

REBEL TIMES

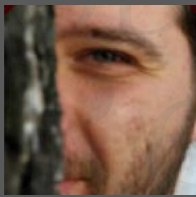
NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

SCYTHE

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

BOHEMIAN VILLAGES / COLT EXPRESS: SZERYF I WIĘZNIOWIE / DOMINION - DODATKI / HORROR W ARKHAM: GRA KARCIANA / MARTIANS: A STORY OF CIVILIZATION / OBÓZ NINJA / POCKET MADNESS / SMALLWORLD: ŚWIAT RZEK ORAZ WIELE WIĘCEJ...

 **REBEL**



OD Redakcji

Styczeń to dobry czas na wszelkiej maści podsumowania poprzedniego roku. Bardzo interesującą informacją statystyczną jest ta, że w roku 2016, w języku polskim ukazało się ponad czterysta pięćdziesiąt gier. Mam tutaj na myśli zarówno tytuły oryginalne, jak i lokalizacje językowe. To bardzo wysoka liczba, która wskazuje, że planszówki mają się w naszym kraju całkiem nieźle, a ludzie zapewne zawartością swoich portfeli udzielają im wsparcia. Dlaczego „zapewne”? Z tego powodu, że dopiero rok 2017 pokaże, ile nowych wydawnictw utrzyma się na rynku oraz zweryfikuje czy plany wydawnicze przyjęte przez „starych” rynkowych graczy przyniosły oczekiwane efekty. Przy tak ogromnej liczbie tytułów niezwykle trudno jest wykroić dla siebie kawałek tortu. Pomyślcie sami, w ile gier byliście w stanie zagrać. Dwadzieścia? Trzydzieści? Więcej? A ile z tych gier zakupiliście? No i najważniejsze – czy były to same polskie edycje?

W sytuacji tak dużej liczby premier wzrasta ryzyko słabego zakupu. Może zdarzyć się i tak, że zainwestujecie swoje pieniądze w coś, co nie spełnia waszych oczekiwań. Dlatego też rozsądnym rozwiązaniem jest szukanie informacji. Recenzje, przykładowe wideorozgrywki, podcasty i inne źródła tego rodzaju pozwalają zorientować się, z czym ma się do czynienia. Niestety i tutaj pojawia się wąskie gardło. Żadne medium nie jest bowiem w stanie zrecenzować tak dużej liczby gier. Z tego powodu bardzo ucieszyła mnie premiera Kuriera Planszowego, ponieważ większa liczba pism pozwala na zrecenzowanie większej liczby tytułów oraz opisanie ich z różnych, niejednokrotnie sprzecznych ze sobą, punktów widzenia. Wzrasta również liczba recenzentów online, blogów poświęconych hobby i podcastów. Oczywiście to odbiorcy zweryfikują ich jakość i część z nich zapewne zniknie, lecz na ich miejsce pojawiają się nowe. Myślę, że rok 2017 zapowiada się dla gier planszowych na bardzo udany również od strony medialnej.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja i korekta tekstów:
Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja: Tomasz „Gambit” Dobosz, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Wierzba” Kraciuk, Piotr „Żucho” Zuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

Współpraca: Mateusz „Darcane” Nowak, Marcin Gleń, Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej, Monika Wasilonek, Michał Szewczyk

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android:
Łukasz S. Kowal

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

www.rebel.pl

www.wydawnictwo.rebel.pl



www.facebook.com/REBELpl

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

Spis treści

- 2** AKTUALNOŚCI ◀
Czyli co nowego w świecie gier
- 3** TEMAT NUMERU: SCYTHE ◀
- 8** BOHEMIAN VILLAGES ◀
Czeskie piwo, a jednak suche
- 12** COLT EXPRESS: SZERYF I WIĘZNIOWIE ◀
3:10 do Yumy
- 15** DOMINION - DODATKI ◀
Udany mariaż Dominionia i Wspieram.to
- 18** HORROR W ARKHAM: GRA KARCIANA ◀
Karciane nowości - macki i substytut kości
- 22** MARTIANS: A STORY OF CIVILIZATION ◀
Za ścianą Mars wita nas!
- 25** OBÓZ NINJA ◀
Skrytobójczy średniak
- 27** POCKET MADNESS ◀
Śmieszno i straszno
- 30** SMALL WORLD - ŚWIAT RZEK ◀
Ahoj, szczury lądowe!
- 33** KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: WYPRAWA NA BIEGUN ◀
- 35** KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: PRZYBIJ PIĄTKĘ! ◀
- 37** KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: BLUE CROSS, WHITE ENSIGN (GMT GAMES) ◀

AKTUALNOŚCI ze Świata gier

SUSHI GO!

A może zmienić zasady gry? Chcesz zjeść sushi, to sam je sobie wymyśl...

W drugiej połowie stycznia nakładem wydawnictwa Rebel ukaże się **Sushi Go!**. Celem gry jest stworzenie najlepszej kombinacji z dostępnych składników. Gracze zdobywają punkty za zbieranie zestawów odpowiednich kart: sashimi, wasabi, nigiri, tempura i wiele innych tylko czekają na wykorzystanie. Oczywiście posiłek musi zakończyć się przepysznym deserem.

Sushi Go! wykorzystuje znaną mechanikę dobierania kart z **7 Cudów Świata**, dodatkowo skracając ją i upraszczając. Dzięki sprawdzonemu silnikowi, gra jest dynamiczna i nie ma mowy o przestojach. Tytuł ten bardzo dobrze sprawdzi się jako gra wprowadzająca dla początkujących planszówkowiczów, jednakże dzięki wielu możliwościom będzie również niebanalną rozrywką dla zaawansowanych graczy.



WYŚCIG TYTANÓW

- Cóż, wyścig Tytanów to dość krwawy sport. Nikt jednak nie twierdził, że będą się ścigać tytani intelektu...

Wyścig Tytanów, który na sklepowe półki trafi 19 stycznia, to szybka i pełna emocji gra wymagająca zarówno planowania, jak i podejmowania ryzyka. Każdy z graczy wciela się w innego, niezwykłego jeźdźcę dosiadającego tytanicznego wierzchowca. Celem gry jest dotarcie do mety przed innymi, w czym pomocne okażą się zdolności wierzchowców oraz karty specjalne. Podczas wyścigu wszystkie chwytły są dozwolone, dlatego też Tytani biorący w nim udział będą mogli się wzajemnie atakować, przepychać, a także zastawiać pułapki na rywali.

Przepięknie ilustrowane krainy, pomysłowe karty oraz szczegółowo rzeźbione figurki wierzchowców pozwolą jeszcze głębiej zanurzyć się w klimat wyścigu na grzbietach potężnych Tytanów. Dla prawdziwych weteranów oraz poszukiwaczy największych wyzwań gra oferuje, oprócz standardowego trybu rozgrywki, wyścig drużynowy oraz zawody „Wielkiego Szlema”. W tych ostatnich każde okrążenie odbywa się na innym torze, dlatego gracze muszą nauczyć się na bieżąco dostosowywać do warunków panujących w poszczególnych krainach!



7 SAMURAJÓW

Otoczony, obmyślaj plany. Zagroźony śmiercią, walcz.

7 Samurajów, kolejna propozycja od wydawnictwa Rebel, to gra kooperacyjna, w której gracze wcielają się w role wojowników chroniących wieśniaków przed atakami okrutnych najeźdźców. Gra trwa trzy rundy, podczas których gracze dociągają i rozpatrują karty bandytów, decydując przy tym czy chcą walczyć z najeźdźcą, chronić wioskę, czy też może pomóc innemu samurajowi, pozwalając jednak w ten sposób wkraść się bandycie do osady.

Aby zwyciężyć, gracze muszą wspólnymi siłami obronić gospodarstwa i zamieszkujące je rodziny. Walka będzie zacięta i wymagająca, na szczęście samuraje dysponują ogromnym atutem, jakim jest ich „zwierzęcy” duch walki. Każdy wróg to ciężki wybór dla całej drużyny i wioski. Podczas kolejnych tur najeźdźcy będą niszczyć farmy i ogrodzenia, których z każdą chwilą będzie coraz mniej. Dlatego musicie zrobić wszystko, aby w ostatecznym rozrachunku przetrwała przynajmniej jedna farma, a także rodzina, która będzie w stanie się nią zająć. Czy dacie radę stawić czoła złu i okazać się prawdziwym bohaterem?



HORROR W ARKHAM: GRA KARCIANA - DZIEDZICTWO DUNWICH

Nawet ci, którzy znają fakty związane z kosmarem, jaki się tutaj wydarzył, nie potrafią powiedzieć, co się działo w Dunwich...

H. P. Lovecraft, Koszmar w Dunwich

W niniejszym numerze **Rebel Timesa** możecie przeczytać recenzję podstawowej wersji **Horror w Arkham: Gry karcianej**. W połowie miesiąca, za sprawą rozszerzenia **Dziedzictwo Dunwich**, zostanie ona wzbogacona o nowe opcje budowania talii i scenariusze. Badacze Tajemnic wyruszą na poszukiwanie zaginionych profesorów z Uniwersytetu Miskatonic i rozegrają dwa pierwsze scenariusze z kampanii Dziedzictwo Dunwich.

W pudełku znajdują się nowi Badacze i karty, które zwiększają różnorodność tworzonej talii i możliwości oferowane przez grę.



THE OTHERS (EDYCJA POLSKA)

- Septem peccata capitalia to nie zagadnienie z Katechizmu. Łap więc chłopce za giwerę i rozwal jednego z nich!

Na koniec styczniowych newsów zostawiliśmy prawdziwą bombę. Dzięki wydawnictwu Portal Games polscy fani ameritrashu otrzymają lokalizację **The Others**, pełnej klimatu i świetnie wykonanych figurek opowieści o F.A.I.T.H., jedynej grupie, która jest w stanie powstrzymać nadchodzącą Apokalipsę.

Każda rozgrywka w **The Others** jest jak inny film grozy, w którym odkrywacie fabułę wraz z każdym kolejnym posunięciem. W zależności od tego, jaką wybieriecie przygodę, grupa FAITH będzie miała inne misje do wypełnienia, podczas gdy gracz kontrolujący jeden z Grzechów Głównych będzie starał się wyeliminować bohaterów, jednego po drugim. Dzięki tak skonstruowanej rozgrywce, każdorazowe osiągnięcie po **The Others** zapewni wam zupełnie inne przeżycia.

Premiera gry przewidziana jest na przełom stycznia i lutego.



SCYTHE

WORKERZY NA MECHY!

SCYTHE | Jeśli rok 2016 zamknąć w trzech grach, pierwsze miejsce według rankingu BGG zajęłyby Star Wars Rebellion (piąte miejsce w rankingu ogólnym), drugie Scythe (miejsce szóste), a trzecie Terraformacja Marsa (pozycja dwudziesta druga). Recenzja tej trzeciej pozycji ukazała się w 109 numerze RT. W obecnym numerze podzielę się wrażeniami ze Scythe.

Sukces **Scythe** był do przewidzenia na długo przed premierą. Gra rozpoczęła zbiórkę pieniędzy w październiku 2015 roku, która zakończyła się wynikiem prawie dwóch milionów dolarów wpłaconych przez niemal osiemnaście tysięcy użytkowników. W serwisie **BGG** wszelkie oceny poniżej siedmiu wystawiło łącznie jedynie około ośmiuset osób, a równo siedem tysięcy. Zdecydowanie przeważają więc wyższe noty. Ocenę osiem przyznało ponad trzy tysiące użytkowników, podobnie dziewięć, a dychę ponad dwa tysiące.



Gra jest z górnej półki cenowej i otrzymujemy duże, ciężkie pudełko z solidnie wykonaną, wieloelementową oraz estetyczną grą. Wykonanie i oprawa gry wskazują, że będziemy mieć do czynienia raczej z ciężką grą strategiczną lub przygodową, niż z grą ekonomiczną, jaką jest w rzeczywistości. Stąd część osób mogła poczuć się rozczarowana po premierze.

Tyle że nie jest to też klasyczna gra ekonomiczna. Przykładowo po odkryciu żetonu spotkania losuje się kartę, która pozwala wybrać jedną z trzech opcji. Otrzymujemy zysk ekonomiczny, ale jest to przedstawione w fabularny sposób, odstający od pozostałej mechaniki gry. I tak gracze nastawieni na w pełni zoptymalizowaną rozgrywkę wyzutą z losowości mogą się zżymać. Natomiast gracze lubiący aspekt przygodowy mogą czuć niedosyt. Poza tym w grze przynajmniej częściowo występują elementy gry strategicznej, a nawet 4X, czyli ekspansji, eksploatacji, eksploracji i eksterminacji. Gra trochę na zasadzie kompromisu łączy ze sobą kilka gatunków, jakby chciała wyśrodkować oczekiwania, aby każdy gracz miał szansę znaleźć w niej coś dla siebie. Z drugiej strony nie znajdzie wszystkiego, czego by chciał. **Scythe** ma szansę spodobać się każdemu, jednocześnie u wielu pozostawiając uczucie, że czegoś w nim brakuje. **Scythe** to wszak kosa i mogą z niej zrobić odwrotny użytek zarówno rolnicy, jak i kosynierzy. Ale ci pierwsi woleliby kombajn, a ci drudzy karabin...

Jedno zdjęcie mówi więcej niż tysiąc słów. Ilustracje Jakuba Różalskiego wykreowały świat, który chcielibyśmy znać także z książek, filmów i gier wideo. Moi znajomi, którzy nie słyszeli wcześniej o grze, znali z Internetu dzieła Różalskiego (ich reakcją

było: o, Wiedźmin z mechami!). Krajobrazy rozgrywają się w alternatywnej rzeczywistości po Wielkiej Wojnie, w bliżej nieokreślonej części Europy Wschodniej. Choć nie jest to pewnie Scytia, z którą mógłby kojarzyć się tytuł gry. Co ciekawe, mechy rodem przecież ze światów science-fiction dobrze komponują się z krajobrazami przypominającymi XIX-wieczne malarstwo Józefa Chełmońskiego. Mechy są bowiem surowe, toporne i ciężko opancerzone,

w przeciwieństwie do smukłych, chromowanych maszyn z mangi **Applesseed**. Koniec końców, ilustracje stały się inspiracją do stworzenia tej gry, a nie odwrotnie. Co więcej, ilustracje są nie tylko otoczką gry. Mają szczególne i wyjątkowo oryginalne zastosowanie. W czasie rozgrywania spotkań służą za opis fabularny wydarzenia.

Przy omawianiu wykonania warto podkreślić, że w **Scythe** zastosowano bardzo pomysłowy i czytelny mechanizm rozwoju naszej cywilizacji. Na planszy gracza wszystko jest zaprezentowane w postaci ikon. Część z tych ikon na początku gry jest niedostępna. Akcja ulepszenia pozwala jednym ruchem odblokować ikonę zysku i zablokować ikonę straty. Dzieje się to dzięki rowkom, w które wpinamy sześciiany.

Plansza składa się z siatki patchworkowych heksów, które różnią się pomiędzy sobą symbolami zasobów. Może to przypominać planszę na przykład **Osadników z Catanu**, tyle że nieco mniej czytelnie, ale za to dużo ładniej. Mapa jest stała, a rozmieszczenie frakcji jest z góry narzucone. Gracze mają wydzielone trzyheksowe pola startowe. Konieczne jest wybudowanie mecha lub kopalni, aby uzyskać dostęp do reszty mapy. Samo poruszanie się jest bardzo powolne, przynajmniej do czasu uzyskania kilku ulepszeń, w tym bonusu za dotarcie na centralne pole planszy. Tam znajduje się enigmatyczna fabryka, której odwiedziny skutkują zwiększeniem możliwości naszej frakcji. Eksploracja jest zatem wymagająca i czasochłonna, co tylko utwierdza nas w przekonaniu, że to również gra strategiczna.

Jak się w to gra? Każdy otrzymuje losową płytkę akcji będącą interfejsem w czasie gry. Płytką podzieloną jest na cztery kolumny i dwa rzędy. W swojej rundzie wybieramy jedną z kolumn i wykonujemy akcje z obydwu rzędów. Podstawowe akcje to ruch po planszy, wydobywanie surowców, podwyższanie współczynników siły lub popularności. Akcje z drugiego rzędu to zamienianie surowców na mechy, budynki, rekrutów lub ulepszenia. Te ostatnie



napędzają naszą gospodarkę - wraz z postępem gry wykonujemy dzięki nim coraz efektywniejsze akcje. Za każdym razem, gdy z tąśmy produkcyjnej zjedzie ostatni element z danej branży, otrzymujemy osiągnięcie. W grze występuje dziesięć rodzajów osiągnięć. Koniec gry następuje w momencie, w którym ktoś jako pierwszy uzyska swoje szóste osiągnięcie. Ilość posiadanego bogactwa wyłania zwycięzcę. Bogactwo uzyskuje się za kontrolowane terytoria, zasoby oraz zdobyte osiągnięcia i po przemnożeniu przez posiadaną popularność (przykładowo mało popularny gracz za każde terytorium wzbogaci się o dwie monety, a popularny o cztery).

Scythe zaskakuje dynamiką i tempem. Rozgrywanie akcji przez graczy odbywa się niemalże symultanicznie. W jaki sposób skrócono do minimum oczekiwanie na swój ruch? W swojej kolejce wykonujemy tylko jedną akcję. Do wyboru są tylko trzy akcje, ponieważ nie możemy wykonać tej samej akcji co w poprzednim ruchu. Interfejs w postaci czytelnych ikon ułatwia podjęcie decyzji i jej realizację. Dwóch graczy może jednocześnie wykonywać swe akcje: aktualny gracz górną, a poprzedni dolną.

W **Scythe** każdy sam obiera swoją drogę do gwiazd. Tych jest

bowiem do zdobycia maksymalnie sześć spośród dziesięciu. To oznacza, że pewnych ścieżek nigdy nie ukończymy. Chcąc szybciej ukończyć te konkretne sześć, na pozostałe cztery być może nawet nie wkroczymy. Gracze ukierunkowują się na pewne aspekty, całkowicie rezygnując z innych. To, że sami jesteśmy architektami naszej rozgrywki daje poczucie swobody oraz odpowiedzialności i satysfakcji z nich płynącej. A także za każdym razem jest zbiorem innego rodzaju wrażeń i doświadczeń. Rozgrzywka w **Scythe** kończy się zatem dyskusją o niej lub pretekstem do kolejnej.

W ubiegłym roku gra **Cry Havoc** spowodowała komentarze na temat konieczności dopasowywania swojego stylu gry do frakcji, w którą się wcielamy. **Scythe** wzbogaca frakcję i jej miejsce startowe o zestaw cech na wylosowanej płytce gracza. Tak, to ta sama płytka-interfejs, na której oznaczamy wykonywane akcje i każda z nich różni się ich rozkładem. Nasza Polonia lub Roswitia może być m.in. rolnicza, patriotyczna lub przemysłowa. Przypomina to nieco grę **Small World**, w której do rasy losowo przydziela się cechę. Eliminuje to sztywność rozgrywki daną frakcją oraz utarte schematy i pomysły na grę.

O ile eksploracja w grze jest odczuwalna ze względu na wysiłek, jaki trzeba w nią włożyć, o tyle eksterminacja w zasadzie nie występuje. Co dziwi, gdy patrzymy na manifestujące swą obecność na planszy potężne maszyny bojowe. Walka służy trzem zasadniczym celom - zdobycie osiągnięcia za sam fakt wygranej, zajęcie kolejnego terytorium liczonego do końcowej sumy monet lub możliwość zabrania surowców wydobytych na danym terytorium. Tyle że cenę płacimy potrójnie: tracimy popularność, tracimy siłę (oba wskaźniki potrzebne do zdobycia gwiazdek, a popularność mnoży końcowy wynik gracza) oraz wystawiamy się na atak przeciwnika. Ten zaś dzieje się z prostego powodu - zużywając siłę na jedną walkę, mamy jej mniej zasób na kolejną. Walka w **Scythe** jest za-



wsze rachunkiem zysków i strat dla atakującego. Natomiast obrońca traci jedynie kontrolę nad terytorium i wydobytymi zasobami. Nigdy nie traci meków, robotników, budynków, ani niczego innego. Gra zawiera pewne elementy negatywnej interakcji, ale bez wystawiania sobie nawzajem rachunku krzywd i strat.

Pojawia się więc wątpliwość, czy przy mniejszym składzie osobowym na planszy nie jest zbyt swobodnie, co przekłada się na małe prawdopodobieństwo wystąpienia walk. Rozwiewa ją możliwość zastosowania w grze botów, nie tylko przy grze jednoosobowej.

Spektakl pod tytułem **Scythe** przebiega wedle niezmiennego schematu. Powolny i długo rozkręcający się akt pierwszy, szybki nabierający tempa akt drugi i... koniec. Nie ma tu aktu trzeciego, w którym doprowadziliśmy historię do wielkiego finału. W grze budujemy potęgę, ale nie dostaniemy szansy jej posmakować. Nasze wyobrażone Imperium rozłoży skrzydła do lotu, ale nie zdąży polecieć.

Czy siłą gry **Scythe** jest jej świat, czy jej mechanika - obie te rzeczy przecież zlepione z pozornie niepasujących do siebie elementów? Myślę, że odpowiedź na to pytanie nie jest jednoznaczna. Gra, w naszym małym planszówkowym świecie, jest swego rodzaju wizytówką niejednoznaczności. Szkoda, że w tym „Wielkim Świecie” tak bardzo brak ostatnio odcieni szarości. O ileż bowiem przyjemniejszy dla oka jest patriotyzm pędzla Jakuba Różalskiego, niż ostre napisy na murach.



- mechanikę dopasowano do uniwersum stworzonego wyłącznie z obrazów,
- wielogatunkowość jako pewien kompromis,
- interfejs przekładający się na dynamikę rozgrywki,
- brak utartych sposobów grania frakcjami.



- łączy ze sobą dwa gatunki i siłą rzeczy gubi pewne ich elementy,
- zazwyczaj nierówne tempo rozgrywki: powoli – szybko – koniec.

Scythe

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: 14+

Czas gry: 90-115 minut

Cena: 349,95 złotych

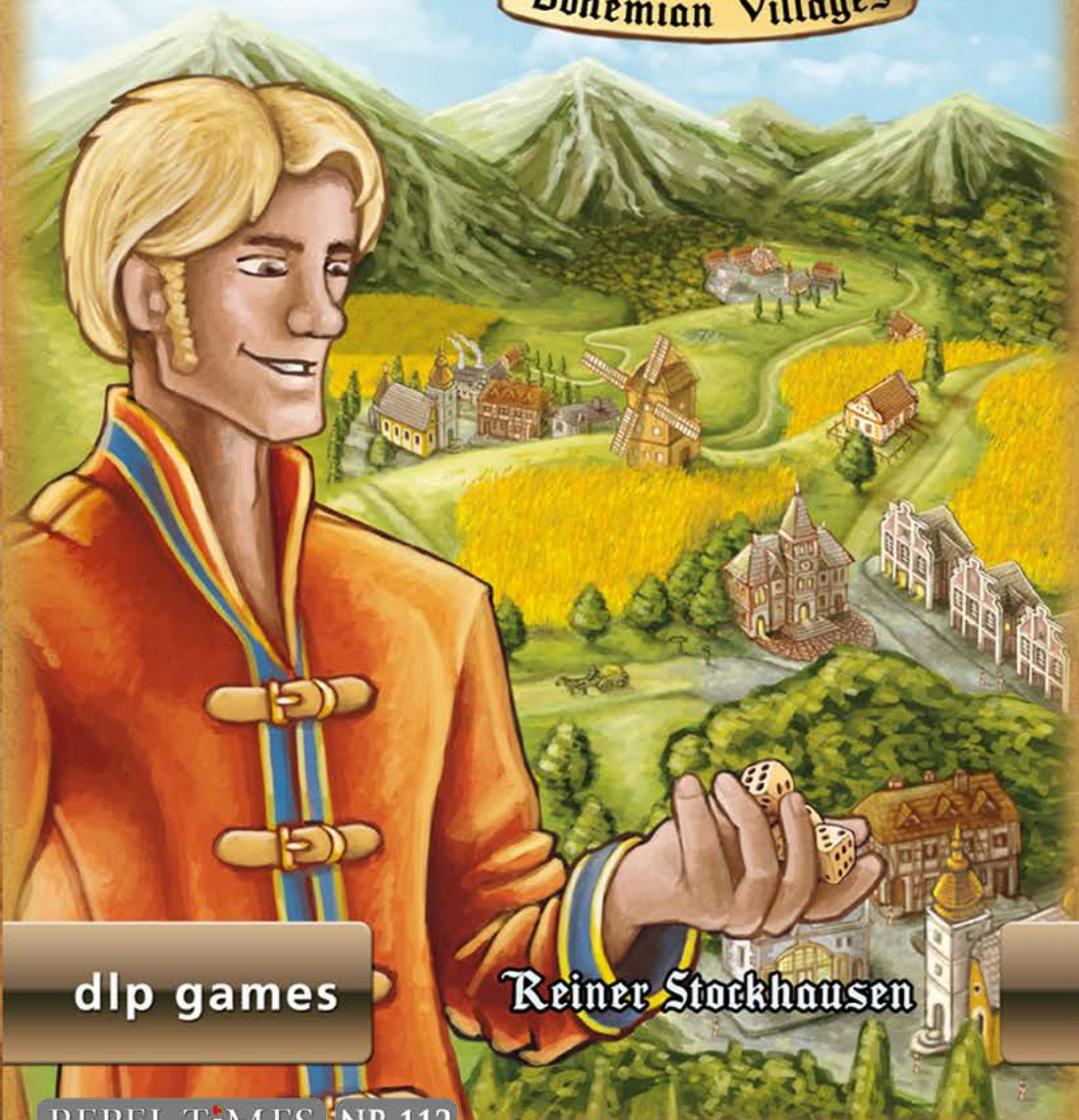
Trzy życzenia



*Trzy życzenia
wszystko zmienia!*

Böhmische Dörfer

Bohemian Villages



Czeskie piwo, a jednak suche

BOHEMIAN VILLAGES

Pierwszy rzut oka na okładkę Bohemian Villages (Czeskich wiosek) przywodzi na myśl jednoznaczne skojarzenia – czyżbyśmy mieli do czynienia z nowym tytułem od słynnego Uwego Rosenberga? Tego stylu rysunków po prostu nie da się pomylić, znamy go przecież doskonale z Agricoli, Kawerny lub Fasolek. Faktycznie, za szatą graficzną Wiosek stoi Klemens Franz, etatowy ilustrator gier Rosenberga, jednak autorem gry jest Reiner Stockhausen, projektant znany przede wszystkim dzięki Orleanowi z 2014 roku.

Skojarzenia z Rosenbergiem nie są jednak całkiem chybione, gdyż **Bohemian Villages** to typowa gra ekonomiczna w niemieckim stylu. Jej wykonanie nie pozostawia wiele do życzenia - w całym porządku, choć pozbawionym wypraski, pudełku znajdujemy porządną jakość komponenty: grube, dwustronne planszki wiosek, zestawy fajnych kolorowych pionków, sporo tekturowych żetonów, cztery klasyczne sześciopienne kostki oraz instrukcję po angielsku i niemiecku. Jakość wszystkich wymienionych elementów jest poprawna i prezentuje typowy dla obecnie wydawanych gier standard, nie odbiegając od niego za bardzo na plus ani na minus. Niektórzy pewnie stwierdzą, że producent mógł pokusić się o dedykowane kostki zamiast najwykleszych w świecie „szóstek”, albo będą narzekać na niezbyt czytelne plansze (przyzwyczajenie do nich wzroku chwilę zajmuje), ale moim zdaniem nie ma co się czepiać - jak na rasowego „eurosuchara”, **Czeskie wioski** są grą i tak dość ładną, choć do ideału trochę im brakuje.

Jeśli chodzi o mechanikę, nie jest wcale gorzej - **Bohemian Villages** to solidny przedstawiciel swojej kategorii. Zasady, bardzo przystępnie przedstawione w instrukcji, udanie łączą worker placement z zarządzaniem wynikami na kościach i szczytą negatywnej interakcji, której rola w grze zależna jest od woli samych graczy - przeszkadzanie innym może, ale nie musi, okazać się dobrą drogą do zwycięstwa. Reguły są też naprawdę proste - w swojej turze każdy gracz (od dwóch do pięciu osób) rzuca czterema kośćmi i tworzy z nich pule zawierające od dwóch do czterech kostek (zostawienie pojedynczej kości oznacza jej zmarowanie). W zależności od sumy wyrzuconych oczek możemy postawić na planszy złożonej z losowo ułożonych małych planszetek wiosek swój pionek (przy puli złożonej z trzech lub



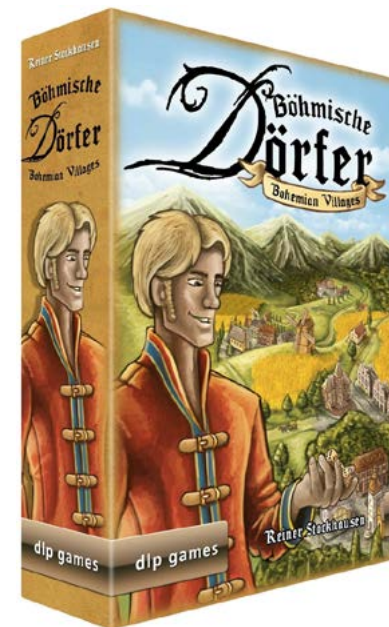
czterech kostek) lub pionki (dwa razy po dwie kości) na miejscu lub miejscach oznaczonych odpowiednimi liczbami. Te pola to budynki w wioskach, a każdy z nich posiada jakąś zdolność - niektóre punktują na koniec gry, inne przynoszą stały dochód, jeszcze inne pozwalają pobrać z banku odpowiednie żetony produktów, wymieniane później na monety, i tak dalej. Cel gry? Oczywiście być najbogatszym w momencie, gdy partia się skończy, czyli kiedy na początku swojej tury któryś z graczy nie będzie miał już żadnych wolnych pionków.

Prawda, że zasady **Bohemian Villages** są banalne? Mimo to oferują uczestnikom rozgrywki sporo możliwości kombinowania i decyzji do podjęcia oraz, co najważniejsze, gra po prostu daje dużo frajdy i satysfakcji. Dzielenie kości na osobne pule nieco zmniejsza dokuczliwość czynnika losowego, jednocześnie bardzo istotne jest reagowanie i dostosowywanie swojej taktyki do poczynań innych graczy. W **Wioskach** nie jest tak, że raz postawiony pionek na pewno zostanie na swoim polu do końca gry. W niektórych przypadkach zasady dają możliwość „zbijania” znaczników należących do innych graczy i zastępowania ich swoimi. Szczególnie w partiach na więcej niż dwie osoby jest to ważny mechanizm, ale trzeba go stosować mądrze, ponieważ pójście na wymianę ciosów wcale nie musi nam się opłacić. Grę dwuosobową prowadzić można za to właściwie bez jakiegokolwiek bezpośredniej interakcji - na planszy jest wtedy dużo „luźniej” i gracze mogą skoncentrować się na śrubowaniu własnego dochodu, a nie szkodeniu przeciwnikowi. Doznania z rozgrywki są wtedy nieco inne, ale uważam, że dzięki temu omawiany tytuł ma szansę przypaść do gustu zarówno osobom preferującym agresywną rywalizację, jak i zabawę bardziej familijną. Kolejne duże atuty **Bohemian Villages** to dynamika i czas trwania pojedynczej partii. W grze ciągle coś się dzieje, kostki wprowadzają emocje i element niepewności, ale nie przeszkadzają w planowaniu, a to wszystko w czasie około pół godziny lub nieznacznie dłuższym.

Jak do tej pory piszę o grze Stockhausena w samych superlatywach, czas przejść zatem do wad, choć uprzedzam, że nie ma ich dużo. Zauważyliście, że nigdzie nawet słowem nie wspominałem o tle fabularnym lub jakimkolwiek klimacie rozgrywki? Po prostu ich tu nie ma. Owszem, instrukcja oraz tekst na spodzie pudełka przekonują nas, że wcielamy się w kupców zdobywających wpływy w poszczególnych wioskach, ale podczas samej rozgrywki nic takiego nie poczujemy. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że **Bohemian Villages** to gra z gatunku, który na ogół nie ocieka klimatem, jednak tutaj jest go dla mnie za mało nawet jak na „eurasa”. Abstrakcyjna mechanika tego tytułu mogłaby zostać doczepiona do właściwie każdego tematu. Mamy tu głównie cyferki, a gdzie czeska atmosfera? Gdzie piwo, knedliki i smażony ser? Drugą wadą **Wiosek** jest niestety cena. Co prawda dzięki dwustronnym planszkom losowo układanym przed grą regrywalność tego tytułu jest naprawdę spora i nie znudzi się on szybko, jednak uważam, że kwota przeszło stu dwudziestu złotych za elementy, które znajdują się w pudełku jest nieco zbyt wygórowana.

Wymienione wyżej wady nie zmieniają mojej dobrej opinii o **Bohemian Villages**. To naprawdę solidna i godna polecenia gra. Na plus zaliczyć należy proste, ale oferujące bardzo dużo opcji zasady oraz krótką i szybką rozgrywkę. To umiarkowanie lekki tytuł, godny polecenia szczególnie średniozaawansowanym planszówkowiczom, którzy szukają do kolekcji czegoś bardziej angażującego intelektualnie niż **Carcassonne**, ale nie chcą się jeszcze porwać się na najcięższe pozycje. Wyjadaczom z kolei gra spodoba się jako odskocznia od kilkunastogodzinnych mózgożernych „kobył”. Tylko ta cena... Za stówkę bierzcie w ciemno.

Dziękujemy wydawnictwu DLP Games za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.



- przejrzysta i zrozumiała instrukcja (angielska),
- szybka i krótka rozgrywka,
- spora regrywalność,
- proste do opanowania zasady oferują graczom dużo możliwości.



- absolutnie zero fabuły i klimatu wyczuwalnego podczas rozgrywki,
- cena nieco za wysoka, jak na liczbę i jakość komponentów.

Bohemian Villages
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
 Liczba graczy: 2-5 osób
 Wiek: 8+
 Czas gry: 30 minut
 Cena: 125 złotych

ZAGRAJ Z NAMI!

WYCZARUJ JAK NAJSZYBCIEJ SWÓJ MAGICZNY STOS!

HOKUS POKUS!



Daj się porwać owocowej zabawie!

FLIPER





COLT EXPRESS

SZERYF I WIEŹNIOWIE

3:10 do Yumy

COLT EXPRESS: SZERYF I WIEŹNIOWIE

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że Colt Express ma się dobrze. Poprzedni dodatek sprawił, że w trakcie napadu na pociąg w celu poprawienia swojej sytuacji majątkowej mogliśmy skorzystać z dodatkowych atrakcji. Konie i dylizans to na Dzikim Zachodzie widok tak ikoniczny, że pojawienie się ich w sąsiedztwie pędzącego przez pustkowia pociągu było tylko kwestią czasu. A skoro zestaw obowiązkowy mamy już załatwiony, czas na dalsze kombinowanie przy zasadach.

O ile poprzedni dodatek można uznać za coś czysto klimatycznego i nie wywracającego Colt Expressa do góry nogami, o tyle Szeryf i Więźniowie pociągają za sobą zdecydowanie większe zmiany mechaniczne. Zaczniemy jednak od końca i rzeczy tak naprawdę najmniej istotnych. W pudełku znajdziemy planszę gracza i talię kart dla nowego bandyty. Dzięki temu można usiąść do gry w siedmioosobowym składzie. Raczej nie polecam. Już



grając w sześć osób, robi się mozolnie i nieprzewidywalnie, a dołożenie kolejnego plującego kulami uczestnika zabawy wrażenie to jedynie potęguje. Nowy bandyta posiada natomiast bardzo sympatyczną zdolność specjalną. Mei, bo takie jest jej imię, może wychodząc na dach, wskoczyć od razu na sąsiedni wagon. Wskakując z dachu do przedziału tak samo.

Przydatne, ponieważ pozostawia graczowi decyzję do podjęcia już po fakcie zagrania karty akcji, a dodatkowy ruch pozwala skuteczniej unikać trafień jak i bardziej efektywnie obdarzać przeciwników ciosami.

Druga nowość to wagon więzienny, w którym znajdują się pomagierzy, sługusi i inni pomocnicy naszych bandziorów. Znajdując się w ostatnim wagonie składu, możemy nową, specjalną kartą uwolnić takiego gagatka z za krat, zyskując jedną z dwóch rzeczy: zdolność innego bandyty lub możliwość szybszego rabowania pasażerów. Sprytnie rozwiązanie dające dodatkową rzecz, nad którą trzeba się zastanowić, planując ruchy. Wspomniana nowa karta (Genialny pomysł) nie służy tylko i wyłącznie do wyciągania pomocników z kicia. Normalnie zagrana w trakcie rozgrywki kopiuje kartę zagrana przez poprzedniego gracza, dając nam trochę więcej możliwości reagowania na poczynania wrogów. Trzecia rzecz - zagrywając tę kartę, możemy samemu uciec

z zamknięcia. A jak tam trafić? Przejdźmy teraz do największej nowości tego rozszerzenia.

Szeryf może być teraz sterowany przez gracza. Gracz ten ma oczywiście własne cele, które chce wypełnić i będzie starał się z całych sił sprawić, aby bandyci ponieśli sromotną porażkę. Celem może być na przykład dowieszenie na końcową stację

torby pocztowej, zamknięcie za kratki konkretnego bandyty albo dojechanie do celu z jak najmniejszą liczbą kul w plecach. Jeśli szeryf wypełni cztery z pięciu przydzielonych mu losowo z puli celów zadań, wygrywa niezależnie od pokażności łupów innych graczy. Żeby nie było za łatwo, Szeryf nie od początku wie, o co gra. Cele są mu ujawniane z częstotliwością jednego na rundę. Dzięki temu gracz nim kierujący może zostać zaskoczony i nie ma przewagi informacji nad bandytami.

Zasadniczo szeryf gra na takich samych zasadach jak inni gracze, z kilkoma młymi wyjątkami. Po pierwsze - stróż prawa nie patyczkuje się i nie uderza nikogo pięścią. Zamiast tego może założyć znajdującemu się na tym samym polu bandycie srebrne obrączki i odesłać go od razu do paki. Po drugie - kiedy szeryf strzela, strzela z dwóch coltów jednocześnie. Jeśli ma w zasięgu dwa cele, każdemu z nich posyła kulkę. Strzały otrzymane od szeryfa nie tylko zapychają talię gracza, ale mogą też wprowadzać specjalne zasady na czas trwania rundy. Coś w stylu „dostałeś w kolano, więc na dach jeszcze przez chwilę nie wyjdiesz”.



Jak to zmienia grę dla bandytów? „Diametralnie” to niedopowiedzenie. Najpierw oczywistość: z talii usuwamy kartę szeryfa. Potem inny drobiazg: zamiast jednej kasetki z okrągłym tysiącem dolarów w środku szeryf wiezie w lokomotywie dwie torby pocztowe. W jednej jest 200\$, a w drugiej 1200\$. Największą bolączką są strzały wyłączające zdolności.

Fakt, że mogę dostać od innego gracza kartę, która sprawi, że w tej rundzie nie mogę na przykład nikogo uderzyć, aby wytrącić mu sakiewkę lub klejnot jest przerażający. Trzeba bardzo mocno się pilnować, a popełnienie błędu podczas planowania akcji może być bardziej bolesne niż zazwyczaj. Inną rzeczą, której się obawiałem jest to, że zasadniczo **Colt Express** stał się teraz semi-kooperacją, a gry tego typu mają zazwyczaj jeden problem. Jeśli w danej rozgrywce wygrywa tylko jeden gracz, a przegrać mogą wszyscy, to jaki mam powód, aby kontynuować grę, jeśli nie mam szans na zwycięstwo? Jeśli mogę doprowadzić do porażki, pewnie w takim kierunku będę dążył. Całe szczęście szeryf musi wypełnić konkretne cele, aby odnieść zwycięstwo i nie dzieje się to automatycznie. Dowiadywanie się o nich w miarę postępu gry sprawia, że nie jest to również tak łatwe, jak początkowo mogłoby się wydawać.

Szeryf i Więźniowie to bardzo udany dodatek, który sprawia, że **Colt Express** zamienia się w trochę inną grę. Bez szczególnego komplikowania zasad i wprowadzania czterech akapitów wyjątków. Dalej mam do czynienia z familijną grą, która teraz jest po prostu jeszcze... czymś więcej. Dla mnie jest to definicja sukcesu autora.

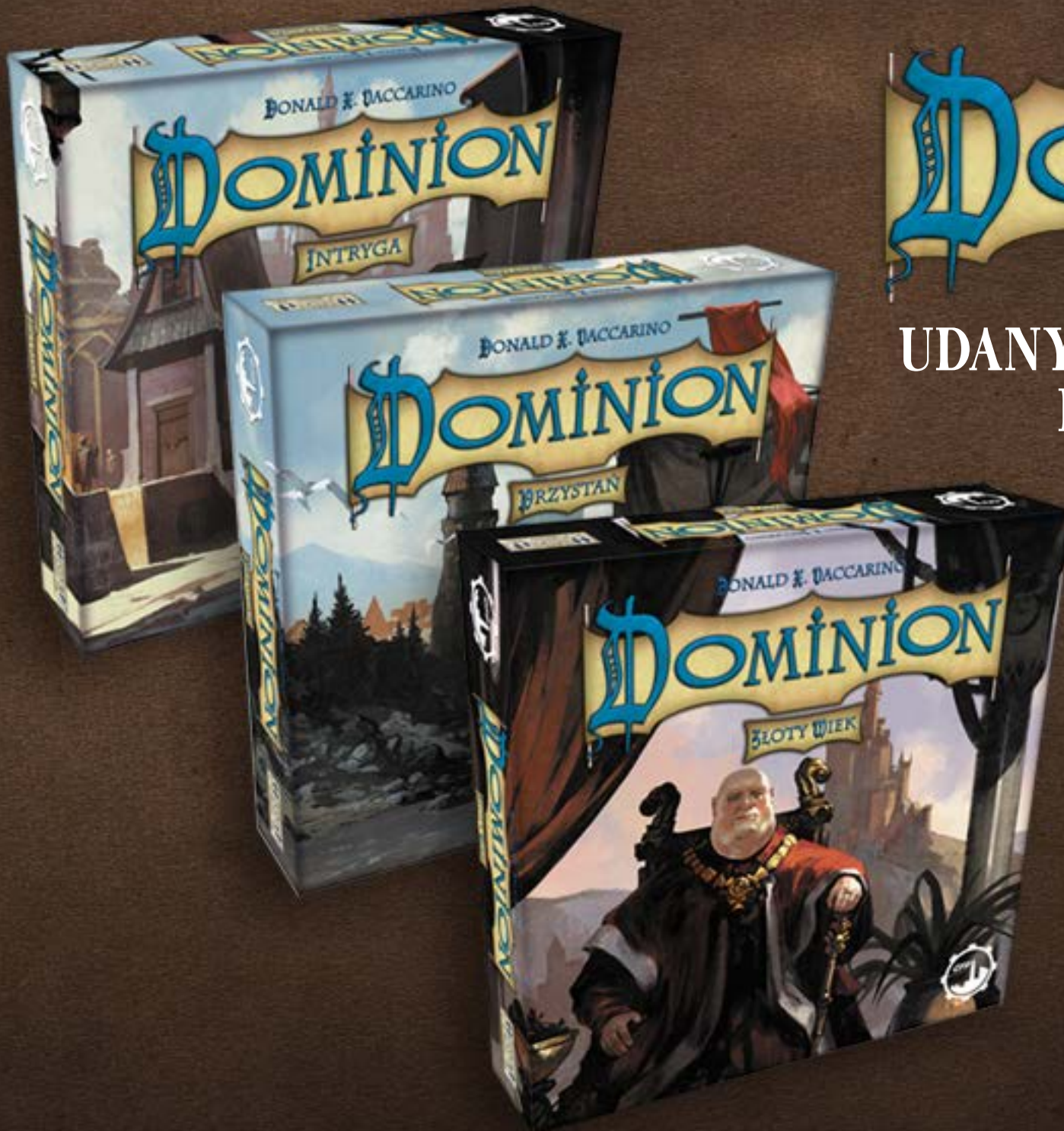


- szeryf sterowany przez gracza z własną pulą celów do zrealizowania,
- nowy bandyta z fajną zdolnością specjalną,
- nie komplikuje zbyt podstawowych zasad.



- granie w siedem lub osiem osób to chaos i mordęga.

Szeryf i Więźniowie
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak
 Liczba graczy: 3-8 osób
 Wiek: 10+
 Czas gry: ok. 60 minut
 Cena: 79,95 złotych



DOMINION

UDANY MARIAŻ DOMINIONA I WSPIERAM.TO

DOMINION DODATKI

O popularności Dominiona może świadczyć liczba wersji językowych, w jakich ukazała się podstawowa wersja gry. Wydania hiszpańskie, niemieckie, francuskie i węgierskie ukazały się rok po oficjalnej premierze gry. Wśród tych edycji była też wersja polska, wydana przez krakowską firmę Bard, którą miałem okazję poznać lata temu. Niestety po wydaniu dwóch dodatków podjęto decyzje o niekontynuowaniu serii i gra, która cieszyła się ogromną popularnością i uznaniem wśród graczy, popadła nieco w zapomnienie. Na szczęście w 2015 roku Games Factory Publishing, dzięki udanej kampanii na portalu Wspieram.to, wydało ponownie polską wersję Dominiona Rozdarte Królestwo. Co więcej, obiecali oni wydanie dodatków i wspierania całej serii. Na obietnicach się nie skończyło i ponownie dzięki wsparciu graczy na rynku pojawiły się trzy dodatki do tego popularnego cyklu.

Kampania na **Wspieram.to** miała na celu ufundowanie wydania aż trzech dodatków do Dominiona. Początkowo uważałem ten pomysł za szalony. Wysoki próg ufundowania, zakup aż trzech pozycji na raz przez wspierających (owszem, można było kupować pojedynczo, ale cena trzech dodatków była bardzo atrakcyjna) - wszystko to wskazywało na mocno ryzykowne przedsięwzięcie. Moje obawy rozwiały się dość szybko, ponieważ zapotrzebowanie na gry w polskiej wersji językowej było bardzo duże, a projekt zakończył się zebraniem ponad stu pięćdziesięciu tysięcy złotych, a co za tym idzie pojawieniem się na rynku **Dominiona Intrygi, Przystani i Złotego Wieku**.



Intryga, która jako jedyna może stanowić samodzielną grę, to dodatek, który był już obecny na polskim rynku dzięki wydawnictwu Bard. To właśnie ów suplement skutecznie przekonał mnie, że **Dominion** to bardzo dobra gra. O ile **Rozdarte**

Królestwo wspaniale nadaje się do poznania mechaniki całego systemu budowania talii, o tyle tak naprawdę pierwsze rozszerzenie pokazuje dopiero, jak można go modyfikować i poszerzać. Podstawowa wersja gry nie oferowała praktycznie żadnej interakcji pomiędzy graczami. Mieliśmy w niej wyścig, kto pierwszy ten lepszy, mieliśmy zabawę w budowanie zależności pomiędzy kartami w taki sposób, aby jak najefektywniej zdobywać punkty zwycięstwa. Mi cały czas brakowało jednak interakcji oraz możliwości zrobienia czegoś innym graczom. I wtedy podetknięto mi pod nos **Intrygę**. Pierwsza partia skutecznie przekonała mnie, że to było to, czego szukałem. Vaccarino wprowadził tu karty ataku, które umożliwiły negatywną interakcję. Mamy możliwość skracania ręki innym graczom, odrzucania im kart lub zapychania ich talii uciążliwymi kłótwami. Co ciekawe, karty ataku działają na wszystkich przeciwników, co powoduje, że nie mamy tu możliwości utrudniania gry jednemu wybranemu przeciwnikowi. **Intryga** świetnie współdziała z **Rozdartym Królestwem** i łączenie kart z obu gier pozwala na odkrywanie nowych kombinacji, a także bardzo przedłuża żywotność tytułu. Gdybym miał kupić tylko jedną z nich, na pewno wybrałbym rozwinięcie, które moim zdaniem jest ciekawsze, bardziej dynamiczne, a połączenia pomiędzy poszczególnymi kartami ma bardziej wyrafinowane.

Drugim dodatkiem do gry **Dominion** jest **Przystań**. By móc w nią grać, musimy zaopatrzyć się w **Rozdarte Królestwo** albo **Intrygę**, gdyż ta wersja nie posiada tak zwanych kart podstawowych. W pudle oprócz kolejnych dwudziestu pięciu zestawów kart znajdziemy podkładki dla graczy, a także metalowe żetony monet i embarga. Jeśli należycie do osób, które lubią, gdy gry są nie tylko świetne mechanicznie, ale i bardzo dobrze wyglądają, zawartość **Przystani** powinna was ucieszyć. W dodatku tym Vaccarino po raz kolejny pokazuje, że ma pomysły na to, jak rozwijać stworzony przez siebie system. Wprowadzony jest tu bowiem nowy typ kart, czyli karty Następstwa. Dają one efekt, który trwa po zakończeniu tury gracza, czyli



działają podwójnie. Nowość ta wprowadza do mechaniki element planowania swoich rund i pozwala na strategiczne podejście do rozgrywki. Z drugiej strony to rozwiązanie trochę komplikuje zabawę i wydłuża tłumaczenie banalnych zasad gry. W talii mamy karty wpływające na poczynania innych graczy, a także inne niż podstawowe karty Zwycięstwa. **Przystań** jest w moim odczuciu jednym z najbardziej klimatycznych dodatków do **Dominiona**. Wszystkie karty mają spójne nazewnictwo i działanie, a także jedne z najlepszych grafik z całej serii. W moim odczuciu to bardzo dobry dodatek, wprowadzający sporą świeżość do rozgrywek, jednak z racji nowych rozwiązań mechanicznych sugerowałbym go raczej doświadczonym graczom.

Trzecim dodatkiem do **Dominiona** jest **Złoty Wiek**. I to rozwinięcie wprowadza nowe rozwiązania do gry. Po pierwsze, podobnie jak w **Przystani**, w pudełku znajdziemy metalowe żetony monet oraz punktów zwycięstwa, dziewięć podkła-

dek, a także kolejne dwadzieścia pięć wzorów kart. Po drugie, w tym rozszerzeniu możemy zdobywać punkty zwycięstwa w inny sposób niż tylko poprzez kupowanie kart. Każdy gracz **Dominiona** wie, że karty punktujące są fajne, ale zapychanie sobie nimi ręki już niekoniecznie. Dzięki kilku kartom możemy zdobywać żetony z punktami zwycięstwa, co powoduje, że miśternie budowana przez nas talia przez długi czas może być po prostu efektywną maszynką do robienia potężnych kombinacji. W **Złotym Wieku** Vaccarino wprowadził także nową walutę, czyli platynę dającą aż pięć przychodu. W związku z tym pojawiła się także nowa karta zwycięstwa, Kolonia, warta aż dziesięć punktów na końcu gry. Cieszyć też może rozwiniecie fazy zakupów dzięki dołączonym specjalnym zdolnościom kart Skarbów. Dodatek ten nie wprowadza może drastycznych zmian w mechanice **Dominiona**, ale pozwala na nowe i świeże spojrzenie na grę.



Bardzo cieszy mnie to, że Games Factory Publishing zdecydowało się na ponowne wydanie **Dominiona** i dodatków na rynku polskim. Jako wielbiciel serii uważam, że powinno się mieć wszystkie możliwe rozszerzenia i karty promocyjne, jakie pojawiły się na świecie. Niestety nie jestem fanem odświeżonej szaty graficznej pudełek, które w wydaniu oryginalnym podobały mi się zdecydowanie bardziej. Niemniej jednak wartość pudełek jest taka sama, a przecież to właśnie jest najważniejsze w grze. Wszystkim, którzy szukają gry o ogromnej regrywalności, łatwych i intuicyjnych zasadach oraz szybkiej i dynamicznej rozgrywce, którą można spakować do plecaka, bardzo polecam tę serię. Jej ogromną zaletą jest to, że w zależności od dodatku, jaki wybierzemy, możemy sterować poziomem interakcji, trudności, a także skomplikowania zasad. Gdybym miał wybierać jeden z opisanych przeze mnie dodatków, stawiłbym na **Przystań**, która zauroczyła mnie swoim wyglądem, spójnością i mechaniką kart następstw. Na szczęście każdy dodatek jest świetny, dzięki czemu nie powinniście być rozczarowani ich zakupem.



- ogromna regrywalność tytułu i przedłużenie żywotności gry,
- wysoka jakość wykonania,
- wprowadzanie nowych rozwiązań mechanicznych.



- przeciętne okładki polskiego wydania.

Dominion Intryga, Przystań i Złoty Wiek Zrecenzował: Michał Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 40 minut

Cena: 159,95 złotych Intryga i Złoty Wiek,
169,95 złotych Przystań

KARCIANE NOWOŚCI – MACKI I SUBSTYTUT KOŚCI

HORROR W ARKHAM: GRA KARCIANA

Horror w Arkham to gra karciana w formacie LCG (Living Card Game). Gra będzie żyła wraz z kolejnymi dodatkami. Recenzować ją na podstawie samej zawartości podstawowej, to jak pisać czyjąś autobiografię, podczas gdy jest on jeszcze noworodkiem. To, co dostaliśmy w zestawie podstawowym poprzedniczki Horroru..., czyli Władcy Pierścieni LCG, nijak ma się do tego, co gra oferuje teraz. Tytuł ten rozrósł się z trzech do osiemdziesięciu ośmiu scenariuszy i wciąż się rozwija. Kolejne scenariusze to nie tylko nowe historie. To również modyfikacje zasad gry.

ewolucja, jaką przeszedł **Władca Pierścieni** znajduje odzwierciedlenie w najnowszej grze karcianej kooperacyjnej tego samego autora, czyli Nate'a Frencha. **Horror w Arkham: Gra Karciana** czerpie z poprzedniczki pełnymi garściami, ale przy tym widzimy wiele nowości.

Zauważalny jest trend dostosowywania gier do większej grupy odbiorców. **Horror...** zaskakuje prostotą zasad, zwłaszcza w porównaniu do **WP**. Są one przejrzyste i logiczne. Typowe dla karcianek odstępstwa, kruczki i wyjątki tutaj są od razu wyjaśnione w dodatkowej, kompletnej instrukcji. Na ten moment uważam, że to najprzystępniejsza pod względem przyswajania zasad gra karciana LCG od Fantasy Flight Games, lepsza nawet od wyjątkowo przyjaznych nowym graczom **Gwiezdných Wojen LCG**.

Rewolucyjne wydaje się odchudzenie talii do wyłącznie trzydziestu kart, z ograniczeniem do maksymalnie dwóch kopii każdej z nich. To dość nietypowe podejście, ponieważ jesteśmy przyzwyczajeni do schematu sześćdziesięciu kart i trzech kopii. Każdy z graczy wybiera bohatera, którym będzie rozgrywał scenariusz. Bohater przez całą rozgrywkę jest kartą na stole, co pozwala korzystać z jego zdolności. Wybór bohatera determinuje talię, z której będziemy losować karty wydarzeń, atutów, ekwipunku, umiejętności, sprzymierzeńców, a także szczególnie karty osłabień. Nasz bohater posiada nawet swoją klasę: Strażnika, Mistyka, Łotra, Poszukiwacza lub Ocalałego. Oprócz korzystania z kart przypisanych do swojej klasy, może częściowo używać kart

z jednej innej. Strażnik korzysta z kart Poszukiwacza, Mistyk - Ocalałego, Łotr - Strażnika, Poszukiwacz - Mistyka, a Ocalały - Łotra. Dodatkowo każdy może używać kart neutralnych.

Grę rozpoczynamy od wyboru scenariusza. Na razie dostępne są trzy i stanowią one jedną całość. Do tego nie są długie, więc można wszystkie rozegrać podczas jednego spotkania. Scenariusze są typowe dla Mitologii Cthulhu: nasi Badacze Tajemnic spróbują odkryć sekret tajemniczych zaginięć w miasteczku Arkham w roku 1925. Pierwszy scenariusz rozpoczynamy w domu jednego z Badaczy, z którego wcale nie tak łatwo będzie się wydostać. Cała historia jest kanoniczna, ale zawiera ciekawy zwrot akcji pod sam koniec. Wydarzenia i podejmowane decyzje mają wpływ na kolejne scenariusze. Każdy scenariusz też ma różne zakończenia, w zależności od tego jak go rozegraliśmy i czy odnieśliśmy sukces, czy też ponieśliśmy porażkę. Przegrana nie oznacza konieczności ponownego rozegrania przygody. Kampania toczy się dalej!



Każda runda składa się z faz przeprowadzanych zawsze w tej samej kolejności. Wpierw postępuje historia, wysyłając na nas nieprzyjemne wydarzenia i przeciwników. Należy pamiętać o dokładaniu znaczników upływającego czasu. Każdy scenariusz ma określony limit czasowy, w którym musimy się zmieścić. Następnie każdy z Badaczy wykonuje trzy akcje. Mamy tu olbrzymią różnorodność i swobodę. Możemy przede wszystkim ulepszać swój stół lub wchodzić w interakcję ze stołem scenariuszowym. Ulepszanie swojego stołu to zagrywanie przed siebie kart ułatwiających nam grę. Interakcja ze stołem centralnym to poruszanie się pomiędzy lokacjami, wchodzenie w interakcje z postaciami i lokacjami oraz walka. Po akcjach Badaczy poruszają się i atakują wrogowie. Następnie stół jest odświeżany i rozpoczyna się kolejna runda. Zaczyna się ona znów od fazy Mitów, w której gra wyznacza nam kolejne przeciwności.

Zwraca uwagę akcja „poruszenie się do nowej lokacji”, prawda? Scenariusz dostarcza kart lokacji, które rozmieszczamy w centralnym miejscu stołu. Mogą to być pomieszczenia w domu, dzielnice miasta, a nawet rozległy leśny krajobraz. Dopóki nie wejdziemy do danej lokacji, pozostaje ona za-

kryta i nie wiemy, jaką tajemnicę skrywa. Dodatkowo lokacje są połączone ze sobą siecią dróg i nie wszędzie jesteśmy w stanie dotrzeć bezpośrednio. W grze sprawdza się to rewelacyjnie i świetnie pasuje do klimatu świata wykreowanego przez Samotnika z Providence. Kto tęskni do klaustrofobicznej atmosfery znanej z gry planszowej **Horror w Arkham**, ten świetnie się tu odnajdzie. Podział na lokacje ma przełożenie na decyzyjność występującą w grze. Rozdzielić się, aby próbować zbadać wszystko, ale jednocześnie być narażonym na niebezpieczeństwo? Trzymać się razem, by zwalczać zagrożenia, ale zrezygnować z pełnej eksploracji?

Doskonale w klimat rozgrywki wpisuje się nowatorski pomysł z kartami osłabienia. Do naszej talii dołączamy karty, które zamiast nam służyć, działają przeciwko nam. Bohaterowie poprzez te skazy nabierają barw, a rozgrzywka wymaga od nas podejmowania decyzji. W krytycznych sytuacjach możemy bardzo potrzebować dodatkowej karty na rękę. W tej sytuacji wylosowanie karty osłabienia, gdy liczyliśmy na ocalenie, pogrąży nas całkowicie.

Każdy scenariusz ma swoją talię Tajemnic oraz talię Aktów. Talie te składają się z od jednej do trzech kart. Zawsze odsłonięta jest tylko jedna karta Tajemnicy i jedna karta Aktu. Aby odsłonić nową, trzeba spełnić warunki jej odsłonięcia. O ile talia Tajemnic postępuje sama wraz z upływem czasu i symbolizuje wzrastające zagrożenie oraz zbliżający się koniec gry, o tyle talia Aktów postępuje wraz z naszymi sukcesami w śledztwie. Jeśli talia Tajemnic postępuje zbyt szybko w stosunku do talii Aktów, oznacza to, że przegrywamy. Warunkiem odsłonięcia kolejnej karty Aktu jest zazwyczaj zebranie odpowiedniej liczby wskazówek lub pokonanie konkretnego wroga. Z pewno-

ścią nowe scenariusze z dodatków przyniosą kolejne urozmaicone cele śledztwa. Wskazówki zbieramy, eksplorując nowe lokacje oraz zdając testy umiejętności.

Najczęściej w grze, oprócz zagrywania kart, będziemy wykonywać rozmaite testy. Z jednej strony mamy umiejętności naszego bohatera i modyfikatory z zagranych na niego kart, z drugiej stopień trudności testu oraz czynnik losowy. Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość zagrania niemal każdej karty z talii Badacza jako jednorazowe, darmowe wsparcie umiejętności. Pistolet może służyć jako wyposażenie, jeśli za niego zapłacimy lub może zostać zagrany prosto z ręki jako jednorazowy bonus, po czym trafia na stos kart odrzuconych. Co więcej, można w ten sposób wspierać testy Badaczy należących do innych graczy.



Po ustaleniu wszelkich modyfikatorów losuje się żeton chaosu. Pełni on tradycyjną rolę kości. Zastąpienie kości żetonami pozwala scenarzystom być bardziej elastycznymi w zakresie trudności i specyfiki wyzwania. Żetony bowiem nie tylko mają określony modyfikator ujemny lub dodatni, ale część z nich posiada również symbole. Każdy scenariusz inaczej je zaś interpretuje. Dodatkowo w zależności od scenariusza i jego trudności, można do puli włączać inne żetony.

Losowość zaserwowana w ten sposób buduje napięcie i pasuje do otoczki gry. Podchodząc do testu, musimy się odpowiednio przygotować, mając na uwadze, że prędzej wylosujemy coś obniżającego niż podwyższającego naszą umiejętność. Jeśli nie mamy na ręce kart z odpowiednimi symbolami umiejętności, nie powinniśmy nawet próbować.

Zawsze musimy się zastanowić czy Badacz jest w stanie zdać dany test, czy też może inny lepiej sobie z nim poradzi. To znakomicie wpływa na kooperację.

Niestety szwankuje to w grze jednoosobowej. Mając tylko jednego Badacza Tajemnic o ograniczonych umiejętnościach, możemy znaleźć się w opresji, z której nie będziemy w stanie w żaden sposób wyjść. Przykładowo byliśmy w zwarciu z jednym przeciwnikiem. W fazie utrzymania losujemy drugiego, jako kartę osłabienia z naszej talii. W fazie Mitów losujemy trzeciego. Wszyscy wchodzi automatycznie z nami w zwarciu. Nie mając odpowiedniego zestawu kart, nie musimy nawet podchodzić do testów, ponieważ z góry wiemy, że przegraliśmy. Wraz z dodatkami zapewne zwiększą się jednak możliwości budowania bardziej uniwersalnych talii.



Bez wątplenia **Horror w Arkham** stawia na granie w kampanię. Poza otrzymaniem spójnej historii, która spaja wszystkie scenariusze oraz możliwością decydowania i odczuwania konsekwencji z poprzednich rozgrywek, mamy również możliwość rozwoju Badaczy niczym w rasowej grze fabularnej. W czasie gry zbieramy punkty zwycięstwa za pokonanych wrogów, eksplorowane lokacje i realizowanie celów misji. Za punkty zwycięstwa otrzymujemy ekwiwalent punktów

doświadczenia. Te zaś służą do zakupu nowych, lepszych kart. Dodatkowo w czasie kampanii otrzymujemy sprzymierzeńca, który na stałe wchodzi do talii poza limit trzydziestu kart.

Budowanie talii jest proste. Wygrana we **Władcy Pierścieni** rozpoczęła się na etapie budowania talii, co mogło zrazić wielu graczy nim na dobre zwiedzili Śródziemie. Wymagało to bowiem sporego ogrania oraz dobrego poznania scenariusza, w który dopiero mamy zagrać. Tutaj nie musimy zastanawiać się, jakich bohaterów wybrać do drużyny. Mamy tylko jednego Badacza i przypisane do niego karty. Wraz z dodatkami zwiększą się możliwości tworzenia własnych talii, ale dzięki ściśle określonym kryteriom powinno to być znacznie prostsze niż we wspomnianym **WP**.

Póki co do jakiegokolwiek zabawy w budowanie talii niezbędne jest posiadanie dwóch zestawów podstawowych. Niestety pojedynczy zawiera jedynie po jednej kopii każdej karty gracza. A jeśli spojrzymy, jakie karty może łączyć każda z klas, widać, że przy niektórych konfiguracjach potrzebujemy aż czterech zestawów podstawowych, nawet przy grze dla dwóch graczy! Przykładowo Strażnik korzysta z kart Poszukiwacza. Nie zagrają oni razem przy jednym Zestawie Podstawowym, wymagają pewnych wyrzeczeń przy dwóch, a w pełni rozwiną skrzydła dopiero przy czterech. Oczywiście nie namawiam do kupna aż tylu egzemplarzy gry, ale dwa to niezbędne minimum.

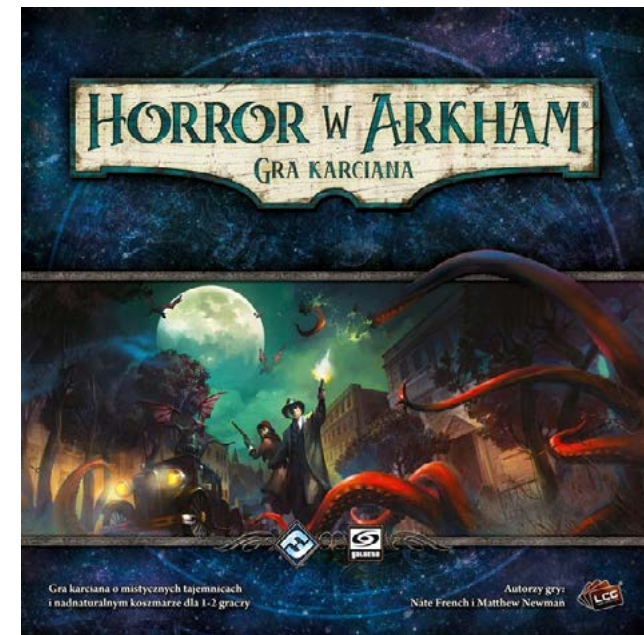
Regrywalność będzie zależeć od naszych oczekiwań. Aby poznać scenariusz, wystarczy jednorazowe rozegranie całości. Gracz nastawiony jednak nie tyle na poznawanie fabuły, co na szukanie matematycznych zależności pomiędzy kartami,

może bawić się wielokrotnie. Za każdym razem, gdy wracalem do Arkham jako nowy Badacz, choć znałem całą historię, bawiłem się równie dobrze. Mogłem bowiem pobawić się kartami i odkrywać ich wzajemne zależności.

Żywoć gry będzie też zależał od naszego nastawienia do formatu LCG. Gra żyje, więc niczym serial karmi nas kolejnymi odcinkami. Przy założeniu, że będziemy opłacać „abonament”, gra zapewni nam stuprocentową regrywalność. Przy założeniu, że zostajemy tylko z podstawką, jej regrywalność jest niewielka, w zasadzie ograniczona do przejścia kampanii każdym z Badaczy.

Gra spodoba się fanom planszowej wersji **Horroru w Arkham. Eldritch Horror**, chociażby ze względu na mniej kameralny klimat niż **HA**, nie do końca spełnił oczekiwania wszystkich fanów Cthulhu. Tutaj znów mamy powrót do tajemniczego miasteczka, niczym w prozie Lovecrafta. Natomiast

gracze **Władcy Pierścieni** znajdą kolejny powód w zagranie w coś, co tak bardzo lubią, w odświeżonej wersji i innym uniwersum. I głównie ze względu na zupełnie odmienne uniwersum nie sposób określić, która z tych gier jest lepsza. Jedna realizuje epicką opowieść o bohaterach, druga jest horrorem podlanym pulpowym sosem. Obie robią to świetnie.



- sprawna rozgrywka,
- przystępne zasady gry,
- nowe rozwiązania mechaniczne (skrócenie talii, lokacje, żetony chaosu, karty osłabienia),
- nastawienie na granie kampanii,
- klaustrofobiczny klimat, jak w planszowym odpowiedniku.

- konieczność zakupu dwóch wersji podstawowych i dodatków.

Horror w Arkham: Gra karciana
Zrecenzował: **Tomasz Sokoluk**

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 149,95 złotych

Krzysztof Wolicki & Grzegorz Okliński

MARTIANS: A STORY OF CIVILIZATION

ZA ŚCIANĄ MARS WITA NAS!

MARTIANS: A STORY OF CIVILIZATION

Narobiło się tych gier o Marsie. Czerwona Planeta zajęła zaszczytne miejsce najbardziej eksploatowanych tematów planszowych obok zombie i wikingów. Czy kolejna produkcja o ujarzmianiu naszego najbliższego planetarnego sąsiada jest dobra?

Martians: A Story of Civilization, pomimo angielskiego tytułu, to polska produkcja. Odpowiadają za nią Krzysztof Wolicki (którego nazwisko widnieje również chociażby na **Panu Lodowego Ogrodu**) i Grzegorz Okliński, a wydała ją wydawnictwo RedImp. Gra została ufundowana na **Wspieram.to** i **Kickstarterze** w ciekawie zrobionej łączonej kampanii, w trakcie której pieniądze z obu źródeł miały wpływ na odblokowywanie kolejnych celów projektu.

Martians, będę używał takiej skróconej nazwy, to gra euro o zmaganiach grupy astronautów na Marsie. Co ciekawe, nie chodzi tu tyle o stworzenie warunków do życia, co o sprawne zarządzanie kolonią i zdobycie zaufania kolonistów. Ma to zapewnić graczowi możliwość objęcia posady szefa kolonii. Taki tam standardowy cel w euro grach, w których zarządzamy jakimś obszarami. Nietypowe jest jednak to, że **Martians** ma aż cztery tryby rozgrywki. Jest tryb dla samotników, tryb kooperacyjny, tryb semi-kooperacyjny i tryb rywalizacyjny.

W pierwszych dwóch przypadkach gracze walczą o zapanowanie nad trudnymi warunkami Marsa. Muszą utrzymywać kolonię przy życiu, dostarczając jej tlenu, żywności i lekarstw. Jeśli zaniedbają ten obowiązek, przegrywają. Szybko i brutalnie. W trybie semi-kooperacyjnym dbanie o potrzeby kolonii nadal leży we wspólnym interesie graczy, jednak dodatkowo do spełnienia jest pewien cel określony scenariuszem. Za spełnienie go gracze otrzymują punkty. Dbanie o kolonię również przynosi punkty. Na końcu gry gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą rozgrywki. Fakt czy cel ze scenariusza musi być w pełni wykonany, czy też nie, aby gra nie zakończyła się porażką graczy jest tu opcjonalny.

I w końcu mamy tryb rywalizacyjny. Tu już każdy sobie Marsa skrobie. Nadal trzeba dbać o kolonię, ale ewentualne zaniedbanie uderza tylko w gracza, który pofolgował sobie w utrzy-

mywaniu kolonii w dobrym stanie. Każdy walczy też o punkty, aby na końcu gry mieć ich więcej od reszty graczy i oczywiście wygrać.

No dobrze, ale co w ogóle się w tej grze robi?

Martians to gra, w której głównym mechanizmem jest worker placement. Każdy z graczy ma do dyspozycji pewną liczbę pracowników, których będzie ustawiał na planszy, na polach które będzie chciał wykorzystać. Dzięki nim będzie wydobywał zasoby potrzebne do funkcjonowania kolonii i rozwijał technologie pozwalające na zapewnienie części jej potrzeb. Będzie mógł również budować ważne instalacje energetyczne, a także rozbudowywać kolonię o kolejne budynki użytkowe. Każde z tych pól ma oczywiście ograniczoną liczbę miejsc, w które można wstawić robotnika, więc niekiedy ważne będzie wybranie, gdzie chce się iść najpierw. Do tego dołożono ciekawy „twist” mechaniczny. Uruchomienie akcji z planszy wymaga nie tylko postawienia swojego robotnika, ale również wydania czasu (w końcu praca zabiera czas). Jest to drugie ograniczenie graczy w ich turze. Nie tylko mają skończoną liczbę pionków, ale i skończoną liczbę jednostek czasu

do dyspozycji (trzy jednostki w każdej turze). Sprawia to, że jeszcze bardziej trzeba kombinować, ustawiając robotników na planszy. Nie wspomnę już o fakcie, że pracownicy nie wracają automatycznie do zasobów gracza po skończonej turze. Na zebranie tych leżących na planszy należy wydać osobną akcję (kosztującą oczywiście jedną jednostkę czasu).

Ciekawych mechanizmów w standardowych wydawałoby się rozwiązaniach jest w grze więcej. Ot chociażby takie wydobywanie. Na planszy znajduje się kopalnia ułożona z kafelków





z zasobami. Kafelki te są na początku zakryte, a po terenie kopalni porusza się maszyna górnicza. Gracz w akcji wydobywania pobiera odpowiednią liczbę zasobów z kafelka, na którym jest ustawiona maszyna (co usuwa kafelki z gry), a następnie przesuwa ją o jedno pole, odkrywając kolejne kafelki. Co ciekawe, maszynę można ruszyć przed pobraniem zasobów, aby wejść na bogatsze złoża zasobów, których właśnie potrzebujemy.

Kolejne ciekawe rozwiązanie to karty pomocników. Jedne dają graczom pasywne bonusy, inne muszą zostać użyte, aby dostać coś fajnego. Ciekawostką jest to, że można mieć jednocześnie tylko dwie karty pomocników i nie można ich wymieniać. Jak już kupisz drugiego, utknąłeś z taką parą do końca gry. Trzeba więc dobrze się zastanowić nad wyborem.

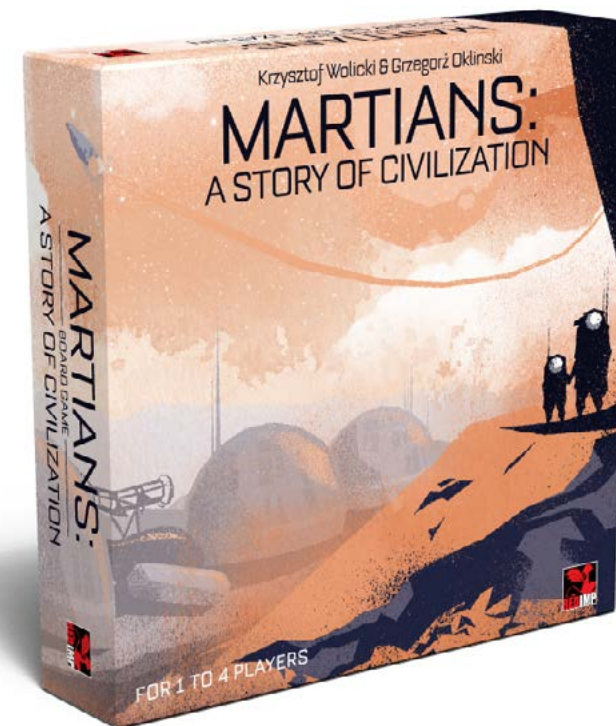
A co z tym zarządzaniem kolonią i pilnowaniem jej potrzeb? To proste. Jeśli nie zapewnicie tlenu, umrą wam osadnicy i będziecie mieli mniej rund do dyspozycji. Jeśli nie nakarmicie ich, albo nie dostarczycie leków i zachorują, będziecie mieli mniej pracowników do wystania na planszę. To wszystko oczywiście utrudnia nie tylko wypełnianie podstawowego celu, jakim jest utrzymanie kolonii przy życiu, ale i skraca kołderkę, dzięki której można dbać o kolonie i wykonywać dodatkowe cele.

Ciekawie przedstawia się też podział na rundy, tury i inne takie. Dlaczego tak to napisałem? Ano dlatego, że podstawową jednostką podziału gry jest cykl. W cyklu rozgrywa się pewną liczbę rund (która może się zmienić w trakcie gry). W trakcie każdej rundy, każdy z graczy ma swoją turę, a w niej trzy jednostki czasu do wydania na akcje. Nie brzmi to intuicyjnie? Nie brzmi. I na początku łatwo się w tym pogubić, zwłaszcza, że instrukcja jest trochę słabo napisana i potrafi przyprawić o ból głowy. Jak już się jednak raz to zrozumie i opanuje, staje się to banalnie proste.

To jest właśnie według mnie główny problem **Martians**. Wprowadzają oni różne nowe elementy mechaniki, które są ciekawe, ale nie są intuicyjne. Przez to można się łatwo od tego tytułu odbić i zrazić. Obok wspomnianego już podziału gry, mamy też śmierć kolonistów, która wpływa na liczbę rund danego gracza, ale nie na liczbę jego pionków robotników. Takie rozwiązania na samym początku wsadzają graczom kij w szprychy i wybijają ich ze standardowego toku gry. Warto jednak przemóc ewentualną niechęć do takiego stanu rzeczy i dać **Martians** kolejną szansę.

Bo kiedy patrzę na tę grę, widzę całkiem sprytnie i ciekawe euro. Euro, w którym jest sporo nieoczywistych wyborów, ciekawych decyzji do podjęcia i bardzo fajnych rozwiązań mechanicznych. Widzę grę, która faktycznie ma dość wysoki próg wejścia z uwagi na słabującą instrukcję i pewną nieintuicyjność niektórych rozwiązań, ale grę, która daje satysfakcję. Tak, to nie jest tytuł dla każdego, ale warto go wypróbować drugi raz, jeśli za pierwszym razem się odbijecie.

Zastanawia mnie tylko, po co dano podtytuł kojarzący się z hitem Vlaady Chvátla. Według mnie **Martians** nie potrzebują jazdy na plecach skojarzeń z **Through the Ages**.



- ciekawy pomysł,
- ciekawe rozwiązania mechaniczne,
- cztery tryby rozgrywki.



- niektóre rozwiązania są nieintuicyjne,
- słaba instrukcja.

Martians: A Story of Civilization
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 120 minut

Cena: ok. 200 złotych



SKRYTOBÓJCZY ŚREDNIAK

OBÓZ NINJA

Obóz Ninja to gra, która została pomyślnie wydana na platformie zbiórek społecznościowych Kickstarter, a której polską wersję przygotowało wydawnictwo 2 pionki. Co ciekawe, jest to zmieniona wersja gry, która ukazała się w 2012 roku, czyli Guild of Thieves. Sprawdźmy czy odgrzewane kotlety po latach nadal smakują dobrze.

Obóz Ninja to logiczna gra karciana dla całej rodziny. Pewnie znacie lub słyszeliście o takiej grze jak **Hej! To moja ryba!**. **Obóz Ninja** wykorzystuje podobny mechanizm, czyli poruszanie się po modularnej planszy i zbieranie punktujących kart, z których wykonujemy ruch. Podczas przygotowania do rozgrywki musimy stworzyć nasze pole działań z kilkudziesięciu kart zdolności. Na tak przygotowanej planszy umieszczamy trzech ze swoich wojowników ninja. Losujemy kartę klanu, każdy z nich ma swoją unikalną zdolność, i możemy przystąpić do rozgrywki. Fabularnie staramy się dowieść Mistrzowi Saru, że jesteśmy najlepszymi kandydatami na jego asystenta, w praktyce oznacza to, że podczas gry chcemy zebrać jak najwięcej punktów zwycięstwa poprzez zbieranie kart z planszy. W swojej turze gracze zagrywają jedną z posiadanych kart zdolności, następnie wykonują ruch zgodny z tekstem nie niej umieszczonym. Tutaj mamy kilka ograniczeń. Po pierwsze musimy mieć możliwość wykonania całego ruchu; po drugie poruszamy się tylko w liniach prostych, po polach niezajętych przez inne pionki; po trzecie zabroniony jest powrót do miejsca, z którego zaczęliśmy i przejście dwa razy po tym samym polu. W swojej turze możemy zamiast ruchu wykorzystać zdolność specjalną naszego klanu. Zaznaczamy to poprzez odwrócenie karty klanu. Należy pamiętać, że możemy tę akcję wykonać tylko raz podczas gry. Jeśli nie możemy zagrać karty zdolności lub użyć karty klanu, musimy spasować i do końca gry nie wykonujemy już żadnych akcji.

Gra jest bardzo dynamiczna, ponieważ pole, po którym się poruszamy uszczupla się w każdej turze. Gracze muszą zatem rozsądnie planować i wykonywać swoje akcje, mądrze używając kart zdolności. Te bowiem pozwalają poruszać nasze pionki wbrew ogólnym zasadom, np. Zmyłka otwiera nam możliwość wybrania drogi na skos, a Wyskok umożliwia poruszanie się po pustych polach. W większości gier punkty zdobywane na koniec negatywnie korelują z mocą wykonywanej akcji. Niestety w **Obozie Ninja** autorzy nie zastosowali się do tej zasady. Nijak nie mogę zrozumieć punktacji z kart, jako że większość zdolności jest mocno sytuacyjna, przez co nie ma mocniejszych lub słabszych akcji. Punkty natomiast rozkładają się pomiędzy zero a pięć i to powoduje, że nie rozumiem użytej w grze punktacji.

Miłośnicy negatywnej interakcji powinni być zadowoleni, ponieważ możemy w grze wpływać na umiejscowienie pionków innych graczy, przepychać je lub blokować możliwość ruchu. Na przykład Zasadzka nakazuje przesunąć ninja przeciwnika o jedno pole w kierunku, z którego się poruszaliśmy. Poza tym część zdolności specjalnych klanów umożliwia nam robienie na złość innym graczom, skutecznie utrudniając im rozgrywkę. **Obóz Ninja** skaluje się dość dobrze, aczkolwiek w grach w pełnym składzie znacznie trudniej coś planować. Najbardziej przypadł mi do gustu wariant trzyosobowy, w którym czuć balans pomiędzy pełną kontrolą nad ruchami, a lekką dozą niepewności. Osoby lubiące planować i posiadać spory wpływ na przebieg wydarzeń zadowolą rozgrywką dwuosobową.

Gra cechuje się sporą regrywalnością. Po pierwsze dzięki losowemu rozstawieniu początkowemu, które powoduje, że plansza prawie zawsze będzie wyglądać inaczej. Po drugie karty klanów oferują różne zdolności specjalne, możemy zatem co partię wybierać inny klan. Sporym minusem jest powierzchnia, jaką zajmuje gra. Przez to, że planszę tworzymy z kart, układając z nich pole walki sześć na osiem lub siedem na osiem, okazuje się, iż musimy dysponować sporym stołem. Ta nieekonomiczność jest wręcz komiczna, gdyż widząc tak okazałą grę, możemy oczekiwać dłuższej i wymagającej rozgrywki.

Wykonanie gry jest bardzo porządne, na szczególną uwagę zasługują meple w kształcie wojowników ninja. Oprawa graficzna jest przyjemna dla oka, instrukcja zaś nie pozostawia miejsca na niedomówienia. Pudełko gry mogłoby być mniejsze, aczkolwiek idealnie pasuje do pozostałych gier wydawnictwa.



Obóz Ninja to gra rodzinna z przyjemnym tematem. Krótki czas rozgrywki i prostota zasad to niepodważalne atuty tytułu, nadające mu familijny charakter. To typowy średniak wśród gier: niczym nie zachwyca, ale nie ma też ogromnych wad. Jest to gra, w którą można zagrać, ale nie ma potrzeby do niej wracać.



- bardzo ładne meple,
- fajny mechanizm poruszania się po planszy.



- nijaka,
- zajmuje za dużo miejsca na stole.

Obóz Ninja **Zrecenzował: Michał Szewczyk**

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 69,95 złotych

POCKET MADNESS

Śmieszno i straszno

POCKET MADNESS

Zacznijmy krótko. Duet bardzo znanych francuskich projektantów Bruno Cathala – Ludovic Maublanc stworzył szybką, kieszonkową karciankę w klimacie Mitologii Cthulhu. Zapowiada się świetnie, prawda? Czy w tak ciekawie wyglądającym połączeniu coś mogło pójść źle? Przekonajmy się.



Na pewno nic nie można zarzucić poziomowi wykonania gry. Zgodnie z tytułem jest to produkt o naprawdę kieszonkowym rozmiarze. Małe pudełko jest bardzo wytrzymałe, a w jego środku nie znajdziemy w ogóle pustego, niewykorzystanego miejsca - komponenty zmieszczono wręcz idealnie. Opakowanie zawiera dwunastopięćdziesiąt stronniową angielską instrukcję, sześćdziesiąt trzy duże karty oraz czterdzieści zielonych sześciennych kryształków. Karty ozdobione są przepięknymi ilustracjami. Podobają mi się bardzo, choć trzeba przyznać, że mają dość specyficzny klimat. Gry osadzone w uniwersum znanym z opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta kojarzą się na ogół z przynębiającą atmosferą grozy, tymczasem w **Pocket Madness** grafik potraktował literacki oryginał z dużym przymrużeniem oka. Oczywiście trochę brakuje tym obrazkom, żeby nazwać je radosnymi, ale fani Mitów na pewno się uśmiechną, doceniając zabawne nawiązania, takie jak malutka łódź podwodna na ilustracji karty Cthulhu, Istota z Głębin wędrująca na pomoście w Innsmouth lub znak drogowy przedstawiający przekreśloną mackę na wjeździe do miasteczka Dunwich. Takie smaczki, mniej lub bardziej ukryte, znajdują się na większości grafik w grze i niesamowicie budują jej groteskową atmosferę.

O ile klimat naprawdę świetnie oddają ilustracje, o tyle niestety nie ma go już zbyt dużo w mechanice. **Pocket Madness** to w gruncie rzeczy dość sucha liczbowa karcianka, teoretycznie przeznaczona dla od dwóch do czterech osób. Gracze wcielają się w niej w Badaczy podróżujących po różnych lokacjach znanych z twórczości Lovecrafta i otwierają bądź za-

mykają portale do innych światów. Motyw ten znamy doskonale z **Horroru w Arkham**, **Eldritch Horror**, **Pandemica: Czasu Cthulhu** i innych lovecraftowskich planszówek, nie mamy zatem do czynienia z tytułem przesadnie oryginalnym w kwestii tła fabularnego. Nie razi to jednak zupełnie, gdyż fabuła w **Pocket Madness** jest tak naprawdę bardzo mało istotna. Esencja gry to zbieranie i zagrywanie zestawów kart ponumerowanych od szóstki do dwunastki. Na początku partii kładziemy na stole karty portali, zaś z powiązanych z nimi kart lokacji tworzymy talię, którą rozkłada się tak, aby karty na rękę dobierać zawsze z wierzchu, ale jednocześnie widzieć wszystkie dostępne. Formuje się więc coś w rodzaju toru, w którym jedna karta lekko zachodzi na drugą. W swojej turze gracz może wykonać jedną z trzech akcji: dobrać od jednej do trzech kart, otworzyć portal, czyli odrzucić zestaw przynajmniej trzech takich samych kart lokacji, aby wziąć kartę portalu dającą specjalne zdolności (jej użycie jest jednorazowe i oznacza zamknięcie portalu) lub odrzucić zestaw siedmiu różnych kart i zmusić tym samym przeciwników do dobrania znaczników szaleństwa. Pojedyncza runda kończy się w momencie, gdy nie ma już kart do

dobrania w talii (wtedy wszyscy dobierają szaleństwo za karty w ręce, których nie zdążyli zagrać) albo jeden gracz zszedł ze wszystkich kart na swojej ręce (może on w nagrodę odrzucić połowę swoich znaczników szaleństwa, a przeciwnicy dostają po jednym). Cała gra natomiast dobiega końca, kiedy ktoś zgromadzi dziesięć znaczników szaleństwa. Wygrywa wówczas osoba, która ma ich najmniej.

Zasady **Pocket Madness** są niezwykle proste, a instrukcja prezentuje je w bardzo przystępny sposób. Mają kilka naprawdę ciekawych mechanizmów i, niestety, jedną sporą wadę. Bardzo podoba mi się to, że gra wymaga planowania, które wspierane jest faktem, iż na stole rozłożona jest cała talia i widzimy wszystkie dostępne karty. Istnieje jednak element zaskoczenia - w swojej turze gracz może zdecydować o dobraniu jednej, dwóch lub trzech kart, a w dodatku część z nich wtasowuje się w talię zakryte. Nie zawsze więc wiemy, co dobierzemy w kolejnym ruchu, ale możemy próbować oszacować prawdopodobieństwo trafienia liczby, której akurat potrzebujemy. Jest ryzyko, jest zabawa. Dużo opcji dają





zasady kart portali, fajne jest również to, że rundę można zakończyć na dwa sposoby. Natomiast ogromnym problemem **Pocket Madness** jest skalowanie. Wersja dwuosobowa zapewnia sporo emocji i trudnych decyzji. Trzeba poważnie zastanowić się na przykład nad tym, czy wziąć na rękę tylko jedną pasującą nam kartę, ale pozwolić przeciwnikowi dobrać tę, na której zależy jemu, czy wziąć więcej i ryzykować, że nie pozbedziemy się ich do końca rundy; albo kiedy nastanie najbardziej opłacalny moment na użycie portalu. Mamy wtedy do czynienia z małą, szybką, ale wymagającą i wciągającą grą. Niestety czar pryska w partiach na więcej osób. **Pocket Madness** staje się wówczas tytułem bardzo mało kontrolowalnym, decyzji do podjęcia jest dużo mniej i wszystko sprowadza się tylko do jak najszybszego pozbywania się lokacji z ręki. W rozgrywce wieloosobowej partia kończy się stanowczo zbyt szybko, pozostawiając ogromny niedosyt i poczucie niewykorzystanych możliwości. Znaczników szaleństwa przybywa w zawrotnym tempie i gra trwa ledwie kilka rund, a często nawet tylko jedną. To w mojej opinii za mało, aby poczuć jakąkolwiek satysfakcję z rozgrywki, nawet w tak szybki i lekki tytuł. Partia wieloosobowa na ogół trwa kilkanaście, a czasem nawet kilka minut. Przy dwóch graczach czas ten wydłuża się znacznie, ale i gra oferuje zupełnie inne doznania.

Podsumowując, na pytanie zadane we wstępie mogę odpowiedzieć tylko w jeden sposób: tak, przy projektowaniu **Pocket Madness** ewidentnie coś poszło źle, choć pierwszy rzut oka na grę tego nie zapowiada. Dostajemy pięknie wykonane, zachęcający produkt, a po lekturze instrukcji naprawdę chce się jak najszybciej zasiąść do stołu, mimo że abstrakcyjna mechanika powiązana jest z tematem raczej słabo. **Pocket Madness** ma chyba tylko jedną, ale za to bardzo istotną wadę - jako dwuosobówka broni się

świetnie, jednak gdy wydawca na pudełku umieszcza informację „od dwóch do czterech graczy”, warto, aby zadbał o to, żeby gra była równie satysfakcjonująca w każdym możliwym składzie. Tutaj niestety tak nie jest.

Dziękujemy wydawnictwu Funforge za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.



- kieszonkowy rozmiar,
- wykonanie,
- proste, ale ciekawe zasady,
- dużo decyzji w grze dwuosobowej.



- mało klimatu w mechanice,
- dobrze działa tylko na dwóch graczach, nie daje satysfakcji przy trzech i czterech osobach.

Pocket Madness
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: ok. 55 złotych

The background is a vibrant, cartoonish illustration of a river scene. In the center, a man in a straw hat and a woman in a blue headscarf are prominent. Above them, a large, muscular man in a black hat and a smaller figure are visible. To the right, a skeleton is seen. A colorful parrot is flying in the foreground. The title 'SMALL WORLD' is written in large, orange, stylized letters, and 'River World' is in a smaller, blue, cursive font below it. The name 'Philippe Keyaerts' is written in a smaller, orange font above the main title.

SMALL WORLD

River World

Philippe Keyaerts

AHOJ, SZCZURY LĄDOWE!

SMALL WORLD: ŚWIAT RZEK

Nowa mapa do Small Worlda. O! Idąc za ciosem i za przykładem Wsiąg do Pociągu, wydawnictwo Days of Wonder (pod rękę z Rebelem) będzie teraz wypuszczać kolejne pudełka z dodatkami. Takie moje wieszczenie. I wcale nie złośliwe. Bo jeśli kolejne plansze będą w trakcie rozgrywki dostarczały tak innych wrażeń jak Świat Rzek, to pod tym przedsięwzięciem podpisuję się obiema rękami.

Small World teoretycznie nie ma problemu z powtarzalnością rozgrywek, ponieważ pomysł na tworzenie frakcji z dwóch losowo dobieranych zdolności powoduje powstanie tak niebotycznie wielkiej liczby kombinacji, że nie będziemy dwa razy rozwiązywać tej samej łamigłówki. Jeśli jednak do czegoś można się przyczepić, to do pewnej statyczności rozgrywek. Jeden z moich znajomych podrzucił mi myśl, że pomimo tak dużej liczby możliwości sparowania zdolności rasy i zdolności specjalnej, w gruncie rzeczy przez cały czas robimy to samo. Szukamy sposobu na zajęcie terenów dających nam jak najwięcej punktów, w jak najbardziej efektywny sposób. I w pewnym sensie lepiej szukać punktów na polach, o które nie musimy się bić z przeciwnikiem, ponieważ podbój jest drogi. Nie zmienia to mojej pozytywnej opinii o grze, ale trochę racji musiałem mu przyznać.

Świat Rzek bierze na warsztat niektóre pomysły z samodzielnego dodatku **Podziemia**, niektóre wygładza, innym zwiększa znaczenie w rozgrywce i koniec końców sprawia, że otrzymujemy mapę wymuszającą na graczach większą interakcję. Mapę, na której każdy jeden punkt może mieć duże znaczenie, a o każdą monetę będziemy walczyć z pełną zaciętością. Pierwsze wrażenie po spojrzeniu na planszę: mało tego. W sensie, wydaje się, że pól jest mało. Tytułowych rzek jest całkiem sporo, ale ich zajęcie nie daje żadnych punktów zwycięstwa i robimy to tylko w celu przeskoczenia z jednej wyspy na drugą. A po rzekach pływają piraci. Z jednej strony prze-

szkadzają w zajmowaniu rzek i liczą się jak żeton neutralnych plemion, ale z drugiej robią krzywdę wszystkim w okolicy.



Piraci sprawiają, że każde pole, które sąsiaduje z przynajmniej jednym ich statkiem przynosi graczowi punkt mniej. Czyli standardowo i bez innych modyfikatorów: zero. To działa na wyobraźnię. Oczywiście nie jest problemem taką podłą łajbę zatopić, ale tu włącza się kalkulacja. Jeśli to ja zatopię piratów, inni gracze też mogą na tym skorzystać, zajmując spokojnie niedawno łupione pola. To jest interakcja niebezpośrednia i granie w swego rodzaju cykora. Działa. I to dobrze.

Jest w **Świecie Rzek** również przymus prowadzenia interakcji bardziej bezpośredniej. Zazwyczaj zasady punktacji są ściśle związane z wybraną frakcją. Chłopi zawsze będą chcieli zajmować pola, a krasnoludy zawsze będą skłaniały się w stronę kopalń. Na planszy dodatku w kilku miejscach pojawił się teraz nowy symbol: port handlowy. Im więcej portów kontrolujemy, tym więcej dodatkowych punktów uzbieramy, niezależnie od kontrolowanego plemienia. Jedno

pole na planszy pozwala na wystawienie w dowolnym porcie statku, który będzie liczył się dla nas jak kontrolowane pole, a co za tym idzie pozwoli na bardziej precyzyjny podbój. Kontrolowanie jeszcze innego pola pozwala podejrzec wydarzenie, które nastąpi w kolejnej rundzie (do tego wrócimy za moment). Tak czy siak - na planszy pojawiło się teraz zdecydowanie więcej miejsc, które będą interesować więcej niż jednego gracza. I takie bardziej konfrontacyjne podejście do rozgrywki sprawia, że ze **Small Worlda** robi się trochę inna gra.



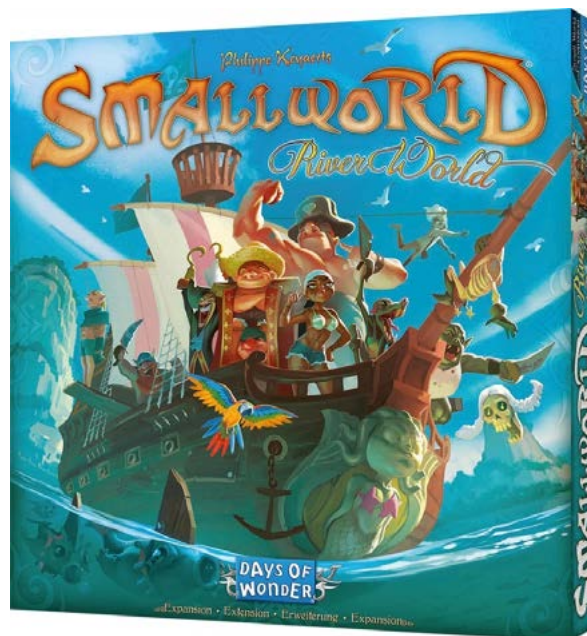
A co to za wspomniane wcześniej wydarzenia? Na początku każdej rundy odkrywamy żeton, który określa, co w chwili obecnej dzieje się z rzekami. Mogą pojawić się na nich nowi







piraci, mogą zamarznąć i „zamienić się” na chwilę w normalnie punktowane pola albo w wyniku burzy ich zajęcie będzie bardziej kosztowne. Kolejny duży plus dla dodatku. Plansza do gry jest dzięki temu dynamiczna i w połączeniu z polem pozwalającym na obejrzenie kolejnego żetonu umożliwia ciekawe planowanie lub podejmowanie ryzyka.

Chwałę i nachwalić się nie mogę. A jakie są wady? W instrukcji zabrakło mi dosłownie jednej linijki tekstu określającej czy jedno z pól na planszy (Jaskinia piratów) powinno być traktowane jak góry, czy nie. Ilustracja jest inna, ale kolor nieprzypadkowo podobny... ciężko powiedzieć. Szkoda też, że w pudełku jest tylko plansza i nie pojawiły się żadne nowe zdolności ani rasy. I zasadniczo to już wszystko. Jeśli macie znajomych, którzy narzekają na nudę i powtarzalność w podstawowej grze, zagrajcie z nimi w **Świat Rzek**. Istnieje szansa, że nieco zmienią swoje zdanie.



 • nowa plansza narzuca nowy, bardziej konfrontacyjny styl gry,
• każdy punkt się liczy.

 • trochę szkoda, że w pudełku nie ma żadnej nowej rasy.

Small World: Świat Rzek
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 109,95 złotych

Przetrwać w Arktyce i nie zwariować



Za oknem pogoda nieśmiało próbuje dopasować się do pory roku i nazwy miesiąca widniejącej na karcie kalendarza. Niezależnie od tego, w jakiej części kraju mieszkacie, zimy stulecia raczej nie możemy się spodziewać. Jeśli macie więc ochotę sprawdzić się w naprawdę mroźnych klimatach, zapraszam do rzucenia okiem na Wyprawę na Biegun.

Gra wydawnictwa FoxGames jest zapakowana w standardowej wielkości pudełko i doskonale komponuje się na półce z innymi tytułami. Uwagę zwraca komiksowa szata graficzna oraz zabawna ilustracja na okładce przedstawiająca zmagania różnych grup zdobywców bieguna północnego. Tych, którzy spodziewają się nowoczesnych gadżetów, GPS-ów oraz okrętów podwodnych muszą rozczarować. Gra przenosi nas na początek XX wieku, a współczesne zabawki zastępują psy zaprzęgi, kompasy oraz rakiety śniegowe (nie mylić z fajerwerkami).

Podczas rozgrywki możemy wcielić się w grupę Szkotów, ekipę kanadyjską lub reprezentować Inuitów (rdzennych mieszkańców obszarów arktycznych). Oprócz wymienionych grup badaczy, gracze mogą wylosować również kartę pingwinów (z Madagaskaru?) lub załogę Świętego Mikołaja. Wybór pingwinów może nieco dziwić, ponieważ - mimo błędnego skojarzenia - występują one tylko na półkuli południowej. Załoga Świętego Mikołaja bardziej pasuje do tytułu, ponieważ w folklorze współczesnego Zachodu biegun północny uchodzi za miejsce zamieszkania owego sympatycznego i zazwyczaj hojnego starca.

Przeglądając karty ekspedycji, szybko można się zorientować, że różnią się one tylko jednym żetonem początkowym ekwipunku. W podstawowej wersji gry ekspedycje nie posiadają żadnych unikalnych zdolności, co może nieco zaskoczyć graczy przyzwyczajonych do układania strategii pod wylosowaną kartę początkową. Środek ciężkości całych zmagania jest w tej grze przeniesiony na zupełnie inny element. Cała tajemnica tkwi bowiem w ruchomej, obrotowej planszy.

Zanim rozpoczniemy rozgrywkę należy uporać się z przygotowaniem i dopasowaniem wszystkich elementów planszy. Do nieruchomej kwadratowej podstawy doczepiamy ruchomą część w kształcie koła. W górnej części planszy należy wypchnąć puste pola, w które montuje się przezroczyste płytki, przez które będzie widać pola dolnej części. Podczas ruchu pierścienia planszy obraz w pustych przestrzeniach będzie się zmieniał, przez co próba dotarcia do celu może okazać się jeszcze trudniejsza. Oprócz tego w pudełku znajdziemy mnóstwo okrągłych tekturowych żetonów, karty oraz drewniane pionki. Ciekawostką jest to, że twórcy gry umieścili w zestawie „puste” karty i żetony z symbolem pędzla. Bardziej ambitni gracze mogą zabawić się w twórców gry, wypełniając puste żetony i karty ekspedycji własnymi rysunkami oraz pomysłami zmieniającymi zasady gdy lub je modyfikującymi. Jeśli tego byłoby mało, wydawca zaprasza chętnych do pobrania specjalnej aplikacji pomagającej w nauce gry oraz ukazującej rozszerzone zasady.

Celem gry jest dotarcie wszystkimi pionkami na środek planszy - centralny punkt Bieguna Północnego. Podczas wyprawy gracze używają specjalnych kart akcji, które oprócz ruchu umożliwiają przygotowanie zasadki na innego gracza. Dodatkowo odkładane po użyciu karty akcji budują stos burzy. Gdy pula osiągnie odpowiednią wartość, plansza jest przesuwana zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez wierzchnią kartę talii akcji. Ten unikatowy system powoduje nagły zwrot akcji i zmienia, oprócz pól planszy, dostępne dla danego gracza karty akcji, ponieważ może on zagrywać tylko te, które leżą przed nim. W wyniku niefortunnego zwrotu pionki mogą znaleźć się w pułapce otoczone lodowymi szczelinami lub zmieniony zestaw kart nie pozwoli na wykonanie

ostatecznego ruchu. Oprócz tego na uczestników wyprawy czekają dziury w lodzie oraz niedźwiedź polarny, który zastępuje pionek gracza. Oczywiście w rozgrywce głównym utrudnieniem są inni gracze, którzy nieustannie starają się wypchnąć nasze pionki poza planszę, stosując zasadki podczas ruchu lub rzucając w naszą stronę śnieżkami. Pionek gracza w wyniku ataku jest cofany



na żeton statku i musimy zaczynać całą wyprawę przez lodowy labirynt od początku. Gracz, który jako pierwszy wprowadzi całą swoją ekspedycję na Biegun wygrywa.

Gra posiada wariant zespołowy, w którym dwie drużyny współpracują ze sobą. Najwięcej zamieszania na planszy jest jednak podczas rozgrywki dla czterech graczy. Zabawa bazuje na negatywnej interakcji, co może być problemem podczas niedzielnych rodzinnych rozgrywek z dziećmi. Dodatkowo nieczyste zagrania graczy są premiowane bonusowymi żetonami. Tak więc mimo zabawnej oprawy graficznej, która nieco łagodzi klimat, gracze podczas rozgrywki nie mogą mieć skrupułów, inaczej zostaną w tyle.

Na końcu należy wspomnieć o instrukcji. Jest ona na pewno nieco inna niż w większości gier. Oprócz komiksowej oprawy, posiada też układ ramek charakterystyczny dla tych historyjek obrazkowych. Niestety jest przez to nieco chaotyczna i nieczytelna. Liczba rysunków, strzałek i ikonki przyprawia o zawrót głowy. Zanim gracz przebrnie przez dosyć proste zasady, będzie musiał

sporo się nagłowić. W wielu miejscach ilustracje do tekstu wręcz utrudniają przyswajanie podstaw mechaniki. Dobrym rozwiązaniem wydaje się więc pobranie wspomnianej wcześniej aplikacji.

Wyprawa na Biegun to bardzo ciekawa gra z nowatorskim systemem ruchomej planszy. Wymaga od graczy planowania ruchu oraz przewidywania. Mimo negatywnych interakcji dostarcza podczas rozgrywki sporo dobrej zabawy. Warto zwrócić uwagę na wysoki poziom wykonania oraz otwartość twórców na tworzenie własnych zasad. Mimo że klimat w grze nie rozpieszcza, chętnie będziemy do niej wracać, aby zmierzyć się z innymi śmiałkami w kolejnej wyprawie na Biegun Północny.



- proste zasady oraz możliwość tworzenia własnych,
- dużo humoru pomimo negatywnej interakcji,
- ruchoma plansza,
- pomoc w postaci aplikacji.



- nieco uciążliwa instrukcja,
- może nie sprawdzić się w mieszanych grupach wiekowych.

Wyprawa na Biegun
Zrecenzowała: Arkadiusz Piskorek

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 35 minut

Cena: 139,95 złotych



„Żona” bez „ż”
to tylko „ona”



Czy wśród graczy znajduje się jeszcze ktoś, kto nigdy nie grał w gry imprezowe? Zapewne nie. A czy gra imprezowa sprawdza się tylko na imprezach? Z pewnością nie. Prawdziwym celem takich gier jest emocjonująca i dynamiczna zabawa, do której możemy zaprosić dużą liczbę osób. Jeśli mowa o dynamice, Przybij Piątkę! króluje wśród gier, w których istotny jest czas. W jednym zdaniu: jest to gra słowna, w której do odgadnięcia danego słowa potrzeba tylko jednej wskazówki i bardzo szybko upływających pięciu sekund.

Przybij piątkę! to nic innego jak metalowa puszka, którą można zabrać ze sobą praktycznie wszędzie. Niezależnie od tego czy do „wszędzie” chodzi się z plecakiem, czy z małą torebką. W puszcze znajdziemy dwie talie kart. Jedna z nich składa się z siedemnastu kart liter, druga to dwadzieścia trzy karty tematyki. W pudełku znajdziemy też kartę pierwszeństwa oraz niezbyt rozbudowaną instrukcję do gry, której zrozumienie nikomu nie powinno sprawić większego problemu. Na każdej z kart tematyki znajduje się osiem haseł, które będą inspirować graczy do wymyślania różnych słów. Wśród haseł znajdują się takie jak: „możesz położyć na tym palec”, „mierzy co najmniej dziesięć centymetrów” lub „można to zrobić w budce telefonicznej”. Hasła są dość różnorodne, więc rozgrywka prędko się nie znudzi. Karty liter to natomiast fantazyjnie zaprojektowane litery, które wyznaczają, na jaką literę ma zaczynać się dane słowo. W talii nie ma polskich znaków, więc na pewno w grze na „swoja pracę marzeń” nigdy nie odpowie się „ślusarz”, a na „nie lubię tego” przykładowo „ćma”. Karta pierwszeństwa to natomiast dwustronny kartonik, który kładzie się na środku stołu, i w który uderza się dłonią w określonych momentach rozgrywki. Wyczerpując temat kart, ich wykonanie oceniam jako przeciętne. Są to zwyczajne kartoniki, jakie spotyka się w tego rodzaju grach. Fantazyjność liter sprawia, że momentami stają się one nieczytelne. Podczas rozgrywek miałam problem z „D”, „T” oraz „I” - ale to może tylko moja percepcja, więc nie uznaję tego za rażącą wadę.

Mechanika gry została zaplanowana w taki sposób, że **Przybij Piątkę!** może pochwalić się wysokim poziomem regrywalności. Nie nudzi się szybko, a prawdopodobieństwo trafienia na tę samą kombinację jest naprawdę niewielkie. Do gry potrzeba przynajmniej czterech osób, ale nie więcej niż dziewięciu. Zasady są dopasowane do liczby graczy.



W przypadku parzystej liczby gra się drużynowo, w przypadku nieparzystej indywidualnie.

Jak wygląda rozgrywka drużynowa? Trwa ona sześć rund. Z tali tematyki dobiera się losowo sześć kart. Przed odkryciem pierwszej z nich wybiera się cyfrę od jednego do ośmiu, która obowiązuje do końca gry i wskazuje tematykę haseł. Do każdej z kart tematyki wyklada się kolejno po trzy karty liter. Kiedy dana litera pojawi się na stole, gracze zastanawiają się nad słowem na daną literę. Kiedy jeden z graczy wymyśli już słowo, musi do tego słowa wymyślić jakąś wskazówkę. Dopiero gdy ją wymyśli, uderza dłońią w kartę pierwszeństwa, na głos wypowiada



wskazówkę i od tego momentu jego partner z drużyny ma pięć sekund na odgadnięcie, jakie słowo drugi gracz miał na myśli. Wszyscy gracze w tym celu odliczają na głos 5..., 4..., 3..., 2..., 1... i na zero obydwaj gracze muszą jednocześnie powiedzieć dane słowo. Jeśli będzie się ono zgadzało, drużyna zabiera kartę literę i wyklada się kolejną. Jeśli jednak słowa będą różne, drużyny przeciwne mają szansę na zdobycie tej karty. Mają one wtedy dziesięć sekund na wymyślenie słowa oraz wskazówki. Jeśli w ciągu tego czasu uda się jednemu z graczy wymyślić i słowo, i wskazówkę, rozgrywka toczy się tak, jak opisałam powyżej. Jeśli żadnej z drużyn nie uda się prawidłowo odgadnąć słowa, karta

spada do pudełka. Gra kończy się, gdy wyczerpie się ostatnie hasło szóstej tematyki. Wygrywa ta drużyna, która w trakcie gry zdobyła więcej kart liter.

W wariacie gry indywidualnej mechanika zasadniczo się nie zmienia. Wszyscy gracze główkują nad słowem i wskazówką. Jeśli jeden z graczy wpadnie na jakiś pomysł, uderza ręką w kartę pierwszeństwa, ogłaszając wskazówkę. Następnie pozostali gracze zastanawiają się nad słowem wymyślonym przez tego gracza i jeśli ktoś zgadnie to słowo, uderza również w kartę pierwszeństwa. Pozostali gracze znów odliczają od pięciu i na zero dana dwójka na głos ma wygłosić identyczne słowo. Jeśli uda się obojgu, jeden z graczy dostaje kartę literę, a drugi kartę tematyki. Jeśli nie uda się odgadnąć, żaden z graczy nie dobiera żadnej karty.

Twórcy **Przybij Piątkę!** zaopatrzyli instrukcję w reguły, które dotyczą zarówno wymyślanych słów, jak i wskazówek. Słowo musi być pojedyncze, zaczynać się na literę zgodną z daną literą wyłożoną w turze, powiązane z tematyką i przede wszystkim musi istnieć w słowniku języka polskiego. Co istotne, może być rzeczownikiem, przymiotnikiem, czasownikiem i może zawierać przedrostek. Z kolei wskazówki nie mogą być takie same oraz nie mogą mieć tego samego tematu słowotwórczego jak słowo do odgadnięcia. Nie wchodzi w grę też tłumaczenia słowa na język obcy, ani też słowa

i wskazówki, które już wcześniej pojawiły się w grze - przy ostatniej rundzie może być z tym problem. Wskazówka może rozpoczynać się od innej litery niż słowo i może nie być związana z tematyką zgadywanego słowa. Choć całość prezentuje się jako niezwykle łatwa, to w trakcie gry można połamać język i pogubić się w słowach, żeby tylko znaleźć jakąś wskazówkę naprowadzającą na wyraz, który tkwi nam w głowie.

Przybij Piątkę! to świetna propozycja dla większych grup - czy to podczas imprezy, zwykłego spotkania towarzyskiego, a nawet

rozgrywki w rodzinnym gronie. Do plusów tej gry niewątpliwie zaliczają się prostota zasad, wysoka liczba możliwych kombinacji tematyki i liter, ładne wykonanie grafik, rozmiar pudełka oraz regrywalność. Gra pobudza do myślenia i może rozkręcić szare komórki przed rozpoczęciem innych, trudniejszych gier. Czy ma ona jakieś minusy? Może i ma, ale trudno mi je teraz wskazać. **Przybij Piątkę!** powinno sprawdzić się w każdym gronie - zarówno graczy zaawansowanych, jak i tych mniej doświadczonych w świecie gier.



- prostota zasad,
- regrywalność,
- grafiki,
- małe, praktyczne pudełko.

- brak.

Przybij Piątkę!
Zrecenzowała: **Monika Wasilonek**

Liczba graczy: 2-9 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 44,95 złotych



KACIK GIER HISTORYCZNYCH



BLUE CROSS, WHITE ENSIGN (GMT Games)

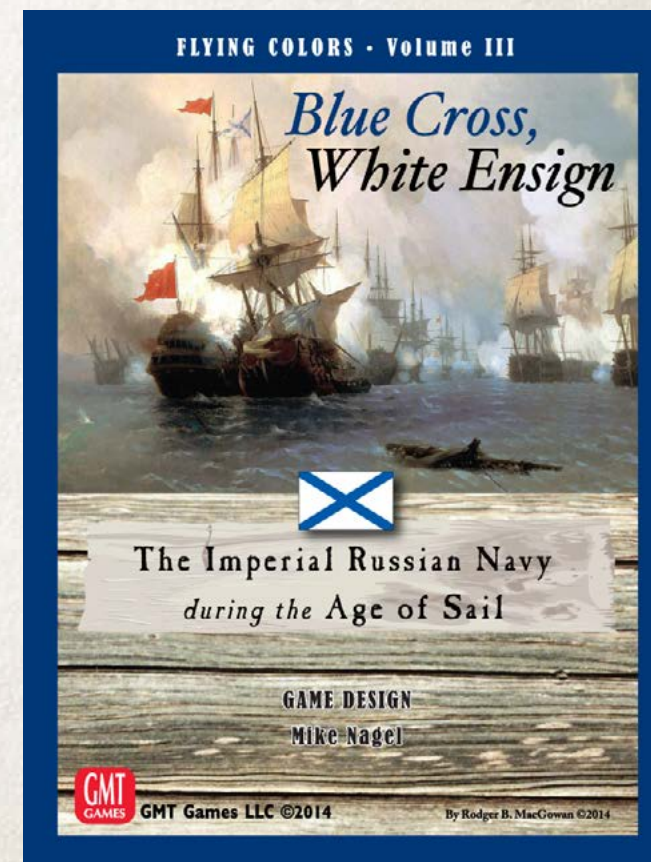
Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Blue Cross, White Ensign, czyli w wolnym tłumaczeniu **Niebieski krzyż, Biała bandera**, to trzecia odsłona znanego systemu **Flying Colors** wydawnictwa GMT Games. Gra przenosi nas na pola bitew morskich z drugiej połowy XVIII i początków XIX wieku. Był to czas żaglowców, którego kres przyniosło mniej więcej koło połowy XIX wieku wprowadzenie okrętów o napędzie parowym. Tytuł gry nie jest przypadkowy. Niebieski ukośny krzyż na białym tle, zwany Krzyżem Świętego Andrzeja, to bandera floty rosyjskiej. Gra przedstawia bitwy floty rosyjskiej z tamtego okresu, czyli przełomu XVIII i XIX wieku, stoczone na Morzu Bałtyckim oraz na Morzach Czarnym i Śródziemnym. Na tym pierwszym akwenie przeciwnikiem Rosjan byli Szwedzi, a na drugim Turcy.

Gra jest klasyczną heksówką. Żetony przedstawiają ówczesne okręty floty rosyjskiej, szwedzkiej i tureckiej oraz ich dowódców (admiratów). W grze mamy także sporo żetonów pomocniczych. Okręty dzielą się na dwa rodzaje: liniowe i fregaty oraz mniejsze jednostki. Żetony przedstawiające liniowce są „podwójne”, to znaczy zajmują dwa hekсы. Żetony mniejszych jednostek są „pojedyncze”, kwadratowe. Ma to pewien wpływ na manewrowanie nimi. Zasady gry składają

się z dwóch części. Całość liczy ponad dwadzieścia stron, ale część reguł to zasady opcjonalne. Wspomnę tylko, że gra zawiera specjalny moduł przewidujący użycie kart taktycznych mających zastosowanie głównie w drugiej części systemu – **Serpents of the Sea**. Do **Blue Cross, White Ensign** nie mają one zastosowania, chyba że ktoś zdobędzie **Serpents of the Sea** lub samodzielnie dorobi sobie karty. Do tego mamy książkę ze scenariuszami i paroma dodatkowymi zasadami mającymi zastosowanie tylko w tej części systemu.

Strona graficzna gry nie jest może tak imponująca, jak to się zdarza w przypadku innych tytułów tego wydawnictwa. Najładniejsze jest pudełko z efektywnym obrazem nawiązującym do tematyki gry. Aż trzy znajdujące się w środku plany, które można na różne sposoby łączyć, przedstawiają morze, czasami wraz z różnymi płycznami, a więc duże, niebieskie, jaśniejsze i ciemniejsze przestrzenie. Żetony okrętów są ładne i czytelne, chociaż bez fajerwerków graficznych. Instrukcja i tabele pomocnicze zostały wykonane bardzo estetycznie i zawierają w środku kilka ładnych obrazów bitew morskich z epoki.



Zasady gry nie są rozbudowane, ale wejście w temat wymaga pewnego zaangażowania. Już sam ruch jest nietypowy w stosunku do wielu gier heksowych, bo oto dysponujemy okrętami, których ruchliwość zależy od tego, jak są ustawione względem wiatru. W najlepszym wypadku, płynąc pod skosem z wiatrem (*reaching*), okręt ma pięć punktów ruchu. Żeglowanie równo z wiatrem (*running*) to cztery punkty ruchu, zaś skosem pod wiatr (*beating*) tylko dwa. Nie można płynąć (wprost) pod wiatr (pozycja ta nazywana jest *in irons*). To nie koniec, ponieważ zwroty, czyli przechodzenie z jednego ukierunkowania względem wiatru w inne, różnie kosztują - w zależności od tego, między jakimi trybami ruchu dokonujemy zmiany. Osobnym i trudnym do wykonania manewrem jest zawracanie pod wiatr (*tacking*). Nie będę opisywał tych wszystkich szczegółów, gdyż mija się to z celem z punktu widzenia pisania recenzji. Wspomnę jedynie, że istnieje jeszcze możliwość rozwinięcia pełnych żagli, które znowu, w zależności od ukierunkowania względem wiatru, dodatkowo zwiększają ruchliwość.

Walka okrętów, jaką mamy w grze, to przede wszystkim walka artyleryjska w skali całych flot. Im większy okręt, tym zazwyczaj większa siła ognia i zasięg, a także oczywiście... jego wartość punktowa w przypadku zniszczenia. Można strzelać w kadłub albo w żagle. W zależności od tego, jaką zajmujemy pozycję względem wiatru, strzelanie w jedno albo w drugie może być mniej lub bardziej efektywne. Największy wpływ na efektywność ma jednak dystans - im bliżej, tym łatwiej trafić, i tym większe zadajemy straty. Na tym nie koniec, ponieważ występują w grze dodatkowe bonusy za specjalne działa o dużych kalibrach stosowane na krótki dystans - karonady. Okręty posiadają siłę ognia w zależności od klasy, przy czym w obrębie danej klasy okręt może posiadać nieco mniej dział niż standardowo, albo nieco więcej, co ma wpływ przy ostrzale na bliższy dystans.

Najefektywniejszym sposobem zadawania strat jest strzela-

nie z niewielkiej odległości wzdłuż kadłuba wrogiego okrętu od rufy bądź od dziobu (to drugie trochę mniej efektywne niż pierwsze). Przed takim strzałem gracz wykonuje rzut, aby sprawdzić czy udało mu się uzyskać tzw. Rake'a. Jeśli do tego dojdzie, oznacza to, że kule przelatują dokładnie wzdłuż kadłuba, co skutkuje większymi stratami (przy strzeleniu w ten sposób od rufy wrogiego okrętu straty są dwukrotnie większe, przy strzeleniu w ten sposób od dziobu o połowę większe). To właśnie ta metoda zapewniła zwycięstwo pod Trafalgarem admirałowi Nelsonowi.



Zasady przewidują szereg dodatkowych efektów i szczegółowych rozwiązań. I tak, w wyniku walki okręt może ogarnąć pożar. Podczas ruchu w wielu scenariuszach można zarzucić kotwicę, okręty mogą się na niej obracać. W niektórych scenariuszach występują mielizny, na których okręty mogą utknąć. Osobnym segmentem są wreszcie zasady walki abordażowej. Nie zdarza się ona jednak w tej grze i ogólnie w tym systemie często. Wynika to z tego, że aby doszło do abordażu, wrogi okręt należy wpierw unieruchomić, co nie jest łatwe. Potem jeszcze zarzucenie lin, co też nie zawsze musi się udać, i na końcu sama walka. Zdobyty okręt, często już wówczas uszkodzony, nie jest aż tak wiele wart, w porównaniu z zatopionym, a straty od ognia artylerii, ponoszone przy podchodzeniu do abordażu, mogą być znaczne.

Omówienia, chociaż pokrótce, wymagają zasady aktywacji i dowodzenia. Nie są one skomplikowane i są wyjątkowo nielosowe. Zwłaszcza, jeśli porównamy je do tego, co spotkać można nieraz w innych tytułach GMT Games. Na początku gracze dzielą co turę swoje floty na kilka grup zwanych komendami (najlepiej nazywać je „eskadrami”). Każdą z grup dowodzi jeden admirał. Okręty grupy muszą znajdować się w jego zasięgu dowodzenia bądź płynąć w formacji, czyli być tak samo ukierunkowane i każdy okręt musi znajdować się nie dalej niż cztery pola od innego płynącego w tej samej formacji. W praktyce najczęściej zastosowanie ma ta druga opcja, gdyż zasięgi dowodzenia admirałów są na tyle krótkie, że opcję pierwszą wykorzystuje się rzadko. Okręty, które nie są dowodzone (nie wchodzi w skład żadnej grupy) także mogą się poruszać, z tym że pojedynczo, i co do zasady nie mogą wykonywać działań ofensywnych (nie mogą też wchodzić na pola sąsiednie w stosunku do okrętów przeciwnika, chyba że na takich polach zaczynały ruch). Etap polega na naprzemiennych aktywacjach grup (eskadr) obu graczy. Za każdym razem po jednej wybranej przez gracza eskadrze, rusza się przeciwnik. O tym, kto rusza się pierwszy, decyduje wykonywany na początku rzut na inicjatywę.

Rozgrywkę wygrywa ten, kto zada przeciwnikowi większe straty. Liczą się okręty zatopione i uszkodzone oraz zdobyte abordażem, a także zabici i wzięci do niewoli admirałowie przeciwnika. Na to, kto wygra i jak długo potrwa bitwa decydujący wpływ może mieć także morale flot i to czy któraś z nich nie ucieknie w trakcie walki. W takim przypadku jej punkty zwycięstwa dzieli się przez dwa. W **Blue Cross**, **White Ensign** mamy także specjalną zasadę przewidującą porównywanie współczynnika Audacity (w wolnym tłumaczeniu - Morale) flot. Gracz, który jest pod tym względem słabszy, uzyskuje dodatkowe mnożenie (na swoją korzyść) punktów zwycięstwa.

Jak przebiega rozgrywka? Gra zawiera aż dwanaście scenariuszy przedstawiających historyczne bitwy. Istnieje też możliwość tworzenia własnych scenariuszy i rozgrywek turniejowych. Scenariusze przedstawiające historyczne bitwy można podzielić na dwie grupy - w zależności do tego czy przeciwnikiem Rosjan są Turcy, czy Szwedzi. W przypadku Turków kluczowe znaczenie ma ich niska Audacity i dodatkowy ujemny modyfikator przy sprawdzaniu czy po poniesieniu pierwszych strat w bitwie nie uciekną. Bardzo łatwo może się to zdarzyć. Sprawia to, że scenariusze nawet w założeniu liczące po dwadzieścia i więcej etapów mogą skończyć się dużo szybciej. Czyni to też rozgrywkę bardziej losową. Generalnie jednak historycznie tak to właśnie wyglądało. Turcy mieli często więcej sił i potężniejsze okręty, ale zawodziło morale.

Flota szwedzka jest bardziej stabilna, ale generalnie trochę słabsza jakościowo niż Rosjanie. Tutaj dużo zależy od konkretnego scenariusza. Gra oferuje nam scenariusze zarów-

no mniejsze, bardziej nietypowe, jak i duże bitwy liniowe. Dwa scenariusze: „Krasnaja Gorka 1” i „Krasnaja Gorka 2” można łączyć i tym samym uzyskujemy mini-kampanię. Gdy sięgamy po jakiś scenariusz, warto w pierwszej kolejności spojrzeć na wyjściowy kierunek wiatru, bo to bardzo silnie warunkuje możliwości obu stron. Czasami mają także znaczenie warunki pogodowe wpływające na szansę zmiany kierunku wiatru.

Podczas rozgrywki słabym punktem bywają czasami duże ilości żetonów pomocniczych, które musimy stosować. W przeciwieństwie do podobnej gry morskiej, poświęconej bitwom z okresu starożytności, czyli **War Galley**, tutaj zasady wymuszają, żeby okręty nie stały tuż obok siebie. Poza oddaniem ówczesnych uwarunkowań taktycznych, ma to znaczenie także dla przejrzystości gry i czasami pozwala na trzymanie dodatkowych żetonów na polach sąsiednich w stosunku do zajmowanych przez okręty.

Blue Cross, White Ensign polecam wszystkim miłośnikom heksówek i tym, którzy lubią morskie klimaty. Zdecydowanie w tej grze ich nie brakuje. Zasady są skonstruowane bardzo udanie. Podczas walki czuć latające w powietrzu drzazgi i łamane maszty okrętów. Minusem dla niektórych będzie na pewno losowość, która jest większa niż zazwyczaj bywa to w grach wojennych. Daje się to odczuć zwłaszcza w przypadku bitew z udziałem floty tureckiej. Korzystne z tego punktu widzenia może być natomiast to, że scenariusze kończą się wcześniej. Innym słabym punktem mechaniki mogą być duże liczby żetonów pomocniczych, ale przy odpowiednim operowaniu okrętami, co wymuszają pośrednio zasady gry, można sobie z tym radzić. W sumie w mojej ocenie zarówno ta gra, jak i cały system jest jednym z najbardziej udanych produktów wydawnictwa GMT Games.



- dobrze oddane realia i klimat bitew morskich przełomu XVIII i XIX wieku,
- duża liczba scenariuszy i ich zróżnicowanie,
- porządnie zredagowana instrukcja i tabele,
- zasady wymuszające odstępy pomiędzy okrętami,
- proste i nielosowe zasady aktywacji.



- duża losowość, zwłaszcza w przypadku bitew z udziałem floty tureckiej,
- niezbyt porywająca grafika plansz,
- z początku nie wszystkie zasady wydają się intuicyjne.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl