



Planszówki (.polter.pl) na grudzień

Co to takiego?

Ponieważ czytanie z monitora jest męczące, kontynuujemy nową formę prezentacji naszych tekstów. Teraz, oprócz normalnych aktualizacji, dostajecie je zebrane na koniec miesiąca w formie gotowej do wydruku. Bez grafik, bez kolorowego tła, bez żadnych bajerów zjadających Wasz czas i pieniądze. Nie mieliście czasu na przeczytanie recenzji? Chcielibyście porównać ją z innymi? Nie lubicie czytać z kompa? – ściągacie małego pdf-a i drukujecie. Wszystko za friko, bo lubimy hasło „fani dla fanów”.

To nie jest fanzin, ani magazyn internetowy. Nie chcemy być drugim Światem Gier Planszowych, ani Rebel Timesem – „Planszówki na październik” to tylko zbiór artykułów opublikowanych w danym miesiącu na serwisie planszowki.polter.pl i gotowych do wydrukowania.

Spis treści:

Wstępniak	2
"Dzień z życia przemytnika" – recenzja "Manili"	3
"Puszczalstwo" – felieton grudniowy	6
"Co na początek?" – listy do redakcji	9
"Ćwiczenia podchorążówki piętro wyżej..." – pierwsze wrażenia z "Agricoli"	11
"Gry na Sylwestra" – grudniowe poleceni redakcyjne	13
"Raj erpegowca" – recenzja "Um Krone Und Kragen"	15

Wstępniak

Święta zaatakowały! W ciągu grudnia udało nam się opublikować 6 tekstów. W porównaniu z listopadem to nieco mniej – widać, że mroki grudniowe nie sprzyjają pracy twórczej. Tym bardziej się cieszę, że chłopaki twardo piszą kolejne polecanki – ich grudniowa edycja ("Gry na Sylwestra") pobiła działowy rekord popularności. Dla odmiany w wieczór wigilijny odnotowaliśmy rekordowo niską oglądalność. Mamy nadzieję, że w przyszłym roku uda nam się powtórzyć ten wyczyn.

Tymczasem nasza korektorka (a moja Narzeczona), knując i dziergając w ukryciu, przejęła niespostrzeżenie władzę – moderując, redagując i wrzucając rekordowe ilości tekstów. Plotki głoszą, że oprócz podboju Planszówek, ma ona w planach zdobycie kontroli nad działami Świata Mroku i RPG. Czytelnicy, pamiętajcie! - Zaprawdę ogromna jest wszechwładza kobiety (i korekty też). Ysabell odpowiada również za linkowanie i ilustracje do tekstów – dajcie jej znać, gdybyście mieli jakieś uwagi w tym względzie.

Pominąwszy tekściarzy i korektę, trzecim filarem naszego działu są niusmeni. W minionym miesiącu udało im się dopaść, wypatroszyć i opublikować dokładnie trzydzieści wieści. Do najciekawszych z nich muszę zaliczyć wytropienie darmowej planszówki Games Workshop (dzięki uprzejmości Szczura), czy odtajnienie archiwów Reintera Knizii.

Podobnie jak w ubiegłym miesiącu – opublikowaliśmy felieton i podsumowanie miesięczne. Z komentarzy wnioskuję, że obie te formy przypadły Wam do gustu – mam taką nadzieję, bo praca nad nimi pochłania trochę więcej czasu niż zwykle recenzje. Skoro zaś o komentarzach mowa: w grudniu Czytelnicy spisali się na medal. Każdy tekst doczekał się Waszej opinii, motywującej nas do dalszej pracy. Jeszcze bardziej cieszę się, z tego, że zaczęły przychodzić do naszej redakcji Listy – to od Was zależy, czy dział ten na dłużej zagości na naszych łamach.

Mocny listopad, do spółki z szalem zakupów świątecznych umożliwiły nam "przekroczenie bariery światła" – 20. grudnia osiągnęliśmy poziom dziesięciu tysięcy odwiedzin miesięcznie, określony przeze mnie w celach funkcjonowania działu. Kluczem do sukcesu okazały się ulubione słowa polskich internautów (prezenty, Sylwester, puszczałstwo). Redaktorzy już pracują nad połączeniem z planszówkami kolejnych magicznych zwrotów (Harry Potter, Mjak miłość, dwunastolatki porno). Mówiąc serio – mam nadzieję, że nasza "normalna" praca wystarczy do utrzymania takiego poziomu zainteresowania grami planszowymi.

Po dość chaotycznym listopadzie, w grudniu postawiliśmy na regularność aktualizacji. Począwszy od pierwszego dnia miesiąca, teksty trafiały do Was z regularnością wahadła. Niestety dobry trend został zahamowany przez ciężarówkę. Dosłownie – albowiem tuż przed Świętami miałem dość poważny wypadek autobusowy. Na ponad tydzień wyłączyło mnie to z pracy redakcyjnej, co odbiło się na regularności publikacji. Na szczęście wszystkie elementy mojej mechaniki zostały poskładane z powrotem i w styczniu wracamy do planów podboju świata.

Styczeń to czas sesji egzaminacyjnej, co może odbić się na bieżącej pracy działu. Mam jednak nadzieję, że uda nam się w tym miesiącu opublikować jeszcze kilka zaległych tekstów i dokonać drobnych zmian administracyjnych.

Marcin 'Ezechiel' Zaród



(05.12.2007) "Manila" – recenzja

Dzień z życia przemytnika

Autor: Oskar 'Fenran' Usarek

Redakcja: Joanna 'Ysabell Moebius' Filipczak

Jest rok 1821 po narodzeniu Chrystusa. Całe Filipiny znajdują się pod kontrolą Korony Hiszpańskiej. Cóż? Nie! Grupy przemytników wciąż stawiają opór ekonomicznej presji ze strony najeźdźcy. Na swoich kruchych, bambusowych łódkach przewożą nielegalnie cenne ładunki, dając miastu bogactwa, hiszpańskim władzom – zmartwienie, a graczom – masę dobrej zabawy.

A to wszystko dzięki wydawnictwu Egmont, które sprowadza na polski rynek zagraniczny hit – wielokrotnie nagradzaną za granicą grę planszową Manila.

Towary luksusowe

Kiedy otworzymy pudełko z Manilą, naszym oczom ukaże się przyjemna, kolorowa i niezbyt skomplikowana plansza – większość jej powierzchni zajmują trzy morskie szlaki, wyznaczające trasy dla łódek. Pół na pionki jest zaledwie kilkanaście.

Po wyciągnięciu planszy ucieszą nas pozostałe elementy – duże, plastikowe łódki, dopasowane do nich żetony ładowni w czterech kolorach (odpowiadające czterem towarom), karty udziałów, różnokolorowe kostki (ponownie, w barwach reprezentujących przewożone dobra) oraz pionki wspólników (w gustownych "chińskich" czapeczkach) w pięciu kolorach dla pięciu graczy.

Wszystkie elementy są wykonane bardzo precyzyjnie i z użyciem dobrych materiałów, co gwarantuje długie rozgrywki bez rozklejających się kart czy rozpadających łódek. Na szczególną uwagę zasługują żetony pieniędzy – pięknie wykonane monety reprezentujące filipińskie pesos.

Płyniemy, kapitanie!

Tura rozpoczyna się od licytacji funkcji kapitana portu. Jest to decyzja o kluczowym znaczeniu, gdyż to on decyduje o dostarczanych towarach, wyznacza miejsce startu poszczególnych łodzi oraz, przede wszystkim, ma możliwość kupowania kart udziałów, które w ostatecznym rozrachunku decydują o zwycięstwie w grze.

Po ustaleniu tego arcyważnego wyboru gracze rozstawiają swoje pionki, przydzielając im różne funkcje – czekają w porcie na przyplływające okręty, bądź wyczekują tychże w stoczni. Jeśli statek zatrzyma się na polu wybranym przez danego gracza – dostaje on odpowiednią ilość pesos. Pionkom wspólników można przeznaczać też role pomocnicze – takie jak ustawianie ich na łódkach z towarem (gracz zarabia, gdy dana łódź wpłynie do portu), na polach pilotów, dzięki czemu mogą przesuwać łódki o kilka pól w przód lub w tył, na łodzi pirackiej, dzięki czemu gracz zyskuje szansę na przejęcie całego ładunku, bądź wyznaczać do roli ubezpieczyciela – ryzykowne posunięcie, przy którym równie łatwo o dobry zysk, co duże straty.

Wszystkie tury w Manili wyglądają tak samo. Na początku gracze ustawiają po jednym pionku, potem następuje rzut kością sześciocenną, decydujący o ruchu łodzi. Następnie drugi pionek, rzut kością, wreszcie pionek trzeci i ostatni, decydujący rzut, po którym będzie już wiadomo, które towary wpłynęły do portu, a które niestety przepadły.

Każdy towar, który wpłynął do portu, automatycznie zwiększa swoją wartość. Gdy cena jednego z nich na czarnym rynku w Manili wzrośnie do trzydziestu, gra się kończy, a gracze sprawdzają aktualną wartość zakupionych przez siebie udziałów, oraz dodają do tego ilość aktualnie posiadanych pieniędzy – posiadacz



największej ilości pesos, zarówno w udziałach, jak i gotówce – wygrywa grę.

Mechanika jest bardzo łatwa do przyswojenia, i już po piętnastu minutach wertowania przejrzystej instrukcji można przystąpić do pierwszej rozgrywki.

Manila

Stolica Filipin, położona na wyspie Luzon w Zatoce Manilskiej, przy ujściu rzeki Pasing. Przez trzysta lat kontrolowana przez Hiszpanię, w XX wieku przejęta przez Stany Zjednoczone. Obecnie stanowi potężne centrum przemysłowe kraju, skupiające 90% filipińskiej ekonomii.

Nazwa miasta pochodzi z czasów dawnych plemion, zamieszkujących region: określenie "May nilad", znaczyło "tu jest nilad" – a dotyczyło specyficznego rodzaju rośliny. Nazwa z czasem wyewoluowała w Maynila, a w Europie i w Stanach Zjednoczonych przyjęła formę Manila.

Masz żyłkę do hazardu?

Po pierwszej rozgrywce z pewnością będziemy łaknąć kolejnej: gra jest bardzo miódna, przyjazna, szybka w rozgrywce: po szybkiej licytacji następuje ustalanie dóbr, wybór miejsc dla pionków (bycie rozpoczynającym ma tutaj krytyczne znaczenie, gdyż dla któregoś w kolejności graczy może nie starczyć już najbardziej intratnych miejsc dla współników) i kolejne rzuty kostkami.

Manila wymaga rozsądnego zarządzania ryzykiem, gdyż to na hazardzie właśnie opiera się cała rozgrywka. Ruch łódek jest całkowicie zależny od rzutu kością, a do gracza należy jedynie decyzja, na którym z pięciu pól zacznie dany towar. Dalej wszystko jest w rękach losu, a zadaniem graczy, rozstawiających współników po każdym rzucie kością, jest rozsądne dostosowanie się do zmieniającej sytuacji na planszy i rozstawianie pionków według własnego wyczucia i żyłki do hazardu.

I tak w sytuacji, kiedy dwie łódki są już o dwa - trzy pola od portu i następuje ostatni rzut, gracz spokojniejszy i nie lubiący ryzykować ustawi swój pionek w porcie, licząc na przejęcie ładunku i płynący z tego fragment zysku. Gracz-ryzykant jednak zdecyduje się prawdopodobnie na łódź piracką i będzie liczył na dobry rzut, aby zagarnąć wszystkie przewożone na łodzi dobra.

Rozgrywka pełna jest takich decyzji, wymagających od nas nie tylko dostosowania się do wymogów losu, ale także i wyborów graczy, którzy wcześniej rozstawili swoje pionki. Mimo, że bezpośredniej interakcji między graczami nie ma (nie można sobie zabierać udziałów, albo spychać z łódek), to samym rozstawianiem pionków można współuczestnikowi zabawy znacznie pomóc lub przeszkodzić: odbierając mu intratne miejsce na łodzi, przesuując pilotem upragnioną przez niego łódkę dwa pola do tyłu, bądź też decydując się na pirackie pładrowanie.

Dzięki tym specyficznym regułom, przy bardziej "twardo", grających poziom zaangażowania, a niekiedy irytacji, wzrasta pod niebiosa (co niektórzy gracze, na przykład ja, bardzo lubią), ale jednocześnie sprawiają one, że gracze spokojniejsi (na przykład rodzina, zasiadająca do Manili wieczorem, przy kuchennym stole) będą się dobrze bawić przez trzy kwadransy bez cienia negatywnych emocji.

Jedyną poważną wadą, jakiej doszukałem się podczas kolejnych rozgrywek w Manile jest właśnie pełna losowość gry. Możemy jedynie w niewielkim stopniu wpływać na ruch łódek (za pomocą pól dla pilotów), ale i tak w ostatecznym rozrachunku wszystko jest w rękach losu.

Można zapomnieć o przemysłnych taktykach i matematycznych obliczeniach, przewidywaniu posunięć i myśleniu kilka tur do przodu – jesteśmy ograniczeni do poczciwego rzutu kością, który zadecyduje, czy postawienie pionka np. na łodzi pirackiej było dobrym posunięciem, czy złym. Jest to zatem gra, przy której znakomicie będą bawić się osoby z żyłką do hazardu, miłośnicy rozgrywki planowanej, przemysłanej i wyliczonej będą zaś czuli spory niedosyt, kiedy całe ich długotrwałe kombinowane zostanie zniweczone przez pechowy rzut.

Ta pełna losowość sprawia też, że gracze niekiedy mogą przez kilka tur nie zarobić niemal nic, lub błyskawicznie się wzbogacić – a w sytuacji, kiedy któremuś z graczy wyjątkowo dopisze szczęście i przeskoczy finansowo pozostałych graczy, zyskuje on znacznie większe szanse na zwycięstwo niż pozostali – może do końca gry przejmować funkcję kapitana i jak najszybciej doprowadzić do portu towar, w którym ma najwięcej udziałów, tym samym zapewniając sobie sukces w rozgrywce. Na szczęście takie sytuacje zdarzają się niezwykle rzadko, na tyle sporadycznie, że nie psuje to przyjemności z kolejnych partyjek Manili.



Planszówki (.polter.pl) na grudzień

Zoch Verlag

Oryginalnie Manila została wydana przez niemieckie wydawnictwo Zoch Verlag – wydawcę między innymi Niagary, czy Altamiry. Wydawnictwo w swojej ofercie posiada mnogość gier dla starszych i młodszych graczy.

Do niemieckiego wydania Manili dołączana była również płyta CD. Sama gra wielokrotnie zdobywała nagrody zarówno w Niemczech, jak i za granicą. Niestety, autor gry, Franz-Benno Delonge, twórca m.in. gry Fjorde, zmarł w tym roku, i nic nie wskazuje na to, aby miał pojawić się jakikolwiek dodatek do Manili.

Krótko i na koniec

Pomimo pewnych wad, Manila pozostaje znakomitą pozycją zarówno na imprezę w gronie przyjaciół, jak i dla rodziny. Jest to gra wybitnie "niedzielna", do której wraca się co jakiś czas z dużą przyjemnością, ale na pewno nie można w nią grać non-stop, gdyż staje się wtedy nieco monotonna. Kolorowa plansza i świetne wykonanie spodoba się miłośnikom gier takich jak Blue Moon City, a losowa rozgrywka będzie z pewnością przyjemną odmianą po wielogodzinnych, pełnych planowania rozgrywkach w Wysokie Napięcie.

Dodając do tego przyjemny klimat przemyślniczej eskapady, zarządzanie ryzykiem, kupowanie towarów na czarnym rynku i podobne szmuglerskie elementy, oraz doskonale wykonanie każdego elementu, zaczynając od planszy, a na instrukcji kończąc (ze szczególną uwagą na przepięknie wykonane monety i fajne pionki), mamy pozycję, która zadowoli większość typów graczy – nie licząc tych, dla których sednem rozgrywki w planszówki jest długie planowanie i niska losowość.

Autor podsumowuje:

Jednym słowem... pasjonująca.

Szczególnie polecana... dla rodzin z dziećmi w różnym wieku, grup przyjaciół szukających gry na zabawę.

Odradzana... miłośnikom "szachowych" planszówek.

Największe zalety... doskonale wykonanie, przemyślana mechanika, dużo kombinowania i pośredniej interakcji.

Główne wady... losowość oraz sporadycznie występujący efekt "kuli śnieżnej".

Ocena: 5 / 6

Typ gry: rodzinna

Tytuł: Manila

Autor: Franz-Benno Delonge

Wydawca: Egmont

Data wydania: 2007

Miejsce wydania: Polska

Liczba graczy: od 3 do 5

Wiek graczy: Od 10 lat

Czas rozgrywki: ok. 60 minut

Wydanie: polskie

Instrukcja: polska

Cena: 130,00 zł.



(10.12.2007) felieton grudniowy

"Puszczalstwo" - Jak kupować planszówki

Autor: Marcin 'Ezechiel' Zaród

Redakcja: Joanna 'Ysabell Moebius' Filipczak

Puszczanie nie jest czynnością łatwą. Pół biedy, jeśli chodzi tutaj o puszczanie recenzji – wystarczy kilka godzin pracy korektora oraz szefa działu i sprawa załatwiona. Cała robota to tylko dwie godziny korekty i jakieś czterdzieści minut na linki, tagi, ilustracje i skład tekstu. Ewidentne babole tekściarskie trafiają się bardzo rzadko, z większości materiałów nadesłanych można wykrzesać przyzwoitą "urzutę". Inna sprawa, że przy takiej czynności łatwo o ofiary. Pierwszą jest zazwyczaj dobry nastrój autora, drugą - zdrowie psychiczne korekty, ostatnią - trzecią - frustracja koordynatora działu.

Spokojnie – o dolach i niedolach szefa innym razem. Dzisiaj będzie o puszczaniu pieniędzy na planszówki. Korzystając z kilkuletnich doświadczeń rentiera/utracusza/utrzymanka, przygotowałem dla was nibyporadnik dotyczący kupowania nowych gier. Nie wszystkie tezy zawarte w poniższym tekście należy traktować śmiertelnie serio, choć mam nadzieję, że część z nich okaże się przydatna w ferworze zakupów świątecznych.

Założenie: Gry kupujemy dla przyjemności

Niekoniecznie musi to być przyjemność płynąca z samej rozgrywki. Są osoby, które lubią nowe grafiki, są też takie, które wolą kontakt z nową mechaniką. Dla niektórych liczy się również frajda płynąca z wydawania pieniędzy: zdrowy, konsumencki orgazm wynikający z "głosowania portfelem".

Tych kilka tropów prowadzi nas do wniosku, że im więcej gier kupujemy, tym jesteśmy bardziej szczęśliwi. Trudno o bardziej mylne założenie – pierwsza zakupiona planszówka fascynuje bezgranicznie, dwudziesta już tylko trochę bawi. Kluczem do satysfakcji w puszczaniu pieniędzy na planszówki jest ograniczenie ilości zakupów. Receptą na sukces w marnowaniu gotówki na zadrukowane kawałki kartonu jest maksymalne celebrowanie samego aktu kupna.

Porada 1: Nigdy nie kupuj kilku gier jednocześnie

Mówiąc językiem matematycznym – puszczanie nie jest addytywne. Oznacza to, że frajda z zakupów za 150 zł jest mniejsza niż suma frajd za 100 i za 50 zł. Z punktu widzenia radości "puszczacza" lepiej jest dzielić przyjemność na mniejsze działki, tak, aby odlot wystarczył na dłużej.

Pewną przeszkodą mogą być koszty wysyłki, zachęcające do nadmiernych zakupów. Osobom mieszkającym z dala od świątyń kapitalizmu polecam puszczanie zbiorowe. Zakupy składkowe, robione w gronie kilku nałogowców dają lepszy odlot, bo czekający na paczkę wzajemnie pobudzają swoje emocje. Długie dyskusje z cyklu "Ale to będzie fajna gra" są na ogół znacznie ciekawsze od samej rozgrywki. Niestety marketing czyni cuda, czyniąc oczekiwanie na zakup znacznie lepszym od większości nowych produktów. Aby pieniędzy starczyło na więcej "odlotów", należy zastosować się do drugiej porady.



Porada 2: Pozwól sobie na tanie eksperymenty

Nie każda gra musi być hiperwyczekaną i megagłośną produkcją. Przy odrobinie cierpliwości można wygrzebać prawdziwe perełki, potrafiące zupełnie zaskoczyć. Dla mnie takim odkryciem są układanki logiczne Tantrix kosztujące jakieś 15 zł. Do normalnych zakupów robionych w Empiku dołożyłem jeden taki zestaw, który dostarczył mi zabawy na jakieś kilka godzin, potem gra trafiła do Ysabell i innych moich znajomych (bynajmniej nie tylko płci żeńskiej). Paradoksalnie – im bardziej spontaniczny zakup, tym większa szansa na miłe zaskoczenie.

Niestety, aby spontaniczne zakupy kończyły się powodzeniem, konieczne jest pewne doświadczenie, którego nie sposób przekazać w krótkim tekście. Można jednak przyjąć, że dobra niespodzianka nie powinna kosztować więcej niż 30 zł. Im mniej jest ona reklamowana, tym lepiej – najwięcej radości potrafią dostarczyć gry ukryte na dolnych półkach. Przykładem takiej niespodzianki jest planszówka San Marco, której ostatnie zapasy zalegają czasem w hipermarketach w koszykach z przecenami.

Niestety przeceny to raczej wyjątki, niż reguła. Aby jednak uzyskać jak najwięcej frajdy za jak najmniejsze pieniądze sformułowałem następną wskazówkę.

Porada 3: Czas pomiędzy kolejnymi zakupami powinien być jak największy

Apetyt rośnie w miarę zakupów, jednak z punktu widzenia kupowania planszówek nie jest to zjawisko korzystne. Im dłużej czekamy na daną planszówkę, tym większa satysfakcja z jej posiadania. Prywatnie stosuję zasadę, że nie wolno mi kupić więcej niż jednego tytułu miesięcznie. Nie mogę też nabyć nowej planszówki, dopóki nie zagram w poprzednią przynajmniej 3 razy. Nie kupuję również gier, których recenzji nie czytałem. Staram się co jakiś czas układać "listy marzeń", definiujące moje cele zakupowe na najbliższy czas. Gry "w promocji"

kupuję jedynie wtedy, gdy figurują już na takiej liście. Wyjątki robię tylko w przypadkach wymienionych w poprzedniej poradzie.

O recenzjach

Nie ma co się oszukiwać – planszówki to biznes, a zadaniem sprzedawcy jest wcisnąć ci towar, który niekoniecznie chcesz kupić. Marketing ma za zadanie stworzyć szum informacyjny, w którym trudno będzie oddzielić informacje od reklamy. W tym względzie jestem wyjątkowo uczulony na produkcje firmy Fantasy Flight Games, których "otoczka" jest często lepsza od samej gry.

W jaki sposób pogodzić zdobywanie informacji o nowych planszówkach z odpornością na marketing? Tutaj pomocą mogą być serwisy i magazyny planszówkowe. Co ciekawe najlepiej sprawdzają się one wtedy, gdy nie szukamy informacji o konkretnych grach. Czytam artykuły po to, aby zorientować się w rynku i aby móc wyrobić sobie własną opinię.

Kluczem do sukcesu jest tu zaufanie do osoby recenzenta. Regularna lektura ułatwia poznanie profilu tekściarza i umożliwia budowanie "filtrów informacyjnych", które pomagają w dokonywaniu wyboru. Nigdy nie kupuję gry na podstawie jednej recenzji, zwłaszcza, kiedy niewiele wiem o gustach recenzenta. Nie polecam czerpania wszystkich informacji o grze z "debiutów" recenzentów, ponieważ wyważenie tekstów i ocen przychodzi dopiero z czasem.

Nawet najbardziej doświadczony utrzymanek stanie kiedyś przed problemem braku pieniędzy na wszystkie rozrywki. Jak sobie z tym poradzić?

Porada 4: Warto znaleźć sobie zajęcie dodatkowe, z którego dochód będzie przeznaczony na planszówki

Nic tak nie mobilizuje do pracy jak konkretny cel. Przyjąłem zasadę, że na hobby nie wydaję pieniędzy, które dostałem. Innymi słowy – prezenty urodzinowe, datki od babci czy pieniądze na obiad muszą zostać odłożone na przyszłość, albo wydane na (prze)życie. Nowe gry mogę kupować jedynie za złotówki, które sam zarobiłem. W chwili obecnej dorabiam jako nauczyciel fizyki i 30% zarobionej kwoty



odkładam na "fundusz planszówkowy". W momencie, gdy chcę kupić nową grę – czekam aż zgromadzi się tam wystarczająca kwota lub biore nadgodziny. Nic nie daje takiej satysfakcji jak puszczenie własnoręcznie zarobionych pieniędzy.

Regularne odkładanie pieniędzy na wybrany tytuł pozwala zwiększyć satysfakcję z zakupu. Niestety im większe oczekiwania, tym większa szansa na zawód. Receptą na sukces jest dokonywanie zakupów pod wpływem chłodnej logiki i informacji prasy niezależnej, nie zaś marketingu wydawców i dystrybutorów.

Nie będę ukrywał, że planszówki to dość drogie hobby, na które nie każdego stać. Jeżeli komuś brakuje pieniędzy na chleb – nie powinien wydawać ich na rozrywkę. Stoję jednak na stanowisku, że jeżeli ktoś chce grać w gry planszowe, znajdzie (na ogół) sposób, aby na nie zarobić. Jest kilka metod zmniejszenia kosztów hobby. Można brać udział w konkursach, można być wolontariuszem w wydawnictwie, można też pisać dla serwisów planszowych. Po 2 latach pisania "za friko", zdobyłem posadę redaktora i część gier otrzymuję gratis do recenzji. Jeśli mi się udało – czemu nie miałyby się udać Tobie?

Porada 5: Planszówki kupuje się na lata

Im droższa gra, tym więcej rozrywek powinieneś w nią rozegrać. Moim przelicznikiem jest 10 złotych ceny za godzinę rozgrywki. Oznacza to, że grze kosztującej 200 złotych powinieneś poświęcić minimum 20 godzin zanim zdecydujesz się kupić następną.

Ideałem jest zainteresowanie swojej drugiej połowy planszówkami. Dzięki takiemu rozwiązaniu współczynnik mnożymy razy dwa, osiągając 20 zł za godzinę, co zmniejsza czas oczekiwania na kolejne zakupy. Pieniądze zaoszczędzone na romantycznych kolacjach można przeznaczyć na "fundusz planszówkowy". Redukujemy w ten sposób szansę na oberwanie latającym talerzem w głowę, co również nie jest bez znaczenia...

Podsumowanie

Spróbowałem przedstawić kilka sposobów na zwiększenie przyjemności z kupowania i grania w planszówki. Mam nadzieję, że moje uwagi będą dla kogoś pomocne. Życzę Wam satysfakcji w zakupach i zawsze pełnych portfeli. Pamiętajcie również, że zakupy i poznawanie nowych gier, choć mogą przynieść radość, nie są największą zaletą gier planszowych. W dłuższym okresie czasu liczy się przyjemność z obcowania z drugim człowiekiem.

A w tajemnicy powiem jeszcze, że kupowanie i granie w gry planszowe to jeszcze nic. Najlepsze jest ich rozpakowywanie...

Ale o tym innym razem!



(15.12.2007) Listy do redakcji

Co na początek?

Rozpoczynamy publikację nowego rodzaju tekstów użytkowych – listów do redakcji. W trakcie pracy w dziale gier planszowych niejednokrotnie odpowiadamy na różne pytania Czytelników dotyczące planszówek. Chcielibyśmy, aby z tych porad mogło skorzystać jak najwięcej osób, dlatego publikujemy Wasze listy wraz z naszymi odpowiedziami. Zapraszamy do lektury i współtworzenia cyklu "Listy do redakcji".

Witam.

Mam pytanie odnośnie gier planszowych. Ponieważ mój kontakt z nimi zakończył się wraz wyjściem z podstawówki to nie sądziłem, że dziś w ofercie jest taki ogromny wybór. Niedawno będąc w sklepie znajoma zakupiła Osadników z Catanu twierdząc, że to świetna gra. Niewiele brakowało, bym poszedł w jej ślady tyle, że bardziej zainteresowały mnie Filary ziemi. Ale stwierdziłem, że może najpierw zorientuję się w sieci, co jest, powiedzmy, dobre. I tak trafiłem na stronę Poltergeista.

I teraz to dopiero jestem w kropce. Inaczej mówiąc osiołkowi w żłobie dano - z jednej strony kuszą gry o świetnej grafice, ale nie najlepszej grywalności, z drugiej strony - odwrotnie. Choć zauważyłem kilka wyjątków (moim zdaniem).

Chodzi mi wyłącznie o grę strategiczną i wśród upatrzonych, biorąc również pod uwagę recenzje, znalazły się: Thurn und Taxis, Hazienda, Wysokie napięcie (czemu na mapie USA są miasta niemieckie...?) i Książęta Florencji. Przyznaję, że najbardziej zaintrygowały mnie pierwsza i ostatnia (o pięknej, artystycznej grafie). Ale.... no po prostu nie wiem.

Szukam gry, która wymaga planowania. Nie wiem tylko, czy na początek kupić grę, która zapewni szybką rozgrywkę (np. - wg recenzji – Hazienda) czy jak już kupować to coś, co wymaga więcej przemyśleń (Książęta). Na pewno nie taka, w której mam się zdawać w większości na los szczęścia (do tego wystarczy mi kupon na lotto). I dlatego potrzebuję rady.

Pozdrawiam,

Grzegorz

Odpowiedź redakcji

Cześć.

Nie polecałbym Książąt na początek - to dość sucha i analityczna gra, dla wielu osób pozbawiona wyrazistego nastroju rozgrywki. Dość ryzykowny zakup - ja bym zaczął od czegoś bardziej przystępnego i atrakcyjnego.

Osadnicy z Catanu i Filary ziemi to gry rodzinne, z większym czynnikiem losowym. Ponieważ wnioskuję, że wolisz więcej myślenia a mniej "głupawy", więc Ci ich nie polecam. Oczywiście, choć jestem Ezechielem, mogę się mylić.

Ponieważ jednak piszesz, że wolisz gry bardziej strategiczne a mniej losowe - polecam Ci Haziendę lub Wysokie Napięcie, przy czym Hazienda wydaje mi się lepsza na początek - jest ładniejsza i ma bardziej przystępne zasady. Większości moich znajomych (grających sporadycznie lub wcale) Hazienda przypadła do gustu. Wysokie, choć jest świetną grą ekonomiczną, może odrzucać estetykę - ale to nadal bardzo dobry zakup.

Drugim biegunem jest Thurn und Taxis - świetnie wykonane i bardzo grywalne, przy czym



Planszówki (.polter.pl) na grudzień

element losowy jest w nim obecny, choć nie tak dominujący jak w Osadnikach czy Filarach ziemi.

Moje sugestie:

1. Hazienda
2. Thurn und Taxis
3. Wysokie Napięcie
4. Eufrat i Tygrys
5. Niagara

Jeśli Hazienda przypadnie Ci do gustu - pomyśl o Wysokim Napięciu, Caylusie i Księżętach. Jeżeli chcesz grać z dziećmi, lub mniej zapalonymi strategami-logikami, rozważ Niagarę, w której wszyscy coś dla siebie znajdziecie.

Pozdrawiam,

Ezechiel

PS. Koniecznie napisz, na co się zdecydowałeś.

Witaj.

Dzięki za rady.

Teraz ważą się losy dwóch gier – Thurn und Taxis lub Hazienda.

Pierwsza - jest (na ile się zorientowałem w necie) świetnie wykonana graficznie i ma nieskomplikowane zasady (jak dla laika). Pies mordę lizał język (niemiecki) - może się czegoś nauczę przy okazji. Czynniki losowe też, moim

zdaniem, jest potrzebny, bardziej - myślę - życiowy. Problem, że na razie w żadnym ze sklepów (w weekend kilka odwiedziłem) jej nie widziałem. Druga - grafa... hmm... no, nie bardzo... ale prostota gry i brak napisów jest na plus.

Chyba jednak skłonię się ku TuT

Masz rację – Wysokie zraziło mnie do siebie grafiką. Tygrys - blisko godzinę studiowałem instrukcję - choć fajna - może jednak później. Niagara - w sam raz na prezent dla znajomych - nieskomplikowana a przy okazji z elementami złośliwymi (kradzież... haha) - dzięki za odpowiedź.

Pozdrawiam

Grzegorz

PS. W swojej naturze mam to, że jak się czymś zainteresuję to próbuję stworzyć swoją, powiedzmy, wersję. Myślałem o grze morskiej, ale po skonfrontowaniu z tym, co jest oferowane na rynku muszę trochę przemyśleć swoje... hmm... przemyślenia.

Listy opublikowano za wiedzą i zgodą autora.



(21.12.2007) "Agricola" - pierwsze wrażenia

Ćwiczenia podchorążówki piętro wyżej...

Autor: Marcin 'Ezechiel' Zaród

Redakcja: Joanna 'Ysabell Moebius' Filipczak

– Czy pani Alinka potrzebuje pasty na karaluchy?

– Nie chcę żadnej pani Alinki! Nie chcę żadnych karaluchów! A ćwiczenia podchorążówki są piętro wyżej!

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem o niemieckiej planszówce Agricola, zacząłem się zastanawiać, dlaczego nasi sąsiedzi zza Odry mieliby robić grę o konspiracyjnej szkole oficerskiej AK. Druga myśl była równie abstrakcyjna: Skoro nie podchorążówka, to może wreszcie zrobili grę o kursach instruktorskich Mazowieckiej Chorągwi Harcerzy ZHR? Trzeci koncept był nieco bardziej trafny: Agricola to słowo oznaczające rolnika. Co ciekawe wszystkie trzy skojarzenia okazały się częściowo słuszne...

W Agricole grałem dwa razy, dzięki uprzejmości dwóch moich planszówkowych znajomych. Z tego powodu poniższy tekst nie aspiruje do miana recenzji, w założeniu ma to być raczej zbiór obserwacji dotyczących rozgrywki.

Gracze wcielają się w rolę chłopów żyjących w XVII w. Ich głównym celem jest osiągnięcie jak największej zamożności (mierzonej liczbą członków rodziny, żywnością, stanem domu i stadłem) w ciągu 14. tur. W ciągu swoich kolejek gracze wysyłają do pracy członków swoich rodzin, uważając jednocześnie, aby rozwój obejścia nie kolidował ze zdobywaniem żywności. Po 14. turze, podliczane są punkty zwycięstwa, osobnik który ma ich najwięcej wygrywa.

Na samym początku gracze dysponują skromną glinianą chatynką i dwójkiem jej mieszkańców. Już za 3 kolejki nadejdzie czas żniw i trzeba będzie ich wszystkich wykarmić. Aby to zrobić, wysyłamy członków rodziny do określonych zadań – orania, siania, handlu na targu, zbierania surowców czy łowienia ryb. Niestety każdą z tych czynności może wykonywać tylko jedna osoba, więc lepiej się pospieszyć. Jeśli

przeciwnicy zajmą nam nasze upragnione pola, będziemy musieli zmienić strategię.

Ten element mechaniki przypomina nieco Caylusa – bierzemy pionka i kładziemy go na obszarze, z którego chcemy skorzystać. W przeciwieństwie do mojej ulubionej planszówki, w Agricoli jest więcej "wąskich gardeł". Jeżeli ktoś zablokuje pole siania, nie ma innego sposobu aby w danej kolejce obsiać pola. Musimy spróbować być pierwsi w następnej turze i rozwijać imperium rolnicze lub spróbować zostać hodowcą bydła.

Konsekwencje zastosowanego mechanizmu są bardzo daleko idące. Dużą przewagę ma gracz rozpoczynający – posiada największy możliwy wachlarz ruchów. Strategia musi być na bieżąco dopasowywana do taktyki i dostępnych zasobów – trudno jest bowiem zrealizować wszystkie swoje zamierzenia. No i ostatni wniosek – kto ma więcej członków rodziny, ten ma przewagę. Małżeństwo z trojgiem dzieci może wykonać pięć akcji, zaś bezdzietna para tylko dwie. Trudno o bardziej dobitny przykład polityki prorodzinnej – dzieci są po to, aby dawać punkty zwycięstwa i pracować na polu rodziców. Bez potomstwa nie da się wygrać.

Agricola to gra socjalistyczna. Nie mówi o Marksie i Engelsie, nie ma w niej Armii Czerwonej – są za to chłoporobotnicy i wszystkiego im brakuje. Głównym źródłem napięcia w grze jest niedobór pól i surowców. Wygrywa nie ten gracz, który wymyślił w domu najlepszą strategię, ale ten, który najlepiej reaguje na zmiany na planszy. Elastyczność jest tutaj równie cenna co zdolność przewidywania. Każda kolejka aż kipi od interakcji – nikt nikogo nie morduje, ale krwiożercze spojrzenia latają nisko nad stolikiem. Nawet nieświadomie, łatwo jest komuś pokrzyżować plany.

Największą zaletą gry jest bogactwo możliwości. Można i należy: hodować krówki, zbierać pszenicę, budować piec, rozwijać dom, płodzić potomstwo a nawet piec chleb. Ponieważ



Planszówki (.polter.pl) na grudzień

za brak rozwoju w danej dziedzinie przyznawane są punkty karne, kluczem do sukcesu jest równowaga we wszystkich sferach. W przeciwieństwie do Goa wygrywa się tutaj nie specjalizacją, ale wszechstronnością.

Innym aspektem tego bogactwa jest mnogość trybów gry. Można grać z kartami zawodów, z małymi ulepszeniami, można grać solo, można wreszcie grać w wersję familijną, świetną dla początkujących agrotechników. Rozgrywka solowa sprawdza się (podobno) bardzo dobrze. Agricola to gra, w której każda następna partia jest lepsza od poprzedniej. Gracz widzi więcej zależności i subtelnych interakcji, zna sposoby optymalizacji mechaniki, wie na co zwrócić uwagę w kolejnych turach. Z drugiej strony osoby znające grę mają lekką przewagę nad początkującymi – nie jest to jednak nic, czego nie dałoby się zniwelować kombinowaniem i umiejętnością planowania.

Drugim ogromnym plusem jest świetne powiązanie mechaniki z tematem. Mechanizm siania czy hodowli jest bardzo intuicyjny. Z powodu skomplikowania gry objaśnianie zasad może zająć nawet pół godziny, jeśli towarzystwo będzie gadało zamiast słuchać. Mechanika gry sama wpada do głowy – nie byłoby potrzeby zaglądania do notatek, gdyby nie jeden drobny feler...

Gra jest po niemiecku. Nie tylko pudełko, nie tylko podpisy na ilustracjach, nie tylko instrukcja. Na kartach i na planszy jest kupa niemieckiego tekstu. Nie byliśmy w stanie rozegrać gry w dodatkowych wariantach, bo nie mieliśmy całości tłumaczenia. O ile tryb familijny (podstawowy, bez kart zawodów i drobnych ulepszeń) można rozegrać bez przekładu, o tyle w rozgrywkach zaawansowanych jest on absolutnie niezbędny.

Muszę przyznać, że duża ilość "wąskich gardeł" nie przypadła mi do gustu. Jeżeli ktoś zajął ci pole sianie/pieczenie nie masz innej szansy na pozyskanie chleba. Z tego powodu strategię oparte na hodowli bydła wydają mi się być bardziej skuteczne, bo trudniejsze do zablokowania. Ale to tylko odczucie po dwóch rozgrywkach w trybie familijnym – kluczem do zwycięstwa pozostaje powiązanie hodowli z obsiewaniem pól.

Nie przypadł mi do gustu mechanizm wyłaniania kolejności – dany osobnik rozpoczyna każdą rundę, do czasu, aż ktoś inny położy swój żeton na polu gracza startowego. Może to

nastąpić w następnej turze, lub nie zająć nigdy. Dochodzi w ten sposób do lekkiego faworyzowania gracza siedzącego po lewej stronie rozpoczynającego. Nie angażując żadnych zasobów, zyskuje świetne miejsce w kolejności. W naszych rozgrywkach wygrywał ten gracz, który najrzadziej brał pole startowe. Po prostu strategia "gdzie dwóch się bije" jest tutaj bardzo mocna.

Grafiki w grze są bardzo siermięzne, trochę w stylu Caylusa - mi się podobają, ale pozostali gracze nie byli nimi zachwyceni. Estetyce planszy daleko do Filarów ziemi czy Thurn und Taxis. Sporo jest na niej napisów, dość często trzeba zerkać do instrukcji.

Początkowy zachwył ilością możliwości i nastrojem rozgrywki, został przysłonięty "wąskimi gardłami" i problemami z kolejnością. Agricola to bardzo dobra eurogra, spójnie łącząca wiele ciekawych rozwiązań mechanicznych. Jeżeli szukacie bardziej dynamicznego Caylusa, lub brakuje Wam interakcji w Goa – to Agricola może trafić w Wasze gusta. Jeżeli Wysokie napięcie jest dla Was zbyt abstrakcyjne, zaś Osadnicy z Catanu zbyt losowi – to może właśnie znaleźliście kompromis pomiędzy strategią a abstrakcyjnością.

Gra o rolnikach, której każda rozgrywka wymaga żołnierskiego planowania nie przypadła jednak do gustu pewnemu harcerzowi.

Pech chciał, że byłem nim ja.

Typ gry: ekonomiczna

Tytuł: Agricola

Autor: Uwe Rosenberg

Wydawca: Lookout Games

Liczba graczy: od 1 do 5

Wiek graczy: od 12 lat

Czas rozgrywki: ok. 120 minut

Wydanie: niemieckie

Instrukcja: niemiecka

Cena: 160,00 zł.



(28.12.2007) polecanki redakcyjne – planszówki imprezowe

Gry na Sylwestra

Autor: redaktorzy działu planszówki.polter.pl

Redakcja: Joanna 'Ysabell Moebius' Filipczak

Długi, zimowy wieczór. Grupa znajomych. Picie, chrupki i ciastka na stole. Obraz sam w sobie zachęcający, ale czegoś w nim jeszcze brakuje? Czego? Otóż dobrej zabawy - najlepiej jakiejś gry, szybkiej, atrakcyjnej, nieskomplikowanej i przede wszystkim wesołej. Ale jaką grę wybrać, aby spełniała te kryteria? Sprawdźmy!

Swoje ulubione gry "imprezowe" polecają redaktorzy działu Planszówki:

Oskar 'Fenran' Usarek

Pierwsze dwie z moich propozycji to prawdziwy kosmos, w dosłownym tego słowa znaczeniu. Sięgając po te wesołe karcianki przeniesiesz się wraz z kolegami w gwiazdną przestrzeń, rozgrywając epickie bitwy kosmicznych okrętów:

Mag Blast, który doczekał się ostatnio trzeciej edycji, to już klasyka. Każdy z graczy dostaje pod swoją kontrolę okręt flagowy swojej frakcji, oraz grupę gwiazdnych statków (różnej klasy), za pomocą których prowadzi bitwę. Unikalnym elementem tej gry są... efekty dźwiękowe, które gracze muszą wydawać, aby wykonać udane trafienie. Gra jest zatem pełna odgłosów typu "ziuuut", "kaboooom", oraz salw śmiechu, następujących po każdym bardziej lub mniej udanym ataku.

Kiedy zmęczymy się już wykrzykiwaniem efektów strzałów i eksplozji, wtedy można sięgnąć po Light Speeda. Tutaj liczy się przede wszystkim szybkość wystawiania kart i umiejętność błyskawicznego kojarzenia (sytuacja na stole zmienia się w mgnieniu oka), gdyż chwilę po tym, jak pierwszy gracz wyłoży swój ostatni myśliwiec, dochodzi do rozliczenia rozgrywki. I wtedy zaczyna się sprawdzanie, czy odpowiednio ustawiło się swoje statki na stole, kto zostaje trafiony, a komu udało się uniknąć niebezpiecznych strzałów. Gra toczy się w

błyskawicznym tempie i pełna jest uroczych sytuacji, a okrzyk "aaaah! tego nie zauważyłem", pojawia się raz po raz.

Trzecia z imprezowych propozycji przynosi nas w klimaty bliżej nieokreślone, ale podobnie jak Light Speed, sprawdza czujność oka i sprawność ręki. Grając z kolegami w Jungle Speeda, musisz przez cały czas śledzić wystawiane przez przeciwników karty, aby w odpowiednim momencie chwycić drewniany totem, leżący na środku pola gry. Pamiętaj, nigdy nie jesteś jedynym sięgającym po totem - liczy się szybkość, refleks, umiejętności. Gra, mimo całej swojej prostoty, wciąga na długie godziny, a toczy się tak szybko, że nietrudno o błędy - zwłaszcza, że konstrukcja kart wymusza maksymalne skupienie przez całą rozgrywkę.

Adam 'Aki' Kasprzak

Ważne w grach imprezowych jest to żeby były szybkie, zapewniły wszystkim graczom, niezależnie od ich upodobań dobrą zabawę. Na początek polecam Banga!. W czasie gry wcielamy się w postać szeryfa, jego pomocnika, bandytę lub renegata. Każdy ma do wykonania inne zadanie: bandyci muszą zabić szeryfa, szeryf i jego pomocnicy bandytów i renegata, a renegat musi wykończyć wszystkich.

Inną grą idealną imprezy jest też karcianka Blefuj. Zasady gry są proste, a więc po niespełna minucie ich tłumaczenia można rozpocząć zabawę. W czasie gry gracze przekazują sobie zakryte karty mówiąc jaki obrazek się na niej znajduje. Osoba, która otrzymała kartę może zgadywać czy osoba, od której ją otrzymała mówiła prawdę czy tylko blefowała

lub podejrzeć kartę i przekazać ją dalej. Dużym plusem Blefuj jest to, że można w nią grać nawet 9 osób.

Natomiast jeśli lubimy trochę absurdu to idealna nadaje się gra AtoMUUówki, gdzie, jako biznesmeni, zarabiamy pieniądze wysadzając



brytyjskie krowy zarażone BSE na francuskich polach minowych. Wygrywa oczywiście ta osoba, która zgromadzi najwięcej pieniędzy. Gracze mogą sobie nawzajem podkładać świnię, bo jakby nie patrzeć, w biznesie wszystkie chwytaki są dozwolone.

Szymon 'Neishin' Szweda

Problem z grami typowo imprezowymi polega na tym, że trudno znaleźć takie, które dogadają wszystkim obecnym. Dlatego też postanowiłem okazać się trochę seksistą i przedstawić dwie gry, które przemawiają konkretnie do innej płci. Oczywiście nie jest tak, że w grę przeznaczoną w tym teście dla mężczyzny nie grywają kobiety (i vice versa), ale moje obserwacje wykazują pewną prawidłowość.

Faceci, wiadomo, lubią akcję, są agresywni, a testosteron można zbierać łyżeczką z powietrza. Dlatego też na męskie imprezy należy zaopatrzyć się w Spadamy, prawie taktyczną grę czasu rzeczywistego, w której trzeba wykazać się refleksem, pomysłem i dobrą koordynacją oko-ręka. Na czym to polega? Gracze wcielają się w rolę spadających krów (wersja polska) lub „korpów” (wersja angielska), a ich celem jest osiągnięcie gleby jako ostatni. Rozdający podaje karty w trybie ciągłym (z szybkością dostosowaną do umiejętności graczy), a gracze starają się tak je wykorzystać, by albo dogodzić sobie albo napsuć krwi przeciwnikowi. Jedno rozdanie nie trwa dłużej niż 3 minuty, więc gra rzeczywiście jest szybka.

Kobiety ze swojej strony preferują raczej coś spokojnego. Na ostatniej imprezie furorę zrobiły Animalia, gra o kolekcjonowaniu zwierzątek i wystawianiu ich na pokazach. Zasady są proste (ale nie prostackie), a wykonanie miażdży. Bardzo skrótowo rzecz biorąc każda z osób ma szansę dociągnąć kartę ze zwierzątkiem w ciemno. Jeżeli jej się nie spodoba albo nie pasuje do już uzbieranych zwierzątek to puszcza kartę w koło w nadziei, że komuś się przyda. Kiedy wszyscy uzbierają po 5 kart zaczyna się wystawa, liczenie gwiazdek, które świadczą o piękności kolekcji, a następnie zbieranie medali za zwierzęta tego samego gatunku. Gra jest krótka i wydawałoby się prostacka, jednak zdolności specjalne niektórych zwierzątek dają

jej pewną nutkę strategii, która pozwala przechylić wygraną na swoją stronę.

A co przy imprezach mieszanych? I na to jest sposób – That's life!, czyli popularny Verflixt!. Można go określić jako mocno zaawansowanego Chińczyka, ale podkładanie komuś świni daje mnóstwo radości. O co chodzi? Pola mają na sobie liczby, zazwyczaj ujemne. Kto schodzi ostatni z kafelka, zbiera go. Na końcu gry wygrywa osoba, która osiągnie najwyższy wynik. Niby prostackie, ale dochodzą do tego pola z tak zwanymi „paczkami”, które pozwalają zamienić jeden kafelek ujemny na dodatni o takim samym nominale. Prócz tego jeszcze klocki neutralne, a w dodatku dochodzi ptaszyl komplikujący życie wszystkim graczom i kafelki, które każą ci oddać ostatnio zebrany kafelek osobie po lewej. Kombinacji jest od groma. Do tego wraz z dodatkiem można grać nawet na 8 osób. Prawie niestniejący paraliż decyzyjny, oraz straszliwie proste zasady, dające się wytłumaczyć w pięć minut nawet planszówkowym nowicjuszom to kolejne plusy tej gry.

Marcin 'Ezechiel' Zaród

W życiu każdego samotnika nadchodzi taki moment, którego chciałoby się uniknąć - ale się nie da. Przyznam od razu - nie cierpię chodzić na imprezy, nie znoszę grup liczących więcej niż 6 osób. Niestety - nie zawsze mogę wyłgać się z uczestnictwa w "rozrywce" - w sukurs przychodzą mi gry imprezowe. Imprezowe - czyli takie, które pomagają bezboleśnie przeżyć imprezę.

Moim faworytem w kategorii "party games dla odludków" jest Tantrix-układanka, mała i tania łamigłówka logiczna, którą mogę schować w kieszeni kurtki. Idealna dla miłośników puzzli i szachów. Impreza się toczy, a ja w kąciuku składam układam moje zawijasy. Od czasu do czasu krzyczę "Udało się", spełniając tym samym obowiązek społeczno-towarzyski.

Jeżeli zaś musicie udać się na Bardzo Ważne Zebranie - polecam Wam łamigłówkę Tangram. Po rozłożeniu mieści się w terminarzu lub zeszytce- dyskretnej, rozrywkowej i bardzo twórczej. Może i jestem dziwny - ale znacznie więcej humoru widzę w pomysłowych kombinacjach Tantrixa i Tangramu niż w marnych grepsach klasycznych imprezówek.



(31.12.2007) „Um Krone und Kragen” - recenzja

Raj erpegowca

Autor: Marcin 'Ezechiel' Zaród

Redakcja: Joanna 'Ysabell Moebius' Filipczak

Pierwsze kroki w Towarzystwie są zawsze trudne. Wkraczamy w nowy, wspaniały świat niepisanych zasad, konwenansów i reguł. Biada temu, kto na stół rozleje napoje. Biada tym, którzy niezgrabnym ruchem spowodują katastrofę towarzyską. Biada tym, którzy nie uszanują czyjejś drogocennej własności. O losie oszustów nie warto wspominać – bo o ludziach niskiej kondyty można tylko milczeć. Wszystkie te grzechy są jednak niczym, w porównaniu do wyjęcia kości. Zwolennicy europejskiego wyrafinowania pogardzają takimi środkami rozgrywki, żywiąc wobec nich równie wiele pogardy, co lekceważenia.

Czy zgadliście już o kim mówi powyższy wstęp? Dla ułatwienia powiem, że nie jest to opis imprez redakcji tego działu, ani nawet naszej krainy marzeń - "Nerdvany". Nie jest to również fragment żadnego z obraźliwych pamfletów na miłośników gier kostkowych, rozwieszanych przeze mnie po nocach...

Dwa lata temu, gdy rozpoczynałem przygodę z planszówkami, nie przypuszczałem, że światek ich miłośników zacznie przypominać atmosferę Europy z XVII. wieku. Kilka ośrodków władzy, otwarte konflikty i ukryte urazy, stara arystokracja hamująca wpływ "młodej krwi" – dwory i koterie, panowie i damy, filipiki i repliki. Wizja tyleż subtelna, co niebezpieczna. Ku mojemu zdziwieniu - powyższy opis można zastosować zarówno do środowiska miłośników planszówek, jak i do intryg na dworze królewskim.

Gra Um Krone und Kragen (dalej UKuK) opowiada o tym drugim, tropienie ewentualnych podobieństw do pierwszego – zostawiam jako zadania domowe. Za cenę 75. złotych otrzymujemy małe pudełko, wielkością przypominające opakowanie czekoladek. Czy konsumpcja tej planszówki zakończy się błogostanem, czy raczej niesmakiem?

Wykonanie

W środku pudełka znajdziemy tuzin [dwanaście – przyp. red.] k6 [kostek sześciociennych] i kopę [sześćdziesiąt] kart [prostokątnych tekturek z kolorowymi ilustracjami]. Oprócz tego dostaniemy instrukcję i karty pomocy, oraz paskudny, czerwony i falliczny znaczek gracza rozpoczynającego. W egzemplarzu kupionym przeze mnie umieszczono również tłumaczenie instrukcji i kart pomocy na język polski. Pierwszy rzut oka na pudełko nieco rozczarowuje – cena jest dość wysoka w stosunku do zawartości.

Gra zyskuje po bliższym poznaniu. Wszystkie elementy wykonane są starannie, kostki nie ścierają się, po kilkunastu partiach z kart wciąż nie schodzi tusz, zaś instrukcja napisana jest czytelnym i jednoznacznym językiem. Najlepsze wrażenie sprawiają jednak grafiki na kartach, stylizowane na malarstwo barokowe (Holbein, Hals czy Caravaggio). Pomimo drobnych niezgodności historycznych (zbroja płytowa u marszałka polnego i flinta u łowczego) – ilustracje trzymają klimat. Najbardziej spodobała mi się grafika przedstawiająca szarlatana, jawnie nawiązująca do moich ulubionych portretów Hansa Holbeina.

Pewnym mankamentem gry jest powierzchnia, jaką zajmuje po rozłożeniu. Do rozgrywki (nawet we dwie osoby) potrzeba co najmniej metra kwadratowego wolnej powierzchni. Z drugiej strony – po wyjęciu z pudełka i zapakowaniu w woreczek foliowy, całość mieści się w bocznej kieszeni "bojówek". Jeżeli myślimy o intensywnym używaniu gry – warto zaopatrzyć się w standardowe koszulki, ponieważ karty są dość intensywnie używane.



Mechanika

UKuK opowiada o walce o wpływy na dworze królewskim. Gracze wcielają się w intrygantów, próbujących wkraść się w łaski króla. Ponieważ zaś "łaska pańska na pstrym koniu jeździ", droga do niej może prowadzić przez pomieszczenia służby, gabinet dworskiego astrologa lub alkowę królowej. Celem gry jest wyrzucenie na kostkach jak największej liczby takich samych wartości w ostatniej rundzie. Zanim jednak do tego dojdzie, zdobywamy poparcie pomniejszych dworaków, układając różne kombinacje z wyrzuconych kości.

Tura każdego gracza rozpoczyna się od rzutu kośćmi. Na początku trzema, potem, w miarę rozwoju gry, liczba ta może się zwiększyć. Część z wyrzuconych kostek odkładamy na bok, część "przerzucamy". Przy każdym kolejnym rzucie musimy "zatrzymać" co najmniej jedną kostkę. Po "zatrzymaniu" wszystkich, wybieramy osobę, którą zdołaliśmy pozyskać dla naszej sprawy. Sojusznicy pozwalają nam na rzucanie większą ilością kości, dodatkowe "przerzuty" lub modyfikacje istniejących wyników.

Rozgrywka przypomina nieco kościanego pokera, tyle, że więcej w niej kombinowania i planowania długofalowego. Aby dojść do siedmiu identycznych kości, trzeba zaplanować i zrealizować jakąś obraną strategię. Można skupić się na pozyskaniu dużej ilości "mieszaczy", zmieniających wyniki na kostkach, można też grać "stochastycznie", zdobywając duże ilości kości i liczyć na statystykę. Dzięki wprowadzeniu postaci sojuszników, dość prosta gra nabiera rumieńców – łatwiej określić taktykę krótkoterminową, częściej też trzeba reagować na posunięcia przeciwnika.

Rozgrywka

Gra przeznaczona jest dla grupy od dwóch do pięciu graczy. Rozgrywka jest dość dynamiczna, po kilku pierwszych kolejkach łatwo zapamiętać podstawowe zasady. Niestety, ze względu na dużą liczbę opcji, gra jest podatna na paraliż decyzyjny – nic tak nie zabija rozgrywki w UKuK jak gracz matematyk gdybający nad każdym ruchem. Ze względu na losowość gry znacznie lepiej jest przyjąć system "jakoś się

rzuci, jakoś to będzie", ponieważ ciężko jest realizować konsekwentnie jedną strategię przez kilka tur. Zdarzają się rzuty nieudane, bywa tak, że przeciwnik zabierze nam kluczową postać – generalnie nie warto kombinować na dłużej niż 3 kolejki do przodu.

Ze względu na dość specyficzny mechanizm ustalania kolejności, dużą rolę odgrywa umiejętność dostosowania się do "tempa gry". Czasami rozgrywka będzie trwała trzy kwadransy i zakończy się przy jedenastu lub dwunastu kościach w puli, czasami będziemy dążyli do szybkiego (dwadzieścia minut) zakończenia.

Dynamika gry sprawia, że najlepiej sprawdza się ona w rozgrywkach dwu- i trzyosobowych. Wariant czteroosobowy, choć ciągle atrakcyjny, ze względu na duży wpływ kolejnych ruchów na siebie, może się nieco dłużyć. Partie pięcioosobowe, zwłaszcza rozgrywane przez początkujących i/lub matematyków tracą całą dynamikę.

Przy pierwszym kontakcie z grą, łatwo jest ulec wrażeniu, że wyłącznie los decyduje o wyniku rozgrywki. Dopiero po kilku partiach to wrażenie znika, widzi się schematy i otwarcia, redukujące rolę szczęścia do minimum. W trakcie dziesiątej partii doszedłem do wniosku, że dobry gracz nie ma zupełnie złych rzutów. Przy rozważnej gospodarce postaciami, z każdej kombinacji można uzyskać dobry wynik. Szczęście wraca na pierwszy plan dopiero przy końcowych rzutach bardzo zaawansowanych graczy, jednak nawet wtedy nie dominuje ono rozgrywki. Reasumując – jak na grę kościaną, losowość jest bardzo mała. Daleko jej do "festiwalu kostek", znanego z partii Osadników z Catanu lub Chińczyka.

Co ciekawe, projektantowi gry udało się powiązać mechanikę z tematyką gry. Alchemik transmutuje już wyrzucone wyniki, astrolog dyskretnie wpływa na przyszłość, zaś pokojówka ułatwia trafienie do fraucymeru. Królowa – ze względu na wpływ na męża – jest bardzo potężną figurą, bywa, że nawiązanie z nią znajomości decyduje o wygraniu partii. Paradoksalnie – dużo satysfakcji z rozgrywki mogą czerpać erpgowcy, którzy w trakcie sesji nigdy by na kości nie spojrzeli – ot magia planszówek.



Podsumowanie

W mojej kolekcji planszówek Um Krone und Kragen (ang. To Court the King) zajmuje miejsce przerywnika – krótkiej, odprężającej gry, dobrej dla początkujących planszówkowiczów. Przy partii trwającej maksymalnie godzinę, śmiało może rywalizować z Zaginionymi miastami, Cytadelą czy Osadnikami z Catanu. Muszę przyznać, że podoba mi się znacznie bardziej niż wymienione gry – choć brak tu bezpośredniej interakcji i agresji, to w pełni rekompensują je dynamika i znakomite wykonanie.

Nie jest to z pewnością gra, którą wziąłbym ze sobą w podróż do Nerdvany, znakomicie za to nadaje się do zabrania w Bieszczady lub Tatry. Um Krone und Kragen to jedna z tych gier, które pokazują jak w nowoczesnych planszówkach wykorzystywane są klasyczne mechanizmy kostkowe. Podobnie jak w Yspahanie, kostki sprawiają, że każda rozgrywka różni się od poprzedniej.

Gra zyskała na tyle dużą popularność, że przygotowano program do rozgrywek on-line. W Um Krone und Kragen można zagrać za darmo na niemieckiej stronie BrettspielWelt.

Nie jest to gra rewolucyjna, nie zmienia ona moich planszówkowych priorytetów, nie skłania też do zostania buddyjskim mnichem kontemplującym jeden ruch przez resztę życia. Może się ona nie spodobać osobom lubiącym mieć absolutnie pełną kontrolę nad całą rozgrywką. Dla części zwolenników gier imprezowych może być niezbyt śmieszna i za mało konfliktowa. Pozostałym planszówkowiczom szczerze polecam sięgnięcie po Kryzę i Koronę.

A nuż spotkacie jakiegoś bogatego królewicza / królownę? Wtedy dobra planszówka będzie (dosłownie) na wagę złota.

Ocena: **5 / 6**

Typ gry: Kościana

Tytuł: Um Krone Und Kragen

Autor: Tom Lehmann

Autor ilustracji: Volkan Baga

Wydawca: Amigo

Liczba graczy: od 2 do 5

Wiek graczy: od 10 lat

Czas rozgrywki: od 20 do 50 minut

Wydanie: niemieckie

Instrukcja: polska

Cena: 75,0 zł