miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
132
wrzesień 2018

w numerze:

Mage Wars: Akademia | NMBR 9 | Origami | Paper Tales | Puerto Rico: Gra kar-
ciana | Spirit Island | The Great fire of London 1666 | Century: Cuda Wschodu
i wiele więcej.

od redakcji

Jestem planszówkowym nerdem. To stwierdzenie nie ma na celu wywołania u odbiorców współczucia. Jestem planszówkowym nerdem i jest mi z tym dobrze. Śmieję się z hermetycznych żartów, używam planszówkowego esperanto, którego postronni nie rozumieją i szczycę się tym, że wiem dużo o grach. Otoczenie zawsze mi powtarzało, że z tej mąki nie będzie chleba, a tutaj taka niespodzianka... nie dość, że jest chleb, to jeszcze masło i coś na kanapki. Wynika z tego, że żadna wiedza nie jest bezużyteczna, choć na wykorzystanie niektórych trzeba mieć jakiś pomysł.

Po co o tym wszystkim piszę? Ano dlatego, że jak każdy "znawca", miewam tendencję do wygłaszania kategorycznych stwierdzeń. "To się nie przyjmie", "to jest niezłe", "tamto takie sobie" i tak dalej. Znacie to z autopsji? Mój pierwszy kontakt z **Kto to zrobił?** wypadałoby nazwać raczej chłodnym. I nie, nie dlatego, że dostałem baty od trzech rebeliantek (no dobra, co się będę oszukiwał - pewnie i dlatego), ale ze względu na temat. Gra o tym, które zwierzę zrobiło kupę na dywan? Serio? Nieee, to się nie przyjmie. A jednak. Pykło.

Nazywam to ***casusem* Dobble**. Banalna gra, banalne zasady. Jaki to ma potencjał regrywalności? Okazuje się, że całkiem spory. I podobnie jest z **Kto to zrobił?**. Sam przekatowałem jedne targi, grając niemalże tylko w to. I muszę powiedzieć, że jest to równie przyjemne, co dwunastogodzinna rozgrywka w **Twilight Imperium** (nerdy nie bijcie).

Jaki morał płynie z tej opowieści? Nie skreślajcie gier przed ich ograniem. Nawet bowiem gra o kupie może dać wam, nomen omen, kupę radości.

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

www.facebook.com/REBELpl

spis treści

3 aktualności

5 temat numeru: **Kto to zrobił?**

9 **Mage Wars: Akademia**

12 Planszowe Kwiatki Kwiatosza

15 **NMBR 9**

19 **Origami**

23 **Paper Tales**

26 **Puerto Rico: Gra karciana**

29 **Spirit Island**

33 **The Great Fire of London 1666**

37 kącik gier familijnych: **Century: Cuda Wschodu**

40 kącik gier historycznych: **Pericles: The Peloponnesian Wars**

Star Wars: X-Wing - Zestaw podstawowy (druga edycja)

Już we wrześniu swoją premierę będzie miała długo wyczekiwana druga edycja **Star Wars: X-Wing**. Jest to szybka gra figurkowa traktująca o kosmicznych bitwach. Gracze sterują myśliwcami, rekrutują słynnych pilotów, wyposażają swoje maszyny w specjalną broń oraz ulepszenia i ruszają do walki.

W pudełku Zestawu podstawowego znajdziecie wszystkie elementy niezbędne do rozpoczęcia zabawy przez dwóch graczy: pomalowane plastikowe statki kosmiczne, specjalne kości do gry, karty, żetony, instrukcję oraz streszczenie zasad.

Nowością wprowadzoną w drugiej edycji jest Moc. Jest ona sztandarowym elementem uniwersum Gwiezdnych Wojen. Druga edycja **X-Winga** wykorzystuje go i przedstawia nam sposób, w jaki piloci podatni na wpływ Mocy osiągają dzięki niej znaczną przewagę w bitwie.

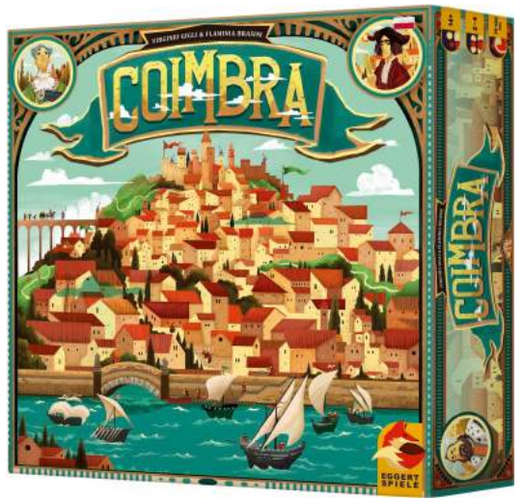
Piloci z możliwością wykorzystania wpływu Mocy, rozpoczynają grę z ładunkami mocy - żetonami, które mogą wydać, aby wykonać zapierające dech w piersiach akcje, daleko wykraczające poza zdolności zwykłych ludzi. Podstawowym sposobem użycia ładunku Mocy jest wydanie go i poprawienie celności pilota albo zwiększenie jego szansy przetrwania nadchodzącego ataku. Moc jest silnym sprzymierzeńcem w ferworze walki, ale jednocześnie surowcem, który może ulec wyczerpaniu. Musisz wybrać odpowiedni moment na to, żeby wydać ładunek, aby mieć pewność, że Moc zmieni losy bitwy na twoją korzyść.

Coimbra (edycja polska)

W pierwszej połowie września wydawnictwo Rebel wprowadzi na rynek **Coimbrę**, przepięknie ilustrowaną grę optymalizacyjną, która odkrywa nowe możliwości kryjące się w mechanice zarządzania kośćmi. Innowacyjny sposób ich dystrybucji i fakt, że oprócz ich wartości liczy się także kolor, sprawią, że wasze wybory wpłyną na znaczną część gry.

Wiele dróg prowadzących do zwycięstwa, a wielokrotnie zmieniające się powiązania pomiędzy mieszkańcami, ekspedycjami i klasztorami sprawiają, że każda partia w **Coimbrę** będzie dostarczać nowych wrażeń i aby wygrać, będzie trzeba przyjąć odmienne strategie.

Dodatkowo gra jest świetnie zbalansowana, przez co gracze stosujący odmienne strategie, cały czas liczą się w grze o zwycięstwo i tylko trafne decyzje oraz popełnione błędy wpływają na finalny wynik rozgrywki.



Jungle Speed: Kids

Jungle Speed: Kids to gra, w której liczy się zręczność, spostrzegawczość i szybkość. To ga, w której każdy stara się jak najszybciej pozbyć swoich kart, łapiąc plastikowy totem. Jeśli złapie go w złym momencie, albo w ogóle tego nie zrobi, będzie musiał wziąć karty od swoich przeciwników.

Dzięki przyjemnym, czytelnym grafikom oraz uproszczonym zasadom, do zabawy w **Jungle Speed** możemy zaprosić dzieci od czwartego roku życia. To doskonałe wprowadzenie do kolejnych tytułów oraz świetny trening spostrzegawczości i koordynacji.

Premiera gry już we wrześniu.

Skaczące jajeczka

Zabawa w **Skaczące jajeczka** przebiega według prostego schematu - wykonaj zadanie szybciej niż inni, aby otrzymać jajko. Gdy będziesz mieć ich pięć – wygrywasz. Ale uwaga: z każdym kolejnym jajkiem poziom trudności wzrasta.

Skaczące jajeczka to zupełnie nowa wersja popularnej gry ruchowej, która sprawdzi się zarówno podczas zabawy z dziećmi, jak i na imprezie nieco starszego towarzystwa. Kluczem do zwycięstwa jest szybkość i koordynacja, a te, jak wiadomo, często nie idą ze sobą w parze.

Na samym początku gry każdy z graczy rzuca białą kością i umieszcza jedno z pomarańczowych jajek między częściami ciała, które wypadły. Gracze trzymają zdobyte jajka przez cały czas trwania rozgrywki. Oznacza to, że po rzucie kością części ciała i umieszczeniu jajka zgodnie z grafiką, jajko nie powinno zmieniać swojego położenia.

W kolejnych rundach pierwszy gracz rzuca kością akcji. Wszyscy uczestnicy starają się jak najszybciej wykonać polecenie widoczne na ściance, która wypadła. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, otrzymuje w nagrodę jajko… które musi umieścić w odpowiednim, wskazanym przez kostkę miejscu.

Zabawa kończy się w momencie, gdy któryś z uczestników zdobędzie pięć jajek, lub gdy zabraknie ich w pojemniku.

Premiera gry planowana jest na wrzesień.

Charterstone (edycja polska)

Charterstone to rywalizacyjna gra ekonomiczna z systemem legacy, podczas której naszym zadaniem będzie rozwijanie nowo założonej osady na obrzeżach królestwa Greengully. Podczas pierwszej rozgrywki do dyspozycji graczy pozostaje ograniczona liczba pól. W trakcie kolejnych partii będą oni zmieniać tę sytuację, przyklejając nowe budynki na planszę. Z początku bardzo prosta gra przeistoczy się w grę o niespotykanej głębi i mnogości decyzji do podjęcia.

Przygoda z grą **Charterstone** trwać będzie dwanaście partii, ale w przeciwieństwie do większości gier z systemem legacy, tytuł ten nie jest jednorazowy, ponieważ gra oferuje równie ciekawe doznania po zakończeniu kampanii, jak i w trakcie jej trwania. Tuż po ostatniej partii można zanurzyć się w świat jedynej w swoim rodzaju gry ekonomicznej, która rozgrywać się będzie w stworzonej przez nas, wyjątkowej wiosce. Za pomocą **Charterstone: Recharge Pack (edycja polska),** który również będzie dostępny w sprzedaży, otrzymasz możliwość zagrania dodatkowej, drugiej kampanii.

Premiera gry już wkrótce.

temat numeru

Kto to zrobił?

to nie ja, to ty!

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Czy zdarzyło się wam obwiniać kogoś o coś, co sami zrobiliście? Zbiliście talerz, ale na pytanie mamy, ze spokojem w głosie powiedzieliście, że to sprawka waszej siostry. Namówiliście klasę na wagary, ale w rozmowie z nauczycielem wskazaliście swojego kolegę. Kto to zrobił? to gra o obwinianiu innych. Dokładnie zwierząt należących do innych graczy. Ile gry mieści się w tym malutkim pudełeczku? Sprawdźmy.

Kto to zrobił? opowiada o sytuacji, w której na dywanie znajdujemy czyjąś kupę. Musimy dojść do tego, które zwierzę ją zrobiło. Każdy z graczy otrzymuje komplet sześciu kart. Na każdej z nich widnieje innej zwierzę. Mamy tu chomiczka, koteczka, papużkę, żółwika, rybkę i króliczka. Wszystkie wyglądają bardzo niewinnie i słodko. Pamiętacie minę kota ze Shreka? Tak właśnie wyglądają nasi pupile. W trakcie zabawy gracze starają się zrzucić winę na kogoś innego. Zagrywają na stos kartę i mówią: „To nie był chomiczek, to był króliczek". Pozostali gracze, którzy mają na ręce królika, starają się jak najszybciej wyłożyć go na stos i obwinić inne zwierzę. Runda kończy się, gdy któryś z graczy poda nazwę zwierzaka, jakiego nikt już nie ma na ręce. Oznacza to, że to właśnie jego pupil zabrudził dywan. Gracz ten otrzymuje gustowny żeton w kształcie kupy. Gramy w ten sposób do trzech przegranych rozdań. Gra kończy się i wyłaniamy jednego przegranego.

Kto to zrobił? to połączenie gry pamięciowej i zręcznościowej oraz w pewnym stopniu mechaniki „przetestuj swoje szczęście". Niby możemy zapamiętać, jakich kto zwierząt pozbył się ze swojej ręki, jednak utrudnia to fakt, że gra jest bardzo dynamiczna i łatwo pogubić się w tym, co się dzieje. Stąd czasami raczej strzelamy i mamy nadzieję, że ktoś jeszcze posiada na ręce kartę zwierzęcia, które obwiniamy. Ciężko tu mówić o strategii, ale możemy starać się sterować poczynaniami innych oraz obserwować ich działania.

Temat początkowo wydawał mi się dość kontrowersyjny. Mnie bawił, ale czy będzie bawił innych? Okazuje się, że tak. Dzieciaki, z którymi testowałem grę świetnie wkręcały się we wzajemne obwinianie się. Nikt nie czuł zażenowania lub obrzydzenia związanego z tematem gry. Na szczęście możecie wymyślić dowolny temat i szukać winnego. Także, jeśli ktoś nie będzie czuł się dobrze z sytuacją zaproponowaną przez grę, może ją dowolnie zmienić.

Kto to zrobił? to gra, w której mamy ciągłą interakcję. Jeśli ją lubicie to świetnie, jeśli jednak wolicie nie wpływać na poczynania innych, omijajcie ten tytuł szerokim łukiem. Należy też

pamiętać, że mamy tu tylko jednego przegranego. Ułatwia to granie z dziećmi, które lubią wygrywać.

Gra nieźle się skaluje. W trzy osoby łatwo zapamiętać, co spadło na stół i jakie zwierzątka znajdują się na rękach pozostałych graczy. W sześć osób panuje chaos, przerywany salwami śmiechu. W takim składzie gra może się trochę przeciągać. Tytuł ten najlepiej sprawdza się w gronie czteroosobowym. Jest wtedy zabawnie, ale nadal przewidywalnie.

Kto to zrobił? to gra idealna na imprezy i na rozgrzewkę przed innymi tytułami. Świetnie sprawdza się w grupie dzieci. Trwa bardzo krótko, rundy są dynamiczne, a wyjaśnienie zasad i ich zrozumienie jest proste. Doświadczeni gracze określali grę bardziej jako zabawę, do której od czasu do czasu mogą zasiąść. Polecam ją wypróbować, ponieważ możecie być bardzo mile zaskoczeni, jak dużo frajdy mieści się w tym malutkim pudełeczku.

Kto to zrobił?

Zrecenzował: Michał „Windziarz" Szewczyk

Liczba graczy: 3-6 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: ok. 39,95 złotych

- kupa (dosłownie) śmiechu,
- piękne ilustracje,
- łatwa do wyjaśnienia.

- kontrowersyjny temat, który nie trafi w gusta każdego.

PANDEMIC™

los ludzkości
spoczywa
w **Waszych rękach!**

Pandemia to wciągająca gra kooperacyjna
o nieuchronnej zagładzie ludzkości

rebel

Mage Wars: Akademia - Zestaw podstawowy

może pod twoim blokiem naparzają się magowie?

zrecenzował:

Maciej „Ciuiniek" Poleszak

Zacznijmy od tego, że w tym tekście nie zamierzam poruszać tematu Wspieram.to (bo tam gra się ufundowała) ani opóźnień (bo były... spore) w stosunku do zakładanych terminów polskiego wydania. To jest materiał na jakiś dłuższy artykuł, z którego wszyscy mogliby wyciągnąć interesujące wnioski. Tutaj przyszliśmy się bawić, przywoływać fantastyczne potwory, obrzucać się magicznymi błyskawicami i kombinować, jak złożyć talię.

Patrząc na pudełko i opis rozgrywki, **Mage Wars: Akademia** nie różni się niczym specjalnym od dziesiątek innych "turniejowych" karcianek, w których dwóch graczy obrzuca się zaklęciami i atakami, aż jeden z nich padnie na glebę. A to, kto pada na glebę jest wypadkową umiejętności graczy w dwóch aspektach: złożenia talii przed grą i skutecznego zastosowana zaplanowanej strategii w praktyce. Nadal nic nadzwyczajnego. W tym jednak momencie nadchodzi zwrot akcji i element, na którym opiera się cała kampania reklamowa tego systemu.

W **Mage Wars** zrezygnowano z losowego dociągu kart z talii. Ktoś usiadł i pomyślał, że ciekawie byłoby, gdyby gracz mógł dowolnie wybierać sobie kartę, jaką w danej sytuacji chciałby zagrać. Bez liczenia na łut szczęścia w krytycznym momencie. Tym kimś był Bryan Pope. Jak pomyślał, tak zrobił. Na dokładkę dorzucił do pudełka bajer w postaci segregatora/albumu na karty, więc podczas rozgrywki faktycznie można wczuć się w klimat maga nerwowo przerzucającego strony swojej księgi w celu odnalezienia riposty adekwatnej do sytuacji. Na tym etapie byłem już kupiony. Coś nowego, coś ciekawego, warto wypróbować.

Pomysł jest szalenie świeży i intrygujący, ale kiedy pierwsze zauroczenie przeminie, pojawiają się pewne wątpliwości. To nie jest tak, że **Mage Wars** jest tytułem zupełnie pozbawionym losowości. Ta gra po prostu zamienia jeden rodzaj losowości na inny. Nie dobieramy kart z talii w ciemno, ale wszystkie ataki przeprowadzane w trakcie gry wykonujemy za pomocą rzutu kością. Oczywiście nie jakąś tam zwykłą kością k6 z kropkami, tylko specjalną, designerską. Kostka ma sześć ścianek: dwa razy pudło, jedno lub dwa obrażenia zwykłe, które mogą być zatrzymane przez pancerz celu oraz jedno lub dwa obrażenia krytyczne, które wchodzą jak w masło, bez komplikacji. Jak więc łatwo policzyć, na jednej kostce mamy dwie trzecie szansy na trafienie i zadanie maksymalnie dwóch obrażeń. Do pokonania maga potrzeba ich około dwudziestu czterech.

Mocniejsze ataki oznaczają, że rzucamy większą liczbą kostek. Większą liczbą kostek rzucają mocniejsze potwory. Mocniejsze potwory kosztują więcej punktów many, których na początku każdej rundy dostajemy jak na lekarstwo. Nie twierdzę, że jestem wyjątkowo uczulony na rzut kością w ramach rozpatrywania sukcesu/porażki, ale tutaj coś mi nie zagrało. Najfajniejszą rzeczą w zarządzaniu kostkami jest szukanie sposobów na modyfikowanie wyników. W podstawowym zestawie **Mage Wars** znaczna większość modyfikatorów sprowadza się do zwiększenia liczby kości, a nie wpływania na ich wyniki. Wystawienie więc na stół hydry, na którą trzeba było oszczędzać parę rund to ogromny hazard. Pomimo dużej inwestycji, nie dostajemy żadnej gwarancji odnośnie tego czy się ona zwróci. Oczywiście, duży potwór ma szansę zadać duże obrażenia, ale ma dokładnie taką samą szansę, że wyrzuciliśmy manę w błoto. Ogólnie wszystko sprowadza się do tego, że takie zaprojektowanie walki nie do końca mi się podoba. I chyba całą, skróconą krytykę Mage Wars w odniesieniu do innych karcianek dałoby się zawrzeć w takim oto stwierdzeniu: czy bardziej wolisz, kiedy podejdzie ci odpowiednia karta i zrobi to, do czego ją w tej talii umieściłeś/umieściłaś, czy chcesz raczej zagrać kartę od razu i dopiero potem sprawdzić czy zadziała.

Jeśli ktoś takie rozwiązania zaakceptuje, w tym niewielkim i szczelnie wypełnionym pudełku znajdzie jeszcze całą garść ciekawych pomysłów. Najciekawszym jest najprawdopodobniej zarządzanie aktywacjami stworzeń. Każde stworzenie na stole (z magiem włącznie) może wykonać jedną akcję w turze. Gracze wykonują akcje naprzemiennie, aż obaj wyczerpią wszystkie możliwości. Mag jest wyjątkowy, ponieważ może w ramach akcji rzucić zaklęcie z księgi, poza tym raz na rundę może rzucić dodatkowe, "szybkie" zaklęcie, nie ma tu jednak

miejsca na wchodzenie w szczegóły. Normalna akcja wygląda tak, że stwór może zaatakować albo przyjąć pozycję obronną i nie zrobić w tej chwili nic więcej. Jeśli przeciwnik będzie chciał zaatakować, w pierwszej chwili musi atakować stwory, które się bronią. Wychodzi z tego całkiem fajna łamigłówka związana z odkładaniem akcji na później, planowaniem kontrataków i osłanianiem kluczowych kart na stole. Kciuk w górę.

Jest jeszcze kwestia przystępności. **Mage Wars** nie jest najbardziej przejrzystą i łatwą do wytłumaczenia karcianką na rynku. Na każdej karcie znajduje się prawdziwe zatrzęsienie ikon, informacji i słów kluczowych. Sytuacji nie poprawia fakt, że część ikon jest… nieważna. Karty z **Akademii** są kompatybilne z kartami z siostrzanej **Mage Wars: Arena** i to ta druga gra wykorzystuje informacje o zasięgu czarów. No i słowa kluczowe. Odnoszę wrażenie, że przyjęło się już umieszczanie przynajmniej skrótowych wyjaśnień najważniejszych słów na kartach z zestawu startowego gry. Tutaj nikt gracza za rękę prowadził nie będzie. Pozostaje nauczenie się wszystkiego na pamięć albo stałe korzystanie z indeksu umieszczonego w instrukcji.

To nie jest gra dla mięczaków. Największą przyjemność z grania w **Akademię** będą mieli hardkorowcy, którzy na karciankach zjedli już zęby i teraz szukają czegoś nowego. Całe szczęście w tym niewielkim pudełku znajduje się całkiem sporo zawartości: dwie gotowe talie i drugie tyle kart do ich modyfikowania. To może być bardzo satysfakcjonujące doświadczenie, ale nie dla każdego.

Mage Wars: Akademia - Zestaw podstawowy

Zrecenzował: Maciej „Ciuiniek” Poleszak

Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 154,95 złotych

✓
- świeże podejście do oklepanego tematu,
- ładne grafiki i solidne wykonanie.

✗
- zasady są teoretycznie proste i przejrzyste, ale mają bardzo dużo niuansów,
- rezygnacja z losowości doboru kart zastąpiona losowością rzutu kością.

Planszowe kwiatki Kwiatosza

dobry zwyczaj – nie pożyczam! Plus dwie ciekawostki

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz" Kwiatek

Miałem kiedyś Pegasusa. Dystrybutor mówił o kilku milionach konsol w domach – podrabianie Nintendo Entartainment System okazało się być intratnym interesem (plus nie obowiązywały wówczas w Polsce przepisy o własności intelektualnej). Miałem kilkadziesiąt kartridży, wspomnienia podpowiadają liczbę trzydzieści dwa. Haczyk był taki, że fizycznie w domu zostały mi dwa albo trzy – reszta była na wypożyczeniu. Została tam do dziś.

Ciekawostka numer jeden: *przedsiębiorcy wprowadzający Pegasusa do Polski obecnie są właścicielami marki Hoop (tej od napojów).*

Jako dziecko wychowane za komuny miałem silne przekonanie, że dzielić się trzeba. Zmieniało się to bardzo powoli, z kolejnymi nieoddawanymi grami (oraz niespłacanymi długami z automatów, salon był w lubelskim kinie Kosmos). Później zacząłem prowadzić swego rodzaju książkę wypożyczeń (ale nie za czasów Pegasusa, tych gier już nie było). Klasyką „Ej, pożycz!" są oczywiście książki, zwłaszcza jeśli człowiek dorobił się już ich tylu, żeby, mimo studenckiej biedy, ustawić je w ładnych rządkach na półkach. Każde odwiedziny to przejrzenie biblioteczki i wyrwanie tomiszcza na zawsze. Tutaj zapisywanie pożyczeń zadziałało nieco lepiej – przynajmniej wiedziałem, od kogo i jakiej książki już nigdy nie odzyskam. Książki mają jednak ten zasadniczy plus, że dopóki zniszczenie nie jest duże, są one użyteczne cały czas w tym samym stopniu. Gry planszowe to już inna historia – tutaj każdy żeton jest na wagę 2,11 kg (przeciętny ciężar pudełka z grą planszową, wartość zmyślona), czyli całej rozgrywki.

Początki

Hobby to jest radość, to jest zabawa. Mam jedną grę, później drugą, później trzecią. Jako okoliczny pionier nie mam konkurencji, jeśli gdzieś jest granie, znaczy to, że ja tam jestem. Nikt gry nie chce pożyczać, ponieważ i tak ją przynoszę. Taki stan rzeczy trwa kilka lat i nagle szok – po kilku latach wychodzi gra **Battlestar Galactica**, którą znajomi kupują na spółkę. Beze mnie! I grają najczęściej też beze mnie. Już wiem, że wyhodowałem gada na własnej piersi kartonowej. Później okaże się to błogosławieństwem, kiedy liczba graczy będzie rosła odwrotnie proporcjonalnie do ilości mojego wolnego czasu, ponieważ już nie będę musiał odpowiadać na niewygodne pytania, czemu jestem bucem i samolubem, że nie przyjdę.

Ciekawostka numer dwa: *preorder Battlestar Galactica robiłem za dziewięćdziesiąt dziewięć złotych. Zanim wyszedł, podrożał, jakieś tam okołodolarowe zawieruchy. Niemniej – to właśnie były te czasy, których teraz już nie ma.*

Kiedy nieśmiali wobec braku własnych zasobów ludzie zaczęli nagle zdobywać zapasy kartonowej rozrywki, pojawiło się poczucie: hej, pożyczanie jest spoko. Na szczęście kilkuletni precedens niepożyczania pozwolił mi przejść suchą stopą przez czas pożyczania na pijackie granie studenckie, po którym trzecia karta lojalności Gajusa Baltara miała tłusty ślad niemal na wylot po nerwowym międleniu przez miłośnika czipsów. Studia, mimo niejakich ograniczeń finansowych, to był dobry czas na kupowanie gier. Wyprowadziłem się z domu najszybciej, jak to było tylko możliwe. Jednym z powodów było dysponowanie własnym budżetem (nie wiem, jak to robiłem bez **Excela,** no ale musiałem – wkrótce wyjaśnię powody). Pieniądze dostawałem dziesiątego dnia każdego miesiąca. Dzień później meldowałem się w Makro – kupowałem trzydzieści dwa kotlety z karkówki, zapas ryżu, ziół prowansalskich i sosu sojowego na obiady; kupowałem dziesięć dżemów wiśniowych, mąkę i mleko na omlety śniadaniowe. Mając zapewnione minimum wyżywienia na miesiąc, resztę lekką ręką wydawałem na planszówki. Poza wieczorami z planszówkami moim ulubionym spędzaniem wieczoru były imprezy młodszych koleżanek ze studiów. Dziewczyny miały wdrukowane, że nie można przyjąć gości ceratą i głodnym spojrzeniem, zawsze jakieś dokarmianie tam zachodziło.

Tutaj kryje się powód, dla którego pierwszy komputer kupiłem używany już pod koniec studiów – bardzo trudno było wypchnąć z budżetu wystarczającą liczbę planszówek, aby dało się za to coś kupić. Po kupieniu okazało się jednak, że Excel do budżetowania mi niepotrzebny, ponieważ skoro wydałem pieniądze na komputer, to do tych pięćdziesięciu złotych z pewnym bólem i na palcach zliczę.

Pożyczanie

Nota biograficzna notą biograficzną, jak to jednak jest z pożyczaniem? Przede wszystkim – planszówki stały się moim głównym hobby na wiele lat. Posiadanie oraz granie było jednym i tym samym – bo gry miałem ja, miałem również mnóstwo czasu (patrząc z dzisiejszej perspektywy, wówczas jakoś tak mniej to doceniałem). Wiele osób jest zafiksowanych na punkcie niezniszczenia, niepogubienia elementów. Mieściłem się w tym opisie i ja, ale w rozsądnych granicach. Kiedy granice były przekraczane, czyli na przykład kiedy współgracze nie rozumieli bardzo jasnej do zinterpretowania zasady w **Mare Nostrum**, rzucenie stołem nie było zbyt dużym faux pas, takie mam odczucie (współgracze jakoś tak zamilkli, nie wiem co sądzili). Ciekawostka: zagubioną fioletową fortecę znalazłem sześć lat później, przy przeprowadzce, co może dobrze świadczyć o mojej ostrożności. Albo źle o nawykach sprzątaniowych.

Środowisko planszowe, zgodnie ze wspomnianym zafiksowaniem, podchodzi z dużą wyrozumiałością do postawy niepożyczania. Dla mnie to nie była kwestia gier, była to kwestia ludzi. Zdarza się coś zgubić, coś zepsuć, życie. Zdarza się też, że różne strony różnie do tego podchodzą, czasami mając rację w porównywalnym stopniu. Dla mnie brak nielimitowanego znacznika spośród dziewięćdziesięciu siedmiu nie był problemem, dla kogoś mógł być. I obaj mamy rację dopóki to na-

sza gra i pozostająca u nas. Kiedy jednak znaczniki znikają po drodze – zaczynają się problemy, można się pokłócić lub mieć uraz (czasem nawet fizyczny jeśli kolega nożownik lubił swoje monetki w **Spartacusie**).

Niepożyczanie

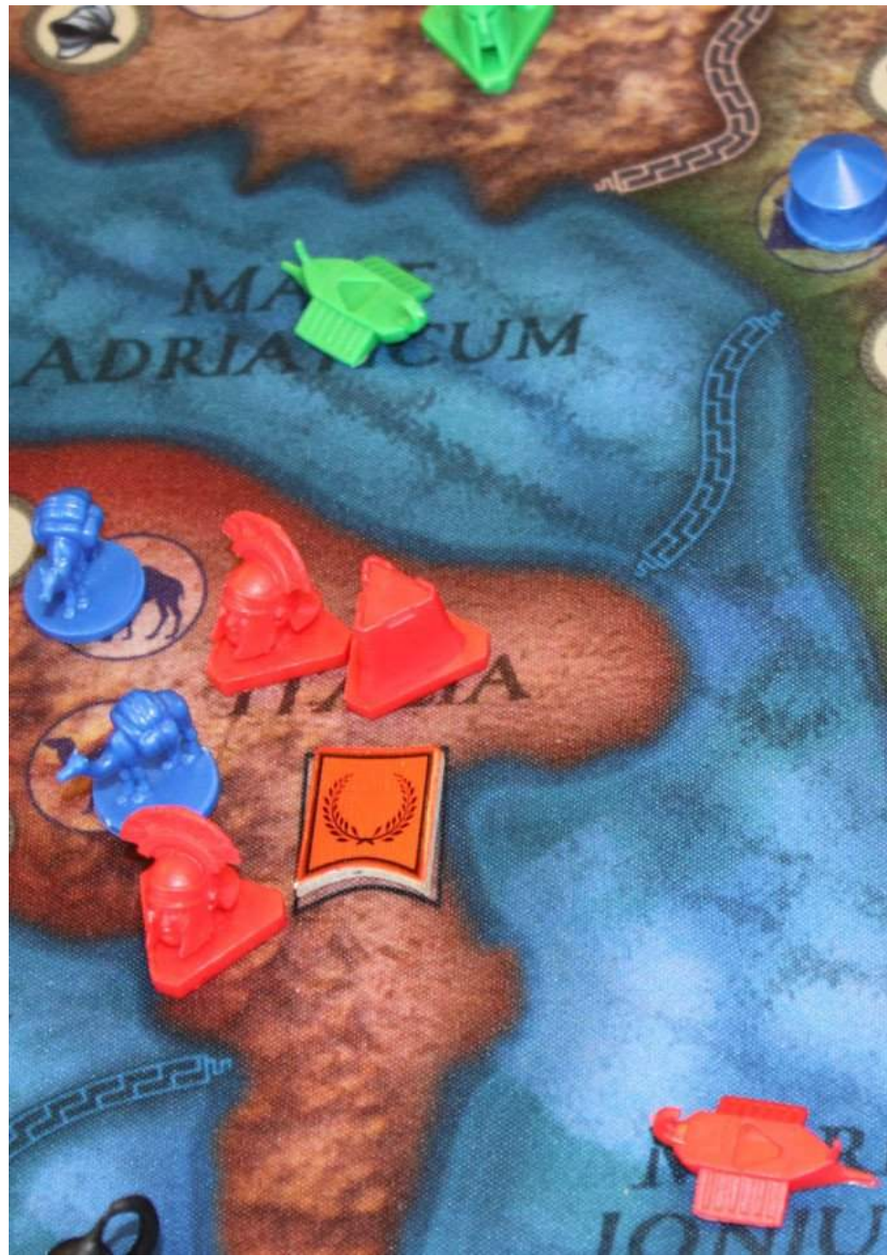
Moja polityka pożyczania komuś jest taka, że zaufanym mogę. Kiedyś miałem taką politykę, że do pierwszego przewinienia pożyczałem praktycznie każdemu – no, ale wystarczyło około trzydziestu znajomych z podwórka, żeby już te pierwsze szanse zrujnowały pegasusową kolekcję. Teraz mam więc ze cztery osoby, którym z niechęcią pożyczę. Bardzo nie lubię natomiast pożyczać od kogoś. Poczucie zobowiazania, ryzyko, że coś uszkodzę i nie będę umiał naprawić inaczej niż odkupując grę – to mnie bardzo męczy. Jeszcze gorsze jest jednak co innego. Gry, jak psy, jak pająki, ewentualnie nawet koty (jeśli ktoś posługuje się myśleniem magicznym), po prostu się zadomawiają. Przykłady z życia – mam od znajomego pierwszą edycję **Mare Nostrum**, leży już z dziesięć lat. Jak mam się z tym rozstać? To już przecież w zasadzie moje. Po jakim czasie wciągnąć to na listę **BGG**? Napraszać się z oddaniem? Czy to uprzejme? Mam jakieś kopie **6. Bierze**, których nie kupowałem, ktoś zostawił, nikt się nie upomniał. Kiedy można je wciągnąć na listę? Jak się z nimi rozstać? Nie lubię takich dylematów, więc staram się nic od nikogo nie pożyczać. Ludzie jednak są cwani, wiedzą, że najpewniej przeczytam instrukcję i im tę grę później wytłumaczą, a oni ją kupili pod wpływem impulsu, ponieważ zagrali w coś ze mną, zawędrowali do sklepu i bogactwo świata ich przytłoczyło, a sprzedawca sprzedał swoją ulubioną eurokobyłę, z której punkty doi się jak z mózgu Felda.

Ryzykiem w pożyczaniu komuś jest to, że zagra on beze mnie. Kupiłem grę, przewiduję jej żywotność na sześć partii (bo jestem optymistą). Jeśli więc komuś pożyczę – zagra beze mnie 50% żywotności tytułu. Miewam problemy ze znalezieniem graczy do konkretnej gry. Jeśli taki ktoś mi ich teraz podbierze, żywotność gry spada dla mnie do zera partii. Gra mu się może też niespodobać, wtedy problem. Znajomi zniechęceni, pożyczający już ograny. I zostaję z tytułem, w który chcę zagrać, ale w który nigdy nie zagram – chyba że po przeprowadzce do innego kraju. Chociaż przeważnie jest on wówczas po polsku.

Problem?

Taka niechęć do pożyczania napędza jednak konieczność kupowania gier do ich sprawdzenia. Zawsze sobie mówię „będzie do recenzji, nikt o tym nie pisał", częstokroć kończy się jednak na jednej partii. Paradoksem jest, że to jedno z najbardziej społecznych hobby (bo przecież znakomita większość gier odbywa się w grupie) jest jednocześnie tak aspołecznym w kontekście dzielenia się zasobami. Miliardy elementów, które podczas partii dają zabawę, podczas pożyczania dają ból głowy. Nie mówiąc o tym, że chcąc utrzymać stan kolekcji, warto by było przeliczyć elementy przed i po pożyczeniu, co jest absurdem izolacji przy towarzyskim hobby.

Paradoksalna natura hobby bardzo mi, muszę powiedzieć, pasuje. Lubię aspekt społeczny, bardzo lubię też aspekt rozdzielności majątkowej od grupy. Zastanawiam się nad taką kwestią – jeśli społeczność wytworzyłaby większy nacisk na pożyczanie, to czy nie odbyłoby się to kosztem ludzi posiadających? Ja na przykład mam obecnie niestety dość mało czasu na granie. Często motywatorem do zagrania jest chęć poznania nowego tytułu, tym jestem w stanie przyciągnać ludzi akurat wtedy, kiedy mam możliwość zagrać. Jeśli nagle zwyczajnym jest to, że nowo kupioną grę pożyczam do ograniа innym, że nieuczestniczenie właściciela w rozgrywce jest normalną praktyką, to może od razu powinienem otworzyć wypożyczalnię? Oczywiście nie chcę tu wyjść na marudę, ale moją motywacją do kupowania gier jest chęć zagrania (albo tak się przynajmniej oszukuję). Więc, mimo że trudno się do tego przyznać, wcale nie cieszy mnie, że inni sobie zagrali w moją grę beze mnie. Wręcz, jeszcze trudniejsze wyznanie, to gorzej, niż gdyby nikt nie zagrał. Kupiłem z konkretnym celem, więc w momencie, gdy inni już są w to ograni i chcą grać w co innego, ja tego celu zrealizować nie mogę. I tego, tak jak samego pożyczania, zdecydowanie nie lubię.



NMBR 9

uczciwa układanka

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

Często zdarza się, że gry mają rozdmuchany marketing. Nic w tym dziwnego, przy takiej liczbie premier trzeba zadbać o wyróżnianie się produktu. Gorzej, jeśli marketingowcy starają się na siłę „ubarwiać" grę. Przeciętna karcianka staje się pełnoprawnym 4X, niczym niewyróżniający się worker placement ma zrewolucjonizować gatunek, a siedemnasta w tym roku gra autorstwa pana X będzie kamieniem milowym jego twórczości, tak jak szesnaście i poprzednich. Zapewne każdy z nas dał się choć raz nabrać na tego typu zabieg. Dlatego bardzo doceniam gry, które są „uczciwe".

NMBR 9 mógł dostać temat, ideologię przyszytą na siłę. Pewnie moglibyśmy podczas gry rozbrajać bomby, budować magiczne wieże lub w jakiś jeszcze bardziej absurdalny sposób ukrywać fakt, że bawimy się w przestrzenną, tetrisowatą układankę. Na szczęście nie musimy, ponieważ nikt w wydawnictwie nie miał takich ambicji. Instrukcja nie posiada żadnego tła fabularnego i nie próbuje nas oszukiwać, że **NMBR 9** jest czymś więcej niż ładnie wykonaną grą logiczną.

Poza instrukcją, składającą się z jednej kartki, w pudełku znajdziemy osiemdziesiąt grubych, porządnych kafelków, dwadzieścia kart i genialną wypraskę. Ta ostatnia sprawia, że przygotowanie rozgrywki trwa jakieś piętnaście sekund. Należy otworzyć pudełko, potasować karty i można grać. Duża w tym zasługa prostych zasad, które pozwalają na bezproblemową rozgrywkę od razu po zapoznaniu się z nimi.

Jak już zdążyłem wspomnieć, **NMBR 9** to układanka. Podczas trwającej dwadzieścia rund gry będziemy układać kafelki z cyframi od zera do dziewięciu, każdy w dwóch egzemplarzach. Na początku rundy odsłaniamy kartę, która pokazuje, który kafelek będziemy wykładać. Gracze jednocześnie starają się dołożyć go do swojej konstrukcji. Nowa cyfra musi stykać się z jakimś innym kafelkiem na swoim poziomie, nie może też wisieć w powietrzu. Naszym głównym zadaniem jest budowanie jak najwyższych poziomów, ponieważ każdy kafelek na koniec gry wart jest tyle punktów, ile wynosi jego cyfra przemnożona przez poziom, na którym leży. Przy czym stół jest poziomem zerowym, nie można więc zbyt długo budować sobie „fundamentów", ponieważ wszystkie zużyte w tym celu kafelki warte są okrągłe zero. Z drugiej strony, jeśli szybko wystrzelimy w górę, to równie szybko nie będziemy mieli możliwości dołożenia kolejnych kafelków nigdzie indziej, niż na samym dole. Trzeba planować, patrzeć które cyfry już zeszły i jak szybko może się pojawić kafelek, który jest nam potrzebny. Oczywiście elementy gry nie ułatwiają nam życia, ponieważ kafelki mają mocno zakręcone kształty. Te budowane na wyższych poziomach muszą całkowicie leżeć na innych kafelkach, nie może być żadnych dziur w środku, zabronione jest również układanie takich samych cyfr bezpośrednio na sobie, gdyż każdy kafelek wyżej niż na zerowym poziomie musi leżeć co najmniej na dwóch innych. Szybko okazuje się, że sensowne ułożenie kafelków nie jest proste, a jak bardzo byśmy się nie

starali, to i tak na końcu zostaniemy z jakąś wredną dziurą, która mocno utrudni nam grę.

Tak wygląda cała rozgrywka. Dwadzieścia razy odsłaniamy kartę, dostajemy kafelek i dokładamy go do naszej układanki. Brzmi prosto, może nawet banalnie, ale jest bardzo przyjemne w odbiorze. Co więcej, jeśli nie znudzi się wam sam model rozgrywki, **NMBR 9** posiada praktycznie nieograniczoną regrywalność. Nawet jeśli powtórzy się układ kart, najprawdopodobniej cała układanka i tak będzie wyglądała inaczej. Liczba graczy przy stole nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę, ponieważ działania przeciwników nas nie interesują.

Chyba że postanowimy celowo zepsuć zabawę, gdyż niestety gra na to pozwala i jest to jej jedyny minus. Ruchy graczy są jednoczesne i jawne, a co rundę każdy buduje taki sam kafelek, więc nie ma żadnego problemu, żeby od początku do końca kopiować czyjeś ruchy, co da nam identyczny wynik. Nie muszę chyba pisać, czym owocuje takie zachowanie w grze dwuosobowej? Nie jest to wielka wada, ponieważ nie spotkałem się z takim zachowaniem, ale jest to błąd projektowy, którego można było bardzo łatwo uniknąć. Zresztą sam autor szybko „przyznał" się do pomyłki i wydał mini-dodatek dający każdemu z graczy kafelek startowy o unikalnym kształcie.

NMBR 9 to bardzo dobry tytuł, świetnie sprawdzający się jako przerywnik pomiędzy większymi grami. Jedna partia trwa około dwudziestu minut, pozwala na rozruszanie mózgu, a dzięki świetnej wyprasce rozkłada się w mgnieniu oka. Jeśli tylko nie reagujecie alergicznie na gry logiczne, nie widzę powodu, dla którego nie powinniście dodać **NMBR 9** do swojej kolekcji.

NMBR 9
Zrecenzował: Maciej „mat_eyo" Matejko

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 79,95 złotych

- szybka rozgrywka,
- proste zasady,
- ogromna regrywalność,
- świetna wypraska.

- brak zasady uniemożliwiającej całkowite kopiowanie czyichś ruchów.

reklama
karciana walka o stołek
Senatora Lutecji
LUTECJA
set collection
licytacja
blef
JUŻ WKRÓTCE!
LACERTA

Origami

dwa zgięcia, kot i wygrałem

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Zegnij na pół, złóż pod kątem dziewięćdziesięciu stopni, następnie powtórz to kilka razy i voila żuraw z papieru. Kto z nas nie był w młodości zafascynowany sztuką origami i cudami, które z kartki wyczarowują jej mistrzowie. Ja mam problem ze zrobieniem najprostszego modelu samolotu, który by dobrze wyglądał, a co dopiero latał. Niemniej jednak taka tematyka gry jest niezwykle ciekawa, nie uważacie? W takim razie, o co chodzi w tym całym Origami?

Origami to bardzo dynamiczna gra karciana. Wcielamy się w niej w role mistrzów, którzy składają, a następnie ożywiają swoje papierowe dzieła sztuki. Konkurują oni o miano najwspanialszego twórcy origami. Ten opis nie ma zbyt wiele wspólnego z rozgrywką. Klimat grze nadają obłędne grafiki znajdujące się na kartach. Tych jest w grze dziewięćdziesiąt, podzielonych na pięć typów zwierząt – gospodarskich, latających, wodnych, żyjących na sawannie i żyjących w trawie. Podczas rozgrywki używamy tylu kategorii, ilu jest graczy. Dzięki temu mamy kilka możliwości łączenia ze sobą tych mini-talii, co zapewnia grze sporą regrywalność.

Podczas rozgrywki gracze wykładają z ręki na stół karty origami. Te przynoszą im punkty na koniec gry oraz różne zdolności. Jedne działają natychmiast po wyłożeniu, inne gracz może wykorzystać podczas swojej tury, a ostatnie pozwalają zdobyć dodatkowe punkty na końcu rozgrywki. Co ciekawe, na karcie znajduje się cała masa danych, a każda z nich jest bardzo ważna dla przebiegu gry. Karta w **Origami** ma zapisaną informację o liczbie zgięć, czyli walucie, dzięki której możemy wystawiać na stół inne karty. To także papierowe zwierzę przynoszące punkty na końcu rozgrywki, z podanym kosztem wystawienia go na stół. Na karcie mamy również typ zwierzęcia, który ważny jest dla niektórych efektów kart. Dodajmy do tego grafikę, nazwę karty oraz zdolność specjalną i okazuje się, że informacje te stają się trochę nieczytelne. Kilka partii pozwala się przyzwyczaić do tego nadmiaru, ale na początku połapanie się w tym wszystkim sprawia nieco problemów.

W swojej turze gracz może wykonać jedną z trzech dostępnych akcji. Po pierwsze, dobrać na rękę karty origami o łącznej wartości zgięć nie większej niż cztery. Po drugie, zagrać kartę origami na stół, opłacając tę akcję kartami z ręki o sumie zgięć równej koszcie zagrywanego zwierzęcia. Po trzecie, wykonać akcję specjalną pochodzącą z jednej z kart wystawionych przed sobą. Po wykonaniu akcji tura przechodzi na kolejnego gracza. Rozgrywka kończy się w momencie, w którym talia dobierania wyczerpie się po raz drugi. Wynik gracza to suma z wyłożonych przed siebie kart oraz dodatkowych punktów z efektów zwierząt.

Tym, co przede wszystkim rzuca się w oczy podczas rozgrywki w **Origami** jest szybkość jej przebiegu. Każda talia to osiemnaście kart, co oznacza, że w grze na dwie osoby mamy ich do dyspozycji zaledwie trzydzieści sześć. Po zagraniu kilku tur gra się kończy i podczas zapoznawczych partii jest to dość niespodziewane. Ta krótkość rozgrywki wymusza na graczach szybkie reagowanie na poczynania innych graczy. **Origami** to bardzo taktyczna pozycja, gdzie nie mamy zbyt dużego pola do planowania swoich poczynań. Połączenia pomiędzy kartami w ramach jednego typu zwierząt nie są skomplikowane i nie ma ich zbyt dużo. Mimo to przyjemnie walczy się o zdobywa-

nie punktów, szukając najefektywniejszego sposobu wykorzystania swoich akcji.

Gra dość dziwnie się skaluje. Mnie najlepiej grało się w gronie dwuosobowym. Jest dynamicznie, mamy możliwość ripostowania zagrań przeciwnika, a mniejsza pula kart zapewnia większą kontrolę nad tym, co pojawi się na stole. W cztery osoby, a co za tym idzie z czterema taliami kart, panuje lekki chaos i wkrada się większa przypadkowość do naszych poczynań. Partie trzyosobowe były przyjemne i stanowiły wypośrodkowanie odczuć z gry z dwoma i czterema graczami.

Origami zapewnia za to sporą regrywalność. Pięć talii pozwala na kombinowanie z układami i sprawdzanie połączeń pomiędzy nimi. Jak na dwudziestominutowy wypełniacz czasu z dziewięćdziesięcioma kartami, gra zapewnia sporo przyjemności.

Tytuł ten przypadnie do gustu osobom lubiących krótkie, taktyczne rozgrywki. Świetnie nada się jako wstęp do świata bardziej zaawansowanych gier karcianych, ucząc mechanik i zarządzania ręką. Dodatkowo jest bardzo ładnie zilustrowany, co na pewno pozwala czerpać więcej przyjemności z zabawy. Jeśli jesteście zaś karciankowymi wyjadaczami, Origami zapewni wam kilka przyjemnych chwil, ale raczej nie zagrzeje na długo miejsca w waszej kolekcji.

Origami
Zrecenzował: Michał „Windziarz" Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: ok. 49,95 złotych

- prosta mechanika,
- szybka i dynamiczna rozgrywka,
- ciekawy temat.

- niska czytelność kart,
- bardzo proste zależności panujące pomiędzy nimi.

STAR WARS X-WING

© & ™ Lucasfilm Ltd.

rebel

NIECH MOC BĘDZIE Z TOBĄ!

Paper Tales

królestwo z papieru

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Wiele widziałem już gier o budowaniu własnego królestwa i tworzeniu jego historii. Takie z drewnem, kafelkami, figurkami lub wszystkimi powyższymi elementami jednocześnie. Ale nigdy nie widziałem gry, w której królestwo jest budowane z kart i to niejako zupełnie przypadkiem. Ostatnio jednak taką grę zobaczyłem. Jej tytuł to Paper Tales.

Paper Tales to gra, której autorem jest Masato Uesugi. Została wydana w 2017 roku przez Catch Up Games, a w tym roku polską wersję tej gry zaprezentuje już we wrześniu nowopowstałe wydawnictwo Funiverse. Co ciekawe, polska edycja została przy oryginalnym tytule.

Paper Tales to gra karciana, w której gracze budują swoje królestwo, używając do tego kart. Gra toczy się przez cztery rundy, które składają się z sześciu faz. Pierwszą fazą jest rekrutacja. Gracze dostają na rękę pięć kart jednostek i metodą draftu (zostawiam sobie jedną kartę, resztę przekazuję sąsiadowi) tworzą zestaw jednostek dostępnych dla siebie na daną rundę. Na kartach jednostek jest wiele informacji, które bierze się pod uwagę. Siła militarna (bo w grze walczymy z sąsiadami), koszt wystawienia, ewentualne produkowane zasoby lub wreszcie zdolności specjalne wpływające na grę.

Następnie przychodzi moment wystawienia jednostek na stół. Gracze mają cztery miejsca do wystawiania kart jednostek. Dwa z przodu i dwa z tyłu (w późniejszym etapie gry może dojść jeszcze trzecie miejsce z przodu). Gracze wybierają karty z ręki, które chcą wystawić i kładą je zakryte na stole w odpowiednich miejscach. Jeśli mają już jakieś jednostki w grze, mogą je w tym momencie usunąć lub przestawić, aby zrobić miejsce na nowe karty. Następnie wszyscy odkrywają swoje nowe karty, płacą ich koszt w monetach i ewentualnie odpalają zdolności dla danej fazy.

Kolejna jest wojna. Każdy liczy siłę militarną swoich jednostek wystawionych na przodzie. Jednostki z tyłu walczą tylko wtedy, jeśli mają odpowiednie zdolności. Następnie porównuje się siłę z bezpośrednimi sąsiadami. Jeśli mamy jej więcej, otrzymujemy punkty zwycięstwa. Jeśli mamy jej tyle samo, co przeciwnik, obaj dostajemy punkty zwycięstwa. Żadnego niszczenia, zabijania, rabunków. Czyli jest interakcja, ale nie aż tak bardzo negatywna.

Kolejna faza to przychód, podczas którego dostajemy kasę. Kasę zapewniają budynki, niektóre jednostki, ale jest też i kasa podstawowa, którą dostaje każdy. Kasa jest oczywiście ważna, ponieważ bez niej ciężko jest wystawić nowe karty jednostek.

Po zebraniu złota przychodzi czas na budowę. Każdy gracz dostaje na początku gry kilka dwustronnych kart budynków. W tej fazie może wybudować jeden z nich, bądź też ulepszyć już wybudowany. Karty są dwustronne, ponieważ budynki mają dwa poziomy. Drugi poziom daje oczywiście większe profity, jest wart więcej punktów zwycięstwa na koniec gry, ale jego wzniesienie kosztuje dodatkowe zasoby. Co ciekawe, zasoby w tej grze nie są zbierane i przenoszone z tury na turę. Aby zbudować budynek, nasze jednostki muszą produkować to, co trzeba w tej konkretnej turze. Do tego im więcej budynków mamy, tym więcej trzeba dopłacić złota za postawienie nowego.

I w końcu nadchodzi przemijanie. Jednostki, które mają na sobie żeton przemijania, umierają i musimy je odrzucić. Potem każda jednostka, która została, otrzymuje jeden żeton przemijania.

Po tej fazie runda się kończy i przechodzimy do kolejnej lub do finałowego punktowania, jeśli właśnie skończyliśmy rundę

czwartą. Kto zdobył najwięcej punktów, ten wygrywa. I to tyle.

Paper Tales to gra, w której budując królestwo i wystawiając jednostki, budujemy sobie silnik służący do zdobywania punktów. Silnik, który zmienia się co chwilę, ponieważ jednostki przemijają. Nie ma co planować na zaś, gdyż po pierwsze sytuacja na planszy będzie za chwilę inna, a po drugie nie wiadomo, jakie karty dostaniemy w drafcie. Silniczek tworzymy więc na bieżąco, przystosowując się do sytuacji. Z jednej strony dobieramy karty pod siebie, a z drugiej czasem będziemy próbowali nie dopuścić, aby przeciwnik dostał coś, co mu pomoże.

Paper Tales premiuje ogranie i znajomość kart. Przy pierwszej rozgrywce część z nich wydaje się zupełnie bez sensu, jednak pod koniec gry zaczynamy widzieć ich ewentualną przydatność. Zaczynamy dostrzegać wiele kombosów i potencjalnych rozwinięć silniczka. Szkoda jednak, że część jest mocno sytuacyjna i w większości przypadków zdolności niektórych jednostek nie tyle są słabsze, co wręcz bezużyteczne.

Sama rozgrywka jest dla mnie nieco dziwna. O ile nie mam nic przeciwko budowaniu silniczka na bieżąco i używaniu do tego draftu, o tyle gra wydaje mi się zbyt krótka. Nie ma miejsca i czasu na błędy, ponieważ uciekających punktów można już nie odrobić. Do tego ciężko w sumie mówić o błędach, jeśli karty rozkładają się losowo i nawet przy drafcie możemy nie zobaczyć tych, które nam coś ciekawego dadzą. Punkty można tu stracić nie z własnej winy, tylko po prostu przez zwyczajnego pecha.

Mam też wrażenie, że punkty za walkę są zbyt dużą częścią ostatecznego wyniku. Osoby, które skupiały się na tym aspekcie i zdołały jeszcze dodatkowo gdzieś dorzucić kilka punktów w trakcie gry, spokojnie wygrywały. Szukanie dużej liczby punktów bocznymi ścieżkami nie daje tak dobrego wyniku, jest też trudniejsze do „skompletowania" pod kątem budowania silniczka.

Wykonanie gry jest w sumie poprawne. Śliczna okładka przyciąga wzrok, ale grafiki na kartach szczerze mówiąc mnie rozczarowały. Są strasznie nierówne. Kilka kart wygląda ciekawie, spora ich część jest dla mnie po prostu brzydka, a w najlepszym razie nijaka. Jakość komponentów jest standardowa dla tego typu gier. Chętnie zobaczyłbym też więcej kart, ponieważ dość szybko potrafią się opatrzeć. Z tego co wiem, do angloję-zycznej wersji ma się niedługo pojawić dodatek.

Sama rozgrywka też nie do końca do mnie trafia. Krótka, bez poczucia, że coś osiągnąłem. Nie czuję też, że mam wpływ na to, jaką drogę prowadzącą do zwycięstwa obrać (o ile chciałbym spróbować czegoś poza walką). No i finalnie wszystkie drogi, które nie stawiają na walkę, jako główne źródło zdobywania punktów, wydawały mi się słabsze.

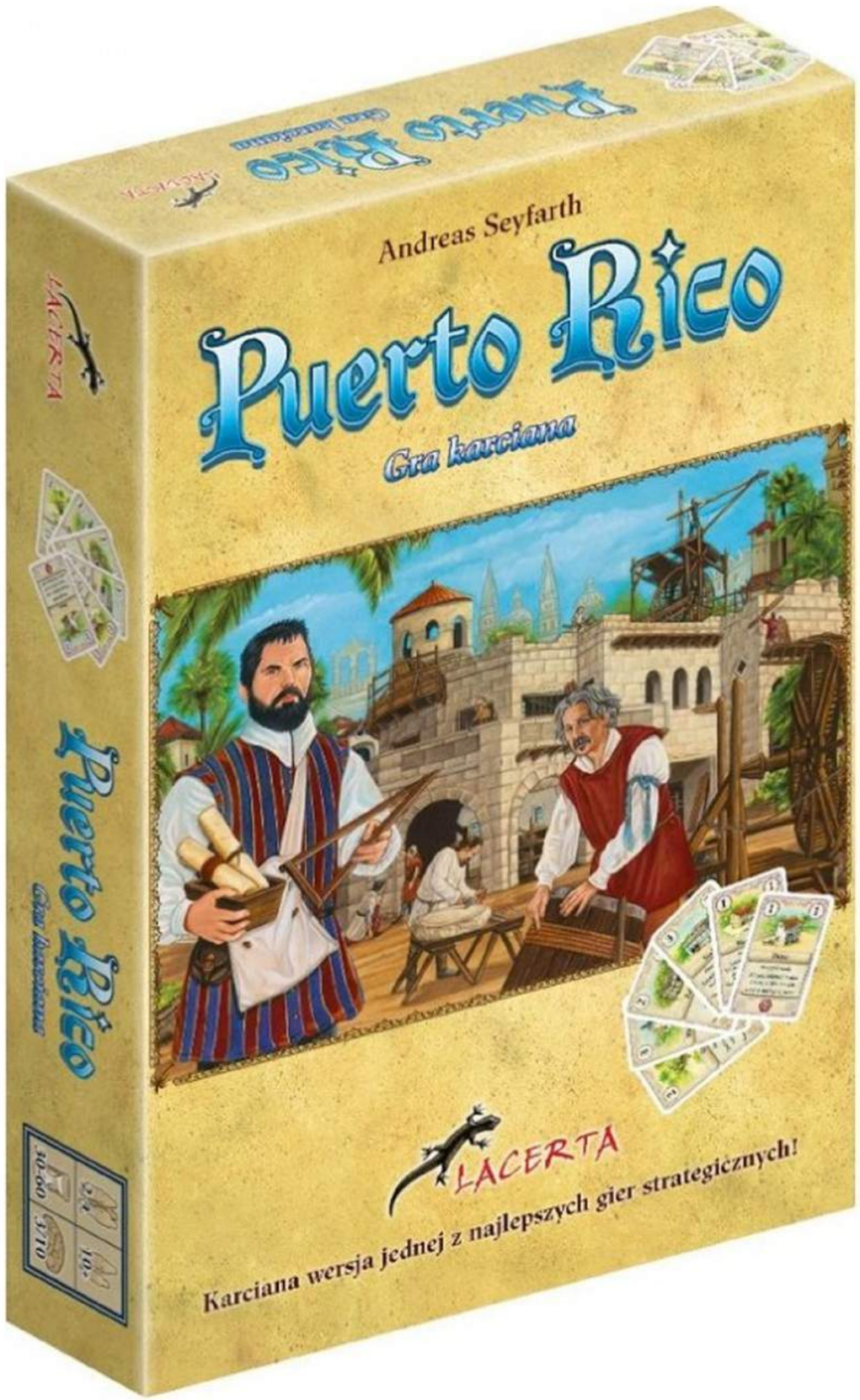
Paper Tales nie jest jednak grą, którą będę odradzał. Tytuł ma spore szanse na zdobycie fanów, choć ja do nich nie będę należał. Ale radzę go wypróbować u kogoś lub na jakimś konwencie.

Paper Tales
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: ok. 150 złotych

✓
- draft,
- budowanie silniczka,
- proste rozwiązania mechaniczne.

✗
- nierówna grafika,
- jeden sposób zdobywania punktów wydaje się być lepszy od innych,
- przydałoby się więcej kart.



Puerto Rico: Gra karciana

San Juan w końcu po polsku

zrecenzował:

Maciej „Ciuiniek” Poleszak

Właśnie tak: San Juan, ponieważ tak w oryginale nazywa się Puerto Rico: Gra karciana. I nie jest to świeża nowość, a druga edycja gry, która na rynku gości już 2004 roku. Dlatego „w końcu". Innymi słowy, jak na razie same pozytywne wrażenia. A na dokładkę całą grę przepakowano teraz do niewielkiego pudełka, które ani na półce, ani na stole nie będzie zajmować nadmiernie dużo miejsca. Słownikowa definicja sformułowania: małe, a cieszy.

Karciane **Puerto Rico** było jedną z pierwszych gier, które w kreatywny sposób podeszły do zarządzania tym, co trzymamy na ręce. Każda karta to jakiś budynek, który chcemy wybudować w celu czerpania z niego korzyści, ale również waluta, którą za budowanie tych budynków płacimy. Cała gra to więc przeplatające się ze sobą dwie łamigłówki: którą z kart chcę zagrać, a którą jestem w tym celu gotów odrzucić oraz jak sprawić, żeby karty w ogóle móc dobierać z talii. Sposoby na dobieranie kart są z grubsza dwa, czyli dokładnie tyle, ile jest typów budynków w talii.

Budynki produkcyjne, zgodnie z nazwą, pozwalają produkować towary, które w przyszłości można sprzedać. Działają więc tak, jak plantacje w planszowym pierwowzorze. Budynki miejskie pozwalają na korzystanie z ich efektów w określonych warunkach: czasem jest to zniżka do budowy, czasem bonus do sprzedaży, nic zaskakującego ani spektakularnego. Ot, taki karciankowy archetyp budynku.

Cały schemat rozgrywki w karcianym **Puerto Rico** został zaadaptowany wprost z pierwowzoru i opiera się na wyborze ról przez graczy. Ja wybieram rolę, wszyscy przy stole wykonują związaną z tą rolą akcję, ja dostaję do tego jeszcze jakiś bonusik. I tak samo jak w pierwowzorze, jest to całkiem błyskotliwe, pomysłowe i sprowadzające się do niebezpośredniej interakcji pomiędzy graczami. Szczególnie, że w jednej rundzie nie można dwa razy wybrać tej samej roli. Jest to fajne, ale w niektórych wypadkach niekoniecznie. Każda rola ma jedno, bardzo konkretne działanie i nie jest trudno zauważyć, co się komu w danej chwili najbardziej opłaca. W grze czteroosobowej temu czwartemu w rundzie zostają już mało pomocne ochłapy, więc na efektywne wykorzystanie premii z wyboru roli musi sobie trochę poczekać. Ale to raczej drobiazg, ponieważ plusów jest zdecydowanie więcej.

Dzięki mechanizmowi ról rozgrywka jest bardzo płynna i sprawna. Przez cały czas praktycznie wszyscy wykonują jakieś czynności, ponieważ sposobności ku podejmowaniu decyzji są częste. Przez to, że karty na ręku (a nawet karty odrzucane) są niejawne, nie można tej gry „policzyć", tak jak dużego, planszowego pierwowzoru. Dzięki temu trudno tu o paraliż decyzyjny. A skoro nie da się policzyć, to innymi słowy jest mniej strategicznie i przewidywalnie, ponieważ jak mam planować od początku do końca swoje ruchy, skoro skazany jestem na losowy dociąg kart z talii. Czy po to stawiam budynek obniżający koszt zagrywania budynków produkcyjnych, żeby teraz żadnego nie wylosować?

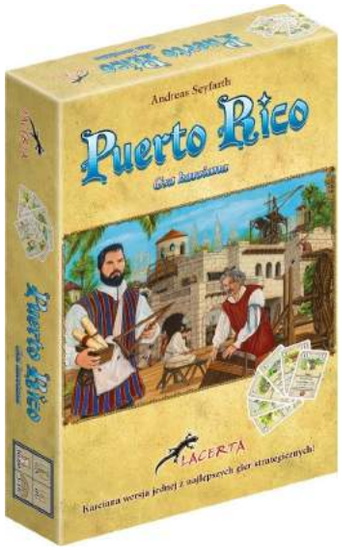
Ujmę to tak. Losowość w karcianym **Puerto Rico** można by opisać krzywą Gaussa. Układy, kart, z których nie da się nic ulepić są tak samo mało prawdopodobne jak układy, w których wszystko podchodzi jak trzeba i gra toczy się sama. Taka losowość jest zdrowa, pozwala podejmować ryzyko i daje dużo okazji do podejmowania taktycznych decyzji. Jeśli ktoś jest na to uczulony, to ta gra z tego uczulenia go nie wyciągnie. Ale szoku anafilaktycznego też bym się nie spodziewał. Zawsze jest jakaś ucieczka - chociażby rola burmistrza, która służy dokładnie do wyszukiwania konkretnych kart, a nie liczenia na to,

że ta kolejna na wierzchu talii jest akurat tą, która jest mi w danej chwili niezbędna.

Czyli tak. Mamy tutaj grę wagi raczej średniej, która w ciekawy sposób emuluje wrażenia z gry dużo cięższej, dłuższej i mniej wybaczającej błędy. I chyba głównie przez wpadanie w tę niszę jest to gra warta polecenia, ponieważ w warunkach lekkich i familijnych ani pierwowzór, ani następca (**Race for the Galaxy**) raczej się nie sprawdzą. Najlepiej według mnie gra działa na trzy osoby, ale na dwie lub cztery problemy też nie są wielkie. Najważniejsze jest to, że przez te czterdzieści minut gry przez cały czas można być zaangażowanym, nie ma przestojów, a budowany na stole silniczek do produkowania kart rozkręca się i cieszy graczy swoim działaniem.

Puerto Rico: Gra karciana
Zrecenzował: Maciej „Ciuiniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 40 minut
Cena: 84,95 złotych



- średniej wagi karciana gra ekonomiczna - to zaleta sama w sobie,
- płynna rozgrywka, krótkie tury graczy,
- ciekawa interakcja pomiędzy graczami.

- w rozgrywce czteroosobowej ostatni gracz w rundzie ma ewidentnie najmniej ciekawą turę.

Spirit Island

duchy obrony terytorialnej

zrecenzował:

Tomasz „Kosoluk” Sokoluk

Jak często byliśmy osadnikami, którzy wkraczali na nowe terytoria, wydobywali zasoby i wznosili budowle? To schemat znany z wielu eurogier, a także historia europejskiej kolonizacji. Spirit Island, choć to również gra euro, odwraca wszystko do góry nogami. Pokazuje ekspansję, eksplorację, eksploatację i eksterminację, a także historię europejskich podbojów, ale od tej drugiej strony. Wcielamy się bowiem w role boskich istot, awatarów i duchów natury pierwotnie zamieszkujących podbijaną wyspę. Zamiast odkrywać, wydobywać i budować – będziemy przeganiać, straszyć i zabijać osadników oraz niszczyć ich budowle. Tyle że nieustannie będą przypływać nowi. Ich ciągły napływ oraz czynione spustoszenie przypomina szerzenie się epidemii, ale chorobą są ludzie.

Spirit Island jest niesymetryczną grą kooperacyjną. Wcielamy się w niej w role różnych duchów wyspy, które chcą przepędzić z niej osadników (najeźdźców). Z pomocą żywiołów mordujemy ich, niszczymy ich miasta oraz wzbudzamy lęk przed nieokiełznanymi siłami natury. Ruchy najeźdźców są zaprogramowane, sterowane przez mechanizmy gry. Każda runda przebiega w ten sam sposób i polega na gaszeniu wciąż nowych pożarów - niczym w **Pandemii**. **Spirit Island** jest jednak grą bardziej różnorodną, pogłębioną i ciekawszą niż Pandemia, a także znacznie trudniejszą, dłuższą (potrafi przeciągnąć się do ponad dwóch godzin) i wymagającą większego wysiłku intelektualnego.

A przegrać tu można łatwo, nawet na normalnym poziomie trudności, bez scenariuszy i z anonimowym najeźdźcą (przeciwko Koronie Brytyjskiej, Szwedzkiej lub Prusom jest znacznie trudniej). Przegrać możemy trójnasób. Przegrywamy, jeśli jeden z nas straci swe wpływy na wyspie. Przegrywamy, jeśli osadnicy wykorzystają wszystkie znaczniki spustoszenia z puli. Przegrywamy, gdy skończy się czas, czyli wyczerpie się talia rozkazów. Jak na dobrą kooperację przystało, każda rozgrywka jest wyzwaniem, w którym łatwo przegrać, ale trudno wygrać.

Akcje najeźdźców są zaprogramowane. Dobieramy kartę terenu i umieszczamy na polu rozkazów – w kolejnych rundach na rozkazie inwazji, budowy i spustoszenia. Jeśli najeźdźcy pojawiają się w dżungli, to potem wybudują tam miasto, a następnie ją spustoszą. Znając zatem ruch wroga na dwie rundy do przodu, możemy dokładnie zaplanować naszą strategię. Inaczej nie bylibyśmy w stanie odpowiedzieć na nieustanne fale najeźdźców. Wygrana leży w naszej gestii i nie zależy od czynnika losowego. Jednocześnie gra traci całkowicie z nieprzewidywalności i popada w schematy. Mamy poczucie pojedynku ze sztuczną inteligencją z zaprogramowanym jednym algorytmem, a nie żywym przeciwnikiem.

Przewidywalne ruchy przeciwnika nie przekładają się na przewidywalne ruchy graczy. Możemy odpowiedzieć tylko na część działań wroga. Nie zdołamy jednocześnie obronić wszystkich dżungli przed spustoszeniem i wszystkich gór przed zabudowaniem. Być może lepiej pozwolić wyniszczyć część ziem, aby zapobiec wybudowaniu miast na innych – to tutaj najczęstszy dylemat. Czasem tylko kupujemy sobie nieco więcej czasu przed nieuchronną katastrofą. Ale zawsze widzimy rundę wcześniej, że ona nastąpi i być może uda nam się z niej wykaraskać. Los nigdy nie stawia ostatniego słowa.

Do tej pory jawi nam się gra czysto kalkulacyjna, polegająca na optymalizacji ruchów i rozwiązywaniu łamigłówki – czyli typowe euro. A przecież innowacyjna, przewrotna tematyka gry,

w której wcielamy się w bogów i zwalczamy osadników obiecuje tak wiele… Przyjrzyjmy się zatem duchom wyspy i poszukajmy odpowiedzi na pytanie o zawartość tematu w temacie.

Otóż nie trudno sobie wyobrazić bycie bogiem, jeśli możemy nasyłać powodzie i nawałnice, zmieniać biegi rzek lub wzrastać lasy. Wystarczy, że dmuchniemy, a całe miasto rozpada się w pył. Siejemy spustoszenie i postrach wśród maluczkich. Łatwiej też utożsamić się z bogiem, gdy ten bezpośrednio personifikuje konkretny żywioł. Jako awatar wody to właśnie nad wodą mamy kontrolę, a jako nocna mara zmieniamy sny maluczkich w koszmar.

Każdy z duchów oznacza nie tylko kontrolę innych żywiołów, ale zupełnie inny styl gry: defensywny – zapobiegający spustoszeniu ziem lub niszczeniu wiosek tubylców; ofensywny – niszczący infrastrukturę i zasoby ludzkie wroga; kontrolny – pozwalający przemieszczać pionki po planszy (przykładowo, widząc rozkaz budowy w górach odsuwamy stamtąd najeźdźców i guzik zbudują) albo polegający na produkcji punktów strachu – co znacząco ułatwia zwycięstwo (nie musimy zabijać wszystkich, wystarczy, że część śmiertelnie wystraszymy). Jak widać, nie skupiamy się tylko na rozwałce – czasem większy efekt przynosi przesunięcie wroga na inne pole, którego nie

obejmują rozkazy. Mamy poczucie sprawczości, godne boga.

Wreszcie bycie duchem wyspy to rozszerzanie swego kultu pośród tubylców. Zaczynamy jako pomniejsze bóstwo, wyznawane na dwóch skrawkach wyspy. W trakcie gry rozszerzamy swój kult na kolejne terytoria. Zwiększając nasze wpływy, jednocześnie zwiększamy nasze moce – z każdą kolejną rundą rośniemy w siłę. Z pomniejszego bóstwa wpływającego co najwyżej na morską bryzę stajemy się prawdziwym bogiem tsunami, zdolnym zmyć z powierzchni wyspy jej oprawców.

Rozwój nie tylko pozwala utożsamić się z bogiem, ale też zawsze oznacza jakiś wybór. Wybieramy, na jakie terytorium rozszerzyć swe wpływy. Wybieramy poszerzenie wpływów na dalsze terytoria lub umacnianie ich na już posiadanych, tworząc w ten sposób święte miejsca potrzebne do odpalania niektórych efektów. Wybieramy czy chcemy zagrywać więcej kart w rundzie, czy zagrać mniejszą liczbę droższych kart (zwiększamy liczbę możliwych zagrań lub dochód energii – środka płatniczego za moce). Wybieramy czy chcemy w danej rundzie odpocząć, czyli kosztem rozwoju odzyskać karty zagrane w poprzednich rundach. Wreszcie wybieramy nowe karty mocy.

Dobierając kartę mocy, zawsze wybieramy spośród czterech losowych kart, co oznacza możliwość zbudowania określonego profilu naszego ducha. Moce dzielą się na mniejsze i większe. Większe są potężniejsze, ale wybierając je, musimy zapłacić koszt – na zawsze odrzucić dowolną posiadaną kartę mocy. Karty mocy, oprócz własnego efektu, obdarzają nas zasobami w postaci symboli żywiołów. Zebranie zestawu odpowiednich symboli uruchamia dodatkowe, jeszcze potężniejsze moce.

Bogowie są potężni, ale tylko w swojej dziedzinie. Co prawda potęga ducha wyspy rośnie, ale jego słabe strony pozostają niezmienne. Dlatego musimy się oglądać na pozostałych bogów i szukać w nich uzupełnienia. **Wyspa Duchów**, jako gra kooperacyjna oraz karciana, perfekcyjnie się do tego nadaje. Wiadomo, że gry karciane opierają się na tworzeniu tzw. kombosów - tworzeniu synergii, gdzie suma dwóch działań daje nadspodziewany efekt. Skrajnie różne, ale uzupełniające się moce duchów tworzą spektakularne reakcje łańcuchowe, które efektownie czyszczą planszę oraz dają mnóstwo frajdy. Zapadają w pamięć momenty, kiedy to jeden z graczy gromadzi osadników i miasta na jednym polu, po czym inny dokonuje tam zbiorowego mordu. Z drugiej strony oznacza to słabą skalowalność – dopiero trójka lub czwórka siedząca przy stole jest w stanie stworzyć ciekawe kombinacje. Partie dwuosobowe zaliczam do tych nudnych, zaś pomysł grania solo lub we dwójkę i kontrolowanie więcej niż jednego boga można wybić sobie z głowy – jest to zbyt absorbujące. Kolejnym odczuwalnym problemem może tu być dużo gry nad stołem i przeciąganie się rozgrywki. Ustalenie wspólnego planu działania, kiedy decyzje nie są oczywiste, a możliwości wiele, zajmuje czas.

Spirit Island to połączenie budowania talii oraz tworzenia portfolio, gdyż dobrane karty umieszczamy nie w talii, ale odkryte przed sobą. Tworząc talię możemy wybierać nie tylko

konkretnie, jakimi mocami dysponujemy, ale mając wszystkie karty przed sobą, jak i kiedy je zagramy oraz w jakiej kombinacji. Wybór ten jest o tyle ciekawy, że pewne moce zadziałają w fazie przed ruchem osadników, a inne w fazie po nim, gdy ci zdążą już spustoszyć/wybudować/zgromadzić się. Sprawia to, że w danej rundzie gramy, myśląc już o kolejnej – zawsze rozgrywamy tak naprawdę dwie rundy jednocześnie. Ważne jest również zagrywanie kart z odpowiednim zestawem symboli, aby odpalić kolejne efekty. Wreszcie musimy mieć na uwadze, że zagrane karty zostają zużyte do czasu wybrania przez nas akcji odpoczynku (kosztem rozwoju) – dlatego pewne karty lepiej trzymać na ten gorszy moment. Liczba decyzji jest jak widać spora i potrafi przyprawić o zawrót głowy.

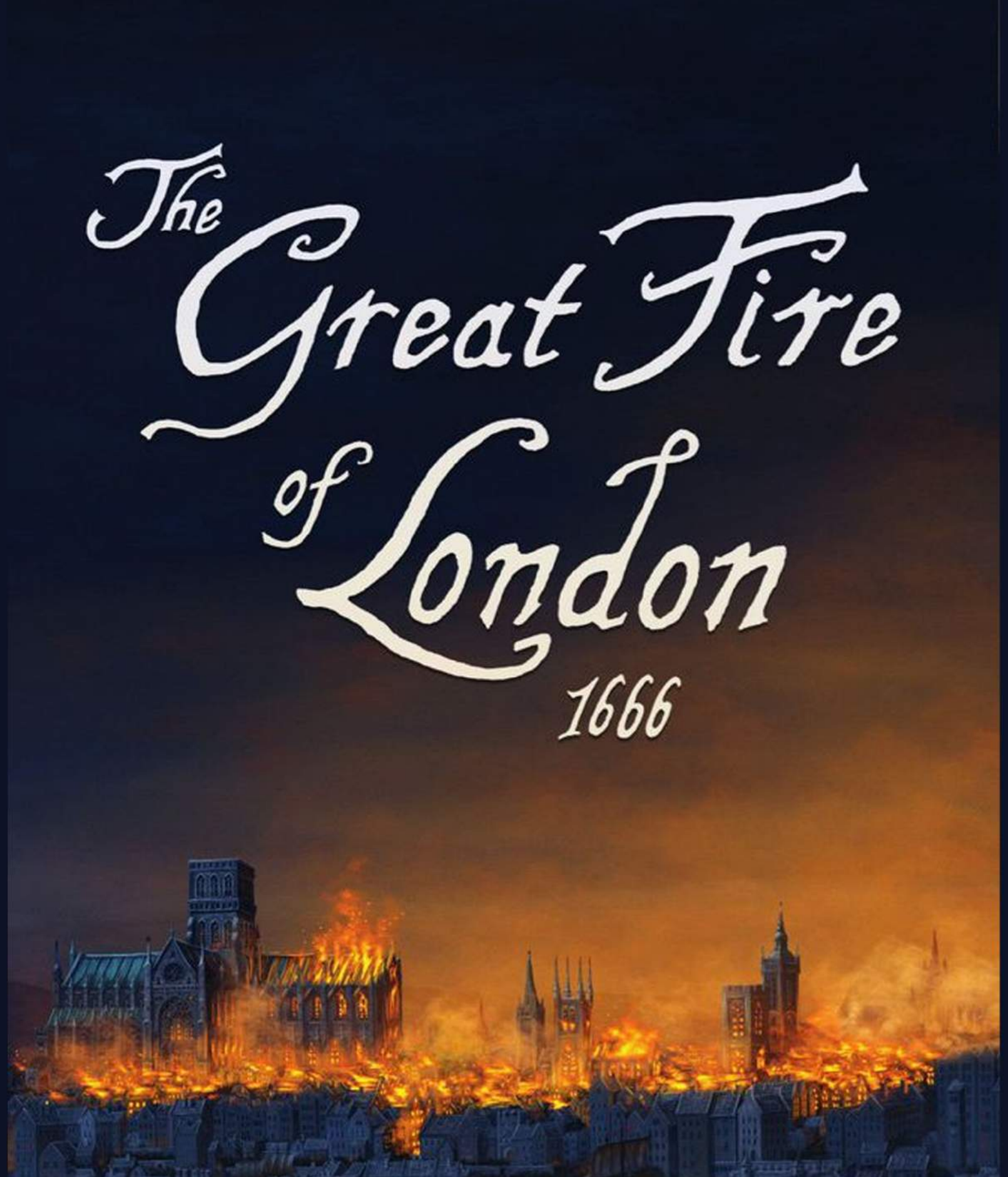
Fenomen gry **Pandemia Legacy** pokazał, że gracze oprócz łamigłówki szukają opowieści. **Spirit Island**, jako gra zdecydowanie głębsza od **Pandemii**, dostarcza też sporych wrażeń związanych z samą tematyką. Jest ona obecna pod postacią różnorodnych duchów i ich mocy. Tym, co może odstręczać od gry jest przeciwnik o przewidywalnym algorytmie ruchów. Co gorsza, jest on ślepy na działania graczy. Nieustanne, wręcz upierdliwe, fale wciąż nowych najeźdźców tylko pogłębiają uczucie monotonii. I nie zmienia tego wielość wariacji rozgrywek, w których zmieniają się scenariusze, duchy i rodzaje przeciwników – bo najeźdźcy zawsze zachowują się w ten sam, zaprogramowany sposób. Zniechęcać może również wyzwanie, jakie rzuca nam gra. Dużo tu trudnych decyzji, wymagających długich narad nad stołem. Przy przeciągającej się rozgrywce staje się to nużące i wyczerpujące. Jest to gra wymagająca, ambitna, a tylko momentami rozrywkowa, na przykład gdy jako bóstwa możemy rozerwać kilku osadników na strzępy.

Spirit Island
Zrecenzował: Tomasz „Kosoluk" Sokoluk

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: ok. 300 złotych

✓
- przewrotny i innowacyjny temat,
- czuć boskość dzięki kartom mocy,
- możliwość dokładnego zaplanowania strategii,
- granie różnymi duchami zapewnia inne wrażenia.

✗
- długa, wytężona rozgrywka,
- schematyczne, zaprogramowane ruchy przeciwnika.



The Great Fire of London 1666

wielki pożar małych domków

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Richard Denning, autor omawianej w tej recenzji gry, może być czytelnikom Rebel Timesa znany z co najmniej dwóch powodów. Przede wszystkim Anglik jest głównym organizatorem UK Games Expo, największej planszówkowo-erpegowej imprezy na Wyspach Brytyjskich, ostatnio mocno zyskującej również na prestiżu międzynarodowym i przyciągającej coraz więcej wystawców oraz uczestników z innych państw, w tym z Polski. Pomimo wielu lat spędzonych w branży gier, projektanckie portfolio Denninga nie jest jednak zbyt imponujące. Ma na koncie zaledwie kilka tytułów, z których czytelnicy naszego magazynu mogą pamiętać recenzowaną w numerze 115 grę Nine Worlds. Debiutował on w 2010 roku historyczną planszówką The Great Fire of London 1666, mało znaną w naszym kraju, a jednak na świecie przyjętą na tyle dobrze, że ostatnio doczekała się trzeciej już edycji.

Pudełko ozdobione jest prostą, ale bardzo klimatyczną ilustracją okładkową, przedstawiającą płonącą stolicę Anglii, a do tego jest wytrzymałe i ciężkie, ponieważ wypełniono je po brzegi komponentami. Plansza jest duża i gruba, karty przyzwoite, a ponad dwieście drewnianych elementów robi niemałe wrażenie. Do jakości produkcji nie mogę się przyczepić – nie jest może wybitnie, ale co najmniej solidnie. Gra trochę gorzej prezentuje się od strony oprawy graficznej – większość ilustracji na kartach jest dość schematyczna i, delikatnie mówiąc, niezbyt piękna. Mieszane uczucia wzbudza również wygląd planszy – z jednej strony bardzo podoba mi się fakt stylizacji na starą mapę, z drugiej jednak zastosowana kolorystyka sprawia, że po rozłożeniu wszystkich elementów obszar gry straszliwie traci na czytelności.

Skoro już o rozkładaniu komponentów mowa, muszę przyznać, że etap przygotowania do partii jest bardzo długi i uciążliwy. Przed grą na planszy musi znaleźć się aż sto dwadzieścia drewnianych domów, rozłożonych po równo w czterech obszarach. W każdym ląduje po pięć budynków we wszystkich sześciu kolorach, co oznacza, że czterokrotnie przeprowadzamy losowanie z puli trzydziestu znaczników. Wewnątrz regionów, pojedyncze dzielnice posiadają różny limit domów, który jednak nie jest zbyt dobrze zaznaczony na planszy, co może prowadzić do wątpliwości lub pomyłek. Nie pomaga też fakt, że czasem oznaczenia dzielnic i granice między nimi nie są zbyt wyraźne.

Po grze z taką liczbą elementów i tak żmudnym etapem przygotowania spodziewać by się można długiego, skomplikowanego i mózgożernego tytułu. W przypadku **The Great Fire of London 1666** nie jest tak do końca – to nadspodziewanie prosta gra, która tylko wygląda na „kobyłę". Od trzech do sześciu graczy wciela się w niej w londyńskich bogaczy ratujących swoje włości przed wielkim pożarem miasta. Jednocześnie starają się oni tak skierować rozprzestrzeniające się płomienie, aby dosięgły dzielnic z budynkami należącymi do konkurencji...

Rozgrywka trwa do momentu wyczerpania się talii kart ognia, których liczba zależna jest od liczby graczy, a pojedyncza partia zamyka się na ogół w czasie od około półtorej do dwóch godzin. Rozgrywka podzielona jest na tury, a w każdej z nich najpierw zagrywa się kartę ognia powodującą rozprzestrzenienie się pożaru na nowe dzielnice, później zaś wykorzystuje cztery punkty akcji na swoje działania. Zastosowanie wspomnianych kart to naprawdę ciekawy mechanizm, według mnie stanowiący esencję gry i główne źródło wyborów dokonywanych przez jej uczestników. Wybieramy z ręki kartę z jedną ze stron świata, a na planszy wskazujemy czerwony znacznik ognia, który chcemy przemieścić. Co ciekawe, wewnątrz obszarów już zajętych pożarem przesuwamy go za darmo i tam, gdzie chcemy, dopiero ruch na nowe pole musi być zgodny z kierunkiem zaznaczonym na karcie. O ile w tym momencie w dzielnicy znajduje się więcej znaczników ognia niż oddziałów ratowniczych (a jest ich tylko sześć), wszystkie domy zostają z niej usunięte i uznane za spalone. Tutaj na-

trafiamy na kolejny fajny, a przy tym bardzo elegancki mechanizm – każdy z przypisanych graczom sześciu kolorów ma u dołu planszy swój tor punktów, który zapełnia się właśnie straconymi budynkami. Każdy dołożony znacznik zakrywa pole o najwyższej dostępnej wartości, można więc dzięki temu w każdym momencie partii sprawdzić aktualną punktację i to, ile domów jeszcze zostało każdemu graczowi. Jako że wszyscy zaczynają z taką samą liczbą punktów, można powiedzieć, że w **The Great Fire of London 1666** nie liczy się to, ile punktów zwycięstwa się zdobędzie, a raczej to, kto jak najmniej straci. Oryginalne, pomysłowe i rzadko spotykane w tego typu grach rozwiązanie.

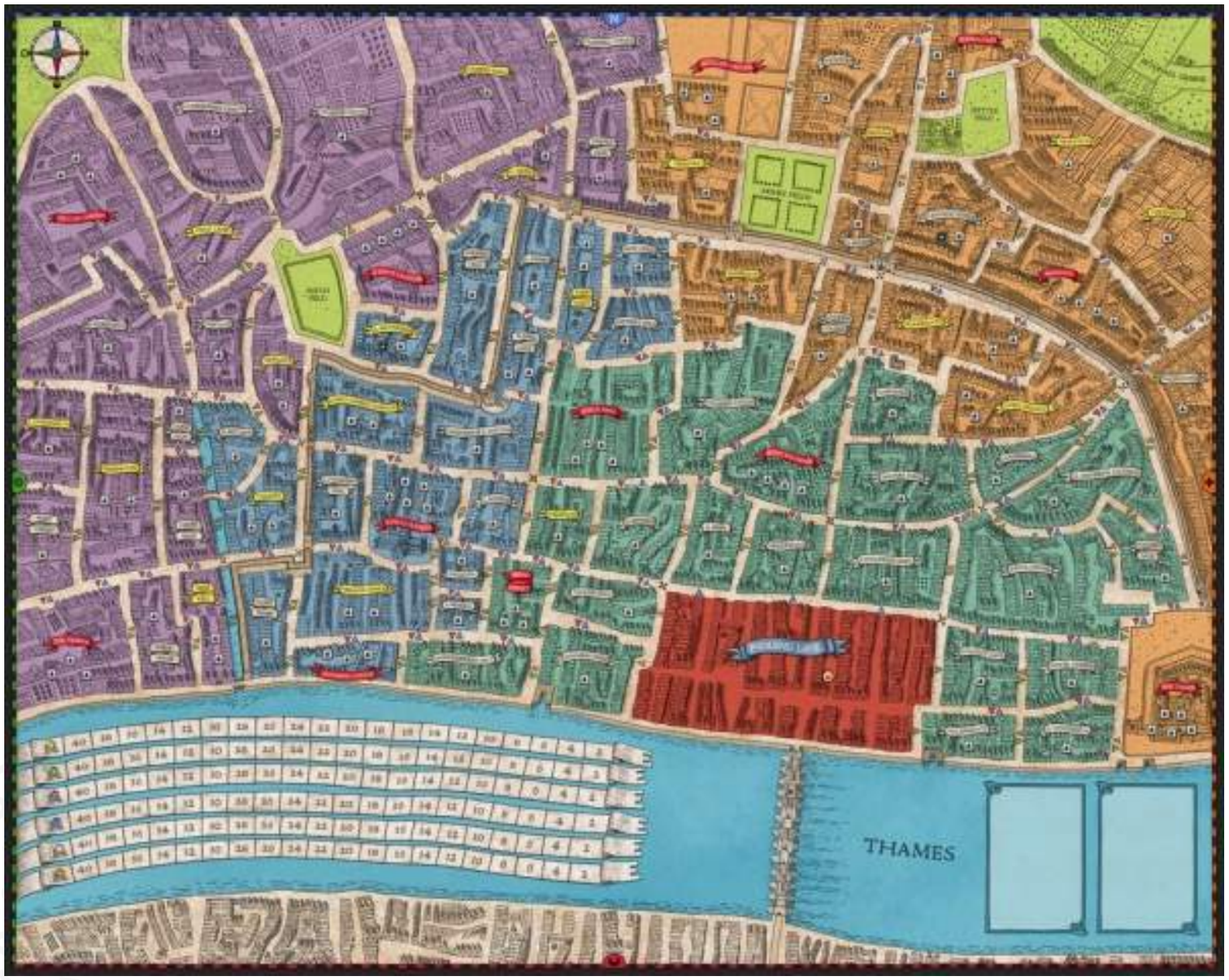
Obrona swoich terytoriów i umiejętne kierowanie pożaru na dzielnice zawierające budynki przeciwników to najważniejsze wyzwania w grze, są jednak opcje na polepszenie własnej sytuacji w partii innymi sposobami. Wydając w swojej turze punkty akcji, możemy przemieszczać po planszy swój pionek właściciela ziemskiego i neutralne znaczniki oddziałów ratunkowych. Gdy na jednym polu znajdują się: oddział i znacznik pożaru, ten pierwszy nakłada się na drugi (dlatego oba znaczniki mają kształt stożka, tylko że oddziały są puste w środku) i ogień uważa za okiełznany, choć jeszcze nie ugaszony. Jeśli zaś znajdzie się tam również pionek gracza, kosztem jednej akcji można pożar w danej dzielnicy ugasić. Czerwony znacznik zdejmujemy z planszy i kładziemy przed sobą, jednocześnie zarabiając jeden punkt zwycięstwa. Aby zapobiec rozprzestrzenianiu się ognia, można również burzyć domy w dzielnicach sąsiadujących z pożarem, ale jeszcze przezeń niezajętych. Gracze posiadają także po trzy karty celów z nazwami dzielnic, które muszą szczególnie chronić – jeśli na koniec partii pozostaną one niespalone, przyniosą dodatkowe punkty.

Wszystko to wygląda w teorii bardzo dobrze: proste zasady, kilka fajnych mechanicznych smaczków, czego chcieć więcej? Emocji. Rozgrywka w **The Great Fire of London 1666** nie przynosi ich zbyt wiele, jest bardzo powtarzalna i tak naprawdę nie oferuje graczom zbyt dużo ciekawych decyzji. W każdej turze zagrywamy z ręki kartę ognia, co jest właściwie jedynym poważnym wyborem do dokonania, potem chodzimy pionkami po planszy i niby jest fajnie, ale czegoś brakuje. Karta, ruch, gaszenie, karta, ruch, gaszenie – i tak w kółko. Swoje robi też losowość – z jednej strony na pewno pozytywnie wpływa na regrywalność, gdyż początkowy układ budynków na planszy nigdy nie jest taki sam, z drugiej jednak podczas rozgrywki potrafi frustrować. Jeśli zbyt dużo domów należących do jednego gracza znajdzie się w bezpośrednim sąsiedztwie Pudding Lane, czyli ulicy, na której zaczął się historyczny Wielki Pożar Londynu, a która w grze jest „magazynem" znaczników ognia, spłoną one szybko, znacznie ograniczając szanse właściciela na odniesienie zwycięstwa.

Kolejny duży zarzut to chaos, który panuje na planszy, szczególnie w partiach na więcej osób. Długofalowe planowanie nie ma tu sensu, gdyż często zanim po naszej turze kolejka dotrze do nas ponownie, sytuacja na planszy będzie już zupełnie inna. Jako że nie ma żadnych opcji kontrowania zagrań przeciwników, nie mamy najmniejszego wpływu na to, co wydarzy się pomiędzy naszymi ruchami, a wydarzyć się może wiele.

The Great Fire of London 1666 to kolejna gra z rodzaju takich, które zapowiadają się bardzo dobrze po lekturze instrukcji, jednak w praktyce coś w nich zgrzyta. Jej głównych problemów upatruję w nudnej powtarzalności wykonywanych ruchów, które nie zawsze zresztą prowadzą do czegoś konstruktywnego, oraz w małej kontroli nad sytuacją panującą na planszy. Przeciwnicy są w stanie dość łatwo pokrzyżować nam plany, często nawet nieświadomie, a my nie mamy żadnej możliwości reakcji. Za grą przemawia z kolei prostota reguł, świeże, a jednocześnie eleganckie podejście do tematu punktowania podczas partii i spory potencjał regrywalności dzięki losowemu (choć bardzo męczącemu) przygotowaniu do rozgrywki. Debiut Denninga jest dla mnie pozycją nieco lepszą niż wspomniane we

wstępie **Nine Worlds**, jednak wciąż daleką od ideału – co najwyżej średnią. Cierpi zresztą na tę samą przypadłość – mechanicznie wygląda świetnie, przynajmniej „na papierze", ale zupełnie nie wciąga. I podobnie jak przy **Nine Worlds**, ma się wrażenie zmarnowanego potencjału na przebój – szkoda.



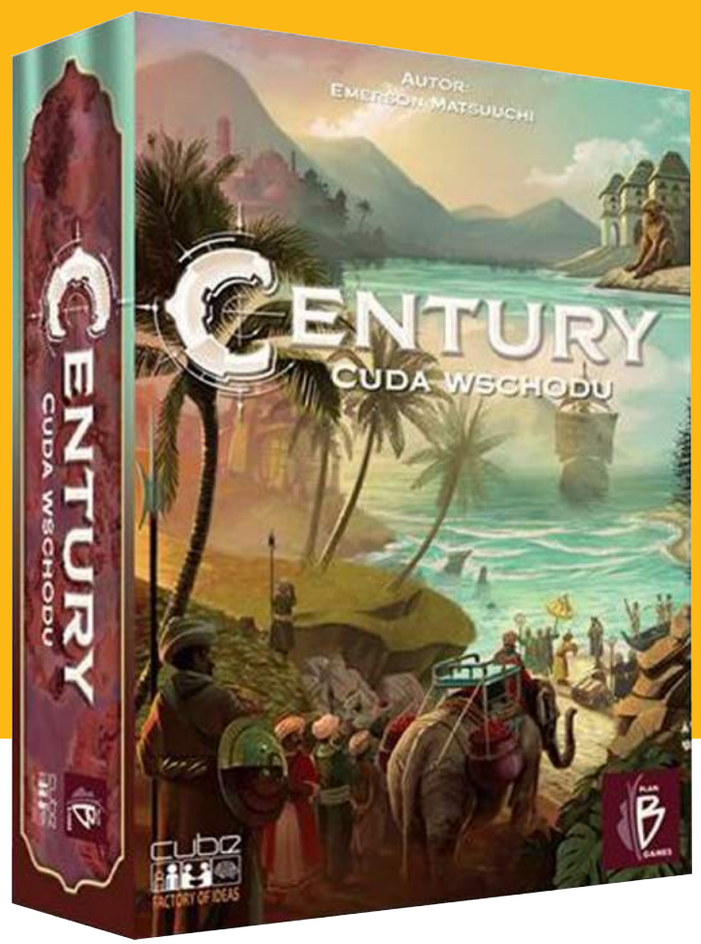
The Great Fire of London 1666
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski

Liczba graczy: 3-6 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 90-120 minut
Cena: 79,95 złotych

✓
- przyzwoita jakość produkcji,
- proste zasady,
- ciekawe, niestandardowe podejście do sposobu punktowania.

✗
- oprawa graficzna elementów,
- żmudne i długotrwałe przygotowanie do gry,
- mało emocji i wyborów,
- losowość potrafi dać w kość.

kącik
gier
familijnych



wschodni archipelag cudów

Ponad rok temu na łamach Rebel Timesa opisywałem dla was pierwszą grę z cyklu Century. Tak jak zostało zapowiedziane, do sklepów trafiła właśnie druga pozycja z tej serii. Century: Cuda Wschodu to samodzielny tytuł, który można łączyć z poprzedniczką, otrzymując w ten sposób nową grę. Zapraszam więc na rejs po dalekowschodnich morzach.

Century: Cuda Wschodu, podobnie jak poprzedniczka, jest wydana bajecznie. Świetnie zaprojektowana wypraska utrzymuje w ryzach wszelkie komponenty gry. A jest ich sporo. Dostajemy plastikowe miseczki na surowce, drewniane faktorie i stateczki, płytki morza z wysepkami oraz żetony specjalne. Oprócz tego każdy gracz otrzymuje dwustronną planszetkę. Wszystko jest bardzo wysokiej jakości, do której powoli przyzwyczaja nas studio Plan B games.

Sama gra to rozwinięcie pomysłów pochodzących z **Century: Korzenny Szlak**. Gracze poruszają się swoimi statkami po archipelagu złożonym z różnych wysepek. Na nich stawiają faktorię i wymieniają swoje towary na inne. Robią to po to, żeby dostarczyć te, na które jest zapotrzebowanie w jednym z czterech portów. Zasady są bardzo proste i zostały opisane na dwóch stronach. W swojej turze mogę, ale nie muszę, poruszyć statkiem, a następnie wykonuję jedną z trzech akcji. Korzystam z akcji rynku na kafelku, na którym znajduje się mój statek. Dobijam do portu i wymieniam posiadane towary na cenne punkty zwycięstwa. Ewentualnie zbieram wszędzie rosnący imbir. Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy wypełni cztery kontrakty. Następnie podliczamy punkty i ustalamy zwycięzcę. Punkty to nie tylko kontrakty, ale także faktorie, które umieszczamy na planszy lub płytki rozwoju, które ułatwiają nam rozgrywkę. I oczywiście pozostałe nam na końcu zabawy towary. Gra jest prosta do wyjaśnienia, a zasady łatwe do zrozumienia.

Cuda Wschodu to wyścig. Nie ma tu za dużo czasu na planowanie i kombinowanie. Dzięki temu, że akcje są proste, wykonujemy je dość szybko. Moje rozgrywki trwały przeważnie około pół godziny, niezależnie od liczby graczy. W ciągu tych 30 minut musimy wymyślić sobie, co chcemy osiągnąć, gdzie będziemy szukać punktów i jak będziemy poruszać się po planszy. Interakcji w grze jest niewiele. Koncentruje się ona przede wszystkim na stawianiu faktorii

w miejscach atrakcyjnych, zmuszając tym samym innych graczy do opłacania dodatkowego kosztu, jeśli też chcą korzystać z danego rynku. Możemy również szybciej dopłynąć do portu i zrealizować kontrakt, jednak to nieodłączna cecha wyścigu. **Cudom Wschodu** blisko do pasjansa, w którym każdy gracz coś robi i stara się, żeby było to maksymalnie efektywne. Nadaje to rozgrywce dość familijny charakter.

W dwie osoby poczucie pasjansowatości rozgrywki jest najsilniejsze. Miałem gry, w których nie wchodziliśmy sobie z przeciwnikiem w paradę. Robiliśmy rzeczy obok siebie i wygrywał ten szybszy. W cztery osoby na planszy jest znacznie ciekawej, ale także znacznie mniej czytelnie. Faktorie rosną niczym grzyby po deszczu, często zasłaniając informację mówiącą o tym, jaką akcję rynku można na nich wykonać. Odniosłem wrażenie, że w tym wariancie gry mniej można zaplanować i bardziej reagujemy na poczynania innych. Najlepiej i najciekawiej grało mi się w trzy osoby. Jest czas coś zaplanować, ale mamy więcej przeszkadzających. Jest czytelnie, ale zauważalnie trudniej.

Rozgrywka w **Cuda Wschodu** jest bardzo przyjemna. To tak naprawdę zamienianie jednych zasobów w inne. Nie mamy tu żadnych mechanicznych fajerwerków, ale to solidny tytuł w tej kategorii. W moim odczuciu jest lepszy niż jego poprzedniczka. Przez dodanie planszy i ruchu, mamy więcej informacji na starcie i nie jesteśmy zależni od dociągu kart. Cuda Wschodu są dzięki temu bardziej strategicznym tytułem niż Korzenny Szlak.

Łącząc ze sobą te dwa dwa tytuły, otrzymujemy wariant nazwany **Przez piaski i morza – przygoda z połowy stulecia.** Z **Korzennego Szlaku** bierzemy karty kupieckie. Rozgrywkę przygotowujemy niemalże identycznie jak **Cuda Wschodu**, z tą jednak różnicą, że na planszy pojawiają się puste pola, a gracze używają drugiej strony swojej planszetki. Gry różnią się tym, że gracz może w swojej turze nabyć kartę kupiecką. Te potrzebne są do poruszania statkiem, opłaca się nimi bowiem koszt ruchu. Mogą też służyć do wykonywania ulepszeń towarów lub pozyskiwania ich z banku. Zmiany te nie są może znaczące, ale bardzo mocno zmieniają rozgrywkę. Wariant łączony daje więcej opcji graczom, przez co jest znacznie ciekawszy niż **Cuda Wschodu**. Mamy tu więcej kombinowania, więcej wyborów, mniejszą zależność od układu na planszy. Mam jednak trochę poczucia niedosytu, jeśli chodzi o łączenie tych dwóch gier. Liczyłem na bardziej spektakularne zmiany w zasadach lub ciekawsze rozwiązania mechaniczne.

Cuda Wschodu to bardzo udany familijny tytuł. Pięknie wykonany, z prostymi zasadami. Jest ciekawszy niż **Korzenny Szlak**, przede wszystkim ze względu na pojawienie się planszy. To nadal przyjemna, prosta gra, która raczej nie przypadnie do gustu graczom lubujących się w ciężkich tytułach. Jeśli jednak poszukujecie czegoś krótkiego, pięknie wykonanego i skierowanego do graczy rodzinnych, powinniście zainteresować się **Cudami Wschodu**.

Century: Cuda Wschodu

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: ok. 164,95 złotych

- oprawa graficzna i wykonanie,
- proste oraz intuicyjne zasady,
- grę można łączyć z jej poprzedniczką.

- lepsza w połączeniu z Korzennym Szlakiem.

reklama

2-4

45 min.

10+

RÜDIGER DORN

MONTANA

WITAMY W MONTANIE

weź udział w osadniczym wyścigu!

liczy się czas!

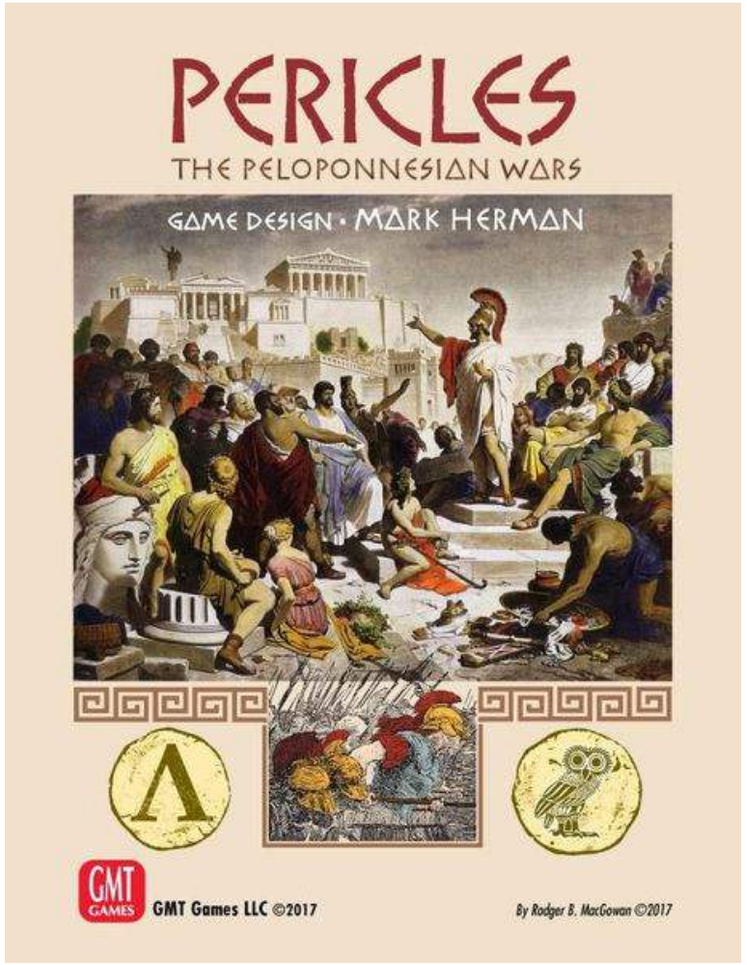
LACERTA

kącik
gier
historycznych

Pericles: The Peloponnesian Wars (GMT Games)

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Czasy, gdy powstawały największe dzieła sztuki starożytnej Grecji, a w Atenach rozkwitała demokracja były jednocześnie okresem zdominowanym przez jedną z najdłużej trwających antycznych wojen – wojnę peloponeską (431-404 r. p.n.e.). Starożytny Hellenowie prawo do wojowania między sobą uznawali za niezbywalny atrybut czegoś, co dziś określamy jako suwerenność. Wojna peloponeska była jednak czymś więcej niż lokalną wojenką dwóch pomniejszych polis. Była starciem dwóch światów: demokratycznych Aten i przypominającej obóz wojskowy Sparty. Często porównywana bywa do konfrontacji ZSRR i USA w czasach „Zimnej wojny”. Tytuł gry pochodzi od imienia ateńskiego polityka, który odgrywał największą rolę w początkowym okresie wojny i uważany jest za jednego z jej sprawców – Peryklesa. Gra wydawnictwa GMT Games jest próbą pokazania tej dość złożonej i długo trwającej wojny w nieco abstrakcyjny sposób.



Na początek kilka słów o wykonaniu elementów i grafice. Najkrócej mówiąc, nie budzą one zastrzeżeń oraz prezentują bardzo dobry poziom, do jakiego przyzwyczaiło nas wydawnictwo GMT Games. W ładnie wyglądającym pudełku znajdziemy twardą, zupełnie sztywną planszę, szereg kolorowych bloczków i kosteczek, żetony, karty, zasłony dla graczy, aby przeciwnik nie widział, jakimi zasobami (iloma bloczkami) dysponują, a także oczywiście instrukcję, kostki i karty pomocy. Elementy drewniane są różnych kształtów oraz rozmiarów i dzięki kolorom w sposób wyrazisty się od siebie odróżniają. Karty dzielą się na karty wydarzeń i te, których będziemy używać podczas rozstrzygania kwestii politycznych na zgromadzeniu. Żetony najczęściej odgrywają rolę pomocniczą.

W grze mamy dwie instrukcje. Właściwe zasady, czyli **Rulebook**, i opis scenariuszy wraz z różnymi dodatkami, czyli **Playbook**. Instrukcje zawierają kolorowe ilustracje i zostały wydane na dobrym, kredowym papierze. Zasady ujęto w sposób

w miarę przejrzysty, choć tu i ówdzie nie brak drobnych niedomówień oraz niejasności. Playbook liczy sobie w sumie ponad czterdzieści stron. Z ciekawszych rzeczy, warto wspomnieć, że zawiera on warianty na różną liczbę graczy (inną niż w wersji podstawowej) oraz wariant dla gry solo.

Pericles jest grą przeznaczoną dla czterech graczy. Podczas rozgrywki dwóch z nich kieruje Atenami, zaś dwóch Spartą. Każdy z graczy reprezentuje jedno z dwóch stronnictw politycznych występujących w danym polis. W Atenach są to Arystokraci i Demagodzy. W Sparcie nazwy stronnictw pochodzą od dwóch rodów, z których wywodzili się królowie władający tym polis w tamtym okresie (Europontydzi i Agiadzi). Każdy z graczy odnosi indywidualne zwycięstwo. Jego uzyskanie jest jednak praktycznie niemożliwe, jeśli sukcesu nie odniesie polis, którym kierujemy wspólnie z drugim graczem. Gra teoretycznie jest więc dla czterech graczy, ale tak naprawdę mamy dwie strony konfliktu i gracze reprezentujący każdą z nich muszą ze sobą współpracować.

Grę można umownie podzielić na dwie części. Pierwsza to posiedzenie zgromadzenia decydującego o polityce polis (osobno Aten i Sparty). Obaj gracze reprezentujący stronnictwa danego polis wybierają rodzaje spraw (issues), które poddają pod obrady zgromadzenia. Jeśli sprawa zostanie pomyślnie przeprowadzona, jedno ze stronnictw przejmuje kierowanie nią (gracz rozgrywa później tę sprawę). Sprawy obejmują poszczególne rodzaje akcji:

- **Wojna/Pokój,**
- **Działania wojenne,**
- **Dyplomacja,**
- **Liga,**
- **Wyrocznia,**
- **Igrzyska,**
- **Plotki (blef dla zmylenia przeciwnika),**
- **Ostracyzm.**

Ponadto w grze występuje kilka akcji specjalnych (Obywatelstwo, Krypteje, Założenie kolonii, Agoge). Ten z graczy, który przejął kontrolę nad prowadzeniem większej liczby spraw swojego polis, uzyskuje przewagę na zgromadzeniu i w kolejnym etapie będzie mógł wybrać więcej spraw niż gracz będący w opozycji. Wyjątkiem jest „Ostracyzm", którego skuteczne przeprowadzenie pozwala zdobyć przewagę na zgromadzeniu, na odrębnych zasadach. To, kto będzie rozgrywał daną sprawę, rozstrzyga się w wyniku zagrywania kart. Mają one różne wartości punktowe. Każda z kart posiada różne modyfikacje w zależności od rodzaju sprawy, do której jest zagrywana. Ponadto co etap pojawiają się specjalne wydarzenia, które wprowadzają przymusowo pewne sprawy pod obrady zgromadzenia.

Zgodnie z zamysłem autora, gracze powinni rywalizować o to, jakie sprawy zostaną oddane w ręce ich stronnictwa i walczyć o to, aby zdobyć ich jak najwięcej. W praktyce jednak przez zdecydowaną większość gry taka rywalizacja się nie opłaca. Jeśli dane polis przegrywa, jest ona zupełnie bez sensu. Można sobie na nią pozwolić dopiero wtedy, gdy polis wygrywa, i to wyraźnie, co nie jest w tej grze aż takie częste. **Pericles**, wbrew intencjom autora, promuje więc działania kooperacyjne, co jak na grę wojenną może być zaskakujące. Najgorszym wyjściem bywa sytuacja, gdy obaj gracze zagrają na daną sprawę karty o takiej wartości, że dojdzie do remisu. Wówczas w ogóle spada ona z porządku obrad i nie jest później rozgrywana. Oznacza to, że dane polis ma jedną akcję mniej, co jest dla niego niekorzystne. W praktyce nieraz gracze, w sposób nieformalny, dają sobie do zrozumienia, jakiej wartości karty zagrywają (wysokie czy niskie – tak, żeby uniknąć remisu).

Po tym jak już zgromadzenia Sparty i Aten zdecydują, jaką politykę będą prowadzić w danym etapie, dochodzi do rozmieszczania żetonów poszczególnych spraw na planszy. Umieszczane są one zakryte przez każdego z graczy (każde ze stronnictw) osobno, w kolejności odpowiadającej posiadanym przez stronnictwa punktom zwycięstwa. Na każdym obszarze wszystkie żetony stronnictw formują jeden stos. Kolejność ma decydujące znaczenie, ponieważ sprawy rozstrzygane są na poszczególnych obszarach, zaczynając od tych, które zostały położone najpóźniej. Odpowiednio rozkładając żetony, można starać się zablokować na jakiś czas rozstrzygnięcie danej sprawy przez przeciwne polis. Zdarza się też niekiedy, że dana sprawa nie może być rozstrzygnięta, ponieważ w międzyczasie wskutek zagrania innej sprawy przez przeciwnika (albo nawet przez nas) zmieniły się warunki i wymogi do zainicjowania danego wydarzenia nie są spełnione.

Podobnie jak w przypadku rywalizacji o sprawy na zgromadzeniu, według zamysłu autora rozkładanie żetonów spraw na planszy miało być kolejną „grą w grze". Możliwość blefowania, różne strategie rozkładania żetonów, planowanie. Wszystko to miała zapewnić faza rozgrywania spraw. W rzeczywistości mechanizm ten nie daje aż tyle, ile można by oczekiwać. Dylematy i wybory, jakich gracze muszą dokonywać, nie są jakieś szczególnie głębokie. Nie można powiedzieć, że mechanizm ten jest nieudany, tak jak to jest z mechanizmem rozstrzygania spraw na zgromadzeniu. Owszem, generuje napięcie i zapewnia jakąś pulę możliwości. Nie stanowi jednak czegoś wyjątkowego.

Myślę, że nie ma sensu bym szczegółowo opisywał, jak działają poszczególne sprawy. Tym, co jest im wspólne jest dość ścisłe zdefiniowanie warunków, w jakich można je zagrać i tego jak działają. Zasady są też dość abstrakcyjne, przez co gra przypomina trochę eurogry. Niby mamy różnego rodzaju wojska lądowe i flotę, ale tak naprawdę przesuwając kolorowe bloczki je reprezentujące, dokonujemy po prostu alokacji bezosobowych zasobów. Zwłaszcza zasady dotyczące zatrzymywania się bloczków po napotkaniu jednostek przeciwnika są typowo eurogrowe (przypominają mi pod pewnym względem warcaby). Ta abstrakcyjność sprawia, że podobnie jak w grach z popularnej serii COIN, na początku zasady trzeba dobrze przyswoić i się do nich przyzwyczaić. Na szczęście nie ma ich aż tak dużo, jak w niektórych COIN-ach.

Tym, co mi się podoba w grze jest oddanie właściwości terenowych Grecji. Zwłaszcza pokazanie jak wielkie znaczenie miał przesmyk koryncki i kontrola nad tym obszarem. Opanowanie go przez Ateny praktycznie zamykało Spartę w jej mateczniku.

Gra dobrze oddaje także przewagę na lądzie Sparty, a Aten na morzu. Na planszy występują pola (obszary), gdzie pierwszoplanową rolę odgrywa bitwa lądowa bądź morska. Jest to główny czynnik determinujący, które z mocarstw najprawdopodobniej zdobędzie kontrolę nad danym obszarem. Zazwyczaj bowiem Sparta jest nie do zatrzymania na lądzie, a Ateny na morzu.

Same bitwy rozstrzygane są właściwie z automatu, w oparciu o porównanie właściwości walczących wojsk. Przy czym zarówno po stronie Sparty, jak i Aten obok ich własnych wojsk występują też wojska mniejszych polis związanych z nimi sojuszem, oznaczone innym kolorem bloczków. Określona kombinacja tych wojsk w bitwie po każdej ze stron powoduje straty bloczków określonego koloru. Niektórzy gracze odnajdują w tym głębię i rzeczywiście nie da się odmówić tym zasadom tego, że generalnie oddają przebieg walk podczas wojny peloponeskiej. Sam sposób rozstrzygania starć w połączeniu z użyciem zupełnie bezosobowych bloczków, psuje jednak trochę klimat gry.

Pericles zawiera jeszcze szereg drobnych rozwiązań, o których nie ma sensu się rozpisywać, ponieważ nie mają one większego wpływu na grę, choć niektóre z nich, przynajmniej teoretycznie, wnoszą sporo. Warto tu zwłaszcza wspomnieć karty wydarzeń wprowadzające różne historyczne epizody wojny peloponeskiej, łącznie z zarazą, podczas której zmarł Perykles. Autor starał się też oddać znaczenie działań we wschodniej części Morza Egejskiego, z udziałem Persji. Nie zabrakło również zasad dotyczących Alcybiadesa i słynnej wyprawy sycylijskiej. Spośród tych drobnych, wydawałoby się drugorzędnych spraw, grając Atenami warto zwrócić uwagę na zaopatrzenie w zboże, ponieważ łatwo można przez to przegrać grę albo znaleźć się na równi pochyłej prowadzącej do przegranej.

Podsumowując, gra ma sporo podobieństw do eurogier i dlatego może spodobać się ich miłośnikom. Spośród gier wojennych najbardziej przypomina serię COIN. Pierwsza część mechaniki, symulująca dyskutowanie spraw na zgromadzeniu i ustalanie polityki polis, jest moim zdaniem nieudana. Druga część, przedstawiająca właściwe działania, wypada lepiej, choć tutaj także mam trochę (a nawet więcej niż trochę…) uwag. Wiele z nich dotyczy aspektów historycznych, więc prawdopodobnie dla graczy, którym ta gra ma największą szansę się spodobać, będą one mniej istotne. Zaletą gry jest z pewnością jej szata graficzna, która prezentuje się naprawdę ładnie i ma w sobie coś, co zachęca do sięgnięcia po ten tytuł.

Pericles: The Peloponnesian Wars

Zrecenzował: Ryszard „Raleen” Kita

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 240 minut
Cena: 299,95 złotych

✓
- szata graficzna i wykonanie elementów gry,
- oddanie właściwości terytorium starożytnej Grecji,
- klimat wojny peloponeskiej,
- stosunkowo krótkie zasady.

✗
- kompletnie nieudane zasady dotyczące zgromadzenia,
- brak większej głębi w zasadach dotyczących rozkładania spraw,
- abstrakcyjność zasad (dla niektórych może być to zaleta),
- rozstrzyganie bitew według sztywnego schematu.

rebel TIMES

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl