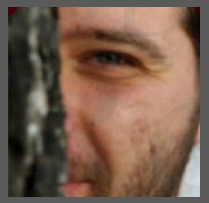
REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

10 MINUT / RELACJA Z ARENY GIER 2017 / MONSTROUS / NINE WORLDS / ORLEAN / VANUATU 2 ED. / ZGUBIONE ZNALEZIONE / NO CO TAM? / PARK NIEDŹWIEDZI / ORAZ WIELE WIĘCEJ...

REBEL



OD Redakcji

Przed nami długi weekend majowy...

Prognoza pogody niestety nie nastraja optymistycznie, inteligentni ludzie jednak nawet i w deszczową pogodę się nie nudzą. Moja babcia, kiedy skarżyłem się na nudę, zawsze powtarzała: "to się rozbierz i popilnuj swojego ubrania". Trzeba przyznać, że jest to jakaś koncepcja, ale wyciągnięcie planszówki na stół wydaje się lepszym pomysłem. Na pewno podczas długiego weekendu poogrywam Martians: A Story of Civilization, Great Western Trail i Unlock. Na stół powędrują również The Others i Eldrtich Horror, dwie świetne gry o praktycznie niczym nieograniczonej regrywalności, jeśli tylko posiadacie doń dodatki. A na deser spacer do sklepu po deser. Miejmy nadzieję, że nie pod parasolem. Wszakże nie jesteśmy z cukru, ale te wszystkie smakołyki... cóż, to już inna sprawa.

Do zobaczenia za miesiąc!

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

3 TEMAT NUMERU: 7 SAMURAJÓW

7 10 MINUT
Zwierzogród dla dorosłych

10 GRY SALONOWE ZNANE RÓWNIEŻ JAKO TOWARZYSKIE
Felieton Tomka Kreczmara

11 RELACJA Z ARENY GIER 2017
Relacja z wydarzenia

14 MONSTROUS
Zręcznościowa Grecja

17 NINE WORLDS
Mitologia Wikingów w ujęciu abstrakcyjnym

20 ORLEAN
Średniowiecze w woreczku

23 VANUATU 2 ED.
Egzotyka po holendersku

26 ZGUBIONE ZNALEZIONE
Wykuwanie na blachę

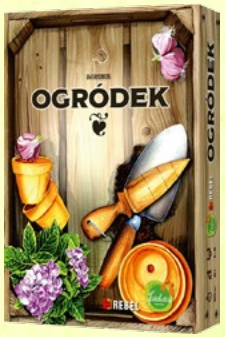
28 KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: NO CO TAM?

30 KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: PARK NIEDŹWIEDZI

32 KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: PLANSZE W GRACH WOJENNYCH

Aktualności ze świata gier

OGRÓDEK



W drugiej połowie kwietnia do sprzedaży trafi Ogródek, w którym gracze wcielą się w rolę ogrodników i zajmą się doglądaniem grządek. Podczas rozgrywki trzeba będzie je odpowiednio rozplanować i obsadzić kwiatami. Zadanie to nie będzie jednak zbyt proste, ze względu na kilka zmiennych. Kształty dostępnych kwiatów, wcześniej posadzone rośliny oraz wyścig o najatrakcyjniejsze żetony: wszystko to sprawi, że rozgrywka będzie emocjonująca i mózgożerna.

Po docenionym w branży gier planszowych Patchworku Uwe Rosenberg ponownie wziął na swój warsztat grę kafelkową. Tym razem, oprócz innego tematu oraz nowych wyzwań, będziemy mogli bawić się samotnie lub w szerszym niż dwuosobowe gronie.

UNLOCK!

Również w drugiej połowie kwietnia swoją premierę będzie miał Unlock!, kooperacyjna gra karciana inspirowana zabawami typu Escape Room. Za pomocą prostej mechaniki będzie można przeszukiwać pomieszczenia, łączyć ze sobą przedmioty i rozwiązywać zagadki. Unlock! Wielka Ucieczka, ponieważ tak brzmi pełny tytuł gry, to tak naprawdę trzy różne przygody. Formuła zbudowana jest wokół podziemnego laboratorium, do którego należy wejść, aby odzyskać tajemnicze serum. Mysz i Kiełbasa to hołd złożony klasycznym komputerowym grom przygodowym pokroju Maniac Mansion: Day of the Tentacle. A na Wyspie doktora Groose'a gracze złożą wizytę ekscentrycznemu milionerowi, która przebiegnie niezupełnie tak, jak się można było tego spodziewać.

STAR WARS: PRZEZNACZENIE - DUCH REBELII - ZESTAW DODATKOWY

Na początek maja wydawnictwo Galakta zapowiada polską wersję dodatku do bestsellerowej gry karciano-kościanej Star Wars: Przeznaczenie. Star Wars: Przeznaczenie - Duch Rebelii - Zestaw Dodatkowy zawierać będzie sto sześćdziesiąt nowych kart, na których znajdzie się wiele wydarzeń znanych z całej sagi. Rozszerzenie skupi się przede wszystkim na najnowszym filmie z serii: Łotrze 1. Gracze znajdą w nim wiele postaci z tego filmu, w tym oczywiście Jyn Erso, Chirruta Îmwego, Mon Mothmę i Dyrektora Krennica.

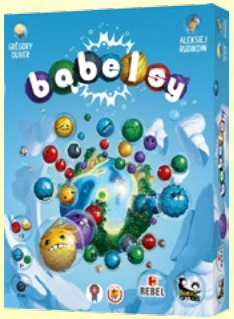
MUNCHKIN STEAMPUNK (EDYCJA POLSKA)

Pod koniec kwietnia dostojne damy i szarmanccy panowie będą mogli wcielić się w rolę Potentatów ery rewolucji przemysłowej, Odkrywców pradawnych Skarbów, Mechaników znających każde koło zębate w swoich przedmiotach, a także Oficerów armii największych imperiów. Munchkini z całej Polski znów będą zdobywać poziomy, ujarzmiając chociażby Szarżujący Welocyped lub pokonując Gang z Niewidzialnego Zeppelina. Warto również pamiętać, że w trakcie zabawy zawsze jest dobra chwila, aby odwiesić na wieszak smoking gentlemana i z czystym sumieniem uprzykrzyć życie innym graczom przy pomocy nowych klątw.

Munchkin Steampunk będzie samodzielną grą, opierającą się na mechanice gry karcianej Munchkin. Dlatego będzie można go łączyć z Munchkinem Edycją Polską oraz dowolnymi innymi zestawami podstawowymi oraz dodatkami do Munchkina, uzyskując w ten sposób jeszcze większą liczbę Potworów, Skarbów i Poziomów.

W tym samym okresie na sklepowe półki powinien trafić Muchnik Panic (edycja polska), czyli munchkinowa wersja planszowej gry z gatunku tower defense.

BĄBELSY



Na przełomie kwietnia i maja sklepowe półki zaatakują Bąbelsy. To małe, okrągłe i kolorowe stworki o niespotykanych zdolnościach. Unoszą się w otaczającej planety próżni kosmicznej i przemieszczają dzięki sile grawitacji. Gdy jednak wylądują na którejś z planet, często oddzielają się od stada swoich pobratymców, aby na niej zamieszkać z kilkoma przyjaciółmi. Zadaniem graczy będzie ustawienie Bąbelsów w odpowiedniej konfiguracji kolorystycznej i upewnienie się, że większość z nich wyląduje na powierzchni właściwej, to jest własnej, planety.

Bąbelsy będą cechować: bardzo prosta i niezbyt losowa mechanika, z którą poradzą sobie gracze o dowolnym poziomie zaawansowania, a także prześliczne i pomysłowo narysowane stworki.

SIEDMIU BUSHI-MATEMATYKÓW KUROSAWY

7 SAMURAJÓW

Antoine Bauza to projektant, którego cenię. To spod jego ręki wyszły tak dobre tytuły jak 7 Cudów Świata, Tokaido i Mały Książę. Miewał on również nieco gorsze chwile, popełniając chociażby Kotobirynt, jednak nie były one na tyle częste, aby zaprzątać sobie nimi umysł. Wydaje się, że Bauza ma pewną słabość do twórczości Kurosawy i jego Siedmiu Samurajów, a dokładniej do tematu obrony wioski. 7 Samurajów to po Ghost Stories kolejna gra jego autorstwa skupiająca się na tej tematyce. W odróżnieniu od jej poprzedniczki, więcej tutaj jednak matematyki, niż klimatu.

Osada, którą przyjdzie nam bronić składa się z barykad, gospodarstw i zamieszkujących je rodzin. Jeżeli pod koniec trzeciej rundy przetrwa przynajmniej jedna rodzina i jedno gospodarstwo, a żadna z postaci graczy nie odpadnie z gry, partia zakończy się zwycięstwem. W innym przypadku okrutni najeźdźcy z klanu ONI-MUSHA spalą osadę do fundamentów, nie pozostawiając nikogo przy życiu.

Rdzeniem **7 Samurajów** są karty najeźdźców, którzy atakują wioskę. To z nich tworzy się talię, z której gracze dobierają i rozpatrują kolejne karty. Każdy z najeźdźców posiada wartość liczbową od 1 do 4 i opcjonalnie symbol kary, obrony lub płomieni, w dowolnej konfiguracji. W trakcie gry do talii trafiają jeszcze Porucznicy i Hersztowie o wartości liczbowej 5 i 6. Liczby są w tej grze bardzo istotne, ponieważ każdy samuraj może atakować najeźdźców do określonej sumy ich siły.

Działa to w następujący sposób. W swojej turze gracz musi dobrać kartę najeźdźcy, czyli walczyć, przekazać komuś swoje wsparcie lub spasować. Najczęściej oczywiście dochodzi do walki. Dobieramy wtedy wierzchnią kartę z talii i ją rozpatrujemy, co polega na dołożeniu karty po prawej lub po lewej stronie naszego samuraja. Jeżeli wybierzemy stronę prawą, przechodzimy do ataku. Najeźdźca blokuje nam w ten sposób pewną wartość naszej sprawności bojowej, kumulując się z siłą innych kart leżących już po prawej stronie. A zatem, jeśli nasz samuraj może walczyć do siły przeciwników wynoszącej dziesięć, to najeźdźcy o wartości cztery i trzy pozwolą nam na dołożenie jeszcze trzech punktów, zanim zostaniemy nakryci kapeluszami. W takiej sytuacji wystarczy dociągnąć kartę o sile cztery i przestanie być kolorowo.

Najeźdźców możemy również dokładać po lewej stronie naszego samuraja: a nawet musimy, jeśli myślimy poważnie o wygranej. Takie posunięcie nazywa się obroną i fabularnie wygląda to tak, że nasz bohaterski bushi osłania swoim ciałem gospodarstwa i ich mieszkańców. Symbole są trzy: Wieśniacy, Gospodarstwa i Rodziny. Zatem dobierając kartę, sprawdzamy wpierw jej symbol obrony i jeżeli nie mamy jeszcze „obstawionego" danego symbolu, warto to zrobić. Oczywiście zawsze pojawiają się wątpliwości. Czy warto bronić osady przed najeźdźcą o sile jeden? A może lepiej poczekać na silniejszego lub takiego, którego kara jest znacznie poważniejsza? Takie pytania pojawiają się często i tak naprawdę nie ma na nie dobrej odpowiedzi. W tej grze wszystkie wybory są sytuacyjne z dwóch powodów.

Po pierwsze, nigdy nie wiemy, co tak naprawdę znajduje się w talii wrogów. W pierwszej turze dobieramy ich losowo, tworząc talię, w kolejnych losowo dokładamy Poruczników i Hersztów, którzy oprócz siły mają różne, często nieprzyjemne zdolności. Po drugie, karty dobieramy losowo, więc nawet jeśli z grubsza wiemy, co znajduje się w talii, nie jesteśmy w stanie przewidzieć, co tak naprawdę dociągniemy. Nie ma więc tutaj mowy o żadnej długofalowej strategii, jest jednak sporo taktyki.

Aby tę łamigłówkę nieco skomplikować, Bauza dorzucił do niej dwa mechanizmy: talenty i Kiai. Te pierwsze to specjalne zdolności, które ułatwiają rozrywkę. Jedne pozwalają manipulować kartami najeźdźców lub ignorować ich kary, inne dociągać więcej kart najeźdźców, odrzucać je lub podmieniać. Początkowo wydaje się, że talenty są słabo zbalansowane, jednak z każdą kolejną partią okazuje się, że trzeba po prostu nauczyć się skutecznie wykorzystywać ich potencjał.

Kiai to mechanizm polegający na testowaniu szczęścia. Jeżeli dołożymy karty po prawej stronie samuraja w taki sposób, aby ich wartość liczbowa pokrywała się z jego maksymalnym poziomem walki, uruchamia się specjalna zdolność, która ułatwia zabawę głównie poprzez odrzucanie kart najeźdźców lub naprawianie osady i wspomaganie towarzyszy.

Przegrywamy głównie z powodu kar na kartach najeźdźców. Pierwszy najeźdźca leżący po prawej stronie postaci gracza, na początku każdej jego tury robi coś niemiłego. A to zada mu obrażenie, a to spali jakieś barykady lub – jeśli już ich nie ma – gospodarstwo, a to pójdzie do sąsiada lub uniemożliwi dokładanie kart po lewej stronie postaci lub wspieranie innych graczy. Innymi słowy, bywa ciężko. Żeby nieco to osłodzić, Bauza zdecydował się na fajny twist. Jeśli nasz samuraj otrzyma drugie obrażenie, do głosu dochodzi jego zwierzęca natura, odwracamy jego kartę na drugą stronę i stajemy się jakimś zmiennokształtnym, na przykład dzikołakiem. Przekłada się to na większą wartość bojową przy atakowaniu najeźdźców oaz zwiększenie siły mocy Kiai. To również

swojego rodzaju ostrzeżenie, ponieważ dwie kolejne rany sprawią, że odpadniemy z rozgrywki i cała grupa przegra. To bardzo fajnie działające rozwiązanie. Z jednej strony jest nam łatwiej, ponieważ możemy dołożyć po prawej stronie więcej kart, z drugiej jednak robi się coraz bardziej stresująco. Przejście z formy ludzkiej w zwierzęca to swoisty punkt graniczny pomiędzy „wszystko w porządku" i „zaraz może być kiepsko".

Czy **7 Samurajów** to taki rozbudowany o bajery pasjans? Na szczęście nie. O beztroskim dokładaniu kart możecie zapomnieć. Jedna nieprzemyślana decyzja i cała rozgrywka może posypać się jak domek z kart. Dla przykładu, kiedyś w pierwszej rundzie przypadkowo jedna osoba nie obstawiła symbolu Wieśniaka, choć mogła to zrobić. Efektem była rana pod koniec rundy. Niby nic wielkiego, ponieważ przez drugą rundę przeszliśmy niemalże śpiewająco. W trzeciej jednak szczęście nie było po naszej stronie i kolejne trzy obrażenia posłały bohatera do piachu. Z ciekawości zrobiliśmy symulację i dokończyliśmy na szybko rundę. Okazało się, że gdyby w pierwszej rundzie Wieśniak został obstawiony, wygralibyśmy rozrywkę.

To właśnie takie szczegóły sprawiają, że **7 Samurajów** to gra trudna, wymagająca dużej dozy pomyślunku i często szczęścia przy dobieraniu kolejnych kart. Jeśli uznacie w pewnym momencie, że nieźle wam idzie, możecie zwiększyć poziom trudności. Prawdopodobnie gra szybko udowodni wam, że wasze kung-fu nie jest takie dobre. To trochę tak, jak w **Wiarusach**, tyle że tutaj jest jeszcze trudniej.

Podsumowując, zawsze jest trudno, bywa losowo, często się przegrywa, a rzadko wygrywa. Ale jest również estetycznie pod względem wykonania, można grać samemu lub w siedem osób, zmieniać poziomy trudności i trzeba dużo główkować. Jeżeli lubicie **Wiarusów**, **Ghost Stories**, **Eldritch Horror** i inne gry, które zrobią wszystko, abyście nie odnieśli zwycięstwa, **7 Samurajów** wywoła uśmiech na waszych twarzach. To chyba najlepsza rekomendacja.

- wysoki poziom trudności,
- estetyczne wykonanie,
- dobrze się skaluje przy każdej liczbie graczy,
- ma różne poziomy trudności.

- wysoki poziom trudności,
- losowość miewa decydujący wpływ na szanse odniesienia zwycięstwa,
- gra nie wybacza błędów, nawet tych drobnych.

7 Samurajów
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik
Liczba graczy: 1-7 osób
Wiek: 9+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 89,95 złotych

R E K L A M A

OGRÓDEK

Kto pod kim dołki kopie...

REBEL

ZWIERZOGRÓD DLA DOROSŁYCH

10 MINUT

Dysonans poznawczy. Dokładnie takie słowa rozbrzmiewają w mojej głowie, kiedy przyglądam się okładce i zawartości 10 Minut. Bohaterowie w formie antropomorficznych zwierząt, przyciągająca oko kreska, barwne i wyraziste wizualnie postacie. Za chwilę jednak gracze biorą w ręce różnoraką broń i zaczynają biegać po mieście, mordując się na zlecenie. Kontrast oczywiście zamierzony, ale jednak trochę niezręczny.

Po bliższym zapoznaniu się z zasadami wybór takiej, a nie innej stylistyki, pomaga jednak w rozgrywce. Mamy tu do czynienia z grą dedukcyjną, w której jedna z szesnastu znajdujących się na planszy postaci przedstawia sterowanego przez nas zabójcę, a kolejne trzy reprezentują cele, których mamy się pozbyć. Zwierzęca konwencja pozwala na zachowanie czytelności planszy, ponieważ każda figura oznaczona jest nie tylko kolorem, ale też charakterystyczną posturą. Łatwiej jest odróżnić na pierwszy rzut morsa od tygrysa, niż wysokiego bruneta od trochę mniej wysokiego bruneta. Przyjmijmy więc, że komiksowej oprawie graficznej już odpuszczamy i przejdźmy do rozgrywki.

Gra polega na poruszaniu po złożonym z kafelków mieście różnych postaci, blefowaniu, kombinowaniu i uderzaniu w najmniej oczekiwanym momencie. Tylko jedna osoba zna tożsamość swojego zabójcy i jego celów, ale w trakcie swojej tury może poruszyć po planszy, kim tylko chce. Koniec końców dochodzi do eliminacji któregoś ze zwierzaków, do miasta wjeżdża policja, a wszyscy zaczynają dokładnie analizować sytuację, próbując odszukać sprawcę.

Zginąć można na trzy sposoby. Jeśli zabójca znajdował się na tym samym kafelku miasta co cel, używa noża. Jeśli zabójca znajdował się sam na sąsiednim kafelku, używa pistoletu. Jeśli zabójca znajdował się na stanowisku snajperskim na dowolnie oddalonym kafelku w linii prostej, używa karabinu. Jeśli na ziemię pada trup, można względnie łatwo określić, kto stał w miejscu, które oczyszcza go z zarzutów, a kto mógł pociągnąć za spust.

Wygrać można na dwa sposoby: skutecznie ukrywając się i pozbywając wszystkich celów, lub w momencie wyeliminowania wszystkich zabójców być tym działającym najbardziej efektywnie. W skrócie - liczymy punkty według tabelki.

10 Minut nie jest najlepszą grą dedukcyjną w jaką grałem, ale ma jeden niezaprzeczalny atut. Czas rozgrywki nie zawiera się może w tym tytułowym, ale partia nie powinna trwać dłużej niż 15 do 20 minut. W połączeniu z prostymi i co najważniejsze - intuicyjnymi - zasadami dedukcji otrzymujemy wysoce zadowalający stosunek poświęconego czasu do wymaganego wysiłku intelektualnego. Podejrzani po wyeliminowaniu którejś z postaci to w końcu nie jedyny element układanki, który mamy w rękach. Znamy tożsamości jednej czwartej pionków na planszy i widzimy ruchy innych graczy. Często pozornie losowe lub nastawione na blef. Jeśli jednak wziąć pod uwagę fakt, że jedna postać może pełnić tylko jedną funkcję (nie może być celem dla dwóch graczy albo jednocześnie celem i zabójcą), to cała ta układanka zaczyna się robić naprawdę ciekawa.

I tu pojawiają się pierwsze problemy. Oczywistym jest, że na początku dostępnych informacji nie ma zbyt wiele. Pierwszy gracz, który zdecyduje się na wyeliminowanie jednego ze swoich celów, oddaje tak naprawdę przysługę innym graczom. Daje im jakiś punkt zaczepienia, dzięki któremu wiedzą już odrobinę więcej od niego. W partii dwuosobowej jest to odczuwalne na tyle wyraźnie, że przewaga tego drugiego gracza wydaje się być ogromna. W partii czteroosobowej jest podobnie, a nieco potęguje to fakt, że wszystkie postacie na planszy pełnią jakąś funkcję. Nie ma miejsca na większy blef, wszystko jest jak na talerzu.

Byłoby mi bardzo przykro, gdyby ta recenzja kończyła się takim podsumowaniem, ale na szczęście jest jeszcze wariant trzyosobowy. Na planszy zawsze i niezależnie od liczby graczy znajduje się szesnaście postaci. Jednak w partii trzyosobowej cztery z nich są „puste". Nie są ani celami, ani zabójcami. Dzięki temu mamy na planszy jakąś niewiadomą wspólną dla wszystkich, czego nie było w rozgrywce dla czterech graczy. Ujawniając się ze swoim pierwszym zabójstwem, nie dajemy informacji tylko jednemu przeciwnikowi, który za moment będzie kontratakował, ponieważ sam musi uważać na tego trzeciego.

W takim ustawieniu **10 Minut** jest świetnym tytułem, dla którego szczerze mówiąc nie ma w tej chwili konkurencji. Gra dedukcyjna o czasie rozgrywki poniżej godziny? Gdzie naprawdę da się skutecznie blefować i ciekawie główkować? Z planszą złożoną z kafelków, która w każdej rozgrywce może mieć inny kształt? Świetna sprawa.

- szybka rozgrywka,
- interesująca dedukcja,
- zmienny i losowy kształt planszy.

- nie każdemu spodoba się stylistyka,
- naprawdę dobrze działa tylko na trzy osoby.

10 Minut
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 15-20 minut
Cena: 79,95 złotych

REKLAMA

www.foxgames.pl
/FOXGAMESpl

ZAGRAJ Z NAMI!

FOXGAMES

WYCZARUJ JAK NAJSZYBCIEJ SWÓJ MAGICZNY STOS!

HOKUS POKUS!

Daj się porwać owocowej zabawie!

FLIPER

Gry salonowe znane również jako towarzyskie

Autor: Tomek Kreczmar

Tak zwane *party games* są niemalże tak stare jak świat – czy może raczej jak alkohol, jako że jedną z pierwszych, o których wiedza przetrwała do naszych czasów jest grecki **kottabos** (κότταβος) pochodzący gdzieś z V-IV w. p.n.e. Istniały różne wersje gry, do której zwykle dochodziło podczas uczt ku czci Dionizosa. W uproszczeniu polegała ona na szybkim wypiciu wina do dna i na spryskaniu ostatnimi kroplami figurki z brązu, w której rękach znajdował się niewielki dysk. Gracz musiał leżeć oraz używać tylko jednej ręki i tak skierować krople wina, by dysk wyskoczył z dłoni figurki i wydał dźwięk przypominający odgłos dzwonka.

Kolejny przykład sprzed wieków przenosi nas do Chin czasów dynastii Tang (618-907 rok). Tym razem gra była losowa – do srebrnego pojemnika wrzucano karteczki z imionami uczestników. O tym, ile wylosowany miał wypić decydowały różne czynniki – czy gracz był najmłodszym uczestnikiem, miał najsłabszą głowę, był gospodarzem itd. W tym wypadku pojawili się nawet specjalni sędziowie pilnujący reguł gry.

Parlour games, czyli gry salonowe – jak sama nazwa wskazuje, rozgrywano je w większość w salonie – zrodziły się w Średniowieczu. Arystokracja za ich sprawą zabijała czas w chłodne wieczory. Tego rodzaju gry powstawały, zmieniały się i wędrowały po całym świecie. Choćby **Bouts-rimés** (z francuskiego *zakończenia rymowane*) były zabawą polegająca na układaniu rymowanych wierszy ze słów ustalonych przez inną osobę lub dostosowaniu utworu do zadanej formy. Były też skandaliczne, jak na owe czasy, gry, czyli XIX-wieczna **Le baiser deviné** polegająca na zgadywaniu, kto pocałował osobę z zasłoniętymi oczami.

Wielką popularność gry salonowe zaczęły zyskiwać na początku XIX wieku w Wielkiej Brytanii. W domach londyńskiej elity spotykała się śmietanka towarzyska, bawiąc się w różne karciane rozgrywki, szarady lub szachy – lecz nie tylko. Toczono partie w mniej znane u nas gry, jak choćby w istniejącą od XVI wieku **Snapdragon (Lwią paszczę)** polegająca na wyjadaniu rodzynek z kotła gotującej się brandy bez poparzenia się lub **Shades (Cienie)**, w której jeden z uczestników rzucał przy użyciu świecy cień twarzy na kartkę, a pozostali odrysowywali jego profil.

W Erze Wiktoriańskiej gier salonowych było jeszcze więcej i cieszyły się coraz większą popularnością, w szczególności gry słowne, takie jak **Charades (Kalambury)** lub **Lookabout (Poszukiwanie)**.

Popularność sprawiła, że gry salonowe obrastały w rekwizyty. Pojawili się przedsiębiorcy, którzy postanowili zarobić, sprzedając tego rodzaju produkcje. Wśród tego typu ciekawostek warto wymienić grę opartą na motywach powieści **Oliver Twist** Charlesa Dickensa z 1867 roku, wydaną przez Adams & Co. Pojawiały się też całe podręczniki zawierające opisy i reguły różnych gier, jak choćby Delightful Entertainments Henry'ego Davenporta Northropa z 1901 roku.

W latach 1920-1960 popularność zyskały pudełkowe gry salonowe, ciesząc się wielkim zainteresowaniem i skutecznie konkurując o uwagę z radiem, kinem oraz telewizją. Aktualnie wciąż rozgrywane bywają partie w popularne przed laty gry, jak choćby **20 pytań** lub **Kalambury** i nieśmiertelny **Twister** z 1966 roku. W latach 80. XX wieku po gry imprezowe sięgał nawet wydawca D&D, tworząc grę na podstawie serialu animowanego **Rocky, Łoś Superktoś i przyjaciele**.

Party games nie umarły. Powstały całe serie gier towarzyskich. Wciąż popularne są przeróżne „gry pijackie" lub zabawy słowne w stylu **20 pytań** czy **wisielca**. Są tytuły wykorzystujące klasyczne mechanizmy, jak **Mascarade**. Pojawiły się też współczesne, nawiązujące do wiktoriańskiej tradycji pozycje, jak choćby cykl broszur **Parlor Larp**. Za grę imprezową wypada także uznać przeznaczony dla dorosłych cykl **Czarnych historii** oraz wiele innych pozycji dostępnych na polskim rynku. Powstało też mnóstwo imprezowych gier wideo, a planszówki czasem zyskują specjalne, imprezowe zasady.

Wydarzenie odwiedził Michał „Windziarz" Szewczyk

Na mapie imprez planszówkowych pojawiło się nowe miejsce, czyli Arena Gier w Lublinie. Spotkanie trwające dwa dni odbyło się na nowym stadionie Arena Lublin w dniach 17-18 marca 2017 roku.

Lublin to miasto, w którym jest wiele działań związanych z grami planszowymi. Począwszy od największej imprezy, jaką jest **Falkon**, poprzez **Nejiro**, zeszłoroczny **Historykon** i cykliczne **24h z grami bez prądu**. Oprócz tego w Lubinie odbywają się cotygodniowe spotkania organizowane przez Stowarzyszenie Fantastyki Cytadela Syriusza, Fundację Kultury Duchowej i Pogranicza oraz Fundację Animatorów i Twórców Kultury TRACH. To właśnie ta ostatnia organizacja była odpowiedzialna za przygotowanie oraz obsługę Areny Gier.

Impreza była bardzo mocno nagłaśniania przez organizatorów w mediach lokalnych, mediach społecznościowych, a także podczas spotkań planszowych odbywających się w Lublinie. Odbyła się w strefie dla dziennikarzy na niedawno otwartym stadionie miejskim Arena Lublin. Przestrzeń ta nie jest jeszcze w pełni funkcjonalna, ale wykorzystane na potrzeby imprezy pomieszczenia prezentowały się bardzo dobrze. Organizatorzy udostępnili odwiedzającym ponad dwieście tytułów z własnej biblioteki gier planszowych. Oprócz tego dzięki uprzejmości wydawnictw Rebel, Galakta, Portal Games, GFP, Nasza Księgarnia, Granna, Black Monk i FoxGames do dyspozycji graczy oddano najnowsze tytuły z ich oferty. W ofercie były zatem gry zarówno dla maluchów, jak i wytrawnych graczy. Każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Organizatorzy zapewnili także obsługę w wymiarze tłumaczenia i wyjaśniania zasad gier. Zespół kilkunastu osób przez cały czas trwania konwentu cierpliwie doradzał i klarował zasady wypożyczanych tytułów. Odwiedzający mogli także skorzystać z drobnego poczęstunku. Organizacyjnie spotkanie było świetnie przygotowane i obsługiwane.

Na Arenie Gier część wydawców prowadziła pokazy swoich najnowszych tytułów. Rebel chwalił się nowościami - **Nie do pary** i **10 minut**. Pierwszy tytuł cieszył się z resztą ogromną popularnością i praktycznie przez cały czas można było go wypatrzeć na którymś ze stolików. FoxGames przywiozło **Gobliniadę** - śmieszną turlankę, w której gracze starają się ustrzec przygniecenia przez ogromny głaz. Na stoliku królowały też **Gobblety**, do których bardzo chętnie zasiadali najmłodsi. Ta grupa świetnie bawiła się również przy **Fabryce Robotów** od Naszej Księgarni. A inny tytuł tego wydawnictwa, Domek na drzewie, przyciągał uwagę trochę starszych uczestników. Poza tym na stolikach bardzo często lądowały takie tytuły jak **Spaghetti**, **Ego** lub **Speed Cups**.

Miłośnicy rywalizacji również mieli powody do zadowolenia, gdyż organizatorzy zadbali o ciekawy i bogaty program turniejów. Mieliśmy rywalizację w **Activity**, **Dobble** i **Dominiona**. Wielu graczy przyciągnęły zmagania w grę **Star Wars - Przeznaczenie**. Największym zainteresowaniem cieszył się jednak turniej w grę **Splendor**. Lista rezerwowa uczestników na to wydarzenie była tak długa, że spokojnie można było przeprowadzić dłuższe eliminacje do rozgrywki finałowej.

W trakcie spotkania odbywały się także pokazy gier. Mieliśmy okazję zobaczyć i zagrać w prototyp gry o Lublinie, a także w nadchodzącą premierę od Black Monk, czyli **Rosyjską ruletkę**, ciekawy tytuł z mechaniką blefu w tle. Kolejną atrakcją była loteria, w której uczestnicy mogli wygrać gry planszowe, karnety na siłownie i wejściówki do Escape Roomów.

Arenę Gier odwiedziło w ciągu dwóch dni ponad tysiąc dwieście osób, co przerosło oczekiwania organizatorów. Spora sala wynajęta na potrzeby konwentu bardzo szybko zapełniła się po brzegi i wielu uczestników okupowało stoliki, które naprędce ustawiono na korytarzu. W momencie największego oblężenia konwentu dochodziło do sytuacji, w której gry rozkładane były na podłodze, ponieważ tylko tam można było znaleźć wolne miejsce. Wśród uczestników dominowała młodzież oraz rodziny z dziećmi. W piątek konwent odwiedziło kilka zorganizowanych wycieczek szkolnych, które przy okazji zabawy miały możliwość zwiedzenia obiektu sportowego. Arena Gier pokazała, że w Lublinie jest zapotrzebowanie na tego typu imprezy, a dobra organizacja i reklama są w stanie przyciągnąć nowych zapaleńców do naszego hobby. Ja bawiłem się świetnie i czekam na kolejne wydarzenia planszowe, za które będzie odpowiadać Fundacja TRACH.

REKLAMA

VOIDDANCERS.ORG

Science Fiction Thriller RPG

ZRĘCZNOŚCIOWA GRECJA

MONSTROUS

Kiedy ktoś wspomina o grze zręcznościowej, zwykle przed oczami staje nam konieczność delikatnego układania jednych elementów na drugich. Albo ostrożne wyciąganie jednego czegoś ze stosu innego czegoś. Czasem może to być okraszone dziwnymi pozami, które trzeba zachować w ciągu całej gry lub podczas wykonywania swojej tury. Dlatego też Monstrous zaciekawiło mnie swoim opisem.

Jest to karciana gra zręcznościowa osadzona w starożytnej Grecji. Tak bardzo starożytnej, że aż mitycznej, ponieważ na kartach gry znajdziemy harpię, pegaza, cyklopa lub gryfa. Oprócz tych stworów w pudełku są też karty lokacji, ponieważ przecież owe stworzenia muszą mieć co niszczyć.

W **Monstrous** gracze wcielają się w greckich bogów, którzy postanowili nauczyć śmiertelników moresu i sprowokować do częstszej modlitwy. A jak wiadomo, nic tak nie pobudza żarliwości religijnej, jak straszliwe monstrum pustoszące miasto.

Na stole wykłada się kilka kart lokacji, w których gracze będą wzbudzać bojaźń bożą. Następnie każdy z graczy otrzymuje identyczną talię dwustronnych kart z potworami. Z każdej talii usuwa się losowo te same karty, wysyłając je do „Podświata", natomiast reszta stanowi talię gracza.

Rozgrywka jest banalnie prosta. Gracze mają na ręku karty pobrane ze swojej talii i stojąc dookoła stołu, rzucają nimi tak, aby trafiać w lokacje (a czasem inne potwory) i zbierają punkty wiary. Tak, dobrze przeczytaliście. W tej grze rzuca się kartami do celu.

Głównym celem rzutów są karty lokacji. Można jednak celować również w inne potwory, aby uruchamiać specjalne zdolności własnych monstrów. Każda karta potwora ma dwie strony. Na jednej jest podstawowa zdolność, identyczna dla każdego monstrum. Na drugiej każda bestia ma swoją unikatową umiejętność. Gracz przed rzutem może wybrać kartę z ręki i zdecydować, którą stroną chce rzucać.

Po rzucie sprawdza się, jak upadła karta i czy trafiła jakieś karty leżące na stole. Czym jest trafienie innych kart? Banalna sprawa. Aby trafić, rzucona karta musi nakrywać choć fragment innej karty ze stołu. Zwykle dopiero wtedy można wykorzystać zdolność potwora, którym rzuciliśmy, a czasem również karty, którą trafiliśmy. Efektem trafienia będą w większości punkty wiary, które w **Monstrous** są punktami zwycięstwa. Czasem jednak efekty będą inne. Usuniemy jakieś karty ze stołu, dostaniemy kolejny rzut inna kartą, będziemy mogli przywrócić potwora z czeluści Hadesu. Czasem wpadniemy w pułapkę syreny albo nasz potwór zostanie zamieniony w kamień przez gorgonę. Możliwości jest sporo. Wszystko zależy od tego, kto, jak i gdzie rzucał.

Gra kończy się, gdy przynajmniej jeden z graczy nie ma już kart na ręku i w talii. W takim przypadku pozostali bogowie maja jeszcze po jednej turze i należy sprawdzić, kto wygrał. A zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą zebranych punktów wiary.

I to już cała gra. Ale nie jest tak ona banalna, jak się początkowo wydaje. Niby to tylko rzucanie kart do celu, ale po pierwsze ciężko jest rzucać dobrze kartami, a po drugie nie wystarczy trafić w okolice jakiejś leżącej karty. Czasem trzeba się zastanowić, czy to się opłaca i czy nie ma w tym momencie lepszego celu. Którą kartą chcemy rzucić, którą jej stroną, czy nie ma czegoś na stole, czego trafienia powinniśmy unikać. Warunki te zmieniają się z każdym kolejnym rzutem. Niektóre miasta przestają być łakomym kąskiem, ponieważ nagromadzenie potworów nie pozwala nowym dostać się do nich. Innymi słowy, jest po prostu cały czas ciekawie.

Na uwagę zasługuje również oprawa graficzna. Z jednej strony mamy piękne, kolorowe karty mitycznych potworów i lokacji. Wyglądają one rewelacyjnie. To nie są łagodne stworki. Tu widać, że zostały wysłane na śmiertelników, aby wzbudzać grozę. Spokojnie można by większe kopie tych grafik powiesić na ścianie.

Z drugiej strony są karty legendarnych potworów, które są utrzymane w zupełnie innej stylistyce. Mamy czarnobiałe (choć lepsze określenie to czarnożółte) karty wyglądające niczym ryciny na antycznych wazach. Różnica między tymi dwoma stylami jest uderzająca, jednak taki ruch wnosi do gry niesamowity, mityczny klimat. Odważne posunięcie, ale opłaciło się.

Monstrous to całkiem ciekawa i zgrabna gra zręcznościowa. Bez wygłupów i nie wiadomo jakich udziwnień. Kim Brebach, twórca gry, dał radę stworzyć tytuł, który obok zręcznościowego charakteru zdołał jednocześnie dołożyć elementy taktycznego kombinowania, planowania i przewidywania ruchów przeciwników. Innymi słowy, **Monstrous** to bardzo dobra gra, którą polecam każdemu fanowi zręcznościówek z pomysłem.

- grafiki,
- pomysł,
- proste zasady.

- czasem ciężko rozpatrzyć rzut bez popsucia układu pozostałych kart.

Monstrous
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 129,95 złotych

MITOLOGIA WIKINGÓW W UJĘCIU ABSTRAKCYJNYM

NINE WORLDS

Postać Richarda Denninga nie jest raczej zbyt popularna wśród polskich fanów gier planszowych. Ten brytyjski projektant, a także organizator UK Games Expo, największej branżowej imprezy na Wyspach i jednej z najważniejszych w Europie, ma w dorobku zaledwie pięć wydanych tytułów, a najbardziej znanym z nich jest The Great Fire of London 1666. Ostatnie targi w Essen przyniosły jednak nową grę Denninga – osadzoną w świecie nordyckiej mitologii strategię Nine Worlds wydaną przez Medusa Games.

Elementy **Nine Worlds** mieszczą się w pudełku o klasycznych jak na „dużą grę" wymiarach i prezentują raczej standardowy dla nowoczesnych planszówek poziom wykonania. Nie ma tu spektakularnych wpadek produkcyjnych, ale fajerwerków też nie uświadczymy. Widziałem już wiele gier wykonanych znacznie lepiej, jak i znacznie gorzej – **Nine Worlds** plasuje się mniej więcej w środku stawki. Pudełko jest niezłe, choć o ubogiej wyprasce, a plansza i drewniane elementy naprawdę solidnie wykonane. W opakowaniu znajdziemy także sporo plastikowych znaczników, które niestety wyglądają dość tandetnie i zupełnie nie współgrają z tematyką gry, oraz plansze graczy i karty pomocy – wydrukowane niestety na trochę zbyt cienkim papierze. Oprawę graficzną nazwałbym kontrowersyjną: jednym się spodoba, innych zniechęci, ale na pewno nie pozostawi obojętnym. Mi przywo-

dzi na myśl styl znany z Inis i nie jest to skojarzenie pozytywne. Okładka jest naprawdę koszmarna, środek gry wygląda nieco lepiej, ale też daleko mu do graficznego ideału. Zdecydowanie najfajniej prezentuje się plansza – wygodna, czytelna, nieprzeładowana. To lubię. Całość robi jednak co najwyżej średnie wrażenie. Widziałem współczesne gry planszowe wydawane znacznie gorzej, ale to chyba jedyny „komplement", na który mogę się zdobyć, pisząc o stronie wizualnej **Nine Worlds**.

Czy pod względem mechaniki też mamy do czynienia z przeciętniakiem? Cóż, odpowiedź powinna brzmieć „i tak, i nie". Dlaczego – o tym za chwilę, najpierw garść suchych faktów. Najnowsza gra Richarda Denninga przeznaczona jest dla od dwóch do sześciu osób w wieku od dwunastu lat. Angielska instrukcja dość dobrze wyjaśnia niezbyt skomplikowane podstawowe zasady, poza tym mamy do dyspozycji bardzo przydatne karty pomocy. Uczestnicy, wcielający się w postacie związane z dziewięcioma światami nordyckiej mitologii, zmagają się w walce o dominację. Gromadzą punkty zwycięstwa, wykonując akcje uzależnione od liczby przysługujących im punktów akcji. Różne działania mają różny koszt, ale najczęściej sprowadzają się do manipulowania znacznikami, które symbolizują wpływy graczy w różnych światach – można dokładać na planszę i przemieszczać po niej swoje znaczniki, przesuwać lub usuwać znaczniki przeciwników itp. Po tym, gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje, przechodzimy do bitew. Te rozwiązano w bardzo ciekawy sposób – jeśli w którymś świecie znajduje się więcej niż pięć znaczników, gracze, według aktualnej kolejności akcji, zdejmują po jednym, aż zostanie ich pięć. Ten, kto ma w danym świecie przewagę liczebną, kontroluje go i może skorzystać z jego zdolności, a te są często naprawdę potężne i odpowiednio wykorzystane potrafią znacząco wpłynąć na przebieg rozgrywki. Zasady mają dwie wersje – dla graczy początkujących i zaawansowanych – oraz trzy warianty długości: instruktażowy, przeznaczony tylko dla dwóch osób i trwający trzy rundy; zwykły, trwający sześć rund; oraz długi – dziewięciorundowy. W **Nine Worlds** punktujemy co trzy rundy za różne aspekty: ogólną liczbę znaczników na planszy, liczbę kontrolowanych światów, liczbę różnych światów, w których mamy jakiekolwiek wpływy itp. Osoba z najlepszym wynikiem na koniec partii zostaje zwycięzcą.

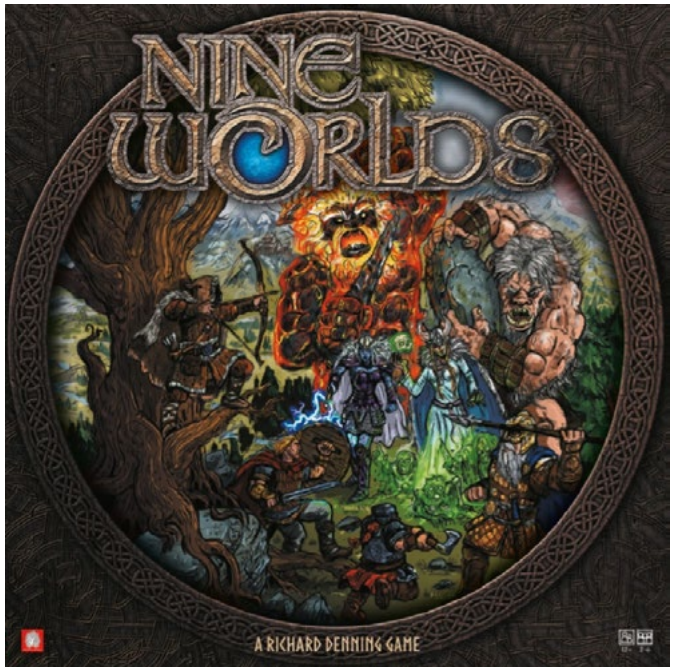
Omawiany tytuł to w istocie mocno abstrakcyjna gra strategiczna, w której mitologiczny klimat gdzieś się niby błąka, ale nie jest bardzo mocno wyczuwalny. Nie mamy tu wrażenia zmagań bogów i wielkich herosów o władzę, a raczej atmosferę rodem z partii szachów, którą dodatkowo potęguje fakt, że w związku z brakiem jakiejkolwiek losowości gra jest łatwo przeliczalna. Szczególnie dotyczy to bitew. Sam mechanizm ich rozgrywania uważam za świetny i szalenie elegancko zaprojektowany. Przez swoją nieinwazyjność, w dyskretny sposób maskującą negatywną interakcję, na pewno przypadnie do gustu eurograczom, bardziej ceniącym efektywną uprawę własnego poletka niż ordynarne ataki na przeciwników. W **Nine Worlds** doskonale widzimy co się nam opłaca i ile zasobów musimy poświęcić na przejęcie kontroli nad danym terytorium. W teorii jest to bardzo fajne, problem tkwi tylko w tym, że bitwy nie rodzą większych emocji. Zdejmujemy kilka znaczników, tak żeby na danym polu zostało ich pięć, sprawdzamy kto ma przewagę i jedziemy dalej. W mojej opinii epicki konflikt, który zwiastować może tematyka gry, a którego sercem powinny być właśnie bitwy, zarysowany jest stanowczo za słabo. Zresztą faza bitew jest chyba najjaśniejszym

przykładem ogólnego problemu, z którym zmaga się całość **Nine Worlds**. To naprawdę przemyślana, ciekawie zaprojek-

towana gra, która po prostu zupełnie nie wciąga. Choć nie jestem miłośnikiem euro jako gatunku i zawsze stoję bardziej po amerykańskiej stronie barykady, znam sporo nielosowych, przeliczalnych gier o szczątkowym klimacie, które jednak potrafią przykuć graczy do planszy na długie godziny i wręcz zmuszać do rozgrywania kolejnych partii. Tutaj zupełnie tego nie ma. Dodatkowym problemem jest spora liczba szczegółowych zasad – o ile podstawowe reguły są naprawdę proste, to mnogość możliwych do wykonania akcji i specjalnych zdolności światów trochę przytłacza.

Odpowiadając na postawione wcześniej pytanie – tak, mamy do czynienia z przeciętniakiem. Niestety tylko przeciętniakiem, ponieważ **Nine Worlds** posiada ogromny potencjał na zostanie produktem hitowym. Gdyby tylko zostawić temat i trzon mechaniki, a nieco poprawić jakość wykonania, uprościć tabelkę akcji oraz dodać jakiś element wnoszący więcej klimatu i emocji do rozgrywki, Richard Denning miałby na koncie przebój. Wówczas gra byłaby w pełni warta swojej ceny niemal dwustu złotych, teraz niestety tak nie jest. Takiej kwoty absolutnie nie uzasadnia ani wykonanie, ani grywalność **Nine Worlds**. Chcecie prostej, eleganckiej, dobrze zaprojektowanej abstrakcyjnej strategii? Sięgnijcie po **Neuroshimę Hex**. Interesuje was świetnie wykonana i zilustrowana gra o wikingach? Macie **Blood Rage**, **Vikings on Board** i jeszcze kilka tytułów.

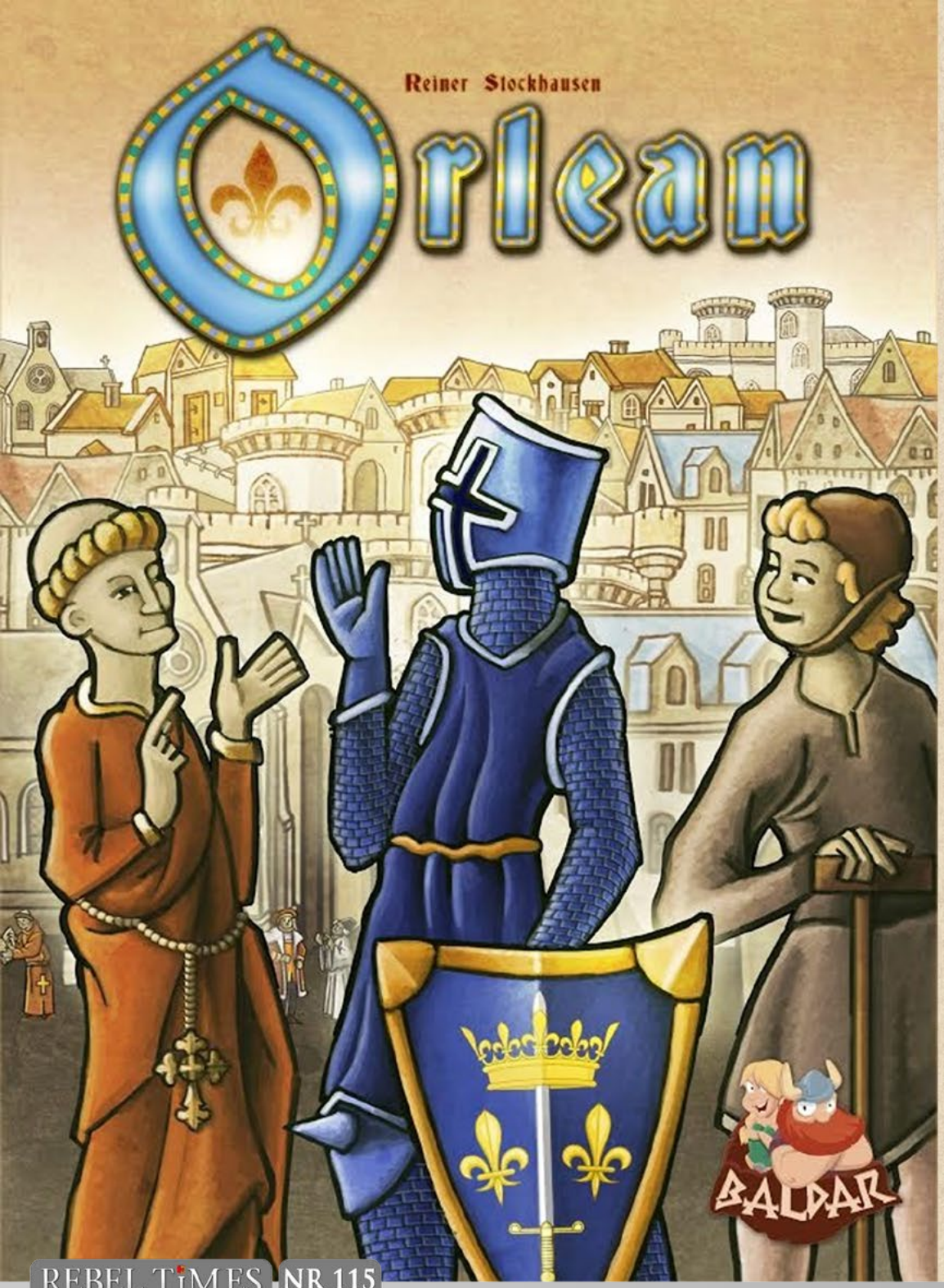
Dziękujemy wydawnictwu Medusa Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



- elegancka i przemyślana podstawowa mechanika,
- negatywna interakcja jest obecna, ale dyskretnie zamaskowana.

- trochę za dużo akcji i zdolności do zapamiętania,
- gra nie wciąga, dostarcza mało emocji,
- za wysoka cena.

Nine Worlds
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 60-90 minut
Cena: 199,95 złotych



Średniowiecze w woreczku

ORLEAN

Mówi się nie oceniaj książki po okładce. Analogicznie, wśród fanów planszówek, mówi się nie oceniaj gry po pudełku. Oczywiście sporo osób nadal chętnie ocenia książki po okładce, a gry po tym, co widzi na pudle. Orlean należy do tych planszówek, które mają na pudełku dość nieszczęśliwą grafikę. Niby jest ona zgodna z duchem gry, ale raczej oka nie przyciąga. To znaczy przyciąga, ale tylko po to, aby zaraz potem odepchnąć. Czy warto jednak przezwyciężyć ewentualny odruch ucieczki i sprawdzić, co kryje się pod wieczkiem?

Orleans to gra z 2014 roku, której autorem jest Reiner Stockhausen, a którą wydało wydawnictwo dlp games. W połowie 2016 roku została ona wzięta na warsztat przez wydawnictwo Baldar i dzięki kampanii na portalu **Wspieram.to** pojawiła się na początku 2017 roku w polskiej wersji językowej jako **Orlean**. Jest to tytuł z mechaniką *worker placement* osadzony w realiach średniowiecznych. Gracze budują swoją brygadę „robotników", których wysyłają następnie na swoją planszę, aby aktywować różne akcje. Standard? Oczywiście. Jest tu jednak kilka ciekawych elementów.

Po pierwsze, pola akcji. Każdy gracz ma do dyspozycji własną planszę akcji, na którą wysyła robotników. W tym aspekcie nie ma żadnej interakcji bezpośredniej, ponieważ nikt nie może zablokować drugiej osobie pola, a tym samym możliwości wykonania jakiegoś ruchu. *Wyścig chcę być pierwszy w tym miejscu, ponieważ…* przenosi się w **Orlean** na inne elementy. Na przykład na żetony robotników. Spora część akcji pozwala nam pozyskiwać nowych robotników. Ich liczba jest jednak ograniczona. Jeśli nie ma żetonów, nie ma co brać, a więc akcja jest bezużyteczna. Dodatkowo każde wzięcie nowego robotnika to przesunięcie swojego znacznika na odpowiednim torze. To daje różne benefity i zwykle dobrze jest być pierwszym na którymś z torów.

Mamy zatem pierwszy element wyścigu.

Po drugie, budynki, którymi można rozszerzyć własną planszetkę. Te również zdobywa się, wykonując odpowiednią akcję na planszy głównej. Tu już rywalizacja bywa nieco bardziej zacięta, ponieważ budynek zabrany przez kogoś innego to budynek stracony. A budynek dołączony do własnych terenów to dodatkowe akcje i dodatkowe możliwości zdobywania punktów.

Następny wyścig toczy się na mapie umieszczonej na głównej planszy. Po tej mapie gracze przemieszczają piony swoich kupców, zbierając po drodze towary i budując gdzieniegdzie placówki. Jak się można domyślać, to również metoda na zdobywanie punktów.

Jeszcze jeden wyścig toczy się na specjalnej planszy darczyńców miasta. Gracze przerzucają tam swoich robotników, aby zdobyć żetony mieszczan, za które są punkty, a także pomniejsze nagrody. Co ciekawe, wyścig ten nie jest typowym kto pierwszy, ten lepszy, ale ma w sobie interesujący element taktyczny. Warto przewidzieć, kiedy i jakim robotnikiem starać się tam dostać, aby zyskać dużo przy niewielkim nakładzie sił. Ważne jest też, żeby wiedzieć, kiedy nie wchodzić na tę planszę, aby nie dostarczyć przeciwnikom łatwych punktów.

Najciekawszy w tym wszystkim jest jednak sam mechanizm budowania puli swojej siły roboczej i korzystania z niej. Otóż nowych robotników zyskujemy, wykonując niektóre akcje ze swojej planszy. Na początku mamy czterech startowych pomocników i dzięki nim trzeba rozbudować zaplecze. Musimy zdecydować, które akcje będziemy starali się często wykonywać, których ludzi będziemy potrzebować najwięcej i jakoś to zaplanować. To jednak nie koniec. Nasze zasoby siły roboczej są przechowywane w gustownym woreczku, z którego co turę losujemy odpowiednią liczbę żetonów (to ile ich losujemy, zależy od naszej pozycji na jednym z torów). Mamy zatem świetny twist mechaniczny, dzięki któremu mimo iż budujemy swoja bazę pomocników, tak naprawdę zarządzamy losowością ich dociągu z worka. Nie zawsze będziemy wiedzieć, co wejdzie nam „na rękę". Nie zawsze będziemy w stanie wykonać te akcje, na których nam najbardziej zależy. Losowość ta wcale jednak nie zabija rozgrywki.

Przyczyna tego jest prosta. Twórca gry był świadom, że niekorzystny dociąg przez kilka rund może pozbawić kogoś zwycięstwa i przyniesie wyłącznie frustrację. Dlatego wrzucił do gry kilka mechanizmów pozwalających na kontrolę siły roboczej i sposobu jej wykorzystania. Mamy mnichów, którzy działają jak joker. Mamy budynki pozwalające na zamienne wykorzystanie niektórych pomocników. Mamy w końcu żetony technologii, które można na stałe „zainstalować" na polach akcji, zmniejszając koszt ich uruchomienia o jedną z postaci, z którą możemy mieć problemy.

W tym całym gąszczu różnych możliwości i dróg do zdobywania kolejnych punktów trzeba znaleźć własną ścieżkę. A może i kilka, ponieważ wszystko wydaje się przydatne. Rycerze, aby ciągnąć więcej żetonów z woreczka. Mnisi, aby być elastycznym w przydzielaniu ludzi do akcji. Chcemy też budować nowe budynki, poruszać się po mapie, wysyłać ludzi na planszę darczyńców

miasta. Masa opcji, a nie da się zrobić wszystkiego. Bardzo fajnie to wszystko działa.

Musze się jednak do kilku rzeczy przyczepić.

Po pierwsze, ta nieszczęsna plansza darczyńców miasta. Polska wersja językowa daje nam pięć takich plansz. Cztery z nich znajdują się po drugiej stronie plansz graczy. Ot, po prostu można z nich korzystać, jeśli nie gramy w komplecie. Ale jeśli gramy w cztery osoby, mamy oczywiście piątą planszę, której możemy użyć. To jest w porządku. Zastanawia mnie tylko, czemu na czterech planszach pola służące do ustawiania żetonów mają symbole postaci, a ta piąta, „samotna" plansza już nie. Nie dość, że wygląda to gorzej, niż „wersja" z postaciami, dodatkowo jest mniej czytelne.

Po drugie, kwestia ogólnej czytelności. To przypadłość gry w ogóle, a nie jej polskiej edycji. Żetony robotników są tak idealnie dopasowane do plansz graczy, że czasem się z nimi zlewają i można nie zauważyć, iż mamy jakąś akcję do aktywowania.

Po trzecie, kwestia początkowego kafelka wydarzeń. Wydarzenia odmierzają czas gry. Instrukcja mówi, że na górze stosu mamy ułożyć kafelek z wydarzeniem, które zabrania rekrutacji mnichów. Zastanawiam się skąd ten pomysł. W pierwszej turze i tak nikt nie będzie w stanie rekrutować mnicha z uwagi na brak wymaganych żetonów. Jeśli miało to pełnić rolę „neutralnego" wydarzenia, to po co w ogóle robić taki kafelek. Można było dać zasadę, że w pierwszej turze nie ma wydarzenia. Dodatkowo w polskim wydaniu kafelek ten nie ma wyróżniającego się rewersu, tak jak w wydaniu oryginalnym.

Poza tymi uwagami nie mam się do czego przyczepić. Gra się naprawdę fajnie. Jest tu sporo kombinowania i szukania własnej drogi. Okazjonalnie dochodzą wyścigi z innymi graczami do celów na różnych torach. Warto zagrać, ponieważ **Orlean** jest ciekawą i sprytnie zmontowaną grą. A ponadto, w momencie gdy piszę tę recenzję, wydawnictwo Baldar uruchomiło kampanię na **Wspieram.to** mającą na celu wydanie po polsku dwóch dodatków do **Orleanu**. Może być zatem jeszcze lepiej.

- mechanizm „budowania worka",
- sporo dróg punktowania,
- ciekawe sposoby niwelowania losowości dociągu robotników.

- kilka wpadek „produkcyjnych",
- gra mogłaby być nieco tańsza.

Orlean
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 209,95 złotych

Egzotyka po holendersku

VANUATU 2 ED.

Republika Vanuatu to państewko w Oceanii, położone na osiemdziesięciu trzech wulkanicznych wyspach archipelagu Nowe Hebrydy, z których zamieszkałych jest sześćdziesiąt pięć. Temu egzotycznemu krajowi Alain Epron poświęcił w 2011 roku swoją grę planszową, której druga edycja została ufundowana na Kickstarterze w roku 2016 i miała premierę podczas ostatnich targów w Essen. Ukazała się ona nakładem holenderskiego wydawnictwa Quined Games.

Pierwszą rzeczą, na którą zwrócimy uwagę, sięgając po **Vanuatu 2 ed.**, jest świetna jakość wydania. Pancerne pudło wypełnione jest po brzegi bardzo dobrze wykonanymi elementami. Znajdziemy w nim ogromną planszę (niestety po rozłożeniu na stole okazuje się trochę nierówna, ale to jedyny mankament), grube tekturowe żetony i kafelki oraz sporo drewna. Właśnie drewniane znaczniki najbardziej przykuwają wzrok swoimi kolorami i kształtami. Mamy wśród nich m.in. rybki, skrzynie ze skarbami, łodzie, chatki, czy wreszcie sporych rozmiarów żółwia morskiego spełniającego rolę znacznika pierwszego gracza. Wszystko to robi fantastyczne wrażenie, a w dodatku w parze z jakością materiałów idzie oprawa graficzna. Szczególna uwaga należy się naprawdę fajnie zaprojektowanej planszy. Jest kolorowa, szczegółowa, pełna smaczków, a przy tym – w przeciwieństwie do planszy innej gry Quined Games, **Papa Paolo**, którą recenzowałem miesiąc temu – absolutnie nieprzeładowana i bardzo czytelna. Zarówno za estetykę, jak i wygodę użytkowania należy się drugiej edycji **Vanuatu** duży plus.

Estetyka estetyką, ale co ma ta gra do zaoferowania w kwestii mechaniki? Trzeba przyznać, że sporo. **Vanuatu** to ekonomiczno-strategiczny tytuł przeznaczony dla od dwóch do pięciu graczy. Ich celem jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa, tutaj zwanych punktami powodzenia (ang. prosperity), a zarabia się je, wykorzystując bardzo ciekawą wariację na temat znanej i lubianej mechaniki worker placement. W każdej z ośmiu rund uczestnicy gry mają do dyspozycji pięć znaczników, które rozdysponowują pomiędzy znajdującymi się w górnej części planszy polami akcji. Przebiega to jednak w dość specyficzny sposób – najpierw wszyscy umieszczają na planszy po dwa znaczniki, potem znów po dwa, a na końcu po jednym. Gdy wszystkie zostaną rozłożone, w kolejności od pierwszego gracza wykonujemy swoje akcje. Haczyk tkwi w tym, że aby móc skorzystać z wybranego pola, musimy mieć na nim przewagę liczebną. Po wykonaniu akcji zdejmujemy z planszy użyte do jej zarezerwowania znaczniki i dopiero wtedy odblokowujemy ją dla innych. Ten mechanizm sprawia, że pomimo braku bezpośredniej negatywnej interakcji rywalizacja podczas rozgrywki jest naprawdę intensywna. Gracze często blokują się nawzajem, gdyż kolejność wykonywania akcji ma w Vanuatu ogromne znaczenie.

Worker placement to ważna, ale nie jedyna mechanika zastosowana w grze. Większa część planszy jest pusta, a co rundę trafiają na nią nowe kafelki przedstawiające ocean lub wyspy. To tam tak naprawdę kształtu nabierają działania wybrane przez graczy w fazie planowania akcji. Tam pływamy swoją łodzią, łowimy ryby, wydobywamy zatopione skarby, budujemy chaty na wyspach lub wreszcie wykonujemy rysunki na piasku. Już widzicie zależność i rozumiecie, dlaczego blokowanie akcji przeciwników jest tak ważne? Przykładowo, jeśli znajdujemy się na pustym kafelku oceanu, a obok mamy kafelek pełen ryb, wybieramy akcje ruchu i połowu. Jeśli jednak ktoś przebije nas na polu z ruchem i sam nie skorzysta z niego wcześniej, będziemy musieli najpierw wykonać połów. Na pustym kafelku, z którego nic nie zyskamy. Oczywiście możemy zainwestować więcej znaczników w ruch i zapewnić sobie pierwszeństwo jego wykonania, ale wtedy nie mamy gwarancji, że gdy przyjdzie nasza kolej na skorzystanie z akcji połowu, będzie jeszcze co na danym kafelku łowić.

Takich zagwozdek jest w tej grze pełno i muszę przyznać, że bardzo mi się to w niej podoba. Dodatkowo mamy do dyspozycji kafelki postaci, które wybierane są przed fazą rozkładania znaczników na pola akcji i zapewniają specjalne korzyści przy wykonywaniu niektórych działań. To jeszcze bardziej podnosi wagę planowania swoich posunięć, ale też powoduje jeszcze większą przykrość, gdy te plany legną w gruzach. Powiem szczerze – ja to kupuję, ale nie każdy musi. Sporo osób na

pewno zrazi fakt, że powodzenie opracowanej strategii w tak dużym stopniu zależy tu od poczynań innych graczy. A czasem po prostu od ich złośliwości. Pomimo lekkiej tematyki i cukierkowej oprawy graficznej, Vanuatu w żadnym wypadku nie jest bezkonfliktową rodzinną gierką. To tytuł wymagający i wysoce rywalizacyjny.

Czy ma on jakieś wady? Na pewno. Choć w szalenie ciekawy sposób łączy ze sobą różne mechanizmy, sprawiając, że rozgrywka toczy się właściwie na dwóch płaszczyznach jednocześnie, żaden z tych mechanizmów nie jest sam w sobie niczym odkrywczym. Mam też wrażenie, że niektóre akcje są bardziej przydatne od innych i stanowią po prostu oczywisty wybór zawsze wtedy, gdy tylko mamy możliwość skorzystania z nich. No i ten konfrontacyjny charakter, absolutnie niezapowiadany przez tematykę i oprawę graficzną…

Mimo że pewnie nie wszystkim przypadnie do gustu, **Vanuatu 2 ed.** to w mojej opinii gra dobra i chętnie do niej powracam. Jest świetnie wykonana i zilustrowana, ciekawa mechanicznie, wymagająca intelektualnie, a do tego całkiem klimatyczna i wierna realiom. Republika Vanuatu nie jest przesadnie bogatym krajem, więc i w grze nigdy nie obracamy dużą gotówką. Każde dziesięć Vatu (lokalna waluta) zarobione na przewożeniu turystów lub handlu rybami i produktami rolnymi natychmiast zamieniane jest na pięć punktów powodzenia, przez co nie ma możliwości kumulowania pieniędzy. Wyspiarskie plaże słyną z tworzonych przez tubylców pięknych rysunków na piasku. Akcja ich wykonywania oczywiście jest dostępna w grze i przynosi natychmiast punkty powodzenia, w dodatku turyści czasem płacą nam więcej Vatu za transport na te wyspy, które są owymi rysunkami ozdobione. To tylko najbardziej oczywiste nawiązania do rzeczywistości, a znaleźć ich można jeszcze więcej. Gra jest niezależna językowo, a w pudełku znajdziemy cztery wersje instrukcji: po angielsku, niemiecku, francusku i niderlandzku. Kosztuje około czterdziestu pięciu Euro, czyli mniej więcej dwieście złotych, ale jest w pełni warta tej kwoty, zwłaszcza że druga edycja zawiera też dodatki: **The Governor** i **The Rising Waters** wprowadzające kolejne mechanizmy do i tak już dość złożonej i wymagającej gry. **Vanuatu** zapewni Wam naprawdę dużo fajnych partii. Szczerze polecam.

Dziękujemy wydawnictwu Quined Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

- oprawa graficzna i jakość wykonania,
- ciekawe połączenie mechanik,
- intelektualnie wymagająca rozgrywka,
- klimat,
- pudełko drugiej edycji zawiera od razu dwa dodatki.

- niektóre akcje są wyraźnie przydatniejsze od innych,
- część graczy zniechęci duża zależność od poczynań przeciwników i wysoki poziom rywalizacji.

Vanuatu 2ed.
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 60-90 minut
Cena: ok. 200 złotych

Wykuwanie na blachę

Siadając do pisania tego tekstu, zastanawiałem się, na ile moje upodobanie do bardziej skomplikowanych tytułów wypacza mój sposób patrzenia na gry dla dzieci. Chciałbym sądzić, że potrafię zdystansować się i nie przykładać do nich tej samej miary. W końcu raczej nie bawię się dobrze przy klasycznym i bardzo prostym Memory, ale widzę w tej grze pewne elementy, które w jakiś sposób mogę docenić.

Dlaczego recenzję **Zgubione Znalezione** zaczynam od wspomnienia innej gry? Ponieważ w tym przypadku ciężko jest mi stwierdzić czy w pudełku naprawdę nie ma nic ciekawego, czy po prostu tego czegoś nie dostrzegam. Zasady gry są rozbrajająco intuicyjne, tak że dzieci nie mają żadnego problemu z ich zrozumieniem. Na stole leży karta przedstawiająca kilka przedmiotów: parasol, zegarek, plecak i inne bibeloty. Przez chwilę się jej przyglądamy, a następnie odwracamy ją na drugą stronę. A tam widzimy ten sam zestaw obrazków plus jeden, którego na rewersie nie było. Pierwsza osoba, która zauważy, co się pojawiło zdobywa punkt.

I tak naprawdę to już wszystko. Można grać też w drugą stronę, czyli najpierw przyglądamy się wszystkim przedmiotom, a potem wypatrujemy, który z nich zniknął, ale zasada działania jest dokładnie taka sama. Dzieciaki, którym pokazałem grę, podeszły do niej raczej optymistycznie. Ilustracje są ładne, to trzeba przyznać. Szybko okazuje się jednak, że jest ich raptem kilkanaście i wkrada się monotonia. W połowie gry dzieci były już nieco rozkojarzone i widocznie zaczynały spoglądać w kierunku leżącej na półce puszki z **Dobble**.

Jak to się dzieje, że **Dobble** przy zbliżonej liczbie różnych ilustracji w taką monotonię nie popada? Odpowiedź jest prosta. Podczas rozgrywki przez cały czas nerwowo szukamy połączeń pomiędzy kartami. Oczy przesuwają się szybko, synapsy w mózgu rozświetlają się, głowa pracuje. W ten sposób gra jest dynamiczna i przez cały czas nie do końca wiemy, czego się spodziewać, więc kombinujemy i szukamy. W **Zgubione Znalezione** każda karta to jedna mała łamigłówka, która do rozwiązania wymaga tylko jednego: zapamiętania kilku elementów. Niezależnie od liczby rysunków, sposób rozwiązywania tej łamigłówki jest dokładnie taki sam za każdym razem. Jeśli jedna karta została odgadnięta, nad kolejną zaczynamy zastanawiać się od początku.

Podobnie rozgrywka wygląda na przykład w **Duuuszkach**, ale tam odkrywając kartę, musimy ją przeanalizować, wykonać jakąś pracę. I to jest ciekawe. Suche wykuwanie na pamięć ciekawe nie jest, szczególnie jeśli jest to jedyny mechanizm rozgrywki. Nawet wspomniane na początku **Memory** jest ciekawsze, ponieważ oprócz „co?", trzeba zapamiętać „gdzie?" i w odpowiednim momencie te dwie informacje ze sobą połączyć.

A teraz, nawiązując do pierwszego akapitu, chciałbym się zdystansować. Jeszcze raz powtórzę, że panie odpowiedzialne za ilustracje odwaliły kawał dobrej roboty. **Zgubione Znalezione** może posłużyć za pomoc dla małych dzieci przy nauce słów: pluszak, książka, kredki, piłka, grzechotka - pula przedmiotów nie jest wzięta z kosmosu. Cena gry też nie powoduje palpitacji serca. Szczególnie, że w pudełku znajdujemy duże i raczej solidne karty. Niestety starsze dzieci po jednej lub dwóch partiach szybko mogą się znudzić, a jeśli o dorosłych chodzi... powiedzmy, że w grze brakuje elementu, który choć na chwilę mógłby przyciągnąć ich uwagę.

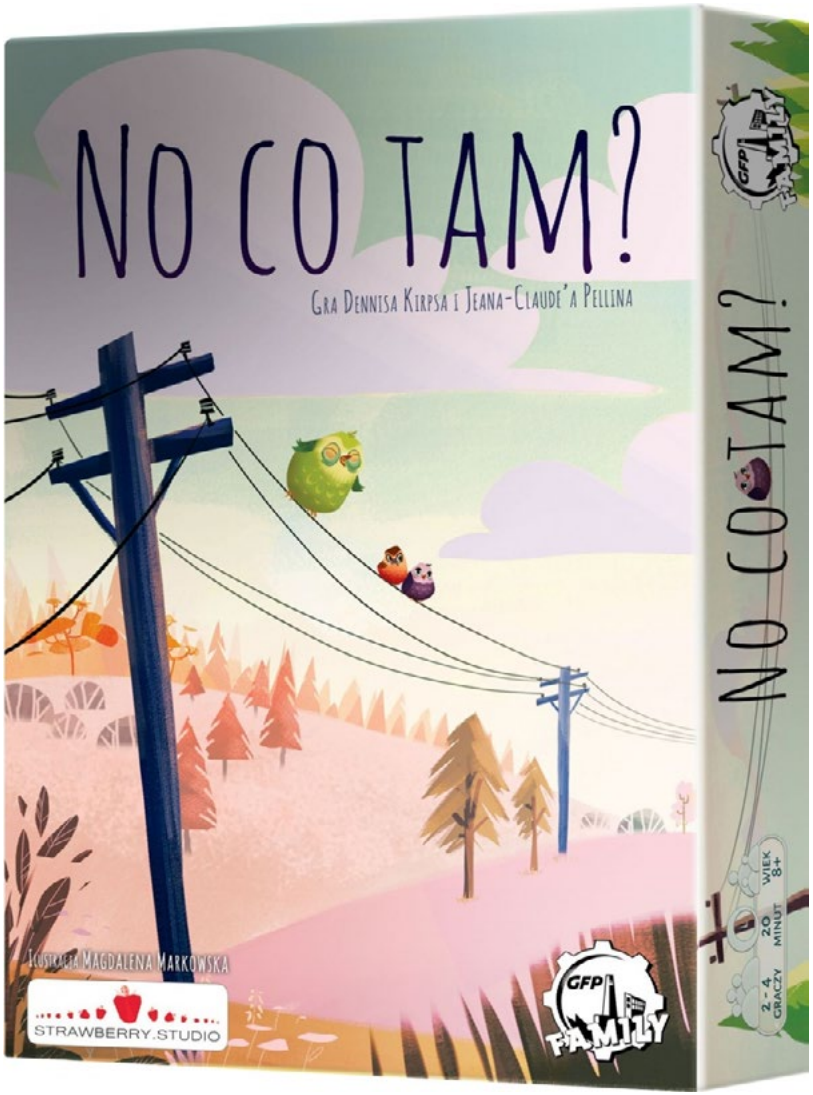
- śliczne ilustracje.

- trywialna rozgrywka.

Zgubione Znalezione
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak
Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 5+
Czas gry: ok. 10-15 minut
Cena: 39,95 złotych

Kącik Gier Familijnych

Pierwsza wrona bez ogona, druga wrona...



Pewnie każdy z nas przynajmniej raz grał w jakąś grę z kategorii „Memory". Można je kupić w każdym sklepie z zabawkami, grami lub nawet w kiosku. W większości tego typu tytułów mamy do czynienia z żetonami, które rozkładamy na stole i musimy połączyć je w pary. Poszczególne wersje różnią się jedynie tematem przedstawionym na obrazkach. Czy da się z tej znanej oraz lubianej, przynajmniej przez dzieci, mechaniki wycisnąć coś więcej i wprowadzić jakiś powiew świeżości?

No co tam? to dość nietypowy tytuł jak na grę planszową. Właśnie tak nazywa się polska wersja gry wydanej pierwotnie przez Strawberry studio będącego częścią znanego rumuńskiego wydawnictwa NSKN. Pod tym szyldem pojawiają się gry familijne, z założenia mniej złożone aniżeli w firmie matce. Autorami **No co tam?** są Dennis Kirps i Jean Claude Pellin, którzy znani są na rynku gier dla dzieci oraz gier logicznych. Niewielkie pudełeczko kryje w sobie instrukcję i trzydzieści bardzo ładnie zilustrowanych przez Magdalenę Markowską kart. O co zatem chodzi?

Gracze starają się zdobyć swoją kolekcję ptaków, a ten, który zrobi to jako pierwszy, wygrywa. Podczas przygotowań do gry tasujemy dwustronnie zadrukowane karty i tworzymy z nich prostokąt pięć na sześć pól. Warto wspomnieć, że sposób zaprojektowania kart jest tu niezmiernie istotny. Obrazek przedstawia od jednego do trzech ptaków w jednym z czterech kolorów. Widząc go, otrzymujemy podpowiedź, co może znajdować się po drugiej stronie karty. Na rewersie albo widnieje taka sama liczba ptaków, ale w innym kolorze, albo inna liczba ptaków w tym samym kolorze. W swojej turze gracz odwraca jedną z kart. Jeśli pasuje ona do jego kolekcji, może ją zabrać. Jeśli nie, odkłada kartę na drugą stronę i kończy swój ruch.

Każdy z graczy ma miejsce na cztery rzędy ptaków, które należy zbierać od karty przedstawiającego jednego ptaka do takiej z trzema. By móc dołożyć coś do swojej kolekcji, musimy pamiętać o tej regule. W zależności od liczby graczy, musimy uzbierać od dwóch do czterech takich kompletów, a pierwszy gracz, który to uczyni, wygrywa grę.

No co tam? od Games Factory to prosta gra typu „Memory", ciekawie dodająca mechanikę sprawdź swoje szczęście. Dwustronne karty, które ujawniają część informacji, zachęcają wręcz graczy do jego testowania. Jednocześnie nadal musimy pamiętać, co odkryli pozostali gracze, gdzie znajdują się karty, ewentualnie czego im nie odkrywać. Jak w większości tego typu tytułów, gra dość szybko się rozkręca. Na początku raczej strzelamy na ślepo, szukając konkretnej karty, a końcówka gry to już szybkie i skuteczne uzupełnianie kolekcji. Ciekawym pomysłem jest wprowadzenie dwóch trybów rozgrywki. W jednym karty odkładamy na miejsce, z którego je podnieśliśmy, w drugim mamy prawo do zamiany miejsca. Oczywiście wariant zaawansowany wydłuża i znacznie utrudnia rozgrywkę. Na wzmiankę zasługuje również ciekawe zabezpieczenie przed „zawieszeniem się" rozgrywki. Może zdarzyć się sytuacja, w której jeden z graczy mógłby skończyć grę, ale przeciwnicy co turę będą odwracali potrzebną mu kartę w taki sposób, aby nie mógł dołączyć jej do swojej kolekcji. Gra skończy się po ośmiu takich bezowocnych turach.

No co tam? świetnie sprawdza się w grze z dziećmi. Piękna oprawa graficzna i lekki temat zachęcają do gry. Rozgrywka jest krótka, dzięki czemu najmłodsi nie będą mieli czasu się nudzić. Gra równie dobrze sprawdzi się jako wypełniacz czasu wśród starszych i bardziej ogranych odbiorców. Bardzo podoba mi się to, że gra oprócz rozwijania i wzmacniania pamięci, uczy logicznego myślenia i wprowadza elementy dedukcji. Rozgrywka wygląda odmiennie w zależności od liczby graczy. Przy dwójce może być trochę chaosu, a o wygranej częściej będzie decydował łut szczęścia. W cztery osoby jest najszybciej, informacje bowiem są najczęściej ujawniane. Najbardziej lubię jednak wariant trzyosobowy, zachowujący idealny balans pomiędzy tymi dwoma opcjami. Warto dodać, że gra kosztuje około trzydziestu złotych, co nie jest ceną wygórowaną. W swojej kategorii gry lekkiej, szybkiej i familijnej **No co tam?** wypada bardzo dobrze. Jeśli standardowe **Memory** wam się przejadło i szukacie czegoś nowego, warto spróbować tego tytułu.

- świetne grafiki,
- bardzo ciekawy pomysł na dwustronne karty,
- przyjemnie odświeżona mechanika Memory.

- słabo sprawdza się w dwie osoby.

No co tam?
Zrecenzował: Michał „Windziarz" Szewczyk
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 35 złotych

Kącik Początkujących Graczy

Zagadka geometryczna z niedźwiedziami w tle

Najnowsza gra Phila Walkera-Hardinga, Park Niedźwiedzi, bazuje na mechanice układania kafli na planszy, którą możecie znać z gry Patchwork Uwe Rosenberga. Po sporym sukcesie tej drugiej pozycji w 2014 roku, spodziewałem się wysypu gier bazujących na podobnym rozwiązaniu. Niestety jedynie Rosenberg implementował lub rozwijał swój pomysł w kolejnych grach: Feast for Odin i Ogródek. Tym bardziej cieszy mnie więc fakt, że Park Niedźwiedzi wykorzystuje tę lubianą przeze mnie mechanikę.

Gra opowiada o architektach, którzy mają za zadanie zaprojektować nowoczesny Park Niedźwiedzi, nową atrakcję w mieście. Zadaniem graczy jest rozmieszczenie różnych atrakcji w taki sposób, żeby zapełnić całe dostępne im miejsce. Mamy zatem tereny zielone, toalety, place zabaw, alejki fast food oraz kanały z wodą. Mamy pawilony oraz ogromne wybiegi dla różnych typów niedźwiedzi. Wszystkie te atrakcje to żetony o różnych kształtach i wielkości. Co ciekawe, oprócz wybiegów, pozostałe atrakcje jednego typu zawsze mają taki sam kształt. Na przykład toaleta to zajmujący jedno pole żeton, a pawilon dla koali jest w kształcie litery „L". Kafle różni wartość punktowa. Te budowane jako pierwsze zapewniają więcej punktów.

Przed przystąpieniem do rozgrywki musimy przygotować wszystkie żetony. Jeśli gramy w komplecie graczy, wystarczy je tylko posegregować. Jeśli jest nas mniej, będziemy musieli część z nich usunąć z gry. Każdy z graczy otrzymuje też planszę terenu parku z wejściem. Różnią się one od siebie, co pozwala na różne otwarcia rozgrywki. Po otrzymaniu jednego z żetonów terenu zielonego możemy przystąpić do gry.

A ta jest bardzo prosta, jako że w swojej turze gracz albo dokłada kafel na swoją planszę, albo dobiera jeden z kafelków terenów zielonych, jeśli nie udało mu się niczego pozyskać we wcześniejszej turze. Jest to dość rzadka sytuacja, ale może wystąpić. Dokładanie kafla działa tak, jak w większości tego typu gier: musi on dotykać ścianką innego, nie może również wystawać poza planszę lub częściowo przykrywać innych elementów wcześniej na niej położonych. W **Parku Niedźwiedzi** niezmiernie istotne jest to, gdzie i kiedy kładziemy atrakcje na placu budowy. W zależności od tego, jakie symbole przykryjemy na planszy, będziemy mogli wziąć do swoich zasobów kolejne żetony, a tu działa znana zasada kto pierwszy, ten lepszy.
Nie tylko zależy nam na wybieraniu odpowiednich kształtów, ale chcemy też posiadać atrakcje, które są najlepiej

punktowane na końcu gry. Jedno z pól, po przykryciu, pozwala nam na dobranie kolejnej planszy terenu, których w naszym parku może być maksymalnie cztery. Wykonując akcję dokładania żetonu, nie tylko zastanawiamy się, jak go ułożyć, ale także, w którym miejscu. Oprócz korzyści w postaci dobierania kolejnych atrakcji, ścigamy się, kto pierwszy zapełni swoje planszetki. Za każdym razem otrzymamy nagrodę w postaci żetonu pomnika niedźwiedzia wartego różną liczbę punktów na końcu rozgrywki. Zgodnie z duchem gry, nagrody zdobyte na początku mają najwyższe wartości punktowe (aż 16 Punktów Zwycięstwa) a te na końcu najniższe (tylko 1). Gra toczy się do momentu, w którym jeden gracz zaplanuje cały swój park. Wtedy wszyscy dogrywają rundę i przechodzą do liczenia punktów.

Tytuł ten ma banalne zasady, co jest jego ogromną zaletą. Szybko się go tłumaczy, a gracze intuicyjnie rozumieją, jak mają grać. Jest to pozycja, w której każdy planuje i układa coś na swojej planszy, ale mimo to mamy tu sporą pośrednią interakcję. Polega ona na podbieraniu innym lepiej punktowanych żetonów lub takich, które mają kształt pożądany przez naszych rywali. Ten wyścigowy charakter rozgrywki sprawdza się znakomicie, nadając grze tempa i pewnej głębi wyborów.

Ciekawie rozwiązany jest system punktowania atrakcji. Oczywiście im większy żeton lub im wcześniej go weźmiemy, tym więcej punktów jest on wart. Tereny zielone nie są jednak w ogóle punktowane, będąc jednocześnie szczególnie ważnymi, ponieważ mamy wśród nich kafelki, które możemy wykorzystać do „łatania" naszych błędnych decyzji. W większości partii czteroosobowych to właśnie one kończyły się najszybciej, a część graczy cierpiała z powodu ich braku. W grze występują zatem ciekawe decyzje dotyczące wyboru kafelków z dostępnej puli. Bardzo przyjemne jest to, że park możemy swobodnie rozbudowywać, a plansze terenu, które pozyskujemy w trakcie gry, mają nadrukowane różne układy symboli. Daje to kolejną ciekawą i nieautomatyczną decyzję do podjęcia.

Ogromną zaletą **Parku Niedźwiedzi** jest czas rozgrywki, który oscyluje w okolicach trzydziestu minut, niezależnie od liczby graczy. W związku z tym trochę martwi relatywnie długi czas przygotowania do rozgrywki związany z układaniem i przygotowaniem żetonów.

Bardzo dobrym pomysłem jest wprowadzenie wariantu zaawansowanego, który dodaje kolejny poziom do tego specyficznego wyścigu. Przed przystąpieniem do gry możemy wylosować z puli dziesięciu trzy żetony osiągnięć. To tak naprawdę cele, które chcemy zrealizować jako pierwsi. Może to być wymóg posiadania trzech przestrzeni dla niedźwiedzi polarnych lub stworzenie strefy fast-food z prawdziwego zdarzenia. Oczywiście gracz, który jako pierwszy zdobędzie żeton zostanie nagrodzony największą liczbą punktów. Cele te podgrzewają wyścig w zdobywaniu atrakcji i układaniu ich na planszy.

Park Niedźwiedzi świetnie się skaluje, gdyż w zależności od liczby graczy część żetonów chowamy do pudełka. Sprawdzi się on jako gra dwuosobowa, trzyosobowa oraz czteroosobowa. W tym ostatnim wariancie grało mi się wyśmienicie, ponieważ formuła bycia pierwszym sprawdza się wtedy najlepiej. Muszę pochwalić również jakość wydania, czytelność instrukcji i poszczególnych elementów. O ile nie podoba mi się okładka gry (nie jestem fanem twórczości Klemensa Franza), o tyle poszczególne elementy prezentują się dobrze i pomagają w rozgrywce.

Oceniając grę, będę porównywał ją do wspomnianego na wstępie **Patchworka**, gdyż oba te tytuły mają tę samą mechanikę, ale wykorzystują ją w całkowicie odmienny sposób. Będąc fanem gry Rosenberga, przyznaję, że **Park Niedźwiedzi** wypada w tym porównaniu bardzo dobrze. Nie dość, że rozwija pomysł, wprowadzając nowe elementy, to pozwala dodatkowo na grę w szerszym gronie. W obu tytułach mamy proste, eleganckie i intuicyjne zasady. Zarówno **Park Niedźwiedzi** jak i **Patchwork** nadają się do grania z dziećmi. Pomimo tych podobieństw są to różne gry, które mogą stać obok siebie na półce. Zdecydowanie bardziej podoba mi się zabawa w budowę parku, ponieważ mam tu więcej decyzji do podjęcia: oprócz zagadki geometrycznej, w pudełku ukrywa się sporo niebezpośredniej interakcji. Gdyby nie ta okropna okładka, mielibyśmy do czynienia z produktem wręcz idealnym. W kategorii gier dla początkujących **Park Niedźwiedzi** sprawdza się znakomicie.

- świetne połączenie mechaniki układanki z wyścigiem,
- bardzo ciekawy i przyjemny temat gry,
- prosta, ale wymagająca podejmowania ciekawych decyzji rozgrywka,
- intuicyjne i łatwe do opanowania zasady.

- okropna okładka,
- długi czas przygotowania do rozgrywki.

Park Niedźwiedzi
Zrecenzował: Michał „Windziarz" Szewczyk
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 99,95 złotych

Plansze w grach wojennych

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

Dawno minęły już czasy, gdy gry wojenne, czy szerzej historyczne, kojarzyły się wyłącznie z planszą heksową. Plansza z siatką heksagonalną nadal występuje w wielu tytułach, ale od dobrych paru lat pojawiają się inne rodzaje plansz. W artykule tym przyjrzymy się różnym sposobom budowania planszy spotykanym w grach wojennych, ich zaletom i wadom.

Zacznę od tego, o czym była mowa na początku, czyli od planszy opartej na siatce heksagonalnej. Powstała ona w wyniku ewolucji planszy z polami kwadratowymi, nadal sporadycznie stosowanej w grach wojennych. Z geometrycznego punktu widzenia zaleta heksów w porównaniu z planszą opartą na polach kwadratowych polega na tym, że dają one większe możliwości ruchu w różnych kierunkach, a przy tym idealnie pokrywają obszar, który chcemy przedstawić, tzn. wszędzie regularnie przylegają do siebie. Daje to możliwość oddania całości terenu, który przedstawia plansza. Mamy wrażenie jakbyśmy poruszali się po mapie, która jedynie na potrzeby gry została poszatkowana na mniejsze kawałki. Heksy pozwalają też dobrze oddać w grach taktycznych ukierunkowanie jednostek na polu bitwy i ich położenie względem siebie. Jeśli gra jest w niewielkiej skali i przedstawia dawniejsze epoki historyczne, ma to znaczenie.

Heksy mają też oczywiście wady. Przede wszystkim istotne jest, jakiego rodzaju planszy potrzebujemy w grze. Czasem autorowi może zależeć na tym, aby nie przedstawiać wszechstronnie terenu, ale skupić się na wybranych jego elementach albo w ogóle uprościć kształt planszy. Przy tworzeniu planszy heksowej konieczne jest też nieraz wpasowywanie poszczególnych obiektów (lasów, wzgórz, miast, rzek, dróg i innych) w kształt siatki heksagonalnej. Trzeba się zdecydować czy rzeki będą biegły zawsze po krawędziach heksów, jak rysować zbocza lub inne liniowe przeszkody terenowe: czego trzeba się potem konsekwentnie trzymać. W porównaniu z innymi rodzajami plansz, zniekształcenia są tu jednak stosunkowo najmniejsze. Wiele razy spotkałem się też z dyskusjami na temat tego, na ile siatka heksagonalna pozwala właściwie oddać ustawienie względem siebie oddziałów podczas bitew wybranego okresu historycznego. Niekiedy wadą siatki bywa to, że heksów jest wiele, są małe i żetony z trudem się na nich mieszczą. Czasem heksy wymuszają też pośrednio, żeby żetony były mniejsze.

Przykładami gier opartych na planszach heksowych mogą być wszystkie gry nieistniejącego już dziś wydawnictwa Dragon, gry autorstwa Jarosława Flisa: **Rok 1920** (Encore) i **Ostatnia wojna cesarzy** (Novina), zaś z ostatnich premier produkcje autorstwa Marka Simonitcha wydane przez GMT Games: **Caucasus Campaign**, **Normandy '44**, **France '40, Operation Dauntless**, a z gier polskich **Ostrołęka 26 maja 1831** (Erica) i **Mokra 1 września 1939** (Strategemata). Wspomniałem też o planszach opartych na kwadratowych polach. Współczesnym tytułem, gdzie tego typu plansza dobrze się sprawdziła jest gra **Day of Heroes** (Lock 'n Load), a z prostszych **Manoeuvre** (GMT Games).

Drugim rodzajem plansz są plansze *point-to-point*. Nie oddają one wiernie całego przedstawianego w grze terenu, ale skupiają się na jego najważniejszych aspektach. Na tym też polega ich zaleta i zarazem wada w stosunku do plansz heksowych. Plansza tego rodzaju to zazwyczaj różne pola połączone liniami. Jednostki poruszają się między

polami wzdłuż tych linii. Plansze point-to-point sprawdzają się głównie w grach w skali strategicznej, gdzie nie jest istotne szczegółowe oddawanie całości warunków geograficznych, ale pojedynczych, kluczowych elementów terenu. Zazwyczaj w planszach tego rodzaju teren wygląda dość jednorodnie. Jeśli dążymy do uproszczenia ruchu lub nie ma on większego znaczenia, stanowi to zaletę point-to-point. Ostatnimi czasy coraz częściej w ramach tej mechaniki zaczynają się pojawiać różne rodzaje połączeń między polami, zwiększające bądź zmniejszające szybkość poruszania się oddziałów i mające wpływ na walkę. Czasami ma też znaczenie podkład planszy znajdujący się między polami i wpływający na koszt ruchu.

Przykładem gier opartych na planszy point-to-point są: **For the People** (GMT Games), **Ścieżki chwały** (GMT Games; polska wersja wydana przez nieistniejące już wydawnictwo Gołębiewski), **Sukcesorzy Aleksandra Wielkiego** (również GMT Games i Gołębiewski w Polsce), **Unhappy King Charles** (GMT Games), **Crusader Rex** (Columbia Games) i **Hannibal: Rome vs Carthage** (Avalon Hill). Reedycję tej ostatniej gry pod tytułem **Hannibal & Hamilcar** szykuje wydawnictwo Phalanx. Czasem mechanizm point-to-point jest mniej widoczny na planszy. Dobrym przykładem może być tu gra **Sekigahara** od GMT Games.

Trzecim rodzajem plansz są plansze strefowe. Polegają one na tym, że plansza zostaje podzielona na obszary (strefy), które łączą się ze sobą w sposób nieregularny. Zazwyczaj w grach opartych na tym rodzaju plansz obszarów nie ma aż tak dużo, w związku z tym można uznać wybór przez autora planszy strefowej jako sposób uproszczenia obszaru gry i uogólnienia danych geograficznych, co podobnie jak w przypadku planszy point-to-point może być zaletą lub wadą, w zależności od rodzaju gry, jaką chcemy stworzyć. Takie ukształtowanie obszaru gry pozwala skupić się na różnych jego nieregularnościach, kluczowych z punktu widzenia autora, i zignorować mniej istotną resztę. Wiąże się to także z tym, że autor nie potrzebuje szczegółowo oddawać różnych niuansów taktycznych, jakie pojawiały się zwłaszcza w odleglejszych czasach na niższym szczeblu. Dawniej w grach plansze tego typu były zwykle bardzo proste. Obecnie można dostrzec tendencję do dodawania dalszych elementów.

Przykładami gier opartych na planszy strefowej mogą być **Hammer of the Scots i Richard III** (Columbia Games) lub **Crown of Roses** (GMT Games). Spośród bardziej znanych u nas wydawnictw na mechanice tej bazowała przede wszystkim Columbia Games w swojej prostej serii gier bloczkowych. Z polskich gier warto wspomnieć **Race to Berlin** wydawnictwa Leonardo.

Ostatnim rodzajem plansz, o którym chciałbym napisać, jest plansza poligonalna. Właściwie to należałoby ją potraktować jako rodzaj planszy strefowej, ponieważ posiada te same cechy co plansza strefowa: wielokątne pola pokrywające cały obszar planszy i łączące się ze sobą w sposób nieregularny. Planszę poligonalną wyróżnia w stosunku do strefowej dużo większa szczegółowość, wykorzystanie krawędzi pól i oddanie za pomocą tego specyfiki terenu. O ile plansze strefowe używane były zwykle do prostszych gier i nie stawiały sobie ambicji szczegółowego oddawania terenu, tak plansza poligonalna stanowi bardziej zaawansowany twór i jawi się jako poważna alternatywa dla heksów. Tworzenie planszy w oparciu o tę metodę, jeśli rzeczywiście ma się ona stać alternatywą dla heksów, a gra wojenna stawia sobie większe ambicje, wymaga dobrego poznania ukształtowania terenu. Inaczej łatwo doprowadzić do sztuczności, które i tak w niektórych przypadkach będą nieuniknione.

Przykłady gier opartych na planszach poligonalnych mam tylko dwa, ale za to wybitne. To gry **Napoleon's Triumph** (Simmons Games) i **Guns of Gettysburg** (Mercury Games).

Powyższe przykłady nie wyczerpuje wszystkich opcji. Każdy może wymyślić dowolnego rodzaju planszę dla gry wojennej. Najczęściej jednak da się je sprowadzić do któregoś z powyższych typów. Bardzo ciekawe są czasem próby zastosowania tej samej albo bardzo zbliżonej mechaniki pierwotnie stworzonej dla gry posługującej się określonym rodzajem planszy w grze opartej na innym rodzaju planszy. Pierwszym przykładem może być znany system gier bloczkowych wydawnictwa Columbia Games, który długo stosował plansze strefowe, ale w **Crusader Rex** odstąpiono od tego i zrobiono grę na planszy point-to-point, moim zdaniem z korzyścią dla systemu. Jeszcze inny, mniej znany przykład to gra **Mokra 1 września 1939** posługująca się planszą heksową. Parę lat wcześniej w Stanach Zjednoczonych wydano grę **What Went Wrong: The Battle of Ap Bac** (jej krótką recenzję znaleźć można na stronie magazynu **Armchair General**) posiadającą bliźniaczo podobną mechanikę, ale stworzoną dla planszy strefowej. Tutaj przejście z planszy strefowej na heksy okazało się nie do końca udanym zabiegiem.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl