

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer

137

luty 2019

my little
SCYTHE



w numerze:

Escape Room: Skok w Wenecji | Escape Room: Podróż w czasie | Broom Service | Dicotopia | Dinosaur Island | Paperback | Planeta | Jungle Speed | Szybkie Kolory i wiele więcej.

od redakcji

Piszę ten wstępniak zaraz po powrocie z Tych i nagrywaniu filmów o D&D, którego premiera zbliża się wielkimi krokami. Myśląc o niej, uzmysłowiłem sobie, że moja przygoda z grami fabularnymi trwa nieprzerwanie od dwudziestu trzech lat. To szmat czasu. Gdybym na jej początku spotkał kogoś, kto powiedziałby mi, że będę brał kiedyś udział w pracach nad piątą edycją D&D, pewnie bym go wyśmiał. Przecież twórcy i tłumacze są gdzieś tam, w chmurach, niedostępni dla szarego zjadacza chleba. My możemy tylko odbierać to, co nam zrzucą z niebios...

Jak w jakimś kulcie cargo. Nie myślcie w tych kategoriach, ponieważ to bzdury. Gdzieś w okolicach połowy studiów doszedłem do wniosku, że wszystkie te ograniczenia, te "nie mogę", te "nie potrafię", te "nie umiem" to rzeczy, które sami sobie wmawiamy.

Uwaga, spojler alert, to nie żadna dziadowska gadka motywacyjna, którymi szczerze gardzę. Ktoś bierze za nie pieniądze, stwarzając w niepewnych osobach potrzebę posiadania mentora. Jak każdy biznes, nie zakłada jednak, że jego uczniowie kiedykolwiek staną się niezależni. Wręcz przeciwnie, chce, żeby kupowali jego książki, chodzili na spotkania i byli jak najbardziej uzależnieni.

Cała zabawa, nie ma w tym tajemnej wiedzy, polega na wyobrażeniu sobie, do czego tak naprawdę dążymy i na uwierzeniu, że uda nam się to osiągnąć. Ważne jest też podnoszenie się, kiedy na drodze do tego celu podwinie nam się noga. Zawsze pragnąłem zrobić coś dla gier fabularnych w Polsce. No i zrobiłem. Największy blamaż w historii - wznowienie Magii i Miecza. Choć nie ja tak naprawę zawałam, wgniotło mnie to w beton. Czułem, że zawiodłem nie tylko siebie, ale i innych. Potrafiłem nie włączać żadnych mediów społecznościowych, ponieważ nie byłem w stanie znieść wstydu. W pewnym momencie przestałem się jednak nad sobą użalać i poszedłem dalej. Nadal pragnąłem coś dla erpegów zrobić, ale przestałem cisnąć na siłę, zająłem się innymi sprawami. I nagle otrzymałem propozycję, która sprawiła, że opadła mi szczęka. Dzięki Ingiel, dzięki Jesion, dzięki Rebel.

Pamiętajcie, jak nie wychodzi, nie załamujcie się. Nie ciśnijcie też na siłę. Zbierzcie się w sobie i walczcie dalej. Marzenia potrafią się spełniać.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego: Michał „Winda” Szewczyk

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja: Ryszard "Raleen" Kita, Piotr "Żucho" Żuchowski, Tomasz "Kosoluk" Sokoluk, Maciej "Ciuniek" Poleszak, Maciej "Kwiatosz" Kwiatek, Maciej "mat_eyo" Matejko

Współpraca: Michał Miształ, Monika Wasilonek

Grafika, skład – pdf, epub, mobi:

Łukasz S. Kowal

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

www.rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

rebel

www.facebook.com/REBELpl

spis treści

3 _____ aktualności

4 _____ temat numeru: **My Little Scythe**



8 _____ **Escape Room: Skok w Wenecji**

10 _____ **Escape Room: Podróż w czasie**

13 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

16 _____ **Broom Service**

20 _____ **Dicetopia**

24 _____ **Dinosaur Island**

28 _____ **Paperback**

31 _____ **Planeta**

34 _____ kącik początkujących graczy: **Jungle Speed**

36 _____ kącik gier familijnych: **Szybkie Kolory**

38 _____ kącik gier historycznych: **Prussia's Glory II**

Sherlock Holmes: Detektyw doradczy - "Zagadka Kubry Rozpruwacza" i "Przygody na West Endzie"

Po bardzo długim okresie oczekiwania gra **Sherlock Holmes: Detektyw doradczy** trafiła w końcu na sklepowe półki! Wcielicie się w niej w rolę członka nieoficjalnego gangu, Bandy z Baker Street, założonego przez słynnego Sherlocka Holmesa. Wielki detektyw potrzebował kogoś, kto będzie go informował o krążących po mieście plotkach i pomagał przy rozwiązaniu najbardziej zawiłych spraw.

Cztery z tych spraw (księgi od pierwszej do czwartej) tworzą kampanię o Kubry Rozpruwaczu i pozwolą wam wziąć udział w obławie na seryjnego mordercę. Pozostałe sześć spraw nie jest ze sobą powiązanych. Podczas każdej sprawy otrzymacie kilka tropów, mapę Londynu, książkę adresową i lokalne gazety. Będziecie też dysponować listą informatorów: niezwykle wykwalifikowanych osób, które pomogą wam w śledztwie (lekarz sądowy, kryminolog, źródła...). Mając do dyspozycji wszystkie te elementy oraz własną wyobraźnię, wyruszyście na ulice Londynu w poszukiwaniu wskazówek, które pozwolą wam rozwikłać zagadkę i odpowiedzieć na serię ważnych pytań dotyczących danej sprawy.

Nic nie jest jednak takie proste, na jakie wygląda: jeśli nie chcecie wyjść na głupców podczas ostatecznej konfrontacji w obecności Holmesa, musicie wykazać się nie lada rozważą.



Tagi

Niebawem na sklepowe półki powinny trafić **Tagi**. Jest to gra, w której każdy z uczestników stara się zebrać z planszy jak najwięcej kolorowych kulek. W tym celu będziecie musieli wymyślać hasła realizujące zadane kryteria: literę początkową oraz kategorię. Ale uwaga! Ogranicza was czas oraz odpowiedzi innych graczy.

W trakcie rozgrywki na planszy umieszczane jest pięć kategorii oraz cztery litery początkowe. W punktach przecięć liter oraz kategorii umieszczane są kulki. Uczestnicy kolejno rozgrywają swoje tury. Każda z nich trwa równo piętnaście sekund. Podczas trwania tury gracz może zdobyć dowolną liczbę kulek – tyle, ile słów uda mu się poprawnie podać. Jeśli gracz odgadł ostatnie hasło z danej kategorii, otrzymuje również jej kartę, która zapewni mu dodatkowe punkty na koniec gry. Pojedyncza runda kończy się w momencie, gdy na planszy skończą się kulki lub żaden z graczy nie będzie w stanie podać popraw-

negu słowa. Rozgrywa się tyle rund, ilu uczestników zasiadło do zabawy.

Tagi to przyjemna wariacja na temat gier słownych, w której potrenujecie umysł i zdolności językowe. Aby rozpocząć zabawę, nie musicie znać wielu zasad, a sama gra jest bardzo uniwersalna. Połączenie zadań kreatywnych z presją czasu zawsze prowadzi do ciekawych pomyłek, a co za tym idzie – kupy śmiechu i dobrej zabawy.



Blank: Blankdemic

Już w lutym zobaczycie rezultaty tego, co dzieje się, gdy legendarny projektant gier weźmie jedno ze swoich najpopularniejszych dzieł i przekształci je w dodatek do ulubionej, szybkiej karcianki. Matt Leacock, twórca **Pandemica**, wraz ze swoją córką Coleen stworzył pierwszy dodatek do **Blank – Blankdemic**.

Weźcie karty z tego pakietu dodatkowego i dodajcie je do swojego egzemplarza **Blanka**, aby rozpocząć ratowanie świata. **Blankdemic** zawiera po dziesięć nowych kart gry oraz kart zasad, a także dodatkowe puste karty do uzupełniania. Część zysków ze sprzedaży dodatku będzie przekazana na cele charytatywne.



Planeta

Już w lutym świat nabierze kształtu w waszych dłoniach. Będziecie mogli sami formować wyniosłe łańcuchy górskie i rozległe pustynie, poszerzać granice lasów, oceanów i lodowców w taki sposób, aby osiągnąć idealną harmonię. Rozmieszczajcie kontynenty z rozważą, aby zapewnić zwierzętom jak najlepsze warunki do życia i stworzyć najwspanialszą, tętniącą życiem planetę.

Planeta to wyjątkowa, innowacyjna gra wykorzystująca elementy magnetyczne. Każdy z graczy rozpocznie zabawę z identycznym rdzeniem, jednak to od waszych decyzji zależy, jak ostatecznie będzie wyglądała wasza mała ziemia.

Na samym początku gry każdy z uczestników otrzymuje identyczny rdzeń planety, którą będzie mógł kształtować według własnego uznania poprzez umieszczanie na niej płytek kontynentów. Płytki te dobiera jawnie z dostępnego toru. Na płytkach kontynentów znajdują się różne rodzaje środowisk naturalnych (po kilka na każdej płytce). Podczas umieszczania płytki na swojej planecie

gracz musi zwracać uwagę na to, w jaki sposób obszary sąsiadują ze sobą, ponieważ raz umieszczonego kontynentu nie może już przesunąć.

W grze występują dwa rodzaje celów. Na samym początku gracze otrzymują po jednej karcie celu środowiska naturalnego – wskazuje ona, ile punktów można otrzymać za konkretną liczbę pól danego środowiska. Z kolei w trakcie zabawy gracze rywalizują o to, kto pierwszy stworzy warunki do życia dla konkretnych zwierząt pojawiających się na kartach. Zwycięzcą zostaje osoba, która po dwunastu rundach (zapełnieniu całej planety płytkami) zdobędzie najwięcej punktów.

Planeta to przyjemna i prosta w zasadach rozgrywka, która w miarę kolejnych partii odkrywa przed wami coraz to nowsze możliwości planowania i opracowywania strategii. Karty celów, które pojawią się w kolejnych rundach są znane od samego początku gry, dzięki czemu można planować swoje poczynania. Dzięki innowacyjnemu wykorzystaniu elementów magnetycznych **Planeta** to interesująca nowość na rynku gier. Elementy wykonane są ze szczególną starannością, dzięki czemu obcowanie z grą jest bardzo przyjemne. Tytuł ten można wykorzystać do poznawania nowych gatunków zwierząt oraz miejsc, w których naturalnie występują.



Pora liczyć

Kolejną lutową premierą będzie **Pora liczyć**. Jest to dynamiczna gra oparta na szybkim liczeniu lub szacowaniu. Proste zasady połączone z możliwością dostosowania rozgrywki dla młodszych graczy to recepta na szybką i niezobowiązującą zabawę z matematyką.

Gra polega na rozłożeniu na stole od dziewięciu do szesnastu kart i ułożeniu ich w kwadrat. Resztę kart układa się w stosie obok. Następnie wyciąga się pierwszą kartę ze stosu i odwraca. Największy przedstawiony na niej obiekt (np. marchewka) trzeba teraz odnaleźć pośród wszystkich kart ułożonych w kwadracie. Teraz, czym prędzej należy wskazać liczbę obiektów (np. marchewek) na kartach. Jeśli trafiłeś, zdobywasz punkt. Zdobądź ich określoną liczbę, aby wygrać grę.

Pora liczyć to proste zasady do wytłumaczenia w mniej niż minutę. Istnieje możliwość dostosowania poziomu trudności gry grona, które siada przy stole. Dzięki temu gra nie będzie ani za trudna ani za łatwa. Grając, ćwiczymy umiejętność szybkiego przeszukiwania pola widzenia i jednoczesnego liczenia. Ta umiejętność trenowana jest w atmosferze świetnej zabawy.

my little SCYTHER



temat numeru
My Little Scythe

kucyki
walczą
na ciasta

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Ta gra powstała jako rodzinna zabawa. Kanadyjczyk Hoby Chou ze swoją córką Vienną połączyli swoje dwie pasje. Hoby uwielbiał Scythe, a jego dziecko bajkę o kucykach Pony. W 2017 stworzyli wspólnie grę, która łączyła obydwie miłości. O My little Scythe (nawiązanie do oryginalnego tytułu My little Pony) zrobiło się bardzo głośno, kiedy użytkownicy portalu BoardGameGeek zaczęli masowo ściągać i tworzyć swoje wersje z plików PnP (wydrukuj sam i zagraj). My little Scythe zostało uznane za najlepszą grę w tym formacie opublikowaną na tym serwisie.

Ogromna popularność rodzinnego projektu przyciągnęła uwagę wydawcy Scythe, Jamey Stegmaiera. Po obejrzeniu i przetestowaniu prototypu okazało się, że ten mistrz marketingu w świecie gier planszowych zobaczył w projekcie ogromny potencjał i zdecydował się na jego produkcję. Oczywiście finalna wersja z przyczyn licencyjnych nie mogła być usytuowana w świecie kucyków, jednak ciężko nie zauważyć tu wielu nawiązań do tej kultowej już animacji. Grze towarzyszy ciekawa anegdota związana z Tomem Vaselem z kanału Dice Tower. Ten, zapytany na jednym z konwentów, co sądzi o szansach wydania gry, odpowiedział, że jeśli tak się stanie, zje but. Jeśli wpisze na YouTube Vasel i shoe, będziecie mieli szansę sprawdzić czy faktycznie to zrobił.

My little Scythe to gra, która maksymalnie upraszcza **Scythe**, umożliwiając grę siedmio- i ośmiolatkom. Plansza, użyte mechaniki, a także warunki końca gry są bliźniaczo podobne do starszej siostry. Zaczęę jednak od opisu wykonania i wyglądu tytułu. Gra spakowana jest w duże, ciężkie pudło. Grafika na

wieku pokazuje siedem uroczych, zwierzęcych frakcji. Z jednej strony postacie są uzbrojone i przygotowane do walki, z drugiej rysy twarzy oraz wyraz oczu wskazują, że są to mili przedstawiciele swoich gatunków. Po otwarciu pudła naszym oczom ukazują się piękne i świetnie zaprojektowane wypraski, pełne bardzo wysokiej jakości elementów. Nie jestem ogromnym fanem wszelkiej maści plastiku, ale nawet mnie zaświeciły się oczy, kiedy ujrzałem niesamowite figurki. Świetna jakość w połączeniu z pięknymi wzorami zachęcały do natychmiastowego rozpoczęcia rozgrywki. Na drugiej tacce umieszczono pięknie zilustrowane karty, znaczniki kryształków i jabłek oraz customowe kości. Miłośnicy pięknego i bardzo dobrego wykonania nie znajdą tu powodów do narzekań. Jest po prostu świetnie, jak zwykle w Stonemaier games.



Dość o wykonaniu, przejdźmy do tego, o co chodzi w grze. **My little Scythe** to tytuł dla od jednej do sześciu osób. Podobnie jak w **Scythe**, mamy możliwość zagrać przeciwko Automie. Czas rozgrywki to około piętnaście minut na gracza. W grę mogą według informacji na pudełku zagrać ośmiolatki, ale moje partie pokazały, że zasady zrozumie i przyswoi nawet sześciolatka. Piękna plansza (rodem ze **Scythe**) prezentuje królestwo Pomme, znane ze swoich magicznych jabłek, które zapewniają zwierzętom dużo pożywienia. Widać, że wydawca mruga tutaj porozumiewawczo do fanów rodziny Apple (**My Little Pony**) zamieszkującej Equestrię. Zadaniem graczy, którzy kontrolują jedną z siedmiu ras zamieszkujących magiczną

krainę, jest zdobycie czterech z ośmiu trofeów. Każdy z graczy kontroluje dwie figurki zwierząt. Każda rasa jest opisana w instrukcji, ma swoją historię i tło fabularne. Figurki mają nawet swoje imiona, dzięki czemu dzieciom można grę przestawić jako swego rodzaju przygodę. Fani malowania otrzymają ściągawkę, jak należy to zrobić. Gracze wykonują trzy rodzaje akcji. Możemy poruszać się, poszukiwać lub tworzyć. Warto tu zaznaczyć, że wyboru i zaznaczenia wykonanej akcji dokonujemy na planszach, które są bardzo uproszczonymi wersjami tych znanych ze **Scythe**. Tu też nie możemy wybrać dwóch takich samych akcji z rzędu. Te pozwalają na zwiększenie przyjaźni, ulepszanie akcji na swojej karcie gracza, wypełnianie zadań, uczenie się nowych zaklęć lub odkrywanie magicznych klejnotów i jabłek. Te ostatnie będziemy mogli dostarczyć do zamku Everfree, znajdującego się na środku mapy, a tym samym otrzymać jedno trofeum. Gracze mogą ze sobą walczyć w bezkrwawej bitwie na ciasta. Wszystkie te czynności robimy po to, aby zdobyć trofeum i zwyciężyć.



Akcje są bardzo proste i łatwo je wyjaśnić dzieciom. Ich wykonanie wymusza na graczach podjęcie decyzji. W jaki sposób poruszyć swoje figurki, gdzie położyć zasoby, czy co i kiedy tworzyć. Dzieci są w stanie same dokonywać tych wyborów, widząc, które z nich przybliżają je do wygranej. Zdobywanie trofeów jest tu z góry określone i przypomniane graficznie na planszy. Bardzo podoba mi się ta jasność oraz dookreśle-

nie wszystkich zasad. Dzięki temu dzieci nie mają problemu z prowadzeniem swoich rodów. Na pewno zwróciliście uwagę, że cały czas podkreślam, iż **My little Scythe** skierowana jest do najmłodszych. Oczywiście mogą w nią zagrać i starsi gracze, ale dla nich gra nie będzie stanowiła żadnego wyzwania. Z drugiej strony grając z młodszymi, nie będziemy mieć poczucia, że jesteśmy od nich lepsi. Szanse na wygraną są równe i nieraz zdarzyło mi się ulec po wyrównanej walce swojej sześciolatniej córce.



Do największych zalet **My little Scythe** zaliczę piękne wykonanie i świetną, prostą mechanikę. Gracze są cały czas zaangażowani, widzą konsekwencje swoich działań. Gra nie dłuży się i zachęca do kolejnych partii. Bardzo dobrze się skaluje. Czy będziemy grać we dwie, czy w pięć osób, zabawa będzie równie dobra. Gra nadaje się do samodzielnych partii w gronie najmłodszych: wystarczy, że jedna osoba będzie potrafiła czytać. Dorośli po rozgrywce nie będą mieli poczucia grania w coś dla dzieciaków. Owszem, decyzje dla nich mogą wydawać się dość oczywiste, ale nie będzie im to gwarantowało zwycięstwa. Starszych może odstręczać losowość związana z rzutami kośćmi, ale ta utrzymana jest w duchu gry i nie wpływa istotnie na rozgrywkę. Za świetną rekomendację **My little Scythe** niech posłuży fakt, że jeden z redaktorów **Rebel Times** po partii w wersję dla najmłodszych zamówił „w ciemno” pierwowzór. Gra jest świetna, dzieciaki doskonale się przy niej bawią, wykonanie zachwyca. Bardzo ją polecam i czekam na dodatki, po-

nieważ wskazuje na nie wolne miejsca w wypraskach.



My Little Scythe

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 1-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 199,95 złotych



- ✓ • świetne uproszczenie mechaniki Scythe,
- niezmiernie wyjątkowe wykonanie,
- idealna dla młodszych graczy.

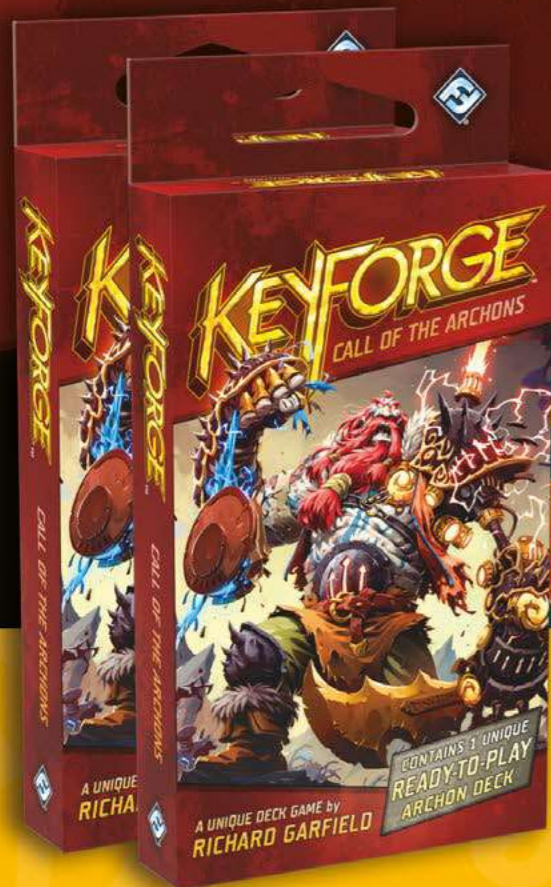
- ✗ • brak.

polska wersja już w marcu 2019!

KEYFORGE

CALL OF THE ARCHONS™

nie ma dwóch takich samych
talii na świecie!



rebel
i wszystko gra

DECKSCAPE®

HEIST IN VENICE

Escape Room:
Skok w Wenecji

ucieczka
z talii kart

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Czy już jesteśmy na tym etapie, że wszyscy przyzwyczaili się do planszówkowych escape roomów i nie musimy we wstępie recenzji wspominać, że jest to pomysł nietypowy, świeży i jeszcze nie wyeksploatowany do cna? Dobrze, w takim razie przejdźmy od razu do sedna.

Wydana przez FoxGames seria małych pudełeczek z napisem **Escape Room** to jedno z najbardziej uproszczonych podejść do tego tematu. Bez towarzyszącej aplikacji jak w **Unlock!**, bez koła szyfrowego i kreatywnego wykorzystania wszystkich elementów znajdujących się w pudełku, jak w **Exit** ani bez gry paragrafowej jak w **Escape Tales**. Tylko talia kart, seria zagadek i około godziny zabawy w pudełku.

Co do zasady, wszystkie gry z tej linii obsługuje się w dokładnie ten sam sposób, ale za konkretny przykład posłuży tu **Skok w Wenecji**. U ideowych podstaw tej serii stoi założenie, że w pudełku nie ma instrukcji, którą czytamy przed rozpoczęciem rozgrywki, tylko po prostu zaczynamy grać i patrzymy, co się dzieje. Mamy talię kart, z której możemy odczytać tylko tę znajdującą się na wierzchu. Przeczytane? Na dole każdej karty znajduje się polecenie ruszające grę do przodu. Może to być nakaz dobrania następnej karty albo odwrócenia którejś z już obejrzanych. No i siup, właśnie poznaliście wszystkie zasady, możemy zaczynać.

Ta prostota i kontekstowość działań to najprawdopodobniej największa siła tej serii, dzięki czemu jest to jedna z najbardziej przystępnych łamigłówek na rynku. Z tym podejściem, wiążą się jednak pewne kompromisy, na które musieli pójść twórcy. Od czasu do czasu, częściej niż rzadziej, na karcie znajdziemy zagadkę. Jak sprawdzamy odpowiedź? Kiedy już poukładam sobie wszystko w głowie, dostaję polecenie, żeby odwrócić kartę i sprawdzić czy miałem rację. Miałem? Spoko. Nie miałem? Notuję sobie punkt karny i idę dalej, tak jakbym tę zagadkę rozwiązał. Fakt, że do każdej zagadki mam dokładnie jedno podejście może być frustrujący. Czasem chciałbym po pro-

stu sprawdzić swoją koncepcję bez konieczności korzystania z dołączonych podpowiedzi. Ale nie mogę. I to jest tutaj nie do przeskoczenia, ponieważ zagadki bywają czasami kreatywne i wcale nie sprowadzają się do wklepania kilkucyfrowego kodu w odpowiednie miejsce.

To nieprzywiązywanie się do kodów i cyferek to chyba największa różnica w porównaniu do innych gier tego typu. Jeśli gra posiada jakiś interfejs wprowadzania odpowiedzi, ludzki mózg od razu zaczyna się nim sugerować i szukać powtarzających się wzorów. Każda odpowiedź w takim **Unlocku!** to seria czterech cyfr. Skoro to wiem, od razu zaczynam patrzeć na całość przez ten pryzmat. W **Escape Room** nie wiesz, czego możesz się spodziewać po drugiej stronie karty i to jest ciekawe.

Inną cechą tego typu gier jest fakt, że są zazwyczaj jednoosobowe, niezależnie od tego, ilu graczy siedzi przy stole. To znaczy w mechanice nie ma żadnego elementu, który zmieniałby rozgrywkę w zależności od tego, ile osób chce się przy niej bawić. Skok w Wenecji jest tu jednym z wyjątków. Każdy z graczy otrzymuje kartę roli i pewne informacje, którymi nie do końca może dzielić się z innymi. I to też działa, ponieważ skłania to fajniejszych rozmów i naprowadzania innych graczy na pewne tropy.

A zatem parę rzeczy boli, z paru rzeczy wynikają ciekawe konsekwencje, w ogólnym rozrachunku bilans wychodzi na plus. Warto rzucić okiem. A na chwilę obecną **Skok w Wenecji** jest najlepszą częścią w tej serii.



Escape Room: Skok w Wenecji

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 1- osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 32,99 złotych

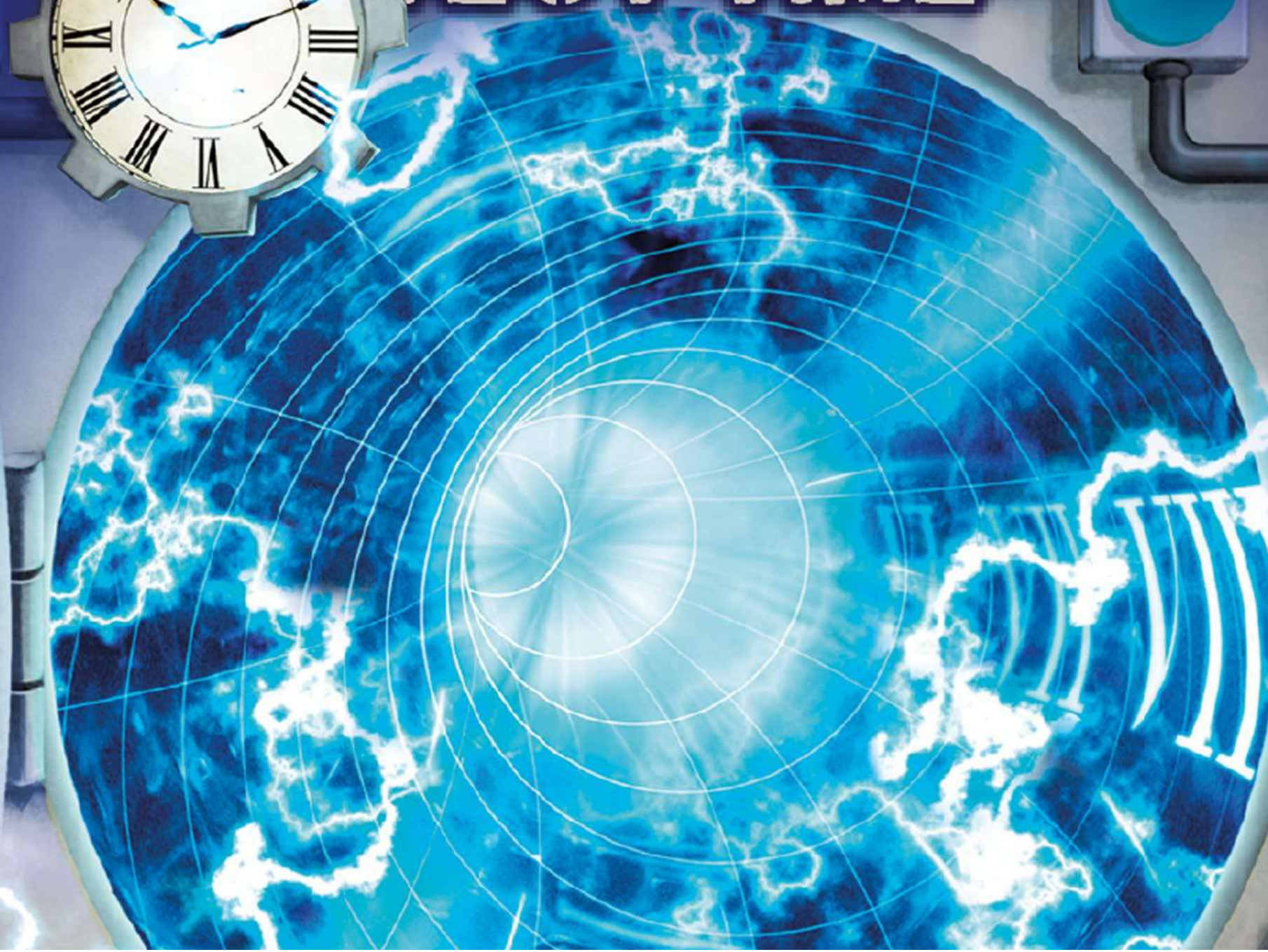


- ✓ brak instrukcji w pudełku: otwieramy i gramy,
- ✓ sposób sprawdzania odpowiedzi nie sugeruje rozwiązania,
- ✓ dobrze działa na więcej niż jednego gracza.

- ✗ sposób sprawdzania odpowiedzi sprawia, że mamy tylko jedną szansę na rozwiązanie zagadki.

DECKSCAPE™

TEST TIME



Escape Room:
Podróż w czasie

uciekaj,
Doktorze!

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

W ostatnich latach escape roomy zaważowały świat i stały się popularnym sposobem spędzania wolnego czasu, również w Polsce. Grupy znajomych z wielką chęcią dają się zamykać w tajemniczych pomieszczeniach, aby w ograniczonym czasie szukać z nich wyjścia, rozwiązując przeróżne zagadki i łamigłówki. Nic dziwnego, że trend przeniknął również do środowiska fanów gier planszowych i kartianych oraz zaczęły powstawać stołowe odpowiedniki „pełnowymiarowych” escape roomów. Do znanych już graczom klasycznych serii Unlock! i Exit pod koniec zeszłego roku dołączyły między innymi Escape Tales od firmy Board&Dice oraz wydana przez FoxGames polska edycja włoskiego Deckscape. Jedną z trzech pozycji w tym cyklu jest gra Escape Room: Podróż w czasie, którą ostatnio miałem okazję przetestować.

Małe, niepozorne pudełko kryje w sobie sześćdziesiąt sporych kart, wydrukowanych na przyzwoitej jakości papierze. Są to absolutnie wszystkie elementy gry – stanowią one całą zawartość pudełka. Na pierwszy rzut oka zastanawiać może brak tradycyjnej, osobnej instrukcji, ale dzięki temu rozwiązaniu zabawę zaczynamy od razu po rozfoliowaniu pudełka. Karty w talii ułożone są w konkretnej kolejności i już pierwsza z wierzchu informuje graczy o tym, co powinni zrobić. Zasady Escape Roomu odkrywa się stopniowo, co ułatwia „wejście” w grę, szczególnie osobom początkującym, niezaznajomionym z takim



typem rozrywki. Ostatnio coraz więcej planszówek z różnym skutkiem próbuje stosować system „otwórz i graj”, ta niewątpliwie robi to dobrze.

Oczywiście mechanicznie nie jest to tytuł bardzo skomplikowany, wszak wyzwanie dla graczy powinno tu leżeć w trudności poszczególnych zagadek, a nie ogólnych zasad. W Escape Roomie chodzi głównie o odkrywanie kolejnych kart i rozwiązywanie obecnych na nich łamigłówek. Gra sama prowadzi uczestników, informując, kiedy należy daną kartę odwrócić, odrzucić i tak dalej, oni zaś po prostu stosują się do przeczytanych instrukcji. W pewnym momencie musimy podzielić karty na cztery talie o różnych kolorach, co oznacza, że właśnie zaczęła się prawdziwa zabawa. Reprezentują one różne „nitki tematyczne” naszych poszukiwań wyjścia i zawierają dostępne dla wszystkich graczy zagadki. Uczestnicy wymieniają się uwagami, pomysłami, zastanawiają się, kombinują i albo pracują nad poszczególnymi zadaniami wspólnie jako grupa, albo rozdzielają je między siebie tak, aby każdy zmagął się z innym problemem. Często zdarza się też i tak, że dzięki rozwiązaniu wyzwania z jednej talii posuniemy się naprzód w innej, a celem gry jest oczywiście dojście do ostatniej karty numer sześćdziesiąt. Fajne, sprytne, proste.

Skoro wiemy już jak gra się w **Podróż w czasie**, warto zapytać: o czym ta pozycja w ogóle jest? Uczestnicy wcielają się w niej w studentów wybranych do uczestnictwa w pewnym eksperymencie. Gospodarz spotkania, znany z badań nad naturą czasu ekscentryczny Doktor Thyme, zaprasza ich do swojego laboratorium, po czym znika, zostawiając uwięzionych w środku. W ten sposób rozpoczyna się przygoda, w której będą musieli szukać ukrytych kluczy, łamać szyfry, wykazać się zarówno intelektem, jak i spostrzegawczością, aby w końcu... Nie, tego nie mogę wam zdradzić. Żeby pozostać rzetelnym, jednocześnie unikając spoilerów, napiszę tylko, że finał niestety trochę mnie rozczarował. Zresztą warstwa fabularna gry w ogóle nie jest jej mocną stroną, stanowi po prostu lekko zarysowane tło i pretekst do prezentacji kolejnych zagadek oraz wyzwań dla graczy. Te z kolei są bardzo nierówne – najprostsze są naprawdę banalne, zaś najtrudniejsze bywają wręcz frustrujące. Gra dysponuje wprawdzie systemem podpowiedzi, z których możemy skorzystać, kiedy z jakimś problemem wybitnie

nam nie idzie, i choć ogólnie działa on całkiem przyzwoicie, zdarzają się też wskazówki, które zamiast sprawę ułatwić, jeszcze bardziej mieszają nam w głowach.

Escape Room: Podróż w czasie wzbudza we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony bardzo doceniam prostotę i przystępność mechaniki oraz fakt, że można po prostu sięść i zacząć grać, bez uprzedniego przedzierania się przez instrukcję. Z drugiej jednak, warstwa fabularna za bardzo nie wciąga, a zagadki nie zawsze prezentują równy poziom. Pozycję tę mogę polecić początkującym graczom, którzy dopiero poznają świat planszowych mini-escape roomów, ponieważ zapewnią ona naprawdę łatwe wejście w temat, jednak weteranów raczej nie zachwyci – zwłaszcza tych, dla których immersja jest ważną częścią tego typu gier.

Warto też na koniec zaznaczyć, że podobnie jak większość tytułów w tym gatunku, **Podróż w czasie** jest właściwie doświadczeniem jednorazowym. Istnieje co prawda kilka wersji zakończenia, zależnych od wyborów, jakich dokona się przed finałem, jednak by dojść do nich wszystkich, trzeba byłoby i tak ponownie zmierzyć się z dokładnie tymi samymi zagadkami, co we wcześniejszych partiach, a to oczywiście mija się z celem, skoro raz już je rozwiązaliśmy. Nie powinno to jednak stanowić problemu w kontekście ceny gry, która jest całkiem atrakcyjna, nie przekracza bowiem czterdziestu złotych. Na pewno nie jest to zbyt wygórowana kwota za jeden wieczór zabawy w gronie do sześciu osób (lub, jeśli ktoś woli, w samotności, ponieważ grę można też przechodzić solo).



Escape Room: Podróż w czasie

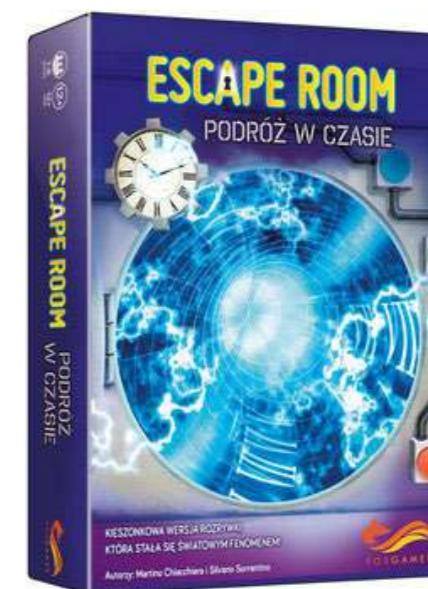
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 1-6 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 30-90 minut

Cena: 39,99 złotych



- ✓ • brak tradycyjnej instrukcji: otwierasz i grasz,
- proste zasady,
- atrakcyjna cena,
- dobra pozycja wprowadzająca w świat planszowych escape roomów.

- ✗ • nierówny poziom zagadek,
- mało wciągająca warstwa fabularna.



Planszowe kwiatki Kwiatosza

czemu
używane gry
są takie drogie?

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Facebookowa grupa zrzeszająca fanów gier planszowych (lub fanów grup zrzeszających fanów gier planszowych) co pewien czas staje się areną zaciętej walki. Czasami o to, że zdjęcia są, innym razem, że nie są, czasami też o jakąś drobną kwestię. Niedawno po raz kolejny odbyła się dyskusja na temat cen używanych gier planszowych. Jako fan gier planszowych, cen oraz badania zachowań od razu uruchomiłem proces kopania w głąb procesu.

Argumenty klasyczne

Bardzo często na pytanie „Czemu tak drogo wystawił?” odpowiedzią życzliwego współgrupowicza jest „Bo może”. Ta elegancka i samowyjaśniająca się odpowiedź dość szybko poddaje się w starciu z faktem, że może też nie sprzedawać, wrzucić do niszczarki albo myć ręce po wizycie w toalecie. Tego jednak nie robi, więc okazuje się, że poza samą możliwością musi istnieć też inna przyczyna. Demetri Martin, którego standupy bardzo lubię (choć nie jestem proktologiem), trafnie zauważył, że w USA ludzie używają zwrotu „to wolny kraj” tylko jeśli są bucami, a nie gdy na przykład fundują skrzydło szpitala. Czując klimat takiego stwierdzenia, można założyć, że jego autor czuje niejakie napięcie wokół tematu, ale też czuje, że może inni nie wiedzą o możliwości robienia różnych rzeczy.

Innym częstym argumentem jest, że rynek reguluje cenę, ponieważ jest podaż o popyt i one się jakoś za pomocą ludzi porozumieją. Ekonomia jest dość potężną nauką społeczną. Jednym z powodów jest to, że bodaj jako jedyna nauka społeczna ma zunifikowaną główną teorię, rdzeń. Twardym rdzeniem ekonomii jest optymalizacja i równowaga. Optymalizacja

oznacza, że ludzie podejmują racjonalne ekonomicznie decyzje, tak zwany homo oeconomicus. Spośród wszystkich dostępnych opcji ludzie wybierają takie, które mają największe uzasadnienie ekonomiczne. Równowaga oznacza natomiast, że na wolnym rynku, gdzie ceny kształtowane są swobodnie, ustalają się na poziomie, na którym podaż równoważy popyt. Oczywiście jest to pewne uproszczenie, ale, podobnie jak modele ekonomiczne upraszczające rzeczywistość, przydatne.

Złożoność wszystkiego

Problem koncepcji równowagi jest taki, że znakomita większość problemów jest zbyt złożona, aby człowiek mógł dokonać optymalnego wyboru. Zwykle zakupy spożywcze oznaczają wybranie określonych ilości określonych produktów spośród milionów lub miliardów dostępnych w sklepie kombinacji. Wycena używanej planszówki powinna być w miarę prosta – nowa kosztuje X, odejmujemy trochę za rozfoliowanie, dodajemy trochę za już posegregowane i przeliczone elementy, wychodzi nam Y. Innymi zmiennymi, które też powinno się dać łatwo uwzględnić, to na przykład: niekompletność, podpis autora, tłusty ślad na planszy, który jest jednak odciskiem dłoni autora jeszcze noszącego obrączkę po byłej obecnie żonie – takie zwykłe, ludzkie sprawy związane z grą i jej historią. Dyskusje wokół cen pokazują jednak, że nie jest to takie proste. Odrzucając 5% ludzi, którzy odzywają się, ponieważ po pijaku pomylili tematy na grupie, nadal mamy całkiem spory zbiór osób, które czują się w obowiązku skomentować cenę na tak lub na nie. Czyli wycena sprzedawcy nie taka idealna, a odbiór potencjalnych kupujących tę nieidealność wskazuje (lub wskazuje nierealność ich oczekiwań, trudno stwierdzić – co jest kolejnym dowodem, że to nie taka prosta sprawa).

Homo dzbanicus

Młodzieżowym słowem roku 2018 został dzban, określenie oznaczające wykrycie pewnej intelektualnej ułomności u inter-

lokatora. Przyjmując koncepcję *homo oeconomicus* jako pewien ideał, do którego teoretycznie się dąży, w praktyce otrzymuje się tylko ludzi wykazujących się pewnym intelektualnym niedomaganiem, ponieważ nie są w stanie spełnić warunków obiektywnej optymalizacji. Ludzie operują, używając skrótów pozwalających przetrwać w zalewie informacji, tak zwanych heurystyk. Idą na czuja, na jana, a jeśli z gorszej dzielnicy, to i na rympał. Nie inaczej jest w kwestii sprzedaży gry.

Pierwszym z efektów, który możemy tu moim zdaniem rozważyć, to tak zwany efekt posiadania. Zaczniemy od eksperymentu. Jesteś dumnym posiadaczem **Chaosu w Starym Świecie** razem z **Rogatym szczurem**. Rynek będąc rynkiem, wywindował cenę gry do poziomu, załóżmy, 1000 złotych. Grywasz okazjonalnie, ale lubisz, nie sprzedajesz. Teraz wyobraź sobie, że wiesz to samo na temat tej gry, ale jej nie masz. Czy decydujesz się ją zakupić za tysiąc złotych? Dolary przeciwko orzechom, że jednak nie. Czysto ekonomicznie to jest dokładnie ten sam tysiąc złotych – którego nie masz zatrzymując grę i którego byś nie miał/a, kupując egzemplarz w przypadku nieposiadania gry. Czysto ekonomicznie najlepszym prezentem dla żony na rocznicę są pieniądze, ponieważ kupi sobie za nie prezent optymalny. Niejako podobna jest sytuacja z prezentami dla nas. Załóżmy, że chcemy kupić **Zakazane Gwiazdy**. Nie kupujemy, ponieważ są absurdalnie drogie. Wkrótce jednak dostajemy je w prezencie od drugiej połówki. Pieniądze mamy wspólne, jednak skoro już grę posiadamy, niech zostanie, jesteśmy zadowoleni. Bo przecież gdybyśmy cenili ją niżej od kosztu zakupu, to byśmy ją od razu sprzedali, prawda?



Straty

Drugim efektem, nieco szerszym i z mojego doświadczenia znanym lepiej, jest niechęć do straty. Polega na przedkładaniu uniknięcia strat nad osiągnięcie takich samych zysków. Czyli lepiej nie zgubić Chaosu niż znaleźć Chaos. Moc tej preferencji szacowana jest różnie, w niektórych eksperymentach wychodzi, że znaleźć dwa złote to jak zgubić złotówkę. Eksperyment dotyczący z kolei zarażenia się wirusem pokazał, że badani byli gotowi zapłacić średnio dwa tysiące dolarów za szczepionkę likwidującą jednopromilową szansę śmierci, z kolei za wystawienie się na jednopromilowe ryzyko zarażenia się wirusem powodującym śmierć oczekiwali zapłaty pięciuset tysięcy dolarów.

Przykładając to do sytuacji bazarku planszówkowego. Kupiliśmy jakąś grę za dwieście złotych. Teoretycznie wiemy, że co zagraliśmy to nasze. Wyceniając jednak używany egzemplarz, nie zakładamy, jak część kupująco-komentujących, że zdjęcie folii zdjęło pięćdziesiąt procent wartości. Trudno jednak usprawiedliwić sprzedaż za dwieście złotych, trochę więc schodzimy z ceną. Sprzedając grę znamy jej cenę pierwotną, od niej wychodzimy (no chyba że w międzyczasie gra mocno podrożała, to inna sprawa). Wyceniając ją na, powiedzmy, sto osiemdziesiąt złotych, czujemy stratę dwudziestu złotych. Nawet używając jako przelicznika dwukrotności siły oddziaływania uczuć związanych ze stratą w porównaniu z uczuciami dotyczącymi zysku wychodzi, że podobne bicie serduszka jak strata dwudziestu złotych wywoła zysk czterdziestu złotych, a więc sprzedaż za dwieście czterdzieści. Sprzedając ją za sto pięćdziesiąt złotych zamiast dwustu czujemy tę stratę silniej, niż odczulibyśmy zysk ze sprzedaży tej gry za dwieście pięćdziesiąt złotych. Każde zejście z ceny boli. Tutaj odczucie to jest nieco bardziej racjonalne niż przy efekcie posiadania: obniżając cenę o dziesięć złotych z dwustu złotych schodzimy z ceną o 5%. Obniżając o kolejne dziesięć złotych obniżamy procentowo o większą część ceny.

Czy coś nam to daje?

Efekt posiadania ma to do siebie, że nawet jeśli świetnie zauważamy go u innych, to i tak nie będziemy w stanie sensownie zastosować tej obserwacji u siebie. Nie mamy bowiem narzędzia do "uczciwej" wyceny używanej gry, musimy używać własnego wycucia. Patrząc na problem od strony czysto teoretycznej, w ogóle dość niezwykle jest, że dochodzi do jakiegokolwiek handlu pomiędzy osobami prywatnymi: każdy wolałby przecież dostać więcej niż jest gotów zapłacić.



Broom Service

obsługa
miksturowa

zrecenzował:

Maciej „Mat_eyo” Matejko



Być może to kwestia ogrania i znajomości sporej liczby planszówek, ale ostatnio zacząłem poszukiwać gier, które czymś się wyróżniają. Idealnie, jeśli jest to nowa mechanika, ale łaskawym okiem patrzę również na nietypowy temat. Czy i czym zaskakuje Broom Service?

Na pewno tematem i klimatem. **Broom Service** to gra, z czymś mechanicznego punktu widzenia, o produkcji i dystrybucji pewnego dobra. Gracze mogliby tutaj wcielić się w prezesów korporacji, zamiast tego staną jednak na czele kilku baśniowych postaci, które zajmują się tworzeniem i dostarczaniem magicznych eliksirów do czarodziejskich wież. Genialny pomysł, który od razu wzbudził moje zainteresowanie.

Zapał lekko mi opadł po otwarciu pudełka. Drewniane komponenty oraz karty to klasyka gatunku i sam środek skali, jeśli chodzi o jakość produkcji. Grafiki na kartach postaci są całkiem niezłe i przywodzą na myśli okładki książek Terry'ego Pratchetta, idealnie wpisując się w temat gry. Niestety sama plansza jest brzydka i wygląda, jakby na karku miała nie cztery, a czternaście lat. Na domiar złego nie jest też do końca funkcjonalna. Podczas rozgrywki bardzo ważne jest, żeby móc na pierwszy rzut oka stwierdzić, w którym regionie lub regionach stoi dana wieża. Często nawet kilka spojrzeń nie rozwiewa naszych wątpliwości i zmusza do konsultacji z innymi graczami, co w tej grze jest mocno kłopotliwe.

Aby wytłumaczyć dlaczego, muszę napisać trochę o samej mechanice. Gra trwa siedem rund odmierzanych przez karty wydarzeń. Po rozpatrzeniu jednej z nich gracze wybierają cztery karty ról spośród posiadanych dziesięciu i przechodzą do wykonywania akcji. Pierwszy gracz musi wybrać jedną z ról, zagrać ją na stół i ogłosić, w jakim wariantcie chce ją wykonać. Każda karta może zostać zagrana tchórzliwie (słabszy efekt) i odważnie (efekt mocniejszy). Jeśli gramy tchórzliwie, od razu wykonujemy daną akcję, a pozostali gracze w kolejności ujawniają

nią czy również wybrali na tę rundę daną kartę. Jeśli tak, muszą ją zagrać i również wybrać tchórzliwy lub odważny wariant. No dobrze, ale co dzieje się, jeśli gramy odważnie? Nie wykonujemy akcji i czekamy na deklaracje innych graczy. Tchórzliwą rolę wykonać może kilka osób, odważną tylko ta, która zadeklaruje ją jako ostatnia. Kapitalne rozwiązanie dające spory powiew świeżości i dużo miejsca do główkowania. Często na podstawie zasobów posiadanych przez przeciwników i rozmieszczenia ich pionków na planszy możemy przewidzieć czy ktoś jeszcze wybierze daną akcję. Nierzadko uda się ją zagrać odważnie jako pierwszy i wykonać, ponieważ nikt nas nie przebiję. Dodatkowym smaczkiem jest fakt, że następną rolę wybiera i zagrywa ta osoba, która jako ostatnia użyła odważnej roli. Wprawdzie udało się skorzystać z silniejszej akcji, ale teraz muszę jako pierwszy zagrać kartę. Dlatego też szalenie ważne jest nie zdradzić swoich planów, co jest trudne, jeśli musimy wskazywać palcem interesującą nas wieżę i pytać, w którym właściwie regionie się znajduje.

Wszyscy gracze mają taki sam zestaw kart ról. Dzielą się one na cztery typy. Cztery wiemy poruszają jeden z naszych pionków na konkretny typ terenu, a w wariantcie odważnym pozwalają od razu dostarczyć eliksir. Każda z nich odpowiada za inny teren. Trzech zbieraczy dostarcza nam jeden z trzech kolorów eliksirów, a w wariantcie odważnym również inne zasoby. Dwóch druidów dostarcza eliksiry i każdy z nich odpowiada za dwa typy terenów. Jeśli są odważni, przynoszą dodatkowe punkty po dostarczeniu. Czarodziejskie wieże zawsze przyjmują konkretny kolor eliksiru, jedne z nich mają nieskończony popyt, a inne przyjmą tylko jeden eliksir, co wprowadza element wyścigu. Ostatnią rolę jest wróżka-pogoduszka, która pozwala używać magicznych różdżek do przepędzania chmur. Te blokują pola naszym pionkom, a także dają pewne punkty na koniec gry.

W ten sposób gramy przez siedem rund. Latamy, dostarczamy eliksiry, gromadzimy punkty. Przeklinamy przeciwników za pokrzyżowane szyki, a siebie samych za brak odwagi, ponieważ już nikt po nas nie miał tej roli, więc mogliśmy grać odważnie.

Dziwimy się, że nasze plany nie wypalają i uczymy, iż najgorszy plan to ten najmniej elastyczny. Czasem wystarczy, żeby jedna karta została zagrana w innej kolejności, niż zaplanowaliśmy i pozostałe już do niczego się nam nie przydadzą. Czy robiąc to wszystko dobrze się bawimy?

Wydawać by się mogło, że werdykt będzie mocno zależny od liczby graczy, wszak najwięcej śmiechu i zabawy będzie w pełnym składzie, czyli przy pięciu osobach. Im mniej graczy przy stole, tym więcej „zaczarowanych ról”, których wybór przynosi nam w danej rundzie ujemne punkty. Wprowadza to kolejną zmienną, którą musimy wziąć pod uwagę podczas wyboru kart i sprawia, że podczas fazy akcji nie będzie zbyt luźno. Wraz ze spadkiem liczby graczy rośnie kontrola nad grą, więc partie pięcioosobowe będą się mocno różniły od tych granych we dwójkę. Do klimatu gry bardziej pasuje ten lekki chaos, dlatego sam najbardziej lubię rozgrywki w gronie czterech i pięciu osób, ale nie mam problemu, żeby zagrać w duecie. Zwłaszcza, że pełną partię można wtedy zamknąć w trzydziestu minutach, a w pełnym składzie będzie to lekko ponad godzina, co nadal nie jest złym wynikiem.

Warto też wspomnieć, że w **Broom Service** znajdziemy sporo wariantów. Możemy dorzucić burzowe chmury, których przegonienie jest droższe, ale dają też mocne nagrody. Jeśli użyjemy drugiej strony planszy, na polach lasów, wzgórz i gór możemy użyć specjalnych żetonów, które dodają kilka nowych zasad oraz sporo możliwości. Po dołożeniu wszystkich możliwych modułów gra rozwija skrzydła, ale nie staje się sporo cięższa. Ich użycie zwiększa też regrywalność tytułu, ponieważ żetony losowane są przed rozgrywką, nigdy nie wchodziły wszystkie, a ich umiejscowienie również ma znaczenie dla przebiegu partii. Nie widzę żadnego sensownego powodu, żeby już od pierwszej partii nie grać w pełnym wariantcie gry.

Broom Service to świetna i wyjątkowa gra. Mimo duszy optymalizatora nie przeszkadza mi, że nie mam pełnej kontroli nad zagrywanymi przeze mnie kartami i przeciwnicy mogą mi pomieszać szyki nawet przypadkowo. Za każdym razem bawiłem

się bardzo dobrze i czerpałem dużo radochy z pichcenia eliksirów oraz dostarczania ich do czarodziejskich wież. Zwolennicy

totalnej kontroli będą pewnie sfrustrowani, lecz tym, którzy nie połknęli kija od latającej miotły, gra powinna się spodobać.



Broom Service

Zrecenzował: Maciej „Mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 3-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 55 złotych



- ✓
- utrzymany wysoki poziom wydania serii,
- fajny gadżet w postaci wieży na płytce,
- możliwość gry w pięć osób,
- urozmaicenie i większa niepowtarzalność rozgrywki.

- ✗
- nie wszystkim przypadnie do gustu zwiększona negatywna interakcja w grze rodzinnej,
- brak większych zmian mechanicznych.

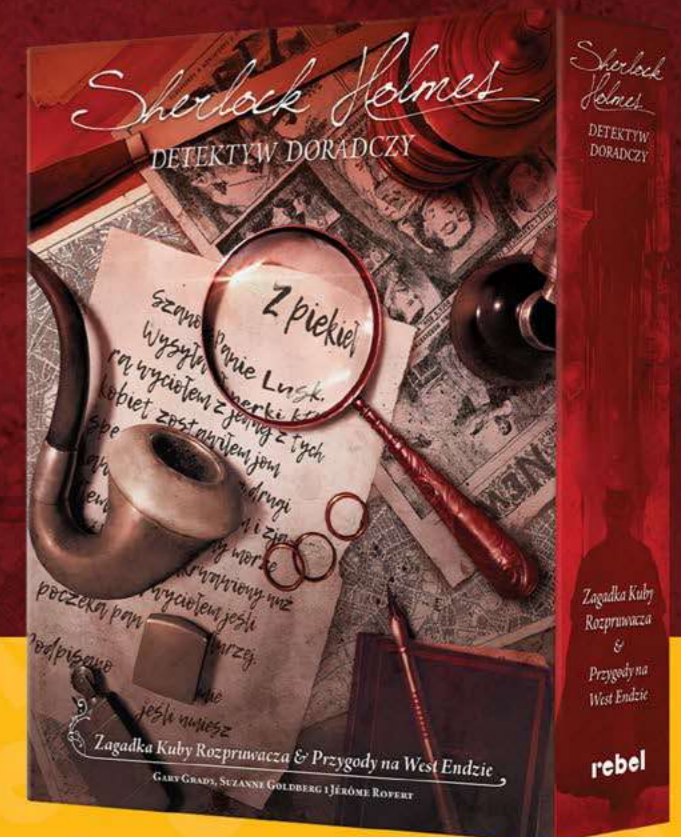
Sherlock Holmes

DETEKTYW DORADCZY



czy jesteś dobrym detektywem?

Wkrocz na ulice wiktoriańskiego Londynu, gdzie domy osnuwa mgła, a przestępczość szerzy się jak szalona. Dołącz do Bandy z Baker Street i rozwiąż kryminalne zagadki niczym sam Sherlock Holmes!



rebel
i wszystko gra



Dicetopia

Gibson na
kościach
przedsta-
wiony

zrecenzował:

Michał Misztal

Kickstarter kojarzy się najczęściej z dużymi pudłami wypchanymi plastikiem i tekturą. Łatwo zapomnieć, że wśród finansowanych tam planszówek znajdują się też mniejsze tytuły. Jednym z nich jest Dicetopia – wydana przez All Or None Games niewielka, jednak zdecydowanie warta uwagi gra, w której wcielamy się w role liderów konkurencyjnych frakcji prowadzących ciemne interesy w cyberpunkowym mieście.

Pudełko jest niewielkie – bez problemu da się zabrać w podróż lub dołożyć do torby pełnej większych planszówek. Wewnątrz znajdziemy trzydzieści kości w trzech kolorach, razem z woreczkiem do ich przechowywania, plastikowe sześciiany reprezentujące agentów graczy, tekturowe znaczniki umiejętności

frakcyjnych, niewielką, dwuwarstwową planszę przedstawiającą futurystyczne miasto, małe planszeczki graczy (pełniące zarazem rolę kart pomocy), misje i opcjonalne scenariusze – wszystkie w trzech wersjach językowych: angielskiej, niemieckiej i francuskiej. Do tego dwustronna karta z torem punktacji i, rzecz jasna, instrukcja – również w trzech wersjach językowych.

Elementy wykonane są porządnie, a przynajmniej na standardowym poziomie. Oprawa graficzna planszy i kart frakcji jest barwna oraz estetyczna, choć niektórym może wydawać się zbyt kolorowa. Pewnym mankamentem są planszeczki graczy; są to po prostu małe, ciemne prostokąty z wycięciami na znaczniki agentów i kostki. Zarówno one, jak i plansza mają tendencję do lekkiego wyginania; typowa bolączka dwuwarstwowych, tekturowych elementów. Niezbyt wygodna jest też karta punktacji – niezależnie której strony używamy, oba sposoby ułożenia toru z punktami są po prostu niewygodne do śledzenia. Na szczęście używamy jej tylko raz na grę, przy podliczaniu punktacji.

Niestety **Dicetopia** jest dość droga w stosunku do zawartości pudełka. Dwuwarstwowa plansza i planszeczki, duża liczba kostek i trzy wersje językowe częściowo usprawiedliwiają cenę, jednak nadal jest ona zbyt wysoka jak na tak niewielką grę.

Na początku każdy z graczy otrzymuje losową kartę frakcji, od której zależeć będzie jego specjalna zdolność, planszeczki z sześcioma znacznikami agentów oraz znacznik specjalnej zdolności. Następnie rzucamy wszystkimi trzydziestoma kośćmi i losowo rozmieszczamy je w wycięciach na planszy. Jeżeli w rozgrywce bierze udział mniej niż cztery osoby, za każdego brakującego gracza odkładamy do pudełka dwie kości z każdego koloru i część wycięć pozostaje wolna – nie można z nich korzystać podczas rozgrywki. Dla ułatwienia oznaczono te, które biorą udział tylko w grze trzy- lub czteroosobowej. Kiedy już wszystko jest gotowe, każdy losuje trzy karty misji, z których jedną wybiera i odrzuca. Pozostałe dwie stanowią jego tajne cele, których wypełnienie może przynieść na koniec pokazną liczbę punktów. Dla zaawansowanych graczy dodano dziesięć ubarwiających grę scenariuszy.

Rozgrywka opiera się na mechanice *worker placement* oraz zbieraniu zestawów kości. Celem jest zdobycie na koniec jak największej liczby punktów pozyskiwanych na trzy sposoby:

- zebranie kości o jak największej sumie oczek; po prostu sumujemy wartości zgromadzonych kostek;
- dominacja w poszczególnych częściach miasta: plansza podzielona jest na dzielnice, w których na początku znajduje się po pięć kości (lub mniej, w grze na dwóch lub trzech graczy) i z których każda ma przypisaną obowiązkową akcję; gracz, który na koniec ma w danej dzielnicy najwięcej swoich agentów, otrzymuje pięć punktów za kontrolę nad nią plus sumę oczek na pozostałych w niej kostkach; w przypadku remisu gracze dzielą się punktami po równo;
- wykonywanie misji; zależnie od dwóch posiadanych na koniec kart możemy otrzymać dodatkowe punkty, na przykład za wszystkie posiadane kości w odpowiednim kolorze



lub o określonych wartościach, posiadanie największej liczby kostek w konkretnym kolorze, odpowiednie rozmieszczenie agentów... warto zwrócić uwagę, że wartość punktowa misji zależy od trudności jej wykonania i wpływu na inne warunki punktowania; za misję polegającą na zbieraniu kości o wartości „sześć” otrzymamy mniejszy bonus niż za misję ze zbieraniem „jedynek”, a zgromadzenie sekwensu kostek o wartościach od „jeden” do „sześć” punktuje o wiele wyżej niż posiadanie kości we wszystkich trzech kolorach.

Zasady rozgrywki wydają się banalnie proste: poczynając od pierwszego gracza, każdy w swojej turze zabiera na swoją planszatkę jedną kość z dowolnej dzielnicy, umieszczając na jej miejscu swojego agenta, a następnie obowiązkowo wykonuje odpowiednią dla danej lokacji akcję. Kiedy wszyscy rozmieszczą swoich agentów, gra się kończy i przystępujemy do liczenia punktów.

Kluczem do zwycięstwa jest odpowiednie wykorzystanie akcji dzielnic. Zależnie od tego, gdzie wyślemy swoich agentów, możemy np. zamienić miejscami dwie kostki – mogą to być kości na planszy, między planszatkami graczy lub między planszą główną i swoją albo cudzą planszatką. Inne opcje to przerzut dowolnej kostki, wymiana jednej z posiadanych kart misji albo zamiana miejscami agenta i kości. I tu zaczyna się kombinowanie: czy lepiej zająć miejsce w Syndykacie Nethal i odebrać jednemu z przeciwników kostkę o wysokiej wartości, czy też zgarnąć kość potrzebną nam do wykonania misji, zwiększyć swoją dominację w Agencji i dociągnąć nową misję – może trafi się lepsza niż ta, której nie mamy szans wykonać? Nie wolno zapominać, że przeciwnicy mają podobne możliwości i mogą pokrzyżować nasze plany. Nie ma gwarancji, że potrzebna nam akcja będzie dostępna w następnej rundzie: do jej wykonania musimy umieścić agenta w odpowiedniej dzielnicy i zabrać z niej kostkę, a tych robi się coraz mniej... Sześć tur to niewiele czasu, a plany trzeba cały czas dostosowywać do działań przeciwników. W pierwszych rozgrywkach może to oznaczać niedogodność dla rozpoczynającego gracza – w ostatniej rundzie nie może on w żaden sposób skompen-

sować działań przeciwników. Po kilku rozgrywkach można to zrównoważyć, między innymi umiejętnym doborem misji oraz wcześniejszym wykorzystaniem przydatnych akcji, ograniczając częściowo pole manewru innym graczom.

Nie można też zapominać o specjalnych zdolnościach. Zależnie od wylosowanej na początku frakcji, każdy gracz posiada jakąś szczególną umiejętność, którą można zazwyczaj użyć tylko raz w trakcie rozgrywki. Może to być na przykład wymuszenie na innym graczu wyboru dzielnicy, w której umieści on agenta w tej turze, skopiowanie na potrzeby punktacji koloru lub wartości jednej z jego kostek albo zatrzymanie trzech (zamiast standardowych dwóch) kart misji do końca rozgrywki i odrzucenie jednej z nich dopiero podczas punktacji. Do zaznaczania wykorzystanej zdolności służą okrągłe, tekturowe znaczniki, które otrzymujemy na początku rozgrywki – po jej użyciu odwracane są na czarną, nieaktywną stronę.

Podany na pudełku czas około trzydziestu minut sprawdza się, nawet jeśli któryś z graczy cierpi na paraliż decyzyjny. Równocześnie jednak wymaga dużo kombinowania i planowania z wyprzedzeniem – zarówno celem zdobycia punktów dla siebie, jak i też utrudnienia realizacji planów przeciwnikom. Dzięki temu rozgrywka, choć szybka, daje dużą satysfakcję. Na regrywalność nie można narzekać – różne kombinacje biorących udział w grze frakcji i misji sprawiają, że nie nudzi się ona nawet po wielu partiach. A do tego dochodzą scenariusze, z których każdy mocno zmienia rozgrywkę, np. poprzez dodanie jawnych, dostępnych dla wszystkich graczy misji, wymuszając co rundę zablokowanie losowej dzielnicy lub sprawiając, że kostki w zdominowanych dzielnicach dają punkty ujemne zamiast dodatnich.

Dicetopia to nieduża, szybka gra ze sporą ilością negatywnej interakcji, łatwa do nauczenia się, ale wymuszająca zaskakująco dużo główkowania. Jeśli jesteście gotowi zapłacić trochę więcej niż za typowy wypełniacz i przymknąć oko na niektóre mniej atrakcyjne wizualnie elementy, polecam ją z czystym sumieniem.

Dicetopia

Zrecenzował: Michał Misztal

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: ok. 99 złotych



- łatwe zasady, ale trzeba pogłębować,
- szybka rozgrywka,
- duża regrywalność.



- dość wysoka cena jak na wypełniacz,
- jakość niektórych elementów pozostawia nieco do życzenia.

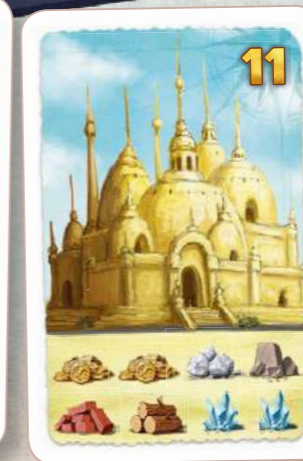
WYSPA SZAMANA

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

Przemieszczanie **statków** oparte
 na mechanice Mankali.

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

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



Wykorzystując surowce, budujesz
obiekty, za które zdobywasz punkty.



Dinosaur Island

karuzela

z

dinozaurami

zrecenzował:

Tomasz „Kosoluk” Sokoluk

Wskrzeszanie dinozaurów rozpala dziecięcą wyobraźnię nie mniej niż kolonizacja Marsa lub podróże w czasie. Po dwudziestu pięciu latach od premiery Parku Jurajskiego mamy powrót do tematu, a nawet stylistyki tamtych lat – w wersji planszowej. Dinosaur Island nie jest grą na licencji, ale z czym innym może kojarzyć się poczucie dinozaurów metodą in amber i umieszczanie ich na tropikalnej wyspie ku uciechu gawiedzi? Kto wie, może za parę lat będziemy odtwarzać populację dzika z krwi komara i umieszczają ją w parkach rozrywki. Pytanie, kto i czy odtworzy kiedyś człowieka... Każdy z kolejnych filmów pokazał, że zabawa w Boga jest tyleż ekscytująca, co niebezpieczna. Dinozaury zawsze odpowiadają nam swoją wizją rozrywki – rozrywając nas na strzępy. Przynajmniej one za każdym razem bawią się pysznie.

Kickstarterowy rodowód z pewnością może tłumaczyć bajeranckość gry, ale nawet w wersji sklepowej bogate pudełko się nie domyka. Okładka zdradza, co zastaniemy w środku – wyraziste, neonowe kolory. Meeple są nie tylko w kształcie dinozaurów, ale w kolorze różowej gumy balonówki (skoro wszystkie dinozaury w **Parku Jurajskim** były samicami, to że różowy, tak?). Kości są duże i wyglądają jak bryły bursztynu. Do tego każda oznaczona innym zestawem DNA. Dwuwarstwowe plansze z okienkami to nie tylko bajer, ale wielce użyteczna rzecz (niektórzy wydawcy nie znają jeszcze tej technologii, choć wiedzą jak terraformować Marsa).

Jak nazywała się najpopularniejsza mechanika w epoce lodowcowej? Worker placement. Sucho? No i tak będzie w parku rozrywki na **Dinosaur Island**. Wbrew temu, co może sugerować krzykliwa i bogata oprawa oraz chwytliwy i nietuzinkowy temat – to gra w stylu euro. Wykorzystano znane mechaniki worker placement oraz dice drafting, czyli zajmowanie pól i kości w duchu, kto pierwszy ten lepszy lub pies ogrodnika. Będziemy przesypywać piasek z jednego wiaderka do drugiego, a zatem pobierać jedne surowce i zamieniać je na inne.

Gdzie pośród dobrze znanych mechanik jakiegokolwiek nowatorstwo? Nie ma. Adresatem **Dinosaur Island** jest już ośmiolatek. Inne gry osiem plus to **Patchwork, Takenoko, Park Niedźwiedzi, Wsiąść do Pociągu, Wyspa Skye, The River**... I na takim poziomie jest **Dinosaur Island**. Dla dzieciaka wszystko

tu będzie fascynujące i nowe. Większość poważnych gier euro pozna dopiero za cztery lub sześć lat...

Zważywszy na rodzinny charakter gry, zaskakujące jest to, jak wiele komponentów trzeba okiełznać. Rozłożona na stole sprawia wrażenie gry zaawansowanej, a nawet przytłaczającej. Tyle że jest dokładnie odwrotnie. Gra jest lekka, a wszystko, co leży na stole tylko pomaga nam w grze. Plansze pełnią dodatkową funkcję – są mapą drogową, która wskazuje, jak się poruszać pomiędzy kolejnymi rundami, fazami i akcjami.

Przystąpienie do strefy euro-gier może być w tym przypadku... rozczarowujące. To nie jest gra o dinozaurach. To gra o punktach i sposobie ich zdobywania. Nie dowiemy się nic na temat różnic gatunkowych, sposobach opieki, cechach charakterystycznych, zapotrzebowaniach i możliwościach tych



wspaniałych zwierząt. Nie będziemy świadkami, jak malutkie, urocze dinozaury wykluwają się z jaj, po czym stają się krwiożerczymi potworami grającymi Fordem Explorerem w ping-ponga. Dinozaury to zbiory punktów – koszt jednorazowy (DNA), koszt stały (zagrożenie) oraz zysk natychmiastowy (poziom ekscytacji) i końcowy (punkty zwycięstwa). Nie posiadają jakichkolwiek zdolności specjalnych.

Zapomnijmy też o teorii chaosu. Wszystko jest tu policzalne i przewidywalne. A przecież to co najlepsze w **Parku Jurajskim**, to zachwyty nad jego rozmachem, wyjątkowością, nieprawdopodobnością, a następnie jego spektakularny upadek, gdy wszystko zaczyna iść źle. Och, jak bardzo ta gra daleka jest od tego wszystkiego. Owszem, dinozaury wymykają się spod kontroli, ale nie w wyniku czynnika losowego, ale jako element naszej strategii – zamiast rozbudować zabezpieczenia szukaliśmy zysku punktowego gdzie indziej. A potem, nawet gdy wszyscy goście zostaną pożarci, nasz park nie zostanie zamknięty. Co więcej – znów zjawiają się żądni wrażeń klienci.

Naszim zadaniem jest przyciągnięcie tłumów i wypracowanie jak największego zysku. Nie projektujemy, nie tworzymy wizji – wybieramy wyłącznie to, co się opłaca. Optymalizacja, głupcze! Dla tych co znają pierwowzór – nie jesteśmy serdecznym Hammondem z filmu, ale wyrachowanym Hammondem z książki.

W pierwszych dwóch fazach każdej rundy mamy najwięcej decyzji do podjęcia – najwięcej tu gry w grze. W fazie naukowców możemy wybrać kość i pobrać DNA lub kafelek oraz zyskać przepis, jak z DNA uczynić dinozaura. Trzecia opcja to powiększenie magazynów do przechowywania DNA. Dysponujemy trzema naukowcami o różnej wartości punktowej – im wyższa, tym efektywniej wykonana akcja. Gdy najslabszego pošlemy po przepis na roślinożernego (a więc najslabszego) dinozaura, to zbierzemy dużo surowców. I odwrotnie – tylko ci lepsi naukowcy mogą pozyskać drapieżników, przez co w tej rundzie zbierzemy mniej DNA. Musimy kalkulować, gdyż drapieżniki hodujemy za znacznie więcej DNA niż roślinożerców.

Druga faza to sklepik. Kupujemy dwie rzeczy – spośród osiem-

nastu, z czego dwanaście losowych. Wybieramy, czy nasz park powinien mieć kolejkę górską czy lepsze laboratorium. A może warto zatrudnić specjalistów? A jeśli nie pozyskaliśmy DNA z bursztynu (kości), możemy go teraz kupić od Dennisa Nedry'ego.

Faza trzecia to znów posyłanie workerów, ale wykonywane jednocześnie – symultanicznie przez wszystkich graczy. Rozgrywka w tym momencie przyspiesza, każdy gra nad swoją planszą. Hodujemy dinozaury, zwiększamy bezpieczeństwo, powiększamy wybiegi. Rozbudowanie laboratorium w fazie drugiej odblokowuje nowe, dodatkowe akcje w tej fazie.

Na koniec rundy sprawdzamy, kto odwiedza nasz park, losując meeple z sygnowanego woreczka. Jeśli mamy pecha i wylosujemy chuliganów – jesteśmy podwójnie stratni. Dlaczego? Za normalnych klientów otrzymujemy monety, a czasem punkty zwycięstwa. Punktujemy, spełniając kolejne dwa warunki. Po pierwsze, musimy ich pomieścić w parku. Po drugie, musimy zapewnić im bezpieczeństwo. Goście, którzy trafiają do brzucha dinozaura, kosztują nas utratę punktów zwycięstwa.

Zwycięża gracz, który zebrał najwięcej punktów za dinozaury, atrakcje, majątek oraz misje. Gra kończy się w momencie zrealizowania zadań. Te losujemy przed rozgrywką. Podobnie jak wydarzenia, które modyfikują reguły gry. W efekcie nowa partia różni się od poprzedniej i wymaga nieco innej strategii. Dzięki kartom zwrotów akcji możemy manipulować grą, ograniczając elementy przeszkadzające nam w zabawie – np. chuliganów.

Sami ustalamy czas trwania rozgrywki. Im bardziej garnimy się do realizacji misji, tym szybciej zakończymy partię. Plus karty zadań wybieramy spośród trzech talii – krótkie, średnie i długie. To od nas zależy czy gramy pół godziny, czy dwie. Z tym, że wariant krótki powinien służyć wyłącznie do nauki zasad. Jest on zbyt krótki na satysfakcjonującą rozgrywkę, a już na pewno nie pozwala zrealizować żadnej strategii.

Sposób ustalania kolejności w danej rundzie jest kontrowersyjny. W założeniu premiuje tych słabszych. Ostatni na torze punktacji będzie się ruszał jako pierwszy. To pomocna dłoń,

ale należy się zastanowić czy nie przesadzono. Pierwszy gracz otrzymuje olbrzymie przywileje – wybiera najsmaczniejsze kąski. Szczwany lis będzie potrafił tak rozegrać swoją partię, aby początkowo celowo zostawać w ogonie. A jest to proste: wystarczy rozbudowywać park, ale z pominięciem zabezpieczeń. Karne punkty cofną nas na torze punktacji i dadzą nam pierwszeństwo w kolejce. A i tak przed samym końcem jest się w stanie odpalić petardę oraz wygrać. Auć!

Natomiast godnym pochwały rozwiązaniem jest karanie nas za brak rozwijania bezpieczeństwa parku względem pojawiającego się zagrożenia ze strony dinozaurów. Wcześniej marudziłem, że nie klei się to tematycznie, ponieważ katastrofa wygląda mało spektakularnie i ogranicza się do punktów ujemnych. Mechanicznie jednak sprawdza się. Stale jesteśmy wodzeni na pokuszenie, aby hodować wspaniałe okazy, takie jak trzynastometrowy i sześciotonowy Tyrannosaurus Rex. Nic dziwnego, to zwiększa atrakcyjność naszego parku, co przekłada się na liczbę gości. Ale jeśli nie zadamy o bezpieczeństwo, drapieżnik rozszarpie ich. Więc może jednak jakiś mniej groźny roślinożerca...

Kolejne wyzwanie przed nami to jak upchać gości w parku. Duże okazy dinozaurów ściągają tłumy – których nijak nie pomieścimy. Stąd konieczność budowy atrakcji, typu kolejki górskiej i budki z hot-dogami. Tyle że koszt ich wybudowania jest



losowy, a w związku z tym – czasem większy niż to, co oferują. W związku z tym wymagane jest od nas elastyczne dostosowanie strategii do sytuacji.

Z drugiej strony ma się poczucie zmarnowanego potencjału. Atrakcji jest bardzo dużo różnych, choć tak naprawdę jednokowych. Podobnie jak dinozaury – różnią się jedynie punktikami. Czasami mam poczucie, że nie ma znaczenia, co wybiorę. Nieistotne jest również jak ułożymy atrakcje i wybiegi względem siebie. Nie ma czegoś takiego jak profil naszego parku. Zupełnie pomijany jest aspekt wizualny. Choć układamy kafelki na planszy, nieistotne jest jak to robimy. Trudno o poczucie, że budujemy coś wyjątkowego, a tym bardziej – unikatowego i spersonalizowanego.

Jedyny wyróżniający się element to specjaliści. Tutaj twórcy potrafili wprowadzić różnorodność i cechy szczególne. Każdy specjalista ma inne działanie, do tego spinające się tematycznie. Zatrudniając fachowca, ma się poczucie, że tworzymy coś własnego, wyróżniającego się. Szkoda, że zmarnowano potencjał i nie zadbano o różne efekty działania każdego z dinozaurów.

Mój największy przytyk do **Dinosaur Island** to płaska rozgrywka. Czasem brakuje interesujących wyborów. Czasem łatwo się pogubić czy znów wykonujemy ten sam zestaw akcji, czy to tylko déjà vu. Co więcej, w trakcie gry nie rozpędzamy silniczka. Kolejne rundy nie otwierają nowych możliwości. Gra polega na dokładaniu tak samo działających dinozaurów bądź atrakcji. I gdzie w tym wszystkim emocje? Dinosaur Island nie przypomina pełnego wlotów rollercoastera, ale karuzelę. I nawet jeśli to karuzela z dinozaurami, wciąż kręci się w kółko.

Miłość do Jurassic Park nie wystarczy, aby pokochać Dinosaur Island. Mechanika worker placement odgranicza grubą kreską emocje, jakie daje książkowy lub filmowy pierwowzór. Brak przygodowego charakteru rozgrywki nie rekompensuje również strategiczną głębią, której również tu nie ma. Znajdziemy za to prostą rozgrywkę, przystępną nawet dla dzieciaków i kompletnych żółtodziobów. Jakby ktoś pytał, dinozaury z dziobami to Owiraptorozauiry i Pterozauiry.



Dinosaur Island

Zrecenzował: Tomasz „Kosoluk” Sokoluk

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 10+

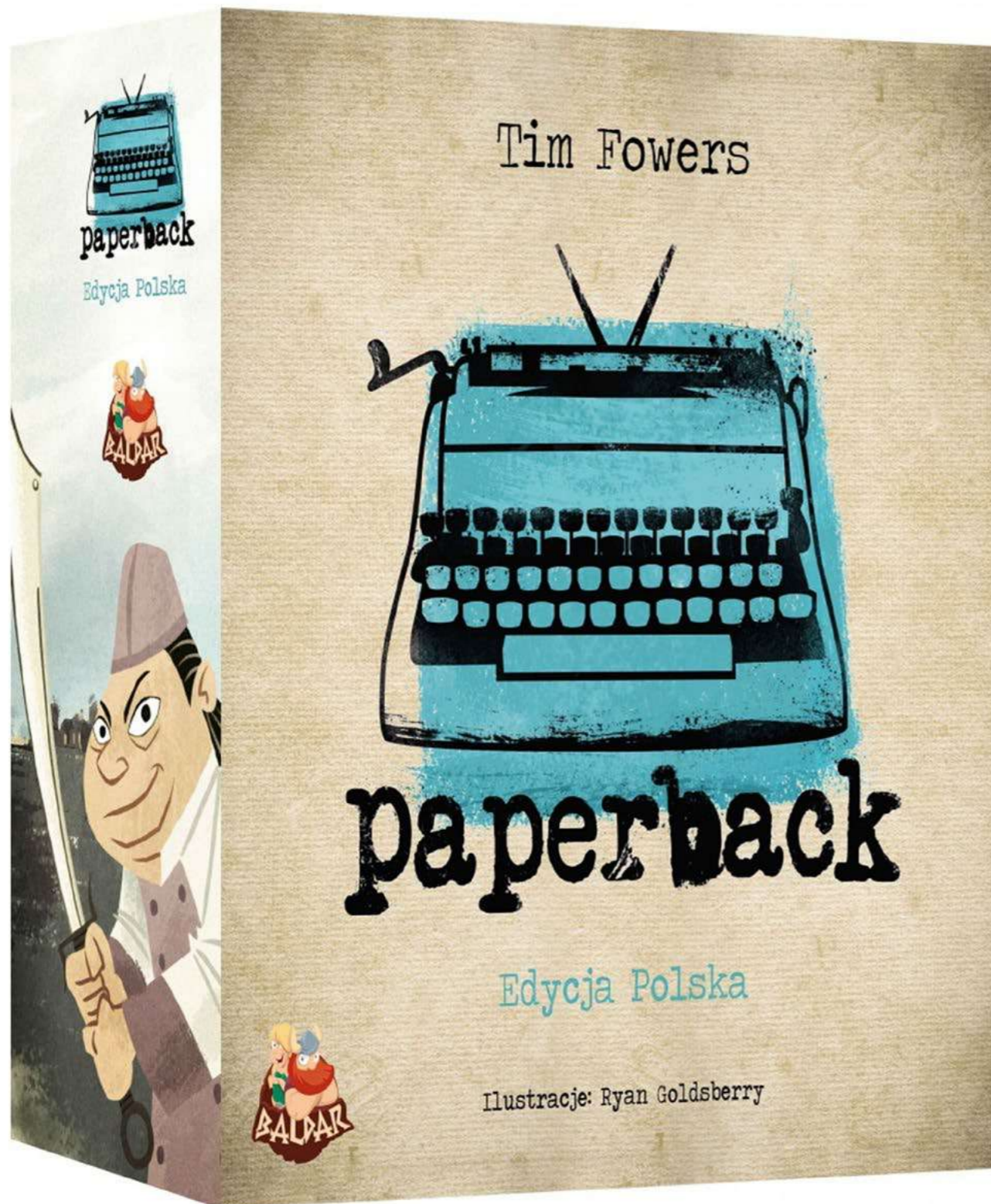
Czas gry: ok. 90 minut

Cena: ok 299,90 złotych



- ✓ • temat potraktowany z przymrużeniem oka,
- familijna dla dzieci osiem plus,
- bogata zawartość pudełka, nawet wersji sklepowej,
- karanie gracza za ignorowanie bezpieczeństwa parku.

- ✗ • wszystkie dinozaury działają tak samo, tylko pracownicy parku różnorodni i ciekawi,
- można się nabrać, że to gra o dinozaurach.



Paperback

lepiej późno
niż wcale

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Paperback to gra, która czekała aż cztery lata na polską premierę. W 2014 roku o najnowszej produkcji Tima Fowersa było bardzo głośno. Tytuł otrzymał nominację do nagrody dla najbardziej innowacyjnej gry roku za połączenie mechaniki budowania talii i gry słownej. W Polsce gra już zdobyła dwie bardzo prestiżowe nagrody — tytuł Zabawki Roku, a także Familijnej Gry Roku Targów Gra i Zabawa 2018.

Paperback to gra z bardzo prostymi zasadami. Gracze, jak w standardowym budowaczu talii, zaczynają z kartami, które zagrywają i dzięki temu kupują kolejne, „lepsze”. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów sławy. Te otrzymujemy, kupując karty sławy lub tworząc słowa o wymaganej długości. Właśnie na tym polega innowacyjność znanej z **Dominiona** mechaniki. Gracze zagrywają karty, tworząc słowa z posiadanych kart liter. Zaczynamy ze standardowym kompletem pięciu jokerów i spółgłosek NRSWZ. Podczas tury dociągamy losowo pięć z nich i myślimy, jaki wyraz uda nam się z nich ułożyć. Dzięki temu, że mamy aż pięć kart, którymi zastępujemy dowolną literę i możemy używać karty wspólnych liter, nie jest to zadanie trudne. Bardzo mnie to zdziwiło podczas pierwszych rozgrywek. Mechanika budowy talii jest w **Paperback** bardzo uproszczona. Oznacza to, że kupujemy tylko kolejne litery lub jokery i nie mamy ograniczenia co do liczby zakupów. Przez to odpada nam szukanie zależności pomiędzy kartami i kombinowanie, jak ją budować. Jako zapalony gracz w **Literaki** i **Scrabble**, założyłem zatem, że skoro ta część jest bardzo uproszczona, to ta słowotwórcza będzie bardziej wymagająca. Nic z tego, osoby lubiące gry słowne mogą zatem czuć się zawiedzione. Z drugiej jednak strony, dzięki takiemu zabiegowi

gra jest bardzo rodzinna. Pozwala też osobom z różnym zasobem słownictwa grać na bardzo podobnym poziomie, nie premiując tych bardziej ogranych w inne gry tego typu.

Paperback jest bardzo atrakcyjnie wydany. Jestem fanem ilustracji Ryana Goldsberry'ego, który stylizuje swoje prace na komiksy amerykańskie z lat 70-80. ubiegłego wieku. Tutaj może nie jest ich dużo, ponieważ tylko karty sławy i okładka wyszły spod jego ręki, ale i tak cieszą one oko. Karty liter są bardzo czytelne i łatwo je od siebie odróżnić dzięki zastosowanym kolorom tła. W polskim wydaniu zmieniono wielkość i wygląd pudełka w stosunku do oryginału. Z jednej strony to dobrze, ponieważ dzięki temu jest standardowe i łatwiej jest umieścić je na półce. Z drugiej jednak przekładki, które mają pomagać w złożeniu i rozłożeniu gry, są zbyt duże w stosunku do wysokości pudełka i nie spełniają w ogóle swojej funkcji. Na szczęście nie jest to wielki problem i w niczym nie przeszkadza, jeśli chodzi o użytkowanie gry.

Kiedy w 2015 roku zagrałem w oryginalną, angielską wersję gry, marzyłem o tym, żeby pojawiło się jej polskie wydanie. Z jakichś powodów oryginalny wydawca nie kwapił się jednak do udzielenia któremuś z polskich wydawnictw licencji. Zapewne chodziło o to, że konwersja gry na język polski, tak by była ona grywalna, nie była prostym zadaniem. Kiedy dowiedziałem się, że Baldar wyda **Paperback**, obawiałem się zawartości merytorycznej. Na szczęście wydawnictwo poradziło sobie z tym wyzwaniem.

Największą zaletą gry jest jej przystępność. Jest ona skierowana do wszystkich, ma łatwe do przyswojenia zasady, które nie przytłaczają graczy. Co więcej,

w instrukcji znajdziemy wiele różnych wariantów rozgrywki, które urozmaicą kolejne partie. Mnie najbardziej spodobał się ten, w którym gracze są nagradzani za tworzenie słów powiązanych z jakimś tematem. Ciekawy jest też wariant kooperacyjny, w którym gracze zachęceni są do wymyślania wartościowych słów. Najmniej do gustu przypadła mi wersja z atakami, które wprowadzają niepotrzebną, negatywną interakcję.

N i e -



mniej osoby lubiące poprzekadzać innym znajdują dzięki nim w **Paperback** coś dla siebie.

Gra bardzo dobrze sprawdza się w każdym składzie osobowym. Trwa około czterdziestu minut, co też jest jej sporą zaletą. Jedynie, co jest dla mnie problemem, to wymagana długość słów, które należy utworzyć.

aby zdobyć karty wspólne. Gra kończy się w dwóch przypadkach. Albo kiedy dwa stosy kart sławy będą puste, albo kiedy zostanie zdobyta ostatnia karta wspólna. By spełnić ten drugi warunek, ktoś musi ułożyć słowo składające się z dziesięciu liter. Na kilkanaście rozgrywek, w różnym gronie, nigdy, nikomu się to nie udało.

Paperback to bardzo udany, rodzinny tytuł, który zasłuzenie został doceniony wieloma nagrodami. Pomimo tego, że miałem co do niego większe oczekiwania, moje rozgrywki bardzo mi się podobały.



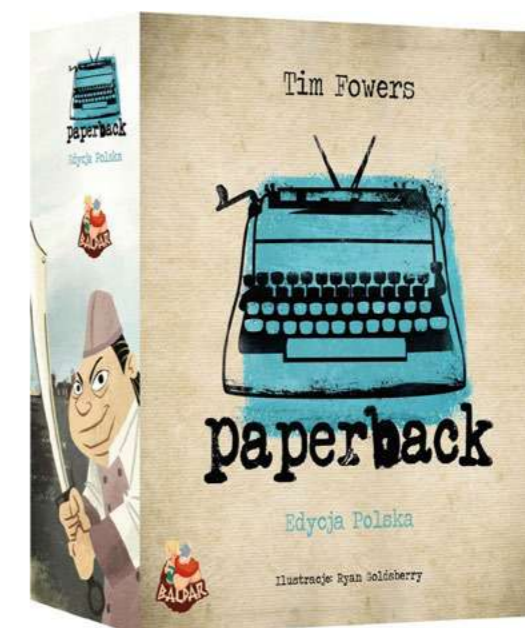
Paperback
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 40 minut

Cena: 118,95 złotych



- ✓ gra słowna dla każdego,
- ✓ wiele wariantów rozgrywki,
- ✓ bardzo czytelne i intuicyjne zasady.

- ✗ dla fanów gier słownych może wydać się zbyt prosta,
- ✗ przegródki nie przydają się w polskiej wersji.

PLANETA™



Planeta

kafelki

w

trójwymiarze

przeglądu gier dokonał

Piotr „Żucho” Żuchowski

Francuskie wydawnictwo Blue Orange wyrasta na czołowego producenta rynkowych hitów w kategorii gier dziecięcych, rodzinnych i lżejszych tytułów dla średnio zaawansowanych graczy. To spod ich rąk wyszły w ostatnich latach między innymi gry z serii Kingdomino, Fotosynteza, Dworzyszcz na trzęsawisku i Wikingowie na pokład!. Zeszłoroczne targi w Essen przyniosły nam kolejną porcję nowości od francuskiej ekipy, z których duża część zostanie lub już została spolszczona przez rodzimych wydawców. W Planet zagramy już w marcu dzięki gdańskiemu Rebelowi, który zdecydował się sprowadzić na nasz rynek tę bardzo nietypową grę autorstwa Urtisa Šulinska-sa.

Dlaczego nazwałem **Planet** tytułem nietypowym? Na to pytanie odpowiedzieć można już po pierwszym pobieżnym rzucie oka na zawartość pudełka. Sporych rozmiarów opakowanie nie zawiera może oszałamiającej liczby komponentów, ale z całą pewnością przykuwają one uwagę. W grze znajdziemy pięćdziesiąt niezłej jakości kart, tyle samo kafelków terenu, tekturowy znacznik pierwszego gracza oraz cztery „plansze” graczy. Celowo słowo „plansze” umieściłem w cudzysłowie, ponieważ choć elementy, o których mowa, spełniają właśnie taką funkcję, to jednak ciężko nazwać planszą coś, co jest tak naprawdę trójwymiarową bryłą. Tak, **Planet** jest grą o tworzeniu planety i swoje planety tworzymy w niej bardzo dosłownie – poprzez „doczepianie” do metalowego rdzenia magnetycznych płytek kontynentów z różnymi rodzajami terenu: wodą, lodem, pu-

styniami, lasami i górami. Pięciokątne ściany tworzą dwunastościan foremny, który stopniowo ożywa podczas rozgrywki. Rozłożona gra prezentuje się na stole naprawdę obłędnie, elementy są bardzo kolorowe i jakościowo porządne, a bryły planet stanowią powiew projektanckiej świeżości – z takim wykorzystaniem trójwymiaru jeszcze się w grze planszowej nie spotkałem i jestem naprawdę mile zaskoczony.



O ile komponenty **Planet** to przebłysk wizjonerstwa i mała rewolucja w sposobie wydawania gier, o tyle mechanicznie nie jest tu już tak świeżo i odkrywczco, choć wciąż bardzo przyjemnie. To prosta gra rodzinna, w której od dwóch do czterech osób tworzy swoje planety z dostępnych płytek terenu w sposób taki, aby po dwunastu turach przyciągnąć stworzonymi warunkami, jak najwięcej gatunków zwierząt. Te reprezentowane są przez karty, na których znajdują się konkretne wymagania, np. najwięcej oceanów, największa pustynia stykająca się z górami lub największy las nie dotykający lodu. Każdą turę zaczynamy od wybrania i dołączenia do swojej planety jednego z pięciu dostępnych kafelków kontynentów, po-

tem zaś sprawdzamy, który z uczestników spełnia wymagania przypisanych do danej tury kart zwierząt. Na koniec gry punkujemy za zebrane karty oraz realizację własnych celów. Przed startem rozgrywki każdy otrzymuje jedną tajną kartę określającą jego główny rodzaj terenu – im więcej płytek zawierających dany kolor będziemy mieć na swej planecie, tym wyżej zapunktujemy. Trzeba jednak uważnie planować i zachować w tym aspekcie równowagę – zgarnięte karty zwierząt w kolorze innym niż nasz główny są bowiem warte więcej niż te, które do niego pasują.

Pomimo prostoty zasad, Planet nie jest grą zupełnie banalną. Owszem, to pozycja z gatunku rodzinnych, ale również doświadczeni gracze, którzy usiądą przy niej do stołu, będą naprawdę mile zaskoczeni. Wyzwaniem będzie dla nich na przykład zachowanie balansu pomiędzy spełnianiem wymagań swojej karty celu, a zgarnianiem wysoko punktujących kart zwierząt. Choć wydawać by się mogło, że to typowa gra, w której „każdy sobie rzepkę skrobie”, poczucie rywalizacji z innymi jest nadspodziewanie wysokie. Aby osiągnąć dobry wynik, nie możemy się skupiać wyłącznie na swojej planecie, ale powinniśmy też śledzić to, co dobierają inni, a czasem zagrać tak, aby uniemożliwić im wzięcie płytki lub karty, na którą mogliby mieć ochotę. Z tym wiąże się niestety największy mankament gry. Kontynenty na planetach graczy nie są zawsze dobrze widoczne (bryła musi na czymś leżeć, więc przynajmniej jedna ścianka jest zasłonięta) i czasem musimy mocno wyteńczyć



wzrok, aby policzyć u przeciwnika interesujące nas pola lub po prostu sięgnąć przez stół i na chwilę wziąć jego planetę do ręki. Nie jest to bardzo uciążliwa wada, jednak trochę obniża wygodę rozgrywki. W związku z tą trudnością mam wrażenie, że nie wszystkim graczom, szczególnie tym usposobionym mniej konfrontacyjnie, będzie chciało się z uwagą śledzić poczynania rywali i skupią się raczej na maksymalizacji własnego wyniku. Oczywiście można w Planet grać i w ten sposób, ale zapewniam, że przy większej interakcji partie nabierają prawdziwych rumieńców. Prosta mechanika, ograniczająca się do wyboru i dołożenia raz na turę płytki kontynentu, a potem sprawdzenia dostępnych kart zwierząt, jest z jednej strony zaletą gry, z drugiej jednak może prowadzić do pewnej powtarzalności, ponieważ większość tur wyglądać będzie mniej więcej podobnie. W związku z krótkim czasem rozgrywki nie raz to jednak zbyt mocno. Mimo niedociągnięć, w Planet gra się naprawdę sympatycznie, a źródłem ogromnej frajdy jest obracanie w dłoniach swojego trójwymiarowego świata i kombinowanie, gdzie warto dołożyć kolejny las, a gdzie pustynię, aby zgarnąć jak najwięcej zwierząt. Wprawdzie bryły planet to

tylko gadżet i równie dobrze można byłoby robić dokładnie to samo na zwykłej płaskiej powierzchni, ale wątpię, żeby dawało to graczom taką samą satysfakcję. No i tak dobrze wyglądało!

Dzieło Urtisa Šulinskasa to jedna z tych gier, które planszówkowego nowicjusza zachwycą wykonaniem elementów i urzekną prostotą mechaniki, zaś wyjadaczy zmuszą do ruszenia głową i uważnego śledzenia poczynąń przeciwników. Wprawdzie ten ostatni, dość ważny aspekt rozgrywki jest nieco utrudniony przez trójwymiarowe bryły planet, na których nie wszystko zawsze widać jak na dłoni, ale jest to mankament, który można przeboleć i zdecydowanie nie powstrzyma mnie on przed wystawieniem temu ciekawemu produktowi pozytywnej oceny.



Planeta

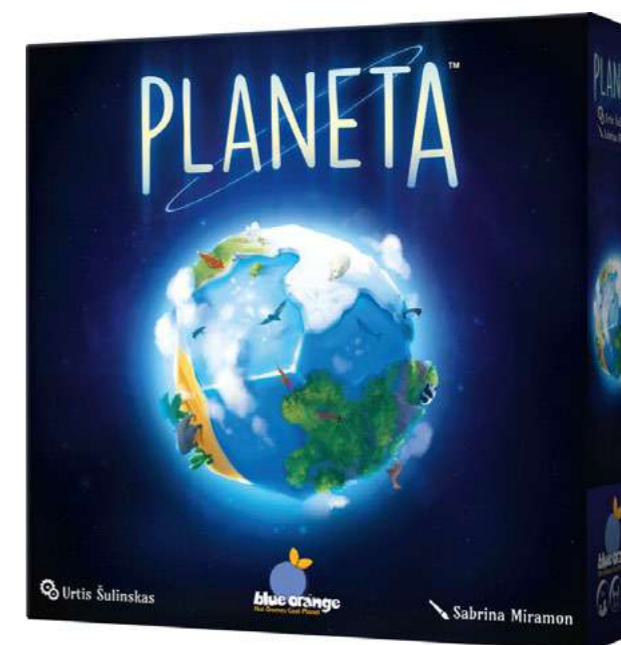
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 8+

Czas gry: 30-45 minut

Cena: 119,95 złotych



- ✓ • wysoka jakość wykonania,
- ✓ • nowatorskie użycie trójwymiarowych elementów,
- ✓ • prosta i przyjemna mechanika.

- ✗ • powtarzalność,
- ✗ • trudności w śledzeniu, co dokładnie znajduje się na planetach przeciwników.

kącik początkujących graczy



recenzja z lekkim opóźnieniem

Jak ja mam napisać recenzję Jungle Speed w 2019 roku?

W sensie... za totem można łapać już od ponad dwudziestu lat i popularność tej zabawy wcale nie spada. Można więc według mnie bezpiecznie założyć, że ta gra już chyba z nami zostanie. Jak Jenga, Scrabble lub Rummikub.

Na pewno nie ma sensu podchodzić do tematu od zera i otwierać pudełko, udając, że nie ciągnie się za nim kilkadziesiąt lat historii i doświadczeń. Co by było, gdyby **Jungle Speed** miał premierę dzisiaj? Czy też byłby hitem? Na co komu takie hipotetyczne gdybanie? Lepiej zastanowić się nad tym, skąd się wziął ten fenomen. A wyłonił się on najprawdopodobniej jako wypadkowa kilku czynników: śmiesznej prostoty, solidnego wykonania i nieoczywistego projektu graficznego.

W tym miejscu szybkie wtrącenie. Recenzowana tu właśnie biała edycja **Jungle Speed** różni się od edycji czerwonej jedynie w sposób kosmetyczny. Grafiki na kartach są identyczne jak kiedyś, ale stylizację kart zmieniono na bardziej minimalistyczną, w stylu nowoczesnego wystroju wnętrza. Prosta, jasna ściana, brak zbędnych upiększeń i te sprawy. Na karcie został tylko kolor i symbol, żadnych

ramek oraz ozdóbek. Jako fan gładzi gipsowej, jestem zadowolony. Dla odmiany totem jest teraz kolorowy. Jak możecie się domyślić, nie ma to wpływu na rozgrywkę.

Wróćmy do czynników. Śmieszna prostota. Po kolei odkrywamy karty, szukam kogoś, kto odkryje identyczny symbol jak ja. Staram się cały czas wmówić mózgowi, że kolory nie mają znaczenia i powinienem patrzeć tylko na kształty, ale mózg się nie daje. Na dokładkę symbole zaprojektowane są



w sposób podły i zdradziecki, tak że o pomyłkę nie jest trudno. Jeśli pojawią się takie same symbole, jak najszybciej łapiemy totem. I ta zdradzieckość jest wspomnianym wcześniej nieoczywistym projektem, a drewniany totem solidnym wykonaniem. Nawet przy dużej dozie chęci i samozaparciu nie jest łatwo go zepsuć.

I to dalej działa. I będzie działać niezależnie od tego, ile lat upłynie od pierwszego wydania **Jungle Speed**, ponieważ pomysł był od początku dobry, ponadczasowy i uniwersalny. I teraz krótka przerwa na moją teorię tłumaczącą: dlaczego tak się dzieje.

Jungle Speed to gra-fundament. Dodając różne elementy i komplikacje zasad, można na tej grze zbudować pięćdziesiąt innych wariacji, tworząc coś nowego (czasem nawet lepszego), ale nie można z niej usunąć ani odrobiny. To jak z tą bryłą marmuru, z której wystarczy skuć wszystkie niepotrzebne fragmenty, żeby powstał idealny posąg. **Jungle Speed** nie da się już ulepszyć poprzez wycięcie niepotrzebnych zasad i dlatego w swojej kategorii będzie pewnie nie do pobicia.

A gdybym chciał się jeszcze do czegoś przyczepić, proszę: nie raz i nie dwa obiłem sobie ręce o ręce innych graczy, ponieważ **Jungle Speed** jest prawie jak sport kontaktowy. Nie polecam grania dentystom i chirurgom. Raz na jakiś czas zdarzy się też rozegrać partię, która przeciąga się trochę zbyt długo, gdyż pula kart do gry nie zmniejsza się, a jedynie przechodzi pomiędzy graczami. Jeśli wszyscy względnie równo zbierają, posiedzimy trochę dłużej. I ostatnie: jeśli nie czujesz się na siłach w grach na spostrzegawczość i zręczność, w tym pudełku nie ma nic więcej. Czysta postać imprezówki. Czy to są prawdziwe problemy? Chciałbym mieć w życiu tylko takie.

Jeśli lubicie wersję dla dorosłych, ale często gracze z dziećmi, Rebel przygotował dla was **Jungle Speed Kids**. Jest on dedykowany dla najmłodszych, którzy mogą mieć problem z różnieniem wzorów z poprzedniczki. W pudełku znajdziemy bezpieczny totem, wykonany z miękkiego tworzywa, a także sporo płytek z afrykańskimi zwierzętami. Podczas przygotowań tasujemy kafelki i układamy obrazkiem do dołu na stole. Totem

kładziemy na środku. Rozgrywka opiera się na typowej grze memory. Gracze w swojej turze odkrywają jedną z płytek i starają się zapamiętać, co ona przedstawia. Jeśli wydaje nam się, że wiemy, gdzie jest zwierzę do pary, łapiemy za totem. Jeśli poprawnie wskażemy drugą płytkę, zbieramy je i kładziemy obok siebie. Jeśli się pomylimy, stajemy się zamrożeni i nie możemy łapać totemu. Co jakiś czas gracze odkrywają żeton z lwem. Wtedy zamrożeni gracze wracają do zabawy. Żetony z lwem odliczają też czas rozgrywki, a czwarty kończy grę. Dla starszych graczy stworzono warianty, które wymagają zapamiętania nie tylko gatunku zwierzęcia, ale i strony, w którą ma skierowane oczy.

Gra jest bardzo atrakcyjnie zilustrowana i ma proste zasady. Pozwala na grę nawet z czterolatkami. Jeśli lubicie **Jungle Speed**, ale wasze dzieci mają z nim trudność i jeśli na waszej półce jest miejsce na kolejną grę z mechaniką memo, wersja **Kids** jest dla was.



Jungle Speed

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-10 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 79,95 złotych



- bardzo proste zasady,
- solidne i ładne wykonanie,
- ✓ • uniwersalna gra, w którą każdy może zagrać z każdym,
- dobrze zaprojektowana symbolika.

- ✗ • czasem podczas walki o totem przytrafia się fizyczny ból.

kącik gier rodzinnych



mazaki w dłoń

Szybkie kolory to gra z serii „zapamiętaj i odtwórz” oraz „zrób to jak najszybciej”. Tym razem robimy to, czego uczyliśmy się od najmłodszych lat, czyli kolorujemy. Czy gra o szybkim mazaniu może spodobać się starszym i młodszym?

Grę otrzymujemy w podwójnym opakowaniu. W kartoniku dostajemy piórnik w kształcie księżycy, do którego możemy spakować wszystkie elementy gry. Są to: markery suchościelne, karty rysunków, karty punktacji i niewielka, bardzo przejrzysto napisana instrukcja. Jeśli ktoś lubi pudełeczka, grę może zostawić w kartoniku. Jeśli jednak cenicie miejsce na swoich półkach, możecie wykorzystać kompaktowe, przenośne opakowanie. Osobiście korzystam z tego drugiego rozwiązania. Sami wiecie, więcej miejsca na półkach w naszych czasach jest na wagę złota. Jedynym, co przeszkadza mi w pudełku **Szybkich kolorów** jest bardzo nieciekawa oprawa graficzna. Nazwa gry wygląda, jakby była zaprojektowana w latach 90. ubiegłego wieku, a „piórnik” straszy jakimś pomysłem na swój wygląd. Trochę szkoda, ponieważ grafiki na kartach są bardzo atrakcyjne.

Gracze w **Szybkich kolorach** mają postawione przed sobą bardzo proste zadanie. Każdy z nich otrzymuje jedną, dwustronną kartę z rysunkiem. Z jednej strony jest on pokolorowany sześcioma kolorami, z drugiej mamy widoczne tylko jego kontury. Wszyscy grający przyglądają się i starają zapamiętać sposób rozmieszczenia kolorów. Jeśli gracz uzna, że jest gotów, odwraca kartę i przystępuje do malowania. Od tej pory nie będzie mógł powrócić do drugiej strony, dlatego ważne jest to, żeby zacząć kolorować dopiero wtedy, gdy jesteśmy pewni, że dobrze pamiętamy, co gdzie umieścić.

Drugim twistem związanym z wykonywaniem zadania jest fakt, że wszystkie mazaki leżą na środku stołu. Gracz może wziąć tylko jeden z nich i wykorzystać go do kolorowania tylko jednego obszaru. Zakazane jest ścieranie tego, co już pokolorowaliśmy. Odkładając mazak na środek, musimy na niego nałożyć zatyczkę. Runda kończy się, gdy ktoś pokoloruje wszystkie sześć obszarów. Krzyczy wtedy „stop!” i podliczamy punkty. Otrzymujemy dwa za każdą zgodność. Jeden, jeśli źle dobraliśmy kolor. Gracze nie otrzymują punktów, jeśli obszar jest niechlujnie lub w ogóle niepokolorowany.

Po podliczeniu punktów przechodzimy do kolejnej rundy. I tu mamy kolejny pomysł na urozmaicenie rozrywki. Gracz mający najmniej punktów zamienia zatyczki na dwóch mazakach. Kolejna runda to zatem kolejne zadanie dla uczestników zabawy. Nie dość, że musimy zapamiętać, jak kolorować rysunek, musimy również skupić się, aby wybrać odpowiedni mazak.

Gra trwa cztery rundy i wygrywa zdobywca największej liczby punktów. W pudełku znajdziemy wariant gry dla młodszych dzieci. W nim nie zamieniamy zatyczek na mazakach. Ci spragnieni

większych wyzwań, mogą spróbować opcji dla zaawansowanych, która różni się jedynie sposobem przyznawania punktów.

Szybkie kolory to gra dla każdej grupy wiekowej. Kto z nas nie uwielbiał kolorowanek? Każdy to umie i ma w tym długoletnią praktykę. Dzięki temu w ten tytuł zagra dziadek z wnuczką, ale i mąż z żoną lub grupa przyjaciół. Zasady są proste, a rozgrywka przynosi to, co powinna, czyli rozrywkę, śmiech i satysfakcję. Bardzo podoba mi się, że gracze muszą starannie wykonywać swoją pracę. Uczy to najmłodszych dokładności i rzetelności. Twist w postaci zamieniania zatyczek prowadzi do wielu śmiesznych i zaskakujących sytuacji.

Gra nadaje się jako narzędzie do ćwiczenia pamięci. Rodzice mogą też wykorzystać **Szybkie kolory** jako kolorowanek wielorazowego użytku. Obrazki przedstawiają różne przedmioty, więc każdy znajdzie tu coś dla siebie. W wariancie uproszczonym możemy grać nawet z dziećmi, które mają cztery lata.

Niestety **Szybkie kolory** mają pewne wady. Najważniejszą są bardzo ciężko otwierające się zatyczki mazaków. Z jednej strony to dobrze, zabezpiecza je to przed wysychaniem i wydłuża ich żywotność. Z drugiej nawet osoby dorosłe miały problem z ich otwarciem. Podczas rozgrywki z dziećmi musiałem jedynie domykać zatyczki, aby dzieci miały szansę je otworzyć. Drugim problemem są różnice w wielkości obrazków do pokolorowania. Są takie, których powierzchnia jest znacznie mniejsza niż pozostałych. Jeśli gracze w towarzystwie mocno nastawionym na wygraną, może to zacząć przeszkadzać i frustrować przegrywających.

Mimo tych minusów, z czystym sercem polecam **Szybkie kolory**. Jest to idealna gra na dwadzieścia minut, którą wykorzystacie na imprezie, w domu lub na wyjeździe integracyjnym. To co? Mazaki w dłoń?



Szybkie kolory

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 5+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 69,95 złotych



- ✓ • świetny pomysł na zmianę zatyczek pomiędzy rundami,
- każdy umie grać w tę grę,
- bez względu na wiek, gracze mają równe szanse,
- podróżne opakowanie, zajmujące mało miejsca.

- ✗ • nieatrakcyjna grafika na pudełku,
- mazaki ciężko się otwierają,
- obrazki czasami różnią się powierzchnią do pomalowania.

kącik gier historycznych

Prussia's Glory II [GMT Games]

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Wśród XVIII-wiecznych konfliktów zbrojnych o przełomowym znaczeniu dla historii Europy i świata, wojna siedmioletnia zdecydowanie wysuwa się na plan pierwszy. Toczące się w latach 1757-1763 zmagania pomiędzy Prusami i Anglią z jednej strony a Austrią, Rosją i Francją z drugiej (pomijam dalsze państwa, które na teatrze europejskim odgrywały w tej wojnie mniejszą rolę) mogły doprowadzić do całkowitego przeobrażenia stosunków politycznych między ówczesnymi mocarstwami. W Europie jednym z głównych celów sprzymierzonych Austrii i Rosji, które były głównymi uczestnikami tej wojny, stało się uzyskanie nabytków terytorialnych kosztem Prus i sprowadzenie ich do roli drugorzędного państwa europejskiego. Rządząca Austrią cesarzowa Maria Teresa

chciała wziąć rewanż za wcześniejszą wojnę o sukcesję austriacką (1740-1748) i odzyskać Śląsk, utracony wówczas na rzecz Prus. Interesy Austrii i Prus ścierały się również mocno na terenie Rzeszy Niemieckiej. Wojnę sprowokował atak na Saksonię króla Prus Fryderyka II Wielkiego. Wraz z upływem wojny, mimo zmiennych jej kolei, kleszcze wokół Prus stopniowo zaciskały się. Płynący nieprzerwanie z Anglii strumień złota długo pozwalał Fryderykowi Wielkiemu mobilizować nowych żołnierzy i co rusz odbudowywać ponoszącą ciężkie straty armię. Ogólna przewaga liczebna armii Austrii, Rosji i Francji nie podlegała jednak dyskusji. Armia rosyjska dość szybko zajęła dawne Prusy Książęce, dochodząc z czasem niemal do Berlina. W 1762 roku Prusy były bliskie kapitulacji. Wtedy jednak zaszło wydarzenie, któ-

re nazwane zostało później „cudem domu brandenburskiego”: w Rosji zmarła cesarzowa Elżbieta, nieprzejednany wróg Fryderyka Wielkiego, zaś rządy po niej objął jego fanatyczny wielbiciel – car Piotr III, po paru miesiącach zamordowany przez swoją żonę, księżniczkę Zofię Augustę von Anhalt-Zerbst, lepiej znaną jako cesarzowa Katarzyna II. Piotr III nie tylko wycofał wojska rosyjskie z zajętych przez nie terytoriów Prus, ale przyłączył się do wojny po ich stronie, co pozwoliło Prusakom pokonać Austriaków i Francuzów.

Wojna siedmioletnia, zwłaszcza w jej początkowej fazie, obfitowała w wiele ciekawych bitew, ważnych z punktu widzenia historii wojskowości. Batalie, toczone przez linearnie uformowane armie, musiały wyglądać imponująco. Gra **Prussia's Glory II** przenosi nas do czasów tej wojny i pozwala rozegrać kilka spośród jej najśłynniejszych bitew. W pudełku znajdziemy scenariusze do czterech historycznych bitew: Praga (1757),

Kolin (1757), Krefeld (1758), Kunersdorf (1759). Do każdej z nich mamy osobną planszę i żetony. **Prussia's Glory II** ukazuje oddziały na poziomie brygady bądź pułku (formalnie pułku...). Jest to dość spory poziom ogólności, ale dzięki temu żetonów w grze nie ma wiele. Wyjątek stanowią większe bitwy, zwłaszcza scenariusz przedstawiający bitwę pod Pragą.

Grafika i wykonanie elementów gry nie budzą moich zastrzeżeń. Zastosowana na żetonach grafika odpowiada standardom, jakie można spotkać w innych grach wojennych wydawnictwa GMT Games. Warto pochwalić dążenia grafików do zróżnicowania ikonki na żetonach różnych jednostek tego samego rodzaju broni i w ramach poszczególnych typów kawalerii. Również plansze prezentują się całkiem estetycznie. Da się zauważyć kontrast kolorystyczny pomiędzy żetonami i planszami, co pozwala lepiej widzieć na nich żetony. Plansze są na cienkim papierze. Pudełko również prezentuje dobry standard znany z innych gier wydawnictwa, zaś ilustracja na nim bardzo dobrze pasuje do przedstawionego okresu.

Zasady liczą sobie stosunkowo niewiele stron, jak na tego typu gry. Wersja podstawowa kończy się na stronie osiemnastej (odliczmy nieco na wstępie itp.). Poza tym mamy jeszcze trochę zasad zaawansowanych oraz opcjonalnych. Całość kończy się na stronie dwudziestej czwartej. Generalnie są one w miarę dobrze napisane. Nie stwierdziłem poważnych błędów lub niejasności. Nie miałem też problemów ze zrozumieniem poszczególnych przepisów.

Mechanika gry opiera się na aktywacji ogólnej („I go – You go”), czyli najpierw wszystkimi jednostkami rusza się jedna strona, potem druga. W grze występuje wyraźniej element dowodzenia. Polega on na tym, że w każdym etapie rzuca się, aby ustalić czy dane skrzydło, składające się z grup formacji, uzyskało pełną aktywację, czy niepełną. Aktywacja niepełna sprowadza się do tego, że ruchliwość jednostek zostaje zmniejszona o połowę. Zwykle mamy dwa skrzydła: piechotę stanowiącą centrum armii i jedno albo dwa skrzydła kawaleryjskie. Ponadto występuje instytucja zasięgu dowodzenia. Jednostki muszą znajdować się w określonej odległości od dowódców poszczególnych grup. Głównodowodzący

i niektórzy dowódcy specjalni posiadają zdolności pozwalające uaktywnić grupę, która ma niepełną aktywację. Głównodowodzący może też zapewnić dowodzenie dwóm pojedynczym jednostkom znajdującym się poza zasięgiem dowodzenia dowódcy grupy. W praktyce zasady te nie wprowadzają jakichś większych odrębności w stosunku do typowego mechanizmu „I go – You go”. Jedyną istotną zmianą jest losowy rzut na to czy dane skrzydło uzyska pełną aktywację, czy niepełną.

Zasady ruchu i walki również w wielu miejscach nie odbiegają od tego, co spotkać można w innych grach. W **Prussia's Glory II** nie ma ukierunkowania oddziałów, co upraszcza walkę, ale też uniemożliwia zaatakowanie przeciwnika od boku bądź od tyłu, co często było decydujące. Strefy kontroli jednostki mają naokoło (obejmują sześć pól). W grze występują stosy i mają one duże znaczenie. Jednostki tworzące stos nie stanowią jednej całości. Gra wyraźnie limituje, że tylko część spośród nich może walczyć. Bardzo ważnym rozwiązaniem jest związanie walką (żeton „Locked”) oddziałów znajdujących się w sąsiedztwie. Utrudnia to oderwanie się od przeciwnika. Teoretycznie jest ono możliwe, ale „w miejsce” związanej jednostki musi wejść inna, która w najbliższej fazie walki będzie miała z tytułu tej zamiany ujemną modyfikację. Wyjątek stanowią jednostki szybkie (kawaleria, lekka piechota). Jednocześnie gra przewiduje obowiązek zaatakowania wszystkich jednostek, które oddział ma w swojej strefie kontroli. Pewien problem pojawia się tu w sytuacji, gdy bronimy się za jakąś przeszkodą terenową. Jeśli przeciwnik nie wycofa się w wyniku walki, co nieraz się zdarza, to w naszej fazie walki musimy go zaatakować, często z uwzględnieniem negatywnej modyfikacji za tę przeszkodę.

Zanim dojdzie do walki, jednostki szybkie mogą się wycofać (chyba że przeciwnik dysponuje niezdezorganizowaną kawalerią). Walka rozstrzygana jest w oparciu o stosunkowo prostą tabelę zbudowaną na stosunkach sił. Modyfikacje w niej są dwojakiego rodzaju: jedne przesuwają kolumny tabeli (przesunięcie w poziomie), inne modyfikują rezultat rzutu kostką (przesunięcie w pionie). Poza liczebnością decydujące znaczenie ma morale oddziałów i teren, zaś w przypadku kawalerii także wartość jej impetu (im cięższa kawaleria, tym większa

modyfikacja). Nie bez znaczenia są również modyfikacje za dezorganizację. Co prawda zasady nie uwzględniają ukierunkowania, jednak w przypadku ataku z różnych stron i de facto półokrężenia gracz może uruchomić do walki „tylną” część stosu, która normalnie nie bierze udziału w walce. Jeśli stos nie posiada takiej rezerwy, przeciwnik uzyskuje korzystny modyfikator za flankowanie.

Stan dezorganizacji, stan rozbicia, straty oraz wycofanie stanowią główne efekty walki oddziałów. Dalszymi efektami mogą być eliminacja stojącej na polu artylerii, dodatkowy pościg („Momentum Advance”), w przypadku braku możliwości jego przeprowadzenia gracz kładzie na jednym z oddziałów wroga znajdujących się po sąsiedzku żeton, który daje mu ujemny modyfikator w najbliższej fazie walki („Momentum Attack”). Warto jeszcze wspomnieć o efekcie walki kawalerii pozwalającym na uzyskanie kontynuacji ataku i przeprowadzenie szarży przełamującej („Sweeping Charge”). Dla kawalerii każda walka kończy się dezorganizacją. Na pierwszy rzut oka wydaje się to rozsądne. Po walce zazwyczaj kawaleria miała złamane szyki i była mniej lub bardziej zdeorganizowana. Taka już jej natura. Na tle rezultatów walki, jakie spotykamy w grze, rozwiązanie to stawia jednak atakującego w trudnej sytuacji. Zławsza podczas walk na skrzydłach, gdy dochodzi tam do starć kawa-



lerii obu stron. Strona, która zaatakowała pierwsza, nawet jeśli miała lepszą kawalerię, jest po takiej walce zwykle zdeorganizowana. Przeciwnik atakujący zdeorganizowaną kawalerię ma w tym momencie możliwość zadania jej poważnych strat, nawet jeśli posiada gorsze jakościowo oddziały. Wynika to z układu modyfikacji tabeli walki i kumulacji efektów w postaci utraty sprawności bojowej.

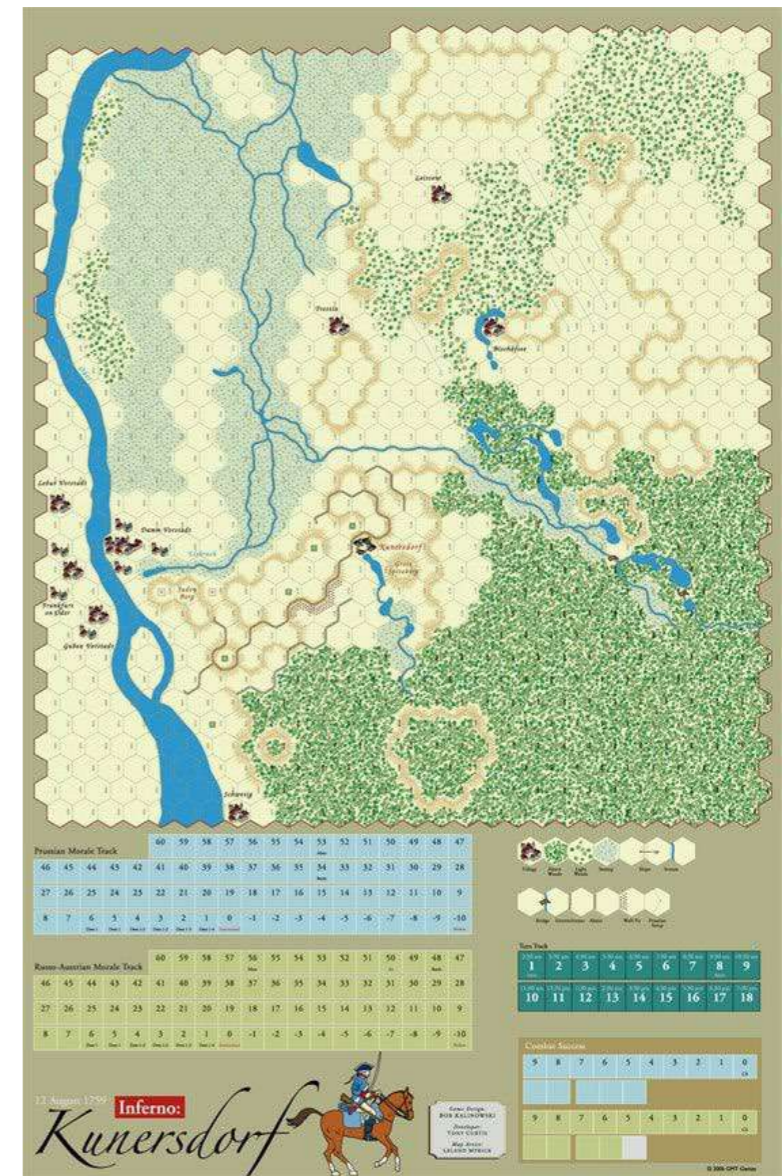


Do bardziej złożonych i mogących wywoływać problemy interpretacyjne należą zasady dotyczące ponoszenia strat w walce, wycofań w wyniku walki i kumulacji efektów skutkujących utratą sprawności bojowej oraz wycofania przez wroga strefy kontroli. Warto w tym miejscu wspomnieć o sposobie zaznaczania strat, który jest dość prosty i zdecydowanie ułatwia rozgrywkę (przynajmniej przy tej liczbie żetonów jednostek, jaką zwykle mamy w grze). Generalnie dla każdego oddziału przewidziano dwa żetony. Na początku wykorzystujemy tylko pierwszy z nich. Pierwszy żeton oznacza oddział w pełnej sile, po obróceniu na rewers mamy oddział po stracie pierwszego poziomu siły. Gdy oddział traci drugi poziom siły, zamieniamy pierwszy żeton na drugi, gdzie siła oddziału wynosi zwykle mniej więcej połowę pierwotnej. Wreszcie utratę trzeciego poziomu siły oznaczamy w ten sposób, że drugi żeton obracamy na rewers (analogicznie jak z pierwszym żetonem po utracie pierwszego poziomu siły). Utrata czwartego poziomu siły oznacza eliminację oddziału. Są oczywiście w grze oddziały, które mają wyjściowo tylko trzy albo dwa poziomy siły.

Spośród zasad ruchu, elementem charakterystycznym gry (i zarazem tego okresu historycznego) są zasady o ruchu w kolumnie. Dzięki takiemu uformowaniu jednostki (zwłaszcza piechota) mogą szybko się przemieszczać. Służy ono do przerzucania wojsk. Niestety szyk ten nie nadaje się do walki, więc jeśli jednostki zostaną w nim zaskoczone, walczą w bardzo niekorzystnych warunkach. Gra zawiera też osobny moduł oddający podchodzenie do siebie armii, zajmowanie pozycji i manewrowanie przed bitwą, gdzie kluczowe znaczenie ma to, kto pierwszy rozpozna nadciągające siły przeciwnika i odpowiednio się przegrupuje. W przypadku historycznych wariantów scenariuszy, gdzie oddziały stoją na z góry ustalonych pozycjach, nie ma on jednak zastosowania.

Zwycięstwo w grze odnosi się na ogół przez złamanie morale armii przeciwnika. Poszczególne scenariusze mogą przewidywać także inne warunki. Morale armii obniża się stopniowo, wraz z upływem bitwy (do jego zaznaczania służy osobny tor) wskutek strat ponoszonych przez oddziały. Również straty dowódców, wyjście uciekających oddziałów za planszę i inne czynniki mogą sprawić, że morale armii spadnie na tyle, iż zostanie ona zdeorganizowana, a następnie złamana („Broken”). Istnieje również możliwość podnoszenia morale i odzyskiwania go, ale tylko w ograniczonym zakresie, za sukcesy odnoszone w walce. W niektórych scenariuszach, np. w tym o bitwie pod Kolinem, morale obniża się co etap obu armiom wskutek upału, chyba że w danym etapie armia w ogóle nie porusza się i nie jest zaangażowana w walkę.

Gra może dać wiele satysfakcji. Nie jest zbyt trudna i długa, więc przynajmniej część scenariuszy można rozegrać w rozsądnym czasie do czterech godzin. Zaletą jest też proste rozstawienie z niezbyt dużą liczbą żetonów. Mechanika gry wydaje się przejrzysta. Dwoma jej słabymi punktami jest obowiązek ataku połączony z zasadą o związaniu w walce oraz automatyczna dezorganizacja kawalerii po walce, która nie sprawdza się ze względu na duże bonusy, jakie uzyskuje przeciwnik, atakując taką zdeorganizowaną kawalerię. Innym elementem mechaniki, na który gracze mogą narzekać jest losowość tabeli walki, na którą często nie można wiele poradzić, to znaczy gra



nie oferuje sposobów ataku, które by ją ograniczały. Niekiedy od rzutów na rozstrzygnięcie walki wiele zależy i w krótszych scenariuszach, jak np. ten poświęcony bitwie pod Kerfeld praktycznie kilka rzutów na rozstrzygnięcie walki może przesądzić o sukcesie bądź porażce w grze. Ponadto, w przypadku niektórych scenariuszy, zwłaszcza tego o bitwie pod Kolinem, trudno mówić o zbalansowaniu szans stron.

Jest jeszcze jeden słaby punkt całej mechaniki gry, natury czysto historycznej. Być może dla części graczy, zwłaszcza tych

nastawionych wyłącznie grywalnościowo, będzie on bez znaczenia, ponieważ od tej strony nie wpływa on na rozgrywkę, ale nie mogę go przemilczeć. Otóż mechanika gry nie oddaje linearnego charakteru ówczesnej taktyki bitewnej. Nie wymusza w żaden sposób na graczach by w ten sposób formowali swoje armie i prowadzili natarcie. Tego typu działanie raczej się podczas rozgrywki nie opłaca, więc gracze na ogół nie będą w ten sposób operowali swoimi armiami.

Podsumowując, stosunkowo prosta, łatwa w opanowaniu i niedługa gra oddająca klimat bitew Fryderyka Wielkiego. Mechanika gry posiada kilka interesujących rozwiązań. Na czoło wysuwa się tu związanie walką, zasady o ruchu w kolumnie i podchodzeniu wojsk do bitwy. Jednocześnie znajdziemy też

kilka wad. Z punktu widzenia oddania realiów historycznych głównym problemem jest to, że gra nie symuluje ówczesnej taktyki linearnej, pozwalając graczom operować oddziałami na polu bitwy jak w epoce napoleońskiej i późniejszych okresach historycznych. Tymczasem dla bitew epoki Fryderyka Wielkiego uszykowanie armii na polu bitwy w dwie długie linie jest bardzo charakterystycznym zjawiskiem.



Prussia's Glory II

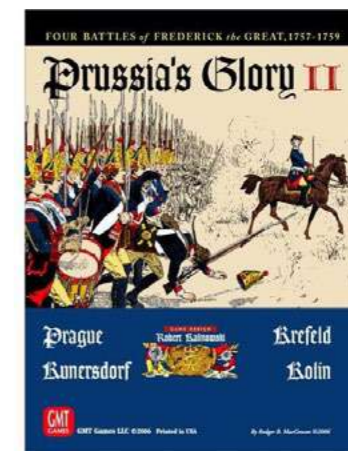
Zrecenzował: Ryszard „Raleen” Kita

Liczba graczy: 1-2 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 240 minut

Cena: ok. 55 USD



- ✓ dobrze napisane, przejrzyste zasady,
- ✓ niezbyt długi czas rozgrywki,
- ✓ zasady o związaniu oddziałów w walce,
- ✓ zasady o podchodzeniu do bitwy i ruchu w kolumnach.

- ✗ gra nie oddaje taktyki linearnej XVIII-wiecznych armii,
- ✗ zasada o obowiązkowym ataku w połączeniu z zasadą o związaniu w walce,
- ✗ zasada o dezorganizacji kawalerii po walce w połączeniu z układem tabeli walki,
- ✗ nadmierna losowość wyników w tabeli walki.

rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl