej turze można także modyfikować układy już wyłożone na stole. Prostota, elegancja wykonania, a przede wszystkim atrakcyjna, niezwykle wciągająca rozgrywka to najważniejsze cechy tego produktu.

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
ok. 30 minut	Od 2 do 4 osób	od 7 lat	71,96 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)

Abalone

Abalone to fascynująca gra logiczna dla dwóch osób. Jest pięknie wydana, łatwa do opanowania ale wymaga rozegrania bardzo wielu partii jeżeli chcemy osiągnąć w niej mistrzowski poziom. Rozgrywka toczy się tutaj na sześciokątnej planszy z wgłębieniami. Po planszy poruszane są białe i

PROPOZYCJE ŚWIĄTECZNE 2012

czarne kule. Uczestnicy rozgrywki naprzemiennie popychają swoje kule w taki sposób, by wypchnąć poza planszę sześć kul rywala.



Przesuwać można jedną, dwie lub trzy własne kule znajdujące się w jednej linii, przy czym dwoma naszymi kulami możemy poruszyć jedną kulę przeciwnika, zaś trzema naszymi kulami mamy możliwość poruszenia do dwóch kul rywala. Dla osób lubiących abstrakcyjne, pozbawione elementu losowego gry logiczne jest to pozycja absolutnie obowiązkowa!

Recenzja w 36 numerze miesięcznika Rebel Times:
[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry:	Ilość graczy:	Wiek:	Cena:
ok. 30 minut	Dla 2 osób	Od 7 lat	89,96 zł

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Pentago

Oto jeszcze jedno, niezwykle oryginalne nawiązanie do popularnego kółka i krzyżyka. W **Pentago** gracze naprzemiennie układają na planszy po jednej kuli w swoim kolorze (czarnym lub białym), zaś wygrywa ten, kto jako pierwszy ułoży w jednym rzędzie pięć swoich kul. Co zatem stanowi o niezwykłości **Pentago**? Odpowiedź brzmi: plansza. Jest ona podzielona na cztery kwadratowe moduły, które można obracać o 90 stopni. Po każdym ułożeniu kuli, gracz wykonuje jeden obrót wybranym

Rebel Times

modułem, co w znaczący sposób wpływa na cały układ elementów. **Pentago** znakomicie ćwiczy przestrzenną wyobraźnię, spostrzegawczość i logiczne myślenie.

Recenzja w 24 numerze miesięcznika Rebel Times:
[POBIERZ NUMER](#)

Czas gry: ok. 15 minut	Ilość graczy: Dla 2 osób	Wiek: od 8 lat	Cena: 80,96 zł
---------------------------	-----------------------------	-------------------	-------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Mistrz Słowa

Ostatnią naszą propozycją jest gra słowna. Każdy z graczy podczas swojej kolejki stara się jak najszybciej ułożyć słowo z grupy wyrzuconych na kostkach liter. Czas układania słów jest ograniczony, co obrazuje przesypujący się w klepsydrze piasek. Po ułożeniu słowa według kilku prostych reguł ustalana jest jego wartość punktowa. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie ustaloną liczbę punktów. **Mistrz Słowa** to gra, która wciąga i emocjonuje. Działanie pod presją czasu wymaga koncentracji, a kolejne sympatyczne rozgrywki poszerzają słownictwo i utrwalają reguły poprawnej pisowni.

Czas gry: ok. 30 minut	Ilość graczy: Od 2 do 10 osób	Wiek: od 8 lat	Cena: 30,60 zł
---------------------------	----------------------------------	-------------------	-------------------

[Zobacz tę grę w REBEL.pl](#)



Już wkrótce kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 63, grudzień 2012



www.rebel.pl