

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI

ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TEMAT NUMERU:

Stadium w Szmaragdzie

W NUMERZE
RÓWNIEŻ:

PANDEMIC: LEGACY

7 CUDÓW ŚWIATA: POJEDYNEK

POKÓJ 25: SEZON 2

RUM & BONES

SIMURGH

TEZEUSZ: MROCZNA ORBITA - ŁOWCY

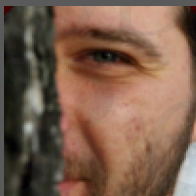
KING PHILIP'S WAR

BUDOWNICZOWIE: ANTYK

RED7

oraz wiele innych...

 **REBEL**



OD Redakcji

Siadając do pisania grudniowego wstępniaka, pomyślałem sobie, że fajnie by było, gdyby był on zarówno świąteczny, jak i planszówkowy. To, że kupujemy gry pod choinkę i możemy w nie zagrać z najbliższymi zaraz po rozpakowaniu prezentu to banal i nie chcę tym marnować waszego czasu. Napiszę natomiast o pewnej grudniowo-świątecznej tradycji, którą celebрую od dobrych dwudziestu lat. Chodzi o Talisman... tak, Magię i Miecz, tę losową retro grę, na której każdy szanujący się planszówkowiec wyrósł, ale teraz się do tego nie chce przyznać, bo losowa, bo nudna, bo długi czas przygotowania do rozgrywki, bo coś tam jeszcze. Sam też nie jestem jej ogromnym fanem, ponieważ przez lata zagrałem w tyle świetnych gier, że Magia i Miecz po prostu trącą myszką. Nie zmienia to jednak faktu, że w grudniu po prostu rozkładamy wszystkie te plansze, karty oraz żetony i gramy wieczorami, gdy za oknem pada śnieg. No dobra, to ostatnie to od kilku lat ściema, ale fajnie tak dodać śnieg, żeby wyszło jak w amerykańskiej reklamie telewizyjnej. I powiem wam, że w przypadku Talismanu magia świąt po prostu działa. Przez cały rok ciężko mnie nawet nakłonić do komputerowej wersji, a w grudniu siadam przy planszy, rzucam kostkami, łażę losowo to tu, to tam, bez ładu i składu, a jednak świetnie się przy tym bawię. Nie tylko zresztą ja – wszyscy świetnie się bawimy. Zatem i w tym roku na naszym stole będzie gościł karp i Talisman, a w telewizji Kevin sam w domu. Pewne rzeczy się nie zmieniają.

Do zobaczenia za miesiąc! W styczniu stuknie nam równo stówka!

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 99

Spis treści

2

AKTUALNOŚCI

Czyli co nowego w świecie gier

4

TEMAT NUMERU: STUDIUM W SZMARAGDZIE



8

COŚ Z NIECO INNEJ BECZKI

Felieton Tomka Kreczmara

9

PANDEMIC: LEGACY

Epidemia dla twardzieli (i bez spoilerów)

13

7 CUDÓW ŚWIATA: POJEDYNEK

Dominacja nie tylko militarna

16

POKÓJ 25: SEZON 2

Obowiązkowy dodatek

19

RUM & BONES

Rum na kościach

22

SIMURGH

Euro w krainie jeźdźców smoków

25

TEZEUSZ: MROCZNA ORBITA - ŁOWCY

Mobilność i nieprzewidywalność

27

WYWIAD ZE ZWYCIĘZCĄ MISTRZOSTW POLSKI W SPLENDOR

Z Piotrem Cholewą rozmawiała Magdalena Jedlińska

29

XI EDYCJA FESTIWALU GRAMY

Relacja Tomasza „Gambita” Dobosza

31

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: KING PHILIP'S WAR

33

KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: BUDOWNICZOWIE: ANTYK

35

KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: RED7

POPRZEZ WIEKI Z VLAADĄ CHVÁTILEM

– Wyjeżdżamy Shermanami z za wzgórz i, stary nie uwierzysz, zaatakowali nas hoplici!

Jeszcze w grudniu tego roku nakładem wydawnictwa Rebel ukaże się trzecia edycja **Cywilizacji: Poprzez Wieki**. Jest to gra planszowa odwołująca się bardzo mocno do legendarnej gry komputerowej **Sid Meier's Civilization**. Zarówno miłośnicy tego tytułu, jak i po prostu zwolennicy dobrych, strategicznych gier planszowych, znajdą tutaj wszystko, czego szukają w grze o rozwoju cywilizacji. Do najnowszej edycji gry wprowadzono kilka większych lub mniejszych usprawnień, wśród których znajdują się między innymi: zupełnie nowa szata graficzna, możliwość kopiowania taktyk wprowadzonych przez innych graczy, zmieniony balans wielu liderów i Cudów Świata, drobne zmiany w rozliczaniu korupcji i odrzucaniu kart militarnych, brak możliwości poświęcania jednostek w walce.



NA MURY, KTO ŻYWI!

– Chłopaki, oni mają jaskiniowego trolla!

Słynne ostatnie słowa jakiegoś obrońcy, niekoniecznie twierdzy i niekoniecznie w tym uniwersum

Stronghold druga edycja jest grą planszową przeznaczoną dla dwóch graczy, która opowiada historię oblężenia twierdzy Skanja na zachodzie Agarii. Gracze dzielą się na dwa obozy: Najeźdźcy oraz Obrońcy i przystępują do walki o to, jak kronikarze zapiszą tę bitwę w swoich dziełach. Z każdą upływającą turą Najeźdźca traci Punkty Chwały na rzecz Obrońców, których dzielna postawa skrzętnie odnotowywana jest w annałach. Plansza do gry przedstawia twierdzę oraz okoliczne ziemie. W trakcie gry kolejne oddziały wojsk Najeźdźcy podchodzą pod mury, starając się sforsować obronę Agaryjczyków. Kotły z olejem, wilcze doły, dzielni bohaterowie na murach – Obrońca ma wiele narzędzi do obrony. Fala najeźdźców jest jednak niewyczerpana i z każdą kolejną turą pod mury podchodzą nowe wojska. Zaciepła walka trwa, a premiera gry przewidziana jest na drugą połowę grudnia.



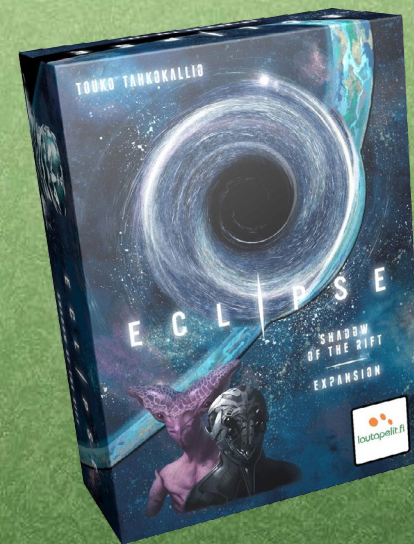
ANOMALIA W ZNIEKSZTAŁCENIA CZASOPRZESTRZENNE!

– W wyniku ataku wroga straciłmy dekarboksylator cząsteczek przestrzeni Hibbsa.

Klasyczny przykład technobełkotu nerdów, z którego kompletnie nic nie wynika

Powstanie Starożytnych zostało powstrzymane, a w galaktyce nastąpił pokój. Pojawiło się jednak nowe zagrożenie, które chce za wszelką cenę obalić status quo. Frakcja The Unity złożona z nanomaszyn doskonale manipuluje materią i nagina ją zgodnie z własną wolą. Przeróżający są też przedstawiciele The Shaper, przy których czas ma pojęcie wyjątkowo względne oraz Octantis, którzy mogą wyprawać olbrzymią przewagę technologiczną. W Shadow of the Rift, dodatku do rewelacyjnej kosmicznej strategii 4X Eclipse, prawa rządzące wszechświatem przestają powoli obowiązywać.

Dodatek wprowadza do gry kilka nowych możliwości, takich jak: Zniekształcenia Czasoprzestrzenne, Ewolucję i Anomalie oraz nowe Rzadkie Technologie, Rozwinięcia i Odkrycia. Znajdują się w nim także dwie nowe plansze graczy. Rozszerzenie skonstruowano w taki sposób, że do rozgrywek można wprowadzić zarówno tylko wybrane elementy, jak i wszystkie jednocześnie, zależnie od preferencji grupy. Rozszerzenie nie wymaga poprzedniego dodatku Rise of the Ancients, aczkolwiek jest z nim w pełni kompatybilne.



Premiera suplementu przewidziana jest na drugą połowę grudnia.

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

ZNAMY FINALISTÓW MISTRZOSTW POLSKI W SPLENDOR!

W dniach 21-22 listopada podczas XI edycji trójmiejskiej imprezy planszówkowej GRAMY odbyły się finały Mistrzostw Polski w grze Splendor. Mistrzem Polski Splendor został Piotr Cholewa, a tuż za nim na podium znalazły się Magdalena Rynans i Beata Kubasińska. Zwycięzcom serdecznie gratulujemy!



Stadium w Szmaragdzie

STADIUM W SZMARAGDZIE

Wydane w październiku 2015 roku przez firmę Phalanx Studium w Szmaragdzie to polska wersja drugiej edycji gry A Study in Emerald autorstwa słynnego Martina Wallace'a. Ten wysoko oceniany, ale bardzo specyficzny tytuł jest pozycją kultową wśród fanów planszówek, a nieliczne egzemplarze dostępne na rynku wtórnym często osiągają astronomiczne ceny. Nic zatem dziwnego, że autor zdecydował się przygotować odświeżoną wersję swojego hitu, jednocześnie trochę upraszczając niektóre mechanizmy, skracając czas rozgrywki i czyniąc ją nieco bardziej przyjazną. Na ile mu się to udało i czy druga edycja Studium w Szmaragdzie dorobi się statusu podobnego do poprzedniczki?



Cthulhu, Gaiman, Wallace, bomby i tajni agenci

Wyobraźmy sobie, że jest rok 1882. La Belle Epoque trwa w najlepsze, a światem rządzą przerażający Wielcy Przedwieczni, znani z twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta. Rzuceni w wir wydarzeń gracze muszą opowiedzieć się po jednej ze stron – broniących aktualnego porządku Lojalistów lub Restauracjonistów, których celem jest obalenie potwornych „arystokratów” i przywrócenie władzy ludziom.



Brzmi co najmniej intrygująco, prawda? Warto w tym miejscu zaznaczyć, że świat gry inspirowany jest opowiadaniem Studium w Szmaragdzie Neila Gaimana, w którym autor połączył uniwersa Mitów Cthulhu i Sherlocka Holmesa. Podczas rozgrywki, oprócz Wielkiego Cthulhu, Nyarlathotepa i shogothów, spotkamy więc detektywa z Baker Street, jego kompana Doktora Watsona, ale i masę postaci historycznych, w tym Zygmunta Freuda, Leona Czolgosza oraz Otto von Bismarcka. Z takim tłem fabularnym i takimi bohaterami Studium w Szmaragdzie nie może być suchą, pozbawioną klimatu grą i widać to już po pierwszym rzucie oka na jej komponenty. Okładkę zdobi bardzo dobra, mroczna i niepokojąca ilustracja, podobnie prezentuje się też plansza – jest dopracowana, szczegółowa, ale jednocześnie nieprzeładowana graficznie

mi smaczkami. Rysunki na kartach są dość proste i może nie zawsze zachwycają, ale przynajmniej dobrze współgrają z całością oprawy wizualnej gry, tworząc bardzo spójną całość. Do jakości wykonania elementów też nie można się przyczepić. Plansza, karty, drewniane znaczniki oraz kostka prezentują solidny poziom, a do tego umieszczone są w wyprawce idealnie mieszczącej wszystkie komponenty. Przyznam, że pod względem organizacji miejsca w pudełku jest to jedna z najlepszych gier od jakiegokolwiek polskiego wydawcy, z którymi do tej pory się spotkałem. Niestety odrobinę słabiej wypada instrukcja. Zasady zaprezentowane są aż na dwudziestu stronach, jednak na wielu z nich znajdziemy sporo wolnego miejsca. Wydaje mi się, że układ tekstu mógłby być nieco lepiej przemyślany, a w dodatku, jak to czasem w instrukcjach Phalanx bywa, nie wszystko jest wyjaśnione w klarowny i bezpośredni sposób, przez co lektura reguł Studium w Szmaragdzie nie należy do przyjemności. Podobny problem napotkałem wcześniej w innej spolszczonej przez załogę z Opola grze Martina Wallace'a, 07 zgłoś się. Na szczęście znalezienie klaryfikacji kłopotliwych zasad w Internecie jest banalnie proste, a z pomocą przychodzą niezawodni użytkownicy forum serwisu BoardGameGeek.

Przyznam szczerze, że nie grałem w pierwszą edycję Studium w Szmaragdzie, dlatego pisząc o mechanice nowej wersji, nie będę dokonywać wnikliwej analizy porównawczej. Nadmienię tylko, że wśród fanów panuje dość powszechne przekonanie, jakoby tegoroczna edycja stanowiła duże (miejscami za duże) uproszczenie oryginalnej gry, na którym tytuł stracił. Nawet jeśli to prawda, to trzeba stwierdzić, że Studium... wciąż pozostaje grą wymagającą, intrygującą i na pewno dość trudną. W bardzo ciekawy sposób łączy mechanizmy tajnych tożsamości, budowania talii i kontroli obszarów, tworząc mieszankę wybuchową. Przed rozpoczęciem partii gracze (od dwóch do pięciu) losują karty okre-

ślające ich przynależność do jednego z dwóch stronnictw: Lojalistów lub Restauracjonistów. Ich cele są oczywiście odmiennie, a same karty tożsamości niejawnie, choć w wyniku niektórych wydarzeń w grze możemy zostać zmuszeni do ich odkrycia. W swojej rundzie można wykonać dwie akcje,



najczęściej związane z zagranieniem z ręki kart oznaczonych odpowiednimi symbolami. Ikon jest naprawdę sporo, ale są na tyle intuicyjne, że szybko można zapamiętać ich znaczenie. Wśród dostępnych działań znajdziemy zatem: dokładanie na planszę kostek wpływu, odzyskiwanie ich, przesuwanie pionków agentów, dobieranie kolejnych kart lub dokonanie zabójstwa. Opcji jest dużo, ale wszystko w tej grze ładnie się ze sobą zązębia i trzeba naprawdę sporo się nagłowić, żeby opracować dobrą taktykę i wszystkie akcje wykonać w optymalnej kolejności. Każde z dziewięciu zaznaczonych na planszy miast ma własny stos kart, które gracze mogą dołączać do swoich talii, jednak do wzięcia karty zawsze potrzebne są kostki wpływu umieszczone na danym polu, a można je tam kłaść po zagranieniu odpowiednich kart. Nieco inną rolę spełniają pionki agentów – dzięki nim możemy pozbywać się agentów innych graczy oraz dokonywać zamachów na „arystokrację”, jednak sami agenci często nie wystarczą – do

wykonania akcji zabójstwa przydatne są też karty z symbolami bomby. Główny mechanizm przypomina nieco ten znany z innej gry Wallace'a, Świat Dysku: Ankh-Morpork, i opiera się na zagrywaniu odpowiednich sekwencji kart z ręki. Jest jednak w Studium... kilka innych rozwiązań, które czynią ten tytuł ciekawym i szalenie oryginalnym. Dzięki wykonanym akcjom zdobywa się punkty zwycięstwa zaznaczane na odpo-



wiednim torze, jednak nie zawsze ten, kto ma ich najwięcej w momencie zakończenia gry wygrywa. Niektóre punkty są neutralne, inne zaś ekskluzywne dla jednej frakcji. Jako że tożsamości uczestników są tajne, podczas gry zaznaczamy na torze zwycięstwa wszystkie zarobione punkty, jednak po zakończeniu partii zachowujemy tylko te w odpowiednim kolorze. Co więcej, mimo że Studium... absolutnie nie jest grą kooperacyjną, nasz końcowy wynik zależy też częściowo od punktacji pozostałych graczy z tej samej frakcji. Stronniczo, do którego należy uczestnik będący w momencie zakończenia gry na ostatnim miejscu, otrzymuje karę punktową, co nierzadko decyduje o zwycięstwie. Podczas gry musimy więc próbować domyślić się, który z przeciwników należy do tej samej frakcji co my i starać się nie pognać go za bardzo, bo sami na tym stracimy. Na środku planszy znajdują się jeszcze dwa dodatkowe tory – Lojalistów i Restauracjonistów,

na które można wpływać różnego rodzaju zagraniami. Za każdym razem, gdy znacznik na jednym z nich zmienia swoje położenie, gracze dostosowują swoje punkty zwycięstwa, zmieniając je o liczbę równą aktualnej różnicy wartości na torach. Oznacza to, że jeśli ta różnica się zmniejsza, to punkty zwycięstwa są odejmowane!

Czy już czujecie jak wasze mózgi parują przy grze w Studium w Szmaragdzie? Nie da się ukryć, że jest to tytuł dość ciężki i zdecydowanie nie dla każdego. To jedna z bardziej wymagających, ale i satysfakcjonujących gier, jakie miałem okazję ostatnio testować. Ogromna liczba zależności i elementów, na które trzeba zwracać uwagę może przytłoczyć wielu początkujących, a nawet średniozaawansowanych planszowiczów. Mimo to, warto dać Studium... szansę, mam bowiem wrażenie, że jest to jedna z gier, które trzeba dobrze poznać, aby czerpać z nich pełną przyjemność. Ze względu na to, jak ważna jest w niej negatywna interakcja, lepiej sprawdzi się też w większym niż mniejszym gronie. Choć zasady mogą z początku wydawać się dziwne, są naprawdę dobrze przemyślane, ale gra na pewno nie wszystkim przypadnie do gustu. Ja sam uważam ją za dobrą, sądzę jednak, że w dorobku Martina Wallace'a są tytuły jeszcze lepsze. Choćby jego gry ze Świata Dysku lub kosmiczna strategia Onward to Venus przekonywały mnie bardziej, głównie dzięki prostszej i chyba nieco przyjemniejszej rozgrywce. Nie zmienia to jednak faktu, że projektant taki jak Wallace poniżej pewnego poziomu nie schodzi nigdy i każda jego gra znajdzie swoje grono odbiorców. W przypadku Studium w Szmaragdzie będą to miłośnicy ponadprzeciętnej ilości kombinowania przy dość krótkim czasie rozgrywki, oraz ładnie wydanych, klimatycznych tytułów osadzonych w lovecraftowskim uniwersum. Czy druga edycja Studium... stanie się legendą? Wątpię, ale na pewno jest solidnym produktem wartym swojej ceny, który zapewni graczom wiele zaciętych partii, pełnych niepewności i niespodziewanych zwrotów akcji, pod jednym wszak wa-



- dobre wykonanie,
- lovecraftowski klimat,
- dużo możliwości i zależności.



- kilka niejasności w instrukcji,
- niezbyt przyjazna dla początkujących,
- trzeba się do niej przekonać.

Studium w Szmaragdzie

Zrecenzował: Piotr „Zucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-5 osób

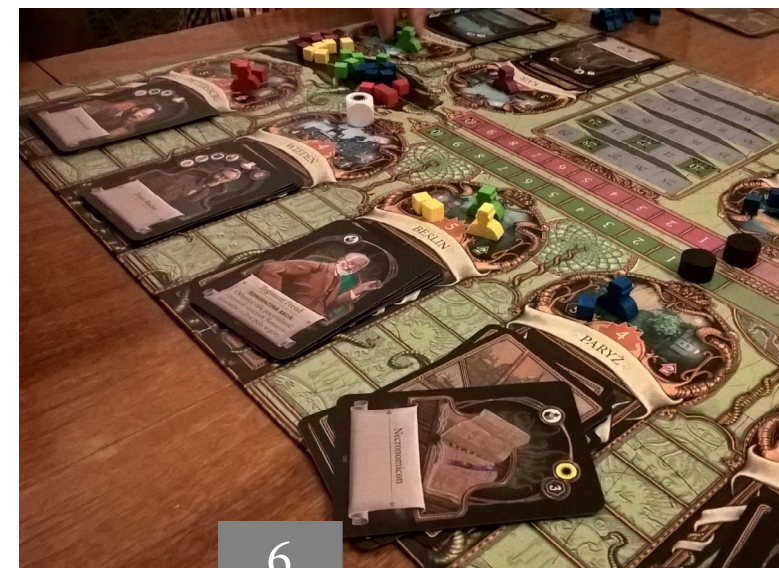
Wiek: 13+

Czas gry: 60 minut

Cena: 159,95 złotych

runkiem – że nie zrezygnują z niego po pierwszej rozgrywce.

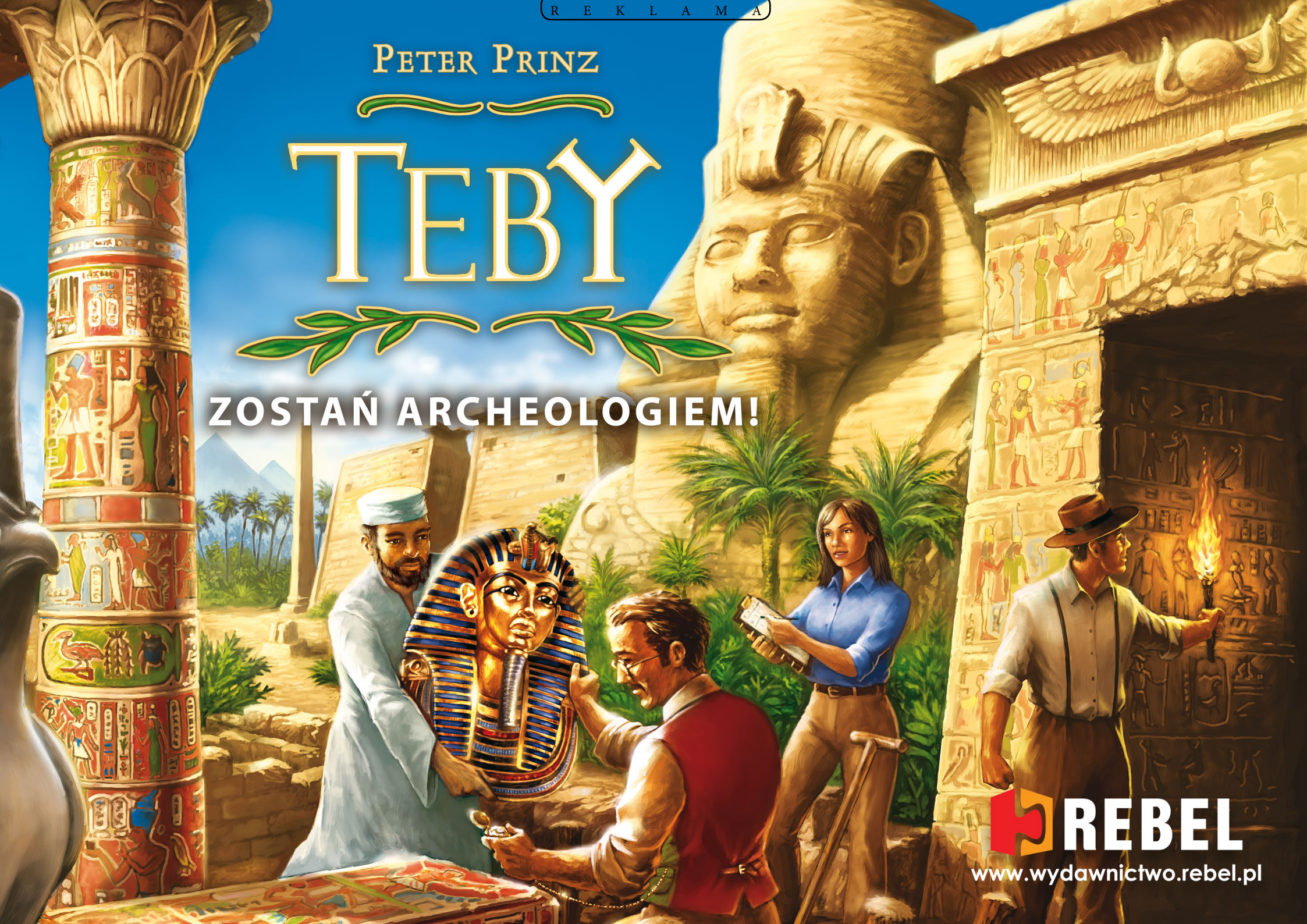
Dziękujemy wydawnictwu Phalanx za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.



PETER PRINZ

TEBY

ZOSTAŃ ARCHEOLOGIEM!

**REBEL**www.wydawnictwo.rebel.pl

Coś z nieco innej beczki...

Zastanawialiście się czasem, jak wielki wpływ gry mają na kulturę? Mam tu na myśli wszelkiego typu gry – od planszowych, przez RPG-i, na wideo zaś kończąc. Słynny amerykański socjolog, Gary A. Fine (w naszym środowisku znany głównie za sprawą portretu graczy D&D w latach 80. XX wieku), powiedział, że na przestrzeni minionych kilku lat gry stały się „globalną kulturą młodych ludzi”. Jako medium są aktualnie obecne w różnych dziedzinach życia: zawodowego, rozrywkowego lub kulturowego. Stały się elementem pojawiającym się w literaturze, kinie i sztuce. Gry wideo „odwołują się do świata, który je stworzył, oraz kultury, która umożliwiła im gwałtowny rozwój” (cytując za Aleksandrą Jankowską i Homo communicativus 5). Grami zajmowali się pisarze Tom Clancy (cała seria sygnowana jego nazwiskiem), Clive Barker, Michael Crichton, Douglas Adams oraz ludzie filmu jak George Lucas i Steven Spielberg. Generał Norman Schwarzkopf w trakcie jednej z konferencji podczas Wojny w Zatoce w 1991 roku powiedział: „Wojna to nie gra na Nintenedo”.

Z drugiej strony Machina eX przenosi gry na sceny teatrów. Powstaje inspirowana nimi muzyka, na przykład skomponowane przez Tobiasa Straussa i nagrane przez Pax Dei Catan Projekt, ilustrujące powieść Rebecki Gablé The Settlers of Catan oraz słynnych Osadników z Catanu Reiner Knizia. Artysty tworzą sztukę przy użyciu kodów i nowych technologii – tak powstaje DevArt i Game Art. Nowe strategie artystyczne wykorzystują grę do budzenia refleksji nad technologią. Gry stają się też tematem książek fabularnych, kanwami opowieści lub wątkami w literaturze – Player One autorstwa Ernesta Cline’a oferuje mnóstwo growych nawiązań i wciągającą historię o dążeniu do zajęcia pierwszego miejsca na liście TOP 10 (nad jej ekranizacją pracuje aktualnie Steven Spielberg).

Z kolei powieść Larry’ego Nivena i Stevena Barnes’a Park marzeń opowiada o bardzo technologicznie rozwiniętej, komercyjnej i zarządzanej przez Mistrza „grze na żywo”, której twórcy udostępniają cały tytułowy park, wraz z rekwizytami, aktorami i sprzętem. Mark Costello w pozycji Big If: A Novel przedstawił fikcyjną grę sieciową, która jest specyficznym modelem amerykańskiego społeczeństwa.

„Gry występują nawet w funkcji metafory zjawisk społecznych: J. C. Herz pisze np., że Pac-Man jest ikoną wszechwładnego kapitalisty” (za Joystick Nation). Gry pojawiają się w filmach będących nie tylko ekranizacjami (jak słynny Tomb Rider z Angeliną Jolie) lub rodzajem lokowania produktu (słynna scena z E.T., w której młodzi ludzie bawią się w klasyczną grę fabularną D&D), ale choćby w Siódmej pieczęci Ingmara Bergmana, gdzie bohater gra w szachy ze śmiercią, czy w innych mniej udanych, choć popularnych dziełach – niech za przykład posłuży tu słynny Tron z 1982 roku (pierwszy film wprost odwołujący się do estetyki i tematyki gier wideo) lub Kosiarz umysłów. Obraz z 1984 roku Ostatni gwiazdny wojownik (lepiej znany w Polsce pod oryginalnym tytułem The Last Starfighter) opowiada historię chłopaka, który pobija rekord w grze na automacie i w efekcie trafia na szkolenie dla pilotów statków kosmicznych, po czym bierze udział w prawdziwym konflikcie międzygwiezdnym. Obok Tronu był to jeden z pierwszych filmów, w których pojawiły się efekty specjalne generowane przez komputer (tzw. CGI – computer generated imagery). Wypada też wspomnieć o słynnym w środowisku graczy filmie Gra z 1997 roku w reżyserii Davida Finchera, w którym osią fabuły był specyficznym przygotowany larp. Kolejny przykład to film Davida Cronenberga z 1999 pod tytułem eXistenZ, w którym świat gry mieszał się z rzeczywistością. Film Jumanji z 1995 roku opowiadał o tym jak „magiczna” gra planszowa staje się rze-

czywistością. Wreszcie w powieści Hobgoblin Johna Coyne’a z 1981 roku rzeczywisty świat bohatera powoli zlewa się z jego ulubioną grą fabularną.

W marcu 1982 roku na dziewiąte miejsce rankingu amerykańskiego muzycznego magazynu Billboard awansował singiel Pac-Man Fever, dzieło Jerry’ego Brucknera i Gary’ego Garcii, co zachęciło muzyków do wydania później płyty długogrającej z takimi tytułami jak: Do the Donkey Kong, Ode To A Centipede i Froggy’s Lament. Również ruch retrogamingowy sięga po muzykę. Powstają zespoły grające utwory nawiązujące do starych gier, jak choćby polskie Retros z takimi hitami jak Console Wars lub Zwali cię Szarak. Wreszcie organizowane są zbiórki na nagranie muzyki ze starych gier na komputer Commodore 64 przez Londyńską Orkiestrę Symfoniczną.

Nic zatem dziwnego, że „w sklepach muzycznych obok soundtracków ze znanych filmów można spotkać płyty ze ścieżką dźwiękową popularnych gier” (za Alien vs. Predator? – gry komputerowe a badania literackie, Jan Stasieńko). Postaci Mario, ratowanej przez niego księżniczki i innych bohaterów słynnej serii gier zawitali nawet w amerykańskim Tańcu z gwiazdami, przy akompaniamencie odpowiednio „growej” muzyki. Pojawiły się nawet mieszkanki w postaci D&D Yoga łączące klasyczne gry fabularne z ćwiczeniami fizycznymi.

Trudno się więc dziwić, że wielu badaczy, jak choćby Paul James Gee, uważa, iż gry to wyjątkowa forma sztuki, której „bliżej do życia w symfonii niż w książce” (za Video games: A new art form). Growa rozrywka od dawna istnieje zatem nie tylko dla samego grania...

Epidemia dla twardzieli (i bez spoilerów)

Muszę się wam do czegoś przyznać. Nie jestem fanem Pandemii. Jestem w stanie oczywiście zrozumieć, że całe mnóstwo graczy kocha ten tytuł i jest on niezwykle wysoko oceniany we wszelkich rankingach. Dla mnie jest to jednak sucha gra o przesuwaniu kolorowych sześcianików po mapie świata. W dodatku główną złą siłą w trakcie zabawy jest losowy układ kart Infekcji. Każda partia Pandemii „smakuje” tak samo, a porażka lub zwycięstwo nie niosą ze sobą odpowiednich emocji. Przynajmniej w moim przypadku. Dlaczego biorę się zatem za recenzowanie Pandemic Legacy? Co się zmieniło? Ja, czy gra?



Aby to zrozumieć, muszę wam najpierw naszkicować, czym jest Pandemic Legacy. Jest to nowa odsłona kooperacyjnego hitu, jakim jest klasyczna **Pandemia**. Nie jest to jednak żaden dodatek, który dorzucamy do podstawki. Mamy tu do czynienia z osobną grą, która powstała z połączenia dwóch bardzo ciekawych elementów. Pierwszym jest klasyczna **Pandemia**. Drugim mechanika **Legacy**. Czym jest ta mechanika?

Legacy jest mechaniką, która pojawiła się w 2011 roku w grze **Risk Legacy**. Zakłada ona, że gra zmienia się w trakcie rozgrywki. Każda decyzja graczy może wpłynąć na to, jak wygląda plansza lub elementy zawarte w pudełku. W trakcie rozgrywki na planszy pojawiają się naklejki, gracze piszą po planszy i po kartach, niektóre elementy są niszczone (na przykład drze się karty). Zmiany dokonane w jednej rozgrywce przenoszą się na kolejną, czyli każda zabawa zaczyna się w nieco zmienionych warunkach panujących na planszy. Dodatkowo wszelkie zmiany są trwałe. Co raz zostało zrobione, nie może zostać cofnięte. Dlatego bardzo często gry z serii **Legacy** (czyli chwilowo **Risk Legacy** i **Pandemic Legacy**) są określane mianem gier jednorazowych.

No dobrze, ale co takiego można zmieniać w **Pandemii**? Co tam można niszczyć, gdzie można coś nakleić lub napisać? Jak zaimplementowano mechanikę Legacy? Postaram się wam na to odpowiedzieć, unikając spoilerów. Zaraz, zaraz: jakich spoilerów? Co można „zaspoilować” w **Pandemicu**? W klasycznym nic. W **Legacy** nie-

malże całą grę, ponieważ wprowadzono do niej fabułę, którą gracze stopniowo odkrywają podczas rozgrywki.

Pandemic Legacy w swych najbardziej podstawowych założeniach to oczywiście **Pandemia**, a więc gra o leczeniu chorób na świecie. Gracze otrzymują kilka postaci do wyboru, w które mogą się wcielić i ruszają w świat leczyć chorobą. Tych jest cztery. Niebieska, czerwona, czarna i żółta choroba, przydzielone do czterech obszarów na globie. Nazw nie mają. Nazwać mogą je sami gracze w trakcie zabawy... zapisując oczywiście ich nazwy markerem na planszy.

Na początku gry ze specjalnej talii Infekcji gracze ciągną dziewięć kart wskazujących, w których miastach globu pojawiły się pierwsze chore osoby. Każdy z graczy dostaje również określoną liczbę kart, które również są kartami miast, ale pochodzą z innej talii. Karty te służyć będą graczom do poruszania się po świecie, budowania baz naukowych i co najważniejsze: do wynajdowania lekarstwa na choroby. Aby takie lekarstwo wynaleźć, jeden z graczy musi znajdować się w placówce badawczej (na początku gry jest jedna w Atlantycie, ale w trakcie rozgrywki można dobudować kolejne w innych miastach) i musi odrzucić z ręki pięć kart miast w kolorze choroby, na którą chce znaleźć lek. Brzmi to może prosto, ale wcale takie nie jest, ponieważ oprócz zbierania kart gracze mają na głowie jeszcze pilnowanie, aby chorobą za bardzo się nie rozprzestrzeniła po świecie. Trzeba leczyć chorych, podróżując po świecie, trzeba pilnować, aby

poziom zachorowań za bardzo nie wzrósł, ponieważ jeśli w jakimś mieście zostanie przekroczona liczba chorych (czyli będzie miała pojawić się czwarta kosteczka w kolorze danej choroby), następuje rozprzestrzenianie się wirusa i choroba rozpełza się po sąsiednich miastach. Osiem takich wybuchów epidemii i gracze przegrywają. Przegrywają też, jeśli trzeba dołożyć nowe kosteczki choroby na planszę, a nie ma ich już w puli. Wygrać można tylko i wyłącznie, znajdując lekarstwo na wszystkie cztery choroby.

Dodatkowo gracze walczą z czasem. Na końcu swojej tury każdy z nich dobiera dwie karty z talii gracza. Te karty to karty miast (a czasem wydarzenia, które ułatwiają nieco rozgrywkę). Gracz ciągnie jednak również odpowiednią liczbę kart Infekcji, dokładając kosteczki chorób do wylosowanych miast. I niby wszystko jest fajnie, ale w talii gracza ukryto kilka kart Epidemii, które powodują możliwe nawroty choroby w już zarażonych miastach. Wszystkie karty Infekcji, które były do tej pory pociągnięte i odrzucone, zostają potasowane i położone na wierzchu talii Infekcji. Nie można zatem „spokojnie” zbierać kart, żeby wyleczyć choroby. Im dłużej gracze zwlekają, tym większa szansa, że coś wymknie się im spod kontroli. Ale to tylko podstawowa **Pandemia**. Dodanie do niej **Legacy** stawia wszystko to na głowie.



Już przejrzanie widocznych na starcie komponentów (bo niektóre są ukryte w ośmiu schowkach) pokazuje, że będzie ciekawie. Znajdujemy naklejki służące do oznaczania poziomu paniki w miastach. Okazuje się, że miasto może się zbuntować, a nawet upaść, co powoduje trudności w poruszaniu się. Widzimy też naklejki będące usprawnieniami. Pozwalają nam one dodać naszym postaciom zdolności specjalne oraz ułatwić leczenie chorób.

Widzimy też naklejki blizn, czyli fizycznych i psychicznych ułomności, które mogą się przytrafić postaci, jeśli znajdzie się ona w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie. Już tylko to powoduje, że poziom naszego zainteresowania grą wzrasta.

Dalej trafiamy na wspomniane już osiem schowków, o których instrukcja mówi, że otworzymy je dopiero wtedy, kiedy gra nas o tym poinformuje. Od początku jednak wiadomo, że schowek numer 8 zostanie otwarty, gdy gracze przegrają cztery rozgrywki z rzędu.

W pudełku z grą znajdują się też tajemnicze teczki, które wyglądają niczym przerażająca wersja kalendarza adwentowego i jedno, czego możemy być pewni, to fakt, że nie zawierają czekoladek.

Sama instrukcja też jest niesamowita, gdyż znajdujemy w niej mnóstwo „dziur”, które będą dopiero uzupełniane na-

klejkami z zasadami. Kiedy będziemy je uzupełniać i co na nich będzie? Tego nie wiadomo.



W końcu najbardziej smakowity kąsek, czyli talia Legacy. To zamknięta talia kart, której nie wolno przeglądać, ani tasować. Jest to talia sterująca grą. Na rewersie niektórych kart jest informacja o tym, kiedy należy z niej pociągnąć kartę i co należy z nią (i następnymi kartami) zrobić. To właśnie ta talia kart będzie pokazy-

wała, co dzieje się w grze i jakie cele staną przed graczami (bo już na początku wiadomo, że w trakcie rozgrywki będzie trzeba wykonać więcej niż jedno zadanie, aby zwyciężyć).

Kolejne zmiany, o których się dowiadujemy, to fakt, że do rozegrania mamy kampanię trwającą 12 miesięcy (od stycznia do grudnia). Każdy miesiąc można rozegrać maksymalnie dwa razy. Jeśli przegramy pierwszą grę, możemy miesiąc powtórzyć (jednak zmiany, jakie zaszły na planszy oczywiście na niej pozostają). Niezależnie od wyniku drugiej rozgrywki, a także jeśli pierwsza rozgrywka była wygrana, przechodzimy do kolejnego miesiąca. Prosta matematyka podpowiada, że Pandemic Legacy pozwoli nam rozegrać pomiędzy 12, a 24 partiami.

Przed przystąpieniem do rozgrywki poznajemy też, czym jest finansowanie rządowe określające liczbę kart wydarzeń, jakie można wtasować do talii graczy. Grę zaczynamy z finansowaniem na poziomie 4 (czyli cztery takie karty w talii). Co

ciekawe, jeśli wygramy rozgrywkę, rząd stwierdza, że jesteśmy super i pewnie nie trzeba nam tyle kasy, po czym obcina finansowanie o 2 poziomy. Jeśli natomiast przegramy, stwierdza, że na sprzątnięcie bałaganu, jakiego narobiliśmy trzeba więcej kasy i podnosi finansowanie o 2. Bardzo ciekawy pomysł.

I to w zasadzie już wszystko, co mogę wam napisać. Reszta to tajemnica talii Legacy i tego, co wydarzy się w trakcie 12 miesięcy trwania kampanii. Każde dodatkowe słowo w temacie zawartości gry byłoby niewybaczalnym spoilerem. Mogę jednak napisać kilka słów o tym, co dzieje się po zakończeniu gry i jakie wywarła ona na mnie wrażenie.

Kiedy już zakończycie kampanię w **Pandemic Legacy**, zapamiętajcie o tym, że grę odsprzedacie. Nie jest to możliwe, ponieważ gra będzie opisana, poklejona i będziecie pewnie mieli kilka podartych kart. Nie będziecie tego robić? To nie grajcie w Legacy, ponieważ odmawiacie sobie w taki sposób sporej części zabawy. Co więcej, raczej nie zagrajcie też ponownie w Sezon 1 (tak, podtytuł Pandemic Legacy to Sezon 1 – oznacza to, że będzie pewnie i Sezon 2) na świeżym egzemplarzu z tymi samymi lub zupełnie innymi ludźmi. Po-



wód jest prosty. Znając fabułę i wydarzenia w grze, będziecie mogli tak pokierować rozgrywką, aby ułatwić sobie zadanie i przygotować się dobrze na to, co nadejdzie. To niszczy radość z zabawy. Nawet grając z zupełnie nową drużyną, z zamiarem nieodzywania się, aby nic nie spoilować, będziecie podświadomie coś tam „podkręcać”. Nie ma to sensu. A co jeśli odczekacie z pół roku, albo i dłużej? Raczej nic to nie pomoże. To, co dzieje się w Pandemic Legacy tak mocno zapada w pamięć, że pierwszy impuls z gry momentalnie przypomni wam resztę rzeczy. **Pandemic Legacy** to gra, o której po skończeniu opowiada się kolegom (ale tylko takim, którzy też już skończyli lub na pewno grać nie będą) albo dzieciom i wnukom.

Często pojawia się pytanie, czy po skończonej kampanii da się na takim egzemplarzu zagrać w zwykłą **Pandemię**. Według mnie jest to możliwe. Może nie będzie to dokładnie takie samo doświadczenie, ponieważ, o ile dobrze pamiętam, na mapie występują jakieś dodatkowe połączenia, poza tym trzeba zignorować wszelkie naklejki, jakie pojawiły się w grze, a także pamiętać, aby jednak nie niszczyć fizycznie żadnej podstawowej karty. Inna sprawa czy w ogóle będziecie chcieli to robić, ponieważ po **Legacy** zwykła **Pandemia** wydaje się jeszcze nudniejsza.

Pandemic Legacy to mistrzostwo świata. Nie przypominam sobie, żebym kiedykolwiek zagrał w zwykłego Pandemica dwie partie z rzędu. Natomiast w Legacy grałem pewnego wieczoru siedem godzin bez przerwy. Do przodu pchała mnie chęć wygranej i zobaczenia, co kryje się tuż za rogiem, na następnej karcie Legacy, i w którą stronę zaprowadzą nas pokręcone umysły twórców gry. Jak dla mnie jest to absolutnie objawienie planszowe 2015 roku. Jak tylko pojawi się Sezon 2, biorę go w ciemno. Choć przyznaję, boję się, że trudno będzie stworzyć kolejną część Pandemic Legacy, która

będzie tak bardzo zaskakująca i emocjonująca jak Sezon 1. Poprzeczka została bowiem zawieszona potwornie wysoko.

Przy okazji, wersja czerwona i niebieska nie różnią się zawartością. Jediną różnicą jest kolor pudełka i grafika je zdobiąca. Gra, która znajduje w środku jest w obu wersjach identyczna.



- świetna fabuła,
- emocjonujące rozgrywki,
- Pandemia na sterydach.



- po skończeniu kampanii drugi raz nie da się zagrać z uwagi na znajomość wydarzeń,
- po zakończonej rozgrywce gra jest „permanently zużyta”.

Pandemic Legacy

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

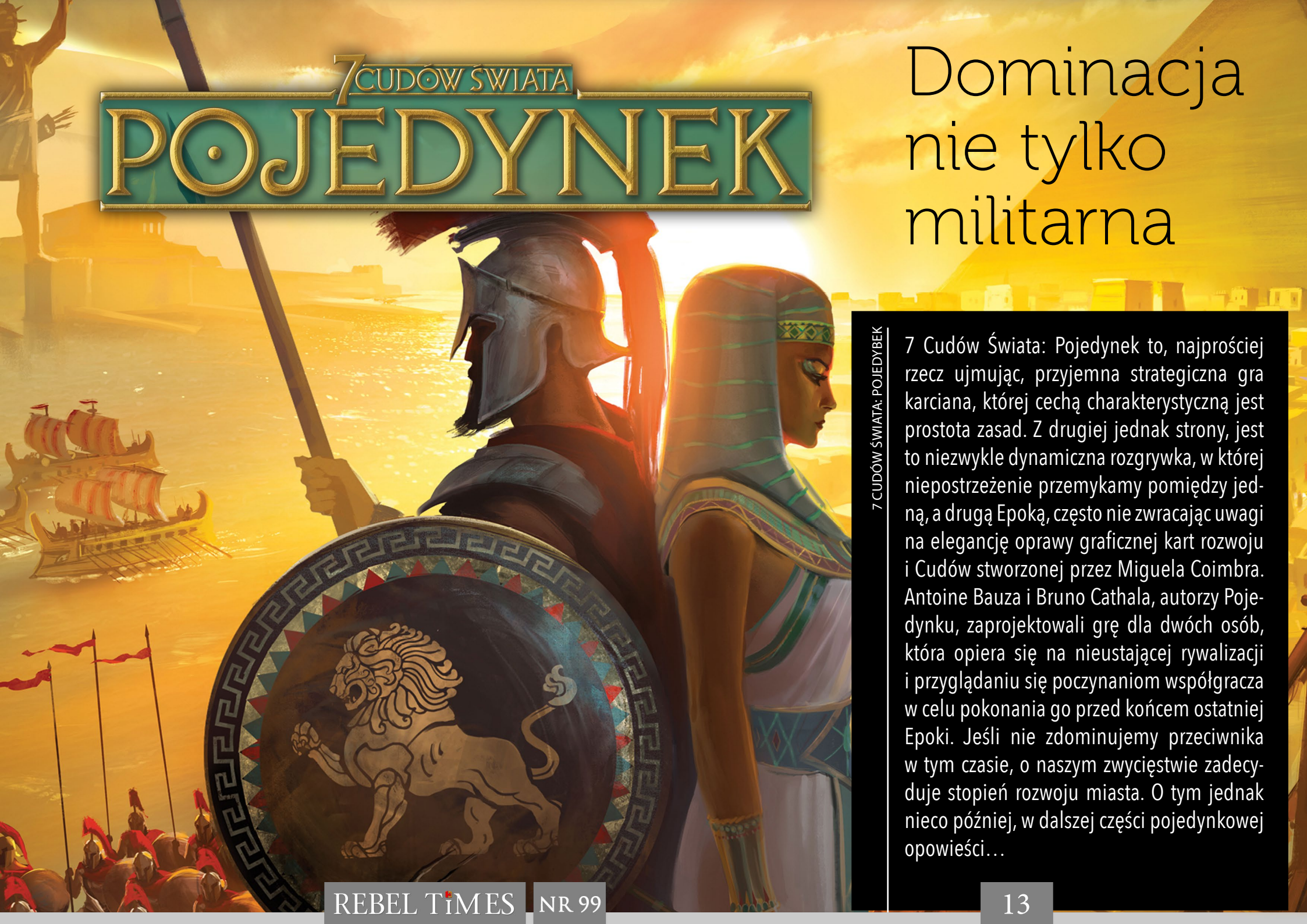
Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 179,99 złotych





7 CUDÓW ŚWIATA POJEDYNEK

Dominacja nie tylko militarna

7 CUDÓW ŚWIATA: POJEDYNEK

7 Cudów Świata: Pojedynek to, najprościej rzecz ujmując, przyjemna strategiczna gra karciana, której cechą charakterystyczną jest prostota zasad. Z drugiej jednak strony, jest to niezwykle dynamiczna rozgrywka, w której niepostrzeżenie przemykamy pomiędzy jedną, a drugą Epoką, często nie zwracając uwagi na elegancję oprawy graficznej kart rozwoju i Cudów stworzonej przez Miguela Coimbra. Antoine Bauza i Bruno Cathala, autorzy Pojedynku, zaprojektowali grę dla dwóch osób, która opiera się na nieustającej rywalizacji i przyglądaniu się poczynaniom współgracza w celu pokonania go przed końcem ostatniej Epoki. Jeśli nie zdominujemy przeciwnika w tym czasie, o naszym zwycięstwie zadecyduje stopień rozwoju miasta. O tym jednak nieco później, w dalszej części pojedynkowej opowieści...

W grze **7 Cudów Świata: Pojedynek** gracze dążą do rozbudowania swojej cywilizacji. O potęgę tej cywilizacji mogą świadczyć: wszelakie budowle wzniesione na jej terytorium, tytułowe Cuda Świata, postęp naukowy lub dominacja militarna.

Pojedynek rozgrywa się w trzech Epokach, które pozwalają graczom na konsekwentną (bądź nie) drogę rozwoju miasta i ofensywę wymierzoną w przeciwnika. Każda z Epok oferuje graczom

budowle, których postawienie ułatwi pokonanie rywala. Ta lista kart, odpowiadająca danej Epoce, to zbiór budowli pełniących w mieście ważne, z punktu widzenia jego rozwoju, funkcje. Każda z trzech Epok posiada swój własny rozkład kart i jak nietrudno zauważyć, jest on adekwatny do poziomu danej Epoki.

Epoka pierwsza w pierwszej rundzie rozgrywki odkrywa przed graczami największą możliwość budowy, pozwalając na wybranie im drogi do zwycięstwa. Autorzy urozmaicili rozgrywkę i zaproponowali trzy ścieżki prowadzące do wygranej. Pierwszym z możliwych zwycięstw jest dominacja militarna. Jeśli gracz zdecyduje się na drogę militarnej dominacji, to wojna może się rozgrywać przez całą grę, w każdej kolejnej rundzie. Do gry dołączona jest mini-plansza, na której zaznaczone są pola kolejnych podbojów militarnych, a na obu końcach planszy widnieją symbole stolic obu państw. Dotarcie do stolicy i jej podbój oznacza natychmiastowe zwycięstwo ekspansywnego gracza. Do zwycięstwa militarnego potrzebujemy armii silniejszej o dziewięć znaczników symbolizujących wojnę.

Drugą metodą na zwycięstwo przed końcem gry jest dominacja naukowa. Aby zdobyć taką dominację, gracz musi zebrać sześć z siedmiu symboli naukowych, które znajdują się na zielonych kartach budowli lub na żetonach umieszczonych na planszy tuż nad torem militarnym.

Jeśli przed końcem trzeciej Epoki żaden z graczy nie sięgnie po zwycięstwo (naukowe lub militarne), wygrywa ten z nich, który po zliczeniu punktów pochodzących z budowli, Cudów Świata i żetonów ma ich więcej, osiągając tym samym trzeci rodzaj wygranej, czyli zwycięstwo cywilne.

Znając już możliwe drogi prowadzące do zwycięstwa, przyjrzyjmy się szczegółom rozgrywki. Na stole przed graczami znajdują się karty Epoki (rozłożone według schematu zaproponowanego w instrukcji), po cztery karty Cudów Świata i cztery znaczniki militarnymi oraz pięć żetonów postępu. Ponadto każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę, mając monety o wartości siedmiu sztuk. Karty dostępne w Epokach są warte odpowiednią liczbę monet lub surowców, można je również otrzymać za darmo.

Cena karty podana jest w lewym rogu, tuż pod kolorowym paskiem oznaczającym typ Budowli. Każda Karta zawiera nazwę, efekt jej działania oraz ewentualny koszt wybudowania. W grze występuje siedem różnych typów Budowli, które dzięki przejrzystej grafice są łatwo rozpoznawalne.

Brązowe karty to surowce, które w przyszłości ułatwią graczom postawienie Cudów Świata. Decydując się na zakup „Wycinki”, „Skladowiska kamienia” lub „Glinianki”, zapewniamy swojemu miastu dostęp do drewna, kamienia i gliny. Karty w kolorze szarym to dobra, które – podobnie jak surowce – pomogą graczom w rozbudowie cywilizacji. Budując w mieście „Hutę szkła” bądź „Wytwórnę papieru”, gracze wzbogacają swoje magazyny o szkło i papier.

Przy rozbudowie surowców i dóbr nie można zapomnieć o rozwoju duchowym miasta, dlatego warto zainwestować w niebieskie karty, które symbolizują m.in. takie ośrodki kultury jak ołtarz lub teatr. Budowle cywilne (niebieskie) są warte określoną liczbę punktów, których suma może zadecydować o zwycięstwie cywilnym na koniec rozgrywki.

Budowlom cywilnym w mieście towarzyszą budowle naukowe, którym w kartach odpowiada kolor zielony. Każda z kart zielonych jest warta określoną liczbę punktów oraz zapewnia symbol

naukowy, który przy konsekwentnej rozgrywce szybko może doprowadzić do zwycięstwa. Budując zielarnię i ambulatorium, gracz wchodzi w posiadanie pary symboli naukowych, co w znacznym stopniu urozmaici i ułatwi jego grę.



W talii kart znajdują się również budowle handlowe oznaczone kolorem żółtym. Budując dla przykładu „Magazyn kamienia”, do końca rozgrywki gracz za kamień będzie płacił tylko jedną monetę do banku. Im więcej budowli handlowych dany gracz postawi w swoim mieście, tym więcej pieniędzy z banku otrzyma, kiedy będzie odrzucał karty z talii.

Istotne w drodze do zwycięstwa są także budowle militarne, których barwą rozpoznawczą jest czerwień. Budując garnizon lub wieżę strażniczą, gracz przesuwają pion konfliktu w kierunku stolicy przeciwnika, zbliżając się tym samym do militarnej dominacji.

W trzeciej Epoce pojawiają się dodatkowe, fioletowe karty, które symbolizują Gildie. Gildia Kupiecka albo Cech Armatorów pozwalają zdobyć dodatkowe punkty lub/i monety za spełnienie określonych warunków. O ile Trzecia Epoka oferuje bonus w postaci Gildii, o tyle nie można zapomnieć o tym, że karty surowców i dóbr znajdują się tylko w Pierwszej i drugiej Epoce, później zaś za każdy brakujący surowiec trzeba będzie zapłacić. Koszt takiego surowca to dwie monety plus liczba symboli tego samego materiału produkowanego w mieście przeciwnika, warto więc już na wczesnym etapie gry zadbać o stały dopływ surowców.

Zanim gracze przystąpią do gry, muszą dokonać wyboru Cudów Świata. Z puli dwunastu Cudów gracze dobierają cztery, po czym pierwszy gracz dobiera jeden Cud, drugi gracz dwa i znowu pierwszy zabiera ostatni z wylosowanych Cudów. Następnie analogicznie dokonuje się doboru pozostałych czterech Cudów Świata.

W swojej rundzie gry można zdecydować się na jedną z poniższych akcji:

- można zakupić kartę, płacąc za nią cenę, która jest

umieszczona tuż pod kolorem oznaczającym typ budowli (jeśli graczom brakuje surowców, mogą zapłacić monetami),

- można sprzedać kartę do banku, pobierając z niego dwie monety plus jedną monetę za każdą budowlę handlową wybudowaną w mieście,
- można użyć karty z talii do zbudowania jednego z czterech Cudów Świata, płacąc koszt surowcami i dobrami zgromadzonymi w mieście lub monetami (uwaga: w momencie wybudowania siódmego Cudu Świata, ósmy trafia oczywiście do pudełka i nie bierze udziału w dalszej grze).

Zasady gry i możliwe drogi prowadzące do zwycięstwa wymuszają na graczach czujną obserwację przeciwnika. Każda akcja powinna być rozegrana pod kątem rozwoju własnego miasta, ale bez pominięcia strategii rywala. Widząc jego zagorzałą walkę o dominację militarną, można czerwone karty wykorzystywać do kontry i ucieczki przed nacierającą armią. Jeśli zaś miasto przeciwnika z rundy na rundę rozwija się naukowo, należy przypilnować, aby konkurent nie miał szans na zdobywanie kolejnych symboli naukowych – trzeba je zatem z uporem maniaka niszczyć lub budować w swoim mieście. Zawsze istnieje też szansa na szybszy postęp naukowy. Wielość dostępnych żetonów, kart rozwoju, Cudów i możliwości rozgrywki sprawiają, że istotną zaletą tego tytułu jest jego regrywalność. Każdy pojedynek może wyglądać inaczej, a notes dołączony do zestawu pozwoli na zapisywanie punktacji najciekawszych i najbardziej zaciętych walk.

Pojedynek polecam wszystkim tym, którzy rozgrywki prowadzą w dwuosobowym gronie. Rozmiary gry pozwalają na zabieranie jej ze sobą dosłownie wszędzie – do kawiarni, na piknik lub na wycieczkę. Pozornie łatwe zasady, z każdą kolejną rundą otwierają przed graczami nowe możliwości strategii. Czy można wygrać, nastawiając się na szybki podbój militarny? Czy postęp naukowy to ta kategoria, któ-



- proste zasady,
- zachwycająca grafika,
- regrywalność,
- wielość możliwości,
- gra tylko dla dwóch osób (zaleta, jeśli nie ma się większej ekipy do gier).



- gra tylko dla dwóch osób (wada, jeśli ma się dużą ekipę do gier).

7 Cudów Świata: Pojedynek

Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Liczba graczy: 2 osoby

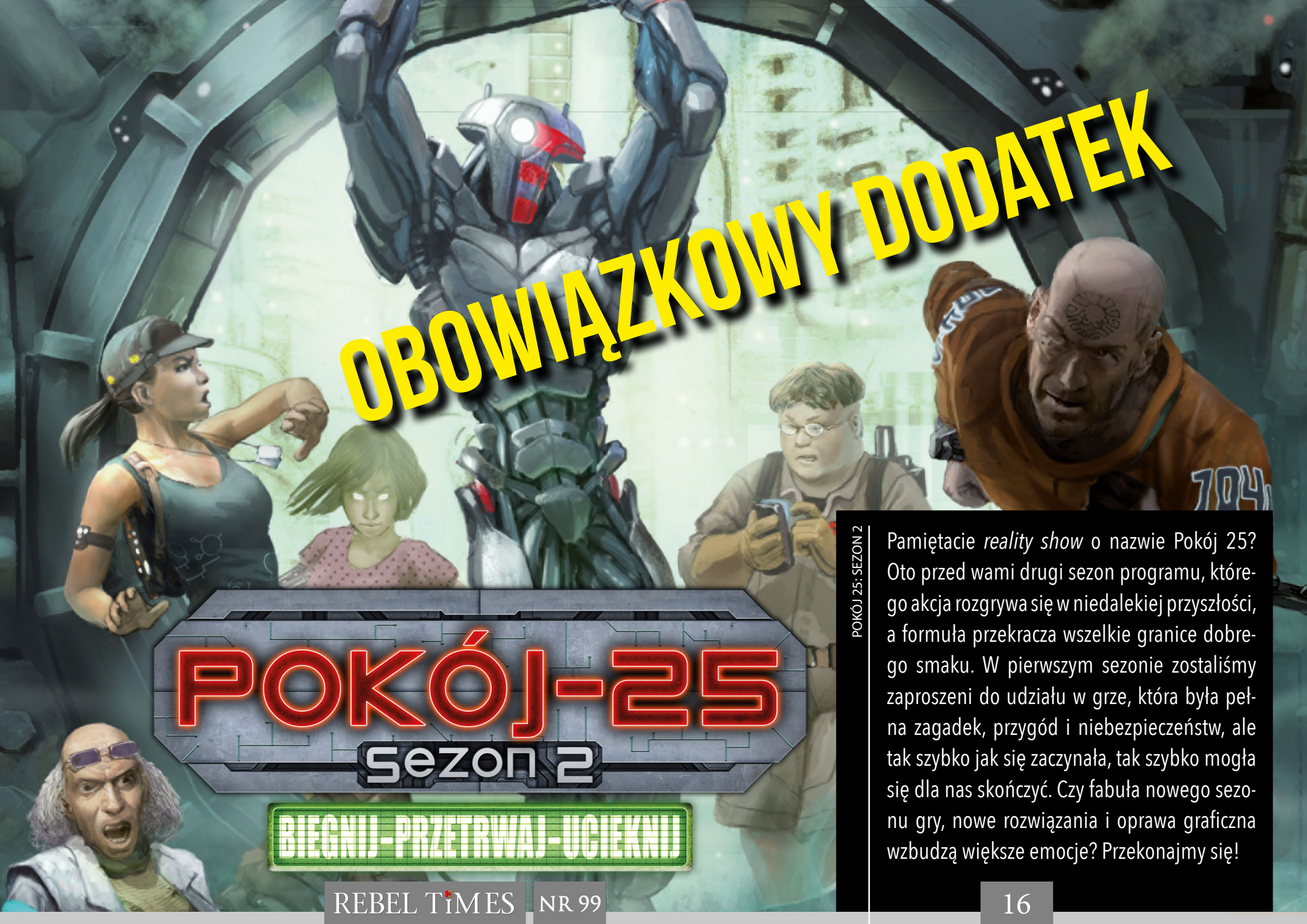
Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 109,95 złotych

ra każdej cywilizacji przynosi gwarantowane zwycięstwo? A może wbrew pozorom najłatwiejszym zwycięstwem będzie zwycięstwo cywilne? Żeby poznać odpowiedzi na te pytania, polecam rozegrać nie jeden, nie dwa, ale wiele ciekawych starć w **Pojedynek**.





OBOWIĄZKOWY DODATEK

POKÓJ-25

Sezon 2

BIEGNIJ-PRZETRWAJ-UCIEKNIJ

POKÓJ 25: SEZON 2

Pamiętacie *reality show* o nazwie Pokój 25? Oto przed wami drugi sezon programu, którego akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, a formuła przekracza wszelkie granice dobrego smaku. W pierwszym sezonie zostaliśmy zaproszeni do udziału w grze, która była pełna zagadek, przygód i niebezpieczeństw, ale tak szybko jak się zaczynała, tak szybko mogła się dla nas skończyć. Czy fabuła nowego sezonu gry, nowe rozwiązania i oprawa graficzna wzbudzą większe emocje? Przekonajmy się!

Co nowego oferuje sezon drugi? **Pokój 25** był tytułem, który jednych zachwycił, innych zaś srogo rozczarował. Brakowało w nim specjalnych umiejętności bohaterów, a sama gra nie była zbyt urozmaicona. **Sezon 2** uzupełnił to, czego graczom zabrakło w podstawowej wersji gry, dołączając też zupełnie nowe możliwości, które w znaczący sposób urozmaicają, a mówiąc szczerze, utrudniają także rozgrywkę. Pudełko zawiera 15 kafelków pokoiów (tylko jeden z nich jest powtórzeniem pokoju znanego z podstawki), 4 figurki postaci, 16 żetonów akcji, 58 kart Z.R.B. (o których za chwilę), 8 żetonów adrenaliny, 2 żetony ról, 2 karty nowych postaci, 16 opisów nowych pokoi i umiejętności oraz 14 znaczników. Po przełożeniu całości wyposażenia do pudełka wersji podstawowej okazuje się, że wypraska została zaprojektowana z myślą o tym właśnie dodatku, a puste wcześniej przestrzenie zostają wypełnione nowymi elementami gry.



Bohaterowie

Do znanej nam już grupy bohaterów dołączają dwie całkiem nowe postaci. Są nimi Sarah – sabotażystka i Bruce – naśladowca. **Sezon 2** oferuje graczom to, na co najbardziej narzekali w wersji podstawowej. W końcu barwne postacie mają nie tylko swój indywidualny wygląd, ale też i indywidualne umiejętności. Zdolności, którymi są obdarowani bohaterowie powodują nieodparte wrażenie, że ta część dodatku ce-

lowo była usunięta z gry podstawowej. Otóż cytaty zawarte na kartach bohaterów odnoszą się do ich nowo nabytych umiejętności. I tak, Alice korzysta z opcji niewidzialności, Jennifer wzywa do pokoju postać z sąsiedniego pomieszczenia, Franck może się pochwalić niebywałą witalnością, Max potrafi przenieść ze sobą wybraną postać, Emmett reaktywuje zamknięte pomieszczenia lub zamyka te otwarte, Kevin hakuje budynek lub robota, Sarah sabotuje pomieszczenia, a Bruce naśladuje efekty pozostałych bohaterów. Opisane zdolności dołącza się w postaci żetonu do czterech podstawowych akcji i od tej pory w fazie programowania gracz wybiera dwie akcje z pięciu dostępnych. Słabą stroną umiejętności bohaterów jest to, że w niektórych trybach ich umiejętności nie mają żadnego zastosowania. Przykładowo, witalność Francka w trybie kooperacji i w trybie solo na poziomie szaleńczym nie ma żadnego przeznaczenia, ponieważ poziom ten wymaga odrzucenia nowych w tym sezonie żetonów adrenaliny.

Adrenalina

Nowością w **Sezonie 2** jest wspomniany już wcześniej żeton adrenaliny. Pozwala on postaciom raz na grę wykonać dodatkową, trzecią akcję. O użyciu żetonu adrenaliny gracz decyduje już w fazie programowania i po rozpatrzeniu dwóch akcji, może użyć dowolnego żetonu akcji poza zdolnością specjalną postaci. Po wykonaniu akcji adrenaliny na stałe traci się jej żeton i jedynie specjalna zdolność Francka pozwala mu odzyskać adrenalinę.

Karty Zautomatyzowanego Ruchu Budynku (Z.R.B.)

Nowe umiejętności postaci i adrenalina pozwalająca na wykonanie dodatkowego ruchu w rundzie mogłyby zasugerować, że Francois Rouze chciał ułatwić grę fanom **Pokoju 25**. Nic bardziej mylnego! Wprowadzenie do gry nowej talii kart Z.R.B. znacząco utrudnia i komplikuje rozgrywkę. W trybie solo i kooperacji karty Z.R.B. zdecydowanie zaburzają orientację postaci w budynku. W ciągu jednej rundy kolumny/rzędy mogą zostać przesunięte kilkakrotnie, dodatkowo poszczególni bohaterowie mogą zostać ukarani utratą jednej z akcji już do końca gry. Jeśli gracze zechcą wprowadzić do

gry jeszcze więcej chaosu, do talii należy dołączyć karty Szaleństwa. Karty te wywołują poważne zakłócenia w rozgrywce. Aktywacja Bomby zegarowej może spowodować, że wszyscy bohaterowie znajdujący się w czerwonych pomieszczeniach zginą, natomiast karta Zakłócania w trybie kooperacji zabrania graczom przez całą rundę jakiegokolwiek komunikowania się ze sobą. Wprowadzenie do talii kart Szaleństwa



zmienia tryb odsłaniania kart. W grze standardowej, we wszystkich rundach z wyjątkiem ostatniej, przed każdą fazą programowania losuje się dwie karty i natychmiastowo stosuje się do ich efektów. Natomiast na poziomie szaleńczym, po każdej fazie programowania, ale przed pierwszą akcją pierwszego gracza, losuje się jedną kartę i natychmiast wykonuje jej zalecenie, drugą kartę losuje się zaś przed drugą akcją pierwszego gracza, również z natychmiastowym wykonaniem jej efektu. Karty z poziomu szaleńczego są dużo bardziej niebezpieczne i powodują spory zamęt w rozgrywce.

Roboty

Nowością tego sezonu są też roboty, które pojawiają się w budynku zaraz po aktywacji Komory robotów. Roboty badają budynek i świadomie lub nie wypychają postaci graczy do sąsiednich pomieszczeń. W trybach kooperacji i solo roboty pomagają graczom w ucieczce z budynku, w pozostałych zaś będą im konsekwentnie przeszkadzać w przetrwaniu i ucieczce.



Pomieszczenia

Sezon 2 nie mógłby być nowością bez nowych pomieszczeń, które choć w niewielkim stopniu, to jednak uatrakcyjniają rozgrywkę. Jednym z ważniejszych z nowych pomieszczeń jest Pokój kontrolny, czyli kolejne niebieskie pomieszczenie. Utrudnia on rozgrywkę w trybach solo i kooperacji, ponieważ żaden z graczy nie może opuścić budynku dopóki pokój kontrolny nie zostanie aktywowany. Ciekawym i brakującym w podstawce rozwiązaniem jest Komora regeneracji. Kiedy pomieszczenie to zostanie aktywowane, wszystkie wyeliminowane postacie wracają do gry, startując z Pokoju centralnego. Jest to pewna dogodność dla tych graczy, którzy w podstawce tracili życie w pierwszej lub drugiej akcji. Tym razem być może nie znużą się na, nomen omen, śmierć, czekając aż reszta graczy odnajdzie **Pokój 25**. Do znanych nam już pomieszczeń dołączają: Pokój paranoi, Komora obrotowa, Komora Zakłócania, Komora Pił, Pokój zegarowy, Pokój Z.R.B., Pokój luster oraz wspomniana już wcześniej Komora robotów. Dodatkowo do pomieszczeń są żetony Do not cross, którymi oznaczają się pokoje, do których nie ma już wstępu żaden z graczy (chyba, że posiada szczególną zdolność) oraz opcja niszczenia pomieszczeń, które zastępuje się Pustym pomieszczeniem.

Tryby

Niewątpliwą zaletą nowego sezonu jest fakt, że każdy z trybów zyskał na atrakcyjności i regrywalności. Szczególnie zyskały te tryby, w których udział bierze mniejsza liczba graczy. Rozgrywka zdecydowanie się wydłuża, co jest spowodowane dłuższym procesem programowania oraz próbą odtworzenia lokalizacji miejsc przed ich zautomatyzowanym przesunięciem. Przy rozgrywce ośmioosobowej gra potrwa zdecydowanie dłużej niż sugeruje to informacja na pudełku (30 minut), a i poziom trudności w porównaniu z podstawką jest zdecydowanie wyższy.

Werdykt

Sezon 2 można nazwać nieodłącznym elementem podstawowej wersji gry. W trakcie rozgrywki ma się wręcz wrażenie, że bez tego dodatku gra nie ma głębszego sensu, a suplement ten został odłączony od podstawki w trakcie pakowania jej do pudełka. Rozszerzenie wprowadza wiele nowych możliwości, które powodują, że każda kolejna rozgrywka jest całkowicie odmienna od poprzedniej. Wrażenie chaosu wprowadzonego przez karty Z.R.B. skutecznie komplikuje programowanie kolejnych akcji i wspólne dotarcie do **Pokoju 25** nie jest już tak proste, jak miało to miejsce w podstawce.

Umiejętności bohaterów to również mocny punkt dodatku, ale należy zauważyć, że w niektórych trybach nie mają one żadnego zastosowania, dodatkowo w żadnym przypadku nie ułatwiają rozgrywki. Stąd podejrzenie, że zdolności były nie do końca przemyślaną innowacją. Wadą **Sezonu 2** są także dodatkowe karty pomocy, które gracz dołącza do ich odpowiedników z podstawki. Kolejne karty, do tego słabej jakości, wprowadzają bałagan przy rozgrywce kiluosobowej. O wiele lepsza byłaby jedna, spójna i solidnie wykonana plansza gracza. Nie zachwyca też karta umiejętności postaci – mały, miękki karteluszek, który bardzo szybko może ulec zniszczeniu.

Pomimo powyższych wad, **Sezon 2** polecam wszystkim, którzy w swoich zbiorach mają już **Pokój 25**. Fanom tego



- zdolności specjalne bohaterów,
- karty Z.R.B., które powodują nieprzewidywalność i oryginalność każdej rozgrywki,
- nowe postaci,
- dwa poziomy trudności dla graczy o różnym stopniu zaawansowania.



- umiejętności nie sprawdzają się w niektórych trybach gry,
- słaba jakość wykonania kart umiejętności postaci,
- brak jednej spójnej i solidnej karty pomocy gracza.

Pokój 25: Sezon 2

Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Liczba graczy: 1-8 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30-60 minut (zależy od liczby graczy)

Cena: 89,95 złotych

tytułu pozwoli on na kolejne godziny jeszcze ciekawszej zabawy w reality show, a niezdecydowanym, niepewnym lub nie do końca przekonanym być może ułatwi zmianę zdania na temat tej nieszablonej gry. Ogólnie rzecz ujmując, **Pokój 25: Sezon 2** to gra warta uwagi, ponieważ zawiera kilka mniej lub bardziej ciekawych opcji wyboru, pozwala na rozgrywkę w zmiennej liczbie osób oraz gwarantuje dobrą zabawę zarówno w małym, jak i w dużym towarzystwie. Ale czy rzeczywiście można poczuć emocjonujący strach w trakcie ucieczki? O tym może przekonać się wyłącznie realny gracz.





RUM NA KOŚCIACH

RUM & BONES

The Locker is wide open, mateys. Those that die at sea can return, so long as they possessed a coin.

Rum & Bones

Dokładnie rok temu, w dniach 2-28 grudnia, na platformie Kickstarter trwała zbiórka pieniędzy na nowy projekt od Cool Mini Or Not. Finansowanie społecznościowe zakończyło się sukcesem na poziomie 739,513 tysięcy dolarów. Osobiście dołożyłem do tego swoją studolarową cegiełkę. Gdy przyплыnęła do mnie wielka, tekturowa paka, czułem się, jakbym odnalazł legendarny skarb piratów. Oprócz gry każdy wspierający otrzymał drugie tyle w postaci bonusowych figurek, „odblokowanych” po przekroczeniu kolejnego progu zbiórki. Podwójne emocje – na etapie czekania na gotową grę, oraz wcześniej – na etapie zbiórki, gdy coraz większa ilość zebranych funduszy pozwalała dorzucić do gry więcej dobra. Takie rzeczy tylko na Kickstarterze! Ktoś nazwie to maszynką do zarabiania pieniędzy, a ktoś inny wrzuci mema: „Shut up and take my money”.

Gwiazdą przewodnią była planszowa wersja gry wideo z gatunku MOBA. Tajemnicę tego skrótu może rozwijać inny skrót, a mianowicie: LoL, czyli League of Legends. Tak, to ta gra, w którą twój kuzyn lub bratanek przegrał pół gimnazjum, czyli trzy lata, bo powtarzał klasy.



Ale to też gra, która w USA została uznana za pełnoprawny sport. MOBA jest grą strategiczną, w której jedna drużyna zaczyna na jednym biegunie planszy i musi się dostać na drugi, aby zniszczyć cele w bazie przeciwnika. Druga drużyna musi zrobić dokładnie to samo. Obie drużyny rekrutują bohaterów o różnych zdolnościach. Herosi idą do celu po trupach minionów. Stwory te kontrolowane są przez SI i pielgrzymują do celu trzema wyznaczonymi alejami, będąc głównie źródłem doświadczenia i złota.

Drugą wędką, na której haczyk dali się złapać gracze, był świat gry. Któż nie kocha Piratów z Karaibów? Rum & Bones to gra o pirackich przygodach i potyczkach. Gracz dostaje swój statek z załogą i rzuca wyzwanie przeciwnikowi. Zmusić go do poddania się można wyłącznie, topiąc jego okręt. Wielka Morska Bitwa rozstrzygnie, kto jest Najstraszliwszym Postrachem Siedmiu Mórz.

Piratem zostaje się z miłości do wolności i... rumu. Gdzie tu tytułowe kości? Tak, tych w grze rzuca się bez liku, ale nie o takie kości chodzi. Podobnie jak w Piratach z Karaibów, w **Rum & Bones** piratem jest się do końca, nawet po śmierci. Co martwe, nigdy nie umrze. Odzwierciedlono to zarówno

w warstwie wizualnej (nasi bohaterowie to w większości odziane w stroje z epoki szkieletorki), jak i mechanicznej – nasza załoga nieustannie odnawia się, a każdy bohater powraca z toni śmierci.

Jak na tak dużą, epicką grę, rozkłada się ją bardzo szybko. Kładziemy dwie prostokątne plansze dłuższymi bokami do siebie. Tym sposobem otrzymujemy lustrzany obraz dwóch statków. Następnie łączymy je trzema trapami oraz na każdym statku umieszczamy artylerię, maszt, ster, olinowanie oraz arsenał. W trzech punktach, na równi z trapami, przy burcie zewnętrznej rozmieszczamy po jednym żetonie symbolizującym miejsce rekrutacji wszystkich naszych jednostek. Na koniec zaludniamy statek początkową załogą i możemy zaczynać. Trwa to kilka minut.

Jeden gracz lub drużyna złożona z dwóch lub trzech graczy staje naprzeciw drugiemu graczowi lub drugiej drużynie. Jeden z dwóch statków przypada na jednego gracza/drużynę. Celem gry jest zdobycie sześciu Punktów Zwycięstwa. Zniszczenie każdego z elementów wrogiego statku warte jest dwa PZ. A zatem do wygrania konieczne jest zniszczenie trzech z pięciu elementów statku (i są to tzw. „cele”).

Po tym jak ostrzelamy statek przeciwnika z dział pokładowych, dajemy rozkaz naszym załogantom. Najpierw rekrutujemy po dwie jednostki marynarzy (majtków pokładowych) na każde pole rekrutacji oraz dokładamy dwie jednostki specjalne (bosmanów). Następnie wszystkie nasze jednostki atakują sąsiednie pola. Atak polega na dobraniu kostki k6 za każdą naszą figurkę znajdującą się na danym polu i wykonaniu rzutu. Wyniki równe lub wyższe od 4 (albo 3, jeśli na tym polu stoi choć jeden bosman) oznaczają trafienie. Majtkowie i bosmani spadają z planszy po jednym trafieniu, herosi po od ośmiu do czternastu trafieniach. Na koniec przesuwamy po wyznaczonej ścieżce wszystkie nasze zwykłe jednostki o jedno pole w kierunku celu na wrogim statku. Wrogie jednostki stojące na drodze blokują ruch – wedle uniwersalnej reguły żadna figurka nie może wejść na pole z wrogą figurką.

Załoganci są poruszani automatycznie. Ich algorytm działa identycznie jak w Zombicide: rekrutacja, atak, ruch. Dlaczego nasze pionki kontrolowane są przez Sztuczną Inteligencję? Załoganci robią tylko za statystów. Ich rolą jest bycie tłem, elementem (ruchomej) scenografii dla prawdziwych aktorów tej sceny. Nie mogą przecież odciągać uwagi od spektakularnych zagrań Jacków Sparrowów, Barbossów i innych korsarzy.



Tych każdy gracz/drużyna wybiera przed rozpoczęciem gry – pięciu bohaterów, po jednym z każdej kategorii. Kompletna załoga składa się z kwatermistrza, osiłka, zawadiaki, artylerzysty i oczywiście kapitana. Gracz/drużyna wystawia trzech z nich. Dwójka pozostaje w rezerwie. Jeśli któryś z powołanych herosów zostanie pokonany, wykupuje się śmierci i wraca do rezerwy (a później może wrócić także do gry). „Karą” jest utrata wszystkich posiadanych przez niego monet oraz jeden mniej bohater na planszy – przez jedną rundę nikt nie może zająć miejsca umrzącego. W kolejnej rundzie zastępujemy puste miejsce po nim innym awanturnikiem z rezerwy.

Co rundę każdy z bohaterów wykonuje trzy akcje. Ruch, poza standardowym bieganiem po pokładzie, to również bujanie się na linie! Można wskoczyć na statek przeciwnika (albo z niego czmychnąć) lub... wpaść do wody. Gdy już dosko-

czymy do przeciwnika, to drżycie szczury lądowe. Co heros to inny wachlarz możliwości. Osilek staje się potężny, gdy otrzymuje rany, Artylerzysta uderza z dystansu, a Zawadiaka jest mistrzem pojedynków. Tyle że nie ma nic za darmo i za zdolności się płaci. A walutą w tej grze jest krew wroga – licznik śmierci nabija naszą kabzę. Im więcej siejemy terroru, tym więcej mamy pieniędzy na... dalsze sianie terroru. Powstrzymać to może tylko inny śmiać, który dopadnie naszego bohatera i wraz z życiem odbierze mu cały hajs. No, z tym życiem to przesada, ponieważ w Rum & Bones śmierć jest jak rum. Wali o głębę, ale potem znów staje się na nogi.

Jako że celem gry jest zniszczenie trzech celów na wrogim statku, nic nam po okopaniu się na swoim. Gracze nie mają wyjścia i muszą grać ofensywnie. Awanturnicy rzucają się w wir walki, przedzierają przez hordy marynarzy, toczą pojedynki między sobą i robią wszystko, aby zatopić statek przeciwnika. Rozgrywka przypomina sztorm, podczas którego kolejne fale zmywają to jeden, to drugi pokład.

Karty akcji (Tide Cards) mają niebagatelny wpływ na to, na którą stronę przechyli się szala zwycięstwa. Co zrobić, aby przeciwnik spudłował? Oczywiście napluć mu do oka! A jak walka nie idzie, znaczy, że mamy za mało rumu. Można też użyć broni ostatecznej – przywołać Morskiego Smoka. Ale wszystko to ma swoją cenę. Potężniejsze karty oznaczone są symbolami Krakena. Na koniec każdej rundy rzuca się 2k6. Jeśli wynik jest równy lub niższy niż wyrzucona suma, pojawia się Kraken.

Kraken wynurza się pomiędzy statkami, niszcząc środkowy trap. Wszyscy w polu rażenia jego macek kończą w otchłani, aż dopadnie i pochłonie jednego z tych, którzy go przywołali. Ataki wymierzone w statek gracza, który zagrał więcej kart z symbolami Krakena są po dwukroć bardziej srogie,

a jego bohaterowie mogą zostać pochłonięci. Jak to wygląda w grze? Przykożaczyleś z kartami? Ok, to teraz patrz, co robi z twoją załogą Kraken. Chyba że dalej z ciebie taki kozak i ubijesz potwora, nim on ubije ciebie. Zabawa w pirata z Rivii opłaca się, bo trofeum (zarówno za Krakena, jak i Morskiego Smoka) warte jest dwa PZ i garść monet. Ale stwórz ma dwa razy tyle wytrzymałości co zwykły cel, a ponadto ostateczny cios może zadać wcale nie nasz bohater, ale ten przeciwnika.

Trzeba przyznać, że Kraken robi grę. Dlaczego? Mam na rękę mocne karty. Oczywiście byłyby zagranie ich. Ale każda



z nich zwiększa ryzyko pojawienia się Krakena. I jeśli to ja zagrałem więcej kart, pojawienie się Krakena skończy się najgorzej dla mnie. Rozgrywka może wyglądać tak, że drużyna przegrywająca w desperacji użyje swych kart, odbije się od dna, a nawet zacznie wygrywać... aż pojawi się Kraken i szala znów się przechyli. Bo o tym jest ta gra. Zdobywamy Czarną Perłę, aby chwilę później ją stracić.

Temat piratów, i to zanurzonych po uszy w czarnej magii, stał się również pretekstem do wykreowania NIESAMOWITYCH figurek. Barwni piraci, nakreśleni na grafikach, mają odwzorowanie w skali 1:1, jeśli chodzi o detale. Nie tylko udało się wymyśleć, ale i wyrzeźbić wielkiego szkieletora, którego za pomocą dwóch drążków porusza mniejszy szkieletor siedzą-



- Piraci z Karaibów na planszy,
- nowy gatunek gry planszowej – inspirowanej MOBA,
- wartka rozgrywka, intuicyjne zasady,
- niesamowite figurki,
- świetna propozycja dla dwóch osób.



- trudności z kupnem i wysoka cena w Polsce,
- może dłużyć się podczas gry na więcej osób.

Rum & Bones

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 459,95 złotych

cy w jego brzuchu. Aha, ten duży trzyma w ręku bicz z kości. Natomiast figurkę Patchwork Portera tworzy to, co można znaleźć na dnie morza.

Gra oferuje dynamiczną rozgrywkę, choć niekoniecznie krótką. Sugerowany czas rozgrywki dotyczy raczej osób znających grę. Również znacznie dłużej niż godzinę zajmie rozgrywka z udziałem trzech lub więcej graczy, kiedy to każdy będzie analizował swój ruch. Choć lubię gry kooperacyjne, to dwóch lub trzech kapitanów na jednym okręcie nie zawsze się sprawdza. Za to jako gra dwuosobowa **Rum & Bones** jest rewelacyjne i być może bezkonkurencyjne wśród gier o takim rozmachu.

Może się skończyć proch, najważniejsze jednak żeby nie zabrakło rumu. Klimat i zabawa są najmocniejszą stroną tej gry.

SIMURGH



EURO W KRAINIE JEŹDźCÓW SMOKÓW

SIMURGH

W ostatnim czasie na łamach RT coraz częściej goszczą recenzje gier wydanych dzięki finansowaniu społecznościowemu. Platformy crowdfundingowe, czy to w Polsce (jak np. Wspieram.to), czy na świecie (Kickstarter), zyskują coraz większą popularność i przekonują wydawców gier, że warto zbierać na nich fundusze na swoje projekty. Graczom z kolei udowadniają, że warto te projekty wspierać. Na rynku pojawiają się firmy, które stają się znane głównie dzięki swojej działalności na KS i jemu podobnych stronach. Wydaje się, że jednym z takich podmiotów staje się NSKN Games – wszak ich największe hity, Progress i Mistfall, to właśnie gry wydane dzięki finansowemu wsparciu użytkowników Kickstartera. Z kolei bohater niniejszego tekstu, Simurgh, doznał się ufundowanego tam dodatku. Tytuł ten jest głośną premierą tegorocznych targów SPIEL, której polska edycja ma ukazać się... po planowanej na styczeń kampanii crowdfundingowej w serwisie Wspieram.to. W oczekiwaniu na jej start rzućmy okiem na angielską edycję gry, co – mam nadzieję – pomoże niektórym podjąć decyzję o ewentualnym wsparciu rodzimego wydania.

Na wstępie trzeba stwierdzić jedną rzecz – Simurgh to przede wszystkim gra piękna, wręcz olśniewająca wizualnie. Pudełko ozdobione jest świetną ilustracją okładkową, a do tego po brzegi wypełnione komponentami. Ogromna plansza oraz kafelki są: po pierwsze, grube i wytrzymałe; po drugie, bardzo kolorowe, a mimo to czytelne i niemęczące oczu. Dobrze prezentują się też żetony, drewniane znaczniki surowców i plastikowe figurki. W kwestii estetyki i jakości wykonania gry można przyczepić się tylko do kilku detali. Bardzo duża, a do tego szczegółowo zilustrowana plansza przedstawia miasto, a w nim lokacje o określonym działaniu, na ogół dobrze wyjaśnionym za pomocą symboli umieszczonych tuż obok miejsca przeznaczonego na postawienie pionka. Jednak kilka pól, które wprowadzają do gry nowe kafelki, nie jest niestety oznaczonych zbyt intuicyjnie. To może początkowo powodować lekkie zagubienie nowych graczy, ale na szczęście mija ono szybko i potem nie ma już żadnych problemów ze zlokalizowaniem na planszy pożądanego miejsca. Drugie zastrzeżenie dotyczy plansz graczy. Zaznaczone są na nich miejsca, na których kładziemy posiadane znaczniki surowców, jednak niektóre z tych znaczników są po prostu za duże i nie mieszczą się w odpowiednich kratkach – jest to banalny, wręcz głupi problem i aż dziw, że wydawca nie zapewnił nieco więcej miejsca, np. kosztem dość rozbudowanych tekstowych opisów faz gry i dostępnych akcji.



Jeśli zaś o tekstach mowa, tradycyjnie kilka słów należy poświęcić instrukcji. Liczy ona 16 stron i opisuje dwa warianty zasad: dla początkujących oraz zaawansowanych graczy. Angielskie reguły nie są niestety spisane idealnie i w kilku miejscach pojawiają się drobne niejasności. Jest to niewątpliwie mankament instrukcji, ale ma ona też pozytyw: liczne przykłady i bardzo pomocną tabelę, szczególnie omawiającą działanie wszystkich kafelków w grze. Podsumowując zatem stronę estetyczno-edytorską, należy zwrócić uwagę na dużą liczbę i absolutnie genialną jakość komponentów w pudełku oraz wysoki poziom ilustracji. Gra wygląda po prostu bajecznie i mimo że wydawnictwo NSKN nie uniknęło kilku wpadek, nie są one na tyle istotne, aby przyćmić rewelacyjne wrażenie, które Simurgh sprawia, jeśli chodzi o aspekt wizualny.

Skoro wizualnie jest tak dobrze, to czy strona mechaniczna dorównuje estetycznej? Muszę przyznać, że jeszcze przed premierą omawianej gry miałem co do niej dość wysokie oczekiwania, umieszczając ją nawet na liście najciekawiej zapowiadających się tytułów Essen 2015. W końcu NSKN Games to już uznana marka, a i projektant, Pierluca Zizzi, anonimowym twórcą nie jest. Wśród tytułów, za które odpowiadał wystarczy wymienić Hyperboreę oraz bardzo lubiany przeze mnie Al Rashid, jedną z najciekawszych euro gier, z jakimi się spotkałem (recenzja w RT #93). Simurgh, jego najnowsze dziecko, opowiada fantastyczną historię ludzkich klanów sprzymierzonych z potężnymi smokami, które wspólnie przygotowują się do walki z zagrażającym ich światu złem. Nie jest jednak dane graczom poznać zbyt wiele szczegółów tła fabularnego, gdyż Simurgh to w istocie dość typowy „eu-

rosuchar”, gdzie prym wiedzie mechanika i mózgożerność, a klimat – pomimo fenomenalnej oprawy graficznej, która sugerowałaby coś zgoła innego – zepchnięty jest na dalszy plan. Zasady są proste i, prawdę mówiąc, niezbyt oryginalne, ale za to w bardzo udany sposób łączą w jedno kilka popularnych rozwiązań, na czele z mechaniką worker placement. Każdy z graczy (od dwóch do pięciu osób) ma w swojej kolejce prawo do wykonania jednej głównej i jednej darmowej akcji. Dostępne działania podstawowe to: umieszczenie na planszy jednego pionka wasala (są ich dwa rodzaje: włócznicy oraz jeźdźcy smoków) i skorzystanie ze zdolności zajętej przez niego lokacji (najczęściej jest to pozyskanie surowców bądź ich wymiana) lub zebranie swoich pionków, aby umieścić je gdzieś indziej w następnym ruchu. W ramach akcji darmowych możemy zaś korzystać ze specjalnych umiejętności sprzymierzonych z nami smoków (każdy gracz dysponuje jednym od początku, ale podczas rozgrywki może hodować kolejne) albo zagrywać kafle akcji działające jak dodatkowe lokacje. Z tymi kafelkami wiąże się jeden z ciekawszych mechanizmów gry. Mogą być one dokładane tylko w jednym segmencie planszy – poza miastem, na specjalnych polach zwanych Dziczą. Zapewniają wówczas dodatkowe miejsca, w które można wysłać swoich wasali, jednak gdy na jednym z kafli znajdzie się zbyt duża liczba pionków, jest on po prostu usuwany z gry, podobnie dzieje się w przypadku kafelków zupełnie pustych. Odrzucone w ten sposób elementy układa się obok planszy, w strefie nazywanej Kroniką, a każdy nowy kafelek w Kronice przybliży nas do końca rozgrywki. W krótkim wariantcie do skończenia partii wystarczy 8 usuniętych z planszy kafelków, w średnim 11, w długim zaś 14. Sprawia to, że gracze mają bezpośredni wpływ na długość partii, jednocześnie kafle generuje sporą dawkę interakcji – aktualnemu liderowi zawsze zależeć będzie na jak najszybszym pozbywaniu się kafelków akcji z planszy, a pozostali gracze powinni go umiejętnie blokować. Oczywiście, jak na klasyczną eurogrę przystało, bezpośredniej negatywnej interakcji nie ma tutaj zbyt dużo, ale Simurgh oferuje opcje na przeszkadzanie oponentom, głównie poprzez zajmowanie najważniejszych lokacji swoimi pionkami. Ze względu na kilka zastosowanych w grze rozwiązań, nie jest to jednak wcale

banalne do osiągnięcia. Po pierwsze, na niektórych polach w mieście może znajdować się tylko jeden wasal, ale większość dostępna jest dla czterech pionków naraz. Po drugie,



z części budynków korzystać mogą wyłącznie jeźdźcy smoków, a nie szeregowi żołnierze-włóczynicy. Po trzecie, każdy uczestnik zaczyna rozgrywkę tylko z dwoma wasalami i choć oczywiście można dokupić ich więcej podczas rozgrywki, na jej początku często towarzyszyć nam będą dylematy w stylu: „czy wysłać go po surowce, czy może lepiej trzymać w tym miejscu, żeby blokować innym dostęp do świetnej zdolności tej lokacji”. Wszystkie podejmowane w grze decyzje muszą być bardzo dobrze przemyślane i jest to niewątpliwie jedna z jej największych zalet. Pomimo prostoty podstawowych reguł, Simurgh nie wybacza błędów. Wszystko należy mieć tu dobrze przeliczone, szczególnie surowce, które można pozyskać za darmo, stawiając wasala na odpowiednim miejscu planszy, aby potem dzięki zdolności kolejnej lokacji wymienić je na inne, trudniej dostępne materiały, które w końcu pomogą nam zdobyć upragnione punkty zwycięstwa. Ułatwiać nam to mogą posiadane kafelki akcji i specjalne zdolności naszych smoków.

Warto wspomnieć, że poza trzema wariantami długości rozgrywki Simurgh oferuje też dwie wersje zasad: dla początkujących i zaawansowanych. Nie ma jednak zbyt wielu różnic pomiędzy nimi – podstawowe reguły są dokładnie

takie same, a większość zmian dotyczy etapów przygotowania do gry i ostatecznej punktacji na końcu partii. Mimo to regrywalność tego tytułu i tak jest spora, głównie ze względu na ogromną liczbę dostępnych kafelków akcji i smoków. Pewnym problemem jest za to skalowanie – mam wrażenie, że przy pełnym pięcioosobowym składzie gra zbyt wolno się rozkręca, a potem dość niespodziewanie kończy wraz z wypełnieniem całej Kroniki, i to nawet jeśli nie wybraliśmy krótkiego wariantu rozgrywki. Zdecydowanie bardziej satysfakcjonująca jest zabawa w mniejszym gronie – gra się wtedy mniej chaotycznie, ma się większą kontrolę nad przebiegiem partii i po prostu więcej można zaplanować. Oczywiście wiąże się to też z faktem, że gracze mają wówczas łatwiejszy dostęp do poszczególnych lokacji i rzadziej muszą o niego konkurować, co może nie przypaść do gustu osobom lubiącym w grach planszowych ostrą rywalizację. Mnie akurat nie przeszkadzało to zupełnie, a do tego sprzyjało opracowaniu bardziej dalekosiężnej strategii.

Podsumowując, pomimo kilku drobnych mankamentów, **Simurgh** to produkt udany. Nie jest grą taną, ale jego cena jest w pełni uzasadniona. Przede wszystkim wygląda naprawdę obłędnie, jakości wykonania nic nie można zarzucić, a pod względem mechanicznym jest też bardzo zgrabnie zaprojektowany. Prostota zasad i duża liczba opcji, które oferują, to podstawowe plusy, poza tym w tej grze naprawdę trzeba się nagłówekować, żeby zwyciężyć. Nie jest to tytuł bardzo lekki, choć oczywiście do najcięższych przedstawicieli gatunku też sporo mu brakuje. Pod tym względem usytuowałbym go nieco ponad recenzowanym w zeszłym miesiącu Council of Four, jednak sporo niżej od wspomnianego wcześniej w niniejszym tekście Al Rashid tego samego autora. Simurgh wciąga i – choć nie jestem miłośnikiem euro – zostałem jego fanem niemal od razu. Trochę przeszkadzać może brak klimatu, pretekstowa fabuła i słaba skalowalność, ale jeśli tylko nie będziecie siadać do stołu w maksymalnym składzie, to wady te nie będą zbyt widoczne. Abstrakcyjność przestaje doskwierać w momencie, w którym zobaczymy i docenimy wachlarz decyzji, jakie są w tej grze do podjęcia, a stosunkowo krótki czas rozgrywki (do półtorej godziny,



- świetna jakość wykonania i wspaniałe grafiki,
- wysoka regrywalność,
- proste zasady wymagające dużo myślenia,
- mechanizm kafelków akcji.



- trochę zbyt mało fabuły i klimatu,
- zapewnia więcej satysfakcji przy grze na mniej osób niż w pełnym składzie.

Simurgh

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-5 osób

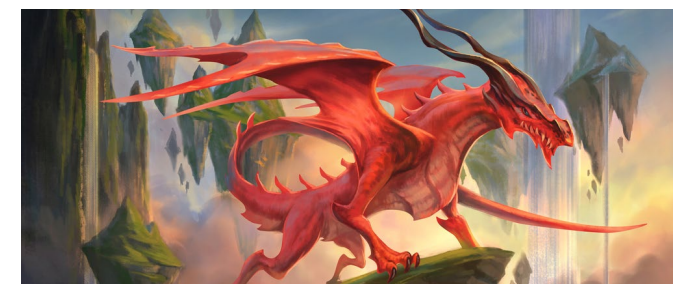
Wiek: 14+

Czas gry: 45-90 minut

Cena: 219,95 złotych

a zazwyczaj mniej) pozwoli zagrać szybki rewanż tym, którym po zakończeniu jednej partii wciąż będzie towarzyszyło uczucie niedosytu. Serdecznie polecam najnowszy produkt NSKN Games i zachęcam też do wsparcia kampanii polskiej edycji. Chyba że nie chcecie czekać na rodzimą wersję, bo gra jest niemal całkowicie niezależna językowo, a tłumaczenia wymagać będą jedynie: pudełko, instrukcja i plansze graczy. W takim wypadku zaopatrzyć się w Simurgha już teraz, a nie będziecie żałować.

Dziękujemy wydawnictwu NSKN Games za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.



Mobilność i nieprzewidywalność

Wiele znaków na niebie i ziemi wskazuje na to, że Tezeusz: Mroczna Orbita ma szansę pójść w ślady wcześniejszej gry Michała Oracza – Neuroshimy Hex – stając się kolejną rozwijaną przez lata marką wydawnictwa Portal. Łowcy to drugi dodatek wprowadzający do podstawowej gry nową grywalną frakcję wraz z workiem świeżych pomysłów.



TEZEUSZ: MROCZNA ORBITA - ŁOWCY

Jak to z każdą frakcją w grach tego autora bywa, każda strona konfliktu jest na swój sposób specyficzna, a jej cechy charakterystyczne da się opisać w paru słowach. Łowcy również wpisują się w ten schemat, a ich metryczkę można by streścić tak: mobilność i nieprzewidywalność. Co to znaczy? Podstawą rozgrywki w Tezeusza było dla mnie zawsze przewidywanie ruchów przeciwnika. Mankala, na której opiera się podstawowy mechanizm poruszania po planszy, jest całkowicie przewidywalna i jedynie moc obliczeniowa naszych szarych komórek wyznacza, na ile ruchów do przodu jesteśmy w stanie sięgnąć myślą. Rozgrzywka opierała się więc na uważnym kalkulowaniu tego, jak mój ruch wpływa na możliwości przeciwnika i jak mocno dostanie mi się za wejście w zainstalowaną pułapkę tylko po to, żeby uniemożliwić mu użycie innej karty. Gra rozkręcała się w ten sposób, że im dłużej gracze się rozbudowywali, tym mocniejsze zadawali ciosy lub zbierali więcej punktów danych.

Łowcy w całkiem pomysłowy sposób wywracają ten styl gry do góry nogami. Podobnie jak Szaraki i Naukowcy, zbierają oni punkty danych. Podstawowy pion otrzymał nawet nowy rodzaj ataku – zebranie punktu danych przy jednoczesnym ignorowaniu ścian. Wystarczy mieć jednostkę w tym samym sektorze, co przeciwnik i nie trzeba wystawiać się na przyszłe ataki. Na pierwszy rzut oka wydaje się jednak, że Łowcy są frakcją raczej słabą. W talii kart Łowców jest dosłownie jeden typ karty, która jest klasyczną pułapką. Nanotoksyny, bo o nich mowa, działają podobnie jak kamery Naukowców – ładują się, kiedy przeciwnik zatrzymuje się w sektorze z tą kartą, a następnie są aktywowane przez jednostkę Łowców. Jednak zamiast otrzymywać punkty danych, Nanotoksyny zadają obrażenia wszystkim innym graczom, niezależnie od położenia ich pionów.

No dobrze, skoro Łowcy nie mogą liczyć na szybkie kumulowanie zadawanych obrażeń i kompletowanych danych, to jak mają grać? Ich siła wynika z możliwości kontroli ruchów na planszy, jakiej w Tezeuszu jeszcze nie było. Co z tego, że zadają niewielkie obrażenia, skoro jestem w stanie doprowadzić do sytuacji, w której przeciwnik niemal wcale mnie nie dotknie? Na mobilność Łowców składają się przede wszystkim cztery karty.

Według mnie najsilniejszą nową kartą jest Współpraca, która aktywowana przez jednostkę pozwala na przesunięcie innego piona łowców (lub po ulepszeniu – nawet obu) na dowolne puste pole na planszy. Jak już wcześniej wspominałem, wywraca to grę do góry nogami. Koniec z planowaniem kilku kolejek do przodu, skoro sytuacja na planszy może zmienić się w jednej chwili na całkowicie inną, jeśli tylko pozwolimy graczowi kontrolującemu łowców na skorzystanie z tej możliwości.



To, czego nie robi Współpraca, robi Kapsuła: przenosi do dowolnego innego sektora jednostkę, która ją aktywuje. Od Teleportacji Szaraków odróżnia ją to, że oprócz piona musimy przenieść również i Kapsułę, parkując ją na wolnym polu, na kartę w sektorze docelowym. Oczywiście gotową do kolejnego użycia.

Ukryta Kapsuła również robi rewolucję. Od momentu za instalowania tej karty łowcy mogą wychodzić w przestrzeń kosmiczną oraz wracać z przestrzeni, nie tracąc kolejki, a co za tym idzie, używając zaraz po wejściu na pokład kart ulepszeń. Mniej moich jednostek na stacji oznacza, że trudniej

mnie trafić, a wachlarz możliwości ruchu pozostaje nieograniczony. Cudo.

Jest też całkiem rajcująca karta pułapki. Jeśli przeciwnik wejdzie na zainstalowaną Zmyłkę, możemy przestawić go na dowolne inne pole na planszy. Tym razem trzeba za to jednak zapłacić jednym punktem danych.

Inną kluczową kartą łowców, również wymagającą wydawania danych, jest Podpięcie, które pozwala używać sąsiadujących z nim kart przeciwników. Pułapek również. Sprawia to, że styl gry najnowszej frakcji będzie zmieniał się bardzo mocno w zależności od tego, kogo kontroluje przeciwnik. Zdetonowanie miny pod Szarakim? Żaden problem. Bieganie przed kamerami Naukowców w celu nabicia na nie punktów danych, a następnie ściągnięcie ich dla siebie? Jasne. Korzystanie ze skrótów Obcych? Oczywiście. Kapitałna sprawa.

Wydawnictwo Portal udowadnia po raz kolejny, że jeden mały dodatek i kilka ciekawych pomysłów pozwala tchnąć w grę nowe życie. Zarówno gra łowcami jak i gra przeciwko nim sprawia, że partiom **Tezeusza** towarzyszą nowe wrażenia, a pewnych wydawałoby się podstawowych strategii trzeba uczyć się od nowa. Poprzedni dodatek był fajną ciekawostką, którą można było pominąć. Ten wydaje się pozycją obowiązkową.



- frakcja, która wymaga zupełnie innego stylu gry i pozwala na niespotykaną kontrolę sytuacji na planszy,
- proste nowinki mechaniczne, które są rewolucyjne w skutkach.



- oczami wyobraźni widzę miłośników Mankali, których dowolność poruszania łowców po planszy doprowadza do wściekłości.

Tezeusz: Mroczna Orbita - łowcy
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 55 złotych



Wywiad z Piotrem Cholewą, zwycięzcą Mistrzostw Polski w Splendor

Rozmawiała Magdalena Jedlińska

Piotr Cholewa, Mistrz Polski w grze Splendor, wyłoniony w czasie finałów podczas Festiwalu GRAMY w Gdańsku, w 2015 roku. Czy możemy poznać wiek i miejsce zamieszkania osoby, która de facto zwyciężyła pośród około 3000 Polaków, którzy wzięli udział w eliminacjach odbywających się w całym kraju?

3000? Nawet nie wiedziałem, że aż tyle osób brało udział! Mam 22 lata i mieszkam w Cierpicach (wieś oddalona o około 10 kilometrów od Torunia).

Finał wygrałeś z sześcioma kartami, w półfinale i we wszystkich innych grach w trakcie finałów też miałeś po sześć kart. Czy to efekt jakiejś przemyślanej strategii, czy też kompletny przypadek?

[śmiech] Nawet nie spostrzegłem, że zawsze było to sześć kart. Nie mam jakiejś specjalnej taktyki na sześć kart, ale wynikało to trochę ze strategii, którą obrałem – grania na „średnie” i „mocne” karty.

Jako organizatorzy finałów, od postronnych graczy czasami słyszeliśmy: „To taka prosta gra ten Splendor, jak można się tak emocjonować przy niej?” Czy rzeczywiście jest taka prosta w twoim odczuciu?

Zasady są proste... i bardzo dobrze. Jak dla mnie, prostota zasad nie ma związku z emocjami przy partii, bo czyż Pędzące

żółwie też nie są emocjonujące? Poza tym, pomimo iż same zasady są proste, to „rozkminy” w tej grze jest dużo – to jest naprawdę spora zaleta tej gry.

Czy przygotowywałeś się do Mistrzostw? W ilu eliminacjach brałeś udział zanim wygrałeś? Co Cię skłoniło, aby wziąć udział w Mistrzostwach?

[śmiech] Coś tam się przygotowywałem, ale o tym za chwilę. Ogólnie brałem udział w dwóch eliminacjach: po raz pierwszy w Toruniu na Coperniconie (gdzie dostał się mój serdeczny przyjaciel Łukasz Cieszyński) i w Tczewie na Tetconie (tu ja się dostałem). W sumie to wyszło bardzo spontanicznie (lubię takie sytuacje). Mieliśmy w nocy, w parę osób dyżur przy wypożyczaniu planszówek na Coperniconie i zasób wolnego czasu. Ogarnęliśmy, że tego samego dnia są eliminacje do Mistrzostw Polski w taką grę jak Splendor. Hmm... no to pomyśleliśmy, że może jest dobra i warto się jej nauczyć. Tak też zrobiliśmy, zagraliśmy parę partii, no i poszliśmy na turniej, jak się później okazało słusznie.

Jeśli chodzi o przygotowania, to poza festiwalami fantastyki (Copernicon, Tetcon) graliśmy w Cybermachinie. Wypożyczyliśmy Splendor (tak nie miałem tej gry, kiedy były finały) i zagraliśmy parę partii – ot i całe przygotowania.

Czy lubisz Splendor jako grę samą w sobie? A może, po Mistrzostwach, już nigdy do niej nie siądziesz?

Tak, jak najbardziej lubię, ostatnio sobie nawet kupiłem [śmiech] i już parę partii zagrałem, i na pewno jeszcze nie raz zagram!

Jakie inne gry znajdują się na twojej liście ulubionych tytułów?

Trochę tego jest: Neuroshima Hex (też jedziemy z Łukaszem na finały), Na Chwałę Rzymu, Terra Mystica, Small World, 51. Stan, 7 Cudów Świata (jak widać, gry z „rozkminą”). Poza tym w większym gronie lubię też zagrać w Dixita, Resistance-a lub Time's Up.

Czy ktoś z twoich najbliższych też brał udział w eliminacjach? Jak twoje zwycięstwo zostało odebrane w rodzinie? A może się nie pochwaliłeś, bo „to tylko taka gra, nic poważnego”?

Tak jak wspominałem, był to Łukasz – brat mojej bratowej. Moja rodzina odebrała zwycięstwo bardzo pozytywnie. Kiedy tylko rozgrywki i ogłoszenia na festiwalu się skończyły, pojechałem do domu podzielić się wspaniałą nowiną i razem się nią nacieszyć.

Czy jesteś w stanie wskazać najtrudniejszą partię podczas rozgrywek?

Hmmm... Partia ćwierćfinałowa i druga z eliminacyjnych były

dla mnie najtrudniejsze, gdyż czułem się bardzo blokowany i nie byłem pewien czy uda się mi przejść dalej. O dziwo, rozgrywki półfinałowe i finałowe układały się po mojej myśli...

Czym zajmujesz się na co dzień?

Na co dzień studiuję Informatykę Stosowaną na UMK w Toruniu i pracuję jako programista.

Powiedz coś więcej o samych Mistrzostwach. Czy jakaś szczególna sytuacja zapadła ci w pamięć?

Ciężkie pytanie... Z samych Mistrzostw pamiętam przede wszystkim ogrom ludzi, wytrawnych graczy oraz napięcie rosnące z rozgrywki na rozgrywkę – co będzie, czy już się żegnám, czy moja przygoda potrwa dłużej? Szczerze mówiąc, nie spodziewałem się takiego rezultatu tego wydarzenia, mimo że w miarę pewnie czułem się, jadąc na Mistrzostwa... Do teraz nie wierzę w to co się stało [śmiech]!

Czy brałeś już udział w jakichś Mistrzostwach we wcześniejszych latach?

W samych Mistrzostwach nie, ale brałem udział w eliminacjach do Carcassonne. Nie udało mi się, ale brat z bratową się dostali (niestety przeleciał im termin Mistrzostw...).

Czy planujesz startować w organizowanych przez Rebel w 2016 roku Mistrzostwach Polski w grę Królestwo w Budowie?

Jeszcze nie wiem, nie znam gry Królestwo w Budowie, ale pewnie zainteresuję się nią i wezmę udział... a co tam [śmiech].

Co spowodowało, że zainteresowałeś się grami plan-

szowymi w epoce, w której komputery są uznawane za główne źródło rozrywki?

Dla mnie gry planszowe to rozrywka znana z gier komputerowych plus interakcja z ludźmi. Czego chcieć więcej, jak wspólnej zabawy z najbliższymi lub ze znajomymi.

Czy masz jeszcze jakieś inne hobby poza planszówkami?

Zdecydowanie nie znam pojęcia nudy i zawsze znajdę sobie jakieś zajęcie. Swego czasu był to taniec towarzyski, teraz zaś uczę się grać na pianinie i gitarze, lubię też grać w siatkówkę, chociaż szczerze mówiąc czasu trochę brak...

Dziękujemy bardzo za rozmowę!



XI Edycja Festiwalu GRAMY

Relacja Tomasza „Gambita” Dobosza



Trójmiejskie Spotkania z Grami Planszowymi

W dniach 21-22 listopada 2015 roku odbyła się XI edycja trójmiejskiej imprezy planszówkowej, czyli GRAMY. Oczywiście oficjalnie całość nosi nazwę Targi Gra i Zabawa, ale to właśnie GRAMY bardziej utkwiło w umysłach planszówkowiczów.

XI edycja, jak każda jesienna, odbyła się w budynku Amber Expo w Gdańsku, tuż obok pięknego bursztynowego stadionu piłkarskiego. Miejsca w Amber Expo jest sporo, dzięki czemu po raz kolejny GRAMY może pochwalić się pobitym rekordem frekwencji. XI edycję odwiedziło aż 7600 osób. A co ich tam przyciągnęło?

Mnóstwo ciekawych rzeczy. Oczywiście 99% z nich było związanych z grami planszowymi, choć były też i atrakcje książkowe oraz nieodzwonne na takich imprezach miejsca, w których mogły wyszumieć się dzieciaki. Ja skupiłem się oczywiście na planszowych aspektach targów.

Zacznę od wydawnictw, które pojawiły się ze swoimi stoiskami. Było ich całe mnóstwo. Od tych naprawdę dużych i znanych szerokiej publice, po te mniejsze, których może nie kojarzy się z nazwy, ale na pewno kojarzy się gry, które wydały. Na miejscu stawili się między innymi: Egmont, Rebel, Trefl, Galakta, Bard, G3, Black Monk Games, Cube Factory of Ideas, Lucrum Games, Baldar, Fullcap Games, Games Factory Publishing i Albi. Co ciekawe, zabrakło stoiska Portalu. Na stoiskach można było zobaczyć i kupić gry, a także zagrać w niektóre tytuły, aby wypróbować je przed zakupem. Oczywiście oprócz gier, które znajdują się na rynku już od jakiegoś czasu, można też było zobaczyć zupełnie nowe tytuły.

I tak, przed stoiskiem Rebela piętrzyły się kopce **Termitów**, Lucrum Games przedpremierowo prezentowało polską edycję gry **Red7** (przywieźli oczywiście 7 pudełek), a Fullcap Games wybrał festiwal GRAMY na miejsce premiery polskiej wersji **Dale of Merchants**, czyli **Doliny Kupców**. Innymi nowościami, jakie można było zobaczyć na festiwalu były: od Galakty Andromeda autorstwa Jana Zalewskiego (gra o inwazji Obcych na opuszczony statek znaleziony gdzieś w kosmosie); Games Factory Publishing prezentował **Roll for the Galaxy**, którego polska wersja była jeszcze wtedy na Wspieram.to; na stoisku G3 można było zaś zobaczyć nową polską grę o śmieciach, czyli **Stinky Bussiness**. Ciekawostką było też malutkie stoisko z grą **Vikings Gone Wild**, która okazała się być planszową wersją przeglądarkowej gry o tym samym tytule. Wszystko to można było oczywiście dotknąć, obejrzeć, pograć, a w większości i kupić bezpośrednio na stoiskach wydawców.

W kwestii zakupów nie sposób pominąć wielkiej planszowej wyprzedaży Rebela. Na specjalnym stoisku można było kupić wiele gier w naprawdę atrakcyjnych cenach... O ile trafiło się tam dostatecznie wcześniej. Gry były naprawdę zacne, a i ceny niezwykle przystępne. Nic więc dziwnego, że ludzie brali po kilka pudełek. Sam też dokonałem zakupu, jednak czułem się dziwnie stojąc w kolejce z jednym pudełkiem pod pachą (kupiłem **Keyflower**), gdy dookoła ludzie mieli po 5-6 gier.

Kolejną atrakcją, która zawsze ściąga masę ludzi na GRAMY była oczywiście „gralnia”, czyli wielka część hali, na której stały stoły i krzesła i na której można było grać w gry – czy to ku-

pione na festiwalu, czy też wypożyczone z rebelowej wypożyczalni. Tytułów dostępnych w wypożyczalni była cała masa i każdy mógł znaleźć tu coś dla siebie. Gry imprezowe, zręcznościowe, rodzinne, dziecięce, euro, przygodówki, strategie. Do wyboru do koloru. Co więcej, nie trzeba było się obawiać, że nie znamy zasad. Po „gralni” cały czas kręciło się mnóstwo charakterystycznych żółtych koszulek, czyli osób, które były na GRAMY po to, aby pomagać graczom, tłumaczyć im zasady i doradzać przy ewentualnym wyborze gry. Nikt nie był tam zostawiony bez pomocy. „Gralnia” jak zwykle cieszyła się olbrzymim powodzeniem i bardzo szybko zapełniły się wszelkie dostępne stoły. Dostawiono nowe, ale i one zostały pochłonięte przez graczy. Nawet kawałek sali, gdzie położono wykładzinę, aby można się było na niej usadowić i grać, szybko został wypełniony po brzegi. Do „gralni” mam tylko jeden zarzut. Kiedy do posadzki dodamy szuranie krzesłami o metalowych nogach, otrzymujemy koncert zgrzytania i innych dźwięków, które dla mnie były ciężkie do wytrzymania. Ale Festiwal GRAMY to nie tylko stoiska i „gralnia”. To także masa innych ciekawostek, konkursy, turnieje, spotkania z gośćmi, warsztaty i różne inne, nietypowe atrakcje.

Do tych nietypowych na pewno należy zaliczyć stojącego na środku hali DeLoreana. Tak, na GRAMY zawitał słynny samochód z Powrotu do Przyszłości. Ne był to oczywiście dokładnie TEN DeLorean, ale zawsze była to nie lada frajda. Dzięki niemu można było zdobyć promocyjnego DeLoreana do gry **Colt Express**.

Jeśli chodzi o turnieje, to najważniejsze były finały **Mistrzostw Polski w grze Splendor**. Finałiści walczyli dzielnie od godziny 11 rano i w końcu pod wieczór poznaliśmy najlepszych jubilerów. **Mistrzem Polski Splendor został Piotr Cholewa**, a tuż za nim na podium znalazły się Magdalena Rynans i Beata Kubasińska. Zwycięzcom serdecznie gratulujemy!

Na GRAMY został również zorganizowany wielki konkurs wiedzy o planszówkach. Zawodnicy musieli się wykazać nie lada wiadomościami, które pozwalały im między innymi rozpoznać grę pokazaną na zdjęciu (i to wcale nie po pudełku). Jak to zwykle bywa na jesiennej edycji GRAMY, wręczone zostały również nagrody **Gra Roku 2015 i Zaawansowana Gra Roku 2015**. Tę pierwszą otrzymał **Splendor**, a drugą **Osadnicy: Narodziny Imperium**.

Warsztatową część Festiwalu zdominowały spotkania dla osób, które chciałyby stworzyć i wydać własną grę. Specjalnie zaproszeni goście z polskich wydawnictw tacy jak Maciej Jesionowski, Jarosław Basałyga i Filip Miłtuński opowiadali o pomysłach, testowaniu, promowaniu oraz wszelkich innych etapach tworzenia własnej gry. Specjalnym gościem był Frédéric Moyersoen, twórca gry Termity.

Zorganizowano też spotkanie z recenzentami znanymi z polskiej blogosfery. Naprzeciw widzów zasiedli między innymi Bartosz Odorowicz z **Games Fanatic**, Anna Polkowska i Kuba Polkowski z **Board Game Girl**, Piotr Jasik z **Game Troll TV** i autor niniejszej relacji: Tomasz Dobosz z **GambitTV**.

Nie będę już za bardzo rozpisywał się o wszelkich rzeczach towarzyszących, jak na przykład stoisku Polish Garrison 501st Legion, czyli ludziach uwielbiających **Gwiazdne Woj-**

ny (szturmowcy Imperium byli wszędzie). Były też stoiska Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteki Publicznej w Gdańsku, gdzie można było wymienić się książkami. Była też cała masa zabaw ruchowych dla dzieci oraz wiele innych atrakcji. Festiwal zakończył się oczywiście wielką loterią Festiwalu Gramy.

Podsumowując, XI edycja GRAMY była bardzo udana. Odwiedziło ją mnóstwo osób, wśród których byli nie tylko „zawzięci gracze”, ale i ludzie, którzy z planszówkami obcuja od święta, a nawet dopiero na tym Festiwalu zobaczyli, czym są nowoczesne gry planszowe. Kolejna edycja już na wiosnę 2016 roku w Gdyni. Na pewno się na nią wybiorę, chociaż wiosenny festiwal jest uważany za nieco mniejszy od jesienno-

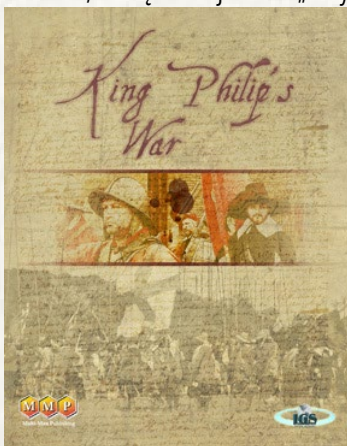


KING PHILIP'S War

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Historyczne gry wojenne to specyficzny rodzaj gier planszowych. Ze względu na swoją tematykę zdarza im się podejmować sprawy trudne, czasami wręcz kontrowersyjne. Samą wojnę, bitwy, walkę, jakiegokolwiek by one nie były i której epoki by nie dotyczyły, niektórzy mogą tak właśnie postrzegać. Gry wojenne mają jednak to do siebie, że są na ogół strategiami. Dla grających w nie strategiczność jest ich stałą, nieodłączną cechą, tak naturalną, że z trudem wyobrażają sobie gry wojenne jej nieposiadające. Dzięki temu unikamy wikłania się we wszystko to, w co wikłać byśmy się nie chcieli. Czasem zdarza się jednak, że strategiczność nie pomaga...

Powyższy wstęp nie jest przypadkowy. Trafilem niedawno na grę, która w sposób zupełnie niezamierzony wywołała takie kontrowersje. Nie jest to przy tym gra polska, choć i u nas, jak wiemy, tego typu przypadki się zdarzały. Rzecz dotyczy gry **King Philip's War**, wydanej w 2010 roku przez Multi-Man Publishing. Poświęcona ona została wojnie Indian z angielskimi osadnikami w II połowie XVII wieku, dokładnie w 1675-1676 roku. Autor nawiązuje do konkretnego, realnego konfliktu, jaki miał miejsce. Jak to zwykle bywa, gdy w tym samym rejonie znalazły się dwie grupy (purytańscy osadnicy i pierwotni mieszkańcy tych ziem, czyli Indianie), w pewnym momencie miejsca dla jednych i drugich zaczęło brakować. Zwłaszcza osadnicy potrzebowali więcej przestrzeni życiowej. Mówiąc prościej – nowych terytoriów.



Wojna nie była jednostronna. Indianie, choć słabsi, mieli sporo szans na zadanie swoim wrogom dotkliwych strat i udało im się tego dokonać. Zagrozili nawet samemu Bostonowi. Podaje się, że spalili całkowicie dwanaście osad, a kilka innych częściowo zniszczyli. Ostatecznie wynikiem wojny było jednak „oczyszczenie” nadbrzeżnych terenów angielskich kolonii z czerwonoskórych. Właśnie ten fakt legł u podstaw zarzutów pod adresem gry ze strony potomków tych ostatnich (czy też osób z nimi związanych). Sprowadzały się one do tego, że gra przedstawia eksterminację Indian.

Tymczasem w grze, jak to w grze wojennej – dodajmy od razu, że dość lekkiej – obie strony mają szansę pozabijać się, popalić osady itd., itp. Czyli w języku gry: osłabiać oraz eliminować wroga jednostki, niszczyć osady, eliminować dowódców przeciwnika. Poza wspomnianymi kontrowersjami, jakie pojawiły się kiedyś wokół tego tytułu, tym, co skłoniło mnie do sięgnięcia po niego była mechanika oparta na planszy point-to-point i na pierwszy rzut oka typowa dla gier card driven, czyli „sterowanych przez karty”, tylko... okazało się, że tym razem kart w grze nie ma, a mechanizm opiera się, całkiem zwyczajnie, na naprzemiennych ruchach obu stron. Z początku wydało mi się to interesujące o tyle, że nie mogę sobie przypomnieć czy grałem kiedyś w jakąś grę z planszą point-to-point i zarazem niezawierającą kart. Okazuje się, że jednak można.

Zasady gry liczą sobie dwanaście stron i są – co tu dużo mówić

dość proste. Co prawda nadają się do wytłumaczenia przed rozgrywką i można grać tylko w oparciu o nie, ale jednak lepiej wszystko działa, jeśli przeczytamy reguły wcześniej. Od strony graficznej i edytorskiej gra prezentuje się średnio. Trudno uznać jej grafikę za wybitną, ale też jakoś mnie ona nie razi. Ładna jest przede wszystkim okładka, całkiem niezłe są też żetony. O planszy można powiedzieć przede wszystkim to, że jest czytelna. Pudełko wypada solidnie, podobnie jak w innych grach wydawnictwa MMP.

King Philip's War jest grą dla dwóch graczy. Jeden kieruje Indianami, drugi angielskimi osadnikami. Każda ze stron stara się zdobyć trzydzieści Punktów Zwycięstwa, co oznacza koniec rozgrywki. Można także zwyciężyć na inne sposoby – m.in. przez eliminację w trakcie gry najważniejszych dowódców przeciwnika. Początek gry to nagle, zaskakujące dla białych powstanie Indian. Jednostek indiańskich jest dużo. Od razu są one zorganizowane w kilka grup, które atakują osady białych. Osadnicy angielscy są początkowo rozproszeni. W takim stanie muszą przetrwać pierwsze, najtrudniejsze etapy. Potem sytuacja się stabilizuje, wraz z mobilizacją kolejnych jednostek osadników.

Kluczową dla przebiegu całego konfliktu zasadą staje się szybko możliwość odtwarzania (powoływania) nowych jednostek przez białych w oparciu o żetony wyeliminowanych jednostek osadników. Indianie nie mają takich możliwości. Ich zasoby są więc ograniczone i poszczególne plemiona, po tym jak utracą swoje jednostki (zostaną one zniszczone podczas walk), de facto przestają istnieć. To samo dotyczy wodzów poszczególnych plemion. Indian jest jednak w sumie więcej, ale wchodzi do gry

stopniowo.

Kolejny i odgrywający decydującą rolę mechanizm stanowi dyplomacja. Osadnicy też mają tutaj pewne możliwości, ale w tej sferze działają głównie Indianie i ich tytułowy król Filip. Wraz z kolejnymi sukcesami odnoszonymi w wojnie jest on w stanie mobilizować do walki kolejne plemiona. Tym sposobem akcja gry stopniowo przenosi się na nowe obszary planszy. Zniszczenie pierwszych kilku osad białych jest więc „paliwem” dla indiańskiej rewolucji. Poza tym, wraz ze zniszczeniem dalszych jednostek przynosi Punkty Zwycięstwa, przybliżając koniec gry.

Ostatecznie, ponieważ Punkty Zwycięstwa obu stron liczone są oddzielnie (każda ze stron ma swój tor i punkty zdobyte przez jedną stronę nie oddziałują bezpośrednio na punktację drugiej), gra wygląda (pod tym względem) jak wyścig. Komu uda się szybciej zadać większe straty przeciwnikowi, przechyla szalę zwycięstwa na swoją korzyść. Obrazuje to też w pewnym sensie wolę polityczną kontynuowania konfliktu. Postępy pierwszych powstańców mobilizują kolejne plemiona, które przyłączają się do króla Filipa, ułatwiając mu dalsze działania. Późniejsze postępy osadników sprawiają, że poszczególne plemiona mogą odłączać się od konfederacji i poddawać białym.

Trochę uwag i dyskusji wywoływał system rozstrzygania walk. Na pewno jest on specyficzny na tle rozwiązań standardowo spotykanych w grach (jeśli w ogóle taką kategorię można wyodrębnić). Rzucamy dwoma kostkami o różnych kolorach. Jedna odpowiada za straty Anglików, druga za straty Indian. Wielkość strat dla każdej ze stron zależy od wyniku rzutu kostką i wielkości sił przeciwnika zaangażowanych w walkę. Poza tym mamy jeszcze wydarzenia specjalne (dodatkowa, trzecia kostka z symbolami, którą rzucamy razem z dwoma wspomnianymi wcześniej). Mogą one niekiedy znacząco wpłynąć na walkę. W zależności od tego czy suma oczek na obu kostkach „podstawowych” jest parzysta, czy też nieparzysta, mogą dotyczyć jednej bądź drugiej strony. Wreszcie istnieje także możliwość, że do walki nie dojdzie. Następuje to wtedy, kiedy na dwóch kostkach „podstawowych” wypadnie dublet (czyli takie same liczby oczek).

Powyższym rozwiązaniom zarzuca się losowość, co nie wydaje mi się, na tle większości gier wojennych, do końca uzasadnione. Z drugiej strony nie da się ukryć, że przy pechowych rzutach, gdy ogółem rzutów nie ma w grze aż tak dużo (w ciągu swojej aktywacji, w każdym etapie, gracz może zainicjować nie więcej niż pięć bitew), ich wyniki mogą mieć niekiedy istotny wpływ na przebieg rozgrywki. Podobnie bywa jednak w wielu innych grach...

Rezultatem walki są straty w poziomach jednostek i osad. Tym, co jeszcze zwraca w związku z tym uwagę może być rozwiązanie polegające na tym, że osady są polami planszy, których przeciwnik nie może ominąć, traktowanymi trochę jak jednostki. Często w grach card driven bywa pod tym względem inaczej. Można to jakoś tam tłumaczyć skalą planszy (mapy) w niektórych grach, choć tutaj skala też jest duża (w tym sensie, że jedno pole reprezentuje duży obszar). Ostatnią rzeczą, na którą chciałem zwrócić uwagę, jest ciekawie pomyślana tura zimowa w środku rozgrywki, z towarzyszącymi jej zasadami zaopatrzenia (logistyki).

Podsumowując, **King Philip's War** jest dość prostą, ale zarazem ciekawą grą historyczną, niepozbawioną pewnego elementu losowego. Przy bliższym kontakcie okazuje się ona po prostu dobrym tytułem traktującym o konflikcie Indian z angielskimi osadnikami, w udany sposób przedstawiającym ten bliżej nieznaną kawałek historii oraz pozwalającym przy tym sporo pogłównkować.



- zasady dyplomacji Indian przenoszące akcję pomiędzy różnymi częściami planszy,
- zasady otrzymywania uzupełnień, oddające jeden z istotnych aspektów konfliktu,
- niektóre aspekty zasad walki,
- niezbyt obszerna instrukcja.

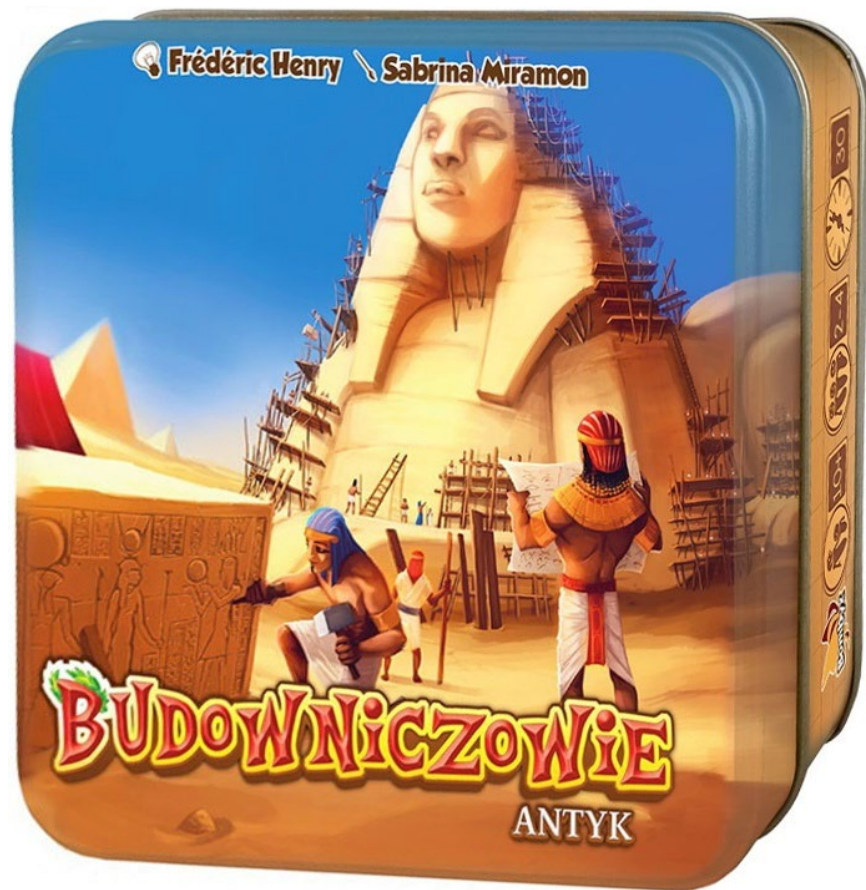


- pewna losowość walk,
- niezbyt porywająca grafika niektórych elementów gry,
- słabości mechaniki może generować rozdzielenie Punktów Zwycięstwa obydwu stron.



Podróż do początków naszej cywilizacji

Gdy w 1922 roku Howard Carter dokonał odkrycia grobowca Tutenchamona, zakończył się najbardziej romantyczny i obfitujący w sensacje okres odkryć w historii współczesnej archeologii. Omawiana dzisiaj pozycja zabiera nas niczym wehikuł czasu wiele wieków wcześniej, do okresu, gdy owe budowle powstawały, a wiele tajemnic miało dopiero pozostać na wieki ukrytych pod warstwami piachu i skał. W grze Budowniczwie: Antyk mamy szansę cofnąć się do starożytności, aby rozpocząć walkę o sławę wielkich budowniczych antycznego świata.



Zanim jednak przejdziemy do zasad, przyjrzyjmy się opakowaniu. Gra **Budowniczwie: Antyk**, podobnie jak jej poprzednik (**Średniowiecze**), mieści się w kwadratowym metalowym pudełku. Opakowanie na pierwszy rzut oka wygląda solidnie, aczkolwiek łatwo jest je uszkodzić nawet przy lekkim uderzeniu lub zgnieceniu (niestety, tak właśnie stało się z moim egzemplarzem). Na uwagę zasługują wytłoczone na wieczku elementy ilustracji, dające efekt przestrzennej grafiki. Obrazek piramid i sfinksa może być jednak nieco mylący, jeśli chodzi o tematykę gry. Wróćmy do tego nieco później.

Od razu pojawia się pytanie, czy posiadając **Średniowiecze**, warto sięgnąć po **Antyk**? Na szczęście twórcy gry nie skupili się wyłącznie na zamianie grafik, ale dodali również kilka innych urozmaiceń. Obie gry, mimo wspólnej mechaniki, różnią się kilkoma elementami. Można powiedzieć, że **Antyk** to taka rozbudowana wersja **Średniowiecza**. W związku z tym, że poprzednia wersja gry była już omawiana na łamach Rebel Timesa w numerze 86, skupię się głównie na różnicach.

Sam przebieg rozgrywki można skrócić do stwierdzenia, że podczas gry gracze pozyskują nowych robotników i budują budynki, za które otrzymują Punkty Zwycięstwa. Jak już wspominałem, nowi **Budowniczwie** posiadają rozbudowane zasady oraz dodatkowe karty. Różnica polega na tym, że podczas przygotowania gracze tworzą ponad rzędem budynków rząd inwestycji złożony z czterech stosów: kart Więźniów, kart Narzędzi, kart Pożyczek i Uniwersytetów. W sumie nowych kart jest osiemnaście, z czego wyróżniają się cztery karty Uniwersytetów wykonane z przezroczystego plastiku. Karty te posiadają nadrukowane Materiały jednego rodzaju, które zastępują te znajdujące się na karcie robotnika. Kartę Uniwersytetu gracz kładzie na karcie Robotnika, modyfikując liczbę lub rodzaj zasobów, które ten generuje. Taka karta pozostaje na Robotniku aż do końca gry.

Podobny efekt można uzyskać, dobierając kartę Narzędzi. Koszt zakupu takiej karty jest dość niski, ale też i liczba dodawanych przez nią ikonek Materiałów jest proporcjonalnie mniejsza

w stosunku do kart Uniwersytetów. Zaletą Narzędzi jest jednak to, że po wykonanej pracy, narzędzie można dołączyć do innego robotnika. Daje nam to więc o wiele więcej możliwości. Podczas gry często zdarza się sytuacja, że do ukończenia budynku brakuje tylko jednej ikonki materiału. Narzędzia załatwiają wtedy sprawę.

Kolejną nową kartą jest wspomniana wcześniej karta Więźnia. Koszt jej zakupu jest taki sam, jak karty Uniwersytetu i wynosi siedem Sestercji. Po jednorazowej zapłacie mamy do dyspozycji... darmowego pracownika. Twórcy gry wybrnęli z tej sytuacji w sprytny sposób. Na koniec gry każdy więzień, którego gracz nie uwolni (wyzwoli?) powoduje utratę jednego Punktu Zwycięstwa. Poświęcając jedną akcję, gracz może odwrócić kartę więźnia na drugą stronę i darmowy pracownik stanie się wtedy Obywatelom – czyli pracownikiem, za którego trzeba uiszczać opłatę. Zyskujemy wtedy, oprócz czystego sumienia, możliwość kształcenia takiego robotnika oraz możemy go wyposażać w dodatkowe narzędzia.

Ostatnią nowością jest możliwość zaciągnięcia pożyczki. Poświęcając jedną akcję, gracz jednorazowo pobiera z banku dziesięć Sestercji. Na koniec gry, aby nie stracić Punktów Zwycięstwa, musi jednak oddać aż piętnaście monet.

Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę, to podczas testów zauważyłem, że z grą znacznie lepiej radzą sobie kobiety niż mężczyźni. Płeć piękna wybiera rozsądnie budynki, zwracając uwagę na ich koszt i sprawdzając zasoby oraz możliwości. Mężczyźni, podobnie zresztą jak dzieci, grają „oczami”, na zasadzie: „Zbuduję sobie Kolosa z Rodos!”. Dopiero później dopasowują do wybranego przez siebie budynku robotników według zasady: „będę marcił się potem”. W efekcie panie w ciągu kilku szybkich tur są w stanie zgromadzić kilkanaście Punktów Zwycięstwa, zostawiając „architektów-marzycieli” daleko w tyle. Jeżeli chodzi o wiek graczy, to zaproponowana przez twórców granica wieku wynosząca dziesięć lat wydaje się być rozsądna. Młodsze dzieci nie mają szans z rodzicami i zazwyczaj ich gra sprowadza się do kolekcjonowania kart bez skutecznego wykorzystania ich w grze.

Nawet w takim przypadku, sprawia im to jednak dużo radości.

Podczas rozgrywki gracze nie wykonują akcji skierowanych bezpośrednio przeciwko sobie. Interakcja pomiędzy graczami sprowadza się w Antyku wyłącznie do podbierania lepszych kart robotników lub budowli ze wspólnej puli kart. Czy jest to wadą czy zaletą, zależy od nastawiania graczy i ich wieku.

Ciekawostką jest to, że twórcy gry sięgnęli do antycznych budowli z różnych kultur. Ilustracja na opakowaniu może być zatem nieco myląca. To nie jest gra traktującą wyłącznie o starożytnym Egipcie. Obok egipskich piramid możemy zbudować Kolosa z Rodos lub nawet biblijną Wieżę Babel. Obawiam się, że gracze z historycznym zacięciem mogą czuć się z tym nieswojo. Mnie osobiście mieszanie kultury greckiej z egipską jakoś nie przekonuje. Zdaję sobie jednak sprawę, że robienie kilku gier związanych z każdą kulturą oddzielnie nie miało by sensu.

Twórcy gry zastosowali też pewną poprawność polityczną, zastępując niewolników więźniami, którzy w trakcie gry mogą stać się obywatelami. Poprawność polityczna, poprawnością polityczną, ale każdy i tak doskonale wie o co chodzi. Cóż, jak to mówią, takie były czasy...

W Antyku występują też i inne historyczne akcenty. Nie wiem czy świadomie, czy nie, ale twórcy Budowniczych umieścili w grze narzędzia i maszyny, które faktycznie zostały wynalezione w starożytności, na przykład piłę i poziomice. Dodaje to rozgrywce dodatkowego smaczku oraz głębi.

Do kogo jest zatem skierowana ta gra? Krótko mówiąc, do wszystkich tych, którzy lubią zbierać zasoby i budować. Jeśli chodzi o oprawę graficzną, komputerowi gracze spędzający czas przy różnego rodzaju Cywilizacjach lub Osadnikach również poczują się jak w domu.

Podczas rozgrywki młodsze gracze mogą skupić się na dopasowywaniu ikon i swobodnym budowaniu. Starsi mogą zaś skoncentrować się na optymalizowaniu ruchów i planowaniu. Grę



- proste zasady,
- dużo możliwości wykorzystania akcji,
- oprawa graficzna.



- mało odporne na uszkodzenia pudełko,
- taka sama wielkość monet o różnych wartościach.

Budowniczy: Antyk
Zrecenzował: Arkadiusz Piskorek
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 64,95 złotych

jest łatwo wytłumaczyć każdemu. **Antyk** wprowadza do **Budowniczych** świeże zmiany oraz osadza ich w ciekawszym okresie historycznym niż wieki średnie. Jeżeli ktoś posiada starszą grę i podoba mu się zabawa w budowanie, śmiało może sięgnąć również po **Antyk** i cieszyć się kilkoma nowymi rozwiązaniami. Podsumowując, **Budowniczy: Antyk** to bardzo dobra rodzinna gra, którą łatwo wytłumaczyć, ale już o wiele trudniej w nią wygrać.



Karciane fillery są zazwyczaj proste, wesołe i nie wymagają zbyt dużo myślenia, ich funkcją jest bowiem zwykłe wypełnianie czasu. Nikt nie oczekuje od nich bycia czymś więcej. Raz na jakiś czas, pojawia się jednak gra, która łamie ów porządek rzeczy.

Taką grą jest właśnie **Red7**, której autorami są Carl Chudyk i Chris Cieslik. Wydana przez Asmadi Games w 2014 roku, w listopadzie roku 2015 doczekała się za sprawą wydawnictwa Lucrum Games polskiej wersji językowej. Co takiego siedzi w tej niewielkiej karciance? Bardzo dużo.

Red7 to gra niepozorna. W pudełku znajdziemy tylko 49 kart, ale wystarczają one do grania dla czterech osób. Karty są podzielone na zestawy w siedmiu kolorach, po siedem kart każdy. W każdym kolorze karty są ponumerowane od 1 do 7, a na brzegach wypisano dziwne zasady (każdy kolor ma swoją zasadę).



Rozgrywka jest banalna. W swojej turze gracz ma do wyboru jedną z trzech opcji. Po pierwsze, może zagrać kartę z ręki do swojej palety (czyli na stół przed siebie). Po drugie, może zagrać kartę z ręki na stos zasad, tym samym zmieniając obowiązującą zasadę. Po trzecie, może najpierw zagrać jedną kartę z ręki do swojej palety, a następnie zagrać jedną kartę z ręki na stos zasad, zmieniając tym samym obowiązującą zasadę. To, którą z tych trzech opcji wybierze, zależy od jednej rzeczy. Po wykonaniu swojej akcji, gracz musi wygrywać, biorąc pod uwagę obowiązującą zasadę. Jeśli wygrywa, jest super. Zostaje w grze i swoją turę rozgrywa następny gracz. Jeśli nie wygrywa, odpada z rozgrywki i biernie patrzy, jak swoje tury rozgrywają pozostali gracze.

Zadajecie sobie pewnie teraz pytanie: „Ale co to znaczy, że ma wygrywać w swojej turze?”. To bardzo proste. Na środku stołu znajduje się stos zasad. Wierzchnia karta tego stosu określa obowiązującą zasadę, która decyduje o zwycięstwie. Na przykład zasada „najwyższa karta” głosi, że jeśli gracz ma w swojej palecie najwyższą kartę, to wygrywa. Starszeństwo kart ustala się, porównując oczywiście liczby. A jeśli zdarzy się, że ktoś ma taką samą najwyższą kartę, patrzy się wtedy na star-

szeństwo kolorów. Tu też kryje się tytuł gry. **Red7**, czyli Czerwona 7 to po prostu najwyższa karta w grze. 7 to najwyższa cyfra, a czerwony jest „najstarszym” kolorem.

Zasad jest siedem (każdy kolor ma swoją) i tak na przykład obok „najwyższej karty” mamy też „najwięcej liczb parzystych”, „najwięcej kart jednego koloru”, „najwięcej kart o tej samej wartości”, „najwięcej kart poniżej 4”, „najwięcej kart w ciągu” i „najwięcej kart różnych kolorów”. Dzięki temu sytuacja na stole ciągle się zmienia i nie da się w **Red7** grać bezmyślnie, patrząc tylko i wyłącznie na obecnie rozgrywaną turę.

Fakt, że karty, które mamy na ręku można zagrać na stół, jak i na stos zasad, sprawia, iż ciągle musimy kombinować. Musimy myśleć nie tylko jak tu samemu wygrywać, ale i jak utrudnić wygrywanie przeciwnikom. A do tego jeszcze rozważać, jak ułatwić sobie wygrywanie w przyszłych turach z tym, co zostanie nam na ręce. W momencie, kiedy ta prawda dociera do graczy, **Red7** przestaje być „głupawym fillerem”, a staje się małą, ale diabło inteligentną karcianką. Na tyle fajną, że kilkuminutowa rozgrywka zaczyna się przedłużać coraz bardziej. Nie dlatego, że gra się komplikuje, tylko dlatego, że po jednej rozgrywce idzie kolejna. I kolejna. I jeszcze jedna. I znowu. I... o kurde, to już tak długo w to gramy?!

A to tylko początek, czyli wariant podstawowy. W **Red7** kryją się bowiem jeszcze dwa warianty zaawansowane.

Ten pierwszy dodaje do gry możliwość dociągnięcia karty po wyłożeniu karty z ręki na stos zasad, o ile zagrana karta ma wyższy numer, niż liczba kart, jakie mamy w palecie. Wariant pierwszy zapewnia też specjalne zasady punktowania, które czynią ten mały filler jeszcze bardziej strategicznym. Czasem opłaci się szybko przegrać, aby prze-

ciwnik zdobył mało punktów i byśmy mogli go dogonić w kolejnej rozgrywce.

Drugi wariant wykorzystuje ikony, które znajdują się na kartach z nieparzystymi numerami. Ikony te oznaczają pewne akcje, które w tym wariantcie trzeba wykonać po zagraniu karty do swojej palety. Akcje te pozwalają nie tylko na manipulację stosem zasad lub zagrywanie i dociąganie dodatkowych kart, ale również na interakcję z kartami, które mają wyłożone na stole przeciwnicy. I to jest ten moment, kiedy mózg przestaje pojmować, jak taka liczba możliwości może zmieścić się na 49 kolorowych kartach! Po raz kolejny panowie Chudyk i Cieslik udowodnili, że jeśli chodzi o wykorzystanie kart w grach, potrafią zrobić z nimi niestworzone rzeczy.

Red7 to gra, jakich nie ma zbyt wiele na rynku. Prosta i szybka, ale oferująca też masę możliwości oraz potrafiąca ukraść mnóstwo czasu z wieczoru przeznaczonego na wielkie i ciężkie gry. I co najważniejsze, nikt nie czuje się oszukany po spędzeniu dwóch godzin przy fillerze. Bo przecież wypełnić można nie tylko 15 minut pomiędzy innymi grami, ale i cały wieczór, czyż nie?

Innymi słowy, szczerze polecam tę grę wszystkim. Graczom, nie-graczom, rodzinom, początkującym, zaawansowanym. **Red7** to mnóstwo frajdy i to za śmiesznie niską cenę. A może magia dwóch panów C zadziała tak bardzo, że sprawdzicie ich inne gry?



- tania,
- poręczna,
- po prostu niesamowita.



- czasem za bardzo wciąga.

Red7

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 9+

Czas gry: ok. 10 minut

Cena: 39,95 złotych

TAK MOŻESZ ZAGRAĆ W TURZE

1. Zagraj kartę z ręki do swojej PALETY. Po tym zagrywaniu musisz wygrywać.
2. Zagraj kartę z ręki na TŁO, aby zmienić obowiązującą regułę. Po tym zagrywaniu musisz wygrywać.
3. Zagraj kartę z ręki do swojej PALETY, a NASTĘPNIE zagraj kartę z ręki na TŁO. Po tym zagrywaniu musisz wygrywać.
4. Spasuj i przegraj.

WYGRYWASZ ALBO ODPADASZ!



REBEL TiMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl