

temat numeru: **RES ARCANA**

rebel **tin**s

sierpień 2019

nowości i wiadomości ze świata gier planszowych

numer 143

Res Arcana

złote, a skromne

Planszowe Kwiatki Kwiatosza

życiowe lekcje zawarte w grach

co w środku?

**Witless Wizards . Space Gate Odyssey . Pola Zieleni . Cartographers: A Roll
Player Tale . Narabi . Normandy'44 i wiele więcej.**

Alan R. Moon WSIAŚĆ DO POCIĄGU POLSKA



rebel
i wszystko gra

rebel times

od redakcji

Wakacje to czas urlopów, spędzania czasu z rodziną i znajomymi oraz wyjazdów wszelakich. Absencja wyjazdu dotknęła także i naszą redakcję, stąd w tym numerze przeczytacie nieco mniej tekstów niż zazwyczaj. To jednak cisza przez (letnią) burzę, ponieważ znając naszych redaktorów, na wolnym pewnie siedzą i grają w pozycje mniejsze, mieszczące się swobodnie do plecaka, jak i większe, które zajmują hektary stołu.

Przy okazji wakacyjnych porządków postanowiłem zmierzyć się ze swoją półką wstydu i zredukować jej stan liczebny. Na pewno znacie to ze swojego doświadczenia, że gry planszowe potrafią rozmnażać się w zastraszającym tempie. Przeróżające jest jednak to, ile pozostaje w folii przez całe miesiące, jak nie lata. U mnie ta sytuacja była wręcz szokująca. Co ciekawsze, w większość tych pozycji rozegrałem dziesiątki partii, ale... nie na swoich egzemplarzach. Dziennikarskie życie w planszówkowym świecie ma to do siebie, że gra się często i gęsto ze znajomymi, na konwentach, na spotkaniach planszówkowych i w wielu innych sytuacjach. Wniosek? Często nie ma potrzeby posiadać własnego egzemplarza. Konkluzja? Niestety pewnie kiepska, ponieważ i tak chce się go kupić.

Są różne nałogi, ja pocieszam się, że planszówki kosztują mnie sumarycznie mniej niż fajki. No, chyba że doliczymy kickstartery, ale to temat na osobnego wstępniaka.

Do zobaczenia za miesiąc!

spis treści

4 _____ nowości&aktualności

6 _____ temat numeru: **Res Arcana**

9 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

11 _____ **Witless Wizards**

13 _____ **Space Gate Odyssey**

16 _____ **Pola Zieleni**

19 _____ kącik japoński

21 _____ kącik gier rodzinnych: **Cartographers: A Roll Player Tale**

23 _____ kącik pocztujących graczy: **Narabi**

25 _____ kącik gier historycznych: **Normandy'44**

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego: Michał „Windziarz” Szewczyk

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja: Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Żucho” Zuchowski, Tomasz „Kosoluk” Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Maciej „Kwiatosz” Kwiatek, Maciej „mat_eyo” Matejko, Arkady Saulski

Współpraca: Michał Misztal, Monika Wasilonek

Grafika i skład: Łukasz S. Kowal

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiacji 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 Prasoowego].

www.rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl
www.facebook.com/REBELpl

rebel

nowości & aktualności



Pokój 25: VIP

Rozszerzenie **Pokój 25: VIP** to dodatek dla prawdziwych fanów gry. Poza pięcioma całkowicie nowymi pokojami, gra wprowadza ważne urozmaicenie dla trybu podejrzliwości. Jeden z graczy staje się naprawdę ważną postacią z olbrzymim przywilejem: nie musi planować swoich ruchów. Niczym prawdziwa gwiazda robi to, co się mu podoba w odpowiednim dla siebie momencie. Ponadto do dodatku dołączono czterdzieści koszułek na kafelki pomieszczeń, dzięki czemu gracze nie odczuwają już różnicy w kolorze druku, a także w niepamięć odejdzie zapamiętywanie pomieszczeń po odpowiednio wytartych rewersach. To całkowicie nowa jakość. To rozszerzenie VIP.

Dungeons & Dragons: Monster Manual (Księga Potworów)

Monster Manual (Księga Potworów) przedstawia mrowie klasycznych stworzeń z **Dungeons & Dragons**®, między innymi smoki, gigantów, łupieżców umysłu i obserwatorów. To prawdziwie potworna uczta dla Mistrzów Podziemi gotowych stawiać przed swoimi graczami nowe wyzwania. Zawarte w książce potwory zostały wybrane ze wspaniałej historii D&D® i opisane przystępnymi statystykami oraz fascynującymi opowieściami, które pobudzą twoją wyobraźnię. Potwory opisane w tej książce są zebrane z wielu poprzednich edycji **Dungeons & Dragons** i każdy jest opisany w łatwy do zrozumienia oraz przejrzysty sposób.



W książce znajdziesz:

- informacje o tym, czym mogą charakteryzować się potwory w świecie D&D,
- porady, jak dobierać wyzwania do siły drużyny bohaterów graczy,
- wyczerpujące opisy ponad stu prze-

ciwników, gotowych do wykorzystania przez Mistrza Podziemi,

- zestawienie statystyk dla względnie nieagresywnych stworzeń i bohaterów niezależnych.



Res Arcana (edycja polska)

Res Arcana to gra karciana w klimacie fantasy, w której uczestnicy wcielają się w role najpotężniejszych magów. Podczas rozgrywki będziemy starali się doprowadzić do perfekcji swoje specyficzne umiejętności w taki sposób, aby osiągnąć konkretny cel. Kluczem do zwycięstwa jest umiejętne zagrywanie kart, których połączone umiejętności będą wpływały na siebie wzajemnie, pozwalając nam na coraz to ważniejsze inwestycje, które zapewnią nam eksplorację kolejnych poziomów magicznej wiedzy i umiejętności. Recenzję **Res Arcana** możecie przeczytać w tym numerze naszego pisma!

Ostatnie chwile. Burzliwe życie Billy'ego Kerra

Ostatnie chwile. Burzliwe życie Billy'ego Kerra to gra kooperacyjna, w której uczestnicy

wcielają się w personel medyczny, którego zadaniem jest opieka nad śmiertelnie chorymi pacjentami. Niedawno na oddziale pojawił się nowy pacjent, który doznał rozległego ataku serca podczas lotu z Sydney do Londynu. W momencie rozpoczęcia gry wiesz o nim jedynie, że nazywa się Billy Kerr, ma sześćdziesiąt lat, a lekarze prognozują, że przeżyje jeszcze tylko kilka dni.

Podczas rozgrywki uczestnicy muszą współpracować, aby z jednej strony zapewnić Billy'emu odpowiednią opiekę poprzez reagowanie na nagłe sytuacje medyczne, z drugiej zaś – zdobyć jego zaufanie. Celem gry jest rozwiązanie zagadki przeszłości Billy'ego. W ramach dziesięciu w pełni regrywalnych scenariuszy będziecie musieli odtworzyć historię pacjenta na podstawie fragmentarycznych wspomnień. Być może uda wam się lepiej poznać Billy'ego i pomóc mu w uporaniu się z tajemnicami, które ciążyą mu od lat?



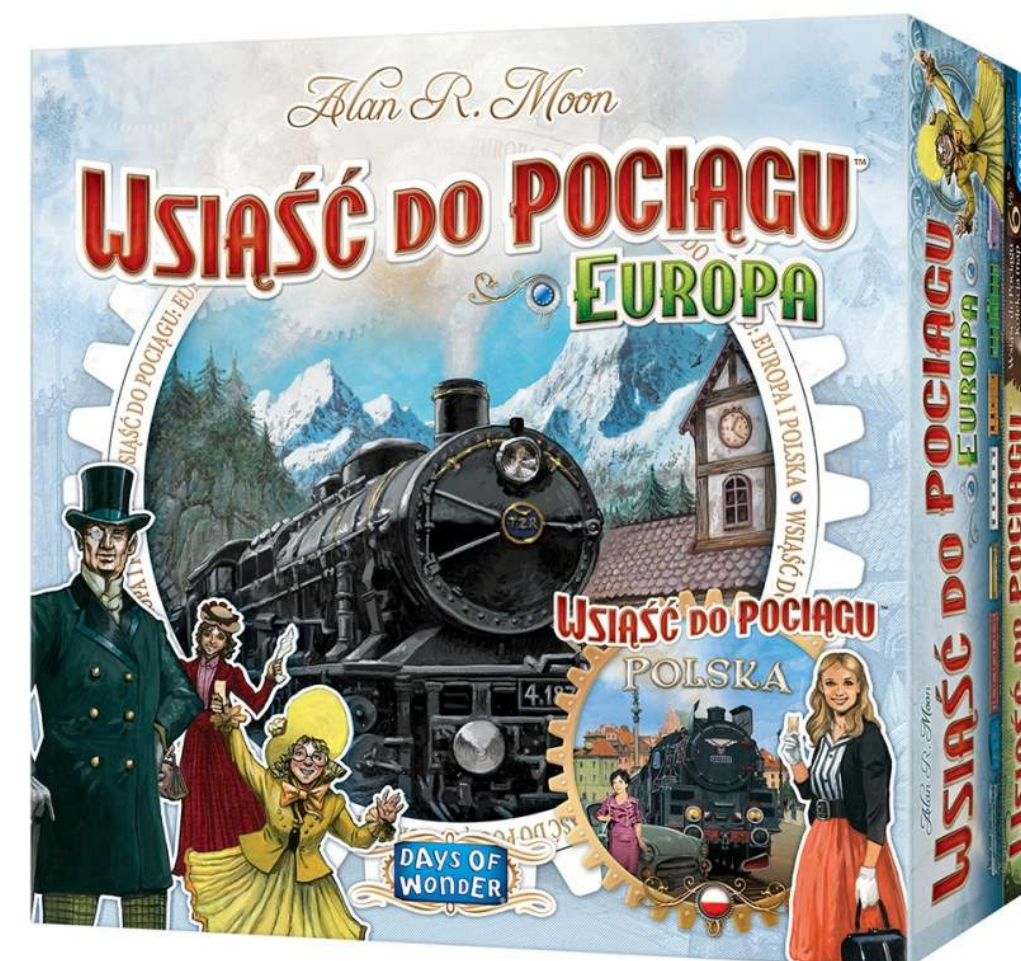
Wychodząc naprzeciw trudnym tematom, jakimi są umieranie i żałoba, gra **Ostatnie chwile. Burzliwe życie Billy'ego Kerra** pozwala uczestnikom przyrzeć się niezwykłym przeżyciom całkowicie zwykłej osoby, która odchodzi z tego świata.



Wsiąść do Pociągu: Kolekcja Map 6.5 - Polska

Wsiąść do Pociągu: Polska to dodatek zaprojektowany pod kątem rozgrywki dla od dwóch do czterech osób. Gra toczy się na planszy z mapą Polski, a celem uczestników jest zrealizowanie jak największej liczby tras. Budując połączenia między miastami, a także łącząc ze sobą poszczególne kraje sąsiadujące, gracze próbują zdobyć mono-

pol w segmencie komunikacji publicznej. Im wcześniej uda im się skomunikować dwa państwa, tym więcej punktów otrzymają. Każda mapa z serii **Wsiąść do Pociągu** charakteryzuje się indywidualnymi zasadami, które wpływają na przebieg rozgrywki i planowanie ruchów. W przypadku mapy **Polska** jest to usprawnianie komunikacji pomiędzy państwami ościennymi. Oprócz łączenia ze sobą miast, nasze trasy mogą docierać również do przejść granicznych, a tym samym łączyć sąsiadujące z nami kraje. Jeśli w naszej turze uda nam się stworzyć takie połączenie, dobieramy wierzchnie karty ze specjalnych stosów obu państw. Ich wartość punktowa ułożona jest malejąco, co oznacza, że gracze, który jako pierwsi dobierają karty, mogą liczyć na wyższy bonus punktowy.



Res Arcana

temat numeru

Res Arcana

Kamienia Filozofów szukał: **Tomasz „kosoluk” Sokoluk**

złote, a skromne

Jesteś Magiem Przemian i zmieniasz istotę esencji albo Alchemikiem i zamieniasz je w złoto. Jesteś Magiem Bitewnym i korzystasz z esencji ognia albo Uzdrowicielem – z życia i wody. Jesteś Druidem, który opiera się na życiu albo Nekromantą – na śmierci. A może Wiedźmiarzem, który balansuje pomiędzy obiema esencjami? Jesteś Wróżem, który widzi i kontroluje przyszłość – podgląda i układa karty w talii albo Uczonym, który zawsze wie więcej – dobiera więcej kart. A może Mistrzem Artefaktów, który potęgę buduje nie na wiedzy, ale jej praktycznym wykorzystaniu – zagrywa karty taniej?

