

miesięcznik
miłośników gier

rebel **times**

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer

134

listopad 2018



w numerze:

7th Continent | Carpe Diem | CIV: Carta Impera Victoria | Everdell | Ilos | Get
Packing | Carcassonne: Safari i wiele więcej.

od redakcji

Nie wiem jak wy, ale ja, kiedy pojawiła się mechanika legacy, podszedłem do niej dość sceptycznie. Jednorazowa rozgrywka? Elementy typu, wykorzystaj, zniszcz i wyrzuć? Dość mocno klóciło się to z moim małomiasteczkowym postrzeganiem świata. Nawet kiedy przeszedłem obydwie sezony Pandemii, cała ta idea nadal jakoś do mnie nie przemawiała. Lubię swoje gry. Dbam o nie, kupuję im koszulki, staram się, aby było im w zimie ciepło. A tutaj, trach, podarta karta, naklejki na stałe zmieniające wygląd planszy i tym podobne zabiegi. Na szczęście do Gloomhaven można dokupić zestaw wielokrotnego użytku, a Charterstone to już w ogóle strzał w dziesiątkę. Najpierw kampania, później unikatowa gra. Po prostu rewelacja.

Ledwo przyzwyczałem się do formatu legacy - i to głównie dzięki nakładkom, które pozwalają nie niszczyć na stałe gry, a tutaj na horyzoncie mający już nową formułę o intrygującej nazwie Unique Games. Discover: Nieznane lądy, czyli pierwsza gra należąca do tego formatu, oferować ma nam unikalną rozgrywkę - każdy egzemplarz gry ma być inny. Wyobraźcie sobie kilkadziesiąt elementów, które do pudełka z grą wkładane są w sposób losowy. Każde opakowanie to inna mieszkanica, ba, wręcz inna przygoda. Zakładam, że jakiś algorytm wskazuje, co ma zostać do pudełka zapakowane, aby wszystkie egzemplarze gry były równie grywalne. Czy jest to jednak możliwe? Czy nie będzie tak, że koleżanka otrzyma grę znacznie ciekawszą od mojej? Na pewno FFG, ponieważ to oni są wydawcą, zadba o to, aby tak się nie stało, ale czy nam to zagwarantuje? Czas pokaże. Dla mnie to dość dziwny, być może nawet kontrowersyjny zabieg. Z jednej strony potencjał takiego podejścia wydaje się być ogromny, z drugiej pachnie mi to trochę kolekcjonerską grą karcianą. Ile pudełek Discovera będę musiał kupić, aby zebrać wszystko? Tak, wiem, to nie ma sensu, liczy się bowiem unikatowa, jednorazowa przygoda, coś jak w Life is Strange, ale dla kolekcjonera pojęcie sensu często bywa pomijalne.

Eh, a mogłem zbierać znaczki... planszówki zajmują przecież tak dużo miejsca...

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 Glerń, 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: **COIMBRA**



8 _____ **7th Continent**

12 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

15 _____ **Carpe Diem**

19 _____ **CIV: Carta Impera Victoria**

23 _____ **Everdell**

27 _____ **Ilos**

30 _____ kącik początkujących graczy: **Get Packing**

32 _____ kącik gier rodzinnych: **Carcassonne: Safari**

34 _____ kącik gier historycznych: **XIII Pola Chwały - relacja z konwentu**

Dr Mikrob

Już drugiego listopada będziemy mogli wcielić się w rolę naukowca i szukać bakterii pasujących do różnych kombinacji. W grze **Dr Mikrob**, ponieważ o niej tutaj mowa, każdy z graczy otrzymuje własną pęsetę oraz szalkę Petriego (przezroczyste naczynie laboratoryjne), w którym będzie umieszczał mikroby o różnych kształtach i kolorach z dostępnej puli. Każdorazowo zadaniem uczestników zabawy jest odwzorowanie kombinacji mikrobów widniejącej na karcie oraz znalezienie brakującego mikroba, czyli takiego, który będzie różnił się od pozostałych kształtem i kolorem. Pierwsza osoba, której uda się wykonać to zadanie zdobywa punkt w postaci karty, natomiast ten, kto pierwszy zdobędzie pięć kart, wygrywa całą rozgrywkę.

Dr Mikrob to propozycja przeznaczona zarówno dla młodszych, jak i starszych graczy. Do zabawy potrzeba jedynie spostrzegawczości i refleksu, a wytłumaczenie zasad zajmuje dosłownie kilka minut. Oprócz podstawowej wersji, gra oferuje również wariant dodatkowy z fioletowym wirusem, który możemy podrzucać innym graczom. Dopóki będą mieli go u siebie, nie mogą ukończyć zadania.

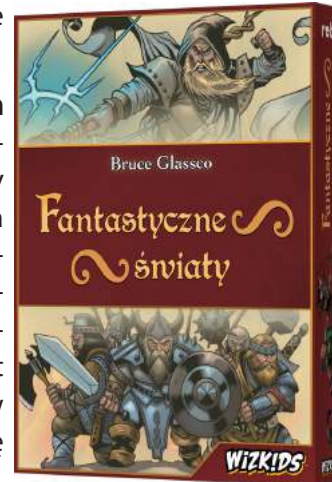


Fantastyczne światy

Na listopad przewidziana jest również premiera **Fantastycznych światów**. Wcielmy się w nich w rolę władcy i będziemy rozwijali swoje królestwo. Zasady gry są banalnie proste – w swojej turze dobierasz jedną kartę, a następnie jedną odrzucasz. Do dobrania możesz wybrać kartę spośród tych, z których zrezygnowali twoi przeciwnicy lub zdać się na ślepy los i dobrać pierwszą z zakrytego stosu. Gra kończy się w momencie, w którym na stole znajdzie się dziesięć odrzuconych kart,

więc to uczestnicy decydują, ile czasu będzie trwała rozgrywka.

W **Fantastycznych światach** trzeba zwracać uwagę na zależności zachodzące pomiędzy kartami. To, mówiąc krótko, gra w **combo** – poszczególne karty zebrane w odpowiednie zestawy będą mnożyć sobie wzajemnie punkty. Konieczne jest zatem uważne czytanie ich opisów i dostosowanie tego, co nam się trafiło do już posiadanych kart. To bowiem właśnie gromadzenie unikalnych kombinacji zadecyduje o naszym końcowym sukcesie.



Terraformacja Marsa: Kolonie

Terraformacja Marsa: Kolonie to kolejny z dodatków do bardzo dobrze przyjętej przez graczy na całym świecie Terraformacji Marsa. W pudełku znajdziemy specjalne płytki kolonii, które pozwolą na budowę nowych rodzajów terenów, a także zestaw dodatkowych kart i nowe korporacje. Dodatek będzie można łączyć z wszystkimi innymi, które zostały dotychczas wydane.

Premiera rozszerzenia już w listopadzie.



Baobab

Kolejną listopadową propozycją jest **Baobab**, niezwykle grzecznościowa, która zapewni uczestnikom całą masę śmiechu i zabawy. Na środku stołu umieszczany jest baobab – pień drzewa wraz z przykrywką tworzącą płaską powierzchnię. W grze bierze udział sto osiem potasowanych kart, które składa się w stos. Pod żad-

nym pozorem nie wolno ich jednak przeglądać. W swojej turze uczestnik deklaruje, ile kart zagra – zawsze od jednej do trzech. Następnie odwraca karty jedną po drugiej i umieszcza je na baobabie zgodnie z wymogami widniejącymi na każdej z nich.

Co zrobić, jeśli w trakcie swojej tury gracz zrzuci jakiegokolwiek karty z drzewa lub upuści kartę poza obręb baobabu? Wtedy wszystkie karty, które spadły oraz te zadeklarowane, ale jeszcze nie zagrane w tej turze, trafiają na karny stos. Gra kończy się w momencie zagrania ostatniej, sto ósmej karty. Wówczas każdy z graczy liczy, ile kart zebrał w karnym stosie. Ten z ich najmniejszą liczbą wygrywa całą grę.



Discover: Nieznane lądy

Discover: Nieznane lądy

to nowa gra o eksploracji i przetrwaniu autorstwa Coreya Konieczki. Ostateczny cel gry jest zawsze jeden i nieważne czy grasz sam, czy gracie w czwórkę – musisz przetrwać. To pozornie proste zadanie wiązało się będzie z odkryciem wielu sekretów. Logo Unique Games oznacza, że każda kopia **Discover: Nieznanych lądów** jest inna i zawiera niepowtarzalną mieszkan-

kę postaci, wątków fabularnych, przedmiotów oraz wrogów. Przygoda w twoim egzemplarzu gry będzie zupełnie inna od tego, co znajdzie w pudełku twój znajomy. Bez względu jednak na warunki, w jakich się znajdziesz, musisz odkryć jak trafiłeś do samego serca dziczy – to czy będziesz współpracował z innymi, czy też działał na własną rękę zależy wyłącznie od ciebie.

Premiera gry przewidziana jest na pierwszą połowę listopada.





temat numeru
Coimbra

Portugalia w szatach euro

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Przepis na dobrą grę w stylu euro? Weź dwójkę uznanych projektantów. Poproś ich o podkręcenie swoich wcześniejszych pomysłów. Nazwij grę jak jedno z miast Portugalii. Wyдай to u niemieckiego wydawcy. Poczekaj na opinie graczy.



Coimbra to gra z gatunku „rozmieszczanie kości”, w której lubują się ostatnio Virginio Gigli i Flaminia Brasini. Ta dwójka włoskich projektantów gier znana jest z takich tytułów jak **Egizia**, **Grand Austria Hotel** lub **Lorenzo il Magnifico**. Ich najnowsze dziecko bardzo mocno nawiązuje do swoich poprzedników pod względem warstwy mechanicznej. Można pokusić się nawet o stwierdzenie, że autorzy cały czas starają się ulepszyć swoje poprzednie projekty.

Coimbra to typowy przedstawiciel gier z gatunku euro: zamieniamy zasoby na inne, a potem przekuwamy je w punkty zwycięstwa. Mamy tu dwa najważniejsze zasoby: pieniądze i tarcze, za które pozyskujemy wpływy urzędników, kupców, duchownych i uczonych. To oni pozwalają nam bogacić się, zbroić, podróżować po Portugalii i zdobywać punkty prestiżu. W grze zarządzamy „pracownikami” reprezentowanymi przez różnokolorowe kostki. Na początku rundy rzucamy nimi, ustalając ich wartość, a następnie gracze dobierają je w formule draftu i wysyłają na jedno z czterech możliwych miejsc. W zam-

ku możemy uzyskać specjalny przywilej na rundę. W jednej z trzech części miasta kupić zaś poparcie wpływowych person. To, kto jako pierwszy wykona akcję w każdym miejscu jest zeterminowane przez wartość wybranej przez gracza kości. Przywilej jako pierwszy zdobywa ten, kto położy kość o najniższej wartości. W przypadku postaci jest odwrotnie: ten, kto zaofiaruje najwięcej, ma prawo wyboru przed innymi. O ile przywileje są darmowe, pozyskanie wpływów kosztuje nas albo pieniądze, albo tarcze w liczbie wskazanej przez wartość kości. Zmusza nas to do przeliczania, kombinowania i szacowania, którą kartę postaci chcemy nabyć. Postacie powiększają nasze wpływy, co zaznaczamy na czterech torach na planszy. W fazie dochodu otrzymamy z nich profity. To, co dostaniemy, zeterminowane jest przez kolor kości, który wybraliśmy na początku rundy. Kość szara przynosi nam dochód w postaci tarcz, pomarańczowa monet, fioletowa porusza naszego wysłannika po mapie Portugalii, a zielona przynosi nam punkty zwycięstwa. Zakupienie karty postaci daje nam też bonusy dodatkowe. Podzielone są one na trzy rodzaje: natychmiastowe, fazy i końca gry. Te pierwsze to przede wszystkim dodatkowe monety, tarcze lub ruchy na planszy. Bonusy fazy to ułatwienia, które działają w trakcie trwania gry. Dodatkowe punkty, możliwość przesuwania się na torach wpływów lub konwersji zasobów w punkty zwycięstwa. Ostatni typ bonusu, czyli końca gry, to dodatkowa możliwość zdobycia punktów podczas końcowego ich liczenia.

Na końcu rundy gracze mogą inwestować pieniądze i monety w wyprawy. Te określają wymagania, jakie trzeba spełnić, aby uzyskać dodatkowe punkty na koniec gry. Gra trwa cztery rundy, podczas których na pewno wykonamy dwanaście akcji, a cała zabawa sprowadza się do ich umiejętnego wykorzystania. Decyzji do podjęcia jest sporo i gracze muszą sporo główkować oraz przeliczać podczas rozgrywki. **Coimbra** oferuje wiele dróg prowadzących do zwycięstwa, jako że źródeł punktów jest tutaj naprawdę dużo. Można je zdobywać w czasie gry, wykorzystując postacie, przywileje, podczas poruszania się na planszy lub w fazie dochodu

z torów wpływu. Dodatkowo na końcu gry zliczamy punkty za wyprawy, za kolejność na torach wpływów, za zestawy dyplomów, za karty postaci ze specjalnym bonusem oraz za posiadane monety, tarcze i korony. Pozwala to na testowanie różnych strategii podczas rozgrywek i nie zamyka graczy w konkretny schemat.



