

miesięcznik  
miłośników gier

**rebel** times

nowości  
i wiadomości  
ze świata gier  
planszowych

numer  
**131**  
sierpień 2018

# Zamek Smoków

An artistic illustration featuring a golden dragon breathing fire over a traditional Chinese building with a multi-tiered roof. The dragon is depicted in a dynamic, leaping pose, with its mouth open as if exhaling flames. The building has a dark brown roof with intricate details and a white facade. The background consists of soft, painterly washes of light brown and green, suggesting a landscape or sky. The overall style is reminiscent of traditional Chinese ink wash painting combined with modern digital art techniques.

w numerze:

Krótką Historią Cywilizacji | Dominion | Feudum | Fruit Ninja Combo Party |  
Jungle Speed Plaża | Dobble Plaża | Kości Obfitości | Neuroshima Hex: Iron  
Gang | Zombie Tsunami | Santorini | Wsiąść do Pociągu: Nowy Jork i wiele  
więcej.



# od redakcji

Sierpień to sezon ogórkowy w pełni. Tak zwykło się mówić w firmie, w której pracowałem, a która handlowała towarami spożywczymi przez Internet. I faktycznie, w sierpniu było czuć mocne spowolnienie sprzedaży, ludzie wyjeżdżali na wakacje, a realizację budżetu zapewniała w większości mała gastronomia, która zamiast sezonu ogórkowego przeżywała złote żniwa.

Z punktu widzenia planszowego świata wakacje notują co prawda obniżenie liczby premier, ale o sezonie ogórkowym nie może być mowy. Nic z tych rzeczy - lipiec i sierpień to czas gdy my, Rebelianci, wsiadamy w swoje bolidy, game trucki lub inne środki komunikacji i zaczynamy planszówkowe tournée po Polsce. Co tydzień bywamy w innym miejscu, pokazujemy ludziom fajne gry i gwarantujemy dobrą zabawę. Dużo się uśmiechamy, przybijamy piątki, zastanawiamy się, dlaczego białe koszulki z logiem Rebeli są fajniejsze niż dowolne inne i rozdajemy autografy... no dobra, poniosła mnie wyobraźnia. Autografy rozdaje na przykład Andrzej Sapkowski na Polconie w Toruniu lub Andrzej Pilipiuk na Dniach Jakuba Wędrowycza w Wojsławicach. My jesteśmy gdzieś tam w tle, mówiąc lub szepcząc niczym dający questa w karczmie zakapturzony jegomość: „Szukasz dobrej gry dla całej rodziny? Dobrze się składa, ponieważ...”.

A gdy kończy się lato, przemija jesień i nadchodzi zima, powracamy do swoich nerek niczym Hobbit z Shire i zaczynamy oddawać się temu, co lubimy najbardziej - rozgrywkom w gry planszowe i fabularne. Też tak macie?

Do zobaczenia na szlaku!

**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

4 \_\_\_\_\_ temat numeru: **Zamek Smoków**



8 \_\_\_\_\_ **Krótką Historia Cywilizacji**

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

14 \_\_\_\_\_ **Dominion (druga edycja polska)**

18 \_\_\_\_\_ **Feudum**

22 \_\_\_\_\_ **Fruit Ninja Combo Party**

24 \_\_\_\_\_ **Jungle Speed Plaża i Dobble Plaża**

27 \_\_\_\_\_ **Kości Obfitości**

30 \_\_\_\_\_ **Neuroshima Hex: Iron Gang**

33 \_\_\_\_\_ **Zombie Tsunami**

36 \_\_\_\_\_ kącik gier rodzinnych: **Santorini**

38 \_\_\_\_\_ kącik początkującego gracza: **Wsiąść do Pociągu: Nowy Jork**

41 \_\_\_\_\_ kącik gier historycznych: **Flying Colors**

## Origami

Kiedy czytacie te słowa, na rynku jest już dostępne **Origami**, szybka gra karciana, którą łatwo wytłumaczyć nawet początkującym graczom. Każdy z graczy zaczyna z zestawem kart na rękę. W trakcie swojej kolejki uczestnicy zabawy będą mogli zrobić jedną z trzech rzeczy: zagrać kartę do jednej z dwóch kolekcji, dobrać nowe karty lub użyć specjalnych zdolności zagranych wcześniej kart. Brzmi to bardzo prosto, ale w praktyce możliwości jest bardzo wiele.

Wszystko to za sprawą mechaniki zagrywania kart. Poza dobrze widoczną nazwą i stylizowaną na origami ilustracją, w lewym górnym rogu karty znajdziemy liczbę, która stanowi koszt jej zagrania.

Aby móc zagrać na stół na przykład kartę Szopa, musimy zapłacić pozostałymi kartami z ręki. Wykorzystujemy do tego liczbę zagięć, która jest widoczna pomiędzy nazwą i kosztem karty. Ale uwaga - liczba zagięć musi być równa (nie mniejsza i nie większa) od kosztu zagrania karty.

Dodatkowo czerwone symbole znajdujące się na pasku po boku karty to informacja, ile punktów zdobędziemy za umieszczenie jej na stole. Z kolei na dole znajdziemy akcje specjalne. Trzeba przyznać, że jak na jedną, małą kartę, można na niej znaleźć naprawdę dużo informacji. To właśnie ich umiejętne wykorzystanie decyduje o zwycięstwie lub przegranej.

**Origami** zajmuje mało miejsca, pięknie wygląda, a do tego sprawia mnóstwo frajdy.



## Dworzyszcze na trzęsawisku

**Dworzyszcze na trzęsawisku** to najnowsza propozycja wydawnictwa Rebel. Aby wygrać, musisz jako pierwszy ukończyć pięć wyzwań wymagających nie lada zręczności i precyzji. Podczas gry twoim zadaniem jest poruszanie i potrząsanie pudełkiem w taki sposób, aby umieścić w odpowiednim pokoju to, co wskazuje karta. Wydaje się proste? Pamiętaj, że w pomieszczeniu mają znajdować się wyłącznie obiekty pokazane na karcie – wszystkich innych musisz się jak najszybciej pozbyć. Sprawy nie ułatwia fakt, że każdy z obiektów ma inny kształt, rozmiar i wagę, a więc porusza się w zupełnie odmienny sposób.

**Dworzyszcze na trzęsawisku** to klasyczna gra zręcznościowa, w której liczy się szybkość i precyzja ruchów. Gracze muszą działać dokładnie, biorąc pod uwagę wszystkie rodzaje elementów i różnice pomiędzy nimi.



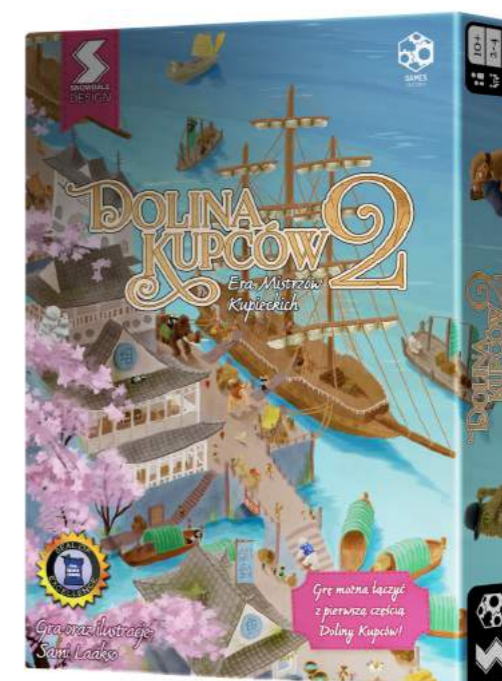
## Dolina Kupców 2: Era Mistrzów Kupieckich (nowa edycja)

**Dolina Kupców 2: Era Mistrzów Kupieckich** od wydawnictwa Games Factory może być traktowana jako gra niezależna lub jako uzupełnienie części pierwszej, które wprowadza zu-

pełnie nowe możliwości rozgrywki. Czy jesteście na przykład gotowi na spotkanie z menażerią kolejnych niesamowitych zwierząt? Każde z nich oferuje zestaw unikalnych technik, które pozwolą osiągnąć przewagę nad konkurencją.

To przepięknie ilustrowana gra, w której każda z kart może zostać użyta na kilka sposobów. Rozgrywkę wygra ten z graczy, który najlepiej wyczuje odpowiedni moment, aby pozbyć się pieczołowicie budowanej talii.

Premiera gry przewidziana jest na przełom lipca i sierpnia 2018 roku.





A golden dragon with intricate scales and a long, flowing mane is perched on the dark wooden eaves of a traditional Chinese building. The dragon's head is turned towards the left, and its body extends across the roof. The background is a soft, light-colored sky with a hint of a green landscape below.

# Zamek Smoków

temat numeru  
**Zamek Smoków**

Mahjong  
ze smokami  
w tle

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik



**Splendor rozpoczął u mnie w domu modę na ładne i proste gry. Nieco kart, fajnie leżące w dłoni sztony i trzy zasady, które „robią” grę. Czy można prościej i ładniej? Azul udowodnił, że i owszem, wystarczy nieco płytek, planszetek z grubej tektury i jedna zasada w mechanice. Czy z tak podbitą stawką da się konkurować? Wydawnictwo Rebel, wydając Zamek Smoków, zadeklarowało, że tak, jest to możliwe. Teraz powiedzmy „sprawdzam” i oceńmy to sami.**

Każda osoba zna chyba komputerowego **Mahjonga**. To ta gra, w której zdejmujemy pary takich samych płytek, aż uda nam się oczyścić całą planszę. **Zamek Smoków** bazuje na tej koncepcji, ale rozwija ją w nieco inny sposób. Na początku rozgrywki budujemy tytułowy zamek, który składa się ze stu szesnastu kamieni pogrupowanych w stosy od jednego do trzech kamieni. Podczas rozgrywki gracze będą zabierali kamienie z zamku i układali je na swoich planszetcach, tworząc w ten sposób własne budowle. Osoba, która zdobędzie najwięcej punktów odniesie oczywiście zwycięstwo. Warto nadmienić w tym miejscu, że kamienie są wykonane bardzo solidnie i są ładne. Czasami zdarzają się kamienie lekko przybrudzone farbą po bokach, ale są to wady nieznaczne. Gorzej sprawa ma się z planszetcami i planszą główną, które zrobione są z dość cienkiej tektury, choć należy oddać sprawiedliwość, że i tak grubszej, niż w oryginale.

Od ogółu przejdźmy jednak do szczegółów. Jak w to się gra? W przypadku podstawowych zasad jest bardzo prosto. Przez większość gry mamy dostępne trzy akcje. W pierwszym przypadku bierzemy kamień z najwyższego stosu i drugi identyczny

ny kamień z dowolnego stosu, a następnie układamy je na swojej planszetcie. W drugim bierzemy kamień z najwyższego stosu i kapliczkę do późniejszego wykorzystania. W trzecim możliwym ruchu odrzucamy z gry kamień z najwyższego stosu i dostajemy w zamian punkt zwycięstwa.



Po co układamy kamienie na planszetcie i w jaki sposób korzystamy ze świątyni? To proste. W momencie, w którym położymy obok siebie, tj. w taki sposób, aby stykały się bokami, przynajmniej cztery kamienie tego samego rodzaju (kupcy, żołnierze, rolnicy, pory roku, wiatry, smoki), odwracamy je na drugą stronę i punktujemy. Cztery kamienie to dwa punkty, pięć to trzy i tak dalej, więc opłaca się tworzyć długie kombinacje. Następnie mamy prawo położyć na jeden lub więcej rzędów odwróconych kamieni kapliczkę. „Zamyka” nam ona możliwość dokładania kolejnych kamieni na dany stos, ale zapewnia w zamian punkty zwycięstwa pod koniec gry. Jeśli stos ma jeden kamień, jeden punkt, jeśli dwa, dwa punkty, a jeśli trzy lub więcej, punktów trzy.

Ostatnia, czwarta akcja, pojawia się w grze, gdy w każdym sto-

sie zamku głównego zostanie jeden lub żaden kamień. W takiej sytuacji każdy z graczy może wziąć żeton smoka, który wart jest dwa punkty zwycięstwa. Jeśli po wzięciu żetonu zostanie odkryty wykrzyknik, gra dobiega końca pod koniec rundy.

Jak te cztery zasady sprawdzają się podczas rozgrywki? Podobnie jak w **Azulu** mamy tutaj do czynienia z dość losową łamigłówką, którą staramy się okiełznać. Dobieranie pierwszych, lepszych kamieni z oczywistych względów się nie sprawdzi. Musimy starać się zbierać zestawy kamieni i tak je rozmieszczać na planszetcie, aby budować jak największe łańcuchy, zanim obrócimy je na nieaktywną stronę i zapunktujemy. Im więcej graczy przy stole, tym trudniej nie wchodzić sobie w parę. Przy dwóch osobach wyniki końcowe są dość spłaszczone i często wygrywa się jednym lub dwoma punktami. Przy większej liczbie graczy wyniki są bardziej rozstrzelone i trzeba mocno kombinować, aby przechytryć innych. Często zdarza się sytuacja, w której próbujemy zrobić wszystko, aby nie uwolnić jakiegoś kamienia, tj. nie odblokować jego długiego boku, żeby nie zgarnął go inny gracz. Dodatkowo to gracze kontrolują długość rozgrywki. Jeśli chcemy się odkuć, będziemy starali się ją przedłużyć. Wygrywając, postaramy się dążyć do jej rychłego zakończenia, zabierając żetony smoków. **Zamek Smoków** to dużo dylematów i wyborów opakowanych w prostą mechanikę.



Kiedy już pocujemy się pewnie, możemy tę mechanikę nieco skomplikować. Wszystko za sprawą kart Duchów i Smoków, których jest w grze po dziesięć. Duchy dorzucają dodatkową akcję, która pozwala łamać lub naginać zasady podstawowe, np. duch piękna pozwala łączyć ze sobą nie ten sam rodzaj, a kamienie o tej samej liczbie, natomiast duch wiary pozwala zbudować po odwróceniu kamieni dodatkową kapliczkę. Kosztem użycia zdolności ducha jest odrzucenie jednego odkrytego kamienia ze swojej planszki lub nieużytej jeszcze kapliczki. Z tego powodu zawsze trzeba szacować potencjalne zyski i straty, ponieważ wydatek może okazać się wyższy w punktach zwycięstwa niż potencjalny zysk.



Smoki dokładają zaś do rozgrywki dodatkowe zasady punktowania - smok pokory pozwoli otrzymać jeden punkt zwycięstwa za każdą świątynię zbudowaną na stosie kamieni sąsiadującym z przynajmniej jednym wyższym stosie kamieni, a smok spokoju pozwoli otrzymać jeden punkt zwycięstwa za każdą odrębną grupę sąsiadujących zakrytych kamieni.

Co ciekawe, w każdej rozrywce bierze udział tylko po jednej karcie z każdej talii, więc regrywalność dzięki temu wyraźnie wzrasta.

Zamek Smoków zapewnia familijną rozgrywkę opakowaną w popularny temat i opartą na prostych zasadach. Dodatkowo

pozwała te zasady komplikować oraz budować własne zamki według określonych zasad rozłożenia kamieni, kiedy te opisane w instrukcji już nam się znudzą. Każdy układ kamieni stawia przed grającymi inne wyzwania i gdy połączymy go z losowo dobraćnymi na początku rozgrywki kartami, regrywalność potrafi rozsadzić sufit. W porównaniu z przywołanymi w tej recenzji grami Splendor i Azul, Zamek Smoków prezentuje się pod tym względem najlepiej.



**Century: Korzenny Szlak** został kiedyś ochrzczony splendor-killerem. Czy **Zamek Smoków** jest azul-killerem? Trudno mi podjąć się takiej oceny, ponieważ to dwie równie świetne gry. **Azul** na pewno wygrywa wykonaniem, ale **Zamek Smoków** nadrabia nieco lepszym modelem rozgrywki. Nie odważyłbym się na wskazanie faworyta, choć bardziej skłaniam się chyba ku budowaniu zamków... to już jednak wyłącznie rzecz gustu.



## Zamek Smoków

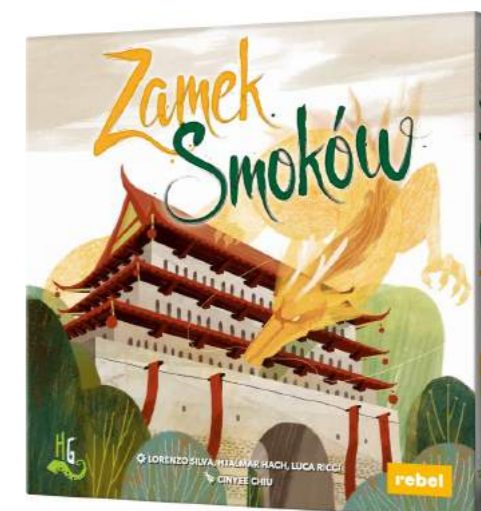
Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 169,95 złotych



- wysoka regrywalność,
- wykonanie kamieni,
- ✓ • karty Duchów i Smoków zmieniają w wyraźny sposób rozgrywkę,
- gra dobrze się skaluje.

- ✗ • planszki są wykonane ze słabej tektury,
- niektóre klocki są po bokach „po-brudzone” farbą.





# PANDEMIC™

los ludzkości  
spoczywa  
w **Waszych rękach!**

Pandemia to wciągająca gra kooperacyjna  
o nieuchronnej zagładzie ludzkości

**rebel**





LG  
LUCRUM  
GAMES

## Krótką Historia Cywilizacji

karty  
z klimatem  
Sida Meiera

— JESSE LI —

KRÓTKA HISTORIA

CYWILIZACJI

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik



**Gry cywilizacyjne kojarzą się zazwyczaj z dużymi pudłami wypełnionymi po brzegi znacznikami, elementami planszy, kartami, planszatkami i całą masą żetonów oraz drewnianych klocków. Sam setup nie należy do najszybszych, a rozgrywka potrafi ciągnąć się godzinami. Czy da się upchnąć to wszystko w licytacyjnej grze karcianej, przewidzianej na godzinę rozgrywki? Jesse Li, autor Krótkiej Historii Cywilizacji, postanowił podjąć się tego wyzwania.**



W pudełku z grą znajdziemy sześćdziesiąt osiem kart, które dzielą się zasadniczo na sześć typów: Budownictwo, Ustrój, Wiedza, Militaria, Przywódcy i Cudy Świata. Odejmując cztery karty startowe i jedną kartę Bankiera, to zaledwie sześćdziesiąt trzy karty, z których od dwóch do pięciu graczy będzie budowało swoje cywilizacje. Pierwsza myśl, która pojawia się w głowie brzmi „mało tego”, jednak w grze, o dziwo, nie odczuwa się tego, że gramy na tak ograniczonej liczbie elementów. W jaki sposób udało się to osiągnąć?

Jak w każdej grze licytacyjnej, dostajemy do dyspozycji kilka kart, o które możemy się bić. Tutaj ich odkryta linia nazwana jest Rynkiem, który w zależności od liczby graczy składa się z od pięciu do sześciu kart. Zabrane przez graczy karty są oczywiście uzupełniane nowymi i w ten sposób przebijamy się przez kolejne epoki, aż do ostatniej karty, Przyszłości, która, gdy trafi na Rynek, kończy rozgrywkę.

Im więcej graczy bierze udział w rozgrywce, tym gra jest krótsza. **Krótka historia cywilizacji** najlepiej działa na trzy lub cztery osoby. W pięć osób na stole panuje nieco zbyt duży chaos, a dwie osoby to tak naprawdę wariacja na temat gry z botem (bankierem), tj. symulowaniem trzeciego gracza. Co prawda gracze w pewnym stopniu mogą go kontrolować i pozyskiwać dla siebie karty, w które bankier inwestuje, jednak gra i tak staje się zbyt łatwo policzalna i przez to dość schematyczna.

Cała zabawa polega bowiem na takim wykonywaniu akcji, aby z jednej strony inwestować swoje zasoby i kończyć inwestycje, z drugiej zaś podkradać inwestycje innych. Ta ostatnia akcja jest zresztą promowana przez samą mechanikę, ponieważ inwestycja i ukończenie inwestycji zajmują dwie tury, natomiast przejęcie to tylko jedna tura, jednak nieco bardziej kosztowna. Tym, co jest najlepsze w tym podejściu jest fakt, że wszystkie karty są warte tyle, ile gotowi są zapłacić za nie gracze. Czy Satelity są drogie, czy tanie? W jednej rozgrywce możemy za nie zapłacić dziesięć znaczników zasobów, w innej pójść za jeden lub dwa. Popyt i podaż tworzą sami gracze. Dla przykładu, postanawiam zainwestować w Fabrykę dwa znaczniki zasobów i stawiam na niej swój znacznik. Jeśli Fabryka nie zostanie przez kogoś przejęta do mojej następnej tury, mogę zdjąć znacznik i dodać ją do swojej cywilizacji za zaledwie dwa zasoby. Co jednak, jeśli ktoś postanowi ją przejąć? Najpierw zapłaci mi dwa zasoby ze swojej puli, później zasoby z Fabryki spadną do Magazynu, następnie dostanę dodatkowo z Magazynu tyle zasobów, ile mam w cywilizacji ikon handlu, a następnie jeszcze połowę tego, co się w nim znajduje. Widzicie co się stało? Straciłem co prawda kartę, jednak potencjalnie zyskałem na

tyle dużo zasobów, aby zainwestować ich tyle, żeby przybliżyć innych graczy i na pewno coś kupić lub w swojej następnej turze zrobić samemu wrogie przejęcie. Obieg zasobów w **Krótkiej historii cywilizacji** został na tyle dobrze pomyślany, że rzadko kiedy gra przejawia tendencję do „zacinania się”.

Dużą w tym zasługą Magazynu, który jest zapełniany głównie dzięki wrogim przejęciom i im agresywniej grają gracze, tym więcej może on dostarczyć zasobów. Dodatkowo gracze mogą zapełniać go akcją Żniwa, dodając doń tyle zasobów, ile mają ikon rolnictwa i automatycznie pobierając połowę tego, co się w nim znajduje. Przekłada się to na sytuację, w której obrót zasobami zależy całkowicie od woli graczy i ich wyborów. Jeśli nikt nie nastawia się zbyt mocno na rolnictwo, zasobów w obiegu będzie mniej, co przełoży się na niższe stawki licytacyjne. Aspekt ten został uchwycony bardzo dobrze.



Drugim z mechanizmów jest budowa stosów, która wygląda podobnie jak w **Master of Orion**. W dziedzinie Budownictwa, Ustroju, Wiedzy i Militariów mogę mieć w danym momencie gry tylko jedną aktywną kartę. Jeśli pozyskam nową, zakrywam stare w taki sposób, aby widoczne były tylko ikony produkcji i korzystam ze specjalnej zdolności nowej karty. Ma to spore znaczenie przy budowaniu tzw. synergii kart, ponieważ nagle może się okazać, że w przypadku mojej cywilizacji korzystniejsza jest karta z II epoki, niż z IV. Dodaje to kolejną war-



stwę taktyczną do rozgrywki i wymusza na graczach dokładne analizowanie tego, co chcą kupić. Przywódcę w danym momencie rozrywki również można mieć tylko jednego, a zainwestowanie w nowego sprawia, że poprzedni trafia do pudełka. Jedynie Cudy Świata nie mają tych ograniczeń i wszystkie działają aż do zakończenia rozgrywki.



Warto również wspomnieć o akcjach specjalnych kart, ponieważ bez nich rozgrywka byłaby dość płaska. Karty militarne pozwalają nam zazwyczaj dokonywać najazdów na innych graczy w celu odrzucenia im wierzchnich kart ze stosów lub Cudów Świata. Warto zaznaczyć, że w tej grze łatwiej się bronić niż atakować, ponieważ w przypadku obrony zliczamy ikony ataku i obrony, a przy atakowaniu tylko te pierwsze. Inne karty pozwalają nam pozyskiwać dodatkowe karty z Rynku za darmo, brać je w ciemno z talii, zapewniają też efekty synergii pomiędzy kartami, dodają specjalne akcje, które możemy wy-

konać, chronią nas przed różnymi efektami, pozwalają dobrać dodatkowe znaczki zasobów... sporo tego jak na kilkadziesiąt kart!

Jeśli chcemy wygrać, musimy jednak inwestować w ikony kultury, ponieważ tylko one pozwalają nam odnieść zwycięstwo. I to w sumie jedyna wada tej gry, ponieważ w pewnym momencie aspekty military i naukowy przestają się liczyć. Szkoda, od zawsze były one równie istotnym elementem każdej gry cywilizacyjnej. Tutaj pozwalają nam poszaleć do pewnego momentu, jeśli jednak prześpijemy inwestowanie w kulturę, wszystkie czołgi świata i najlepsze technologie na nic się zdadzą. Z tego względu zwycięzca rozgrywki jest często sam zszokowany, że wygrał. Całą grę był najeżdżany, jego karty spadały jedna po drugiej, a tutaj nagle okazuje się, że mimo wszystko jego kultura była najpotężniejszym silniczkem na stole. Z jednej strony jest to fajne, z drugiej nieco dziwne, ponieważ przekreśla sens przyjmowania niektórych strategii. Doskonale widać to na przykładzie rozgrywki, w której biorą udział doświadczeni gracze. Jej dynamika jest o wiele słabsza, więcej w niej liczenia, najazdy pojawiają się rzadziej, mniej jest również spektakularnych zagrań. Jeśli ostatecznie punktuje tylko jeden aspekt gry, wszyscy biją się jak szaleni o jeszcze bardziej ograniczoną pulę kart, resztę zaś odpuszczają, ponieważ szkoda marnować na nie zasobów.

Mimo tego zastrzeżenia, **Krótką historię cywilizacji** polecam wszystkim miłośnikom dobrych gier strategicznych. Do kompaktowej oprawy upchnięto w niej naprawdę dużo decyzji do podjęcia i przemycono ogrom klimatu znanego z komputerowej **Cywilizacji**. Niektórą oprawa graficzna może wydawać się nieco surowa, jednak w moim przypadku trafiła w punkt i wzbudziła nostalgiczne wspomnienia z lat 90. ubiegłego wieku, kiedy to zagrywałem się w dzieło stworzone przez Sida Meiera. Krótka historia cywilizacji to solidny i móżgożerny *filler*, który może być również głównym daniem wieczoru.

## Krótka historia cywilizacji

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok 60 minut

Cena: 89,95 złotych



- dobrze zaimplementowany mechanizm licytacyjny,
- to gracze budują ekonomię rozgrywki,



- tylko jeden aspekt gry pozwala wygrać,
- słaby wariant dla dwóch graczy.





# Planszowe kwiatki Kwiatosza

nie ma Tajniaka  
nad drugiego  
człowieka

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek



**Tajniacy, gra znana i lubiana, uratowała niejedną imprezę. Osobiście mam tylko jedną koleżankę, która tego tytułu nie była w stanie ogarnąć. Muszę jednak przyznać na jej obronę, że podczas tłumaczenia zasad była bardziej zmęczona niż polska reprezentacja w drugiej połowie meczu z Kolumbią. Ogólnie jednak – gdzie nie wyciągnąłem, tam sprawiało to przyjemność wszystkim obecnym. Tajniacy to też gra, która najbardziej kojarzy mi się z objawieniem w stylu tych opisanych przez Shan-yu („Żyj z kimś 40 lat. Dziel z nim dom, posiłki. Rozmawiaj z nim na każdy temat” i tak dalej, wszyscy wiemy czym zajmował się ten psychotyczny dyktator i poeta) – dopiero w traumatycznej sytuacji, w trakcie partii, z nieśmiałyłch osób wychodzili prawdziwie imprezowi zawodnicy.**

## Tajniacy – wstęp

Mam tę grę w dwóch językach, po polsku i po angielsku, na różne okazje i różne osoby (choć złośliwi powiadają, że po skończeniu liceum angielski powinien znać każdy). Wersja polska świetnie sprawdza się na imprezach, jednak to wersja angielskiej zawdzięcza prawdziwe doświadczenie kulturowe. Wyciągałem ją wśród świeżo poznanych ludzi z czterech różnych krajów i zdecydowanie jest to gra, którą mam ze sobą na każdym wyjeździe. Gdy byłem na Essen w ubiegłym roku, kusiła mnie wersja **Duet**, wtedy jednak się oparłem. W międzyczasie

się wyszło **Decrypto**, co niejako przypomniało mi, jak fajne są gry słowne.

Żonatym będąc, podróżuję przeważnie z żoną, z żoną też grywam imprezowo najczęściej. Pojechaliśmy do dwójki znajomych, wyciągnęliśmy **Tajniaków** – po całym dniu grania po prostu zostawiliśmy im kopię. Zabawa była przednia. Odwiedziliśmy znajomego #zagranico, ludzie z czterech czy pięciu krajów – wieczór zmienił się z niezręcznej ciszy w zręczne punktowanie skojarzeniami. Zabawa była super. Takich okazji na pewno było jeszcze kilka, scenariusz pozostawał niezmienny.

Czynnik fajności gier słownych oraz grania w nie z żoną doprowadził w końcu do kupienia wersji **Duet**. Zagraliśmy raz, zagraliśmy drugi – będąc młodym mężem pytam: „I jak ci się widzi?“, „No spoko, ale nie jestem aż taką fanką tego typu gier”.

## Rosjanie na dopingu

Mózg jest jak radziecki biegacz Naskrótów. Nie lubi się męczyć, natomiast lubi jeśli uda nam się przeżyć dzień. Związane jest z tym wiele mniej lub bardziej dramatycznych efektów (typu zasądzenie kary śmierci po zeznaniach naocznego świadka, który z definicji jest mało wiarygodny), tutaj jednak głównie mam na myśli fakt, że ludzie tak naprawdę wcale nie reagują na rzeczywistość. Reagują na własne założenia jej dotyczące. Zapytasz mnie: „O co w zasadzie chodzi?”. Odpowiem: „Dzięki, może być z bekonem”.

Grupa **Gry planszowe** na **Facebooku** jest fantastycznym przykładem operowania jedynie na własnych założeniach. Pochodzi z niej mój ostatnio ulubiony przykład ignorowania rzeczywistości. Autor posta, parający się recenzowaniem, napisał (i okraszył ankietą): „Chciałbym się was zapytać, jak to jest z wami, jeżeli chodzi o czytanie/słuchanie/oglądanie recenzji – jaka forma was najbardziej interesuje?”. Jeden z grupowiczów odpowiedział: „A gdzie opcja <<Mam własne zdanie>>?”.

## Co kupić żonie?

Pytanie o najlepszą grę do kupienia żonie (albo konkubinie, albo do zagrania z kolegą z wojska) pojawia się w miarę regularnie zarówno na forum **Gry-Planszowe**, jak i na **Facebooku**. Szybko pojawiają się odpowiedzi, że przecież kobieta też człowiek; kontrodpowiedzi, że jednak nie do końca; polecanki. Pojawiają się też rzeczowe podpowiedzi w stylu: „nie możesz jej zapytać?” i inne tego typu stawiające na komunikację w związku. Idea jest bardzo szczytna, niemniej wszyscy wiemy, czemu ktoś pyta internautów zamiast partnerki – ma nadzieję uzyskać podpowiedzi pozwalające mu z czystym sumieniem kupić grę dla siebie, która przy okazji może się obronić jako „kupiona z myślą o tobie, kochanie”.

Jakże jednak ja, chwalcący się niejakim zrozumieniem drugiego człowieka, z pewnym już stażem małżeńsko-planszówkowym, mogłem się na tyle pomylić, kupując grę? Pierwszym, co przychodzi do głowy jest powstanie „filtra małżeńskiego”. Wniosekowanie o własnych poglądach często pochodzi z własnych działań. No, chyba że w kimś dziecko wewnętrzne jest silne, wtedy nie lubi brokułów „Bo nie!” i żadne próby smaku potrzebne nie są. Skoro jesteśmy razem tyle lat, uprawiając hobby wspólnie, to pewnie je lubimy. Wówczas widząc grę, która mi się podoba, jestem dużo bardziej skłonny założyć, że tej drugiej osobie również się będzie podobać – bo w hobby operujemy na podobieństwie gustu. Wpisuje się to w trend oszczędności energetycznej mózgu, więc, jako miłośnik konserwatyzmu, nie skupia się on na wysiłku aktualizacji wiedzy w oparciu o zdarzenia. Zamiast tego przekonuje nas, aby interpretować zdarzenia zgodnie z wytycznymi używanego schematu.

Drugim wyjaśnieniem przychodzącym mi do głowy jest stan ostry fazy zakochania. Objawia się zawężeniem pola świadomości, fiksacją na obiekcie zakochania, stanem delikatnej manii. Dorzucmy do tego efekt pierwszeństwa powodujący, że najlepiej zapamiętujemy informacje pojawiające się najwcześniej (tzw. pierwsze wrażenie). Oba te zjawiska, w połączeniu z pokazywaniem się potencjalnemu partnerowi z jak najlepszej strony („Pewnie, chętnie obejrzę musical o wiedźmach!” albo



„Jasne że granie drużyną szczurołapów jest fajne!”), prowadzą do mocno fałszywego obrazu. Klaruje się on później podczas fazy docierania, kiedy wyobrażenia są ostro konfrontowane z rzeczywistością – część drobnostek jest mniejsza od gradacji papieru dociernego. Na przykład preferencja gier słownych. W początkowej fazie spotykania się grą mniej-więcej tego typu były karteczki, czyli **Time's Up**. Zasada niby nieco inna, ale nadal chodzi o podawanie skojarzeń słowami.

## A może żonie się spodoba?

Ciekawym twistem nieznamościami własnej żony jest koncepcja zatrzymywania gier, które nie do końca nam podeszły, ale fatalne też nie są. Osobiście nie lubię sprzedawać gier (dlatego mam dwie szafy białych kruków i pięć szaf szrotu) i wyszukuję wszelakie argumenty na rzecz obrony domowej pozycji kartonu. Sięgam tu czasem po myśl „A może żonie się spodoba?”. Czyli aktywnie korzystam z wiedzy, że żona ma inny gust niż ja. Wpadłem na to dopiero podczas pisania tego tekstu, wykorzystywałem tę wiedzę w sposób nieświadomy. To chyba wewnętrzna walka mózgu, który z jednej strony nie chce zmieniać informacji posiadanych o żonę (że lubi ona inne gry), ale z drugiej już jest wystarczająco podły, by te niby-nieprzyswojone informacje wykorzystać do uniknięcia obowiązku szarpnięcia się ze sprzedażą gier.

## Po prostu przesady

Ludzie (i zwierzęta) szukając zależności i mechanizmów działania świata, często tworzą w tym procesie przesady. W klasycznym eksperymencie Skinner wykazał, że gołębie, karmione w stałych odstępach czasu, wykształciły coś, co nazwał „zachowaniem przesadnym” – powtarzaną przed każdym karmieniem sekwencją ruchów, która przyniosła sukces (czyli pokarm) za pierwszym razem. Później podobne wyniki uzyskano na studentach (co ciekawe, studenci nie dostawali jedzenia, a pieniądze – widać zgniłość dekadentckiego Zachodu). Tutaj, mam wrażenie, może to działać podobnie. Żona po prostu nie

bawi się tak świetnie w tym konkretnym przypadku, a ja szukam szerszego wytłumaczenia, ponieważ przecież jakiś schemat być musi. Hmm, tak, to brzmi sensownie. Dokupię jeszcze **Duet** po polsku, specjalnie z myślą o niej. Na pewno będziemy się pysznie bawili!





DONALD X. VACCARINO

# DOMINION

II EDYCJA



**Dominion**  
**(druga edycja**  
**polska)**

dalej to  
samo,  
czyli bardzo  
dobrze

zrecenzował:

Maciej „Ciuiinek” Poleszak





**Jak w ogóle można zacząć pisać wstęp do recenzji Dominiona? Czy założenie, że to klasyk i wszyscy przynajmniej w jakiś powierzchowny sposób znają wymyślony przez Donalda Vaccarino deckbuilding jest już społecznie akceptowalne? Szczególnie, że pisać będę tutaj nie o czymś rewolucyjnym i stawiającym znaną markę na głowie, a o drugim wydaniu pierwszorzutu. O edycji po liftingu, z poprawionymi niuansami i lekkimi zmianami.**

Podwaliny leżące u stóp błyskotliwości i sukcesu **Dominiona** nie zmieniły się od lat i reedycja podstawowego zestawu sprowadziła się do usunięcia kilku kart, które przez graczy i/lub autora nie były lubiane oraz zastąpienia ich bardziej ciekawymi zamiennikami w taki sposób, żeby ogólne wrażenia płynące z rozgrywki były bardziej satysfakcjonujące i bardziej różnorodne. I nie ma sensu owijać w bawełnę: cel został wykonany. A celem tym nie było zwiększenie interakcji pomiędzy graczami albo lepsze dobranie tematu do bardzo suchego i abstrakcyjnego budowania silniczka we własnej talii kart. Więc jeśli komuś od początku te dwie konkretne rzeczy przeszkadzały, na ich zmianę nie ma co liczyć.

Innymi słowy: jeśli o samą ideę gry i jej implementację w praktyce chodzi, nic się nie zmieniło. Wszystkie wady i zalety (których według mnie jest więcej) są na swoim miejscu, nie ma sensu pisać po raz kolejny tej samej recenzji. Jest natomiast sens zadać pytanie, czy jeśli mam pierwszą edycję, warto jest kupić drugą? Albo: czy jeśli nie mam jeszcze żadnego **Dominiona**, a chcę zacząć od podstawki, to wybrać edycję pierwszą czy drugą. I jeszcze, mniej prawdopodobne, ale zawsze: mam już drugą edycję, czy warto dokupić jeszcze pierwszą dla uzupełnienia kolekcji?

W pudełku znajduje się siedem nowych rodzajów kart, które zajęły miejsce sześciu usuniętych. Próby czasu nie przetrwały karty, których działanie było „mało ciekawe”, niejasne, niezbyt opłacalne lub których koszt był relatywnie zbyt wysoki w stosunku do oferowanych możliwości. Kanclerz na ten przykład to karta, która od zawsze znajdowała się na granicy bezużyteczności i nikt po nim płakał nie będzie. Drwal to taki trochę inny Srebrnik pozwalający na dodatkowy zakup kosztem akcji, ale nikt nie wskazywał tej karty jako czegoś, na czym opiera się szkielet talii. Kosztujący sześć monet podróżnik przegrywał konkurencję ze Złociszem. Uczta była użyteczna, ale tak nijaka, że równie dobrze mogłoby jej nie być. Natomiast Szpieg rozbił tempo rozgrywki, znacznie ją spowalniając, szczególnie w grach czteroosobowych. No i był jeszcze Złodziej. Karta, której zagranie w niektórych partiach było tak bardzo nieopłacalne, że aż dające korzyść innym graczom (poprzez odchudzanie ich talii z niepotrzebnych miedzaków), a w innych irytujące i umożliwiające zupełne zablokowanie drugiego gracza poprzez wyrzucenie wszystkich skarbów z jego talii. O ścianie tekstu na karcie i zawiłym sformułowaniu nawet nie wspominając.

Z wymienionych powyżej kart jedynie Szpiega jest mi trochę szkoda. Cała reszta spokojnie może odejść sobie na emeryturę. W ten sposób dochodzimy do odpowiedzi na drugie i trzecie postawione pytanie. Wybierając pomiędzy pierwszą a drugą edycją, druga wygrywa niemal dekadą doświadczeń, analizy problemów i wymyślania rozwiązań. Mając drugą edycję, nie ma też zbyt wielkiej potrzeby powrotu do pierwszej, ponieważ usunięte karty nie zostały z niej usunięte bez powodu.

A jak to działa w drugą stronę? Czy warto zainwestować w dwójkę, mając już jedynkę? Według mnie tylko w przypadku posiadania już kilku kluczowych dodatków i nadwyżki funduszy, której nie da się przeznaczyć na nic innego. Zapłacenie pełnej ceny nowej gry tylko za siedem nowych kart to już rozrzutność, chociaż nie będę ukrywał, że praktycznie wszystkie są ciekawe i pomysłowe.

Nowy zestaw kart sprzyja bardziej dynamicznym i „kombogenym” rozgrywkom. Cztery dodane karty posiadają zdolność +karta +akcja i jeszcze jakiś tekst na dokładkę. Wartownik pozwala na wyrzucanie kart na śmietnisko, Kupiec daje monetę, jeśli w tej samej turze zagramy Srebrnika, Zwiastun pozwala wyciągnąć ze stosu kart odrzuconych dowolną kartę i położyć





ją na wierzch talii, a Kłusownik daje nam pieniądze, ale wraz z upływem czasu robi się coraz słabszy, zmuszając nas do odrzucania kart z ręki. Zamiast Złodzieja jest teraz Bandyta, który działa podobnie, ale daje zagrywającemu Złoto. Zamiast Uczty jest Rękodzielnik, który umieszcza nowo dodaną kartę od razu na ręce gracza. I na koniec jest jeszcze Wasal, który daje pieniądze i pozwala zagrać kartę akcji z wierzchu talii.

W głowie zaczynają pojawiać się połączenia i zależności. Zwiastun i Wartownik pozwalają na umieszczenie na wierzchu talii wybranej karty oraz dają dodatkową akcję. Następnie zagry-

wam Wasala, który odpala przygotowaną wcześniej kartę i kręcimy się dalej... a to dopiero zestaw początkowy. Dołożmy do tego kilka dodatków i dopiero się zacznie...

Trudno jest mi ukryć entuzjazm. I jedyną rzeczą, której mi szkoda to fakt, że Games Factory nie zdecydowało się na wydanie w Polsce pakietu ulepszającego dla posiadaczy pierwszej edycji, który zawierałby w sobie jedynie nowe karty. **Dominion** zawsze był wyśmienity, a nowa podstawka jest ciekawsza, bardziej przemyślana i dająca większe możliwości niż stara.



**Dominion (druga edycja polska)**  
Zrecenzował: Maciej „Ciuiinek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osób  
Wiek: 13+  
Czas gry: 30 minut  
Cena: 169,95 złotych



- zawiera w sobie wszystkie zalety Dominiona,
- nowe karty mają ciekawe działanie i zależności,
- usunięto tylko karty, po których nikt nie będzie płakał.

- zawiera w sobie wszystkie wady Dominiona,
- szkoda, że nie można zakupić pakietu samych kart dodatkowych.



reklama

karciana walka o stótek  
Senatora Lutecji

# LUTECJA



set collection



licytacja



blef

JUŻ WKRÓTCE!



LACERTA



MARK SWANSON

# FEUDUM



**Feudum**

debiutancki  
mechanicz-  
ny odłot

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk



**Jestem bardzo sceptyczny w stosunku do gier, które o swój byt walczą na platformie Kickstarter. Jeśli dodamy do tego fakt, że Feudum stworzył Mark Swanson, debiutant, o którym nie słyszałem ani słowa, możecie się domyślić, że do projektu podchodziłem z ogromną rezerwą. Z drugiej jednak strony piękne grafiki, ogromna zawartość pudła, masa dodatków i kart promocyjnych działały na mnie kusząco i rozbudzały moje zainteresowanie tytułem. Feudum to gra opisywana jako arcyciężkie euro tylko dla wyjadaczy. Czy tak jest?**

Pisząc o **Feudum**, trudno nie zacząć od bajecznego wykonania gry. Ogromne pudło po brzegi wypełnione zawartością jest nietuzinkowo zilustrowane przez Justina Schultza. Gra opowiada o grupie wygnańców, którzy wyruszają do nieznannej, średniowiecznej krainy w poszukiwaniu sławy, pieniędzy i wpływów. To średniowieczne królestwo rządzone jest przez sześć potężnych gildii, o których poparcie walczą gracze. Grafiki stylizowane na średniowieczne fantasy nie do końca przystają do nowoczesnych gier planszowych. Mam wrażenie, że bardziej oglądam małe dzieła sztuki niż karty, planszę lub instrukcję do gry. Grafik skupiał się bardziej na walorach estetycznych całości niż na czytelności i przejrzystości poszczególnych elementów. Zauważalne jest to przede wszystkim na planszy, na której mamy wiele typów terenów połączonych ze sobą różnymi drogami. Podczas pierwszej rozgrywki miałem spore trudności z natychmiastowym ich rozróżnieniem, a także identyfikacją połączeń pomiędzy nimi. Oczywiście gra premiuje ogranie i w kolejnych partiach zaczynamy „widzieć i rozumieć” mapę, ale pierwsze spotkanie z **Feudum** jest sporym szokiem, nawet

dla bardzo doświadczonych graczy. Niemniej jednak estetycznie gra jest wspiana i bardzo cieszy oko.

**Feudum** jest określane jako bardzo ciężka gra ekonomiczna. Wystarczy napisać, że w pięciostopniowej skali ciężkości w serwisie **BGG** gracze ocenili ją na notę cztery i pół. Zakładam, że wynika to z faktu, iż Mark Swanson stworzył tytuł, w którym wykorzystuje spory arsenał mechanik. Mamy tu zarządzanie zasobami, kontrolę przestrzeni, programowanie akcji, zarządzanie ręką i symultaniczny wybór akcji. Dużo jak na grę debiutanta. Oprócz tego w grze mamy wiele różnych sposobów na zdobywanie punktów, co powoduje, że liczba decyzji do podjęcia może doprowadzić do niewielkiego bólu głowy. Podobnie jak lektura instrukcji. Przed pierwszą partią trzykrotnie czytałem zasady i obejrzałem dwa filmy uczące grać w **Feudum**, a mimo to cały czas miałem wrażenie, że ledwie rozumiem, o co w grze chodzi.

Podczas partii zapoznawczej instrukcja i karta pomocy były non stop w użyciu. Wynika to z dwóch kwestii. Pierwsza to struktura, która nie do końca pomaga w jej zrozumieniu. Druga to masa nieintuicyjnych mikro-zasad zaciemniających odbiór całości. Próg wejścia jest zatem spory i myślę, że to jeden z powodów oceniania gry jako bardzo ciężkiej. W praktyce jednak **Feudum** wygląda już znacznie łaskawiej. Gracze mają do dyspozycji jedenaście kart akcji i na początku rundy wybierają cztery z nich. Dodatkowo przed dokonaniem wyboru akcji mogą zdecydować czy chcą zagrać piątą akcją, czy dwie akcje z rzędu. Działania te kosztują cenne zasoby, ale nierzadko dają sporą przewagę nad rywalami. Następnie gracze wykonują akcje w dowolnej kolejności. Po zagranie wszystkich kart następuje koniec rundy, podczas którego karmimy swoich poddanych i ustalamy czy kończy się epoka i następuje jej podsumowanie, czy gramy kolejną rundę.

Akcje, które wybieramy i będziemy wykonywać są dość proste i oczywiste. Mamy tu wystawianie poddanych na planszę, ruchy nimi, atakowanie, interakcję z gildiami, rozbudowę włości lub zbieranie zasobów. Ciekawym zabiegiem jest uzależnienie ich mocy od rodzaju poddanych, jakich mamy wystawionych na planszy. Jest ich sześć, co zostało bardzo ciekawie rozwiązane, tym razem technicznie. Zamiast wpakowywać do pudła sześć różnych wzorów pionków, mamy jeden, to jest kostkę o sześciu ściankach. Na każdej nadrukowany jest inny symbol, reprezentujący inny typ poddanego. Ich rodzaj powiązany jest z gildiami, od których otrzymujemy wsparcie. Gracz, który ma je największe, może wykonywać specjalne akcje „pull” i „push” dające punkty zwycięstwa.

Trudno opisać przebieg rozgrywki w **Feudum** przede wszystkim dlatego, że liczba akcji i ich wzajemnych powiązań jest bardzo duża. Specjalne zasady także nie ułatwiają tego zadania. Mogę jednak pokusić się o opisanie wrażeń z rozgrywki.

Pierwsze partie są ciężkie i ma się w nich wrażenie robienia akcji na oślep. Szata graficzna nie pomaga w zrozumieniu gry, podobnie jak mało czytelnie napisana instrukcja. Kolejne partie są znacznie szybsze i bardziej satysfakcjonujące. Przede wszystkim ze względu na zrozumienie podstawowych mechanik gry, a także systemu punktowania. Złapanie zależności pomiędzy akcjami, typem podwładnych na planszy i bonusami za posiadanie wpływów w gildiach pozwala na pełne cieszenie





się z rozgrywki. To jest problem **Feudum**. Niewielu graczy będzie tak bardzo zdeterminowanych, aby sięść do kolejnej rozgrywki, jeśli pierwsza nie będzie ich satysfakcjonowała.

Gra jest długa. Pudełkowo mowa jest o od pięćdziesięciu do stu osiemdziesięciu minut. Pierwsze partie mogą być jeszcze dłuższe, liczyłbym około godziny na gracza. Później możemy zredukować ten czas do około pół godziny.

**Feudum** pokazuje pełnie swoje możliwości w szerszym gronie. Grać możemy już we dwie osoby, ale w tym wariantcie wiele z zaproponowanych rozwiązań nie działa tak, jak powinno. Grając w piątkę, musimy się przygotować na bardzo długi czas rozgrywki. Dlatego polecam **Feudum**, kiedy do stołu zasiądzie trzech lub najlepiej czterech graczy. Osoby lubiące zmienność rozgrywki powinny być usatysfakcjonowane. Przede wszystkim dlatego, że gra oferuje wiele dróg prowadzących do zwycięstwa i w każdej kolejnej partii możemy próbować różnych rozwiązań.

**Feudum** to ciekawy tytuł, pełen nietuzinkowych rozwiązań. Nie każdemu jednak przypadnie do gustu. Grając, nie mogłem się oprzeć poczuciu, że ktoś tak bardzo chciał zrobić skomplikowany tytuł, iż powsadzał do niego wszystko, nie do końca sprawdzając czy to działa. **Feudum** przypomina mi pięknie i oryginalnie wyglądający deser, w którym są lody, czekolada, bita śmietana, owoce, posypka, lukier, cukierki, wafelki, batony, trochę soli morskiej i chili. Niby da się to zjeść, ale ma się uczucie przesyty i braku konsekwencji. Człowiek nie wie czy lizać, gryźć, czy pić. **Feudum** to gra, której przydałby się dobry deweloper, który wyciąłby część zasad, a część by uładził, co finalnie dałoby znacznie lepszy efekt.

Mimo tych wszystkich zarzutów **Feudum** ma w sobie coś, co nie pozwala przejść obok niego obojętnie. Niby wkurza przez tę swoją opasłość, niby ciężko jest poukładać w głowie te wszystkie zasady, ale z drugiej strony satysfakcjonuje i daje się okiełznać. Mark Swanson na pewno stworzył tytuł nietuzinkowy, który nie jest dla każdego. Czy jest to gra dla was? Musicie ocenić sami.



## Feudum

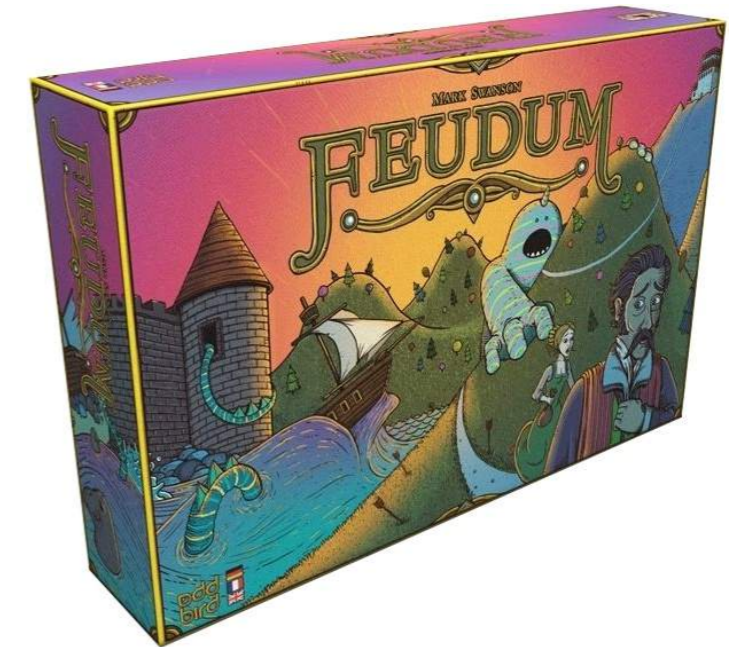
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 180 minut

Cena: 259,95 złotych



- piękne wykonanie i grafiki,
- mnogość ścieżek prowadzących do zwycięstwa,
- mnogość zastosowanych mechanik...

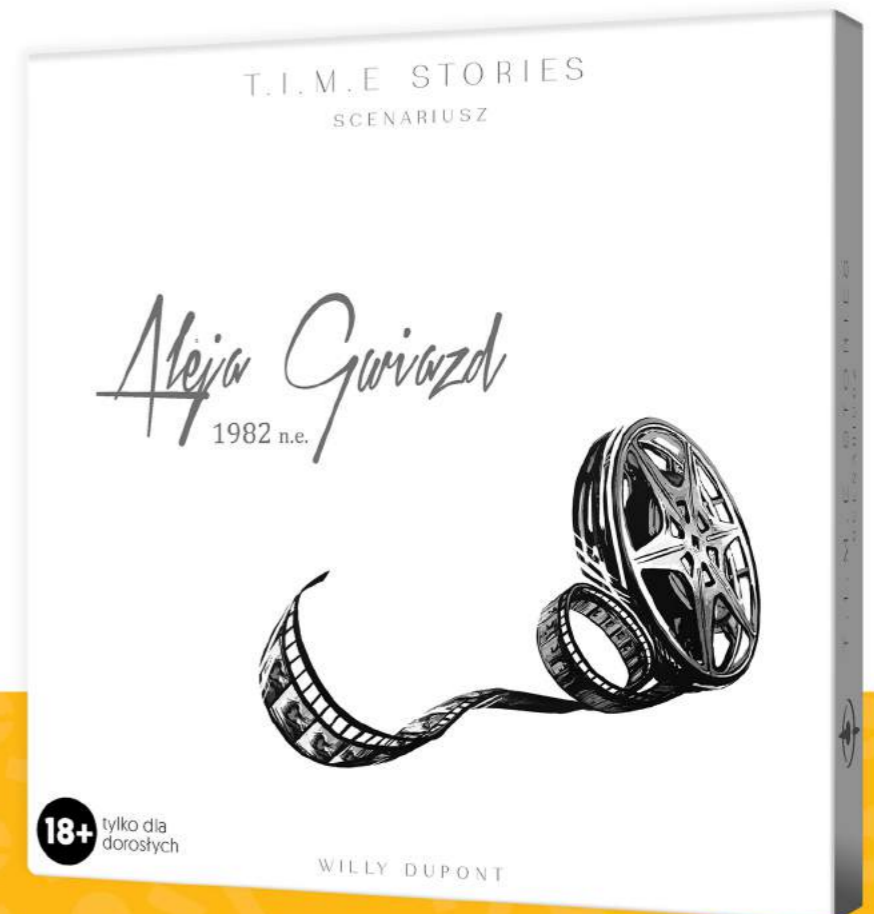
- ... z których nie wszystkie działają jak powinny,
- mała czytelność planszy,
- masa nieintuicyjnych mikro-zasad.



# T.I.M.E STORIES

**przygotujcie się  
na powrót  
do przeszłości!**

tym razem odwiedzićie  
Hollywood lat  
osiemdziesiątych



rebel





# FRUIT NINJA™

COMBO PARTY



## Fruit Ninja: Combo Party

łap katane!

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak



**Jeśli pomyślimy o grze, w której wykładamy przed siebie kartę, a potem jak najszybciej łapiemy leżący na środku stołu drewniany element, pierwszym co przychodzi na myśl jest Jungle Speed.**

**I słusznie. Fruit Ninja jest w największym uproszczeniu takim trochę innym Jungle Speedem. Innym, nie podrobionym.**

Sedno gry polega na tym, że ktoś postanowił do **Jungle Speeda** dodać draft kart i zbieranie zestawów kolorowych owoców w celu zdobywania punktów. Na start otrzymujemy dwanaście kart, wybieram jedną z nich i kiedy inni gracze też dokonali wyboru, razem je odsłaniamy. Pozostałe jedenaście kart podajemy graczowi po lewej, powtarzamy algorytm i tak do skutku. W trakcie powtarzania algorytmu może wydarzyć się kilka rzeczy. Po pierwsze, kilku graczy może odkryć taki sam owoc. W takim wypadku muszą oni jak najszybciej złapać drewnianą rękojeść katany - szybszy dostaje kartę z punktami. Po drugie, odkryta karta musi zostać umieszczona w zestawie, który właśnie zbieram. Może to być zestaw identycznych owoców lub różnych. Jeśli karta pasuje do zestawu: mogę go zapunktować i odrzucić. Jeśli nie pasuje: muszę go zapunktować i odrzucić również kartę, którą właśnie dobrałem. Koniec zasad.

Brzmi to wszystko prosto i takie właśnie jest. Z jednej strony chcemy zbierać jak największe zestawy, ponieważ za to są punkty, a z drugiej łapać katanę, gdyż to też zbliża nas do zwycięstwa. Najfajniejsze we **Fruit Ninja** jest to, że nie chodzi tu tylko i wyłącznie o szybkość oraz spostrzegawczość. Dzięki draftowi mamy pojęcie o tym, z jakiej puli będą wybierać karty inni gracze. Cały czas widzimy też jakich owoców brakuje im w danej chwili do zestawu. Nie raz i nie dwa zdarzało się, że ktoś wrywał się do łapania katany niemal bez patrzenia na karty przeciwników, licząc na to, że wybiorą to, na co akurat liczył. Ryzykowanie czasem się opłaca, a czasem przynosi punkty karne.

Część punktów, które zdobywamy jest jawna i pewna, a część pochodzi z kart dobieranych ze specjalnej talii. Na jednej karcie jest od jednego do trzech punktów. Jeśli obaj dobieramy trzy karty i ja mam trzy punkty, a drugi gracz dziewięć i żaden z nas nie miał na to żadnego wpływu, coś takiego niestety nie jest fajne.

Jest tu zaskakująco dużo (jak na tak prostolinijną grę) drobnych decyzji i drobnych okazji do blefu. Ja osobiście bardzo lubię, kiedy nawet podczas grania w imprezówkę mogę podjąć jakąś decyzję i dlatego **Fruit Ninja** mi się podoba. Nawet pomimo jednej fatalnej wady.



### Fruit Ninja: Combo Party

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 3-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 84,95 złotych



- ✓ • Jungle Speed z dodanym draftem,
- zbieranie zestawów wypadania nieźle.

- ✗ • złe rozłożenie punktów dobieranych ze specjalnej talii.





## Jungle Speed Plaża i Dobble Plaża

pół plaży  
o nich  
marzy...

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk



**Wakacje to czas wyjazdów z rodzinami lub znajomymi i ciężkich wyborów dla graczy. Spakować swoje ulubione gry czy ubrania, ponton, a może piłkę plażową? Na pewno nie raz zastanawialiście się, jakie planszówki zabrać ze sobą. Idealnie, gdyby gry nie zajmowały zbyt dużo miejsca, można było je rozłożyć praktycznie wszędzie, a także, żeby bawiły jak najwięcej osób, bez względu na wiek, płeć i doświadczenie z grami. Rebel postanowił wyjść naprzeciw oczekiwaniom graczy i przygotował dwa tytuły, które spełniają powyższe wymagania. Jungle Speed i Dobble – edycja plażowa.**

Chyba każdy słyszał o tych dwóch klasycznych grach imprezowych. W obu tytułach gracze muszą wykazać się refleksem oraz ogromną spostrzegawczością. Obie gry da się wytłumaczyć i przygotować do gry w minutę. Czym w takim razie różnią się wersje oznaczone dopiskiem „Plaża” od swoich pierwotnych wzorów?



Przede wszystkim wykonaniem. Karty w grach zostały zastąpione nowymi, specjalnymi i bardziej wytrzymałymi. Są one także wodoodporne, co pozwala grać nimi niemalże w każdych warunkach. Jeśli macie dzieci, które gną karty, maltretują je na wszelki sposób, a grając, wylewają na nie napoje lub sosy, to ta nowa jakość przypadnie wam do gustu. Nie tylko wasza gra zostanie z wami na dłużej, ale karty można czyścić, więc granie w nie jest bardziej higieniczne.



Pamiętacie drewniany totem z **Jungle Speeda**? Pewnie nie raz zleciał wam ze stołu i porysował parkiet. Być może stłukliście nim żyrandol lub nabiliście guza jednemu ze współgraczy. Ten element także uległ zmianom. Nowy totem jest lżejszy, a jednocześnie solidnie wykonany. I co ważne, unosi się na wodzie, ale o tym później. Autorzy zadbali także o to, żeby obie gry klimatycznie pasowały do wakacji. Rysunki przedstawiają rzeczy związane z wodą lub morzem. Na kartach **Dobbli** znajdziemy zatem albatrosa, muszelkę lub ręcznik plażowy. Symbole w **Jungle Speed** utrzymane są w klimacie muszelek i wirów wodnych. Zmiana szaty graficznej powinna ucieszyć osoby,

które posiadają już te tytuły. Kupując je, otrzymujemy lepiej wykonane, nowe wersje gier.



Szczególnie widać to w przypadku **Jungle Speed**, gdzie zmiany nie dotyczą tylko wykonania i szaty graficznej. Do gry dodano nową kartę specjalną z białymi strzałkami. Kiedy zostanie ona odkryta, wszyscy gracze starają się złapać totem, a ten kto wygra, rzuca nim na odległość około dziesięciu metrów. Następnym razem, kiedy następuje pojedynek, gracze będą musieli pobiec lub przepłynąć do totemu, aby go złapać. To zasada w duchu wakacji, gdzie sporo się ruszamy i aktywnie spędzamy czas. Jedynym jej minusem jest to, że nie sprawdza się, kiedy gramy w pomieszczeniu. Musimy ją wtedy zmodyfikować w taki sposób, że najszybszy gracz wynosi totem na odległość około dziesięciu metrów, np. do drugiego pokoju, zamiast nim rzucać.

Nowe edycje **Dobble** i **Jungle Speed** to przede wszystkim ogromna, pozytywna zmiana jakości wydania tych gier. Elementy są wytrzymałe i wodoodporne, co pozwala stosować je



w nowych warunkach, na przykład w lesie, w ogródku lub właśnie na plaży. To jednak nadal te same gry, uwielbiane przez tysiące, po które z chęcią sięgamy. Ze swojej strony mogę je polecić i to nie tylko na wakacje.



## Jungle Speed Plaża Dobble Plaża

Liczba graczy: 2-10 osób Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 7+

Wiek: 4+

Czas gry: 15 minut

Czas gry: 10 minut

Cena: 89,95 złotych

Cena: 69,95 złotych



- „niezniszczalne”, wodoodporne elementy,
- nowa zasada w Jungle Speed,
- nowa szata graficzna...



- ... która nie każdemu przypadnie do gustu.





## Kości Obfitości

Alea  
agriculturae  
est

zrecenzował:

Maciej „mat\_eyo” Matejko



**Ostatnio bardzo lubię przemyślane użycie kości w grach euro i mechanikę dice drafting/placement. Jednym z moich ulubionych tytułów są Zamki Burgundii, a najlepszą grą 2017 roku okrzyknąłem Pulsar 2849. Dlatego staram się sprawdzać wszystkie „kościanki”, które tylko mam pod ręką. Zupełnie inaczej za to patrzę na gry „skreślane”. Nie znalazłem jeszcze przedstawiciela tego gatunku, przy którym dobrze bym się bawił, więc z reguły omijam takie tytuły szerokim łukiem. Co jednak zrobić, kiedy trafiam na grę będącą w obu tych grupach?**

W przypadku **Kości Obfitości** zwyciężyła miłość do eurokolek. Wątpliwości, że będzie to gra euro nie można mieć już po pierwszym rzucie oka na okładkę, na której jowialny rolnik stoi dumnie na tle swojego poletka i beztrzesko hasającej w błotku świnki. Okładka nie pozostawia również wątpliwości co do ciężaru gry, tak samo z resztą, jak karygodnie wysoka liczba zdobnień w moim poprzednim zdaniu. **Kości Obfitości** to klasyczny filler. Do górnej granicy pudełka, czyli trzydziestu minut, nie zbliżyłem się ani razu w moich rozgrywkach. Gra jest lekka, prosta, ale nie można nazwać jej banalną.

Pierwsze zaskoczenie czeka nas po otwarciu pudełka, które spokojnie zmieści się do bocznej kieszeni torby. Cała gra to tak naprawdę dwa grube bloczki z arkuszami farm i dziewięć kostek. Poza tym znajdziemy obrzydliwie uroczy świnkoznacznik oraz instrukcję i cztery ołówki, co jest świetnym rozwiązaniem pozwalającym zagrać od razu po wyjęciu gry z pudełka. Bloczki mają po sto arkuszy każdy, więc zabraknie ich najwcześ-

niej po rozegraniu pięćdziesięciu partii. Wydawnictwo Board & Dice już zapowiedziało, że nowe bloczki będzie można zakupić w ich sklepie. Bardzo dobra decyzja.

Instrukcja jest jasna i powinna być zrozumiała dla mniej ograniczonych osób, obfituje również w przykłady. Ogólnie jakość wydania, mimo niewielkiej liczby elementów, trzeba ocenić pozytywnie, zwłaszcza w zestawieniu z niską ceną.

W grze zajmować się będziemy uprawą warzyw na niewielkim poletku i hodowlą jednej, ale bardzo głodnej świnki. Używać będziemy do tego kości, co rundę wybieranych ze wspólnej

puli. Kostki są w trzech kolorach symbolizujących poszczególne warzywa, a wybraną przez siebie kość musimy zasadzić na poletku, pamiętając, że warzywa jednego rodzaju mogą rosnąć tylko obok siebie. Jeśli nie możemy zasadzić danej kostki, rzuca ją na pożarcie wiecznie głodnej świnki, która najada się tym bardziej, im wyższa jest liczba oczek.

Kości wybieramy w ten sposób do czasu, aż w puli zostanie tylko jedna z nich. Nie bierze jej żaden z graczy, natomiast wszyscy skreślają rodzaj tego warzywa na ryneczku. Oznacza to, że zasadzone kostki tego koloru będą na koniec gry warte jeden





punkt więcej. Nie możemy więc zawsze wybierać kostki, która dobrze pasuje nam do poletka, gdyż musimy zatroszczyć się o to, żeby konkretny kolor został na stole i tym samym zwiększył wartość naszych plonów. Następnie znacznik pierwszego gracza przechodzi w lewo, jego nowy właściciel rzuca wszystkimi kostkami i ponownie zaczynamy je wybierać.

Gramy w ten sposób, aż zostanie osiągnięty jeden z warunków końca gry. Może to być skreślenie wszystkich pól na farmie, osiągnięcie maksymalnej wartości przez któreś z warzyw bądź nakarmienie świnki do syta. Dana runda dogrywana jest do końca, a po jej zakończeniu gracze podliczają wyniki, do wartości swoich poletek dodając punkty z kilku kategorii, jak choćby największa liczba warzyw danego koloru lub najlepiej nakarmiona świnka.



Gra jest szybka i prosta do zrozumienia, ale daje możliwość lekkiego kombinowania. Zwłaszcza, że gracze dostają do dyspozycji narzędzia do kompensowania losowości rzutów. Każdy skreślony rząd karmienia świnki odblokowuje jednorazową możliwość zmiany wyniku o jedno oczko na pobranej właśnie kości. Wariant zaawansowany pozwala także zmienić kolor ko-

ści zamiast jej wartości. Poza tym wprowadza dodatkowe kategorie podczas punktowania oraz bazową wartość wszystkich warzyw równą zero. Jest on zdecydowanie ciekawszy niż wariant podstawowy, jednocześnie nie komplikując zbyt wiele gry, dlatego polecam rozpocząć od razu od niego.

Regrywalność i skalowanie stoją na wysokim poziomie. To pierwsze jest niejako ograniczone przez zasobność bloczku z farmami, jednak jak na prosty filler jest i tak niezłe. Gra nie nuży, zdarzało mi się zagrać kilka partii z rzędu. Nie ma jednak mowy o szukaniu w każdej kolejnej partii nowych dróg prowadzących do zwycięstwa. Zawsze robimy to samo, ale dzięki losowości rzutów nie mamy poczucia wtórności.

Gra przeznaczona jest dla od dwóch do czterech osób. W każdym wariantcie gra się przyjemnie, nawet mimo faktu, że przy dwóch i trzech osobach ostatni gracz dostaje jedną kostkę mniej. Jeśli trafimy na myślicieli, partia czteroosobowa może się odrobinę przedłużyć, jednak nadal nie wychodzi poza akceptowalne ramy czasowe.

**Kości Obfitości** to bardzo dobry i szybki filler z prostą, ale nie prostacką mechaniką. Świetna gra do rozpoczęcia bądź zakończenia spotkania z większymi tytułami, możliwa do zagrania w plenerze lub podróży. To znakomite uzupełnienie każdej kolekcji, które gorąco polecam.



## Kości Obfitości

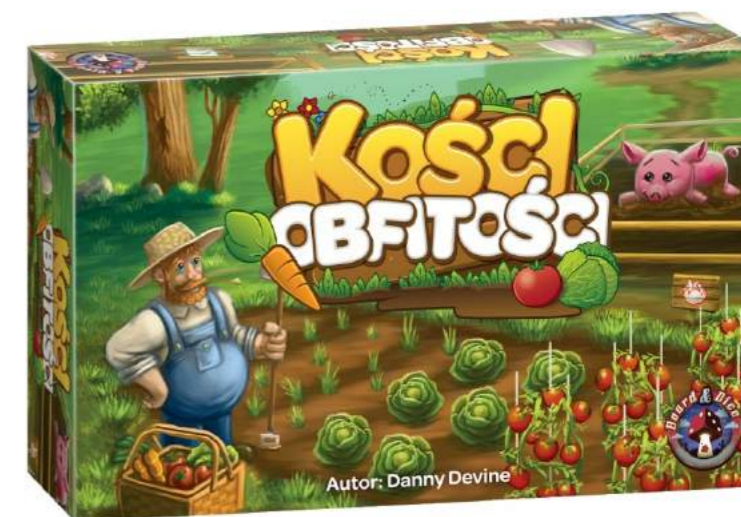
Zrecenzował: Maciej „mat\_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: 30 minut

Cena: 59,95 złotych



- ✓ • kompaktowy rozmiar i odporne na zniszczenie elementy,
- niska cena,
- prosta, ale ciekawa rozgrywka.

- ✗ • ołówki wyglądają jak podwędzone z Ikei.



# IRON GANG

## Neuroshima Hex: Iron Gang

ryk silników  
i szczęk  
łańcuchów



AN EXPANSION SET FOR  
NEUROSHIMA HEX 3.0

MICHAŁ ORACZ  
**NEUROSHIMA** 3.0  
**HEX!**

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski



Parafrazując gombrowiczowskiego nauczyciela z *Ferdydurke*, choć tym razem bez cienia ironii, można powiedzieć, że „Michał Oracz wielkim projektantem jest”. Jego *Neuroshima Hex* była pierwszą nowoczesną polską planszówką, która zdobyła duże uznanie na międzynarodowym rynku, zaś w pełni swoją klasę potwierdził niedawno fenomenalnym *This War of Mine*. Na wydawniczym horyzoncie coraz wyraźniej majaczy już kolejne dzieło Oracza – *Monolith Arena*, czyli gra wykorzystująca mechanikę *Hexa* i osadzająca ją w świecie fantasy. Premiera nowego tytułu nie oznacza jednak, że postapokaliptyczny oryginał schodzi na dalszy plan. Wydawnictwo Portal wciąż wspiera *Neuroshimę Hex* dodatkami i wypuszcza do niej kolejne armie. Jedną z nich jest wydany w zeszłym roku *Iron Gang*.

Wykonaniem nie odbiega on w żaden sposób od standardu, do jakiego przyzwyczały graczy rozszerzenia do aktualnej, trzeciej edycji gry. Niewielkie pudełko zawiera arkusze z pięćdziesięcioma czterema żetonami, woreczek strunowy i instrukcję. Pod względem jakości produkcji nie ma się do czego przyczepić, a dobry poziom całej serii został utrzymany. Podobnie sprawa ma się z oprawą graficzną – ilustrator Piotr Foksowicz znów stanął na wysokości zadania, przygotowując klimatyczne grafiki na okładkę i żetony. Przyznam, że jako gracz znający i uwielbiający



*Hexa* od samego początku historii gry, darzę dużym sentymentem ilustracje z pierwszej i drugiej edycji, zaś graficzny lifting trzeciej wzbudził we mnie mieszane uczucia, głównie za sprawą problemów z czytelnością symboli na jednostkach. Z biegiem czasu przywykłem do nowego stylu i choć miewałem do niego mniejsze lub większe zastrzeżenia, do oprawy *Iron Gang*u nie mam żadnych. Ilustracje prezentują się dobrze, oznaczenia są intuicyjne i tym razem absolutnie nie odnoszę wrażenia graficznego przeładowania, które towarzyszyło mi przy graniu w „podstawkę”.

Prawdę mówiąc, dość podobnie jest pod względem mechanicznym – dodatek wprowadza kilka nowości, które są ciekawe, ale jednocześnie nie przytłaczają i dobrze komponują się z bazowymi zasadami. Fabularnie *Iron Gang* jest armią złożoną z poruszających się na motocyklach wyrzutków – mobilną, o dość wysokiej inicjatywie, pozbawioną jednak jednostek strzelających. Ma za to bardzo fajny mechanizm, którego dotychczas w *Neuroshimie Hex* nie było: specjalne zdolności aktywowane poza fazą bitwy. W talii *Żelaznego Gang*u występuje aż dziewięć żetonów nowe-

go typu – rozkazów, które zagrywać można na dwa sposoby: aby rozpocząć bitwę na normalnych zasadach lub wykorzystać umiejętność którejś ze znajdujących się na planszy jednostek. Może być to np. eksplozja, działająca jak znany i lubiany Clown z armii Molocha (wybuchu jednak poza bitwą) lub sieć dystansowa unieruchamiająca wrogię żołnierza tylko na czas jednej potyczki, ale nie wymagająca za to, aby sieciarz był na polu przyległym do ofiary. Esencją gry *Żelaznymi* są jednak ich łańcuchy. Zdolność tę posiadają prawie wszystkie jednostki nowej armii, włącznie ze Sztabem. Pozwala ona zadać ranę dowolnemu przeciwnikowi (w tym innemu Sztabowi!), znajdującemu się gdziekolwiek na linii prostej pomiędzy dwoma jednostkami *Iron Gang*u posiadającymi łańcuch. W skrócie oznacza to, że przy odpowiednim ustawieniu możemy przed bitwą pozbyć się najgroźniejszych jednostek przeciwników lub przynajmniej znacznie je osłabić, wydając jedynie żeton rozkazu. To tak, jakby grając inną armią, mieć do dyspozycji dziewięciu snajperów – robi wrażenie, prawda?



**Iron Gang** wprowadza do mechaniki **Neuroshimy** trochę świeżości, ale nie robi w niej rewolucji. Wydaje mi się dodatkiem dobrze wyważonym, na pewno silnym, ale jednak nie przegiętym – może rywalizować właściwie z każdą hexową armią jak równy z równym, ale wcale nie jest powiedziane, że większość tych starć wygra. Mamy tu do czynienia z potężną frakcją, która jednak sama z siebie w partii nie zwycięży. Ciągłe kluczową rolę grają przede wszystkim umiejętności gracza kontrolującego daną armię i odrobina

szczęścia przy dociągu. **Iron Gang** wymusza wprowadzenie na przeciwnikach trochę inny niż zwykle styl gry i zmianę myślenia o taktyce, ale przecież właśnie od tego są chyba dodatki do planszówek, czyż nie? Tutaj właśnie dostajemy po prostu dobre rozszerzenie do świetnej gry – **Iron Gang** jest pozycją obowiązkową w kolekcji każdego miłośnika projektanckiego talentu Michała Oracza i postapokaliptycznego uniwersum **Neuroshimy**.



## Neuroshima Hex: Iron Gang

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: 30 minut

Cena: 29,95 złotych



- czytelne, nieprzeładowane graficznie żetony,
- ✓ • nowe mechanizmy są ciekawe, ale nie wywracają podstawowych zasad do góry nogami.

✘ • brak.





## Zombie Tsunami

zombiaki  
na ulicach

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz



**Czy słyszeliście kiedyś określenie, iż coś jest „tak głupie, że aż fajne”? Co ciekawe, mimo że używa się w tym zdaniu negatywnego określenia „głupie”, całość ma pozytywny wydźwięk i finalnie w ten sposób mówi się o tym czymś dobrze. Skąd takie pytanie? Była to jedna z moich pierwszych myśli po zagranju w **Zombie Tsunami**.**

**Zombie Tsunami** to imprezowa karcianka przeznaczona dla od trzech do sześciu graczy, która powstała na podstawie mobilnej gry o tym samym tytule. W oryginale nie grałem, ale wiem, że biegniemy do przodu gromadą zombie, skaczymy nad przeszkodami i ogólnie staramy się dobiec jak najdalej, zbierając zombiaki oraz monety. Ot, typowy zapychacz czasu i pamięci w telefonie.

Autorami wersji analogowej, która została ufundowana na **Kickstarterze**, są Jeremie Torton i Vincent Vergonjeanne, a wydawcą jest Lucky Duck Games. To nie pierwsza ich przygoda z przenoszeniem prostych gier wideo na planszę. Najbardziej znaną jest świetne **Vikings Gone Wild**. Jak przeniesiono na karty grę, w której główną mechaniką jest naciskanie w odpowiednim momencie klawisza skoku?



Dość prosto.

Na początku gry każdy dostaje do dyspozycji dwóch zombie (zielone drewniane kosteczki z wykrzywioną mordką naklejoną na jednej ściance) oraz trzy kolorowe żetony „głosowania”. Dostaje też sekretny cel, który można spełnić w trakcie gry i dostać kolejne zombiaki. Następnie przygotowuje się talię kart ulicy prezentującą zagrożenia, z jakimi zmierzą się gracze i ich nieumarli podopieczni oraz talię sklepu. Potem zaczyna się gra.

Jest ona mega prosta. Jeden z graczy wyklada na planszę kartę ulicy. Wszyscy muszą się zmierzyć z tym, co zostało tam pokazane. Nie jest to jednak nic trudnego, rodzajów kart jest bowiem zaledwie kilka.

Karta skoku nakazuje wszystkim graczom rzucić swoimi zombiakami, jak kostkami. Każdy zombiak, który upadnie mordką do góry, ginie. Na szczęście karty określają maksymalny limit strat (choć są i takie bez limitu).

Karty zombie/moneta dają każdemu graczowi dodatkowego zombiaka lub monetę do wykorzystania później w sklepie.

Karta cywil/bomba daje każdemu graczowi albo żeton cywila (cywile na koniec rundy zamieniają się w zombie), albo bombę, którą można użyć na innym graczu, zabijając wszystkich jego cywilów.

Karta skok po złoto każe rzucić zombiakami i jeśli choć jeden upadnie mordką w górę, dostajemy monetę. Karta spadochronu też każe rzucić zombiakami i jeśli choć jeden upadnie mordką w górę, dostajemy dwa nowe zombiaki.

I w końcu karta przepychania. To jedyna karta, która zmusza graczy do jakiejś bardziej złożonej aktywności. Karty przepychania mają na sobie jakiś obiekt i liczbę zombiaków potrzebnych do jego pokonania. Gracze muszą dobrać się w drużyny. W tym celu, w sekrecie, wybierają jeden z trzech kolorowych żetonów głosowania. Oczywiście mogą dogadywać się co i jak, ale jak to zwykle bywa, wcale nie mu-

szą mówić prawdy. Po odsłonięciu kolorowych żetonów sprawdzamy liczebność zombiaków w drużynach. Jeśli drużyna ma tyle samo lub więcej zombie niż liczba wymagana na karcie, nic się nie dzieje. Jeżeli jednak ma ich mniej, każdy członek drużyny traci dwa zombiaki.



Na szczęście przy tych wszystkich stratach umarłaków nie da się odpaść z gry. Jeśli gracz nie ma żadnego truposza, dobiera jednego z puli i bawi się dalej.

Dodatkowo, co jakiś czas, gracze mają prawo skorzystać ze sklepu, gdzie wydadzą znalezione monety na karty, które zapewniają jednorazowo specjalne zdolności lub specjalne akcje.

I tyle. Gra toczy się przez trzy rundy. Trzy rundy biegania po ulicy składającej się z sześciu, coraz trudniejszych kart. Po trzeciej rundzie liczymy zombiaki będące w posiadaniu każdego gracza i kto ma ich najwięcej, wygrywa.

W pudełku znajduje się też wariant z zombieptakami. Dodaje on do gry dwie talie. Jedna z nich to właśnie zombieptaki, czyli karty, których można użyć w trakcie gry, aby dostać jakiś fajny bonus. Każdy gracz zaczyna zabawę z jedną taką kartą. Druga talia to wydarzenia, które stawiają przed





graczami wyzwania pozwalające na zdobycie kolejnych kart zombieptaków. Ot, jest to dodatek, który wprowadza jeszcze więcej walniętego chaosu do walniętej gry.

Wykonanie **Zombie Tsunami** stoi na niezłym poziomie. Na początku może dziwić fakt, że w środku znajdziemy karty do różnych wersji językowych, ale ważne, że są też i polskie karty. Tyle, że na jednej karcie sekretne celu znalazłem błąd. To karta Mech. Tekst na karcie mówi o „posia-



daniu na koniec rundy żetonu człowieka”, a powinno być „zbombarduj udanie człowieka”. Pamiętajcie o tym.

I to już wszystko. **Zombie Tsunami** to typowy *filler*, który ma sporą szansę sprawdzi

się w każdych warunkach. W knajpie, na spotkaniu planszówkowym, w domu, gdziekolwiek i kiedykolwiek. Gra nie wymaga jakiegoś strasznego myślenia i kombinowania. Nie musimy bawić się w strategię. Robimy to, co każą nam karty, ewentualnie staramy się komuś dowalić. Szybka, głośna, głupawa, ale w ogólnym rozrachunku całkiem przyjemna gra. Wiem, że znajdą się ludzie, którym nie do końca przypadnie ona do gustu, ponieważ sam należę do grupy „gra mi się w to przyjemnie, ale niekoniecznie muszę do tego siadać”. Najlepiej o tej grze świadczy stwierdzenie, które słyszałem na koniec rozgrywki chyba najczęściej: „Matko, jakie to jest głupie. Dobra, mamy czas, dawaj jeszcze raz.”.

## Zombie Tsunami

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 3-6 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 89,95 złotych



- ✓ • prosta,
- szybka,
- ładna,
- wciągająca.



- błąd na karcie Mech,
- ciut droga jak na to co sobą prezentuje



kącik  
gier  
rodzinnychboska zabudowa  
w Grecji

**Abstrakcyjne gry logiczne zwykle kojarzą się z czymś mało atrakcyjnym wizualnie i strasznie ciężkim do ogarnięcia dla nie-wprawionego gracza. I być może tak jest w większości przypadków, ale wtedy na scenie pojawia się Santorini. Całe na biał.**

**Santorini** zostało wydane w 2015 roku na **Kickstarterze** przez wydawnictwo Roxley. Autorem gry jest doktor Gordon Hamilton, który pierwsze podejście do tej gry zrobił już w 2004 roku. Wtedy **Santorini** było zbiorem białych klocków. Teraz jest to uczta dla oczu.

Wewnątrz pudełka ze śliczną ilustracją na wieczku czeka na nas masa plastiku. Lekkiego, niemal zwiewnego plastiku. To elementy budynków, które będziemy wznosić na tekturowym obszarze wyspy, umieszczonym dodatkowo na kolejnym plastikowym podeście. Do tego malutkie pionki budowniczych, niebieskie kopułki i kapitalnie ilustrowane karty bogów. Porównując wygląd elementów **Santorini** do innych rzeczy, można powiedzieć, że pudełko jest pełne malusich szczeniactków i puchatych kociąt. Sama słodycz.

Ale **Santorini** to uczta nie tylko dla oczu. Od samego patrzenia na komponenty gra nie staje się ciekawa. Co zatem oferują te piękne komponenty? Okazuje się, że całkiem dużo.

**Santorini** to gra logiczna. Gracze wnoszą w niej budynki na tytułowej wyspie. Każdy gracz ma dwóch budowniczych, którymi może zarządzać. W swojej turze musi najpierw ruszyć się jednym z nich na sąsiednie pole, a następnie wybudować segment budynku na polu sąsiadującym z budowniczym, którego poruszył. Proste, prawda? Niby tak, są jednak pewne dodatkowe zasady.

Po pierwsze, kiedy poruszamy się, możemy wejść tylko na pole nie zajęte przez innego budowniczego. Po drugie, jeśli poruszamy się po wybudowanych strukturach, możemy zejść na dół o dowolną liczbę pięter, ale do góry wejdziemy tylko o jedno piętro. Nie możemy też wchodzić na budynki zwieńczone kopułą.

Kiedy budujemy budynek, musimy budować w odpowiedniej kolejności. Każdy budynek ma trzy poziomy i może być zwieńczony kopułą na poziomie czwartym.

Co jest celem gry? Wygrywamy ją, jeśli w swoim ruchu będziemy w stanie przemieścić swojego budowniczego na trzeci poziom dowolnego budynku. Jako że najpierw się ruszamy, a po-



tem dopiero budujemy, jak widać trzeba sobie przygotować grunt pod wygraną. I to w taki sposób, żeby przeciwnik nie mógł tego zniszczyć lub z tego nie skorzystać. Co ciekawe, można też przegrać, jeśli w swojej turze nie będziemy w stanie wykonać dowolnej części własnej akcji. Jeśli nie będziemy mogli się ruszyć lub nie będziemy mogli czegoś zbudować, przegrywamy.

Kombinowania zatem jest cała masa. Jak ustawić sobie budowę, żeby wygrać? Jak kontrolować budowę przeciwnika? Jak nie zapędzić się w kozi róg? Jak zapędzić w kozi róg przeciwnika? Proste zasady dają morze możliwości. To zawsze jest dobry znak.

Ale to wcale nie koniec, jeśli o **Santorini** chodzi. Powyższe to jedynie gra podstawowa. W wersji zaawansowanej do gry wchodzi karty bogów. Karty te dają graczom specjalne zdolności na czas trwania ich tury albo nawet nowe warunki zwycięstwa. Każdy gracz ma do dyspozycji jedną z takich kart (w sumie jest ich trzydzieści). To stawia rozgrywkę na głowie i zupełnie zmienia wypracowane w grze podstawowej nawyki. Bo oto okazuje się, że jest Faun, który może wygrać, zeskakując dwa poziomy w dół. Jest Hera, która nie pozwala wygrać przeciwnikowi, jeśli ten wykona ruch wygrywający na zewnętrznej krawędzi planszy. Jest Meduza, która zabija budowniczych przeciwnika i zamienia ich w budynki. Jest Eros, który wygrywa, jeśli nasi budowniczowie znajdą się obok siebie na odpowiednim poziomie budynków. Masa nowej, niezwykle ciekawej zawartości, która z naprawdę niezłej gry robi pozycję jeszcze lepszą.

A do tego, jeśli ktoś chce, może zagrać w trzy osoby lub w cztery, w dwóch drużynach. Dla mnie jednak **Santorini** najlepiej sprawdza się jako gra dla dwóch graczy. Przy trójce jest jakoś ciasno i element eliminacji gracza, bez natychmiastowego zakończenia gry, jakoś mnie w grze logicznej razi. Drużynówka dla czterech osób jest zabawna, ale dochodzi tu aspekt porozumiewania się w taki sposób tak, aby druga drużyna nie wiedziała, jakie mamy plany. Do takich zabaw mam **Decrypto**.

Chciałbym jeszcze napisać dwa słowa o wykonaniu. Jak już wspomniałem, jest to prześliczna gra, pełna plastiku. Po pierwszym wrażeniu przesłodkości, naszły mnie jednak nieco czarniejsze myśli. Czy aby ta gra nie jest „przeprodukowana”? Czy naprawdę potrzebny był taki przepych, plastik, cudne ilustracje? Przecież to kiedyś działało w formie klocków. I w sumie faktycznie, pod kątem mechanicznym te estetyczne wodotryski są zbędne, ale spełniają one zupełnie inną funkcję. Przyciągają wzrok innych osób. I to nie tylko zapalonych graczy. Gracz niedzielny lub niegrająca rodzina raczej nie zainteresuje się tym, co robi dwóch kolesi grających w **TZAAR**. Bo o ile owa gra jest estetyczna, zupełnie nie przyciąga wzroku. **Santorini** wręcz przeciwnie. Najpierw przyciąga wzrok. Potem przyciąga uwagę. A dzięki nieskomplikowanym zasadom i ciekawej rozgrywce, przyciąga również nowych graczy. I pod tym względem ten „przepych” sprawdza się znakomicie, okazując się być bardzo pożądanym elementem tytułu.

Ogólnie rzecz ujmując, **Santorini** jest bardzo przyjemną grą logiczną, do której mogą usiąść zarówno doświadczeni gracze, jak i nowicjusze. I co ciekawe, w wersji podstawowej nowicjusz może pokonać wyjadacza. Wersja zaawansowana wymaga już pewnego ogrania, więc tu może być trudniej. **Santorini** udowadnia również, że gry logiczne mogą być ciekawe w formie oraz treści i mogą nadawać się dla każdego. Jest to gra, której warto dać szansę. Zwłaszcza, że ostatnio nową wersję wielojęzyczną można dostać w całkiem rozsądnej cenie.



## Santorini

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 209,95 złotych



- akość wydania,
- dwa tryby rozgrywki,
- ✓ • świetna dla wyjadaczy i początkujących.

- ✗ • tryb dla trzech osób jest jakby dodany na siłę,
- dość droga [ale już pojawia się w sklepach w niższej cenie].



## kącik początkujących graczy



## bilet czasowy, piętnasto- minutowy

Kiedy człowiek myśli, że z serią **Wsiąść do Pociągu** zrobiono już wszystko, co tylko się dało, nagle wydawnictwo atakuje nas miniaturyzacją. Co by było, gdyby partię w popularne **Pociągi** dało się zagrać w około piętnaście minut? Na normalnych, nieróżniących się w żaden szczególny sposób zasadach?

W takiej sytuacji otrzymalibyśmy właśnie **Nowy Jork**. Odcinek serii, w którym autor postanowił odejść od klasycznych pociągów, skupiając się na różnych środkach lokomocji, na znacznie mniejszym niż kontynent lub kraj obszarze Manhattanu. A na planszy będziemy oczywiście układać nowojorskie taksówki.



Jak się gra w **Pociągi**, praktycznie wszyscy już wiedzą, a tutaj rewolucji nie ma. Największą zmianą jest to, że każdy ma tylko piętnaście wagoników/taksówek, a najdłuższy odcinek trasy na planszy buduje się czterema kartami. Myk, myk, myk i gra się kończy. Jedyną różnicą w punktacji jest to, że



część pól na planszy daje punkt za sam fakt sąsiedowania z nim. Poza tym standardowo obliczamy bilety i punkty z zajętych tras. I teraz pytanie: czy ma to sens?

Ma, ale zależy, dla kogo. **Nowy Jork** zawiera w tych piętnastu minutach gry całą esencję dużego **Wsiądź do Pociągu** w taki sposób, że po rozegraniu partii nie czuć w powietrzu zapachu oszustwa. Jednak coś za coś. To ograniczenie czasu i skali rozgrywki sprawia, że nie ma okazji do pokombinowania, blokowania, kompletowania większej liczby biletów. Ledwo zaczęliśmy, już kończymy.

Na pewno nie jest to gra dla fanów serii, którzy szukają w tym systemie jakichś ciekawych, nowych pomysłów. Jest to bardzo dobra gra na zaszczepienie hobby u dzieci, które nie mają ochoty na poświęcenie godziny swojej uwagi na dłuższą wersję. Jest to bardzo dobra gra na zaszczepienie hobby u niegrających znajomych z dokładnie tego samego powodu, co w przypadku dzieci. A jak haczyk chwyci to: "słuchaj, mam taką samą grę, która jest większa, ale nie jest ani trochę bardziej skomplikowana".



## Wsiądź do Pociągu: Nowy Jork

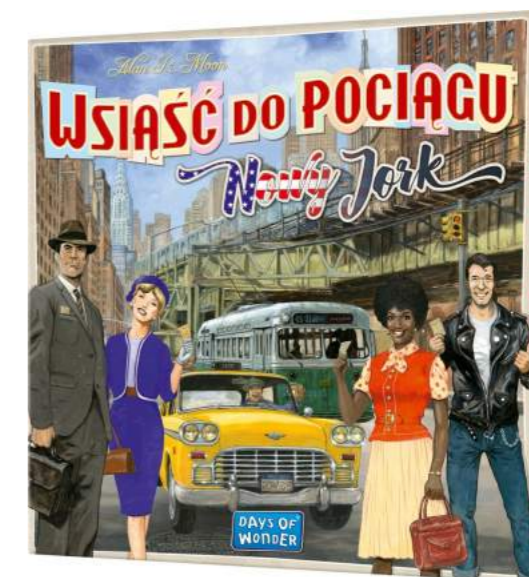
Zrecenzował: Maciej "Cuniek" Poleszuk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 89,95 złotych



- To nadal ta sama gra tylko na piętnaście minut,
- ✓ • Idealna do zainteresowania serią,
- W sam raz dla dzieci, które nie wysiedzą godziny przy jednej grze.

✗ • brak.



 2-4

 45 min.

 10+

reklama

RÜDIGER DORN

# MONTANA

WITAMY W MONTANIE

weź udział w osadniczym  
wścigu!

liczy się  
czas!



LACERTA



## kącik gier historycznych

# Flying Colors

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

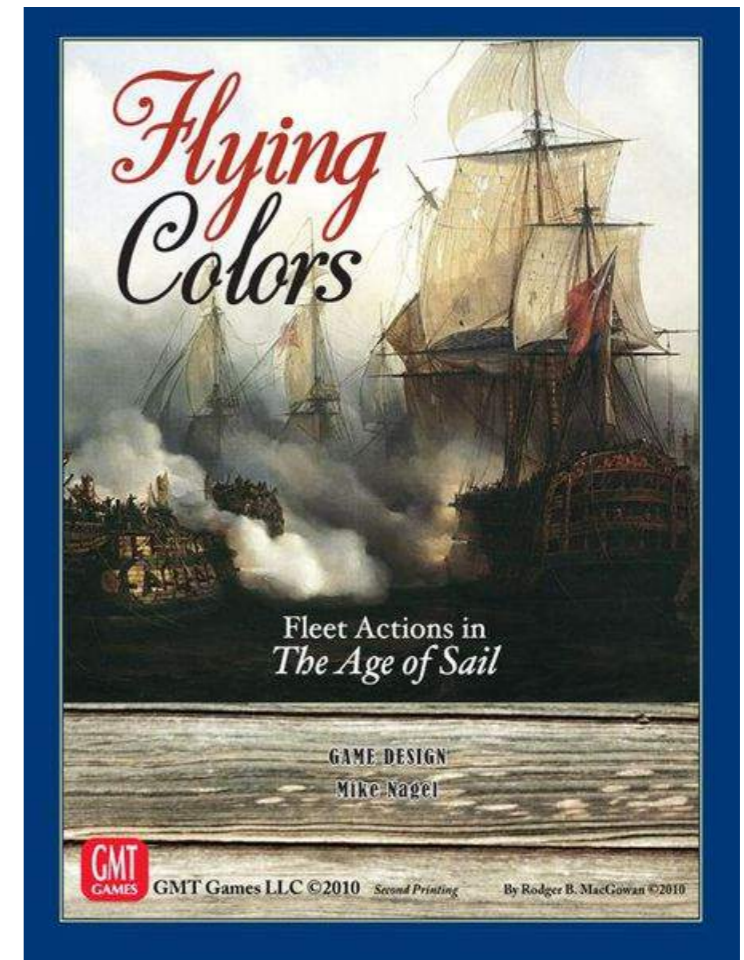
*Redakcja miesięcznika Rebel Times pragnie serdecznie przeprosić Pana Wojciecha Zalewskiego za artykuł z numeru 130 [lipiec 2018] o tytule „Sukcesy Wojciecha Zalewskiego”, który ukazał jego osobę w niekorzystnym świetle.*

*Redakcja chce również nadmienić, że zawarte w artykule tezy nie są jej poglądami o działalności zawodowej Pana Wojciecha Zalewskiego. Jest to opinia autora tekstu, Ryszarda Kity.*

*Pan Wojciech Zalewski zrezygnował z zaproponowanego mu prawa repliki na ww. artykuł.*

**Okręt płynący pod pełnymi żaglami to jeden z najpiękniejszych wakacyjnych widoków. Kto kiedykolwiek był na zlocie żaglowców, ten wie, o czym piszę. Flying Colors to gra, a właściwie seria gier, która przenosi nas w czasy, gdy na wodach mórz i oceanów królowały żaglowce. Świst kul armatnich, łopot żagli i drzazgi odrywające się od niszczonego ogniem okrętów – wszystko to będzie udziałem graczy, którzy zechcą pochylić się nad tym tytułem.**

Gra stworzyła system, który doczekał się trzech odsłon. **Flying Colors** to pierwsza, najpopularniejsza część, poświęcona głównie bitwom między flotą angielską i francuską. Obejmuje ona okres XVIII i początków XIX wieku. W grze pojawiają się także floty hiszpańska, duńska i holenderska. W drugiej części systemu **Serpents of the Sea** zajęto się mniejszymi walkami pojedynczych okrętów, rozgrywanymi przy użyciu specjalnych kart taktycznych. Tego rodzaju moduł znajdował się już we **Flying Colors**, ale w drugiej części został on rozwinięty. Wreszcie trzecią część stanowi recenzowana już kiedyś przeze mnie





**Blue Cross, White Ensign**, poświęcona bitwom toczonym przez flotę rosyjską (tytuł gry nawiązuje do krzyża św. Andrzeja stanowiącego banderę floty rosyjskiej). Na tym nie koniec, ponieważ ukazały się jeszcze dodatki w magazynie **C3i**. Najbardziej interesujący jest tu dodatek **Ships of the Line** z bitwami floty francuskiej (generalnie charakteryzuje się on tym, że flota francuska dominuje nad angielską).

System wart jest uwagi, ponieważ nie tak dawno temu wyszła reedycja **Flying Colors**. Ponadto szykowana jest czwarta część **Under the Southern Cross**. Jak wskazuje podtytuł, **The South American Republics in the Age of Fighting Sail**, gra będzie poświęcona działaniom flot w rejonie Ameryki Południowej. Generalnie polityka wydawnicza GMT Games zmierza do tego, aby zadowolić graczy z różnych części świata. Być może kiedyś, na tej zasadzie, doczekamy się części „azjatyckiej”. Plusem tego jest niewątpliwie fakt, że dzięki recenzowanej tutaj serii gier można się dowiedzieć o działaniach morskich zupełnie nieznanymi albo mało znanymi.

Jeśli chodzi o grafikę gry, nie jest ona wybitna, zwłaszcza na tle najnowszych planszówek, jakie ukazują się na rynku (często zawierających figurki i inne gadżety), natomiast trzyma dobre standardy gier heksowych. Pochwalić należy wydawcę za grube żetony w wersji gry, która ukazała się w reedycji. Wyglądają one lepiej niż w **Blue Cross, White Ensign**, gdzie grubość żetonów jest taka jak w dawniejszych pozycjach. Poza tym wszystko trzyma dobry standard znany z innych produktów GMT Games. Gracze, którym bardzo zależy na efektach wizualnych, sami przerabiają grę i używają zamiast żetonów małych modeli okrętów (wymaga to także zrobienia powiększonej wersji planszy). Jak to wygląda, można się przekonać, oglądając zdjęcia na portalu **BGG**.

Przechodząc do zasad, zacząć trzeba od ruchu, który jest dość charakterystyczny dla tej gry i odbiega od typowych heksówek. Wszystko zależy od wiatru i jak jesteśmy w stosunku do niego ustawieni. Najlepsze jest ustawienie nie wprost na kierunku, na którym wiatr wieje, ale lekko pod skosem do niego. Pozwala nam to poruszyć okręt aż o pięć pól. Jeśli okręt znajduje się dokładnie na kierunku, z którego wieje wiatr, jego ru-

chliwość wynosi cztery pola, zaś jeśli skosem pod wiatr – dwa pola. Bezpośrednio pod wiatr nie można płynąć. Przekręcenie okrętu w ten sposób, że chwilowo będzie on zajmował pozycję wprost pod wiatr, wymaga wykonania specjalnego manewru. Inaczej kształtują się też koszty (w punktach ruchu) wykonania zwrotu, w zależności od tego jak względem wiatru obraca się okręt. Jeśli ustawiamy okręt bardziej pod wiatr, koszty są większe. Gdy okręt obraca się w kierunku bardziej zgodnym z wiatrem, koszty maleją. Okręt może zwiększyć swoją ruchliwość, rozwijając pełne żagle, ale jest wtedy bardziej podatny na ostrzał (w żagle). Ponadto, żeby móc rozwinąć pełne żagle, jednostka musi mieć straty w żaglach mniejsze niż sześć punktów.

Walka sprowadza się głównie do ostrzału z dział. Skuteczność ognia zależy od odległości, a także od tego czy celujemy w kadłuby okrętów, czy w żagle i jak jesteśmy ustawieni w stosunku do wiatru. Strzelając pod wiatr, uzyskujemy korzystną modyfikację, gdy celem są żagle, a niekorzystną, gdy celem są kadłuby. Przy strzelaniu z wiatrem jest na odwrót. Ponadto niektóre narodowości mają dodatkowe modyfikacje w zależności od rodzaju ostrzału. I tak, Anglicy strzelając w kadłuby, uzyskują zawsze modyfikację o jeden na swoją korzyść. Podobnie Francuzi przy ostrzale w żagle. Modyfikacje te, choć zgodne z realiami historycznymi, w przypadku niektórych rozgrywek wydają się kontrowersyjne, zwłaszcza gdy okręty jednej ze stron płyną tak ukierunkowane do wiatru, że otrzymują podczas ostrzału dodatkowo modyfikację za wiatr. Wspomnę w tym miejscu jeszcze o karonadach, czyli krótkolufowych działach o dużych kalibrach stosowanych w tym okresie głównie przez Anglików i do pewnego czasu stanowiących ich tajemnicę. Były one bardzo skuteczne na krótkich dystansach, co oddaje wprowadzony przez zasady gry bonus.

Jeśli chcemy uzyskać optymalne efekty ostrzału, najlepiej strzelać z bliskiej odległości wzdłuż kadłuba wrogiego okrętu (tzw. Rake), zwłaszcza od rufy. Wtedy straty są większe. Wyjście na taką pozycję względem wrogiego okrętu nie jest jednak łatwe i nieraz wymaga poniesienia wcześniej pewnych ofiar. W tamtej epoce bitwy między żaglowcami toczono bowiem na ogół w ten sposób, że dwie płynące równolegle linie

okrętów ostrzeliwały się (stąd mówi się o „okrętach liniowych” albo „liniowcach”). Dowódcą, który najbardziej przyczynił się do zerwania z szykiem liniowym był admirał Horatio Nelson, zwycięzca w bitwie pod Trafalgarem (1805). Nelson postanowił przerwać szyk wrogiej floty, wpływając dwoma własnymi liniami okrętów między okręty linii przeciwnika i rozpoczynając walkę na bliski dystans, w której górowały lepiej wyszkolone załogi okrętów angielskich.

Warto wspomnieć o dodatkowych efektach ostrzału, takich jak podpalenie okrętu, które przy odrobieniu pecha gracza może doprowadzić do eksplozji jednostki, czy o takich opcjach jak prowadzenie ostrzału na kotwicy. W grze występuje także abordaż, ale stanowi on drugorzędną formę walki (inaczej niż w poświęconej starożytnym bitwom morskim **War Galley**). Żeby zaatakować bezpośrednio wrogą jednostkę, trzeba najpierw zarzucić na nią liny. Z kolei zarzucić liny można tylko na jednostkę unieruchomioną. Doprowadzenie do takiej sytuacji nie jest łatwe. Wroga załoga może w międzyczasie próbować odciąć liny i ostrzeliwać z dział na najbliższą odległość atakującą ją okręt. Podczas walki abordażowej decydująca jest liczebność załogi. Przy wyrównanej liczebności możliwe jest przechylenie szali na swoją korzyść. Plusem jest niewątpliwie to, że walka przeprowadzana jest raz na etap, na sam jego koniec. Minusem to, że nie przewidziano żadnych negatywnych konsekwencji za nieudany atak (np. strat w punktach załogi).

Krótkiego omówienia wymagają zasady aktywacji jednostek. Nie są one zbyt skomplikowane, zwłaszcza na tle innych gier. Ich niewątpliwą zaletą jest brak losowości. Jedyne elementy losowe stanowią rzut na inicjatywę wykonywany na początku etapu. Zanim do niego dojdzie, każdy z graczy dzieli swoją flotę na eskadry i sprawdza dowodzenie poszczególnych okrętów. Potem aktywowane są naprzemiennie eskadry obu graczy (za każdym razem jedna eskadra). Liczba eskadr zależy od tego, ilu dowódców (admiratów) posiada gracz. Okręty grupy (eskadry) dowodzonej przez admirała muszą znajdować się wszystkie w jego zasięgu dowodzenia albo być tak samo ukierunkowane jak okręt dowódcy i znajdować się do czterech pól od innego tak samo ukierunkowanego okrętu eskadry. W prak-



tyce zazwyczaj stosowana jest ta druga opcja, ponieważ pozwala utrzymać dowodzenie nad jednostkami rozciągniętymi na większych obszarach. Jednostki, które nie spełniły żadnego z dwóch wspomnianych wyżej wymogów i tym samym nie weszły w skład żadnej z eskadr, uznawane są za niedowodzone. Sprawia to, że muszą poruszać się pojedynczo i przed ruchem wykonać test czy będą mogły w swojej aktywacji atakować okręty przeciwnika.

Gra zawiera aż siedemnaście scenariuszy. Większość z nich to największe bitwy morskie tamtych czasów. Cała gra, jeśli tak można to określić, znajduje się w cieniu bitwy pod Trafalgarem (1805). To wielkie zwycięstwo angielskiej (brytyjskiej) floty nad połączonymi flotami Francji i Hiszpanii do dziś działa na wyobraźnię. Autor, konstruując zasady gry, miał je zapewne jako główny punkt odniesienia. Gdy zasiądziemy do scenariusza, nie wszystko wygląda jednak tak różowo. Przede wszystkim flota francusko-hiszpańska może wykonywać manewry, co do których mam wątpliwości czy byłaby je tak łatwo w stanie wykonywać w rzeczywistości. Druga rzecz, która rzuca się w oczy: bardzo łatwo doprowadzić do śmierci angielskich dowódców (i generalnie dowódców flot o wysokim współczynniku Audacity). Tutaj można odnieść wrażenie, jakby zasady zostały specjalnie skonstruowane „pod Nelsona”, który zginął w tej bitwie. Sam scenariusz da się jednak z powodzeniem obronić, jeśli gracz angielski wykaże trochę sprytu.

Po rozegraniu bitwy pod Trafalgarem (podejrzewam, że większość graczy, którzy sięgną po tę grę będzie chciała zobaczyć jak wygląda w niej ta bitwa), warto spróbować scenariusza



przedstawiającego bitwę koło przylądka Finisterre (1805), czyli co by było, gdyby Anglikami pod Trafalgarem dowodził nieco mniej zdecydowany admirał, a flota angielska znalazła się na nieco gorszej pozycji w stosunku do przeciwnika. W tej bitwie występował jeszcze dodatkowy czynnik w postaci mgły. Wielkie zwycięstwa mają często to do siebie, że poprzez ich pryzmat postrzegamy cały okres historii. Innym ciekawym scenariuszem, który mogę gorąco polecić jest bitwa koło przylądka St. Vincent (1797), gdzie zmierzyły się floty angielska i hiszpańska. Wydawałoby się, że ze względu na gorszą jakość załóg okrętów Hiszpanie skazani są na porażkę, tak jak miało to miejsce w historii. Przebieg scenariusza może być jednak zupełnie inny.

Generalnie rozgrywka jest bardzo przyjemna i po wdrożeniu się w podstawowe mechanizmy przebiega bardzo sprawnie. Czas gry, jak to często bywa, zależy od graczy. I od scenariusza. Z problematycznych elementów należy wspomnieć o tym, że w grze używa się dużej liczby żetonów pomocniczych, przez co pole bitwy podczas największego natężenia walk staje się mało przejrzyste. Można sobie jednak z tym radzić. Okręty stoją najczęściej nie tuż koło siebie, ale są między nimi odstępy, co pozwala umieszczać tam markery. Zasady wymuszające luźniejsze ustawianie względem siebie okrętów dobrze oddają ówczesne uwarunkowania taktyczne.

Problematyczne z punktu widzenia balansu są warunki zwycięstwa. Otóż we **Flying Colors** nie ma jeszcze rozwiązania zastosowanego później w **Blue Cross, White Ensign**, w postaci mnożnika punktów zwycięstwa w zależności od wielkości współczynnika Audacity obu stron (dodam, że tamto rozwiązanie też nie było w pełni optymalne). Prowadzi to do tego, że część bitew nie jest zbalansowanych. Strona, która historycznie zwyciężyła ma przewagę. Nie dotyczy to wszystkich scenariuszy i nie sprawia, że scenariuszy niezbalansowanych nie można wygrać, ale stronie historycznie przegranej może być trudniej.

Zaletą scenariuszy **Flying Colors** są natomiast wyższe (na ogół) współczynniki Audacity, czyli jakości flot obu stron, co ma wpływ na to czy dana flota ucieknie z pola bitwy po ponie-

sieniu pewnych strat (co kończy rozgrywkę). Nie ma też specjalnych zasad zwiększających szansę na ucieczkę floty, tego rodzaju jak dla Turków w **Blue Cross, White Ensign**. Wyraźnie zmniejsza to poziom losowości gry, i to tej losowości w najgorszym (najmniej lubianym przez graczy) wydaniu.

Podsumowując, szczerze polecam grę wszystkim miłośnikom heksówek i tym, którzy lubią morskie klimaty. Gra bardzo w nie obfituje. Zasady skonstruowane zostały dobrze i w przystępny sposób napisane. Minusem może być dla niektórych pewna doza losowości, która nie jest tu jednak aż tak duża. Bardziej we znaki może dawać się niezbalansowanie (z punktu widzenia growego) niektórych scenariuszy.

- ✓
- dobrze oddane realia i klimat bitew morskich XVIII i XIX wieku,
- duża liczba ciekawych i zróżnicowanych scenariuszy,
- porządnie zredagowana instrukcja i tabele,
- zasady wymuszające odstępy między okrętami,
- proste i nielosowe zasady aktywacji,
- wyższe współczynniki Audacity ograniczające losowość.

- ✗
- niezbyt porywająca grafika planszy,
- z początku nie wszystkie zasady są intuicyjne,
- brak mechanizmu balansującego szanse stron w niektórych scenariuszach.



**rebel** **TIMES**

miesięcznik  
miłośników gier

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