Pojedynki magów to prawdopodobnie najpopularniejszy temat w grach karcianych i **Res Arcana** nawet nie próbuje nas tu kokietować lub szukać oryginalności. Nie zasłania swych niedostatków listkiem figowym w postaci typowego, krótkiego wstępu fabularnego na pierwszej stronie instrukcji. Autor widocznie wychodzi z założenia, że popularny temat czyni grę przystępniejszą – o ile fantasy można nazywać czymś przystępnym. I nawet jeśli to kolejna gra o Czarodziejach, to mało która była tak pięknie zilustrowana. Zaś co do instrukcji – nie ma tu nic o fabule, za to jest dużo o mechanice. Słownik pojęć zapoznaje nas z terminologią, zaś przebieg rozgrywki wyjaśniono czytelnie i przystępnie. Oby Rebel podołał z jej tłumaczeniem.

Przystępny jest też format gry zamkniętej w małym pudełku, mieszczącym dziesięciu Magów, czterdzieści Artefaktów, dziesięć Monumentów, dziesięć Źródeł Mocy oraz osiem Magicznych Przedmiotów. Co więcej, i to jest główny „zakrętaś” w tej grze, w czasie pojedynczej rozgrywki zobaczysz zaledwie ułamek z nich. Choć to karciankom wbrew, cała twoja talia kart składa się tylko z ośmiu kart – i to na całą grę.

Talie wybieramy gotową lub składamy przed rozgrywką w formie draftu – wyboru kart ze wspólnej dla wszystkich puli. Potem wybieramy tego Maga i Magiczny Przedmiot, których zdolności najlepiej pasują do wybranych kart. Taki model tworzenia talii pozwala uniknąć schematyczności w graniu gotowym zestawem oraz chaotyczności grania kartami całkiem losowymi. Wybierając karty jednocześnie, wybieramy strategię

całej rozgrywki. Od początku znamy wszystkie karty, całą naszą (i przeciwników) talię. A jako że jest ich tylko osiem, jesteśmy w stanie kontrolować grę i nie być zdany na los.

Z drugiej strony zaczynamy jedynie z trzema kartami na ręce. Kolejne karty będą przychodzić powoli, w tempie jedna karta na rundę, w sposób losowy. Znamy nasze karty, ale korzystamy tylko z części na raz i bez wpływu na kolejność ich pojawiania się. To wymusza na nas elastyczne podejście do obranej strategii. W efekcie rozgrywka jest do pewnego stopnia przewidywalna i dają-

ca się kontrolować, ale nie schematyczna. Początek gry jest biedny – pięć zasobów i trzy karty. Koniec zaś na bogato, gdy pięć różnokolorowych kryształków zdobywamy pstryknięciem palca. Jak w typowej grze o „budowanie silniczka” czujemy satysfakcję budowy czegoś z niczego. Tu jednak osiągnięcie jest o tyle bardziej znaczące, gdyż mamy znacznie mniej środków i większą kontrolę nad tym. Osiem kart – to wszystko, co możemy użyć.

Emocje i decyzje zaczynają się od pierwszej rundy gry, nawet jeśli wydaje się, że jeszcze nic nie możemy. Tylko trzy karty na ręce,



a i tak za mało zasobów, aby wystawić je wszystkie. Dlatego musimy którąś kartę odrzucić, aby móc jakąś wystawić. A potem częsta decyzja – czy wykonywać kolejne akcje czy może jako pierwszy skończyć rundę, aby zdobyć Punkt Zwycięstwa oraz wybrać Magiczny Przedmiot?

Zasady gry są proste, rozgrywka przebiega płynnie i lekko, co nie znaczy, że każdy się w niej od razu odnajdzie. Na samej karcie pomocy znajduje się dwadzieścia dziewięć ikon, które musimy znać, a przecież na kartach pojawia się więcej w różnych kombinacjach (choć nie jest to tak przesadzone jak w starszej grze tego samego autora, czyli **Race for the Galaxy**). Jeśli nie gramy gotowymi taliami, to podczas draftu powinniśmy dobrze znać wszystkie karty z puli. To sprawia, że wytrawny gracz zawsze ogra nowicjusza. Z drugiej strony – przy takiej różnorodności działania kart, poczucie odkrywania nowego będzie miał nie tylko ktoś uczący się gry. Krótki czas rozgrywki zachęca do sprawdzenia się w nowej roli. Chociażby roli Madki Smoków. Nasze plujące ogniem dzieciaczki same upomną się o 500 plus od naszych wrogów, pozbywając ich zasobów i złudzeń. Jeśli jednak nie lubimy bezpośrednich konfliktów, możemy znaleźć dla nich miejsce na Smoczej Skale lub w bestiariuszu – w obu przypadkach punktując bez wchodzenia w szkodę sąsiadowi.

Błyskotliwego działania kart jest tu więcej. Na ołtarzu ofiarnym za poświęcone życie otrzymujemy esencję śmierci. Drzewiec daje esencję życia, ale gdy płonie, daje esencję ognia w ilości równej sile rażenia wroga (jego esencji śmierci). Pryzmat rozszczepia esencje na nowe kolory. Niektóre artefakty



przynoszą nam złoto – poprzez przemianę esencji (Kamień Filozofów) bądź przemianę życia (Pierścień Midasa). Z Krypt wydobywamy esencję śmierci, a także wystawiamy pogrzebane (odrzucone) karty. Do szafy zniknąć możemy schować coś, aby zyskać to rundę potem – niczym w sklepie Borgina i Burkesa.

Co takiego ma ona, czego nie mam ja – mogłaby spytać każda inna gra karciana, którą zdradziliśmy z **Res Arcana**. Co z tego, że jest to najpiękniej zilustrowana gra o pojedynku magów, skoro to wciąż gra o pojedynku magów? Co z tego, że budujemy silniczek w oparciu o jedynie osiem elementów, jak to wciąż gra o budowaniu silniczka?

Otóż ta gra nie jest dziełem przypadku. Zaprojektował ją Tom Lehmann, ktoś niezwykle doświadczony w projektowaniu gier. I **Res Arcana** nie jest sumą jego dotychczasowych dokonań (jak to często ma miejsce w przypadku doświadczonych projektantów), ale sprowadzeniem ich od wspólnego mianownika. Grając w **Res Arcana** i przyrównując ją

do innych tego typu gier, ma się wrażenie że Tom Lehman dokonał gruntownej selekcji. **Res Arcana** wyciska esencję gier karcianych. Widzimy tutaj skromność i minimalizm, a jednocześnie gładkość oraz nieskazitelność. A może Tom Lehman to ten alchemik, co zmienia wszystko w złoto?

podsumowanie:

Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok 45 min
Cena: ok 109,95 złotych



- ✓ przepiękne i solidne wykonanie,
- ✓ niepozorna oraz minimalistyczna,
- ✓ różnorodność strategii,
- ✓ bardzo niski czynnik losowy,
- ✓ negatywna interakcja jako możliwość.
- ✗ konieczność przyswojenia ikonografii,
- ✗ temat wydaje się być tylko pretekstem.



planszowe kwiatki Kwiatosza

życiowe lekcje zawarte w grach

Felieton popelnil: **Maciej „Kwiatosz” Kwiatek**

Gry nastawione na odtworzenie kawałka historii – mniej lub bardziej wiernie – częściej są tworzone w taki sposób, żeby jednak używać mechanizmów nawiązujących do rzeczywistości. Niezręczności z klejeniem mechaniki zdarzają się jakby rzadziej, częściej natomiast sami autorzy przekazują nam w instrukcji jakąś prawdę o życiu, wszechświecie i całej reszcie. Poniżej kilka takich przykładów.

Polityka jest prosta

War on Terror stawia graczy w sytuacji terroryzm-kontrterroryzm. Sprawa taka przystępna nie jest, geopolityka to nie bułka z masłem. Jak zauważa jednak autor: „Na szczęście otrzymaliśmy proste etykiety, które tłumaczą nam wyrafinowany świat geopolityki: terroryści, tyrani, zło, broń masowego zniszczenia. Jeśli nadążacie za fabułą **Star Wars**, jesteście w stanie zrozumieć wiadomości”. Zawilościami politycznymi zajmuje się też **Junta** zawierająca kartę: „Studenci rozdają ulotki na uczelni. Efekt: żaden.” To przykłady bardziej „światowe”. W rozumieniu osobistych niepokojów pomaga nam instrukcja do **Battlestar Galactica: Pegasus**: „Bycie straconym w egzekucji jest wyjątkowo nieprzyjemne i należy tego za wszelką cenę unikać.”. W podobnym tonie utrzymana jest rada z już niestety niedrukowanego **StarCrafta**: „Wskazówka! Nie zostań wyeliminowany z gry – jeśli masz na planszy tylko jedną bazę, broń jej bardzo energicznie”.

Wyłanianie zwycięzcy nie zawsze jest proste (aby się o tym przekonać wystarczy śledzić dowolny przetarg publiczny). Dlatego **Ciężarówką przez galaktykę** wprowadza prostą zasadę. I proste uszczegółowienie: „Gracze sumują swoje kredyty zdobyte podczas wszystkich trzech rund. Jeśli gracz ma 1 lub więcej kredytów, wygra! Oczywiście gracz, który zarobił najwięcej, jest zwycięzcą trochę bardziej niż pozostali”.

Międzynarodowy handel i transport zostały zrewolucjonizowane przez wymyślenie i ustandaryzowanie kontenerów – dzięki temu prostemu, ale jakże potrzebnemu wynalazkowi możemy cieszyć się planszówkami wyprodukowanymi w Chinach przez niezawodną (na moment pisania tego tekstu) Pandę. Gra oddająca hołd temu wynalazkowi nazywa się, a jakże, **Container** i zawiera solidne elementy reprezentujące kontenery. Zawiera również ustęp w instrukcji mówiący: „Zachęcamy do ustawiania kontenerów jedno na drugich w celu podbudowania poczucia realizmu”.

Życie jest trudne

Oprócz zawilości świata zdarzają się zawilości gry. **SPQR** radzi takie rozwiązywanie problemów z interpretacją zasad: „Jeżeli postępowanie według ogólnych wskazówek nie zadziała, spróbuj rozciąć kurczaka i wyczytać odpowiedź z jego wnętrza”. Autorzy gier mają świadomość, że jest to

zabawa towarzyska i czasami proponują rozwiązania, które mają za zadanie łagodzić powstałe podczas gry konflikty. **Cywilizacja: Poprzez Wieki** poucza: „Przed pobieraniem wszystkich elementów do pudełka, znajdźcie chwilę na przyjrzenie się cywilizacjom swoich przeciwników i podziękujcie im za wspólną rozgrywkę. To może być także dobry moment na przeprosiny za zabójstwo Szekspira”. Inni autorzy natomiast wydają się czerpać przyjemność z dręczenia graczy, ewentualnie wolą nie sprawdzać czy kara faktycznie sama zadba o odpowiednią karę dla uprzykrzających rozgrywkę i proponują wymierzenie jej od ręki. **Galaktico** zawiera taki fragment: „Gracz na lewo od najbardziej niecierpliwego gracza rozpoczyna rozgrywkę, przekazując kolejkę zgodnie z ruchem wskazówek zegara”. **Dragonquest** z kolei sugeruje, że „gracz, który zostanie wyeliminowany z rozgrywki w dalszym ciągu przesuwa znacznik słońca na początku swojej kolejki”.

Pret-a-Porter, uznana, zapomniana, a ostatecznie wskrzeszona na **Kickstartercie** produkcja Ignacego Trzewiczka zawiera fragment, z którego można wyczytać lata frustracji osoby tłumaczącej gry ludziom notorycznie niesłuchającym, bawiącym się telefonem lub po prostu wyłączającym się na czas tej nieprzyjemnej czynności. Sam początek instrukcji rozkładania gry poucza: „Bez odpowiedniego przygotowania raczej

niemożliwością jest zagrać w tę grę”. Twardy realizm cechuje też Uwe Rosenberga, który w grze **Agricola: Chłopi i ich zwierzyniec** wskazuje: „W fazie rozmnażania stada otrzymujesz tylko jedną dodatkową owcę, niezależnie od swoich romantycznych wyobrażeń”.

Realizm w instrukcjach objawia się również w historii samych gier. Martin Wallace, jak każdy rozsądny autor gier, podczas projektowania nowego tytułu zwraca uwagę na jego potencjał handlowy w Niemczech, gdzie ciepłe przyjęcie potrafi zbudować stabilność finansową na lata. Instrukcja do **Bożego Igrzyska** zawiera ustęp o historii projektu. Autor wspomina, że kiedy rozważał możliwość stworzenia czegoś o Polsce, poradzono mu, że nie ma to sensu, ponieważ w Niemczech nie sprzedaje się ani jedna kopia. Jak sam napisał: „Doszedłem do wniosku, że nawet jeśli gry nie kupi ani jeden Niemiec, to w Nowym Jorku znajdzie się wystarczająco wielu Polaków, aby sprzedać 1500 kopii”.

Sekcje rozstrzygania remisów potrafią urzekać swoim poetyckim podejściem bądź klimatycznym rozwiązaniem, które dobrze wpisuje się w doświadczenia postaci kiero-

wanych przez graczy. Jedną z peretek tego typu łamaczy remisów zawiera instrukcja **Arctic Scavengers**: „Jeżeli w dalszym ciągu jest remis, do jego rozstrzygnięcia potrzebny będzie worek lodu dla każdego z graczy. Lód należy wsypać każdemu z remisujących graczy w spodnie. Ten, który wytrzyma najdłużej, jest najlepiej przystosowany do zimnego środowiska, w związku z czym zostaje zwycięzcą”.

Karol Strasburger nie jest jedynym wielobiciem chrupania sucharów, autor **Run Silent, Run Deep** rzuca nam taki tekst do schrupania: „Tylko łódź podwodna może dobrowolnie zmieniać zanurzenie podczas ruchu. Okręty powierzchniowe zmieniają zanurzenie nieumyślnie, Ha, Ha.”.

Lekcje życiowe

Planszówkowicze są grupą szczególnie silnie reprezentującą pogląd, że nowe jest lepsze od starego. Kult nowości to znana wśród intensywnie grających przypadłość prowadząca się do wypatrywania kolejnej gry natychmiast po otrzymaniu potrzebnej (ponieważ samuraj nie ma celu, jedynie drogę). Nieco przewrotnie, oraz z dozą czarnego humoru, ukazane zostało to w grze **Dice Hospital**: „Jeżeli nie masz wystarczającej

liczby łóżek dla nowych pacjentów, musisz usunąć obecnych pacjentów (którzy stają się ofiarami śmiertelnymi), aby zwnić wystarczającą liczbę łóżek”.

Niektórzy autorzy starają się wpisać w instrukcję coś więcej niż tylko niewielki żart lub popis elokwencji (czy też tego, co w ich ocenie za elokwencję uchodzi). Pojawiają się wtedy bardziej życiowe rady, którymi można kierować się również w innych grach, a może i poza planszą. **Age of Steam** podpowiada: „Na końcu pieniądze nie mają żadnej wartości, były tylko narzędziem”. Dobra rada do wszelakich typów gier została zawarta w instrukcji **Two Rooms and a Boom**: „Jeżeli odpowiedź nie daje się znaleźć w instrukcji w rozsądnym czasie, rozstrzygnijcie kwestię, rzucając monetą albo niech zdecyduje właściciel gry. Jeżeli w dalszym ciągu nie możesz dojść do porozumienia [w interpretacji zasad], przestań grać w tę grę. Nie jesteś dobrym człowiekiem i nie powinieneś grać z innymi.”.

Prostsza, bardziej uniwersalna i mocno podkreślająca kiepską kondycję ludzkości poradę dają autorzy gry **Blood Bowl: Menedżer drużyny**: „Oszustwo jest obowiązkowe; inne umiejętności są opcjonalne.”.



Witless Wizards

humor to za mało

Magów odwiedził: Piotr „Żucho” Żuchowski

Zapytana o greckich wydawców gier planszowych, większość graczy w Polsce wskaże zapewne ateńską Artipię, rzadko kiedy kogoś więcej. To na pewno najbardziej znane wydawnictwo z Hellady, mające na koncie takie hity jak popularne również u nas **Dice City**, **Pośród Gwiazd**, **Pola Zieleni** lub **W pogoni za szczęściem**. Warto jednak również zwrócić uwagę na ich krajanów z Drawlab Entertainment. To oni stworzyli choćby **When I Dream**, bardzo dobrze przyjęty tytuł, wydany w Polsce przez Rebelę jako **Kraina Snów**, a także **Mystic ScROLLS**, na naszym rynku znane z kolei jako **Szkoła Magów** od Granny. **Witless Wizards**, premiera zeszłorocznego Essen, mocno nawiązuje do

ostatniej z wymienionych gier i można nazwać ją nawet kontynuacją **ScROLLS**. Tamta gra okazała się przeciętniakiem i raczej mnie nie zachwyciła, a czy zrobi to jej następcza?

Początek jest naprawdę obiecujący. Wielkie pudełko o formacie tym samym, co w **Mystic ScROLLS** (mowa o edycji oryginalnej, ponieważ polski wydawca zdecydował się na inne wymiary opakowania) zawiera cztery planszki postaci, pięćdziesiąt kart: ekwipunek oraz pomoce dla graczy, garść znaczników w formie kryształków, dedykowaną kostkę z symbolami i krótką, całkiem niezłe napisaną instrukcją w języku angielskim. Jakość wykonania kompo-

nentów określiłbym jako przyzwoitą – nie ma tu fajerwerków, jest po prostu współczesny standard – za to oprawa graficzna trzyma naprawdę wysoki poziom. **Witless Wizards** to prosta, humorystyczna gra i doskonale widać to po ilustracjach na okładce, planszkach i kartach. Kreskówkowy styl, zabawne nawiązania do filmów i książek – mnie to bardzo przekonuje i gdybym miał polecić tę grę bazując tylko na aspekcie wizualnym, zrobiłbym to z pewnością. Ale czy rozrywka jest równie fajna, co towarzyszące jej grafiki?

Grając w **Witless Wizards**, od dwóch do czterech osób wciela się w role potężnych,

ostatecznej bitwy. Problem tkwi w tym, że z upływem lat zapomnieli jak działają zaklęcia, których nauczyli się w młodości. Teraz z trudem, trochę po omacku przypominają sobie, jakimi siłami dysponują. Używają do tego przeróżnych przedmiotów reprezentowanych przez karty, stanowiące z kolei esencję mechaniki gry. Wspomniałem już, że to prosta pozycja, prawda? Każdy z walczących magów posiada dwadzieścia punktów życia i jedno zadanie – sprowadzenie tej wartości u przeciwników do zera. W swojej rundzie dobiera kartę z talii ekwipunku i decyduje czy ją zachowa, czy odda któremuś z oponentów. Dociągniętą bądź otrzymaną kartę kładzie się na odpowiednim miejscu swojej planszy. Znajdują się na niej trzy pola odpowiadające trzem rodzajom ekwipunku – ofensywnemu, defensywnemu i specjalnemu. Nową kartę umieszczamy na wyznaczonym miejscu, albo wypełniając puste pole, albo zastępując starą kartę, jeśli jakaś leżała tam już wcześniej. Wspomnianą procedurę powtarzamy dwukrotnie, ale zawsze jedna karta musi zostać u nas, a jedna trafić do wybranego przeciwnika. Decyzją gracza pozostaje, co zrobi najpierw. Potem wykorzystuje się posiadany ekwipunek do wykonania ataku. Do wyniku wyrzuconego na kostce dodajemy bonus z posiadanego przedmiotu ofensywnego, a od otrzymanego wyniku odejmujemy wartość obrony celu i stosujemy ewentualne modyfikatory wynikające z innych znajdujących się na stole kart. Ostateczny wynik to po prostu liczba punktów życia odebranych przeciwnikowi w wyniku wykonanego ataku. No i to właściwie tyle, jeśli chodzi o podstawy. Grę kontynuujemy, kolejno dobierając ekwipunek i atakując przeciwników, a jeśli na placu

boju pozostanie tylko jeden czarnoksiężnik, zostaje on zwycięzcą.

Gra **Witless Wizards** wywołuje mieszane uczucia, ponieważ posiada kilka mocnych punktów, jak i ewidentnych wad. Kupuje mnie humor i wspomniane wcześniej nawiązania oraz odwołania – możemy tu wcielić się w takie postacie jak czarodziej Greendalf i Albus, założyć czarny pas lub kolczugę w kwiatki i dzierżyć miecz świetlny. Zabawne ilustracje i nazwy kart to jedna z większych zalet tytułu, kolejną są różne talie ekwipunku. Jest ich pięć, jednak w pojedynczej partii używa się tylko trzech, co oczywiście zwiększa regrywalność. Bardzo fajnym pomysłem jest także to, że przedmioty pochodzą z zupełnie „różnych bajek”, jest więc standardowe wyposażenie magiczne, ale też pirackie czy na przykład w konwencji science-fiction, co zapewnia miejscami wyjątkowo śmieszne połączenia.

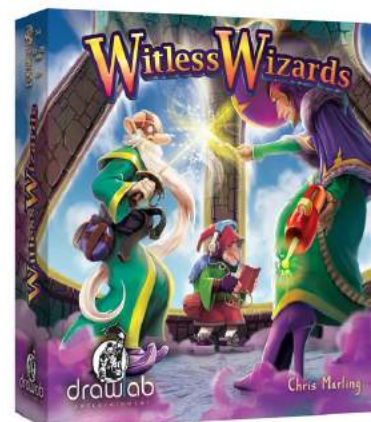
Gra jest zabawna, prosta i szybka, byłaby więc naprawdę dobrym *fillerem*, gdyby nie kilka problemów. Choć nie ma w niej większych przestojów, bardzo dokuczliwa jest powtarzalność. Całość sprowadza się do schematu: dobierz kartę, zachowaj lub oddaj przeciwnikowi, rzuć kostką, zadaj obrażenia. Oczywiście ekwipunek posiada również zasady specjalne, na przykład „zadaj obrażenia za każdym razem, gdy sam zostajesz zaatakowany”, „odrzuć, aby zignorować atak przeciwnika” itp., ale nie są one przesadnie ciekawe, podobnie jak mechanizm leczenia – niektóre karty pozwalają graczom dobierać znaczki koncentracji, a te można wydawać na punkty życia, jeśli nasza aktualna ich liczba wynosi pięć lub

mniej. To motyw niepotrzebny, a jedynie pozwalający niekiedy sztucznie przedłużyć partię. **Witless Wizards** to też gra okrutnie losowa – do znudzenia rzuca się kością ataku i korzystamy z kart sprzętu, które dobraliśmy przecież niemal w ciemno. Owszem, pierwszą dociągniętą w rundzie kartę możemy oddać, ale w tej sytuacji drugą musimy już zaakceptować i nierzadko zastąpić jakiś fajny przedmiot totalnym gniotem. No i oczywiście nie możemy nie przyjąć karty od innego gracza, często więc przeciwnicy mają większy wpływ na przedmioty, jakimi dysponujemy, niż my sami.

Właściwie całą konkluzję niniejszej recenzji zawarłem już w jej tytule – humor to za mało. **Witless Wizards** wabi zabawnym tematem, dobrymi ilustracjami i śmiesznymi nazwami kart, ale oferuje rozgrywkę schematyczną, powtarzalną, a przy tym czasami w irytujący sposób losową. Wprawdzie podoba mi się nieco bardziej od **Szkoły Magów**, ale w dalszym ciągu nie na tyle, bym wracał do niego zbyt często.

podsumowanie:

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: 59,95 złotych



- ✓ może niezbyt oryginalna, ale bardzo dobra famigłówka,
- ✓ wykonanie kości i plansz wygląda na solidne,
- ✓ system modułowych dodatków świetnie wpływa na regrywalność.
- ✗ trzeba mieć świadomość, że jest to wieloosobowy pasjans, żeby po otwarciu pudełka nie być zaskoczonym.



2019: Odyseja Kosmiczna

W kosmosie latał: Maciej „Ciuniek” Poleszak

SPACE GATE ODYSSEY

Cedric Lefebvre
 Vincent Dutrait





Tematyka kosmiczna w grach planszowych jest wdzięczna i chłonna. Po grze dziejącej się w kosmosie można spodziewać się jednej z dwóch rzeczy: albo będzie to archetypowe 4X z konfliktem na dużą skalę i sporą liczbą figurek, albo będzie abstrakcyjnie i eurosucharowo, ponieważ przestrzeń międzyplanetarna przyjmie wszystko. I cóż... w **Space Gate Odyssey** nie ma konfliktu na dużą skalę.

Jest natomiast całkiem sprytny konglomerat łamigłówek i prostych mechanik, połączonych w jedną z bardziej intrygujących całości tego roku. Fabularnie przeprowadzamy tutaj kolonizację różnych planet, co przekłada się na granie liczbą swoich ludzi zesłanych na powierzchnię ciał niebieskich. Myk polega na tym, że każda z kolonizowanych planet pociąga za sobą zupełnie inny sposób punktacji i wymaga innego podejścia do wyścigu z innymi graczami. I to było coś, co zaintrygowało mnie w tym pudełku jako pierwsze.

Osią gry jest jednak budowanie przed sobą własnej stacji kosmicznej, która będzie w pewien sposób sterowała naszymi poczynaniami. Układamy ją z kafelków w taki sposób, żeby otwarte korytarze nie wychodziły w próżnię, ponieważ to punkty ujemne na końcu gry, ale też żeby zbyt szybko się nie odcinać, gdyż

warto, żeby kluczowe połączenia były ze sobą połączone i miały jakąś perspektywę rozwoju. W grze występują trzy rodzaje pomieszczeń: śluzy, w których pojawiają się ludzie, portale, które wysyłają ludzi na planety i korytarze, które wydłużają ścieżki w bazie, ale dają nam bonusy do akcji wykonywanych na planszy głównej.

Plansza główna nie mogłaby być prostsza. Składa się z pięciu pól, na których od początku gry znajdują się wszyscy dostępni dla graczy robotnicy. W swojej turze muszą przestawić jednego z robotników na jedno z pól i wykonać jednego z robotników na jedno z pól i wykonać związaną z nim akcję tyle razy, ilu moich robotników się na nim znajduje. Żeby było ciekawiej, wszyscy inni gracze znajdujący się na własnie wybranym polu również mogą to zrobić. Akcją może być rozbudowa bazy, uzupełnianie ludzi na planszy lub jeden z trzech rodzajów ruchu. Każdy kafelek bazy ma określony kolor. Wybierając zieloną akcję ruchu, możemy poruszać swoich ludzi tylko po zielonych polach. A poruszamy ich po to, żeby przesunąć ich ze śluz do portali, które po wypełnieniu wysłają ich na planetę, co da nam punkty.

W założeniach jest to śmiesznie proste. W obłudzie, szczerze mówiąc, również. Każdy ze wspomnianych wcześniej elementów roz-

grywki (baza, akcje, planety) wydaje się być wręcz trywialny i oczywisty, ale połączenie ich ze sobą w taki sposób, że wszystkie podejmowane decyzje i ich konsekwencje przeplatają się ze sobą sprawia, że szare komórki stają przed prawdziwym wyzwaniem. Teoretycznie wiadomo, że najlepiej jest budować śluzę obok portali. Ale może okazać się, że w tych dostępnych akurat teraz nie zgadza się rozkład korytarzy. Albo liczebność dostępnych miejsc. Albo kolor. Bo przecież najlepiej budować wszystko w jednym kolorze, żeby później jedną akcją wykonać jak najwięcej ruchów, prawda? Ale przez współdzielenie akcji z innymi graczami może okazać się, że przeciwnicy mogą odpuścić korzystanie z koloru, który został przeinwestowany przez kogoś innego, co w efekcie przekłada się na mniej częste wykonywanie ruchów. A jeśli na dokładkę dołożymy do tego różnorodność sposobów punktowania planet, wtedy robi się naprawdę ciekawie.

W efekcie otrzymujemy grę, która jest kwintesencją tego, co w gatunku euro powinno być najważniejsze i najlepsze. Proste zasady, które da się wytłumaczyć w pięć minut. Te same zasady przekładają się jednak na angażującą, wymagającą i satysfakcjonującą rozgrywkę. Temat gry jest neutralny. Nikogo nie zaskoczy, nikogo nie obrazi i, co najważniejsze, wcale



nie rozłązi się w szwach, sprawiając wrażenie marnie wykonanej fasady dla matematycznej łamigłówki. Jedyne, co w rozgrywce wydaje się być nieco onieśmielające to fakt, że wszystkie najważniejsze decyzje podejmujemy w pierwszych kilku ruchach. Jeśli na samym początku rozgrywki popełnimy błąd w projektowaniu swojej bazy, będzie on odbijał się na nas już do końca i trudno będzie się z takiej sytuacji

wygrzebać.

Innymi słowy: grajcie świadomie, ponieważ naprawdę warto. **Space Gate Odyssey** to kawał błyskotliwego projektu.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok 90 minut
Cena: 179 złotych



- ✓ prostota zasad,
- ✓ różne rodzaje punktacji na kafkach planet,
- ✓ satysfakcjonujące projektowanie bazy,
- ✓ ciekawa interakcja na planszy akcji.
- ✗ próg wejścia jest wyższy niż wskazywałaby na to prostota zasad,
- ✗ trudno skorygować błędy, które popełniło się na samym początku rozgrywki.

Fields of Green



Pola Zieleni

irygacja,
mechanizacja,
rekultywacja

Pola nawadniał: Maciej „Ciuniek” Poleszak

W końcu nastały te czasy, kiedy na plan-szówkowe stoły wyjechały ciągniki i kombajny. Koniec z agricolaową orką na ugorze za pomocą pługa ciągniętego przez ubranego w homonto konia. Niech żyje rolnictwo obszarowe na dużą skalę, a jęczmień bieli się w promieniach lipcowego słońca całymi łanami. I nikt nie zauważy, że kiedyś to była gra o kosmosie.

Pola Zieleni są twórczym rozwinięciem wydanej również w Polsce gry **Pośród Gwiazd**, w której gracze zajmowali się jednocześnie *draftem* kart i budowaniem stacji kosmicznej w taki sposób, żeby wyciągnąć jak największe korzyści z odpowiednich sąsiedztw pomiędzy poszczególnymi pomieszczeniami. Recenzowana właśnie gra jest zasadniczo o tym samym, zamieniając jedynie pustkę przestrzeni kosmicznej i klimaty SF na dowolny nie-socjalistyczny kraj w połowie XX wieku.

Rdzeń rozgrywki jest prosty i już dawno spopularyzowany przez **7 Cudów Świata**. Każdy gracz na początku rundy dostaje sześć kart. Z tych sześciu wybiera jedną, którą może zbudować lub wykorzystać na kilka innych sposobów. Pozostałe pięć podaje kolejnemu graczowi. I tak do momentu aż karty się skończą. *Draft* to mechanizm, który w fajny sposób stawia przed graczem kilka drobnych decyzji i w tym przypadku nie jest inaczej. Siłą gry (jak to zwykle bywa) nie jest jednak sam fakt przeprowadzania *draftu kart*, tylko możliwości, jakie otwierają się przed nami już po wyborze karty.

Projektując swoje gospodarstwo, musimy myśleć o kilku rzeczach jednocześnie. Żeby na polu coś urosło, trzeba dostarczyć do niego wodę z niezbyt odległej wieży ciśnieni. Kiedy już coś urośnie, to zebraną w ten sposób żywność trzeba mieć gdzie zmagazynować. Następnie można wykorzystać ją jako paszę dla zwierząt, co w efekcie przyniesie nam jakiś dochód, a zarobione

w ten sposób pieniądze przeznaczymy na budowę kolejnych budowli. O ile jednak gry euro przyzwyczyły nas do tego, że koniec końców liczą się punkty zwycięstwa, a zasoby są jedynie środkiem do osiągnięcia tego celu, o tyle w **Polach Zieleni** zarówno żywność jak i pieniądze przeliczają się na PZ w całkiem rozsądny sposób. Nie ma tutaj tego momentu, w którym musimy zdecydować, że silniczek robiący pieniądze mamy już rozkręcony wystarczająco dobrze i teraz przestawiamy się na klepanie punktów. Wszystko, co robimy w jakiś sposób zbliża nas do najwyższego możliwego wyniku. I jest to przyjemne uczucie.

Gdybym miał wskazać podstawową i kluczową zaletę **Pól Zieleni**, to właśnie byłoby to. Oczywiście plusiki na tym się nie kończą. W pudełku jest jeszcze całkiem sporo drobniaków urozmaicających rozgrywkę. *Draft* jest rozbudowany tym, że sami możemy zdecydować o kompozycji swojej startowej ręki. W grze występują cztery typy kart uło-





zone w oddzielnych stosach. Mogę dobrać ich dowolną kombinację, dopóki pociągnę przynajmniej po jednej karcie z trzech różnych stosów. Partie, w których zrezygnuję z dobierania kart odblokowujących cele strategiczne i punktację na końcu gry, będą zdecydowanie różne od tych, w których te budynki pojawią się szybko i w nadmiarze. Bardzo ciekawym pomysłem są również żetony sprzętu, które można umieszczać na wybudowanych kartach. Każdy z nich dodaje do już postawionej lokacji jakąś zdolność lub zasadę, dzięki czemu różnorodność rośnie jeszcze bardziej.

Mój odbiór **Pól Zieleni** jest bardzo entuzjastyczny, ale szybko i zdecydowanie jestem w stanie wskazać elementy mogące stwarzać problemy. Najbardziej istotnym dla części odbiorców może być dla praktycznie brak jakiegokolwiek interakcji pomiędzy graczami. Niemal sto procent uwagi każdej osoby przy stole poświęcony jest swojemu własnemu podwórku. W trakcie draftu, wybór karty dyktowany jest więc szlifowaniem własnego

silniczka, któremu poświęciło się już ładnych kilkanaście minut, a nie podbieraniu kart przeciwnikom. Próba ogarnięcia wszystkich gospodarstw pod koniec rozgrywki i znalezienia zależności, na których zostały zbudowane to zadanie karkołomne, daremne i w gruncie rzeczy nie przynoszące jakichś szczególnych korzyści. Każdy więc siedzi i dłubie sobie samemu. A na końcu porównujemy wyniki. Mnie się to podoba. Nie wszystkim musi.

Są też bardziej trywialne rzeczy. Na przykład to, że pewnie w niewielu domach znajduje się stół tak duży, aby pomieścić czteroosobową rozgrywkę. Albo fakt, że tłumaczenie i redakcja polskiej wersji językowej mogłoby być lepsze. Jeśli o błędy merytoryczne chodzi, to na chwilę obecną znalazłem jeden (niepoprawna ikona), ale warstwa stylistyczna tekstu na części kart powoduje w najlepszym wypadku zdziwienie, a w najgorszym wątpliwości co do ich działania.



Koniec końców **Pola Zieleni** to gra jak najbardziej warta polecenia. Jeśli lubicie wrażenie budowania i rozwijania czegoś w trakcie rozgrywki, to ta gra jest w stanie go dostarczyć. Plus dorzuca do tego przestrzeń na łamigłówkę. Plus daje swobodę w podejmowaniu decyzji i nie nakłada na graczy sztucznych ograniczeń. Plus sprawdza się dobrze w każdym wariantcie osobowym. Kawał dobrej gry. Po prostu.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok 45 minut
Cena: 169,95 złotych



- ✓ proste zasady i wiele możliwości,
- ✓ zaspokajają potrzebę budowania i rozwijania czegoś w trakcie gry.
- ✗ w gruncie rzeczy jest to wieloosobowy pasjans.

☪ kącik japoński

spokojnie, to tylko piekielny robot na pilota

Japonię próbował zrozumieć: **Piotr „Żucho” Żuchowski**

W tej grze zakochałem się, nie wiedząc zupełnie nic o jej mechanice, jedynie po tytule i grafice okładkowej. W końcu coś może być bardziej epickiego niż zdalnie sterowany robot o nazwie Helltoken, narysowany w stylu kultowych azjatyckich kreskówek, które w latach 90-tych święciły triumfy na kanale **Polonia 1**? Pozycję tę, przywołującą nostalgię za **Yattamanem**, **Generałem Daimosem** i **W królestwie kalendarza**, wydała w zeszłym roku, jako drugi tytuł w swoim dorobku, jedna z firm zrzeszonych pod szyldem Japon Brand, Ram Clear.

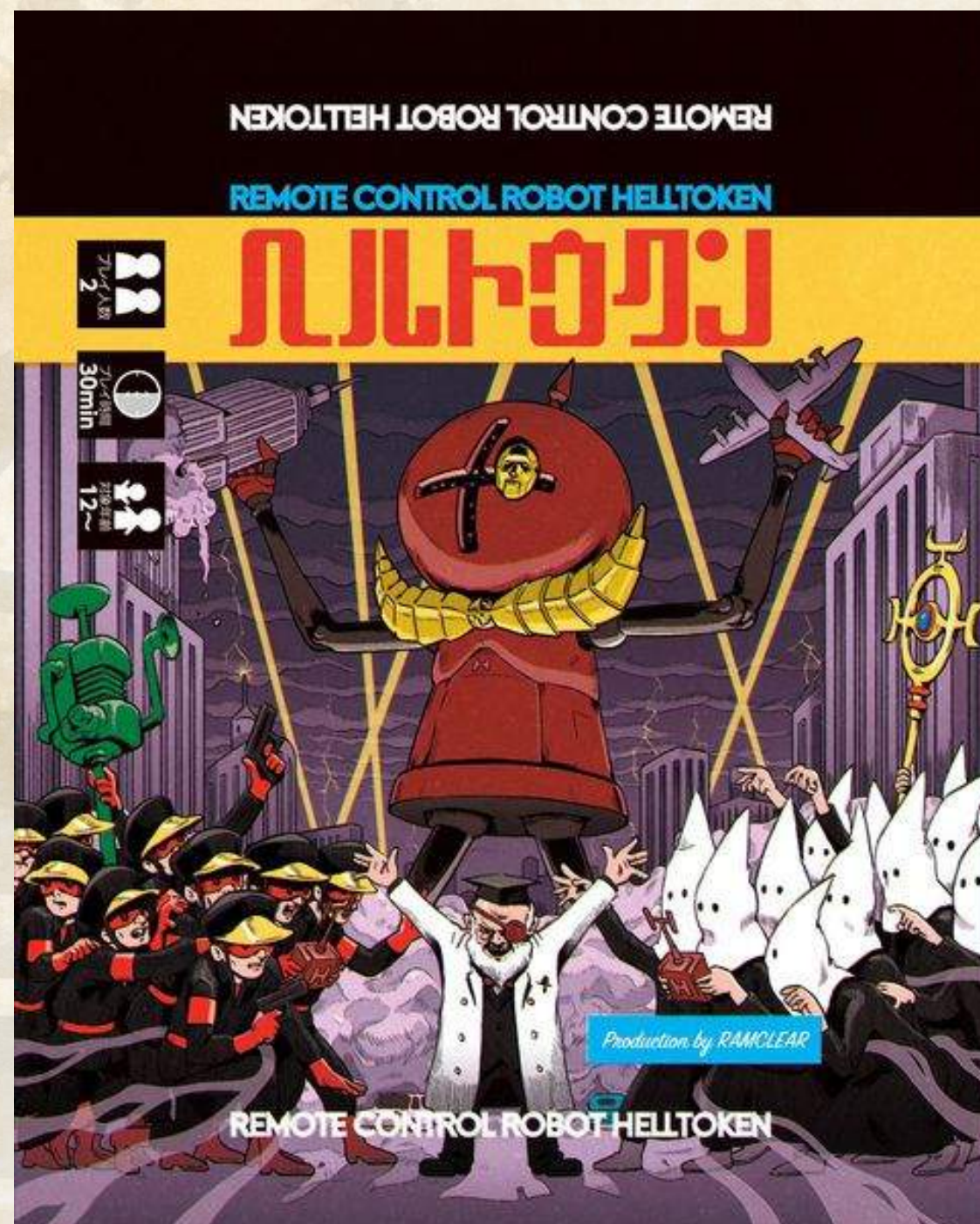
Napisać o tej grze, że jest dziwna i nietypowa, to jak nie napisać nic. Szybki rzut oka na pudełko obiecuje naprawdę wiele. Oto na okładce widzimy tytułowego gigantycznego robota, u stóp którego ścierają się dwie frakcje w dość ciekawych kostiumach, wszystko to zaś w scenarii przypominającej połączenie batmanowego Gotham City z Los Angeles z **Blade Runnera**, podlane sosem **Metropolis** Fritza Langa. Chcecie więcej? OK, dodajmy do tego jednookiego szalonego naukowca, dziwną maszynę w rękach walczących i rozsypanych w tle budynki! Gdy zachęceniu tym miszmaszem konwencji zajrzemy do środka opakowania, znajdziemy w nim bardzo schematyczną planszę, sześćdziesiąt siedem kart, czterdzieści osiem znaczników, pionek robota, kostkę, trzy białe plansze, komplety zmywalnych flamastrów oraz instrukcje po japońsku i angielsku. Lista elementów niewątpliwie wygląda intrygująco, ale ich oprawa graficzna jest już znacznie uboższa niż obiecuje komiczna, naładowana fajnymi motywami okładka. Ilustracje są

w większości dość proste oraz schematyczne i z jednej strony chciałoby się od nich czegoś więcej, z drugiej jednak całkiem dobrze oddają klimat wspomnianych we wstępie, nierzadko wręcz groteskowych animowanych filmów z lat 70-tych i 80-tych ubiegłego wieku, w Polsce spopularyzowanych dopiero w czasach, gdy pokolenie obecnych trzydziestolatków uczęszczało do szkoły podstawowej. To niewątpliwie kontrowersyjna stylistyka, która do niektórych przemówi, do innych zupełnie nie, ale niezależnie od opinii o ilustracjach, nie można nic specjalnie złego powiedzieć o jakości materiałów, z jakich wykonano komponenty gry. Te są naprawdę porządne, ale jak to zwykle bywa w przypadku gier z Japon Brand, angielskie tłumaczenie instrukcji raczej nie zachwyca.

A czy zachwycają same zasady? No cóż, na pewno są dość niestandardowe. Po pierwsze, w **Helltoken: Remote Control Robot** mogą grać tylko dwie lub trzy osoby. Po drugie, jest to tak naprawdę uduchowiona wariacja na temat klasycznej gry w statki, tylko że tutaj znamy położenie celów należących do przeciwnika, a własnych nie. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w przywódców zło-wieszczych tajnych stowarzyszeń. Każde z nich posiada pilota sterującego siejącym chaos w mieście robotem, porusza nim w swoją stronę i próbuje zniszczyć bazy oponentów. Już teraz brzmi komicznie i absurdalnie? No to czytajcie dalej. W pudełku znajdziemy białe tabliczki i zmywalne mazaki. Służą one do zapisywania koordynatów baz, które losuje się przed grą oraz do notowania swoich podejrzeń i wylczeń. Cel jest

prosty: sprowadzić cztery bazy przeciwnika do poziomu pięciu punktów wytrzymałości w sumie (na początku każda ma po cztery, czyli łącznie szesnaście) lub odgadnąć położenie wszystkich własnych baz. No właśnie, na początku partii znamy położenie ośrodków należących do przeciwnika, ale swoich musimy się domyślić. Na planszy, będącej po prostu kwadratem z polami ponumerowanymi od jednego do dwudziestu pięciu, poruszamy Helltokenem co rundę o dokładnie trzy pola. Potem przeciwnicy mogą jeszcze używać swoich kart ze stronami świata, aby przesunąć robota o jeszcze jedno pole w danym kierunku. Następnie dochodzi do ataku – ciągniemy kartę akcji ze wspólnej dla wszystkich talii, stosujemy jej efekt i rzucaamy kością. Liczba oczek, zmodyfikowana o ewentualne działanie karty, to obrażenia przydzielane w obrębie kwadratu trzy na trzy, którego centrum stanowi aktualna lokalizacja robota. W zależności od wyrzuconego wyniku, mówimy głośno, które pola atakuje robot. Jak wspomniałem, znamy położenie baz wrogich organizacji, ale jeśli przypadkiem (lub wcale nie przypadkiem!) trafimy w swoje, dowiemy się tego właśnie od rywali. Zabawa w **Helltoken** polega więc w równej mierze na niszczeniu siedzib stowarzyszeń przeciwników, co na dedukowaniu gdzie mogą być położone nasze własne bazy. Ważne jest jednak to, że podczas partii jeden gracz może próbować odgadnąć numery należących do niego pól tylko dwa razy!

Helltoken: Remote Control Robot to zdecydowanie najciekawsza, najbardziej ory-



ginalna i po prostu najlepsza gra, jaką miałem do tej pory okazję opisywać w ramach kącika japońskiego. Choć okładka i krótki fabularny wstęp do instrukcji zapowiadają humorystyczny, wręcz groteskowy klimat, rozgrywka jest zaskakująco abstrakcyjna. Jak wspominałem, jest to w sumie podrasowana i trochę bardziej zakręcona gra w statki, ale sprawia naprawdę dużo frajdy. Jest wymagająca, zmusza do ciągłego skupienia, śledzenia poczynań przeciwników, notowania swoich domysłów i eliminowania mało prawdopodobnych rozwiązań. Choć kreskówkowego klimatu poza kartami raczej nie odnajdziemy, przyjemnie zaskoczy solidna intelektualna rozrywka. Jako że teksty w ramach niniejszego cyklu to bardziej prezentacje niż recenzje, postanowiłem nie opatrzyć ich typową listą plusów i minusów, ale nawet gdybym to zrobił, punk-

tów zaznaczonych na czerwono nie byłoby w tym miesiącu dużo. Właściwie jedyny poważny zarzut to naprawdę kiepsko przetłumaczona, miejscami niejasna angielska instrukcja. Pozostałe traktować należy raczej w kategoriach egzotycznej ciekawostki. Po pierwsze, bardzo nietypowa jest liczba graczy, ponieważ tylko od dwóch do trzech osób – jednak przez specyfikę mechaniki nie sądzę, aby rozgrywka w większym gronie miała w przypadku Helltoken sens. Po drugie zaś, napisy na rewersach kart (Action Card, Base Card itd.) są po angielsku, wszystkie awersy natomiast po japońsku (tylko wyjaśnione w angielskiej instrukcji).

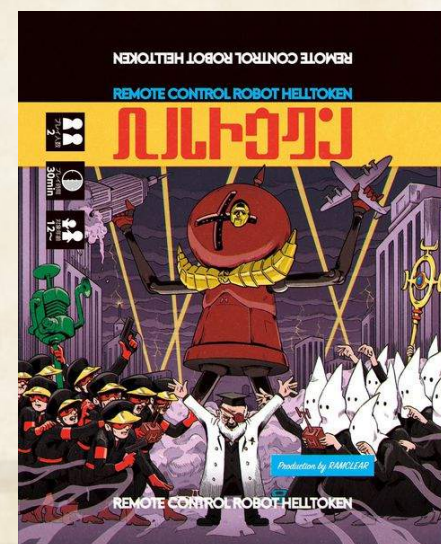
Pieklny robot na pilota zdawał się na początku obiecywać inny typ rozgrywki niż ten którego w rzeczywistości dostarczył, ale nie powiem, żebym na to narzekał. Gra jest

naprawdę niebanalna, nawet pomimo tego, że jest właściwie nową wariacją na temat klasycznej mechaniki. No ale skoro taki Bruno Cathala mógł w ostatnich latach jeszcze tyle dobra wycisnąć ze zwykłego domina, to czemu japońscy twórcy Kyo Tumuki i Melon Uminezawa mieliby być gorsi? Dla mnie Helltoken to esencja tego, o czym w kąciku japońskim chciałem pisać – inne od europejskiego czy amerykańskiego podejście do projektowania, inne podejście do tematyki, oryginalność, niebanalność, rozwiązania kontrowersyjne, a czasem wręcz zupełnie niezrozumiałe – po prostu planszówkowy powiew Orientu. Więcej takich dziwnych gier, może tylko trochę lepiej przetłumaczonych, sobie i Wam życzę!

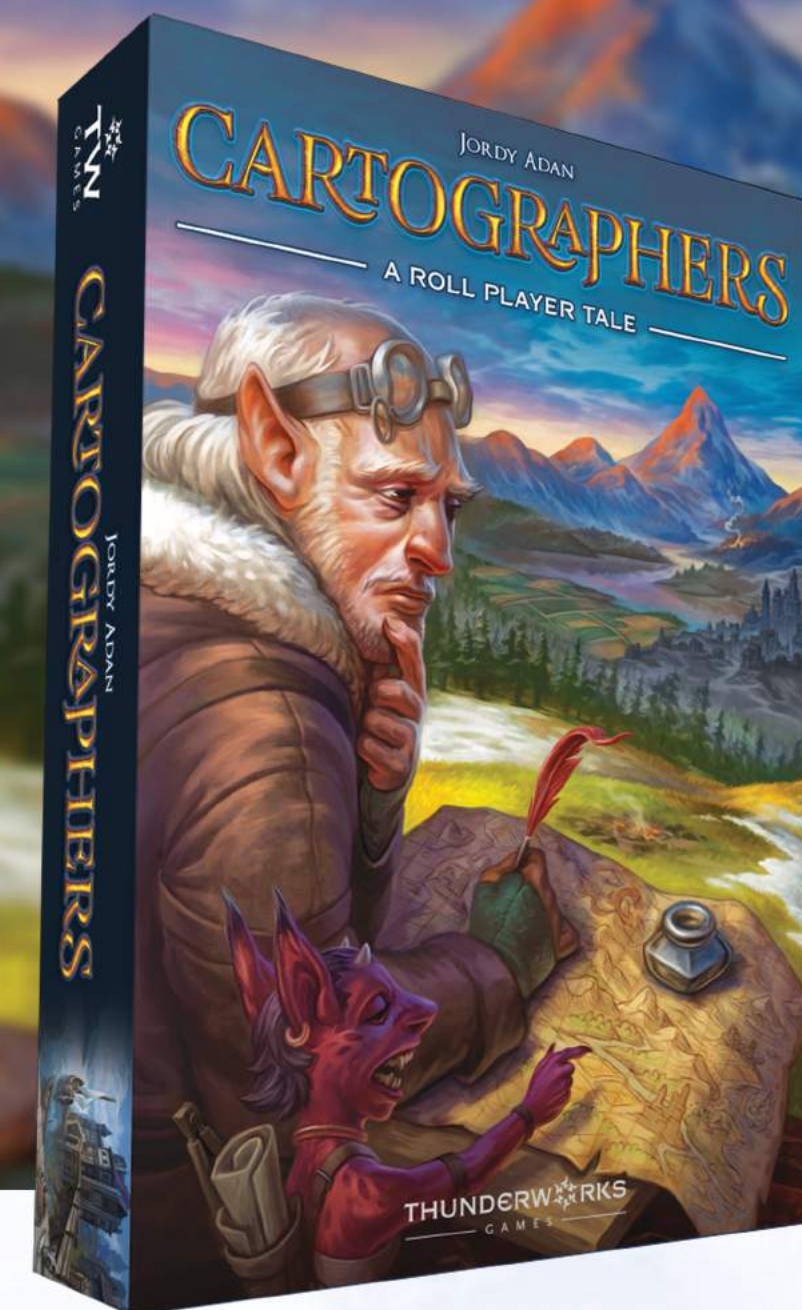


podsumowanie:

Liczba graczy: 2–3 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 30 minut



kącik gier familijnych



Cartographers: A Roll Player Tale

narysuj sobie mapę terytorium

Mapy rysował: **Michał „Windziarz” Szewczyk**

Jeśli żyjesz w 2019 roku i nie grałeś jeszcze w żadną wykreślanko-rysowanekę, najwyraźniej ominą cię najnowszy trend w świecie planszówek. Od zeszłego roku moda i zapotrzebowanie na tego typu gry nie przemija i chyba każde większe wydawnictwo ma w swojej ofercie przynajmniej jeden taki

produkt. Lubię takie gry, **Welcome to...** to jedna z moich ulubionych gier zeszłego roku. Z ciekawością zatem otworzyłem pudełko **Cartographers: A Roll Player Tale**.

Cartographers to kolejna gra z uniwersum **Roll Playera**. Jej autorem jest Jordy Adan,

który w swoim designerskim dorobku ma tylko dwa tytuły, co ciekawe oba oparte na mechanice *roll&write*. W grze gracze wcielają się w kartografów, którzy na rozkaz królowej mają sporządzić mapy rekułtywowanych terenów. Królowa daje nam na to jeden rok i ma swoje wymagania. Spełniając je

jak najlepiej, zdobędziemy punkty reputacji, a finalnie to plan najlepszego z nas zostanie wprowadzony w życie. Mechanicznie gra sprowadza się do rysowania obszarów na mapie w taki sposób, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Gra toczona jest przez cztery rundy (pory roku) i w każdej na końcu otrzymujemy punkty za spełnienie wymagań królowej. Te znamy od początku gry, przez co możemy w pierwszej rundzie starać się dążyć do tych, za które punkty otrzymamy znacznie później.



Runda toczy się w ten sam sposób. Wykładamy kartę, na której widnieją trzy informacje. Jaki typ obszaru możemy malować (lasy, rzeki, pola etc.), w jakim kształcie i ile jednostek czasu nam to zajmie. Czas odmierza koniec rundy. Wiosna i lato trwają dłużej niż jesień i zima. Niektóre karty nie zabierają nam cennego czasu, ale przeważnie pozwalają na zarysowywanie mniejszej powierzchni mapy. Wśród kart znajdują się także karty zasadzek. To element negatywnej interakcji, którego w grach roll&write bardzo często brakuje. Kiedy pojawia się taka karta, gracze przekazują swoje mapy osobie siedzącej obok, a ta maluje na niej teren zamieszkiwany przez potwory. Dobrze umiejscowiony powoduje stratę punktów na koniec rundy. By temu zapobiec, gracze muszą go otoczyć innym typem terenu. Na końcu rundy przystępujemy do punktacji. Najpierw podliczamy punkty za dwa cele królowej, następnie za posiadane złoto, aby na końcu tracić reputację za nieotoczone pola potworów. Po czwartej rundzie gra się kończy i możemy ustalić zwycięzcę gry.

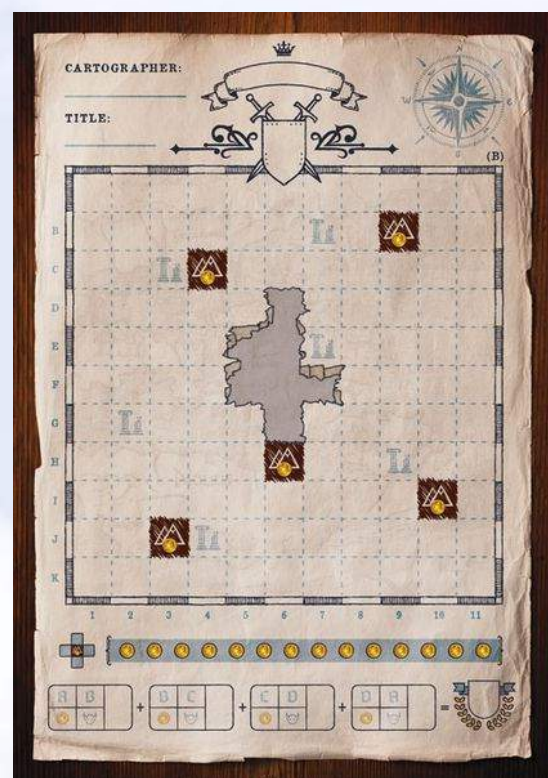
Cartographers to trochę inny *roll&write* od tych, które są już na rynku. Otrzymujemy tu sporą dowolność w rysowaniu, co było dla mnie bardzo miłym zaskoczeniem. Nikt nie każe rysować pól obok tych już nary-

sowanych. Nie mamy przymusu łączenia typów powierzchni. Znamy wszystkie cele od początku gry, dzięki czemu możemy się na nie przygotować. Ta specyfika powoduje, że każda decyzja w grze jest super ważna. Do tego dochodzi niepewność wynikająca z faktu, że nie możemy przewidzieć czy w rundzie narysujemy trzy, czy pięć kształtów. Jakie one będą i jakiego typu.

Przeważnie nie lubię wprowadzania negatywnej interakcji, ale tutaj jest ona niezwykle istotna. Po pierwsze, wymusza na graczach pewne ograniczenia w projektowaniu swoich map. Po drugie, daje kolejne pole do myślenia dla graczy. Gdzie narysować takie pole u przeciwnika, jak poradzić sobie z tym narysowanym na swojej mapie. Ta interakcja działa i dodaje grze kolejnych smaczków.

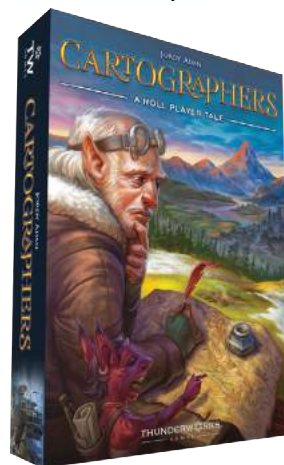
Bardzo ciekawym elementem są cele. Dotyczą one zabudowań, lasów, wód i rzek oraz ogólnej zabudowy mapy. Jest ich szesnaście, co pozwala na sporą zmienność pomiędzy partiami. Większość jest bardzo ciekawa i wymusza na nas spore kombinowanie. W **Cartographers** możemy grać z mini-dodatkiem, który wprowadza postacie, z których zdolności możemy odpłatnie korzystać. Ci, co lubią różnorodność, na pewno docenią to rozszerzenie, które dodaje kolejną warstwę decyzyjności w grze. Nie będę czekał do końca tekstu, żeby napisać, że gra jest świetna. Podoba mi się otwartość systemu, interakcja pomiędzy graczami i poczucie grania w „poważną” grę. To tytuł zdecydowanie dla osób lubiących pomyśleć, pokombinować i planować. **Cartographers** czerpie z **Roll Playera** to, co najlepsze, czyli klimatyczne grafiki i całkiem zgrabną fabułę. Niestety, jeśli szukacie jakiś większych powiązań, będziecie czuć się rozczarowani. Ja nie byłem, ponieważ traktuje te tytuły oddzielnie, ale lojalnie was przed tym ostrzegam. Jeśli miałbym szukać problemów, gra mogłaby mieć lepiej opisane karty celów z przykładami punktowania. Niestety czasami ich nazwa i opis trochę się rozjeżdżają. Dodatkowo po pierwszej partii zrezygnowaliśmy z grania przy użyciu ołówków. Rysowanie typów terenu, liczenie punktów i patrzenie co robią pozostali stało się męczące. Do gry wykorzystywali-

śmy kredki. Nie dość, że czytelność wzrosła kilkukrotnie, to atrakcyjność naszych map także poszybowała w górę. Na szczęście te minusiki nie przesłaniają bardzo pozytywnych odczuć z rozgrywek. **Cartographers** wprowadza coś świeżego do mechaniki *roll&write*. Zdecydowanie polecam i zachęcam was do spróbowania.



podsumowanie:

Liczba graczy: 1-100 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok 45 minut
Cena: ok 130 złotych



- ✓ mnogość ciekawych decyzji,
- ✓ otwartość systemu malowania,
- ✓ ciekawa negatywna interakcja.
- ✗ słabo opisane karty celów,
- ✗ malowanie ołówkiem bywa nieczytelne.

kącik początkujących graczy

Narabi

ułóż to jeszcze raz w poprawnej kolejności, Sam

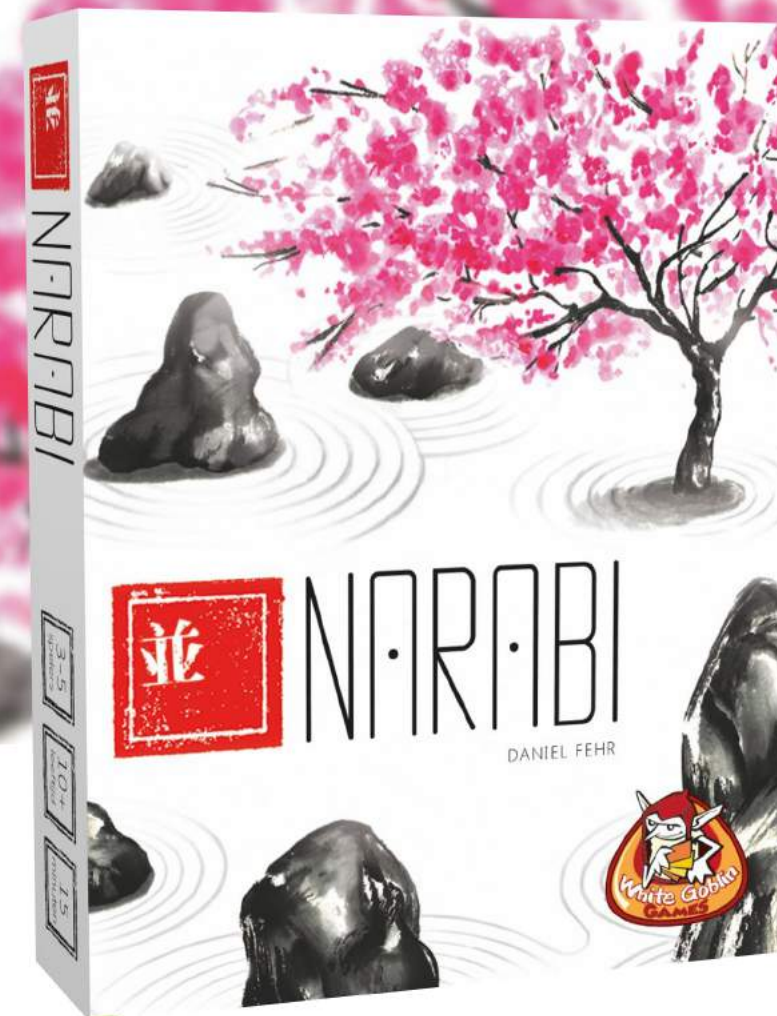
Zanurkował: **Maciej „Ciuniek” Poleszak**

W tym numerze **Rebel Times** opisuję już dla was grę z popularnego ostatnio nurtu roll&write, czyli **Cartographers**. Drugi typ gier, który jest ostatnio bardzo popularny, to gry kooperacyjne z ograniczoną lub zakazaną komunikacją. Przykładem mogą być tu wielokrotnie nagradzany **The Mind**, **Wszystko albo nic** lub **The Game**. Wszystkie mają proste zasady, szybko się je rozgrywa i dają poczucie satysfakcji w przypadku zwycięstwa. Jak na ich tle wypada kolejny przedstawiciel gatunku, czyli **Narabi** wydany w Polsce przez FoxGames?

Nazwisko autora gry niewiele mi mówi. Daniel Fehr nie zaprojektował bowiem żadnej gry, o której wcześniej bym słyszał. Oryginalnym wydawcą gry jest rosyjskie studio Lifestyle Boardgames i to ono odpowiada za szatę graficzną gry. Ta traktuje o mistycznych kamieniach, które mają duszę. Gracze mają na celu ułożyć je w kolejności numerycznej. Oprawa graficzna jest surowa, bez fajerwerków. Ani nie zachęca, ani nie zniechęca po sięgnięciu po malutkie pudełko. **Narabi** mogłoby równie dobrze opowiadać o układaniu kolorowych sześcianów, kart do gry

lub po prostu numerków. Na szczęście dla wielu graczy temat to sprawa drugorzędna.

W pudełku znajdziemy dwa rodzaje kart. Jedne to piętnaście kamieni, których część ma na sobie numery. Drugie to karty warunków, dzięki którym będziemy dokonywać rozsad w ustawieniu kamieni. Ciekawostką jest umieszczenie w pudełku piętnastu koszulek na karty. To nie ukłon w kierunku graczy i podarunek w celu zabezpieczenia kart, a integralna część mechaniki. W koszulki umieszczamy bowiem po jednej



karcie kamienia i warunku. Dzięki temu co rozgrywkę otrzymujemy unikalny zestaw kart, a co za tym idzie sporą regrywalność.

O co chodzi w grze? Gracze starają się ułożyć kamienie w kolejności numerycznej, wykonując jak najmniej ruchów. Każdy ma przed sobą położone cztery lub trzy karty, na których widzimy numer kamienia. Pod spodem opisana jest zasada ruchu dla tej karty. Gracze mogą się z nimi zapoznać, ale nie mogą ich odczytywać pozostałym. W swoim ruchu każdy gracz musi wykonać jedną zamianę jednej ze swojej kart z kartą leżącą przed kimś innym. Tak jak pisałem, gracze mają ograniczone możliwości komunikacji. Można zadawać sobie pytania o możliwość poruszania kamieniami, na które należy odpowiadać wyłącznie w formie potwierdzenia lub zaprzeczenia. Gracze mogą omawiać, jaką strategię mogą przyjąć, nie ujawniając jednak informacji na swoich kartach. Osoby, które chcą utrudnić sobie maksymalnie rozgrywkę, mogą zakazać jakiegokolwiek komunikacji pomiędzy graczami. Warunki poruszania kart są bardzo bazowe.

Musimy na przykład zamienić kamień z białym kamieniem lub z kamieniem z zakresu 0-6. Zrozumienie tych warunków nie jest trudne, a zasady nie nastroją żadnych problemów. Trudność gry wynika przede wszystkim z dwóch rzeczy. Po pierwsze, z ograniczonej komunikacji, o której wspominałem wyżej. Po drugie, z liczby ruchów, które możemy wykonać, aby wygrać grę. Gra bowiem kończy się porażką graczy w dwóch sytuacjach. Kiedy nie uda nam się ułożyć kamieni w ciągu dwudziestu czterech tur lub kiedy gracz nie może wykonać wymiany w swojej turze. Dwadzieścia cztery tury to niby dużo, ale podczas rozgrywek bardzo często okazuje się, że to niewystarczająca liczba ruchów. Poziom trudności gry jest też mocno uwarunkowany początkowym układem kamieni i zestawem warunków w rozgrywce. Czasami mamy szczęście i w ciągu trzech-czterech tur kończymy rozgrywkę sukcesem. Czasami zdarza się układ, którego rozwiązanie nie jest możliwe przed upływem wszystkich. To frustruje, ponieważ gracze nie mają wtedy najmniejszych szans na wygraną.

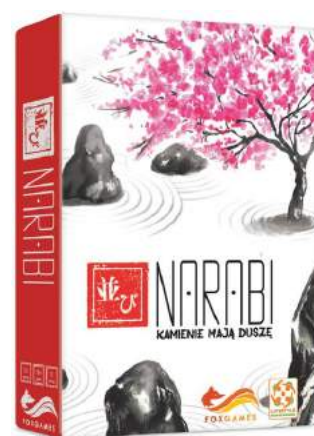


Narabi to bardzo specyficzna gra. A może lepiej nazwać ją układanką lub zagadką logiczną? Wydaje mi się, że to gra przede wszystkim jednoosobowa, w której wymyślił układ ruchów pozwalających na jej poprawne rozwiązanie. Gra jednoosobowa, którą autor przerobił tak, aby można było w nią zagrać w od trzech do pięciu osób. By nie było zbyt łatwo, zabrano im możliwość swobodnej komunikacji, dorzucono do pudełka bajer związany ze wsuwaniem dwóch kart w koszulki i tak powstało **Narabi**.

To bardzo sprecyzowany tytuł. Z jednej strony generuje emocje, z drugiej potrafi bardzo frustrować. Czasami jest super łatwy, czasami nie da się wygrać. Działa, wpisuje się w modny nurt, ale brakuje mi w nim tego czegoś, co pozwoliłoby mi stwierdzić, że to dobra gra, którą szczerze mogę polecić. To, co najbardziej mi przeszkadza, to losowość wpływająca na poziom trudności gry i brak mechanizmu pozwalającego na jej ograniczenie. Nie jest to tytuł, który wam odradzam. Myślę, że w tej cenie jest wart sprawdzenia, może wam bardziej przypadnie do gustu.

podsumowanie:

Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: ok 39,90 złotych



- ✓ spora regrywalność,
- ✓ fajny „bajer” z koszulkami na karty,
- ✓ proste zasady.
- ✗ możemy trafić na układ, którego nie da się wygrać,
- ✗ o wyniku często decyduje los.

kącik gier historycznych

D-DAY and the Battle for Normandy • 6 to 27 JUNE, 1944

Normandy '44



Game Design
Mark Simonitch



GMT Games LLC ©2015 2nd Edition

By Rodger B. MacGowan ©2015

Normandy '44 (GMT Games)

Grze przyglądał się: **Ryszard „Raleen” Kita**

Łądowanie Aliantów w Normandii 6 czerwca 1944 roku było jednym z przełomowych dni w historii II wojny światowej. Znaczenie słynnego D-Day polega na tym, że odtąd Niemcy musieli walczyć na dwa fronty. Tym samym III Rzesza znalazła się na równi pochyłej i niecały rok później zakończyła swoje istnienie. Rosjanie do dziś uważają, że to oni ponosili główny ciężar wojny. I mają tutaj wiele racji. Gdyby jednak nie bagatelizowana przez lata pomoc Amerykanów dla ZSRR w postaci Lend Lease, Armia Czerwona byłaby w znacznie gorszej kondycji. Nie zapominajmy też o alianckich nalotach na Niemcy mających na celu osłabienie ich przemysłu i wojnie toczącej się na morzach oraz oceanach. Spektakularny, największy w dotychczasowej historii desant morski w Normandii, został zaplanowany w najdrobniejszych szczegółach. Wydawało się, że wszystko zostało dokładnie policzone i optymalnie rozpisane. Na miejscu okazało się jednak, że plany sobie, a życie sobie i że na wojnie wielu rzeczy nie da się precyzyjnie skalkulować. Operacja „Overlord” jest z pewnością jedną z najbardziej znanych. Wiele dla popularyzacji tematu w powszechnej świadomości zrobiły film Szeregowiec Ryan [z 1998 roku] i serial Kompania braci [z roku 2001]. Zwłaszcza ten pierwszy był krokiem milowym, nie tylko jeśli chodzi o przybliżenie historii tej operacji, ale w rozwoju całego kina wojennego. W świecie gier wojennych jest to jeden z ulubionych tematów, który doczekał się już mnóstwa produkcji, a ciągle ukazują się kolejne i nic nie wskazuje na to, aby kiedyś miało to ulec zmianie.

Dlaczego zatem zdecydowałem się poświęcić czas akurat tej grze o lądowaniu w Normandii? Nie bez znaczenia jest tu osoba autora. Graczom wojennym Marka Simonitcha szerzej przedstawiać nie trzeba. Pisałem już o nim co nieco w poprzednim numerze, w recenzji innej jego gry – **Holland '44**. W wielkim skrócie powtórzę, że mamy do czynienia z doświadczonym autorem, którego gry są od lat cenione przez graczy na całym świecie. Nie stworzył dziesiątek lub setek gier, ale te, które wyszły spod jego ręki, na ogół są wysoko oceniane. W rankingu BGG najwyżej stoi **Hannibal: Rome vs Carthage**. Argumentem za zainteresowaniem się grą jest także fakt, że ukazała się w wydawnictwie GMT Games. Nie ukrywam również, że zająłem się **Normandy '44** z tego powodu, że należy ona do tej samej rodziny co **Holland '44**, a to stwarza szansę na porównanie różnych wariacji tego systemu i przyjrzeniu się jak funkcjonuje on w różnych tytułach. Pierwotną grą były tutaj wydane w 2003 roku **Ardenes '44**.

Od strony edytorsko-wydawniczej niczego grze zarzucić nie można. Solidne, estetycznie wyglądające pudełko, bardzo ładna plansza, zgrabne i dobrze dopasowane do niej kolorystycznie żetony. Wszystko jest czytelne i przejrzyste. Jeśli chodzi o oznaczenia na żetonach, mamy sylwetki sprzętu, zaś piechota oraz jednostki nieopancerzone oznaczone są symbolami natowskimi. Wyjątek stanowią niemieckie działa przeciwlotnicze Flak 88 mm, gdzie na żetonach występują sylwetki. Dylemat ikonki czy symbole natowskie został więc rozwiązany kompromisowo. Każda z tych opcji ma wśród graczy swoich zwolenników. Sympatie rozkładają się różnie, co jest głównie kwestią gustów. Dla porządku wspomnę, że plansza jest na miękkim papierze, co jednak w pełnowartościowych grach wojennych nie jest wadą ani niczym nadzwyczajnym. W gry te zazwyczaj nie gra się tak często jak w eurogry. Plansza nie zużywa się więc w takim tempie jak w bardziej masowych tytułach.

Przechodząc do zasad, całość liczy sobie trzydzieści dwie strony, z czego właściwe zasady kończą się na dwudziestej stronie. Z tego trochę możemy odliczyć na zasady

dodatkowe, opcjonalne itp. Porównując instrukcje tego systemu z różnych okresów, widać, że ta zawiera mniej przykładów i różnego rodzaju dodatków. Ich dodawanie stało się modne w ostatnich latach. Instrukcje są pod tym względem coraz bardziej rozbudowywane. Jednocześnie coraz bardziej wyodrębnia się te dodatkowe części, aby nie straszyć potencjalnych klientów grubą książeczką z zasadami koniecznymi do przeczytania. Jeśli chodzi o przejrzystość i czytelność zasad, generalnie nie mam żadnych uwag. Nie przytrafiły mi się też tutaj jakieś istotne wątpliwości.

Przechodząc do mechaniki gry. Wywodzi się ona z **Ardenes '44**, ale znajdziemy całkiem sporo różnic w stosunku do pierwowzoru, jak i wobec innych gier opartych na tej mechanice. Wynikają one głównie z charakteru samej operacji, położenia większego nacisku na pewne elementy pola bitwy, a ograniczenia wpływu innych. W jakimś zakresie wynikają także ze skali działań. Chociaż tutaj różnice między **Normandy '44** i **Ardenes '44** nie są tak znaczące jak na przykład między **Ardenes '44**, a **Holland '44**. Pewne komplikacje wprowadzają zasady dotyczące lądowania na plażach, ale poza tym **Normandy '44**, obok **France '40** należy do najprostszych gier Simonitcha poświęconych II wojnie światowej.

Tym, co rzuca się najbardziej w oczy są rozwiązania dotyczące stanu dezorganizacji i jej wpływu na oddziały. Warto zwrócić uwagę na możliwość reorganizacji w strefie kontroli wroga. Ta niepozorna zasada naprawdę wiele zmienia. Wiąże się z tym różne ograniczenia możliwości uzyskania przełamania. Wynikają one z wpływu terenu. Wiele rodzajów terenu, zwłaszcza pokrywający większość planszy bocage, skraca wymaganą długość wycofania do jednego pola. Inne rozwiązanie to ograniczenie do osiemnastu punktów łącznej siły oddziałów, które mogą wziąć udział w jednym ataku. Często można by zgromadzić znacznie więcej. W praktyce oznacza to, że obrońcy dość łatwo doprowadzić do sytuacji, gdzie atakujący będzie miał wyjściowy stosunek sił nie większy niż jeden do jednego. Tłumaczenie autora, dlaczego tak ma być jest tu nieco

pokrętne. Dalsza kwestia to podział etapu na fazy. Tutaj wszystko „po bożemu”, czyli aktywacja ogólna. Żadnej loterii w postaci losowania chitów aktywacyjnych, jakiegoś specjalnego układu faz. Ogólnie oceniam to na plus. Pewna odmiana to faza ruchu przełamującego i dodatkowa faza walki przełamującej. Polega to na tym, że ograniczoną liczbę jednostek możemy wyznaczyć do wykonania ruchu i walki później. Nie ruszają się one w podstawowej fazie ruchu i nie walczą w fazie walki. Za to mogą się poruszyć połową punktów ruchu w fazie ruchu przełamującego i walczyć w fazie walki przełamującej. Pozwala to na uzyskanie i rozwinięcie przełamania. Warto zwrócić uwagę, że Breakthrough Combat w tej grze różni się od podobnych rozwiązań w innych tytułach Simonitcha przede wszystkim tym, że można atakować z kilku pól, a nie z jednego i że mamy wyodrębnione osobne fazy ruchu i walki przełamującej. Konkurencyjne rozwiązanie polega na tym, że te ruchy i walki rozstrzyga się od razu w fazie ruchu.

Generalnie, gra jest jednak pod tym względem bardziej statyczna niż inne. Bierze się to z przebiegu walk w Normandii. Nie obfitowały one w spektakularne przełamania rajdy. Jeśli już do nich dochodziło, decydującym czynnikiem była artyleria i lotnictwo. I tak też jest w **Normandy '44**. Jeśli chcemy przełamać front, bez artylerii i lotnictwa najczęściej ciężko jest ruszyć do przodu. Te zaś są limitowane punktami zaopatrzenia oraz pogodą. Duże znaczenie dla rozwoju wydarzeń w grze ma opanowanie przez Aliantów wszystkich plaż i budowa sztucznych portów. Pozwalają one na zwiększenie dopływu oddziałów i zaopatrzenia. Największe i właściwie jedyne możliwości zaburzenia liniowości daje faza przełamania oraz zasada przewidująca, że kolejny atak na rozbitą jednostkę, o ile uda się ją zmusić do wycofania, kończy się dla niej eliminacją. Aby z tego jednak skorzystać, trzeba skupić maksymalny wysiłek artylerii i lotnictwa na wybranym punkcie i mieć trochę szczęścia. Tylko niektóre rezultaty pozwalają na daleki pościg i dobiecie wycofujących się oddziałów. W praktyce, przy umiejętnie grze Niemców, jest to dość rzadkie.

Zasady ruchu są podobne jak w innych grach z tej serii. Wyodrębniono kilka rodzajów ruchu, takich jak ruch taktyczny o dwa pola bez względu na rodzaj terenu (z pewnymi ograniczeniami dla jednostek zmechanizowanych w terenie podmokłym i na bagnach). Nie wyodrębniono specjalnego ruchu po drogach, za to mamy ruch strategiczny. Przewidziano możliwość szybszego przerzucania piechoty niezmotoryzowanej za pomocą ciężarówek, ale Niemcy mają tylko jeden żeton ciężarówek, co ogranicza ich możliwości w tym względzie. Istotne znaczenie dla ruchu mają strefy kontroli, a zwłaszcza powiązania stref kontroli (ZOC Bonds). Charakterystyczne dla gry jest uwzględnienie wpływu alianckiego lotnictwa na ruchliwość Niemców. Przy dobrej pogodzie ruchliwość jednostek zmotoryzowanych zostaje znacznie ograniczona. Spośród różnych smaczków historycznych wspomnę o niemieckich oddziałach kolarzy, które mają osobne zasady poruszania się w zależności od pogody.

Walka opiera się na obliczaniu stosunków sił i tabelce. Rezultaty zostały jednak zrobione nieco inaczej niż w innych grach autora wywodzących się z **Ardenes '44**. Różnice nie są bardzo poważne, ale da się je zauważyć. Pokazuje to, że autor dogłębnie przemyślał temat i nie skopiował mechanicznie rozwiązań ze swojej wcześniejszej gry, tak jak niestety często się to zdarza. Obok tabeli walki i jej rezultatów oraz zróżnicowanych form pościgu mamy także obronę zdeterminowaną. To rozwiązanie powtarza się we wszystkich grach Simonitcha. Pozwala ono obrońcy podjąć próbę utrzymania pozycji, najczęściej kosztem strat. W takiej dodatkowej walce straty ponosi też często atakujący. Jeśli oddział obrońcy stoi w trudnym terenie, na przykład broni się w dużym mieście, może się zdarzyć, że w obronie zdeterminowanej straty poniesie tylko atakujący. Tabela przewiduje szereg modyfikacji. Najistotniejszą jest porównanie jakości współczynników pancernych atakującego i obrońcy.

Rozwiązania dotyczące oddania w grze strat, zaopatrzenia i wsparcia artyleryjskiego oraz lotniczego właściwie pokrywają się z tym, co można znaleźć choćby w recenzowanej przeze mnie w poprzednim numerze Rebel

Timesa grze **Holland '44**. W przeciwieństwie do walk pod Arnhem, linia zaopatrzenia nie ma tutaj tak kluczowego znaczenia, ponieważ Aliantów trudno pozbawić w ten sposób dostaw. W przypadku Niemców może mieć ona znaczenie pod Cherbourgiem. Jednym z ważniejszych celów, jakie stoją przed Aliantami w grze, jest odcięcie od baz zaopatrzenia tego miasta ulokowanego na półwyspie. Ułatwia to potem jego zdobycie. Dopływ zaopatrzenia przez porty ma jednak duże znaczenie dla postępów ofensywy. Dotyczy to zarówno oddziałów, jak i amunicji artyleryjskiej. Jedną z ważniejszych decyzji, jaką muszą podejmować Alianci jest to czy otrzymywane punkty zaopatrzenia przeznaczają na sprowadzenie dodatkowych oddziałów czy amunicji artyleryjskiej. Duży wpływ na zaopatrzenie ma pogoda. Im jest ona gorsza, tym mniej punktów zaopatrzenia otrzymuje strona aliancka.

Pora na wrażenia z rozgrywki. Zacząć wypada od tego, że decydujące znaczenie dla przebiegu walk ma wspomniana już kilkakrotnie pogoda. Przejawia się to w dopływie alianckiego zaopatrzenia (oddziały i amunicja), w ograniczeniu ruchliwości niemieckich jednostek zmotoryzowanych przy dobrej pogodzie, we wpływie na lotnictwo i okręty (im lepsza pogoda, tym większe wsparcie), wreszcie w tym, że ataki niemieckie przy dobrej pogodzie obarczone są poważnym ryzykiem, bowiem przed każdą walką wykonuje się rzut, aby sprawdzić czy nie pojawiło się alianckie lotnictwo szturmowe i myśliwsko-szturmowe (tabela Jabos). W wyniku tego oddział aliancki może uzyskać od jednej do trzech kolumn przesunięcia na swoją korzyść w tabeli walki. To zniechęca do atakowania Niemcami, gdy panuje dobra pogoda. Gra posiada dwa zasadnicze scenariusze. Pierwszy przewiduje pogodę ściśle historyczną (wariant dodaje tu pewne modyfikacje). Drugi to pogoda losowa, przy czym największe szanse (50%) w każdym etapie są, że wypadnie dobra pogoda. Jako podstawowy autor przyjął scenariusz drugi – ten z losową pogodą. Szanse na wystąpienie w nim burzy i pochmurnej pogody przez całą rozgrywkę (dwadzieścia dwa etapy) są ogółem większe niż historycznie (burza – 17%, pochmurna pogoda – 33%). Scenariusz przewidujący ściśle historyczną pogodę

jest wierny realiom, ale ułatwia Aliantom planowanie, ponieważ z góry wiedziana pogoda i kiedy się spodziewać.

Jeśli chodzi o szanse stron, w scenariuszu z historyczną pogodą są one wyraźnie przechylone na stronę Aliantów. W scenariuszu z losową pogodą mamy większy balans. Zapewne dlatego został on przyjęty jako podstawowy. Generalnie można znaleźć sporo opinii o grze, że balans jest zwichnięty na korzyść Aliantów, z czym jestem w stanie się zgodzić, ale tylko co do scenariusza pierwszego. Nie znaczy to jednak, że w scenariuszu z pogodą losową Niemcom jest tak różowo, jak mogłoby się wydawać i mimo wszystko gra nimi wydaje się nieco trudniejsza. Swoją drogą z porównania tych scenariuszy płynie pewna refleksja, że podczas tej operacji Alianci mieli sporo szczęścia do pogody.

Przebieg rozgrywki może być różny. Aliantom może nie udać się opanować Cherbourg, za to mogą odnieść sukces pod Caen. Zależy to od graczy i ich umiejętności, a także wyboru priorytetów. Generalnie gra pozwala na wybór różnych kierunków natarcia i na ile pozwalają na to realia historyczne nie jest powtarzalna. W przypadku przełamania linii niemieckich, bardzo łatwo jest Aliantom wyjść w przestrzeń operacyjną, ponieważ w głębi Niemcy nie mają zwykle żadnych dalszych oddziałów. Zdobycie przez Niemców plaż i wrzucenie Aliantów z powrotem do morza, jak planowali to dowódcy SS, w praktyce okazuje się niewykonalne. Za to Alianci muszą uważać na straty, ponieważ utrata pewnej liczby jednostek trzydziestu poziomowych (zadanie im strat sprowadzających je do poziomu kadr), daje Niemcom automatyczne zwycięstwo. Grywalnościowo pewnym problemem jest to, że gra nie pozwala Niemcom z łatwością atakować. Najlepszą strategią na większą część rozgrywki jest bierność i oszczędzanie sił, przegrupowywanie się, wzmacnianie linii obronnych. Sytuacje, gdy należy podjąć atak i gdy rzeczywiście się to opłaca są rzadkie, nawet bardzo rzadkie. Dla graczy, którzy lubią aktywnie działać, może to być trudne doświadczenie. Przyczyną takiego stanu rzeczy są dużo mniejsze uzupełnie-



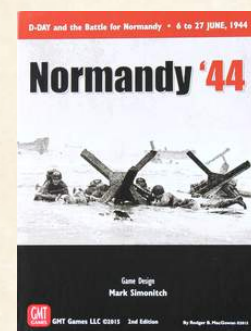
nia Niemców i straty, jakie zwykle ponosi się w ataku. Atak może łatwo wyniszczyć siły, których potem zabraknie do obrony kluczowych punktów. Atakuje się zwykle najwartościowszymi jednostkami, a tylko one są później w stanie utrzymać najważniejsze pozycje. Gdy zostaną przedwcześnie osłabione albo zniszczone, front może się rozsypanąć.

Podsumowując, ciekawa, wciągająca gra, pozwalająca bardzo mocno wczuć się w przebieg walk w Normandii i zapewniająca pod tym względem niesamowite wrażenia. Bardzo atrakcyjna dla tych, którzy lubią gry z bogatym tłem historycznym. Gra nie należy do trudnych i nadmiernie długich. Nie jest też żmudna, mimo dużej liczby żetonów, ponieważ walczy się zwykle w kilku wybranych punktach, a nie na całej linii. Pewną wadą z punktu widzenia grywalnościowego może być dość bierna rola Niemców. W podstawowym wariantcie przebieg rozgrywki uzależniony jest też od stanu pogody, która stanowi istotny czynnik losowy. Nie jest to więc tytuł dla graczy, którzy lubią narzekać na kostki albo w ogóle nie akceptują czynnika losowego w grach.



podsumowanie:

Liczba graczy: 2-3 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok 240 minut
Cena: 219,95 złotych



- ✓ grafika planszy i żetonów,
- ✓ klimat i historyczność rozgrywki,
- ✓ ciekawe rozwiązania dotyczące ruchu,
- ✓ dość udane wyważenie historyczności i grywalności w scenariuszu z losową pogodą.
- ✗ bierna rola Niemców,
- ✗ dość silny element losowy w postaci pogody,
- ✗ układ faz gry oparty o aktywację ogólną,
- ✗ brak balansu szans stron w scenariuszu z historyczną pogodą.

MRO CZNY ZAMEK

PRZY GODOWA GRA Z MRO CZNYM KLIMATEM



rebel
i wszystko gra

rebel times