Coimbra cechuje się niezłą regrywalnością. Różne bonusy startowe, układ klasztorów na mapie i kolejność wychodzenia kart postaci wprowadzają zróżnicowanie pomiędzy rozgrywkami. Gra pudełkowo skierowana jest dla od dwóch do czterech graczy. W przypadku gry dwu- i trzyosobowej na planszy pojawiają się kostki neutralnego gracza. Oznacza to, że podczas rundy część kart postaci będzie poza naszym zasięgiem, gdyż „nabędzie” je automat. Te warianty są w mojej ocenie bardziej wymagające niż gra w pełnym składzie. Wartości kostek są odgórnie ustalone, co powoduje, że słaby rzut na początku rundy może graczom uniemożliwić nabycie upatrzonych kart. W cztery osoby większą rolę odgrywa kolejność graczy niż wyrzucone wyniki.

Grając w **Coimbrę**, nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że gdzieś to już widziałem. Mapa jak w **Marco Polo**, karty postaci jak w **Lorenzo Il Magnifico**, tory wpływów przypominające te z **Signiori**. Niby wszystko znane, ale podane w nowej odsłonie. Świetny mechanizm użycia kości, gdzie interesuje nas zarówno wynik, jak i kolor. Sporo zależności pomiędzy akcjami. Gra zachęca do specjalizacji, ale daje możliwość próbowania innego stylu prowadzenia rozgrywki. Jedna partia trwa około godziny (o ile wszyscy znają zasady). Jest to idealna długość, jak na średniej trudności grę w stylu euro. Wielbiciele tego gatunku powinni być usatysfakcjonowani relacją skomplikowania gry do długości jej trwania. Ci, którzy szukają krótkich kółdek oraz ciężkich decyzji mogą poczuć się zawiedzeni. **Coimbrze** znacznie bliżej do **Egizi** niż do **Lorenzo Il Magnifico**. Warto dodać, że gra ma dość niezwykłą oprawę graficzną. Niemieckie wydawnictwo przyzwyczaiało nas raczej do ciemnych, szarych kolorów, a tu mamy ferie barw, ciekawe grafiki cieszące oko. **Coimbra** to bardzo dobre niemieckie euro zrobione przez parę Włochów. Polecam.



Coimbra

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 60 minut

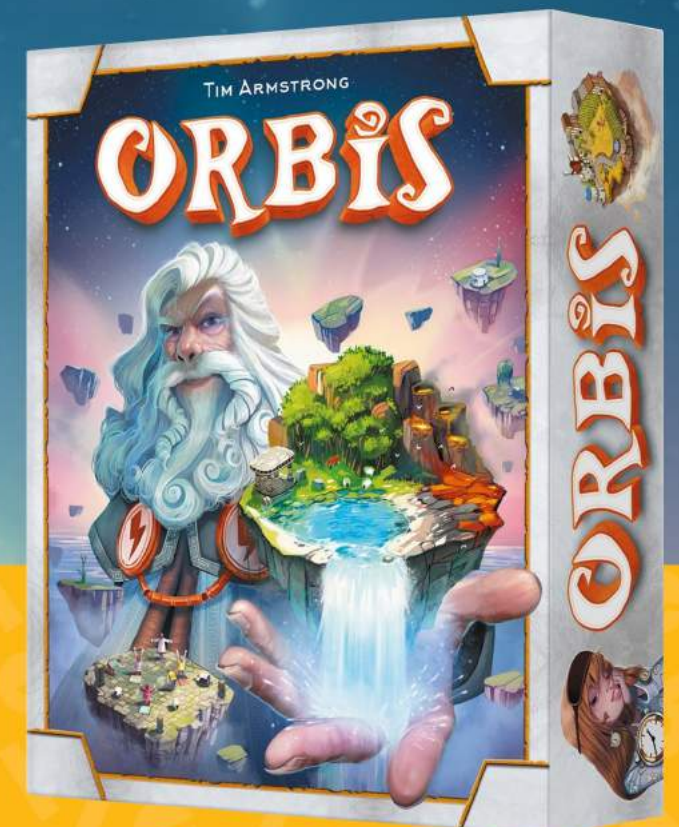
Cena: 199,95 złotych



- świetna szata graficzna,
- wiele dróg prowadzących do zwycięstwa,
- ✓ • ciekawa mechanika zarządzania kośćmi,
- gra zachęca do poszukiwania nowych rozwiązań podczas rozgrywki.

- ✗ • można odczuć wrażenie, że wszystko to już gdzieś było.

ORBIS



rebel

Ułóż świat na nowo!



7th Continent

odkryto
nowy
kontynent

zrecenzował:

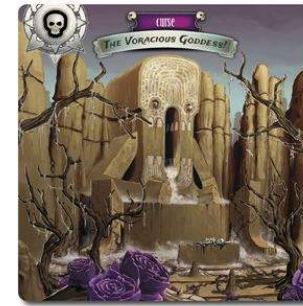
Tomasz Sokoluk

Francuska gra karciana 7th Continent zebrała ponad siedem milionów dolarów na platformie społecznościowej Kickstarter. W rankingu najlepszych gier planszowych BGG osiągnęła dziesiąte miejsce. Ludovic Roudy i Bruno Sautter, wychowani na książkach oraz grach fabularnych, oferują kilkaset godzin przygód. Otwarty świat pozwala dowolnie wybierać kierunek eksploracji. Dość napisać, że w pełni odkryty świat zajmuje powierzchnię dwa na trzy metry. Aby dało się wygodnie rozegrać kilkanaście godzin pojedynczego scenariusza, zapewniono szybkie i wygodne „wczytanie” i „zapisanie” stanu gry. Gracze wcielają się w role odkrywców, którzy na początku XX wieku trafiają na nowo odkryty ląd. W czasie gry dokładają kolejne karty, które tworzą mapę Siódmego Kontynentu oraz obrazują wydarzenia na niej zachodzące. Numery na kartach pełnią rolę odsyłaczy do kolejnych kart, które należy dołożyć, co przypomina grę paragrafową. Rozgrywka kończy się wraz z rozwikłaniem tajemnicy dziwnej klątwy. Krajobrazy i dziwactwa przypominają świat z animacji Odłot. Im więcej kart pojawia się na stole, tym robią

większe wrażenie - łączą się w niesamowite krainy, w których na każdym kroku czekają przygody. Gra wzbudza szacunek estetyką, dopracowaniem, dbałością o szczegóły oraz różnorodnością. A przede wszystkim swobodą i możliwościami, jakie daje graczom.

Siódmy Kontynent jest grą innowacyjną. Gatunek sandbox, kojarzony dotąd z grami wideo (**GTA**, **The Sims**, **Minecraft**), znalazł się również na stole. Planszowy **Fallout** (ten od FFG) posiada otwarty świat, ale scenariusze wyznaczają kierunki poruszania się po nim. **Siódmy Kontynent** nie tylko pozwala swobodnie eksplorować otwarty świat, ale przy tym nie narzuca silnego wątku fabularnego. To z samej eksploracji i survivalu wykuwa się historia. Twórcy gry dają graczom narzędzia, aby to oni sami piszą swoją historię. To przeciwieństwo standardowych gier przygodowych (**T.I.M.E. Stories**, **Posiadłość Szaleństwa**), z drogowskazami fabularnymi oraz tzw. liniową fabułą. Niektórym może doskwierać brak mocno zarysowanej opowieści, w której mogą odkrywać fabularne kamienie milowe, aż do zaskakującego finału. Tutaj nie możemy liczyć na nic więcej niż generyczne postaci i szkic historii z prostym zakończeniem. Jesteśmy rozbitkami na nieznanym lądzie, którzy muszą znaleźć sposób na pozbycie się klątwy, a przede wszystkim przetrwać, nie mając niczego przy sobie. Nasze zdolności przetrwania, nasza determinacja, nasza cierpliwość – zostaną poddane próbie zarówno w grze, jak i w meta-grze, gdyż rozgrywka zajmuje kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt godzin.

Na Siódmym Kontynencie nic dwa razy się nie zdarza. Odkrywanie terenu polega na dokładaniu kart o wskazanym nume-



rze, więc kształt kontynentu i jego topografia nie zmieniają się. Kart terenu o tym samym numerze może być jednak kilka. A jeśli uda nam się wypatrzeć ukryty numer na karcie terenu, zastępujemy tę kartę terenu inną kartą. Największe zmiany przynoszą jednak wydarzenia, na jakie natrafimy. Każdej karcie terenu towarzyszy karta przygody - a ta jest losowa i jednorazowa, po użyciu trafia do „przeszłości”. Mapa reaguje również na nasze poczynania - coś może się zawalić, jeśli uderzymy w dzwon, a magiczne ziarno może wykiełkować w sięgające chmur pnące... Wpływ ma również upływ czasu. Tego w grze i tego realnego! Gdy decydujemy się „zapać grę”, usuwamy wszystkie odkryte do tej pory karty terenu, poza jedną, na której aktualnie znajdują się nasi odkrywcy. Gdy „wczytujemy” grę, zaczynamy na jednej karcie i wszystko musimy odkrywać na nowo. Kosztuje nas to znów czas i wysiłek (po odkrytej mapie poruszaliśmy się znacznie sprawniej), jednak możemy dowiedzieć się czegoś nowego o świecie. Napotkana miejscówka wydaje się zamieszkała? Prześpijmy się (w grze i poza nią!), może nazajutrz spotkamy tubylca! Polując przepłoszyliśmy zwierzyne? Powróćmy do wodopoju za jakiś czas!

Jak ma się ciągle zapisywanie do naszej chęci rozwikłania tajemnicy klątwy i zakończenia gry? To tak, jak czytając wciągającą książkę - chcemy jak najszybciej poznać finał, nawet zarywając noc. Otóż **Siódmy Kontynent** nie jest grą tego typu. Tutaj opowieść dzieje się tu i teraz. Opowieść jest zapisem naszej eksploracji i walki o przetrwanie. Oczekując postępów fabuły i wypatrując zakończenia, jesteśmy skazani na poczucie irytacji. Do tego osobisty charakter rozgrywki sprawia, że **Siódmy**

Kontynent sprawdza się jedynie jako dwuosobowa kooperacja, ewentualnie solo, natomiast nie wygląda dobrze przy trzech lub czterech osobach. Znaczenie ma nie tylko nastrojowy, wymagający skupienia i zanurzenia się styl gry, ale i sama jej struktura, której nie obejmują takie ramy jak podział na tury, rundy lub fazy. Każdy może podejmować akcje wtedy, kiedy chce i ile razy chce, można też akcje wykonywać wspólnie. Dlatego w większym gronie rozgrywka jest tyleż dziwaczna, co nieusystematyzowana.

Trzy rodzaje kart odgrywają najistotniejszą rolę – szare karty eksploracji, zielone i żółte karty przygód oraz niebieskie karty akcji. Karty eksploracji kreują losowe wydarzenia w świecie gry (np. pożar lasu). Z karty przygód układamy mapę – świat naszej gry. Dokładanie kolejnych kart przypomina grę paragrafową, tyle że odbywa się to bez udziału książki skryptów, ale przestrzennie, czyli za pomocą elementów mapy. Wędrując w danym kierunku, mamy wskazane, jaki numer karty należy dołożyć. Każdy teren wskazuje również, jaką czynność możemy wykonać w tym miejscu. Wszystko co robimy kosztuje naszych odkrywców wysiłek, co oddają niebieskie karty akcji. Początkowo ułożone są w talii reprezentującą energię życiową odkrywców, jednak wraz z upływem gry i podejmowanymi działaniami zasilają talię kart odrzuconych, co reprezentuje rosnące wyczerpanie. Gdy, nomen-omen, wyczerpie się pierwsza talia sił życiowych, kolejne karty musimy pociągnąć ze stosu kart odrzuconych. Trafienie na kartę klątwy oznacza ostateczną przegraną i konieczność rozpoczęcia gry od nowa. Nasi odkrywcy w czasie wędrówki będą między innymi pływać, obserwować, przeszukiwać, majsterkować, otwierać zamki, walczyć, polować, łowić, kopać, zachowywać równowagę, leczyć, nasłuchiwać, składać modły, skradać się... Akcje wymagają od nas poświęcenia energii oraz odniesienia odpowiedniej liczby sukcesów. Losując karty akcji, wydajemy energię oraz sumujemy liczbę sukcesów z każdej z nich – jeśli była wystarczająca, test kończy się powodzeniem. Im więcej dobieramy kart, tym większa szansa na sukces, ale też tym bardziej rośnie nasze zmęczenie. Niemal zawsze możemy zdecydować się pociągnąć więcej

kart akcji niż jest to wymagane przez test. Warto przystępować do każdej czynności, dysponując odpowiednim sprzętem (na przykład wspinaczka z liną zazwyczaj kończy się sukcesem i nie kosztuje nas mnóstwa energii). Przedmioty posiadają określoną liczbę uzyć, a decyzję o wykorzystaniu przedmiotu podejmuje się przed testem. Nietrwałość przedmiotów wymusza ich ciągłą rotację – mamy szansę przetestować wiele z nich. Przedmioty rzadko znajdujemy, najczęściej sami musimy je stworzyć. Potrzebujemy do tego nie tyle surowców, co pomysłu. Idee pojawiają się w czasie wykonywania każdej akcji. Niebieskie karty akcji reprezentują nie tylko siły życiowe, ale i pomysłowość – to kolejne błyskotliwe połączenie mechaniki z tematem. Po każdym teście możemy zatrzymać jedną z kart akcji jako „inspirację” (pozostałe odrzucamy na stos „zmęczenia”). Karta akcji, oprócz gwiazdek przynoszących sukcesy, jest pomysłem na przedmiot. Co nas nie zabije, to nas wzmocni – jeśli przetrwamy dane wyzwanie, łatwiej będzie nam w kolejnym, gdyż mamy już potrzebny przedmiot. Surowce nie są niezbędne, jednak posiadanie ich sprawia, że nie męczymy się podczas tworzenia przedmiotu. Przedmioty z tej samej kategorii (np. do walki) możemy ze sobą łączyć, zwalniając w ten sposób bardzo ograniczone miejsce w naszym ekwipunku.

Czym różnią się koty na Siódmym Kontynencie od tych z pozostałych kontynentów? One nigdy nie spadają na cztery łapy! Walka o przetrwanie jest naszą największą bolączką. „Przetrwanie jest twoim zmartwieniem numer jeden”, „Jeśli chcesz coś zrobić, to wpięć sprawdz czy masz odpowied-

ni sprzęt”, „Zawsze bądź przygotowany na najgorsze” – takie znajdziemy porady na kartach doświadczenia. Jeśli podejmiemy do akcji bez przygotowania, bez sprzętu, bez upewnienia się czy na pewno chcemy na nią tracić energię – zginiemy. Gra nie wybacza błędów. Talia kart akcji szybko się wyczerpuje. Jeśli przegramy, musimy wszystko zaczynać od nowa! A przypomnijmy, że rozgrywka może trwać nawet kilkanaście godzin! Aby przetrwać, należy nieustannie starać się o odpoczynek, schronienie, pożywienie, ciepło ogniska. Umrzeć z głodu jest łatwo. Tak samo jak z wykrwawienia, wycieńczenia, zatrucia, szaleństwa, zamarznięcia...



Pięć minut – tyle zajmuje rozłożenie gry wraz z wytłumaczeniem jej podstawowych reguł. Podobnie z zachowaniem stanu rozgrywki. Gra jest powszechnie chwalona za prosty i pomyślowy system zapisu. Polega to na odłożeniu kart w odpowiednie przegródki (a karty są tak naprawdę jedynymi elementami gry). Pojedyncze posiedzenie u nas trwało zazwyczaj trzy godziny. Natomiast rozegranie pierwszej klątwy, zresztą polecanej przez twórców gry jako szkoleniowej – zajmuje prawdopodobnie dwadzieścia godzin (nie mierzyliśmy). I tu pojawia się problem, który może być przyczyną tego, jak wiele osób odbije się od tej gry. Po pierwsze, zniechęcić może wspomniany brak silnej narracji i robienia postępów fabularnych. Po drugie, czasochłonność. Dotyczy to głównie tej pierwszej klątwy, ponieważ kolejne są już krótsze. Czy twórcy gry nie powinni zatem dać na „pierwszą” klątwę czegoś przystępniejszego? Być może. Z pewnością taki wybór pozbawia graczy wszelkich złudzeń, że to typowa gra przygodowa. Halo, to sandbox, nie oczekuj od nas historii, tworzysz ją sam!

Choć wśród elementów gry znajdziemy kości sześciocienne, nie rzucamy nimi. Tylko karty akcji rozstrzygają o powodzeniu akcji. To my decydujemy, ile dobrać kart (jak wiele poświęcić naszej energii) oraz czy wspomóc się przedmiotem (zużywając „ładunki”, do czego właśnie służą kości – jako znaczniki możliwych użyć przedmiotu). Czy zatem to gracze kontrolują rozgrywkę i wyłącznie ich decyzje można obwiniać za porażkę? I tak, i nie. Tak, ponieważ to gracz decyduje się wykonać akcję, decyduje o poświęconej energii i przedmiotach. Nie, gdyż decyzje podejmuje się w ciemno. Zazwyczaj nie znamy konsekwencji. Czasem okazuje się, że błędem było podjęcie danej akcji. Trudno zwalczyć przyzwyczajenia wyniesione z innych gier przygodowych, w których jak tylko pojawią się jakieś wydarzenia, gracze chwytają się ich, ponieważ to na pewno coś ważnego (skoro się pojawiły). Na Siódmym Kontynencie musimy się nauczyć omijać pewne rzeczy, nie rzucać się na wszystko. Otwarty świat z łatwością może nas sprowadzić na manowce. Nie trudno tu zabłądzić. Do tej pory myślałem, że to niemożliwe w grze planszowej. A jednak – można stracić

orientację. Gdy płyniemy z wyspy na wyspę lub schodzimy do podziemi, „resetujemy” cały dotychczas zbadany teren. O pomyłkę również nietrudno, gdy natrafimy na „escape room”, czyli na zamkniętą komnatę z poukrywanymi wskazówkami, jak się z niej wydostać. Ale jeśli coś przeoczyliśmy lub ominęliśmy, zamiast rozwiązywać zagadkę musimy zgadywać odpowiedź. Tym łatwiej o pomyłkę, że ślady mogą celowo wprowadzać nas w błąd, utrudniając interpretację.

Czy odwiedzę ponownie **Siódmy Kontynent**? Tak, zdecydowanie. Nie wiem czy odkrywcy powracają tam rzeczywiście ze względu na dręczące ich klątwy, czy tak naprawdę pożądaną emocji, jakie daje starcie z nowym i satysfakcja z przetrwania. Siódmy Kontynent jest tak bardzo inny od pozostałych gier, jak tylko może być inny niezbadany ląd od tych nam znanych. To nowe, inne doświadczenie. Doświadczenie – słowo bardziej pasujące do **Siódmego Kontynentu** niż gra. I znów, czuję potrzebę przywołania pewnego elementu gry, który unaoczni jak bardzo mechanika przeplata się tutaj z tematem, a gra z meta-grą. Nasi odkrywcy mogą poznawać gatunki roślin porastające **Siódmy Kontynent** oraz sposoby ich wykorzystania. Jeśli my jako gracze spostrzeżemy na karcie terenu namalowany egzemplarz danego gatunku, możemy zrobić użytek ze zdobytej wiedzy i sporządzić miksturę. Pełniąca walory estetyczne ilustracja staje się mechanicznym elementem gry wykorzystującym zdobytą wiedzę w grze oraz spostrzegawczość gracza.



7th Continent

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 1000 minut

Cena: ok. 250 złotych



- innowacyjne połączenie sandboxu, eksploracji, tworzenia przedmiotów i survivalu,
- wykonywanie akcji na zasadzie „co nas nie zabije, to nas wzmocni”,
- rozmach i niepowtarzalność otwartego świata,
- upływ czasu zmienia świat,
- szybkie rozłożenie i złożenie gry.

- gra bardzo trudno dostępna,
- wymaga porzucenia przyzwyczajeń co do narzuconej fabuły oraz usystematyzowanej rozgrywki,
- sprawdza się solo lub w parze,
- czasochłonna,
- gra nie ma litości, nie wybacza błędów, nie ratuje graczy.

Planszowe kwiatki Kwiatosza



redukcjonizm
planszystyczny

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Zahaczyłem ostatnio o nieduży konwent w Polsce, który był poświęcony graniu w gry planszowe i pogaduszkom przy ognisku. Zagrałem tam w kilka nowych pozycji. Przy jednych bawiłem się lepiej, przy innych też, ale na pewno nie z powodu ich jakości, ale raczej dzięki wspaniałemu towarzystwu. Podczas podróży do domu miałem czas rozmyślać, była ona bowiem niczym Wsiąść do Pociągu: Dookoła Świata – bardziej skomplikowana niż jestem do tego przyzwyczajony. Pierwsze spostrzeżenie: czas gry ma się nijak do czasu podróży, chyba że podróżujemy tylko pociągiem i gramy przez cały czas. Drugie spostrzeżenie: nie wypatrzyłem nic, co bym chciał kupić. Nie do końca jestem z tego powodu zadowolony, ponieważ najwyższą odznakę na BGG dostaje się za pięćset egzemplarzy i brakuje mi raczej niewiele. Budowanie kolekcji ponad pięćuset tytułów od dawna uważam jednak za bezsensowne, ponieważ dalszych korzyści nie ma. Teraz zaś mogę mieć nawet problem z dobiciem do tej, od dawna upatrzonej wartości.

Co dają mi gry?

Niejakie kryzysy gracza przeżywa każdy. Podczas moich dwóch rozmyślałem – no fajnie się gra, ale może człowiek mógłby porobić coś innego. Raz uratowało mnie zagranie ze świeżakami. Okazało się, że zmiana grupy diametralnie potrafi zmienić przyjemność czerpaną z rozgrywek. Drugi kryzys został naturalnie zażegnany przegłodzeniem planszówkowym, kiedy to po emigracji przez dłuższy czas w ogóle nie miałem z kim grać. Obecna sytuacja nie nosi znamion kryzysu gracza – dalej mam ochotę usiąść do planszóweczki i zagrać. Coraz bardziej jest mi jednak obojętne, do jakiej.

Planszówki dzielą się zasadniczo na działające i nie działające. Zmieniając okular, widzimy oczywiście więcej szczegółów. Że ta mechanika nie działa, że większość gry jest fajna, a tylko szczegół nie trybi. Jest to jednak podejście spaczne latami pisania recenzji. Myśleniem wracam do serca rozgrywki, kiedy gry egzystują jedynie w dwóch stanach: albo bawią, albo nie. Tutaj samo-doceniam zerojedynkową skalę **Gradania** (zapropionowaną przez Ciuńka, sława i chwała), ponieważ tak naprawdę w tej kwestii stanów pośrednich nie ma.

Wtręt o recenzencie

Zapewne każdy posiadający kiedykolwiek psa widział jak obdarza on uwagą najbardziej nawet obmierzłe zapachy bez krzywienia się. Recenzent, przynajmniej w opinii postulujących poszukiwania obiektywności w recenzjach, powinien móc spojrzeć na grę bez zabarwienia emocjonalnego. Nie wiem jednak jak pozbyć się obrzydzenia w stosunku do gry i firmy, która wypuściła produkt po prostu zepsuty.

Koniec wtrętu

Czapkę recenzenta zdjąć jest niełatwo, nawyk oceniania szczegółów jest jednak dość silny. Jest on przyczyną kolekcji puchających ponad rozsądną miarę. Tak jak smakosz win dostrzega

coraz więcej niuansów w bukicie, smaku wina, tak coraz bardziej ograny gracz/recenzent potrafi zidentyfikować i nazwać coraz więcej drobinek sprawiających, że tytuł wart jest posiadania.

Oderwanie od nieustannego recenzowania, jakkolwiek smutne z życiowego punktu widzenia, pozwoliło memu umysłowi wyrwać się z szaleństwa szukania drobiazgów i pozwoliło spojrzeć na grę jako całość. Obecnie gram zdecydowanie więcej w gry prostsze, raczej pierwszego i drugiego kroku niż swobodnego zanurzenia w głębinę, stąd to spostrzeżenie nie od razu przedarło się do mojego umysłu. Konwent pozwolił jednak zagrać w nieco bardziej graczowe tytuły. Fajne, nefajne, żaden nie wywołał chęci posiadania.

Redukcjonizm planszystyczny

Odpowiednio regulowany okular pozwala dobrać taką dawkę szczegółów, jaka nam pasuje. Samo podejście: bawi czy nie bawi może być ciut za mało szczegółowe dla kogoś, kto ma gier sztuk siedem. Nadal jest bowiem mnóstwo gier, które warto poznać. Bliżej paruset tytułów sensowna potrzeba posiadania kolejnej gry, nie występuje jednak praktycznie w ogóle – bo na pewno w kolekcji jest już tytuł, który „bawi” w podobny sposób. Kupienie **Battle for Rokugan** mimo posiadania **Gry o Tron** ma sens – prawda jest jednak taka, że pula sensownie działających mechanik jest ograniczona (i jest ich pewnie kilkanaście lub niskie kilkadziesiąt). Kupienie więc trzeciej tego typu gry, jeśli się pojawi, sensu już raczej mieć nie będzie (**Dyplomacji** też nie ma już sensu kupować, chociaż to trochę oddzielna gra-kategoria zamknięta w jednym pudełku).

Posiadając te prawie pięćset tytułów, jestem praktycznie pewien, że widziałem znakomitą większość działających połączeń mechanik, które nadal tchną świeżością. Oczywiście pozostają pewne tytuły, które są jednocześnie świetne i dają powiew świeżości swoim spasowaniem. Doskonałym przykładem jest **Welcome to...**, które jest niby zwykłą wykreślanką, ale podaną tak, że w sensownych pieniądzech bym to kupił.

Kategoria wymieniania jednych surowców na inne jest już jednak tak wyeksploatowana i godnie reprezentowana, że w niej zupełnie wystarczy mi sprawdzenie, czy gry już przeze mnie posiadane bawią. Ponieważ nadal bawią – zupełnie nie muszę kupować kolejnego tytułu.

Zachwyca!

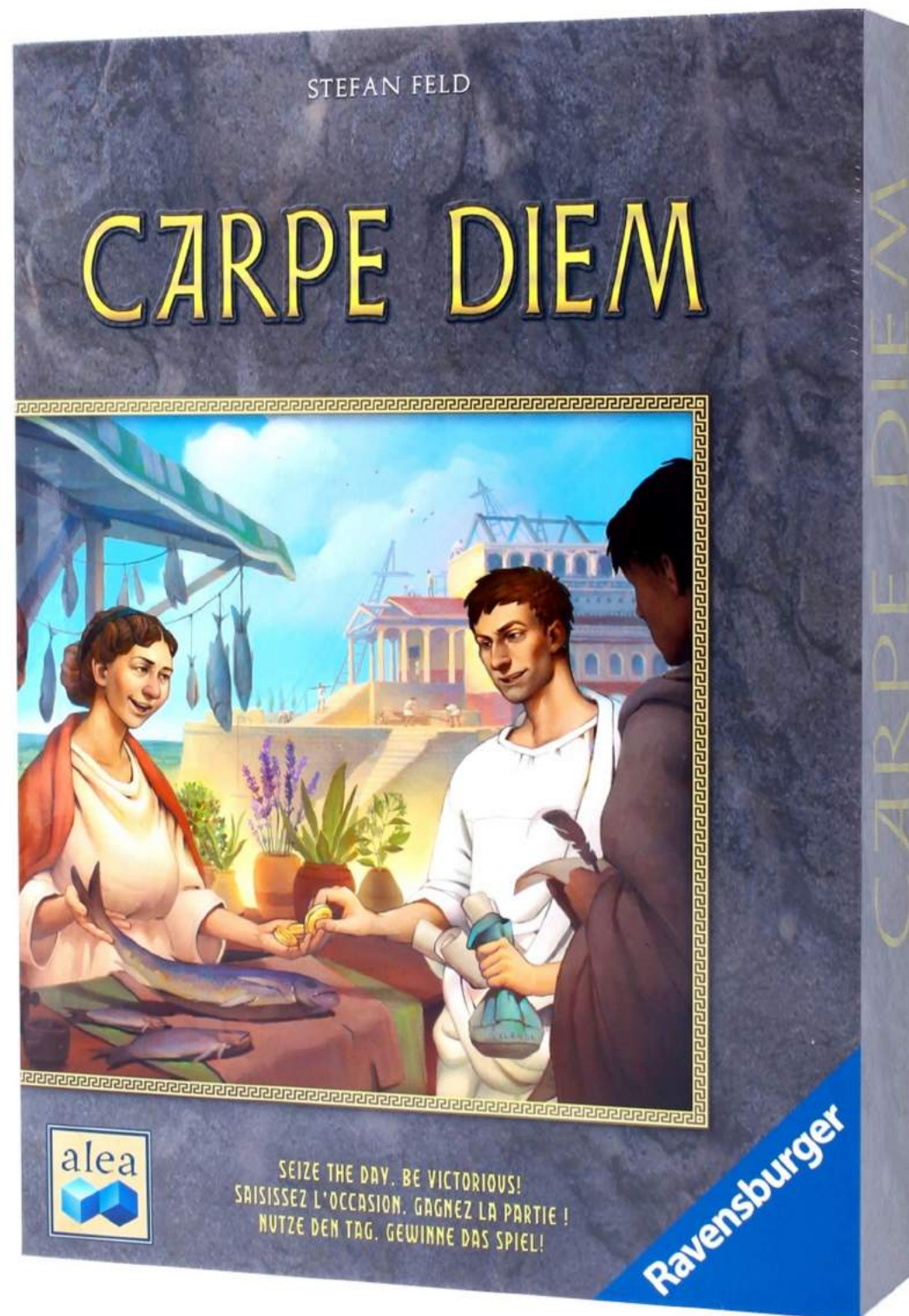
Zagrałem niedawno w leżącą od dawna na półce kopię **Mansions of Madness** (edycja druga). W ciągu dwóch weekendów zagrałem kolejne cztery razy (nawet najprostszy scenariusz schodzi nam około pięciu godzin, proszę nie oceniać!), co dla mnie jest w ostatnich czasach wynikiem rewelacyjnym. Jest to tytuł, który wspaniale łączy cechy bycia grą fajną i bycia niepodobną do niczego, co mam już w domu. **Mansions...** to planszówka, która idealnie pokazuje zaletę podejścia redukcjonistycznego – zamiast deliberować czy stawianie po dwóch ludzików i zdejmowanie po jednym jest wystarczająco różne od stawiania i zdejmowania po jednym, od razu widzę, że bawi i nie mam – więc kupuję. Przerwało to passę pół roku bez nabywania niczego nowego, nie zburzyło jednak tamy. Pewność tę dał mi właśnie ostatni konwencik. Nic z tam granych nie przeszło testu potrzebowania przy redukcji do poziomu fajności i mechaniki głównej.

Dodatki przemilczę

Wytrychy to bardzo ważna sprawa. Przekonał się o tym każdy, kto był na jakiejś diecie. Musztardę można w ramach przyprawy? To bach, słoik. Dodatek do gry jest w istocie tą samą grą? To bach, biorę wszystkie. Ogólnie nie przepadam za używaniem dodatków w grach planszowych, częściej niż nie okazują się być bowiem zbędne, niepotrzebnie komplikować rozgrywkę, zmieniać ją na tyle, że zostaje w niej niewiele powodów robiących z podstawki wspaniałą grywalną grę. Podejście reduko-

wania do podoba się lub nie niespecjalnie, wytrzymuje jednak starcie z dodatkami, muszę to przyznać – zwłaszcza jeśli ktoś ma w domu gry, które mu się podobają, ponieważ z automatu zalicza to główną przeszkodę. Osobiście trzymam wiele pudeł, do których raczej nie wrócę, ale nie sprzedaję, ponieważ to za dużo zachodu i potencjalnych problemów (chyba że ktoś znajomy zapyta mnie o coś upatrzonego). Wielu dodatkom jestem się więc w stanie oprzeć. Są one jednak wytrychem do sejfu, w którym trzymam okular oddalający. Lojalnie ostrzegam.





Carpe Diem

graj tak,
jakby jutra
miało nie
być

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

Czy zdarzyło się wam kiedyś, że ukochana osoba nadużyła waszego zaufania? Małe i duże kłamstwa, zdrady, nieszczerłość, wszystko to potrafi zachwiać posadami nawet najtrwalszego związku. Co robić w takich sytuacjach? Przebaczyć, dać kolejną szansę i iść dalej? A może są sytuacje, których nic nie jest w stanie naprawić?

Zanim zaczniecie sprawdzać czy przez przypadek nie ściągnęliście nowego numeru **Bravo Girl**, śpieszę z wyjaśnieniami. Stefan Feld jest jednym z moich dwóch ulubionych autorów. Jeśli nie jego samego, to z całą pewnością uwielbiam jego twórczość. Niestety w ubiegłym roku wystawił to uczucie na ogromną próbę, tworząc **Merlina**.

Merlin jest grą złą. Nużąca rozgrywka, bezsensowna losowość, kiepskie wykonanie. Zwykli gracze pewnie dawno wyparli ją z pamięci, natomiast fanom Felda jest ona straszną zadrą w sercu. Jeszcze niedawno każda nowo zapowiedziana gra Miśtrza z miejsca wskakiwała na sam szczyt mojej listy zakupowej, jednak po **Merlinie** coś się we mnie zmieniło. Do **Carpe Diem** postanowiłem podejść na chłodno. Czy słusznie?

Gra okazała się do bólu abstrakcyjna, jednak na ten cios byłem przygotowany, ponieważ gry Felda nigdy nie słynęły z bogatego klimatu. Teoretycznie wcielamy się w starorzymskich Patrycjuszy, którzy będą rozbudowywać swoje włości, jednak jakiegokolwiek opary klimatu ulatują już na etapie lektury instrukcji. W zasadzie gra zamiast **Carpe Diem** mogłaby się równie dobrze nazywać **YOLO**. Niestety okazało się, że ten cios był tylko fintą, a prawdziwe uderzenie przyszło z drugiej strony.

Jeśli mnie znacie, wiecie, że nie przykładam zbyt dużej wagi do estetyki oprawy graficznej: ważne, żeby była ona funkcjonalna. Niestety, **Carpe Diem** jest nie dość, że brzydkie, to na dodatek nieczytelne. Dobór kolorów jest fatalny, podczas rozgrywki

musimy odróżniać jasnozielony od ciutciemniejszozielonego, a kolor bury występuje w czterech różnych odcieniach. Rozróżnienie budynków znajdujących się na kafelkach jest trudne, a pomyłka potrafi „położyć” całą partię. Na szczęście przynajmniej instrukcja jest dobrze napisana, jasno tłumaczy zasady, a po ich przyswojeniu użyta ikonografia staje się intuicyjna. Łyżka miodu w beczce dziegciu.

Przejdźmy jednak do tego, co w grach Stefana Felda najważniejsze, czyli mechaniki. Gra trwa cztery rundy. W każdej z nich będziemy najpierw poruszać się pionkami po septagramie (siedmioramiennej gwiazdzie) i zbierać z niej kafelki, które trafią na naszą planszетkę gracza. Muszą one być układane tak, żeby żaden element obrazku na kafelku się nie urywał i dają gratisy po zamknięciu obszaru składającego się z kilku sąsiednich kafelków z taką samą ilustracją. Efekty tych budynków są bardzo proste, typu weź surowiec, zamień surowce na złoto, przesun się na torze kolejności, dobierz dodatkowy kafelek i tak dalej. Po tym jak każdy z graczy weźmie po siedem kafelków (i wszystkie przygotowane przed rundą znikną z planszy), przechodzimy do punktacji. Ta jest bardzo sprytnie pomyślana i zdaje się najciekawszą częścią gry.

Podczas przygotowania rozgrywki losujemy zależną od graczy liczbę kart i rozkładamy je na specjalnych polach, tworząc między nimi połączenia. Podczas punktowania każdy z graczy wybiera niezajęte połączenie dwóch kart, kładzie na nim swój znacznik i punktuje obie te karty. Jedne z nich mają wymagania odnośnie do budynków na planszетce, a przy innych musimy odrzucić zasoby. Ważne jest, że każda para kart zapunktuje tylko raz i wszystkie są widoczne już od początku gry. Nasz wybór nie zawsze jest więc prostym „co da mi najwięcej punktów”, czasem zablokowanie kart przeciwnikowi będzie korzystniejsze. Żeby jednak nie było zbyt różowo, każda wybrana karta, której wymagań nie możemy spełnić, przynosi nam punkty ujemne. Dodatkowo na koniec gry możemy zgarnąć punkty, jeśli na naszej planszетce konkretne obszary znajdują się w wyznaczonych miejscach. Punktujemy też wille, których budowa nie daje żadnych efektów podczas samej gry.

Przyznam szczerze, że przed pierwszą partią obawiałem się o **Carpe Diem**, ponieważ mechanicznie wydawało mi się prostsze i uboższe nawet bardziej niż **Merlin**. Na szczęście Feld pokazał, że nawet z tak niewielu zasad potrafi złożyć dobrą grę. Rozgrywka jest szybka i policzona w taki sposób, że nigdy nie będziemy mieli nadmiaru surowców, a na wybudowanie wszystkich budynków na pewno nie wystarczy nam czasu. Za pierwszym razem wydawało mi się to nawet zbyt ciasne, jak w niezbyt lubianym przeze mnie **W Roku Smoka**, jednak każda kolejna partia pokazywała, że nie jest tak źle. Dodatkowo świetnie pomyślana punktacja generuje emocje i sprawia, że podczas rozgrywki jest się nad czym zastanawiać. Najlepiej być przygotowanym na kilka różnych kart, niestety często jest to niemożliwe, ponieważ, jak już wspominałem, nie chorujemy tutaj od nadmiaru zasobów. Dobrym pomysłem jest więc zadbanie o mocną pozycję na torze zwojów i pierwszeństwo w wyborze kart, jednak wtedy mamy jeszcze mniej akcji na pozyskiwanie zasobów niezbędnych do punktowania. Przed takimi dylematami stajemy tutaj co krok.

Miałem też obawy co do gry czteroosobowej. W partiach w mniejszym składzie, wchodząc na pole, zawsze mamy co najmniej dwa kafelki do wyboru. Grając w czwórkę, często bywa tak, że na danym polu leży tylko jeden kafelek i wchodząc na



nie, musimy go wziąć. Na szczęście podczas rozgrywki to nie doskwiera, a zasady ruchu i możliwość wydawania jednego z zasobów, żeby stanąć na dowolnym polu sprawiają, że zawsze jest pewien wybór. Poza pobieraniem kafelków gra skaluje się bardzo dobrze. Zawsze na planszy jest tyle kart, żeby na koniec gry została tylko jedna, niewybrana para, nigdy nie jest więc zbyt luźno. Sama rozgrywka jest na tyle dynamiczna, że nawet przy czterech osobach nie trzeba długo czekać na swój ruch.

Niestety gorzej wypada regrywalność. Wprawdzie mamy dużą pulę kart celów, ale często różnice na nich są czysto iluzoryczne. Dodatkowo w każdej partii do gry wejdą wszystkie kafelki terenów, a podczas samej rozgrywki ciężko jest grać inaczej, ponieważ i sam rdzeń gry na to nie pozwala. Raz możemy pójść mocno w budynki dające konkretny surowiec, innym ra-

zem w punktujące na koniec gry wille, jednak za każdym razem pobieramy kafelki, układamy je na planszę, czasem dostajemy surowce i później zamieniamy je na punkty. Po kilku grach może wkraść się powtarzalność.

Mimo swoich wad **Carpe Diem** to dobra gra. Nie jest hitem na miarę **Trajana** lub **Zamków Burgundii**, ale na pewno stoi o kilka poziomów wyżej niż **Merlin**. Szybka rozgrywka, w której jednak trzeba sporo planować i system punktacji, w którym zdecydowanie widać ten legendarny „feldowski sznyt”. **Carpe Diem** stawiam w jednym szeregu z **Amerigo**, **Macao** lub **Badaczami Głębin**, czyli wcześniejszymi, bardzo udanymi grami Felda, które jednak nie zachwyciły mnie tak, jak ścisła czołówka gier tego projektanta. Sam Stefan wraca zaś w dobrym stylu i przynajmniej częściowo odbudowuje moje zaufanie.



Carpe Diem

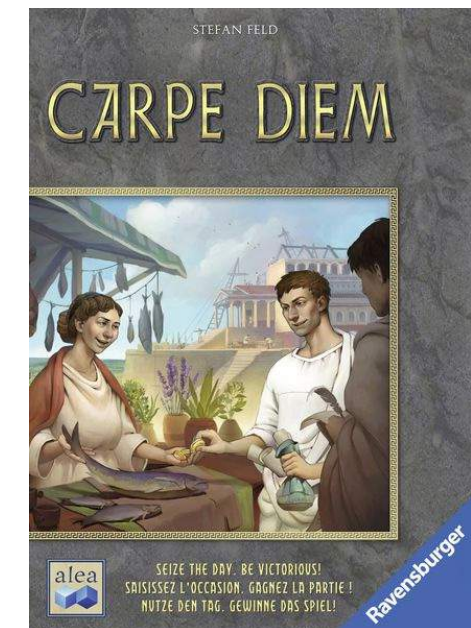
Zrecenzował: Maciej „mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 60 minut

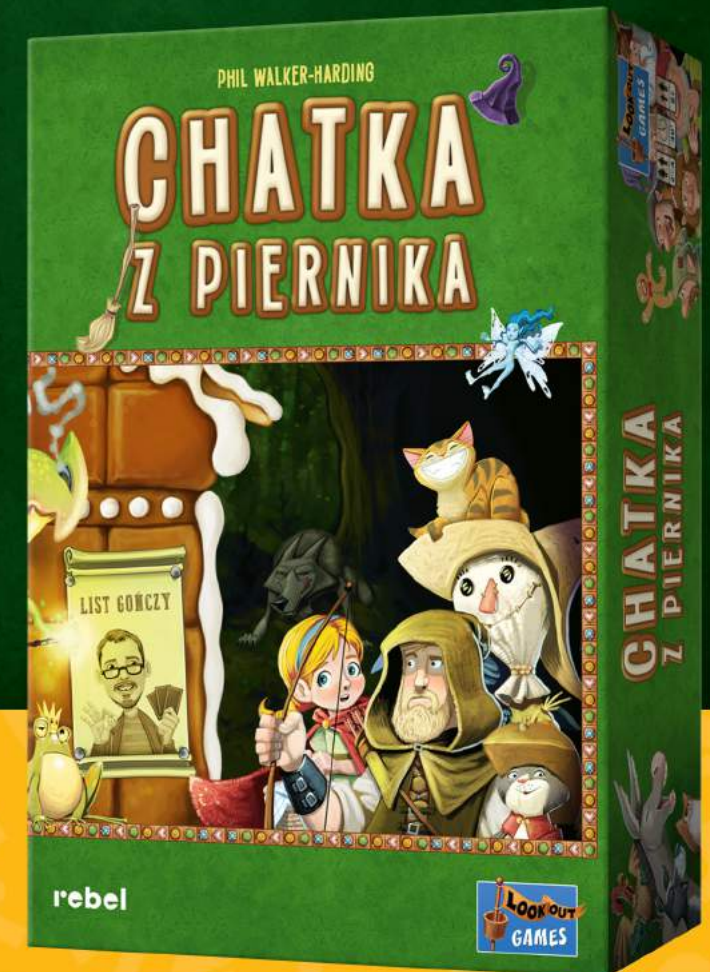
Cena: 149,95 złotych



- genialny system punktacji,
- szybka i dynamiczna rozgrywka,
- przyjemna budowa z kafelków,
- cena.

- wykonanie,
- abstrakcyjność.

CHATKA Z PIERNIKA



Zostań najprzebieglejszą z wiedźm

Carta Impera Victoria



**CIV: Carta
Impera Victoria**

mała
cywilizacja
w talii kart

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Oddanie idei budowy cywilizacji w grze karcianej nie jest prostą sprawą. A szczególnie, jeśli w pudełku oprócz kart nie znajdzie się jeszcze kilkadziesiąt stron instrukcji, sporo tekstu na elementach gry i jeszcze na dodatkę coś do zaznaczania różnych wskaźników rozwoju. Dlatego też nie nakręcałem się, że CIV będzie jakimś objawieniem pod tym względem i mogłem z czystym sumieniem podejść do niej z zaintrygowaniem oraz szczerą ciekawością.

Rozwój cywilizacji jest tutaj przedstawiony w sposób bardzo abstrakcyjny, ale jednocześnie intuicyjny. Gracze dobierają z talii karty i co rundę zagrywają na swój kawałek stołu po jednej. Każda karta to coś w rodzaju punktu rozwoju w jednej z sześciu specjalizacji. Na kartach nie ma tekstu, a jedynie grafika i symbol, cała reszta informacji znajduje się zaś na planszeczce pomocy gracza. Osiągnięcie pewnego poziomu w każdej ze specjalizacji umożliwia korzystanie z jej specjalnej zasady, a zebranie siedmiu (lub ośmiu, w zależności od liczby graczy) kart z jednej kategorii zapewnia zwycięstwo.

Jest jeszcze jeden szczegół: pięć z sześciu kolorów kart pozwala dodatkowo na wykonanie specjalnej akcji po odrzuceniu takiej karty ze stołu. W ten sposób nawet nie kompletując większej ich liczby, otwieramy sobie możliwość korzystania z większego wachlarza opcji.

Zanim przejdę do rozgrywki, wrócę jeszcze na chwilę do tego poszukiwania klimatu. Nie płynie on z samej rozgrywki w taki sposób, że bez instrukcji sami podłapałibyśmy, że zielony kolor to naukowcy, żółty handlarze, a szary kapłani. Jest ona na to zbyt uproszczona i umowna. Podchodząc do tego jednak z drugiej strony, trudno nie docenić, jak autor starał się poukrywać

kilka niuansów, którym po pewnym zastanowieniu nie można odmówić logiki. Gra podzielona jest na trzy przechodzące jeden w drugi etapy, z których każdy ma trochę inny zestaw kart. Religia z czasem traci na znaczeniu, podobnie wojsko, zyskują natomiast nauka, ekonomia i kultura. Takie dobranie nazw do rozgrywki nie wzięło się znikąd.

Sama gra jest natomiast całkiem prosta. Mam trzy karty na ręce, jedną zagrywam, korzystam z jej ewentualnych zdolności, dobieram znowu do trzech. Jeśli zebrałem siedem kart w jednym kolorze, wygrywam. Jeśli wcześniej skończy się talia, wygrywa gracz, który zebrał przewagi w większej liczbie kolorów. Tyle szkieletu.



I od razu parę uwag. Cała gra sprowadza się do tego, że swoje decyzje podejmujemy na podstawie dwóch informacji i jednej niewiadomej. Wiemy co mamy w ręce, wiemy co przeciwnik ma na stole, nie wiemy natomiast, co ukrywa na dłoni. Jak długo mogę zwlekać z próbą kontrowania jego działań, licząc, że nie ma już na ręce kart, których potrzebuje? Czy zając się zbieraniem

konkretnego koloru, którego mam dużo, czy próbować odblokowywać nowe zdolności? Niestety, jak długo bym się nie zastanawiał i jak uważnie oceniał pokerową twarz przeciwnika, najbardziej kluczowe znaczenie ma to, co za chwilę dociągnę z wierzchu talii. Najbardziej boleśnie da się to odczuć w grze dwuosobowej, kiedy nie jest trudno o sytuację, w której po prostu nie jestem w stanie nic zrobić, aby powstrzymać przeciwnika od zebrania zwycięskiego kompletu.



Gra ma dziwną dynamikę, w której rozwój sytuacji na stole jest raczej powolny i nieubłagany, a każda decyzja bardzo ryzykowna oraz nieprzewidywalna. Za pomocą wojska mogę odrzucić kartę przeciwnika, ale ja stracę jedną kartę więcej. Za pomocą religii mogę wymienić się z nim kartami z ręki, ale często okazuje się to mieć marginalne znaczenie. A czasem wręcz krytyczne i kluczowe. I nie ocenisz, kiedy będzie jedno, a kiedy drugie. W końcowych etapach rozgrywki (których w grze dwuosobowej nie widziałem nigdy) gracze zyskują możliwość

wrzucenia przeciwnikowi „przeszkadzajki”. Potrzebujesz siedmiu kart, żeby wygrać? To teraz potrzebujesz ośmiu.

I to teoretycznie miało być największą siłą **CIV** - interakcje, negocjacje, dyskusje. Kiedy przy stole siedzi więcej ludzi, gra przestaje w tak nieunikniony sposób dążyć do tego, że ten zwycięski komplet w końcu do kogoś przyjdzie. Ale gdzie jest miejsce na dyskusję, skoro wszyscy przy stole widzą, komu w danym momencie należy dawać i zgadzają się na to bez większych oporów? A ten bity patrzy na to bezradnie, wiedząc, że nie ma absolutnie nic do zaoferowania nikomu w celu rozbięcia takiego bieda-sojuszu?

Niestety nie grało mi się w **CIV** fajnie. Prostota potrafi być urzekająca, ale tutaj uproszczeń jest zdecydowanie zbyt wiele oraz zbyt dużo zależy od szczęścia. A w pudełku nie ma nawet najmniejszej szczypty humoru, która zazwyczaj wylewa się z pudełek gier polegających na robieniu sobie przykrości poprzez zagrywanie kart rzucających przeciwnikom kłody pod nogi.



CIV: Carta Impera Victoria

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 89,95 złotych



- ✓ sympatyczne wykonanie,
- ✓ szybka rozgrywka.

- ✗ sporo zależy od szczęścia w dociąganiu kart,
- ✗ wykonanie większości akcji jest dość kosztowne oraz bardzo ryzykowne,
- ✗ mało ciekawy i raczej automatyczny wariant dwuosobowy.

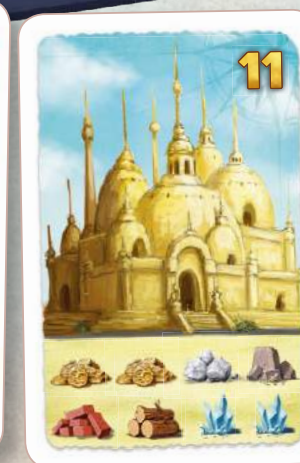
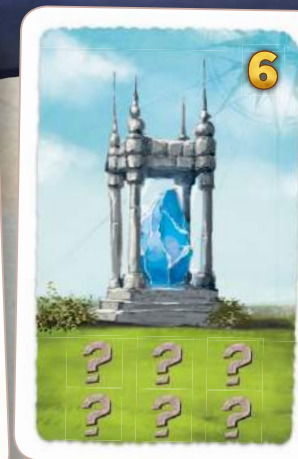
WYSPA SZAMANA

Żegluj, gromadź surowce, buduj kopalnie, świątynie i inne obiekty.
Za każdy wybudowany obiekt zdobędziesz punkty. Korzystaj z pomocy
miejscowego szamana – ułatwi ci dostęp do surowców!

Przemieszczanie **statków** oparte
na mechanice Mankali.

Statki leżące na górze stosów
zdobywają **surowce** dostępne
w zatokach.

Jeśli spotkasz **szamana**,
otrzymasz dodatkowe
surowce!



Wykorzystując surowce, budujesz
obiekty, za które zdobywasz punkty.



Everdell

ale trel!

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

W 2009 roku pan Wilson wraz ze swoją żoną zagrali w Carcassonne. W tamtym momencie życie państwa Wilsonów zmieniło się nieodwracalnie. Kolejne gry - Agricola i Race for the Galaxy skradły ich serca. Ale wraz z niezliczoną liczbą partii, pan Wilson zaczął dostrzegać ich niedoskonałości. Dlaczego w Agricoli mechanika worker-placement jest sercem rozgrywki, a nie małe ulepszenia oraz karty pomocników? Większość graczy już rozglądałaby się za inną grą, ale nie pan Wilson. On chciał „ulepszyć” Agricole. Postawił sobie za cel stworzyć grę, która spełniałaby jego oczekiwania. Niczym Saucier wrzucił do rondla Stone Age oraz 7 Cudów Świata i podgrzewał, gotował, mieszał, redukował – aż po pięciu latach wydobyl esencję. Voilà! Na naszych stołach Everdell!

Jak mówi prezydent ojczyzny *ameritrashy* – „Theme First”. Najpierw temat, potem mechanika. Czy panu Wilsonowi ze stanu Idaho udało się spełnić drugi z założonych celów - mechanika powiązana z tematem? Ulubioną przez autora (oraz pierwszą zaprojektowaną) kartą jest cmentarz. Postawiony na nim pracownik zostaje utracony - umiera. To bolesna strata. Rekomensatą ma być spadek, czyli darmowe wystawienie innej karty. A jako że na cmentarzu się kopie, karta ta będzie losowa – wygrzebana z talii. Super!



Czym jest **Everdell**? Grą karcianą, w której gracze rywalizują i ścigają się o zbudowanie jak najlepszego miasta. Po raz kolejny zobaczymy mechanikę worker placement, ustawiania pionków na polach planszy, aby uzyskać surowce. Znow będziemy budować miasto, układając tablo kart. A skoro karty to i draft (dobieranie kart), zarządzanie ręką (szukanie sposobów zagrywania kart) i kolekcjonowanie (zbieranie pożądaných kart).

Każda runda to trzy decyzje do podjęcia: uplasowanie robotnika, zagranie karty lub zakończenie sezonu. Robotnikami zbieramy surowce i zdobywamy osiągnięcia. Zgromadzone surowce służą opłaceniu kart. Zakończenie sezonu służy zebraniu zużytych robotników w celu ponownego ich wykorzystania oraz otrzymania jednorazowej korzyści (dodatkowe pionki oraz dodatkowe surowce/karty). Gra jest prosta, łatwa do nauki i umiarkowanie długa. Autor określa jej trudność na poziomie **7 Cudów Świata**, gra w nią z ośmioletnim synem. Ciekawa rozgrywka wynika z konieczności szukania powiązań pomiędzy kartami, jak najlepszego wykorzystania surowców oraz wykorzystania limitu możliwych do zbudowania kart w swoim mieście (nie może być większe niż piętnaście kart). Głębiej odkrywamy dopiero po jakimś czasie, gdy poznajemy łańcuchy powiązań pomiędzy kartami (im dalej w las...). I to by było na tyle.

Chwileczkę. Pięć lat zajęło panu Wilsonowi wyważanie otwartych drzwi? W tej grze nie ma nic nowego – kilka tego typu zarzutów padło na grupach społecznościowych. Możliwe. Ale jak to mówią, kto nie gra, ten nie ma racji. Gra spaja znane mechaniki, jednak robi to na tyle zgrabnie, że jest nam z tym dobrze. Czy wspominałem, jakie było trzecie i najważniejsze założenie pana Wilsona? Podarować graczom mnóstwo dobrej zabawy.

Debiut pana Wilsona może wprawić w kompleksy wielu doświadczonych twórców. Nie udałby się jednak bez współpracy z ilustratorem. Pamiętajcie grę **Domek**? Otóż to. Tym razem to Andrew Bosley stworzył absolutnie magiczne dzieło. Perfekcyjnie maluje świat leśnych zwierząt, jaki znamy z **Redwall**, **O czym szumią wierzyby**, **Piotrusia Królika**, **Roku w lesie** lub **Mysiej Straży**. W **Everdell** gramy, aby sobie popatrzeć.



Dobra ilustracja potrafi tchnąć życie w dzieło. Dodatkowo tutaj ilustracje oddają dynamikę przemian, jakie zachodzą w świecie roślin i zwierząt. Jedne pokazują las zimą, na innych widzimy roztopy, deszcz lub pełne słońce. Pokazują także wyobrażone, bajkowe życie leśnych zwierząt. Gra polega na budowaniu miasta, jednak połowa kart to budynki, reszta zaś to ich mieszkańcy. Na ilustracjach do gry **Osadnicy: Narodzi-**

ny Imperium artysta Tomasz Jędruszek umiejętnie przemycą urywki z życia tytułowych bohaterów. Ale co z tego, skoro w samej grze tytułowi osadnicy nie występują! Jesteś tylko obrazkiem! – można krzyczeć do nich jak szeryf Chudy do Buzza Astrala. **Osadnicy** to gra o budynkach, **Everdell** – o mieszkańcach. Może dlatego łatwiej utożsamić i zaprzyjaźnić nam się z tą drugą...

Udany zabieg ukazania, jak mija rok w lesie widzimy nie tylko na ilustracjach, ale i w samym działaniu gry. Mechanika jest lustrzanym odbiciem rocznego cyklu przyrody - z trudnym wychodzeniem z zimy i pierwszymi zasiewami na wiosnę (mało surowców, niska produkcja), rozkwitaniem w lecie oraz plonami na jesień (największa produkcja). Zaczynamy ociężałe niczym lokomotywa, która rusza ze stacji. Jesteśmy jeszcze ospali po zimowym śnie. Nasze spiżarnie świecą pustkami. A przecież od tego, jak wejdziemy w wiosnę zależy bardzo dużo. Pierwsze decyzje są trudne, nie możemy pozwolić sobie na przypadkowy, nieprzemyślany, niepotrzebny ruch (zwłaszcza, że w pierwszym sezonie mamy ich zaledwie kilka, w tym jedynie dwa ruchy pionkami). Wiosną rodzi się pierwsze potomstwo (więcej łap do pracy), pojawiają się pierwsze zbiory, a na naszej łączce wyrasta coraz więcej budynków. Jesień to ostatni czas na zbiory, ale mamy ich dość nagromadzonych przez cały ten czas. Nowe budynki powstają niczym grzyby po deszczu. Wraz z nadejściem zimy sprawdzamy, jak dobrze się do niej przygotowaliśmy. Gra się kończy, a my liczymy punkty zwycięstwa.

Ciekawym rozwiązaniem jest zrezygnowanie ze wspólnych ram czasowych dla wszystkich graczy. Każdy kończy poprzedni sezon i rozpoczyna kolejny niezależnie od siebie. Jeśli ja kończę wiosnę i zaczynam lato, ktoś inny może jeszcze kilka rund grać wiosną. Przekłada się to na ciekawą decyzyjność, gdyż zakończenie sezonu sprząta planszę z naszych pionków, a co za tym idzie – zwalnia miejsce dla pionków pozostałych graczy. Natomiast fakt, że każdy otrzymuje nowych robotników w prosty i jednakowy sposób, podczas przechodzenia na kolejny sezon, nadaje rozgrywce czytelności oraz zapewnia jej określony rytm.

Teraz o samych kartach. Występują w dwóch rodzajach. Budynki wystawiamy z drewna, żywicy i kamyków. Mieszkańców – dzięki jagodom lub budynkom. Jeśli wybudowaliśmy szkołę, możemy wyłożyć nauczyciela. Darmo gramy gołębia, gdy ten może znaleźć u nas pocztę. Oczywiście wpierw musimy wylosować odpowiednią parę kart. A w tym pomoże poczta gołębia, która przynosi nam listy (czytaj: karty).

Wszystkie karty dodatkowo dzielą się na pięć kategorii. Zielone produkują surowce - raz w momencie wybudowania oraz raz wiosną i jesienią. Bordowe działają jak dodatkowe pola akcji dla robotników (może zabawić w gospodzie lub skończyć w podziemiach). Niebieskie dają bonusy po zagraniu innej karty. Szare są jak wędrowne zwierzęta - chwilę podziałają, po czym odchodzą. Fioletowe to bonus na koniec gry. Symbole na kartach są przedstawione w ozdobnej formie – koszt karty widzimy na przykład jako spływającą po drzewie żywicę lub kwitnące jagody.

W grze występuje ponad setka kart, ale tylko piętnaście z nich może znaleźć się w naszym mieście. Gdy na początku, po pierwszym sezonie, udaje nam się wystawić ledwo trzy-cztery karty, nie czujemy jeszcze tej presji. Ograniczenie daje się we znaki jesienią, kiedy mamy co wybudować, mamy za co, ale nie mamy gdzie. Po co ten limit? Wymusza na nas decyzyjność. Sprawdza naszą umiejętność zachowania balansu. Czy umiemy w pewnym momencie zrezygnować ze zwykłych kart produkcyjnych, dających nam korzyści tu i teraz (surowce), na rzecz kart unikatowych, drogiej w zagraniu i dających korzyści na sam koniec? Jest tu niewiele możliwości odrzucania zagranych kart. W efekcie jest konkretnie, ciasno, decyzyjnie. Zero tolerancji dla zbędnych i błędnych ruchów. To ten moment, gdy **Everdell** przestaje być przyjemną grą rodzinną, a pokazuje pazurki.

Kolejny podział kart - na powszechne i unikatowe. Pan Wilson przyznaje się do inspiracji grami CCG. Kolekcjonerskie kartianki biorą swą nazwę ze sposobu, w jaki zdobywamy karty. Otwieramy paczuszkę i znajdujemy tam losowy zestaw kart. Część z nich jest powszechnych, zdecydowana mniejszość –



unikatowych. **Everdell** ma dawać nam te same emocje, jakie czują kolekcjonerzy. Tyle że zamiast otwierania paczki, losujemy karty ze wspólnej talii. I musimy znaleźć sposób, jak z tego złożyć coś sensownego.

Wrzucenie wszystkich kart do jednego worka (nie ma tu podziału na kilka talii w zależności od epoki, jak w **7 Cudach Świata**) oraz losowy ich dobór, czynią z **Everdell** grę taktyczną. Brak tu planowania na kilka rund do przodu. Gramy tym, co mamy. Nie muszę dodawać, że dzięki temu brak jest strategii wygrywającej. Owszem, można zaplanować sobie pewne ewidentnie mocniejsze zagrania (np. kombinacja Zamku i Króla), ale może okazać się zgubne liczenie na dobry dociąg w talii liczącej sobie sto dwadzieścia sześć kart. W drugą stronę – czy tak duża losowość nie niweczy całej tej idei łączenia

ze sobą kart w potężne kombosy? Przecież karcianki liczą sobie zazwyczaj około pięćdziesięciu, a nawet i trzydziestu kart w talii – co daje realną szansę wylosować pożądany zestaw kart. W **Everdell** nie możemy wystawiać na ślepo, licząc na pojawienie się pasującej karty. Bo ta się pewnie nie pojawi. A jednocześnie patrzymy na przeciwnika, któremu idą karty jedna po drugiej i na koniec wygrywa miażdżącą przewagą... Po czymś takim sprzedajemy grę i dajemy jej jeden na dziesięć na **BGG**, ponieważ to głupia, losowa gra. Albo spisujemy tę partię na straty i szybko siadamy do kolejnej, traktując to jako wyzwanie....

Spokojnie. Raczej nam to nie grozi. Nie jesteśmy ograniczeni jedynie do kart na ręce. Środek planszy to tzw. łąka, na której stale przebywa osiem kart. Są one dostępne dla wszystkich. Możemy je zagrywać identycznie jak karty z ręki – prosto do naszego miasteczka. Pojawiają się losowo, jednak na leśnej polanie panuje ciągły ruch. Zaraz po tym jak ktoś bierze kartę, w jej miejsce pojawia się kolejna. Dzięki łące jest wygodnie – nie musimy trzymać w ręku całych plików kart i długo zastanawiać się, co z nimi zrobić (dlatego projektując grę, można było ustalić limit ośmiu kart na ręce). Dzięki łące jest większy wybór – nie jesteśmy zdani tylko na swą rękę. Dzięki łące pojawia się element negatywnej interakcji – możemy komuś odebrać kartę.

Żeby nie było, że jest tylko taktycznie, jest i strategia – planowanie do przodu. Ścigamy się i rywalizujemy o zdobycie ośmiu osiągnięć. Cztery z nich są stałe i zdobywa się je za kolekcjonowanie tego samego typu kart. Pozostałe cztery losuje się przed grą spośród kilkunastu. Wymagają zebrania kart w jakiś sposób ze sobą powiązanych (mój ulubiony – flying doctor, który otrzymujemy za doktora i gołębia pocztowego; i nie musimy nawet wyjeżdżać do Australii). Poza mocnym osadzeniem tematycznym, osiągnięcia są warte punkty zwycięstwa oraz dają jakiś duży bonus w grze.

A teraz ponarzekamy. Trójwymiarowe drzewo. Dołączony do gry gadżet. Sterczące niemal trzydzieści centymetrów nad planszą – robi wrażenie. Karty i workerzy rozstawieni nie na, ale nad planszą: spektakularne. I gotowi jesteśmy nawet za

każdym razem te drzewo rozkładać i składać, aby zmieściło się z powrotem w pudełku. Tyle że nieraz złożymy je jeszcze zanim gra się na dobre nie zacznie – a to dlatego, że komuś zasłania kawałek planszy. Kolejna sprawa, mały druk na kartach. Ja jeszcze nie mam z tym problemu, ale z wiekiem wzrok się pogarsza... Konfundować może oznaczenie otwartej produkcji na kartach (napis open na ilustracji, nie w tekście). Irytować mogą spadające ze stołu walce – no bo przecież znacznik drewna nie mógł mieć innego kształtu. Tyle że to wszystko to drobne niedociągnięcia. A rzucają się w oczy tym mocniej, że kontrastują z pozostałymi elementami gry – tak przecież doskonałymi.

Może i nie ma tu nowatorskiej mechaniki *legacy*. Może i wykonane z kauczuku, dające się ścisnąć jagódki to nikomu niepotrzebny bajer... No cóż. Nie dajmy się zwieść. Pod ślicznym wyglądem **Everdell** i pod dobrze znanymi mechanikami kryje się ciekawa układanka z kart.



Everdell

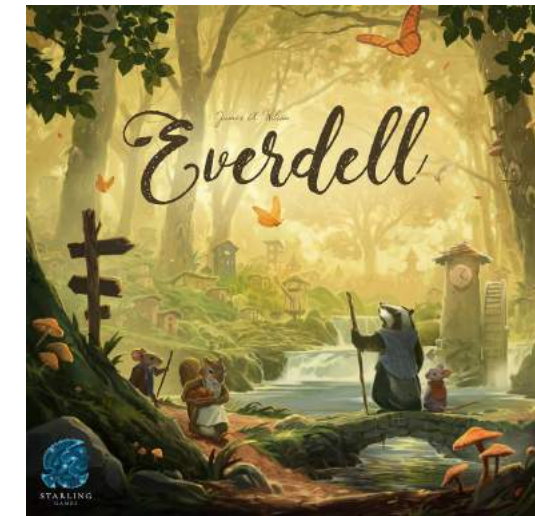
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 75 minut

Cena: ok. 240 złotych



- ✓ • top gier przepięknych,
- powiązanie mechaniki z tematem,
- klarowne zasady,
- łączy to, co najlepsze z już i tak dobrych gier,
- im dalej w las, tym ciekawiej.

- ✗ • drobne mankamenty w wykonaniu,
- losowość, jeśli nam przeszkadza w grach,
- wtórność, jeśli szukamy oryginalności.



Ilos

statki,
przyprawy,
przez morze
przeprawy...

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Jestem frajerem, jeśli chodzi o gry kafelkowe. W sensie wystarczy, że z tyłu okładki zobaczę planszę układaną z kafelków i jakieś kolorowe drewnianka leżące na niej, a wydawca ma mnie od razu. Obstawiam, że to pozostałość po zaczynaniu planszówkowego hobby od Carcassonne ładnych parę lat temu. Tak więc jak tylko zobaczyłem pływanie statkami po tworzonych w trakcie rozgrywki wyspach w Ilos, prędko było mi do złapania pudełka w swoje ręce i zajrzenia do środka.

Odczuwam pewną satysfakcję, widząc jak gra w estetyczny sposób rozrasta mi się na stole, ciesząc oko komponentami i grafikami. I wcale nie musi być fajerwerków. Drewniane stateczki i meeple przedstawiające ludzików w szerokich kapeluszach zgrabnie komponują się z solidnymi i ślicznymi kaflami. Nie samą estetyką jednak człowiek żyje i czasem jeszcze by w coś zagrał. Zatem do rzeczy.



Ilos to gra o pływaniu statkami po oceanie i wyciąganiu z nowo odkrytych wysp najróżniejszych luksusowych zasobów w celu zbudowania jak największego majątku. Mechanicznie wszystko opiera się na zarządzaniu ręką kart akcji. Jeśli chce-

my odkryć nowy kafelek, wystawić statek, wysłać robotnika do zbierania zasobów albo budowy budynku, musimy zagrać odpowiednią kartę. Rodzajów kart, a więc i samych akcji, nie ma specjalnie dużo, a wszystkie zawierają się w jednej talii, z której w trakcie gry będziemy dociągać. Trik polega na tym, że tak jak w niedawno debiutującym po polsku, karcianym **Puerto Rico**, karty są jednocześnie walutą, którą w trakcie gry musimy wydawać. Na przykład: w celu odkrycia kafełka i poruszenia statku muszę zagrać odpowiednią kartę i „zapłacić” poprzez odrzucenie jeszcze jednej karty z ręki. Im mocniejsza akcja, tym więcej kart kosztuje. Proste.



Cała łamigłówka polega więc na tym, żeby określić, jakie karty są w danym momencie potrzebne i warte zagrania, a które można bez żalu odrzucić. Jest to rozwiązanie znane, sprawdzone i ciekawe, ale w tym wypadku do kilku niuansów można się niestety przyczepić. Początek każdej rozgrywki jest zawsze nieco podobny, ponieważ liczba dobieranych na rękę kart jest zależna od liczby wystawionych na planszę statków. Tak więc na początku jak najszybciej wystawiamy się na planszę, budując

impet, a później zaczynamy klepać punkty. Szybko okazuje się, że gracze dobierają w swojej turze bardzo dużo kart i zagrywają ich tak samo wiele. Rodzajów akcji nie ma wiele, więc ruchy szybko robią się dość automatyczne i tam gdzie przez chwilę był potencjał na podejmowanie ciekawych decyzji, wkrada się rutyna.

Kluczowymi akcjami w grze jest jednak wystawianie na wyspy robotników w celu pozyskiwania punktujących towarów. Tutaj wchodzi do gry drugi poziom kombinowania. Ludzików można wystawiać tylko w konkretnych, oznaczonych miejscach i tylko na wyspach, przy których cumuje jeden lub, w pewnych przypadkach, dwa moje statki. Buduję plantację/tartak/kopalnię, zaznaczam żetonem zwiększenie swojej produkcji i od tej chwili co rundę aż do końca gry będę dostawał taki żeton, chowając go przed oczami wścibskich współgraczy za zasłonkę.



Trzeci poziom to fakt, że towar towarowi nierówny. Na początku jest łatwo, ponieważ przyprawy, barwniki i heban są tak samo opłacalne w eksploatacji, a złoto jest trochę droższe. W trakcie rozgrywki gracze mogą jednak podnosić ceny wybranych zasobów dzięki jednej z akcji. Kosztem jednego żetonu danego zasobu można podnieść jego cenę i co za tym idzie

końcowy wynik wszystkich zainteresowanych. I tutaj z grubsza też można wyczuć pewien schemat. Najlepiej byłoby po prostu zmonopolizować produkcję jednego z towarów i podnieść jego cenę, aby sięgnąć po pewne zwycięstwo. Łatwiej powiedzieć niż zrobić, w końcu przy stole siedzą też inni ludzie i reagują. Dlatego nie ma mowy o autopilocie. A na dokładkę monopolizacja to też ryzyko, ponieważ nie ratuje przed sytuacją, w której na rękę nie dochodzą mi karty, dzięki którym mogę podnieść cenę. Z prawdopodobieństwem zbliżonym do pewności mogę założyć, że przeciwnik nie zrobi tego za mnie.

A skoro o przeciwnikach mowa, na pudełku jest napisane, że przy stole oprócz mnie może siedzieć ich od jednego do nawet czterech. Na dwie lub trzy osoby gra się całkiem bezboleśnie. Tury są szybkie, a sytuacja na planszy czytelna. Całość zamyka

się w około czterdziestu minutach. Rozgrywki cztero- lub pięcioosobowe to już inna para kaloszy. Rozgrzywka nie zyskuje niczego poza czasem trwania, a na dodatek traci na czytelności. Ciężko ocenić, komu idzie lepiej, a komu gorzej, pomiędzy moimi kolejnymi ruchami sytuacja na planszy zmienia się mocno lub bardzo mocno, brakuje podstaw do sensownego podejmowania działań.

Jeśli jednak nie będziemy przesadzać z liczbą zaproszeń do rozgrywki, otrzymamy łatwą, szybką i ładną grę przeznaczoną dla początkujących. Nic rewolucyjnego ani nadzwyczajnego, ale po prostu sympatycznego. Ale tak jak wspominałem na początku... jestem frajerem, jeśli chodzi o gry z kafelkami.



Ilos

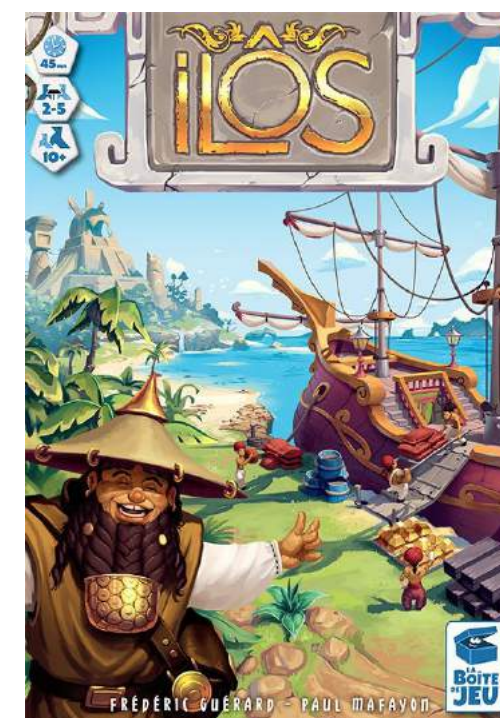
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 149,95 złotych



- ✓ to jest po prostu ładna gra,
- całkiem fajne zarządzanie ręką kart.

- ✗ na więcej niż trzy osoby gra robi się zbyt długa i przypadkowa.

kącik początkujących graczy



do walizek!

Uwielbiam podróżować. Nieważne czy blisko, czy daleko. Niestety nie lubię się pakować. Nigdy nie wiem, ile wziąć rzeczy, na co być przygotowanym. Przeważnie na miejscu okazuje się, że w walizce brakuje tego jednego, konkretnego przedmiotu, a innych jest za dużo. Jeszcze bardziej nie lubię się pakować, gdy jadę gdzieś z dziećmi. Wtedy WSZYSTKIE rzeczy są równie ważne i nie może ich zabraknąć. Muszę się nieźle nagimnastykować, żeby je pomieścić w walizce. Dlaczego o tym piszę? W grze Get Packing chodzi właśnie o to, żeby jak najszybciej i jak najlepiej spakować swój bagaż.



Tytuł ten to całkiem spore pudło, w którym znajdziemy dużo plastikowych elementów. cztery walizki podróżne, niezbędny sprzęt plażowy, czyli koło do pływania, piłkę, krem lub okulary przeciwsłoneczne. Jest nawet najbardziej potrzebny podczas zabaw w piasku miś. **Get Packing** to gra zręcznościowa. W turze ujawniamy jedną z kart zadań, na której mamy zestaw wszystkich przedmiotów, które muszą zmieścić się w walizce. Gracze równocześnie przystępują do pakowania bagażu. Musimy pamiętać o każdym przedmiocie oraz o tym, żeby nasza walizka się domknęła. Gracz, który jako pierwszy wykona zadanie, zakrywa kartę zadań i przystępujemy do kontroli zawartości kuferka. Jeśli walizka była zamknięta i pomieściła cały zestaw plażowy, gracz zdobywa kartę, co przybliży go do

zwycięstwa. Jeśli jednak są problemy z zawartością lub багаж jest niedomknięty, gra toczy się dalej do momentu, kiedy ktoś spełni wszystkie wymagania. Zwycięża osoba, która jako pierwsza zdobędzie trzy karty zadań. **Get Packing** oferuje też dwa warianty. W pierwszym gracze pakują swoje walizki, używając swojej niedominującej ręki. Drugi to rozgrywka solo, w której walczymy o to, aby jak najszybciej wykonać wszystkie zadania.

Karty zadań podzielone są na trzy poziomy trudności. Pozwala to na dostosowywanie poziomu wyzwań do wieku graczy. Rozgrywka zamyka się w pudełkowych piętnastu minutach, dzięki czemu gra nadaje się dla najmłodszych graczy. Elementy są spore, kolorowe i zachęcają do zabawy.

Get Packing to bardzo ciekawa propozycja dla dzieci. Świetnie nadaje się do ćwiczenia wyobraźni przestrzennej, motoryki małej, a także odporności na stres. Ma bardzo atrakcyjną oprawę plastyczno-graficzną. W instrukcji znajdziemy podpowiedzi do zadań, które pomogą w przypadku zacięcia się graczy. Znajdziemy tam też mapę, dzięki czemu możemy odnotować odbytą przez nas podróż. Ta gra oprócz logo Rebeli mogłaby mieć logotypy wszystkich tanich linii lotniczych. Umiejętności, które rozwija, na pewno przydałyby się wszystkim miłośnikom taniego podróżowania.



Get Packing

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 6+

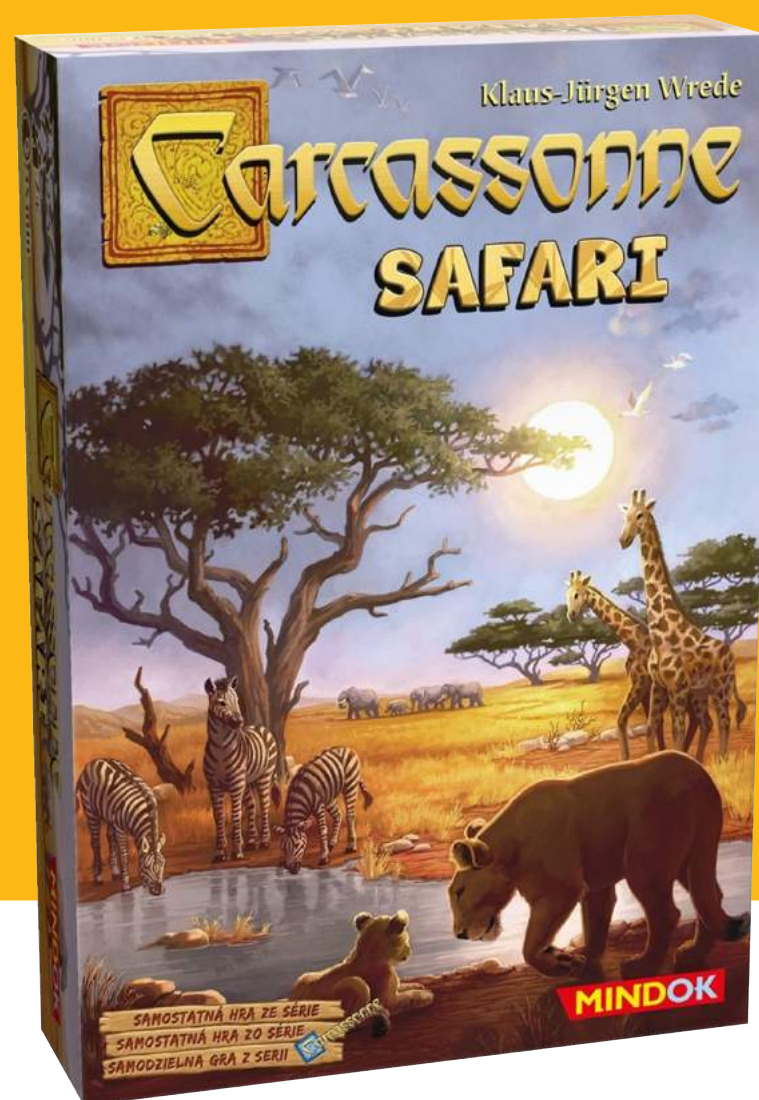
Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 109,95 złotych



- ✓ świetne wykonanie,
- mocno angażuje wszystkich grających,
- bardzo proste i jasne zasady.

- ✗ spore pudło, które mogłoby być mniejsze.

kącik
gier
rodzinnych

busz po polsku

Ile razy można odgrzewać ten sam kotlet? Specjaliści od ekonomii pewnie odpowiedzą, że tyle, ile razy będzie na niego kupiec. Ta dewiza przyświeca chyba wydawcom serii Carcassonne, którzy ciągle wymyślają nowe dodatki do tego tytułu lub gry z serii Around the World. W tym miesiącu swoją premierę miała kolejna gra z uniwersum, czyli Carcassonne: Safari. Czy ten kotlet jest zjadliwy? Czy też ma smak twardej podeszwy?

Carcassonne: Safari to gra, która w założeniach jest inspirowana klasykiem. Mamy jednak do czynienia z kolejną wariacją na temat gry o zamkach, drogach i klasztorach. Znacznie łatwiej będzie mi wypisać różnice pomiędzy tytułami, aniżeli odrębnie opisywać **Safari**. Po pierwsze, zamiast zamków z kafelków układamy piękną sawannę, z baobabami, buszem, wodopojami i ścieżkami wydeptanymi przez zwierzęta. Po drugie, w **Safari** to właśnie fauna interesuje nas najbardziej. Busz (odpowiednik zamków) i ścieżki (odpowiednik traktów) punktujemy podobnie jak w **Carcassonne**, z tą jednak różnicą, że nie interesuje nas ich wielkość lub długość. Liczy się to, ile zwierząt przy nich się znajduje. Mówiąc krótko, ścieżka nawet jak będzie składała się z dziesięciu kafelków, może nam dać tylko trzy punkty, jeśli nie zadbamy, aby przechodziły nią różne gatunki. Trzecia różnica to baobaby, które są odpowiednikami klasztorów z wersji podstawowej. W pierwowzorze mogliśmy na takim kafelku umieścić pionki i otrzymać punkty, jeśli udało nam się go otoczyć płytkami. W **Safari** baobab to źródło żetonów zwierząt. Kładąc pionek na taki kafelek, dociągamy z puli dwa takie żetony. Gdy uda nam się obudować płytkę z drzewem i naszym pracownikiem, wraca on do naszych zasobów i ponownie dostajemy zwierzątko. Po co nam one? Możemy je wykorzystać jako dodatkowy gatunek podczas punktowania za busz lub ścieżkę. Po prostu odrzucamy żeton ze zwierzęciem, którego nam brakuje i dzięki temu otrzymujemy więcej punktów. Jeśli nie zdecydujemy się na postawienie pionka na właśnie wyłożonym kafelku, możemy zdecydować się na budowę wodopoju. W tym celu kładziemy jeden z posiadanych żetonów na planszę i kładziemy na niego swój pionek. Daje nam to punkty zwycięstwa. W kolejnych rundach każdy może dokładać do tak rozpoczętej budowy kolejne żetony zwierząt. Jedyne obostrzenie to fakt, że ich gatunek musi się różnić. Za każde takie dołożenie żetonu gracz to robiący otrzymuje punkty. Jest to ogromna zmiana w stosunku do klasycznej wersji. **Safari** zachęca do zamykania obszarów rozpoczętych przez przeciwników. Ostatnią zmianą jest wprowadzenie instytucji patroli samochodowych. Te dwa drewniane pojazdy stoją obok dwóch kafelków. Gracz, który umieści płytkę w miejscu ich postoju, otrzymuje trzy

punkty i może przestawić patrol w inne miejsce. Pozwala to na zachęcanie graczy do rozwoju planszy w określonych kierunkach. Pozostałe zasady są takie same jak w **Carcassonne**.



Bałem się rozgrywki w **Safari**. Po przeczytaniu instrukcji obawiałem się zbyt dużej wtórności w stosunku do poprzedniej wersji. Na szczęście okazała się ona diametralnie inna od tego, czego się spodziewałem. Owszem, dostałem grę bardzo podobną do oryginału, ale odczucia płynące z rozgrywki miałem zdecydowanie inne. W klasycznym **Carcassonne** mam ciągle poczucie rywalizacji, chęci zapunktowania za jak największe obszary, przeszkadzania innym graczom. Podczas rozgrywki bardzo często rozbudowujemy zamki lub wydłużamy ścieżki w pogoni za punktami. **Safari** nie wymusza na nas budowania dużych obszarów, zachęca do rozwoju planszy w sposób bardzo sensowny. Zamknięcie buszu składającego się z trzech płytek może przynieść tyle samo punktów co obszar składający się z sześciu lub siedmiu elementów. Gracze są zachęceni do dobierania żetonów zwierząt, ponieważ te pozwalają zdobywać dodatkowe punkty. Z drugiej jednak strony, blokuje to pionki gracza. **Safari** jest bardzo dynamiczne, a rozgrzywka trwająca około trzydziestu minut mija bardzo szybko. Podoba mi się wykorzystanie patroli jako bodźca do układania kafelków w konkretnych miejscach.

Gra specyficznie się skaluje. Najlepiej chodzi na dwie osoby, podobnie jak w standardowym **Carcassonne**. Gdy gramy w czterech lub pięciu graczy, ciężko coś zaplanować, skupić się na konkretnym planie. Nowe zasady nie komplikują rozgrywki i dość łatwo się je przyswaja. Gra zachęca do współpracy i mniej w niej utrudniania poczyną przeciwników. Oprawa wizualna jest atrakcyjna i nadaje nowe oblicze serii. Niestety **Safari** ma dwa problemy. Pierwszy z nich dotyczy czytelności gry. Żetony zwierząt są małe, ikony na kafelkach czasami giną w gąszczu innych. Stawiając pionek na planszy, często zasłaniamy ważną informację. Drugą zmianą jest zmniejszenie wszystkich elementów drewnianych. O ile pomaga to w obsłudze gry, o tyle wizualnie jest to zmiana na minus.

Dla kogo jest **Carcassonne: Safari**? Na pewno dla osób, które preferują mniejszą dawkę rywalizacji. Dla tych zmęczonych szatą graficzną podstawki. Dla fanów serii, którzy kupują wszystko, co się tylko nowego w uniwersum pojawi. Gracze przyzwyczajeni do starszej wersji zapewne będą narzekać na wtórność gry i jej losowość związaną z doбором żetonów zwierząt. Safari broni się jako odrębna gra, ale mogę ją również polecić fanom serii.

Carcassonne: Safari

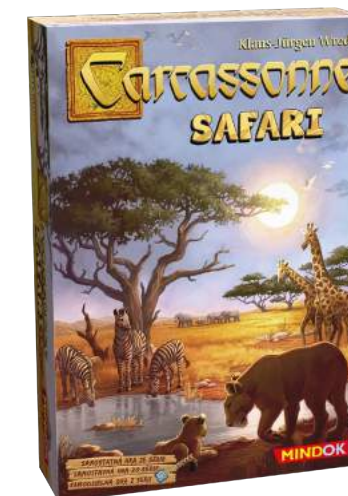
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 119,95 złotych



- ciekawy temat i atrakcyjna oprawa plastyczna,
- mniej konfrontacyjna niż pierwowzór,
- mechanika patroli.



- mała czytelność ikon,
- losowość w doborze żetonów zwierząt.

kącik
gier
historycznychXIII Pola Chwały
– relacja z konwentu

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

W dniach 28-30 września 2018 roku w Niepołomicach pod Krakowem odbyła się trzynasta edycja konwentu Pola Chwały. Impreza ta nie jest typowym spotkaniem graczy, jakich wiele w Polsce, nie przypomina też żadnego z licznych konwentów fantastyki. Pola Chwały łączą w sobie wiele atrakcji, których punktem wspólnym jest historia. Najbarwniejszym i najbardziej przyciągającym uwagę publiczności elementem są rekonstrukcje historyczne obejmujące wszystkie epoki, poczynając od starożytności, a kończąc na czasach współczesnych.

Wargaming, czyli gry wojenne i historyczne wszelkiej maści zlokalizowane zostały na renesansowym zamku, który znajduje się w centrum imprezy. Można tu zagrać zarówno w planszówki, jak i w gry bitewne, karciane lub fabularne. Na wyższych piętrach zamku odbywa się turniej mode-

larski oraz konferencja naukowa, a w piwnicach turnieje gier bitewnych. Opodal zamku i na dziedzińcu zamkowym obejrzeć można prezentacje lokalnych muzeów, pokazy szermierki i tańców dworskich z dawnych epok. Imprezie towarzyszą różne wydarzenia kulturalne, takie jak koncerty, pokazy filmów, spotkania z autorami książek i wiele innych. „Historia jako zabawa, historia jako pasja” – to oficjalne hasło imprezy najlepiej oddaje jej charakter.

Wraz z ekipą graczy z **Forum Strategie** jesteśmy na **Polach Chwały** od początku, czyli od pierwszej edycji w 2006 roku. Impreza zmieniała się przez lata. Z początku wszystkiego przybywało i atrakcji było coraz więcej. Z czasem zaczęto bardziej stawiać na jakość, niż na ilość. Od kilku lat każda edycja ma swój temat wiodący. W tym roku był nim okres średniowiecza. Pojawiło się w związku z tym dużo więcej niż zwykle grup odwiedzających tę epokę historyczną. Więcej było także atrakcji związanych z tym okresem. Inną ważną rocznicą przypadającą tego roku jest 100-lecie odzyskania niepodległości. W związku z tym pojawiły się pewne atrakcje mające celebrować to ważne dla nas święto, choć nie było ich tak dużo, jakby się można było spodziewać. Pewnym problemem jest fakt, że nie ma aż tak wielu grup rekonstrukcyjnych (praktycznie w ogóle nie ma), które podejmowałyby temat odzyskania przez Polskę niepodległości w 1918 roku. To samo dotyczy gier planszowych (i

innych). Praktycznie jedyną pozycją odnoszącą się wprost do tego okresu jest wydana nie tak dawno gra **Semper Fidelis** (autor: Łukasz Wrona, wydawca: Alter), z tego powodu dość intensywnie wykorzystywana między innymi na imprezach organizowanych przez IPN. Nie powstała też na ten rok żadna prezentacja średniowieczna, stąd nie uraczę czytelników obszernym opisem z rozgrywek w prototyp nowej gry.

W przypadku tegorocznej edycji cieszy przede wszystkim to, że pojawiło się na niej sporo nowych graczy i że są to osoby w wieku studenckim, kiedy najłatwiej złapać bakcylię gier wojennych (dobrym czasem jest też okres liceum). Cieszy również obecność gości z zagranicy. Udało się rozegrać w sześciuosobowym składzie **Virgin Queen**, gdzie zwyciężyła Francja. Grano także w klasyki, takie jak **Sukcesorzy** lub **Orzeł i Gwiazda**, jak i nowsze gry, na przykład **Triumph and Tragedy** oraz **Pax Renaissance**. Z gier rozgrywanych w większym składzie warto jeszcze wspomnieć **Commands & Colors**. Jeśli chodzi o prototypy, udało się po raz ostatni przetestować na imprezie szykowane do wydania **Iganie 1831** (będące rozszerzeniem **Ostrołęki 26 maja 1831**). Dużą niespodzianką było pojawienie się Waldka Gumienego z wydawnictwa Phalanx, z prototypem jego gry obłężniczej, osadzonej w realiach XIX-wiecznej wojny o niepodległość Grecji (1821-1832). Znosi się na to, że gra

będzie z tych łatwych do opanowania, a trudnych do zgłębienia. Myślę, że podejście wszystkim fanom euro gier. Był wśród nas także Adam Niechwiej z wydawnictwa Strategemata, jednak w tym roku nie prezentował nic nowego (przygotowywany przez to wydawnictwo **Kliszów 1702** czekają dalsze testy).

Sporządziłem na potrzeby relacji listę rozgrywanych na imprezie gier, aczkolwiek nie jest ona bynajmniej wyczerpująca. A zatem grano w: **Hannibal & Hamilcar** (wyd. Phalanx), **For the People** (wyd. GMT Games), **Great Battles of Alexander** (wyd. GMT Games), **Successors** (wyd. GMT Games), **Sekigahara** (wyd. GMT Games), **Battle Hymn vol. 1: Gettysburg and Pea Ridge** (wyd. Compass Games), **Virgin Queen** (wyd. GMT Games), **Here I Stand** (wyd. GMT Games), **Orzeł i Gwiazda** (wyd. Leonardo), **Arquebus** (wyd. GMT Games), **Spanish Civil War Battles: Teruel & Belchite** (wyd. Decision Games), **Hammer of the Scots** (wyd. Columbia Games), **Commands & Colors: Ancients** (wyd. GMT Games), **Pax Romana** (wyd. GMT Games), **Triumph & Tragedy** (wyd. GMT Games), **Twilight Struggle/Zimna wojna** (wyd. GMT Games/Bard), **Race to Berlin** (wyd. Leonardo), **1944: Race to the Rhine** (wyd. Phalanx), **Pax Renaissance** (wyd. Sierra Madre Games), **Conflict of Heroes: Price of Honour** (wyd. Academy Games), **No Question of Surrender** (wyd. MMP), **Time of Crisis** (wyd. GMT Games), **No Peace Without Spain!** (wyd. Compass Games), **Churchill** (wyd. GMT Games), **Quartermaster General: 1914** (wyd. PSC Games), **War of the Ring** (wyd. Ares Games i in.) i wspomniane wcześniej prototypy: **Iganie 1831** oraz gra obelężnicza Phalanxów osadzona w realiach XIX-wiecznej wojny o niepodległość Grecji.

Wszystkich, którzy chcieliby się wybrać na imprezę, zapraszamy za rok w ostatni weekend września. Warto podkreślić, że w przeciwieństwie do większości konwentów, **Pola Chwały** są imprezą całkowicie darmową, a przy tym otwartą.



rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl