

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

Temat Numeru

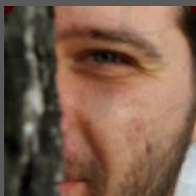


W NUMERZE
RÓWNIEŻ:

DICE CITY
JAIPUR
LEGENDARY ENCOUNTERS: A PREDATOR...
PANDEMIA: LEKARSTWO
STAR REALMS
THE GRIZZLED
STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE
TAKENOKO: CHIBIS

oraz wiele innych...

 **REBEL**



OD Redakcji

TVN miał swoją lipną debatę wyborczą, Rebel Times będzie miał swój lipny żarcik.

Uwaga, idzie on tak:

- Co jest na targach Spiel'15?

- Essen und trinken...

No to się pośmialiśmy, boki zrywać, a teraz pozwólcie, że powitam was w kolejnej odsłonie naszego magazynu. Jak nie trudno się domyślić po powyższym żenującym dowcipie, poświęcimy w nim nieco miejsca na relację z Essen oraz przybliżymy wam jedną z tegorocznych premier – Dice City. Żucho zapowiada zresztą, że przez najbliższe miesiące poznacie ich o wiele więcej.

Nie wiem jak was, ale mnie osobiście targi Spiel strasznie wkurzają. Człowiek odłoży sobie przez cały rok trochę grosza i robi sobie wielkie plany: że kupi samochód, że zasadzi dęb w swoim ogrodzie (którego jeszcze nie ma), że pojedzie na wycieczkę do Przedborów (byliście tam? Podobno niedaleko do lasu), a tutaj – bach – targi Spiel i zamiast samochodu lądujecie w domu z czterdziestoma pudełkami gier, a żona ostrzy w kuchni nóż. I nie, chyba nie będzie na obiad kurczaka, raczej patroszone prosię...

Nie bójmy się tego powiedzieć: jeżeli jesteście uzależnieni od planszówek, nie jedźcie do Essen. To bardzo zły pomysł. Taka wycieczka rodzi konflikty w rodzinie, a jeśli nawet i nie, to pozbawia was wolnego czasu, który moglibyście spożytkować lepiej – na przykład na World of Warcraft, Heartstone'a, League of Legends lub Dote 2. No dobra, możecie pójść jeszcze na spacer lub pobiegać, ale to nie nabija leveli (choć może rozbudować bazę w Zombies, Run!). Eh, same wybory. Po prostu w życiu, jak w eurogrze – nie ma łatwo.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja: Tomasz 'Gambit' Dobosz, Ryszard 'Raleen' Kita, Piotr 'Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr 'Żucho' Żuchowski, Tomasz Sokoluk

Współpraca: Mateusz 'Darcane' Nowak, Marcin Glerń, Maciej 'Repek' Reputakowski, Maciej 'Ciuniek' Poleszak, Maciej 'Ogrywacz z olejem' Samolej, Bartłomiej 'veyDer' Rudzki

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android: 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 Prasowego]

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

www.wydawnictwo.rebel.pl



www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

REBEL TIMES NR 97

Spis treści

2

AKTUALNOŚCI

Czyli co nowego w świecie gier

4

TEMAT NUMERU: RYCERZE PUSTKOWI



9

CYKLADY: HADES

Cykladzka Cywilizacja Śmierci

12

DICE CITY

Zbuduj sobie miasto z kości

15

SZTUCZNA INTELIGENCJA NA TAFLI

Felieton Tomka Kreczmara

16

JAIPUR

Na bazarze u Mahradży

18

LEGENDARY ENCOUNTERS: A PREDATOR DECK BUILDING GAME

Get to the Choppa!

22

PANDEMIA: LEKARSTWO

Pandemia na sześciu ścianach kości

25

STAR REALMS

Siła prostoty

28

THE GRIZZLED

Błoto, okopy i maski gazowe

32

KRÓTKA RELACJA ZE SPIEL'15

34

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE

37

KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: TAKENOKO CHIBIS

Jeszcze więcej pandy

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

ZNAJDŹ DWA ZWIERZAKI

To ta, no... puchu, puchu... sówka!

Dooble Kids to nowa wersja Dooble dostosowana do tego, aby najmłodszy planszówkowiec grał samodzielnie, ale też na tyle elastyczna w swych zasadach, żeby dorośli mogli bez problemów dołączyć się do zabawy i mieć trudności z wygraniem z dziećmi. Podstawowa zasada gry to jak najszybsze znalezienie symbolu, który łączy dwie karty. W Dooble Kids wszystkie symbole to zwierzęta, bardzo charakterystycznie narysowane, co pozwala dzieciom nie tylko szybko odnaleźć w myślach odpowiednie słowo, aby nazwać zwierzę, ale też utrwala im nazewnictwo. Premiera nowej odsłony gry przewidziana jest na początek listopada.



ZBUDUJ SOBIE PIRAMIDY

- Te, Heniek, robimy nos Faraonowi?

- Szkoda budulca Stachu, i tak pewnie odpadnie.

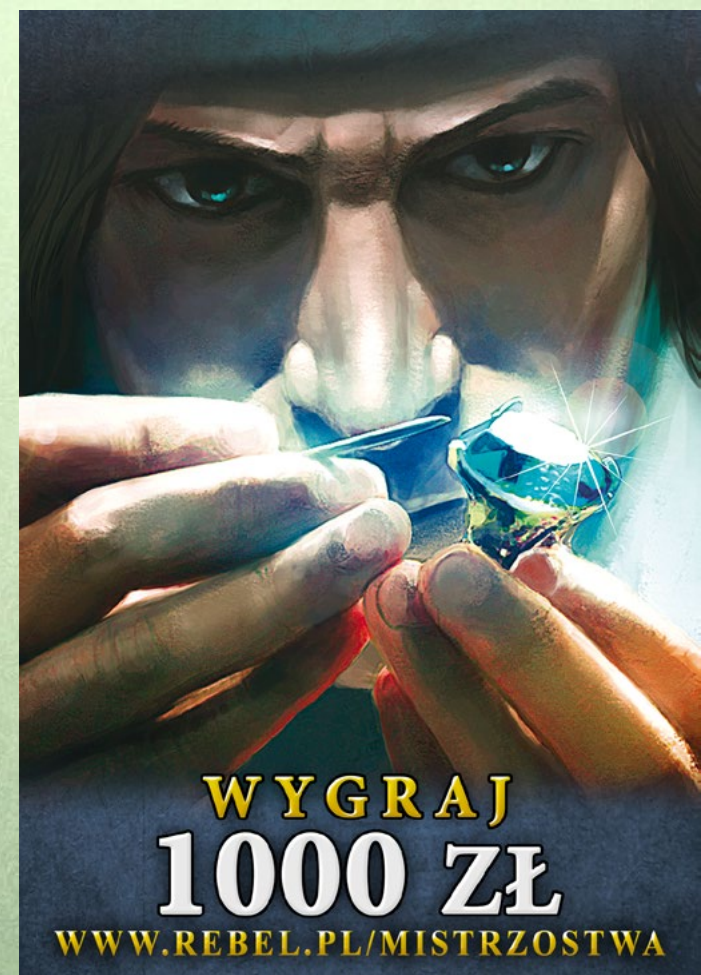
Skoro już przy reedycjach jesteśmy, to nakładem wydawnictwa Rebel pod koniec października ukażą się Budowniczkowie: Antyk, czyli Budowniczkowie: Średniowiecze w innej szacie graficznej, kilkoma nowymi opcjami i lekko zmienioną mechaniką. Budowniczkowie to prosta i szybka zabawa oparta na zarządzaniu zasobami. Gracze zdobywają punkty zwycięstwa i pieniądze, wznosząc budowle. Skonstruowanie budynku wymaga robotników, a ci z kolei wymagają pieniędzy. Aby zbudować dowolną konstrukcję, gracz musi więc dodać wystarczającą liczbę robotników tak, aby to, co oni oferują, w pełni pokryło zapotrzebowanie generowane przez budynek (wyrażone w kamieniu, drewnie, elementach architektonicznych i dekoracjach).



SPLENDOR – TRWAJĄ ELIMINACJE

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w Splendor, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. Pod koniec października eliminacje odbędą się w Gdańsku, Warszawie, Olkuszu i Ostródzie.

Więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod linkiem: <http://www.rebel.pl/mistrzostwa/>.



AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

ZASADY SĄ PO TO, ŻEBY JE ZMIENIAĆ

Nie jest umarłym ten, który spoczywa wiekami, nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi zonkami...

Znacie Fluxxa? To łatwa do opanowania gra karciana o ciągle zmieniających się zasadach.

Wszystko zaczyna się bardzo prosto: dobierasz jedną kartę i zagrywasz jedną kartę. Banalne. Sytuacja ta nie trwa jednak długo, ponieważ każdy z graczy może wyrzucić rozgrywkę do góry nogami za pomocą specjalnych kart Nowych Zasad.

W wersji Cthulhu Fluxx musicie uważać na swoją poczytalność i wznosić modły, aby Wielcy Przedwieczni nie pogmatwali wam planów nowym typem kart: Zonkami. Jeśli macie je na stole, wasze szanse na zwycięstwo znacząco spadają. Zbierajcie legendarne Fanty i realizujcie Cele za pomocą (przed)wiecznie zmieniających się Zasad.

Nie lubicie Mitów? A filmy o zombie? Bo jeśli tak, to Black Monk ma dla was Zombie Fluxxa! W tej wersji Zonk to niespodziewany Zombiak eksplodujący wam w twarz, który wyrzuci cały misterny plan do góry nogami. Tak więc zbierajcie Fanty, zmieniajcie zasady i nie dajcie się ugryźć.

Premiera wszystkich trzech wariantów Fluxxa przewidziana jest na początek listopada.



LEGENDY ŻYJĄ WIECZNIE... TYLE ŻE NIE TUTAJ

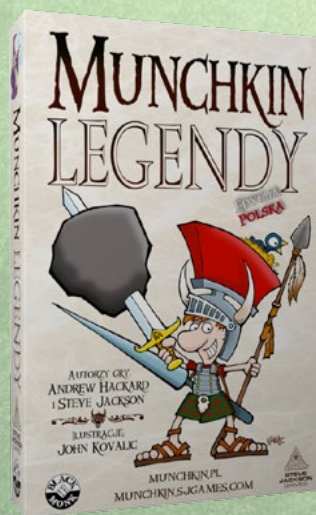
Wchodzi koleś do podziemi, prosi potwora o legendarny skarb, stawia go na ziemi i mówi:

- Zakład, że...

- Ja się nie zakładam stary, potwór dostaje dwa poziomy więcej i kończmy tę żenadę...

Munchkin Legendy to samodzielna podstawka do jednej z najśłynniejszych gier parodiujących gry fabularne, która wyjątkowo dobrze łączy się z Munchkinem Fantasy i Conanem, ponieważ wszystkie trzy odsłony mają takie same rewersy kart. Cóż nowego zaoferuje nam tym razem wydawnictwo Black Monk? Pokonanie mitycznych monstr i zdobycie słynnych magicznych przedmiotów? Zaznaczone. Impreza w Masce Śmierci i Podpiętkach Achillesa, czyli obciach na całe życie? Zaznaczone. Rundka po podziemiach z Czarodziejskim Fagotem? Zaznaczone. Dobra zabawa? To elementarne Watsonie.

Premiera gry już na początku listopada.



IMPREZOWA KLASÓWKA Z HISTORII

- Niech mi Pani powie, co było pierwsze – jajko czy kura?

- Tadek... to nie ta gra...

W Timeline: Nauka i odkrycia zostaniecie raczej zapytani o to, co wynaleziono wcześniej: narkozę czy insulinę? Dodatkowo, w odróżnieniu od sprawdzianów z historii, nie musicie znać faktycznych dat, aby dobrze się bawić. Wystarczy odrobina logiki i rozsądnego myślenia. Na początku gry wszyscy uczestnicy

otrzymują taką samą liczbę kart reprezentujących rozmaite odkrycia naukowe i historyczne. Na odwrocie każdej karty znajduje się data. Rozgrywka rozpoczyna się od położenia na środku stołu jednej, losowo wybranej karty (z talii pozostałych, nieprzydzielonych graczom kart). Kartę tę należy położyć datą do góry, będzie ona punktem wyjścia do chronologicznej linii, która podczas rozgrywki będzie stopniowo budowana przez graczy. Każdy gracz w swojej turze wybiera jedną ze swoich kart i umieszcza ją na lewo lub na prawo od karty początkowej, zależnie od tego, czy uważa, że data odpowiadająca zawartości karty jest wcześniejsza, czy późniejsza od daty początkowej. Następnie dokonuje się sprawdzenia, czy gracz miał rację. Jeśli tak, karta pozostaje na stole, w przeciwnym razie jest odrzucana, zaś gracz zmuszony jest pociągnąć nową. I tak to się toczy do momentu, w którym ktoś pozbędzie się wszystkich kart z reki. Jeżeli macie już w swojej kolekcji Timeline: Wynalazki, to po połączeniu ze sobą tych dwóch tytułów wasze rozgrywki staną się jeszcze bardziej epickie.

Premiera gry przewidziana jest na połowę listopada.



MAGNUM OPUS

PRZEZ AUSTRALIJSKIE PUSTKOWIA

Rycerze Pustkowi

Jestem fanatykiem fantastyki postapokaliptycznej. Myślę, że nie ma chyba bardziej odpowiedniego określenia na kogoś, kto wszystkie części Fallouta przechodził po kilkanaście razy, przy Wasteland prawie zamęczył swoje Commodore, a Mad Maxy, Ostatni brzeg czy Dzień Tryfidów oglądał i/lub czytał aż do znudzenia. Mając taką przeszłość, po prostu nie mogłem nie sięgnąć po Rycerzy Pustkowki i nie przenieść się na bezdroża zniszczonej Australii. Szczególnie, że komputerowa adaptacja przygód Szalonego Maxa nie za bardzo przypadła mi do gustu.



Jak w skrócie przedstawić grę, której instrukcja liczy sobie niemalże czterdzieści stron? W jakich zamknąć się ramach? Na czym skupić swoją uwagę? W przypadku takiego tytułu jak **Rycerze Pustkowi** należy skoncentrować się wyłącznie na tych mechanizmach, które wyróżniają grę i programowo pominąć wszystkie inne, które rozmywiają obraz całości. A więc skracając tę niezwykle rozbudowaną grę do granic wręcz wulgarnych, skupię się głównie na zasadach rządzących ruchem i walką oraz na roli Padliniarza, ponieważ w mojej opinii to właśnie te trzy elementy są tu najważniejsze.

Zacznijmy jednak od początku. **Rycerze Pustkowi** to gra przeznaczona dla od dwóch do czterech osób, które wcielają się w rolę Rycerzy, bohaterów przemierzających radioaktywne pustkowia pełne różnego rodzaju zagrożeń: od anomalii pogodowych aż po szalonych kanibali i... kiwi (wiecie, taki ptaszek) z jetpackiem na grzbiecie. To ostatnie, wraz z jajcarskimi imionami i nazwiskami dostępnych postaci (Mel Gearson, Nicole Killman, Heat Leisure) sprawia, że mamy tutaj do czynienia z czymś na pograniczu pastiszu i parodii. To trochę tak, jak w fabularnej **Neuroshimie** – z jednej strony syf, zarazki i beznadzieja, z drugiej zaś opowieść o bohaterach większych niż życie, którzy rozpoczynają każdy dzień od odstrzelenia jakiegoś radioaktywnego ścierwa. W **Rycerzach Pustkowi** elementów satyrycznych jest zdecydowanie mniej niż w **NS**, ale są one jednak na tyle wyraźnie zarysowane, że albo was rozbawią, albo w pewien sposób zawiodą wasze oczekiwania. Mi te elementy nie przeszkadzają, a nawet potrafią wywołać uśmiech, ale grałem z osobami, które po dociągnięciu latającego kiwi po prostu nie przyjmują tego dobrze i ich ocena gry potrafi bardzo mocno na tym ucierpieć. A więc z jednej strony pastisz, ponieważ elementy kluczowe gatunku są naprawdę bardzo mocno zagęszczone, aż do granic absurdu, z drugiej zaś parodia, ponieważ miejsca-

mi granica żartu zostaje bardzo poważnie przekroczona. Na pytanie, czy przemawia do was takie mieszanie się stylistyk musicie odpowiedzieć sobie sami.

Bohaterowie prowadzeni przez graczy przemieszczają się pojazdami lub pieszo pomiędzy miastami i lokacjami specjalnymi na mapie złożonej z losowo rozkładanych przez każdą rozgrywką heksów (oprócz środka planszy i lokalizacji poszczególnych miast, te bowiem zdefiniowane są z góry), walczą, handlują i wykonują misję. A przeszkadza im w tym Padliniarz, złowrogi duch australijskich pustkowi, który jest wredny, morderczy oraz pozbawiony litości i zawsze jest nim inny gracz. A dokładniej osoba, która siedzi naprzeciwko aktywnego gracza. Innymi słowy, gracze nadal grają przeciwko grze (poza bezpośrednim starciem pomiędzy dwoma Rycerzami), ale jej mechanizmy oraz pewną dozę losowości symuluje inny gracz. Ma to również pewien dodatkowy walor – podczas rozgrywania jednej tury w zabawę zaangażowane są dwie osoby. Ma to również spory minus, ponieważ w przypadku większej liczby graczy niż dwóch, pozostali siedzą początkowo około dwudziestu, a wraz z poznawaniem niuansów mechanicznych gry około dziesięciu minut i nie robią zupełnie nic. No dobra, mogą podpowiadać innym graczom, co mają oni robić, ale mają zerowy wpływ na przebieg konfrontacji Rycerz-Padliniarz. Zatem wykorzystanie innego gracza w roli „strażnika zagrożeń” przełamuje schematyczność

rozwiązań, ale odbywa się kosztem czasu potrzebnego na rozegranie pojedynczej tury. Z tego powodu nie powinniście grać w **Rycerzy Pustkowi** z osobami, które cierpią na paraliż decyzyjny, ponieważ sugerowany trzygodzinny czas rozgrywki bardzo szybko zamieni się w ośmiogodzinny maraton, w którym tury będą trwały po czterdzieści minut (testowałem na własnej skórze, nie polecam).

No dobrze, ale co robią gracze? Przede wszystkim poruszają się swoimi postaciami po spustoszonej Australii, pokonują wrogów i zagrożenia oraz starają się wykonać specjalne warunki scenariuszy dostępnych w grze. Obecnie jest ich pięć, ale z pewnością niebawem pojawią się kolejne, zapewne wraz z różnego rodzaju rozszerzeniami, które są zapowiedziane w instrukcji do gry (wszczepy, misje wykorzystujące znaczniki, które obecnie nie mają zastosowania, symbole karciane na kartach farta, które chwilowo nie pełnią żadnej roli itp.). Warunki scenariuszy są na tyle zróżnicowane, że każdy z nich rozgrywany jest zupełnie inaczej. Raz Rycerze



ścigają się w wykonywaniu misji, innym razem starają się wzajemnie pozabijać, aby w kolejnej rozgrywce ruszyć na pomoc damie w potrzebie, wymierzyć sprawiedliwość lub zająć się złowrogim kultem. I w tym właśnie miejscu dochodzimy do najważniejszych rozwiązań, które wyróżniają ów tytuł spośród innych dostępnych na rynku.

Na zdecydowany plus zaliczyć **Rycerzom Pustkowi** należy



zasady ruchu, które są moim ulubionym elementem tej gry. Traktowane w wielu grach po macoszemu przemieszczanie się z punktu A do punktu B otrzymało naprawdę solidną mechanikę, która pozwala poczuć, że nie uczestniczymy w porannym spacerku po parku, ale walczymy o przetrwanie

na radioaktywnej pustyni. Aktywny Rycerz najpierw liczy czy ma wystarczająco dużo benzyny (pojazdy mogą przejechać na jednym baku różne odległości, niektóre heksy są bardziej kosztowne, niż inne), później określa trasę – bezpieczna zazwyczaj jest dłuższa, a niebezpieczna krótsza – i odpala silnik swojego magnum opus. Jego Padliniarz zaciera zaś ręce, dociąga jedną kartę pustkowi plus kolejną, jeśli heks ma akurat symbol zagrożenia i albo czeka na kolejne karty wynikające z owych symboli, budując w ten sposób wachlarz podłych zagrań, albo mówi: „sprawdzam” i zaczyna się zabawa. Ogólna zasada głosi, że Padliniarz może zagrać na Rycerza kartę pustkowi za każdym razem, gdy ten wjeżdża na kolejny heks i że może zagrać tylko jedną taką kartę podczas tury. Dlatego trzeba wybrać ją rozsądnie i w taki sposób, żeby jak najbardziej bolało. Ten moment całej zabawy jest chyba najbardziej emocjonujący. Karty są odkrywane jawnie, Rycerz widzi więc, w jakie bagno coraz bardziej się pakuje i w pewnym momencie musi zmierzyć się z konsekwencjami. Tych zaś może uniknąć, jeśli wyjdzie mu test, lub co bardziej prawdopodobne, ponieważ Padliniarz dokładnie wie, w jakich testach Rycerz wypada słabo, dostać po grzbiecie czymś niemiłym – na przykład tornadem lub gazurką.

Tornado to karta zdarzenia, której albo się unika, albo czyta jej opis i mierzy z konsekwencjami. Proste, szybkie i wykorzystywane w dziesiątkach innych tytułów rozwiązanie. Gazurka wiąże się zaś z kartą wroga i tutaj jest już o wiele ciekawiej, ponieważ walka w **Rycerzach Pustkowi** jest na tyle rozbudowana, że mogłaby w zasadzie stanowić oddzielną grę. Rozpoczyna się ona od ustalenia zasięgu, co przekłada się na możliwość użycia broni dystansowej lub białej, dodatkowo wpływa na trudność wykonywanych testów. Dalej Rycerz i jego przeciwnik (Padliniarz lub inny Rycerz) wybierają jedną z pięciu dostępnych kart walki. Wybór ów przekłada się na: obronę, zmianę zasięgu, przygotowanie do ataku, atak i serię z automatu. Co ciekawe, często stawką walki

nie jest wgniecenie przeciwnika w ziemię, ale uzyskanie przewagi. Walka składa się z trzech starć (chyba że przeciwnik jest zaciekły – wtedy trzeba go po prostu zatłuc na śmierć) i po rozegraniu ostatniego patrzymy, kto uzyskał przewagę i wygrał. Z tego powodu trzeba naprawdę mocno kombinować i dość rzadko zdarza się sytuacja, w której już od pierwszego starcia jest wiadomo, jaki będzie wynik całej walki. Czasami tylko trafia się taki wróg jak wspomniane wcześniej kiwi, które walczy zawsze na zasięgu dalekim, a Rycerz ma na przykład maczetę i obrzyna, więc nie może nawet oddać strzału lub zadać ciosu. Oczywiście pewnym rozwiązaniem może być w takiej sytuacji po prostu wykonanie testu ucieczki i uniknięcie przeciwnika, ale jeśli się to nie uda, Rycerz otrzyma jedno lub dwa obrażenia. Nie zawsze się to opłaca, mimo że do walki wtedy nie dochodzi.

Warto wspomnieć jeszcze o dwóch innych kwestiach, czyli o mechanice wykonywania testów i wykonaniu gry. Testy oparte są na puli kostek dziesięciościennych. W zależności



od testowanej umiejętności, gracz sprawdza, ile jego Rycerz ma przypisanych do niej kostek, rzuca nimi i określa czy przynajmniej jedna kość ma wynik wyższy lub równy stopniowi trudności testu. Problem z tym rozwiązaniem jest w zasadzie jeden i są nim przypisane do różnych działań stopnie trudności. Gra najczęściej korzysta ze ST: 5, 7 i 9, co przekłada się na to, że przy 5 łatwo jest zdać test jedną kostką, a przy 9 nawet pięć kości nie gwarantuje sukcesu. Bardzo często stykamy się zresztą ze stopniem trudności 9, co sprawia, że nie do końca premiowany jest w Rycerzach Pustkowi wysoki poziom danej umiejętności. Dodam jeszcze, że postaci Rycerzy nie rozwijają się podczas rozgrywki, chociaż ich umiejęt-

ności mogą się podnosić dzięki znalezionemu ekwipunkowi.

Wykonanie gry stoi na dość wysokim poziomie, którego nie powstydziliby się żaden zagraniczny wydawca. Jedynym problemem jest słaba czytelność kart występujących w grze. Są one przeładowane informacjami i można dostać oczopląsu od namiaru ikon i cyfr. Początkujących graczy może to nieco odstraszyć. Innym problemem jest brak wypraski, ponieważ różnych elementów jest na tyle dużo, że trudno je uporządkować bez kilkunastu woreczków strunowych. Oczywiście zdaję sobie sprawę z faktu, że wypraska bardzo mocno podraża produkcję, ale pewien niesmak estetyczny jednak pozostaje.



Podsumowując, **Rycerze Pustkowi** to interesująca gra, którą wszyscy fanatycy klimatów postapokaliptycznych powinni poznać. Jest ona niezwykle rozbudowana, dysponuje wieloma różnorodnymi mechanizmami, a jej projektant, Marek Mydel, doskonale wie, w którą stronę chce podążyć wraz z kolejnymi suplementami. Oczywiście nie jest to produkcja idealna i ma kilka wad, nie są one jednak na tyle poważne, aby ją zdyskredytować. Jeśli wychowaliście się na **Mad Maxie**, a wizyta na radioaktywnej pustyni brzmi dla was jak udana wycieczka, powinniście dać tej grze szansę.



- klimat,
- rola Padliniarza,
- ciekawe zasady ruchu,
- rozbudowana walka.



- dla niektórych osób zasady mogą być zbyt skomplikowane,
- poza aktywnym Rycerzem i Padliniarzem reszta graczy nic nie robi w trakcie tury,
- karty bywają nieczytelne od nadmiaru informacji,
- słabo przemyślane stopnie trudności testów.

Rycerze Pustkowi

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 16+

Czas gry: ok. 240 minut

Cena: 199,95 złotych



R E K L A M A

7 CUDÓW ŚWIATA POJEDYNEK

WEŹMIESZ UDZIAŁ W POJEDYUNKU?

ŚWIETNA, DWUOSOBOWA WERSJA
KULTOWEJ GRY "7 CUDÓW ŚWIATA".



 **REBEL**

www.wydawnictwo.rebel.pl



Cyklady: Hades

CYKLADZKA CYWILIZACJA ŚMIERCI

Cyklady to dla wielu gra, z którą nigdy się nie rozstaną. O tym, dlaczego tytuł ten jest tak wyjątkowy pisał Sting w 31. numerze pisma. Co więcej, gra nie tylko zasługuje na stałe miejsce na półce, ale i na stole. Czy gra kompletna i wciąż świeża potrzebuje zmian? Skoro i tak nie zbiera kurzu, to czy potrzebuje odkurzacza?

Tytułowy Hades jest bogiem takim samym jak Zeus i reszta, tyle że jego pojawienie się w grze determinują rzuty kością, a nie przetasowania. Gdy kości zostaną rzucone, jeden z bogów musi ustąpić miejsca bogowi śmierci. A gracz, który złoży mu najwyższą ofiarę, otrzymuje możliwość rekrutacji ORAZ ruchu wojsk lądowych ORAZ morskich. W jednej rundzie Hades potrafi to, co Posejdon i Ares w dwóch! Gdzie tkwi haczyk? Zastępy umarłych przez jedną rundę walczą ramię w ramię ze śmiertelnikami na lądzie i na morzu. Ale potem wracają do swojego królestwa. Pamiętacie Umarłych z Dunharrow, którzy zostają wezwani przez Aragorna, aby po skończonej walce móc odejść?

Bóg ten, poza mobilizacją wojska, umożliwia wybudowanie Nekropolii. Za każdego poległego w boju właściciel Nekropolii dostaje obola. Nic tylko patrzeć jak konkurencja się zarzyna, a my bogacimy. Ale Nekropolia może być tylko jedna, więc jednocześnie trzeba patrzeć czy owa konkurencja nie zechce jej nam odebrać.

Jak pojawienie się Hadesa wpływa na równowagę rozgrywki? W tradycyjnych **Cykladach** do przeprowadzenia ofensywy konieczne jest pozyskanie łaski Posejda ORAZ Aresa. To zmusza agresora do planowania, strategii i jednocześnie stanowi bufor bezpieczeństwa dla defensorów. Skoro nikt nie może nas podbić w ciągu jednej rundy, mamy co najmniej jedną rundę, aby przygotować się na atak. Chyba że przeciwnik korzysta z działania Hadesa, ale jego nadejście jest w pewnym stopniu przewidywalne. Pojawia się w grze średnio 2-4 razy i zazwyczaj rundę wcześniej o tym wiadomo. To pozwala odpowiednio przygotować się graczom. Kolejną sprawą jest to, że nie znika Ares i Posejdon, którzy stanowią dla niego przeciwwagę. Następna kwestia to sama licytacja bóstwa. Hadesa będą obstawiać agresorzy i defensorzy. Pierwsi z chęci wojny, drudzy ze strachu przed nią. Stawka większa niż (nomen omen) życie. A poważne uszczuplenie budżetu na wykup Hadesa oznacza mniej funduszy na oferowane przez niego wojsko. I wreszcie – wojsko to jest do dyspozycji tylko przez jedną rundę. Hades jest jak reaktor jądrowy, ale zadbano o odpowiednie chłodziwo.

Bóstwo wywiera największy, a na pewno najbardziej spektakularny wpływ na rozgrywkę ze wszystkich innych dodatków zawartych w tym dodatku. Tak jak w grze pojawia się co jakiś czas, to podejrzewam również, że i do gry będzie dołączany okazjonalnie. Wtedy, gdy oczekujemy bardziej nieprzewidywalnej i dynamicznej rozgrywki oraz gdy chcemy przełamać monopol Aresa na ofensywne działania.

Określenia „dodatków w dodatku” i „dołączany okazjonalnie” oddają charakter tego rozszerzenia. **Cyklady: Hades** to bowiem nie jeden, a kilka dodatków, do tego modułowych. Można korzystać z nich wybiórczo lub w pełni. Czy nie odbywa się to kosztem prostoty i dynamiki podstawowych **Cyklad**? Nie, gdyż dodatki te zaprojektowano z podobną filozofią.

Choć to **Hades** zasłużył na okładkę i tytuł, to dodatek **Herosi** „robi grę”. Tak, mam słabość do figurek, ale to nie tylko piękna rzeźba każdego z greckich herosów sprawia, że zasługują oni na epopeję. Każdorazowo gracze zadecydują czy herosi będą żywą legendą, czy też pozostawią po sobie pomnik trwalszy niż ze spiżu. Dopóki herosi są w grze, w zamian za dwie monety płacone im co rundę, aktywnie biorą udział w bitwach, tak jak zwykła jednostka, jednocześnie zmieniając ich przebieg. Wojna z ich udziałem jest bogatsza o taktyczne zagrywki w stylu infiltracji twierdzy wroga, blitzkriegu, taktycznego odwrotu lub zwycięskiego remisu. Druga możliwość to usunięcie herosa z gry w zamian za jednorazowy efekt. Zamiast wielokrotnego korzystania z bonusu do walki, można skorzystać z jednorazowej korzyści, np. budowy metropolii. Dlatego **Herosi** to nie tylko propozycja dla fanów Aresa, ale i Ateny.

Herosi na tyle ciekawie wpływają na rozgrywkę, że chcielibyśmy, aby pojawiali się w niej częściej. Są wtasowywani w talię kart potworów, dlatego nie należy się spodziewać więcej niż dwóch, a czasem i jednego na całą rozgrywkę. Do tej pory nie udało nam się trafić np. na Pentesileję, która tworzy metropolię w bezpiecznym miejscu, całkowicie niedostępnym dla wrogów. Z drugiej strony czyni to ich – dosłownie – unikatowymi. Przypomina to emocjonujące polowanie na tzw. „rary” w karciankach CCG, takich jak: **M:tG** lub **Hearthstone**. Dodatkowo znacząco wpływa to na regrywalność dodatku. Może w końcu uda nam się trafić na Pentesileję...

Kolejny dodatek w dodatku to Boskie łaski. Ha, wreszcie w **Cykladach** otrzymujemy coś za darmo! Ostatni z bogów na torze licytacji występuje w duecie z innym bogiem za tę samą cenę! Licytując jednego z dotychczasowych bogów, otrzymujemy również łaski nowego. Zazwyczaj jest to karta Kapłanki lub Magicznego Przedmiotu.



Kapłanka jednorazowo pozwala zmniejszyć żołąd zatrudnionego przez nas herosa lub zatrzymać potwora na jeszcze jedną rundę. Do tej pory, gdy wprowadzałem nowych graczy do Cyklad, na wieść o potworach i ich działaniu reagowali entuzjastycznie. Ale radość gasła, gdy okazywało się, że potwory pojawiają się tylko na jedną rundę. Teraz jest opcja na dłuższą zabawę, np. Polifemem odganiającym intruzów pod wpływających do wyspy, niczym ojciec odpędzający adoratorów swej nastoletniej córki. Że o nowym potworze – Cerberze – nie wspomnę. Zgarniamy czyjś dochód z wyspy nie przez jedną, ale dwie lub więcej rund. Oby wasza przyjaźń prze-



trwała to poza grą. Kraken zaś zatrzymany na jeszcze jedną rundę robi z Morza Egejskiego Ocean Spokojny.

Magiczne Przedmioty to karty akcji, które można zatrzymać i jednokrotnie użyć w dowolnym, dogodnym momencie. Począwszy od wykluczenia kogoś z licytacji danego boga, aż po wykluczenie wszystkich z możliwości zaatakowania nas. Inne przedmioty umożliwiają pozbycie się niewygodnego stwora już znajdującego się na planszy lub pozwalają dowolnie ustawić własne wojsko na swoim terenie.

Za dodatkową opłatą Boska Łaska pozwala m.in. zbudować dowolny budynek, zbudować budynek zastępujący dowolny budynek (Teatr), zamienić filozofów i kapłanów na wojsko, podwoić wojsko, zebrać dodatkowy dochód lub zwiększyć go na stałe, a nawet odszukać w talii gotowego nam służyć herosa.

Wykonanie, ach wykonanie. Nie wiem czy Cyklady są bardziej znane z tego, że są świetną, czy też piękną grą. Hades to jeszcze więcej figurek, w tym herosów, których wrzucamy bezpośrednio do bitew. Nasze wojsko nie składa się już tylko z figurek losowych hoplitów, ale z Achillesa, Ulissesa i innych celebrytów z czasów B.C. Należy się też pochwała dla polskiego wydawcy, że wysilił się na pełnoprawną, kolorową instrukcję w naszym języku (wcześniej dołączano zwykłą, czarno-białą kartkę).

Rozszerzenie **Cyklady: Hades** jest jak czili wrzucone do gorącej czekolady. Czekolada sama w sobie jest pyszna, ale czili potrafi wydobyć z niej nowe pokłady smaku.

Hades jest dowodem na to, że dodatki są potrzebne nawet do gier kompletnych, inaczej mogą one popaść w schematyzm. Dzięki temu suplementowi na planszy dzieje się przyjemnie dużo i rozgrywka jest głębsza oraz ciekawsza. Zapewnia on graczom wachlarz nowych możliwości. **Hades** nie zmienia, ale wzbogaca świat **Cyklad**. Gorąco polecam.



- bitwy są nie tylko ciekawsze, ale i łatwiejsze (figurki!),
- bogactwo nowych możliwości,
- głębsza i ciekawsza rozgrywka.



- brak.

Cyklady: Hades

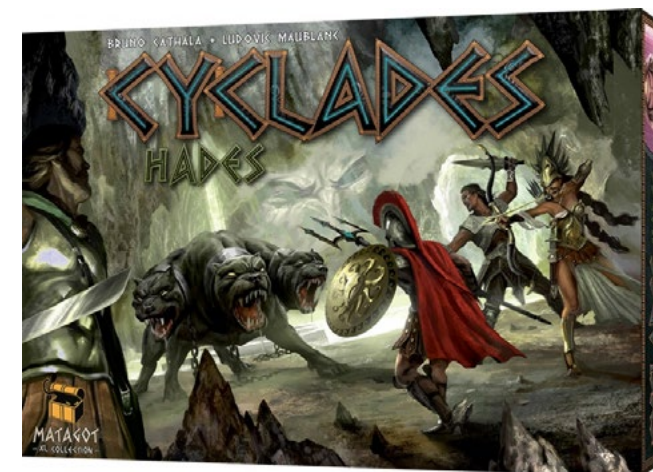
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 119,95 złotych



Dice City

ZBUDUJ SOBIE MIASTO Z KOŚCI

Dice City to jeszcze ciepła nowość z zakończonych niedawno targów SPIEL'15, na których spotkała się z całkiem dobrym przyjęciem. Tę lekką grę kościaną o budowaniu miasta wydała grecka firma Artipia Games wspólnie z Amerykanami z Alderac Entertainment Group, a wymyślił ją Vangelis Bagiartakis, znany dotychczas głównie jako autor gry Among the Stars, wydanej w Polsce przez Portal pod tytułem Pośród Gwiazd.



Produkty AEG od zawsze słyną z porządnej jakości wykonania i trzeba przyznać, że nowe dzieło firmy nie ustępuje pod tym względem swoim starszym braciom: **Thunderstone**, **Smash Up** oraz **Istanbul**. Pudełko jest naprawdę solidne i wyposażone w wypraskę doskonale mieszczącą wszystkie komponenty. Nie zawiodą też plansze graczy, karty, ani – przede wszystkim – żetony, wykonane z bardzo grubego, wytrzymałego materiału. Wprawdzie przy wypychaniu z arkuszy zadrukowana powierzchnia może się minimalnie naddzierać, ale nie jest to istotny defekt, ponieważ po wyjściu znaczki będą służyły nam przez wiele partii i prawie na pewno nic poważnego im się już nie stanie.

Głównym motywem mechaniki **Dice City** są rzuty kośćmi, wypada więc i temu elementowi poświęcić kilka słów. W pudełku znajdziemy dwadzieścia kostek, po pięć dla każdego z maksymalnie czterech graczy (każda kość w innym kolorze). Wydawca nie pokusił się niestety o przesadne dopieszczenie wizualne tych komponentów, w związku z czym dostajemy po prostu dwadzieścia najzwyklejszych, standardowych kości k6 z okrągłymi oczkami, wykonanych poprawnie, ale nie wyróżniających się niczym szczególnym. Trochę to rozczarowujące, zwłaszcza jeśli porównamy **Dice City** z kilkoma innymi wydanymi ostatnio kościankami, choćby grą polskiej produkcji: **The Curse of the Black Dice**.

Ogólnie rzecz ujmując, pomimo małych mankamentów,

jakość wydania **Dice City** należy zaliczyć na plus. Od strony graficzno-artystycznej tytuł ten również prezentuje się dobrze, klimatem oscylując wokół znanych serii gier komputerowych **SimCity** i **The Settlers**.

Plansze i karty, choć zaledwie wręcz kolorowe, są przy tym całkiem czytelne, a wszystkie ilustracje utrzymane zostały w sympatycznej, kreślowej estetyce.

Nie mam też nic do zarzucenia dwudziestostronicowej angielskiej instrukcji. Przedstawia ona krótkie wprowadzenie fabularne, jednak tak naprawdę tło gry jest niezbyt istotne, a w dodatku dość sztaprowe. Fikcyjne królestwo Rolldovii zostało najechane i złupione przez bandytów, w związku

z czym Królowa Stasia zarządziła budowę nowej stolicy swojego państwa. Do rywalizacji budowniczych stają więc uczestnicy rozgrywki w liczbie od jednego do czterech. Banał.

Na szczęście w warstwie mechanicznej, pomimo prostoty i lekkości, **Dice City** nie jest wcale grą sztaprową i banalną. Tytuł ten opiera się na mechanizmie nazwanym przez twórców „dice-crafting”, który polega na zarządzaniu kośćmi aktywującymi lokacje na planszy i optymalizowaniu możliwości ich wykorzystania, niezależnie od wyrzuconego wyni-

ku. Brzmi skomplikowanie? W rzeczywistości wcale takie nie jest, a reguły są bardzo intuicyjne. Każda plansza gracza (nie ma jednej głównej planszy, każdy buduje własne miasto) składa się z trzydziestu pól zawierających podstawowe lokacje. Każdy z pięciu rzędów odpowiada jednemu kolorowi kości, zaś pionowe kolumny – wynikiem rzutów w zakresie od 1 do 6. Gracze turlają kostkami i umieszczają je na odpowiednich miejscach swoich plansz, na przecięciach rzędów i kolumn. Następnie, zdejmując kości z lokacji, aktywują ich zdolności, takie jak: produkcja surowców (są ich trzy rodzaje: drewno, kamień i żelazo), dostarczanie punktów zwycięstwa lub zwiększanie siły armii. Za wygenerowane z planszy surowce można kupować nowe budynki o bardziej zaawansowanych zdolnościach i zastępować nimi te znajdujące się już na planszy. Ten element to absolutna esencja gry – musimy dokonywać jak najkorzystniejszych wyborów, zarówno jeśli chodzi o rodzaje wznoszonych budynków, jak i konkretne ich umiejscowienie. Jedną z możliwych do wykonania akcji jest bowiem odrzucenie kostki z planszy, aby inną przesunąć o jedno pole, więc dzięki dobremu ułożeniu lokacji możemy przynajmniej częściowo uniezależnić się od losowości rzutów lub chociaż w pewnym stopniu ograniczyć jej wpływ.

Po zebraniu z planszy wszystkich swoich kostek i aktywowaniu lokacji możemy wykonywać ataki zgromadzonymi armiami. Celem mogą stać się neutralni bandyci, przynoszący punkty zwycięstwa, lub też inni gracze – dzięki tym atakom możemy zdobywać surowce albo dezaktywować budynki przeciwników (ich właściciel musi poświęcić jedną kość na ich ponowną aktywację) i pozyskiwać punkty. Po atakach następuje faza kupowania nowych budynków (ich karty znajdują się na dostępnym dla wszystkich torze na środku stołu), potem zaś gracz ponownie rzuca wszystkimi swoimi pięcioma kośćmi i jego tura się kończy. W ten sposób gramy do momentu, w którym któryś z uczestników zapełni zaawansowanymi budynkami całe dwa rzędy swojej planszy,



skończą się dostępne lokacje, karty bandytów lub wyczerpią dwa z trzech stosów statków handlowych (budowa statków to kolejny sposób na zarabianie punktów zwycięstwa, jednak wymagający znacznie więcej surowców niż inwestowanie w lokacje). Podliczane są wówczas wszystkie punkty i wyłoniony zostaje zwycięzca.

Choć podstawy mechaniki **Dice City** nie są może zbyt oryginalne (podobne rozwiązania można było wcześniej znaleźć w **Zamkach Burgundii** i **Kingsport Festiwal**), trzeba przyznać, że Vangelis Bagiartakis zaimplementował je w swojej grze w udany oraz nowatorski sposób. Na pewno na duży plus należy zaliczyć fakt, że **Dice City** premiuje przeliczanie i ostrożne planowanie ruchów oraz myślenie taktyczne (jak najlepiej zagospodarować kości w danej turze). Rozgrywka sprawia sporą frajdę, a wznoszenie kolejnych budynków, konstruowanie statków i wygrywanie bitew dają niewątpliwą satysfakcję. Niestety gra ma też kilka wad. O ile pewien poziom losowości w grze kościanej trzeba po prostu zaakceptować i dążyć do niwelowania go swoimi decyzjami, o tyle brak balansu jest już grzechem nie do wybaczenia. Istnieją w **Dice City** budynki znacznie silniejsze niż inne, których zakup opłaca się zawsze, niezależnie od aktualnej sytuacji panującej w grze. Oparta o te właśnie lokacje raz opracowana strategia może zatem przynieść zwycięstwo w większości rozegranych partii. Kolejny problem to interakcja wzbudzająca we mnie mieszane uczucia – gra AEG i Artipii ma w sobie sporo z pasjansa, w którym przejmowanie się akcjami innych graczy jest wskazane, ale absolutnie nie wymagane do odniesienia zwycięstwa. Poziom bezpośredniej negatywnej interakcji jest całkowicie zależny od woli samych uczestników, co może przyciągnąć do tego tytułu zarówno graczy typowo familijnych, jak i usposobionych bardziej rywalizacyjnie. Teoretycznie jest to dobra cecha, tyle tylko, że jakiegokolwiek ataki na rywali nie są niezbędne do osiągnięcia sukcesu, a w grze

bardziej chodzi o „oranie” własnego poletka niż przeszkadzanie innym. Niektórym taki poziom interakcji na pewno przypadnie do gustu, dla mnie jest jednak trochę zbyt niski. Warto w tym miejscu nadmienić, że **Dice City** posiada też wariant jednoosobowy, w którym należy po prostu dobić do określonej liczby punktów zwycięstwa – w tej wersji sprawdza się bardzo dobrze.

Pomimo wszystkich wymienionych wyżej zastrzeżeń, omawianej grze należy się jednak ocena pozytywna. Każda rozegrana partia sprawiła mi przyjemność i lubię do tego tytułu wracać. Nie jest on może grą wybitną i odkrywczą, ale jest sprawnie zaprojektowany, ładnie wykonany oraz – pomimo nieprzesadnej ciężkości – zmusza do myślenia i planowania. Główne wady **Dice City** to bardzo niska interakcja między graczami i fakt, że jest tu kilka zbyt oczywistych wyborów, zwłaszcza jeśli chodzi o kupowanie nowych lokacji. Do listy pomniejszych, w pełni wybaczalnych mankamentów dodam jeszcze fakt, że gra zajmuje bardzo dużo miejsca (plansze graczy są naprawdę obszerne) oraz wymaga dużej ilości czasu – sugerowane przez wydawcę 45 minut w większości partii można spokojnie niemalże podwoić. Wszystko to nie zmienia jednak faktu, że w **Dice City** gra się po prostu przyjemnie. Jest to lekki, niezobowiązujący tytuł przeznaczony głównie dla miłośników rodzinnej rozrywki, ale i gracze lubujący się w bardziej konfrontacyjnych tytułach znajdą tu coś dla siebie – pod warunkiem, że usiądą do stołu w odpowiednim gronie.

Dziękujemy wydawnictwu Artipia Games za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.



- jakość wykonania (świetna wypraska, grube żetony) i estetyka,
- gra jest lekka i przyjemna, ale nie banalna,
- poziom interakcji całkowicie zależny od woli graczy.



- zdolności niektórych budynków są znacznie silniejsze od innych,
- w większości partii jakiegokolwiek interakcja nie jest potrzebna do wygranej.

Dice City

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 14+

Czas gry: 60-90 minut

Cena: 149,95 złotych

SZTUCZNA INTELIGENCJA NA TAFLI

Felieton Tomka Kreczmara

Skandynawowie mieli wiele gier planszowych, które w ówczesnej literaturze nazywane były tafl – po naszemu: grami taflowymi. Fragment planszy do takiej gry znaleziono w Danii w rzymskim grobie datowanym na rok 400 naszej ery. Wojownicy wikingowie podczas wypraw na Islandię i Brytanię mieli ze sobą tafl, która przemieniła się w tak zwane szachy wikingów – hnefatafl (hnefa oznacza król, a tafl stół, więc nazwę można tłumaczyć jako królewski stół, stół króla czy właściwie planszę króla). Umiejętność gry w hnefatafl była wymagana dla dorosłego Wikinga.

Dziś nie znamy zasad rozgrywki w wiele wersji gier taflowych. Za najbliższe oryginałowi uznaje się tablut opisany przez Linneusza w Lachesis Lapponica. Warto wspomnieć, że Robert Charles Bell w książce Board and Table Games from Many Civilizations odtwarza reguły na podstawie tłumaczenia rękopisu z czasów króla Athelstana dokonanego w latach 30. XX wieku przez Josepha Armitage'a Robinsona.

Uprozczone zasady tablutu

Rozgrywkę toczy się na planszy 9 na 9 pół 16 pionami czarnymi i 9 białymi, wśród których jeden to specjalnie oznaczony król ustawiony na samym środku (to tzw. pole tronowe). Dookoła króla ustawiane są białe pionki – po dwa w rzędzie i kolumnie, na polach sąsiadujących z jego polem, tworzące krzyż. Czarne pionki zajmują miejsca przy brzegach planszy. Gracze wykonują ruchy na przemian, począwszy od białej strony. Ruch polega na przesunięciu pionka w dowolną stronę, w rzędzie lub w kolumnie, o dowolną liczbę wolnych pól. Pionki nie mogą poruszać się po skosie. Bicie polega na ustawieniu własnych pionków po dwóch stronach pionka przeciwnika. Pionki zbijają się w ruchu atakującym – można zatem wprowadzić pion pomiędzy pionki przeciwnika, co nie skutkuje pojmaniem poruszanego pionka. Na środkowe pole nie ma wstępu żaden pion, a król nie może na nie powrócić, gdy już raz je opuści. Pojmanie króla wymaga otoczenia go czterema pionkami, chyba że stoi on tuż obok pola tronowego, na które nie może powrócić – wówczas wystarczy otoczenie go trzema pionkami. Biała strona wygrywa, gdy królowi uda się uciec, czyli dotrzeć do jakiegokolwiek pola na brzegu planszy. Czarna zwycięża po pojmaniu króla. W zapiskach Linneusza znajduje się informacja, że zwyczajem Lapończyków było powiadamianie rywalu o sytuacji zagrażającej przegranej w następnym ruchu – coś w rodzaju powiedzenia „szach” w klasycznych szachach.

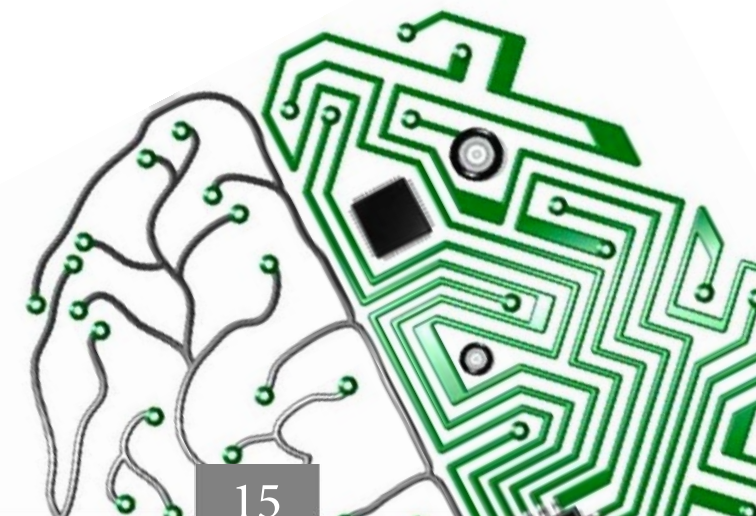
Dla wszystkich tego rodzaju gier dla dwóch osób charakterystyczny był stosunek pionów 2:1 oraz wyróżniona figura króla po mniej licznej stronie, która miała za zadanie umknąć w odpowiedni punkt planszy. Najlepiej opisana została lapońska wersja zwana tablutem, a dokonał tego po raz pierwszy szwedzki botanik i zoolog Karol Linneusz w 1732 roku. Warto pamiętać jeszcze, iż istnieje również gra halatafl, w staronordyckim języku oznaczająca grę z XIV wieku, którą my znamy pod nazwą Lis i gęsi lub Wilk i owce i której reguły są bliskie współczesnej wiedzy o hnefatafl. Pierwotne zasady są dziś trudne do rozszyfrowania, choćby z racji różnorodnej wielkości planszy – od 7 na 7 pół do 17 na 17 (liczba pół była równa w pionie i w poziomie, a najczęściej nieparzysta) – oraz opisanych wersji, takich jak irlandzkie (brandub), szkockie (ard ri) czy walijskie (tawlbwrdd). Inna walijska wersja – gweyddbwyll – pojawia się w legendach arturiańskich, gdzie Owain mab Urien wygrywa w tę grę z Królem Arturem Pendragonem.

W nordyckich sagach gry taflowe pojawiają się dość często – niech za przykład posłuży Edda poetycka, gdzie „znajdujemy strofy wprost wspominające o grze w tafl” (za: Gry planszowe Wikingów – rekonstrukcja gier planszowych na przykładzie hnefatafl, Michał Sołtysiak [w:] Homo Ludens 5). Wchłonęła je też popkultura i wielu z Was być może pamięta, jak w Gwiezdnym dziecku wąż Nidhogg wygrywa w hnefatafl imię ojca krasnoludów, Ivaldira, a Thorgal pomaga je odzyskać).

Wspomnę jeszcze o alea evangelii (grze ewangelicznej) – grze taflowej przedstawionej w irlandzkim rękopisie z XI wieku, w którym nadano jej wymiar religijny. W opisie gry podano, iż wynaleźli ją na dworze króla Athelstana dwaj uczeni – anonimowy Frank oraz słynniejszy Izrael Gramatyk. Powiązali oni cztery rogi planszy z autorami czterech ewangelii

znanych z tzw. Kanonu Euzebiusza, czyli z Mateuszem, Markiem, Łukaszem i Janem. Z każdym kanonem powiązano pewną liczbę pionów, których w sumie było 67 – plus cztery dodatkowe, dwa przypisane Janowi, a dwa Markowi, odwołujące się również do Pasji Chrystusa. Podobnych nawiązań w rękopisie było dużo więcej, ale jego autor (czy autorzy) przyznają się, że opisują już istniejącą grę. Alea evangelii z grami taflowymi powiązuje Harold Murray w A History of Board-Games Other than Chess.

Dziś nie znamy już zasad, jakich wikingowie używali podczas partii w hnefatafl. Ciekawostką dla badaczy było odkrycie reguł, które równoważyłyby nierówność w liczbie pionów, nietypowe ustawienie początkowe oraz istnienie wyróżnionej figury. Zainteresowało to Philipa Hingstona z australijskiego School of Computer and Information Science na Edith Cowan University. Wraz ze współpracownikami w 2007 roku opracował on program, który miał za zadanie wykryć najbardziej zbalansowane zasady do hnefatafl poprzez rozegranie ogromnej liczby partii i w oparciu o wyniki modyfikowanych reguł. Dodatkową trudność sprawiał fakt, że – w odróżnieniu od szachów lub warcab – badacze nie mieli możliwości wykorzystania wiedzy graczy, gdyż takich po prostu nie było. W ten sposób powstała planszówka zgodna z wymaganiami współczesnych graczy, którzy chcą mieć równe szanse. Jednocześnie przeprowadzono poważny test opracowywania „uczących się” algorytmów, czyli sztucznej inteligencji kolejnych generacji „graczy” (czyli wersji programu).



Na bazarze u Maharadzy



Jaipur

Bohater niniejszej recenzji nie jest już grą nową, ponieważ Jaipur to produkt z 2009 roku. Pomimo dobrych recenzji w planszówkowych mediach i nominacji do kilku znaczących branżowych nagród, dopiero niedawno został zauważony i doceniony w Polsce za sprawą rodzimej edycji wydanej przez Rebelę. Sprawdźmy czy dwuosobowa karcianka Sebastiena Pauchona, znajdująca się obecnie na dziewiątym miejscu rankingu BGG w kategorii gier rodzinnych, rzeczywiście jest tak dobra, jak się o niej mówi.

Jakość wykonania gry stoi na przyzwoitym poziomie i do niewielu rzeczy można się pod tym względem przyczepić. Niewielkie pudełko jest naprawdę wytrzymałe, a do tego wyposażone w świetną wypraszkę, utrzymującą w idealnym porządku elementy gry: 55 kart oraz 60 okrągłych żetonów. Jedynym zgrzytem dotyczącym opakowania jest fakt, że nie zostało ono spolszczone, a zestaw zawiera wyłącznie przetłumaczoną instrukcję. Z tego powodu wydanie Rebela nie do końca można nazwać peł-

noprawną polską edycją. Zabieg ten z pewnością wpływa na dość atrakcyjną cenę gry, ponieważ nie trzeba było produkować do niej nowych pudełek. To należy zaliczyć raczej na plus, ale brak na opakowaniu logotypu rodzimego wydawcy, wzbudza jednak trochę mieszanych uczuć. Podobnie sprawa ma się z ilustracjami. Gra jest bardzo kolorowa i na pierwszy rzut oka prezentuje się fenomenalnie, ale po bliższym przyjrzeniu się kartom, można zauważyć, że niektóre grafiki są mało szczegółowe, a i ogólna stylistyka nie każdemu przypadnie do gustu. Dla mnie **Jaipur** wygląda po prostu dobrze, chociaż nie oszałamiająco. Tak samo jest z jakością wykonania komponentów – jest poprawna i prezentuje poziom standardowy dla współczesnych gier planszowych i karcianych. Bardzo dobra jest z kolei ośmiostronicowa polska instrukcja w tłumaczeniu Marcina Welnickiego.

Jak wygląda **Jaipur** od strony mechanicznej i fabularnej? Gracze wcielają się w hinduskich kupców handlujących róż-

nymi towarami na targu w stolicy Radżastanu i rywalizujących o zaszczyt zostania ministrem handlu Maharadży. Sama gra jest ekonomicznym „sucharem”, więc klimatu nie znajdziemy w niej zbyt dużo, ale i tak prezentuje się pod tym względem o wiele lepiej niż niektóre podobne tytuły, które miałem okazję recenzować wcześniej (**Call to Glory** lub **Korsar**). Jaipur, pomimo bycia w gruncie rzeczy abstrakcyjną karcianką liczbową, zaskakująco dobrze oddaje realia fabularne swoją mechaniką. Przykładowo, gdy sprzedajemy na targu skóry, naprawdę wczuwamy się w atmosferę i faktycznie mówimy

współgraczowi o sprzedaży skór, a nie o zwykłym odrzuceniu brązowych kart i wzięciu za nie żetonów punktów.

Wspomniana wyżej sprzedaż towarów jest esencją tego tytułu, gdyż to za nią dostaje się punkty zwycięstwa, które są niezbędne do wygranej. Na stole zawsze widocznych jest pięć kart towarów lub wielbłądów, a w swojej kolejce gracz może wykonać jedną z kilku akcji: dobrać kartę z toru na rękę, wymienić kilka kart pomiędzy swoją ręką i torem, wziąć

wszystkie aktualnie dostępne wielbłądy albo sprzedać towary. Każda sprzedana karta danego typu uprawnia nas do wzięcia górnego żetonu ze stosu w odpowiednim kolorze. Co istotne, pierwsze żetony są zawsze najwyżej punktowane. Jednocześnie sprzedaż w tym samym momencie trzech lub więcej takich samych kart zapewnia dodatkowy bonus w postaci losowego żetonu premiowego. Z kolei zgromadzone karty wielbłądów leżą na stole przed graczem, nie są uważane za towary i nie liczą się do limitu kart na ręce (wynosi on siedem), mogą jednak być wykorzystane do wymiany, a ich gromadzenie przynosi dodatkowe punkty zwycięstwa. W ten sposób dobieramy, wymieniamy i sprzedajemy karty do momentu, w którym wyczerpie się talia lub przynajmniej trzy stosy żetonów towarów. Wtedy kończy się runda i podliczane są punkty. Gracz, który wygra dwa takie rozdania, zwycięża w całej rozgrywce.

Jak widać, reguły nie należą do najtrudniejszych i przyswojenie sobie wszystkich zajmuje dosłownie chwilę. Podobnie jak sama rozgrywka, ponieważ jedną pełną partię można spokojnie zakończyć w kilkanaście minut. W skrajnych

przypadkach będzie to około 20-30 minut. Jaipur nie jest jednak grą łatwą, a wręcz przeciwnie – to tytuł dość wymagający, ale wybory w nim dokonywane wcale nie są zawsze oczywiste. Większość z nich zależy od aktualnie dostępnego układu kart, a ten jest zupełnie losowy i siadając do stołu, należy o tym pamiętać. Ja-



Jaipur to nie klasyczne, ciężkie euro, a tytuł raczej lekki, choć dający graczom wiele opcji. Bywa policzalny, zwłaszcza wtedy, gdy bardzo dokładnie śledzimy poczynania przeciwnika i pamiętamy, jakimi kartami dysponuje. Dzięki temu ma szansę spodobać się nie tylko graczom rodzinnym, ale też i miłośnikom bardziej skomplikowanych gier. Wciąż jednak należy mieć świadomość, że daleko mu nawet do średniego kalibru eurogier oraz że czynnik losowy gra w nim naprawdę nie mała rolę, co po prostu trzeba zaakceptować. Rozgrywka jest jednak bardzo przyjemna i emocjonująca, a po zakończonej partii od razu ma się ochotę na następną.

Bardzo cenię lekkie gry, które dają sporo możliwości kombinowania, pomimo prostoty swoich podstawowych reguł, a Jaipur jest idealnym przykładem takiego tytułu. Rzeczywiście jest on jedną z wyróżniających się dwuosobówek na rynku i już po pierwszych partiach wskoczył na listę moich ulubionych gier w tej kategorii, obok jeszcze świeżego **Patchworka**, wiekowego, ale wciąż bardzo dobrego **Tyrusa**

oraz eksperymentalnego, lecz niezwykle oryginalnego **The Ravens of Thri Sahashri**. Jeśli często zdarza się wam grać jedynie w dwie osoby, nie przepadacie za bezpośrednią negatywną interakcją i nie zawsze możecie poświęcić na rozgrywkę cały wieczór, ta gra będzie dla was zakupem niemalże obowiązkowym. Zwłaszcza w tak niskiej – jak na współczesne gry planszowe – cenie, która nie przekracza siedemdziesięciu złotych. Serdecznie polecam.



- dobra cena,
- ogólna jakość wykonania (szczególnie wypraska),
- krótki czas rozgrywki,
- gra jest wymagająca, pomimo banalnie prostych zasad,
- wciągająca.



- szata graficzna nie wszystkim przypadnie do gustu.

Jaipur

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

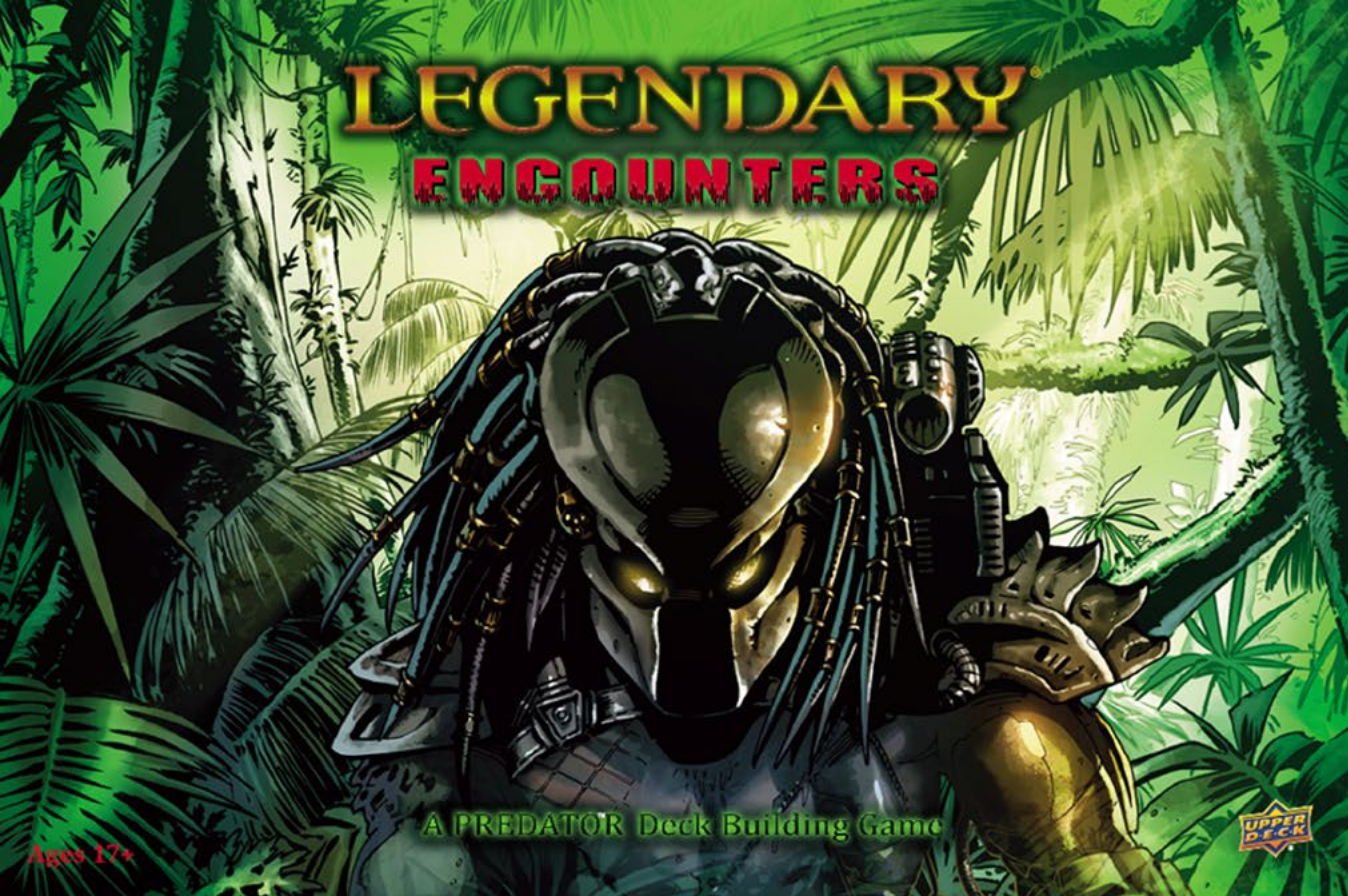
Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 12+

Czas gry: 30 minut

Cena: 69,95 złotych





Seria *Legendary* chwyciła mnie za serce i portfel od samego początku. Zaczęło się od bohaterów Marvela. Potem byli złoczyńcy. Na początku roku do mojej kolekcji trafiła gra *Legendary Encounters: An Alien Deck Building Game*, która jest swego rodzaju gałęzią serii *Legendary* (moją recenzję tej gry przeczytacie w RT#89). Niedawno kupiłem sobie zaś kolejną część *Legendary Encounters*. Tym razem zamiast *Obcego* główną rolę gra *Predator*.

Legendary Encounters: A Predator Deck Building Game

Legendary Encounters: A Predator Deck Building Game to oczywiście deckbuilder, jak wszystkie inne gry z serii *Legendary*. Ta część serii skupia się na filmach o *Predatorze*. Na ilu? Na dwóch. Na *Predatorze* z Arnoldem Schwarzeneggerem i *Predatorze 2* z Dannym Gloverem. Obie części *AvP* oraz film *Predators* nie znalazły się w pudełku.



Przed przystąpieniem do gry wybieramy oczywiście, który film chcemy rozegrać. Kiedy już się zdecydujemy, wyjmujemy z pudełka odpowiednie karty Enemy, które odpowiadają wybranemu przez nas scenariuszowi. Wśród tych kart znajdziemy różnych wrogów znanych z filmów, zagrożenia, cele do wykonania, a także Predatora. Karty te są podzielone na trzy mini talie, które tasuje się osobno, a następnie układa w odpowiedniej kolejności. Dzięki temu cele, jakie gracze muszą wykonać w trakcie gry, będą pojawiały się w takiej kolejności, w jakiej powinny.

Następnie bierzemy mini talie postaci z danego filmu i formujemy z nich talię Barracks. Do każdego z filmów są cztery talie postaci (po 14 kart każda). Pierwszy film to: Dillon, Blain, Mac i oczywiście Dutch. Postacie z drugiego filmu to: Lambert, Keyes, Danny i Harrigan.

Każdy z graczy wybiera swojego awatara, co determinuje jego liczbę punktów życia (tak, można zginąć w tej grze), a także dostaje odpowiednią dla tego awatara kartę roli. Kartę tę dokłada do dwunastu kart startowych i w zasadzie jest gotowy do gry.

Jak w każdym innym deckbuildingu, tak i tutaj gracze rozpoczynają rozgrywkę z niewielką talią podstawowych kart, które zapewniają im dwa zasoby. Są to punkty rekrutacji, dzięki którym kupuje się lepsze karty załogi z HQ, oraz punkty ataku używane do walki z wrogami z Wilds. Na początku swojej tury każdy gracz wyklada zakrytą kartę Enemy do Wilds. Zakrytą, więc nie wiadomo, czy jest to jakiś wróg, wydarzenie, przeszkoda lub też cel, którego właśnie szukamy. Pół Wilds jest kilka, a karta zawsze trafia do tego najbardziej po lewej, przesuwając wszystkie inne o jedno miejsce w prawo. Jeśli jakaś karta po takim przesunięciu nie mieści się w Wilds, spada do Strefy Walki i jest automatycznie odsłaniana, co

czasem powoduje bardzo przykre konsekwencje.

Następnie gracz zagrywa karty z ręki, zbierając punkty rekrutacji i ataku. Punkty rekrutacji wykorzystywane są do zakupu lepszych kart postaci znajdujących się w HQ. Jak w każdym deckbuilderze, postaci te są lepsze, silniejsze, mają ciekawe zdolności specjalne i ogólnie ich pojawienie się w naszej talii podnosi nasze dobre samopoczucie. Oczywiście zakupiona karta nie trafia od razu na rękę, a do kart odrzuconych i do talii wchodzi dopiero po przetasowaniu owego stosu. Punkty ataku służą natomiast dwóm celom. Pierwszy jest



oczywisty. To atakowanie wrogów znajdujących się w Strefie Walki. Jest to ważne, ponieważ każdy wróg, który znajduje się w niej pod koniec tury gracza atakuje go, zadając obrażenia. To jest właśnie ten moment, w którym można zginąć. Każdy atak zmusza gracza do pociągnięcia karty Strike. Karty te symbolizują rany, jakie otrzymał awatar gracza i różne inne efekty. Rany nie trafiają do talii, ale są wykładane obok karty postaci gracza. Można je leczyć na różne sposoby, co jest istotne, ponieważ kiedy suma obrażeń będzie równa lub większa liczbie punktów życia postaci gracza, umiera ona i gracz odpada z gry. Warto więc strzelać do tałatajstwa, które zalega w Strefie Walki, ponieważ inaczej będzie z graczami bardzo krucho.

Punkty ataku można też wykorzystać do skanowania Dzikich, dzięki czemu gracze odkrywają zakryte karty wrogów. Pozwala to na atakowanie ich zanim zejdą do Strefy Walki i staną się bezpośrednim zagrożeniem. Oczywiście skanowanie bywa niebezpieczne, ponieważ można trafić na wydarzenie lub zagrożenie związane z daną lokacją scenariusza, co może nas zboleć, gdy zdążyliśmy już wydać część kart. Z drugiej jednak strony, całkowite zaniechanie skanowania też nie jest rozsądne. Jeśli bowiem odpowiednio wcześniej poznamy nadchodzące zagrożenie, możemy się jakoś do niego przygotować.

Głównym celem gry jest wykonanie w kolejności trzech zadań. Co ciekawe, w każdym scenariuszu dostępne są cztery cele. W trzeciej części talii Enemy znajdują się dwa cele. Pierwszy, którego wykonanie daje nam pełne zwycięstwo, to oczywiście ucieczka od głównego przeciwnika, czyli Predatora. Jeśli jednak uznamy, że jesteśmy zbyt słabi na to wyzwanie, można posilkować się celem pobocznym, który też daje nam zwycięstwo, ale takie trochę mniejsze. Zwykle chodzi w nim o to, żeby przeżyć.

I gdyby to było wszystko, napisałbym, że nie opłaca się kupować Predatora. Że tylko dwa scenariusze za tę cenę to szaleństwo. Tyle, że to nie wszystko. Bo te dwa scenariusze można rozegrać na dwa różne sposoby.

Pierwszy, to ten normalny, w pełni kooperacyjny. Grani ludźmi, którzy starają się przeżyć i wykonać trzy cele. Ten drugi to gra drugą stroną, czyli Predatorami. Tak, dobrze widzicie. Można grać Predatorami. Gra staje się wtedy konfrontacyjna i przechodzi kilka zmian.

Po pierwsze, w Barakach (które teraz noszą nazwę Armory) zamiast postaci znanych z filmów znajdują się karty sprzętu

dla Predatorów. Po drugie, w talii Enemy (która teraz zwie się Prey) nie ma już celów do wykonania. Są tam karty „zwierzyny”, czyli bohaterów znanych z filmów oraz pomniejszych wrogów. Karty te nie wychodzą do The Wilds zakryte, a odkryte. W końcu nie gramy na wykonanie celu. Teraz gracze polują na „zwierzynę”, która jest warta punkty Honoru. Kto na końcu gry będzie miał tych punktów najwięcej, ten wygrywa. A gra może zakończyć się, gdy zginie jeden z Predatorów (co ciekawe, po śmierci nadal może wygrać, jeśli ma najwięcej punktów) lub kiedy zostanie ubita najgroźniejsza zwierzyna (Ultimate Prey). W pierwszym filmie jest to oczywiście Dutch, a w drugim Harrigan.

Pojawiają się też karty pułapek uprzykrzające życie graczom, karty sprzętu dające „zwierzynie” dodatkowe zdolności lub punkty ataku. Do gry można też dodać specjalne karty Test i Challenge. Testy są wtasowywane w talię Armory. Kiedy taka karta zostanie odkryta, trafia na obszar Testing Grounds i może być „wykonana” przez graczy. Pierwszy gracz, który spełni warunek z takiej karty, zabiera ją do swojej „puli zwycięstwa”.

Karty Challenge są natomiast sekretnymi celami dla każdego z graczy. Każdy uczestnik zabawy dostaje na początku gry jedną taką kartę, na której jest opisany pewien warunek do spełnienia. Na końcu gry każdy pokazuje swoją kartę Challenge i jeśli ów warunek spełnił, dostaje odpowiednią liczbę punktów.

Ciekawostką w tym trybie są też karty ran. Karty te mogą zawierać dwa rodzaje obrażeń. Pierwszy to zwykłe obrażenia, które są odejmowane od punktów życia i mogą spowodować zgon postaci gracza. Drugi to ujemna na honorze. Każda z nich odejmuje na końcu gry odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa. Bardzo ciekawy pomysł.

Gracze mogą oczywiście ze sobą walczyć, jednak jest to trudne. Nie dość, że trzeba zagrać odpowiednią liczbę punktów ataku (na tyle dużo, aby przebić wartość obrony danego gracza), to jeszcze trzeba zagrać kartę ze słowem kluczowym Duel.

No właśnie. Słowa kluczowe. W Predatorze dochodzi kilka nowych kluczowych sformułowań na kartach, które wpływają na grę i sposób budowania talii. Na przykład Brothers in Arms, które daje bonusy za różne postacie zagrane w czasie tury. Albo wspomniany już Duel, który pozwala na walkę z innym Predatorzem.

Wykonanie gry stoi na takim samym poziomie, jak poprzednich tytułów z serii **Legendary**. W roli planszy występuje bardzo fajna gumowana mata. Karty są średniej jakości i warto je jak najszybciej zakoszułkować. Grafiki są naprawdę niezłe i bardzo klimatyczne. Jest tylko jedno miejsce, gdzie klimat zgrzyta. To kwestia kart startowych dla Predatorów. Używają oni tych samych startówek, co ludzie. Trochę to nie pasuje. Szkoda, że nie zrobiono osobnego zestawu z grafikami dla łowców. Zwłaszcza, że w pudełku znajdziemy mnóstwo niewykorzystanych, pustych kart, które mogły do tego celu posłużyć.

Irytuje też fakt, że karty są fabrycznie wymieszane i po otwarciu pudła pierwsza rzecz, jaką trzeba zrobić to ich segregacja. Jest to wymagane także z innego powodu. Sporo ludzi zgłaszało problem z brakującymi kartami. Warto więc sprawdzić z listą, czy macie ich komplet. Ja na szczęście miałem.

Polecam **Legendary Encounters: A Predator Deck Building Game**. To bardzo klimatyczna, ciekawa i trudna gra. Tryb konfrontacyjny, w którym gramy Predatorami daje jej niesamowitego kopa. To tytuł z rodzaju „musisz-mieć” dla każdego, kto lubi filmy o Predatorze i dla każdego fana serii **Legendary**.

A co, jeśli macie już **Legendary Encounters: Alien**? Bierźcie też **Predatora**. Te gry można ze sobą łączyć, urządzając sobie polowanie na Obcych. To jest dopiero klimacik rodem z AvP. W zasadzie pozostaje już tylko jedno pytanie: czy **Legendary Encounters** ma coś jeszcze w rękawie? Na przykład coś metalowego, co podróżuje w czasie, aby zabić matkę przyszłego przywódcy ruchu oporu.



- klimat,
- możliwość gry Predatorzem,
- pełnoprawny konfrontacyjny tryb rozgrywki.



- rozkładanie i składanie,
- brak osobnych kart startowych dla Predatorów.

Legendary Encounters: A Predator Deck Building Game

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: 17+

Czas gry: ok 45 minut

Cena: 229,95 złotych



A GAME BY
MATT LEACOCK



PANDEMIA NA SZEŚCIU ŚCIANACH KOŚCI

EXTRA STRENGTH
DICE GAME

FAST-ACTING!

CAN YOU SAVE

HUMANITY

Z-MAN

NR 97

W naszym planszówkowym świecie często bywa tak, że tytuł, który dobrze sobie radzi na rynku wydawniczym otrzymuje początkowo kilka dodatków, później zaś powstają oparte na nim nowe gry, które zaczynają żyć własnym życiem. Z biegiem czasu prowadzi to do utworzenia marki wydawniczej, która stara się zaoferować tytuły trafiające w gusta jak największej liczby graczy. Taka sytuacja stała się udziałem Pandemii, która otrzymała najpierw kilka dodatków, następnie powstała Pandemia: Lekarstwo, a ostatnimi czasy pojawiła się Pandemia Legacy, która przedstawia zmagania ze śmiertelnymi chorobami w trybie kampanii. W niniejszej recenzji przyjrzymy się temu, co ma do zaoferowania kościane Lekarstwo, a już za miesiąc zmierzymy się z kampanią w Legacy.

Pandemia: Lekarstwo

Gry kościane mają to do siebie, że bardzo często mocno upraszczają rozgrywkę znaną z ich pierwowzorów. Znak Starszych Bogów i Roll Through The Ages to doskonałe przykłady owej tendencji, a Pandemia: Lekarstwo również się w nią wpisuje. Rozgrzywka przebiega zatem szybko, jest dość losowa, przy tym jednak na tyle przemyślana, aby gracze mogli mieć realny wpływ na to, co dzieje się w jej trakcie – czego nie można z czystym sumieniem powiedzieć chociażby o wspomnianym wcześniej Znak Starszych Bogów. Lekarstwo unika zatem najpoważniejszej wady gier kościanych, czyli niewielkiego wpływu na losowość rozgrywki. 1:0 dla ekipy z Centrum Zwalczania i Zapobiegania Chorobom (CDC).

Lekarstwo jest grą kooperacyjną, która polega na zbieraniu próbek chorób i wynajdywaniu na nie lekarstw. Im więcej zebranych przez graczy próbek danej choroby, tym większa szansa na opracowanie skutecznej szczepionki. Świat podzielony został na sześć regionów, pomiędzy

kostke może również wypaść symbol krzyża, co jest zdarzeniem pozytywnym. Krzyże trafiają na planszę CDC i umożliwiają aktywowanie zdarzeń, które pomagają w rozgrywce (np. pozwalają zmieniać wyniki na kościach infekcji lub przetrzymać kostkę podczas opracowywania lekarstwa).



którymi będą poruszały się i prowadziły badania postaci kontrolowane przez graczy. Ról jest siedem i na tyle różnią się one od siebie zdolnościami, że spokojnie możemy przyznać grze kolejny plus. A więc 2:0.

Większość zestawu stanowią kości. Dzielą się one na dwie grupy: kości infekcji i kości postaci. Te pierwsze służą do rozprzestrzeniania chorób. Dzieje się to w bardzo prosty sposób. Pod koniec każdej tury należy rzucić odpowiednią liczbą kostek (którą określa pozycja strzykawki na torze zachorowań) i przyporządkować je do określonych regionów świata. Każdy z nich ma przypisaną do siebie liczbę i jeżeli wypadła ona na kości infekcji, należy położyć ją we właściwym regionie. Na

Kości infekcji określają również, jak szybko rozprzestrzeniają się choroby. Jeżeli w danym regionie znajdują się więcej niż trzy kości infekcji tego samego koloru (kolorów jest cztery – tyle samo, co chorób), należy przenieść nadmiarowe do kolejnego regionu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli i tutaj będzie ich nadmiar, należy kontynuować rozprzestrzenianie się choroby do kolejnego regionu, i tak dalej. Ósme przesunięcie jest równoznaczne z przegraną, gracze muszą więc uważać, aby do rozprzestrzeniania się chorób nie dochodziło zbyt często.

Służą im do tego kości postaci, za pomocą których można przemieszczać się pomiędzy regionami, leczyć choroby, tj. przenosić je najpierw kość po kości do Centrum Badawczego lub z Centrum Badawczego z powrotem do woreczka, zbierać próbki lub korzystać ze specjalnych zdolności, które – w dużym skrócie – pozwalają wykonywać powyższe akcje skuteczniej. Lekarstwo w dość udany sposób unika problemu znanego z niektórych gier kościanych, czyli: „rzuciłem kostkami i nie mam nic ciekawego do roboty”. W przypadku tego tytułu postawiono na znane i lubiane rozwiązanie: „testowanie swojego szczęścia”. Każdą kość postaci możemy bowiem przerzucać tak długo, aż wypadnie na niej oczekiwany przez nas rezultat. Jeśli jednak wyrzucimy symbol biohazardu, kość zostaje zablokowana, a na torze zachorowań wybuchu epidemia, czyli strzykawka przesuwana się nieubłaganie

w stronę przegranej, a liczba kości infekcji, którymi rzucamy pod koniec każdej tury wzrasta. Musimy zatem zdecydować – ryzykujemy i zwiększamy swoją szansę na oczekiwane akcje, czy też odpuszczamy i cieszymy się tym, co wypadło nam na kostkach. Wybory i związane z nimi wątpliwości to coś, co ożywia każdy tytuł, więc CDC prowadzi już 3:0.

Za chwilę będzie prowadziło zresztą 4:0, ponieważ zbieranie próbek i wynajdywanie antydotum doskonale podkreśla kooperacyjny charakter rozgrywki. Każda zebrana próbka „blokuje” kość postaci, do której została przypisana. Oznacza to, że gracz dysponuje mniejszą liczbą kostek w kolejnych turach. Aby wynaleźć szczepionkę, musi on rzucić wszystkimi kostkami próbek, które posiada i uzyskać wynik wyższy lub równy 13. Z wyjątkiem jednej postaci (Ratownika) każda rola dysponuje tylko pięcioma kostkami, a kości infekcji mają na swoich ściankach po trzy różne wartości oraz znak krzyża, który w przypadku wynajdywania szczepionki równy jest 0. I tak na przykład czerwona kostka ma wartości 1, 4 i 6. Jak łatwo policzyć, opracowanie szczepionki samemu jest dość trudne i kompletnie niepraktyczne. Liczba dostępnych kostek zmniejsza się bowiem wtedy co turę, coraz trudniej o symbol próbki, a gra nie zwalnia i wciąż przyspiesza. Wspólne zbieranie próbek jest zatem kluczowe, aby jej nie przegrać.



Epidemie zdobywają honorowe trafenie, ponieważ **Lekarstwo** brakuje nieco balansu. Wszystko opiera się tutaj na postaciach i trudno nie zauważyć, że niektóre ich połączenia wypadają o wiele lepiej niż inne. Z tego powodu gra może być spacerkiem po parku lub morderczymi zmaganiem z czasem już na etapie dobrego albo złego wyboru początkowej ekipy. Dodajmy do tego możliwość zwiększenia stopnia trudności poprzez rozpoczęcie gry z dalszych pozycji toru zachorowań i skażemy niektóre kombinacje ról na niemalże automatyczną przegraną. Oczywiście są osoby, które lubią takie wyzwania, ale można było ten aspekt rozwiązać nieco lepiej.

Ostateczny wynik rozgrywki to 5:1, ponieważ **Lekarstwo** jest naprawdę fantastycznie wydane. Kostki infekcji mają praktyczny, płócienny woreczek, elementy „planszy” wykonane są z solidnego plastiku i grubej tektury, a karty nie powinny się zbyt szybko zniszczyć – nawet bez koszulek ochronnych. Jeśli jesteście fanami **Pandemii**, nie wyobrażam sobie, żeby **Lekarstwo** nie przypadło wam do gustu. Jeśli nie znacie jeszcze tej serii gier, a chcecie poznać jej główny pomysł

podczas półgodzinnej rozgrywki, również powinniście po nie sięgnąć. **Lekarstwo** jest szybkie, bezbolesne i czasami dość mocno losowe w swoim działaniu, ale po grze kościanej trudno oczekiwać czegoś innego.



- prostsza i szybsza Pandemia,
- decyzje graczy mają realny wpływ na przebieg rozgrywki,
- wykonanie.



- gracze z alergią na losowość powinni trzymać się z daleka,
- rozgrywka bywa niezbalansowana.

Pandemia: Lekarstwo

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 159,95 złotych





Star Ralms

SIŁA PROSTOTY

Od czasów Dominiona gry deckbuildingowe przeszły niesamowitą metamorfozę. Mechanika rozrosła się i w wielu przypadkach została obudowana dodatkowymi rzeczami. W efekcie pojawiły się wielkie gry typu Legendary oraz tytuły, w których deckbuilding jest tylko składową mechaniki, jak w przypadku Studium w Szkarłacie. Pewna niewielka gra udowodniła jednak ostatnio, że powrót do prostych rozwiązań może być strzałem w dziesiątkę.

Ta gra to **Star Realms**. Jest to niewielka gra deckbuildingowa rozgrywająca się w kosmosie. Egzemplarz **Star Realms** zawiera 128 kart, które wystarczą do dwuosobowej rozgrywki. Jeśli chcecie zagrać w trzy lub cztery osoby, musicie kupić kolejny zestaw. Bez obaw. Po pierwsze, nie jest to drogie, a po drugie, nie mamy tu do czynienia z formułą LCG. Po prostu potrzeba więcej kart i tyle.

Ale coż jest w tej grze takiego niezwykłego?

Otóż jest ona bardzo prosta i bazuje na najbardziej oczywistych rozwiązaniach. Gracze rywalizują ze sobą nie poprzez zbieranie punktów, a poprzez normalną walkę. Każdy gracz ma na początku określoną liczbę punktów życia i celem gry jest pozbawienie przeciwnika tychże punktów.

Aby to osiągnąć, gracze będą budować swoją talię z różnych kart. Karty te przedstawiają statki kosmiczne czterech frakcji: Trade Federation, Blob, Star Empire i Machine Cult. Każda z tych frakcji koncentruje się na nieco innych rzeczach. Trade Federation ma sporo kart leczących, Blob zadaje dodatkowe obrażenia, Star Empire pozwala dociągać karty, a Machine Cult odchudza naszą talię, niszcząc bezużyteczne kartoniki.

Jak w każdym deckbuildingu, gracze zaczynają zabawę z kiepskimi kartami startowymi w talii. Karty te dają albo kasę, albo punkty ataku. Za kasę możemy kupować do talii

lepsze karty, znajdujące się na stole w tak zwanym Trade Row. Leży w nim zawsze pięć kart wyłożonych z talii ogólnej. Na stole leży również specjalny stos statków Explorer, które można kupić, jeśli nie stać nas na nic z Trade Row, a chcemy mieć coś nieco lepszego w decku.

Te lepsze karty po zagranie pozwalają nam na zaatakowanie przeciwnika, dociągnięcie kart, odrzucenie kart lub na uleczenie się. Dodatkowo znajdziemy tam też wielkie bazy, które nie spadają do kart odrzuconych, a pozostają na stole.

Dzięki temu nie tylko mamy co rundę pewny „dochód” punktów ataku lub gotówki, ale jednocześnie bazy muszą zostać zniszczone przez naszego przeciwnika, zanim zabierze się on za nasze punkty życia.

I to w zasadzie wszystko. Mało? Tak się tylko wydaje. Prostota **Star Realms** jest największą siłą tej gry. Zdolności na kar-

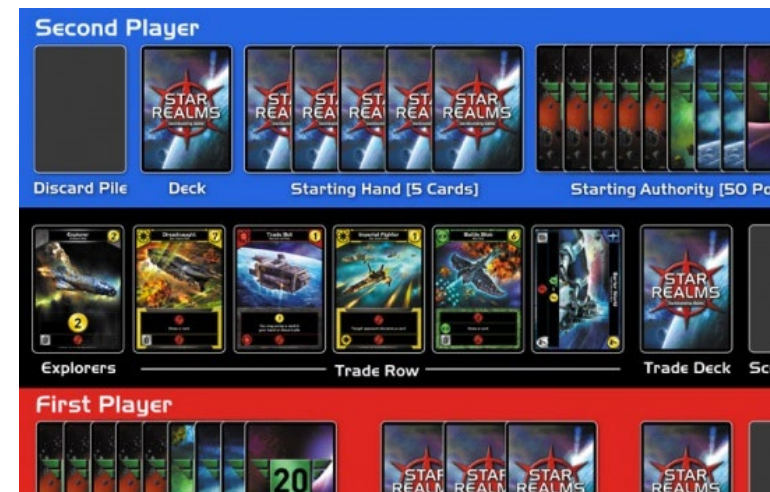
tach są banalne, ale dają sporo możliwości. Część z nich odpala się, gdy zagramy kartę z odpowiedniej frakcji. Część uruchamiamy, niszcząc kartę, czyli usuwając ją z gry. Modyfikacja taktyki w trakcie rozgrywki jest równie prosta. Decyzje da się podejmować błyskawicznie, ale z drugiej strony jest tych decyzji sporo. Czasem wydaje się, że pójście w jedną frakcję jest najlepszą drogą do odniesienia zwycięstwa, ale za chwilę okazuje się, że jednak warto pokombinować i pomieszać ze sobą strony konfliktu. Gra jest niesłychanie dynamiczna. Często mamy sytuację, w której tury graczy to cios za cios, zamiast powolnego zbrojenia się, aby gdzieś w jakimś momencie rozgrywki wytoczyć master-combo zmiatającą wszystko pod ręką.

A jeśli komuś zamarzy się więcej możliwości, to są dostępne

cztery dodatki. I tu też ciekawostka. Każdy z nich zawiera po 12 kart i kosztuje tylko 25 złotych. Dostajemy w nich nowe typy kart – wydarzenia i bohaterów – ale także kolejne statki oraz bazy dla każdej z frakcji. Warto się temu przyrzeć.



W **Star Realms** widzę tylko dwa problemy, ale oba dość łatwo naprawić. Pierwszy z nich to sposób liczenia punktów życia graczy. Służą do tego specjalne dwustronne karty z nominalami 1, 5, 10 i 20. Niestety żonglowanie nimi, rozmiękanie i kombinowanie jest koszmarem w trakcie gry. Najlepiej w ogóle z nich zrezygnować i użyć dwóch k10. Drugi problem



to fakt, że w oryginalnym pudełku do gry nie zmieścimy kart, jeśli włożymy je w koszulki. Nie mówiąc już nawet o dołożeniu kart z dodatków. Tu sposobem jest kupienie jakichś pudełek na karty w stylu Deck Box. Jasne, to dodatkowy koszt, ale czego się nie robi dla bezpieczeństwa naszej gry.

Jest jeszcze jeden mały problem ze **Star Realms**, z którym można się niekiedy zetknąć. Gra jest tak fajna, że błyskawicznie znika z półek. Ale na to prostej rady już nie ma. Trzeba szukać po sklepach i mieć nadzieję, że się uda. Miłośnikom szybkich i prostych deckbuilderów serdecznie tę grę polecam. **Star Realms** to po prostu świetna zabawa.



- prosta,
- szybka,
- niedroga.



- jeden zestaw pozwala na grę tylko w dwie osoby,
- karty do oznaczania punktów życia są słabym pomysłem.

Star Realms

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 12+

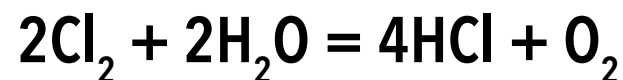
Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 69,95 złotych





Błoto, okopy i maski gazowe



Ten wzór chemiczny przedstawia to, co działo się w płucach żołnierza, który nawdychał się gazowego chloru. Gazowy chlor reaguje z wodą, tworząc kwas solny powodujący potworne oparzenia.

Fragment gry wideo Valiant Hearts



The Grizzled

The Grizzled porusza niezwykle delikatny temat okrucieństw I wojny światowej. To gra-hold dla tych, którzy odczuli je na sobie. Posługując się ich prawdziwymi imionami, sportretowano nie tylko ich cierpienie, ale przede wszystkim łączącą ich przyjaźń. Przekładając to na język gry, otrzymujemy tytuł łączącą graczy we wspólnym celu przetrwania przeciwnieństw losu.



Sięgając po taki temat, nie można było niczego zepsuć. Stawka jest wysoka, ale od początku widać starania twórców, aby jej sprostać. Zadbano nawet o grafiki wewnątrz opakowania. Widzimy gołąbka pokoju na wzór Picassa oraz autentyczny plakat powszechnej mobilizacji francuskiej ludności. Na okładce instrukcji z jednej strony widzimy siedzących na ławce kolegów, ubranych po cywilnemu. Z drugiej zaś tych samych ludzi ubranych w mundury, stojących w okopie pomiędzy zasiekami i będących teraz dla siebie braćmi.

Tu każdy detal jest istotny, ponieważ niesie ze sobą głębię i nostalgię. Nie stałoby się tak, gdyby nie kreska artysty o pseudonimie Tignous. Bernard Verlhac zginął 7 stycznia 2015 roku podczas ataku na redakcję satyrycznego magazynu Charlie Hebdo, zostawiając czwórkę dzieci. Stworzona przez niego oprawa graficzna gry jest nie tylko piękna, ale i godna tego, co przedstawia. Pozornie prosta komiksowa kreska, z oszczędną paletą barw, może być bardziej sugestywna, niż wiele innych środków przekazu. Przy spotkaniu z **The Grizzled** można się zastanawiać czy mamy jeszcze do czynienia z grą, czy już z artystycznym komiksem.

Lektura instrukcji i pierwsza rozgrywka może przyprowadzić o zakłopotanie. Na początku nie do końca jasna jest konkretna rola graczy, czyli to, co właściwie mają oni robić. Obawy budzą również karty oznaczone symbolami. Gra z początku wydaje się być ubraną w przygodkowy temat czystą abstrakcją, w której symbol pocisku i maski gazowej równie dobrze mogłyby zostać zastąpione trójkątem i kwadratem.

The Grizzled to gra karciana. Karty zawierają po jednym lub po kilka symboli zagrożeń. Na środku stołu kładziemy dwa stosy tych kart. W pierwszym jest ich dokładnie dwadzieścia pięć, a w drugim mieszczą się pozostałe. Co rundę dobiera się z pierwszego stosu wybraną liczbę kart (zazwyczaj 2-3 na

i wszystkie wyłożone karty zostają usunięte z gry. W drugim przypadku gracze przegrali tę turę i karty są wtasowywane z powrotem w stos, z którego wcześniej zostały pobrane (czyli stos pierwszy). Następnie zlicza się wszystkie karty, które pozostały graczom na ręce. Taka sama liczba dokładana jest

ze stosu drugiego na stos pierwszy. Gra kończy się w momencie, w którym jeden ze stosów zostanie opróżniony. Jeśli będzie to stos pierwszy – gracze wygrali i ukaże im się odkryta karta z gołąbką zwiastującą nadejście pokoju. Jeśli wyczerpie się zaś drugi stos – gracze odnieśli porażkę, a odsłonięta karta przedstawia monument z wykutymi nazwiskami ich żołnierzy, którzy polegli nie doczekawszy końca wojny.

Typowe karty zagrożeń w postaci sześciu symboli przedstawiają brutalną codzienność, z jaką zmagali się żołnierze. Są to zarówno niesprzyjające warunki pogodowe, jak i działania wojenne. Niektóre z kart (pułapki) dodatkowo nakazują natychmiast dołować i wyłożyć kolejną kartę. Wtedy pozostaje już tylko modlitwa, aby nie miała trzeciego identycznego symbolu.

Ale to karty Hard Knock są „najgorsze”. Symbolizują one demony, z jakimi musieli zmagać się żołnierze wyniszczeni i odmienieni przez wojnę. Począwszy od lęków i traum, przez zmiany osobowościowe, aż do utraty mowy. Karta cechy zostaje na stałe dołączona do naszego żołnierza, a zmieniając jego zachowanie, zmienia tak naprawdę nasz sposób gry. Jeśli nasz żołnierz boi się nocy, ten symbol zagrożenia pozostaje na stałe w grze i już tylko jedna karta z tym symbolem może zostać zagrana. Wiele cech warunkuje to, kiedy możemy się wycofać. W normalnych warunkach wycofujemy się, gdy widzimy, że każda zagrana przez nas karta dołoży trzeci sym-



gracza) i rozdaje zakryte, po równo, wszystkim uczestnikom rozgrywki. Gracze współpracują ze sobą, ale nie mogą zdradzać zawartości swej ręki. Będą oni po kolei wykladać po jednej karcie na stół, do momentu, aż wszyscy spասują lub nie pojawią się na stole karty z trzema identycznymi symbolami zagrożeń. W pierwszym przypadku gracze wygrali daną turę

bol i spowoduje tym samym klęskę w bitwie. W warunkach wojennej traumy czasem jesteśmy zmuszeni zagrywać karty do końca, nawet gdy sprawi to, że przegramy rundę. Inna cecha obniża morale i oddala nas od zwycięstwa – dokładając dodatkowe karty z drugiego stosu na pierwszy. Jeszcze inna sprawia, że nasz żołnierz jest niemową i my sami nie możemy odezwać się w czasie gry! Co więcej, zebranie czterech kart Hard Knock skutkuje śmiercią lub obłędem naszego żołnierza. A to oznacza przegraną grę dla wszystkich.

Na co możemy liczyć, poza naszą umiejętnością współpracy i wzajemnego przewidywania swoich zagrań? Reguły gry oferują pewne wsparcie. Po pierwsze, każdy z żołnierzy, dzięki swojej zdolności (zobrazowanej na karcie postaci), jest w stanie jednorazowo zdjąć ze stołu kartę z określonym zagrożeniem. Po drugie, na koniec każdej rundy jeden z graczy otrzymuje żeton przemowy. Może go wykorzystać w przyszłości i wygłosić podnoszącą morale orację, dzięki której pozostali gracze odrzucają z ręki kartę z symbolem wskazanym przez przemawiającego. W tym momencie zawsze panują przy stole wielkie emocje. Słyszymy, jak współgracz zaczyna swą przemowę i w myślach błagamy, aby trafił z wyborem. Bo może być tak, że ktoś powie: „nie lękajcie się zimy”, a tymczasem nikt z graczy nie ma na ręku karty z jej symbolem...

Po trzecie, mamy też tzw. wsparcie. W momencie wycofania się z wykładania kart w danej rundzie, kładziemy zakryty żeton wsparcia. Swojej decyzji nie można uzgadniać z kimkolwiek. Żeton wskazuje gracza, któremu udzielamy pomocy. Gdy wszyscy się wycofają, żetony te są odkrywane i przekazywane adresatom. Jeśli jeden z graczy otrzyma ich więcej niż pozostali, może pozbyć się dwóch kart Hard Knock lub odzyskać zdolność swojego żołnierza opisaną na karcie postaci. Jeśli jednak nikt nie uzyska przewagi w uzyskaniu wsparcia od współgraczy i dojdzie do remisu, nic się nie dzieje. Tyle że

„nic” w tym przypadku oznacza wiele – ktoś kolejną rundę musi zмагаć się ze swymi demonami. A to może przełożyć się na klęskę wszystkich.

Po czwarte, Gwiazdka! Wszyscy na nią czekają. Karta Merry Christmas jest jak prezent pod choinką. Pozwala zdjąć z dowolnego żołnierza jedną z kart Hard Knock. Do dziś pamiętam rozgrywkę, w czasie której byliśmy blisko porażki, ale zagrana w ostatniej chwili karta Bożego Narodzenia sprawiła, że mogliśmy świętować koniec wojny 25 grudnia. Wszystkim życzę takich emocji w grach (choć do składania świątecznych życzeń jeszcze daleko).

Proste reguły zostawiają szeroką przestrzeń dla tematu. Wiadac, że twórcom zależało, aby nie zagubił się on gdzieś pośród zbyt skomplikowanych reguł gry lub zbyt trywialnej rozgrywki. Skupienie się na gmatwaniu zasad odciągnęłoby graczy od tematu. Podobnie jak sprowadzenie rozgrywki do bardzo łatwego wyzwania spłyciłoby go do banału. Dlatego zasady są maksymalnie proste, zaś rozgrywka maksymalnie trudna. Gra rzuca graczom ogromne wyzwanie, ale aby mu podołać nie jest wymagana świetna znajomość zasad. Wymagana jest współpraca i koleżeństwo.

The Grizzled uderza w czułe struny i gra na naszych emocjach, ale nie przegina w tym w żadną ze stron. Nie ociera się ani o patos, ani o banał.

Docenić także należy zabiegi fabularyzujące rozgrywkę. Gdy używamy żetonu przemowy, faktycznie ją wygłaszamy. Gdy nasz żołnierz staje się niemową lub despotą – także mamy ochotę to odpowiednio odegrać. Oczywiście można całkiem zignorować elementy RPG, ale to tak jakby pójść na dyskotekę i podpierać ściany.

Jedynie, o co się obawiam, to regrywalność **The Grizzled**. To, że gra jest świetna nie pozostawia żadnych wątpliwości. Pytanie tylko, jak często chcemy wchodzić po pas w błoto, do świata smutnej prozy okopowego życia. Gra swoim rozmia-rem, długością rozgrywki i prostotą zasad mogłaby zostać zaliczona do kategorii gier imprezowych. Tyle, że temat nijak ma się do imprez.

Mam nadzieję, że moje obawy są niesłuszne i gra spotka się z szerokim gronem odbiorców. Zasługuje ona bowiem na naszą uwagę, tak jak i żołnierze, o których opowiada zasługują na naszą pamięć.



- odwaga zabrania się za delikatny temat...
- ...i nie zepsucie jego realizacji,
- komiksowa kreska artysty Tignousa,
- rozgrywka, która nie jest abstrakcyjna (bo stawiająca wyzwanie, bo fabularyzowana),
- wspaniała kooperacja.



- obawa o regrywalność ze względu na temat,
- lepiej gra się w większym gronie niż w 2-3 osoby.

The Grizzled

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-5 graczy

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 99,95 złotych

ZAPRASZAMY!



Trójmiejskie Spotkania z Grami Planszowymi

EDYCJA – JESIEŃ 2015

WWW.FESTIWALGRAMY.COM



Krótką relacją ze SPIEL'15 okiem rodzimego wydawcy

O tym, że gry planszowe i karciane to w Polsce coraz popularniejsze hobby nie trzeba chyba już nikogo specjalnie przekonywać, ponieważ widać to gołym okiem. Najlepszym potwierdzeniem tej tezy są prestiżowe targi SPIEL w niemieckim Essen – najważniejsza impreza branży gier bez prądu na świecie. Już w zeszłym roku Polska była drugim krajem, po gospodarzach, pod względem liczebności wystawców na SPIEL. Choć nie znam oficjalnych danych, mam podstawy przypuszczać, że ten wynik został powtórzony i w tym roku. Polaków w Essen znów było dużo, byli bardzo widoczni i co najważniejsze: prezentowane przez nich gry cieszyły się dużym zainteresowaniem. Zapraszam do lektury krótkiej relacji z tegorocznych targów, w której skupię się na rodzimych wystawcach (jako że sam pracowałem na stoisku jednego z nich), ale zaprezentuję też kilka innych essenowych premier oraz ciekawostek.



Choć hale kompleksu targowego Messe Essen otwarte są dla firm wznoszących swoje stoiska właściwie od początku tygodnia, to sama impreza zaczyna się tak naprawdę w środę – jest to dzień prasowy, zamknięty dla „szeregowych” zwiedzających i poświęcony głównie zdjęciom, wywiadam, partiom demonstracyjnym oraz rozdawaniu egzemplarzy recenzentów. Dla wystawcy jest to też ostatni moment, aby doprowadzić swoje stoisko do porządku przed Armagedonem, który rozpocznie się w czwartek o godzinie 10 rano, wraz z otwarciem bram dla wielotysięcznego tłumu posiadaczy biletów na targi. Właśnie w środę, 7 października, powstało pierwsze wspólne stoisko Polish Publishing League na zagranicznej imprezie. Czemu piszę o tym w tak podniosłym tonie? Bo to na pewno jedno z ważniejszych wydarzeń SPIEL'15 z punktu widzenia polskiego rynku gier. PPL debiutowała rok temu wspólnym essenowym katalogiem jako nieformalna grupa małych i średnich firm współpracujących ze sobą na kilku polach, wspierających się w promocji i temu podobnych działaniach. Po dwunastu miesiącach PPL doczekała się ponad stumetrowego stoiska w bardzo dobrym punkcie hali numer 2, w bezpośrednim sąsiedztwie światowych gigantów, a siedmiu wydawców miało w swojej ofercie ponad dwadzieścia gier! PPL w Essen reprezentowali: Badger's Nest, Board & Dice, Bomba Games, Fabryka Gier Historycznych, Game Fabrica, Let's Play oraz Phalanx. Niestety tuż przed imprezą swoją obecność musiało odwołać Wydawnictwo Alter, m.in. w związku z opóźnieniem produkcji karcianki Germania Magna. Również w ofercie FGH zabrakło jednej z zapowiadanych nowości – angielskiej edycji Teomachii, ufundowa-

nej na początku roku na Kickstarterze i przygotowywanej we współpracy z Petersen Games. Szkoda, ponieważ projekty z Kickstartera i gry powstałe dzięki zbiórkom crowdfundingowym w ogóle, nie tylko na KS, to zupełnie osobna historia – właśnie te tytuły, pochodzące zarówno z klastra polskich firm, jak i innych, często planszówkowo egzotycznych krajów, święciły na targach największe triumfy. Wystarczy wspomnieć Exoplanets i The Curse of the Black Dice od Board & Dice, Waste Knights od Badger's Nest oraz Thrash'n Roll od Game Fabriki, ale też np. Among Nobles – drugą grę młodszego duńskiego wydawnictwa Among Meeples, której podczas kampanii na KS sprzedano się około 400 egzemplarzy, a na samym SPIEL ponad dwa razy tyle (z 1500 sztuk pierwszego nakładu). Równie dobre wyniki notował Trickerion od Mindclash Games.



Niestety nie wszystkie firmy mogły liczyć na tak dobrą sprzedaż jak te wyżej wymienione – nie obyło się bez kilku wpadek, często dość spektakularnych, ale nie zawsze zawinionych przez wydawców. Przykra historia spotkała np. ekipę Rebel, która otrzymała od producenta wadliwe egzemplarze długo zapowiadanych i mocno promowanych przed samym Essen Termitów, co zaowocowało całkowitą nieobecnością tej gry na tegorocznych targach. Z jakości produkcji figurek do Project: ELITE nie byli z kolei przesadnie zadowoleni Grecy z Artipia Games.



To jednak pojedyncze, problematyczne sytuacje, które na szczęście spotkały tylko nielicznych. Targi w Essen to zawsze impreza przynosząca wystawcy pewne korzyści, na której być po prostu wypada i warto. Nawet jeśli wyjazd nie wiąże się z gigantycznym sukcesem finansowym, to nawiązane kontakty i znajomości mogą zaowocować w przyszłości. Wiedzą to z pewnością polscy weterani SPIEL, którzy wystawiają się tam od lat: Rebel, Portal lub Gry Leonardo. Stoiska wszystkich wymienionych firm były dobrze widoczne, podobnie jak CUBE Factory of Ideas promującego debiut Przemka Bobrowskiego, czyli Crime Story, oraz drugą edycję bestsel-

lerowej imprezowej gry Top-A-Top Agnieszki Migdalskiej. Do tych wystawców dołączyło jeszcze kilku rodzimych gigantów, jak np. Trefl, G3 oraz Q-Workshop – znani i lubiani producenci kostek oraz innych okologicznych gadżetów. Mówiąc o gadżetach, warto także odnotować gościnną obecność na stoisku Polish Publishing League załogi RnP Dice – producentów profesjonalnych stołów do planszówek, którzy użyli swoich mebli członkom PPL do prezentowania gier.

Wiemy już dobrze, że Polska jest w Essen widoczna, a polskie gry cieszą się tam coraz większym zainteresowaniem i mają coraz lepszą reputację. Jednak nie samymi rodzimymi tytułami żyje polski recenzent jadący na SPIEL. Już wkrótce na łamach Rebel Timesa będziecie mogli przeczytać teksty o kilku gorących targowych nowościach, m.in. grach włoskich projektantów: o Simurghu od Pierluki Zizziego, autora świetnego Al Rashid i Hyperborei; o ekonomicznej strategii Council of Four duetu Luciani-Tasini, wydanej przez Cranio Creations; oraz o debiutanckich pozycjach firmy Apokalypse Inc, w tym o Producerze, który zwrócił moją szczególną uwagę jeszcze przed targami. A to przecież tylko bardzo niewielka część gier, które miały na SPIEL swoją premierę, na czele z klasykiem w nowej odsłonie, czyli 7 Wonders: Duel oraz niezwykle oryginalnym 504 Friedmanna Friese. Już niedługo przekonamy się, które z tych tytułów będą rynkowymi hitami, a które okażą się zwykłymi niewypałami.

Autor: Piotr „Żucho” Żuchowski



STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Śpośród licznych polskich seriali telewizyjnych **Stawka większa niż życie** nadal zasłużenie uchodzi za jeden z najlepszych, mimo że od czasu, kiedy pojawiła się na ekranie minęło wiele lat. Co tu dużo mówić, jest to nasz rodzimy **James Bond**. W przeciwieństwie do tego ostatniego, fabuła osadzona została w realiach II wojny światowej, co dla miłośników historii, do których należę, stanowi dodatkowy atut. Sam serial, poza tym, że bardziej dla nas swojski, jest też moim zdaniem dużo ciekawszy i bardziej wciągający niż wspomniany **James Bond**. Niedawno po temat sięgnęli wydawcy gier planszowych, a konkretnie wydawnictwa TVP S.A. i Inte-gra. Dzięki nim **J-23** znowu nadaje. Tym razem na planszy!

Gdy sięgamy po grę, wita nas duże, solidne pudło, chyba jedno z wyższych, jakie miałem okazję widzieć. Zjawisko to typowe dla euro gier, gdzie poprzez zwiększanie objętości pudełka wydawca stara się podświadomie stworzyć u odbiorcy przekonanie o dużej wartości swojego produktu. Pudełko zdobi efektownie wyglądający obrazek Hansa Klossa na czarnym tle. Co w środku? Przede wszystkim duże, solidne kafelki, z których budujemy planszę. Można je zestawiać ze sobą na wiele sposobów. Część z nich ma dwie strony (awers i rewers). Rzuca się też w oczy kolorowa instrukcja o dość pokaznej liczbie stron, ale niewielkiego formatu. Poza tym w pudełku znajdziemy kilka rodzajów kart, efektownie wycięte tekturowe postaci znane z serialu, a także żetony, z których część (żetony zagrożeń) wkłada się w plastikowe podstawki i w takiej formie umieszcza na planszy.

Wykonanie gry wzbudza zachwyt i nie mam co do niego żadnych zastrzeżeń. Wszystko jest estetycznie i solidnie zrobione. Poszczególne elementy starają się swoją grafiką nawiązywać do klimatu serialu i okresu II wojny światowej. Nie znajdziemy więc na nich jaskrawych barw, a w wielu miejscach spotkamy



się z czarno-białą oprawą. Z tego, co dowiedziałem się podczas premiery gry od Marka Szyszki, rysownika, który opracowywał ilustracje postaci, jest to celowy zabieg.

Stawka większa niż życie jest przeznaczona dla dwóch graczy. Pokierują oni dwiema siatkami wywiadowczymi – polską

i niemiecką. Na czele polskiej stoi Hans Kloss, zaś na czele niemieckiej jego kolejni serialowi przeciwnicy jak Stedtke lub Brunner. Cel rozgrywki różni się w zależności od scenariusza. Może nim być uruchomienie radiostacji i nadanie meldunku, złamanie hasła, którego litery zdobywa się stopniowo wraz z postępami działań własnej siatki szpiegowskiej, albo zdobycie ściśle tajnego dokumentu. Niezależnie od tego gracze starają się zebrać dowody na wrogich agentów i mogą wykonywać różne dodatkowe misje, w istotny sposób wpływające na przebieg rozgrywki. Dla Polaków ważne jest, aby nie dać się aresztować, ponieważ jeżeli ich jedynym pozostającym na wolności agentem jest Hans Kloss, automatycznie przegrywają.

Co to za gra ta **Stawka**...? Jestem starym (nie wiekowo, ale pod względem doświadczenia) graczem. Jak wielu pamiętam lata 90-te ubiegłego wieku i ukazujące się wtedy rodzime produkcje. Gdy jeszcze jakiś czas temu, grając z jednym z autorów, zobaczyłem prototyp **Stawki**..., od razu skojarzył mi się z innym znanym, legendarnym wręcz tytułem – **Magią i Mieczem** (dalej MiM). Intuicyjną reakcję wywołały pionki postaci osadzone w plastikowych podstawkach, dokładnie tak samo jak pionki w MiM. Oczywiście pod względem graficznym obrazki postaci są w **Stawce**... dużo lepsze, są też wycięte nieregularnie (wycięcie dopasowano do kształtu każdej z nich).

Jak już wspomniałem wcześniej, **Stawka**... jest grą dla dwóch osób, w której kierują one siatkami agentów współpracujących ze sobą przy realizacji różnych celów, po części z góry określonych, po części wybranych przez gracza, a po części losowych

(różnego rodzaju misje). Jest to zatem tytuł, który można zaklasyfikować do gatunku gier przygodowych.

W grze poruszamy się po planszy postaciami należącymi do naszej siatki wywiadowczej, wchodząc w różnego rodzaju interakcje z postaciami przeciwnika. Najczęstszym i podstawowym rodzajem interakcji jest rozmowa. Możemy za jej pomocą zdobyć dowody na wroga postać, a potem poznać jej sekret. Pomaga to rozpracować wrogą siatkę i przybliżyć nas do zwycięstwa. Zbieranie dowodów, nie mówiąc o wydobywaniu sekretu, nie jest jednak początkowo łatwe. Zależy od rzutu kostką, ale prawdopodobieństwo sukcesu w większości przypadków bywa na starcie niewielkie. Większe szanse mamy, gdy zdobędziemy wcześniej na postać jakieś dowody, np. odnajdując w umieszczonych na planszy lokacjach przedmioty, które zwykle mają dwie opcje: zachowania ich do późniejszego użytku lub natychmiastowego użycia jako dowodów.

Dowody gromadzone są osobno na każdego z agentów wrogiej siatki. Jedne postacie są łatwiejsze w rozpracowaniu, a inne trudniejsze, ale zarazem ich zdemaskowanie zapewnia więcej korzyści. Najtrudniejsze do rozpracowania są postacie oznaczone kolorem czarnym – u Polaków to Hans Kloss, a u Niemców szefowie siatki, czyli zwykle oficerowie SS. Po zdobyciu co najmniej sześciu dowodów na polskiego agenta, Niemcy mogą próbować go aresztować. Procedurę tę może przeprowadzić wyłącznie oficer SS (oraz dodatkowo niektóre postacie dzięki misjom). Jeśli aresztowanie się powiedzie, postać może być przesłuchiwana w celu wydobywania z niej dalszych dowodów. Po tym jednak, jak wyjawia sekret, jest wypuszczana. Liczba zebranych na nią dowodów spada wtedy do dwóch.

Polacy mogą próbować wydobyć swojego aresztowanego agenta dzięki niektórym kartom (lokacji). Mogą też dokonać porwania niemieckiego agenta w celu wymiany. Inną formą walki z przeciwnikiem jest zamach na wrogi agenta. Można go wykonać tylko wtedy, gdy agent posiada odpowiednią kartę misji. Aby przeprowadzić zamach, postać musi mieć broń. Zaata-

kowany agent strony przeciwnej, jeśli jest uzbrojony, może się bronić. Bywa więc czasem tak, że zaatakowany agent zlikwiduje napastnika. Generalnie jednak bezpośrednia walka między bohaterami jest rzadkością. Raczej mamy cały czas do czynienia z subtelną grą wywiadów niż przysłowiową rąbanką.

Ważną rolę odgrywają przedmioty. Zwykle są one jednorazowego użytku, ale zdarzają się też wyjątki. Dlaczego ich rola



jest aż tak istotna? Przede wszystkim dlatego, że pozwalają zdobyć pierwsze dowody na wrogich agentów. Potem, jak agent przeciwnika zyska już na torze śledztwa status „Namierzony”, „Podejrzany” lub kolejne, łatwiej pociągnąć go za język podczas rozmowy. Przedmioty pomagają też w wielu różnych sytuacjach, a ponieważ są tajne (do czasu zagrania), używając ich w odpowiednim momencie można zaskoczyć przeciwnika. Znaleźć przedmioty można w lokacjach, czyli zwykle budynkach, obiektach bądź konkretnych miejscach w mieście.

W zależności od rodzaju lokacji, znajdują się tam różne przedmioty (w trakcie gry gracze zdobywają przedmioty, losując je z puli żetonów przypisanych dla danej lokacji).

Powyżej opisałem pokrótce, jak wygląda kilka mechanizmów gry (to jeszcze nie wszystko!), aby zarysować pewne podobieństwa, ale i różnice do znanej mi sprzed laty **Magii i Miecza**. Tym, na co chciałbym zwrócić uwagę graczy i co wymaga szczególnego podkreślenia jest po pierwsze wyraźne dążenie autorów do zapewnienia rozgrywce odpowiedniej dynamiki. O co chodzi? Ano na przykład o to, iż nie można stać przy jednej lokacji i stale jej przeszukiwać, pobierając przedmioty. Po tym jak wejdziemy do danej lokacji, stawiamy w niej żeton w kolorze swojego agenta i dopóki on się tam znajduje, nie możemy z tej lokacji skorzystać. Agent w innym kolorze po wejściu na lokację też zostawia tam swój żeton. Dopiero trzeci z kolei agent (w kolorze innym niż dwaj poprzedni) „wyzerowuje” lokację (znaczniki tamtych dwóch pierwszych agentów są zdejmowane i ponownie mogą oni z niej skorzystać).

Spotkania między agentami, wykonywane przez nich misje i różne zdarzenia sprawiają, że muszą oni dużo poruszać się po planszy. Zazwyczaj nie ma więc stania w jednym miejscu przez większość gry i czerpania z tego korzyści. Często znaczenie ma też koncentracja agentów, przy czym, zwłaszcza dla strony polskiej, nie zawsze jest ona bezpieczna. To wszystko jest bardzo ważne, ponieważ w prostej linii wpływa na to czy rozgrywka potrafi być ciekawa, czy po prostu będzie nudna. Autorom udało się wypracować szereg rozwiązań chroniących ją przed przedstawionym przeze mnie syndromem. W **Magii i Mieczu** te negatywne zjawiska występowały w pewnym zakresie, ale legenda tej gry jest tak silna, że zwykle schodzą one na dalszy plan.

Duże znaczenie potrafi mieć w **Stawce...** działanie zespołowe. Poszczególne postacie, poza standardowymi parametrami, mają swoje cechy indywidualne. Istnieje możliwość zlecania przez szefa siatki misji podległym mu agentom. By to zrealizować, postacie muszą się spotkać. To kolejny czynnik, który spr-

wia, że nie można siedzieć w jednym miejscu planszy i trzeba się przemieszczać.

Ważną cechą gry jest także ogromna różnorodność rozgrywek i dróg prowadzących do zwycięstwa, a w związku z tym i strategii działań graczy. Gracze ciągną bowiem na początku karty misji, które mogą wykonywać. Posiadają one wersję łatwiejszą (dającą mniej korzyści) i trudniejszą (dającą więcej korzyści). Misje są oczywiście tajne i każdy agent może mieć inną. Istnieje możliwość ich doboru w trakcie rozgrywki, o czym już wspominałem. Na to nakładają się jeszcze dodatkowe elementy, takie jak: karty reakcji (do zagrania podczas akcji przeciwnika), żetony zagrożenia i karty lokacji. Wszystko to sprawia, że działania graczy są mniej przewidywalne, a intryga bardziej subtelna.

Dzięki tym zabiegom gra, niczym muzyka symfoniczna, zyskuje wiele odcieni i barw, jest wielowymiarowa, mniej schematyczna i osiąga dużą regrywalność. Każda partia potrafi być inna. Wspominałem wcześniej o kafelkach, z których można w różny sposób budować planszę. Scenariuszy podstawowych jest trzy, ale możliwości tworzenia nowych są w zasadzie nieograniczone. Biorąc pod uwagę, że odcinków serialu było osiemnaście, należy się spodziewać kolejnej części gry, ze scenariuszami poświęconymi następnym historiom. Już same możliwości, jakie dają kafelki planszy wiele mówią o regrywalności Stawki większej niż życie.

Nie brak też w grze elementu planowania. Występuje on na samym początku tury przy wyborze karty planowania do zagrania na dany etap. W zależności od tego, jaka jest wartość zagranej przez nas karty, nasza siatka będzie wykonywać ruch jako pierwsza lub druga i mieć na dany etap określoną pulę punktów akcji (do dowolnego podziału pomiędzy wszystkich agentów). Strona, która przegrała w ciemno tę swoistą licytację (wybrała kartę o niższej wartości) ma za to zwykle więcej kart reakcji.

Poza kartami reakcji mamy też żetony zagrożenia, stawiane co etap przez obu graczy i pozwalające graczowi reagować na działania przeciwnika, gdy jego agent wchodzi bądź przechodzi przez pole zawierające żeton zagrożenia. Można także wspomagać się, zagrywając w trakcie własnej aktywacji bądź aktywacji

przeciwnika żetony zagrożenia. Dzięki temu strona nieaktywna nie nudzi się podczas wykonywania akcji przez przeciwnika i może w tym czasie podejmować własne działania. O ile żetony zagrożeń są tu w miarę przewidywalne, to już karty reakcji dużo mniej.

Wypada napisać nieco więcej o kartach lokacji, które jawią mi się jako najbardziej zaawansowany element gry, w dużym stopniu dynamizujący rozgrywkę (zmuszają postacie do chodzenia po całej planszy), zapewniający jej dużą regrywalność (przynajmniej potencjalnie), zawierający w sobie element planowania (bywa, że w skali całej rozgrywki) i wydatnie zwiększający różnorodność toczonych partii. Karty mogą dawać pewne korzyści w związku z określonymi lokacjami znajdującymi się na planszy. Każda z kart zawiera działanie specjalne, najczęściej powiązane z daną lokacją. Istnieją też możliwości alternatywnego wykorzystania karty lokacji (zamiana na losowo wybraną kartę misji bądź na dwa punkty akcji). Karty lokacji są więc najbardziej zaawansowanym elementem gry przez to, że łączą element misji z lokacją, można je wykorzystać na różne sposoby i często zrealizowanie ich zapewnia spore korzyści.

Na koniec jeszcze jedna cecha reguł: posiadają one trzy poziomy trudności. Generalnie polega to na tym, że kolejne poziomy wprowadzają dodatkowe mechanizmy (kolejne rodzaje kart, żetonów itp.). Im wyższy poziom trudności, tym większa liczba elementów i co za tym idzie większa różnorodność możliwych zagrań. Początkowo można się w tym wszystkim nieco pogubić, ale wraz z poznawaniem gry polecam wykorzystywanie pełnych zasad.

Siadając do gry, należy też pamiętać, że jest to gra przygodowa, więc losy naszych agentów mogą się różnie potoczyć. Autorzy zadbali jednak, aby nie była to zabawa czysto losowa. W grze występuje oczywiście szereg elementów losowych, poczynając od rzutów kostkami, a na doborze kart skończywszy. Można się też doszukać elementów blefu (w fazie planowania). Zestawy przedmiotów, jakie znajdują się w poszczególnych lokacjach, są jednak znane, a wiele rzutów jest skonstruowanych w taki sposób, że aby osiągnąć sukces, trzeba zapewnić sobie odpo-

wiednie modyfikatory, bez których ciężko cokolwiek zwojować. Rodzajów misji specjalnych, kart lokacji i reakcji nie ma też aż tak wiele. Gracze mają więc duży wpływ na przebieg rozgrywki.

Mnie **Stawka...** wciągnęła za sprawą swojej tematyki, a jednocześnie różnorodności elementów, którymi autorzy świadomie operują, aby osiągnąć określone cele. Myślę, że jest to też sposób na pokazanie jakiegoś wycinka realiów II wojny światowej w sposób atrakcyjny i inny niż zwykle, a przy tym nawiązujący do popularnego serialu, co z pewnością zaowocuje dużym zainteresowaniem. Nie bez znaczenia jest zaangażowanie w projekt Telewizji Polskiej, z jej praktycznie nieograniczonymi możliwościami reklamowania gry.

Wszystkim miłośnikom gier historycznych mogę z czystym sumieniem polecić **Stawkę większą niż życie**. Nawet jeśli nie przepadacie za Hansem Klosem (co trudno mi sobie wyobrazić), będziecie mile zaskoczeni różnorodnością możliwych do przyjęcia strategii i bogactwem tej gry!



- wysoka regrywalność,
- dobrze oddana walka wywiadów,
- estetyka wpasowująca się w klimat II wojny światowej,
- rozbudowane i dobrze zbalansowane mechanizmy rządzące rozgrywką.



- element losowy może nie wszystkim przypadnąć do gustu,
- skomplikowane zasady potrafią początkowo odstraszyć.

Stawka większa niż życie

Zrecenzował: Ryszard „Raleen” Kita

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 120 minut

Cena: 149,95 złotych



JESZCZE WIĘCEJ PANDY

Od czasu do czasu bywa tak, że poznajemy grę na wylot i dochodzimy do momentu, w którym towarzyszy nam nieodparte wrażenie, że dany tytuł niczym nas już nie zaskoczy. Z pomocą przychodzą wtedy dodatki, które w założeniu mają zwiększać żywotność podstawowej gry, dodając do niej więcej elementów. Koniec teorii, czas przejść do praktyki.

Takenoko: Chibis to średniej wielkości pudełko, w którego wnętrzu znajdziemy garść nowych kafelków planszy, kolejne cele do wypełnienia, figurkę Pani Pandy oraz tytułowe małe pandziątka (niestety w formie żetonów, a nie kolejnych figurek). Praktycznie każdy z tych elementów wprowadza do gry nowy mechanizm lub rozwija już istniejący pomysł. Najwięcej zamieszania robi Pani Panda. Pojawia się ona na planszy wraz z pierwszym dodanym kafelkiem z rozszerzenia, a następnie porusza się po niej na tych samych zasadach co stara, dobra i wchłaniająca bambus w ilościach hurtowych panda wielka. Różnica polega na tym, że Pani Panda nie zjada bambusa. Jeśli Pani Panda dopadnie Pana Pandę na jednym polu, aktywny gracz może wydać pęd bambusa ze swoich zasobów, aby na świat przyszło pandziątko, które pozwala na wykonanie natychmiastowej, drobnej akcji, a na końcu gry przynosi 2 punkty zwycięstwa. Pandziątek jest dziewięć, po trzy w kolorze każdego bambusa.

Nowe kafelki również robią trochę zamieszania. Na planszy może pojawić się drugi staw, od którego można odprowadzać kanały nawadniające. Jedno z pól ogrodu pozwala na uprawianie na nim wszystkich trzech gatunków bambusa. Posągi bóstw powodują natomiast, że ogrodnik, uprawiając bambus na ich polu, sprawia, że pędy w tym kolorze rosną na wszystkich posiadających dostęp do wody polach na planszy. Ostatnim dodatkowym kafelkiem jest chatka ogrodnika. Jeśli ten skończy na niej swój ruch, aktywny gracz może dobrać na rękę trzy różne karty celów, po czym wybrać jedną, a dwie pozostałe odrzucić.

Najmniejsza rewolucja dotknęła karty celów. Novum jest cel pandy, który do wypełnienia wymaga ustawienia żarłocznego miśka na polu stawu. Poza tym reszta jest raczej intuicyjna. Muszę w tym miejscu przy-

czepić się nieco do tłumaczenia instrukcji dodatku. Trzy z celów ogrodu wymagają od gracza ułożenia dwóch kafelków tego samego koloru obok dowolnego kafelka z ikonką dodatku. Zapis w polskiej wersji instrukcji sugeruje jednak, że kolor kafelka z dodatku musi być taki sam, jak kolor sąsiadujących z nim pól. Gdyby tak było, wartość punktowa tych celów byłaby nieproporcjonalnie niska do poziomu trudności ich wypełnienia. Tłumaczka wykazała się również nadgorliwością, przekładając zasady dotyczące przychodzenia na świat pandziątek. Z anglojęzycznej instrukcji wynika, że gracz oddaje pęd bambusa i pobiera żeton małej pandy bezpośrednio po ruchu Pani Pandy. W polskiej instrukcji widnieje zapis mówiący o tym, że żeton pobierany jest na końcu tury gracza.

Już od pierwszych akapitów instrukcji w oczy rzuca się fakt, że autor postanowił lekko skomplikować grę. W podstawie każda akcja, którą wykonywaliśmy była, że tak to ujmę, oddzielną całością – miała jeden określony efekt. Ruch ogrodnikiem powodował rośnięcie bambusa, ruch pandą powodował znikanie bambusa, dołożenie kafelka powodowało powiększenie planszy. Proste. Rozszerzenie do gry powoduje pewne pogłębienie rozgrywki i wprowadza po-

łączenia pomiędzy akcjami. Pani Panda może poruszyć się normalnie za pomocą akcji ruchu, ale również za pomocą akcji rozbudowy ogrodu, jeśli wybrany kafelek będzie miał nadrukowaną ikonkę dodatku. Nowe cele można pobierać akcją dobierania celów, ale również akcją ruchu ogrodnika (jeśli wprowadzę go do jego chatki). Drobne akcje związane z pandziątkami również pozwalają na wydłużenie tego ciągu połączeń pomiędzy decyzjami.

Na dokładkę dodatek wprowadza dwie zasady, z których korzystać można nawet bez dodawania do podstawowej gry żadnych jego elementów. Pierwsza z nich mówi o tym, że panda nigdy nie może zjeść pierwszego pędu bambusa znajdującego się na polu. Druga lekko zmienia punktację: każdy komplet trzech zrealizowanych różnych celów daje dodatkowe 3 punkty zwycięstwa. Szczególnie ta druga reguła zmusza do dywersyfikowania swoich planów i nie pozwala skupiać się na robieniu w grze tylko jednej rzeczy.

Czy w wyniku tych komplikacji **Takenoko** zamienia się w grę dużo cięższą? Absolutnie nie. Nadal jest to tytuł zdecydowanie familijny, a nie żadne „gamer's game”. Nowe możliwości sprawiają jednak, że nawet mniej zaawansowani gracze z przyjemnością będą mogli poczuć pewien powiew świeżości.



- pogłębiona rozgrywka,
- zasada modyfikująca punktację.



- niejasności wynikające z tłumaczenia zasad.



Takenoko: Chibis

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 79,95 złotych

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl