

miesięcznik  
miłośników gier

**rebel** times

nowości  
i wiadomości  
ze świata gier  
planszowych

numer  
**129**  
czerwiec 2018

# MONTANA



w numerze:

Aмерыkańskie Koleje | Clank! The Mummy's Curce | Half-Pint Heroes | Santa Maria | Gloom | Halloween | Zamki Caladale | Pingwin na lodzie i wiele więcej.

# od redakcji

Znam. Czytałem recenzję w RT, taką odpowiedź usłyszałem na Targach Książki w Warszawie, gdy zapytałem klienta stoiska czy przybliżyć mu zasady Terraformacji Marsa. To niezwykle miła i budująca sytuacja, ponieważ świadczy o tym, że robienie gazety o planszówkach ma sens. Gier na rynku jest coraz więcej i trudno zorientować się w ich natłoku, czego tak naprawdę szukamy. Na konwentach i targach wszelakiego rodzaju mamy zazwyczaj do czynienia z osobą zorientowaną, która omówi pokrótce rozgrywkę, doradzi lub wręcz zaprosi do gry. Gorzej jest w księgarniach oraz dużych sieciach handlowych - tam w większości przypadków pracownicy nie siedzą w temacie i nie potrafią zbyt wiele o grach powiedzieć (choć ostatnimi czasy zmienia się to na plus). Wtedy zazwyczaj szukamy medium, które pomoże nam się zdecydować. Pierwszym wyborem są z pewnością filmy zamieszczone w serwisie YouTube, ale jak widać, słowo pisane jeszcze nie odeszło do lamusa. Cała sytuacja miała co prawda miejsce na Targach Książki, więc odczytanie klienta jest czymś naturalnym, jednak myślę, że na Pyrkonie, Falkonie lub dowolnym małym, lokalnym konwencie takich osób jest całe multum.

Gry planszowe nieustannie dokładają swoją cegiełkę do kultury słowa, a ogromna liczba młodych graczy pozwala mieć nadzieję, że moda na czytanie w narodzie nie zaniknie. Instrukcja to w końcu dość krótka forma, od niej niedaleko zaś do noweli, później do opowiadania, powieści i... być może podręcznika do gier fabularnych? Czytać i wygrać tyle wspaniałych światów. Czysty zysk.

Do zobaczenia za miesiąc!

**Wydawca:** REBEL.pl

**Redaktor naczelny:** Tomasz „Sting” Chmielik

**Zastępca redaktora naczelnego:** Michał „Wdziarz” Szewczyk

**Redakcja i korekta tekstów:** Tomasz „Sting” Chmielik

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

**Współpraca:** Mateusz „Darcane” Nowak, Marcin Gień, Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej, Monika Wasilonek, Maciej „Kwiatosz” Kwiatek, Maciej „mat\_eyo” Matejko

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

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

[www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)

[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

**rebel**

[www.facebook.com/REBELpl](https://www.facebook.com/REBELpl)

# spis treści

3 \_\_\_\_\_ aktualności

5 \_\_\_\_\_ temat numeru: **Montana**



8 \_\_\_\_\_ **Amerykańskie Koleje**

11 \_\_\_\_\_ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

14 \_\_\_\_\_ **Clank! The Mummy's Curse**

18 \_\_\_\_\_ **Half-Pint Heroes**

21 \_\_\_\_\_ **Santa Maria**

25 \_\_\_\_\_ **Gloom**

28 \_\_\_\_\_ **Haloween**

31 \_\_\_\_\_ **Star Realms kontra Hero Realms**

34 \_\_\_\_\_ kącik gier rodzinnych: **Zamki Caladale**

36 \_\_\_\_\_ kącik początkującego gracza: **Pingwin na lodzie**

40 \_\_\_\_\_ kącik gier historycznych: **Trwają prace nad Iganiami 1831**

## Jungle Speed: Plaża

Kiedy czytacie te słowa, na rynku jest już dostępne nowe wydanie bezkonkurencyjnej gry imprezowej, w której liczy się zręczność, spostrzegawczość i szybkość. Tutaj każdy stara się jak najszybciej pozbyć swoich kart: aby to zrobić, musi w odpowiednim momencie złapać totem. Jeśli się pomyli, albo w ogóle tego nie zrobi, będzie musiał wziąć karty od swoich przeciwników.



Ta wersja Jungle Speeda jest jeszcze bardziej wytrzymała dzięki specjalnym, mocniejszym kartom. Są one wodoodporne, więc możemy bawić się dosłownie w każdych warunkach: na plaży, w lesie, a nawet... w wodzie.

Jungle Speed: Plaża to sześćdziesiąt cztery plastikowe karty, którym niegroźne są deszcz, burza, rozlana lemoniada lub tytułowa mieszanina piasku i wody. Stwarza to niezliczoną liczbę dodatkowych okazji do walki o tytuł wodza plemienia... albo chociaż do satysfakcjonującego pokonania znajomych.

## Polska, gola!

Polska, gola! to dynamiczna gra od wydawnictwa Nasza Księgarnia oddająca atmosferę wielkich meczów piłkarskich. Jest tu wszystko, co kochają kibice: szybkie tempo rozgrywki, dynamiczne akcje, walka o piłkę i... krzyki mające dodać sił drużynie. Dzięki prostym zasadom Polska, gola! stanowi świetną rozrywkę dla całej rodziny, a nie tylko dla kibiców piłkarskich. Dostępne są dwie wersje gry: w pierwszej rozgrywamy mecz Polska-Hiszpania, w drugiej Polska-Niemcy.



Gra jest już dostępna na rynku.

## Piraci: Klątwa wyspy Shukanet

Na drugą połowę maja wydawnictwo FoxGames zapowiedziało Piratów: Klątwę wyspy Shukanet. Gracze wcielą się podczas zabawy w role młodych piratów, którzy po przybyciu na tytułową wyspę zostali poproszeni o pomoc. Mieszkańcy tej odległej krainy poddani zostali działaniu klątwy, która wbrew ich woli zamieniła ich w... zwierzęta. Chociaż kapitan waha się przed uczestnictwem w nowej przygodzie, obietnica hojnej nagrody sprawia, że postanawia podjąć się wyzwania.



Wybierzcie jednego z czterech bohaterów i wyruszcie na spotkanie z epicką przygodą. Czekają na was wiele zagadek, eksploracja kilku wysp i spotkania z ich mieszkańcami. Wartka fabuła, zabawne sytuacje, świetny styl i humor, który bawi nie tylko dzieci, dostarczą wielu godzin wspaniałej zabawy.

## Szybcy i ścigani

Szybcy i ścigani to szybka, dynamiczna i emocjonująca gra, w której wszyscy gracze jednocześnie próbują swoich sił, wcielając się w role uciekinierów lub ścigających. Ta niewielka, ale genialna gra sprytnie oddaje klimat pościgu, w którym obie strony czują intensywną presję dorwania uciekinierów lub ucieczki przed policją.



Zadaniem uciekinierów jest odpowiednio dokładać kafle miasta, aby jak najszybciej zebrać worek z kasą, klucz i mapę, a następnie ukryć się w swojej kryjówce przed ścigającą ich policją. Wszystko to trzeba jednak robić szybko, ponieważ policja tylko czeka na popełniony błąd.

Zadaniem ścigających jest jak najszybsze dorwanie uciekinierów, zanim dotrą oni do swojej kryjówki. Nie jest to proste, należy się bowiem wykazać dobrą spostrzegawczością, odpowiednio oznaczając kafle miasta, podczas gdy uciekinierzy cały czas dokładają kolejne.

Premiera gry przewidziana jest na pierwszą połowę czerwca.

## Lords of Hellas

Na koniec naszego zestawienia propozycja od wydawnictwa Phalanx, na którą z niecierpliwością czekają wszyscy fani Adama Kwapińskiego. Lords of Hellas, bo o nim tu mowa, opowiada o tym, jak wraz z upadkiem cywilizacji mykeńskiej potęga i kultura starożytnej Grecji odeszła w niebyt, zaś Hellada pogrążyła się w chaosie i zniszczeniu. Pośród śmierci i zamętu kilkoro wybrańców postanowiło przywrócić prawo i porządek, przejmując kontrolę nad upadłą krainą. Do historii przeszli jako bohaterowie, ale wkrótce nad ich ambicjami zapanowała żądza władzy.



Pomiędzy wybrańcami rozpętała się gwałtowna wojna, której zwycięzca miał zostać niepodzielnym władcą Hellady. Trwający konflikt przyciągnął uwagę tajemniczych i zaawansowanych technologicznie istot, które przybyły do naszego świata. Zaproponowały swoje wsparcie bohaterom, zapewniając im potężną broń o straszliwej mocy. Wkrótce Grecy zaczęli czcić te istoty jako bogów.

Czy zdołacie przetrwać w tej nieprzyjaznej krainie gnębionej przez potwory i ciągłe konflikty? Czy jesteście gotowi, aby stać się Władcą Hellady? Przekonacie się o tym już pod koniec maja.

# MONTAÑA



temat numeru  
**Montana**

wyścig  
przez  
prerię

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

**Połowa XIX wieku. Pierwsi osadnicy zaczynają napływać do Montany. To moment, dzięki któremu w 1864 roku Montana stanie się osobnym terytorium, a w 1889 roku czterdziestym pierwszym stanem USA. To również moment, w którym gracze wkraczają na modularną planszę gry Montana.**

Kiedy spoglądamy na rozłożoną grę, do głowy przychodzi nam jedna myśl. Oto kolejna zabawa w zarządzanie zasobami i rozbudowywanie swoich osad, aby zdobywać jakże cenne punkty zwycięstwa. W zasadzie dzień, jak co dzień. I nagle dowiadujemy się, że punktów zwycięstwa w tej grze nie ma, a **Montana** to wyścig.



Dokładnie tak, wyścig. Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbuduje swoją ostatnią osadę. A zwycięzcą zostaje ten z graczy, który ma tych osad zbudowanych najwięcej, czyli z reguły ten, który zakończył grę. W szczególnych przypadkach, kiedy innym graczom również udało się rzutem na taśmę postawić swoje wszystkie „domki”, o zwycięstwie decydują pozostające w posiadaniu gracza różne zasoby, które zebrał w trakcie gry.

Ale po kolei. Mapa **Montany**, na której będziemy budować, składa się z kilku kafelków (ich liczba zależna jest od liczby graczy). Na tych kafelkach znajdziemy pola, na których można stawiać osady oraz jeziora i góry, które są dla graczy niedostępne. Na początku gry, na dowolnym dostępnym polu, kładzie się znacznik startowej osady i można zaczynać. W swojej turze gracz może wykonać jedną z trzech akcji głównych plus dowolną liczbę akcji pobocznej. Tak, akcja poboczna jest tylko jedna, ale bywa dość istotna, o czym za moment.

Pierwszą akcją główną jest rekrutacja pracowników. Do tego celu służy „zegarek”, taki ze wskazówką. Gracz kręci wskazówką i bierze z zasobów ogólnych dwóch robotników, którzy zostali wskazani. Kolory są cztery i pokazują nam, jaki zasób dany robotnik umie zbierać najlepiej. Dodatkowo gracz może wydać do siedmiu jednostek zboża, aby przesunąć wskazówkę zegarka o identyczną liczbę pól i wziąć dodatkowych dwóch robotników. Trzeba jednak pamiętać, że każdy gracz na swojej planszy ma miejsce tylko na ośmiu pracowników. Ich nadmiar wraca do puli.

Jako że w grze występują pionki robotników, zapewne jest też możliwość wykonywania nimi jakiejś pracy. Do tego służy druga akcja główna, czyli, no cóż, praca. Gracz może wysłać pracowników na specjalną planszę, aby ci przynieśli pieniądze lub zbierali zasoby. Kasa potrzebna jest do zapłacenia tym robotnikom, którzy idą po zasoby. Im więcej im zapłacimy, tym więcej dóbr przyniosą. Do zbierania zasobów przydzielamy albo jednego specjalistę w danej dziedzinie, albo dwóch dowolnych gości. Płacimy odpowiednią liczbę monet i dostajemy odpowiednią liczbę zasobów, wskazaną na polu, na które wysłaliśmy robotnika. Bo to przecież też jest worker placement, więc są pola lepsze i gorsze, czyli liczy się to, kiedy i gdzie pójdziemy.

Jest też jedno dość nietypowe miejsce dla „pracowników”. To swego rodzaju bazar w mieście, w którym nie używa się zdobytych pracowników, ale pionka dostawcy. Każdy gracz ma swojego dostawcę i może go tam wysłać, aby mieć dostęp do

specjalnej „nagrody”. Jest to krowa, różne zasoby, a także zamiana małych zasobów w duże. Choć brzmi to dziwnie, jest dla rozgrywki ważne, ponieważ w większości akcji pozyskujemy małe wersje zasobów, a czasem będziemy potrzebować ich dużych wersji. Niestety duży nie równa się, tak jak w innych grach, ileś tam małych. Duży zasób to po prostu inny rodzaj danego zasobu, który można dostać tylko drogą zamiany.

Akcja bazaru jest nietypowa, ponieważ jest akcją, którą wykonuje nie tylko aktywny gracz, ale mogą się do niej dołączyć również pozostali. Bounsem dla gracza aktywnego jest otrzymanie jednej dyni, co może być kluczowe w przebiegu tejże akcji. Wysyłanie dostawców jest bowiem pewną licytacją. Akcji specjalnych na bazarze jest kilka. Każda ma swój osobny tor, którego pola są powiązane z kosztem w dyniach. Gracze ustawiają swoich dostawców na torach, na odpowiednich pozycjach. Każdy kolejny gracz może zająć inny tor albo postawić się przed jakimś graczem na jego torze. To jednak wiąże się z koniecznością zapłacenia większej liczby dyń.



Rozstawianie na bazarze kończy się, gdy każdy stoi na innym torze (część graczy mogła też spasować i wrócić do miasta lub w ogóle nie wziąć udziału w tej zabawie). Gracze płacą wtedy po kolei dynie w liczbie odpowiadającej polu, na którym stoją i wykonują akcję dla wybranego rzędu.

I w końcu ostatnia akcja, która jest celem tej całej zabawy w zasoby, czyli budowanie. Gracz może zbudować od jednej do trzech osad. Nowa osada musi sąsiadować z dowolną inną osadą na planszy. Gracz płaci surowce pokazane na polu, na którym chce zbudować osadę i kładzie tam żeton w swoim kolorze.



Samo zbudowanie osady przybliży nas do końca gry i zwycięstwa, ale są jeszcze inne bonusy. Jeśli budujemy na polu z krową, bierzemy sobie tę krowkę do zasobów. Można ją potem wymieniać dzięki akcji dodatkowej na podstawowe zasoby, kasę lub dowolnego robotnika. Jeśli postawimy osadę na polu obok jeziora, na którym leży żeton manierki, możemy wziąć ten żeton. Nie tylko są one później rozstrzygaczem remisów (razem z krowami), jeśli zachowamy je do końca gry, ale można je wydać w trakcie rozgrywki, aby wykonać natychmiast kolejną turę.

Są też możliwości wybudowania na jednym polu dodatkowych osad za darmo. Niektóre pola pozwalają na postawienie dwóch kafelków za cenę jednego. Dodatkowo, jeśli uda nam się stworzyć linię prostą składającą się z czterech pól z naszymi osadami, to na tym czwartym polu możemy podczas budowy, za darmo, położyć dodatkowy kafelek osady. Takie rzeczy mocno zbliżają nas do końca gry i wygranej.

I to już cała **Montana**. Trzy akcje i niezły wyścig. Generalnie w grze nie leżą mi tylko dwie rzeczy. Pierwszą z nich jest zegarek do pozyskiwania robotników. Pozyskanie robotników przez zakręcenie wskazówką jest zupełnie niepotrzebnym dodaniem losowości do gry. W żadnej z rozgrywek nie widziałem jasnego powodu, dla którego mogło to zostać dodane, poza możliwością dorzucenia do gry gadżetu i dodania jakiejś wydumanej losowości.

Drugi element to licytacja na bazarze. Po pierwsze, dlaczego dynie? A po drugie, po co w ogóle ta licytacja? Odpalając tę akcję, gracz daje pozostałym możliwość przyspieszenia ich dokonań o jedną turę. Dodatkowa dynia za odpalenie bazaru nie zawsze jest gwarantem zrobienia tej akcji, na którą mamy największą chęć. Całość jest znowu elementem, który został dodany tylko po to, aby dorzucić kolejną mechanikę – w tym wypadku licytację – dzięki której gracze mogą sobie robić koło pióra. Jak dla mnie strasznie to sztuczne.

Poza tymi mankamentami gra przypadła mi do gustu. Bardzo spodobało mi się połączenie *worker placementu*, zarządzania zasobami i wyścigu. Wszystko ma tu swoje miejsce i całkiem dobrze działa. W efekcie **Montana** jest bardzo przyjemną i dość lekką grą, w którą można zagrać na początku lub na końcu planszówkowego spotkania. Z reguły zbytnio się nie dłuży, nawet przy czterech osobach. Choć jeśli traficie na matematyka, który będzie starał się wykombinować na x ruchów do przodu (nie tylko swoich, ale i innych graczy), zabawa może się poważnie zaciąć.



## Montana

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 179,95 złotych



- niezłe połączenie worker placementu, zarządzania zasobami i wyścigu,
- proste zasady,
- dość szybka.



- dwie mechaniki wydają się wciśnięte na siłę,
- ciut za droga.

reklama



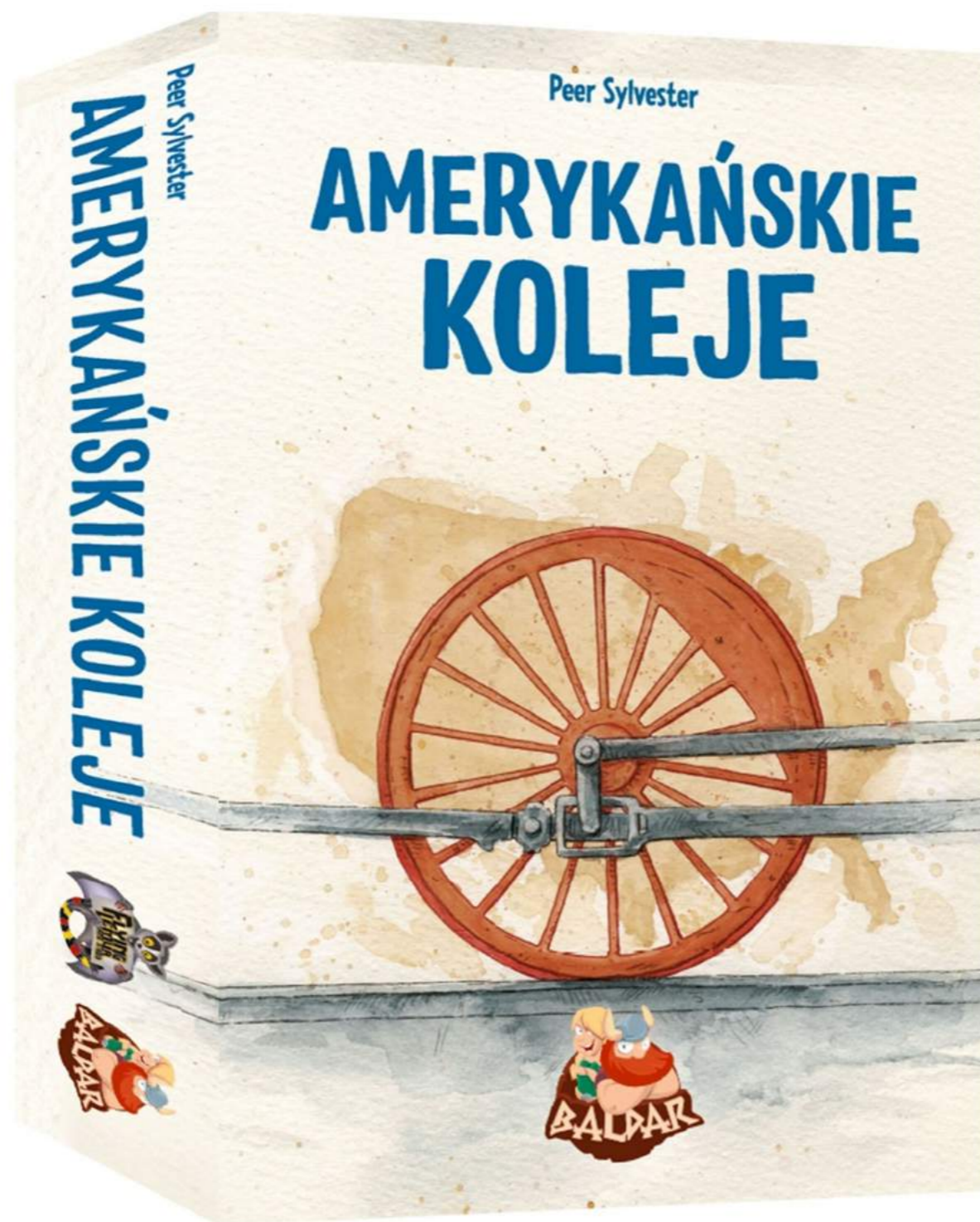
# STAR WARS™ X-WING™

NOWA EDYCJA - ZAMÓW PRZED PREMIERĄ



rebel

© & ™ Lucasfilm Ltd.



# Amerykańskie Koleje

handel  
akcjami  
do  
kwadratu

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk



**Kiedyś gry planszowe były znacznie mniej skomplikowane i koncentrowały się na jednej, konkretnej mechanice. Teraz patrzymy na nie trochę z przymrużeniem oka. Starsze tytuły nie wytrzymują konkurencji z obecnymi projektami łączącymi wiele pomysłów mechanicznych. Amerykańskie koleje to gra, która wygląda trochę tak, jakby zaprojektowana została przynajmniej dekadę temu. Nawet wydanie nieco do tych czasów nawiązuje.**

Gra opowiada o inwestorach, którzy rozbudowują sieć kolejową w Stanach Zjednoczonych. Inwestując w akcje pięciu najważniejszych spółek, gracze próbują uzyskać jak największe profity na końcu gry. Ta osoba, która zgromadzi największe fundusze zostaje zwycięzcą. Tytuł skierowany jest dla od trzech do pięciu graczy i trwa około czterdziestu pięciu minut. W pudełku znajdziemy karty akcji, karty symbolizujące połączenia kolejowe, drewniane znaczniki spółek i plik banknotów, rodem z **Monopoly** lub **Wysokiego napięcia**. Gra bazuje na jednej mechanice – zakupu akcji. Grając kilka rund, nie robimy nic innego jak zwiększanie swojego portfolio udziałów, rozbu-



dowywanie sieci i otrzymywanie dywidend. **Amerykańskie koleje** określane są jako lekka wersja gier spod znaku 18xx, są też porównywane do jednego z najbardziej rozpoznawalnych tytułów z tej kategorii, czyli **Ponzi Scheme**.



Gra toczy się przez szereg rund, które podzielone są na trzy fazy. W pierwszej gracze mogą nabywać jedną z widocznych akcji spółek. Jeśli jesteśmy jej prezesem, cena jest stała i wynosi tysiąc dolarów, z czego połowa trafia do kasy przedsiębiorstwa. Gdy kupujemy pierwszą akcję, której jeszcze nikt nie posiada, sami decydujemy o cenie i połowa zapłaconej kwoty trafia do spółki. Jeśli jednak zdecydujemy się na zakup udziału, który ma już prezesa, musimy zdać się na jego wolę. Proponujemy kwotę, jaką jesteśmy w stanie zapłacić, a następnie czekamy na decyzję. Jeśli prezes się zgodzi, nabywamy udział, a połowę kwoty wrzucamy do spółki. Prezes ma jednak prawo do wyrównania naszej oferty, wtedy połowa zapłaconych przez niego pieniędzy trafia do nas, a połowa do kasy. Podczas tej fazy mamy sporo decyzji i przeliczeń do zrobienia. Z jednej strony chcemy nabywać udziały jak najtaniej, z drugiej chcemy, aby w kasie spółek były fundusze na zakup połączeń kolejowych. Czasami chcemy przejść prezesostwo od innego gracza, aby mieć wpływ na to, co będzie działo się z kolejnymi akcjami. To również podczas tej fazy decydujemy, jakie udziały pojawią się do zakupu dla kolejnych graczy.

W drugim etapie gracze rozbudowują siatkę połączeń. Uczestnicy gry mogą zakupić karty dostępne dla wszystkich. Każda

cehuje się ceną, dywidendą, a także symbolami, które przyniosą dodatkowe bonusy wszystkim posiadającym akcje na końcu gry. Gracze, którzy posiadają przynajmniej jeden udział w firmie, mogą wydawać pieniądze z kasy spółki na zakup połączeń. W tym etapie znów musimy podjąć decyzje czy kupujemy karty dające wysokie dywidendy co rundę, czy też skupiamy się na bonusie końcowym. To także podczas tej fazy możemy próbować obniżyć wartość kompanii kolejowych, w których inni gracze mają dużo udziałów. W ostatniej fazie obliczamy zaś wypłatę dla posiadaczy akcji i jesteśmy gotowi do rozegrania kolejnej rundy.

Mechanika gry jest banalna, ale wymusza na graczach sporo kombinowania i przeliczania. W każdej fazie mamy sporo decyzji do podjęcia, przez co gra może się trochę przeciągać. **Amerykańskie koleje** zachęcają do przeszkadzania sobie, obniżania wartości udziałów innych graczy i podkupywania im intratnych połączeń. Negatywnej interakcji jest sporo i trzeba być na nią przygotowanym.

Pomysł na wygląd gry niestety nie pomaga w jej obsłudze. Po pierwsze, jak na tak małą gabarytowo grę, zajmuje ona całą masę miejsca na stole. Po drugie, karty połączeń mają na sobie wiele różnych istotnych informacji, więc przed każdą grą należałoby je rozkładać według ceny zakupu, aby ułatwić graczom podejmowanie decyzji i tym samym przyspieszać rozgrywkę.



**Amerykańskie koleje** to bardzo specyficzna gra. Wszystko w niej działa, a gracze muszą mocno pracować, aby wygrać. To jednak czysta kalkulacja i każda runda wygląda dokładnie tak samo. Ciężko mi jednoznacznie określić czy ta gra bawi, czy też bardziej przypomina pracę. Ciężko mi również stwierdzić, do kogo jest skierowana. Miłośnicy ciężkich ekonomii wybiorą bardziej skomplikowane tytuły, gracze familijni raczej nie znajdą tu nic ciekawego. **Amerykańskie koleje** to taki wypełniacz dla ekonomistów. Gra jest na tyle krótka, że nie znuży oraz na tyle móżgozerna, iż będzie ich bawić. W trzy osoby działa nieźle, ponieważ mocno kontrolujemy, co dzieje się na stole. Za to w piątkę graczy jest więcej emocji, gdyż sytuacja zmienia się dynamiczniej.

**Amerykańskie koleje** nie zaskakują w kolejnych rozgrywkach. To cały czas ten sam schemat gry, różniący się jedynie ustawieniem początkowym dostępnych udziałów w spółkach. Fani regrywalności nie znajdą jej tu zbyt wiele. Gra zajmuje także niepoważnie dużo miejsca na stole, więc nie zmylcie się małym pudełkiem, w którym jest schowana. Pieniądze wyglądają jak z taniej podróbki **Eurobiznesu**, a oszczędność grafik przywozdi na myśl szablony z **Power Pointa**. Mimo to w tej grze jest coś, co nie pozwala przejść obok niej obojętnie. Trzeba przynajmniej raz w nią zagrać i zbadać, jak sprawdzi się na stole.



Peer Sylvester  
**AMERYKAŃSKIE KOLEJE**

Amerka Północna XIX wieku.  
Poczuj się jak amerykańscy przedsiębiorcy.  
Zainwestuj w pierwsze spółki kolejowe  
i połącz rozległą sieć najodleglejsze miasta  
Ameryki Północnej. Właśnie ty możesz zostać  
prezensem najbardziej dochodowych spółek  
i zdobyć ogromne zyski.

*Amerykańskie Koleje są strategiczną grą z prostą  
mechaniką, lecz złożonym systemem ekonomicznym.*

©2017 Flying Lemur Game Studio LLC  
www.FlyingLemurGames.com  
© 2016 Spielworte  
www.spielworte.de  
Autor: Peer Sylvester  
Ilustracje: Harold Lieske  
Projekt graficzny: Vladimir Krist  
Angielski menedżerowie produkcji:  
Mischa Harris & Rick Schrand

Dystrybucja w Polsce:  
Wydawnictwo Baldar  
Agnieszka Krzywicka  
Królowej Bony 13/1, 80-034 Gdańsk  
www.baldar.pl

**ZAWARTOŚĆ:**  
30 kart Udziałów • 36 kart Miast  
5 kart miast startowych  
10 znaczników • Waluta gry  
1 znacznik Gracza Rozpoczynającego

PARTNERZY MIĘDZYNARODOWI:  
ALAMARCS KRONDS

Wyprodukowano w EU  
ISBN: 978-1-5136-2903-6  
FLGS1002

Niniejszy produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko połknięcia lub wchłonięcia małych elementów.



## Amerykańskie koleje

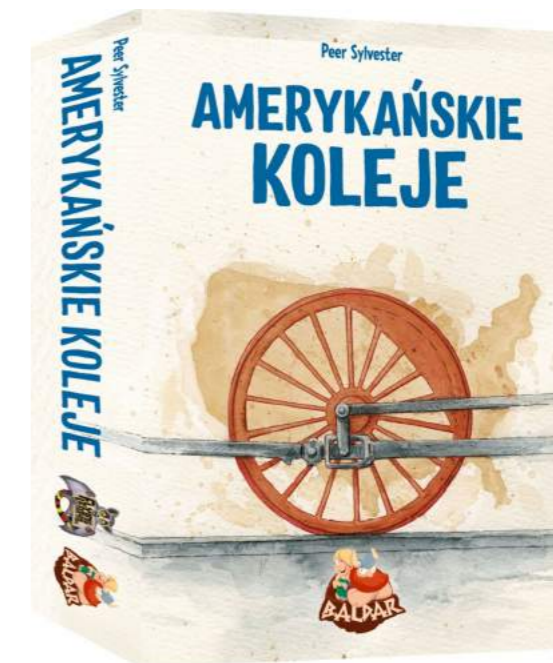
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 3-5 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 108,95 złotych



- czystość mechaniki,
- sporo trudnych wyborów.



- zajmuje bardzo dużo miejsca na stole,
- powtarzalność.



# Planszowe kwiatki Kwiatosza

rozczarowanie  
rośnie w miarę  
istnienia

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Czasami bywa tak, że zagraliśmy w jakąś grę i bardzo nam się spodobała. Może być tak, że jest po prostu dobra. Może być tak, że zagraliśmy w świetnym towarzystwie, więc jej jakość mogła zostać nieco przesłonięta rozentuzjowaniem tłumu. Tak czy siak – grę uznaliśmy za wartą grania, więc graliśmy w nią dalej. Życie jednak rzuca pod nogi kłody, czasami w postaci faktycznych przeszkód, najczęściej jednak w postaci coraz to nowych gier, których spróbowanie nie może czekać i spycha na dalszy plan gry już na półce będące. Mijają dni, tygodnie, miesiące, wreszcie lata. Taki traf się trafia, że gra wraca z odmętów półki na stół. Siadamy, pełni pozytywnych myśli i optymistycznie nastawieni. Bawimy się dobrze – jest śmieszno, jest straszno, zależnie od tego, jaki to rodzaj tigra z tej gry. Wstajemy i ktoś narzeka. Tym ktoś możemy być też my. Okazuje się – owszem, działa. Ale jakoś tak inaczej. Jakoś tak, nie wiem, słabiej? Przyznanie tego w duchu niekoniecznie następuje po pierwszej partii, może po drugiej? Albo po trzeciej? Nieśmiało, w końcu mówimy o grze, której wcześniej wystawiliśmy wysoką ocenę, albo chociaż zarekomen-

dowaliśmy znajomym. Nie da się jednak uniknąć faktu, że coś tam zgrzyta, nawet jeśli to tylko zęby współgraczy.

## Topka od środka

Praktycznym przykładem jest dla mnie niedawna partia w **Spartacusa**. Wedle kryteriów przykładowych do tej gry wcześniej – bawiłem się świetnie. Było krwawo, na arenę trafili świetni gladiatorzy. Zdrada, irracjonalny odwet, wygrana najbardziej opanowanego gracza – to było obecne. Podobnie ze złośliwym wykluczeniem czempiona bucowatego dominusa, czy pojeniem litrami zatrutego wina mojego ulubieńca tłumów, który, mimo bycia prostym chłopkiem z Galii, sięgął dwukrotnie po zwycięstwo. A organizmy jego ochroniarzy niezmiennie okazywały się na tyle silne, aby pozwalać im wykrzyknąć: „Nie pij!” tuż przed śmiercią. Ach, partii towarzyszyły również nabyte specjalnie na tę okazję pasujące metalowe monety, nie zabrakło również porównań przeciwników i gladiatorów do [ocenzurowano przez **Rebel Sp. z o.o.**]. Niepokoń mój po partii rósł jednak dość wyraźnie – mimo obecności wszystkiego, czego oczekiwałem, miałem poczucie obecności jakiejś zasłony przytłumiającej wrażenia. Powietrze było gęste od obelg, okazało się też być nieco zbyt gęste dla radości gry. Wszystko było, ale czegoś brakowało. Wszystko zagrało, ale gorzej się grało.

**Spartacus** jest grą, która w mojej top 10 wszechczasów znajduje się dość wysoko. Nagłe zderzenie nostalgii z rzeczywistością okazało się niezbyt łaskawe dla mych wspomnień. Próbowałem dotrzeć do przyczyn takiego stanu rzeczy. Czy poznałem lepszą grę dającą te same wrażenia? Absolutnie nie, **Spartacus** pozostaje topem topów krwawego hazardu łączonego z polityczną rozgrywką na poziomie wyrafinowanego chamstwa (czyli rozgrywki politycznej, która jest polityczna w pełnym tego słowa znaczeniu). Czy byłem młody i głupi poznając **Spartacusa**? Również nie, miałem za sobą już wiele lat grania i recenzowania. Co dowodzi, że nie byłem młody, w tym

drugim aspekcie dowodzi w sumie jedynie utrzymania poziomu i nie jest obiektywną oceną stanu rzeczy.

## Mechanika się starzeje

Określenie starzenia się mechaniki zapewne nie jest obce nikomu, kto widział jakąś dyskusję o **Talismanie/Magii i Mieczu** na forum lub grupie na Facebooku poświęconym planszówkom. Ja jednak jestem sceptyczny w stosunku do tego pojęcia. Mechanika może powszednieć, roll and move jest pierwszym wyborem bardzo wielu osób myślących o stworzeniu „lepszego **Talismanu**”. Nie oznacza to jednak, że mechanika ta jest obecnie gorsza niż była siedemdziesiąt lat temu – jest raczej jak młotek, narzędziem obojętnym moralnie (tak, właśnie wtrąciłem moralność do dyskusji o **Magii i Mieczu**!). Biegamy bucikiem po kwadracie i tracimy sztuczne pieniądze oraz prawdziwy czas. Ale przychodzi Kiesling z Kramerem i na tej samej mechanice robią **Verflixxt!** – i już nie tylko nie tracimy sztucznych pieniędzy, ale zyskujemy nowe, cenne doświadczenia o niesprawiedliwości świata i próżności naszych wysiłków. W bardzo sprawnej i sensownie działającej grze. Może to co prawda nienajlepszy przykład, zetknięcie z **Mumią** od Egmontu pokazało mi, że w **Verflixxt!** mógł zajść mechanizm sentymentalnej, głupiej młodości, ale odpieram ten problem posługując się przykładem Trzewiczka, który nadal **Verflixxt!** chwali. Tak czy siak – moim zdaniem to, że mechanika jest stara (mechanizm mankali anyone?) nijak nie świadczy o jej jakości.

## Człowiek się starzeje

Wiek i jakość człowieka to już jednak inna kwestia. Szczyt możliwości inteligencji płynnej, a więc związanej ze znajdowaniem rozwiązań nowych problemów, przypada na dwudziesty piąty rok życia (mniej więcej, wiadomo). Później – tylko z górki. Jest to kompensowane przez przyrost inteligencji skryzalizowanej, a więc nagromadzonej wiedzy, sposobów na osiągnięcie danego celu, i tak dalej, i temu podobne. Homer Simpson pił zdrowie alkoholu – jako przyczyny i jako rozwiązania wszelakich problemów. Ja tu podejść do tematu podobnie, pijąc

zdrowie człowieka. Anglicy mówią o „eye of the beholder”, my raczej mówimy o dolnych plecach i górnym mniemaniu. Gra w czasie jest stała, myślę że tu się możemy w miarę zgodzić. Zmienia się człowiek, w ocenie starych gier mamy ścierające się nostalgii i habituację. Ta pierwsza polega na zapominaniu tego, co złe, a ta druga na zapominaniu o ekscytacji.

Odwołując się jednak do koncepcji inteligencji płynnej i skryształizowanej, możemy wejść w ciekawsze rozważania niż „gra kopiująca prądem już tak nie szokuje”. Jestem fanem poznawania nowych rzeczy, lubię, gdy gra zaskakuje, gdy stawia gracza przed nową sytuacją. Wymaga to użycia niestandardowych sposobów myślenia o sukcesie i rozwiązywania nowych problemów. Inni z kolei wolą szlifować grę aż z chropowatej powierzchni pierwszej partii zrobią lustro dokładnie odbijające ich plany i zamierzenia.

Sen, oprócz tysiąca innych funkcji, pozwala nam wycinać niepotrzebne połączenia w mózgu, a po drugie tworzyć nowe. Dlatego czasem budzimy się z nowym rozwiązaniem – my śpi-

my, mózg pracuje, tworząc czasem bardzo odległe skojarzenia (myślenie dywergencyjne, żeby nie było, że choć jednym terminem nie rzuć). Nawet jeśli więc ja gram raczej intuicyjnie, niechętnie podchodząc do wkuwania prawdopodobieństw wygrania z asem i królem w kolorze przed flopem, to mój mózg już ma nieco inne podejście. On sobie w nocy policzy, sprawdzi, połączy. Można powiedzieć: przesunie daną grę dalej od inteligencji płynnej, a bliżej inteligencji skryształizowanej. Poznawanie dużej liczby gier z pewnością sprzyja znajdowaniu połączeń, schematów, sposobów na rozegranie kolejnych gier – dane mechanizmy widzieliśmy już przecież wiele razy.

## Z czasem się uleży

Skoro więc mózg działa sam, skoro lubię, gdy gra zaskakuje, to moim problemem ze **Spartacusem** jest po prostu fakt, że wiedza dotycząca kolejnych partii jest już solidnie ułożona, uklepana i połączona siatką skojarzeń z dziesiątkami/setkami późniejszych tytułów. Z jednej strony skojarzenia emocjonalne

mam z tą grą dość silne, za każdym razem jest to festiwal krzyków, zdrady, hazardu i gorzkiego rozczarowania – a, jak głosi stare, psychologiczne powiedzenie: ludzie mogą zapomnieć co zrobiłeś, ale nie zapomną jak się przy tobie czuli. Pamiętam więc te emocje, co niejako przysłania mi obraz tego, że mnie ta gra już nie zaskakuje. Owszem, zdrada zabolę, ale to potrafi zaskoczyć człowieka, nie sama planszówka. Z jednej strony chciałbym teraz sprawdzić kilka innych tytułów, które pamiętam jako świetne, ale które kurzą się już od lat. Z drugiej strony – boję się. Gram teraz mniej, więc jeśli strączę z piedestału gry ulubione, mogą nie mieć ich czym zastąpić. A to trochę słaba perspektywa uprawiać hobby, w którym nie za bardzo ma się jakieś ulubione gry. Tylko czy trzymając się tylko chwały dni dawno minionych/sposobów i gier dawno poznanych, nie zostaje się tak naprawdę leśnym dziadkiem?





# Clank! The Mummy's Curse

co robi  
smok  
w  
piramidzie?

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

**Clank! to bardzo udane i przyjemne połączenie klasycznego deck buildera z przestronnym aspektem poruszania się po planszy, wyścigu i testowania swojego szczęścia. Gra została na tyle ciepło przyjęta przez graczy, że zaczęły pojawiać się dodatki (i druga część, ale tym razem nie o niej). Pierwszy dodatek zaprowadził graczy do zalanych wodą jaskiń, a drugi pozwala odwiedzić sfinksa i piramidę.**

**Clank! The Mummy's Curse**, bo taki tytuł nosi drugi dodatek, nie odbiega wydaniem i zawartością od pierwszego. W pudełku znajdziemy dwustronna planszę, czterdzieści kart, trochę żetonów, a do tego customową kość czterościenną, znaczek smoka i znaczek mumii. Choć zapewne te trzy ostatnie elementy budzą wasze największe zainteresowanie, zacznę od tych najbardziej typowych.

Plansza oferuje dwie nowe lokacje do zwiedzania, czyli sfinksa i piramidę. Obie oferują nowe drogi, nowy układ komnat i nowe dobra do pozyskania. Bardzo ciekawym i klimatycznym elementem jest ułożenie planszy piramidy. Nie układamy jej normalnie, tak aby górę i dół wyznaczały krawędzie. To w końcu piramida, więc jest ułożona nieco inaczej. Dół i górę wyznaczają narożniki. Niby nic, a wygląda świetnie.

Czterdzieści nowych kart, to oczywiście nowe zabawki, które można kupić, nowi przyjaciele, nowe sprzęty do jednorazowego użytku i nowi wrogowie. Wszystko utrzymane w egipskim klimacie, z licznymi nawiązaniem do popkultury. Dlatego można kupić bicz, który wypadł pewnemu profesorowi archeologii, a także wynająć pewną damę w szortach i z dwoma pistoletami. Tak jak w poprzednim dodatku, są to karty, które w zasadzie powinny być używane tylko z tym dodatkiem. Jasne, część jest uniwersalna, ale część wykorzystuje nową mechanikę wprowadzoną w dodatku, czyli klątwy.

Czym one są? To małe trójkątne żetony, które gracze mogą „zbierać” w trakcie gry. Każdy taki żeton to minus dwa punkty na koniec rozgrywki, więc nie jest to rzecz, za którą każdy będzie gonił bez opamiętania. Dość łatwo można je jednak zdobyć. Sporo kart zmusza graczy do pobrania żetonu klątwy, niektóre korytarze na nowych mapach również mają żeton klątwy jako „koszt” przejścia. Najciekawszym elementem gry, który rzuca na graczy klątwy, jest jednak tytułowa mumia.

Plansza, oprócz standardowego podziemia i powierzchni, jest podzielona na cztery obszary, w których może przebywać mumia. Za jej poruszanie odpowiada kość czterościenna z symbolami tychże obszarów. Kiedy efekt gry każe mumii się poruszyć, gracz rzuca kostką i umieszcza mumiowego meepla na danym obszarze. Każdy gracz, który w takim obszarze się znajduje, dostaje żeton klątwy. Klimatyczne, prawda?

Dodatkowo z mumią można walczyć (o ile jesteśmy na tym samym obszarze). W zależności od tego, ile symboli miecza wydamy, możemy albo dostać kasę i klątwę, albo odrzucić połowę posiadanych żetonów klątwy. Po spuszczonej łomocie mumia porusza się, więc ciężko jest bić ją bez przerwy. Trzeba ją gonić.

Zastanawiacie się, po co jest ten nowy żeton smoka? Ja nie mam pojęcia. Wygląda na to, że to po prostu inaczej wyglądający smok, którego można używać zamiast starego. Niestety, żadnych specjalnych zdolności lub dwóch smoków biegnących po podziemiach.

I to tyle, jeśli chodzi o zawartość **The Mummy's Curse**. Muszę przyznać, że nie zawiodłem się na tym dodatku. W pudełku nie tylko dostałem więcej tego samego, czyli dodatkowe plansze i nowe karty, ale również ciekawy mechanizm, czyli mumię i jej klątwy. Ten element gry sprawił, że nowy dodatek podoba mi się trochę bardziej niż poprzedni, czyli **Sunken Treasures**.

Oczywiście jest to suplement, który sprawi, że fani **Clank!** będą bawili się jeszcze lepiej, ale jeśli ktoś już wcześniej za grą nie przepadał, raczej nie zmieni swojego zdania. Ale dla miłośników ciuciubabki ze smokiem w podziemiach jest to zakup niemalże obowiązkowy.

I tylko dwie sprawy nieco mnie martwią. Po pierwsze, w chwili gdy piszę te słowa, aplikacja mobilna **Renegade**, która zapewnia dodatkowe opcje dla gry **Clank!**, nie została jeszcze zaktualizowana o nowy dodatek. Z tego powodu nie można zagrać solo lub z dodatkowymi przeszkodzajkami, tak jak



w grze podstawowej i **Sunken Treasures**. Mam nadzieję, że zostanie to szybko „naprawione”. Druga kwestia to polska wersja gry. Lucrum Games poinformowało, że polski **Clank!** z pierwszym dodatkiem powinien pojawić się w listopadzie 2018 roku. Co jednak z drugim dodatkiem? Czy będzie wydany w naszym języku od razu, czy znowu przyjdzie nam czekać?



### Clank! The Mummy's Curse

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 79,95 złotych



- nowe dwie mapy,
- nowe karty,
- ✓ • mechanika klątw
- mumia,
- cena.

- ✗ • aplikacja Renegade nie uwzględnia jeszcze dodatku,
- nie wiadomo, co z polską wersją językową.



reklama

 Wydawnictwo  
NASZA KSIĘGARNIA  
www.naszaksiegarnia.pl

# Najgłośniejsza na świecie gra piłkarska!

Szybkie tempo, dynamiczne akcje, walka o piłkę i... krzyki mające dodać sił drużynie!

**Gra nie tylko dla fanów piłki nożnej!**

Dostępne 2 wersje: Polska–Hiszpania i Polska–Niemcy!

  
**POLSKA  
\*\*\*\*\*  
GOŁA!**

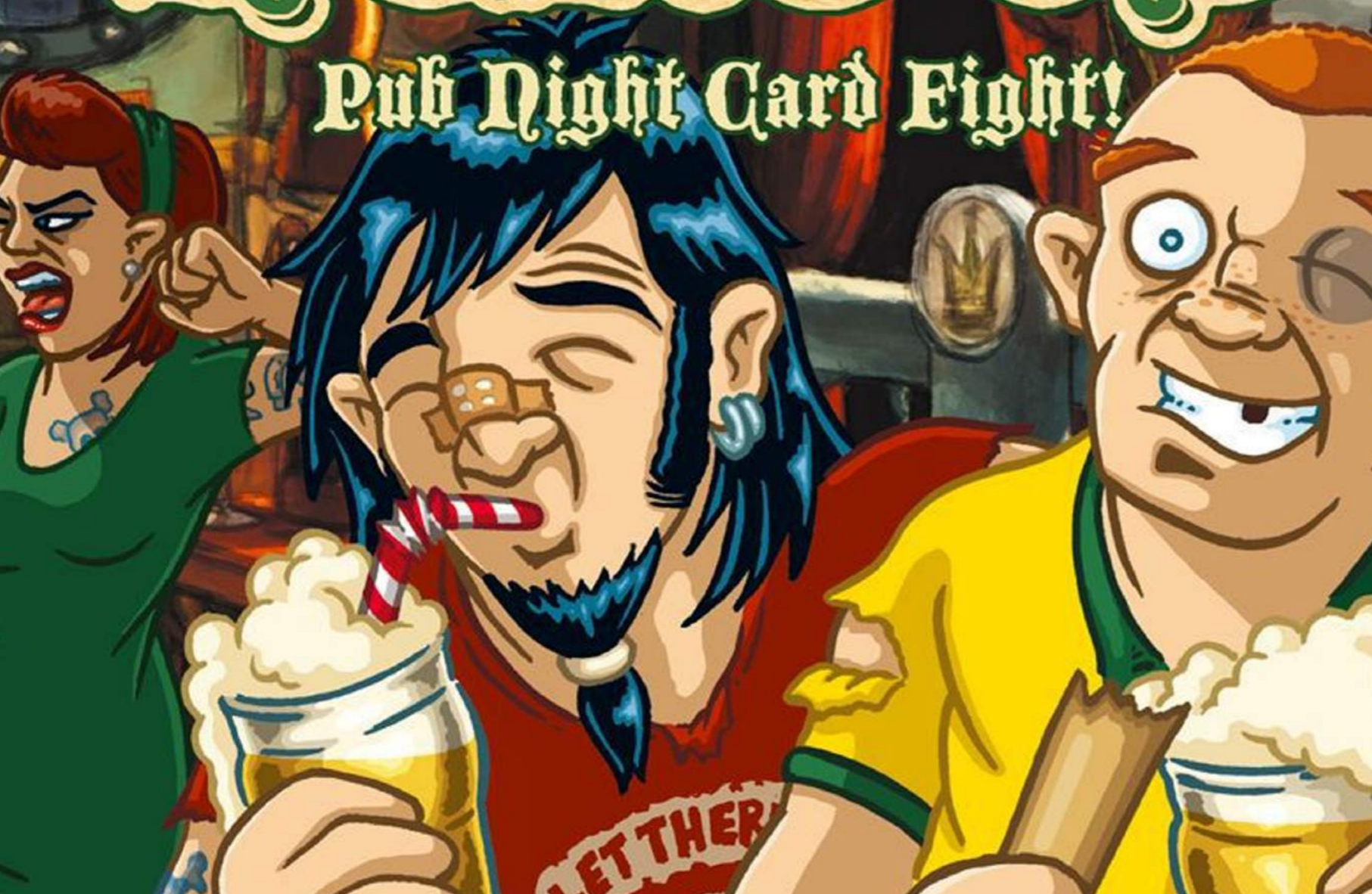
  
**POLSKA  
\*\*\*\*\*  
GOŁA!**



Autor gry: Reiner Stockhausen  
Wiek graczy: 8-108 lat  
Liczba graczy: 2-8

# Half-Pint HEROES

Pub Night Card Fight!



**Half-Pint  
Heroes**

pokerek  
przy piwku

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

**Half-Pint Heroes to imprezowa karcianka niemieckiego wydawnictwa Corax Games, zaprojektowana przez trio w składzie: Roland Goslar, Johannes Goslar i Søren Schaffstein. Międzynarodowa premiera gry miała miejsce podczas zeszłorocznych targów w Essen, a jej hasło promocyjne to „Pub Fight Card Night!”. Knajpiana bójka jako temat szybkiej gry do piwa? Brzmi interesująco, sprawdźmy czy równie interesująco jest w rzeczywistości.**

Pierwsze wrażenie jest bardzo korzystne. Pudełko jest solidne, ale niewielkie (choć spokojnie mogłoby być jeszcze nieco bardziej kompaktowe), a zawiera: talie małych i dużych kart, siedem fajnych pokerowych sztonów, notatnik na punkty i dwunastostronicową, całkiem niezłe napisaną angielską instrukcję. Jakość wykonania wszystkich elementów stoi na przyzwoitym poziomie, nie ma się do czego przyczepić, ale bez wątpienia szczególna uwaga należy się ilustracjom. **Half-Pint Heroes**, jako gra mówiąca o alkoholowych ekscesach, w warstwie graficznej mocno nawiązuje do rock'n'rollowego stylu życia, ale nie brakuje w niej też odwołań do klimatów geekowsko-plan-szówkowych. Wśród bohaterów na kartach znajdziemy wszelkiej maści gotów, metali i punkowców, w tym również postacie znane z zamiłowania do imprezowania, czy to w prawdziwym świecie (Amy Winehouse, Lemmy Kilmister), czy też w dziełach literackich i filmowych (Alex z **Mechanicznej Pomarańczy**). Nie brakuje wizerunków bohaterów noszących barwy znanych niemieckich klubów piłkarskich, ale także... autorów gier planszowych, na czele z niezwykle charakterystycznym zielonowłosym Friedmannem Friese (twórcą m.in. **Fauny**, **Piętaszka** i **Wysokiego napięcia**). Komiksowe, często karykaturalne ilustracje do gry pełne są mniej lub bardziej oczywistych popkul-

turowych nawiązań: gdzieś zobaczymy Chucka Norrisa, gdzieś pudełka **Agricoli** i **Catanu** z humorystycznie zmienionymi nazwami lub marki piw takie jak Corax Dark albo Lovecraft Lager. Przyznam, że stylistyka i mnogość różnych odwołań są cechami, które urzekły mnie w **Half-Pint Heroes**. Oprawa doskonale koresponduje z tematem i typem gry, ale co z mechaniką?

Zasady tej przeznaczonej dla od dwóch do siedmiu osób karcianki oparte są na pokerze. W każdej rundzie wykładamy pewną liczbę kart (oznaczonych liczbami od 2 do 13) na środek stołu, tworząc z nich pulę wspólną, zaś karty w rękach graczy muszą stworzyć wspólnie z nimi jak najmocniejsze połączenia (tak jak w tradycyjnej wersji: para, dwie pary, trójka itp.). Uczestnicy obstawiają również, ile wygrywających zestawów uda im się złożyć w danej rundzie oraz którzy przeciwnicy nie spełnią własnych założeń. Partia kończy się podliczeniem punktów po dziesięciu rundach lub natychmiast po tym, gdy ktoś dobrze wytypuje sześć swoich wyników z rzędu – ten gracz zostaje zwycięzcą.

Niby brzmi to wszystko dość banalnie, ale jest w **Half-Pint Heroes** kilka naprawdę ciekawych mechanizmów. Przede wszystkim pierwsza odkryta w rundzie karta decyduje o tym, ile kart znajdzie się na środku stołu, a ile w rękach graczy. Zapewnia to równowagę gry, gdyż zawsze im więcej kart mamy do wyboru na stole, tym mniej mamy w ręce – i odwrotnie. W ciągu jednej rundy zagrywamy karty z ręki kilkakrotnie, możemy nawet wyłożyć tylko jedną i – w przeciwieństwie do tradycyjnego pokera – pojedyncza karta jest całkowicie legalną figurą, choć oczywiście najslabszą. Dodatkowo fakt, że poza własnymi wynikami obstawiamy też komu nie uda się zrealizować jego celu, daje pewne pole do blefu. Czasem też, jeśli dla siebie wybraliśmy kartę obstawiania z cyfrą 0, będziemy nawet celowo przegrywać. W teorii jest więc naprawdę interesująco, ale...

... przyznam, że – mimo, iż doceniam parę obecnych w **Half-Pint Heroes** ciekawych rozwiązań – tytuł ten, ogólnie rzecz biorąc, mnie nie porywa. Zastosowane w nim mechanizmy dobrze sprawdziłyby się jako dopełnienie i urozmaicenie jakiejś większej, bardziej wymagającej gry, jednak w **Half-Pint Heroes** stanowią główny element rozgrywki, a dookoła nich

nie dzieje się zbyt wiele. Karcianka ta jest przez to mocno schematyczna i powtarzalna. Bardzo brakuje też w niej klimatu – motyw barowej przepychanki pojawia się zaledwie dwa razy: instrukcja mówi, że gdy ktoś złoży trzy wygrywające zestawy w jednej rundzie, rozpoczyna bójkę. Skutkuje to po prostu... wcześniejszym zakończeniem bieżącej rundy. Z kolei po pięciokrotnym poprawnym wytypowaniu swoich wyników można wszcząć strzelaninę. Jest tak nazywana kolejna runda gry, w której – jeśli ten sam gracz znów dobrze obstawi – skończy się cała partia. Jak zatem widać, temat obecny jest wyłącznie w grafice i nazewnictwie mechanicznym, zaś sama rozgrywka jest niezwykle sucha, abstrakcyjna i niestety po prostu nudna.



**Half-Pint Heroes** zapowiadało się dobrze, ale trochę rozczarowało. Mam wobec tej gry mieszane uczucia i jednak pewne opory przed tym, żeby ocenić ją jednoznacznie źle. W teorii bowiem wszystko tu działa pod względem mechanicznym, tylko w praktyce jakoś nie zachwyca. Od pozycji o takiej tematyce, z klimatycznymi ilustracjami itd., oczekiwałbym szybkiej i przede wszystkim emocjonującej rozgrywki. Karcianka Corax Games tych oczekiwań nie spełnia – wprawdzie pudełko jako średni czas rozgrywki podaje trzydzieści minut, ale często partia trwa trochę dłużej, brakuje dynamiki i charakterystycznej dla dobrych gier imprezowych szczypty szaleństwa. Wydaje mi się, że **Half-Pint Heroes** jest tytułem dla niesprecyzowanej

grupy docelowej – z jednej strony trochę przekombinowanym jak na imprezówkę, z drugiej zaś za mało wymagającym, aby zwrócić uwagę fanów cięższych gier. No i choć mechanicznie

nie jest wcale złe, pod warunkiem, że lubi się abstrakcyjne „cyferkowe” gry, to połączenie tematu z zasadami jest zupełnie niefrazone.



## Half-Pint Heroes

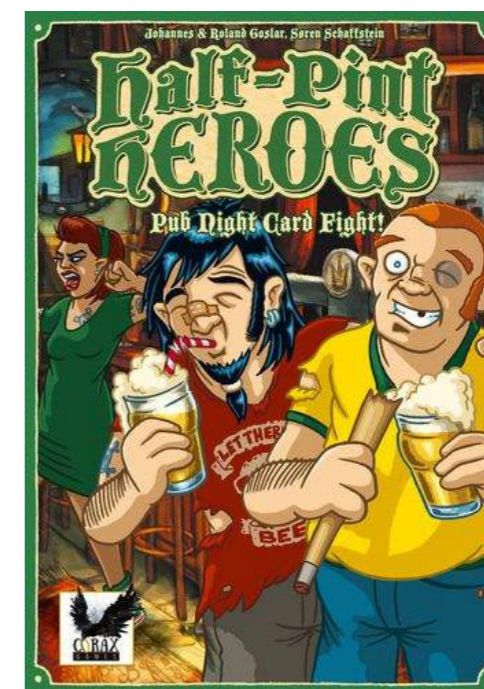
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-7 osób

Wiek: 14+

Czas gry: 30 minut

Cena: ok. 85 złotych



- ✓ wykonanie i klimatyczna oprawa graficzna,
- kilka ciekawych mechanizmów...

- ✗ ... które w ogóle nie idą w parze z tematem,
- mało emocji,
- schematyczność rozgrywki.

KRISTIAN A. ØSTBY & EILIF SVENSSON

GJERMUND BOHNE

# SANTA MARIA



**Santa  
Maria**

brzydka  
strona  
Nowego  
Świata

zrecenzował:

Maciej „mat\_eyo” Matejko



**Wielkie odkrycia geograficzne z przełomu XV i XVI wieku były ważnym punktem zwrotnym w historii świata. Z jednej strony ożywiły handel morski, pozwoliły na przetasowania w układzie sił na Starym Kontynencie i prowadziły do dalszego rozwoju oraz bogacenia się ludności europejskiej. Z drugiej jednak, szeroko otworzyły drzwi dla kolonializmu i imperializmu niosących ze sobą wycisk oraz degradację kulturalną ludów tubylczych, a także niewolnictwo i pogłębianie przepaści ekonomicznej pomiędzy Nowym a Starym Światem. Właśnie te ciężkie do jednoznacznej oceny wydarzenia są tłem historycznym gry Santa Maria.**

Już sam tytuł jest bezpośrednim nawiązaniem, ponieważ Santa Maria była głównym okrętem pierwszej wyprawy Krzysztofa Kolumba, podczas której odkrył on Amerykę. W grze będziemy rozwijać swoje kolonie, rozbudowywać je, prowadzić konkwisty oraz ewangelizować nowo odkryte terytoria. Niestety wszystko to w sposób do bólu abstrakcyjny. Konkwista i religia to po prostu dwa tory oferujące pewne premie za dotarcie do poszczególnych pól. Od czasu do czasu możemy zagospodarować mnichów w naszej kolonii, czyniąc ich uczonymi, biskupami bądź zaangażować w działalność misyjną. Ponownie na papierze brzmi to dużo ciekawiej, niż jest w rzeczywistości – mnisi dają nam odpowiednio dodatkowe umiejętności pasywne, kategorie punktujące na koniec gry lub zasoby. W grze nie ma nawet pół mechaniki, która w jakikolwiek sposób współgrałaby z tematem. Co zabawniejsze można odnieść wrażenie, że autorzy gry w pewnym momencie przestraszyli się nega-

tywnych aspektów tematu, który wybrali i postanowili je „zatuszować”. W grze nie uświadczymy w żaden sposób tubylców, a zamiast punktów zwycięstwa zdobywać będziemy szczęście naszej kolonii symbolizowane przez różowe uśmiešky. Cukierkowo niczym w grze dla dzieci.

Efekt ten pogłębia oprawa graficzna, która na dodatek jest fatalna. Jej styl miota się między komiksowością i użytkowym minimalizmem, z obu biorąc to, co najgorsze. Postacie narysowane są brzydko, nierealistycznie, z karykaturalnie chudymi nogami. Kolory dobrane zostały katastrofalnie, różne odcienie beżu „wylane” na zielone tło i „przełamane” jasnym fioletem wyglądają jak szata graficzna taniego tabloidu. Na dodatkowe wyróżnienie zasługuje obrazek „uśmiezków” na żetonach punktów zwycięstwa, niestety jest to wyróżnienie w kategorii „najbrzydszy element gry planszowej”.



Grafik jest w grze niewiele i dzięki temu cała oprawa miała być przejrzysta. O ile na planszy głównej się to w miarę udało, o tyle na planszetcach graczy wyszło zdecydowanie gorzej. Ikony akcji na kafelkach, które układamy na planszetcach, są bardzo małe, przez co ciężko jest ocenić, jakie akcje mogą wykonać przeciwnicy. Mógłbym częściowo to zrozumieć, jeśli byłaby to cena za imponujący wygląd, jednak nawet w pełni zabudowana planszетка nadal wygląda nieciekawie.



Do samej jakości komponentów nie można mieć zastrzeżeń, gdyż jest to norma. Dużo tektury, trochę drewnianych znaczników w kształtach surowców, dobrze napisana instrukcja. Gdyby tylko nie te okropne kolory. Najlepszym podsumowaniem oprawy graficznej niech będzie fakt, że grając w **Santa Maria**, człowiek tęskni za grafikami Klemensa Franza...

Czas przestać pastwić się nad ilustracjami i przejść do tego, co zdecydowanie ważniejsze, czyli mechaniki. **Santa Maria** opiera się na **drafcie** kostek, budowie kafelków i spełnianiu kontraktów. Gra trwa przez trzy rundy, w których gracze naprzemiennie wykonywać będą po jednej możliwej akcji, aż do spasowania wszystkich uczestników.

Pierwszą akcją, którą możemy wykonać, jest zakup kafelka i ułożenie go na kwadratowym obszarze na naszej planszetcie. Każdy kafelek zawiera jedną albo dwie akcje, które będziemy później aktywować.

W swoim ruchu możemy wybrać jedną z dostępnych kostek i aktywować budynki. Białymi kostkami „odpalamy” kolumny, a niebieskimi wiersze. Używając kostki, przechodzimy przez wszystkie wolne budynki w danej kolumnie/rzędzie, wykonując efekt każdego z nich, a kostkę zostawiając na ostatnim, aktywowanym budynku, blokując go w ten sposób do końca rundy. Możemy więc używać kilku kostek o tej samej wartości,

jednak każde kolejne użycie będzie mniej opłacalne. To bardzo ciekawy mechanizm dający sporo decyzji podczas budowy kafelków. Chcę mocno „zabudować” jeden wynik, licząc, że później jedną kostką zgarnę sporo korzyści, czy układać kafelki równomiernie, dzięki czemu każda kostka da mi mniej, ale mój



zysk będzie mniej zależny od wyników rzutów? Dodam tylko, że przed wykorzystaniem kostki możemy wydać pieniądze, żeby zmienić jej wynik, mamy więc wpływ na losowość, co jest dla mnie kluczowe w grach wykorzystujących kości. Dodatkowo ważnej jest, że nie ma obiektywnie lepszych i gorszych rzutów. Przydatność danej kostki zależy od tego, jak gracze budują swoje poletka.

Pieniądze przydają się również przy kolejnej akcji, która pozwala uruchomić pojedynczy budynek, ale bez użycia kostki. Jest to o tyle ważne, że w każdej rundzie możemy wykorzystać maksymalnie trzy białe i trzy niebieskie kostki. Pierwszy budynek aktywujemy za jedną monetę, każdy kolejny jest o jeden droższy. Koszt jest spory, ale pozwala to wyjść ze ślepej uliczki, kiedy zabraknie nam kostki do odpalenia kluczowego budynku.

Tutaj na chwilę oderwijmy się od akcji i zobaczmy, jakie możliwości dają nam budynki. Jest to klasyka gatunku – pobranie jednego z czterech surowców, wymiana go na inny bądź na punkty zwycięstwa, przesunięcie na którymś z torów. Wyjątkowy jest jedynie port, który pozwala na wypełnienie jednego z czterech widocznych na planszy główniej kontraktów. Są one przedstawione jako statki i mają opisany koszt, zysk punktowy na koniec gry oraz cumują przy jednym z czterech doków. Po zapłaceniu surowców statek taki kładziemy w odpowiednim doku przy naszej planszecie. Po co?

Tutaj wracamy do ostatniej, możliwej do wykonania akcji, czyli pasowania. Pasując, wybieramy jeden z dostępnych bonusów i zgarniamy zysk ze wszystkich naszych statków, zależnie od doków, przy których cumują. Może być to gotówka, przesunięcie na torze konkwisty, religii lub po prostu punkty. Statki nie są więc jedynie sposobem na zarabianie punktów zwycięstwa, ale również przynoszą wymierny zysk na koniec naszej rundy. Po spasowaniu wszystkich graczy rozdajemy punkty za miejsca na torze konkwisty, odświeżamy pulę dostępnych terenów, przerzucamy wszystkie kostki i znów przechodzimy do akcji. Tak zagramy trzy rundy, po których następuje końcowe punktowanie.

Rozgrywka w **Santa Maria** jest szybka i dynamiczna. Czasem oczywiście można się nad ruchem dłużej zastanawiać, ale są to wyjątki. Nie zdarzyło mi się grać dłużej

niż pudełkowe dziewięćdziesiąt minut. Mimo niewielu możliwych akcji, gra oferuje sporo wyborów. Będziemy z przeciwnikami ścigać się w niemalże każdym aspekcie. Często przed ruchem mamy na oku konkretną kostkę, kafelek oraz kontrakt, fajnie też być dalej na torze konkwisty, a wszystkiego na raz zrobić się nie da. Podejmując jedną decyzję, automatycznie odpuszczamy coś innego, ryzykując, że np. do mojego następnego ruchu ten fajny kafelek zniknie ze stołu. Bardzo przyjemna sprawa. Żadnych problemów nie przysparza skalowanie, w każdym składzie osobowym gra się przyjemnie. Wraz z liczbą osób zmienia się liczba dostępnych kostek. Szkoda, że w podobny sposób nie działają kafelki, tych zawsze jest po pięć z każdego rodzaju na rundę.

Problematyczna jest niestety regrywalność. Bardzo ciężko jest wygrać z niewielką liczbą statków i to na nich się głównie koncentrujemy. Jest ich spora pula i wychodzą w losowej kolejności, ale różnią się tylko kosztem. Dodatkowo początek gry jest zawsze podobny, ponieważ chcemy jak najszybciej przesunąć się na torze religii, żeby odblokować dwie niebieskie kost-



ki, gdyż zaczynamy tylko z jedną. Kolejną bolączką są kafelki terenów, które używane są wszystkie w każdej partii. Sprawy starają się ratować kafelki uczonych (pasywne umiejętności) i biskupów (punktowania na koniec gry), których pula jest spora, a w każdej grze wykorzystujemy po trzy. Uczeni to fajny dodatek, ponieważ niektóre ich umiejętności mają spory wpływ na rozgrywkę, np. możliwość aktywowania kolumn również niebieskimi kostkami lub wybór, na którym budynku umieścimy kostkę. Dostęp do tych umiejętności mają wszyscy gracze, wystarczy umieścić na niej swojego kapłana po odblokowaniu go na torze religii. Podobnie działają biskupi, ale tutaj jest zdecydowanie gorzej. Każda z kategorii punktujących ma odgórny limit dwunastu punktów, a samo jej odblokowanie kosztuje dwa punkty. Żeby więc zarobić w najlepszym wypadku dziesięć punktów (tyle, co dwa „tłuste” kontrakty), trzeba mocno się wysilać przez całą grę, często kosztem wykonania optymalnej akcji. O ile uczeni są bardzo ciekawym mechanizmem, o tyle biskupi wyglądają na przyszytych na siłę.



Przed podsumowaniem dodam, że w grze znajdziemy kilka wariantów. Niestety jest jedna kombinacja, która wydaje się najlepszą do grania, czyli planszетки podstawowe i wspólna pula niebieskich kostek. Ta druga to po prostu jeszcze więk-

sze okiełznanie losowości, co każdej eurogrze wychodzi na plus. Co jest nie tak z zaawansowanym wariantem planszettek? Przed grą wybieramy startowy budynek układany na planszy w parze z jednym uczonym, który jest dostępny tylko dla nas. Zapewniam was, że partia, w której do wyboru trafią się trzej uczeni o podobnej sile i jeden zdecydowanie lepszy to nic przyjemnego. Dopóki są oni dostępni dla wszystkich, „przeגיעcie” niektórych z nich nie boli. Gdy jeden gracz już na starcie ma sporą przewagę, pozostałym po prostu odechciewa się grać.

**Santa Maria** to bardzo przyjemne, średniociężkie euro. Zabawa z budowaniem naszej planszy i używaniem kostek do odpalania budynków jest przednia. Jest to zdecydowanie najlepsza i najcięższa gra, jaką do tej pory wydała Granna i cieszy, że w tym kierunku zmierzają ze swoją serią Granna Expert. Miodność rozgrywki rekompensuje szpetną grafikę, zwłaszcza w zestawieniu z bardzo atrakcyjną ceną. **Santa Maria** nie będzie moim pierwszym wyborem, jeśli zechcę zagrać w kościadne euro, ponieważ nie jest to poziom i ciężar **Pulsar 2849**, **Zamków Burgundii** lub **Bora Bora**, ale z przyjemnością zagram, jeśli ktoś inny zaproponuje. To jedno z pozytywnych zaskoczeń 2017 roku.



## Santa Maria

Zrecenzował: Maciej „mat\_eyo” Matejko

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 90 minut

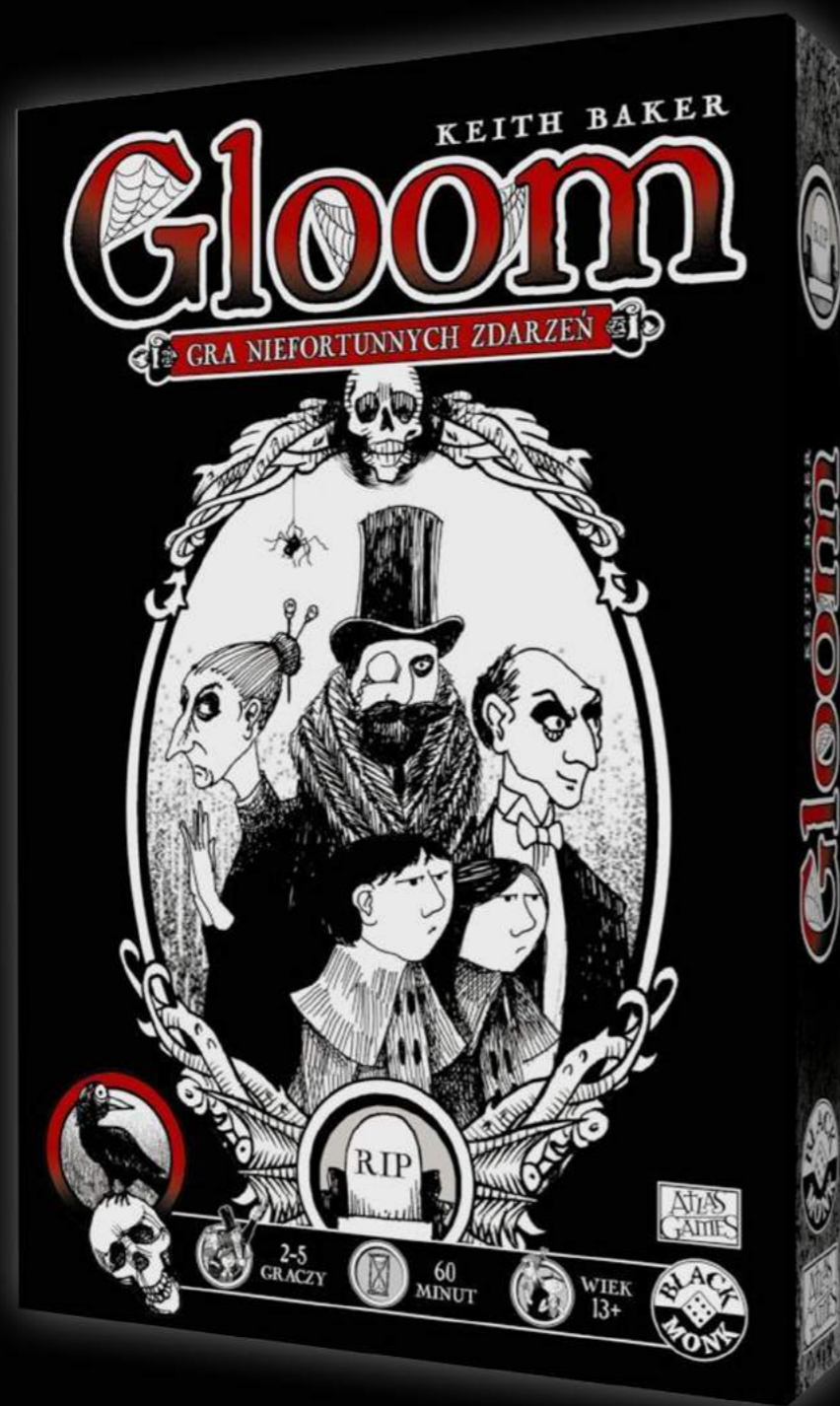
Cena: 129,95 złotych



- ✓ • ciekawa mechanika odpalania wierszy i kolumn,
- szybka rozgrywka i proste zasady,
- świetna cena.

- ✗ • okropna i nieczytelna oprawa graficzna,
- problematyczna regrywalność,
- niewykorzystany potencjał tematu.





## Gloom

ponure żarty  
w czerni  
i bieli

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

**Nietypowo zacznę od podsumowania. Gloom pasuje do portfolio wydawnictwa Black Monk jak skrojona na miarę rękawiczka. Z całym dobrodziejstwem inwentarza sugerowanym przez to stwierdzenie. Jeśli lubicie Munchkina i spółkę za nieskrępowany humor i niezobowiązujące zasady, obiekt poniższej recenzji może się wam spodobać. Jeśli imprezowobawowe karcianki raczej nie trafiają w wasze gusta, Gloom was do nich nie przekonam. A teraz czas na rozwinięcie myśli.**

Pierwszym, co rzuca się w oczy jest nietypowe wykonanie talii, z której będziemy korzystać podczas rozgrywki. Karty są przezroczyste, a nadruki na nich umieszczone w taki sposób, że kładąc je jedna na drugiej, część informacji jest zasłaniana, a część pozostaje widoczna. Kiedy już pierwsze wrażenie połączone z zaintrygowaniem minie, można zacząć wgrzyzać się w wiktoriańsko-jednokolorowy i ponury klimat gry, której celem jest sprowadzenie na swoją rodzinę jak największych i najbardziej spektakularnych nieszczęść przypieczętowanych najlepiej efektowną śmiercią wspominaną z namaszczeniem przez lata.

W trakcie rozgrywki sprowadza się to do zagrywania kart na znajdujące się przed graczami postacie i manipulowanie ich wskaźnikiem samooceny (po eurosucharowemu: punktami). Jeśli postaci przydarzy się coś miłego, jej samoocena rośnie. Jeśli coś złego – spada. Im niższa, tym lepiej. Dopóki postać żyje można na nią grać karty i zmieniać jej punktację. Bardzo prosta sprawa. Nie muszą grać kart na własne postacie, mogą podrzucać je też przeciwnikom. I tutaj pojawia się mini-gra związana z decyzjami oraz ryzykowaniem. Część kart posiada zdolności przyporządkowane na zasadzie: im większą korzyść punktową przynosi, tym efekt zagrania karty jest mniej przyjemny.

A efekty są dosyć standardowe: odrzucanie kart z ręki, pomijanie kolejki dobierania kart, kradzieże, rozboje itd. Nic, czego byśmy wcześniej nie widzieli. Drugą niewielką mini-gierką jest kompletowanie symboli na postaciach. Niektóre nagrobki pozwalają jeszcze bardziej poniżyć naszego nieszczęśnika, jeśli tuż przed śmiercią przydarzyło mu się coś konkretnego. Na przykład pożarcie przez niedźwiedzie jest jeszcze bardziej ironiczne, jeśli już wcześniej członek naszej rodziny został poturbowany przez jakieś zwierzę. Wszystko po to, aby historia życia i śmierci była jak najbardziej efektownie przygnębiająca.

I to słowem „historia” chciałbym zahaczyć następny akapit.

Fabularnie gra jest o tworzeniu fikcyjnych życiorysów z przyjrzeniem oka i instrukcja sugeruje, żeby podczas gry właśnie na tym skupić swoją pełną uwagę. Ważniejsze jest wczuwanie się, tworzenie ciekawych historii rodu i improwizowanie prostych, ponuro-zabawnych opowiadań. Rozgrywka ma więc być narzędziem do tworzenia luźnej atmosfery i krzesania z uczestników fajnych tekstów. Nie ma na celu budowania wielowymiarowej łańcuchówki albo umożliwiania prowadzenia strategicznych planów.

**Gloom** to niemal klasyczny przykład karcianki, w której na lidera gra się kartę, która robi mu krzywdę w taki sposób, żeby

najlepiej przestał być już liderem. Problem ten jest minimalnie złagodzony przez to, o czym wspominałem wcześniej, czyli niejakie „zbalansowanie” kart poprzez stosunek punktów i efektów, ale też przez samo wykonanie kart. Patrząc na karty przeciwnika, mogę częściowo wywnioskować (a przynajmniej przypuszczać), co ma na ręce. Karty z modyfikatorami punktowymi nie posiadają nadruku na środku, więc się wyróżniają. Jeśli lider nie ma na ręce karty nagłej śmierci (nagrobka), mogę bezpiecznie założyć, że nie uchroni w najbliższej przyszłości żadnej ze swoich postaci przed nieprzyjemnościami ze strony innych, więc w tej chwili mogę mu trochę odpuścić i skupić się na czymś innym. Nie powoduje to dramatycznych zmian w rozgrywce, ale nie mogę pominąć, że jakiś wpływ jednak wywiera.

I co? Dochodzę to tych samych wniosków, od których zacząłem. Fanem **Glooma** raczej nie zostanę, ale przeglądając karty i słuchając nieszczęśli-



wych życiorysów, parę razy się zaśmiałem. Czyli w pewnym sensie gra spełniła swoje zadanie. Jako ciekawostka i platforma dająca pretekst do opowiadania działa jak najbardziej.



## Gloom

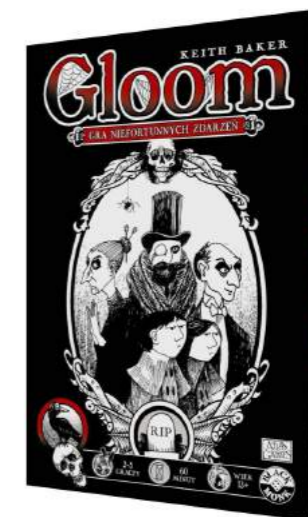
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 99,95 złotych



- ✓ intrygujące wykonanie i oprawa graficzna,
- ✓ daje pretekst do snucia zabawnych historii.

- ✗ nie każdy musi być fanem tak wielkiego czarnego humoru,
- ✗ na poziomie mechaniki jest to standardowa gra o graniu na przeciwników kart, które robią im krzywdę.



## Haloween

duchy,  
nawiedzenia  
i czasem  
parujące  
mózgi

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

**Halloween to debiut projektanta Angelo de Maio oraz kolejna gra w portfolio hołenderskiego wydawnictwa Quined Games, znanego choćby z takich tytułów jak Carson City, Papa Paolo, lub Vanuatu. Ufundowana na Kickstarterze dokładnie rok temu, premierę miała na ostatnich targach SPIEL. Wtedy wielkim hitem okazał się inny produkt Quined Games, czyli świetnie przyjęta przez graczy Agra, która chyba nieco przyćmiła Halloween swoją popularnością. Czy gra de Maio słusznie nie zdobyła aż takiego rozgłosu jak wydana w tym samym czasie koleżanka? A może jest po prostu niedocenianą perłą, dopiero czekającą na odkrycie?**

Pod względem jakości wykonania i oprawy graficznej **Halloween** z pewnością stoi na wysokim poziomie i nie odbiega znacząco od najlepszych dostępnych na rynku produkcji. Wzrok przyciąga już samo opakowanie, ozdobione klimatyczną, mroczną ilustracją, otwierane w nietypowy sposób. W przeciwieństwie do większości gier planszowych, wieczko **Halloween** nie jest nakładane od góry, a nasuwane na pudełko bokiem, niczym w ekskluzywnych wydaniach książek lub albumów muzycznych. Już otwierając grę pierwszy raz po jej rozfoliowaniu, mamy więc wrażenie obcowania z tajemniczym magicznym grimuarem, co niewątpliwie bardzo pasuje do tematu. **Halloween** jest bowiem planszówką o duchach, a te znajdziemy w pudełku pod postacią dwudziestu pięciu figurek. Modele nie rzucają może na kolana swoją szczegółowością, ale prezentują się naprawdę przyzwoicie i wyglądają bardzo

niepokojąco. Do reszty komponentów też nie mogę się przyczepić: plansza i żetony są bardzo grube oraz wytrzymałe, a karty, kości i elementy drewniane oraz szklane też sprawiają pozytywne wrażenie. Podobnie jest z instrukcją – pojedyncza wersja językowa (w pudełku znajdziemy cztery: angielską, niemiecką, francuską i flamandzką) na dwudziestu stronach w jasny i przystępny sposób tłumaczy zasady gry, przetykając je licznymi przykładami graficznymi i humorystycznymi, fabularyzowanymi wstawkami.

No właśnie, fabuła. Po grze pod tytułem **Halloween**, opowiadającej o duchach straszących ludzi w ten wyjątkowy dzień roku, można byłoby spodziewać się mocno horrorowej przygodówki, zwłaszcza jeśli w pudełku znajdujemy sporą garść naprawdę groźnie wyglądających figurek. Nic z tych rzeczy – dzieło Angelo de Maio to zdecydowanie bardziej gra ekonomiczno-taktyczna, w której uczestnicy wcielają się w role Demonicznych Władców i walczą o tytuł najpotężniejszego, strasząc niczego nieświadomych ludzi w różnych budynkach przedstawionego na planszy miasta. Przemieszczając figurki pomiędzy lokacjami, wykonuje się nimi różne akcje: przyzywa nowe duchy i awansuje je na wyższe poziomy, straszy ludzi, zarabiając przy tym stanowiące walutę gry Punkty Strachu, walczy i wreszcie nawiedza budynki, co bezpośrednio prowadzi do zwycięstwa. Każdy gracz posiada sześć żetonów Nawiedzenia, a gdy pierwsza osoba rozmieści całą swoją pulę na planszy (każdy żeton musi znaleźć się w innej lokacji), partia kończy się i podliczamy Punkty Nawiedzenia.

Pomimo wybitnie ameritrashowego tematu przewodniego, **Halloween** garściami czerpie inspiracje z klasycznych euro gier. Muszę przyznać, że choć zastosowane tu mechaniki nie należą do odkrywczych, razem tworzą naprawdę zgrabną całość. Zaczniemy od tego, że znajdujące się na planszy duchy nie są przypisane do konkretnego gracza, ale stanowią pulę wspólną i mogą być aktywowane przez każdego z uczestników partii. Planszетки graczy pokazują, jakie działania można wykonywać, ale podzielone są na sekcje, a wykorzystane ikony akcji

zasłania się drewnianymi znacznikami. Dopóki nie wykonamy akcji odpoczynku, nie możemy w obrębie sekcji ponownie wybrać działania, które już raz zakryliśmy. Z takim podziałem akcji wiąże się jeszcze jedno bardzo fajne rozwiązanie, a konkretnie poziomy rozwoju. Upiory podzielone są na pięć kategorii, od najsłabszych do najpotężniejszych, i awansujemy je podczas rozgrywki, podobnie jak sekcje akcji na swoich planszach, a poziomy jednych oraz drugich są ze sobą ściśle związane. Przykładowo, jeżeli nie mamy żadnej sekcji rozwiniętej na trzeci poziom, nie możemy aktywować żadnego trzeciopoziomego ducha itd. Kolejny ciekawy mechanizm to samo nawiedzanie. Każdy budynek na planszy posiada pięć pól o różnych wartościach punktowych korespondujących z poziomami duchów. Co za tym idzie, każdy poziom może punktować tylko raz w danym miejscu. Jeśli więc na przykład pole trzeciopoziome zostało już wykorzystane przez innego gracza, musimy albo wykorzystać któregoś z dostępnych słabszych duchów, co przyniesie mniej punktów, albo uzbroić się w cierpliwość, awansować któregoś ze „straszaków” na poziom czwarty i dopiero wtedy wysłać go do tego budynku. Kombinowania i trudnych decyzji jest w **Halloween** naprawdę sporo i choć nie jest to ekstremalny „mózgożer”, rozgrywka jest autentycznie wymagająca i daje bardzo dużo satysfakcji.

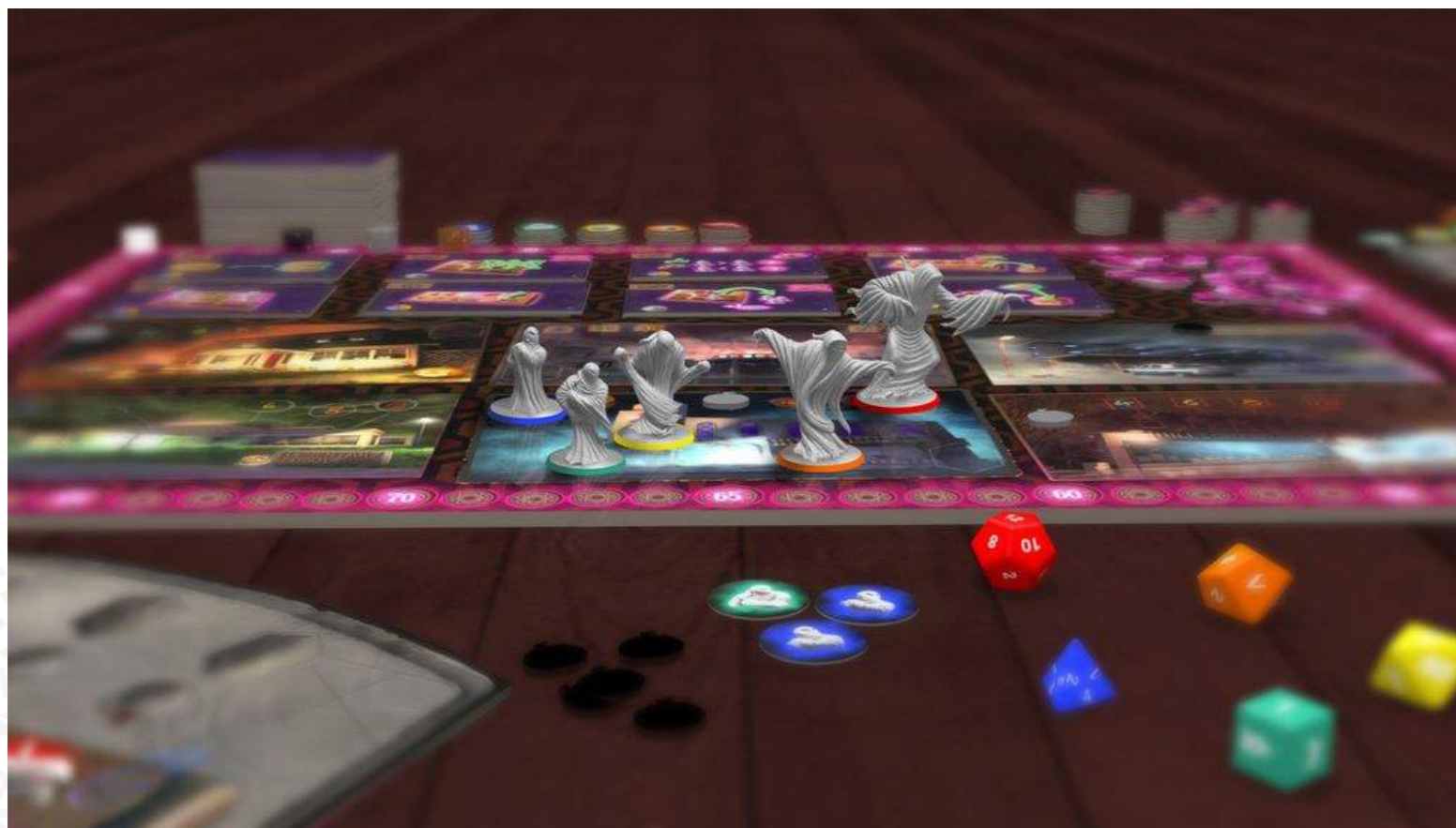
Jak na eurogrę przystało, mamy tu trochę liczenia, mamy pozyskiwanie z planszy zasobów, którymi płacimy za mocniejsze akcje itp., ale tytuł ten nie jest całkowicie pozbawiony ele-



mentu losowego. W każdej rozgrywce na planszy pojawia się osiem kart akcji, zapewniających graczom różne ciekawe bonusy. Cała talia akcji to aż pięćdziesiąt dwie karty, wprawdzie instrukcja sugeruje gotowe, dobrze współdziałające zestawy, ale można też je dobierać całkiem przypadkowo. Losowość na etapie przygotowania do gry wpływa pozytywnie na regrywalność tytułu (podobnie jak dwustronne plansze graczy), a już podczas samej partii oczywiście nie przeszkadza. Jest jednak w **Halloween** jeszcze jeden moment, w którym szczęście gra dużą rolę i jest on niestety wielce irytujący. Mowa o akcji walki, którą rozpatruje się za pomocą kostek. Każdy poziom ducha ma przypisany inny rodzaj kości, od k4 dla najsłabszych, do k12 dla najmocniejszych. Jeśli aktywowany przez nas upiór znajduje się na polu z innym, może spróbować się go pozbyć. Turlamy wówczas kośćmi i po prostu porównujemy otrzymane wyniki. Wprawdzie statystycznie duch na wyższym poziomie powinien częściej wygrywać z duchem słabszym, ale kapryśność

losu sprawia, że bywa z tym różnie. W dodatku akcja walki wydaje mi się mocno oderwana od całej reszty mechaniki, zaprojektowana trochę na odczepnego i po prostu nieelegancka.

Losowo rozstrzygnięta walka to jednak chyba jedyny większy mankament w zasadach **Halloween**. Pozostałe elementy mechaniki są bardzo spójne, a rozgrywka jest wciągająca i wymagająca, ale jednocześnie bardzo „sucha”. Tutaj jednak zupełnie mi to nie przeszkadza, ponieważ taktyczne kombinowanie bierze górę nad klimatem i daje naprawdę dużo radości. Myślę, że **Halloween** mogłoby spokojnie być grą o czymkolwiek, niekoniecznie o duchach, i sprawiałaby tyle samej frajdy. Figurki upiórów i mroczne grafiki to tylko wisienska na torcie, dodająca uroku bardzo solidnemu projektowi mechanicznemu. Jak wspominałem wcześniej, nie ma tu może rewolucji, ale z całą pewnością jest po prostu dobra, umiarkowanie ciężka intelektualna rozrywka. Polecam!



## Halloween

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 45-90 minut

Cena: ok. 215 złotych



- ✓ • świetne wykonanie,
- ciekawe połączenie różnych mechanizmów,
- sporo kombinowania i decyzji do podjęcia.

- ✗ • kiepsko rozwiązana walka między duchami.



vs



Star Realms  
kontra  
Hero Realms

analiza po-  
równawcza

**W ostatnim numerze Rebel Timesa zaprezentowaliśmy wam nowość od Games Factory – Hero Realms. W Internecie pojawiło się wiele zapytań dotyczących tego tytułu. W końcu to gra, która ma „zastąpić” lubiane przez wiele osób Star Realms. Większość to pytania o to, która z tych gier jest lepsza. Dlatego postanowiliśmy odpowiedzieć w czwórgłos, który tytuł naszym zdaniem powinien zagościć na waszych półkach. Gry oceniamy w czterech kategoriach: wykonanie, klimat, rozgrywka, radość z gry, a na końcu podsumujemy nasze oceny.**

Wykonanie – jakość kart, wielkość pudełka

**Maciej „Ciuniek” Poleszak:** Jeśli porównywać ze sobą jakość kart, to praktycznie nie widać różnicy. HR ma jednak zdecydowanie wygodniejszy i oszczędniejszy pomysł na liczenie punktów życia. I ma też pudełko, w które mieszczą się zakoszułkowane karty, a do SR musiałem dokupić sobie inne.

**Zwycięzca: Hero Realms**

**Maciej „Mat\_eyo” Matejko:** SR mieści się w kieszeni, ale pudełko w HR może pomieścić dodatki i zakoszułkowane karty. Hero Realms posiada karty startowe dla czterech graczy (Star Realms tylko dla dwóch) i bardziej przemyślany sposób zaznaczania punktów. Jakość kart jest podobna, niestety niezbyt wysoka i szybko się one ścierają.

**Zwycięzca: Hero Realms**

**Tomasz „Gambit” Dobosz:** Na pierwszy rzut oka mogłoby

być ciężko wybrać zwycięzcę w tej kategorii. Wszak to po prostu karty i to karty tej samej jakości. Później jednak spojrziałem na inne aspekty. Pudełko do SR to po prostu kartonik mieszczący grę. I tyle. HR ma powiększone pudełko, w którym zmieścimy zakoszułkowaną podstawkę i przyszłe dodatki. Do tego grafika na kartach HR bardziej przypadła mi do gustu. No i rozwiązanie liczenia punktów życia.

**Zwycięzca: Hero Realms**

**Michał „Windziarz” Szewczyk:** Obie gry mają średniej jakości karty wymagające koszulek. Pudełko od HR pozwala je tam swobodnie umieścić, to z SR niestety dość szybko możemy wyrzucić. Skoro cena jest taka sama, wygrany tego pojedynku może być tylko jeden.

**Zwycięzca: Hero Realms**

Klimat – oprawa graficzna, spójność tematu

**Ciuniek:** Tematycznie obie gry są dla mnie tak samo neutralne. Standardowe SF kontra standardowe heroic fantasy. Jednak jakość i styl ilustracji w HR przemawia do mnie bardziej niż te z pierwowzoru. Dodajmy do tego ogólnie bardziej ciekawy projekt ramek i ikonografii na kartach, i już wiadomo, kto dostaje ode mnie punkcik w tej kategorii.

**Zwycięzca: Hero Realms**

**Mat\_eyo:** Zawsze wolałem fantasy od sci-fi, dlatego dużo bardziej podobają mi się ilustracje w HR. Niestety jasne tło, na którym widnieje opis karty oraz użyta ikonografia sprawiają, że to SR jest czytelniejsza. Boli też pionowa orientacja kart Czempionów (w przeciwieństwie do poziomej przy Bazach w SR).

**Zwycięzca: remis**

**Gambit:** W obu przypadkach mamy do czynienia z podstawowym światem sci-fi i fantasy. Nic konkretnego. I w takim ujęciu obie gry są klimatyczne. Obie mają też swoje pro-

blemy z klimatem. Sterylne kosmiczne ujęcie SR sprawia, że działanie niektórych kart nie do końca da się klimatycznie ogarnąć. Dlaczego ten statek akurat powoduje odrzucanie kart, a ten dobieranie? Nie widać tego. W HR lepiej się to skleja. Z kolei SR robi lepszą robotę z bazami, które zostają na stole i mogą nas chronić. Czempioni z HR nie mają tu takiej siły przebiccia.

**Zwycięzca: remis**

**Windziarz:** Stylistycznie wolę HR, bliżej mi do Hobbita, niż do Star Treka. Z drugiej jednak strony spójność tematu trzyma się dobrze w obu tytułach. Wolę czytelność kart z SR, ale wizualnie wygrywa HR.

**Zwycięzca: remis**

Rozgrywka – szybkość gry, miodność

**Ciuniek:** Obie gry są bardzo podobne, ale różnią się jednym znaczącym niuansiem: w HR od początku stać nas na droższe karty. A wszystkie karty albo kosztują mniej, albo biją mocniej. SR jest pod tym względem trochę spokojniejsza, pozwalając na dłuższe przygotowywanie sobie talii przed rzuceniem się przeciwnikowi do gardła. W różnych warunkach oczekuję od gry różnych rozwiązań, więc tutaj dla mnie jest remis.

**Zwycięzca: remis**

**Mat\_eyo:** Hero Realms jest odrobinę szybsze dzięki innej wycenie kart oraz dodaniu karty dającej dwa punkty zakupu do startowej talii. Szybciej można kupić najpotężniejsze karty i złożyć mordercze komba. Zmiany w taliach startowych w stosunku do Star Realms sprawiają też, że początek gry jest mniej schematyczny.

**Zwycięzca: Hero Realms**

**Gambit:** Ten sam silnik, ta sama mechanika, te same zasady. Czy można wybrać zwycięzcę? Można. Dwie rzeczy przeważały szalę na korzyść jednej z gier. Pierwsza to fakt,



że w pudełku dostajemy od razu pakiet dla czterech graczy, dzięki czemu nie trzeba kupować dwóch podstawek, żeby bawić się w więcej osób. A wcale nie płacimy jakoś dużo drożej. Druga sprawa to „tapowanie” kart, aby użyć ich zdolności. Niby nic, estetyka, ale w połączeniu z kartami pozwalającymi na przygotowanie tych Czempionów robi się dużo ciekawiej. Dlatego wygrywa Hero Realms.

#### Zwycięzca: Hero Realms

**Windziarz:** HR jest znacznie szybsze od SR. Łatwiej jest w nim kupować lepsze karty, a większość z nich bije znacznie mocniej niż w SR. Można powiedzieć, że SR to taka walka bokserska wagi ciężkiej. Długo się rozkręca, przeciwnicy najpierw szacują swoje możliwości, ale koniec przeważnie jest bardzo bolesny dla jednej ze stron. HR to taka bijatycka na ringu KSW z Najmanem w roli głównej, jest szybko, krwawo i niekoniecznie epicko. W wersji analogowej wygrywa tu HR, ale na tablecie SR wydaje się być znacznie lepszy.

#### Zwycięzca: remis

#### Radość z gry – co przyjemniejsze?

**Ciuniek:** Podobnie jak w poprzednim punkcie, trudno jest mi wskazać wyraźnego zwycięzcę. Budowanie talii i kręcenie kombosów w SR jest miodne. Trochę mniej spektakularne kombosy, ale przeplatane bardziej widowiskowymi eksplozjami obrażeń lub leczenia w HR są miodne w trochę inny sposób.

#### Zwycięzca: remis

**Mat-eyo:** Obie gry są bardzo przyjemne, ale mi lepiej gra się w HR. Karty wydają się mocniejsze niż w SR, a komba bardziej widowiskowe. Frakcje są też mniej „jednoaspektowe” niż w SR, co zwiększa uniwersalność kart.

#### Zwycięzca: Hero Realms

**Gambit:** Bardzo ciężka kategoria. W obie gry w zasadzie gra się tak samo, ale możliwość zagrania w cztery osoby bez dokupowania drugiej podstawki i bardziej intuicyjny system liczenia punktów przeważają szalę na korzyść Hero Realms. Z drugiej strony nieco bardziej pojedynkowa natura i agresywniejsza rozgrywka przechylają ją na stronę Star Realms. To chyba znowu mamy remis.

#### Zwycięzca: remis

**Windziarz:** HR daje mi większą radochę, gdyż jest bardziej dynamicznie i lekko niż w SR. HR generuje więcej emocji i robi to szybciej.

#### Zwycięzca: Hero Realms

#### Gdybym miał wybrać jedną...

**Ciuniek:** ... pewnie skłoniłbym się w stronę HR. Największy wpływ na tę decyzję mają nie oprawa i wykonanie, a już zapowiedziane dodatkowe talie bohaterów, które mają szansę zmienić Hero Realms w coś naprawdę fantastycznego. Dodatki do SR idą w zupełnie innym kierunku, który nie wydaje się być tak intrygujący.

#### Zwycięzca: Hero Realms

**Mat\_eyo:** SR jest świetnym, szybkim i nieskomplikowanym deckbuilderem, jednak HR wprowadza w niemalże każdym aspekcie drobne usprawnienia, które zebrane do kupy sprawiają, że to właśnie on jest lepszą grą. W SR zagram chętnie, jeśli ktoś zaproponuje, jednak sam zdecydowanie wybiorę HR.

#### Zwycięzca: Hero Realms

**Gambit:** Osobiście świetnie bawię się przy obu tych grach i ciężko mi wybrać tę fajniejszą. Gdybym jednak musiał wybrać jedną z nich, wziąłbym HR. Po pierwsze, patrząc na to co jest (po polsku), dostaję od razu możliwość gry w cztery osoby za kilka wydanych monet więcej. A i tak gra dzia-

ła świetnie na dwie osoby. A patrząc na to co może być w przyszłości po polsku (dodatki), to chyba bardziej kręcą mnie character packi robiące rozgrywkę od początku lekko asymetryczną.

#### Zwycięzca: Hero Realms

**Windziarz:** Hero Realms. Zagrałem w tę grę, w parze z dziewczyną, która nigdy nie grała w deckbuildera. Po partii znalazła chętnego i poszła z nim grać jeden na jeden. Miłość od pierwszego wejrzenia. U mnie było podobnie. Lubię SR, ale to HR bardziej chwyta mnie za serce.

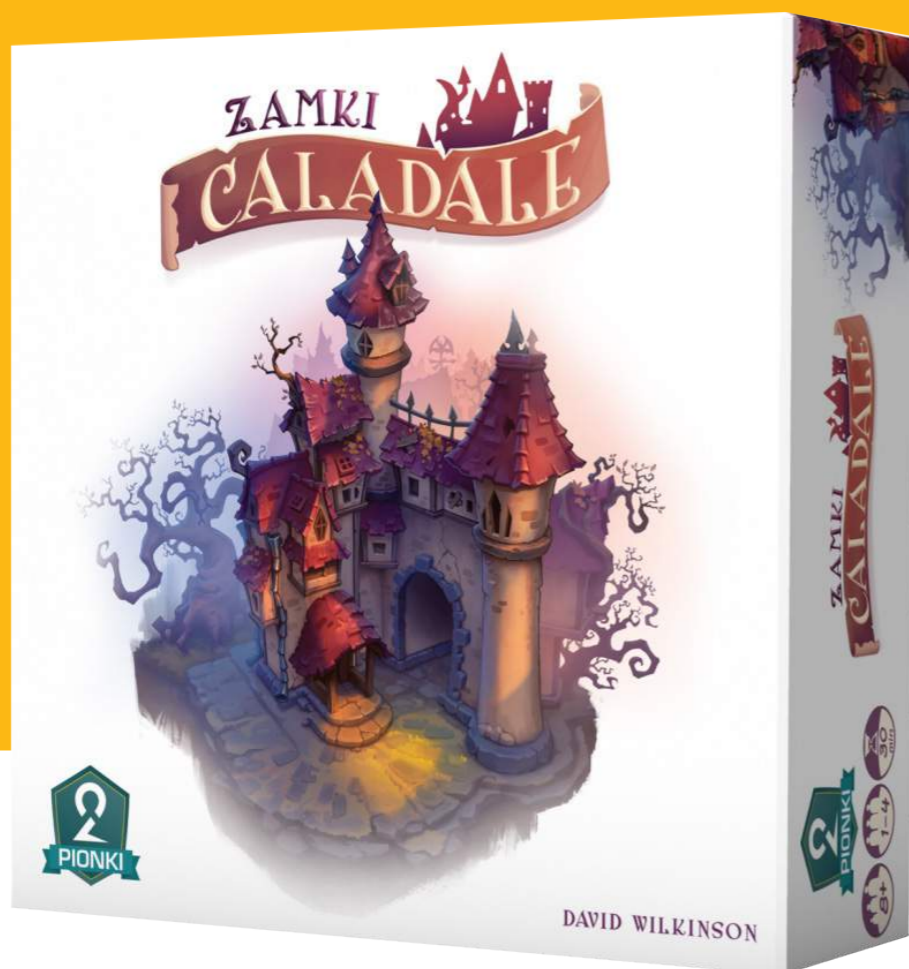
#### Zwycięzca: Hero Realms

#### Czyżby król mógł być tylko jeden?

#### Sprawdźcie sami!



## kącik gier rodzinnych



# zamki na piasku

**Lubie gry kafelkowe? Lubie w trakcie zabawy coś rozbudowywać? Zamki Caladale łączą te dwie rzeczy w jedną, spójną mechanikę. W grze budujemy z dostępnych kafelków zwariowane zamki. Brzmi jak idealne popołudnie dla całej rodziny?**

**Zamki Caladale** mają w zamyśle banalne zasady. Tak naprawdę w trakcie swojej tury musimy jedynie wziąć jeden z dostępnych kafelków na rękę. Co i kiedy z nim zrobimy, zależy tylko od nas. Naszym celem jest zbudowanie zamku, który przyniesie jak najwięcej punktów zwycięstwa. I nic więcej, dokładnie tyle. Brzmi dziwnie, prawda?

Kafelki, które zdobywamy w grze, mają na sobie trzy motywy zabudowania: kamienny zamek, drzewo wrózek i murowany zamek gnomów. Musimy układać je tak, żeby poszczególne motywy do siebie pasowały. Nie jest to zadanie trudne, ale żeby otrzymać punkty, musimy to robić z głową i pomysłem. Po pierwsze, chcemy wyłożyć wszystkie kafelki na planszę, ponieważ przynosi nam to jeden punkt zwycięstwa. W dodatku, jeśli uda nam się dokończyć naszą budowę tak, aby nie było nigdzie otwartych przestrzeni, otrzymamy dwa punkty. Jeśli na czubku naszego zamku umieścimy zwieńczenia z wieżą, nagrodzeni zostaniemy kolejnymi punktami. Jeśli nie użyjemy żetonu do budowy, możemy go odwrócić i także dostać za niego punkty.

Niestety mamy też kilka kar na koniec, o których musimy pamiętać. Ujemne punkty przyniosą nam niedokończone krawędzie, a także użycie kafelku rusztowania. Reasumując, najlepiej jest wykorzystywać wszystkie kafelki do budowy, którą ukończymy oraz ozdobić nasz zamek jak największą liczbą wież i sukces mamy w kieszeni. Niestety w praktyce okazuje się, że nie jest to takie proste jak się początkowo wydaje, gdyż mamy cały szereg zasad dokładania kolejnych części zamku do siebie. Warto się z nimi zapoznać, żeby później poprawnie grać. Niestety nie wszystkie reguły są intuicyjne i dobrze jest prześledzić przykłady zawarte w instrukcji, aby uniknąć popełniania błędów podczas rozgrywek.

**Zamki Caladale** to gra, w której przede wszystkim staramy się budować jak najokazalsze zamki. Niekoniecznie nawet patrząc na to, co robią nasi przeciwnicy, oni bowiem mogą nam jedynie odebrać upatrzoną wcześniej płytkę. Z drugiej strony, nic straconego, przecież zamku nie budujemy na bieżąco! A zatem możemy kafelki dokładać w kolejnych rundach, możemy

je przestawiać i korygować wygląd zamku. Wszyscy, którzy wcześniej mieli do czynienia z grami kafelkowymi muszą trochę przestawić swoje myślenie. Przecież w niemalże każdej grze bierzesz kafelek i od razu umieszczasz go na planszy. Tutaj tak nie ma. Nie podoba ci się to, co ułożyłeś? Po prostu to rozwal i zbuduj jeszcze raz. Początkowo można mieć z tym problem, chociaż dzieci świetnie to rozumiały. Traktowały budowę zamku bardziej jak puzzle, w myśl zasady „Rób, aż będzie dobrze albo będziesz zadowolony”. Podobają mi się to rozwiązania, pobudza bowiem kreatywność i wymusza spoglądanie na planszę w bardziej otwarty sposób. Jednocześnie sprawia, że patrzę bardziej na **Zamki Caladale** jak na aktywność, a mniej jak na grę. W końcu to jednoosobowa łamigłówka, w której muszę być po prostu lepszy niż inni. Swoboda budowy też nie wymusza na mnie pogoni za konkretnymi częściami zamku. Brak presji powoduje, że **Zamki Caladale** świetnie nadają się do gry z osobami źle znoszącymi negatywną interakcję, presję i zmuszanie do ciągłego dokonywania idealnych wyborów. Tu nawet jak weźmiemy kafelek, który nie pasuje nam do niczego, po prostu możemy go odwrócić i otrzymać za niego jeden punkt.

W większości moich partii punktacja była mocno zbliżona, a o wygranej decydował jakiś detal. Każdy po prostu tworzy zamki, tak aby wycisnąć z nich, jak najwięcej punktów. To może zmartwić osoby, które szukają w grach pojedynku i możliwości pokazania, że jest się lepszym od innych. W **Zamkach Caladale** różnice punktowe będą małe i to po prostu cecha tej gry, którą trzeba zaakceptować. Gra bardzo dobrze się skaluje, gramy tu de facto partie jednoosobowe, z małą interakcją. Możemy samodzielnie sterować czasem rozgrywki. U mnie bardzo dobrze sprawdziła się klepsydra, która odmierzała czas wzięcia kafełka, a także poprawianie i korektę budowli na końcu gry. Odmową zaletą tytułu jest to, że praktycznie nie mamy tu ograniczeń wiekowych. Jeśli dziecko rozumie koncepcję puzzli i raz na jakiś czas skorygujemy ułożenie niektórych kafełków, to nawet pięcioletni brzdąc będzie w stanie z nami konkurować o zwycięstwo.

Rozgrywka jest przyjemna, a powstające zamki cieszą oko. **Zamki Caladale** to bardzo dobry tytuł rodzinny. Cieszy fakt, że wydawnictwo 2Pionki zmniejszyło oryginalne pudełko, a także zmieniło dość ponurą grafikę z oryginalnego wydania. Jakość wydania stoi na wysokim poziomie, instrukcja zaś dobrze wyjaśnia zasady gry. Znajdziemy w niej warianty jednoosobowe, co powinno ucieszyć osoby poszukujące gier solo.

**Zamki Caladale** to gra lekka, przyjemna i raczej skierowana do graczy rodzinnych. Świetnie nadaje się jako narzędzie do rozwoju zdolności przestrzennych oraz planowania swoich ruchów. Nie znajdziemy tu negatywnej interakcji i ruchów pograżających rywali. Nie znajdziemy tu także skomplikowanych zasad. Osobiście polecam **Zamki Caladale** jako zabawę z dziećmi, gdyż w tej roli sprawdza się znakomicie.



## Zamki Calade

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

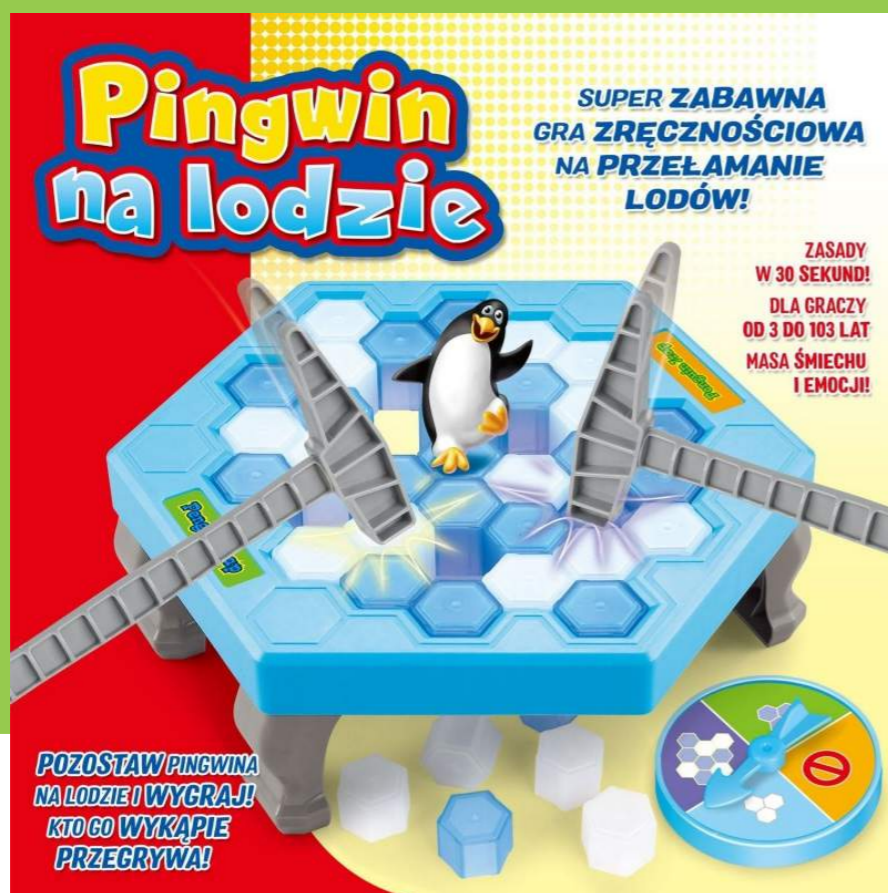
Cena: 89,95 złotych



- łatwe zasady,
- świetnie wygląda na stole,
- ✓ • przyjazna dla rodzin szukających spokojnej rozrywki,
- możliwość zmiany ruchu w czasie gry.

- ✗ • sporo zasad kładzenia kafełków,
- to bardziej zabawa niż gra.

## kącik początkujących graczy



## impresowy szorcik na dwa tysiące znaków

Wydawnictwo Lucrum lubi zaskakiwać swoich wielbicieli. W swoim portfolio mają bardzo niepoważne tytuły pokroju *Wojowników podziemi*, a także gry dla bardziej zaawansowanych graczy, takie jak *Najemnicy*. Często jednak bielski wydawca sięga po tytuły impresowe, mające przede wszystkim bawić grających. Nie inaczej jest i tym razem, Lucrum wydało bowiem nietypową grę. Filmik z rozgrywki robił furorę na Sieci, bawiąc do łez. Mowa o *Pingwinie na lodzie*.

Grę otrzymujemy w kolorowym opakowaniu, na którym znajduje się oprócz opisów instrukcja. W środku znajdziemy plastikową ramkę, białe i niebieskie „kostki lodu”, dwa młoteczki, obrotową strzałkę oraz tytułowego pingwina. W ramce układamy kostki lodu, mocujemy nóżki, na środku umieszczamy pingwina i jesteśmy gotowi do zabawy. No prawie, musimy bowiem jeszcze wybić jedną kostkę lodu z planszy: będzie to początkowe pęknięcie na naszej tafli. W trakcie swojej tury gracz musi zakręcić obrotową strzałkę i wykonać akcję, którą ona wskaże. Albo wykuwamy kostkę białą, niebieską lub dowolną, albo udaje nam się i podczas naszej tury nie robimy nic. Podczas uderzenia młotkiem w kostki lodu bardzo często zamiast jednej kostki wypada kilka położonych obok siebie. Im dalej w partię, tym częściej się to zdarza. Gra toczy się do momentu, w którym podczas tury gracza, w wyniku uderzeń, razem z kostkami na ziemię spadnie pingwin. Gracz, który stracił nietota, przegrywa, a pozostali otrzymują jeden punkt. Gramy zaś do trzech punktów.

**Pingwin na lodzie** to gra zręcznościowa, trochę podobna do **Wióry lecą** wydawnictwa Cube lub **Loopin Louie** od Hasbro. Ma bardzo proste zasady, partia trwa kilka minut, niewiele też kosztuje. Mało tu gry, ale za to cała masa śmiechu, emocji i zabawy. Dzieciaki piszczą, krzyczą lub zaklinają strzałkę, aby wskazała to, czego od niej oczekują. W **Pingwina na lodzie** zagrają i ci najmniejsi, jak i ci całkiem duzi, i wszyscy będą mieli podobne szanse na wygraną. Gra sprawdzi się jako zabawka dla najmłodszych, jak i śmieszny przerywnik pomiędzy większymi tytułami. W tej cenie polecam.



## Pingwin na lodzie

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 3+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: Cena: 39,95 złotych



- łatwe zasady,
- szybka rozgrywka,
- kupa emocji i śmiechu,
- cena.

- ✘ • brak.

reklama

# DOMEK



rebel

duży dodatek wprowadzający  
nowe mechaniki i umożliwiający  
grę w większym gronie!

rebel

# Trwają prace nad Iganiami 1831

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

**Iganie 1831 to jedna z szykowanych do wydania bitew opartych na zasadach Ostrołęki 26 maja 1831 wydawnictwa Erica. Gra przygotowywana jest jako dodatek do Ostrołęki, choć forma wydania (jako dodatek bądź samodzielna gra) nie została jeszcze ostatecznie przesądzona. Prace nad grą są na ostatniej prostej, stąd jako autor chciałem podzielić się z wami wrażeniami z testów i samego tworzenia gry.**

Często zdarzają się pytania o to czy zasady gier wojennych są trudne. Można na to odpowiadać różnie. Na pewno jednym ze sposobów ułatwiających poznawanie kolejnych gier są systemy, czyli serie gier mające wspólne przepisy. Nie oznacza to, że każda gra w serii jest „taka sama”. Poza zasadami systemowymi, może bowiem posiadać także zasady specjalne, dedykowane dla poszczególnych scenariuszy. Niemal zawsze zawiera też inne warunki zwycięstwa, jednostki, rozstawienie i tak dalej. Wydawanie kolejnych gier w serii bądź dodatków stanowi także dobrą okazję do poprawiania lub modyfikacji zasad systemowych. To jednak zasady specjalne, zwykle niewielkie obję-

tościowo, są tym co określa tożsamość danego tytułu, dodając mu różnych smaczków.

Nie inaczej jest w przypadku **Igań**, gdzie kilka specjalnych rozwiązań, stworzonych tylko dla tej bitwy, stanowi główny gwóźdź programu. Przygotowując grę, stanęliśmy przed szeregiem dylematów. Jak to nieraz bywa, trzeba starać się pogodzić historyczność z grywalnością i w miarę pilnować balansu. Zdarzają się autorzy oraz wydawnictwa, które problem grywalności i balansu ignorują. Zdarzają się tacy, którzy nie radzą sobie z historycznością. Moim zdaniem jedno i drugie składa się na dobrą grę wojenną.

Co nowego znajdzie się w **Iganiach**, a czego nie było w **Ostrołęce**? Przede wszystkim wprowadziliśmy zmienny układ faz gry. Zasady pozwalające zmieniać kolejność faz pojawiły się już jako osobny moduł w **Ostrołęce**. Do tej pory stanowiły bardziej ciekawostkę dla graczy, którzy chcieliby sobie poeksperymentować. Teraz wchodzi jako element obowiązkowy. Działa to bardzo prosto. W każdym etapie po fazach kawalerii polskiej, która zawsze aktywuje się jako pierwsza, jeden z graczy rzuca kostką. Przy wyniku 1-3 jako druga aktywuje się polska piechota, przy wyniku 4-6 – rosyjska kawaleria. Jako ostatnia zawsze aktywowana jest rosyjska piechota.

Jaki wpływ ma to rozwiązanie na taktykę? Okazuje się, że kolosalny. Przygotowując grę, stanąłem przed dylematem co zrobić, aby bardzo potężna, ale nieliczna polska kawaleria nie mogła zbyt łatwo porozbijać liczniejszej, ale gorszej jakościowo kawalerii rosyjskiej. W grze, podobnie jak w **Ostrołęce**, bardzo ważne jest unikanie ataku ze skrzydeł i od tyłu. Mówiąc prościej, jednostki muszą współpracować, tak by wzajemnie osłaniać swoje boki i tyły. Nieliczna polska kawaleria może tu współpracować z własną piechotą, ale w realiach XIX-wiecznego pola bitwy było to utrudnione. Dlatego pod Iganiami polska kawaleria bardziej działała defensywnie niż ofensywnie.

W grze nie możemy zakazać graczowi atakowania kawalerią tak jak mu się podoba. Powstał więc dylemat, jak pośrednio wymusić na nim, aby operował nią w miarę zgodnie z historią. Z pomocą przychodzi tu wspomniane wyżej rozwiązanie. Gracz polski, wykonując ruch kawalerią, nie jest pewny czy po niej będzie wykonywała ruch jego piechota, czy kawaleria przeciwnika. Jeśli za bardzo oddali się od własnej piechoty, a aktywację uzyska przeciwnik, może zostać zaatakowany od boku, co najczęściej równa się katastrofie. Jednostek kawalerii Polacy mają jak na lekarstwo. Zmusza ich to do oszczędzania sił. Tym sposobem, nie poprzez bezpośrednie zakazy, ale pośrednio, osiągamy efekt historyczny. Na tym oczywiście nie

koniec, ponieważ moi sprytni testerzy grając Polakami, szybko zaczęli szukać sposobów, aby ograniczyć ten efekt i wykonać polską kawalerię takie manewry, żeby przeciwnik nie był w stanie tak łatwo wyjść jej na bok. Testowanie takich sytuacji przypomina czasami analizę debiutów szachowych i jest tym co przesądza o ostatecznym kształcie gry.

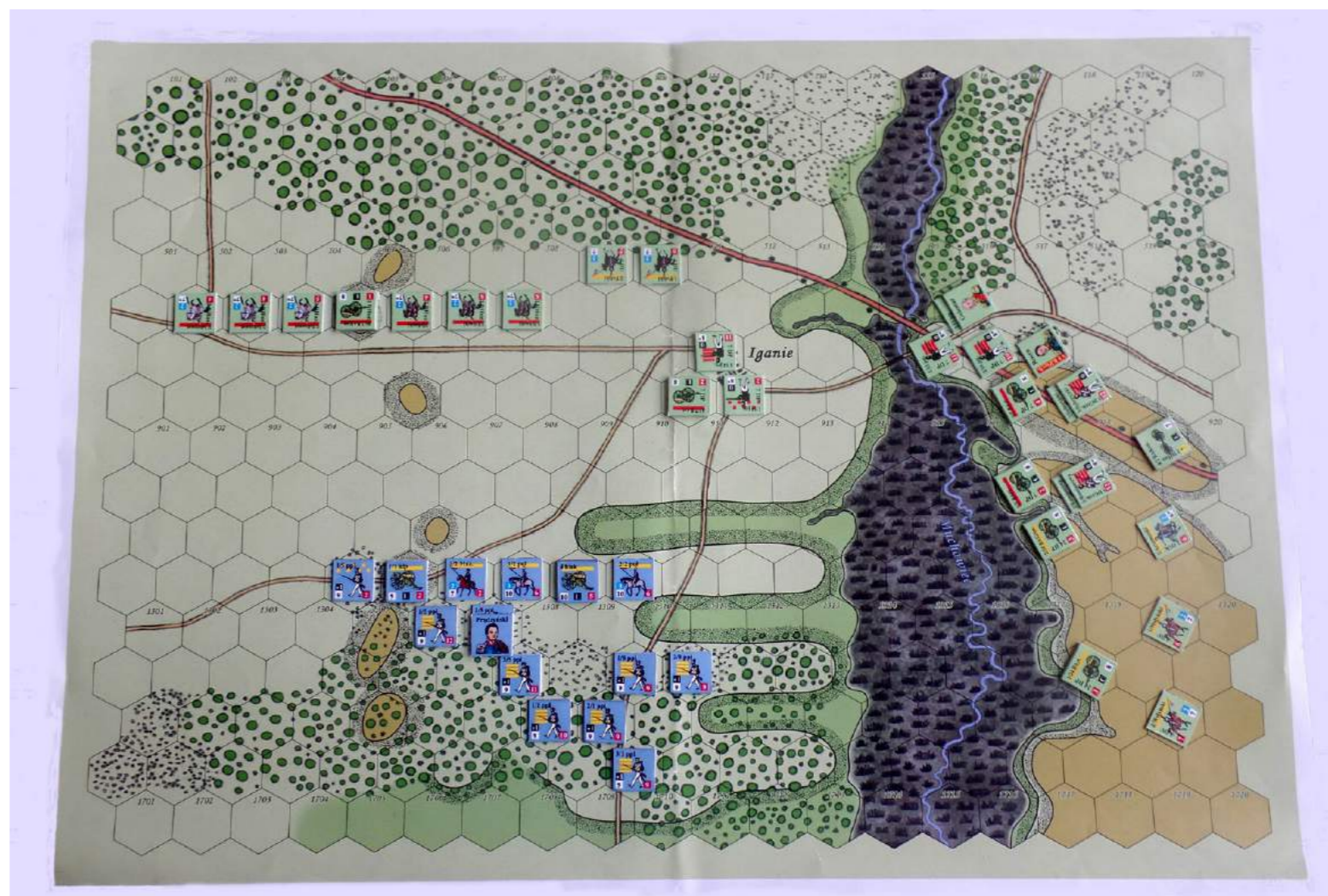
Co jeszcze będzie w **Iganiach** poza zasadami specjalnymi? Podobnie jak w scenariuszu do **Ostrołęki** przedstawiającym główną część bitwy, pojawią się specyficzne dla tego starcia wydarzenia. Tym razem będzie to połączone z punktami dowodzenia. Dzięki temu rozgrywka może za każdym razem wyglądać inaczej. Chciałbym dać graczom realną możliwość wyboru między kilkoma opcjami rozegrania bitwy. Wiąże się to między innymi z wprowadzaniem uzupełnień, zwłaszcza po stronie rosyjskiej. Sporo uwagi musiałem poświęcić dobremu oddaniu sytuacji operacyjnej i dylematów dowódczych Rosjan. Gry wojenne na szczeblu taktycznym często wiszą w próżni. Chodzi o to, że gracz nie musi się martwić tym, co się stało po zakończeniu bitwy, ponieważ w tym momencie rozgrywka się kończy. Nie wnika też zazwyczaj zbyt mocno w to co działo się wcześniej. Tymczasem w prawdziwym życiu dowódcy musieli brać to pod uwagę i często determinowało to w znacznym stopniu ich postępowanie.

Pod Iganiami bardzo istotne było to, że rosyjski VI Korpus znajdował się w odwrocie. Celem wojsk rosyjskich było przeprawienie się na wschodni brzeg rzeki Muchawiec. Jej zabagnione brzegi miały zapewnić dobre stanowiska obronne i zabezpieczyć przed atakiem. Za ariergardą (strażą tylną) Rosjan posuwała się główna grupa wojsk polskich pod dowództwem generała Skrzyneckiego. Przewyższała ona liczebnością zarówno rosyjską ariergardę, jak i zgrupowanie generała Prądyńskiego. Skrzynecki maszerował dość niemrawo, ale wcześniej czy później nadszedłby pod Iganie. Rosjanie nie mogli tu więc pozostać z większymi siłami. W grze, skupiającej się na samej bitwie, przybycia Skrzyneckiego nie przedstawiamy, gdyż pojawił się on w momencie, gdy walki się zakończyły. Pośrednio musimy jednak jakoś uwzględnić obecność tych wojsk. Gracz rosyjski, chociaż najchętniej przeprowałby jak najwięcej oddziałów

na zachodni brzeg Muchawca, aby zwiększyć swoje szanse w walce z grupą Prądyńskiego, musi się liczyć z zadaniem, jakie przed nim stoi. Generalnie powinien wycofywać się na wschodni brzeg, co na pierwszy rzut oka osobom niezającym bitwy może wydawać się nielogiczne. Przed autorem trudne więc zadanie, jak sprawić, żeby było historycznie i jednocześnie nie zepsuć grywalności. To jest zawsze wyzwanie przy tworzeniu tego typu gier.

Długo mógłbym rozprawiać o różnych aspektach tworzenia gry. W niektórych przypadkach, by było to zrozumiałe, musiałbym się jednak dość szeroko rozpisywać. Mam nadzieję, że te dwa poruszone przeze mnie wątki będą w stanie choć

pokrótkie zobrazować dylematy, z jakimi obecnie się mierzymy. Sama gra, ze względu na niewielką liczbę żetonów i niedużych rozmiarów planszę, powinna być szybka i mieć krótki czas rozgrywki. Potwierdzają to przeprowadzone do tej pory testy. Zasady specjalne i różne dodatkowe rozwiązania powinny jednak sprawić, że nie będzie sztampowa. Z testów wynika, że strona polska, choć z początku wyraźnie przeważająca, będzie musiała grać bardzo uważnie. **Iganie** okazują się tu bardzo podstępne i dają Rosjanom wiele szans na przechylenie szali zwycięstwa na swoją korzyść. Celny ogień artylerii z za Muchawca, nagłe pojawienie się uzupełnień z za zachodniej krawędzi planszy lub śmierć Prądyńskiego mogą być tym, co pokrzyżuje nawet najlepiej ułożone plany Polaków.





**rebel**

**TIMES**

miesięcznik  
miłośników gier

**[www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)**