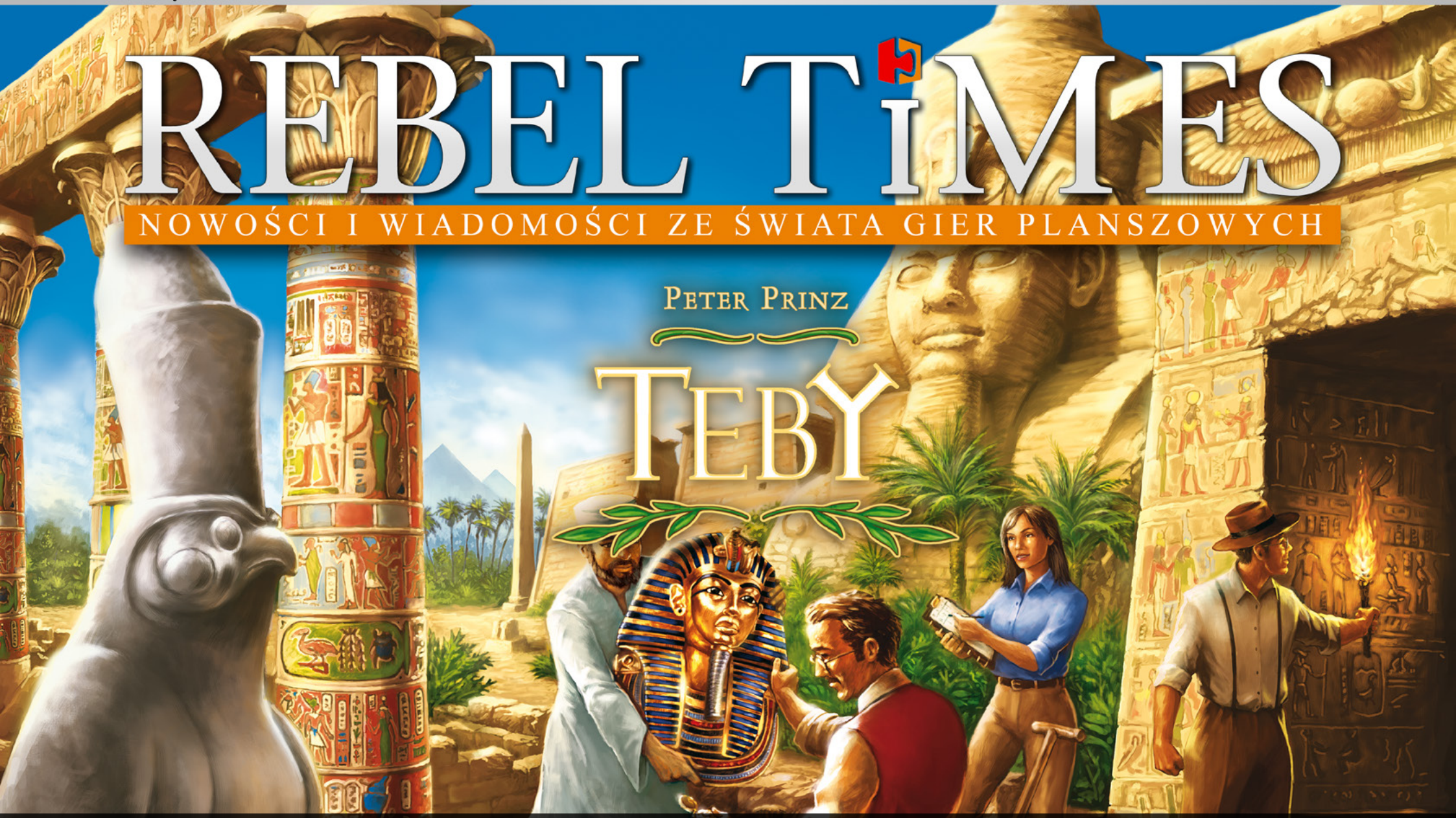
REBEL TIMES

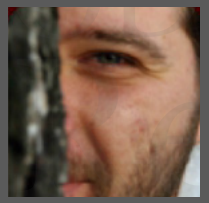
NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH



W NUMERZE RÓWNIEŻ:

TEBY / FLEETS: THEL PLEIAD CONFLICT / ŁOWCY SKARBÓW / MUNCHKIN LEGENDY / STEAM WORKS / THE PURSUIT OF HAPPINES / VUDU / XENOSHYFT: ONSLAUGHT / POTWORNE PRZEPYCHANKI / PIC NA WODĘ! / ORAZ WIELE WIĘCEJ...

REBEL



OD Redakcji

Koniec stycznia był dla mnie bardzo smutny, ponieważ zmarł mój przyjaciel Maciek „lucek" Sabat. Z Maćkiem znaliśmy się od wielu lat, a od 2014 miałem przyjemność współtworzyć z nim reaktywowaną po dwunastu latach Magię i Miecz. Myślę, że był on najbardziej znany w fandomie jako doświadczony Mistrz Gry, żelazny konwentowicz i po prostu wspaniały człowiek. Bardzo często było tak, że jeśli lucek nie mógł pojawić się na jakimś konwencie, ten wiele tracił ze swojego uroku, a niektóre osoby w ogóle rezygnowały z przyjazdu.

Tym, o czym nie wszyscy wiedzą, jest fakt, że Maciek był również ogromnym fanem gier planszowych. Przede wszystkim był jednym z twórców Wolsunga: Gry Planszowej, który wydany został kilka lat temu przez Kuźnię Gier. Bardzo miło wspominam partie testowe, nie pomnę już kiedy i na jakim rzeszowskim konwencie, podczas których dane mi było rywalizować nie tylko z Maćkiem, ale i z Jackiem Komudą. Był on również ogromnym fanem World of Tanks i ich karcianego odpowiednika WoT: Rush. Jak fascynujący był to gawędziarz, niech świadczy fakt, że ja, choć do „Czołgów" mam dość chłodny stosunek, godzinami potrafiłem słuchać o epickich starciach stalowych potworów. I takiego Maćka właśnie zapamiętam – pełnego pasji, optymizmu i chęci do życia.

Cześć jego pamięci.

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik

Redakcja i korekta tekstów:
Tomasz ‚Sting' Chmielik

Redakcja: Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr ‚Żucho' Żuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej ‚Ciuniek' Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

Współpraca: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Marcin Gleń, Maciej ‚Ogrywacz z olejem' Samolej, Monika Wasilonek, Michał Szewczyk

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android: Łukasz S. Kowal

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

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].

www.rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

Spis treści

2 AKTUALNOŚCI
Czyli co nowego w świecie gier

4 TEMAT NUMERU: TEBY

9 GRY MATEMATYCZNE
Felieton Tomka Kreczmara

10 FLEETS: THE PLEIAD CONFLICT
Lordowie podbijają plejady

12 ŁOWCY SKARBÓW
Planszówkowy mini max

15 MUNCHKIN LEGENDY
W kantowaniu bez zmian

17 STEAM WORKS
Zbudujemy wielkie parowe maszyny

20 THE PURSUIT OF HAPPINESS
Simsy na planszy

23 VUDU
Ile nikczemności i ile szaleństwa?

26 WSPOMNIENIA O REBEL TIMES

28 XENOSHYFT: ONSLAUGHT
Na tej planecie wszystko chce cię zabić

31 KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: GRY HISTORYCZNE I KONWENT „STRATEGOS"

34 KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: POTWORNE PRZEPYCHANKI

36 KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: PIC NA WODĘ!

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

WIELKIE ŻARCIE NA ANTARKTYDZIE

– Bo rybka lubi pływać…

Już w marcu sklepowe półki zaatakuje **Szeregowy Pingwin**, bardzo prosta gra karciana z paroma ciekawymi rozwiązaniami mechanicznymi. Gracze rozpoczynają rozgrywkę z osiemnastoma kartami we własnej talii posiłków, z której dobierają cztery na rękę. Następnie, w każdej kolejnej rundzie, dwie dowolne karty przekazują swoim sąsiadom, otrzymując od nich po jednej karcie. Potem wykładają jedną kartę na stół. Wyłożone karty „pracują" nad kontrolą obszaru, do którego należą, a po ośmiu rundach gracze, którzy mają najwięcej punktów kontroli na danym obszarze, dostają tyle punktów, ile kart danego obszaru zostało im na ręku. Jeśli zaś nie mają kontroli nad danym obszarem, otrzymują tyle punktów, ile pokazuje najsłabsza karta należąca do danego obszaru.

Początkowo brzmi to wszystko skomplikowanie, w praktyce jest jednak bardzo proste. I wredne.

SIM CITY NA TWOIM STOLE

– To jezioro damy tutaj, a ten niech sobie stoi w zieleni…

Już 22 lutego będziemy mogli zagrać w **Quadropolis**, w którym wcielimy się w rolę burmistrza nowoczesnego miasta: ustalimy jego strategię rozwoju w oparciu o potrzeby mieszkańców i spróbujemy pokonać konkurencję, zlecając architektom konstrukcję różnych budynków. Budynki zapewniają punkty zwycięstwa i łączą się w grupy, które działają w odmienny sposób. Grupy te można również łączyć, aby ich efekty były jeszcze lepsze.

„Z uwagi na bardzo prostą mechanikę, **Qadropolis** to gra dla każdego" – mówi François Gandon, autor gry – „Ideą przyświecającą powstawaniu gry było połączenie wymiaru strategicznego – długoterminowej rozbudowy miasta – z warstwą taktyczną, czyli problemami, z którymi na co dzień spotyka się burmistrz miasta. W rezultacie gracze co turę muszą podejmować ważne decyzje, aby sprostać swym zadaniom".

We wszystkich polskich egzemplarzach z pierwszego nakładu znajdzie się promocyjny kafelek budynku – Gdański Żuraw. Warto się więc pośpieszyć, ponieważ nakład ograniczony jest do zaledwie pięciuset egzemplarzy.

W CZTERY OSOBY ZAWSZE RAŹNIEJ

– Powiem szczerze, że nie przepadam, gdy ktoś sobie ze mną leci w kulki.

Abalone Quattro to fascynująca gra, w której proste zasady łączą się z ogromną liczbą możliwości, a do tego kontaktem z fantastycznie wykonanymi elementami gry. Dwóch, trzech lub czterech graczy zasiada do sześciokątnej planszy z wgłębieniami, w której umieszcza się po dziewięć kul dla każdego gracza (przy czterech graczach), po jedenaście (przy trzech graczach) lub po czternaście (przy dwóch graczach): białych, czarnych, żółtych lub czerwonych. Gracze na przemian popychają swoje kule w taki sposób, aby ostatecznie wypchnąć poza planszę połowę kul przeciwnika. Przepycha się jedną, dwie lub trzy własne kule (znajdujące się w jednej linii) do przodu, do tyłu lub na boki, przy czym dwie kule mogą popchnąć jedną przeciwnika, a trzy mogą popchnąć do dwóch. Przy grze czteroosobowej gra się w dwóch zespołach.

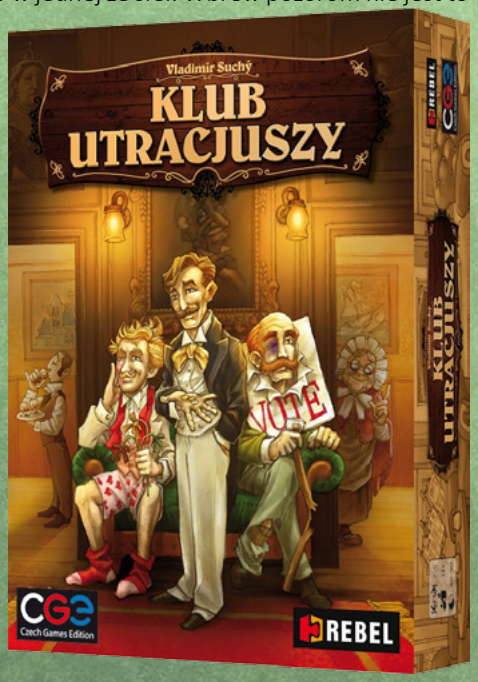
Premiera gry przewidziana jest na 19 lutego.

PRZEPIĆ, PRZEPALIĆ, PRZEHULAĆ

– Bogactwo jest przereklamowane.

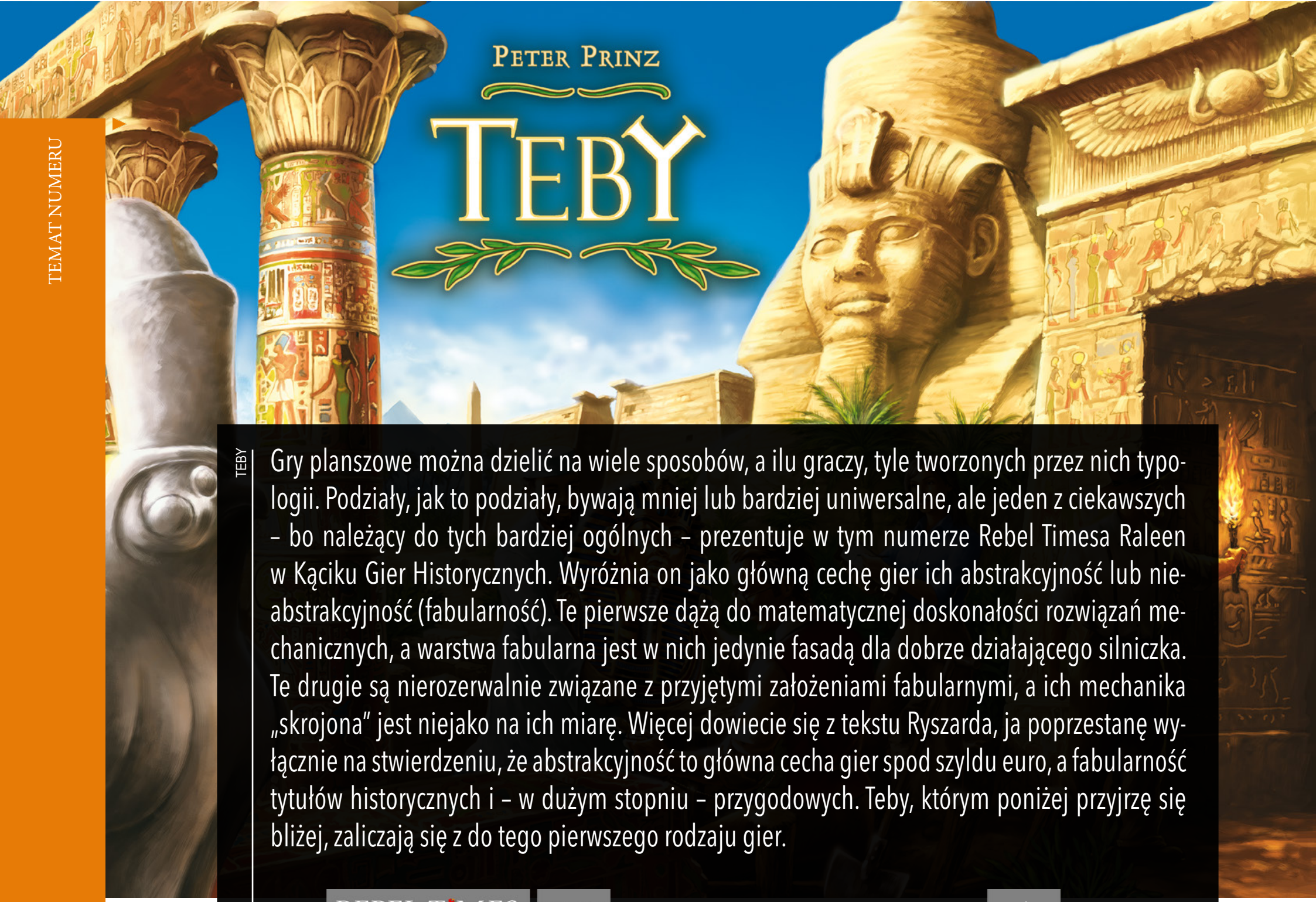
Rolą prawdziwego dżentelmena jest umiejętne zarządzanie swoim majątkiem, piastowanie publicznego urzędu oraz wymiana okrągłych zdań podczas uroczystych kolacji. Nuda, prawda? Czas zatem wstąpić do **Klubu utracjuszy**, tajemnego stowarzyszenia majętnych młodzieńców, którzy starają się prześcignąć w sposobach zszargania swojej dobrej reputacji.

W trakcie rozgrywki gracze rywalizują ze sobą w dwóch albo trzech sferach. Każda z nich podlega innym zasadom punktacji i w każdej z nich gracze starają się… stracić jak najwięcej punktów. Rozgrywka toczy się przez pięć rund lub do momentu, gdy któryś z graczy osiągnie „zero" punktów w jednej ze sfer. Wbrew pozorom nie jest to jednak wyścig o jak najszybsze uzyskanie zerowego wyniku. Klub utracjuszy to gra bazująca na równowadze w dążeniu do różnych celów. Końcowy wynik gracza to punkty, jakie pozostały mu na koniec gry w sferze, w której pozostało mu ich najwięcej. Zwycięzcą zostanie zaś gracz o najniższym końcowym wyniku.



Warto zaznaczyć, że przy rozgrywkach w **Klub utracjuszy** można wykorzystywać grę **Ostatnia wola** jako bardziej rozbudowaną wersję sfery Majątek.

Premiera gry już pod koniec lutego.



Gry planszowe można dzielić na wiele sposobów, a ilu graczy, tyle tworzonych przez nich typologii. Podziały, jak to podziały, bywają mniej lub bardziej uniwersalne, ale jeden z ciekawszych – bo należący do tych bardziej ogólnych – prezentuje w tym numerze Rebel Timesa Raleen w Kąciku Gier Historycznych. Wyróżnia on jako główną cechę gier ich abstrakcyjność lub nieabstrakcyjność (fabularność). Te pierwsze dążą do matematycznej doskonałości rozwiązań mechanicznych, a warstwa fabularna jest w nich jedynie fasadą dla dobrze działającego silniczka. Te drugie są nierozerwalnie związane z przyjętymi założeniami fabularnymi, a ich mechanika „skrojona" jest niejako na ich miarę. Więcej dowiecie się z tekstu Ryszarda, ja poprzestanę wyłącznie na stwierdzeniu, że abstrakcyjność to główna cecha gier spod szyldu euro, a fabularność tytułów historycznych i – w dużym stopniu – przygodowych. Teby, którym poniżej przyjrzę się bliżej, zaliczają się z do tego pierwszego rodzaju gier.

Fabuła, choć dość mocno pretekstowa, została zarysowana na tyle ciekawie i wyraźnie, że warto poświęcić jej chwilę uwagi. W **Tebach** gracze wcielają się w rolę archeologów, którzy na początku XX wieku – na przestrzeni lat 1901-1903 – wyruszają do różnych zakątków naszego globu, aby prowadzić wykopaliska w poszukiwaniu cennych pozostałości antycznych cywilizacji. Oczywiście wpierw muszą zgromadzić wiedzę na temat tych kultur, inaczej prace wykopaliskowe nie przyniosą większych efektów. Na uwagę zasługuje dołączona do pudełka ściągawka, która skrótowo opisuje wszystkie przedmioty, które mogą zostać podczas rozgrywki „wykopane" z ziemi. Podnosi to nieco walor edukacyjny rozgrywki, ale nie jest w stanie przesłonić tego, że **Teby** to gra polegająca na optymalizacji ruchów i wynikającej z niej maksymalizacji zysków. Mimo wszystko takie zestawienie to bardzo miły dodatek, który wprowadza do zabawy nieco więcej głębi fabularnej.

Tym, co wyróżnia **Teby** jest mechanizm zarządzania dostępnym czasem. Każdy rok ma pięćdziesiąt dwa tygodnie i zanim obstawimy jakieś pole, musimy „zapłacić" jego koszt, poświęcając na to określoną liczbę jednostek czasu. Przede wszystkim musimy przemieścić naszego archeologa na interesujące nas pole, a następnie wykonać stosowną akcję, której koszt jest oczywiście zmienny, ale ogólna zasada pozostaje identyczna – karty lub działania, które dają większe profity, kosztują więcej niż inne. Dla przykładu, pozyskując kartę, która zapewni nam trzy punkty wiedzy specjalistycznej stracimy cztery tygodnie, a dwa punkty wiedzy specjalistycznej będą nas kosztowały tylko dwa tygodnie czasu. Po planszy przemieszczamy się zaś według prostego przelicznika: jedno pole warte jest jeden tydzień.

Aby nasz silniczek służący do zdobywania punktów zadziałał, musimy zadbać o pozyskanie wiedzy o miejscach, w których chcemy prowadzić wykopaliska. Z tego powodu plansza gry podzielona jest niejako na dwa sektory. W Egipcie, Palestynie, Mezopotamii, Grecji i na Krecie wyłącznie kopiemy, a w Londynie, Paryżu, Berlinie, Warszawie, Wiedniu, Moskwie i Rzymie pozyskujemy niezbędne ku temu zasoby (karty). Ich głównym przedstawicielem są dwa rodzaje wiedzy: specjalistyczna i ogólna. Ta pierwsza jest niejako ważniejsza, ponieważ musimy mieć przynajmniej jej jeden punkt, aby móc w danym miejscu w ogóle kopać. W praktyce jednak przed zgromadzeniem przynajmniej pięciu-sześciu punktu wiedzy specjalistycznej i dwóch-trzech ogólnej nie ma sensu rozpoczynać prac wykopaliskowych.

A jeśli już o wykopaliskach mowa, prześledźmy, w jaki sposób się one odbywają. Pierwszy krok to określenie liczby punktów wiedzy specjalistycznej, drugi to dodanie do niej punktów wiedzy ogólnej. Tej drugiej nie możemy jednak dodać więcej, niż wynosi nasz limit wiedzy specjalistycznej. Z jednej strony warto więc być wszechstronnym, ponieważ wiedza ogólna dodaje się do wszystkich wykopalisk, z drugiej zaś bez posiadania odpowiedniego zasobu informacji specjalistycznych staje się ona bezwartościowa. Ta zależność fajnie sprawdza się w grze, a gracze bardzo często starają się tak obstawiać pola, aby „podbierać" innym uczestnikom zabawy lepsze karty. Dzięki temu w grze cały czas panuje dość duża rywalizacja o zasoby i nie zmienia się ona w nudnego pasjansa. Wróćmy jednak do wykopalisk. Po zsumowaniu całego zasobu wiedzy, na specjalnym kole czasu gracz sprawdza, ile tygodni musi spędzić, aby móc pociągnąć z jednego z pięciu woreczków określoną liczbę żetonów. Załóżmy, ze suma mojej wiedzy wynosi osiem punktów. Konsultuje ją z kołem czasu i stwierdzam, że jeśli poświęcę na wykopaliska sześć tygodni,

pociągnę sześć żetonów. Gdybym jednak zdecydował się poświęcić maksymalne dwanaście tygodni, żetonów byłoby już dziesięć. Wszystko rozbija się więc o pytanie, jak dużo czasu chce poświęcić, aby zminimalizować ryzyko związane z losowym dociągiem.

No właśnie, losowość. W grach euro występuje ona dość rzadko, przez wielu miłośników tego rodzaju tytułów uznawana jest zresztą za dowód źle zaprojektowanych mechanizmów rozgrywki. W **Tebach** – które są przedstawicielem „lekkich" eurogier – sprawdza się ona jednak bardzo dobrze i w pewnych granicach można ją kontrolować. Każdy woreczek ma stałą początkową proporcję piętnastu wartościowych żetonów na szesnaście żetonów piachu. Kontynuując powyższy przykład, gdybym ciągnął dziesięć żetonów, moje szanse na znalezienie czegoś wartościowego wzrastają. Przy sześciu muszę liczyć na więcej szczęścia, ale tracę mniej jednostek czasu, więc moje możliwości działania wzrastają. Dzieje się to jednak kosztem pogodzenia się z większą losowością. Jednym z dostępnych dla graczy zasobów są również łopaty, których zbieranie pozwala na dociąganie dodatkowych żetonów w trakcie wykopalisk, co również może być dobrą strategią na zarządzanie stopniem losowości. Ważne jest również to, aby w miarę możliwości kopać jako pierwszy. Dlaczego? To proste. Po przeprowadzeniu wykopalisk, wszystkie żetony piachu wracają do woreczka, a artefakty wędrują do gracza, zatem po każdym kolejnym kopaniu proporcja wartościowych przedmiotów do piachu przesuwa się w tę drugą stronę. Pod koniec rozgrywki wynosi ona często dwa-trzy do szesnastu, więc szansa na trafienie czegoś wartościowego jest minimalna. Nie wystarczy zatem szybciej od innych zdobyć wiedzę, ale wypada wyprzedzić ich jeszcze w jej praktycznym wykorzystaniu.

I tutaj dochodzimy do clou gry, czyli sposobu zarządzania kolejnością działań graczy. Swoją turę zawsze rozgrywa

gracz, który znajduje się na końcu toru czasu, czyli na polu o najniższym numerze. W ten sposób można rozegrać nawet kilka tur pod rząd, to zaś przekłada się na o wiele większe możliwości działania, niż mają gracze, którzy wydają za jednym razem dużo jednostek czasu. Z tego powodu wykopaliska zaplanowane na dwanaście tygodni mogą kusić zyskami, jednak w tym czasie inni gracze mogą wykonać po kilka ruchów, co może być o wiele bardziej optymalne z punktu widzenia ostatecznego wyniku.

Ostatnią istotną kwestią jest zatem to, w jaki sposób w **Teby** się wygrywa. Zwycięzcą rozgrywki zostaje oczywiście osoba, która uzbiera największą liczbę punktów. Te zaś pochodzą nie tylko z wykopanych artefaktów (każdy artefakt wart jest od jednego do siedmiu punktów), ale również z organizowania wystaw (trzeba posiadać określoną liczbę artefaktów w odpowiednich kolorach), zjazdów naukowych (karta do pozyskania za pól miast – im więcej posiada ich gracz, tym wyższy zysk) oraz z posiadania największej wiedzy specjalistycznej o każdym z pięciu miejsc (pięć punktów dla samotnego lidera lub po trzy w przypadku remisu). Ogólna zasada jest prosta – nie da się wygrać, nie prowadząc wykopalisk, jednak one same nie wystarczą do odniesienie końcowego zwycięstwa. Trzeba je zatem podeprzeć przynajmniej jednym z trzech innych sposobów punktowania. Po rozegranych przeze mnie partiach wynika, że najbardziej optymalne jest organizowanie wystaw, ponieważ żetony artefaktów i tak musimy pozyskać, a w ten sposób punktują nam one dwukrotnie. Z drugiej strony siedem kart zjazdów naukowych to aż dwadzieścia osiem punktów, więc również warto się nimi zainteresować, chociaż częściej wygrywały osoby, które postawiły na wykopaliska i wystawy. Wiedza specjalistyczna wypada w tym zestawieniu najsłabiej i sprawdza się raczej jako zasób, który pomaga wygrać przy zbliżonej punktacji dwóch lub większej liczby graczy.

Teby to solidny tytuł, który przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom dobrze zaprojektowanej mechaniki. Występują w nim elementy losowe, które miewają spory wpływ na końcowy wynik, jednak w grze zaimplementowano kilka mechanizmów, które je kontrolują. Śmiało mogę więc polecić **Teby** również fanom eurogier. Jeżeli dodamy do tego wszystkiego świetne wykonanie i postawienie na tematykę archeologicz-

ną, choć w dużej mierze pretekstową, otrzymamy produkt, przy którym równie dobrze może bawić się cała rodzina, jak i „zawodowi" gracze.

- mechanizmy zarządzania czasem i losowością,
- sposób określania kolejności działań graczy,
- wykonanie.

- losowość nie wszystkim przypadnie do gustu,
- niektóre strategie punktowania wydają się być korzystniejsze niż inne.

Teby
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik
Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 129,95 złotych

R E K L A M A

QUADROPOLIS™

François Gandon

Twoje wymarzone miasto

We wszystkich polskich egzemplarzach z pierwszego nakładu znajduje się promocyjny kafelek budynku - Gdański Żuraw!

REBEL

www.wydawnictwo.rebel.pl

GRY MATEMATYCZNE

Matematyka zajmuje się grami na różne sposoby. Analizuje choćby kombinacje w szachach lub też tworzy skomplikowaną teorię stojącą za samotnikiem lub fan-tan. Za sprawą domina można też zaprezentować choćby poprawność słynnego twierdzenia Pitagorasa.

Niemniej w ujęciu matematycznym z grami jest nieco łatwiej, mają one bowiem konkretną definicje i całą, dość złożoną teorię. Poświęcony im dział matematyki – teorię gier – „można scharakteryzować jako naukę o strategicznym działaniu w warunkach konfliktu i kooperacji" (cytując za Tadeuszem Płatkowskim). Można ją także uznać za dziedzinę matematyki starającą się opisać przeróżne sytuacje, w których udział biorą świadome osoby podejmujące pewne decyzje, których wynikiem jest zmiana ich sytuacji. Podstawy pod teorię gier podłożyli John von Neumann oraz Oskar Morgenstern, a celem ich prac było poszukiwanie optymalnego zachowania w przypadku konfliktu interesów i podejmowania decyzji. Oczywiście u podstaw leżało analizowanie gier hazardowych, niemniej teoria szybko znalazła zastosowanie w ekonomii, biologii, socjologii oraz informatyce.

W matematyce dzielimy gry na różne typy: między innymi na gry z informacją kompletną (gracze mają pełną wiedzę o możliwych wynikach) i niekompletną (tu za przykład może posłużyć słynny dylemat więźnia); gry w postaci strategicznej (gracze podejmują decyzje jednocześnie, nie znając decyzji innych – np. papier-nożyce-kamień) i ekstensywnej (gracze podejmują decyzje sekwencyjnie, jeden po drugim, mając określone informacje o decyzjach innych uczestników – choćby szachy); skończone i nieskończone; jednokrotne i wielokrotne; jedno- i wieloetapowe; dwu- i wieloosobowe; kooperacyjne i niekooperacyjne. Większość z tych typów rozumiemy intuicyjnie, ponieważ tak naprawdę ich matematyczny opis to konsekwencja analizowania gier istniejących.

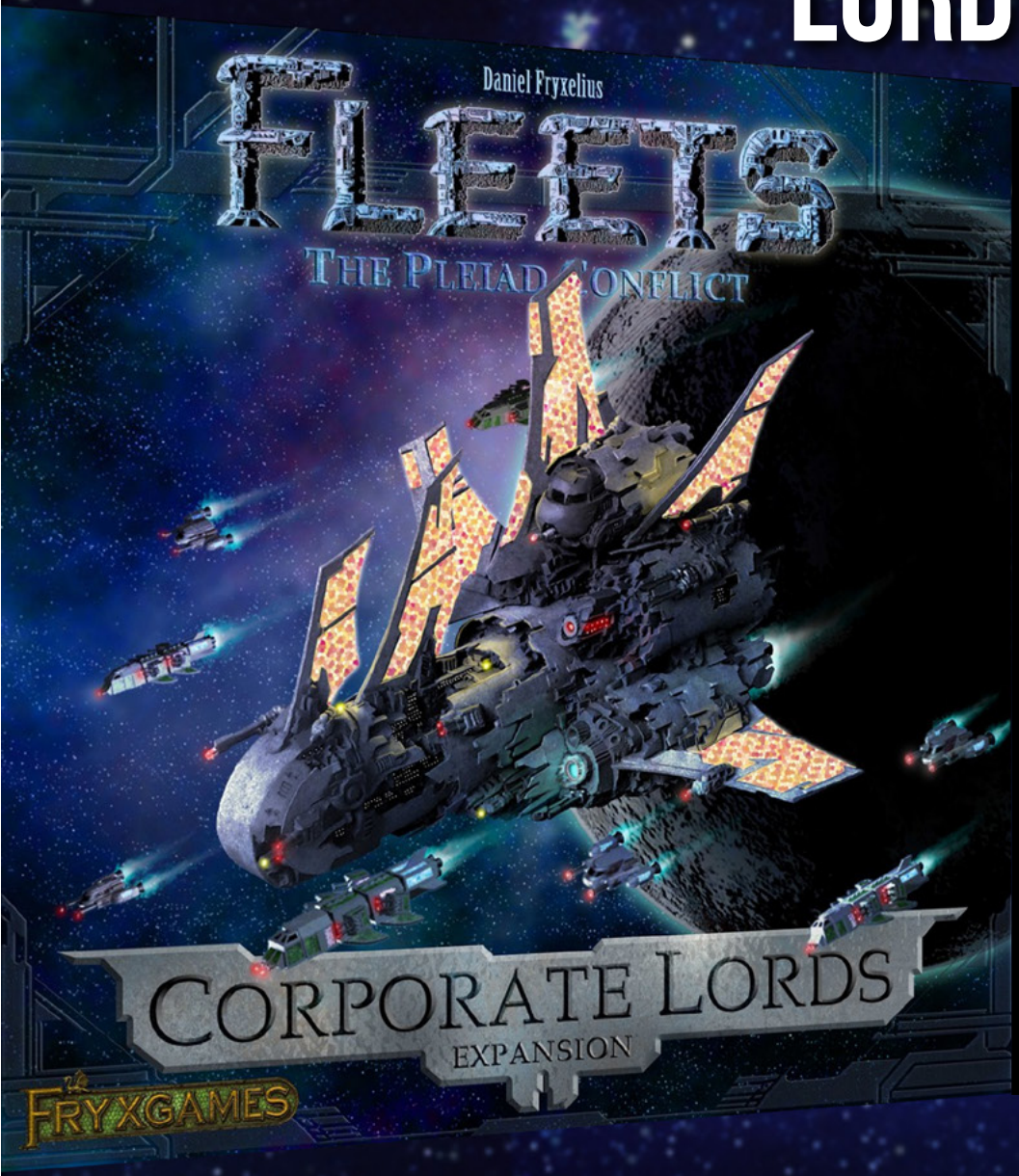
Bardzo ważne w matematycznej teorii gier jest pojęcie gracza racjonalnego, czyli uczestnika znającego reguły i współgraczy oraz podejmującego najlepszą z punktu widzenia wyniku decyzję – analogicznie postępują zresztą pozostali uczestnicy rozgrywki. Najprościej rzecz ujmując, gracz musi minimalizować swoje straty, a maksymalizować zyski. Taki uczestnik powinien brać udział również we wszelkich innych grach, z jakimi mamy w życiu do czynienia – tych rozrywkowych i tych poważniejszych. Bez świadomego zaangażowania w rozgrywkę nie ma grania. Teoria gier wyjaśnia bowiem „sytuacje konfliktowe oraz sytuacje, w których interesy graczy są zgodne, ale ze względu na kłopoty w porozumiewaniu się trudno im ustalić jednolity sposób postępowania" (za Anną Adamik).

Wiele elementów podziału stosowanego w matematyce ma swoje zastosowanie również w grach mniej dokładnie opisanych w postaci definicji. Liczba uczestników, kwestia jednoczesności decyzji i kompletność informacji rzucają się na pierwszy plan, ale rzecz jasna to tak naprawdę efekt czerpania przez matematykę doświadczeń z gier. Bo same definicje gier w teorii gier są znacznie bardziej złożone i wymagają pewnej wiedzy matematycznej. Niemniej warto też pamiętać, że podczas tworzenia każdej dobrej gry – planszowej, karcianej czy wideo – zaprząc trzeba do działania matematyczne mechanizmy, które pozwolą wykreować produkt zrównoważony, ciekawy, a nadto przynoszący zysk. Nie na darmo mówi się o matematyce, że jest królową nauk…

Czym jest dylemat więźnia?

Dwóch podejrzanych o dokonanie przestępstwa siedzi w areszcie, nie komunikując się ze sobą. Śledczy nie ma dostatecznych dowodów, aby skazać obu, więc proponuje każdemu, by obciążył kolegę w zamian za zwolnienie. Podejrzani mają do wyboru dwie strategie: milczeć lub obciążyć partnera w występku. Wybierają jedną z nich jednocześnie, nie komunikując się ze sobą. Jeśli obaj będą milczeć, to zostaną skazani na rok więzienia. Jeżeli obciążą siebie nawzajem, to każdy zostanie skazany na trzy lata. Jeśli jeden podkabluje drugiego, to pierwszego czeka pięć lat odsiadki, a drugi wyjdzie na wolność. Celem każdego gracza jest rzecz jasna najkrótszy pobyt w więzieniu. Co ciekawe, jedyną „racjonalną" decyzją z punktu widzenia indywidualnych interesów każdego z podejrzanych jest obciążenie partnera – to tak zwana równowaga Nasha (tego pana, który był bohaterem filmu **Piękny umysł**). Rzeczony dylemat więźnia bywa często wykorzystywany w mechanice różnych gier, choćby w planszowej **Dyplomacji**, albo też staje się fabularnym elementem opowieści, jak to miało miejsce w **Knight of the Old Republic**.

LORDOWIE PODBIJAJĄ PLEJADY



Fleets: The Pleiad Conflict to futurystyczna gra strategiczna wydana w 2014 roku przez małą szwedzką firmę FryxGames. Tytuł ten recenzowałem w 92. numerze Rebel Timesa i zrobił on na mnie całkiem niezłe wrażenie. Dlatego też z chęcią sięgnąłem po dodatek The Corporate Lords, który swoją premierę miał na zeszłorocznych targach w Essen. Najwyższy czas sprawdzić, co nowego słychać na froncie konfliktu o Plejady.

Na początku trzeba zaznaczyć, że **Korporacyjni Lordowie** to bardzo małe rozszerzenie, składające się zaledwie z jednego arkusza nowych żetonów i dwustronicowej instrukcji. Nie ma nawet tradycyjnego pudełka, a znaczniki zostały po prostu włożone w środek instrukcji i zafoliowane. Niektórym takie rozwiązanie na pewno nie przypadnie do gustu, jednak w mojej opinii nie jest złe – wszystkie elementy dodatku i tak spokojnie mieszczą się w pudełku z podstawową wersją gry, wydawca z kolei nie musiał ponosić kosztów produkcji dodatkowych opakowań. Wprawdzie rezygnację z klasycznego pudełka można nazwać decyzją kontrowersyjną, która będzie miała zarówno zwolenników jak i przeciwników, jednak na pewno nikt nie będzie w stanie nic firmie FryxGames zarzucić w kwestii jakości wykonania samych komponentów dodatku. Żetony prezentują dokładnie taki sam poziom, jak w wersji podstawowej – są grube, wytrzymałe, ładnie zilustrowane, a przy tym bardzo czytelne.

Od strony mechanicznej dodatek **The Corporate Lords** prezentuje się jeszcze lepiej niż wizualnie. Nie zmienia podstawowych zasad, pozostawiając to, co we **Fleets** najważniejsze: kupowanie i uzbrajanie flot statków kosmicznych, wysyłanie ich do różnych układów, dyplomację, a wreszcie walkę i otrzymywanie punktów zwycięstwa za kontrolę nad systemami gwiezdnymi. Rozszerzenie przynosi jednak cztery nowe elementy, które znacznie urozmaicają rozgrywkę. Po pierwsze, wreszcie korporacje z „podstawki" różnią się nie tylko estetyką, ale klimatem i stylem gry – dodatek wprowadza zdolność specjalną dla każdej z nich. Przyznam, że brak jakichkolwiek mechanicznych różnic pomiędzy frakcjami (które jednak były dość mocno zaznaczone w fabularnej części instrukcji) był dla mnie jednym z największych zgrzytów pierwotnej wersji Fleets. Lordowie rozwiązują ten problem, jednocześnie znacznie podnosząc regrywalność tytułu. Po drugie, omawiane rozszerzenie przynosi każdej korporacji specjalne statki, których tylko ona może używać. Jeszcze większe zróżnicowanie korporacji – rewelacja, jak dla mnie. Trzecia nowość to znaczniki kupców i piratów. Są to dwie neutralne floty, które mogą co rundę znajdować się w innym systemie, a wystawiane są, odpowiednio przez drugiego i trzeciego gracza, zaraz po ustaleniu kolejności na daną turę. Piraci automatycznie zadają obrażenia każdej flocie, która znajdzie się w tym samym układzie, co oni, natomiast nawiązanie kontaktu z kupcami pozwala na opodatkowanie innych systemów w fazie dyplomacji. Ostatnim i jednocześnie chyba najmniej interesującym nowym elementem w The Corporate Lords są bazy operacyjne. Każdej korporacji przysługuje prawo do wybudowania jednej bazy, którą potem można umieszczać na kaflach układów tak, jakby była flotą. Bazy nie biorą jednak udziału w bitwach, nie pozwalają korzystać z efektów dyplomacji, nie przynoszą też punktów, ale są w stanie naprawiać uszkodzenia i dodawać energii flocie tego samego gracza znajdującej się w tym samym systemie gwiezdnym. Mimo że są to teoretycznie dość mocne zdolności, zauważyłem, że w grze można sobie bardzo dobrze radzić bez budowy bazy – na pewnym etapie rozwoju floty energia przestaje być aż tak problematyczna, zaś naprawa dwóch obrażeń na rundę (bo tyle właśnie może naprawić baza) to stanowczo za mało, żeby zrobić różnicę i mieć znaczący wpływ na przebieg rozgrywki.

O ile bez **Lordów** produkt FryxGames jest po prostu całkiem fajną, poprawnie zaprojektowaną grą strategiczną, o tyle dopiero z nimi pokazuje pełnię swojego potencjału. Powiem więcej – nie chcę już grać we **Fleets** bez **The Corporate Lords**. Rozszerzenie to naprawia jeden z najpoważniejszych mankamentów „podstawki", czyli brak indywidualnego charakteru korporacji, dodając jeszcze kilka innych, pomniejszych urozmaiceń. Do pełni szczęścia brakuje mi nieco bardziej intuicyjnego systemu walki i jakiegoś fajnego mechanizmu określającego kolejność działań graczy w każdej rundzie, bo jednak losowy wybór wciąż nie broni się tutaj zbyt dobrze. Choć dodatek nie naprawia tych dwóch wad wersji podstawowej, czyni je jednak trochę bardziej znośnymi, a całość rozgrywki znacznie przyjemniejszą, bardziej rozbudowaną i wymagającą. Osobom posiadającym grę **Fleets: The Pleiad Conflict** polecam **Lordów** jako zakup prawie obowiązkowy. Dlaczego prawie? Mają oni bowiem jeden spory minus, którym jest cena, a właściwie jej stosunek do liczby komponentów. Należy pamiętać, że Fleets: The Corporate Lords to tylko jeden arkusz żetonów i dwie strony instrukcji, nic więcej. Jednocześnie cena sugerowana przez wydawcę to aż siedemnaście dolarów, czyli około siedemdziesięciu złotych – to moim zdaniem przynajmniej o połowę za dużo. Pod względem mechanicznym oraz relacji cena-ilość zabawy, dodatek jest chyba mimo wszystko wart tej kwoty – w końcu czyni grę dużo lepszą i znacznie bardziej regrywalną. Jeśli jednak ceny planszówek porównujecie zazwyczaj z liczbą komponentów zawartych w pudełku (a tutaj nawet pudełka nie ma), to **Fleets: The Corporate Lords** wypadnie nadzwyczaj słabo. Na szczęście jest to jedyny poważniejszy mankament tego tytułu.

Dziękujemy wydawnictwu FryxGames za udostępnienie egzemplarza do recenzji.

- wykonanie żetonów,
- korporacje z „podstawki" wreszcie mają indywidualny charakter,
- dodatek znacznie urozmaica grę i czyni ją po prostu lepszą.

- bazy operacyjne są trochę mniej ciekawe niż reszta nowości,
- bardzo wysoka cena w porównaniu do liczby elementów.

Fleets: The Corporate Lords
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 120 minut
Cena: ok. 65 złotych

PLANSZÓWKOWY MINI MAX

ŁOWCY SKARBÓW

Tanie wino jest dobre, bo jest dobre i tanie. Łatwe gry są dobre, bo są dobre i łatwe. W przypadku Łowców Skarbów nie zgadza się tu tylko słowo „tania". Czy zatem aktualne będzie stwierdzenie „dobra"?

Łowcy Skarbów (Rebel/Queen Games) Richarda Garfielda (Magic: the Gathering, Robo Rally, Android: Netrunner, King of Tokyo/NY) to gra dla dwóch do sześciu osób w wieku od ośmiu lat. Przewidziany czas pojedynczej rozgrywki to niecałe trzy kwadranse. Mnie pół kwadransa zajmie jej opisanie.

W solidnym i estetycznym wykonaniu można się zakochać. Przyjemna kreska artystyczna, twarde żetony, monety jak prawdziwe, klimatyczna plansza fantasy, wszystko to prezentuje się bardzo dobrze. Ma to oczywiście swoją cenę, dosłownie. Ale tak wykonana gra, jest jej niewątpliwie warta. Można się zastanawiać, czy bez uszczerbku na rozgrywce zmieściłaby się w wydaniu kieszonkowym do kupienia za zwykłe kieszonkowe. Swego czasu furorę zrobiło przepiękne wydanie Splendora. Choć to banalna gierka, między innymi dzięki swemu profesjonalnemu i szykownemu wyglądowi trafiła na salony niczym Kopciuszek przebrany w piękną suknię. Ale budżetowe wydanie Sabotażystów również trafiło pod strzechy...

Połowę planszy zajmują trzy poziomy (levele z gry wideo?) prezentujące różne lokalizacje, czyli Góry Mroźne, Splątaną Dżunglę i Jaskinię Lawy. To zgodnie z kolorystyką poziom niebieski, zielony i czerwony. Karty w analogicznych kolorach o różnych wartościach składają się na wspólną talię do gry. Z talii tej rozdaje się po dziewięć kart każdemu uczestnikowi. Ci jednocześnie wybierają dla siebie tylko jedną z nich, a następnie przekazują sąsiadowi pozostałe osiem. Z otrzymanych ośmiu znów wybiera się kartę i mając teraz dwie karty na ręce, pozostałe siedem podajemy dalej. Czynność ta jest powtarzana przez każdego gracza do momentu, aż wszyscy wybrali sobie po dziewięć kart. To nic innego jak mechanika draftu.

Draft ma sprawić, że gra karciana jest opiekuńcza. Każdy ma mieć równe szanse i nikt nie może startować z lepszej lub gorszej pozycji. Uczestnicy sami wybierają karty, co eliminuje czynnik losowy. Ponieważ widzą wszystkie karty (nie wiedzą tylko, kto dokładnie i jakie weźmie), mogą optymalizować oraz planować swe ruchy. Draft wprowadza zatem w świat karcianek cechy charakterystyczne eurogier.

W efekcie mamy grę, którą możemy postawić na rodzinnym stole. Nikt się na nikogo nie obrazi i wszyscy będą wspólnie się bawić. Sprzyja temu także prostota zasad. Wystarczy kilka chwil, aby zapoznać wszystkich z grą, a następnie cieszyć się rozgrywką.

A skoro nie ma losowości, nic nie przeszkodzi nam w planowaniu naszej drogi do zwycięstwa. Wygra ten, kto zbierze najwięcej złotych monet, równoważnych punktom zwycięstwa. Złoto dają nam (lub zabierają, jak się zaraz okaże) zebrane z planszy skarby. Skarby są rozłożone po dwie sztuki na każdym z trzech poziomów (niebieski, zielony, czerwony). Jeden co rundę kładziemy na pole oznaczone jako MAX i przypadnie on temu, kto wyłoży karty o największej wartości na danym poziomie. Drugi, z pola MIN, przeciwnie: temu, kto wyłoży karty o najniższej sumie. Rozłożenie skarbów jest losowe i skarb na polu MIN może być więcej wart od skarbu z pola MAX. Niektóre skarby przynoszą nawet punkty ujemne! Gracze muszą wyłożyć WSZYSTKIE karty, które wybrali podczas draftu. Taki przykład: skarb z pola MAX z zielonego poziomu trafia do gracza, którego suma zielonych kart wynosi 15, a z pola MIN - 5. Gracz, który zagrał zielone karty o sumie wartości 10 zostaje z niczym (nie może on nie zagrać jakiejś karty, aby mieć mniej niż przeciwnik i otrzymać skarb z pola MIN). Również gracz, który nie zagrał żadnej karty nie otrzyma łupu: nawet z pola MIN. Wartości kart rozpatruje się oddzielnie dla każdego poziomu (niebieskiego, zielonego i czerwonego). Gracze zagrywają jednocześnie wszystkie swoje karty w tych kolorach, porównują wyniki i zbierają łupy.

Po zebraniu skarbów następuje faza ataku goblinów. Podstępne istoty chcą zabrać nam zdobyte właśnie skarby. Gracz może ocalić swój łup, gdy posiada karty psów o większej sile niż gobliny. Karty psów są wymieszane ze wcześniej wspomnianymi kartami zbierania skarbów. W czasie draftu możemy zdecydować się wybrać właśnie ten rodzaj karty. W ten sposób uchronimy nasz skarb przed grabieżą. Dodatkowo gracz, który ma najwięcej punktów na kartach psów, zgarnia dla siebie złoto skradzione innym graczom przez gobliny!

Jeszcze inne karty dają nam natychmiastowy dochód, bez konieczności walki o skarby na planszy. Jest to jednak zazwyczaj dość niska wartość. Za to karty akcji dają specjalne bonusy, ale tylko odpowiednio zagrane.

I tu znów wracamy do draftu. Bo od tej nienawistnej dziewiątki kart zależy nasza dominacja na stole. Wybór kart następuje po rozmieszczeniu skarbów na planszy, więc nie działamy po omacku i możemy starać się zaplanować nasz udział w zyskach. Możemy oszacować szansę na zdobycie skarbu z jakiegoś pola MIN lub MAX na podstawie tego, co widzimy na początku w szerokim wachlarzu kart i na podstawie tego,

co z niego zaczyna ubywać. Nie zawsze więc będziemy celować w największy łup. Lepszy gołąb w garści niż wróbel na dachu. Byleby tylko nie być po środku, bo wtedy zostaniemy z niczym. W szczególności musimy uważać, gdy polujemy na skarb za najniższą sumę kart, z pola MIN. Przykładowo, na początku draftu bierzemy jedną niską kartę, po czym unikamy kolejnych w tym kolorze jak ognia. Tyle że na koniec zostaje w wachlarzu kart już tylko jedna karta, którą musimy wziąć i może to być wysoka karta właśnie w tym kolorze. Już witał się z gąską... sprawdza się również zasada psa ogrodnika. Czasem lepiej zabrać coś komuś, mimo że nam nie przyniesie korzyści wprost. Nierzadko opłaca się taktyka na zabranie wszystkich psów. Reszta graczy zostanie pozbawiona ochrony i gobliny ogołocą ich, a nas ozłocą. I wreszcie mamy przeklęte, a więc ujemne punktowo skarby. Niepożądane pole MIN lub MAX z danego poziomu zajęte przez przeklęty skarb wymusza na graczach kierowanie się jeszcze jednym kryterium podczas doboru kart.

Aż dziw bierze, ile decyzji wymusza na graczach ta wydawałoby się prosta gra. Świetnie sprawdza się draft wzbogacony o twist w postaci nagradzania również tego, co ma najmniej. A liczba dostępnych wyborów przekłada się wprost na liczbę dróg prowadzących do zwycięstwa.

Niestety powtarzalność rund zabija przygodowy charakter tej gry. Wydawałoby się, że swą estetyką i tematyką gra chciałaby aspirować do miana przygodowej. Aby przygoda była jednak przygodą, musi mieć swój początek i kres. Niestety w **Łowcach Skarbów** każda z rund przebiega w identyczny sposób. Poprzednie rundy nie znajdują swej kontynuacji w kolejnych. To zabija także strategiczny aspekt gry. Jeśli każda runda przebiega w ten sam sposób, bez związku z poprzednia i kolejną, to uczestnicy rozgrywki nie mają możliwości zaplanowania czegokolwiek. Nie ma tu rozwoju, nie ma „budowania silniczka".

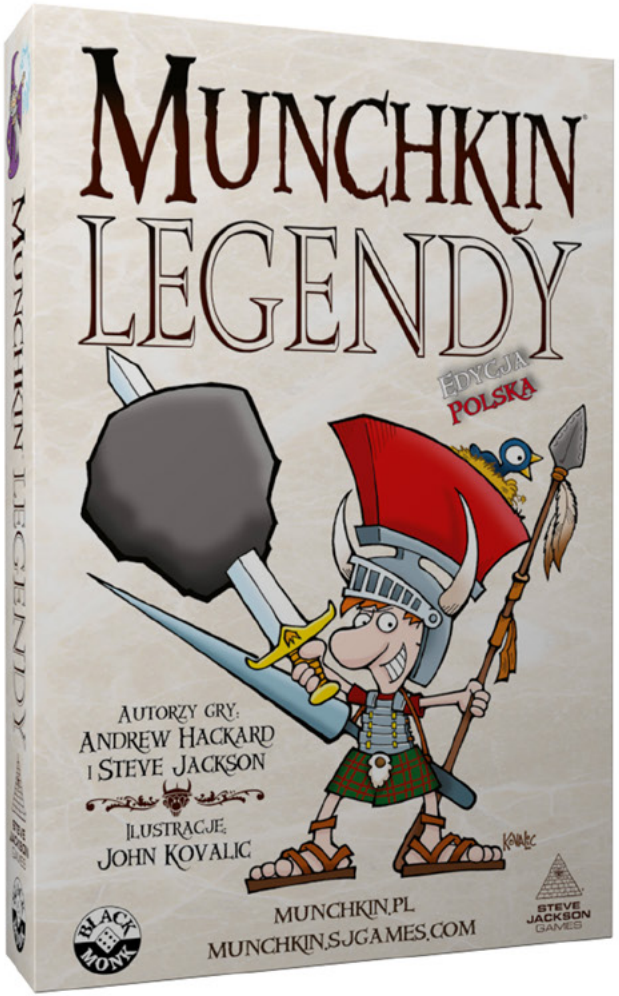
Powtarzalność rund powoduje jeszcze jedną komplikację. Stawia pod znakiem zapytania długość rozgrywki. Koniec gry po pięciu rundach nie ma żadnego uzasadnienia. W tej grze nie idziemy z punktu numer jeden do punktu numer pięć. W tej grze chodzimy ciągle po punkcie numer jeden, tyle że pięć razy. Gra, która nie ma końca może się dłużyć. Zwłaszcza, jeśli trwa około trzech kwadransów, podczas gdy lekkie gry tego typu zajmują góra dwa. Dlatego po rozgrywce w **Łowców Skarbów** nie zawsze ma się ochotę na kolejną partię, nawet jeśli poprzednia była udana.

Obym się mylił, ale **Łowcy Skarbów** mogą nie powtórzyć sukcesu **Króla Tokio** Richarda Garfielda. A szkoda, bo moim zdaniem mogliby. Są bowiem grą ze świetnie działającą mechaniką wyboru. Do tego są mniej chaotyczni i losowi od swego kościanego brata. Niestety, nie przekonuje mnie pomysł, aby w czasie pojedynczej rozgrywki zaczynać grę pięć razy od nowa. Zwłaszcza przygodową. Najważniejsze elementy gry, takie jak estetyka i mechanika sprawiają jednak, że gra warta jest stołu.

- wykonanie i estetyka,
- bardzo przystępne, prorodzinne zasady,
- mechanika draftu w wersji lekkiej,
- twist ze sposobem nagradzania graczy (MIN/MAX),
- kilka dróg prowadzących do zwycięstwa.

- brak jakiegokolwiek rozwoju i postępu w trakcie gry,
- prosty i lekki charakter rozgrywki, nieco nieproporcjonalny do długości jej trwania.

Łowcy Skarbów
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 2–6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 40 minut
Cena: 119,95 złotych



W kantowaniu bez zmian

MUNCHKIN LEGENDY

Jako początkujący gracz i konwentowicz, zostałem kilka lat temu zaproszony do stołu z Munchkinem. Ktoś wyjaśnił mi o co chodzi, zagrałem, pośmiałem się z kart, ktoś wygrał. Tak zaczęła się moja historia z tą serią gier. Od tamtego czasu Munchkin wracał do mnie głównie na konwentach lub spotkaniach w gronie rzadziej grających znajomych. Z biegiem czasu grałem w niego coraz mniej, aż do teraz, kiedy dostałem do recenzji najnowszą odsłonę cyklu, czyli Legendy.

Gra skierowana jest dla od trzech do sześciu graczy, a ich celem jest osiągnięcie upragnionego dziesiątego poziomu postaci. Zasady gry są bardzo proste i łatwe do wyjaśnienia nowym graczom. Na początku gry dzielimy talie kart na skarby i drzwi. Z każdego stosu otrzymujemy po cztery karty. W ramach przygotowań wykładamy przed siebie przedmioty, rasę oraz klasę i w ten sposób konstruujemy postać. W swojej turze każdy gracz musi pociągnąć kartę ze stosu drzwi. Może napotkać potwora, z którym musi podjąć walkę będącą osią całej gry. To dzięki zwycięstwom zdobywamy kolejne poziomy i skarby pomagające w dalszej części rozgrywki. Możemy też wyciągnąć klątwę, która negatywnie na nas zadziała. A to stracimy hełm, który nosimy, a to staniemy się znów człowiekiem, tracąc swoją nabytą rasę. W każdym razie efekt klątwy prawie zawsze nas zaboli. Istnieje też szansa, że będziemy mieli szczęście i wyciągniemy coś innego, co trafi na naszą rękę i będzie przydatne w dalszej rozgrywce. Jeśli pierwszą wyciągniętą kartą nie będzie potwór, możemy po jej rozpatrzeniu zagrać jakiegoś z ręki i potyczkować się z nim. Tak najogólniej można opisać rozgrywkę w Munchkina.

Jak w każdym **Munchkinie**, tak i w Legendach, główną osią gry jest interakcja pomiędzy graczami, którą widać szczególnie w fazie walki. To wtedy prosimy innych o pomoc, gdyż bardzo często poziom naszego bohatera jest dużo niższy od poziomu potwora. Wtedy obiecujemy udział w łupach, przekazanie przedmiotów lub późniejsze przysługi. To w tej fazie inni gracze zagrywają karty, dzięki którym monstra stają się jeszcze silniejsze, tracimy przedmioty albo mozolnie zdobywane poziomy. Całe to dogadywanie się, przeszkadzanie sobie, zawieranie i zrywanie sojuszy jest nieodłączną cechą gry. Podobnie jak charakterystyczne i zabawne grafiki Johna Kovalica, dla ceniących jego twórczość będące nie lada gratką. **Munchkin Legendy** okraszony jest sporą dozą humoru wynikającego z połączenia dowcipnych opisów ze wspomnianymi ilustracjami.

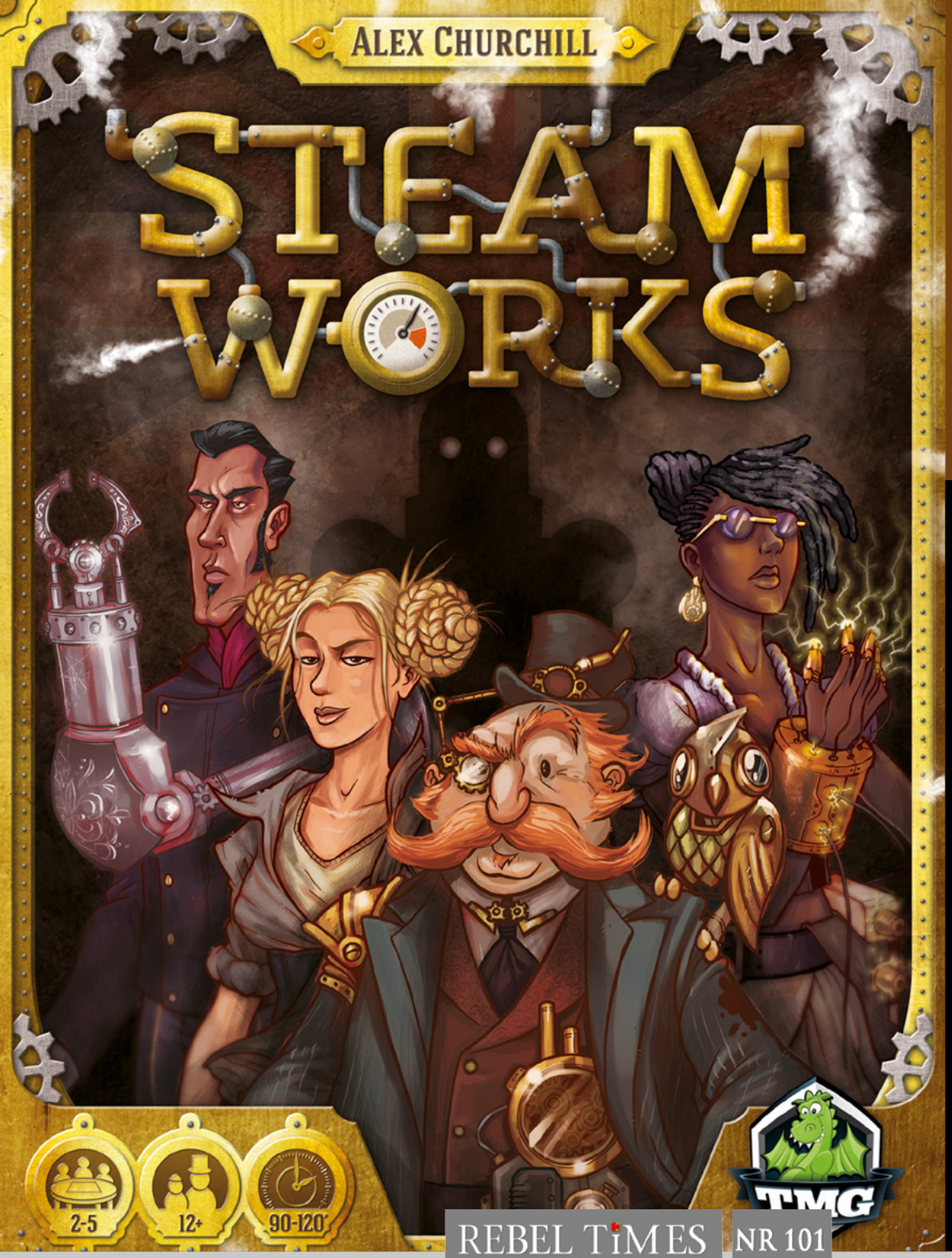
Tytuł ten spełnia dwie funkcje. Możemy go traktować jako samodzielną grę, a także dołączyć do poprzednich wersji. Dla wielbicieli serii jest to zatem kolejna okazja do poszerzenia kolekcji, a dla nowych graczy możliwość gry bez potrzeby zakupu wcześniejszych edycji. Warto podkreślić, że poszczególne dodatki mogą różnić się rewersami kart, co niektórym może przeszkadzać. Ta wersja świetnie łączy się z wersją podstawową i z **Muchnkin Conan**.

Jak oceniam spotkanie po latach z tą serią gier? Poza nowym zestawem kart i świeżymi ilustracjami, Legendy nie wprowadzają żadnych znaczących zmian. Nie mam poczucia, że otrzymuje coś nowego lub nowatorskiego. To stary, dobrze znany mechanizm, to specyficzne poczucie humoru, to losowość mogąca bardzo frustrować, to kantowanie, knucie i zmawianie się. Czuć trochę, że ta edycja to po prostu odcinanie kuponów od popularności serii. Sprawdzi się ona z pewnością dla początkujących munchkinów lub oddanych miłośników, którzy muszą mieć wszystko, co z Munchkinem związane.

- humor,
- świetne grafiki Johna Kovalica,
- prostota zasad.

- brak „świeżości”,
- po kilku partiach może nużyć.

Munchkin Legendy
Zrecenzował: Michał Szewczyk
Liczba graczy: 3–6 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 89,95 złotych



ZBUDUJMY WIELKIE PAROWE MASZYNY

STEAM WORKS

W grach euro naturalne jest budowanie silniczków, dzięki którym zyskujemy punkty. Czy będzie to sprawna wymiana węgla na kasę, czy kasy na inne zasoby, a potem na punkty, nie ma w tym przypadku większego znaczenia. A co powiecie na grę, w której maszynką do robienia punktów są budowane przez graczy maszyny? Oto Steam Works.

Steam Works przenosi nas do steampunkowego świata. Do klimat szalonych wynalazców i niesamowitych maszyn napędzanych parą, kołami zębatymi i demony wiedzą, czym jeszcze. Gracze wcielą się oczywiście w konstruktorów tych dziwnych urządzeń i korzystając z dostępnych im niesamowitych części, będą musieli zbudować takie ustrojstwa, dzięki którym na końcu gry będą mieli najwięcej punktów.

Konstruktorzy reprezentowani są przez dwustronne plansze. Dlaczego dwustronne? Na stronie A wszyscy są niemalże identyczni. Niemalże, ponieważ mają takie same pola do worker placementu, a także identyczne koszty wystawiania pracowników. Różnią się jedynie startowymi kafelkami, jakie są dla nich dostępne. Natomiast strona B to strona zaawansowana, gdzie postaci różnią się od siebie wszystkim, co tylko się da. Polami *worker placementowymi*, kafelkami startowymi i kosztem wystawienia robotników.

Oprócz plansz konstruktorów, każdy gracz otrzymuje również swoje dwa pionki robotników i kafelki startowe reprezentujące części maszyn.

Na środku stołu układa się zaś niewielką planszę, na której dostępne są pozostałe części maszyn. Podstawowe źródła zasilania (maszynowe, parowe i elektryczne), a także różne wydumane komponenty spełniające zakręcone funkcje. Komponenty podzielone są na trzy ery. Oczywiście te dostępne w pierwszej erze są nieco słabsze od tych z ery trzeciej, niemniej jednak nadal są potrzebne i spełniają swoje funkcje. Na planszy tej umieszczane są również pozostałe pionki robotników. Gra może się rozpocząć.

Jako że mamy do czynienia z worker placementem, sam trzon rozgrywki jest banalnie prosty. Gracz bierze w swojej turze pierwszego robotnika ze swojej planszy i ustawia go na dowolnym dostępnym dla siebie polu. Ważne jest to, że musi najpierw zapłacić koszt „zatrudnienia" danego robotnika. Pierwszy pracownik jest darmowy, ale za kolejnych trzeba już płacić. Fajnym mechanizmem jest to, że kiedy nie mamy kasy na wystawienie danego robotnika, możemy spasować i wysłać go na wakacje. Nie jest to jednak ruch stracony, ponieważ wtedy to robotnik płaci nam koszt zatrudnienia.

Gdzie są pola, na których można wyłożyć robotnika? Oczywiście każdy gracz ma cztery takie na swojej planszy. Służą one do pobierania nowych kafelków machin, budowania nowych konstruktów lub ich uruchamiania. To jednak bardzo podstawowe pola. W późniejszym etapie rozgrywki dochodzą nowe możliwości. A są nimi maszyny zbudowane zarówno przez gracza, jak i przez jego przeciwników.

No właśnie. Maszyny. Główne źródło punktów, kasy i innych dziwnych rzeczy. To dzięki nim rozbudujemy swoje kreacje do niespotykanych rozmiarów, zbudujemy nowe, większe niż standardowe, a także pobierzemy nowe kafelki z miejsc normalnie dla nas niedostępnych.

Każda maszyna musi składać się z przynajmniej jednego źródła zasilania i jednego komponentu podpiętego pod to źródło. Każdy z kafelków ma bardzo wyraźnie graficznie zaznaczone wskazówki pokazujące, co go napędza. Jest to nie tylko czytelne, ale i świetnie wygląda, kiedy rozbudowujemy swoją machinę.

Maszyny uruchamia się, poprzez odpalanie źródeł zasilania. Stawiamy pracownika na wybranym kafelku zasilającym, dzięki czemu odpalamy każdy komponent bezpośrednio pod ten kafelek podpięty. W ten sposób przy większych maszynach nie możemy odpalić wszystkich komponentów jednym ruchem. Ważne jest też w takim przypadku rozważne ułożenie komponentów. Takie, żeby uruchomienie komponentów łączyło się w jakiś bardzo ciekawy łańcuch.

Ale na co mi łańcuch, jeśli przeciwnik wlezie mi na maszynę i zablokuje możliwość jej odpalenia?

Po pierwsze, każde użycie naszej maszyny przez przeciwnika daje nam specjalny żeton zegarka. Owe żetony warte są na koniec gry po jednym punkcie zwycięstwa, a ich zdejmowanie z planszy przyspiesza zmianę kolejnych er i w ostateczności uruchamia koniec gry.

Po drugie, przeciwnicy nie są w stanie zablokować naszej maszyny w stu procentach. Akcja uruchomienia maszyny, którą każdy gracz ma na swojej planszy, pozwala na odpalenie źródła zasilania w swojej maszynie, nawet jeśli jest ono już zajęte przez dowolnego innego robotnika. Dzięki temu nie tylko można uruchomić machinę, którą ktoś próbował nam zablokować, ale i odpalić jakiś silnik dwukrotnie.

I tak to sobie działa przez trzy ery. Kiedy gra dobiega końca, gracze liczą punkty. Na wynik końcowy składają się punkty zdobyte w trakcie rozgrywki za odpalanie maszyn, punkty z żetonów, jakie otrzymaliśmy za to, że przeciwnicy odpalali nasze machiny i w końcu punkty za komponenty, jakie zamontowaliśmy w naszych machinach. W tym ostatnim przypadku nie ma szału, bo każdy komponent jest wart jeden punkt. No

chyba, że to chrom, wtedy dwa punkty. Ale to nic dziwnego. Wszyscy wiedzą, że jak masz chromowaną maszynę, to rośnie twój respekt na dzielni.

I to w zasadzie wszystko. Ale tylko „z wierzchu". Na pierwszy rzut oka, mamy bowiem prostą i mało skomplikowaną grę o składaniu kafelków w fajne maszyny i punktowaniu nimi. Po kilku grach dochodzi się jednak do wniosku, że jest w tym wszystkim dużo więcej kombinowania, niż się początkowo wydaje. Czy mam robić maszynę, która będzie słaba dla przeciwników i nikt mi jej nie będzie podbierał? A może zrobić taką, która będzie dla innych atrakcyjna, dzięki czemu będę zgarniał dodatkowe punkty. Ale nie może być za bardzo atrakcyjna, żeby mi nie uciekli za daleko. Mnóstwo myślenia i decyzji. Do tego każdym konstruktorem gra się nieco inaczej. Różne kafelki startowe na stronie A różnicują nieco podejście do rozgrywki, natomiast strona B potrafi już bardzo mocno namieszać. Dzięki temu rozgrywki są niepowtarzalne.

Na koniec warto wspomnieć o bardzo wysokiej jakości elementów. Gruby karton kafelków, kapitalne grafiki, świetne drewniane pionki. Bardzo ciekawy jest znacznik pierwszego gracza. W zamyśle twórców miał to być sterowiec, ale jak się nieco inaczej nań spojrzy, staje się prosiakiem. Generalnie całe wykonanie sprawia, że pomimo iż jest to gra euro, klimat jest w niej wyczuwalny.

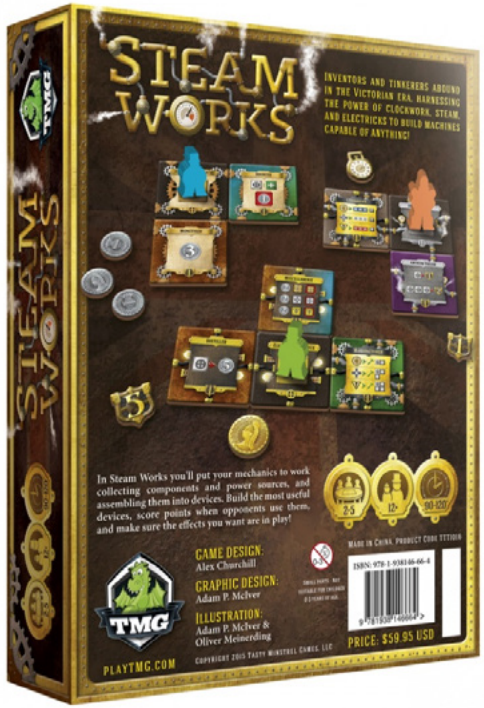
Pewnym zgrzytem jest słaba instrukcja. Brakuje w niej kilku istotnych rzeczy, jest też kilka niedopowiedzeń. Trochę to psuje ogólny odbiór gry. Tasty Minstrel Games nie popisało się w tej materii.

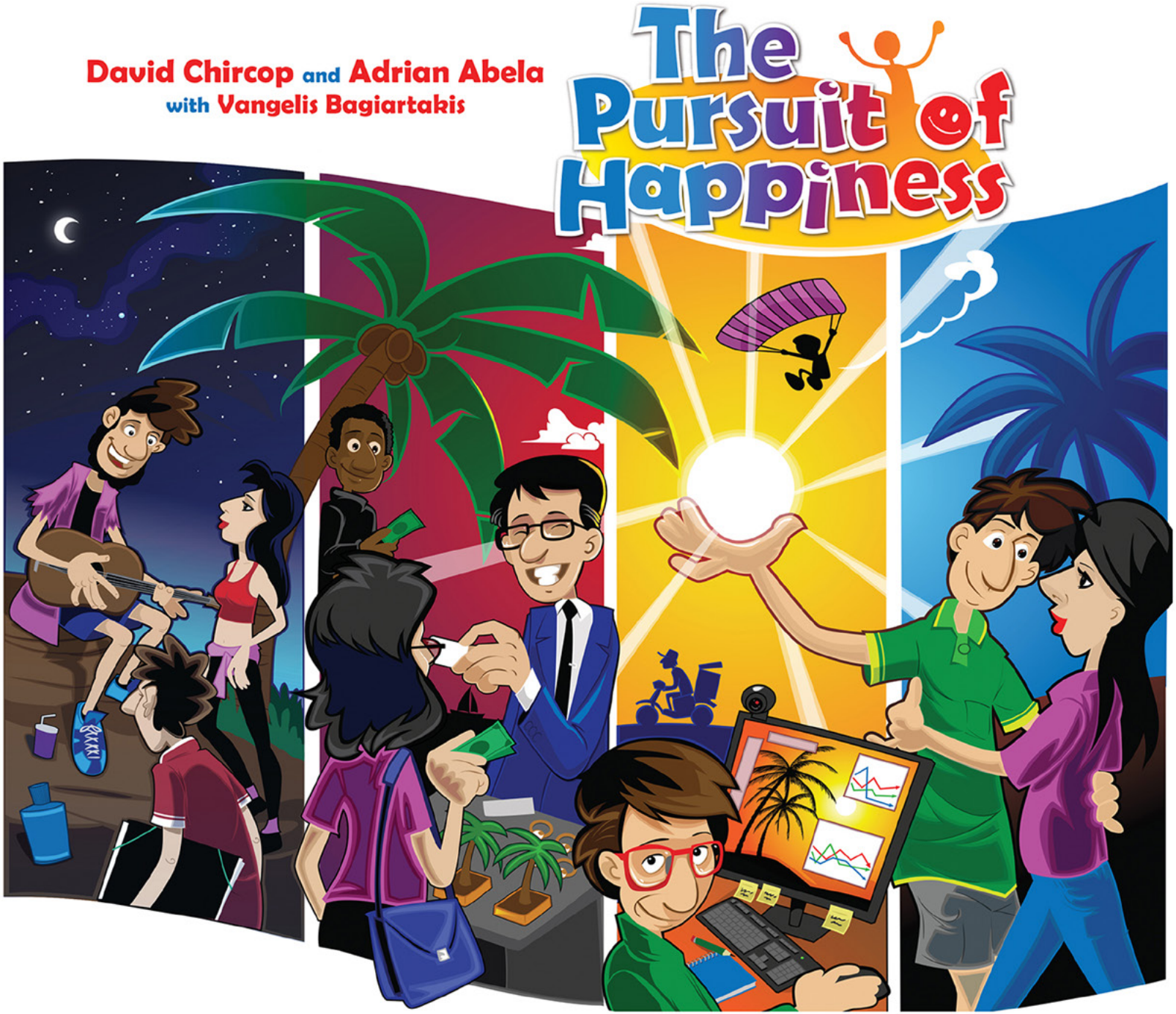
Mimo to gorąco polecam budowanie steampunkowych maszyn. Jest to przyjemne, stosunkowo lekkie, ale i wymagające myślenia, co nie zawsze idzie ze sobą w parze. W Steam Works się to udało. I można tylko temu przyklasnąć. A potem zagrać.

- pomysł,
- mechanika,
- grafiki i klimat.

- słaba instrukcja.

Steam Works
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2–5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 229,95 złotych





SIMSY NA PLANSZY

W październikowym numerze RT miałem przyjemność opisywać Dice City, wówczas świeżutką essenową nowość, zaprojektowaną przez Vangelisa Bagiartakisa i wydaną przez firmę Artipia Games. Dziś zapraszam do zapoznania się z drugą targową premierą od tego greckiego wydawnictwa. Tym razem Bagiartakis również brał udział w pracach nad grą, jednak jej główni autorzy to dwójka debiutantów rodem z Malty: Adrian Abela i David Chircop. Pierwszy nakład angielskiej wersji językowej ich gry wynosił zaledwie trzysta egzemplarzy, więc obecnie jej posiadaczy należy szukać raczej wyłącznie wśród uczestników targów w Essen i szczęśliwców, którzy dorwali ją na rynku wtórnym. Już teraz jednak wiadomo, że The Pursuit of Happiness wkrótce będzie tytułem szeroko dostępnym. W tym miesiącu, zakończyła się bowiem kampania na Kickstarterze, w której zebrano ponad sto dziesięć tysięcy dolarów na druk drugiej edycji, której premiera zapowiedziana jest na maj.

The Pursuit of Happiness to tytuł przeznaczony dla od jednego do czterech graczy, w którym – podobnie jak w znanej grze komputerowej The Sims – odpowiadamy za przeprowadzenie jednej osoby przez całe jej życie, od młodości do śmierci, tak aby przez ten czas była jak najszczęśliwsza. Ten ciekawy koncept ubrany jest w bardzo adekwatną szatę graficzną: utrzymaną w jasnej kolorystyce okładkę zdobi urocza ilustracja zachodu słońca nad brzegiem morza, zaś grafiki na planszy, kartach oraz w instrukcji zdominowane są przez wesołą, komiksową stylistykę. To właśnie okładce gry należy się kilka słów więcej, gdyż zrobiła ona na mnie duże wrażenie. Jest bardzo nietypowa jak na grę planszową: jasna, spokojna, stonowana, rzekłbym wręcz – „sentymentalna", czyli stanowi zupełne przeciwieństwo kolorowych grafik krzyczących „kup mnie!" z półek większości sklepów z planszówkami. Niestety dotyczy to tylko pierwszej edycji – okładka drugiej ma być inna, bardziej typowa, nowocześniejsza i po prostu bardziej przyciągająca wzrok, co na pewno polepszy wyniki sprzedaży gry. Muszę jednak zaznaczyć, że mnie bardziej spodobał się specyficzny klimat pierwszej wersji. Grafiki na komponentach raczej nie ulegną zmianie – prezentują dobry poziom i błędem byłaby rezygnacja z nich. Do jakości wykonania właściwie też nie można się przyczepić: plansza jest duża i wytrzymała, drewno bardzo porządne, żetony grube i łatwe do wyjęcia z arkuszy, a karty wydrukowano na przyzwoitym papierze. Nie ma również żadnych problemów z czytelnością komponentów. Jedyny większy minus to materiał, z którego wykonano pudełko. Jest niezbyt gruby, a przez to podatny na odkształcenia i, o ile zamkniętym w środku elementom poważne uszkodzenie raczej nie grozi, to estetyka może już trochę ucierpieć. Ogólnie zatem rzecz ujmując, pod względem wizualnym **The Pursuit of Happiness** prezentuje się nieźle, choć nie w stu procentach idealnie.

Sam przebieg rozgrywki też pozostawia pozytywne wrażenia. Pojedyncza partia składa się z maksymalnie ośmiu rund reprezentujących różne okresy w życiu naszego bohatera: od wieku nastoletniego do późnej starości. Przed grą losujemy karty określające nasze specjalne zdolności oraz karty Celów Życiowych, w liczbie równej liczbie graczy, których osiągnięcie zapewni dodatkowe punkty Szczęścia na koniec (czyli po prostu punkty zwycięstwa, które zbieramy). Później, w każdej rundzie, uczestnicy wykonują na zmianę po jednej akcji, umieszczając na odpowiednich polach planszy swoje znaczniki klepsydr reprezentujące ich wolny czas. W ten sposób pozyskuje się zasoby (są ich trzy rodzaje: Wiedza, Kreatywność, Wpływy) oraz, co najważniejsze, karty, które mogą przynosić punkty Szczęścia lub dawać jeszcze więcej zasobów. Wśród rodzajów kart znajdziemy: Projekty, Przedmioty i Aktywności, Prace oraz Partnerów. Wyłożone są one w rzędach na planszy i zmieniają się co rundę. Niezależnie od konkretnego rodzaju, wszystkie karty działają podobnie – zrealizowanie ich wymagań (poprzez odrzucenie określonego na danej karcie zestawu zasobów) przynosi korzyści w postaci punktów, pieniędzy lub zasobów innego typu. Część z nich posiada koszt utrzymania, który należy zapłacić co rundę, aby danej karty nie utracić, większość ma też wykupowane po kolei poziomy. Możemy w ten sposób np. awansować w pracy, zaangażować się bardziej w związek lub swoje hobby. Runda gry kończy się w momencie, gdy wszyscy uczestnicy wykorzystali wszystkie swoje klepsydry.

Jak widać, podstawą zasad **The Pursuit of Happiness** jest mechanizm worker placement, gdzie rolę naszych pracowników wysyłanych na różne obszary planszy spełniają wspomniane znaczniki klepsydr. Na ogół każdy z graczy tylko raz w rundzie „odwiedza" dane pole, choć teoretycznie możliwe jest jego wielokrotne wykorzystanie. Takie rozwiązanie potrafi być opłacalne, ale wiąże się jednak z bardzo dużym minusem, którym jest wzrost poziomu Stresu. Po przekroczeniu pewnej wartości otrzymuje się karę w postaci zmniejszenia liczby dostępnych klepsydr, co mocno ogranicza możliwość wykonywania akcji. Wprawdzie czasem można klepsydry odzyskać lub nawet otrzymać ich więcej niż na początku gry (startujemy z sześcioma, maksimum to dziewięć), jednak jest to bardzo trudne, ze względu na małą liczbę kart, które to umożliwiają. Dodatkowo, w trzech ostatnich rundach gry, odpowiadających wiekowi podeszłemu, kolejne klepsydry traci się już na stałe. Postać, która nie może wykonać żadnej akcji w swojej rundzie, po prostu umiera i odpada z gry. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że choć mechanizm eliminacji graczy jest generalnie raczej mało pożądany w planszówkach, to w **The Pursuit...** nie przeszkadza on za bardzo. Gra jest tak zbalansowana, że różnica w czasie odpadania kolejnych graczy rzadko kiedy wynosi więcej niż jedną rundę, więc nawet delikwent, który stracił życie przedwcześnie, nie będzie się długo nudził w oczekiwaniu, aż przeciwnicy zakończą rozgrywkę.

Jeśli zaś już o balansie mowa, przyznam, że w tym aspekcie istnieje pewien problem, jeśli chodzi o karty. Niektóre są znacznie mocniejsze od pozostałych, przez co w grze możemy mieć czasem do czynienia ze zjawiskiem „oczywistego wyboru", którego należy dokonać zawsze, jeśli tylko jest taka możliwość. Przykładowo, karty Projektów Jednorundowych (zawsze odrzucanych na końcu rundy, w której zostały zakupione, w przeciwieństwie do zwykłych Projektów, leżących przed graczem do momentu ich ukończenia, czyli przejścia przez wszystkie poziomy) są zwykle dużo atrakcyjniejsze od Projektów Grupowych, które mogą być realizowane wspólnie przez więcej niż jednego gracza. Nie jest też wielkim problemem wygranie gry bez posiadania przez całą partię ani jednego Partnera, gdyż karty te mają często na wyższych poziomach absurdalnie duże wymagania, których nie opłaca się spełniać. Cóż, trochę jak w życiu…

The Pursuit of Hapiness nie jest może tytułem zaprojektowanym genialnie i pozbawionym wad, ale w regułach tej gry urzeka ich prostota i cudowne sprzęgnięcie mechaniki z tematem. Fajnych, nierzadko humorystycznych smaczków jest w niej pełno, a klimat wylewa się hektolitrami z planszy i kart. Brakuje ci żetonów Wiedzy? Poświęcasz czas na jej zdobycie, kładąc swoją klepsydrę na pole Nauka. Nie posiadasz żadnej karty Pracy, a potrzebujesz pieniędzy na zakupy? Idziesz na pole Praca Dorywcza i jednorazowo inkasujesz kilka monet. Twój znacznik znajduje się niebezpiecznie wysoko na torze Stresu? Wybierz akcję Odpoczynek. W pierwszej rundzie nie jest jeszcze możliwe zdobycie pracy i rozpoczęcie związku, z kolei w rundach reprezentujących starość bohaterów zablokowane zostaje pole z akcją Nadgodziny. Wydawanie pieniędzy pozwala zarówno zaopatrzyć się w samochód czy kolekcję figurek, jak i pójść na koncert lub mecz. Karty te mają różne warianty, naszym samochodem może więc być ledwo jeżdżąca kupa złomu, albo klasowe sportowe auto, którego utrzymanie będzie nas kosztowało więcej, ale przyniesie więcej Punktów Szczęścia na koniec gry. Wśród dostępnych Projektów, czyli kart reprezentujących różne życiowe wyzwania bądź działania hobbystyczne, znajdziemy m.in. udział w teleturnieju, występ w sztuce teatralnej, a nawet… zaprojektowanie gry planszowej. Ciekawe jest też to, że wszystkie karty Partnerów są dwustronne, z wizerunkiem mężczyzny lub kobiety do wyboru. Przyznam szczerze, że kiedy myślę o tym, jak mogłaby wyglądać planszówkowa adaptacja **The Sims**, to przed oczami mam właśnie produkt greckiej Artipii. Wszystko w **The Pursuit of Happiness** zazębia się ze sobą, doskonale oddając klimat gry o „przeżywaniu życia". Nie ma tu bezpośredniej negatywnej interakcji, a jedynie wyścig o Punkty Szczęścia, ale prawdę mówiąc, zupełnie nie wyobrażam sobie jak negatywna interakcja miałaby wyglądać w grze o takiej tematyce. Mamy za to typowo familijną rozgrywkę, może niezbyt skomplikowaną, ale i tak dającą pewne pole do popisu dla szarych komórek. Uważam, że omawiana gra da szczególnie dużo radości osobom kompletnie nie nastawionym rywalizacyjnie. W końcu nawet ostateczna liczba Punktów Szczęścia nie będzie ważna, jeśli przeżyjemy swoje życie w pełni tak, jak byśmy chcieli, a nie zawsze mamy możliwość w rzeczywistości. I to jest moim zdaniem bardzo ważna zaleta tego tytułu.

Artipia wypuściła w zeszłym roku dobry, choć nietypowy produkt i nie ma co się dziwić, że pierwsza edycja wyprzedała się jeszcze w Essen, a drugą wsparło na **Kickstarterze** sporo ponad dwa tysiące osób. Jeśli przegapiliście tę zbiórkę, latem wypatrujcie gry w polskich sklepach – naprawdę warto się w nią zaopatrzyć i mam nadzieję, że będzie taka możliwość. W **The Pursuit of Happiness** przede wszystkim wrażenie robi ciekawy temat, genialne wręcz spleciony z mechaniką, humor na kartach i ogólna atmosfera rozgrywki. Zasady są dość proste i intuicyjne, gra się nie dłuży i nie ma w niej przestojów. Jedyny mechaniczny mankament to fakt, że zakup niektórych kart jest wyraźnie bardziej opłacalny niż innych. W przeciwieństwie do wielu bardziej znanych tytułów, wariant dla jednej osoby nie został w **The Pursuit...** potraktowany po macoszemu, jest pełnoprawnym trybem rozgrywki i pod względem zasad niemal nie różni się od wersji wieloosobowej, jedynie etap przygotowania do gry przebiega odrobinę inaczej. Niezależnie jednak od tego czy gramy sami, czy w pełnym składzie, bawić się będziemy przednio, oczywiście pod warunkiem, że nie spodziewamy się rozgrywki agresywnej i konfrontacyjnej, z dużą dozą negatywnej interakcji. Tego nie ma tu w ogóle, jest za to świetna, niezbyt ciężka, ale wciągająca familijna rozrywka.

- wykonanie elementów gry,
- mechanika świetnie koresponduje z tematem,
- można przeżyć całe życie po swojemu,
- rozgrywka daje masę zabawy.

- kiepska jakość pudełka,
- niektóre karty wyraźnie ważniejsze i silniejsze od innych.

The Pursuit of Happiness
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 60-90 minut
Cena: ok. 215 złotych

Dziękujemy wydawnictwu Artipia Games za udostępnienie egzemplarza do recenzji.

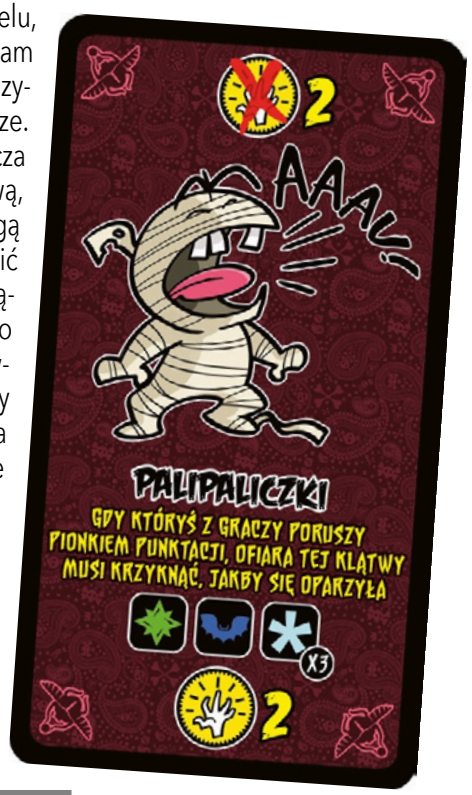
ILE NIKCZEMNOŚCI I ILE SZALEŃSTWA?

VUDU

Znacie może takie momenty, kiedy impreza nie chce się rozkręcić, atmosfera nie rozluźnia się, wręcz gęstnieje, a znudzone towarzystwo sili się na jakąś mniej lub bardziej angażującą rozrywkę? Jeśli przypomina wam się taki scenariusz, wydawnictwo Black Monk przygotowało solidne antidotum na tę przypadłość. Czary, klątwy, osobliwe składniki, a przede wszystkim fantastycznie wykonana laleczka wudu pozwolą wejść graczom w niezwykle mroczny, ale i niebywale zabawny świat zaklęć – świat Vudu!

Spójrzmy wpierw na pudełko, które skrywa w sobie ogrom magii i czarnoksięstwa. Sama okładka przyciąga nie tylko interesującą i wielobarwną grafiką, ale także intrygującym hasłem, które określa grę jako nikczemną i szaloną pozycję dla czarowników. Po pierwszym pozytywnym wrażeniu, uchylamy wieko i czujemy jeszcze większe podekscytowanie. Gra być może nie zawiera wielu elementów, ale z miejsca uwagę przykuwa wyjątkowo wykonana atrapa laleczki wudu. Trudno nawet mówić o atrapie, bo jej sznurkowa postać z czerwonymi oczami wygląda tak realistycznie, że przez dłuższą chwilę, a może i dwie, można przyglądać się tylko jej i zręcznie wyginać jej nogi czy ręce (bardziej nikczemni gracze mogliby zaopatrzyć się w szpilki). Kiedy zachwyt nad laleczką się skończy, można rozpocząć przegląd pozostałych elementów gry. Co zatem znajdziemy w pudełku? Po pierwsze, pudełko jest tak skonstruowane, że większość jego wnętrza wypełnia plansza, która stanowi tor punktowy. Tor kończy się na jedenastym polu i ten gracz, który jako pierwszy do jedenastki dotrze, wygrywa rozgrywkę. Uwierzcie mi jednak, że w tej grze nie gra się dla zwycięstwa. Po drugie, w bocznych kieszeniach znajdziemy pięć kostek, które zamiast tradycyjnych oczek posiadają znaczniki składników, które jako czarnoksiężnicy będziemy ze sobą mieszać. Tymi składnikami są m.in.: dynie, musy z ducha, krucze stopy, czaszki i skrzydła nietoperza. Nie sposób nie wspomnieć o kartach, które stanowią podstawę tej gry. Do dyspozycji graczy pozostawiono trzy rodzaje talii – trzydzieści sześć kart klątw (dwanaście celtyckich, dwanaście egipskich i dwanaście haitańskich), dziesięć kart wiecznych klątw i trzynaście kart artefaktów. Karty utrzymane są w zabawnym stylu ocierającym się wręcz o karykaturę. Same nazwy klątw wskazują na dużą pomysłowość i dowcipność twórców. Hasła „Skisłeś", „Idenieide", „Wszymasz", „Jabajabaj" niejednokrotnie mogą rozbawić graczy. Do kart dołączona jest także karta celu, ale o niej kilka słów w dalszej części recenzji. Ostatnimi elementami znajdującymi się w pudełku są kolorowe pionki, które ustawia się kolejno na torze punktów. Tu niestety trzeba zganić pomysłodawcę toru lub pionków – jeśli gramy w sześcioosobowej ekipie, pionki zwyczajnie nie mieszczą się na torze (w trzyosobowej rozgrywce pojawiał się już problem z zagospodarowaniem miejsca na planszy). Pudełko nie byłoby pełne, gdyby nie instrukcja, która pomimo kilku śmiesznych komentarzy w niektórych fragmentach wydaje się być niejasna i podczas gry mogą zdarzyć się sporne sytuacje, na które rozwiązania w tej instrukcji nie znajdziemy.

Obejrzeliśmy już wszystkie elementy oferowane przez autorów, możemy więc zabrać się do rozgrywki. Kto zaczyna zabawę w czary-mary? Każdy z graczy rozpoczyna grę z jedną klątwą o wartości dwóch punktów. Według instrukcji zaczynamy od najbardziej pechowego gracza, który dostaje do rąk laleczkę wudu. Kiedy każdy już przyjrzy się klątwie, którą dysponuje, a ekipowy pechowiec namyśli się, jaki ruch chce wykonać, możemy zacząć pojedynek na czarną magię. Tura gracza podzielona jest na trzy etapy. Na początku poprzez rzut kośćmi gracz przygotowuje składniki. Jeśli wyrzucone składniki pokrywają się ze składnikami, które są wymienione na karcie klątwy, gracz może zdecydować o tym, że właśnie rzuca klątwę. Klątwy w znaczny sposób mogą utrudnić grę, ale przecież o to chodzi, wcielamy się wszak w nikczemnych czarnoksiężników, więc im bardziej zaszkodzimy naszym współgraczom, tym bardziej powinniśmy się z tego powodu cieszyć. Rzucona klątwa może zmusić obarczonego nią gracza do stania na jednej nodze przez całą grę, grania z podłogi, trzymania głowy na stole lub zasłaniania oka jedną dłonią. Może się okazać, że jednemu z graczy zabraknie rąk do rzucania kośćmi i wtedy będzie musiał poradzić sobie w jakikolwiek inny sposób. Klątwy mogą działać przez całą rozgrywkę, ale mogą być to także jednorazowe zaklęcia, które wymogą na graczu zagdakanie, piszczenie, syczenie lub wycie niczym wilk do księżyca. Kolejnym możliwym ruchem w turze jest przerzucenie kości. Jeśli wyrzucone składniki nijak się mają do posiadanych przez graczy klątw, gracz może zdecydować o odłożeniu jednej kości i rzuceniu jeszcze raz. I tak do skutku, aż wyczerpie się limit kości. Przerzucanie kośćmi rzecz jasna nie jest wymagane, dwie kości można wymienić na pobranie nowej klątwy ze stosu lub artefaktu z kramu, który może dopomóc w kolejnych etapach rozgrywki. Po wykonaniu wszystkich akcji w turze, gracz przekazuje kolejnemu czarnoksiężnikowi laleczkę wudu i od teraz to on decyduje czy miesza składniki i rzuca klątwy, czy dobiera kolejne klątwy i artefakty. Twórcy gry postarali się o to, żeby gracze nie znaleźli wśród grającej ekipy kozła ofiarnego, na którego kolejno każdy będzie rzucał klątwy. Wtedy gra szybko zostałaby znienawidzona przez takiego gracza. Dlatego też, w momencie rzucenia klątwy, karta celu, o której wspominałam wcześniej, jest przekazywana aktualnej ofierze. Karta ta chroni gracza przed kolejną klątwą, gracze więc nie mogą dwa razy z rzędu rzucić na jedną osobę klątwy. Wariant ten słabo sprawdza się w rozgrywce trzyosobowej. Kiedy jeden z graczy posiada kartę celu, drugi nie ma już wyboru i musi rzucić klątwę na gracza bez karty. Na torze punktowym możemy dostrzec pola oznaczone Wielką Czachą. Są to pola, które karzą graczy za zdobywa-



nie punktów. Kiedy gracz dotrze lub przekroczy pole z Wielką Czachą, obowiązkowo musi dobrać kartę z talii klątw wiecznych i od tego momentu stosować się do zaleceń, które na niej się znajdują. Klątwy te mogą wymagać od graczy próby wykazania się umiejętnością telekinezy, śpiewu lub gibkości.

Po opisie podstawowych zasad rozgrywki pojawia się pytanie, co się stanie, kiedy gracz złamie klątwę? Czy spadnie na niego tysiące nieszczęść i straci szansę na wygranie gry? Otóż nie. Sam gracz kary nie poniesie, ale korzyść odniesie ten z graczy, który klątwę rzucił. Przesunie on swój pionek o tyle pól do przodu, ile wskazuje liczba na danej karcie. Złamaną klątwę się odrzuca i wkłada na spód talii. Spokojnie można odetchnąć i wrócić do rozgrywki przy stole, rozłączyć łokcie lub odsłonić zmęczone po kilku już rundach oko. Przy złamaniu wiecznych klątw należy się dostosować do wskazówek zapisanych na karcie.

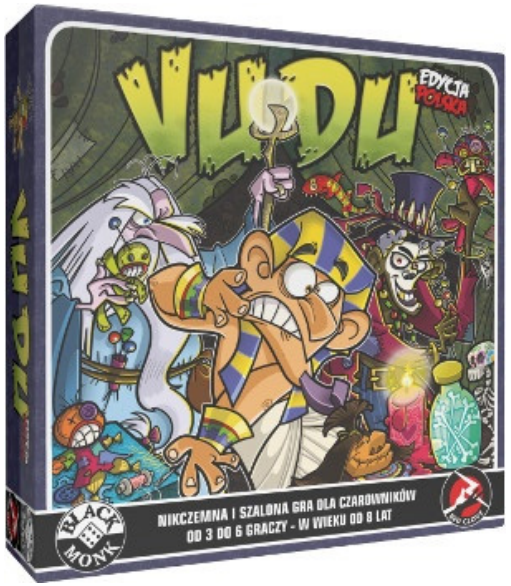
Przyszedł czas na podsumowanie, a podsumowanie tej gry do najprostszych nie należy. Pierwszym wrażeniem po obejrzeniu zawartości pudełka i przeczytaniu instrukcji było długie i przeciągłe: „Wooooooooow! To będzie moja ulubiona gra!". I rzeczywiście, pierwsza rozgrywka wprawiła mnie i współgraczy w doskonały nastrój, a osoby obecne w pokoju, które nie dołączyły do gry, z zaciekawieniem przyglądały się naszym wygłupom, wybuchom śmiechu i różnym innym (nie)kontrolowa-

nym odruchom. Tak było przy pierwszej rozgrywce. Zaraz po pierwszej, zdecydowaliśmy się więc na drugą. I tu już coś nie zagrało. Karty klątw przestały nas dziwić, zatem i śmiechu było zdecydowanie mniej. W połowie gry, kiedy każdy był pozbawiony ręki, nogi lub głowy, graliśmy już tylko po to, żeby ktoś zdobył jedenaście punktów i zakończył nasze męki. Gra fizycznie naprawdę może zamęczyć graczy, szczególnie jeśli któryś z nich jest zasypywany tylko tego rodzaju klątwami. Jednakże, jak wspomniałam we wstępie, Vudu jest idealną grą na rozkręcenie imprezy. To typowa gra imprezowa, przy której można się wyluzować, pośmiać i pobawić w dobrym towarzystwie. Bo i towarzystwo w tej grze jest istotne. Nie każdy będzie chciał się wygłupiać przy stole, nie każdego będą bawić dowcipne klątwy i harce w gronie znajomych. Grę polecam zatem tym, którzy powygłupiać się lubią i mogą zorganizować taką ekipę, która do tych wygłupów dołączy. Zaznaczam jednak, że jedna partia na wieczór wystarczy. No, góra dwie!

- bardzo proste zasady,
- duża interakcja,
- przyjemna dla oka grafika,
- ładnie wykonane poszczególne elementy, przede wszystkim laleczka wudu.

- niska regrywalność (w tym samym towarzystwie),
- rozgrywka może naprawdę fizycznie zmęczyć,
- mała liczba kart klątw, szczególnie wiecznych.

Vudu
Zrecenzowała: Monika Wasilonek
Liczba graczy: 3–6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 75 złotych



W styczniu stuknęła nam setka, jednak nie czujemy się staro. Z każdym kolejnym numerem coraz bardziej dojrzewamy i stajemy się lepsi – niczym dobre wino. Osiem lat to dla miesięcznika szmat czasu. Część ludzi zostaje, cześć odchodzi, na ich miejsce przychodzą nowi. Cel pozostaje jednak wciąż ten sam: dostarczyć Wam, naszym czytelnikom, jak najlepsze pismo, które przeczytanie z przyjemnością od deski do deski. Ten cel przyświeca nam nieustannie od października 2007 roku, czyli od premiery pierwszego numeru pisma. Mam nadzieję, że jeszcze długo dane nam będzie gościć na ekranach Waszych monitorów, smartfonów i tabletów!

W tym numerze o Rebel Timesie opowiadają: Magdalena Jedlińska, Marcin „Seji" Segit i Mateusz „Darcane" Nowak.

Rebel Times oczami Magdy

Dawno, dawno temu odezwał się do nas jeden z klientów sklepu z propozycją prowadzenia elektronicznej gazety o grach. Bardzo chcieli stworzyć coś takiego z kolegą i pomyśleli, że zrobienie tego z logo Rebela będzie dobrym pomysłem. Byliśmy dość zaskoczeni, zwłaszcza że zdecydowanie nie było nas wtedy stać na płacenie za robienie takiego pisma. Pomysłodawcy byli jednak pełni entuzjazmu i tak to wszystko się zaczęło. Myśleliśmy, że jak pierwszy zapał im opadnie, pismo zniknie, ale ku naszemu ogromnemu zdziwieniu (i radości!) magazyn wychodził regularnie, miesiąc w miesiąc. Jeśli dobrze pamiętam, nie umknął ani jeden numer! Tylko dzięki wytrwałości członków redakcji pismo przetrwało tyle czasu i najwyraźniej będzie wychodziło dalej. Nieustająco uczymy się współpracy i zmieniamy trochę formułę Rebel Timesa, aby lepiej odpowiadał on potrzebom naszym i odbiorców. Mam nadzieję, że utrzymamy ten trend przez następne sto numerów i jeden numer dłużej.

Rebel Times oczami Marcina

Był listopad 2007 roku. Ukazał się drugi numer Rebel Timesa. Przejrzałem, pokręciłem głową. Wyglądał tak samo, jak pierwsze wydanie, czyli kiepsko. Taki pospolity kolorowy folder, gazetka z Tesco, nic więcej – o czym oczywiście zaraz napisałem w Sieci. Sting i ajfel wypominali mi później te słowa przy każdej okazji.

RT mi się nie podobał, miał jednak dwie zalety: był za darmo oraz pisał o grach fabularnych. Na bezrybiu i rak ryba, zatem ściągałem i czytałem każdy numer. Kolejne wydania przyniosły poprawę, przybyło autorów i tematów. Pojawiły się także literówki, zdania o nieeuklidesowym szyku i inne irytujące błędy. Któregoś dnia nie wytrzymałem i w zadufaniu powiedziałem Stingowi, że ja mu to wszystko poprawię. I poprawiałem, przez czterdzieści numerów, redagując teksty do periodyku, który obraziłem na samym początku jego istnienia. To była świetna zabawa, choć czasem zagryzałem zęby, kiedy nakładały się terminy – a dziesiątego każdego miesiąca numer musiał iść do składu i nie było zmiłowania. Widziałem, jak pismo się zmieniało, dołączali nowi autorzy, pojawiały się świeże pomysły. Wreszcie byłem na bieżąco z ukazującymi się na rynku planszówkowymi tytułami i do dzisiaj jestem wdzięczny za recenzję Posiadłości Szaleństwa. I za gry bloczkowe, za pamiętanie o heksach, za relacje z Essen i za te wszystkie teksty, w których miałem okazję poprawiać literki. I za poganianie mnie, żeby poprawki były w terminie oraz wszelkie uwagi do mojej pracy.

Wszystkiego najlepszego, kolorowy folderku. Kolejnych stu numerów albo i więcej!

Rebel Times oczami Mateusza

Do ekipy Rebel Timesa dołączyłem pod koniec 2008 roku, moja pierwsza recenzja pojawiła się w szesnastym numerze miesięcznika. Byłem wtedy w drugiej klasie liceum i to był mój pierwszy krok w stronę fandomowej działalności. Myślę, że tamto pozytywne przyjęcie do redakcyjnego grona przez Stinga, ajfla, de99iala i Żucha zachęciło mnie do tego wszystkiego, co robiłem później.

Zaczynałem od recenzowania gier fabularnych ze swojej półki z książkami, ponieważ na grach planszowych w ogóle się nie znałem. Czytałem jednak RT, grałem i stopniowo pisałem także recenzje planszówek. No i jakoś tak się wkręciłem w temat – wszystkie wieczory nad planszówkami to także wina Rebel Timesa.

Przez te siedem lat obserwowałem, jak amatorskie przedsięwzięcie stopniowo staje się coraz poważniejszym, dobrze zorganizowanym projektem. Pamiętam stare forum redakcyjne i kłopoty z trzymaniem się terminów, pamiętam wysyłane na ostatnią chwilę zdjęcia recenzowanych gier. Pamiętam, jak dyskutowaliśmy nad zmianami layoutu i winiety czasopisma, sposobem oceniania i skalą punktową. Jak przez te wszystkie lata zmienił się Rebel Times, możecie ocenić sami – archiwalne numery wciąż są dostępne do pobrania. Tylko błagam, nie czytajcie mojej recenzji Warhammera! Do tej pory nie wiem, jak ja ją pisałem.

XENOSHYFT: ONSLAUGHT

NA TEJ PLANECIE WSZYSTKO CHCE CIĘ ZABIĆ

Cool Mini or Not kojarzy się głównie z tytułami, w których pełno jest kapitalnie zrobionych figurek. Pierwszymi grami, jakie zwykle przychodzą na myśl są Zombicide, Super Dungeon Explore i Arcadia Quest. Jednak CMoN potrafi też robić pozycje, w których nie uświadczycie ani jednej figurki, ale i tak jest w nich cała masa zabawy.

Jedną z nich jest **Xenoshyft: Onslaught**. Karcianka, z elementami budowania talii, w której od jednego do czterech graczy broni bazy NorTec, położonej obowiązkowo na odległej planecie, przed atakami krwiożerczych bestii. Gracze muszą przetrzymać trzy fale wrogów. Każda z nich trwa przez trzy rundy gry i składa się z coraz silniejszych przeciwników.

Na początku gracze wybierają lub otrzymują losowo kartę dywizji, czyli działu kompanii NorTec, jakiemu przewodzą. Może to być dywizja medyczna, centrum dowodzenia lub zbrojownia. Karta dywizji określa dodatkowe karty, jakie gracze otrzymują na początku zabawy, a także specjalne zdolności dostępne w trakcie gry.

Należy też przygotować obszar rozgrywki. Każdy gracz dostaje swoją „planszę" złożoną z dwóch linii. Czerwonej, na której będą pojawiały się monstra oraz niebieskiej, gdzie będzie wykładać się jednostki. Na środku stołu kładzie się zaś dwie plansze, na których pojawią się karty dostępne dla wszystkich graczy. Jedna z nich zawiera z góry zdefiniowany zestaw kart. Są to jednostki wojskowe i karty Xenosathem, czyli specjalnych kryształów używanych w grze jako waluta. Druga to miejsce na dziewięć mini-talii przedmiotów, które będą wspomagać graczy w walce z obcymi. Przedmioty te losuje się spośród kilkunastu dostępnych, a każda taka mini-talia zawiera pięć kart danego przedmiotu. Co to za przedmioty? Różne rzeczy: od broni, przez różne pancerze bojowe, aż po granaty, miny oraz apteczki i stymulanty.

Każdy z graczy dostaje również swoją talię startową składającą się z kilku kart Milicji, kilku kart Xenosathem i dwóch wskazanych na karcie dywizji. Tasuje tę talię, ciągnie z niej sześć kart i może przystąpić do gry.

Sama rozgrywka jest bardzo prosta. Gracze muszą przetrwać dziewięć rund nieprzerwanych ataków wroga na ich bazę, która ma określoną wytrzymałość. Standardowo jest to 15 punktów życia na gracza. Jeśli wytrzymałość bazy spadnie do zera, gracze przegrywają.

Każda tura rozpoczyna się od masowych zakupów. Gracze, korzystając z kart Xenosathem posiadanych na ręce, kupują nowe jednostki oraz przedmioty, które mają ich wspomóc w walce z wrogiem. Co istotne, zakupione karty nie wędrują na stos kart odrzuconych, ale trafiają bezpośrednio na rękę i mogą być wykorzystane od razu w turze, w której zostały pozyskane.

Po zakupach przychodzi czas na rozstawienie wojsk. Na czerwonej połowie linii gracze ustawiają wrogów. Losują ich z talii odpowiedniej dla aktualnej fali i kładą zakrytych na każdym wolnym czerwonym polu. Następnie rozstawiają własne wojska, z dostępnym im sprzętem, po niebieskiej stronie linii.

Xenoshyft: Onslaught jest grą kooperacyjną. Oznacza to, że można wystawiać jednostki i sprzęt również na liniach należących do innych graczy. W końcu razem musicie bronić bazy, a jeśli ktoś ma na ręce nadwyżkę jednostek, lepiej wystawić je na linii, która nie jest w pełni broniona, niż trzymać na kolejne tury, które mogą w ogóle nie nadejść.

I wreszcie nadchodzi mięsko. A dokładniej przychodzą obcy, którzy mają ochotę na mięsko.

Najważniejsza część każdej rundy to faktyczna obrona bazy przed najazdem agresywnych form życia. Każdy z graczy po kolei rozpatruje swoją linię. W tym celu odwraca pierwszą kartę wroga po czerwonej stronie i staje naprzeciwko prawdziwej potworności.

Wrogowie w **Xenoshyft: Onslaught** to zbiór niesamowitych bestii. Niektóre z nich już w momencie odwrócenia karty odpalają jakieś zdolności specjalne. Jedne wskrzeszają naszych poległych żołnierzy i ustawiają ich jako wrogów. Inne wycofują się na koniec linii, ale za to wzmacniają siłę pozostałych monstrów lub chronią je przed obrażeniami. Po odsłonięciu karty i odpaleniu jej ewentualnego efektu początkowego, następuje walka. Jest ona banalnie prosta. Żołnierz NorTec stojący na początku linii gracza i bestia stojąca na początku linii wroga atakują się jednocześnie, zadając obrażenia. Jeśli obie karty przeżyły pierwszy atak, następuje kolejny. I jeszcze jeden, aż do momentu, gdy jeden z walczących (lub obaj) nie zginie. Je-

śli zginie wróg, a żołnierz przeżyje, odkrywa się kolejną kartę wroga i pokiereszowany najemnik NorTec musi stawić czoła kolejnej potworności. Jeśli zginie żołnierz, bestia po prostu atakuje kolejnego w kolejce. I tak to wszystko się toczy, aż do momentu, gdy u danego gracza albo zginą wszyscy wrogowie, albo wszyscy żołnierze. Jeśli zginęli wrogowie, wszyscy się cieszą. Jeśli zginęli żołnierze, każdy pozostały wróg zadaje bazie obrażenia równe swojej sile, a następnie ucieka, opuszczając linię.

W trakcie walki gracze mają oczywiście możliwość reagowania na rozwój wypadków. Część jednostek ma jakieś zdolności specjalne. Tak samo sprzęty, które można do nich podłączać. Gracze mogą też zagrywać karty takie jak leczenie lub Stim Packi, a niektóre jednostki mogą nawet znaleźć się na polu bitwy, jeśli są potrzebne. Wszystko zaś po to, aby przetrwać nawałnicę i zminimalizować straty.

Kiedy kurz po bitwie opada, gracze sprawdzają, co zostało im na planszach i ewentualnie przestawiają jednostki pozostałe na liniach (nie wolno ich cofać na rękę) oraz przygotowują się do odparcia kolejnej fali.

Mogłoby się wydawać, że z opisu wyłania się jakaś taka nudna gierka, w której porównujemy karty ułożone w linii. Tak jednak nie jest. Xenoshyft: Onslaught kapitalnie wykorzystuje mechanizm współpracy. Gracze kupują karty dla innych graczy. Czy to żołnierzy, czy wyposażenie. Wszystko po to, aby obronić bazę. Co z tego, że twoja linia będzie super chroniona, jeśli u innego gracza będzie pusto i wszystko wbije się w bazę?

Cała gra ma w sobie klimat z filmu Żołnierze Kosmosu. Może nie z tych momentów, w których armia ludzi walczyła z hordami robali, ale z tego kawałka, gdzie Żołnierze Kosmosu zadekowali się w niewielkim forcie i musieli utrzymać do przylotu statku. W **Xenoshyft: Onslaught** ciągle coś się dzieje, ciągle pojawiają się nowi wrogowie. Co chwila gracze myślą, że teraz są dobrze przygotowani, a tu nagle na scenę wkracza monstrum, które nic sobie nie robi z ich przygotowań i rozjeżdża linię, jakby broniły jej kartonowe manekiny zamiast wyszkolonych jednostek NorTec z ciężką bronią.

Klimat gry jest potęgowany przez grafiki znajdujące się na kartach. Może nie na kartach sprzętu, bo te są dość pospolite, ale grafiki żołnierzy i stworów zamieszkujących planetę są już niesamowite. Okropne i piękne zarazem. W dodatku ich wygląd współgra ze zdolnościami. Czapki z głów przed ilustratorem.

Do **Xenoshyft: Onslaught** pojawiły się dotychczas trzy dodatki. Dwa z nich to nowe dywizje, wraz z kartami przedmiotów pasującymi do nich klimatycznie. Trzeci, zatytułowany Hive, to dodatkowe potwory dla wszystkich trzech fal. O ile dodatki z dywizjami to fajne urozmaicenie, o tyle Hive to klasyczny musisz-go-mieć. Bez niego, grając w cztery osoby, na pewno skończy się wam talia bestii i będziecie musieli przetasować stos kart odrzuconych, aby wyłożyć nowe monstra w ostatnich fazach gry. Z Hive może uda się wam tego nie robić. Poza tym większa różnorodność potworów zawsze jest fajna.

Xenoshyft: Onslaught jest grą trudną, chociaż występują w niej takie układy dywizja/przedmioty, które mocno ułatwiają zabawę. Jak będziecie mieli w grupie dywizję medyczną i ze dwa lub trzy przedmioty medyczne, wtedy zrozumiecie. Gra jednak zawsze znajdzie sposób, aby wam dokopać. I dlatego właśnie strasznie mi się spodobała. Jest bardzo dobrze zrobiona pod względem mechanicznym, ale również i klimatycznym. Każda wygrana jest szalenie satysfakcjonująca, a przegrana daje niezłą motywację do podjęcia kolejnej próby. Jeśli lubicie gry, w których kooperacja to nie tylko wspólne przesuwanie kosteczek po planszy, ale wspólna walka, **Xenoshyft: Onslaught** jest pozycją wręcz idealną.

- połączenie budowania talii, kooperacji i obrony linii,
- klimat,
- grafiki.

- poziom trudności może na początku zniechęcić.

Xenoshyft: Onslaught
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 1–4 osoby
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 239,95 złotych

GRY HISTORYCZNE I KONWENT „STRATEGOS"

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

W dniach 19-21 lutego odbywa się pierwsza edycja Warszawskiego Konwentu Historycznego „Strategos". W chwili, gdy oddaję ten tekst do publikacji do konwentu mamy jeszcze kilka dni. Prawdopodobnie czytelnicy przeczytają go już po imprezie, ale jeśli trafi do was wcześniej - zapraszamy. Konwent odbywa się w klubie „Agresor" na Wydziale Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej, zlokalizowanym przy ulicy Nowowiejskiej 20 w Warszawie. Długo trwały dyskusje nad nazwą konwentu. Ostatecznie padło na „Strategosa". Pozostawiamy jednak jako podtytuł „Warszawski Konwent Gier Historycznych". Jako ciekawostkę wspomnę, że jeden z naszych kolegów od dłuższego już czasu nosi na forum (zarówno na Strategiach, jak i na Grach-Planszowych) nick „Strategos". Nie ma to jak wybrać sobie taki przydomek, który potem wszyscy chcą wykorzystywać. Pamiętam jeszcze jak w zamierzchłych czasach Jarek Andruszkiewicz używał ksywki „Rebel" (wybrał ją sobie jeszcze zanim powstał sklep Rebel). Po jakimś czasie, ze zrozumiałych względów, go zmienił. Potem to samo przytrafiło się Michałowi Głowackiemu używającemu nicka „Grenadyer", którego zaczęto utożsamiać z konwentem „Grenadier" i też, nie chcąc być z nim wprost kojarzony i brany za organizatora, przemianował się na „Itagakiego". Strategos ma już z tym doświadczenie jako patron naszego konkursu historycznego, więc na moje pytanie, co z tym począć, zapewniał mnie, że podoła temu wyzwaniu, tym bardziej, iż impreza jest miła jego sercu.

Wśród atrakcji imprezy warto wspomnieć turniej w **Stawkę większą niż życie**, organizowany przez wydawnictwa Inte-gra i TVP S.A. Będzie z nami także wydawnictwo Fabryka Gier Historycznych, wydawnictwo Gry Leonardo, reprezentowane przez autora gry **Race to Berlin** Krzysztofa Dytczaka, oraz wydawnictwo Erica, reprezentowane przez autora gry **Ostrołęka 26 maja 1831** Ryszarda Kitę. Będą obecni autorzy: Michał Stachura (**Orzeł, Lew i Lilie**) i Michał Matusiewicz (**Wojny włoskie**). Spodziewamy się też autorów gier wydawnictw Dragon i Mirage: Dariusza Góralskiego (**Grunwald 1410, Tannenberg 1914, Waterloo 1815, Wiedeń 1683**) oraz Marcina Sowy (**Budapeszt 1945** wraz z rozszerzeniami). Przede wszystkim impreza organizowana jest jednak dla graczy i ma umożliwić spróbowanie, także zupełnie nowym osobom, różnych gier historycznych, zwłaszcza tych mniej znanych. Mamy nadzieję, że konwent stworzy nową jakość, jeśli chodzi o imprezy poświęcone planszówkom historycznym. O tym jak wyszło, napiszę w najbliższym numerze **Rebel Timesa**.

Przy powoływaniu do życia „Strategosa" jako organizatorowi przyświecała mi pewna wizja imprezy, która zamyka się w stwierdzeniu, że ma być to impreza poświęcona grom historycznym. Co to są gry historyczne? Jak sama nazwa wskazuje - gry o historii. Ale jak to rozumieć... Podobnie jak część graczy mam bogate doświadczenia z dyskusji nad „wojennością" różnych gier, z czasów, kiedy organizowaliśmy corocznie na Forum Strategie konkurs „Planszowa Gra Wojenna Roku". Bezpardonowe boje, jakie nieraz przy tym się toczyły, odeszły już (na szczęście) do historii wraz z zawieszeniem konkursu kilka lat temu. Sprawa nie jest łatwa i sam przez lata nie miałem klarownego poglądu na ten temat, stąd w różnych moich tekstach (zwłaszcza recenzjach) sprzed lat, bardziej wnikliwi czytelnicy mogą znaleźć różne opinie, czasem wykluczające się z tym, co pisuję obecnie. Tak nieraz bywa. Jak w przypadku każdego, tak i moje poglądy na ten temat na przestrzeni lat ewoluowały, zwłaszcza w szczegółach. Obecnie przy okazji „Strategosa" temat powrócił, ponieważ nie ukrywamy, że zależy nam na tym, żeby była to impreza poświęcona grom historycznym, a nie „wszystkim grom w ogóle", czyli w praktyce zdominowana przez eurogry. Sądzę, że nie ma sensu byśmy robili kolejną ogólną imprezę o wszystkich grach, ponieważ takich imprez jest i tak w Polsce dużo. Są inni, którzy mają i większe możliwości, i robią to lepiej, mając w tym większe doświadczenie. To, czym my dysponujemy to wiedza o segmencie rynku gier, na którym - takie mam wrażenie - mało kto w Polsce poza nami się zna. Brakuje też imprezy poświęconej wyłącznie planszówkom wojennym. „Grenadier" lub „Pola Chwały" jako bardziej masowe konwenty mają swoje zalety, ale zdaniem części graczy, z uwagi na wiele innych atrakcji, nie do końca spełniają swoją rolę. Stąd pojawił się pomysł powołania czegoś, co ostatecznie zostało nazwane konwentem „Strategos".

Wracając do gier historycznych... Bardzo wielu blogerów, autorów artykułów, recenzentów i tak dalej podejmuje od czasu do czasu temat wyodrębniania różnych gatunków gier. Zwykle piszą oni z perspektywy eurogier. Często tworzone są bardzo szczegółowe klasyfikacje z kilkoma kategoriami i rozbudowywanymi podkategoriami. Poszczególnym kategoriom i podkategoriom przyporządkowywane są różne cechy. Na ogół autorzy zdają sobie sprawę, że z logicznego punktu widzenia to są typologie, a nie podziały logiczne,

ale nie zawsze. Dla tych, którzy nie wiedzą, o co chodzi: typologia polega na tym, że istnieje wiele stanów przejściowych pomiędzy wyodrębnionymi typami. Oceniamy, w jakim stopniu poszczególne przedmioty mają zestaw cech przypisany określonemu typowi „idealnemu". Przykładem typologii jest wyodrębnianie stylów w sztuce: romańskiego, gotyku, renesansowego, barokowego, klasycystycznego i tak dalej (można też bardziej szczegółowo, na przykład w ramach stylu barokowego mamy rokoko). Wiadomo, że często konkretne budowle, obrazy i inne dzieła sztuki posiadały elementy dwóch „sąsiednich" stylów (czasami więcej niż dwóch), zwłaszcza gdy powstawały w okresie „przejściowym".

Wracając do gier, często autorzy wyodrębniają na przykład gry imprezowe, familijne, strategiczne, wojenne, taktyczne, przygodowe, ameritrashe. Czasem jako osobna kategoria występują eurogry. Osobnym gatunkiem są gry fabularne (RPG). Grom tym przypisywane są różne cechy. I tak dowiedzieć się można, że gry euro głównie „polegają na myśleniu" i nie są losowe. I na „budowaniu, a nie burzeniu". Tym mają się różnić od innych gier. O grach wojennych nasłuchałem się już różnych mitów, o których kiedyś pisałem na łamach magazynu. A to, że są losowe, a to, że tam niby zawsze jest określone, kto na końcu ma wygrać – bo jak gra historyczna, to przecież musi wygrać ten, kto wygrał historycznie. Kolejna stereotypowa cecha to długość rozgrywki. Jeszcze inna cecha tego typu polega na pisaniu, że w niektóre gry gra się „dla rozrywki", a w inne… właściwie nie wiadomo po co (zwykle ci, co wprowadzają taki podział mają problemy ze sprecyzowaniem). Zostawmy tę gmatwaninę na boku. Wystarczy wspomnieć, że różni klasyfikatorzy czasem wskazują te same cechy jako typowe dla różnych typów (gatunków) gier, a czasem można odnieść wrażenie, że stworzenie tego rodzaju podziału ma bardziej zaspokoić ambicje klasyfikatora, niż cokolwiek innego.

Jestem zwolennikiem poglądu, że tak naprawdę istnieje jedna ważna cecha i kryterium, według którego można podzielić gry, a wiele przypisywanych grom cech jest pochodną tego podziału. To ABSTRAKCYJNOŚĆ bądź NIEABSTRAKCYJNOŚĆ gry.

NIEABSTRAKCYJNOŚĆ można nazwać FABULARNOŚCIĄ. Generalnie mamy gry, gdzie występuje jakaś fabuła i ma ona z punktu widzenia autora i graczy znaczenie. Na przeciwnym biegunie mamy takie gry, gdzie ta fabuła w ogóle nie występuje albo jeśli występuje, to jej znaczenie jest marginalne. Gry z fabułą starają się przedstawiać jakąś rzeczywistość, w jakiś wyraźny sposób do niej nawiązywać. Gry abstrakcyjne są tak naprawdę tylko łamigłówkami logicznymi albo matematycznymi, przybranymi w jakąś atrakcyjną wizualnie szatę. Gry wojenne, tak jak są one w większości rozumiane przez środowisko ludzi w nie grających, są grami z fabułą. Eurogry są odmianą gier abstrakcyjnych.

Gry abstrakcyjne przypominają zadania z matematyki. Każdy w szkole rozwiązywał tego typu zadania. W nich zwykle też mamy jakąś fabułę. Jasiu oszczędza w banku X na lokacie o jakimś tam oprocentowaniu, a Stasiu kupił akcje spółki Y, które dają miesięcznie dywidendę na określonym poziomie. Policz, ile będą mieli po trzech miesiącach. Fabułę można modyfikować. Można do zadania wprowadzić Zdzisia, który trzyma pieniądze w magicznej skarpecie babci (element fantasy), która pomnaża włożone do niej pieniądze co miesiąc w określonym stosunku. Gdyby „fabuła" zadania powstawała w okresie PRL, to oczywiście nie mogłyby się tam znaleźć akcje, ale jakaś inna instytucja, za pomocą której lud pracujący miast i wsi pomnażał w ustroju socjalistycznym swoje środki pieniężne. Tak naprawdę jednak cała ta fabuła z punktu widzenia istoty zadania nie ma znaczenia. Chodzi przecież o to, żeby uczniowie policzyli, ile pieniędzy Jasiu, Stasiu i Zdzisiu będą mieli po trzech miesiącach, a czy te pieniądze ulegną pomnożeniu wskutek ulokowania ich w banku, czy wskutek inwestycji w akcje, czy pomnoży je magiczna skarpeta babci, czy co tam jeszcze innego sobie autor zadania wymyśli jest nieistotne. Fabuła jest tylko FASADĄ. Na tym polegają eurogry.

Mamy na przykład znaną eurogrę Puerto Rico, gdzie w kolonii gracze produkują różne towary i następnie starają się je sprzedać. W grze co jakiś czas przybywa kapitan statku, który zabiera do ładowni różne produkty symbolizowane przez kolorowe klocuszki, a poszczególni gracze starają się je jak najlepiej przehandlować (to oczywiście nie jedyna możliwość ich sprzedaży). Niby gra osadzona jest w klimacie nawiązującym do okresu kolonializmu, ale przecież wszyscy wiemy, że równie dobrze na przykład zamiast statku z żaglami mógłby tam być statek kosmiczny, a zamiast zboża (kukurydzy), cukru, kawy, indygo i tytoniu jakieś surowce z odległych planet. Całą tę otoczkę fabularną można łatwo i bez żadnej szkody dla gry zamienić na inną. Większość graczy nie będzie czuła z tego powodu dyskomfortu i nie będzie miała poczucia, że po takich zmianach gra w inną grę. Dzieje się tak dlatego, że fabuła tej gry jest ABSTRAKCYJNA, czyli oderwana od jej mechaniki. Jest w gruncie rzeczy sztucznym dodatkiem do istotnego elementu gry, jakim jest matematyczna łamigłówka.

W przypadku gier z fabułą jest inaczej. Istotna, tak z punktu widzenia gracza, jak i autora, jest fabuła. Czym jest fabuła? W grach wojennych (dodajmy, żeby nie było wątpliwości: o tematyce historycznej) fabułę tworzą wydarzenia historyczne. Gracze grają w grę nie tylko po to, żeby rozwiązać łamigłówkę matematyczną, ale dlatego, że mają poczucie, iż ta gra coś przedstawia, odtwarza, symuluje. Chcą widzieć w grze nie tylko jakieś abstrakcyjne wartości, za którymi tak naprawdę nic nie stoi i które stanowią jedynie kiepsko skonstruowaną fasadę, ale przenieść się w czasie. Jeśli na przykład jest to gra przedstawiająca jakąś bitwę, chcą mieć poczucie, że są dowódcami, którzy prowadzą oddziały walczące w tej bitwie. Często mówi się o tym, że gra ma „symulować" historię. Nie chodzi oczywiście o symulowanie wszystkiego, ale istotnych dla danej epoki lub konfliktu elementów. To, ile gra może zasymulować, jest także czasem pochodną grywalności, ponieważ gra musi dać się rozegrać w jakimś rozsądnym czasie.

W przypadku pełnowartościowych gier historycznych na ogół nie da się dowolnie zmieniać fabuły. Jest ona przynajmniej częściowo sprzężona z mechaniką gry. Oczywiście istnieje szereg uniwersalnych rozwiązań powtarzających się w grach. Standardem są systemy, czyli zbiory przepisów do danej epoki, w oparciu o które powstaje szereg gier, na przykład przedstawiających bitwy z tego samego okresu historycznego. Przykładem systemu jest Musket & Pike. Wszystko to nie

zmienia jednak faktu, że generalnie nie da się na taką skalę jak w przykładzie z Puerto Rico całkowicie swobodnie zmieniać fabuły stworzonej dla danej gry. Jeśli już dokonuje się takich zabiegów, gracze zwykle nie mają poczucia, że to jest ta sama gra, albo jeśli dostrzegą, że coś mechanicznie, bez większego zastanowienia, przeniesiono do innej rzeczywistości fabularnej, na ogół reagują negatywnie.

Bardzo łatwo można pokazać, na czym polegają różnice między dwoma wspomnianymi przeze mnie rodzajami gier z punktu widzenia edukacyjnego. Eurogry, czy szerzej gry abstrakcyjne, rozwijają u uczniów umiejętności matematyczne, logiczne i ogólnie związane z matematyką. I pod tym względem dla nauczycieli matematyki są potencjalnie idealnym narzędziem. Można na nie spojrzeć w pewnym sensie jako na udoskonaloną formę zadań z matematyki. Gry historyczne, jak sama nazwa wskazuje, bardziej rozwijają wiedzę i umiejętności z zakresu historii, a także geografii (co nie znaczy, że nie mogą być jednocześnie dobrymi łamigłówkami matematycznymi). Wyobraźmy sobie ucznia na poziomie gimnazjum lub wczesnego liceum. Jeśli zagra w grę taką jak Here I Stand, to jest się z niej w stanie bardzo dużo dowiedzieć na temat historii okresu reformacji i całkiem sporo na temat geografii (głównie w ujęciu historycznym). Dlaczego? Ponieważ różne postacie i wydarzenia pokazane w tej grze przedstawiają rzeczywiste wydarzenia historyczne, o których w szkole na ogół w ogóle się nie mówi, albo niewiele mówi, i dlatego, że jest to wiedza dość szczegółowa. Poprzez mechanizmy gry uczeń może zobaczyć, jakie były relacje między poszczególnymi państwami w Europie tamtych czasów i tak dalej.

Załóżmy, że jakiś uczeń zagra w **Zimną wojnę**, która jest grą będącą trochę na granicy tych dwóch światów. Jeśli chodzi o geografię i historię współczesną, może się z niej bardzo dużo dowiedzieć, na przykład, gdzie leży Pakistan i że w okresie Zimnej Wojny był on bardziej skłonny współpracować z USA niż z ZSRR, podobnie jak Izrael. Może się dowiedzieć, jak to było z Egiptem, co się działo w Ameryce Łacińskiej i tak dalej. Samo rozmieszczenie państw, konieczność ich odnalezienia na planszy... Dla większości dorosłych jest to sprawa oczywista, gdzie które państwo się znajduje (na ogół). Dla przeciętnego gimnazjalisty w dzisiejszych czasach już niekoniecznie. Teraz, dla porównania, jaką wiedzę historyczną lub geograficzną może uzyskać uczeń z **Puerto Rico** i podobnych mu gier? No właśnie...

Czasem gry abstrakcyjne wydaje się, że też zawierają jakąś wiedzę. Niby starają się coś pokazywać. Tytuł taki jak **K2** sugeruje, że ta gra powinna mieć coś wspólnego ze wspinaczką wysokogórską, ale ponieważ jest to eurogra, to wiedza na ten temat, jaką w sobie zawiera, jest na takim poziomie, że każdy przeciętnie inteligentny człowiek nie dowie się stąd niczego nowego. Chodzi o łamigłówkę przybraną w szaty wspinaczki wysokogórskiej. Z kolei tytuł **Ticket to Ride** sugeruje nam, że gra zawiera w sobie jakąś wiedzę na temat pociągów i kolejnictwa (strasznie to brzmi, wiem...), ale jak chwilę popatrzymy na rozgrywkę, bardzo szybko dostrzegamy, że to nic innego jak abstrakcyjna układanka, do której „doczepiono" na siłę jakąś uproszczoną kolejową fabułę. Tak jak grając w **Monopoly**, nie dowiemy się zbyt wiele o inwestowaniu, a grając w **Grzybobranie** o zbieraniu grzybów, tak i **K2** nie za bardzo ma cokolwiek wspólnego ze zdobywaniem K2, himalaizmem, wycieczkami wysokogórskimi, a nawet mówienie, że w tej grze występuje jakiś „klimat" z tym związany mieści się na poziomie prawd marketingowych. Czasem dobrym miernikiem tego czy coś jest eurogrą, jest przyjrzenie się temu czy gra wymaga tego, aby zapoznawać się z różnymi fabularnymi wstępami mającymi budować klimat. W przypadku eurogier nikt z graczy, którzy są przynajmniej średnio doświadczeni, tych wstępów i całej tej otoczki tak naprawdę nie czyta, nikt się z nią nie zapoznaje, ani nikogo ona specjalnie nie interesuje. Z góry wiadomo, że nie ma ona żadnego znaczenia. Istotny jest tylko mechanizm matematyczny.

Świat nie jest jednak czarno-biały. Mamy coraz więcej gier, które starają się poruszać gdzieś między tymi dwoma kategoriami, albo mówiąc inaczej, na ich granicy. Starają się być dobrymi łamigłówkami matematycznymi, a jednocześnie dążą do tego, żeby jednak coś symulować, przedstawiać jakąś realną rzeczywistość. To ostatnie w pewnym sensie podnosi ich rangę. Z marketingowego punktu widzenia promowanie gry jako coś tam symulującej, pozwalającej poczuć się wielkim dowódcą, jako „prawdziwej strategii" zawsze lepiej wygląda, niż gdy z reklamy gry wynika, że cała fabuła, która została dla niej stworzona jest tylko dodatkiem do jakiegoś abstrakcyjnego mechanizmu wymyślonego przez przysłowiowego Stefka Burczymuchę w chwili natchnienia.

Na pewno, z samego założenia, w przypadku części gier granica jest płynna. Mam nadzieję, że ten tekst trochę zilustruje sposób rozumowania, jaki mi (i jak sądzę sporej części graczy) towarzyszy. W przypadku gier historycznych chodzi o takie gry, gdzie tło historyczne jest wyraźniej zarysowane i widać, że ma znaczenie dla autora oraz jest jakoś powiązane z zasadami gry. To trochę tak, jak w przypadku dekoracji teatralnej lub filmowej. Nie może być tak, że jest to fasada, spoza której tu i ówdzie wystaje dykta i autor nawet nie udaje, że to od początku tak miało być, i że właściwie to cała ta fasada nie ma dla niego większego znaczenia, i dla graczy też nie powinna mieć znaczenia. Długo mógłbym dywagować na ten temat (i pewnie jeszcze w przyszłości do tematu wrócę). Cały czas było o grach historycznych jako o grach nieabstrakcyjnych (grach z fabułą). Nie utożsamiam obu tych kategorii, tzn. gry nieabstrakcyjne są dla mnie pojęciem szerszym, np. gry osadzone w świecie Tolkiena mogą być grami z fabułą. Wyobraźmy sobie gracza, który sięga po taką grę. Czego od niej oczekuje? Tego, że jak w grze będzie miał np. jakąś bitwę, jednostki to nie będą tylko zielone, białe i brązowe kosteczki, ale że zobaczy gobliny, ludzi z Minas Tirith i krasnoludy. Analogiczne oczekiwania mają ci, którzy grają w gry historyczne.

Popychaczki i potwory

Dzieci uwielbiają opowieści o potworach. Oczywiście najlepiej, jeśli owe potwory są obrośnięte kolorowym, miękkim futrem, są zabawne i nie straszą. Dowodem na to jest film wytwórni Pixar Potwory i Spółka, zrealizowany za sto piętnaście milionów dolarów. Obraz odzyskał koszty produkcji w rekordowe dziewięć dni po premierze. W 2002 roku Potwory i Spółka odebrały nominacje do Oscara za film animowany, muzykę i montaż dźwięku. Jak się niebawem przekonacie, nie bez powodu wspominam w tej recenzji o tym kinowym hicie sprzed lat. Zaskakujące jest to, że od tego czasu powstało tak niewiele gier nawiązujących do popularności tego filmu. Z tego powodu Potworne Przepychanki mają szansę stanąć na czele gier o potworach. Oczywiście tych dobrych, potwornie dobrych...

Potworne Przepychanki to gra przeznaczona dla od dwóch do czterech graczy w wieku od pięciu lat. W 2015 roku była nominowana do najlepszej gry dla dzieci plebiscytu Spiel des Jahres, ostatecznie przegrywając z grą o pająkach.

W kwadratowym pudle, o standardowych wymiarach, znajdziemy oprócz krótkiej dwustronicowej instrukcji, dwadzieścia siedem drewnianych płytek o różnych kształtach, arenę, dwie popychaczki, całą masę kartonowych żetonów oraz kostkę. Pewnym zaskoczeniem jest fakt, że do egzemplarza gry dołączono zestaw naklejek potrzebny do przygotowania najważniejszych elementów gry. Gracze przed pierwszą rozgrywką muszą okleić drewniane płytki oraz kostkę odpowiednimi naklejkami z potworami. Wypychanie żetonów z wyprasek jest normalną czynnością, aczkolwiek do nowych obowiązków gracza muszę się chyba jeszcze przyzwyczaić. Zastanawiałem się nawet czy owa, nazwijmy to po imieniu, oszczędność wpłynie na cenę gry. Wrócimy do tego później.

Jeżeli chodzi o warstwę wizualną, gra prezentuje się bardzo ładnie. Potwory są zabawne i kojarzą się z wymienionym wyżej filmem. Najbardziej podobny do bohaterów filmu Pixara jest zielony, okrągły stwór, który bardzo mocno przypomina Mike'a. Graficy umieścili też na okładce w dolnej krawędzi pudełka małego stworka o posturze myszoskoczka trzymającego nad głową żółty roboczy kask. To również rekwizyt kojarzący się z **Potworami i Spółką**. Czyżby świadome puszczenie oka? Najważniejsze jest jednak to, że patrząc pierwszy raz na pudełko, odnosimy wrażenie, że już to gdzieś wszystko widzieliśmy i kojarzy się nam to z czymś fajnym i przyjemnym.

Przejdźmy do rozgrywki. Jej zasady są bardzo proste. Na początku gracze umieszczają na podwyższonej arenie siedem kafelków potworów według ilustracji, a następnie pierwszy gracz rzuca kostką. Ikona potwora na ściance kostki oznacza,

jaki kafelek mamy zabrać ze stosu. Następnie za pomocą kartonowych popychaczek musimy umieścić go na zatłoczonej arenie. Problem w tym, że miejsca tam jak na lekarstwo, a w całej zabawie chodzi o to, żeby żaden potwór nie spadł z areny podczas dokładania. Kafelki potworów nie mogą być umieszczone jeden na drugim. Gracz może używać tylko popychaczek, co stanowi dodatkową trudność. Jeśli jednak jakiś potwór spadnie, wszyscy pozostali gracze otrzymują punkt w postaci żetonu przedstawiającego tego potwora. Kafelek, który spadnie, zostaje odłożony do pudełka. Gra kończy się w momencie, gdy kostka wskaże potwora, którego nie ma już w stosach dobieranych potworów.

Jeżeli chodzi o kafelki, każdy potwór ma inny kształt i wielkość. Niektóre potwory są owalne, inne wydłużone, a jeszcze inne posiadają nieregularny obrys. Żetony punktacji z wizerunkiem potworów również nie są jednakowe. Ich szerokość odpowiada wielkości kafelka z potworem. Można powiedzieć, że im większy potwór, tym szerszy kafelek nagrody. Podczas rozgrywki gracze tworzą z tych żetonów szereg złożony z różnej szerokości kartoników. W końcowej fazie gry porównujemy długość szeregów. Wygrywa najdłuższy.

Gra jest bardzo prosta. Rozgrywka jest krótka i dynamiczna. Wymaga planowania i odrobiny zręczności. Podczas testów z dziećmi zauważyłem, z jaką radością mali gracze wprowadzają własne nazewnictwo do gry, nazywając każdego potwora inaczej. I tak powstały następujące postaci: Pan Truskawka, Mamut, Małpka, Pan Ropuch itd. To dowodzi, jak łatwo w grę wciągnąć najmłodszych. Oczywiście mali gracze mają troszkę kłopotu z popychaczkami i próbują pomagać sobie palcami, co w grze jest niedozwolone. Dzieci starsze, w wieku około dziesięciu lat, radzą sobie znakomicie. Potrafią też planować i zastawiają pułapki na rodzica w postaci wiszącego na włosku potwora, który niechybnie spadnie przy próbie wprowadzenia na arenę nowego zawodnika.

Gdy kafelków jest bardzo dużo, czasami trzeba rozważyć, który z nich zrzucić, aby pozostali gracze otrzymali jak najwęższy żeton nagrody. Wprowadzany potwór musi w całości znaleźć się na arenie. Żaden róg kafelka nie może wystawać poza obrys pola gry. Podczas pierwszej rozgrywki **Potworne Przepychanki** skojarzyły mi się ze starą, dobrą grą w **Bierki** lub z „przestrzenną grą karcianą" o niezbyt wyszukanym tytule, którego tutaj nie przytoczę. W obie gry miałem okazję grać w dzieciństwie podczas ferii lub wakacji, co dowodzi, że ten rodzaj rozrywki ciągle jest bardzo popularny.

Podsumowując, rozrywka w **Potwornych Przepychankach** jest bardzo sympatyczna, aczkolwiek jest to gra raczej dla dzieci poniżej dziesiątego roku życia. Starszy syn po kilku rozegranych partiach wrócił do bardziej złożonych i skomplikowanych tytułów. Myślę, że taką intencję mieli również twórcy gry, czego dowodem jest sposób wyłaniania zwycięzcy, w którym zrezygnowano z dodawanych do siebie punktów. Gdyby jednak nie to, pudełko na grę mogłoby być o połowę mniejsze. W obecnej formie całą jego przestrzeń wypełniają żetony.

Wrócę jeszcze do wspomnianych wcześniej naklejek. Czy takie zejście z kosztów wpłynęło na cenę całości? No cóż, mówiąc szczerze nie za bardzo. Mógłbym to zrozumieć, gdyby w cenę wchodziła odkupiona od Pixara licencja. Może chodzi o nominację do nagrody? Wrażenie poprawia nieco jakość wnętrza pudełka, z solidną wypraską z grubej tektury oraz ścianką dzielącą wnętrze na dwie, wygodne do przechowywania elementów przestrzenie. Dla ciekawskich polecam zapoznać się z ilustracjami wewnątrz opakowania. Rysunki w zabawny sposób przedstawiają oczekujących na wejście na arenę futrzanych zawodników. Są tam też lochy oraz dzieci z latarkami skradające się po kamiennych schodkach. Wszystko wyszło potwornie miło, zabawnie i przyjemnie. Koniecznie sprawdźcie, czy dacie się wciągnąć w **Potworne Przepychanki**. Jeśli tylko nie boicie się potworów.

- oprawa graficzna,
- łatwe zasady, dostosowane do najmłodszych,
- drewniane elementy.

- naklejki,
- za duże pudełko.

Potworne Przepychanki
Zrecenzował: Arkadiusz Piskorek
Liczba graczy: 2–4 osoby
Wiek: 5+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 109,95 złotych

Rysikiem po papierze

Gier o rysowaniu pojawiło się już na rynku kilka, ale zmuszanie graczy do wytężenia zmysłu artystycznego podczas zabawy zawsze jest wdzięcznym tematem. Problemy mogą zacząć pojawiać się w momencie, kiedy do samego pomysłu „chcę zmusić moich graczy do skrobania ołówkiem po papierze" trzeba dodać jakiś cel.

W takiej sytuacji są dwa wyjścia. Można próbować szukać czegoś nowego i wykorzystać konieczność rysowania tak, że bez tej czynności gra traci sens, albo ściągnąć pomysł z gry słownej. Pic na wodę idzie niestety tą drugą, bardziej utartą ścieżką. W gruncie rzeczy mamy tu do czynienia z wariacją na temat gry **Państwa, Miasta**, w której zamiast rozpisywać nazwy przedmiotów do podanych haseł musimy przedstawić je za pomocą prostych szkiców. Na upartego można dogadać się z mniej ambitnymi manualnie współgraczami w nie bawienie się w rysowanie i w trakcie rozgrywki praktycznie nic się nie zmieni. Trochę szkoda, ale z drugiej strony potrafię sobie wyobrazić kogoś, dla kogo może być to zaletą.

No dobrze, to co z tymi **Państwami, Miastami**? Tam wszyscy gracze otrzymywali losową literę i zbiór dziedzin, do których trzeba było dobrać hasło. W **Picu na wodę** jest jedna dziedzina (np. „u dentysty" albo „ostre przedmioty"), do której należy wymyślić trzy hasła i je naszkicować. Podobnie jak w pierwowzorze, punkty przyznawane są za oryginalność – za każdy rysunek, który nie powtarza się u innych graczy otrzymuję punkt. Jeśli natomiast narysowałem to samo co inny gracz, punktów nie dostaję.

Gracze nie mogą patrzeć sobie na ręce, więc po odsłonieniu dziedziny przeprowadzamy szybką kalkulację – chcemy narysować coś mało oczywistego, żeby nikt inny nie wpadł na to samo. Z drugiej strony… jeśli wszyscy gracze wyeliminują oczywiste hasła ze swoich szkiców, to może warto zaryzykować i strzelić w coś banalnego? Zabawa nie mogłaby być prostsza.

Jest tu jednak pewna nowość, która całkiem udanie urozmaica rozgrywkę. Większość graczy wciela się w Artystów, którzy punkty liczą w opisany powyżej sposób. Jednak (najczęściej) jeden z uczestników rozgrywki będzie Fałszerzem. Fałszerz otrzymuje punkty tylko wtedy, jeśli narysuje coś, co na kartce naszkicuje przynajmniej jeden Artysta. Trochę komplikuje to wymyślanie haseł i sprawia, że trzeba pogłówkować parę chwil dłużej. A tych chwil wcale nie ma tak dużo, ponieważ czas na rysowanie jest ograniczony. Całe szczęście nie ma tu klepsydry, której trzeba by pilnować, odrywając wzrok od rysowania. Zamiast tego zdecydowano się na proste

i skuteczne rozwiązanie, w którym to sami gracze wyznaczają, ile czasu potrzebują. Kiedy gracz skończy rysować, ogłasza to reszcie. W momencie, kiedy przedostatni gracz skończy, ostatni musi natychmiast przerwać pracę, niezależnie od jej etapu.

Rozgrywka trwa tyle rund, ilu graczy bierze w niej udział. W pierwszym wariancie zasad każdy z graczy w trakcie całej gry będzie Fałszerzem dokładnie raz. W drugim wariancie tożsamości graczy przydzielane są przed każdą rundą losowo i odsłaniane są dopiero na jej końcu. Biorąc pod uwagę fakt, że im więcej osób bierze udział w rozgrywce, tym łatwiejsza staje się rola Fałszerza, pierwszy wariant zasad uważam za bardziej sprawiedliwy.

I w zasadzie trudno napisać coś więcej, ponieważ już na etapie czytania instrukcji gra jest transparentna i niczym więcej nie powinna zaskoczyć. Na kartach umieszczonych w pudełku jest całkiem sporo dziedzin do rysowania (270), więc na trochę wystarczą. Zasady punktowania mają sens i działają, w zależności od przydzielonej roli, nagradzając oryginalność lub umiejętność przewidywania tego, o czym pomyślą inni. Nie mogę napisać, że gra wyrwała mnie z butów swoją pomysłowością, ale nie mogę też wysunąć w jej kierunku żadnych miażdżących zarzutów. Ot, jest to taka imprezówka na kilkanaście minut, której nikomu odradzać nie zamierzam.

- proste i sensowne zasady punktowania oraz odmierzania czasu rozgrywki,
- podział na Fałszerzy i Artystów pozwala na odrobinę kombinowania.

- kolejna gra imprezowa, która bawi, ale w gruncie rzeczy nie wychyla się ponad średnią.

Pic na wodę!
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak
Liczba graczy: 3–8 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 10 minut
Cena: 55 złotych

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl