miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
124
styczeń 2018

LOBOTOMY

w numerze:

Eksplodujące Kotki / Istanbul: Gra Kościana / Lovecraft Letter / Massive Darkness / Pulsar 2849 / Szkoła Magów / Tajniacy: Duet / Wsiąść do Pociągu: Dookoła Świata / Kraina Lodów / Oto jest pytanie! i wiele więcej.

TITAN FORGE GAMES

od redakcji

Nowy rok to doskonały czas na wszelakie postanowienia. Pisze o tym nieco więcej Kwiatosz w swoim felietonie, jednak również chciałbym w tej kwestii wtrącić swoje trzy grosze. Po pierwsze, planuję grać o wiele więcej, niż teraz. Może wydawać się to kuriozalnym postanowieniem w przypadku recenzenta, jednak jakoś tak wychodzi, że czasu znajduję na ograne mniej więcej połowy tytułów, które trafiają na moją półkę. Drugim postanowieniem, które wynika logicznie z poprzedniego będzie „nie kupuj gier na zapas, nie uciekną". Tutaj będzie o wiele trudniej, ponieważ te wszystkie ameritrashe są takie ładne, mają tyle figurek i w ogóle są takimi ładnymi cukierkami... a potem czekają po osiem miesięcy na zdjęcie folii i wyciśnięcie żetonów z wyprasek. Trzecie postanowienie brzmi, jeśli chcesz coś od Cool Mini or Not, wspieraj zbiórkę społecznościową. Kupowanie ich gier ze sklepu to morderstwo dla portfela i strata wielu materiałów ekskluzywnych. Po czwarte, zrób rewizję półki. Z pewnością połowa tego, co na niej stoi nadaje się na sprzedaż, ponieważ nigdy już do tego nie wrócisz. I nie ma tu sentymentów – nowości jest po prostu zbyt dużo. No i po piąte, skoro nie zajadasz stresów, nie monetaryzuj ich w postaci kolejnych planszówek, gdyż wpadniesz w zgubny cykl opisany powyżej od po pierwsze do po piąte. Czego sobie i wam w nowym, 2018 roku życzę z całego serca.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting" Chmielik
Zastępca redaktora naczelnego: Michał „Windziarz" Szewczyk

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, Maciej „Kwiatosz" Kwiatek, Maciej „mat_eyo" Matejko

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

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

www.rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

rebel

www.facebook.com/REBELpl

spis treści

3 aktualności

4 temat numeru: **Lobotomy**

8 **Eksplodujące Kotki**

12 **Istanbul: Gra Kościana**

15 Planszowe Kwiatki Kwiatosza

17 **Lovecratf Letter**

20 **Massive Darkness**

23 **Pulsar 2849**

27 **Szkoła Magów**

30 **Tajniacy Duet**

33 **Wsiąść do Pociągu: Dookoła Świata**

36 kącik gier familijnych: **Kraina Lodów**

38 kącik początkującego gracza: **Oto jest pytanie!**

Pulsar 2849

W drugiej połowie stycznia nakładem wydawnictwa Rebel ukaże się polska edycja **Pulsar 2849**, utrzymanej w klimacie science fiction gry planszowej opartej na zarządzaniu kośćmi. Uczestnicy rozgrywki eksplorują przestrzeń kosmiczną, rozbudowują flotę i rozwijają własne drzewo technologii poprzez tworzenie infrastruktury umożliwiającej transport energii z kolejnych pulsarów. Każdy z graczy dysponuje innymi możliwościami, a także indywidualnym celem, który stara się zrealizować.

Główna mechanika gry opiera się na wyborze odpowiednich kości i wykonywaniu akcji z nimi związanych. W każdej turze los wskazuje, ile kości danego rodzaju pojawi się w grze. Uczestnicy kolejno decydują, z których kości chcą skorzystać. Wybór konkretnej wartości skutkuje przesunięciem się na torze kolejności w górę lub w dół. Tym samym gracze muszą stale dopasowywać swoją strategię do sytuacji panującej na planszy oraz analizować opłacalność poszczególnych ruchów.

Wybrane kości można wydawać na rozmaite akcje: rozbudowę floty, eksplorację kosmosu, wykorzystanie mocy pulsara i rozwijanie własnego drzewa technologii. Dzięki temu, mimo elementu losowości, nigdy nie zostajemy bez możliwości ruchu – zawsze jest coś, co możemy zrobić, rozbudowując tym samym nasz plan.

Jeżeli chcecie dowiedzieć się o **Pulsarze 2849** nieco więcej, zapraszamy do lektury jego recenzji autorstwa Mat_eyo, którą znajdziecie w tym numerze pisma.

Arkana Miłości

Arkana Miłości to ekskluzywna gra erotyczna, która łączy proste zasady z przepiękną oprawą graficzną. W pudełku z grą znajduje się pięćdziesiąt pięć kart z różnorodnymi zadaniami, które doskonale urozmaicą wasze życie intymne, a cichszym osobom pozwolą przełamać bariery i nieco się ośmielić.

Podczas rozgrywki gracze kolejno wybierają i zagrywają karty:

- Arkan, które rozbierają naszą sympatię lub nas samych.
- Wyzwań, które wzmacniają wzajemne przywiązanie i zaufanie.
- Akcji, które pozwalają oddać się wzajemnym pieszczotom.
- Akcji Specjalnych, które czynią rozgrywkę bardziej dynamiczną.
- Kontrakcji, które negują/zmieniają Akcje lub Wyzwania.

Gra dobiega końca wraz z zagraniem specjalnej karty Arkan Miłości, która kończy zagrywanie kart, ale rozpoczyna zupełnie inną część wspólnej zabawy...

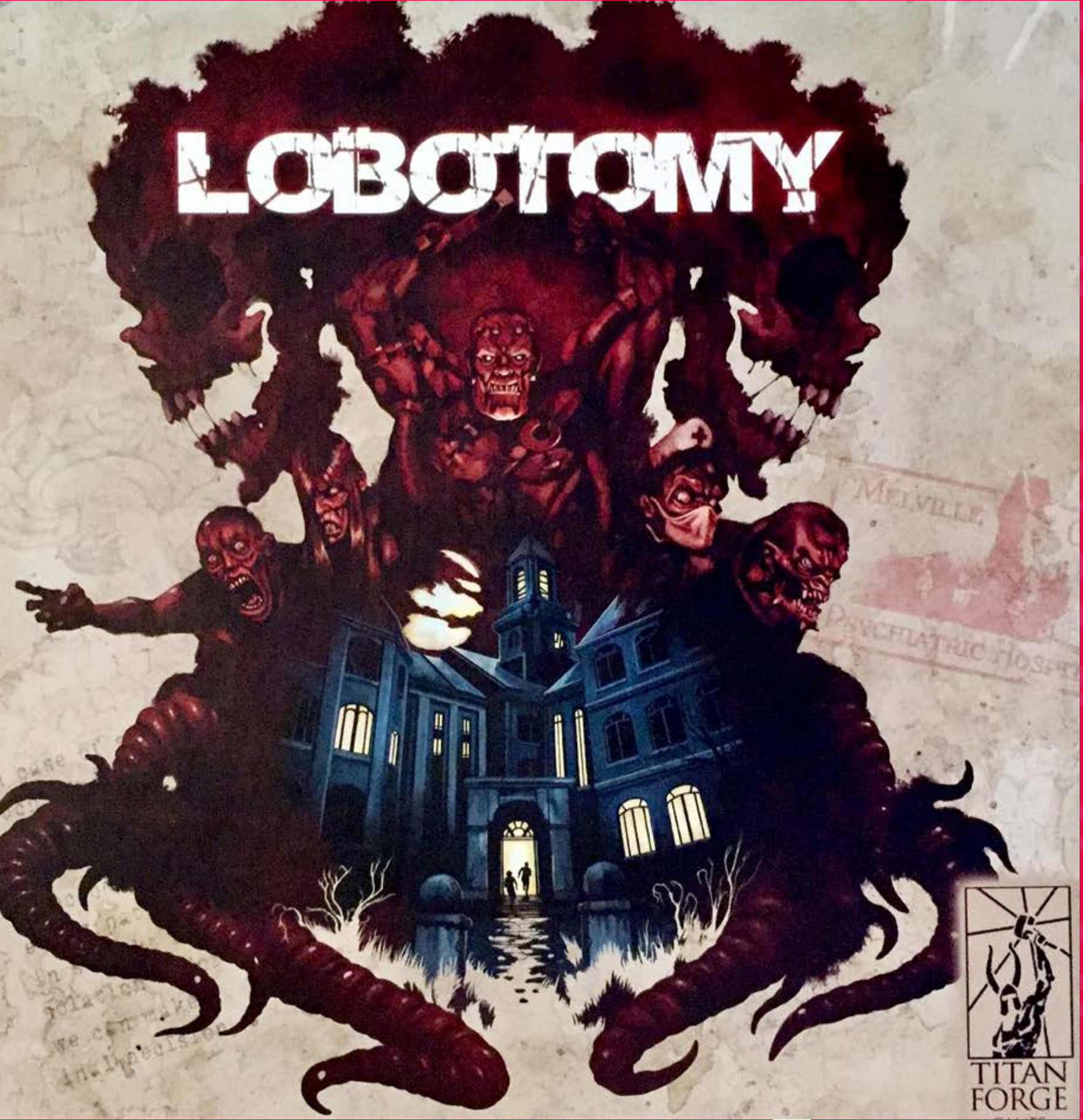
Premiera gry przewidziana jest na przełom stycznia i lutego.

Szeryf z Nottingham: Wesoła Kompania

Na pierwszą połowę stycznia zaplanowana jest premiera **Wesołej Kompanii**, czyli zestawu pięciu dodatków oraz wariantu dla sześciu graczy do **Szeryfa z Nottingham**. Grając w sześć osób, będzie można zamienić rolę Szeryfa dwiema rolami Zastępców, którzy mogą decydować wspólnie o sprawdzeniu bądź przepuszczeniu danego handlarza.

Szmuglowanie jest bardzo emocjonującym zajęciem. Dlatego jeśli gracze zechcą podnieść poziom adrenaliny, będą mogli skorzystać z aż czterech modułów dotyczących zmian w towarach:

- członków Wesołej Kompanii i ich specjalnych umiejętności,
- Czarnego Rynku, w przypadku którego realizacja zapotrzebowania zapewni dodatkowe monety,
- praw zmieniających zasady gry, które Szeryf ustanawia w trakcie każdej rundy,
- specjalnych rozkazów przeszmuglowania pary legalnego i nielegalnego przedmiotu.



temat numeru
Lobotomy

jak słodko zostać świrem

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik

Duże tytuły wypełnione po brzegi świetnej jakości figurkami to ostatnimi czasy domena Cool Mini or Not. W świadomości dużej liczby miłośników ameritrashu to właśnie ta firma jest numerem jeden, jeśli chodzi o doznania estetyczne. Z mechanikami poszczególnych tytułów bywa różnie, jednak zawsze jest na co popatrzeć. Ostatnio Monolith ze swoim Conanem osłabił nieco to przekonanie, a Titan Forge Games dorzucił swoje trzy grosze, wprowadzając na rynek Lobotomy. I to właśnie temu ostatniemu tytułowi przyjrzymy się nieco bliżej.

Tematyka gry jest dość niecodzienna i z pewnością wywoła szeroki uśmiech na twarzach wszystkich miłośników opowieści grozy. Gracze wcielają się w role pacjentów szpitala psychiatrycznego, którzy muszą uciec zanim zostaną poddani tytułowemu zabiegowi lobotomii. A może już zostali mu poddani, a przemierzające korytarze potwory są jedynie wytworem ich zaburzonej percepcji? Być może przemierzający szpital strażnik wcale nie jest potworem z najgorszego koszmaru i tak naprawdę próbuje im pomóc? Patrząc na sugestywne figurki, nie mamy ochoty przetestować tej ostatniej teorii. Są one bardzo szczegółowo wykonane i aż chce się je pomalować. Ich jakość jest z pewnością porównywalna z figurkami, które wypełniają pudło z **Massive Darkness**, a w niektórych przypadkach nawet lepsza.

Gra to jednak nie figurki, a przede wszystkim mechanika. Cóż nam bowiem po fenomenalnej oprawie wizualnej, jeśli rozwiązania kuleją? **Lobotomy** to zabawa kooperacyjna, podobna w swoich podstawowych założeniach do **Zombicide**. Najpierw ruchy rozgrywają gracze, później dociągamy kartę Ruchu i algorytm załatwia za nas resztę, określając sposób poruszania się potworów, losowe wydarzenia i pojawianie się na planszy kolejnych abominacji. Ot, standard, jednak twórcy **Lobotomy** dorzucili do tego mechanizmu kilka interesujących elementów.

Pierwszym z nich jest sposób randomizacji pojawiających się na planszy elementów. Na początku każdego scenariusza budujemy mapę szpitala. Składa się ona z kafelka centralnego i czterech dużych kafli, które go otaczają. W ten sposób budowane są sekcje planszy: A, B, C i D, każda z nich składa się zaś między innymi z pól ponumerowanych od 1 do 12. Jeżeli mechanika nakazuje nam dołożyć jakiś element na planszę, wykonujemy rzut kośćmi k4 (1 - A, 2 - B, 3 - C, 4 - D) oraz k12, odczytujemy wynik i kładziemy coś na danym polu. Zatem wynik 3,6 oznacza, że w sekcji C na polu numer 6 muszę położyć na przykład figurkę pacjenta. To rozwiązanie jest strzałem w dziesiątkę, nigdy bowiem nie możemy być pewni, że kontrolujemy sytuację. We wspomnianym wcześniej **Zombicide** możemy dość łatwo przeanalizować sytuację i panować nad planszą. W **Lobotomy** tak łatwo nie ma i trzeba ciągle spodziewać się niespodziewanego, co bardzo fajnie wpisuje się w tematykę rozgrywki.

Drugim dobrym pomysłem jest zróżnicowana liczba punktów akcji bohaterów graczy. W większości gier kooperacyjnych element ten jest potraktowany symetrycznie: wszyscy mają na przykład po trzy akcje. W **Lobotomy** zdecydowano się na inne rozwiązanie, które jest o wiele ciekawsze. Niektóre postaci są szybsze niż inne, ale mają na przykład mniej punktów życia lub są słabsze w walce. Inne są wolniejsze, ale są prawdziwymi czołgami. Dzięki takiemu zabiegowi każdą postacią gra się inaczej i trzeba zwracać uwagę na jej mocne oraz słabe strony. Różnice podkreślają również podstawowe umiejętności postaci oraz karty Pamięci, o których za chwilę. W tej grze każda postać jest inna, ma własną historię, pewne rzeczy robi świetnie, do innych się nie nadaje. Podkreśla to dodatkowo kooperacyjnych charakter rozgrywki - jeżeli chcemy wygrać, musimy się uzupełniać. Nie mamy jednak wrażenia, że gra to na nas wymusza.

Trzecim bardzo klimatycznym pomysłem jest podejście do umiejętności. W tej grze umiejętności to nic innego jak zaburzenia psychiczne, na które cierpią postaci. Niektóre z nich są schizofrenikami, inne cierpią na fobie, jeszcze inne

nie kontrolują swojej agresji. Przekłada się to bezpośrednio na ich możliwości. Agresywna postać ma większy wybór możliwych do podjęcia ataków, schizofrenik może czasami łamać prawa fizyki, a fobia ułatwia ucieczkę. Klimat wylewa się z tych umiejętności hektolitrami i sprawia, że chcemy wracać do gry, aby zobaczyć czy inna kombinacja zaburzeń sprawiłaby, że prowadzoną przez nas postacią grałoby się inaczej. I nie chodzi tutaj o maksymalizację, ponieważ wybierając inny zestaw, gra się po prostu inaczej - tutaj nie ma idealnych kombosów.

Czwarty trafiony pomysł to wspomniane już wcześniej karty Pamięci. Każdy pacjent ma za sobą jakąś przeszłość, która została ukryta w dziesięciokartowej talii. Przypominanie sobie pewnych faktów zwiększa nasze możliwości, jednak niektóre wspomnienia są traumatyczne i mogą utrudnić nam życie. Z tego powodu w talii jest pięć wspomnień pozytywnych i pięć negatywnych. Aby coś sobie przypomnieć, trzeba zazwyczaj pozyskać z planszy żeton pamięci. Dociągamy wtedy kartę i dowiadujemy się o prowadzonej przez nas postaci czegoś więcej. Zapewne uruchomił się wam teraz w głowie mały kalkulator. Po co ryzykować, skoro możemy sobie zaszkodzić? A może dociągnąć raz i przestać, jeśli było to wspomnienie pozytywne, wszak teraz stosunek negatywny-pozytywny wynosi pięć do czterech? Pamiętacie podstawowe umiejętności dedykowane dla poszczególnych postaci? Na początku gry otrzymujemy losowo dwie z czterech. Jeśli chcemy otrzymać kolejne, musimy zapłacić. Walutą są zaś karty pamięci: odrzucamy dwie, dostajemy umiejętność. A zatem złe wspomnienia mogą prowadzić do czegoś pozytywnego. To bardzo fajny zabieg. Z jednej strony mamy mechanikę push your luck, z drugiej otrzymujemy nagrodę nawet wtedy, gdy mamy straszliwego pecha. Dodajmy do tego klimatyczne opisy wspomnień i nagle zaczynamy szukać na planszy żetonów, aby dowiedzieć się o postaci czegoś więcej.

Dobre pomysły to jednak nie wszystko, czasami nie przekładają się one bowiem w pełni na przebieg rozgrywki. W Lobotomy na szczęście tak nie jest, choć oczywiście do kilku aspektów można się przyczepić. Pierwsza faza każdej tury należy do graczy. Eksplorują oni planszę, otwierają szafki i drzwi, pozyskują przedmioty, podnoszą żetony pamięci, walczą... słowem robią całkiem dużo, często działania te mają własne mechaniki, ale twórcy nie pomyśleli o kartach pomocy, które zawierałyby choć skrótowe informacje o tym wszystkim. Z tego powodu kilka pierwszych gier to wertowanie dość grubej instrukcji. Wystarczyłaby nawet jedna większa karta ze skrótem, ale niestety jej nie ma.

W drugiej fazie do życia budzą się potwory. Podobnie jak chociażby w **Arkham Horror**, dobieramy kartę Ruchu, która instruuje nas, co się dzieje. Jej schemat jest dość prosty i czytelny: rozpatrzenie wydarzenia, rozpatrzenie specjalnego symbolu, dołożenie żetonu pamięci, przesuniecie strażnika, ruch i atak potworów, dołożenie nowych na planszę. Niby schemat banalny, ale w praktyce bywa to uciążliwe. Po pierwsze, rozpatrzenie specjalnego symbolu drażni, ponieważ musimy wertować księgę ze scenariuszami i sprawdzać, co oznacza zielony, czerwony lub niebieski kolor gwiazdki. Jest to tym bardziej niezrozumiałe, że w grze występują karty scenariuszy, gdzie tak kluczowa informacja powinna była zostać wyszczególniona. Oczywiście miejsce jest na nich ograniczone formatem, ale w grze za ponad czterysta złotych można było zrobić te kilka kart w większej skali i pomieścić wszystkie ważne informacje. Po drugie, ruch i atak potworów nie jest wyszczególniony w żaden sposób na karcie Ruchu i trzeba o tym kroku po prostu pamiętać, a pamięć, jak wiadomo, bywa zawodna. Wystarczyło zaś dodać jakikolwiek symbol, aby uniknąć nagłej amnezji. Tak się jednak nie stało.

Aby osłodzić nieco te negatywne uwagi, warto na chwilę zatrzymać się przy strażniku przemierzającym korytarze. To kolejny świetny pomysł. Z jednej strony ruch strażnika wyznacza upływ czasu w grze, z drugiej ów tor został sprytnie naniesiony na planszę w taki sposób, że strażnik bierze w rozgrywce czynny udział. Jeśli wejdzie on na pole, na którym znajduje się figurka gracza, zostaje ona stratowana. A zatem, nawet jeśli wszystko pójdzie dobrze i nie dojdzie do ostatecznej konfrontacji strażnik - postaci graczy, to i tak trzeba brać na niego poprawkę, planując swoje ruchy. Coś wspaniałego.

Ostatnią kwestią, na którą należy zwrócić uwagę jest do-

datkowa zawartość, która była dostępna wyłącznie przez zbiórkę społecznościową. Bolączką wszystkich dużych gier od CMoN jest fakt, że jeśli przegapiliśmy zbiórkę, nie ma sensu kupować gry w sklepie. Brak ekskluzywnych elementów sprawia bowiem, że otrzymujemy grę mocno niekompletną, a jej uzupełnianie z rynku wtórnego kosztuje bardzo, bardzo dużo. Zatem albo wspieramy zbiórkę, albo odpuszczamy sobie zakup. W przypadku **Lobotomy** aż tak źle nie jest, chociaż tracimy dostęp do pięciu mini-bossów, trzech elitarnych potworów i trzech dodatkowych bohaterów oraz Wielkiego Cthulhu, który zastępuje na planszy strażnika i ma jedną z najlepszych figurek, jakie widziałem w grach planszowych. Brak tych dwóch ostatnich elementów nie jest bardzo bolesny, ale absencja mini-bossów oraz potworów elitarnych nieco daje się we znaki. Jedna z zasad **Lobotomy** pozwala wprowadzać je na planszę w trakcie rozgrywki, a jedynym dostępnym mini-bossem w wersji podstawowej jest Nemezis. Oczywiście możemy tę zasadę nieco obejść, ponieważ w podstawce jest dużo potworów elitarnych oraz kilku mini-bossów, są one jednak przypisane do poszczególnych scenariuszy i brakuje im stosownej gwiazdki przy nazwie. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby przymknąć na to oko i dorzucać je do rozgrywki. Spróbujcie sami, działa dobrze.

Kończąc, nie wypada mi napisać niczego innego jak to, że **Lobotomy** to jedna z najciekawszych gier ameritrashowych, w jakie dane mi było zagrać. Ma piękne figurki, niebanalne oraz skomplikowane zasady i fajne postaci, którymi aż chce się grać. Wszystko to jest zaś okraszone ogromną liczbą nawiązań do popkultury, a liczba dwudziestu dwóch scenariuszy robi wrażenie. Nawet jeśli ominęliście kickstarterową zbiórkę, nadal jest tu wystarczająco dużo treści, aby świetnie się bawić. Cieszy, że Polacy nie poszli niechlubną drogą wytyczoną przez Cool Mini or Not i ich produkt broni się nawet na sklepowej półce.

Lobotomy

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 1-5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 409,95 złotych

✓
- klimat i liczne nawiązania do horrorowej popklultury,
- świetne figurki,
- dużo dobrych rozwiązań mechanicznych,
- wysoka regrywalność.

✗
- brak kart pomocy graczy,
- karty scenariuszy nie zawierają kluczowych informacji,
- brak zawartości ekskluzywnej zmniejsza regrywalność.

Eksplodujące Kotki

nie ogarniesz Internetów

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Nie będę ukrywał, że Eksplodujące Kotki od początku do końca uważałem za dowcip, który z przyczyn niezrozumiałych dla wszystkich zainteresowanych wymknął się spod kontroli, stając się najbardziej dochodową grą ufundowaną na Kickstarterze. Stąd też nawet nie interesowałem się wcześniej tym, jak Kotki mają działać w praktyce – w końcu tę grę kupuje się po to, żeby popatrzeć na zabawne obrazki, wesprzeć internetowego artystę i pobawić się parę minut przy maksymalnie losowej oraz skleconej na kolanie mechanice. I muszę przewrotnie stwierdzić, że moje początkowe uprzedzenia i oczekiwania kompletnej porażki w małym, czerwonym pudełku sprawiły, że pierwszą rozgrywkę odebrałem lepiej, niż gdybym podchodził do niej bez żadnej wcześniejszej wiedzy.

Eksplodujące Kotki to taka karciana wariacja na temat rosyjskiej ruletki. W swojej turze gram, ile kart chcę, potem dobieram kartę z wierzchu talii, następnie turę rozgrywa kolejny gracz. Jeśli dobiorę kartę przedstawiającą kota, który właśnie postanowił pożegnać się z życiem w dość mocno rozrywkowy sposób, wylatuję w powietrze razem z nim, odpadając z gry. Ostatni nierozerwany kocią bombą gracz wygrywa. Każdy z graczy już od początku gry ma jednak na ręce jedną kartę, którą może w takim przypadku zagrać, aby nie skończyć zabawy zbyt wcześnie.

Jestem gotów pokusić się o stwierdzenie, że gra zaczyna się tak naprawdę dopiero wtedy, kiedy ktoś po raz pierwszy nadzieje się na bombę. Po zagraniu Rozbrojenia gracz, który właśnie uniknął śmierci z rąk nerwowego sierściucha bierze kartę eksplozji i umieszcza ją w wybranym przez siebie miejscu talii w taki sposób, aby inni tego nie widzieli. I teraz zaczynamy grać, blefować, patrzeć uważnie na innych i zastanawiać się, w jaki sposób najlepiej wykorzystać posiadane na ręce karty, aby wytrwać jak najdłużej.

W ogólnych założeniach **Eksplodujące Kotki** są grą absolutnie trywialną, ale ku mojemu zaskoczeniu w projektowanie systemu zarządzania kartami włożono odrobinę więcej serca i pomysłu niż się spodziewałem. A spodziewałem się standardowego, losowego bicia po twarzy – dobierania z talii kart pozwalających na krzywdzenie innych (poprzez kradzież z ręki lub zmuszanie do rozgrywania kilku tur pod rząd) oraz innych kart pozwalających na kontrowanie tych zagrywek. I w zasadzie dokładnie to się w tym pudełku znajduje, plus możliwość podglądania kart przed dobraniem, wcześniejsze zakończenie kolejki i tak dalej.

Poza standardowym „zagraj kartę i wykonaj akcję, która jest na niej nadrukowana" w swojej turze, można grać też jednak kombinacje. Odrzucenie pary kradnie losową kartę z ręki przeciwnika. Odrzucenie trójki zmusza przeciwnika do oddania konkretnej karty, o ile taką posiada. Odrzucenie pięciu różnych kart pozwala przejrzeć stos kart zagranych i cofnąć z niego jedną kartę na rękę. To nie są pomysły równoważne wynalezieniu koła albo odkryciu penicyliny, ale sprawiają, że banalna gra o dobieraniu na rękę kart akcji daje podstawy do podejmowania jakichś decyzji. Teoretycznie sprawa jest prosta – chcę grać w taki sposób, aby pozbawić przeciwnika Rozbrojenia z ręki i zmusić go do dobrania Eksplozji.

To, że każdą kartę mogę wykorzystać na dwa sposoby – jako akcję lub jako część kombinacji – sprawia, że zyskuję jakąś namiastkę kontroli i nie odczuwam konieczności bezmyślnego grania losowych kart, które akurat udało mi się dobrać. A niekiedy granie kart jest wręcz niepożądane. W końcu dobrze jest trzymać na ręce trochę niepotrzebnego szrotu tylko po to, żeby przeciwnik nie wylosował z niej i nie ukradł czegoś wartościowego. Nie są to decyzje szczególnie głębokie, ale ich obecność była dla mnie miłym zaskoczeniem, a same **Eksplodujące Kotki** okazały się całkiem przyjemną, szybką i zabawną grą.

Właśnie, zabawną. Tak jak w **Munchkinie** ilustracje stanowią około połowy wartości całej gry, tak jak w **Munchkinie** nie będą one trafiały do każdego w takim samym stopniu.

Jeśli ktoś śledzi twórczość The Oatmeal, ten wie, że potrafi on uderzyć w swoich komiksach w nostalgiczne nutki, budząc wzruszenie nawet w sercach najbardziej zatwardziałych nerdów. Ale znany jest przede wszystkim z abstrakcyjnego humoru, groteski graniczącej niekiedy z obleśnością i dziwactw, których sednem jest samo bycie dziwnym. W **Eksplodujących Kotkach** nie ma miejsca na rozrzewnienia: jest tu wyłącznie czysty, skondensowany, hermetyczny humor rodem z dalekich zakątków Internetu.

Czy więc warto się grą zainteresować? Jeśli nie odrzuca was idea, że można zaatakować przeciwnika długimi splotami włosów rosnących na plecach (co przedstawia adekwatna ilustracja), czemu nie? Nie polecam jedynie gry dwuosobowej, która jest nudna, monotonna i sprowadza się wyłącznie do tego, kto dobierze lepsze karty. Czyli dokładnie tego, czego obawiałem się, siadając do swojej pierwszej rozgrywki. Od trzech osób zaczyna się już robić fajnie. Jest całkiem szybko, całkiem zabawnie, całkiem bezboleśnie i wcale nie bezmyślnie. W dużym skrócie: jeśli nie boli was wydanie w ramach żartu relatywnie wysokiej kwoty na niezbyt dużą talię kart... powinniście to zrobić.

Eksplodujące Kotki

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: 79,95 złotych

✓
- szybka gra blefu i ryzyka,
- możliwość wykorzystywania kart na parę sposobów,
- dla części graczy: humor i ilustracje.

✗
- dla części graczy: humor i ilustracje,
- nie działa dobrze na dwie osoby.

rebel

Łap potwory, ćwicząc tabliczkę mnożenia!

Istanbul: Gra Kościana

rubiny za kostki

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Istanbul to bardzo przyjemna gra o zdobywaniu rubinów na targowisku w tytułowym mieście. Jej autorem jest Rüdiger Dorn. Znajdziemy tam całkiem ciekawe mechaniki, takie jak zbieranie i zarządzanie zasobami, planszę budowaną z kafelków oraz ciekawy system przemieszczania się naszego kupca. Wszystko to działa naprawdę przyjemnie, jednak autor postanowił pójść o krok dalej i poza dodatkami stworzył również wersję kościaną.

Kościane i karciane wersje „dużych" planszówek to coś, co pojawia się na rynku coraz częściej. Powody i efekty takiego działania są przeróżne. Jak to wyszło w przypadku kościanego Istanbulu? Zanim odpowiem na to pytanie, przybliżę wam nieco rozgrywkę w tej wersji gry.

Istanbul: Gra Kościana to, tak jak pierwowzór, swego rodzaju wyścig, w którym gracze starają się jak najszybciej uzbierać odpowiednią liczbę rubinów. Kto zrobi to jako pierwszy, wygrywa. Aby tego dokonać, należy gromadzić pieniądze i różne towary, aby móc je wymieniać na rubiny. Jak na razie niemalże to samo, prawda? Tu jednak nie mamy planszy, pól, poruszania się i kombinowania. Tu mamy kości, żetony i karty.

Kości to oczywiście serce tej gry. W swojej turze gracz rzuca pięcioma kostkami (lub większa liczbą, jeśli ma stosowne bonusy). Kości mają sześć ścian i na każdej z nich widnieje inny symbol. Cztery ściany przedstawiają cztery różne towary. Jedna ściana przedstawia dwie monety. Ostatnia ściana przedstawia ikonę karty. Po rzucie gracz może wykonać dowolna liczbę przerzutów dla dowolnych kości. Niestety nie za darmo, ponieważ za każdy przerzut musi zapłacić jeden kryształ. Kryształy dostaje się na początku rozgrywki, ale można je również zdobyć w trakcie gry.

Następnie gracz ma do wykonania dwie akcje. Te akcje to generalnie wymiana jednych ikonek na inne. Ikony towarów można wymienić na żetony tych towarów, dzięki czemu w kolejnych turach będzie można wydać jeszcze więcej ikonek. Za ikonki towarów można też kupować rubiny z głównej planszy. Oczywiście ten, kto pierwszy pójdzie na takie zakupy, wydaje mniej niż gracze, którzy będą kupować z tej samej puli później. Na szczęście rubiny można nabywać z sześciu różnych „straganów". Cztery z nich przyjmują tylko konkretne towary, jeden przyjmuje zestawy różnych towarów, a jeden czystą gotówkę.

Za towary można również kupić kafelki bonusów. Kafelki te zapewniają różne ciekawe rzeczy. Dodatkową akcję, dodatkowe towary podczas wykonywania innych akcji, dodatkową kostkę do rzucania, gotówkę i inne rzeczy. Kafelki te działają w turze gracza, głównie tuż przed rzutem kośćmi. Naprawde potrafią przyspieszyć zdobywanie dóbr, za które kupuje się rubiny.

Jeśli gracz wymienia ikony kart, ma prawo dociągnąć odpowiednią liczbę kart Bazaru. Następnie wybiera jedną z nich i wprowadza w życie jej efekt. Karty te nigdy nie mają złego działania i zawsze dają jakieś profity. Czasem pozwalają wymieniać towary na coś innego, czasem premiują za samo posiadanie jakiegoś zasobu. Część z nich daje profit tylko osobie, która tę kartę dociągnęła, a część również pozostałym graczom, przy czym w tym przypadku, gracz rozpatrujący kartę dostaje coś lepszego, a pozostali słabszą wersję bonusu.

No i w końcu ikona gotówki. Za każda ikonkę gracz może dobrać po prostu dwie monety. Jeśli nie chcemy bawić się towarami tylko po prostu kupić rubiny za kasę, właśnie tędy droga.

I tak oto turlamy kostkami. Wymieniamy jedne ikonki na inne. Wymieniamy zasoby na coś innego. Budujemy sobie mały silniczek do zarabiania coraz większej ilości gotówki, zasobów i ogólnie wszystkiego innego. I staramy się zrobić tak, żeby kupić wymaganą liczbę rubinów przed wszystkimi innymi. Żeby nie tylko kupić je taniej, ale tez kupić je w taki sposób, aby komuś zrobić drożej. Żeby nie mógł on kupić ich teraz, tylko za kolejkę lub dwie. Nie ma tu negatywnej interakcji. Jest za to klasyczny wyścig. Ponieważ jeśli się spóźnimy, musimy zebrać więcej kasy lub towarów.

Jedynym minusem, jaki mogę wymienić jest fakt, że kafelki bonusów nie są zbyt „równe”. Dodatkowa kostka to potęga, a taki dodatkowy towar przy braniu kasy już niekoniecznie. Dobre trafienie w bonus na początku gry, przy pechu pozostałych graczy, może nas ustawić na czele.

Mimo to muszę przyznać, że gra działa bardzo dobrze. Jest szybko i przejrzyście. Nie ma zamulania. Każdy widzi, na czym mu zależy i co może „podebrać” przeciwnikom. Każdy dość szybko widzi, co może zrobić z rzutem i czy chce coś przerzucać. Gra się naprawdę błyskawicznie.

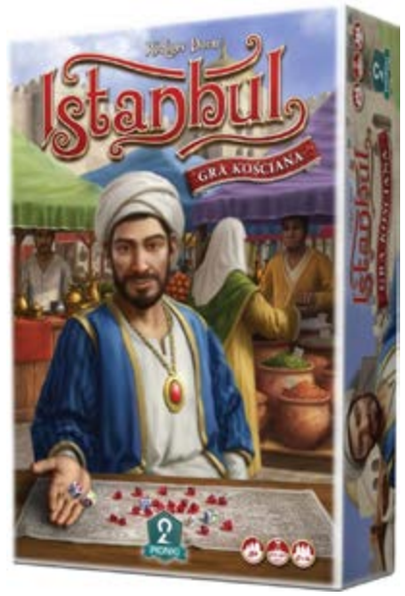
Istanbul: Gra Kosciana jest też całkiem porządnie wykonana. Całość wygląda niemal jak rozszrerzenie do oryginalnej gry. Taki sam wygląd, te same ikony, kryształki, podobne karty. To bardzo przyjemne, zwłaszcza jeśli grający znają „podstawową” grę.

Czy kościany **Istanbul** sprawi, że zwykła wersja pójdzie u mnie w zapomnienie? Na pewno nie. Pomimo tego, że fajnie mi się turla kośćmi w celu zdobycia rubinów, to jednak „duży” **Istanbul** nadal jest grą, w która bardzo chętnie zagram. I spokojnie będzie egzystował u mnie obok wersji kościanej. Bo bardzo chętnie zagram w obie, nawet jedną po drugiej. Wam polecam zaś zapoznać się z kościanym **Istanbulem**. Niezależnie od tego czy znacie „dużą” wersję, czy nie.

Istanbul: Gra Kościana

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20-40 minut
Cena: 99,95 złotych



✓
- szybka,
- prosta,
- daje podobne odczucia jak „duży” Istanbul.

✗
- kafelki bonusów potrafią ustawić rozgrywkę.

Planszowe kwiatki Kwiatosza

noworoczne postanowienie

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Okołopremiera tego numeru Rebel Timesa to ostatni moment robienia postanowień na Nowy Rok. Możemy jeszcze spokojnie obżerać się ze świadomością, że schudniemy z nowym postanowieniem i nowym rokiem. Jeszcze możemy każdego dnia budzić się zmęczeni zmęczeniem dnia poprzedniego, wiemy bowiem, że zmęczenie posylwestrowe samo podejmie za nas postanowienie abstynencji.

Postanowienia planszówkowe to jednak nieco inna sprawa – samo hobby jest przecież zacne, uprawiane przez znanych, lubianych, szanowanych, a nawet przez Romana Giertycha (grywa on pasjami w **Dyplomację** – nie wiadomo jednak skąd ma aż sześciu znajomych potrzebnych do partii w tę grę). Problemem są oczywiście zakupy, które schematem zachowań wpisują się w kościelną definicję nieumiarkowania oraz ich efekt w postaci rozpadu więzi małżeńskich. Lub kohabitacyjno-konkubenckich, zależnie czy ktoś był w wojsku. Klasycznym punktem podjęcia decyzji o zerwaniu z nałogiem ~~nałogiem~~ hobby jest tak zwane (przez niewstydzących się kiepskich kalek językowych) kamienne dno.

Cokolwiek to było dla ciebie – jesteśmy tu razem. Może potrącony stos gier przygniótł ulubionego Yorka partnerki, może przekroczona została magiczna granica wydawania 80% zarobków partnera na hobby zajmujące 20% wspólnego czasu, może też wreszcie ktoś określił twój żart na forum Gry-planszowe.pl jako zbyt hermetyczny. Tak czy owak – nadeszła pora przeorganizować życie. Chociażby w fantazji.

Zerwanie z grywaniem

Najwyraźniejsze zerwanie z nałogiem daje metoda zimnego indyka. Chodzi o to, że za każdym razem, gdy mamy ochotę kupić grę, wyjmujemy z lodówki zimnego indyka i kładziemy go sobie na brzuchu. Jeśli damy radę wytrzymać tak do momentu, gdy indyk osiągnie temperaturę 36,6 stopnia Celsjusza – wiemy, że mamy poważny problem, a pomocy trzeba szukać u specjalisty.

Inną metodą, preferowaną przez osoby zrywające z grywaniem, jest stopniowe ograniczanie funduszy przeznaczanych na gry. Piękno tej metody leży w fakcie, że tak naprawdę nie musimy ograniczać funduszy wydawanych na gry! Jak tego dokonać? Bardzo prosto. Zapewne nasz partner/nasza partnerka mniej-więcej się orientuje, ile trwonimy na nasze hobby. Możliwości są dwie: są to liczby zaniżone, więc nadal jesteśmy w związku, albo nie są zaniżone, więc właśnie poszukujemy osoby do stworzenia nowego związku. Zacznijmy od tej drugiej możliwości.

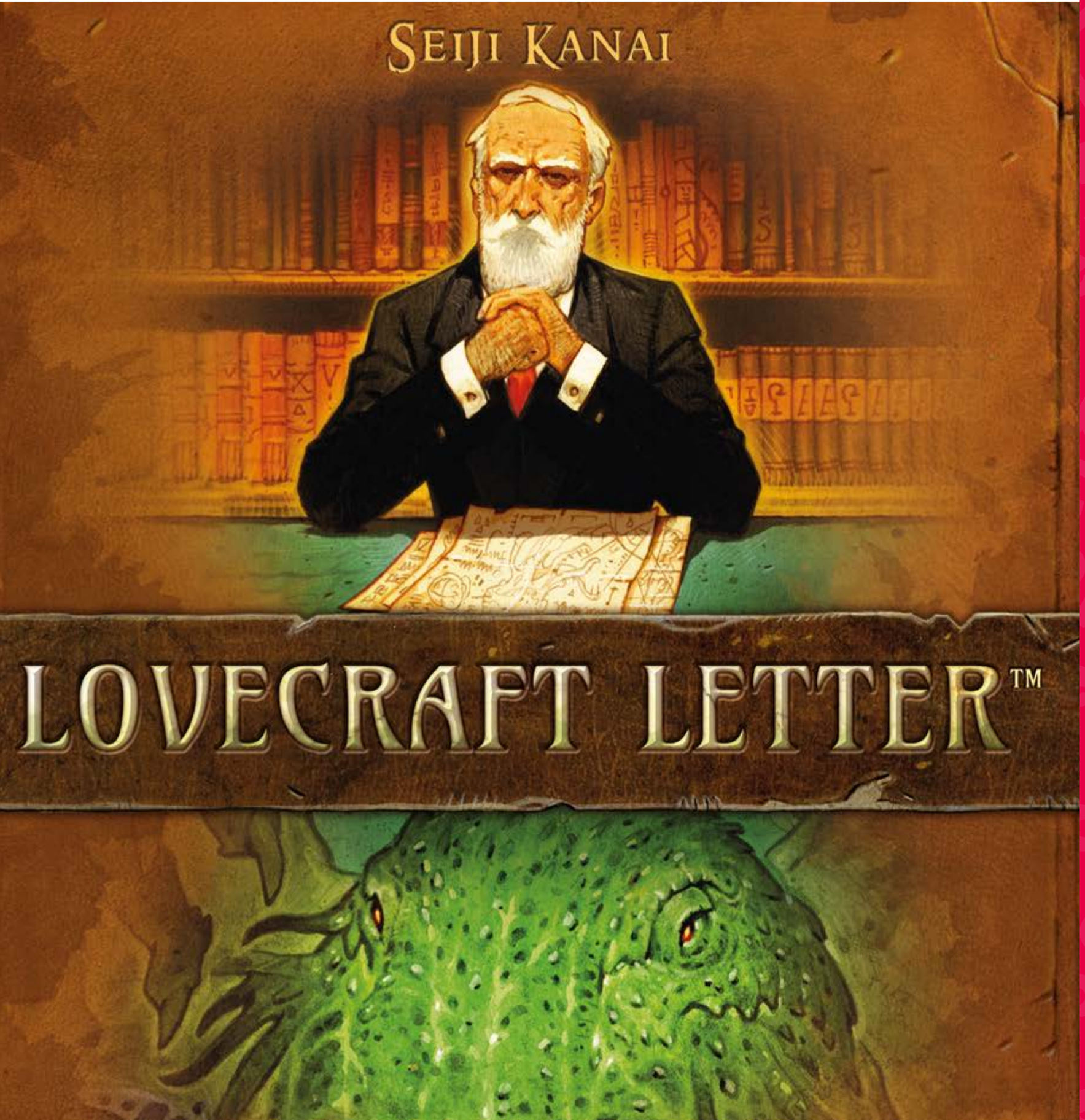
Nieprzezornie nie kłamaliśmy

Zasada kontrastu, dzięki której do marynarki za dwa tysiące złotych dokupujemy bez mrugnięcia okiem skarpetki za dwieście złotych, pozwoli nam pokazać się w korzystnym świetle jako dzielnie walczącego z nadmiernymi wydatkami. Załóżmy, że przy wzroście stu osiemdziesięciu centymetrów ważymy sto dwadzieścia kilogramów (przykład na mężczyźnie). Jeśli jest to sama muskulatura – no to pięknie. Ale prawie nigdy nie jest. W takim wypadku wyglądamy nie bardzo źle, ale jednak widać, że coś by się przydało zgubić. Zamiast tego można powiedzieć jednak: a wiecie, że wcześniej ważyłem trzysta kilogramów? Dzięki takiej deklaracji nagle nasz wygląd okazuje się zupełnie wystarczający – bo naprawdę wyglądamy świetnie jak na kogoś, kto kiedyś ważył trzysta kilogramów. Podobnie postępujemy z wydatkami: *A wiesz kochanie, że jeszcze niedawno wydawałem [trzy razy nasz aktualny budżet] na planszówki?* Sprawa załatwiona, 66% naszego planszówkowego życia to wyrzeczenia, więc parter lub partnerka będzie bardzo zadowolona z naszego od zawsze faktycznego budżetu planszówkowego.

Jeśli natomiast używamy liczb zaniżonych, a drugie pół naszego życia (pierwszym są oczywiście planszówki) nadal narzeka, sami na siebie ukręciliśmy ten bat. Czym prędzej kończymy ten związek i z następnym konkubetnem lub kohabitantką od początku idziemy w zasadę kontrastu.

HALT

Terapeuci uzależnień mówią o czynnikach sprzyjających powrotowi do nałogu. Składają się one na słowo HALT. Odpowiada to: Hungry, Angry, Lonely, Tired. Nie pokusa, a chęć zaradzenia napięciu emocjonalnemu pcha nas w prostokątne objęcia kolejnego kartonu. Dlatego tak wiele gier kupujemy przed świętami, natomiast podczas świąt – jakby mniej. Nażarci i w gronie rodzinnym nie mamy potrzeby dopychania kartonem naszego kąta w świecie. Jasno z tego wynika, że mając postanowienie ograniczenia kupowania gier, najprostszą metodą jest porzucenie postanowienia diety (bo na diecie będziemy chodzić głodni i źli), porzucenie postanowienia ograniczenia imprezowania (bo będziemy wówczas siedzieć sami w domu z zawsze otwartym Rebelem) i porzucenie sportu (bo po nim będziemy zmęczeni). Czego sobie i Wam na ten Nowy Rok życzę.



Lovecraft Letter

kocham Cię, Cthulhu!

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Love Letter jaki jest, każdy widzi. Ta niedroga, prosta i kieszonkowa gierka oparta jedynie na szesnastu kartach ma rzeszę fanów na całym świecie, ale też pewną grupę zagorzałych przeciwników. Ten tytuł kocha się albo nienawidzi, ale mało kogo pozostawia on obojętnym. Wyniki sprzedaży jednak nie kłamią – List Miłosny to uwielbiany przez wielu hit, a jego krytycy – choć bywają głośni – są mniejszością. Jak to często z przebojami bywa, sukces podstawowej wersji spowodował pojawienie się kolejnych wariacji, mamy więc już na rynku Love Letter: Batman, Hobbit i Star Wars. Ostatnio autor gry, Seiji Kanai, wziął na warsztat Mitologię Cthulhu i stworzył wersję inspirowaną dziełami mistrza literackiego horroru, którą pod tytułem Lovecraft Letter wydała firma Alderac Entertainment Games.

Tym, co charakteryzowało oryginalną grę i bardzo przyczyniło się do jej popularności, był jej kompaktowy rozmiar, mała liczba elementów i związana z tym niska cena. **List Miłosny** można kupić za kilkanaście złotych, zabrać ze sobą wszędzie i prawie wszędzie zagrać, **List Lovecrafta** już niekoniecznie. To wciąż tylko trochę kart i dodatkowe żetony, zamknięte jednak w dużo większym i odpowiednio droższym pudełku. Napiszę wprost – wydanie **Lovecraft Letter** totalnie powala i w pełni usprawiedliwia cenę gry. Wytrzymałe, zamykane na magnes opakowanie imituje okultystyczną księgę, a po jego otwarciu naszym oczom ukazują się ułożone w zielonej wyprasce elementy gry: duże, nieźle zilustrowane karty w tarotowym formacie oraz ciężkie okrągłe znaczniki, imitujące sztony do pokera. Wisienką na torcie jest fakt, że wydawca dołączył do gry oficjalne koszulki na karty z jej logiem. Możemy nie tylko od razu zakoszulkować karty bez ponoszenia dodatkowych kosztów, ale mamy też lekki zapas na wypadek zgubienia lub zniszczenia kilku protektorów. Chylę czoła przed AEG – tak się wydaje gry w XXI wieku!

Co prawda **Lovecraft Letter** swoim okazałym wyglądem nie przypomina zamkniętego w małym pudełeczku oryginału, ale pod względem mechanicznym to wciąż znany i lubiany **List Miłosny** z zaledwie kilkoma dodatkowymi zasadami. Podstawy się nie zmieniły – zaczynamy grę z jedną kartą na ręce, w swojej turze dobieramy drugą, jedną z nich musimy zagrać i zastosować jej efekt. Jeśli jest nim odpadnięcie któregoś z graczy, odrzuca on swoją rękę i nie bierze dalszego udziału w rozdaniu. Zwycięża ostatni gracz, który nie odpadł, a w przypadku wcześniejszego wyczerpania się całej talii – ten z kartą o najwyższym numerze. W **Lovecraft Letter** do standardowych zasad dodano ciekawy mechanizm Szaleństwa. Każdy rodzaj karty posiada dwie wersje – zwykłą oraz Szaloną. Ta druga występuje w talii zawsze tylko w jednej sztuce i posiada alternatywny efekt, z którego można skorzystać zamiast standardowego. Zdolności tych kart są mocne, ale ich używanie może okazać się bardzo niebezpieczne. Jeśli w rozdaniu skorzystaliśmy z Szalonej karty, musimy przed każdą kolejną turą przeprowadzić Test Poczytalności. Odkrywamy z wierzchu talii tyle kart, ile Szalonych kart już zagraliśmy. Jeśli któraś z nich też będzie Szalona, odpadamy. Zwycięzca rozdania dobiera na koniec dwustronny żeton, który umieszcza przed sobą odpowiednią stroną ku górze. Jeśli udało mu się wygrać bez użycia żadnej Szalonej karty, widoczny powinien być symbol Znaku Starszych Bogów, w przeciwnym wypadku – głowa Wielkiego Cthulhu. Po rozegraniu kilku rozdań całą partię wygrywa osoba posiadająca dwa Znaki lub trzy głowy Przedwiecznego. W jednej dość rzadko zdarzającej się sytuacji wygrać grę może też ktoś, kto wyłoży kartę Cthulhu, pod warunkiem, że wcześniej zagrał już przynajmniej dwie karty Szalone.

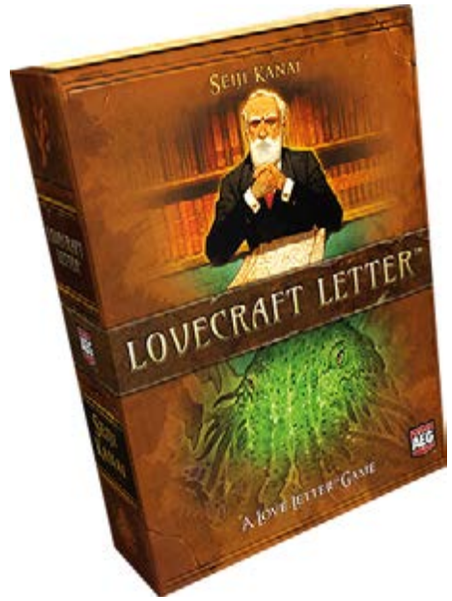
Zmiany wprowadzone w tej wersji są niewątpliwie pozytywne i godne uwagi. Dzięki nim klasyczny **List Miłosny** zyskuje trochę głębi, pozwala nieco więcej pogłówkować i zarządzać ryzykiem związanym z zagrywaniem Szalonych kart, jednocześnie nie tracąc nic z szybkości rozgrywki.

Z drugiej strony jednak, największe problemy oryginału też nie zostały tu rozwiązane. W dalszym ciągu mamy do czynienia z bardzo losową grą, podczas której można w skrajnych przypadkach odpaść z rozdania zanim wykona się jakikolwiek ruch. Nie zdarza się to wprawdzie często, ale sama możliwość zaistnienia takiej sytuacji jest dla mnie niewybaczalną wadą. Przemyślane, świadome granie w Lovecraft Letter wymaga trochę doświadczenia, poznania gry i zapamiętania działania poszczególnych kart. Na pewno przydaje się też umiejętność dedukcji i blefu, ale co z tego, gdy nie ze swojej winy zostajemy wyrzuceni z rozdania na samym początku, a ostatecznym zwycięzcą okazuje się osoba grająca w ten tytuł po raz pierwszy, zagrywająca karty „na ślepo", tylko dlatego, że miała farta w dociągu? I jaką taka osoba ma satysfakcję z wygranej?

Z lektury tej recenzji domyśliliście się już pewnie, że nie jestem fanem **Listu Miłosnego** i należę do drugiej ze wspomnianych we wstępie grup ludzi. Wersja oryginalna zupełnie do mnie nie trafia, jest zbyt losowa i po prostu nudna, uważam natomiast, że Lovecraft Letter jest od niej zdecydowanie ciekawszy. Więcej się w nim dzieje, a gracze mają więcej możliwości i dróg do zwycięstwa. Grając w najnowsze wcielenie **Listu...**, fani oryginału będą wniebowzięci – dostaną w końcu swój ulubiony klasyk, ale lepszy, nieco bardziej wymagający i pięknie wydany. Fani Mitów Cthulhu zadowoleni raczej nie będą, bo choć jakieś tło fabularne niby istnieje, podczas rozgrywki nie zwraca się na nie w ogóle uwagi. Chodzi tylko o cyferki i teksty na kartach.

Lovecraft Letter
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 10+
Czas gry: 15 minut
Cena: 119,95 złotych



✓
- fenomenalne wykonanie,
- mechanika Szalonych kart.

✗
- losowość,
- praktycznie nieistotne tło fabularne,
- możliwość odpadnięcia z rozdania przed wykonaniem jakiegokolwiek ruchu.

Massive Darkness

wiedz, że coś się dzieje! Diabolo na planszy!

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

Cool Minis Or Not zaczynało jako „tinder dla geeków”, platforma, poprzez którą hobbiści oceniali swoje pomalowane figurki. Od tamtego czasu, wraz ze społecznością internetową, CMON przyczynił się do powstania dwudziestu ośmiu gier (m.in. recenzowane w RT Zombicide, Arcadia Quest, XenoShyft, Rum and Bones, Blood Rage, The Others), które zarobiły blisko trzydzieści sześć milionów dolarów. Kolejnym wielkim sukcesem była zbiórka trzech i pół miliona dolarów na Massive Darkness.

Nowej produkcji CMON najbliżej do ich pierwszego sukcesu, czyli do **Zombicide**. To również kooperacyjna gra przygodowa, w której oś rozgrywki stanowi eksploracja i walka. Świat gry tworzą znakomicie wykonane, liczne figurki oraz tworzące jednocześnie planszę i scenografię kafle.

Massive Darkness to *dungeon crawl*. Drużyna bohaterów o różnych, uzupełniających się specjalnościach schodzi coraz głębiej do podziemi, aby walczyć z kryjącymi się tam potworami, zbierać skarby oraz rozwijać swoje zdolności. Lootowanie, expienie, levelowanie (jestem pewien, że za tę wiązankę anglicyzmów Rada Języka Polskiego nałoży mi karę)... Co ważne, gra pozbawiona jest tradycyjnej roli Mistrza Gry, którego zadanie kierowania potworami przejmuje algorytm gry – podobnie jak w grach z serii **Zombicide**.

Na pierwszy rzut oka gra wygląda na skomplikowaną. Otrzymujemy kilka różnych scenariuszy, paru bohaterów o odmiennych zdolnościach i drogach rozwoju, mnóstwo przedmiotów i potworów. Sama rozgrywka jest jednak prosta. Zagrania graczy ograniczają się do przemieszczenia swej figurki na planszy, podniesienia łupu oraz ataku na wroga. Prosty algorytm steruje ruchem i atakiem wrogów. Cel gry zależy od scenariusza, zazwyczaj oznacza pokonanie najpotężniejszego z potworów. Przegrana wiąże się ze śmiercią bohatera po wyczerpaniu wszystkich szans na jego wskrzeszenie. Utrata postaci przez jednego gracza oznacza porażkę wszystkich.

Eksploracja polega na otwieraniu kolejnych komnat oraz odkrywaniu kolejnych poziomów podziemi. Po otwarciu komnaty znajdujemy w niej losowe przedmioty (elementy uzbrojenia) oraz losowych wrogów. Na kolejnych poziomach podziemi pojawiają się potężniejsi przeciwnicy i lepsze łupy.

W swojej turze każdy gracz może nawet trzykrotnie zaatakować wroga, o ile ten pozostaje w zasięgu jego broni. Gracz tworzy pulę kości ataku i obrony. Po zliczeniu wyników na wszystkich kostkach sprawdza czy zostały zadane jakieś obrażenia i czy przekraczają one próg życia celu. Na ściankach sześciościennych kości znajdziemy również symbole, które pozwalają na „odpalenie” specjalnych zdolności postaci. Zaatakowany przeciwnik natychmiast kontratakuje, dlatego atak na silniejszych przeciwników należy za każdym razem rozważyć. Po tym jak każdy z graczy wykona trzy akcje, następuje faza ataku wrogów. Ci atakują bohatera na tym samym polu lub przemieszczają się w stronę najbliższego i dopiero atakują.

Mechanika, choć prosta, ma swoje „smaczki”. Charakterystyczne są pola planszy, na które pada cień. Bohaterowie i niektórzy wrogowie walcząc w cieniu, dysponują indywidualnymi bonusami. Dodatkowo na nieoświetlonych polach można kryć się przed wrogiem. Ten prosty i zarazem genialny mechanizm czyni grę tematyczną oraz taktyczną: warto uwzględniać możliwości, jakie daje cień. Pomysłowe jest również obdarzenie przeciwników ekwipunkiem. Pokonując wroga, zdobywamy łup, ale zanim posłuży nam – może korzystać z niego poprzedni właściciel. Dlatego nawet ten sam wróg za każdym razem jest inny i wymagający odmiennej taktyki.

Ogromny aspekt gry skupia się na różnicach pomiędzy postaciami. Każdy z bohaterów jest inny, dodatkowe różnice wprowadza wybrana klasa postaci. Wreszcie rozwój postaci za zdobyte doświadczenie może pójść w różne strony. Możliwości kreowania swego bohatera i sprawdzenia efektów w boju są sycące. Różnorodność zachęca do ponownych rozgrywek i spróbowania nowych kombinacji.

Awans postaci przebiega bardzo szybko i już w czasie pojedynczej rozgrywki doświadczymy efektu „od zera do bohatera”. Nie potrzebujemy rozgrywać kampanii, aby w pełni rozwinąć naszą postać. Każdy scenariusz jest samodzielny i nie występują pomiędzy nimi żadne związki fabularne ani przyczynowo-skutkowe. **Massive Darkness** to „jednostrzał”, do którego za każdym razem możemy zasiąść z inną ekipą, bez poczucia, że coś nas omija.

Mimo wielu podobieństw do **Zombicide**, charakter rozgrywki w **Massive Darkness** jest zupełnie inny. Tam mamy do czynienia z narastającym zagrożeniem poprzez zalewanie planszy ko-

lejnymi hordami zombie. Tutaj brak jest występujących na stałe stref namnażania. To gracze decydują, kiedy i gdzie pojawia się wróg poprzez otwarcie komnaty. Gracze decydują również, w którym momencie wejść na wyższy poziom trudności. W efekcie w podziemiach wieje pustką, co tematycznie kłóci się z tytułowym „massive" i znacząco pozbawia graczy presji. O ile **Zombicide** stawia na ilość, o tyle **Massive Darkness** na jakość. Wrogowie w **Massive Darkness** nie są anonimowi, mają swoje zdolności, a zasady walki pozwalają graczom na taktyczne zagrania.

Tak jak przeciwników na planszy jest niewielu, to skarbów bez liku. Podziemia przypominają sklep z cukierkami – łupy możemy brać garściami. Co więcej, gra pozwala ich nadmiar zupełnie darmowo „przetopić" na przedmiot z wyższego poziomu – bez konieczności bicia się o niego z odpowiednio potężnym wrogiem. Moim zdaniem wypacza to sens gry i podejmowania wyzwania, skoro możemy to samo zrobić „na skróty". Kolejny absurd to brak skalowania liczby łupów do liczby graczy – w grze jedno- i sześcioosobowej zdobywa się ich tyle samo.

Zaskakuje kontrast pomiędzy ogromem gry, a lekkością rozgrywki. Nie tylko zasady są proste oraz przystępne, ale i sam przebieg rozgrywki dość lekki. Gra nie nadąża z podnoszeniem stopnia trudności w stosunku do szybkości awansu bohaterów. Paradoksalnie potyczki z przeciwnikami napotykanymi na początku rozgrywki są trudniejsze i bardziej śmiertelne, niż z tymi spotykanymi pod koniec. Od pewnego momentu gramy postaciami, których nie da się pokonać przeciwko przeciwnikom, którzy padają od jednego ciosu. Wobec braku wyzwania ze strony gry entuzjazm do niej całkowicie opada.

Z drugiej strony balans może przechylić się na drugą stronę. Połączenie wroga i broni czasem czyni kombinację niemożliwą do pokonania. Ataków nie możemy wykonywać bezkarnie, gdyż wróg natychmiast odpowiada kontratakiem. Do tego bohaterowie nie dysponują sztywną wartością obrony, ale określa ją rzut kośćmi i czasem wypadną same puste ścianki. Pechowy rzut kośćmi może zabić bohatera w jednym ataku. Czasem rozgrywka staje się niemożliwie trudna. Zdarza się to niewspółmiernie rzadko i przypomina raczej „wypadek przy pracy", jednakże potrafi zepsuć odbiór gry, gdyż dzieje się to w sposób całkowicie losowy, niezależny od poczynań graczy.

Podobnie jak w grze **Zombicide**, na kołku należy zawiesić realia i logikę. Przykładowo siła ataku wykonywanego przez grupę potworów w żadnej mierze nie zależy od jej liczebności – cztery gobliny są tak samo skuteczne jak jeden. Jest to efekt daleko idących uproszczeń mechaniki gry, co ma się przekładać na dynamikę rozgrywki. Z drugiej strony kilka innych aspektów spowalnia grę. Gdy nasze postaci osiągną wyższy poziom oraz dysponują lepszym orężem, pojawia się duża liczba zależności. Odnalezienie na karcie i podliczenie wszystkich bonusów zajmuje czas. Ponadto brakuje podręcznych, pomocniczych kart z wyjaśnieniem zasad działania rozmaitych akcji – znajdziemy je tylko w instrukcji.

W tej grze wszystko wydaje się być na swoim miejscu. Wykonanie dające gwarancję czegoś solidnego. Reguły, które na etapie czytania instrukcji zapowiadają dynamiczną, emocjonującą rozgrywkę. Scenariusz i mapa składają obietnice przygody. Przepiękne i bardzo urozmaicone figurki, które tchną w to życie. Różnorodność wrogów, wynikająca z kombinacji ich własnych cech z wylosowanym orężem, którym walczą. Taktyczna walka z określonym wrogiem, zamiast dożynania kolejnych watach anonimowych zombie. Rozmaite klasy postaci, każdą z nich gra się zupełnie inaczej. Możliwości tworzenia kombinacji ze zdolności postaci oraz używanej broni. Wspólne zdobywanie doświadczenia oraz końcowe zwycięstwo i przegrania, wzmagające działanie zespołowe. Mimo to sam przebieg gry czasem może pozostawiać niedosyt, a nawet nużyć. Dzieje się tak, gdy scenariusz ułoży się zbyt pomyślnie dla nas i stajemy się ofiarami własnego sukcesu. Niestety gra nie dość dobrze dostosowuje stopień wyzwania do aktualnego statusu graczy.

Satysfakcja z gry zależy od naszego podejścia. Nie znajdziemy tu złożonej kampanii, skomplikowanych reguł walki lub trudnego wyzwania. **Massive Darkness** oferuje dynamiczną, przystępną i lekką rozgrywkę, do której możemy za każdym razem zasiąść z nowymi osobami. Wielość misji, postaci i przeciwników sprawia, że kolejne starcia znacząco się od siebie różnią. Do tego gra cieszy oko fantastycznym i niepowtarzalnym wykonaniem.

Massive Darkness
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 1-6 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 150 minut
Cena: ok. 450 złotych

✓
- wspaniałe figurki,
- wysoka regrywalność,
- jednostrzał – od zera do bohatera w czasie jednego scenariusza,
- duża różnorodność przeciwników.

✗
- brak sycącego trybu kampanii,
- rozchwiany stopień trudności,
- stopień wyzwania spada wraz z postępem scenariusza,
- lochy wydają się puste, ale za to zagracone.

Pulsar 2849

w kosmosie nikt nie usłyszy, jak liczysz medianę

zrecenzował:

Maciej „Mat_eyo” Matejko

W natłoku planszówkowych premier trzeba wyrobić sobie jakiś mechanizm wstępnej selekcji gier, nie sposób przecież sprawdzić wszystkiego. Dobrym sposobem są tu „kredyty zaufania". Od pierwszych zapowiedzi wiedziałem, że chcę spróbować tej gry. Wydawnictwo, projektant, główna mechanika – każde z osobna wzbudziłoby moje zainteresowanie, a połączone w jednym tytule sprawiły, że na Pulsar 2849 rzuciłem się przy pierwszej sposobności.

Wydawnictwo Czech Game Edition robi wyśmienite gry i nawet ich wpadki (**Adrenalina**) to tytuły po prostu średnie, a nie klapy na całej linii. Czesi wydali całą masę gier, które uwielbiam, mają też w swoim zespole jednego z moich ulubionych autorów. Na każdą ich nową pozycję czekam więc z wypiekami na twarzy i w ciemno mogę obstawiać kolejne mięsiste euro. Vladimír Suchý to autor m.in. **Ostatniej Woli, Shipyard** i ogromnie niedocenianego **Klubu Utracjuszy**. Lubię te tytuły, tym bardziej więc czekałem na jego najnowsze dziecko. Wisienką na torcie jest mechanika wyboru i manipulacji kośćmi, którą darzę sporą sympatią.

Tysiąc lat po Gorączce Złota ludzkość „oszalała" po raz kolejny. Po okiełznaniu mocy pulsarów odkryliśmy nieskończone źródła energii. Choć może był to sposób na podróże międzygwiezdne? Nie, na pewno możliwość komunikacji z obcą rasą... Tak naprawdę żadna różnica, ponieważ tematyka gry umyka po pięciu minutach. Oczywiście, gdzieś tam w tle nadal jest kosmos, ale jedyne, co w nim robimy to nabijanie punktów zwycięstwa. Powiedzmy to głośno i wyraźnie – klimatu w **Pulsarze 2849** jest mniej niż tlenu w próżni.

Boli to tym bardziej, gdyż grafika zdobiąca pudełko jest fenomenalna i szkoda, że wewnątrz nie ma takich więcej. Zamiast tego dostajemy bardzo oszczędne ilustracje utrzymane w kosmicznej czerni złamanej jaskrawymi kolorami. Na pierwszy rzut oka nie wygląda to zachęcająco. Komponentów w pudle jest od groma. Dwustronna plansza, kilkanaście różnych planszetek, masa żetonów, garść plastikowych znaczników i dziesięć kości. Do wykonania nie można mieć zastrzeżeń. Jest to solidny poziom, nieodbiegający szczególnie w żadną stronę. Jedynym wyjątkiem są tu te ostatnie, czyli kości. Drewniane, lekkie i brzydko pomalowane, musiałem się ich pozbyć po kilku partiach. Rozumiem, że wydawanie gier w stylu euro niejako ciągnie za sobą obowiązek wypełniania pudełka drewnem w każdej postaci, ale drewniane kości to naprawdę kiepski pomysł.

Grafiki nie są najpiękniejsze, ale od strony użytkowej sprawdzają się w stu procentach. Ikonografii jest sporo, trzeba ją przyswoić, ale procentuje to później, ponieważ w grze używana jest bardzo konsekwentnie. Po dwóch partiach z łatwością rozszyfrujemy działanie technologii, którą widzimy po raz pierwszy. Pomaga w tym również świetnie napisana instrukcja, obfitująca w przykłady i rozwiewająca wszelkie wątpliwości. To chyba jedna z niewielu ostatnio trudniejszych gier, przy których nie musiałem rozwiewać wątpliwości, szperając w FAQ lub na forach internetowych. W instrukcji brakuje humoru, z którego znane są książeczki z zasadami od wydawnictwa CGE, jednak w tym wypadku to chyba lepiej. Instrukcja i spis technologii są jedynymi zależnymi językowo elementami w grze, jednak wydawnictwo Rebel zapowiedziało polską wersję już na początek 2018 roku.

Przejdźmy jednak to tego, co w **Pulsarze 2849** najważniejsze, czyli mechaniki. Gra oparta jest o wybór kości i ich optymalne wykorzystywanie wraz z możliwością wpływania na ich wynik. Partia toczy się przez osiem rund, z których każda rozpoczyna się od rzutu kośćmi i podzielenia ich na grupy zgodnie z wynikami. Następnie należy ustalić medianę. Tak, dotarliśmy w końcu do tej niemalże legendarnej już mediany. Fani ameri śmieją się, że gry euro w końcu przestają udawać, że są o czymś i wprost każą wykonywać działania matematyczne. Wielbiciele euro z zaciekawieniem unoszą brew. Okazuje się, że ta mistyczna mediana to po prostu środkowa kostka ze wszystkich rzuconych, czyli np. piąta z dziewięciu w rozgrywce czteroosobowej. Sprawdzamy, w której grupce dana kostka leży i ustawiamy pod nią odpowiedni znacznik, ewentualnie przesuwając go w lewo albo prawo, w zależności od wyników na pozostałych kościach. Działanie proste i intuicyjne, nie ma się czego obawiać.

Następnie przechodzimy do wyboru kości. Z nim, poza oczywistym pozyskaniem dwóch kostek, związane są jeszcze dwa tory – inicjatywy i inżynierów. Na obu gracze posiadają swoje znaczniki i wybierając kość, przesuwają jeden z nich w zależności od tego, jak daleko i w którą stronę oddalony jest znacznik mediany. Załóżmy, że mediana wskazuję kostkę o wartości trzy. Wybierając ją, nie poruszamy żadnym ze znaczników. Jeśli jednak wybiorę jedynkę, to muszę jeden ze swoich znaczników poruszyć o dwa pola w lewo. Wybierając zaś szóstkę, na jednym z torów cofnę się o trzy pola. Co więcej, pierwszą kostkę wybiera-

my zgodnie z inicjatywą, drugą zaś w kolejność odwrotnej. Oznacza to, że ostatni gracz wybierze dwie kostki po kolei, za to pierwszy zacznie i zakończy fazę draftu. Zawsze pozostanie nam jedna niewybrana kość. Wybory w tym momencie są ciężkie i dają spore pole do główkowania, a tak naprawdę prawdziwa gra dopiero się zacznie!

Po wyborze kości przechodzimy do wykonywania akcji, również zgodnie z inicjatywą. Tym razem jednak wykorzystujemy swoje dwie albo trzy kostki na raz, później oddając możliwość grania kolejnej osobie. Tak, dobrze czytacie, osiem rund, w każdej dwie albo trzy akcje. Daje to między szesnaście a dwadzieścia cztery na całą grę. Z reguły jest to od osiemnastu do dwudziestu dwóch akcji. Wydaje się strasznie mało, jak na ciężką euro-grę, jednak w zupełności wystarcza, żeby zrealizować założony na początku rozgrywki plan.

No dobrze, ale jakie akcje są dostępne? Za dowolną kostkę możemy latać po mapie, odkrywać nowe galaktyki i zajmować pulsary. Wydając kostkę na ruch, musimy polecieć dokładnie o tyle pól, ile wynosi jej wartość, bez możliwości przelecenia dwukrotnie przez jedno pole. Trzeba więc dobrze policzyć gdzie i którędy chcemy się dostać, na szczęście możliwości jest sporo. Eksploracja daje nam jednorazowe efekty oraz punkty na koniec gry, a także pulsary niezbędne do kolejnej akcji. Jest nią zakup Żynama, czyli Żyroskopowego Dynama. Są ich trzy rodzaje, różniące się kosztem zakupu, uruchomienia i liczbą dostarczanych punktów zwycięstwa. Żynamo, które kupimy i umieścimy w zajętym wcześniej pulsarze, musimy uruchomić, oczywiście wydając kostkę o podanym na kafelku wyniku. Dopiero wtedy będą one punktowały na koniec każdej rundy.

Kolejną akcją jest budowa transmiterów. Ich kafelki pobieramy, wydając kostki o wskazanych na nich wartościach i układamy przed sobą. Większość z kafelków ma przynajmniej jedno połączenie, na którym znajduje się... połowa kostki. Ach ten klimat! Po połączeniu dwóch takich transmiterów i uruchomieniu obydwu natychmiast dostajemy w danej rundzie do wykorzystania trzecią kostkę o wskazanej wartości. Jest to jeden z kilku sposobów na pozyskanie trzeciej akcji w rundzie. Poza tym transmitery mogą punktować co rundę lub dawać różne, jednorazowe efekty.

Do każdej kostki, przed jej użyciem, można zastosować jeden modyfikator. Dostępna jest zmiana wartości kostki o jeden albo podniesienie o dwa oczka. Modyfikatory te możemy pobierać w naszej akcji, oczywiście wydając odpowiednią kostkę.

Ostatnią możliwością są technologie. Na początku układamy ich planszę z trzech losowo wybranych części. Technologie stają się dostępne wraz z biegiem gry, zawsze możemy opatentować te wskazywane przez znacznik rundy oraz wcześniejsze. Znajdują się tutaj wszelkiego rodzaju efekty, od jednorazowych bonusów (w tym trzeciej kostki), poprzez zdolności pasywne, te działające na końcu rundy, aż po dodatkowe kategorie punktujące na koniec gry. Ponadto w pełnym wariancie rozgrywki każdy gracz otrzymuje swoją kwaterę główną, na której ma kilka technologii dostępnych tylko dla siebie.

Przy wyborze kości wspominałem o dwóch torach. Inicjatywa pozwala wcześniej wybierać kości i wykonywać akcje. Tor inżynierów jest głównym źródłem ich pozyskiwania, a wydajemy ich podczas końcowego punktowania. Przed grą losujemy trzy wspólne dla graczy cele. Każdy z nich daje określoną liczbę punktów za spełnienie danej kategorii, ale pozwala też dokupić kolejne punkty za kosteczki inżynierów. To jednak nie wszystko. W swojej turze, wydając cztery takie kosteczki, co jest całkiem sporym kosztem, możemy pozyskać trzecią kostkę do użycia. Ma ona wartość kości, która nie została wybrana przez nikogo podczas draftu. Wspaniała sprawa, dodająca kolejną decyzję w momencie wyboru kości.

Na koniec rundy punktujemy za uruchomione Żynama, technologie i transmitery, a następnie ustalamy nową kolejność według toru inicjatywy, rozdajemy inżynierów i przechodzimy do następnej rundy.

Po opisie może wydawać się tego wszystkiego całkiem sporo, jednak gra przy sprawnym tłumaczeniu nie jest trudna do zrozumienia. Wybranie odpowiedniej strategii i konsekwentne jej realizowanie może już sprawiać problemy, zwłaszcza że wszystkie dostępne opcje kuszą. Trzeba jednak przyznać, że wydają się znakomicie zbalansowane. Miewałem partie, w których ponad połowa moich punktów pochodziła z latania i eksplorowania mapy, jednak zagrałem również taką, w której miałem z eksploracji punktów sześć (przy wynikach oscylujących w okolicy stu siedemdziesięciu punktów) i wygrałem. Wydaje mi się, że nie sposób jest wygrać, robiąc po trochu wszystkiego. Potrzebna jest choćby częściowa specjalizacja, co może być kłopotliwe dla nowych graczy. Z drugiej jednak strony zwiększa to regrywalność i zachęca do próbowania nowych sposobów na grę.

Skoro już o regrywalności wspomniałem, muszę przyznać, że jest ona ogromna. Plansza dostępnych technologii składana jest z trzech części, każda z nich występuje w czterech różnych egzemplarzach. Cztery dwustronne planszetki gracza. Transmitery zawsze pojawiają się w grze wszystkie, ale w losowej kolejności. Dodatkowo systemy planetarne, które eksplorujemy na mapie układane są losowo. Tak samo jak trzy główne cele, które wybieramy przed grą. O wtórność rozgrywki w **Pulsarze 2849** nie musicie się martwić.

Gdyby tylko każda gra miała taką żywotność!

Skalowanie oceniam znakomicie. Przy dwóch i trzech graczach nie ma prawie żadnej różnicy. Mapa nie zmienia się w żaden sposób, więc w pełnym składzie pulsary kończą się szybciej. Wariant dwuosobowy posiada kilka zmienionych zasad, ale wszystkie działają świetnie i jeszcze zwiększają mózgożerność. Interakcja typowa dla eurogier – tu zajmę pole, na które leci przeciwnik, tam podbiorę technologię, na którą polował. Nic dewastującego, jednak nie ma mowy o „pasjansie", a śledzenie poczynań przeciwników jest konieczne. Dodatkowo bywają sytuacje, w których podczas wyboru kostek możemy komuś „wmusić" kostkę z koniecznością sporego cofnięcia się na którymś z torów.

Pulsar 2849 jest grą wyśmienitą. Sporo oczekiwałem po nowym dziecku Czech Games Edition, a dostałem jeszcze więcej. Gra jest w miarę szybka, daje sporą liczbę ciężkich wyborów, wszystkie mechanizmy działają świetnie, bez żadnego zgrzytu. To, co zrobił Vladimír Suchý, łącząc draft kości z poruszaniem się po dwóch torach, jarzy się iskrą geniuszu. **Pulsar 2849** wessał mnie jak czarna dziura i bez wątpienia jest dla mnie najlepszą grą targów **Essen 2017**. Wspaniałe, porządnie wydane euro w bardzo przystępnej cenie. Pokazywałem ten tytuł wielu osobom, wszystkim się podoba, od niektórych usłyszałem nawet pochwały typu: „To jest jak **Zamki Burgundii** w kosmosie!". I choć rozumiem takie porównanie, to apeluję – pozwólmy najnowszej grze CGE być sobą, ponieważ ma potencjał, żeby za kilka lat inne tytułu aspirowały do bycia „nowym **Pulsarem 2849**".

Pulsar 2849
Zrecenzował: Maciej „Mat_eyo" Matejko

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 149,95 złotych

✓
- świetna mechanika wyboru i zarządzania kostkami,
- błyskotliwe połączenie wyboru kostek z torami inicjatywy i inżynierów,
- mnogość decyzji przy relatywnie krótkim czasie rozgrywki,
- stosunek jakości wykonania do ceny,

✗
- klimat doszyty na siłę.

Szkoła Magów

magia szybkich greckich kości

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Ateńskie wydawnictwo Drawlab Entertainment zasłynęło ostatnio imprezowo-skojarzeniową grą When I Dream, która – już w wydaniu Repos Production – okazała się wielkim hitem tegorocznego SPIEL, a w Polsce została wypuszczona przez Rebela pod tytułem Kraina snów. Nie jest to jednak jedyna nowość od sympatycznych Greków. W tym roku miała też premierę ich kościana gra Mystic ScROLLS, którą zdecydowała się na nasz rynek wprowadzić Granna, nadając jej tytuł Szkoła Magów.

Jest to szybka kościanka czasu rzeczywistego autorstwa duetu Stelios Kourtis – Evangelos Foskolos, przeznaczona dla od dwóch do czterech graczy. W sporym pudełku znajdziemy aż czterdzieści pięć bardzo dobrze wykonanych sześciościennych kostek, ładnie zilustrowane karty i plansze postaci, cztery znaczniki oraz instrukcję. Do wykonania komponentów nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń – wszystkie prezentują naprawdę wysoką jakość. Kości są solidne, ładne i czytelne, a karty i planszetki ozdobiono atrakcyjnymi, bajkowymi grafikami, które estetyką nieco przypominają mi okładki książek o Harrym Potterze. W kontekście tytułu i tematyki gry taki wybór stylu ilustracji wydaje się strzałem w dziesiątkę. Znacznie gorzej oceniam za to wybór rozmiaru pudełka polskiej edycji. Oryginalna wersja **Mystic ScROLLS** posiada nieduże, poręczne opakowanie, tymczasem pudło **Szkoły Magów** jest zdecydowanie większe. Wprawdzie dobrze się prezentuje i przyciąga wzrok, stojąc na sklepowej półce, ale po jego otwarciu można poczuć lekkie rozczarowanie dużą ilością pustego miejsca w środku. Zupełnie niepotrzebna zmiana. Niezbyt pozytywne odczucia wzbudza u mnie też sam tytuł polskiej wersji. Angielskie **Mystic ScROLLS** to fajna gra słów, nawiązująca zarówno do faktu, że podczas rozgrywki zadaniem graczy jest rzucanie zaklęć zapisanych na zwojach (ang. scrolls), jak i do tego, że esencją rozgrywki jest rzucanie (ang. roll) kostkami. Polski tytuł nie dość, że pozbawiony jest tych odniesień, jest też po prostu bardzo sztampowy i mało chwytliwy. Tłumacz miał tutaj szansę błysnąć talentem i stworzyć prawdziwą translatorską perełkę, a niestety poszedł po linii najmniejszego oporu.

Skoro o sztampowości mowa, tematyka gry też nie należy do bardzo oryginalnych. Tytuł **Szkoła Magów** wyjaśnia właściwie wszystko – wcielamy się w adeptów sztuki czarnoksięskiej i rywalizujemy z innymi uczniami o miano najlepszego maga. Uczymy się zaklęć zapisanych na specjalnych zwojach, rzucamy je i staramy się wyeliminować przeciwników. Robimy to, rzucając pięcioma kostkami żywiołów, wszyscy jednocześnie. Każdy zwój posiada określony zestaw symboli, który potrzebny jest do jego aktywacji. Gdy wyrzucimy odpowiedni zestaw, kości kładziemy na leżącej przed nami karcie zwoju, zaś ze znajdującej się na środku stołu puli wspólnej dobieramy tyle kostek, aby mieć ich ponownie pięć i turlamy dalej. Grę zatrzymać można krzycząc „stop" tylko wtedy, gdy w puli brakuje już kostek do dobrania lub po wzięciu do siebie karty zwoju. Zawsze podczas gry ujawniona jest tylko jedna taka karta, a żeby ją pozyskać, należy wyrzucić na kościach określony zestaw symboli. Potem kładziemy ją przed sobą i od kolejnej rundy możemy jej używać. Karty mają różne efekty, ale w gruncie rzeczy sprowadzają się do dwóch podstawowych rodzajów – zadających obrażenia przeciwnikowi i leczących nasze własne rany. Każdy gracz rozpoczyna partię z trzydziestoma pięcioma punktami energii. Gdy licznik spadnie do zera, dany uczestnik odpada z gry, a ostatni pozostający na placu boju zwycięża.

Mimo że planszówki oparte na kościach i rozgrywane w czasie rzeczywistym nie są gatunkiem bardzo popularnym, to jednak kilka tytułów w tym stylu mamy już na rynku, w związku z czym **Szkołę Magów** trudno nazwać grą odkrywczą lub oryginalną, zwłaszcza, że parę podobieństw jest tu wręcz ewidentnych. Gracze wcielający się w magów i rzucający czary, dedykowane kostki z symbolami żywiołów, konkretne zestawy ikon aktywujące poszczególne karty, możliwość dokupowania nowych zaklęć w trakcie gry, eliminacja przeciwnika, któremu skończyły się punkty energii – to przecież wypisz wymaluj **Herosi** Adama Kwapińskiego! Gra panów Kourtisa i Foskolosa jest jednak od Herosów prostsza i krótsza, co paradoksalnie uważam za zaletę. Podstawowe zasady można współgraczom wytłumaczyć dosłownie w minutę, a pojedyncza partia nie trwa dłużej niż pół godziny, najczęściej zamykając się w kilkunastu minutach. Rozgrywka w czasie rzeczywistym jest szybka, dynamiczna i całkiem emocjonująca. Czego moim zdaniem w **Szkole Magów** brakuje? Przede wszystkim głębi i większej decyzyjności. Zasady gry nie pozwalają nam nawet wybrać celu ataku, ponieważ, o ile tekst konkretnej karty nie mówi inaczej, z założenia zawsze zadajemy obrażenia postaci gracza siedzącego po naszej lewej stronie. Przez to ograniczenie partie w gronie większym niż

dwuosobowe sprowadzają się do dobrania dwóch-trzech mocnych czarów ofensywnych i prób wyrzucenia ciągle tego samego zestawu symboli, który pozwoli owe zaklęcia aktywować. Skupiamy się na tym, aby jak najszybciej wyeliminować sąsiada i przejść do walki z kolejnym graczem, od czasu do czasu trochę się lecząc. W wersji dla dwóch osób wygląda to odrobinę lepiej i pozwala nawet nieco pogłówkować, mamy w końcu do czynienia z pełnoprawnym pojedynkiem. I tak mam jednak wrażenie, że szybkie turlanie jest tu ważniejsze niż przemyślana strategia.

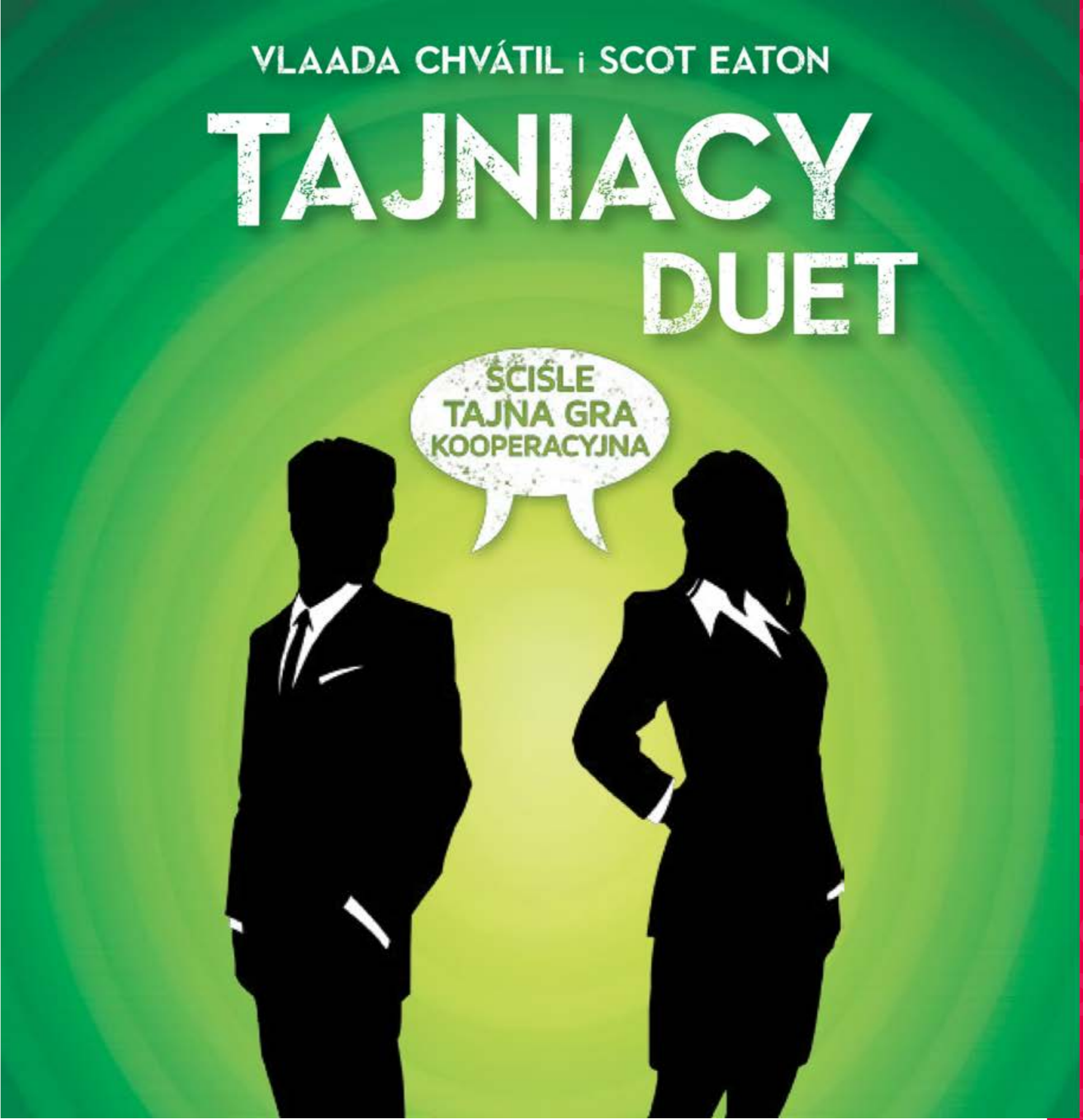
Szkoła Magów nie jest może grą fatalną, ale daleko jej też do tytułu dobrego: to co najwyżej średniak. Jest ładna, prosta, szybka i dynamiczna – to niewątpliwe zalety produktu skierowanego głównie do graczy początkujących i familijnych – ale też niemal w każdym elemencie mogłaby być lepsza. Sztampowy tytuł, oklepana tematyka, mało decyzji, mało strategii, powtarzalność – to wszystko działa na niekorzyść omawianej pozycji. Dla osób dopiero poznających świat gier czasu rzeczywistego może być niezłym wprowadzeniem, ale nie wytrzymuje porównania z bardziej zaawansowanymi przedstawicielami tego gatunku planszówek. Po kilku szybkich partyjkach raczej powędruje na półkę, na długi czas.

Szkoła Magów
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 30 minut
Cena: 99,95 złotych

✓
- jakość wykonania i oprawa graficzna,
- proste zasady,
- szybka, dynamiczna rozgrywka.

✗
- sztampowy tytuł i temat,
- pudło zdecydowanie za duże w stosunku do liczby elementów,
- za mało głębi i decyzji do podjęcia.



Tajniacy Duet

ABC szpiegowania dla par

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Tajniacy to chyba jedna z najlepiej sprzedających się gier imprezowych na świecie. Hit Vlaady Chvatila doczekał się wersji obrazkowej, bez cenzury i usytuowanej w świecie Marvela. Kolejne oczekują już w kolejce, a w Polsce doczekaliśmy się pozycji skierowanej przede wszystkim dla dwóch graczy – Tajniacy Duet.

Za powstaniem gry stoi ciekawa historia. Na okładce gry obok nazwiska Chvatila pojawia się nazwisko Scotta Eatona. To właśnie on jest pomysłodawcą i projektantem wersji dwuosobowej. W jednym z wywiadów powiedział. że wraz z żoną uwielbiali **Tajniaków**, ale mając małe dzieci, skazani byli na gry tylko w swoim gronie. Wariant z pierwowzoru nie zachwycił ich na tyle, aby eksplorować jego możliwości, co spowodowało, że Scott zaczął szukać rozwiązania tego problemu. Pierwszą kwestią była zmiana koncepcji gry z rywalizacyjnej na kooperacyjną, później pojawiły się kolejne pomysły. Kiedy powstała grywalna wersja, którą Scott sprezentował swojej żonie, stanął on przed dylematem. Większość tworzonych przez niego zmian w zasadach, które umożliwiają grę w dwie osoby jest dostępnych na portalu BoardGameGeek. W przypadku **Tajniaków** autor musiał jednak skontaktować się z oryginalnym wydawcą Czech Games Edition, z pytaniem o możliwość użycia ich komponentów. Scott napisał mail, w którym przedstawił swoją koncepcję i zaproponował cztery możliwości. Udostępnienie jego wersji jako bezpłatny *print and play* na stronie BoardGameGeek, stworzenie płatnej wersji tzw. *print on demand* na portalu The Game Crafter, wykorzystanie jego pomysłu jako zestawu dwudziestu promocyjnych kart dostępnych na festiwalach i konwentach planszówkowych oraz odrzucenie pomysłu i brak zgody na jego rozpowszechnianie. Ze zdziwieniem odebrał mail, w którym czeskie wydawnictwo poprosiła go o wstrzymanie publikacji autorskiej wersji, gdyż chcą wydać ją jako kolejną odsłonę **Tajniaków**. Po miesiącach testów, w których pracował z Vlada Chvatilem i po niewielkich zmianach gra ukazała się nakładem wydawnictwa. Historia ta przypomina niemalże bajkę, w której spełniają się wszystkie marzenia.

Tajniacy Duet to wariacja na temat oryginalnej wersji gry. Skierowana dla dwóch graczy, którzy kooperują w celu odgadnięcia wszystkich haseł. Na stole układamy dwadzieścia pięć haseł, a pomiędzy graczami stawiamy dwustronną kartę klucza. To pierwsza duża zmiana, z jaką mamy do czynienia w tej wersji. Grający widzą bowiem „swój" układ, który musi odgadnąć partner, czyli wcielają się zarówno w podającego wskazówki, jak i zgadującego. Na każdej karcie mamy dziewięciu agentów, trzech zabójców i trzynastu niewinnych obserwatorów. To kolejna spora zmiana, mamy tu bowiem większe ograniczenia wynikające z większej liczby czarnych pól kończących rozgrywkę. Jednocześnie na obu stronach karty część agentów pokrywa się, dając pewną pomoc dla graczy. Czasami może to utrudniać dawanie dobrych wskazówek i wymaga od graczy zmiany sposobu myślenia i przyzwyczajeń z grania w podstawową wersję gry. Ostatnią sporą zmianą są znaczniki tur. W Duecie mamy tylko dziewięć tur na wygranie gry. Jeśli na się to nie uda, obaj gracze przegrywają rozgrywkę. Ostatnią różnicą jest to, że w **Duecie** nie mamy ograniczeń co do liczby strzałów, które oddajemy po udzieleniu poprawnej odpowiedzi. Grając w **Tajniaków**, musimy pamiętać, że wskazówka „Koń 3" pozwala mojej drużynie oddać maksymalnie cztery dobre strzały. Tutaj tego ograniczenia nie ma, co jest uzasadnione przez kooperacyjny charakter rozgrywki oraz ograniczony czas gry.

Co podoba mi się w grze **Tajniacy Duet**? Po pierwsze to, że pozwala na satysfakcjonującą rozgrywkę dwójce graczy. Nie jest to żaden wariant, a pełnoprawny tytuł. W dodatku dość wymagający, nie trudno tu bowiem o porażkę. Po drugie, grający zawsze są zaangażowani, gdyż przyjmują obie role w grze. Jesteśmy raz dającym wskazówki, a raz odgadującym. W każdej turze jesteśmy zaangażowani w proces odkrywania kolejnych agentów. Po trzecie, mamy tu możliwość grania strategicznego. Czasami możemy wyliczyć, ilu agentów na swojej karcie ma przeciwnik, możemy pomagać sobie, dając odpowiednie wskazówki. Po czwarte, przez to, że na karcie podpowiedzi mamy aż trzech agentów, partie są bardziej wymagające i trudniejsze. Przy okazji walka z czasem, jeszcze bardziej podkręca atmosferę przy stole. Po piąte, ci, którzy uważają, że dziewięć rund jest dla nich za proste, mogą rozegrać wariant z mapą misji. Podróżujemy w niej po lokacjach i w każdej mamy inne warunki zwycięstwa. Każde miejsce ma dwa parametry. Jeden dotyczy liczby tur, a drugi to liczba dopuszczalnych błędów (strzałów w niewinnych obserwatorów). Część z nich jest naprawdę bardzo trudna do wygrania. Ostatnim argumentem przemawiającym za tą wersją jest to, że wprowadza czterysta nowych kart ze słowami. Jeśli ktoś uważa, że te z wersji podstawowej to za mało, może nabyć Duet tylko po to, żeby wykorzystać nowe hasła.

Tajniacy Duet nie mają żadnych minusów. To idealny tytuł przeznaczony dla dwóch osób, które lubią wyzwania i angażujące rozgrywki. W moim odczuciu jest to gra lepsza niż pierwowzór przede wszystkim ze względu na wyższy poziom trudności. O fenomenie serii może też świadczyć fakt, że **Tajniacy Duet** w ciągu kilku miesięcy od premiery wspięli się na drugie miejsce w rankingu gier imprezowych. Ciekawostka, ustępują miejsca tylko **Tajniakom**. Gorąco polecam i wracam do wymyślania podpowiedzi.

Tajniacy Duet
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2 osób
Wiek: 14+
Czas gry: 15 minut
Cena: Cena: 64,95 złotych

✓
- wysoki poziom trudności,
- gracze podczas zabawy przyjmują obydwie role,
- wariant gry z mapą misji,
- czterysta nowych kart haseł.

✗
- brak.

Wsiąść do Pociągu: Dookoła Świata

w osiemdziesiąt wagonów i statków dookoła świata

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik

W poprzednim numerze Rebel Timesa wraz z Windziarzem i Ciuńkiem dokonałem przeglądu serii Wsiąść do Pociągu. Pisaliśmy o wszystkich dostępnych w tamtym momencie wersjach tej klasycznej już gry, niestety bez Dookoła Świata, które – wstyd się przyznać – gdzieś nam umknęło. Dlatego zgodnie z zapowiedzią, naprawiam owo niefortunne przeoczenie niniejszym tekstem.

Do **Wsiąść do Pociągu: Dookoła Świata** przylgnęła opinia, że jest to najbardziej skomplikowana odsłona serii. Zapewne duży wpływ ma na to fakt, że poza wagonikami w pudełku znajdziemy również okręty. W **Dookoła Świata** budujemy połączenia lądowe i wodne, co wymusza pewne zmiany w podejściu do rozgrywki. Ta część serii jest przede wszystkim o wiele bardziej taktyczna, co widoczne jest już na etapie przygotowania do rozgrywki, podczas którego każdy z graczy wybiera, ilu wagonów i ilu statków chce używać. W przypadku mapy **Wielkich Jezior** ich łączna suma musi wynosić pięćdziesiąt, a w przypadku mapy **Świata** sześćdziesiąt. W trakcie gry istnieje możliwość korygowania początkowego wyboru, jednak wymiana jednego rodzaju zasobu na drugi będzie kosztowała gracza zdobyte punkty, w stosunku jeden wymieniony element – jeden punkt. Z tego powodu dokonanie złego wyboru na początku rozgrywki może kosztować zwycięstwo.

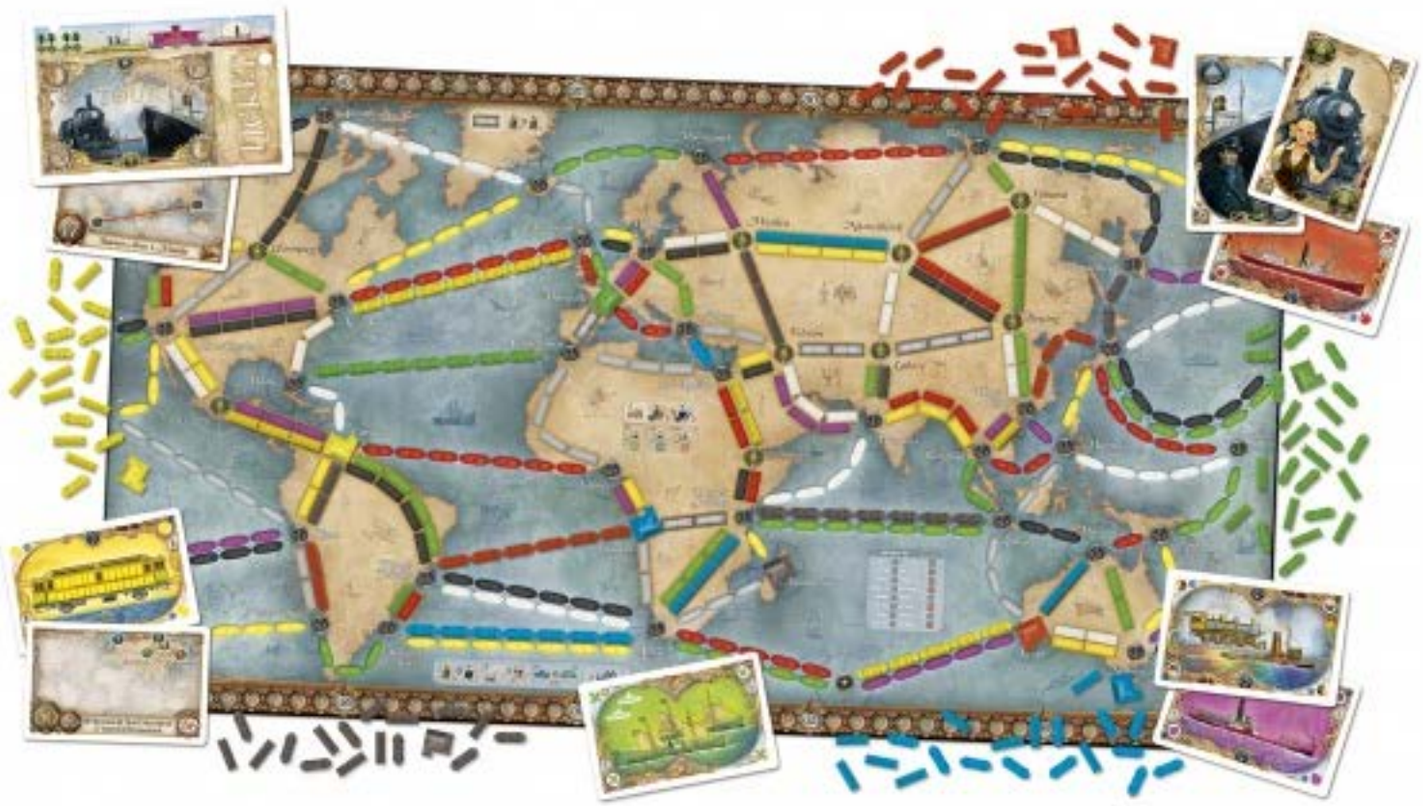
Dookoła Świata jest również o wiele bardziej rywalizacyjne, niż poprzedniczki, co uwidacznia się na etapie dobierania kart transportu. Podzielone są one na dwie talie – Wagonów i Statków. Na początku gry z każdej talii odkryte zostaje po trzy karty, jednak podczas dobierania odkrytych kart ze stołu to gracz decyduje, z której talii uzupełni braki. Widząc, że moi przeciwnicy poszli w statki, mogę dobierając odkryte karty, zastępować je wagonami, co wymusi na nich dobieranie w ciemno potrzebnych im zasobów. Na szczęście plansze są pomyślane w taki sposób, że nie mogę całkowicie zrezygnować z jednego rodzaju połączeń, ponieważ rozłożenie tras wymusza dywersyfikację budowanych tras.

W tej odsłonie **Wsiąść do Pociągu** nie uświadczymy również premii za najdłuższą wybudowaną trasę. Została ona zastąpiona mechaniką portów. Na obydwu planszach znajdują się niebieskie miasta, w których gracze mogą budować porty, jeśli prowadzi do nich przynajmniej jedno ich połączenie. Pod koniec gry porty tym wyżej punktują, im więcej biletów z danym portem gracz zrealizował. Wpisuje się to doskonale w taktyczny charakter **Dookoła Świata**, ponieważ wybór w trakcie gry właściwych biletów ma ogromne znaczenie dla końcowego wyniku punktowego.

Jak to w przypadku serii Wsiąść do Pociągu bywa, mapa Świata ma swoją wyjątkową zasadę specjalną. Są nią połączenia w trudnym terenie, które wymuszają używanie dwóch wagonów tego samego koloru za jedno wybudowane pole. Można jednak użyć kart dowolnego koloru, aby wybudować całe połączenie. Dla przykładu trasę o długości trzech pól mógłbym wybudować za pomocą czterech czarnych wagonów i dwóch niebieskich. Nie jestem fanem tego rozwiązania, ponieważ zaburza ono „małą" zasadą estetykę zasady głównej, która głosi, że całe połączenie budowane jest za pomocą wagonów tego samego koloru.

Jedynym poważnym minusem tej odsłony serii jest wydłużenie czasu rozgrywki. Dwugodzinne partie bywają w przypadku **Dookoła Świata** standardem, co jest nieco zbyt długim czasem, jak na lekką grę familijną – nawet jeśli weźmiemy pod uwagę, że została ona obudowana sporą liczbą taktycznych decyzji.

Wsiąść do Pociągu: Dookoła Świata poleciłbym raczej weteranom tej serii, a osobom początkującym poradził rozpoczęcie swojej przygody od **Europy** lub **USA**. Są one z pewnością szybsze, prostsze do opanowania i uniwersalne w tym sensie, że można do rozgrywki zaprosić niemalże każdą osobę i będzie się ona dobrze bawić. **Dookoła Świata** to gra nieco cięższego kalibru, w której decyzje podjęte na samym etapie przygotowania do rozgrywki mają dość duże znaczenie dla jej końcowego wyniku. Jeśli na serii **Wsiąść do Pociągu** zjedliście zęby, **Dookoła Świata** z pewnością będzie stanowiło świetne uzupełnienie. W innym przypadku zacznijcie od klasycznych „podstawek".



Wsiąść do Pociągu: Dookoła Świata

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: Cena: 299,95 złotych

✓
- duża liczba taktycznych decyzji,
- odświeżenie formuły za pomocą okrętów,
- mechanika portów.

✗
- dla familijnych graczy zbyt taktyczna,
- słaba zasada budowania na trudnym terenie.

kącik
gier
familijnych

lody, lody raz!

Gry zręcznościowe mają swoich zwolenników i przeciwników. Niektórzy nie lubią, nie potrafią lub po prostu nie chcą bawić się w układanie czegoś na czas. Inni wręcz uwielbiają wykazywać się swoimi zdolnościami manualnymi. Ja lubię tego typu gry, chociaż wcale w nich nie bryluję. Kraina Lodów to nowość w tym segmencie, a ja sprawdziłem ją dla was, korzystając z pomocy kilkulatków.

Kraina Lodów to dość spore pudełko, w którym znajdziemy szesnaście wafelków w różnych kolorach, dwanaście gałek lodów oraz pięćdziesiąt cztery karty wyzwań. Elementy są wykonane z plastiku, który wydaje się dość trwały. Użyte kolory są bardzo jaskrawe, dzięki czemu łatwo je od siebie odróżnić. Lodowe gałki mają dość miękką strukturę i przypominają sprężyste piłeczki pingpongowe. Wszystko wygląda bardzo atrakcyjnie, szczególnie w oczach dzieci. Warto dodać, że pięciolatkowie nie mieli problemów z trzymaniem wafelków, jak i manipulacją nimi. Możemy zatem bawić się nawet z takimi maluchami. W pudełku znajdziemy także krótką instrukcję, która w jasny i klarowny sposób wyjaśnia nam zasady gry.

Jak to w przypadku gier zręcznościowych bywa, musimy wykazać się zdolnościami manualnymi oraz szybkością. W **Krainie Lodów** gracze muszą jak najszybciej odwzorować układ lodów pokazany na karcie wyzwań. Należy pamiętać, że nie wolno im dotknąć gałki rękami. Cała gra opiera się zatem na manipulowaniu wafelkami w taki sposób, żeby jak najskuteczniej i najszybciej osiągnąć wymagany rezultat. Kto jako pierwszy poprawnie odtworzy rysunek karty, musi krzyknąć „Lody, lody raz!" i w rezultacie zdobywa jeden punkt. Gra toczy się do momentu, w którym ktoś zgromadzi pięć punktów i ta osoba zostaje zwycięzcą. Przed grą gracze ustalają czy przed każdą rundą wafelki i kulki wracają do układu początkowego, czy pozostają w miejscu z poprzedniej rundy.

W **Krainie Lodów** mamy trzy typy zadań. W pierwszym dążymy do odwzorowania układu, w którym każdy z czterech wafelków stoi na stole, a na trzech z nich znajdują się gałki. Poziom drugi wymaga już znacznie lepszej koordynacji, gdyż jeden lód składa się z dwóch wafelków, gdzie wyższy stoi na gałce. Poziom najwyższy to układ, gdzie stawiamy na sobie dwa przygotowane lody. Patrząc od dołu mamy wafelek, gałkę, dwa wafelki i gałkę. O ile samo operowanie elementami nie jest trudne i zadania najłatwiejsze są wręcz banalnie proste, to poziom ostatni wymaga już sporej zręczności i umiejętności dobrego balansowania wafel-

kami oraz gałkami. To zróżnicowanie poziomu trudności w szczególności ujawnia się przy grach z dziećmi, które mają czasami problemy ze stabilnym ułożeniem elementów.

Partia gry trwa od około piętnastu do dwudziestu minut i praktycznie nie wymaga żadnych przygotowań. Tłumaczenie zasad trwa około minuty. Sprawia to, że jest to pozycja wręcz idealna dla dzieci. Atrakcyjność formy, żywe kolory i ładne elementy przyciągają wzrok najmłodszych. Oczywiście nie jest to gra tylko dla dzieci, dorośli też będą się przy niej dobrze bawić. Odniosłem jednak wrażenie, że tej grupie wiekowej zadanie nie przysparzają żadnych problemów. Wygrywa przeważnie ta osoba, która jest najszybsza i najsprawniejsza. **Kraina Lodów** sprawdzi się już u czterolatków i jedynym aspektem, na który musimy zwrócić uwagę jest wielkość wafelków. To jedyne ograniczenie, które może utrudnić rywalizację tak młodym osobom. W przypadku grania z najmłodszymi sugerowałbym także usunięcie kart z najwyższego poziomu trudności, ponieważ ciągłe przewracanie się budowli może skutecznie zniechęcić dzieci do partycypacji w zabawie. **Kraina Lodów** jest świetną pozycją w kategorii gier zręcznościowych i myślę, że jeśli lubicie ten typ zabawy, będziecie się przy niej świetnie bawić.

Kraina Lodów

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 15-20 minut
Cena: 89,95 złotych

✓
- pięknie wykonana,
- banalne zasady,
- różne poziomy trudności zadań,
- nadaje się do gry z najmłodszymi.

✗
- dla dorosłych może wydać się zbyt prosta.

kącik początkujących graczy

prawda czy wyzwanie?

Gry towarzyskie w stylu Dixita mają na celu przysparzać zabawy i śmiechu sporej grupie uczestników, pobudzając przy okazji jakieś zwoje kreatywności w mózgu. Przynajmniej ja tak to widzę. Oczekuję też konsekwencji od autora – jeśli w grze imprezowej liczymy punkty, liczmy je w taki sposób, żeby miało to jakiś sens, nie uciekając się do sformułowań typu: „liczcie sobie punkty jak chcecie, bo i tak nie o to chodzi". Dixit w tym wstępniaku wypłynął naturalnie, ponieważ jest przykładem gry, która jest kompetentna zarówno pod względem zabawy, jak i reguł. Kiedy więc usłyszałem, że Vlaada Chvatil, jeden z najbardziej utytułowanych projektantów, bierze się za kolejną grę towarzyską, moje oczekiwania od razy urosły do sporych rozmiarów.

Oto jest pytanie! to klasyczny przykład gry o dobieraniu kart w pary, w celu stworzenia zabawnego połączenia. Kategoria gier całkiem pojemna, różniąca się przede wszystkim tematyką i, że tak to ujmę, ciężarem dowcipu. W tym spektrum grze Chvatila jest zdecydowanie bliżej do familijnie przyjaznych **Apples to Apples** niż rozgrywanych pod kołdrą przy świetle latarki **Cards Against Humanity**. Lekkość i niewinność żartów sama w sobie nie jest żadnym problemem, ponieważ na takie gry jak najbardziej jest miejsce i zapotrzebowanie na rynku, ale w tym przypadku autor narzucił na siebie dosyć nietypowe ograniczenie.

Siłą i zarazem największym problemem tego typu gier jest różnorodność i wynikająca z niej uznaniowość. Już tłumaczę, o co chodzi. Jeśli w grze liczba kategorii lub możliwych połączeń między kartami jest odpowiednio duża, przez cały czas jesteśmy w stanie odkrywać coś nowego i ciekawego. Im jednak jest tego więcej, tym trudniej okiełznać rozgrywkę zasadami i punktacjami, często sprowadzając to do zapisu: „a teraz sędzia wybiera najfajniejszą odpowiedź".

W **Oto jest pytanie!** jeden z graczy zadaje drugiemu pytanie, dając mu do wyboru dwie możliwe odpowiedzi, a w tym samym czasie reszta graczy obstawia, co pytany wybierze. Ideą gry jest to, że pytający chce zmylić zgadujących, formułując pytanie w taki sposób, żeby było jak najmniej oczywiste. I już w tym miejscu skumulowała mi się sterta zarzutów, które muszę rozładować. Zacznijmy więc od powrotu do poprzedniego akapitu i różnorodności.

W grze dostępne są tylko trzy pytania. *Którą z tych dwóch rzeczy wolisz? Która z tych dwóch osób jest według ciebie gorsza? Której z tych rzeczy brakowałoby ci bardziej, gdyby nagle przestała istnieć?* Pomimo tego, że kart, z których wybieramy możliwe odpowiedzi jest całkiem sporo, to ograniczenie całej rozgrywki do tylko i wyłącznie tych zagadnień jest strasznie... krępujące i nieciekawe. Konwencja bardzo szybko się zaś wyczerpuje.

Druga sprawa to kwestia, jak grać, żeby coś ugrać w zależności od tego, kto siedzi przy stole. Gra będzie działała całkiem nieźle w gronie znajomych, którzy będą wiedzieli, w jaki sposób formułować pytania, wyszukując niuanse w charakterach innych. Co mogę wiedzieć o tobie, czego nie wie reszta? Nawet jednak w takim gronie doskwiera mi ograniczenie pytania do dwóch możliwości. Jeśli zgaduję i nie jestem pewien odpowiedzi, to tak naprawdę mam połowę szans na trafienie... Jest jeszcze gorzej, jeśli wyciągniemy **Oto jest pytanie!** w ramach wieczorku zapoznawczego z nowymi osobami. Nie wiemy jak zadawać pytania, nie wiemy jak obstawiać odpowiedzi... o wyniku decyduje tak naprawdę seria rzutów monetą.

W takiej sytuacji można na upartego podejść do gry z zupełnie innej strony. Pytania i odpowiedzi sformułowane są w taki sposób, aby wszyscy dowiadywali się czegoś o osobie pytanej. Może więc w takiej formie będzie to działało? Zagrajmy, żeby się poznać i zostawmy punkty w spokoju? Ale to już moja własna interpretacja, w instrukcji niczego takiego nie ma.

Nie pomaga też usadzenie większej liczby osób przy stole, ponieważ w żaden sposób nie wpływa to na liczbę opcji, z których możemy wybierać. Pytający zawsze wybiera z puli pięciu kart trzymanych na ręce, a odpowiadający zawsze wybiera jedną z dwóch odpowiedzi.

Dla uściślenia wspomnę jeszcze, że każdy z graczy może używać w trakcie gry jednego z dwóch „dopalaczy" wpływających na punktację, ale mają one w większości przypadków marginalne znaczenie. Jeśli jestem pewien swojej odpowiedzi i mam wrażenie, że inni jej nie znają, mogę dostać bonusowe punkty. Mogę też potroić swoje punkty otrzymane w jednej rundzie, ale nie mogę użyć obu bonusów w tym samym czasie.

Oto jest pytanie! mnie rozczarowało. Schemat rozgrywki jest według mnie skostniały i szybko się wyczerpuje. Zadając pytania, mam niewielkie pole do popisu, ograniczony z jednej strony niewielką liczbą kart na ręce, z drugiej zaś niewielką liczbą kategorii do wyboru. Zgadując odpowiedzi jest jeszcze mniej ciekawie, szczególnie jeśli nie mam absolutnie żadnych podstaw do wnioskowania i pozostaje mi wybranie jej w sposób losowy. Jest to gra, która ma szansę sprawdzić się jedynie raz na jakiś czas, po obiedzie, w rodzinnym gronie, kiedy to aby na pewno nie chcemy, żeby coś nas zdenerwowało albo obraziło.

Oto jest pytanie!

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak

Liczba graczy: 3-6 osób
Wiek: 15+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 59,95 złotych

✓
- kompletnie niekontrowersyjna gra familijna na niedzielne popołudnie,
- czytelna, przystępna i bardzo dobrze napisana instrukcja.

✗
- rozgrywka nie robi się ciekawsza wraz ze wzrostem liczby graczy,
- pomimo sporej liczby kart ograniczenie do zadawania tylko trzech pytań to trochę mało.

DOMEK

rebel

duży dodatek wprowadzający
nowe mechaniki i umożliwiający
grę w większym gronie!

rebel TIMES

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl