

# Inside

Autor: Pionek

Gry Gigamica zawsze urzezały mnie prostotą zasad i formy, a wielka sympatia do Pylosa kazała spoglądać z nadzieją w stronę Inside - gry na pierwszy rzut oka nieco podobnej. I może właśnie ze względu na to podobieństwo do bliższego kontaktu nie doszło zbyt prędko - obawiałem się, że to niemal bliźniacza gra, różniąca się jedynie trójkątną podstawą piramidy tworzonej w trakcie rozgrywki. Okazało się jednak, że Inside autorstwa Henrika Morasta to zupełnie inny pomysł na grę!

Od początku jest nietypowo: przestrzenna plansza, pionki w formie kostek, wszystko z przyjemnego w dotyku drewna. Każdy z graczy dysponuje zarówno pionami swoimi (trzynastoma), jak i przeciwnika - wprowadzicie nie wszystkimi, ale przed rozpoczęciem rozgrywki ma ich pięć i może użyć w każdej chwili. Żeby było jeszcze trudniej - w ramach bonusowego ruchu gracz, który utworzy na planszy podstawę (hmmm... dołek?) w jednym kolorze ma obowiązek umieścić w nim dowolny pion z puli przeciwnika. Jeśli posiada on w swojej puli obydwa kolory pionów, wybór należy do tego, kto doprowadził do bonusowego ruchu.

W czasie wykonywanych na zmianę ruchów gracze starają się osiągnąć przewagę swoich pionów na dwóch z trzech ścian utworzonej piramidy. I tu zaczyna się matematyka... Spośród kostek ją tworzących tylko cztery znajdują się wewnątrz i nie widać ich po zakończeniu rozgrywki, a więc nie punktuja. Może więc warto w pierwszych ruchach umieszczać tam wrogie kostki? Może... ale przecież pionki na krawędziach piramidy punktuja na dwie ściany - może więc zacząć od obsadzenia brzegów swoimi pionami? Trzeba pamiętać, że kostka na szczycie daje po punkcie na każdej ścianie, więc jest najbardziej wartościowa... Czasem warto szybko pozbyć się wrogich pionów ze swojej puli, bo każdy dołek utworzony przez przeciwnika musi być wypełniony naszym pionem, a czasem warto je mieć - właśnie po to, aby utworzyć dołek we wrogim kolorze i wypełnić go własnym pionem ze zbiorów przeciwnika. Ojoj...!

Niełatwo rozgryźć Inside. Pierwsze partie trwają krótko, kilka minut. Każda kolejna jest dłuższa, bo i każdy ruch staje się nagle ważny i brzemienny w skutki. Żadnej przypadkowości, wszystko na widoku: plansza, pionki, skupiony przeciwnik... Dzięki temu Inside od jakiegoś czasu leży na wierzchu stosu gier w salonie. Jest niewielka, solidnie wykonana, ma łatwe do wytłumaczenia reguły, intrygująco wygląda, rozgrywka jest dość szybka - czy to gra doskonała? Oczywiście dla miłośników gier abstrakcyjnych...

Jedyne rozczarowanie - elementy gry nie są tak idealnie wykonane, jak na ulotkach reklamowych znalezionych w pudełkach innych gier Gigamica. Ale to zaledwie malutki minusik przy piątce...

Dystrybutorem gry w Polsce jest firma G3