



## MALI POWSTAŃCY 10

Oto jak może wyglądać gra edukacyjna. Taka, w której chodzi nie tylko o temat, ale także o mechanikę. Taką, która nie ma nic wspólnego z chińczykiem czy Magią i mieczem. Mali Powstańcy to oryginalna, pełnoprawna gra familijna, po której można spodziewać się zabawy na poziomie innych nowoczesnych planszówek.



## IGLOO POP 12

W grach zazwyczaj trzeba ruszyć mózgowicę. Czasem liczy się bystre oko albo szybki refleks. A tu pojawia się taka gra i wywraca przyzwyczajenia do góry nogami. Uszy do góry! Tu używamy słuchu i kombinujemy. Ile kulek siedzi w igloo? Trzy? Pięć? Niech no raz jeszcze zagrzechotam!



## DUNGEON LORDS 28

Masz swój loszek - zmień go w prawdziwy loch, w podziemia, które pochłoną niejedną wyprawę dzielnych bohaterów. Masz zastępy potworów i magazyny pułapek do dyspozycji. A to wszystko w jednej z najgłośniejszych produkcji drugiej połowy roku. Czy władcy lochów są tak samo zabawni jak kosmiczni przewoźnicy?



## FACTORY MANAGER 38

Friedemann Friese powraca z grą, która zarówno rodzajem, jak i tematyką nawiązuje do słynnego Wysokiego Napięcia. Tym razem rozgrywka zdaje się być nieco lżejszego gatunku, ale wcale nie mniej wciągająca planszowych przemysłowców. A wszystko w mniej surowej, choć równie zielonkawej oprawie.

# SPIS TREŚCI

## WIEŚCI

Nowości 4

## TEMAT NUMERU

ABC Spiel 2009 6

## FAMILIJNIE

Mali Powstańcy	10
Igloo Pop	12
Jak się robi grę planszową?	14
The Adventurers	16
Kraby	18
Bunny Bunny Moose Moose	20
Lunar Command	22

## WSPÓLNE GRANIE

Mistrzostwa Polski w Rummikub	24
Planszowe www	25
Zaproszenia i relacje	27

## KĄCIK PLANSZOMANIAKA

Dungeon Lords	28
Klucz Langa	31
Day & Night	34
Factory Manager	38
Stronghold	40
Kości i ludzie	44
Kingpin	46
Rise of Empires	48
Ad Astra	52
Neuroshima Hex: Duel	53

## STARE, DOBRE CZASY

Stratego	54
Historia Spiel Des Jahres cz. 11	56

## FELIETONY

Moja tura: Stworzyłem potwora!	58
Volta: Uwaga - Planszoholizm	58
Kapusta planszowa: Horoskop 2010	60
Czarny pionek: Drogi Święty Mikołaju	62

## ŁAMIGŁÓWKI

Antalya 2009	62
--------------	----

## SPRINTEM PO GRACH

64

## CI PRZEKŁĘCI RECENZENCI

**O**statnio zacząłem podejrzewać, że tak naprawdę każdy recenzent, a zwłaszcza recenzent, który ma do rozpracowania kilka gier na konkretny termin, nie jest dla otoczenia niczym innym jak utrapieniem. Oto jak wyglądał szereg spotkań w planszowym gronie moich znajomych:

Kłupa zbierała się i rozpoczynała dyskusję o tym, jaka gra wylądowała na stole. Bartek miał ochotę na coś większego, dziewczyny wołałyby tym razem jakąś lekką grę imprezową, która nie przeszkodzi w rozmowie. Przyjezdni Tomek i Ania oczekiwali jakiejś nowości. I gdy wszystkich rozpieszczała energia do gry, wtedy pojawiałem się ja z pudełkiem w ręku i hasłem „Bardzo was wszystkich przepraszam, ale MUSIMY zagrać jeszcze raz w to. Mam do przetestowania wariant na sześć osób.”

W takiej sytuacji nie ma znaczenia, że testowana gra jest dobra, albo nawet rewelacyjna (oj, lepiej, żeby taka była). Nie liczy się to, jak wielkimi zapaleńcami są współgracze. Nawet w najbardziej sprzyjających warunkach na bok muszą pójść pomysły i pudełka zrodzone z prawdziwego entuzjazmu, a na stół trafić to, w co TRZEBA zagrać.

Dlatego chciałem bardzo podziękować wszystkim partnerom do gry wszystkich planszówkowych recenzentów w ogóle, a naszym, redakcyjnym, w szczególności. To dzięki wam recenzje to nie tylko luźne opowiadania o grach, lecz rzetelna porcja informacji o tym, jak gra się sprawuje. Dzięki za cierpliwość i za to, że jeszcze chce wam się wpaść do nas na granie.

Oby jak najczęściej ta planszówka, na którą właśnie macie ochotę i to, co przynosimy do zagrania, były dokładnie tym samym tytułem.

**T**ymczasem zapraszam do lektury zimowego numeru. Zgodnie z obietnicą przedstawiamy wiele tytułów, które są zupełną nowością. Część z nich to pokosie targów gier w Essen, o których (już tradycyjnie, po raz trzeci, lecz znów inaczej) opowiadamy na naszych łamach. Część zaś to polskie, przedświąteczne świeżynki, których także nie ma się wysypało. Przyjemnych wieczorów - z piśmem i gram!

Rafał Szyma  
redaktor naczelny

**Wszystkim czytelnikom Świata Gier Planszowych życzymy masy partii w ulubione planszówki w czasie Świąt. A do tego niech w 2010-tym pudełku skrywają sam tylko ekstrakt grywalności, miodności i ślicznego wykonania.**

REDAKTOR NACZELNY:

Rafał "Multidej" Szyma  
(multidej@swiatgierplanszowych.pl)

REDAKCJA:

Mariusz "Bogas" Bogacki  
Marcin "Korzeń" Korzeniecki  
Ignacy "Trzewik" Trzewiczek

WSPÓŁPRACUJĄ:

Britta "Kinjira" Stöckmann  
Michał Stajszczyk  
Tomasz "Trip" Polak  
Adam "Folko" Kaluza  
Piotr "Neurocide" Haraszczak  
Marcin „mst” Stępniewski  
Marek „Pancho” Pańczyk  
Tomasz "Trip" Polak  
Wojciech Dziwok  
Jacek „Ja\_N” Nowak

SKŁAD:

Rafał Szyma

KOREKTA:

Jędrzej "Bor" Dudkiewicz

WYDAWCA:

Wydawnictwo Portal,  
44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15  
tel./fax (032) 334-85-38  
e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reproduktowane na żadnym z nośników informacji bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Redakcja nie odpowiada za treść reklam. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Vat: 0%; Nakład: 2000 egz.

zycie i twórczość projektanta gier planszowych

**DODATKI\***

DODATKI W KOLEJNOŚCI WYDANIA:

1. MAX LICZBA GRACZY - 8	134. SUPERBOHATEROWIE
2. GRA JEDNOSOBOWIA	135. DODATKOWA PLANSZA
3. DODANA EKONOMIA	-
4. WERSJA DLA EUROGRACZY	258. TORFOWISKO
5. WPROWADZENIE BOHATERÓW	259. GRA DRUZYNOVA
-	260. 15 SCENARIUSZY
24. NOWI BOHATEROWIE	-
25. MAGICZNE PRZEDMIOTY	570. PORY ROKU
26. NOWE MIASTA	571. WERSJA RODZINNA
-	-
27. KARTY SPOTKAŃ	2478. WERSJA 2-OSOBO
28. KARTY ZAMIAST KOŚCI	2479. WARUNKI POGODA
29. MARKLIN EDITION	-

A JUTRO  
WYMYŚLE  
DO TEGO  
GENIALNĄ GRE

Marek Rutkowski

\*miało być: 3001 sposobów, jak zarobić prawdziwe pieniądze tworząc gry planszowe

**W** telegraficznym skrócie przedstawiamy wydarzenia, tytuły oraz anegdoty z odbywających się w dniach 22 – 25 października w Essen targów gier. Tym razem ograniczyliśmy się niemal wyłącznie do prezentacji planszowej strony imprezy, pomijając inne rodzaje gier, część komiksową, itp. Zapraszamy zatem do alfabetycznej przebieżki przez Essen Spiel 2009.

Tradycyjna zieleń Friedemanna Friese opisującego swojego Fabrik Menagera...

...i nietradycyjny, choć także zielony sposób na promowanie gry

## AEG

Ta wiadomość elektryzowała planszowy świat: rynek szturmuje Alderac Entertainment Group - duży, amerykański wydawca, dotąd zajmujący się z powodzeniem wydawaniem prężnej, kolekcjonerskiej karcianki, Legendy 5 Kręgów oraz gier RPG. Do tej pory na swym koncie miał jedynie jeden planszowy tytuł, najwyraźniej wprawkę – Tomb. W pierwszym uderzeniu firma zaprezentowała dziesięć tytułów, w tym przygodowy The Adventurers, karciany Thunderstone, a także Infinite City, Monkey Lab, Abandon the Ship, czy Rush n' Crush. Oferta skierowana jest dla różnych graczy: od tych młodszych po doświadczonych.

Od początku wiadomo było, że wydawnictwo postawi na jakość elementów. Najgłośniejszym produktem, zapowiadany także na naszych łamach, był The Adventurers z figurkami, ścianami i kulą – głazem ścigającym dzielnych poszukiwaczy skarbów. W naszym redakcyjnym test-studio przyjrzymy się w najbliższych numerach, czy za jakością wykonania podąża także jakość rozgrywki. Na pierwszy ogień trafił właśnie planszowy Indiana Jones.

## BGG

BoardGameGeek przypuścił w tym roku prawdziwą ofensywę na targowiczów. Planszowych geeków przyciągało jak miód stoisko serwisu przypominające nieco stanowiska komentatorów sportowych na ważnych imprezach. Jak udało się to osiągnąć? Chyba najbardziej elektryzującym narzędziem była powstająca na bieżąco lista GeekBuzz, czyli ranking najgorętszych tytułów targów. Głosować można było przez Internet – w tym na stanowiskach znajdujących się w sektorze serwisu. Sporo uwagi przykuła też prezentacja „BoardGameGeek Game”, czyli planszowej produkcji spod szyldu BGG.

Wkrótce charakterystyczny ludek z logo serwisu pojawić się może na ślaskich - i nie tylko - ulicach. Panowie z BGG dali bowiem całą pakę promocyjnych siatek, w których mieszczą się dokładnie dwa pudełka w standardowych wymiarach. Zdobyć je można m.in. na Pionku, czyli gliwickich spotkań z gra-

Rafał Szyma

# ABC SPIEL 2009

mi planszowymi, albo... dzięki lekturze ŚGP. Pod literką „N” mamy dla naszych czytelników mały konkurs – zajrzyjcie!

## CGE

Czech Games Edition przywiozło w tym roku trzy premiery: jedną świetnie rozreklamowaną, drugą mniej, a trzecią niemalże trzymaną w tajemnicy. Ta najgłośniejsza to, oczywiście, *Dungeon Lords*. Co nieco można było usłyszeć i o *Shipyards* Vlaady Suchego, grze sporego kalibru, którą recenzujemy w kolejnym numerze. Natomiast ciekawym eksperymentem miała być prezentacja *Bunny, Bunny, Moose, Moose*. Ta wesoła, imprezowa gra, w której liczy się spstrzegawczość, miała spełnić rolę odkrycia targów. Mało kto o niej wcześniej słyszał, nie dało się jej zamówić w przedsprzedaży, a oto jest, niedroga i – sądząc po gestach grających – można się w nią świetnie bawić. Słowem – takie fajne, dodatkowe pudełko, które zmieści się do walizki, choć nie planowaliśmy na nie miejsca. Eksperyment się udał, losie i zające wskoczyły do masy walizek i powędrowały do domów swoich nowych właścicieli.

## DUEL OF GIANTS

*Duel of Giants* to nowa gra Friedemanna de Pedro, następczyni recenzowanego w 4-tym numerze ŚGP *Duel in the Dark*. Na stoisku z obsługą w uniformach można było zagrać w prototyp gry, przyczyniając się do jej testowania. Tym razem zamiast dowodzić eskadrami i obroną przeciwlotniczą, gracze kreować będą pancerne natarcie. Plansza pełna figurzek czołgów oraz sława jednej z najbardziej symulacyjnych mechanik wśród gier, każą spodziewać się fanom wojny światowej soczystego kąska.

## EGZORCYŚCI

Są takie stoiska: wciśnięte gdzieś pod ścianę, niby przy bardziej uczęszczanym szlaku, ale jakby na

uboczu. Tak było z panem spod logo kościanego sfinksa prezentującym małą, czarną karciankę w klimacie horroru z przymrużeniem oka – *Die Exorcisten*. Można w niej grać jako fan horrorów, zakonnica po przejściach, kapłan *Voo Doo* i szereg innych równie „klimatycznych” postaci. Wszystko to zabrzmiało na tyle intrygująco, że postanowiłem zaopatrzyć się w egzemplarz. Nie mogę obiecać, że będzie ona grywalna albo przynajmniej zabawna. Raportuję o niej, gdyż jest to jedno z małych, prywatnych odkryć targów: ma zwichrowany temat, jest totalnie zależna językowo (niemiecki), ma kości i nie znam nikogo, kto by się na nią skusił. Czyżbym miał jedyny egzemplarz w kraju?

## FRIESE

Friedemann Friese to jeden z tych autorów, których nie sposób było na targach nie zauważyć. Do swojej charakterystycznej fryzury koloru wiosennej trawy, dotożył tym razem również zielony uniform pracownika elektrowni. Okazała była premiera jego *Fabrikmenagera* (recenzowanego w piśmie). Okazało się jednak, że w Polsce etos tego zawodu jest zerowy – spośród wszystkich obecnych na targach redaktorów tylko niżej podpisany zorientował się od razu, w czym rzecz.

## GO

Tradycyjnie swój zakątek mieli na targach goiści. Na ich stoisku nie mogło zabraknąć tego, co w tej klasycznej grze logicznej najatrakcyjniejsze: etosu i wymuskanych komponentów. Pełen zestaw rozmaitych goban (kompletów do gry) na czele z grubymi stolami do rozgrywki, przy których siedzieli po japońsku skupieni gracze.

## HITY

Nie sposób o nich kompetentnie opowiedzieć. Raz, bo jest ich zwyczajnie zbyt wiele – nawet jeśli od targów minęły już dwa miesiące. Dwa – bo hity zawsze są dla kogoś, wedle jakichś kryteriów. Warto przy-

najmniej wymienić kilka co głośniejszych tytułów z zastrzeżeniem – nie jest to kompletna lista, bo być taką nie może.

Z pewnością popularnością cieszyły się gry Lego – i to zwłaszcza wśród odwiedzających rodzin. Z tytułów „poważniejszych”: *Opera*, *Havana*, *Atlantis*, *At the Gates of Loyang* i *Endeavor*. Plaszomaniacy nie przegapili zapewne *Dungeon Lords*, *Fabrik Menagera*, *Strongholda* i *Grid Inc.* Trudno nie wspomnieć o dodatku do *Agricoli* – *Farmers of the Moor* (Torfowisku). Sporo szumu było wokół *Carson City*. W oczy wpaść mogła także gra o mrówkach: *Ants* oraz mała, acz bardzo obiecująca produkcja *Day&Night*. Niemalym zainteresowaniem cieszył się także dodatek do *Pandemic*: *On the Brink*.

Postaramy się przybliżyć część tych tytułów, poczynając już od tego numeru.

## IMPY

Impy to takie małe stworki astralnego pochodzenia, które zostały zaprzęgnięte do pracy przez władców podziemi. Planszowemu światu dały się poznać za sprawą *Dungeon Lords*, a na targach były jednym z najbardziej popularnych komponentów gier. Na stoisku CGE można było zaczerpnąć z pojemnika wypełnionego nimi po brzegi i zabrać kilka plastikowych przyjaciół na pamiętkę. Nader często takie zaczerpnięcie kończyło się próbą ich spalaszowania – lecz nie, to nie były cukierki, tylko najprawdziwsze... impy właśnie. Z plastiku.

Redakcyjna sympatia do impów zwiększyła się jeszcze, gdy po targach okazało się, że wykonane przez przyjaciela z Portalu, Michała Oracza, strongholdowo-dungeonlordowe (uff!) zdjęcie zostało nagrodzone w serwisie *boardgamegeek.com*. Takie są fotogeniczne te impy!

## JUBILER

Oto gratka dla kolekcjonerów i tych wszystkich, którzy znużyli się już tradycyjnymi kośćmi z tworzywa sztucznego. Na stoisku zbliżonym do jubilerskiego dostępne były kostki wykonane ze szlachetnych kamieni i kruszców. Najróżniejsze kształty (wszystkie

Marcin Korzeniecki



# MAŁI POWSTAŃCY

## WARSZAWA 1944

**T**emat powstania w 1944r, tak ważny w historii Polski, nie należy do łatwych. Kojarzy się przecież z bezwzględną eksterminacją mieszkańców Warszawy, z walkami na ulicach, z mordem i gwałtem. Filip Miłuński postanowił przenieść losy powstania na planszę i w ten sposób, przynajmniej w niewielkim stopniu przybliżyć młodemu pokoleniu specyfikę ważnego dla Warszawy wydarzenia. Odważny krok. A jak autor sobie poradził?

### HARCERSKA POCZTA POŁOWA

Gra pokazuje działania małych harcerzy, którzy w trakcie powstania roznosili pocztę na terenie miasta. Plansza przedstawia lewobrzeżną Warszawę podzieloną na siedem dzielnic. W każdej dzielnicy znajduje się kilka charakterystycznych obiektów (Plac Narutowicza, Starówka, Pałacyk Michła) połączonych ze sobą siecią dróg. Każdy z graczy obejmuje dowództwo nad trzyosobowym zastępem harcerskim. Z boku planszy znajduje się tor rozkazów, na którym co turę pojawiają się nowe meldunki. Rozkaz posiada informację skąd należy go podjąć i gdzie należy go donieść oraz punkty. Harcerze z różnych zastępów mogą podjąć ten sam rozkaz, ale punkty otrzyma pocztowiec, który pierwszy doniesie meldunek do celu. Mamy więc w grze element rywalizacji oparty na zasadzie wyścigu – kto pierwszy, ten zgarnia nagrodę.

### WRÓG U BRAM

Co turę rozkazy przesuwają się na torze, by zrobić miejsce na nowe meldunki. Jeśli rozkaz nie

zostanie dostarczony do celu i spadnie z toru, znaczy, że Niemcy uzyskali przewagę. W dzielnicy, do której meldunek miał być dostarczony, pojawia się mały żeton czołgu, blokujący jedną z dróg. Mamy więc w grze element współpracy – wszystkim graczom powinno zależeć, by każdy rozkaz został dostarczony na czas, inaczej blokowane są kolejne drogi i coraz trudniej przebiec przez Warszawę.

### KUMPLE Z PODWÓRKA

Jak więc przemieszczać swoich harcerzy po mieście? Służy do tego celu pięć kart ruchu. Co rundę gracz zagrywa jedną z takich kart, a po pięciu rundach zbiera zużyte karty z powrotem na rękę. Karty posiadają wartość punktową (od jednego do pięciu) oraz akcję specjalną (nie wszystkie). Liczba określa kolejność w danej turze (gracz z niższą kartą rozpoczyna) oraz ilość punktów ruchu, jakie można dowolnie rozdysponować między swoich harcerzy. Akcje z kolei są ciekawym rozwiązaniem, który uzależniony jest od przyjętego wariantu gry.



### WARIANT PODSTAWOWY

Zalecany dla graczy od 8 lat. W fazie ruchu gracz decyduje, czy rozdysponować punkty z karty między harcerzy, czy przesunąć jednego harcerza z obiektu do obiektu. Innym rozwiązaniem charakterystycznym dla wariantu podstawowego jest niemiecki żołnierz. Pod koniec tury wykonywany jest rzut specjalną kostką. W zależności od wyniku rzutu, albo porusza się niemiecki żołnierz w kierunku najbliższego harcerza, albo harcerz stojący najbliżej Niemca otrzymuje ekstra ruch. Złapanego pocztowca żołnierz wysyła do więzienia i odbiera meldunek. Bez obaw, w kolejnej turze gracz może wyprowadzić harcerza z więzienia na planszę. Wariant podstawowy oferuje uproszczone zasady mechaniki i element losowy.

### WARIANT ZAAWANSOWANY

Zmieniają się możliwości ruchu. Teraz gracz oprócz punktów jakie daje mu karta, może również wykorzystać akcję specjalną. Im mniej punktów ruchu, tym korzystniejszą akcją posiada dana karta. Można zamienić miejscami dwóch harcerzy stojących w tej samej dzielnicy, przesunąć jednego harcerza do sąsiedniego obiektu, zamienić rozkazy na torze, czy podejrzeć jaki rozkaz pojawia się w następnej turze. Taki układ zwiększa możliwości gracza,



Więcej na temat tworzenia gry można przeczytać na blogu autora: [www.malipowstancy44.blogspot.com](http://www.malipowstancy44.blogspot.com)

pozwała kombinować, planować kilka kolejek do przodu. W wariancie zaawansowanym nie ma niemieckiego żołnierza. Jeśli do jednej z dzielnic na czas nie dotrą dwa meldunki, zostanie ona zajęta przez Niemców (pojawia się żeton dużego czółgu). Do przejętego obszaru miasta nie trafi już żaden meldunek, a pocztowcy nie będą mogli przechodzić przez wrogi teren. Po upadku trzeciej dzielnicy gra automatycznie się kończy porażką wszystkich graczy. Gracze oprócz punktów za dostarczone rozkazy zdobywają dodatkowe profity w związku z realizacją sekretnych celów (np. dostarczenie najważniejszego rozkazu, dostarczenie największej ilości rozkazów do danej dzielnicy, dostarczenie rozkazów do wielu dzielnic).

Wariant zaawansowany przewiduje zabawę od 10 lat.

## WYKONANIE

Firma Egmont kieruje się sprawdzonymi i dobrymi wzorcami. Solidne pudełko, a w środku cztery przegródki. Mali pocztowcy to sym-

## WRAŻENIA Z ROZGRYWKI

Mali Powstańcy z pozoru wydają się grą lekką, jednak w istocie tak nie jest. Rozgrzywka wymaga od graczy dyscypliny. Trzeba umieć zdecydować, które rozkazy są istotne, często należy przeliczyć, czy zdążymy dany rozkaz donieść, czy warto go podjąć. Jedną z akcji specjalnych – zamiana rozkazów, wprowadza element interakcyjny. Rozkaz, który niesie harcerz z przeciwnej drużyny można zamienić na torze i skrócić termin dostarczenia. Przeciwnik nie zdąży z meldunkiem, ale w konsekwencji czółg niemiecki wjedzie do dzielnicy.

Harcerzy należy starać się trzymać w rozproszeniu. Jeśli skupią się w jednej dzielnicy, trudno potem zdążyć gdzieś dobiec na czas. Sztuką jest umiejętne wykorzystanie akcji specjalnych. Zdarzają się momenty, gdy gracz nie podejmuje żadnego z rozkazów na torze, bo mu się nie oplaca (zachowanie mało patriotyczne). Gracz czeka aż wyjdzie rozkaz, który łatwiej podjąć, bo pocztowcy są w pobliżu. W wersji za-

awansowanej jest trudniej, bo tor rozkazów jest krótszy.

Co do wersji podstawowej – Niemiec pełni rolę fatum krążącego po planszy. Bazując na historycznym charakterze gry, należałoby trzymać się od wroga z daleka, jednak dla graczy nie zawsze jest to oczywiste. Harcerz najbliższy Niemca ma szansę na dodatkowe punkty ruchu lub może trafić do więzienia, co z punktu widzenia mechaniki wcale nie musi być rzeczą straszną. Należy pamiętać, że w kolejnej turze harcerza przenosimy z więzienia na dowolne pole planszy. W ten sposób pocztowiec, który do tej pory nudził się, gdzieś w zakamarkach Warszawy, może ruszyć z kolejnym rozkazem.

## PODSUMOWANIE

Grę Mali Powstańcy znam od prototypu, śledziłem jej historię, życząc autorowi jak najlepiej. Filip osiągnął zamierzony cel, nie zrezygnował z trudnej tematyki. Wydawnictwo Egmont zaufało debiutantowi i w ten sposób wszyscy otrzymali ciekawy, godny zauważenia produkt. Gra zyskała patronat Muzeum Powstania Warszawskiego, ZHP, TVN Warszawa i wielu innych firm. Za produkcją stoi dobrze przygotowana promocja. Mali Powstańcy być może trafią na zbiórki harcerskie i będą dostępni w muzeum. Taka forma zaciekawienia historii dla jednych może być kontrowersyjna, jednak osobiście uważam ją za świetny pomysł, a grę serdecznie polecam.



patyczne kartonowe figurki w plastikowych podstawkach. Plansza spora i bardzo kolorowa. Przy pierwszych rozgrywkach kolorystyka trochę przeszkadza w ogarnięciu całości. W pudełku oprócz elementów gry znajduje się również ilustrowana broszura o historii Harcerskiej Poczty Polowej.

**MALI POWSTAŃCY**  
GRA RODZINNA  
Złożoność gry (1-5): 2; Liczba graczy: 2 - 4  
Czas rozgrywki: 30 min; Wydawca: Egmont  
Autor: Filip Miłtuński; Cena: ok. 109 zł  
Skalowalność: 2-4 graczy = świetnie  
Plusy i minusy: + gra o podłożu historycznym, zaprasza młodych do zapoznania się z powstaniem warszawskim i planszówkami. Dwa tryby, proste zasady, ale wymagająca rozgrywka - początkowa partia młodym graczom może sprawić kłopot, ponieważ rozgrywka wymaga przeliczania ruchów, dobrego planowania i ciągłego określania celów. W kolejnych partiach orientacja znacznie się poprawia. Plansza trochę zbyt barwna.



Ignacy Trzewiczek

# Klucz Langa

Musiałoby upłynąć kilka lat, nim połapałem się w tym, co dla wielu innych było sprawą oczywistą. Nim połączyłem fakty i w końcu - bach! Doznałem olśnienia. Nim skojarzyłem, że nazwisko Erica M. Langa pojawia się na kilku pudełkach w moim domu. W końcu jednak wszystko ułożyło się w sensowną całość. I dziś wiem, że jestem fanem. Jestem fanem Erica M. Langa.



**E**ric M. Lang to autor pracujący od kilku lat dla Fantasy Flight Games. Stworzył potężny hit, grę karcianą A Game of Thrones CCG, a chwilę później nie mniej słynne Call of Cthulhu CCG. W 2009 roku Lang praktycznie zdemolował konkurencję, wydając dwa kultowe tytuły - Warhammer: Invasion oraz Chaos in the Old World. I nawet jeśli w USA nie dba się tak o promocję autorów jak w Niemczech, nawet jeśli Lang musiał czekać dłużej na to, by być rozpoznawalnym wśród graczy, dziś bez dwóch zdań można powiedzieć - ten facet przestał być anonimowy. Kolejne pudło, jakie stworzy będzie mogło być reklamowane jako „Nowa gra Erica M. Langa”.

I ja na pewno to pudło kupię.

## A GAME OF THRONES CCG

Pierwszą grą Langa, jaka trafiła w moje ręce, była Gra o Tron. Byłem wtedy już doświadczonym graczem, znałem wiele różnych gier karcianych i wydawało mi się, że trudno będzie mnie jeszcze zaskoczyć. W domu w stosach leżały karty do Doomtroopera, Doomtown, X-Files, LotR, L5R, WarCry... Myślałem, że znam wszystko, lecz szybko się okazało, że się myliłem. Nie znałem A Game of Thrones, która przepędziła inne gry w szary kąt i trafiła na mój stół na długie miesiące.

Każdy z graczy wciela się tu w rolę przywódcy jednego z rodów opisanych w genialnej po-

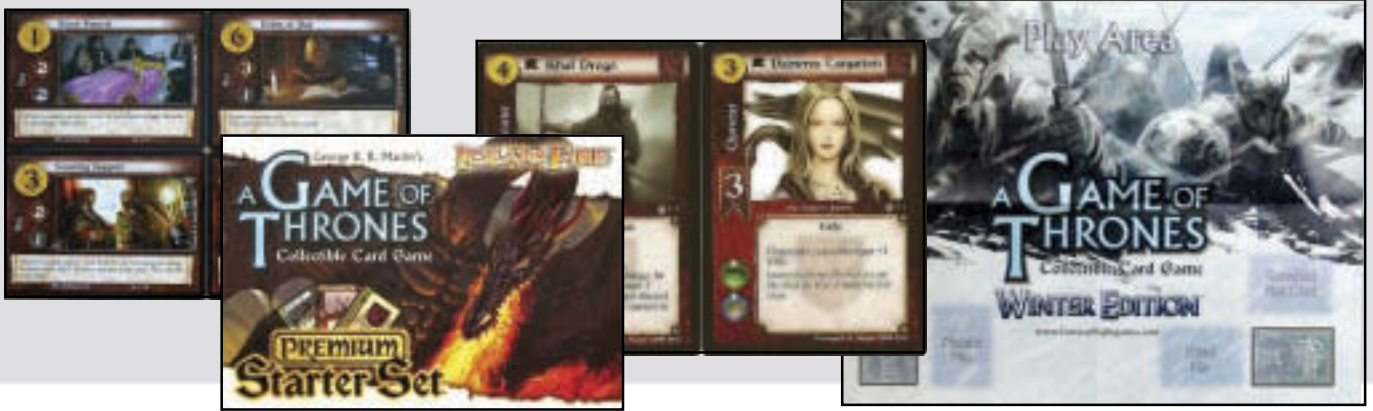
wieści „Gra o Tron” George’a R. R. Martina i wystawiając do gry postaci, budynki i różne inne lokacje stara się pokonać przeciwnika zdobywając jak największą władzę w królestwie (ang. Power). Pod tym względem nie ma tu nic oryginalnego - dokładnie tak, jak w każdej grze karcianej wystawiamy swoich wojowników, by atakować wojowników przeciwnika, a budynki dają nam stały dopływ surowców i dodatkowych zdolności. Są i karty ekwipunku (wszelkiej maści broń, pancerze), karty specjalnych akcji (które pozwalają wystrychnąć przeciwnika na dudka), wszystko jest tu tak, jak w uczciwej grze karcianej być powinno.

A jednak, znalazł się tu twist, małe czary mary, które sprawiło, że tysiące fanów zakochało się w AGoT CCG. Lang rozbił akcję „atak” na trzy różne formy napaści. Nasi rycerze mogą zaatakować przeciwnika na kilka sposobów. Możesz atakować „na Power” i, jeśli zwyciężysz, zdobędziesz Punkty Zwycięstwa. Możesz atakować „militarnie” i, jeśli zwyciężysz, zabijesz rycerzy przeciwnika. Możesz wreszcie atakować „intrygą”, by zabrać przeciwnikowi karty z ręki. Każda z tych form ataku jest potrzebna, każde wygrane starcie daje nam przewagę w określonej dziedzinie. Potrzebujemy Punktów Zwycięstwa, by wygrać grę. Potrzebujemy zabijać rycerzy przeciwnika, by stał się bezbronny i nie mógł nas zaatakować. Potrzebujemy zabierać mu karty z ręki, by pozbawić go atutów i sprytnych sztuczek.

To rozbiecie ataku działa w grze fenomenalnie. Poszczególni wojownicy mają różne umiejętności, jeden potrafi atakować tylko w intrydze, inny walczy tylko militarnie, inny wreszcie potrafi atakować na każdy z trzech sposobów. Daje to olbrzymią ilość strategii i taktyk, sprawia, że nieustannie analizujemy na co możemy sobie pozwolić i na co pozwolić sobie może nasz przeciwnik.

W grze występuje standardowa, znana z każdej gry karcianej reguła mówiąca, że jeśli zaatakujemy naszą postać, musi ona być oznaczona jako zmęczona i odzyska siły dopiero na początku nowej tury. To sprawia, że gra porywa nas nieskończoną ilością możliwości. Jeśli zaatakujesz swoim wojownikiem, nie będziesz mógł się bronić, bo aż do przyszłej twojej tury będzie on zmęczony. Musisz analizować, czy atakować, czy szykować się do obrony, czy powinieneś atakować intrygą, skoro tylko jeden z twoich wojowników się na tym zna i tym samym zostaniesz bezbronny w tej kwestii aż do nowej tury...

A Game of Thrones dobrze sprawdza się jako gra dwuosobowa, lecz dopiero w rozgrywkach trzy i czteroosobowych pokazuje łwi pazur i pełnię swych możliwości. Rozważania, których wojowników możemy poświęcić i zmęczyć, by ruszyli do ataku, a których musimy trzymać w odwodzie do obrony, to istota



całej zabawy. Potężne emocje, analizowanie możliwości przeciwnika, przyglądanie się zdolnościom kolejnych postaci i analizowanie, który z nich potrafi atakować militarnie, który jest spiskowcem, a który posiada ikony pozwalające atakować i militarnie i w power...

Karcianej Grze o Tron poświęciłem wiele miesięcy, brałem udział w turniejach, regularnie spotykałem się z przyjaciółmi i rozgrywałem kolejne partie, pełne paktów, układów, rozmów na temat tego, kto kogo może teraz zaatakować, kto z kim podejmie chwilowy sojusz, kogo trzeba natychmiast zniszczyć, bo jego rozwój zaczyna być niepokojący. Multum strategii, dziesiątki kart, pomysły na wyprowadzenie przeciwników w pole, ostatnie rundy gry tak emocjonujące, że trzęsły mi się ręce. Bezdyskusyjnie A Game of Thrones była i wciąż jest, w mojej opinii, najlepszą grą karcianą przeznaczoną do rozgrywek dla trzech i czterech graczy.

### CALL OF CTHULHU LCG

Nasza grupa rozpadła się, przysłowiowa czwórka do brydża rozpięzchła się na cztery strony świata. Zacząłem szukać nowej gry, takiej, która dałaby mi tyle samo emocji co AGoT, lecz w grze dwuosobowej. Trafiliem na Call of Cthulhu LCG. Dopiero po zakupie pudełka dowiedziałem się, że autorem gry jest Eric M. Lang, twórca mego ukochanego AGoT.

Gra oparta na prozie H.P. Lovecrafta przenosi akcję w świat mitologii Cthulhu. W grze

### Bezdyskusyjnie A Game of Thrones była i wciąż jest, w mojej opinii, najlepszą grą karcianą przeznaczoną do rozgrywek dla trzech i czterech graczy.

występuje szereg różnych frakcji, które ścierają się podczas prób rozwiązywania tajemniczych spraw i historii. Pomiędzy graczami znajdują się trzy karty, tzw. „story cards” reprezentujące historie, które należy zbadać i rozwikłać. Gracze zdobywają żetony sukcesu, by ostatecznie - po zebraniu pięciu - rozwiązać sprawę i zdobyć tę historię dla siebie. Gracze - jak w każdej niemal karciance - wystawiają postacie, lokacje i przedmioty, dzięki którym będą mogli przechrzyć przeciwnika. I choć muszę przyznać, że strasznie nie podoba mi się strona fabularna

zabawy, uważam, że jest bardzo daleka od ducha prozy H.P. Lovecrafta, to pod względem mechaniki talent Erica Langa ponownie dał tu o sobie znać.

Znak firmowy Langa - rozbicie na kilka akcji zwykłej czynności - ponownie sprawdził się w grze wysmienicie. W Call of Cthulhu gracze wysyłają swoje postaci, by badały i próbowały rozwiązać poszczególne tajemnice i podejrzane historie. W swojej kolejce przydzielają więc postaci do określonych „story cards”, by następnie porównać, która grupa (postaci jednego gracza kontra postaci drugiego) zdołała pchnąć dochodzenie do przodu. Faza porównania umiejętności bohaterów, sprawdzenia tego, które ze stron udało się uzyskać przewagę i popchnąć do przodu śledztwo nie sprowadza się jednak do prostego porównania cyferek: „Ja mam Dochodzenie 7, ty masz Dochodzenie 5, czyli ja wygrałem”. O nie...

Każde dochodzenie dzieli się na cztery osobne starcia. Pierwsze starcie dotyczy Grozy. Gracze sprawdzają, kto ma więcej ikon Terroru i ten, kto miał ich mniej, musi odesłać jednego ze swoich śledczych do szpitala psychiatrycznego. Odkrył coś, z czym nie zdołał sobie poradzić. Następnie następuje czas brutalnego pojedynku, śledczy wchodzi sobie w drogę i nie przebierają w środkach. Gracze ponownie porównują, kto ma więcej ikon - tym razem Walki - i ten, kto ma ich mniej, traci jednego ze swych śledczych. Został zabity podczas niespodziewanego spotkania. W trzeciej fazie pojawia się magia i tajemne arkana, a ten, kto jest potęż-

### Wpierw groza sprawia, że śledczy wycofują się, później brutalna siła wysyła ich do grobu, potem magia, dochodzenia... Podczas gry nieustannie analizujemy jakie postacie są po drugiej stronie planszy, jak mogą nam zagrozić i jak możemy się temu przeciwstawić.

