

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

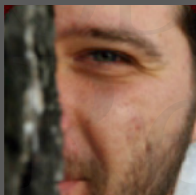
TEMAT NUMERU
MAMY SZPIEGA!

**W NUMERZE
RÓWNIEŻ:**

7 CUDÓW ŚWIATA: BABEL
CARCASSONNE: WILKI I WZGÓRZA
INTRYGANCI
ONE NIGHT ULTIMATE WEREWOLF: DAYBREAK
PATCHWORK
WALECZNE PIXELE
ZIMNA WOJNA 1945-1989

oraz wiele innych...

REBEL



OD Redakcji

Temat sierpniowego wstępniaka wpadł mi do głowy, wraz z wypadającym z walizki pudłem do Horroru w Arkham. Umysłowiło mi to dobitnie, że urlop to coś z jednej strony fajnego, ponieważ pozwala naładować baterię przed dalszą harówką, z drugiej strony jednak lepiej go chyba spędzać w domu, jeśli zamierzacie oddawać się swojemu hobby. Smutna rzeczywistość regału pełnego planszówek jest bowiem taka, że sięgamy w przeciagu miesiąca do zaledwie kilku tytułów, natomiast reszta obrasta mchem i kurzem, czekając na nieco więcej luzu w naszej codziennej egzystencji. No i kiedy nadchodzą w końcu nasze wymarzone wakacje, nagle okazuje się, że tak naprawdę planszówki nadal będą sobie spokojnie leżały, czekając na nasz powrót do domu. Horror w Arkham z dodatkami nie chciał ze mną współpracować, więc zabieram ze sobą Space Alert. Skazałem w ten sposób Baronię i Alchemików na dalszą regałową banicję, a dziesiątki innych tytułów zdawało się patrzeć na mnie z wyrzutem, że mój wybór gry na wyjazd je ominął. Ot, problemy pierwszego świata. Lepiej o tym nie myśleć.

Zanim wyjadę dogorywać w czterdziestostopniowym ukropie, chciałem bardzo serdecznie powitać na łamach naszego pisma Tomka Kreczmara, który obiecał wspierać nas świetną publicystyką. Parafrazując pewną popularną reklamę telewizyjną: „Tomku! Dziękuję!”.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik

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

Współpraca: Mateusz „Darcane” Nowak, Marcin Gleń, Maciej „Repek” Reputakowski, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej, Bartłomiej „veyDer” Rudzki

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

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiuścacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy.

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego]

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

www.wydawnictwo.rebel.pl



www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

REBEL TIMES NR 95

Spis treści

2	Aktualności	◀
	Czyli co nowego w świecie gier	
4	TEMAT NUMERU: MAMY SZPIEGA!	◀
		
8	7 Cudów Świata: Babel	◀
	Pomieszenie z poplątaniem	
10	Carcassonne: Owce i Wzgórza	◀
	Wilki i owce... oraz parę innych nowinek	
12	Gry – edukacja, rozrywka, kultura... Innymi słowy: będę przymuszał	◀
	Felieton Tomka Kreczmara	
13	Intryganci	◀
	Życie w pałacu bywa niebezpieczne	
15	One Night Ultimate Werewolf: Daybreak	◀
	Wilkołaki nad ranem	
17	Patchwork	◀
	Abstrakcyjne kołderki	
19	Walczne Pixele	◀
	Wojna do ostatniego świecącego się piksela	
22	Zimna Wojna 1945-1989	◀
	Dramatyczne starcie	
26	Kącik Gier Historycznych: Wprowadzenie do gier hexowych, cz.3	◀
28	Kącik Gier Familijnych: Mały Książę: Droga do Gwiazd	◀
30	DoomTown	◀
	Kącik gry karcianej DoomTown	

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

POSTAPOKALIPTYCZNA AUSTRALIA NA SIERPNIOWE UPAŁY

Pod koniec sierpnia nakładem wydawnictwa Badger's Nest ukażą się Rycerze Pustkowi, w których przyjdzie nam wcielić się w rolę wędrowców przemierzających bezdroża zniszczonej wojną i katastrofami ekologicznymi Australii, próbując przetrwać w nowym, niebezpiecznym dla człowieka świecie. W tym przeznaczonym dla od 2 do 4 graczy tytule, bardzo mocno inspirowanym kultową serią Mad Max, będziemy zdobywali reputację poprzez wykonywanie zleceń, a także stawimy czoła śmiercionośnym wrogom i zdradliwej pogodzie, aby wypełnić jedną z pięciu zróżnicowanych misji stanowiących oś fabularną gry i odnieść w ten sposób zwycięstwo. Już niedługo zatankujemy pojazd, przygotujemy broń i ruszymy na pustkowia, aby zmagać się z niedoborem zasobów, eksplorować zmieniającą się planszę i zmierzyć z zagrożeniami radioaktywnych krajobrazów.



JESZCZE WIĘCEJ MIO- DU, BEZ ŁYŻKI DZIE- GCIU

Summoner Wars: Przymierza to nowy master set, który wprowadza do Mistrzów Przywołań osiem zupełnie nowych talii. Gracze otrzymują w nim możliwość sprawdzenia swoich sił, stając na czele jednej z ośmiu frakcji przymierza, wśród których znajdują się: potężne Upadłe Feniksy, mocarna Straż Górská, magiczni Władcy Głębin, podstępne Płaszczki Piasków, niezliczone Jaskiniowe Plugastwa, zabójczy Najemnicy z Bagien, tajemnicze Cienie Dżungli oraz nieustraszona Tundrowa Gildia. W wyprawie nowego, powiększonego pudła przewidziano również miejsce na wszystkie dotychczas wydane talie. Otrzymujemy też nową, rozwijaną matę do gry, która jest o wiele bardziej praktyczna od tekturowej pochodzącej z pierwszego master seta.



SPLENDOR – TRWAJĄ ELIMINACJE

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w Splendor, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. Pod koniec sierpnia eliminację odbędą się w Warszawie, Kołobrzegu, Myśłowicach i Włocławku.

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

The advertisement features a close-up of a person's face, looking intently at a large, glowing blue gemstone being held in their hands. The text 'Splendor MISTRZOSTWA POLSKI' is written in a stylized, golden font at the top. At the bottom, it says 'WYGRAJ 1000 ZŁ' and 'WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA' in bold, white and yellow letters.

Splendor
MISTRZOSTWA POLSKI

WYGRAJ
1000 ZŁ
WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA

W Polsce rabortajet szpion

MAMY SZPIEGA!

Mamy szpiega! może uchodzić za świetną ilustrację starego powiedzenia o tym, że pozory mylą. Na pierwszy rzut oka można bowiem odnieść wrażenie, że po raz kolejny mamy do czynienia z jakąś wariacją Mafii, w której jeden z graczy ma za zadanie ukryć się w grupie niczego nie świadomych osób, podpierając się psychologicznymi gierkami, podczas gdy reszta stołu stara się go zdemaskować. Sporo szczegółów tego opisu się zgadza, ale jednak wrażenia płynące z gry są skrajnie odmienne od tego, czego można by się spodziewać, rzucając okiem na spód pudełka.

Podczas każdej rundy wszyscy gracze otrzymują karty. Na większości z nich znajduje się ilustracja i nazwa jakiegoś miejsca. Mogą to być klasyczne i mało kontrowersyjne lokacje w stylu banku lub restauracji, ale znalazło się też miejsce dla łodzi podwodnej, statku pirackiego albo stacji badawczej na biegunie. Istotne jest to, że każdy gracz podczas tego samego rozdania otrzymuje kartę przedstawiającą dokładnie to samo miejsce. Czyli wszyscy gracze przy stole wiedzą, że są np. w pociągu. Prawie wszyscy... jeden z graczy otrzymuje kartę „Szpieg” i zostaje w ten sposób pozbawiony informacji o miejscu.



Rozgrywka polega na zadawaniu pytań (absolutnie dowolnych) i udzielaniu odpowiedzi (tak samo dowolnych). Pierwszy gracz wybiera osobę przy stole i pyta. Wskazana osoba musi odpowiedzieć, a następnie sama wybiera kolejną osobę i kieruje do niej następne pytanie. Gra toczy się w ten sposób do momentu, w którym szpiegowi uda się odgadnąć, co jest na ilustracji na karcie trzymanej przez innych graczy lub do momentu, kiedy grupie uda się zidentyfikować szpiega albo do końca określonego na początku czasu.

Tak naprawdę Mamy szpiega! jest więc czymś w rodzaju łamigłówki komunikacyjno-językowej i polega na formułowaniu wypowiedzi, które mają przekazać informację w taki sposób, żeby była ona zrozumiała tylko i wyłącznie dla wszystkich poza szpiegiem. Można pokusić się o stwierdzenie, że jest to zabawa kryptograficzna – gracze mają za zadanie rozmawiać ze sobą szyfrem, którego kluczem jest karta przedstawiająca miejsce. Problemem do pokonania jest wymyślenie tego szyfru, tj. ułożenie pytania w taki sposób, żeby za pomocą wieloznaczności, związków frazeologicznych, czasami podobnych brzmień, skojarzeń itd. potwierdzić „tożsamość” osoby pytanej i jednocześnie nie powiedzieć zbyt dużo.

Szpieg natomiast musi okrutnie się napocić. Jeśli zostanie spytany zbyt wcześnie, musi formułować pytania (i odpowiedzi) na tyle ogólne, żeby pasowały do jak największej liczby miejsc, w których może toczyć się partia. Oczywiście dobór tych miejsc wcale nie jest losowy. Dobrane są one na tyle sprytnie, że wiele skojarzeń może odnosić się do kilku z nich. Tak więc szpieg jest w stanie dosyć łatwo domyślić się, że reszta grupy rozmawia o jakimś środku lokomocji i posiadając tę częściową informację, jest w stanie wtapiać się

w tłum. Jednak to jeszcze za mało, żeby ujawniać się i sięgać po zwycięstwo, ponieważ środków lokomocji możliwych do wskazania jest względnie dużo, trzeba więc drążyć temat dalej, uważnie słuchać i kombinować.



Muszę przyznać, że już dawno żadna gra imprezowa tak pozytywnie mnie nie zaskoczyła. Mamy szpiega! jest grą wymagającą z paru powodów. Przede wszystkim wywraca do góry nogami koncepcję gier z ukrytymi tożsamościami, wykorzystując tę mechanikę w bardzo oryginalny sposób. Bardziej istotne jest jednak to, że nie ma możliwości „skostnienia” z rozgrywki na rozgrywkę. Już tłumaczę to stwierdzenie. Weź-

my na przykład takiego Time's Upa. Po rozegraniu odpowiedniej liczby partii, w danej grupie zaczynają ucierać się schematy. Informacje przekazuje się coraz łatwiej i coraz szybciej, odnosząc się do poprzednich rozdań, wcześniejszych żartów albo lapsusów językowych. Z biegiem czasu gra robi się coraz prostsza, bo się jej po prostu uczymy. Mamy szpiega! nie robi się prostsze. Każde pytanie albo skojarzenie działa tylko raz. Po skończonej partii gracze wiedzą, że wszystkie „szyfry” użyte w jej trakcie są spalone, bo stały się wiedzą ogólną. Gra zmusza nas do tego, żeby przez cały czas wymyślać nowe koncepcje i nie pozwala stanąć w miejscu. I to właśnie jest szalenie satysfakcjonujące.

A na końcu, w ramach obowiązku recenzenckiego, napiszę jeszcze, że w grze jest opcja liczenia punktów i opcja odgrywania ról. Liczenie punktów polega na tym, że zwycięzca całej rozgrywki jest wyłaniany na podstawie punktów przydzielanych zwycięzcom kilku poszczególnych rozdań. W moim przypadku praktyka wykazała, że nikomu w grupie nie chciało się liczyć punktów i jedno rozdanie traktowane było jako cała gra.

Opcja odgrywania ról polega na tym, że na każdej karcie miejsca umieszczono również sugestię dotyczącą tego, w kogo dany gracz powinien się wcielać, zadając pytania i udzielając odpowiedzi. Według mnie ten wariant sprawdza się raczej średnio, ponieważ wiąże graczom ręce, narzucając sztuczne, czasem dosyć dziwne i mało intuicyjne ograniczenia (kiedy nie wiemy, jakie role są dostępne w danym miejscu) albo z drugiej strony: ułatwia grę graczom nie będącym szpiegiem. Jeśli wszyscy wiedzą, jakie role mogą się pojawić, szpieg musi nie tylko udawać, że wie, gdzie się znajduje, ale również, jaką rolę ma odgrywać.

Obie zasady spokojnie można jednak pominąć i w żaden sposób nie wpływa to na fakt, że mamy tu do czynienia z grą nieprzeciętnie dobrą.



Mamy Szpiega!

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-8 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 75 złotych



- gra imprezowa, jakiej jeszcze nie było,
- proste zasady, wymagająca rozgrywka,
- zmusza do wymyślania wciąż nowych rozwiązań,
- nie pozwala na powtarzanie zagrań.



- liczenie punktów,
- wariant z odgrywaniem ról.



Rory's Story Cubes

**9 kostek, 54 obrazy,
nieskończona ilość opowieści**



- do nauki języków,
- do ćwiczenia wyobraźni,
- kreatywnego myślenia,
- wystawiania się,
- używane w logopedii,
- uczą współpracy i słuchania innych.

„Dawno, dawno temu...”

**NOWE ZESTAWY KOSTEK
JUŻ W SPRZEDAŻY!**



REBEL

www.wydawnictwo.rebel.pl

www.storycubes.rebel.pl

POMIESZANIE Z POPLĄTANIEM



7 Cudów Świata to wielokrotnie nagradzana gra karciana. Mimo niesamowitej grywalności, po wielu rozegranych partiach może stać się lekko nużąca. W momencie, gdy znamy już wszystkie karty oraz ich kombinacje, gdy wygraliśmy na dziesiątki sposobów, korzystając przy tym z różnych strategii, pudełko z grą może coraz rzadziej trafiać na stół. W takiej sytuacji warto ożywić skostniałe partie, korzystając z jednego z dodatków, np. **7 Cudów Świata: Babel**.

Pudełko z **Babel** przypomina swoimi rozmiarami wersję podstawową gry, ale jest o połowę niższe. W jego wnętrzu nie znajdziemy dodatkowych kart (jak to miało miejsce w **Liderach** i **Miastach**), natomiast liczba wyprasek z kafelkami i żetonami przebija nawet podstawkę. Tak naprawdę

Babel kryje w swym wnętrzu nie jeden, ale aż dwa dodatki, które można – ale nie trzeba – wykorzystać równocześnie.

Wielkie projekty

Pierwszym z dodatków są **Wielkie projekty**. Składa się na nie piętnaście ogromnych kart (po pięć na każdą erę gry), drewniane znaczniki udziału oraz żetony zdobytych premii. Wykorzystując to rozszerzenie, na początku każdej z er losujemy kartę wielkiej pracy i umieszczamy na niej znaczniki w liczbie o jeden mniejszej od liczby graczy.

Każdy wielki projekt prezentuje kolor karty, która pozwala w nim uczestniczyć. Przykładowo, możemy wesprzeć budowę **Belwederu** w momencie zagrywania karty niebieskiej (cywilnej). W tym konkretnym przypadku, poza zagranieniem odpowiedniego koloru, musimy również uiścić opłatę w wysokości jednej monety oraz jednej sztuki gliny. Po opłaceniu kosztu zbieramy znacznik uczestnictwa.

Na końcu danej ery sprawdzany jest sukces projektu. Jeśli wszystkie znaczniki udziału trafiły w ręce graczy, budowa powiodła się, a uczestnicy otrzymują nagrodę (np. darmową budowę kolejnego etapu cudu świata, monety, tarcze militarne itd.). Jeśli na karcie projektu pozostał choć jeden znacznik, projekt odnosi porażkę. Gracze, którzy posiadają na nim znaczniki zwracają je do banku, natomiast ci, którzy nie brali udziału ponoszą karę. Z reguły niepowodzenie projektu zmusza graczy do odrzucenia konkretnego rodzaju kart, np. czerwonych lub szarych.

Włączenie do rozgrywki **Wielkich projektów** następuje bardzo płynnie. Wytlumaczenie zasad rządzących tym rozszerzeniem jest banalnie proste, a równocześnie projekty wprowadzają spore urozmaicenie. Często podczas pierwszych tur w erze gracze stają przed trudnym wyborem. Czy warto zagrać mniej korzystną kartę, której kolor pozwoli wziąć udział w projekcie? A może poczekać chwilę i zaryzykować, że konkurenci sprzątną żetony udziału sprzed nosa?

Wielkie projekty znacznie zwiększają regrywalność **7 Cudów Świata** i równocześnie (w przeciwieństwie do innych dodatków) nie wydłużają czasu rozgrywki. Udział w projektach ma miejsce niejako przy okazji klasycznych akcji. Szczerze powiedziawszy, w przypadku mojej grupy **Wielkie projekty** stały się głównym rozszerzeniem, bez którego nie wyobrażam sobie rozgrywki. Jak dla mnie – rewelacja!

Wieża Babel

Na drugie rozszerzenie składa się duża plansza (dla od dwóch do czterech graczy z trzema wolnymi miejscami, a dla większej ich liczby z czterema) oraz dwadzieścia cztery płytki przedstawiające budowę wieży **Babel**.

Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje trzy losowe płytki wieży, po czym wybiera i zostawia sobie jedną z nich, a pozostałe oddaje graczowi siedzącemu po lewej stronie. Draft ten trwa do momentu, w którym każdy gracz posiada przed sobą trzy zakryte kafelki wieży.

W trakcie gry z tym dodatkiem, poza trzema akcjami podstawowymi, dostępna jest również czwarta – odrzucenie karty i położenie wybranej płytki wieży **Babel** na planszy. Od tej pory do gry wchodzi jej efekt. Kafelki są bardzo różne – pozwalają m. in. na ignorowanie kosztów budowy cudu świata, zapewniają bonus w monetach za wystawianie określonych kart, umożliwiają otrzymywanie dodatkowych surowców albo pozwalają na zanegowanie działania kart handlowych.

Wraz z dołączaniem do budowy kolejnych graczy, na planszę trafia coraz więcej płytek, które układane są zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli wszystkie miejsca są już zajęte – płytka kładzona jest na wierzchu najstarszego kafelka, zastępując tym samym jego efekt.

Rozgrywka z wykorzystaniem **Babel** jest dłuższa od standardowej, zwłaszcza ze względu na startowy draft. Z mojej perspektywy działanie kafelków zamiast oferować powiew świeżości sprawia, że gra staje się bardziej chaotyczna. Ciężko jest planować i rozwijać działający silniczek, jeśli co kilka chwil na stole pojawia się nowy efekt modyfikujący istniejące zasady. Oczywiście niektórzy gracze mogą wykorzystać nadarżające się okazje i zbudować na bazie nowych efektów bardzo skuteczną strategię, ale jest to raczej kwestia szczęśliwego zbiegu okoliczności, a nie dobrze przemyślanej taktyki. Równocześnie warto zauważyć, że **Wieża Babel** wnosi do rozgrywki element niepewności oraz zdecydowanie zwiększa interakcje pomiędzy graczami (również te negatywne).

Wieża Babel to jedyne rozszerzenie, które nie przypadło do gustu mojej grupie graczy. Polecić je mogę przede wszystkim starym wyjadaczom, którzy do cna ograli już wszelkie możliwe kombinacje **Wielkich projektów, Liderów i Miast**. Czasami właśnie wtedy, po wielu partiach, czynnik chaosu wywoływany kafelkami wieży zaczyna błyszczeć.



7 Cudów Świata: Babel

Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk

Liczba graczy: 2-8 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 119,95 złotych



- modułowość,
- odświeżenie i rozwinięcie mechaniki,
- zwiększenie interakcji panujących pomiędzy graczami,
- wielkie projekty!



- słaba jakość kart wielkich projektów,
- nie przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom podstawki,
- brak nowych cudów świata.

Carcassonne

OWCE I WZGÓRZA

WILKI I OWCE... ORAZ PARĘ INNYCH NOWINEK

Carcassonne to istny temat rzeka, prawdziwa instytucja planszówkowego świata. Niedawno po polsku ukazała się druga edycja tego tytułu, wydana w odświeżonej szacie graficznej. Wcześniej pojawiały się różne jego wariacje tematyczne, jak np. Edycja Zimowa, Mayflower i Hunters and Gatherers przenoszące graczy w świat mamutów i jaskiniowców. W zeszłym miesiącu planszówkowe środowisko obiegła wieść o planowanym przedsięwzięciu wydawnictwa Hans im Glück, czyli Carcassonne Star Wars. W oczekiwaniu na decyzję Disneya w sprawie licencji oraz na zapewne nieuniknioną (w przypadku decyzji pozytywnej) polską edycję, zajmijmy się kolejnym dodatkiem do pierwszego rodzimego wydania tej świetnej gry, czyli Owcami i Wzgórzami, które ukazały się nakładem Barda.



O jakości komponentów i poziomie ilustracji nie ma sensu rozpisywać się zbyt szczegółowo, ponieważ są one dość typowe dla całej serii, czyli po prostu bardzo porządne. W pudełku o standardowych jak na dodatki do **Carcassonne** rozmiarach znajdziemy osiemnaście nowych kafelków terenu, osiemnaście żetonów owiec i wilków, sześć pionków pasterzy i płócienny woreczek. Grafiki są spójne i ładne, choć pozbawione większych fajerwerków, zaś wszystkie żetony wydrukowano na grubym, wytrzymałym materiale. Drewniane pionki pasterzy i woreczek na żetony owiec prezentują się poprawnie, podobnie jak krótka i przejrzysta instrukcja dodatku.

Dziewiąte w kolejności rozszerzenie do **Carcassonne** zawiera stosunkowo mało kafelków terenu, nie zmienia też w żaden znaczący sposób podstaw mechaniki gry, wprowadzając do niej tylko kilka urozmaiceń. Pierwszym i najważniejszym z nich są pionki pasterzy i żetony owiec. Po wyłożeniu nowej płytki terenu zawierającej pole, gracz może zdecydować czy postawi na niej podwładnego, według standardowych reguł, czy też umieści na polu swojego pasterza. Wówczas z woreczka losuje się specjalny żeton – jeśli jest to owca, dołącza ona do pasterza, jeśli zaś wilk – pionek zdejmowany jest z planszy. Gdy kolejne kafelki dokładane są do tego samego pola, gracz może spróbować powiększyć swoje stado (losuje wtedy kolejny żeton z woreczka, owca dołącza do tych już wyłożonych, wilk przegania owce i zmusza pasterza do powrotu do rezerw) lub zapędzić je do zagrody (otrzymuje się natychmiast tyle punktów, ile wskazują żetony owiec, po czym wszystkie zdejmowane są z planszy). Nie jest to na pewno zbyt wyszukany mechanizm do zapewniania sobie w trakcie gry dopływu punktów zwycięstwa, ale jest bardzo przydatny i często stosowany przez graczy. Jednocześnie wprowadza element ryzyka i testowania własnego szczęścia, bo wylosowanie wilka przy zwiększaniu stada powoduje utratę wszystkich owiec, bez zdobywania za nie punktów. Tymczasem każda wylosowana z woreczka owca zwiększa szansę na trafienie wilka następnym razem, co niewątpliwie podsyca emocje panujące przy stole, zwłaszcza jeśli kilku graczy posiada pasterzy na planszy w tym samym czasie.

Pozostałe dwie nowości w **Owce i Wzgórza** są już znacznie mniej rozbudowane i niezbyt oryginalne. Winnice otaczające klasztor po prostu zwiększają jego wartość przy zliczaniu punktów, natomiast kontrola wzgórze pozwala rozstrzygać na swoją korzyść remisy przy ustalaniu wpływów na terenach z nim sąsiadujących. Mieszane uczucia może budzić fakt, że umieszczając wzgórze na stole, trzeba najpierw podłożyć pod nie inny wylosowany z puli kafelek,

do tego bez jego ujawniania. Z jednej strony skraca to grę o kilka rund, z drugiej zaś powoduje, że jest ona mniej policzalna i przewidywalna. Może to pokrzyżować nieco plany graczy usposobionych bardziej analitycznie, szczególnie pod koniec partii, gdy w puli nie zostaje już zbyt dużo nieodkrytych kafelków, a my wciąż czekamy na ten jeden, który pozwoliłby ukończyć obszerne i wysoko punktowane miasto lub drogę. Nawet jeśli dokładnie pamiętamy liczbę dostępnych w grze płytek każdego typu i wiemy, że teoretycznie interesujący nas żeton ma jeszcze szansę się pojawić, wcale nie musi okazać się to prawdą. Dla niektórych graczy będzie to na pewno frustrujące, innych może ucieszyć znaczne zwiększenie elementu niepewności.

Ogólnie rzecz biorąc, **Owce i Wzgórza** są rozszerzeniem poprawnym, ale nie wprowadzającym do gry żadnych rewolucyjnych rozwiązań i znaczących zmian. Mogłoby też w nich być więcej nowych kafelków. Opisywany dodatek jest po prostu dobry, jednakże na pewno nie należy do ścisłej czołówki rozszerzeń do **Carcassonne**. Osoby dopiero rozpoczynające swoją przygodę z tym tytułem, a lekko znudzone już graniem w samą wersję podstawową, powinny sięgnąć najpierw po wcześniejsze rozszerzenia. **Owce i Wzgórza** należy traktować raczej jako uzupełnienie kolekcji i delikatne urozmaicenie rozgrywki, ale zdecydowanie nie jako produkt z kategorii „musisz-go-mieć”. Zakupem obowiązkowym będzie on tylko dla najbardziej zagorzałych fanów serii.

Carcassonne: Owce i Wzgórza

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-8 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 40 minut

Cena: 49,95 złotych



- wykonanie,
- dodatek zwiększa nieprzewidywalność gry.



- mało nowych płytek terenu,
- nowe mechanizmy nie wszystkim przypadną do gustu.



Gry – edukacja, rozrywka, kultura... Innymi słowy: będę przynudzał

Felieton Tomka Kreczmara

Słynny holenderski historyk kultury, Johan Huizinga, pisał, że „życie społeczne wyposażone jest w ponadbiologiczne formy, użyczając mu wyższej wartości w postaci zabaw lub gier”. Według autora **Homo ludens** gry mają charakter kulturotwórczy i stanowią ważny element życia społecznego ludzi, a ponadto przyczyniły się do powstania nauki, literatury i sztuki. Dziecięce gry i zabawy to jedne z najstarszych historycznych „dokumentów”, jakie posiada nasza gatunek – zatem studiując dziś gry z przeszłości, możemy poznać historię i zachowania społeczne, a także odkryć, jak ludzie minionych wieków widzieli samych siebie w kontekście współczesnej im wiedzy o świecie lub jak interpretowali inne kultury.

Gry są także specyficznym odbiciem porządku społeczno-kulturowego, czasem w krzywym zwierciadle, bo przecież każda kultura tworzyła gry właściwe dla siebie, w jakiś sposób opisujące również otaczający ją świat. Należy też zaznaczyć, jak słusznie zauważył Arkadiusz Luboń, że gry to „jeden z najbardziej obecnie wpływowych nośników dziedzictwa artystyczno-literackiego oraz [należy] podkreślać ich wkład w rozwój współczesnej kultury”. A grając w odtworzone pozycje sprzed wieków, takie jak **senet** czy **rithmomachia**, możemy poczuć się nieco jak nasi dalecy przodkowie. Z kolei pierwszą odsłonę **The Sims** można uznać za symulację zachodniej kultury końca XX wieku. Współczesne gry planszowe oferują zaś mnóstwo okazji do tego, aby przyszłe pokolenia odkryły, jak współcześni patrzyli na świat oraz jak się zabawiali.

„Gry wykorzystywano do celów dydaktycznych już w starożytności, kiedy to miały za zadanie wyszkolić pewne cechy charakteru: uczucie empatii, strategie rozwiązywania problemów czy

wreszcie potencjał twórczy”, stwierdza Joanna Kic-Drgas w 13. numerze **Kultury i Historii**. Gry i zabawy są bodajże najstarszym, tradycyjnym i „uświęconym” mechanizmem nauczania. Wszak głównym celem gier planszowych aż do początku XX wieku był walor edukacyjny uzupełniający wartości rozrywkowe. Angielskie planszówki, które powstały w XVIII i XIX wieku nauczaly poprzez granie. Analogiczną rolę otrzymywały gry planszowe sprzed stu i więcej lat, które wydawano w Stanach Zjednoczonych Ameryki (te przenoszone z Europy oraz te powstałe za oceanem) – uczyły one moralności, cnót i ciężkiej pracy. Dopiero na początku XX wieku stały się rozrywką. Gra **Authors** z 1861 roku szkoliła pamięć i przekazywała wiedzę o literaturze, a aktualnie bywa wykorzystywana w szkołach do nauki choćby języków. Dziś niemal zapomniana gra **rithmomachia** pomagała w Średniowieczu opanowywać arytmetykę. O wartościach edukacyjnych gier wspominał też Immanuel Kant, zauważając, iż praca nie zawsze jest przyjemna sama w sobie, ale mimo to wykonujemy ją dla celu i efektu, który przynosi. Według słynnego filozofa grając, dziecko uczy się, że cenne bywa samo zajmowanie się jakąś czynnością – przyjemną jak tocząca się rozgrywka – byleby tylko gra miała jakiś koniec i konkretny cel. Odpowiednio skonstruowane gry bardzo szybko przekazują też informacje zwrotne, co przyspiesza proces uczenia się. Nie należy też zapominać o tym, że grając, zwykle odczuwamy pozytywne emocje, co poprawia nastrój i jest ogólnie dobre dla naszego samopoczucia.

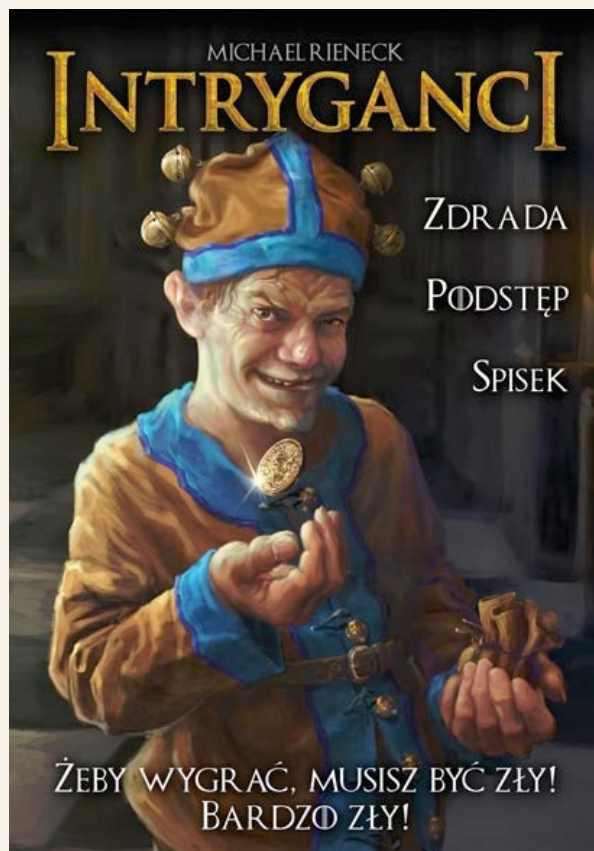
Co więcej, współcześnie gry pozwalają rozwiązywać realne problemy, potrafią bowiem wykorzystać potencjał ludzkich zbiorowości. Rozwijają „umiejętności myślenia abstrakcyjnego, wyobraźni przestrzennej i logicznego wnioskowania” (według Jerzego Zygmunta Szei). Formuła gier miejskich, terenowych

lub fabularnych „w naturalny sposób wykorzystuje umiejętności praktyczne i wiedzę teoretyczną uczestników zabawy. Jest to świetna okazja, aby zdobyć nowe wiadomości dotyczące literatury i historii”, jak zauważa Aleksandra Czetwertyńska i Katarzyna Grubek. Z kolei gry wideo „mogą być znakomitym narzędziem rozwijania kompetencji menedżerskich” (to już Tomasz Kamiński) i nauczania jako takiego, posiadają bowiem niezwykle moc wciągania w dane zagadnienie, a przy tym zmuszają do rozwiązywania złożonych problemów.

Na przełomie XX i XXI wieku gry w niemalże każdej postaci – wideo, planszowe, fabularne (narracyjne i teatralne), karciane, strategiczne oraz wszelkie inne – zyskały nową rolę. Wiele z nich przestało przekazywać wiedzę „w sekrecie” i robią to oficjalnie. Bynajmniej nie chodzi mi tu tylko o rozslawioną gamifikację wszelkiej maści. Pomyślcie o tych wszystkich historycznych strategiach, dzięki którym znacie jednostki, bitwy lub nawet ubiory, lepiej niż niejeden specjalista od danej epoki. O ekonomicznych potomkach **Monopolu**, którzy wyostrajają finansowy zmysł. O grach fabularnych i planszowych pokroju **Dawno, dawno temu...** uczących mówić. I o wielu, wielu innych przykładach.

Pogódźmy się z tą nudną tezą, że gry są wyłącznie rozrywką...

Życie w pałacu bywa niebezpieczne



ubie gry karciane, w których trzeba pokombinować, aby wygrać. Takie, gdzie trzeba nie tyle pokonać przeciwnika, co przechytrzyć go, aby sam wlaź na minę lub podał nam wygraną na srebrnej tacy. Z tego powodu po kilkunastu rozegranych partiach w **Intrygantów** jestem tą grą zachwycony. Tak, zdaję sobie sprawę, że nie powinno się zdradzać swojej opinii na samym początku recenzji, ale co zrobić.

Intryganci to polska wersja językowa gry **Palastgeflüster** zaprojektowanej przez Michaela Reinecka. Oryginalna wersja została wydana w roku 2007. Teraz, w sierpniu 2015 roku, otrzymujemy jej polski odpowiednik od Lucrum Games.

Czym są **Intryganci**? Jest to gra karciana o pałacowych intrygach. Gracze mają do dyspozycji kilka kart, których muszą użyć do ułożenia przed sobą zwycięskiego układu lub do zmuszenia przeciwnika do ułożenia układu zakazanego. Nadal nie wiecie, o co chodzi? Już wam tłumaczę.

Tych kilka kart to dokładnie sześć. Są one jednak losowane z dużo większego zestawu. Przed rozgrywką każdy z graczy otrzymuje talię siedmiu kart przedstawiających różne postaci. Talie te mają różne kolory. Gracz nie gra jednak otrzymaną talią. Wszystkie talie zbiera się bowiem razem, do tego dokłada jeszcze dwie dodatkowe w kolorze szarym i tasuje. Następnie każdy gracz dostaje po sześć kart z tak stworzonego decku. Reszta kart jest odkładana na bok. W szczególnych przypadkach podczas rozgrywki, gracze będą mogli dobierać stamtąd karty, jednak generalnie gra się tym, co dostało się na samym początku.

W swojej turze gracz musi zagrać przed siebie jedną z kart, jakie ma na ręce, tworząc w ten sposób tableau. Każda zagrana karta ma zdolność specjalną, którą gracz „uruchamia” w momencie jej zagrania. Zdolności są różne i w zasadzie na sprytnym ich zagrywaniu opiera się cała zabawa. A także na manipulowaniu kolejnością graczy, do czego za moment dojdę.

Co pozwalają nam robić karty? Szpieg zmusza nas do pokazania swoich kart przeciwnikom (tak, Szpieg, którego sami zagrywamy działa przeciwko nam), Strażnik pozwala cofnąć na rękę jedną z kart, jakie mamy wyłożone na stole. Służka to jedyna szansa na pociągnięcie karty z odłożonej talii, ponieważ pozwala na odrzucenie karty z ręki i dociągnięcie nowej

w jej miejsce. Dama pozwala zamienić dwie karty z tableau pomiędzy graczami (ale nie można za jej pomocą stworzyć sytuacji, w której ktoś przegrywa). Doradca pozwala odkryć kartę ze specjalnej talii Króla, która to karta anuluje działanie zdolności specjalnej jednej ze zwykłych kart (oprócz Doradcy, aby pozwolić na ewentualną zmianę karty Króla). Mag pozwala wymieniać karty z ręki z innym graczem. W końcu jest też Karzeł, który może działać na dwa sposoby. W podstawowej rozgrywce wyłożenie Karła nie daje żadnej zdolności specjalnej, zaś w rozgrywce „dla twardzieli”, jeśli wyłożysz Karła, automatycznie przegrywasz.

Zagrywając kartę, nie patrzymy jednak tylko i wyłącznie na postać, jaką zagrywamy. Patrzymy też na kolor karty. Dlaczego? To proste. Graczem, który rozegra swoją turę po nas będzie ten, którego kolor zagraliśmy. Tak, można zagrać kartę swojego koloru i rozegrać następną turę. I jeszcze jedną. I jeszcze... A co z kartami szarymi? Zagranie takiej karty wskazuje jako następnego gracza tego, który ma przed sobą najmniej zagranych kart. W przypadku remisu następnego gracza wybiera spośród remisujących ten, który zagrał szarą kartę.

No dobrze, ale jak w to się wygrywa? Bardzo prosto. Rozgrywkę wygrywa osoba, która wyłoży przed sobą sześć różnych postaci. Biorąc pod uwagę, że wszystkich postaci w grze jest siedem, a dodatkowo w rozgrywce nie biorą udziału wszystkie karty, może to być nieco karkołomne zadanie. Co zrobić, jeśli na starcie mamy na rękę Damę, Karła, trzech Magów i Strażnika? No cóż, wtedy trzeba się nakombinować z używaniem zdolności w odpowiednim momencie. I połączyć to z kolorami. Jest nad czym myśleć.

Dlatego zwykle łatwiej wygrać w inny sposób. Zmuszając po prostu innego gracza do przegranej. A jak przegrać? Standardowo przegrywa się, gdy musimy wyłożyć na stół postać, którą mamy już w swoim tableau. W wersji „dla twardzieli” można dodatkowo przegrać, wykładając na stół kartę Karła.

Co ciekawe, przegrana jednego z graczy kończy rozgrywkę. To znaczy jedną jej partię, ponieważ gra toczy się przez kilka rozgrywek, w trakcie których zbieramy punkty. Jeśli wygrywamy poprzez ułożenie idealnego spisku, czyli sześciu różnych postaci, dostajemy dwa punkty, a pozostali gracze nie dostają nic. Jeśli runda skończy się poprzez przegraną jednego z graczy, to on

nie dostaje punktów, a reszta dostaje po jednym. Gra się tak do momentu, gdy ktoś zbierze w sumie sześć punktów. Zostaje on wtedy pełnoprawnym zwycięzcą **Intrygantów**. Przynajmniej do kolejnej serii potyczek.

Po wielu rozegranych partiach muszę przyznać, że w zależności od liczby graczy zmienia się podejście do wygranej. Im więcej osób siedzi przy stole, tym trudniej ułożyć idealny spisek. Z kolei, jeśli grają trzy osoby, można do tego doprowadzić dużo łatwiej. Wszystko dzięki mniejszej liczbie kolorów dostępnych w rozgrywce i większej szansie na to, że dostaniemy na rękę trzy lub cztery karty w swoim kolorze.

Na uwagę zasługuje również pudełko, w jakie zapakowane grę. Nie przypominam sobie innej małej karcianki, która miałaby tak wypasione opakowanie. To robi wrażenie. Samo wykonanie kart jest również bardzo dobre. Bardzo ładne grafiki, niezłe kolory. Co prawda część kolorów kart może się mylić podczas gry przy słabszym oświetleniu, co wprowadza pewne zamieszanie, ale nie ma tragedii. Gorzej, że niekiedy kolory kart sprawiały spore problemy osobom, które są daltonistami. Według mnie każda gra, która ma coś zakodowane za pomocą koloru, powinna mieć też ikony, dzięki którym tacy ludzie mogliby rozróżnić poszczególne zestawy kolorystyczne.

Wiem również, że wiele osób narzekało na decyzję o zostawieniu na kartach opisu ich działania, zamiast użycia ikon. Według mnie nie wygląda to źle. Jest czytelne, a zresztą i tak bardzo szybko zapamiętuje się, co robią poszczególne postaci i przestaje się patrzeć na opisy.

Wracając do tego, co napisałem na początku recenzji, jestem **Intrygantami** po prostu zachwycony. Co prawda spotkałem się u kilku współgraczy z nieco chłodniejszym przyjęciem tej gry, jednak nigdy nie było to zupełne odrzucenie. Ot, po prostu coś przżytnęło i nie było już aż tak fajnie.

Intryganci

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 3-5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok 45 minut

Cena: ok. 49,95 złotych



- sporo kombinowania,
- mechanika,
- gra jest prosta do nauczenia.



- brak dodatkowego oznaczenia zestawów kolorystycznych.

WILKOŁAKI NAD RANEM

One Night Ultimate Werewolf tak bardzo spodobał się mojej rodzinie, że szybko sięgnąłem po dodatek zatytułowany One Night Ultimate Werewolf: Daybreak. Jest to rozszerzenie będące jednocześnie samodzielną grą. Jak sprawdza się w obydwu tych rolach? Czytajcie dalej, a wszystkiego się dowiecie.

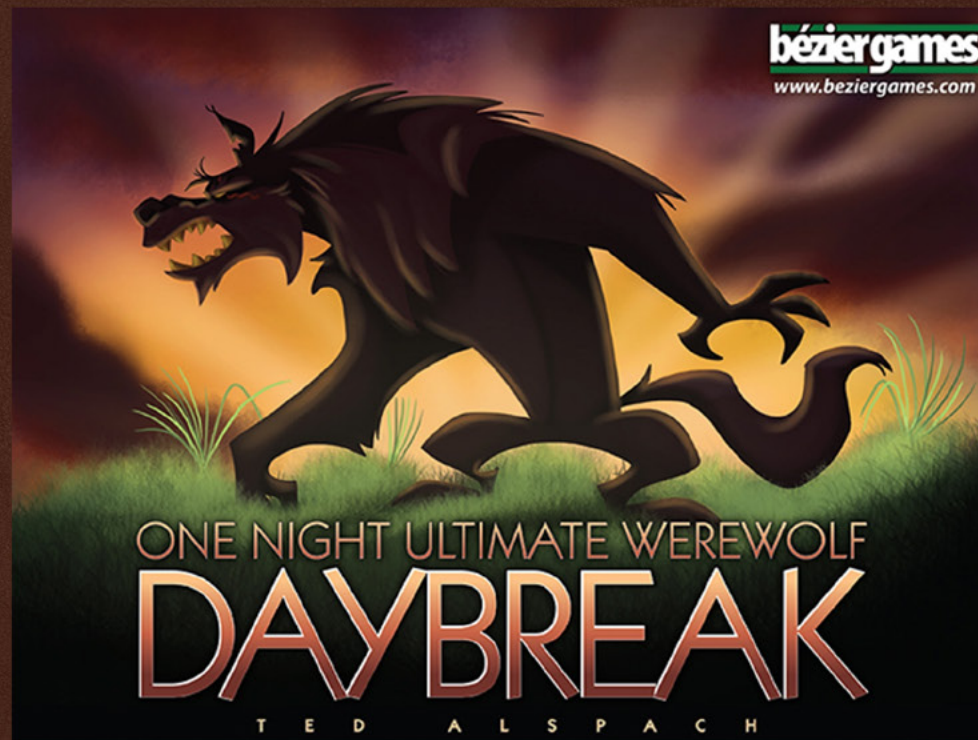
Zacznę od tego, co znajdziemy w środku pudełka. Jak można się spodziewać, siedzą w nim kolejne postacie. Jest ich w sumie jedenaście. Trzy należą do obozu wilkołaków, a osiem do obozu wieśniaków. Co ciekawe, każda z tych postaci (no, prawie każda) ma coś do zrobienia w trakcie nocy. Nie ma więc tu typowych Wieśniaków, którzy całą noc śpią i nie wnoszą niczego do nocnego chaosu.

Najmniej do roboty ma **Dream Wolf**, który jest wilkołakiem, ale takim, co przespia całą noc. Daje on jednak znak swoim futrzastym kumplom, że jest z nimi, wystawiając kciuk w czasie, gdy budzą się wilkołaki. Sam jednak nie wie, kto jest z nim w drużynie.

Wilkołaki doczekały się też swojego Jasnowidza, którym jest **Mystic Wolf**. Budzi się on (a właściwie ona, patrząc na grafikę zdobiącą kartę) i podgląda kartę jednego z graczy.

Trzecim wilkołakiem w drużynie jest **Alpha Wolf**, czyli Przywódca Stada potrafiący zamienić innego gracza w wilkołaka. Kiedy jest on w grze, odkłada się na bok kartę wilkołaka, który nie bierze udziału w zabawie, aby Wilk Alfa miał w co zamienić jednego z mieszkańców wioski.

Do drużyny wieśniaków dołączyły równie barwne postacie. Jest **Sentinel**, który budzi się zawsze jako pierwszy i może ochronić jedną z kart graczy przed jakąkolwiek manipulacją ze strony innych.



Jest **Apprentice Seer**, czyli Początkujący Jasnowidz, który może podglądać tylko karty znajdujące się poza wioską. Jest **Witch** (czyli Wiedźma), która może podejrzeć jedną kartę ze środka stołu, ale jeśli to zrobi, musi tę kartę wymienić z kartą dowolnego gracza (nawet swojej).

Kolejna postać to **Bodyguard**. Ten koleś, choć nie budzi się w nocy, w dzień odgrywa ważną rolę. Gracz, na którego wskazuje nie może zostać zabity. To dość istotna sprawa, ponieważ musi on pamiętać, aby NIE głosować na tego, kogo uważa za wilkołaka.

Paranormal Investigator to koleś, który szpieguje wszystko, co nadnaturalne. Może w nocy podejrzeć dwie karty innych graczy. Jeśli jednak trafi na Garbarza lub dowolnego Wilkołaka, sam staje się tą postacią.

Kolejną chaotyczną postacią jest **Village Idiot**, czyli Wioskowy Głupek, który potrafi zamieszać wiochą na całego. Może bowiem zamienić ze sobą miejscami wszystkie karty postaci, przesuwać je o jedno miejsce w lewo. Z Głupkiem na stole człowiek nigdy nie wie, w czyjej skórze się obudzi. Nieco porządku wprowadza **Revealer**, czyli Objawiciel. Ten człowiek potrafi ujawnić wszystkim oblicze jednego z graczy. W nocy może ujawnić jedną z kart leżących na stole. Tyle, że z niewyjaśnionych przyczyn boi się wilkołaków i Garbarza na tyle, że jeśli ujawni jedną z tych właśnie kart, musi ją ponownie zakryć.

Na koniec zostawiłem sobie kolesia, który wprowadza do gry żetony artefaktów. Jest to Curator, który może przydzielać graczom te potężne przedmioty zmieniające zasady gry dla ludzi, którzy je dostali. Jeden z nich zamienia gracza w Wilkołaka, inny w Garbarza, a jeszcze inny w Wieśniaka. Najciekawsze są jednak dwa, które wpływają na zachowanie gracza podczas głosowania. Pierwszy z nich wymusza całkowite milczenie, drugi zaś każe się odwrócić tyłem do stołu i tak brać udział w „diennej dyskusji”. Czyste szaleństwo.

Daybreak wprowadza do **One Night Ultimate Werewolf** dodatkową symfonię chaosu. Jest to rewelacyjne uzupełnienie gry i jeśli podobała się wam podstawka, to dokupienie tego dodatku jest niemalże konieczne. Wilkołaczenie wchodzi wtedy na jeszcze wyższy poziom.

Jako samodzielna gra **One Night Ultimate Werewolf: Daybreak** spisuje się dość dobrze. Co prawda może w niego zagrać tylko siedem osób, ale każda ma przynajmniej coś do roboty. No, może oprócz śpiącego wilka, który jest takim bardziej owłosionym Wieśniakiem. Każda ma też szansę na pogłębienie chaosu panującego na stole.

Jedyny problem tego rozszerzenia to postać Wioskowego Głupka. Jego masowa zamiana kart jest dość ciężka do „bezszelestnego” przeprowadzenia. Z tego powodu bardzo łatwo wyczuć, że Głupek grasuje po wiosce.

One Night Ultimate Werewolf: Daybreak to świetny dodatek i dobra samodzielna gra. Jeśli polujecie na podstawkę i nigdzie jej nie ma, spokojnie możecie kupić **Daybreak**. Gorąco jednak polecam posiadanie obu pudełek, ponieważ wtedy wycie do księżyca staje się jeszcze lepsze i jeszcze bardziej nieprzewidywalne.

One Night Ultimate Werewolf: Daybreak

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz


Liczba graczy: 3-7 osób


Wiek: 8+

Czas gry: ok. 10 minut

Cena: 99,95 złotych



 • świetne nowe postacie,
• sprawdza się jako samodzielna gra.

 • Wioskowy Głupek ciężki do „tajnego” zagrania.

PATCHWORK

ABSTRAKCYJNE KOŁDERKI

Bohaterem niniejszego tekstu jest zeszłoroczna propozycja znanego niemieckiego projektanta, Uwego Rosenberga, gra prosta i przyjemna, choć wcale nie lekka, a zmuszająca miejscami do solidnego wysilenia szarych komórek. Gra, która otrzymała nagrodę Golden Geek, a obecnie znajduje się na dziesiątym miejscu rankingu BGG w kategorii rodzinnych planszówek oraz aż na trzecim miejscu wśród gier abstrakcyjnych. Mowa o Patchwork, szybkiej dwuosobówce wydanej niedawno w Polsce przez firmę Rebel.

Wykonanie polskiej edycji gry stoi na dobrym poziomie. W niewielkim, ale całkiem porządnym pudełku znajdziemy kwadratową główną planszę, dwie plansze graczy o takim samym kształcie i rozmiarze, trzy drewniane znaczniki (dwa dla graczy i jeden neutralny) oraz prawie dziewięćdziesiąt grubych, dwustronnych żetonów. Wszystkie komponenty dobrze mieszczą się w opakowaniu, które wyjątkowo nie jest za duże i w połowie wypełnione powietrzem, co w ostatnich latach jest niestety bardzo często spotykaną przypadłością nowych gier. Aby produkt atrakcyjnie prezentował się na sklepowej półce, wcale nie jest potrzebne wielkie pudło w rozmiarze „standard FFG”, o czym niektórzy wydawcy zdają się czasem zapominać. **Patchwork** jest chlubnym wyjątkiem, który zwraca na siebie uwagę nie rozmiarem, a przede wszystkim pomysłową grafiką. Jako że gra traktuje o zszywaniu kawałków materiału w większą całość, dokładnie taki właśnie wzór przedstawia ilustracja okładkowa. Nie jest ona może szczególnie skomplikowana i powalająca arcyzmem, ale na pewno nie można jej odmówić oryginalności i faktu, że po prostu przykuwa wzrok. Podobnie jest z elementami gry – dwustronna plansza główna oraz żetony trzymając klimat, są ładne i bardzo kolorowe. Instrukcja nie

pozostawia zbyt wiele do życzenia – jest bardzo krótka, przejrzysta i dobrze wyjaśnia zasady gry. Zastrzeżenia mógłbym mieć właściwie tylko do klarowności jednego jej fragmentu, a mianowicie opisu punktacji na koniec gry, jednak po chwili zastanowienia się i użyciu tzw. zdrowego rozsądku także tutaj wszystko staje się jasne. Ogólnie rzecz ujmując – dobra robota.

Tyle o grafice i jakości wydania **Patchwork**. Czas na odpowiedź na najważniejsze pytanie – jak to wszystko wygląda w praktyce? Gra Rosenberga przeznaczona jest wyłącznie dla dwóch osób w wieku od 8 lat i jest bez wątpienia tytułem skierowanym przede wszystkim do graczy rodzinnych, unikających w planszówkach negatywnej interakcji, a ceniących sobie prostotę mechaniki i szybkość rozgrywki. Zadaniem uczestników jest szycie patchworkowych kolder poprzez zapełnienie swoich plansz o wymiarach 9x9 pół kawałkami materiału, zapewniającymi jak najwięcej żetonów guzików. Tematyka wydaje się ciekawa i bardzo oryginalna, jednak mechanika to czysta abstrakcja, a jakkolwiek klimat jest po prostu pretekstowy, podobnie jak w Splendorze lub Roju. Tym, co liczy się tutaj najbardziej są zasady, a one przedstawiają się następująco:

Na początku rozgrywki uczestnicy kładą przed sobą swoje planse, a dookoła planszy głównej, na której zaznacza się upływ czasu w grze, losowo rozkładają żetony przedstawiające kawałki materiału. Za najmniejszym z nich umieszcza się drewniany znacznik neutralny, dwa inne w kolorach graczy łądają na startowym polu planszy głównej i można zacząć rozgrywkę. Prawo do wykonania akcji zawsze ma gracz znajdujący się w tyle na torze czasu lub ten, którego żeton znajduje się na górze w przypadku remisu. W swojej kolejce podjąć można jedno z dwóch działań – przesunąć swój pionek przed przeciwnika i zyskać tyle żetonów guzików (będących walutą gry), o ile pól się go poruszyło lub dokonać zakupu jednego z trzech kawałków materiału znajdujących się przed żetonem neutralnym. W tym drugim przypadku gracz uiszcza opłatę widoczną na żetonie materiału, przesuwa się o wskazaną liczbę pól na torze czasu, kładzie żeton materiału na planszy, a na puste miejsce porusza znacznik neutralny. Przesuwając się po torze na planszy głównej, natrafić możemy na pola uprawniające do wzięcia żetonu specjalnego (kawałek skóry o wymiarach 1x1, jedyny sposób na „latanie” pojedynczych dziur w naszych kołdrach) albo pola z ikoną guzika, które po przekroczeniu powoduje „wypłatę” guzikowej waluty w liczbie równej liczbie odpowiednich ikon na naszej planszy.

Gdy oba pionki dotrą na ostatnie pole planszy głównej, gra kończy się, a zwycięzcą zostaje uczestnik z największą liczbą żetonów guzików. Żeby nie było jednak zbyt łatwo, każde puste pole na planszy gracza oznacza dwa punkty karne, odliczone od końcowego wyniku.

Mechanika **Patchwork** jest banalnie prosta, a wszystkie zasady wytłumaczyć można drugiej osobie w minutę. Na pewno jednak nie jest to gra łatwa. Odpowiednie ułożenie kawałków materiału na planszy gracza, w celu odniesienia jak największych korzyści bez zostawienia zbyt dużej liczby wolnych pól, jest dużą sztuką i nie lada wyzwaniem intelektualnym. Przydaje się także uważna obserwacja poczynań przeciwnika i podbieranie mu kluczowych żetonów w odpowiednim momencie. **Patchwork** to tytuł napraw-

dę wymagający i zdecydowanie wyróżniający się w kategorii gier abstrakcyjnych. Jak na grę familijną przystało, dobrze nadaje się też do zabawy z dziećmi, mam jednak wrażenie, że w tym wypadku zasady przyznawania ujemnych punktów na koniec gry są nieco zbyt ostre. Minus dwa punkty za każde puste pole to naprawdę sporo. Młodszy gracz może mieć problemy z odpowiednim dopasowywaniem żetonów i zostawiać zbyt dużo wolnego miejsca, przez co zdobywać będą znacząco mniej punktów. To chyba jednak jedyny poważniejszy minus, jaki mogę wskazać w tej grze, a i tak jest dość łatwo naprawialny, ponieważ wprowadzenie drobnych zmian w zasadach punktacji końcowej (np. tylko minus jeden punkt zamiast dwóch za każde niezakryte pole) nie powinno być problematyczne.

Dzieło Uwego Rosenberga to bardzo dobry tytuł. Mamy tu trochę elementów **Blokusa**, trochę kultowego komputerowego **Tetrisa**, prostą, ale dającą dużo opcji do kombinowania mechanikę, do tego ładną oprawę graficzną, a wszystko to we w miarę przystępnej cenie. Czas pojedynczej partii nie przekracza pół godziny, w jeden wieczór można więc zagrać kilka razy pod rząd, a mimo to tytuł ten nie znudzi się szybko, bo każda rozgrywka jest całkowicie niepowtarzalna. Aż szkoda, że **Patchwork** jest grą przeznaczoną wyłącznie dla dwóch osób, ponieważ wydaje mi się, że stosunkowo łatwo można by go rozszerzyć o kolejnych graczy. Niemniej jednak w kategorii „gier dla pary” to zdecydowanie jedna z najciekawszych nowości ostatniego okresu.

Patchwork

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 8+

Czas gry: 15-30 minut

Cena: 75 złotych



- oryginalna oprawa graficzna,
- prosta, ale wymagająca mechanika,
- duża regrywalność,
- krótki czas gry.



- zasady końcowej punktacji mogą być zbyt surowe dla młodszych lub niedoświadczonych graczy.



D. Brad Talton Jr.

WALECZNE PIKSELE

Wojna do ostatniego świecącego się piksela

Ostatnio w moje ręce trafiła gra D. Brada Taltona Jr. pod tytułem Pixel Tactics wydawnictwa Level 99 Games, w Polsce wydana nakładem wydawnictwa Portal jako Waleczne piksele. Jest to dwuosobowa, taktyczna gra karciana, która dzięki rysunkom Fabio Fontesa zabiera nas w nostalgiczną podróż do pikselowego świata gier wideo z lat 80. i 90. XX wieku.



Po otwarciu niewielkiego pudełka, dostajemy w swoje ręce dwie talie oddziałów (po dwadzieścia pięć kart w każdej), czterdzieści dwa żetony obrażeń, dziesięć żetonów siły i karty bieżącej fali pierwszego i drugiego gracza. Żetony są wykonane solidnie, karty również mają właściwą grubość i wykonane są ze śliskiego papieru. Niestety, rozmiar pudełka uniemożliwia trzymanie kart w koszulkach. Mimo to nie powinny one zbyt szybko się zniszczyć. Instrukcja napisana jest w sposób prosty i już po jej jednokrotnym przeczytaniu można zasiąść do gry. Talie graczy różnią się od siebie wyłącznie kolorem i motywem na rewersach. Mamy więc talię czerwoną i niebieską. Grafiki na kartach doskonale oddają klimat gry. Z miejsca polubiłem małych, pikselowych wojowników, którzy tworzą poszczególne armie. Jedyne, co można zarzucić wykonaniu, to trochę za małe symbole i napisy na kartach. Jest to spowodowane faktem, że każdą z nich można wykorzystać w rozgrywce na kilka różnych sposobów.

Przechodząc do samej mechaniki gry, czyli do tego, co spodobało mi się najbardziej w Pikselach, muszę podkreślić wielofunkcyjność kart. Jak już wcześniej wspominałem, każdą kartę możemy wykorzystać na kilka sposobów. Pora przejść do konkretów. Możemy kartę wystawić jako dowódcę. Jest to bardzo ważny wybór, ponieważ cechy i zdolności są unikalne dla danego bohatera i determinują naszą taktykę. Możemy użyć też karty jako jednostki o równie niepowtarzalnych ce-

chach. Jakby tego było mało, zasady specjalne i działanie jednostki w grze zależą od miejsca jej wystawienia, czyli ulokowania na polu bitwy. W końcu możemy zagrać kartę w charakterze rozkazu. Z reguły daje on duże możliwości, ale po takim użyciu karta jest odrzucana.



gdy startujemy z rozgrywką, wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa. Każdy z graczy buduje z dostępnych kart swój oddział. Celem gry jest wyeliminowanie dowódcy przeciwnika, a tym samym rozbicie w pył jego armii.

Pierwszym zadaniem, jakie stoi przed nami, jest więc wybór dowódcy. Wybieramy go z spośród pięciu kart. Jest to niezwykle ważny moment gry. Należy pamiętać, że każda karta występuje tylko raz w danej talii, więc gdy użyjemy danej karty jako dowódcy, nie będziemy już mieli możliwości użycia jej jako karty oddziału.

Po tym, jak gracze jednocześnie odkryją swoich dowódców (gdyby obaj wybrali tego samego, muszą wybrać ponownie), zaczyna się właściwa rozgrywka. Gramy określoną liczbę rund, z której każda podzielona jest na trzy fazy zwane

Falami. W trakcie każdej Fali, każdy z graczy wykonuje dwie z spośród dostępnych akcji. Akcji do wyboru mamy „tylko” sześć, ale biorąc pod uwagę, że każda jednostka ma unikalne możliwości, w zależności od jej rozstawienia na polu, to liczba wariantów jest naprawdę spora. Pierwsze rozgrywki trwają około godziny, bo chociaż instrukcja jest prosta, to nie zna się jeszcze możliwości poszczególnych kart i trzeba je dokładnie czytać. Kolejne partie, wychodzą już jednak bardziej intuicyjnie. Zastanawiam się, czy z czasem liczba opcji wynikająca z ograniczonego do dwudziestu pięciu kart zestawu nie ujawni przy „setnej” rozgrywce pewnych schematów. Przynajmniej do tej pory nie odniosłem takiego wrażenia. Poza tym w wersji angielskiej rozwiązano ten problem, wydając dodatki z nowymi kartami. Wydawnictwo Portal wypuściło niedawno Walczne Piksele 2, więc problem z potencjalnie ograniczoną regrywalnością praktycznie przestał istnieć.





Podczas rozgrywki problematyczne bywają niedokładnie doprecyzowane opisy działań poszczególnych kart. Konieczne jest więc korzystanie ze słowniczka. Dobrym pomysłem jest też zawarte w instrukcji FAQ, w którym z łatwością odnaleźć można odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania. Nie będę rozpisywał się na temat jakichś strategii rozgrywki, ponieważ jest ich tak wiele, że każdy i tak wymyśli własną.

Waleczne Piksele są grą naprawdę wartą polecenia. Ich cena jest niewygórowana i łatwo je wrzucić w plecak, są więc idealnym tytułem na wakacyjne wyjazdy. W ich przypadku dobrze będą bawili się zarówno ci, którzy szukają szybkiej gry, jak i miłośnicy skomplikowanych strategii, którzy będą wytrwale sprawdzać różne kombinacje kart, aby stworzyć jak najbardziej skuteczny oddział.

Wielofunkcyjność kart wprowadza do rozgrywki w bardzo prosty sposób balans. Nie miałem wrażenia, że istnieją jakieś karty, które mogą rozłożyć partię na łopatki. Kiedy rozpoczynamy zabawę, naprawdę widać, że jest to walka, której celem jest wyniszczenie wroga. I choć są to tylko pikselowi wojownicy, to ich starcia są jak najbardziej na serio i trudno oderwać się od stołu.



Waleczne Piksele



Zrecenzował: Marcin Gleń


Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 55 złotych

 wielofunkcyjność kart,
 ogromna liczba strategii prowadzenia rozgrywki.

 niedokładnie doprecyzowane opisy działania poszczególnych kart.



DRAMATYCZNE STARCIE

Zimna Wojna 1945-1989 to gra strategiczna dla dwóch osób, która od kilku lat niepodzielnie króluje na pierwszym miejscu rankingu serwisu BoardGame Geek. Projektanci Ananda Gupta i Jason Matthews dokonali nie lada wyczynu i stworzyli grę, która trafiła w gusta strategicznych wyjadaczy oraz początkujących graczy. Jak im się to udało?

Po otwarciu pudełka naszym oczom ukazuje się plansza przedstawiająca mapę świata podzieloną na rejony oraz państwa (strategiczne i zwykłe), kilkaset żetonów wpływów, stos kart zdarzeń, rozbudowana instrukcja oraz dwie kostki. Wszystkie elementy utrzymane są w przyjemnej dla oka, klimatycznej stylistyce, która równocześnie jest bardzo czytelna. Choć instrukcja może początkowo przytłaczać swoją objętością, to już podczas pierwszej lektury szybko okazuje się, że mechanizmy rządzące grą są stosunkowo proste, a jej część poświęcono na historyczne omówienie wydarzeń zawartych na kartach.

Podczas rozgrywki uczestnicy prowadzą dwa światowe mocarstwa – USA i ZSRR, które walczą o dominację na arenie światowej w latach 1945-1989. Główną część mechaniki napędzają karty zdarzeń podzielone na trzy części: początek, apogeum i schyłek wojny. Gracze rozpoczynają rozgrywkę, korzystając z talii początku wojny. Dopiero w dalszych etapach talia ta powiększana jest o kolejne części.

Podczas etapów gracze na przemian zagrywają karty z ręki i wywołują wydarzenia na nich opisane lub korzystają z ich wartości punktowej, aby budować swoje wpływy w różnych rejonach świata. Co jakiś czas zagrywane są karty punktowania, które wskazują określony rejon i określają wartości punktów zwycięstwa, które można zdobyć za obecność, kontrolę lub dominację w tej części świata.

Rozgrywka toczy się przez dziesięć etapów, po których następuje punktacja regionów i wyłaniany jest zwycięzca. Jedno z mocarstw może również odnieść sukces przed upływem wskazanego czasu, jeśli uzyska dominację w Europie podczas rozliczania punktacji lub zgromadzi dwadzieścia punktów zwycięstwa. Mechanika tych ostatnich jest stworzona w bardzo interesujący sposób i przypomina przeciąganie liny (punkty zdobyte przez ZSRR pomniejszają punkty USA i na odwrót). Gra kończy się również w momencie, gdy wskaźnik DEFCON spada do zera i starcie szpiegów przeradza się w gorącą wojnę nuklearną, a gracz, który się do tego przyczynił automatycznie przegrywa.

Podział talii na trzy części powoduje bardzo ciekawą dynamikę. Początkowa część rozgrywki jest zdominowana przez ZSRR, a rola USA sprowadza się do „gaszenia pożarów”. W środkowej części rozgrywki Związek Ra-

dziecki porusza się jeszcze siłą rozpędu, ale Stany Zjednoczone stopniowo dotrzymują mu kroku. W końcu radziecki kolos chwieje się już na swoich glinianych nogach, natomiast USA jest praktycznie niepokonane. Doświadczeni gracze będą więc w stanie wykorzystać silne strony danego mocarstwa, aby przeciągnąć szalę zwycięstwa na swoją korzyść.

Mimo dużej liczby opcji oraz ponad stu kart wydarzeń, mechaniczne serce Zimnej Wojny jest stosunkowo proste. Tę grę można porównać do szachów – podstawy da się wyjaśnić w ciągu kilku minut, ale każda rozegrana partia wniesie coś nowego i pozwoli spojrzeć na pewne kwestie z innej perspektywy. Z tego powodu tytuł ten najlepiej sprawdza się podczas rozgrywki osób znajdujących się na podobnym poziomie – w przeciwnym wypadku stary wyjadacz, potrafiący przewidzieć efekty nadchodzących kart, bez problemu uzyska przewagę nad nowicjuszem.

Dodatkowym atutem, który przemawia na korzyść tej pozycji, jest bardzo duża regrywalność. Mimo optymalnych „otwarć” rekomendowanych przez doświadczonych strategów na początkowym etapie rozgrywki, po dodaniu talii apogeum wojny gra staje się odrobinę nieprzewidywalna, a co za tym idzie, także i niepowtarzalna.



Jedynym minusem rozgrywki w **Zimną Wojnę** jest czas, który należy poświęcić na jedną partię. Przeciętnie trwa ona ok. 150-180 minut (zdecydowanie dłużej, jeśli przeciwnik ma „paraliż decyzyjny”), przez co czasem ciężko jest znaleźć chętnego do gry. Równocześnie sama rozgrywka obfituje w mnóstwo trudnych decyzji strategicznych i oferuje dużo satysfakcji, gdy uda się zablokować i wymanewrować przeciwnika.

Omawiając **Zimną wojnę 1945-1989**, nie sposób nie wspomnieć o jej walorach edukacyjnych. Każda karta zdarzeń jest związana z rzeczywistymi wydarzeniami lub osobami (np. Solidarność, Fidel Castro, Powstanie NATO, Kryzys Kubański itd.) i ma określone konsekwencje mechaniczne. Dodatkowo gra może służyć jako lekcja historii najnowszej, ponieważ tło poszczególnych kart jest szerzej opisane w instrukcji.

Zimna wojna 1945-1989 to kultowa strategia, której na podium BoardGame Geek w najbliższych latach nie zagrozi z pewnością żaden inny tytuł. Proste zasady i szybkie przygotowanie rozgrywki łączą się z głębią strategiczną, mocno zarysowaną tematyką i bardzo wysoką regrywalnością. Jest to tytuł, który przypadnie do gustu zarówno nowicjuszom, jak i doświadczonym strategom. Jest to rewelacyjna gra, w którą każdy powinien choć raz zagrać w swojej planszówkowej karierze.

Zimna wojna 1945-1989
 Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk
 Liczba graczy: 2 osoby
 Wiek: 13+
 Czas gry: ok. 180 minut
 Cena: 159,95 złotych



- przystępne zasady,
- głębia strategiczna,
- wysoka regrywalność,
- świetna lekcja historii.



- czas rozgrywki.



ZAPRASZAMY!



Trójmiejskie Spotkania z Grami Planszowymi

EDYCJA - JESIEŃ 2015

WWW.FESTIWALGRAMY.COM

WPROWADZENIE DO GIER HEKSOWYCH, CZ. 3

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

W poprzednim odcinku była mowa o zasadach walki i sprawach z nią związanych, w tym o tabelkach i całej arytmetyce, jaka im towarzyszy. Teraz wrócimy po części do tego, o czym było na początku, czyli ruchu i tego, jak zorganizowana jest rozgrywka.

Każda z gier w jakiś sposób dzieli rozgrywkę na pewne odcinki: etapy, tury, rundy. Najczęściej etap (z uwagi na polską tradycję planszówkową pozwolę sobie stosować takie właśnie nazewnictwo) to fragment rozgrywki, kiedy każda ze stron wykonuje po jednym ruchu i może raz przeprowadzić atak. Tak jest w wielu grach, nie tylko heksowych. Heksówki rozwinęły jednak ten system w bardzo różnych kierunkach. Śmiem twierdzić, że są tutaj najbardziej zróżnicowane i potrafią oferować najciekawsze rozwiązania.

Przy założeniu, że w grze mamy dwie strony, najprostszym rozwiązaniem jest podział etapu rozgrywki na dwie części. W pierwszej części ruch i walkę (ataki) przeprowadza jeden z graczy. W drugiej części ruch i walkę przeprowadza drugi z graczy. W ten sposób etap podzielony zostaje na fazy:

- faza ruchu gracza A,
- faza walki gracza A,
- faza ruchu gracza B,
- faza walki gracza B.

Poza powyższymi fazami występować mogą także różne inne, np. faza reorganizacji, dowodzenia itd. Czasami mają one

istotne znaczenie dla całości, często jednak nie mają.

Powyższy system nazywany bywa „I go – You go”, czyli w luźnym tłumaczeniu na nasze: „Ja jadę – Ty jedziesz” („jedziesz”, czyli wykonujesz swoje ruchy). Jedną z jego cech jest to, że pozwala graczowi poruszyć w ramach jednej fazy wszystkie oddziały i potem zaatakować (przeprowadzić walkę) wszystkimi oddziałami. Gracz może więc skoordynować działania wielu jednostek. Inną cechą tego klasycznego układu faz jest to, że wszystkie walki rozstrzygane są po wykonaniu ruchu przez wszystkie oddziały danej strony. Oznacza to, że po rozstrzygnięciu walk, gracz nie może przemieścić swoich oddziałów, np. jeśli gdzieś przegra i jego oddziały zostaną rozbite albo wyeliminowane, to nie może załatać powstałej przez to dziury we froncie.

Powyżej zaprezentowałem układ klasyczny. Możliwości jest jednak wiele. Dobrym przykładem może być gra **Tannenberg 1914** (wyd. Dragon), gdzie układ faz wygląda w ten sposób, że każdy z graczy ma swoją fazę ruchu, ale faza walki jest wspólna dla obu. Zupełnie odmiennym rozwiązaniem jest mieszanie ze sobą faz ruchu i walki. Polega to na tym, że walkę rozstrzyga się w trakcie ruchu. Ruszamy pojedynczym oddziałem i w trakcie ruchu wykonujemy ataki, ostrzały bądź inne formy walki. Czasami za ataki „płaci się” punktami ruchu. Tego rodzaju rozwiązania występowały już w polskich grach na początku lat 90. XX wieku. Czasami łączono je z tymi, o których pisałem wcześniej. Dobrym przykładem może być tu gra **Waterloo 1815** (wyd. Dragon), gdzie faza

ruchu była jednocześnie fazą walki kawalerii (kawaleria rozstrzygała walki podczas ruchu i atakowała kosztem punktów ruchu).

Rozwiązania te zbiorczo określić można jako system aktywacji ogólnej. Dlaczego aktywacji ogólnej? Ponieważ aktywowane najpierw do ruchu, a potem do walki są wszystkie oddziały danej strony. Niekiedy faza walki następuje nie od razu, ale po fazach ruchu obu stron, jak w **Tannenbergu 1914**, ale zawsze mamy jedną fazę ruchu i albo po jednej fazie walki dla każdego, albo jedną wspólną. Taki układ faz ma oczywiście swoje dobre i złe strony, o czym będzie dalej.

Z czasem pojawiły się nowe pomysły zmodyfikowania układu faz i budowy etapu. Całą, bardzo różnorodną grupę, stanowią gry, gdzie starano się wprowadzić dodatkowe fazy oddające różne aspekty działań wojennych. Znakomitymi przykładami takich gier mogą być **Rok 1920** (wyd. Encore) i **Ostatnia wojna cesarzy** (wyd. Novina), obie autorstwa Jarosława Flisa. Występuje tam ruchoma faza ruchu odwodów każdego z graczy. W zależności od tego, kiedy gracz ją wykona, może przez to uzyskać różne efekty. Może doprowadzić do tego, że będzie miał dwa ruchy pod rząd przed swoimi atakami. Może ją wykorzystać do pościgu po przeprowadzonych przez siebie atakach. Może wreszcie użyć jej jako ostatniej deski ratunku, do oderwania się od przeciwnika, w chwili gdy ten decyduje się na zadanie ostatecznego ciosu. Innym, znakomitym przykładem gry, w której można znaleźć ciekawe pomysły dotyczące układu faz jest **Red Storm Over The Reich** (wyd.

Compass Games). W grze tej sekwencja faz ruchu oraz walki wygląda następująco:

- faza ruchu I gracza A,
- faza walki gracza A,
- faza ruchu II gracza A,
- faza ruchu I gracza B,
- faza walki gracza B,
- faza ruchu II gracza B.

Na tym nie koniec, bo każdy z graczy otrzymuje na swoją aktywację określoną pulę punktów ruchu (częściowo losową). Tę pulę rozdziela między dwie fazy ruchu. Również walka pochłania punkty ruchu, co ma istotne znaczenie przy planowaniu podziału punktów ruchu pomiędzy fazy.

Kolejną, odrębną grupę rozwiązań wywodzącą się z gier w skali operacyjnej (przedstawiających działania dużych zgrupowań wojsk na rozległym terenie) stanowią zasady stosujące aktywacje (to magiczne słowo zwykle kojarzone jest właśnie z tymi rozwiązaniami). Zazwyczaj oddziały danej strony podzielone zostają na grupy. W trakcie etapu naprzemiennie aktywowane są grupy oddziałów obu stron. Najpopularniejszym sposobem ustalania kolejności jest ciągnięcie żetonów formacji z kubeczka bądź losowanie ich w inny sposób. Sprawia to, że ruch oddziałów staje się mniej przewidywalny i jest przemieszany. Inna odmiana tego rozwiązania polega na tym, że gracze rzucają kostkami i porównują wynik rzutu z parametrem wodza wybranej formacji. Tego typu zasady spotkać możemy w popularnej serii *The Great Battles of History* lub w systemie **Musket & Pike** (oba tytuły z GMT Games). Ich cechą charakterystyczną, poza nieprzewidywalnością kolejności ruchów, jest to, że często umożliwiają graczowi wykonanie dwóch bądź więcej ruchów (tą samą bądź różnymi formacjami) pod rząd, co nie zawsze niesie z sobą pozytywne skutki dla mechaniki gry. Po każdym ruchu następuje walka. Ważne bywa to, czy grupy, na które podzielono siły danego gracza, są stałe, czy tak jak jest to np. w grze **SPQR** (będącej częścią *The Great Battles of History*) wodzowie mogą poruszać dowolne oddziały znajdujące się

w ich zasięgu dowodzenia.

Wspominałem już trochę o alternatywnym w stosunku do klasycznego rozwiązaniu, polegającym na tym, że walkę rozstrzyga się w ramach ruchu. W grach poświęconych walkom taktycznym na niskim szczeblu (na poziomie drużyny lub plutonu) tak właśnie to działa. Ale dochodzą też dodatkowe elementy. Po pierwsze, na ogół występuje tam aktywacja pojedynczych oddziałów bądź niewielkich grup oddziałów. Po drugie, często mamy bardzo rozbudowane zasady reakcji. Polegają one na tym, że jak oddział poruszy się albo strzeli, to oddziały przeciwnika mogą go ostrzelać w trakcie jego aktywacji. Reakcja występuje w wielu grach, ale w grach na poziomie drużyny lub plutonu (zazwyczaj przedstawiających II wojnę światową), ze względu na daleki zasięg ognia (często oddziały mogą strzelać przez całą planszę), nabiera to szczególnego znaczenia. Mam tu na myśli takie gry jak **Conflict of Heroes** (wyd. Academy Games) lub **Combat Commander** (GMT Games).

W grach występują jeszcze bardziej złożone rozwiązania. Przykładem może być **Fighting Formations: Grossdeutschland** (GMT Games). Wyodrębniono tam szereg akcji dostępnych dla obu graczy. Akcją może być ruch, wezwanie wsparcia, ostrzał. Mają one swoją wartość punktową. Każdy z graczy ma określoną liczbę punktów akcji. Akcję wykonuje gracz, który ma aktualnie mniej punktów. Jeśli po wykonaniu akcji i dodaniu punktów za nią przysługujących, gracz ma ich więcej niż przeciwnik – wtedy ten ostatni przejmuje inicjatywę. Jeśli po wykonaniu swojej akcji gracz nadal ma mniej punktów akcji niż druga strona – wtedy może wykonać jeszcze jedną akcję. Każda z akcji może być wykonana ograniczoną liczbą razy. Zaznacza się to za pomocą drewnianych kostek, które zdejmuje się z danego rodzaju akcji po jej wykonaniu. Etap kończy się w chwili, gdy wszystkie kostki zostaną zdjęte.

Mam świadomość, że nie przedstawiłem wszystkich rozwiązań, ale te są najczęściej spotykane w heksówkach, dlatego na nich tę krótką prezentację zakończę. Kilka pomysłów, jakie się przewijają w takim bądź innym układzie można znaleźć

w wielu grach i pewne ich cechy są symptomatyczne.

Jak sprawdzają się te różne układy faz i inne zasady dzielące etap na części? Moim zdaniem nie ma jednego uniwersalnego rozwiązania, które biłoby na głowę wszystkie inne. Każda skala ma swoją specyfikę. Podobnie różne okresy historyczne. Od czasu do czasu można trafić na dyskusje na temat tego, jak oddawane jest dowodzenie w grach wojennych. Często zdarza się, że rozwiązania dotyczące układu faz (etapu) i aktywacji przedstawiane są jako mające na celu oddać system dowodzenia. Tylko częściowo zgadza się to z prawdą. Przyznam, że pomimo, iż od wielu lat gram w gry wojenne, nie spotkałem jeszcze systemu, który głębiej, w jakiś bardziej uniwersalny sposób, oddawałby element dowodzenia. Na ogół te gry, które najbardziej się na to silą, po dłuższych testach wypadają słabo i odchodzą w niepamięć. Spotkałem za to wiele gier, które potrafią znakomicie przedstawić wybraną wojnę, operację lub bitwę. Takie podejście – skupienie się na wybranym wycinku historii, który można samemu dobrze poznać i zinterpretować – wydaje mi się kluczowe dla odniesienia sukcesu.





Mały Książę: Droga do Gwiazd

Mały Książę to książka o dorosłych dla dzieci, w której dzieci czytają jak nie być dorosłymi, a dorośli jak być dziećmi. Czy w grę planszową dla dzieci mogą zagrać dorośli?

Poprzednia gra z Małym Księciem w tytule - Zbuduj mi planetę - na tyle mnie zachwycała, że zarówno ja, jak i inni dorośli bardzo chętnie do niej wracamy. Antoine Bauza oraz Bruno Cathala stworzyli grę, w którą mogą grać dzieci, ale grają z upodobaniem też dorośli. Zupełnie jak z Antoine de Saint-Exupéry. Teraz duet obu panów znowu sięgnął po dzieło tego trzeciego. Tym razem zamiast tworzenia planety, gra opowiada o wyścigu po gwiazdy. I jest zupełnie inną grą.

Także wizualnie. O ile poprzedniczka wykorzystywała ilustracje autora książki, o tyle nowa gra ma całkiem nowe grafiki. Klasyczne akwarele zastąpiły kadry prosto z filmu malowane komputerem.

Film. Po jego obejrzeniu staje się jasne, że to nie książka, ale właśnie kinowy obraz był inspiracją dla powstania gry. Gra nawiązuje do niego nie tylko wizualnie, ale i tematycznie. Podróż samolotem ku gwiazdom nabiera znaczenia, a raczej wielu znaczeń – wszak mówimy tu o Małym Księciu. Po obejrzeniu animacji, Droga do gwiazd staje się lepszą grą. Natomiast jeśli ktoś tylko czytał książkę i nie oglądał filmu, może się nią rozczarować. Nie miał bowiem szans poznać jej świata. A jest to świat z zachowanym duchem oryginału, ale wywrócony baobabami do góry.

W grze, tak jak i w filmie, odbywamy podróż aeroplanem. Pędzące dwupłatowce ścigają się do mety. Samolotki przesuwają się po polach oznaczonych jako chmurki. Ruch po chmurkach polega na wyłożeniu karty z ręki o wartości od 1 do 5. Każdy zaczyna z identyczną pulą kart ruchu i dla każdego będzie ona niewystarczająca do ukończenia wyścigu (karty są jednorazowe). Kto czytał książkę, ten wie, że bez klucza wędrownych ptaków daleko się nie zaleci. I rzeczywiście. Gdy kończymy ruch na chmurze z symbolem ptaka, losujemy dodatkowe karty ruchu, niektóre dość nietypowe (np. automatyczne przesunięcie się na pozycję lidera).

Część chmur jest pusta, reszta daje nam gwiazdki, gdy zakończymy na nich swój ruch. Są też takie, które dają lunety. Wylosowana luneta może dać nam gwiazdki, odebrać je nam lub pozwolić odebrać je innym. Gwiazdki zdobywa się również, mijając jedną z trzech bramek po drodze. Decydujemy się wtedy na wybór odkrytego kafelka z gwiazdkami lub ryzykujemy i losujemy zakryty. I wreszcie gwiazdki zdobywa się, dolatując do mety. Najwięcej zdobędzie ten, komu uda się to uczynić jako pierwszemu. Ale pierwszy w tej grze wcale nie wygrywa. Zwycięza bowiem ten, kto zdobył w sumie najwięcej gwiazdek.

To wyścig, w którym każdy ma szansę wygrać. Autorzy doskonale wiedzieli, do kogo adresują grę. Dzieciaki chcą się cieszyć grą, a nie smucić przegraną. Czemu tylko jedna osoba, będąca na czele stawki, ma mieć przyjemność z gry? Ostatni nie jest tu skazany na wdychanie spalin i patrzeć, jak konkurencja się oddala. Wręcz przeciwnie. Ostatni mogą być pierwszymi. Po pierwsze, ruch wykonuje zawsze gracz będący najdalej od mety. To pozwala mu wykonać nawet kilka ruchów z rzędu, zanim dogoni czołówkę. Po drugie, im częściej się poruszysz, tym większą masz szansę na zbieranie gwiazdek. Zagraniem szybkiej karty wartej aż pięć pól, przesunie cię o te pięć pól i bę-



dziesz bliżej do mety, ale po drodze przeskoczysz na przykład trzy pola z gwiazdkami – żadnej z nich nie otrzymasz. Dlatego zagranie „wolnej” karty o wartości dwa może być często bardziej opłacalne. Jest tu trochę kombinowania, co może zachęcić dorosłych.

Choć to gra prosta i szybka, autorzy pomyśleli jednak i o tym, aby równie szybko nam się nie znudziła. A to za sprawą modularnej planszy, której inne rozłożenie odrobinę urozmaici kolejne rozgrywki. Układanie w łuk planszy nie jest praktyczne, jeśli chcemy zagrać w terenie, ale za to świetnie wygląda. Naprawdę, jak wznoszenie się samolotem do góry.

Jak na grę dla dzieci, jest tu sporo interakcji. Przeszkadzanie sobie zależy jednak bardziej od losu, niż od nas samych. Jeśli możemy obwinąć czynnik zewnętrzny, do tego zupełnie przypadkowy, nikt nie ma do nikogo pretensji, ani wyrzutów sumienia. A to kolejna ważna cecha dobrej gry dla dzieci. Zabranie komuś gwiazdki dzieje się tylko po wylosowaniu niektórych lunet. Ale losując lunety, raczej nie mamy zamiaru komuś szkodzić, bo najczęściej dają nam one gwiazdki z ogólnego stosu. W grze jest też specjalna zasada mówiąca o kończeniu ruchu na tym samym polu, co przeciwnik. W tym przypadku zabiera się mu losową kartę, a oddaje wybraną ze swoich. I znów – los rozstrzyga, jaka karta zostanie utracona. A poza tym poszkodowany i tak otrzymuje kartę, więc nie musi być stratny.

Droga do gwiazd ze swoją maksymalną prostotą i przystępnością zasad przypomina mi **Małych Powstańców**. Obie gry bardziej niż na komplikowaniu zasad, skupiają się na pokazaniu danego tematu, w jak najciekawszy dla młodego odbiorcy sposób. Bo dzięki temu taki młody odbiorca może zacząć swoją przygodę z Małym Księciem. To nic, że w „odwrotnej”, nietradycyjnej kolejności, czyli: gra, film, a na końcu dopiero książka. Czy chociażby z tego powodu to nie wspaniałe, że ta gra powstała? Doceni ją ten, kto ma dziecko i próbuje je zaprosić w świat swojego dzieciństwa.



Nie podejrzewam dorosłych lub starszych nastolatków o to, że zasiądą do Drogi do gwiazd. Ale wyobrażam sobie dzieci i młodych nastolatków dobrze się przy niej bawiących. Książkę czytają dorośli i dzieci. W **Zbuduj mi planetę** grają dorośli i dzieci. W **Droga do gwiazd** zagrają... głównie dzieci. A dorośli, jeśli już, to wspólnie z dziećmi. Jeśli przypadkiem lubią Małego Księcia i najnowszą animację, jest szansa że poczują się znów jak dzieci.

Jestem bardzo ciekawy, czy gra spodobałaby się Małemu Księciu.



Mały Książę: Droga do Gwiazd (edycja filmowa)

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 15-30 minut

Cena: 99,95 złotych



- doskonała dla dzieci, także tych dorosłych,
- a przede wszystkim dla najmłodszych, którzy mają spotkanie z książkowym Księciem jeszcze przed sobą,
- zasady gry wspierają gracza na ostatniej pozycji, co szczególnie sprzyja graniu z dziećmi.



- traci bez obejrzenia filmu,
- nie dla dorosłych Dorosłych.

DOOMTOWN RELOADED

Next Level Hot Lead

Rubrykę przygotował: Paweł „qkieu” Kukielczyński

Witajcie!

Nazywam się Paweł „qkieu” Kukielczyński i chciałbym podzielić się z wami spisem talii, którą udało mi się zająć pierwsze miejsce na turnieju Doomtown: Reloaded. Turniej odbył się 18 lipca w krakowskim HEX-ie i przyciągnął 19 graczy. Rozegrane zostało pięć rund swissa i top 4 w systemie pucharowym.

Next Level Hot Lead

The Sloane Gang (Base Set)

Dude (13)

- 1x Allie Hensman* (Base Set)
- 1x Antheia Pansofia* (No Turning Back)
- 1x Barton Everest (Base Set)
- 1x Bobo (Base Set)
- 1x Harry Highbinder* (No Turning Back)
- 1x Jacqueline Isham* (No Turning Back)
- 1x Makaio Kaleo, Esq. (Faith and Fear)
- 1x Maria Kingsford (Faith and Fear)
- 3x Pagliaccio (Faith and Fear)
- 1x Pancho Castillo (Base Set)
- 1x Travis Moone* (Base Set)

*oznacza startowe posse

Kącik Doomtown: Reloaded

Deed (11)

- 2x Charlie's Place (Base Set)
- 1x Gomorra Parish (Base Set)
- 1x Killer Bunnies Casino (Base Set)
- 3x Pettigrew's Pawnshop (Faith and Fear)
- 2x Shane & Graves Security (Frontier Justice)
- 2x The R&D Ranch (New Town, New Rules)

Goods (8)

- 4x Pearl-handled Revolver (Base Set)
- 4x Winchester Model 1873 (Frontier Justice)

Spell (4)

- 4x Mirror, Mirror (Faith and Fear)

Action (16)

- 4x Bottom Dealin' (Base Set)
- 4x Hot Lead Flyin' (Base Set)
- 4x No Turning Back (No Turning Back)
- 4x Pistol Whip (Base Set)

Zacznę od krótkiego komentarza, jak taką talią powinno się grać. Gramy podstawowym domkiem The Sloane Gang i zaczynami zazwyczaj z Allie Hensman w naszym początkowym posse. Taki układ pozwala nam generować 2 CP (Control Point) na turę, pod warunkiem, że okupujemy rynek. Skoro mamy już rozbić namiot na rynku, to można od razu grać Harrym Highbinderem i wyciągnąć kolejne bonusy z faktu przebywania na placu, w postaci uproszczonych zakupów broni i czarów oraz nieograniczonego wymienia się ekwipunkiem. Siedzimy więc na rynku, generujemy CP i kupujemy nasze zabawki, aż przeciwnik zostanie zmuszony

do reakcji. Strzelaninę staramy się wygrać dzięki licznemu posse (spora liczba tanich dude'ów, z których łatwo zrobić zabawkami studów) i silnymi akcjami Shootout. Talia wyśmienicie sprawdza się przeciwko wszelkim innym strzelającym spisom, ma natomiast poważne problemy, jeżeli chodzi o walkę z konstrukcjami kontrolnymi, które unikają strzelaniny i mają sporo Influence.

Tyle ogółu, przejdźmy więc do szczegółów.

Dudes

Talia posiada właściwie trzy startowe posse:



To zrównoważone posse mające mniej więcej równe szanse przeciwko nieznanemu przeciwnikowi.

DOOMTOWN RELOADED



To posse, rozpoczynające z 6 Influence i Allie Hensman, nadaje się najlepiej przeciwko wszelkim kontrolnym konstrukcjom (4th Ring z Rumors, Paralysis Mark i Blood Curse albo tzw. Landslide Morganów, czyli deck wkładający do gry wiele deedów).



To posse zoptymalizowane, aby zwalczać agresywnego przeciwnika. Silny stud w postaci Pancho i defensywny stud w postaci Jacqueline pozwalają na wyrównanie szans przeciwko taliom Sloane'ów używających domku Desolation Row oraz ostatnio popularnym, agresywnym deckom Law Dogów z Judge Harry Somerset Exp1. Na tego ostatniego nawet warto pokusić się o wymianę Allie na Bartonę Everestę, aby zacząć z trzema studami.

Jeżeli chodzi o dude'ów, na których zakup liczymy podczas gry, to zdecydowanie należy wspomnieć o Pagliaccio. Za okazjną cenę dwóch rud upiorytu dostajemy nieunikatowego koleśia z niezwykle użyteczną zdolnością Shootout. Fakt, że jest non-unique ma znaczenie przy okazji grania akcji No Turning Back.

Actions

Bottom Dealin': Talia operuje kilkoma tzw. kartami off-value (poza główną strukturą strzelecką), a czasami kilku dude'ów z początkowej posse kończy w decku (Allie, Harry, Jacqueline), wzmacniając Bottom Dealin' jeszcze bardziej. W takich przypadkach Bottom Dealin' jest kartą okrutną, często zamieniającą oszukańcze karety przeciwników na trójki lub dwie pary.

Pistol Whip: Według mnie najmocniejsza akcja typu Shootout w grze. Filozofia gry tą talią pozwala bardzo efektywnie z niej korzystać (praktycznie nie ruszamy się z rynku, więc mamy gotowych koleśi, aby jej użyć). Wyśmienita do wyrzucania najmocniejszych przeciwników z posse przeciwnika. Albo wręcz przeciwnie: najsłabszych, takich jak Brute. Pozwoli nam to zadać dotkliwsze starty wśród bardziej wartościowych koleśi wroga.

Hot Lead Flyin': karta, która potrafi zamienić przegraną w wygraną. Z początkowym posse wariantu pierwszego przegrany Shootout najczęściej kończy się trójką strat dla przeciwnika, co równoważne jest z acem i jednym discardem. Pamiętajmy, że remis, w którym ułożyliśmy rękę o niższej wartości niż przeciwnik (np. nasza kareta dwójek do jego karety króli), oznacza naszą przegraną, więc możemy zagrać Hot Leada jako dodatkowe casualties. Hot Lead tworzy cudowne combo z No Turning Back.

No Turning Back: wyobraźcie sobie taką sytuację – dochodzi do strzelaniny, na ręku macie Hot Leada i No Turning Back. Staracie się układać najlepsze legalne Shootout Draw Hands. Uda się wygrać – świetnie, pierwsza runda dla nas, ktoś u przeciwnika gryzie piach. Nie uda się wygrać – nic się nie stało, rzucamy No Turning Back, wybieramy klauna jako cel do ace'a (jest non-unique) i dajemy +2 kule oraz robimy studem koleśia, który wcześniej dostał Sun In Yer Eyes od przeciwnika, resetując jego efekt. Nasze casualties są zredukowane do zera i możemy zagrać Hot Leada, zadając kilka strat przeciwnikowi. Nieźle, prawda?

Kolejnym świetnym zastosowaniem NTB jest próba zmuszenia przeciwnika do wykorzystania Cheatin' Punishment. UWAGA! Następująca zagrywka nie sprawdza się na Coachwhip!. Gdy mamy NTB na ręce, możemy ułożyć Cheating Shootout Draw Hand w celu zachęcenia przeciwnika do użycia np. Bottom Dealin' albo This Will Hurt In the Mornin'. Efektem takiej karty się już nie przejmujemy, bo straty zmniejszymy sobie do 0 za pomocą NTB. Dostaniemy nowego studa z bonusem +2 kul, a przeciwnik straci możliwość karaniasz naszych oszukańczych Draw Hands.

Deeds

W tej talii są dwa ponadprzeciętne deedsy, o których warto wspomnieć.

Pettigrew's Pawnshop: pozwala odzyskać koszt Winchesterów i Pistoletów. Niezwykle ułatwia to zarządzanie funduszami, których w tym decku jest zazwyczaj bardzo mało. Należy pamiętać, że nie działa to na zakładanie czarów.

DOOMTOWN RELOADED

Shane & Graves Security: deed, który pozwala bezpiecznie zarobić pieniądze przeciwko agresywnej talii, kiedy nie obłożyliśmy się jeszcze wystarczającą liczbą zabawek. Należy pamiętać, że mamy możliwości manipulowaniem Influence w tym deedzie dzięki Pistol Whip. Jeżeli wygramy low ball'a, to możemy niejednego przeciwnika na taką sztuczkę złapać.

Goods & Spells

Mirror, Mirror: zagrany na Antheię ma spore (ok. 80%) szanse sukcesu, gdy odpalamy łatwiejszą wersję. To niezwykle mocny stud maker. Często można niewielkim wysiłkiem zrobić z Antheii studa 2 bądź 3 (sporo ludzi nadal gra Stevenem Wilesem). Po wykorzystaniu takiego delikwenta do wzmocnienia naszego kanciarza, można go odesłać do domu Pistol Whip'em. Gdy Antheia ma na sobie kilka Mirror, Mirror, można pokusić się o próby osłabienia koleśki przeciwnika trudniejszym efektem, aby na koniec stać się kopią ostatniego studa wroga i odesłać go Whipem do domu. Brutalne zagranie.

Pearl-handled Revolver: tani stud maker. Z Allie i Trvisa robi studa 2. Czego tu nie lubić?

Winchester Model 1873: w pasywnych taliach, w których łatwo o gotowych koleśki, jest to niezwykle mocna broń. Za jedyne 1 GR potrafi zrobić z Trvisa studa 4. Kombinacja z Mirror, Mirror i Pearl-handled Revolverem sprawia, że przeciwnik często ma przed sobą 4-5 studów.

To tyle nudnej teorii! Jeżeli w waszych grupach doomtownowych niewiele jest kontrolnych tali, gorąco polecam złożenie tego spisu i sprawdzenia go w praktyce! Miłej zabawy w kombowaniu No

Turning Backa z Hot Leadem!



Gdzie znajdziesz partnerów do gry?

W Polsce działa kilka saloonów, w których w miarę regularnie pojawiają się fani Doomtown. Oto najbardziej popularne z nich.

Kraków, Hex, Dwernickiego 5
Warszawa, Wargamer, Wilcza 62
Wadowice, Gildia Fantastów przy Wadownicim Centrum Kultury, Teatralna 1
Nowy Sącz, Hobbit, Jagiellońska 50a
Zielona Góra, ZKF AD Astra, Fabryczna 13B

Jeśli szukasz kogoś w swoim mieście, najlepiej zapisz się na grupę Facebookową:

<https://www.facebook.com/groups/541928055919560/>

Lub zajrzyj na forum poświęcone grze:

<http://www.doomtown.pl/forum/viewforum.php?f=4>

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl