Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 14, listopad 2008

Ilustracja z okładki gry Wolsung - (C) Kuźnia Gier

w numerze:

Wolsung
Jamaica
Age of Empires III: Age of Discov
Mall of Horror
Munchkin Cthulhu 2+3
Ghost Stories
Chicago

ŚWIĄTECZNY RABAT DLA CZYTELNIKÓW NA ZAKUPY W REBEL.pl - str 10

REBEL.PL
Centrum gier

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Korekta stylistyczna i merytoryczna:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Współpracownicy:

Oneiros – oficjalny serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Wrota Wyobraźni – serwis ogólnofantastyczny (wrota.com.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

Wstępniak

Kalendarzowa zima zbliża się wielkimi krokami, ulice zasypał śnieg, a wieczory są coraz krótsze. Na zewnątrz chłodno, nikt nie chce wyściubiać choćby nosa, dlatego właśnie to doskonały moment, by długie wieczory poświęcić na spotkania z przyjaciółmi przy planszówkach i grach fabularnych. Tym milej jest nam, że postanowiliście pobrać nowy numer Rebel Times'a. Zapewniamy, że tylu wyśmienitych pozycji (w tym kilku nowości prosto z taśmy produkcyjnej) w jednym numerze nie mieliśmy jeszcze nigdy.

Na pierwszy ogień idzie Wolsung, nasz "temat z okładki". Obszerna recenzja autorstwa Stinga obnaża wszystkie jego zalety i wady. Wygląda jednak na to, że tych pierwszych jest znacznie więcej, a ludzie z Kuźni Gier po raz kolejny pokazują, że "Polacy nie gęsi i swoje gry mają". Zaraz za Wolsungiem w kolejce ustawiają się inne, wspaniałe tytuły. Dominika w tym miesiącu wzięła na tapetę Jamaicę. Wykonanie gry zachwyciło ją do tego stopnia, że bez wahania postawiła jej maksymalną ocenę. Nie da się tego opisać słowami, po prostu trzeba to zobaczyć. Dalej - dwie bardzo miodne, choć zupełnie różne od siebie gry, czyli Age of Empires III oraz Mall of Horror. Nie zabraknie też czegoś dla fanów niekolekcjonerskich karcianek - Żucho wziął się bowiem za testowanie dwóch dodatków do niezwykle zabawnego Munchkin Cthulhu. Na deser coś, na co wielu z Was czekało - wyczerpująca recenzja najnowszej gry kooperacyjnej pt. Ghost Stories. Czy warto? Przekonajcie się sami. Numer jak zwykle zamyka recenzja podręcznika ze Świata Mroku. Tym razem Kastor Krieg z zaprzyjaźnionego serwisu Oneiros.pl zaprasza Was do ociekającego mrokiem Wietrznego Miasta.

Warto pośpieszyć się z czytaniem aktualnego numeru, bo już niedługo możecie spodziewać się przedświątecznego numeru grudniowego. Bądźcie pewni, że postaramy się Was czymś zaskoczyć.

Miłej lektury i do zobaczenia wkrótce!

Ejdżej

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji 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].

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres:
sklep@rebel.pl

Jak oceniamy

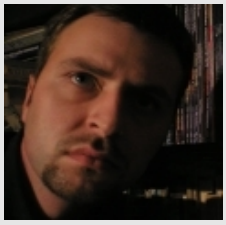
Każdy produkt opisywany na łamach **Rebel Times** poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu:
Po lewej stronie znajduje się okładka produktu, po prawej informacje o autorze recenzji. Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 10 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 10 to stosunek podanej w nawiasie ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)



zrecenzował: ajfel

Nr 14, Listopad 2008

Spis treści

2 **Wstępniak**
.. czyli jak zwykle kilka słów o numerze

4 **Co w kombinacie piszczy?**
Wolsung

12 **Johoho! W butelce rum!**
Jamaica

17 **Zdobywcy Nowego Świata**
Age of Empires III: Age of Discovery

22 **Noc żywych trupów**
Mall of Horror

28 **Krowy, macki i Krypta Zagłady**
Munchkin Cthulhu 2+3

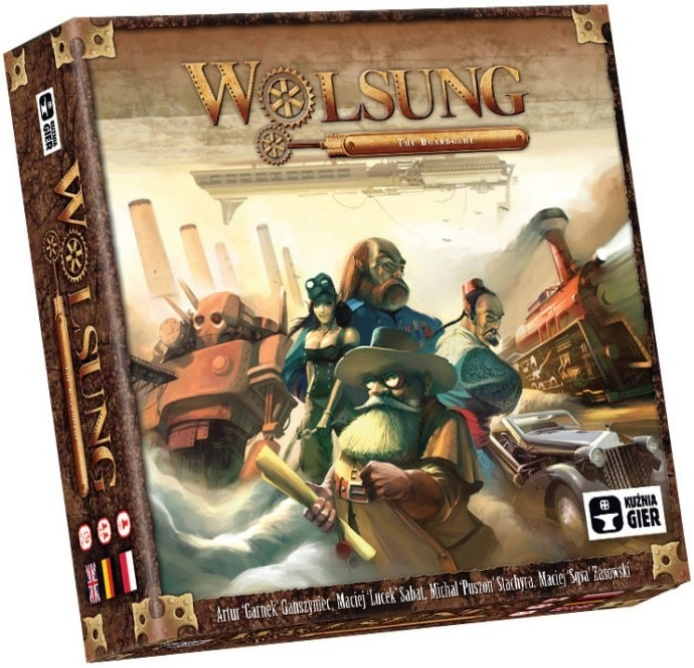
31 **Czterech wspaniałych**
Ghost Stories

37 **Wietrzne wieczne miasto**
World of Darkness: Chicago

42 **Plany na grudzień**
czyli: co w następnym numerze?

Wolsung

Co w kombinacie piszczy?



Któż z was nie słyszał o uniwersum Wolsunga? Jest to chyba najsłynniejszy polski RPG, który, choć nie ma go jeszcze na rynku, od lat cieszy się niezwykłą popularnością, To także jedyny system fabularny w Polsce, który, pomimo braku podręcznika podstawowego (no dobra, są trzy takie podstawki spisane po zeszytach szkolnych, ale ciii), od bardzo dawna gości na konwentach w postaci LARPów, a ludzie grają w niego bazując na materiałach dostępnych w sieci. Wszystko wydaje się jednak iść w dobrym kierunku i już niebawem ta długo oczekiwana gra fabularna ma trafić na rynek (krakowskie wiewiórki szepczą coś o pierwszej połowie 2009 roku). Tymczasem skoncentrujmy się na tym, co już jest dostępne – na planszowej grze, o jakże zaskakującym tytule, Wolsung. Panie i panowie! Czeka nas wycieczka po Wielkiej Wystawie Światowej!

Zawartość pudełka

W pudełku z grą znajdziemy całe multum elementów: planszę, 3 kombinaty, talie 55 kart (w niej zaś 41 kart maszyn, 8 kart zadań, 5 kart specjalnych i 1 kartę pierwszeństwa), 4 warsztaty, przyprawiającą o utratę k6+1 Punktów Poczytalności liczbę drewnianych znaczników (84 znaczniki pracowników, w czterech kolorach, 76 drewnianych znaczników surowców – drewno, żelazo, szkło, węgiel, złoto, 12 drewnianych znaczników ulepszeń, znacznik tury i znacznik pierwszego inżyniera) oraz, oczywiście, instrukcję. Jak więc widzimy, jest tego wszystkiego całkiem sporo.

Wykonanie poszczególnych elementów trochę się od siebie różni. Plansza jest całkiem czytelna, choć utrzymana w dosyć posępnej kolorystyce (cóż, w końcu wykorzystujemy biednych robotników w fabrykach przemysłowych, więc doskonale wpasowuje się ona w tematykę gry), która jednak nie przeszkadza w rozgrywce. Ciekawym dodatkiem jest wydrukowanie na drugiej stronie mapy Wanadii. Ten mały drobiazg jest miłym ukłonem w stronę wszystkich fanów uniwersum gry. Drewniane znaczniki nie odbiegają standardem od tych dostępnych w innych grach i musimy je z pewnością zaliczyć Wolsungowi na zdecydowany plus. Tak samo zresztą jak i trójjęzyczną instrukcję (języki polski, angielski oraz niemiecki) wydrukowaną na papierze kredowym dobrej jakości oraz równie solidnie wykonane karty warsztatów. Niestety, tekturowe kombinaty nie wzbudzają już mojego zachwytu. Nie chodzi o to, że są one brzydko złożone czy też słabo spełniają swoją funkcję podczas gry. Nie. Kluczowym jest tutaj słowo „tekturowe" – przy dłuższym użytkowaniu produktu lub chwili głupiej nieuwagi (wyobraźcie sobie swoje młodsze rodzeństwo stawiające nań

swoją nogę i to charakterystyczne „pac”) mogą one po prostu ulec biodegradacji. Plastik byłby więc w tej sytuacji znacznie lepszym rozwiązaniem, choć, nie ukrywam, iż znacznie droższym, dlatego też doskonale rozumiem taką, a nie inną, decyzję wydawnictwa. Odnośnie kart mam ambiwalentne odczucia. Z jednej strony są one przepięknie wręcz ilustrowane, z drugiej zaś wykonane z dosyć giętkiej tektury, która może charakteryzować się (choć nie musi w rękach ostrożnych graczy) małą odpornością na uszkodzenia. Dlatego też warto od razu przy zakupie gry zaopatrzyć się w ochronne koszulki. Wyjdzie to Wolsungowi zdecydowanie na zdrowie.

Jak zwykle w przypadku pudełek Kuźni Gier (*vide* recenzja Rice Wars) przyczepie się do wykończenia wnętrza. Trwałość opakowania po Delicjach, słabo przemyślane przegródki, mała funkcjonalność, słowem wszystko to, co doskwierało mi już w Ryżowych Wojnach. Oczywiście, jest to tzw. „wariant oszczędnościowy”, więc chwała producentowi za to, że w realiach polskiego rynku wydawniczego w ogóle zdecydował się na taki „bajer”. Jak usłyszałem od Lucka ile kosztuje matryca i o ile cena planszówki skoczyłaby w górę, to z pełnym przekonaniem mogę powiedzieć – cieszmy się tym, co jest moi drodzy, cieszmy się tym, co jest.

Cel, zasady i przebieg rozgrywki

Czas przejść do dania głównego i zobaczyć jak Wolsung sprawdza się w praniu. Cel gry jest bardzo prosty – zbliża się Wielka Wystawa Światowa, a gracze wcielają się w rolę wynalazców i przemysłowców konkurujących o główną nagrodę. Całe przedsięwzięcie nie jest jednak takie proste jak się na pierwszy rzut oka wydaje – potrzebujemy bowiem odpowiednich surowców, planów maszyn, a nasza konkurencja wcale nie śpi i chce nam podkraść najbardziej lukratywne projekty. Dodatkowo samo *jury*, złożone z przedstawicieli największych państw: Akwitanii, Alfheimu, Morgowii i Wotanii, ma różne gusta, w które musimy trafić (jest to symulowane rozdawanymi graczom losowo kartami zadań). Zwycięstwo wymagać więc będzie od nas sporej dawki sprytu, dobrego liczenia i zbierania odpowiednich kombinacji maszyn. Wszystko jednak po kolei.

Na początku gry każdy z graczy wybiera jeden z dostępnych warsztatów (które różnią się od siebie jedynie przedstawionymi na nich nacjami), otrzymuje 21 znaczników pracowników oraz 3 znaczniki ulepszeń, które może wykupić w celu zwiększenia wydajności swojego miejsca pracy. Karty maszyn dzielimy na dwie talie, grupując maszyny według ich Punktów Zwycięstwa – pierwsza talia zbudowana zostaje z maszyn o PZ 1 i 2, druga zaś z tych o PZ 3 i 4 (obie talie należy potasować i położyć obok planszy). Następnie tasujemy talię zadań, rozdajemy każdemu graczowi po jednym z nich oraz wybieramy tego, który zacznie grę (otrzymuje on kartę pierwszeństwa). Teraz wystarczy napełnić surowcami kombinaty występujące na planszy (w zależności od liczby graczy wybieramy jedną z dostępnych na niej wersji), ustawić znacznik tur na polu numer 1 i, *voilla*, możemy zaczynać rozgrywkę.

Całą grę da się, najogólniej rzecz ujmując, podzielić na dwa rodzaje tur – zwykle i produkcji. W turze zwykłej występuje tylko faza pracowników, w turach produkcji ma zaś miejsce główna część gry, czyli otwieranie i opróżnianie kombinatów z surowców (faza kombinatów) oraz budowanie maszyn i ulepszeń warsztatów (faza maszyn). Dodatkowo, na końcu każdej tury, gracz posiadający kartę pierwszeństwa przekazuje ją graczowi siedzącemu po jego lewej stronie, na koniec tury 12 do talii kart maszyn dorzucamy talię tych o PZ 3 i 4, a na samym końcu 22 wtasowujemy w nią stos kart odrzuconych. I to już chyba wszystko w ogromnym skrócie. Najwyższy czas przyjrzeć się zatem tym mechanizmom z bliska i opisać jak sprawdzają się w praniu.

Faza pracowników

To podstawowa faza występująca w tej grze. Każdy z graczy posiada na karcie swojego warsztatu trzech pracowników (lub czterech, jeśli wykupił sobie ulepszenie warsztatu o jakże zaskakującej nazwie „Czwarty pracownik"), których może wrzucić do trzech kombinatów w dowolnej, wybranej przez siebie, konfiguracji. Na pierwszy rzut oka wydawać się to może bardzo błahe, jednak, wierzcie mi, takie nie jest. Dlaczego? Przede wszystkim pierwszeństwo do pobierania surowców z danego kombinatu po jego otworzeniu ma gracz, który posiada w nim największą liczbę swoich pracowników. Poza turą 4, w której otwierane są wszystkie trzy kombinaty na raz, kolejność ich otwierania ulega znacznym modyfikacjom – zazwyczaj dzieje się to naprzemiennie. Dodatkowo ich otworzenie poprzedza często różna liczba tur… powiem wprost – jeśli nie cierpisz przypadkiem na zaburzenia autystyczne lub nie dysponujesz niezwykłą pamięcią do liczb, to bardzo szybko stracisz rachubę ile znaczników robotników wrzucili do poszczególnych kombinatów Twoi przeciwnicy. W tej grze nie da się kontrolować całości stołu (no dobra, w grze na dwie osoby jest to możliwe, choć też nie do końca) i bardzo łatwo popełnić jakiś błąd. Niejednokrotnie przegrywamy walkę o kombinat przez to, że źle wyliczyliśmy liczbę pracowników o jednego lub dwóch. Mówiąc krótko: w Wolsungu nie ma jednej, zawsze pewnej i jedynie słusznej, strategii na wygraną. Niejednokrotnie zwykły łut szczęścia decyduje o naszym końcowym sukcesie. Jedni nazwą to oczywiście wadą (i mają do tego pełne prawo, bowiem stopień losowości bywa w tej grze całkiem wysoki), ja jednak skłonie się ku określeniu tego aspektu gry jako jej zdecydowanej zalety. Chodzi mi głównie o atmosferę panująca przy stole – bardzo szybko dobry humor udziela się wszystkim uczestnikom, a „achy" i „ochy" w momencie otwierania poszczególnych kombinatów stają się czymś, co trzyma graczy w napięciu aż do ostatnich chwil rozgrywki.

Faza kombinatów

Wspominałem już o niej przy okazji opisywania poprzedniej. Generalnie rzecz ujmując jest to faza, w której jeden z trzech (albo dwa, albo też wszystkie) kombinatów ulega otwarciu. Kiedy tak się dzieje podlicza się wszystkich pracowników poszczególnych graczy, którzy się w nim znajdują i określa w ten sposób kolejność, w jakiej czerpać będą oni z niego zasoby (bardzo istotne jest posiadanie choćby jednego pracownika w każdym kombinacie – jeżeli bowiem nie mamy żadnego, to nie bierzemy udziału w podziale surowców). W przypadku remisu gracze ciągną po jednej karcie specjalnej i ten, który wyciągnął wyższą wartość wygrywa rywalizację. W tym miejscu należy nadmienić, że ciekawym rozwiązaniem jest wykupienie ulepszenia „Maszyna czasu". Pozwala nam ona, zaraz po otworzeniu kombinatu, dołożyć doń jednego pracownika z naszej następnej tury (w takim przypadku będziemy dysponować w niej tylko dwoma lub trzema, jeśli wykupiliśmy „Czwartego pracownika") i w ten sposób wygrać ewentualne remisy bez odwoływania się do rozwiązań losowych. Zwycięski gracz bierze jako pierwszy dwa surowce z danego kombinatu, a kolejni już tylko po jednym. Czynność tę powtarza się aż do opróżnienia danego kombinatu, przy czym znacznik pierwszego inżyniera jest również uważany za zasób i jeśli tylko znajduje się na planszy, to ktoś musi go wziąć. Nie muszę chyba dodawać, że wybór odpowiednich surowców z puli jest w zasadzie czynnikiem decydującym o naszym zwycięstwie. Za surowce kupujemy bowiem maszyny i ulepszenia, które mają w swoich wymogach odpowiednie ich kombinacje. Znacznik pierwszego inżyniera może mieć w pewnym momencie gry równie decydujące znaczenie – kto go posiada, buduje swoje maszyny jako pierwszy. Jeśli nie chcemy zatem, aby ktoś podwędził nam sprzed nosa jakiś projekt, to dobrym pomysłem będzie odpuszczenie sobie jakiegoś, nawet bardzo przydatnego, surowca. Dobra rada dla początkujących: na początku gry skoncentrujcie się na pozyskiwaniu złota – potrzebne jest ono do budowania ulepszeń warsztatu, a „Czwarty pracownik" powinien być jednym z pierwszych wykupionych przez was ulepszeń (kosztuje on trzy złota i daje wam naprawdę mocną przewagę, przynajmniej dopóki inni gracze go również nie wykupią). Z doświadczenia wiem, że zazwyczaj osoba, która wykupiła go jako pierwsza wygrywa całą partię. Same surowce rozłożone są pomiędzy poszczególnymi kombinatami bardzo rozsądnie (efekt używania dobrych komputerowych programów matematycznych) i wymusza to od gracza zainteresowanie się każdym z nich. Pod względem mechaniki Wolsung to jeden z tytułów znajdujących się w mojej pierwszej dziesiątce najlepszych gier planszowych.

Faza maszyn

Przeprowadzana zawsze w turze produkcji, pozwala graczom, poczynając od tego, który posiada znacznik pierwszego inżyniera i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, na podjęcie każdorazowo jednej z trzech dostępnych akcji – konstruowanie maszyny, ulepszenie warsztatu i pas. Faza ta trwa do momentu, w którym wszyscy gracze spasują.

Konstruowanie maszyn jest bardzo proste – gracz wybiera tę, którą chce wybudować (z czterech odkrytych kart dostępnych w pracowni projektowej) i płaci za nią odpowiednią ilość surowców. Wiadomo, maszyny o większej ilości PZ kosztują więcej niż te o mniejszej. Kończąc budowę maszyny gracz zastępuje jej kartę nowym projektem, który dociąga z góry talii. Proste, łatwe i przyjemne. Czas to jednak trochę skomplikować. Pamiętacie, wspominałem już o kartach zadań. Karty zadań to takie ustrojstwo, które daje nam punkty zwycięstwa na końcu gry za zbieranie odpowiednich kombinacji maszyn spośród występujących w grze typów (golem, paromobil, lokomotywa i sterowiec) oraz państw (Akwitania, Alfheim, Morgowia, Wotania). Każda maszyna posiada zatem określony typ i państwo doń przyporządkowane. Zatem zupełnie nieopłacalne jest kupowanie wszystkiego jak leci. Żeby zrealizować cele z kart zadań trzeba czasami naprawdę się nieźle nagłówkować i mieć trochę farta. Nie ma lekko.

W przypadku konstruowania zostają jeszcze do rozpatrzenia dwie sprawy. Pierwsza z nich to trzecie z możliwych ulepszeń, czyli „Konwerter". Pozwala on nam, podczas zakupu maszyny i tylko wtedy, wymienić dwa dowolne surowce na inny (z wyłączeniem złota). W późniejszym etapie gry, wraz ze wzrostem kosztów produkcji droższych w PZ maszyn, jest on niemal niezbędny – bardzo trudno bowiem zebrać potrzebne nam w danym momencie surowce, a normalna, dostępna każdemu, wymiana (trzy dowolne surowce na jedno złoto, trzy złota na inny, dowolny surowiec) jest straszliwie nieopłacalna. Druga sprawa to „Strajk", który można wyciągnąć przy zastępowaniu wykupionego projektu. Działa on bardzo prosto – każdy z graczy ciągnie po karcie specjalnej, ten z największą jej wartością traci dwóch pracowników z najbliższej tury, drugi w kolejności traci jednego, Strajk zostaje odrzucony i zastąpiony nową kartą. Ot, kolejny losowy element rozgrywki, który może sporo namieszać.

Pod koniec tej fazy należy jeszcze sprawdzić czy nastąpił jakiś ruch w dostępnych projektach biura. Jeśli gracze nie wybudowali żadnej machiny, odrzucamy projekt znajdujący się na najniższym miejscu, przesuwamy cały ich stos i dociągamy nowy. W przypadku, gdy maszyny były budowane, dociągamy kartę specjalną i jeśli ma ona oznaczenie karty to zachodzi taka sama procedura. Dzięki zastosowaniu tego elementu Wolsung jest bardziej dynamiczny, a samo planowanie przy zbieraniu surowców bardziej nieprzewidywalne.

Gra kończy się w 25 (trzech graczy) lub 29 (czterech) turze. W tym momencie gracze odkrywają swoje karty zadań i podliczają zdobyte przez siebie

punkty. Każda maszyna warta jest od 1 do 4 PZ, a ich kombinacje mogą przynieść graczowi dodatkowe 7 punktów. Ważna zasada jest taka, że danej maszyny możemy użyć tylko raz przy podliczaniu zrealizowanych przez nas celów. Czasami zatem mało warte maszyny mogą w ogólnym rozrachunku zapewnić nam zwycięstwo. W Wolsungu jest ono jednak znacznie bardziej spektakularne niż w innej nowości z Kuźni Gier, Rice Wars, w której to zwycięzca wygrywał zazwyczaj „o włos" (jednym punktem).

Gra posiada również zasady dla dwóch graczy, jednak tego typu rozgrywka jest niezwykle okrojona. Używa się w niej kart specjalnych symulujących trzeciego gracza – posiadają one schematy kolejności brania przez niego określonych surowców przy otwieraniu kombinatu. Ogólnie jednak odradzam korzystanie z tego wariantu gry, ponieważ zabija on w zasadzie całą przyjemność płynącą z zabawy.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Pudełko z grą jest wypełnione po brzegi drewnianymi znacznikami i kartami. Ogromny plus należy się za rysunki na kartach, mapkę uniwersum Wolsunga na drugiej stronie planszy oraz klarowną instrukcję. Minusy to: wykończenie wnętrza pudełka, brak plastikowych kombinatów i podatne na uszkodzenia karty.

Miodność: Wolsung to bardzo przemyślana gra, dysponująca wieloma ciekawymi rozwiązaniami mechanicznymi. Rozgrywka przebiega szybko i płynnie, a jedyny większy minus to dosyć duża losowość utrudniająca planowanie posunięć rozłożonych w czasie.

Cena: Za taką cenę, nic tylko brać i grać.

Komentarz ajfla

Wolsung to planszówka, która wywołała u mnie bardzo mieszane uczucia. Nie mam większych zastrzeżeń jeżeli chodzi o wykonanie produktu. Masa drewnianych znaczników to pomysł sprawdzony, doskonale znany z dziesiątek innych eurogier. Przegródki w pudełku mimo wszystko cieszą - nie widzę powodu czepiać się o ich jakość, w produktach planszówkowych gigantów zza oceanu często nie dostajemy nawet tego. Nie ma również szczególnych powodów do zachwytu: bardzo fajne są ilustracje na kartach, ale szata graficzna planszy i pudełka jest już, w mojej ocenie, za mało wiktoriańska. Plansza jest za mała - przy dwukrotnie większych gabarytach grałoby się przyjemniej.

Jeżeli chodzi o mechanikę gry to bardzo sympatyczny produkt. Nie jest to konkurent dla złożonych, ekonomicznych bestsellerów, ale łatwa do ogarnięcia gra familijna, wymagająca przemyślanych działań, chociaż z odczuwalną rolą losowego czynnika. Szybka, łatwa i przyjemna. Niestety jednak trochę mało Wolsunga w tym Wolsungu. Zastosowany tutaj mechanizm rozgrywki z łatwością można podpiąć pod zupełnie inne realia. Osoby oczekujące na grę fabularną mogą więc poczuć niedosyt. Kwota, którą za Wolsunga trzeba zapłacić, jest oczywiście odczuwalna dla portfela, na tle podobnie wykonanych gier wypada jednak całkiem atrakcyjnie.

Podsumowanie

Wolsung to dobra gra, która z pewnością zapewni Wam zabawę na długie, zimowe wieczory. Należy jednak zaznaczyć, że całkiem wysoki poziom losowości (związany z trudną do zapamiętania liczbą pracowników w danych kombinatach i rotacjami w biurze projektowym) może nie wszystkim przypaść do gustu. Jeśli szukasz świetnej eurogry o prostych, klarownych zasadach i dużym stopniu grywalności, to jest to gra zdecydowanie dla Ciebie. Jeśli natomiast jesteś zapalonym strategiem, kimś, kto lubi planować każde swoje posunięcie w najdrobniejszych szczegółach i nie przepada za czynnikiem losowym, lepiej zainwestuj w inny tytuł. Ze swojej strony gorąco polecam.

*Dziękujemy wydawnictwu **Kuźnia Gier** za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.*

Świąteczny rabat dla Czytelników Rebel Timesa!

Specjalnie dla czytelników Rebel Timesa mamy mały prezent świąteczny - **rabat 3%** na zakupy w sklepie **REBEL.pl**. Wystarczy przy składaniu zamówienia podać kod rabatowy:

RTswieta08

Rabat ważny jest do 15 grudnia 2008r.

Wolsung

Wykonanie: 8/10

Miodność: 8/10

Cena: 8/10 (99,95 zł)

zrecenzował: Sting

PORTAL
www.wydawnictwoportal.pl
reklama
WITCHCRAFT
TAKTYCZNA GRA DLA 2 OSÓB
NEUROSHIMA
Przyłącz się do przygody...
MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!
<BABEL 13>
BABEL 13
PIERWSZY DODATEK DO NEUROSHIMY HEX
ZOMBIAKI
SPADAMY!
SKOKI NARCIARSKIE
ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH
GRAJ TWARDO
GRAJ Z GŁOWĄ
BESTIARIUSZ: BESTIE
MONASTYR

Jamaica

Johoho! W butelce rum!

Postanowiwszy zakończyć długoletnią karierę pirata w lutym 1678 roku, Henry Morgan sięga po urząd gubernatora Jamajki. Od teraz jego zadaniem jest bezwzględne tropienie korsarzy i bukanierów. Miast się go podjąć, nowy gubernator zaprasza dawnych towarzyszy do osiedlenia się na wyspie i zezwala na kontynuowanie działalności bez żadnych ograniczeń.

30 lat później na cześć gubernatora odbywa się Wielki Wyścig, w czasie którego piraci ścigają się dookoła wyspy. Ta załoga, która zgromadzi najwięcej złota, zostanie jego zwycięzcą.

Wszyscy na pokład!

W tej awanturniczej grze wcielasz się w kapitana statku, który staje w szranki z innymi piratami na trasie regat dookoła Jamajki. Nie myśl jednak, że Twoi przeciwnicy będą grać uczciwie, a majtkowie zechcą gryźć deski pokładu, dlatego pamiętaj, by prócz upragnionego złota znaleźć w ładowniach miejsce na proch i prowiant. Szczurom lądowym dziękujemy.

Elementy gry

Opisując Jamaicę nie sposób nie zacząć od pudełka. Jeśli chodzi o wielkość, kojarzy mi się ze starymi grami planszowymi (ok. 31,5 x 23 cm), co jest niewątpliwie plusem – to wygodna wielkość, a obecnie wiele tytułów cechują dość niestandardowe wymiary. Bardziej jednak niż wielkość pudełka, zwraca uwagę jego wykonanie, przypomina bowiem kufer pełen skarbów. Co tu kryć – Jamaica cieszy oko od samego początku, a później jest już tylko lepiej.

W skład gry wchodzą:

- szczegółowa, barwna instrukcja
- plansza do gry przedstawiająca bajecznie kolorową wyspę i trasę wyścigu
- 66 kart akcji (po 11 w 6 kolorach)
- 80 złotych dublonów
- 45 znaczników żywności
- 45 znaczników prochu
- 9 znaczników skarbów
- 12 kart skarbów
- 1 kompas (pokazujący kto dowodzi w czasie danej rundy)
- 2 kości akcji
- 1 kość bitwy
- 6 statków, każdy w innym kolorze
- 6 plansz ładowni, z których każda zawiera 5 pomieszczeń

Po otwarciu pudełka - kufra, okazuje się, że po brzegi wypełniony jest... dublonami. W nadruk złotych monet zdobna jest jedna z kart instrukcji. Nadaje to grze iście piracki smaczek. Co ciekawe, dostajemy jej aż 5 egzemplarzy, każdy w innym języku (w tym czarno - biała polska). Chcąc jednak

przeczytać zasady, napotykamy na pewne trudności – instrukcja nie została wykonana w formie książeczki, jak w większości gier, a jest po prostu złożoną, wcale niemałą planszą. To zdecydowanie odbiera jej poręczność i utrudnia wyjaśnianie ewentualnych wątpliwości w czasie rozgrywki. Należy też przyznać, że choć kolorowa, jest jednak dość chaotyczna – tu ramki, tam strzałki i bywa problematycznie. Na jej korzyść przemawia stosunkowo niewielka ilość tekstu oraz klarowność i niewielki stopień skomplikowania zasad – przeczytanie i przyswojenie rządzących grą reguł zajmuje dosłownie pół godziny.

Plansza to istne dzieło sztuki. Najchętniej oprawiłabym ją w ramki i powiesiła na ścianie. Grafika przypomina bardziej obraz niż nadrukowany rysunek. To po prostu trzeba zobaczyć. Poszczególne pola wyścigu są wyraźnie zaznaczone, a na każdy element, który ma znajdować się na planszy jest specjalnie przeznaczone miejsce. Mam jednak zastrzeżenia co do oznakowania portów – w niektórych przypadkach po prostu ich nie widać, co niestety może mieć opłakane skutki. Zupełnie przypadkiem można bowiem wyczyścić sobie ładownię z dublonów. Szczegółowo tym problemem zajmę się nieco później.

Pod instrukcjami i planszą kryje się najlepsza wypraska, jaką miałam okazję oglądać. Nie tylko każdy element ma swoją przegródkę, ale też żaden z niej nie wypada, nawet po solidnym potrząsaniu zamkniętym pudełkiem (sprawdzone). Tego chyba jeszcze nie było.

W przypadku żetonów nie można się do niczego przyczepić. Są idealnie wręcz nadrukowane, trwałe i niemal same wychodzą z arkuszy.

Drewniane kostki wydają się miłe w dotyku i przejrzyste, natomiast figurki statków, pomimo pewnej schematyczności, nadrabiają estetyką i wytrzymałością.

Karty reprezentują standard znany z większości gier – wykonane są z porowatego papieru, zapewniającego jednocześnie trwałość i elastyczność. Zewnętrzną stronę każdego kompletu (jest ich 6 w rożnych kolorach) zdobi imię, nazwisko i podobizna znanego pirata. Strony wewnętrzne to, podobnie jak w przypadku planszy, istne dzieła sztuki. Z 11 kart tworzących każdy komplet można złożyć historyjkę obrazkową przedstawiającą wesołe życie piratów. W tym miejscu ponownie odsyłam do zdjęć – tego po prostu nie sposób opisać.

Przebieg rozgrywki

Jamaica jest grą przeznaczoną dla 2-6 uczestników. Zwycięzcą zostaje ten gracz, który pod koniec wyścigu zgromadzi najwięcej punktów.

Na początku gry losowo wybiera się 9 z 12 kart skarbów. Tak utworzona talia znajdzie się zakryta po prawej stronie kabiny nawigacyjnej na planszy. Dziewięć znaczników skarbów rozkłada się w pirackich jaskiniach (skały w kształcie czaszki). Kość bitwy umieszcza się na twierdzy, a statki graczy, w wybranych przez nich kolorach, na polu

oznaczonym *Port Royal*. Uczestnicy otrzymują ładownie, talię kart akcji danego koloru oraz po 3 znaczniki żywności i 3 dublony. Dociągają też po 3 karty ze swojej talii akcji. Teraz wybiera się pierwszego gracza, który otrzymuje kompas oraz kości akcji i można zaczynać.

Każda runda gry składa się z 4 faz:

1) rzut kośćmi
2) wybór karty
3) akcje
4) koniec rundy

Każdą rundę rozpoczyna rzut kośćmi wykonywany przez osobę będącą w danej chwili pierwszym graczem, czyli Kapitanem. Uczestnik ten, po obejrzeniu swych kart akcji, ustala w jakiej kolejności ułoży kości w kabinie nawigacji – pierwsze pole oznaczone słoneczkiem symbolizuje akcję poranną, drugie, z księżycem, wieczorną.

Teraz KAŻDY z graczy decyduje którą z posiadanych na ręku kart chce zagrać. Symbol w lewym górnym rogu każdej karty to akcja poranna, w prawym – wieczorna. Wybraną kartę kładzie się zakrytą przed sobą.

Kiedy wszyscy zagrali już swoje karty, gracze, poczynając od Kapitana, odsłaniają je i wykonują 2 akcje (poranną i wieczorną).

Dostępne są 2 rodzaje akcji:

- załadunek – pozwalający umieścić w ładowni zasoby wskazane przez kartę akcji
- ruch – dzięki któremu można poruszyć swój statek do przodu lub do tyłu.

Kości akcji wskazują ile żetonów zasobów wolno załadować lub o ile pól poruszy się statek.

Pod koniec rundy uczestnicy dociągają kartę ze swojej talii akcji, a Kapitan przekazuje kompas osobie siedzącej po jego lewej stronie. Zaczyna się nowa runda.

Nie jest jednak tak łatwo, jak mogłoby się wydawać. Ładownie przepełniają się, załoga musi jeść, przebywanie w porcie kosztuje, a jeszcze zewsząd atakują nas przeciwnicy.

Zasoby wolno ładować tylko do pustych ładowni. Niedopuszczalne jest, niestety, dokładanie kolejnych żetonów do tych, które już posiadamy. W przypadku, gdy zapełnią się wszystkie ładownie, należy opróżnić jedną z nich, a nie może być w niej towar, który właśnie zamierzamy załadować.

Żeglowanie to ciężki kawałek chleba i właśnie tego chleba będzie się domagać Twoja załoga. Każde pole morskie oznaczone jest jednym, dwoma, trzema lub czterema kwadracikami. Oznaczają one ilość żetonów żywności, jakie należy poświęcić, wkraczając na dany obszar.

W portach wcale nie jest bardziej kolorowo – marynarze, owszem, wyżywią się sami, ale

cumowanie statków kosztuje i to często niemałą liczbę lśniących dublonów (3, 5 lub aż 7).

Na szczęście są też miejsca będące rajem dla każdego postrachu mórz – to pirackie kryjówki. Nie dość, że pobyt w nich nic nie kosztuje, to można połakomić się na zakopany w nich skarb. Gracz, który wpłynie na takie pole, odrzuca do pudełka znajdujący się tam żeton skarbu i ciągnie jedną z kart skarbu. Może jednak liczyć tylko na swoje szczęście. Wśród cennych trofeów kryją się bowiem i przeklęte artefakty. Jedne i drugie wliczają się do wyniku punktowego pod koniec gry, podwyższając go lub redukując. Jeśli zaś szczególnie dopisuje Ci szczęście, możesz trafić na jeden z potężnych przedmiotów:

- Lady Beth – potężne działo dodające 2 punkty do wyniku bitwy
- Mapa Morgana – pozwalająca trzymać w ręce 4 karty akcji zamiast 3
- Szabla Sarana – dzięki której można przerzucić swój wynik rzutu w bitwie lub kazać zrobić to przeciwnikowi
- Szósta ładownia

Nie sposób nie wspomnieć o czymś, co stanowi istotę egzystencji każdego porządnego pirata – bitwy morskie. Zawsze, gdy statek ląduje na polu zajmowanym przez innego gracza, dochodzi do walki. Atakujący wybiera ilość żetonów prochu, jaką decyduje się zużyć w danym starciu, a następnie rzuca kością bitwy. Suma jednego i drugiego daje jego siłę. Teraz ten sam ciąg czynności wykonuje obrońca. Warto dodać, że wyrzucenie gwiazdy oznacza automatyczną wygraną.

Zwycięzcą zostaje osoba o większej sile (w przypadku remisu nic się nie dzieje). Gracz ten może następnie: ukraść zawartość jednej z ładowni przeciwnika lub jeden z jego skarbów albo oddać mu jeden ze swoich przeklętych skarbów.

Gra kończy się, gdy dowolny uczestnik przekroczy linię mety w Port Royal. Jego tura natychmiast dobiega końca. Pozostali gracze natomiast wykonują wszystkie akcje danej rundy, po czym następuje sumowanie punktów.

Końcowy wynik każdej osoby określa się w następujący sposób:

- biały numer nadrukowany na polu, na którym znajduje się jej okręt (-5 punktów jeśli nie przekroczył oznaczonej czerwoną linią granicy)
- dublony w ładowniach
- wartość skarbów (ujemne punkty za przeklęte skarby).

Wygrywa ten gracz, który zgromadził największą liczbę punktów.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Naprawdę nie mam w tej kwestii już nic do dodania. Odsyłam do zdjęć. Mały minus za instrukcję w formie ogromnej planszy.

Miodność: : Rozgrywka jest wciągająca i dynamiczna. Zasady można opanować dosłownie w pół godziny. Gra jest niestety dość losowa i wypada znacznie lepiej przy większej ilości osób.

Cena: Przepiękne wykonanie, dość wysoka miodność i oryginalny pomysł. Gry o podobnej (choć trzeba przyznać, że niższej) jakości wykonania, przykładowo *Colosseum*, *Tribune*, czy zbliżone klimatem *Pirate's Cove*, kosztują znacznie więcej.

Podsumowanie

Jamaica to gra, którą warto mieć w swojej kolekcji głównie ze względu na wrażenia wizualne. Drugiej tak urzekającej i cieszącej oko gry po prostu jeszcze nie widziałam. Nie można też zlekceważyć niesamowitej praktyczności i poręczności pudełka i elementów. Wykonanie to zdecydowanie najmocniejszy punkt (a nawet kilka punktów) tego tytułu.

Ponadto, reguły są przejrzyste, nieskomplikowane i łatwo przyswajalne, a rozgrywka szybka i dynamiczna. Nikt się nie nudzi, a granie nie zajmuje połowy wieczoru (chyba, że chcemy wystartować w wyścigu kilka razy pod rząd).

Co istotne jednak, mimo że producent sugeruje, że Jamaica przeznaczona jest dla 2-6 graczy, prawdziwe możliwości i bogactwo rozgrywki pokazuje dopiero przy grze czteroosobowej. Dla dwóch uczestników przewidziany jest specjalny wariant rozgrywki, włączający do wyścigu Statek Widmo (co daje nam de facto 3 statki na planszy). Przy grze w mniej niż 4 osoby, na planszy jest po prostu „za luźno", co sprawia, że trudno o walki, mniej czy bardziej zamierzone. Przy większej liczbie osób zwyczajnie więcej się dzieje.

Należy też wytknąć, że *Jamaica* jest grą o dużym stopniu losowości, co oczywiście dla niektórych jest wadą, a dla innych wręcz przeciwnie. Karty akcji dociąga się w ciemno, na rzut kośćmi również nie mamy wpływu, do tego tylko co jakiś czas możemy ustawić je w kabinie w pasującej nam (przynajmniej jako tako) kolejności. Ciężko tu więc o długodystansową strategię, ba – często pojawiają się problemy co zrobić we własnej turze.

Nie sposób jednak odmówić tej grze swoistego uroku, który zaczyna działać od momentu otwarcia pudełka. *Jamaica* powinna przypaść do gustu właściwie każdemu, bez względu na wiek czy zainteresowania. Tytuł ma ponadto w sobie coś ze starych planszówek, taki mały ukłon w ich stronę – może chodzi o ten tor, po którym porusza się pionki od startu do mety.

Tak, czy inaczej, wszystkie te cechy czynią z tej gry wymarzony prezent pod choinkę. Nie wyobrażam sobie, by można było nie rozpromienić się wypakowując to pudełko z lśniącego papieru.

Jamaica

Wykonanie: 10/10

Miodność: 8/10

Cena: 9/10 (109,95 zł)

zrecenzowała: jestem_wredna

Age of Empires III: Age of Discovery

Zdobywcy Nowego Świata

Age of Empires to klasyczna już seria komputerowych strategii czasu rzeczywistego. Kolejne części przenosiły akcję gry w różne epoki dziejów świata. Trzecia część AoE powstała w 2005 roku, zaś dwa lata później na licencji *Microsoftu* i *Ensemble Studios*, wydany został planszowy odpowiednik tego przeboju. Tak naprawdę słowo „odpowiednik" jest tutaj sporym nadużyciem, gdyż stworzono ciekawą grę planszową, bardzo luźno wzorując się na komputerowej strategii. Oba produkty łączy nazwa, logo i ogólna tematyka, jaką są odkrycia i kolonizacja Ameryki przez mocarstwa europejskie. Na początku recenzji zaznaczam więc, że nie trzeba być ani znawcą, ani fanem komputerowego pierwowzoru, by zainteresować się opisywaną tutaj grą. Tyle na wstępie, więcej o grze komputerowej w tym tekście nie wspomnę.

Elementy gry

Na elementy gry składają się:

- 300 plastikowych figurek kolonistów i specjalistów (w 5 kolorach)
- 10 plastikowych figurek statków
- zestaw plastikowych monet o nominałach 1 i 10
- 16 kart odkryć
- 16 żetonów odkryć
- żetony towarów
- trzy zestawy żetonów budynków
- plansza
- instrukcja

Nim pierwszy raz ujrzałem AoEIII na własne oczy, sporo się nasłuchałem na temat kiepskiego wykonania tego produktu. Może właśnie te zasłyszane opinie sprawiły, że zostałem mile zaskoczony. Faktycznie, do rewelacyjnego wykonania tej grze daleko, ale w sumie jest całkiem nieźle. Duże pudełko nie sprawia niestety wrażenia wyjątkowo trwałego, nie zawiera również żadnych przegródek na elementy gry. Musimy więc we własnym zakresie zadbać o to, aby drobne elementy, których są setki, nie latały w jego wnętrzu bezwładnie.

Oczywiście jako pierwsze uwagę przyciągają plastikowe figurki. Jest ich bardzo dużo, bo ponad trzysta. Ich jakość nie powala na łopatki, ale jest całkiem przyzwoicie. Nie są przesadnie szczegółowe, a jakość tworzywa również mogłaby być lepsza. Jednak podczas gry sprawdzają i prezentują się dobrze.

Walutę w grze symbolizują plastikowe monety dwóch rodzajów. „Dziesiątki" i „jedynki" mają ten sam wzór, różnica tkwi w kolorze. Ten element gry wykonano świetnie: monety ładnie wyglądają, sympatycznie brzęczą i genialnie dodają klimatu

rozgrywce. Jest tylko jedno ale: proponuję od razu „dziesiątki" używać w grze jako „piątki", w przeciwnym razie szybko odczujemy brak pośredniego nominału. Przy takiej modyfikacji nie powinno ich zabraknąć niezależnie od liczby graczy, a na pewno będzie wygodniej.

Oprócz plastikowych elementów, w zestawie znajdziemy elementy tekturowe. Żetony towarów są niewielkie, proste i czytelne – dobrze spełniają swoją rolę i to w zasadzie wszystko co można o nich powiedzieć. Kiepsko natomiast wykonano nieco większe żetony, symbolizujące Ważne Budowle. Białe litery na jednolitym, jasnym tle nie poprawiają czytelności, zaś żetony budynków z tej samej epoki są nie do rozróżnienia z większej odległości. Jest to bardzo ważny element podczas rozgrywki i gra wiele by zyskała, gdyby podczas ich projektowania bardziej się postarano. Karty prezentują się dość ładnie, są jednak cienkie i podatne na uszkodzenia, warto więc użyć ochronnych koszulek (te w standardowym rozmiarze pasują idealnie).

Plansza jest dość duża i robi dobre wrażenie. Po lewej stronie, pod dużym logo gry, znajduje się mapa Ameryki podzielona na dziewięć obszarów kolonialnych. Prawą stronę z kolei zajmuje szereg pól wydarzeń, czyli obszar planowania działań podczas rozgrywki. Projektantowi należy się uznanie za utrzymanie wszystkich elementów w duchu epoki, w której ma miejsce akcja gry. Wydawca nie spisał się już tak dobrze, ponieważ plansza mogłaby wyglądać jeszcze lepiej, gdyby była jaśniejsza i z większą głębią kolorów. Ogólnie jednak pierwsze wrażenie jest pozytywne. Później natomiast okazuje się, że estetyka wykonania wzięła górę nad praktycznością i ergonomią. Plansza ma dużo obszarów nie używanych (obszary morskie i ogromne logo z tytułem gry), jednocześnie podczas rozgrywki nie ma na niej ustalonego miejsca na żetony dostępnych towarów i Ważnych Budowli – elementów, które stale powinny leżeć w widocznym dla wszystkich uczestników miejscu. Granice pomiędzy regionami są za mało wyraźne, w końcowym etapie rozgrywki, gdy na planszy znajduje się wiele figurek, całość przestaje być czytelna. Nie najlepiej wykonany jest także tor punktacji, biegnący wokół planszy: prezentuje się ładnie, jest jednak za wąski, zaś nadające klimatu ozdobniki w narożnikach psują czytelność i sprawiają, że łatwo o pomyłkę.

Do instrukcji nie mam zastrzeżeń – kolorowa, zilustrowana przykładami, nie poraża objętością. Jednokrotne przeczytanie może nie wystarczyć, jednak po drugiej lekturze wszystko powinno być już jasne.

Przebieg rozgrywki

Każdy z graczy wciela się w przywódcę jednego z europejskich mocarstw. Celem gry jest zgromadzenie jak największych wpływów z kolonizacji Nowego Świata. Dróg do sukcesu jest wiele: rywalizujemy z innymi krajami odkrywając nowe ziemie, kolonizując regiony już odkryte, czerpiąc korzyści ze specjalnych budowli i handlu, jak również prowadząc działania wojenne, mające na celu osłabienie przeciwników.

Gra składa się z ośmiu tur podzielonych na trzy epoki. W każdej turze gracze, w zmieniającej się podczas gry kolejności, ustawiają po jednym z posiadanych kolonistów na wybranym polu obszaru wydarzeń (oznaczając w ten sposób wykonywaną akcję). Czynność ta powtarzana jest tak długo, aż gracze rozmieszczą wszystkich posiadanych w danej turze kolonistów (standardowo każdy na początku gry dostaje pięciu, jednak za sprawą toru Specjalistów oraz niektórych Ważnych Budowli jest możliwość otrzymywania na początku tury jednej bądź kilku dodatkowych figurek określonego typu).

Po rozmieszczeniu figurek, rozgrywane są kolejne obszary wydarzeń.

Figurki umieszczone w obszarze **Inicjatywy** ustalają kolejność działań w następnej turze. Oprócz tego umieszczenie tutaj kolonisty generuje dochód, przy czym im dalsza pozycja, tym więcej pieniędzy, warto więc czasem ustąpić miejsca innym i na tym zarobić.

Nadbrzeże kolonistów to pola, z których można wysyłać kolonistów i specjalistów do już odkrytych obszarów Nowego Świata. Duża ilość kolonistów w odkrytych obszarach to ważny element na drodze do zwycięstwa, bowiem za dominację w poszczególnych koloniach dostaje się Punkty Zwycięstwa. Istotne jest też to, by wyprzedzić rywali, bowiem ten, kto jako pierwszy wyśle trzech kolonistów do danego regionu, uzyska charakterystyczny dla tego regionu towar.

Ciężko wygrać, gdy narzekamy na brak gotówki. Najważniejszym źródłem dochodu w grze jest posiadanie odpowiednich towarów i statków.

Poprzez umieszczenie kolonisty w obszarze **Towarów** pozyskamy jeden z czterech towarów dostępnych w danej turze. Gracz, który umieści tutaj swojego kolonistę jako pierwszy, będzie miał pierwszeństwo w wyborze. Statek natomiast otrzymuje w każdej turze ten gracz, który umieścił najwięcej kolonistów na obszarze **Handlu Morskiego**.

Uzyskane za towary i statki pieniądze potrzebne są do zakupu Ważnych Budowli – często kluczowego elementu na drodze do zwycięstwa w grze.

Umieszczenie kolonisty na jednym z pól **Ważnych Budowli** umożliwia zakup jednego z dostępnych w danej turze budynków. Im bliżej końca rozgrywki, tym budynki są droższe (i dające większe korzyści). Dzięki Ważnym Budowlom otrzymujemy (jednorazowo lub w każdej turze) rozmaite profity: Punkty Zwycięstwa, dochód bądź dodatkowych specjalistów.

Aby kolonizować nowe obszary Nowego Świata, konieczne są odkrycia kolejnych regionów. Robimy to wysyłając kolonistów z obszaru **Ekspedycji**. Im większą grupę wysyłamy na nieznany ląd, tym większa szansa, że wyprawa zakończy się sukcesem. Odkrycia oprócz Punktów

Zwycięstwa dają nam pieniądze. Kolonistów można także umieścić na torze **Specjalistów** (daje nam to dodatkową figurkę specjalisty w następnej turze). Każdy specjalista jest kolonistą o pewnej specjalnej zdolności. Misjonarze to specjaliści, których warto wysyłać do już odkrytych obszarów, bowiem zwiększają liczbę naszych kolonistów w regionie (nawracając miejscowych). Kupcy trafiając do kolonii generują jednorazowy dochód oraz liczą się podwójnie w rywalizacji o statek w obszarze Handlu Morskiego. Kapitan w obszarze Handlu Morskiego działa jak Kupiec, dodatkowo ma podwójną wartość podczas odkrywania nowych regionów. Żołnierz to specjalista, dzięki któremu, podczas udanej ekspedycji, otrzymujemy dodatkowy dochód (premia za konkwistę). Żołnierzy można także użyć w kolonii do eliminowania kolonistów innego gracza. Robi się to umieszczając kolonistę na pierwszym wolnym polu **Wojny** w obszarze wydarzeń.

Skoro już o wojnie mowa, warto zaznaczyć, że w tej grze ma ona marginalne znaczenie. Owszem, niekiedy opłaca nam się użyć posiadanych w danej kolonii żołnierzy, bowiem zmniejszenie liczebności kolonistów rywala pod koniec epoki, może zaowocować zabraniem mu kilku cennych Punktów Zwycięstwa. Na pewno jednak koncentrowanie się na tym elemencie rozgrywki nie jest kluczem do sukcesu, raczej dodatkowym, niekiedy użytecznym sposobem na uzyskanie przewagi w jakimś regionie. Zazwyczaj jednak bardziej opłaca się używać żołnierzy do podbojów nieznanych regionów, gdyż daje to korzyść podwójną (Punkty Zwycięstwa i pieniądze).

Już po pierwszej partii przekonujemy się, że zasady gry są bardzo intuicyjne i łatwe do opanowania. Przebieg rozgrywki nie dłuży się nawet przy większej liczbie początkujących graczy. Ważne jedynie, by zadbać o odpowiednio duży stół, by każdy z uczestników mógł zachować porządek w dziesiątkach znajdujących się w rezerwie figurek. W przypadku tej gry, bałagan na stole potrafi bardzo skutecznie zepsuć przyjemność płynącą z dynamicznego przebiegu partii.

Podsumowanie

Zastosowany w „Age of Empires III" mechanizm rozmieszczania kolonistów na poszczególnych obszarach, umożliwiających wykonywanie określonych akcji, nie jest pomysłem nowym. Podobne rozwiązania znajdziemy w innych, popularnych grach. O sile AoE III stanowi jednak nie oryginalność mechaniki, lecz świetne zbalansowanie i sprawny przebieg rozgrywki. Różne możliwe drogi do zwycięstwa to jeden z najważniejszych atutów. Są elementy, których zaniedbać nie można, nie ma jednak strategii jedynej i słusznej, o ile oczywiście rywale odpowiednio zareagują na działanie wysuwającego się na prowadzenie gracza. Blokowanie skutecznych działań przeciwnika umożliwiają różne przemyślane, mechaniczne drobiazgi (jak możliwość bezkarnego zajęcia pól Ważnych Budowli, nawet jeśli nas na ich zakup nie stać, a tylko po to, by uniemożliwić zakup przeciwnikowi). Ważne jest obserwowanie ruchów i stanu posiadania rywali. Losowy czynnik, związany z odkryciami, potrafi niekiedy sprzyjać ryzykantom, ale mimo

wszystko jest to element pozytywnie wpływający na ogólny obraz gry. Dodać należy także, że gra jest świetnie wyskalowana. Standardowo przeznaczona jest dla od 2 go 5 graczy i faktycznie dobrze działa przy każdej ilości osób. Osobiście polecam jednak rozgrywkę w jak największym gronie. Tak naprawdę gra w pełni dostosowana jest do zmagań sześciu osób, brakuje jedynie szóstego zestawu figurek (można dokupić osobno, co niestety czyni grę droższą). Nawet w pełnym, sześcioosobowym składzie, czas gry pozostaje rozsądny, co jest oczywiście ważną zaletą.

„Age of Empires III" to pierwsza od długiego czasu gra strategiczna, która (wśród grup, z którymi grywam) poważnie zaczęła konkurować z rewelacyjnym (lecz odmiennym w założeniach) „Shogunem" (recenzja w czwartym numerze RT), dlatego, moim zdaniem, zasługuje na równie wysoką ocenę. Polecam gorąco!

Komentarz do oceny

Wykonanie: Chciałoby się wystawić wyższą notę za świetnie wykonane monety, dużą ilość figurek i pięknie zaprojektowaną planszę. Niestety ocena leci w dół za sprawą irytujących drobiazgów: w przerośniętym pudełku brakuje przegródek, żetony Ważnych Budowli wykonane są kiepsko, zaś plansza, mimo iż ładna, podczas rozgrywki zdradza szereg niedociągnięć.

Miodność: Jest to jedna z najciekawszych strategii, z jakimi się zetknąłem. Atuty można wymieniać długo: sprawny przebieg rozgrywki, doskonałe wyskalowanie (przyjemnie się gra zarówno w dwie jak i sześć osób), różne drogi prowadzące do zwycięstwa, czynnik losowy obecny w stopniu, który uatrakcyjnia, a nie psuje rozgrywkę. Mechanika gry nie jest specjalnym odkryciem, ale w ciekawy sposób czerpie ze znanych, cenionych tytułów.

Cena: W ostatnim czasie cena gry znacząco spadła, dlatego wystawiam „szóstkę" zamiast „piątki". Obecna cena jest rozsądna, biorąc pod uwagę ilość figurek i innych elementów. Gdyby w pudełku od razu znalazł się zestaw figurek dla szóstego gracza (za który trzeba dopłacić), z czystym sumieniem wystawiłbym „siódemkę". Osoby nastawione na grę w mniej niż sześć osób mogą podnieść tą notę o jedno oczko. „Kompletny" zestaw dla sześciu graczy jest niestety trochę za dużym wydatkiem.

Age of Empires III – Age of Discovery

Wykonanie: 7/10

Miodność: 10/10

Cena: 6/10 (169,95 zł

+ 34,95zł za zestaw figurek dla 6go gracza)

zrecenzował: ajfel

Mall of Horror

Noc żywych trupów

Tajemniczy eksperyment naukowy pozwolił martwym wstać z grobów i polować na żywych. Stopniowo zamarło wszelkie życie na ziemi, a ocalałe, zgromadzone wokół organizacji rządowych, grupy odizolowały się od reszty świata. Policja i wojsko nie są w stanie ochronić obywateli przed aktami agresji i falą kradzieży. Ludzkie społeczeństwo jest w rozsypce. Ci, którym udało się ocaleć, schronili się w ogromnym centrum handlowym, mając nadzieję na przeżycie ataku pożeraczy ludzkiego mięsa. Jesteś jednym z ostatnich żywych ludzi na świecie i zrobisz wszystko, by przetrwać.

Takimi oto słowami rozpoczyna się instrukcja gry Mall of Horror. Tytuł ten należy do gatunku gier opartych na umiejętnościach dyplomacji i blefu. Gracze kontrolują grupę ludzi, którzy wraz z innymi schronili się w centrum handlowym, czekając na ratunek. To, czy przeżyją, będzie zależało wyłącznie od sprytu gracza.

Do zabawy może przystąpić od 3 do 6 graczy. Przeciętna rozgrywka trwa około 60 minut, ale bardzo wiele zależy od uczestników. Jeśli są w grupie „pieniacze", gra może się dość znacznie przeciągnąć, gdyż dyskusje i mniejsze bądź większe kłótnie są tu na porządku dziennym. Do tego elementu odniosę się nieco później, bo wymaga on pewnego wyjaśnienia – tym bardziej, że wydawca reklamuje grę hasłem: „Przetrwasz, jeśli zdradzisz", co nie zawsze znajduje swoje odbicie w rzeczywistości.

Elementy gry

Pudełko Mall of Horror jest standardowych rozmiarów, jeśli idzie o „nowe" planszówki, i zdobi je klimatyczna ilustracja w miłych dla oka kolorach. W przeciwieństwie do wielu innych produkcji, tektura nie jest porowata, ale lakierowana, co nadaje pudełku elegancki wygląd, ale jednocześnie naraża je na widoczne zarysowania. Kiedy otworzymy opakowanie, czeka nas miła niespodzianka – schludna plastikowa wytłoczka, w której z łatwością ułożymy wszystkie nasze elementy. Firma Asmodée znana jest z dobrego przygotowania pudełek swoich produktów (inne ich pozycję to m.in. Mission: Red Planet [RT06] oraz Senji [RT11]), choć trzeba przyznać, że nie umywa się ona do innej omawianej w tym numerze gry – Jamaici.

W pudełku znajdziemy:

- planszę
- 5 zasłonek do zamkniętych miejsc
- 21 żetonów postaci w 6 kolorach
- 30 miniaturowych zombie
- 6 tabliczek głosowania
- 4 kości
- 1 zasłonkę do kości
- 21 kart akcji
- 1 odznakę Szefa Ochrony

Elementy wykonane są poprawnie, choć nierówno. Przykładem niech będą niezłe grafiki kart akcji i dość słabe ilustracje postaci na tabliczkach do głosowania i naklejkach na żetony. Plansza jest naprawdę pancerna. Ze względu na zastosowanie innego typu klejenia, niż na przykład w Mission: Red Planet (w której nasza plansza się rozpadła), jest znacznie wytrzymalsza i lepiej leży na stole. Drewniane krążki postaci są wykonane przyzwoicie, choć na wielu widnieją niewielkie zadry. Nie ma to jednak większego znaczenia estetycznego. Figurki zombie są wytrzymałe, wykonane z dobrej jakości materiałów, aczkolwiek minusem może być fakt, iż wszystkie są takie same.

Być może zwróciliście uwagę, że kilka linijek wcześniej wspomniałem o naklejkach na żetony. W istocie niektóre elementy (żetony postaci oraz tabliczki do głosowania) należy przygotować samemu z dostarczonych przez producenta elementów.

Teraz dość ważna uwaga – zdarzają się zestawy wybrakowane! W naszym egzemplarzu brakowało na przykład 3 krążków postaci w kolorze brązowym, przez co niemożliwe było zagranie z maksymalną liczbą osób. Nie jest to odosobniony przypadek, bo głosy o brakujących elementach pojawiają się na całym świecie.

Ostatnią kwestią, o której warto wspomnieć, jest instrukcja. Niestety i tu wydawca się nie popisał. Na przestrzeni czasu powstało kilka jej wersji przez co zasady są w niektórych niepełne. Co ważniejsze, nie są to takie reguły, które można wydedukować na podstawie szczątkowych informacji, a przez to, o ile tuż po zakupie nie sięgniemy do klaryfikacji zasad, będziemy traktować je jako niebyłe, psując sobie tym samym część zabawy.

Polowanie na ludzi

Rozgrywka jest dynamiczna, a tury dość krótkie. Plansza nie zajmuje wiele miejsca, podobnie zresztą jak potrzebne każdemu graczowi elementy, więc nie potrzebujemy wielkiego stołu. Na samym początku rozgrywki uczestnicy zabawy otrzymują trzy żetony postaci w jednym kolorze (4 żetony, jeśli jest to rozgrywka dla 3 osób) oraz odpowiadającą im tabliczkę do głosowania. Każda postać ma pewne specjalne właściwości – gość z gnatem potrafi zastraszyć innych i zyskać dodatkowy głos przy głosowaniu, osiłek może sam powstrzymać jednego zombie, dziewczyna natomiast warta jest największą ilość punktów. Przy czterech postaciach otrzymujemy dodatkowo żeton dziecka, które nie ma jednak żadnych specjalnych umiejętności i przy podliczaniu punktów zwycięstwa wart jest jedynie punkt. W tym momencie najstarszy gracz otrzymuje plakietkę Szefa Ochrony (pierwszego gracza), po czym wręcza każdemu jedną kartę akcji. Następnie uczestnicy po kolei rzucają dwiema kostkami i umieszczają jedną ze swoich postaci na wskazanej lokacji (zazwyczaj mamy więc do wyboru dwa miejsca, chyba że jedna z lokacji jest już pełna albo też wyrzuciliśmy dwa identyczne wyniki), aż do momentu, gdy wszystkie postacie znajdą się na planszy. Wtedy to rzucamy wszystkimi czterema kośćmi i w miejscach przez nie wskazanych ustawiamy pierwszych zombie. Jesteśmy gotowi do rozgrywki.

Tura rozgrywki składa się z sześciu prostych faz.

- przeszukiwanie parkingu – wszystkie znajdujące się na parkingu (lokacja nr 4) postacie głosują, kto pójdzie przeszukać parking w poszukiwaniu przydatnych przedmiotów. Podczas głosowania każdy ma tyle głosów, ile postaci znajduje się w danym miejscu (za wyjątkiem gościa z gnatem, który ma zawsze 2 głosy). Jeśli będzie remis, do głosowania włączają się także gracze, którzy nie mają w danym miejscu żadnej postaci,

dysponując jednym głosem. Ten, kto wygra głosowanie, ciągnie trzy karty z talii kart akcji, jedną zatrzymuje dla siebie, kolejną wręcza dowolnemu graczowi, a ostatnią kładzie na spód talii. W razie remisu nikt nie ciągnie kart.

- wybór nowego Szefa Ochrony – wszystkie znajdujące się w Biurze Ochrony (lokacja nr 5) postacie głosują, kto zostanie w tej turze Szefem Ochrony. Głosowanie przebiega analogicznie do tego na parkingu. W razie ostatecznego remisu Szef Ochrony pozostaje ten sam.
- przybycie zombie – gracz, który został wybrany Szefem Ochrony rzuca w tajemnicy czterema kostkami (służy do tego specjalne pudełko), a następnie ma możliwość ich podejrzenia, nie pokazując nikomu innemu. W wylosowanych miejscach w kolejnej fazie pojawią się nowe figurki zombie. Do tego czasu kostki pozostają zakryte.
- wybór miejsca ruchu – Szef Ochrony musi jako pierwszy zadeklarować, do której lokacji ruszy się jedna z jego postaci. Następnie wszyscy w tajemnicy wybierają lokację, do której ruszy się ich postać. Służą do tego tabliczki do głosowań, na których, oprócz symboli drużyn, znajdują się także cyfry reprezentujące konkretne lokacje.
- ruch postaci – na początku fazy odkrywa się kości zombie i na wyrzuconych lokacjach dostawia się kolejną figurkę truposza. Jeśli w danej lokacji pojawia się 8-my zombie, zostaje ona zamknięta do końca gry. Teraz każdy gracz, zaczynając od Szefa Ochrony, MUSI poruszyć jedną z postaci do lokacji, którą wybrał na tabliczce głosowań. Jeśli nie może tego uczynić, jego postać ląduje na parkingu.
- atak zombie – kulminacyjnym punktem każdej tury jest atak zombie, w którym z reguły ginie przynajmniej jedna postać. W pierwszej kolejności kładziemy dodatkową figurkę zombie w miejscu, gdzie jest największa ilość postaci (truposze przyciąga zapach świeżego mięska), a także tam, gdzie znajduje się najwięcej dziewcząt (razem powodują straszny jazgot, co zwraca uwagę nieumarłych). Gracze po kolei rozpatrują każdą kolejną lokację, sprawdzając, czy zombie przedarły się przez szeregi obrońców i zamierzają kogoś zjeść. Dzieje się tak, gdy liczba zombie będzie równa bądź większa od ilości obrońców w danej lokacji. Jeśli się tak stanie, następuje głosowanie... kogo wypchnąć zombie, pozwalając reszcie na uniknięcie smutnego losu. Pożarta postać zostaje usunięta z gry, a najedzone zombie znikają z danej lokacji. Jeśli trupom nie udało się przedrzeć przez obrońców, zostają na następną turę. W końcu im się uda...

Rozgrywka toczy się do momentu, w którym na planszy pozostaną zaledwie cztery postacie lub też wszystkie żetony znajdą się w jednej lokacji (maksymalnie 6). Wtedy to podliczamy punkty za postacie (dziewczyna warta jest 7, osiłek 5, gość z gnatem 3, a dziecko 1). Wygrywa ten, komu udało się zachować przy życiu najbardziej wartościowych członków swojej drużyny.

Warto w tym miejscu wspomnieć o kartach akcji. Występuje sześć ich rodzajów:

1) Kamery – w fazie „przybycie zombie" gracz, który zagra tę kartę ma możliwość podejrzenia kości wylosowanych przez Szefa Ochrony
2) Sprzęt – młotek, deski, gwoździe... Chyba wiecie do czego to służy? Pozwala zabarykadować drzwi od środka, umożliwiając postaciom powstrzymanie w danej turze dodatkowego zombie (karta Sprzęt liczy się więc jakby w pomieszczeniu znajdowała się jeszcze jedna postać)
3) Krycie się – karta zagrana w fazie „atak zombie" pozwala uniknąć pożarcia. Ukryta postać nie głosuje, kogo rzucić trupom na pożarcie, ale jednocześnie sama nie może zostać zjedzona
4) Sprint – zagrany w czasie ruchu, umożliwia postaci przemieszczenie się do innej lokacji, niż ta, którą wybraliśmy na tabliczce głosowań; to także jedyna możliwość, aby w danej rundzie NIE poruszyć żadnej postaci
5) Groźba – patrzymy komuś głęboko w oczy i mówimy: „Jeśli na mnie nie zagłosujesz, to..."; daje 1 dodatkowy głos w dowolnym głosowaniu
6) Broń – w zależności od typu broni pozwala usunąć z planszy jednego lub dwa niewygodne dla nas zombie

"Przeżyjesz jeśli zdradzisz"

W wielu miejscach można spotkać się z głosami, że **Mall of Horror** to gra nastawiona na nieczyste zagrywki i obfitująca w dużą ilość nerwogennych sytuacji. Między innymi z takiego właśnie powodu podchodziliśmy do tej gry z pewną dozą nieufności – grupę, w której gramy najczęściej, stanowią ludzie nie przepadający za chwytami poniżej pasa.

Z całą stanowczością mogę jednak zadać powyższemu stwierdzeniu kłam. Jest bowiem kilka sposobów na granie w **MoH**. Jeden z nich zakłada agresywne negocjacje, gdzie każda tura zaczyna się i kończy wielką kłótnią. Inny – bardziej pokojowy – premiuje spryt i umiejętność dedukcji gracza. Najlepiej jednak wykorzystać mieszankę obu. Bardzo wiele zależy tutaj od podejścia graczy. Wszystkie formy są jednak równie miodne, co sprawdziliśmy na własnej skórze.

Podsumowanie

Mall of Horror to solidna pozycja. Szybka, dynamiczna i całkiem emocjonująca rozgrywka może dostarczyć wielu godzin godziwej rozrywki. Nie jest to być może gra, którą katuje się raz za razem, aż do znudzenia, ale jako tytuł, do którego regularnie wraca się z przyjemnością, sprawuje się znakomicie. Na ocenie zaważyły w dużej mierze uchybienia w kwestii wydania (tutaj przoduje brak elementów i niekompletna instrukcja).

Przed zakupem należy się zastanowić, czy wszyscy w naszej grupie preferują podobny styl grania, bo może to zaważyć na szybkim odstawieniu gry na półkę. Nie można jednak wykluczyć miłego rozczarowania, tak jak to było w naszym przypadku.

Reasumując – warto zwrócić na ten tytuł uwagę.

Spróbujcie przeżyć...

Komentarz do oceny

Wykonanie: Przyzwoite, ale nie pozbawione kilku istotnych mankamentów. Wybrakowane egzemplarze bolą najmocniej, choć zaraz za nimi podąża nieco chaotyczna i nie poruszająca kilku istotnych kwestii instrukcja. Odrobinę do życzenia pozostawiają niektóre grafiki, a także ogólne wykonanie żetonów.

Miodność: Pomimo, że w grze występuje bardzo mały element losowy, to właśnie on najmocniej psuje rozgrywkę. Mowa tu o początkowym rozstawianiu postaci. Duże znaczenie dla rozgrywki mają dwie lokacje – parking i Biuro Ochrony. Szczególnie w tym drugim wypadku łatwo o „zabunkrowanie" postaci i nie oddanie plakietki Szefa Ochrony aż do końca gry, w związku z czym gracz siedzący po prawej stronie owego gracza ZAWSZE będzie ostatni. Za to duży minus. Poza tym rozgrywka jest dynamiczna i emocjonująca. Warto zaznaczyć, że pomimo dość ciężkiej atmosfery, nie jest pozbawiona humoru.

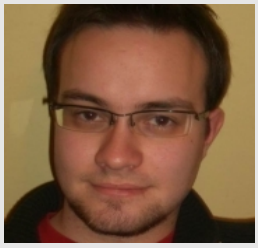
Cena: Nie powala, ale też nie odrzuca. Gdyby nie dość przeciętne wykonanie, mogłaby być dużo wyższa. Nie zmienia to jednak faktu, że jeszcze rok temu ta gra kosztowała niemal 170 zł!

Mall of Horror

Wykonanie: 7/10

Miodność: 9/10

Cena: 7/10 (119,95 zł)



zrecenzował: Ejdżej

KUŹNIA GIER

Wydawnictwo Kuźnia Gier zaprasza do zapoznania się z ofertą:

WIEDŹMIN
Przygodowa Gra Karciana

Pogłoski o śmierci Geralta z Rivii okazały się przesadzone. Wiedźmin żyje, a świat znów potrzebuje jego pomocy w starciu z hordami potworów.

12+ 2-4 30-90

Los wiedźmina jest w Twoich rękach!

爭米 RICE WARS
WOJNY RYŻOWE
REISKRIEGE

Rice Wars to strategiczna gra ekonomiczna w realiach XIV-wiecznej Japonii.
Zostań daymio - władcą japońskiego rodu i zmierz się w strategicznej rozgrywce z żądnymi zwycięstwa przeciwnikami.

12+ 2-5 60-150

reklama

WIZYMEN 2

Nowa edycja polskiego bestsellera!
Wszystkiego tu więcej: graczy, kart, rysunków, dodatkowych zasad oraz przede wszystkim znakomitej zabawy!

12+ 2-6 15-45

Nowe spojrzenie na wyścigi furmanek!

UWAGA gra zawiera Beret!

MOZAIKA

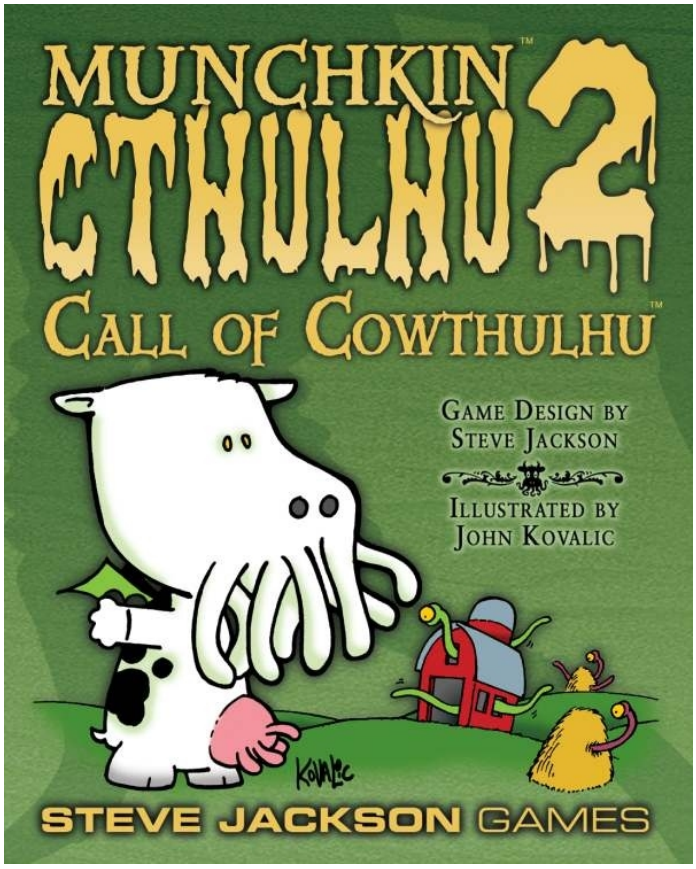
Mozaika to szybka i wciągająca gra planszowa dla całej rodziny. Celem gry jest zbudowanie jak najbardziej eleganckiej i symetrycznej mozaiki. Niestety, nie zawsze się to udaje. Czasami powstaje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz przeciwnie.

10+ 3-5 30-45

więcej informacji w internecie na stronie **http://www.kuzniagier.pl/**

Munchkin Cthulhu 2+3

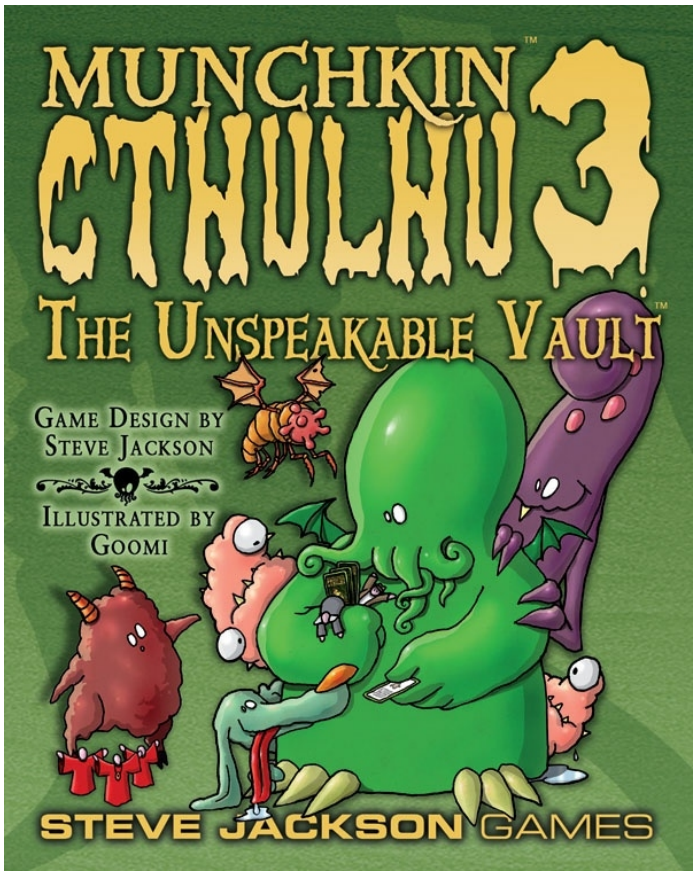
Krowy, macki i Krypta Zagłady



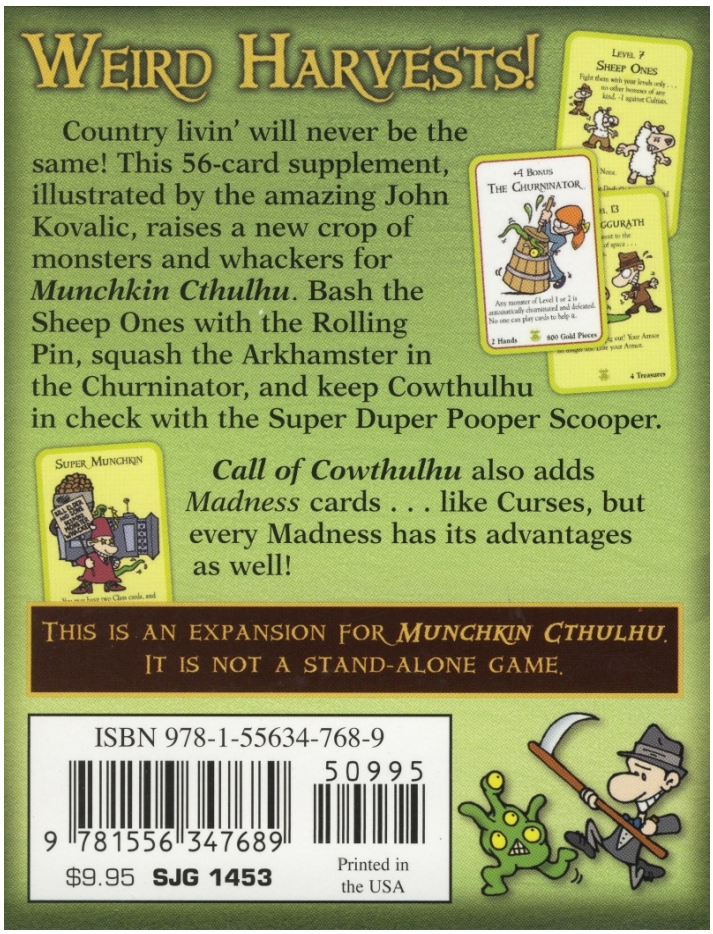
Kilka miesięcy temu, debiutując jako recenzent na łamach Rebel Timesa, miałem przyjemność opisywać jedną z moich ulubionych gier karcianych – Munchkina Cthulhu. Od tego czasu zdążyły już pojawić się na rynku dwa dodatki do tej pozycji. W niniejszym tekście przyjrzę się pokrótce obu zestawom – Munchkinowi Cthulhu 2: Call of Cowthulhu oraz Munchkinowi Cthulhu 3: The Unspeakable Vault.

Munchkin dla opornych

Duetu Steve Jackson – John Kovalic fanom gier chyba przedstawiać nie trzeba. Stworzyli oni słynnego Munchkina – karcianą parodię gier RPG, w zależności od edycji wyśmiewającą m.in. D&D, Świat Mroku, systemy science-fiction, a nawet horrorowy Zew Cthulhu. Właśnie ta ostatnia pozycja ponownie stała się obiektem wielce skądinąd sympatycznej drwiny w dwóch zestawach dodatkowych do Munchkina Cthulhu. Istnieją jeszcze osoby nie wiedzące na czym polega rozgrywka? Zatem już wyjaśniam. Gracze wcielają się w bohaterów walczących z potworami i za każde zabite monstrum rozwijają swoją postać o jeden poziom. Kto pierwszy osiągnie upragniony level numer 10 – wygrywa. Karty dociąga się z dwóch talii – „drzwi", za którymi kryją się potwory, pułapki, bądź różne dopalacze, oraz „skarbów", otrzymywanych za zabijanie przerażających kreatur, które pokonuje się porównując aktualny poziom postaci gracza z poziomem potwora. Mechanika jest

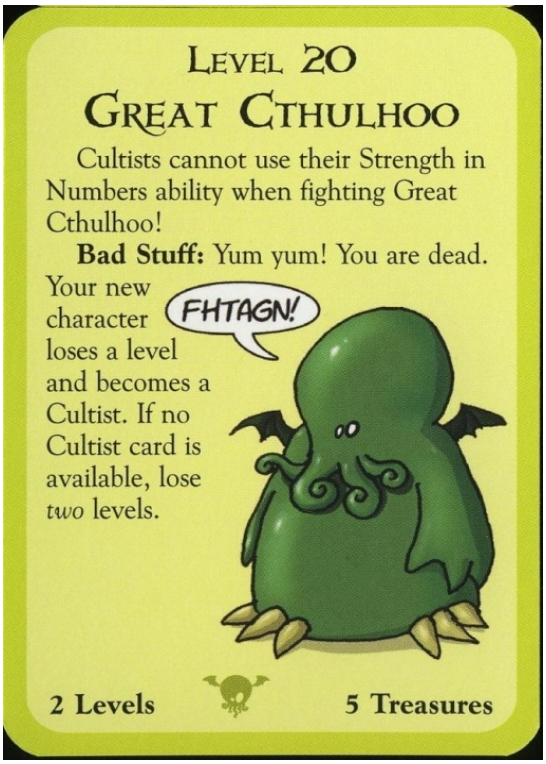


prosta i grywalna, wprowadza dużą interakcję między uczestnikami (gracze mogą przeszkadzać lub pomagać sobie wzajemnie), a każda partia potrafi wywołać niekontrolowane salwy śmiechu dzięki niepowtarzalnemu dowcipowi, którym karty aż ociekają.



Co nowego?

Munchkin Cthulhu 2: Call of Cowthulhu i Munchkin Cthulhu 3: The Unspeakable Vault to zestawy dodatkowe zawierające po 56 kart. Ten pierwszy, podobnie jak wszystkie inne odsłony serii, ilustrował wspomniany już John Kovalic, natomiast rysunki do „trójki" wykonał Francois „Goomi" Launet, znany przede wszystkim jako autor humorystycznego cthulhowego komiksu internetowego Unspeakable Vault (of Doom). Przeniósł on swoją wizję lovecraftowskiego uniwersum na karty Munchkina, uzyskując przekomiczny efekt. W nowych dodatkach spotkamy więc postacie i potwory z UV(oD), np. samego Wielkiego Cthulhoo, Dagoona czy Shoggotki, a także specyficzne monstra będące wariacjami Kovalica na temat Mitologii Cthulhu i życia na wsi – krowopodobnego Cowthulhu, przypominającego pszczołę Bee-Go, tudzież Doggotha. Ich pokonywanie ułatwią nowe elementy ekwipunku, takie jak słomkowy kapelusz, kosa, wałek do ciasta oraz mokasyny ze skóry kałamarnicy. Munchkin Cthulhu 2 wprowadza ponadto pierwszą cthulhową kartę typu Steed (wierzchowiec) – szkoda, że tylko jedną. Kolejne nowe rozwiązanie pojawiające się w MC2 i rozwinięte w MC3 to karty szaleństwa (Madness!). Działają one jak znane z wersji podstawowej klątwy, z tą jednak różnicą, że poza niekorzystnymi dla postaci konsekwencjami, zawsze dają jej też jakiś bonus. Są one bardzo ciekawe, urozmaicają rozgrywkę i stanowią mocny punkt obu zestawów.



Niestety, jeden Steed i nowa mechanika szaleństw to moim zdaniem trochę mało jak na dwa dodatki

zawierające w sumie 112 kart. Dodatkowo weźmy pod uwagę fakt, że obie nowości pojawiły się już w MC2, w związku z czym kolejny dodatek wniósł do gry jedynie potwory, skarby i więcej kart szaleństwa. Osobiście po cichu liczyłem na zupełnie nowe klasy, a dostałem tych samych profesorów, kultystów i badaczy, za to ozdobionych innymi niż w „podstawce" rysunkami. Ponadto kolejne kopie znanych już kart, np. Loaded Die czy Wandering Monster – najkrócej rzecz ujmując: nic odkrywczego.

Podsumowanie

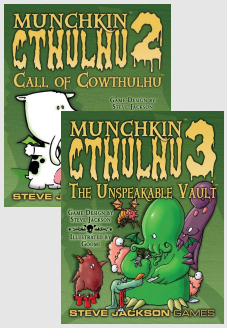
Zestawy dodatkowe do Munchkina Cthulhu czynią grę śmieszniejszą, bardziej wciągającą i jeszcze bardziej zakręconą. MC2 w przezabawny sposób łączy wiejskie klimaty z Mitologią Cthulhu, a MC3 przenosi graczy do stworzonej przez Goomiego w jego komiksie Krypta Zagłady. Ilustracje, zarówno autorstwa Kovalica jak i Launeta, są komiczne, podobnie jak teksty na kartach. W warstwie humoru nie mam ani jednemu, ani drugiemu dodatkowi nic do zarzucenia – trzymają wysoki poziom wszystkich poprzednich edycji. Tym niemniej, zawiodą się osoby spodziewające się w tych zestawach wielu nowości w kwestii samej rozgrywki. Mamy więcej potworów i przedmiotów, ale wydają się one jakby dziwnie znajome. Mamy też szaleństwa, ale nic poza nimi. Podsumowując, fanom Munchkina Cthulhu jego kolejne dwie odsłony polecę z czystym sumieniem ze względu na fantastyczny klimat i salwy śmiechu, którymi będą co chwilę wybuchać zapoznając się z nowymi kartami. Niestety do ideału trochę brakuje – mnie zabrakło głównie jakichś fajnych nowych rozwiązań mechanicznych i przynajmniej jednej dodatkowej klasy postaci. Pomimo to sądzę, że po dodatki Munchkin Cthulhu 2: Call of Cowthulhu i Munchkin Cthulhu 3: The Unspeakable Vault sięgnąć jednak warto.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Jak zwykle solidne wykonanie kart i wręcz cudowne ilustracje Johna Kovalica w MC2 oraz Goomiego w MC3. Nieduże pudełko z każdym z dodatków zawiera 56 zafoliowanych kart i czarno-białą instrukcję, ale bez problemu można wszystkie te elementy trzymać razem z podstawową wersją gry w opakowaniu po niej.

Miodność: Dodatki wprowadzają śmieszne nowe potwory i karty ekwipunku, ale niczym nie zaskakują. Jest, jak zwykle w przypadku Munchkina, dużo absurdalnego humoru i zabawy podczas gry, ale po dużej liczbie partii może już zacząć robić się nieco monotonnie. Powtórzę się – liczyłem na więcej innowacji.

Cena: Nie odstrasza wysokością, nie jest też okazyjna. Po prostu taka, na jaką zasługują dobrze wydane niezłe dodatki do świetnej gry.



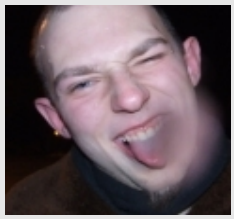
M.C.2: Call of CowCthulhu

M.C.3: The Unspeakable Vault

Wykonanie: 9/10

Miodność: 7/10

Cena: 7/10 (35,00zł + 44,95zł)



zrecenzował: Żucho

Ghost Stories

Czterech wspaniałych

Ghost Stories to kooperacyjna gra dla 1-4 graczy autorstwa Antoine'a Bauza, która na tegorocznych targach gier w Essen zrobiła prawdziwą furorę. Fabularnie została osadzona w mitologii chińskiej i opowiada o próbie powrotu do życia Wu-Fenga, Pana Dziewięciu Piekieł. Pokonany wiele lat wcześniej próbuje odzyskać swoją urnę, która została złożona na cmentarzu małej, położonej gdzieś w Środkowym Cesarstwie, zapomnianej wioski. Na drodze Wu-Fengowi staje czterech Fat-Si (Taoistycznych kapłanów), którzy strzegą granicy pomiędzy światem żywych i umarłych. Stawką w tej walce jest nie tylko los osady, ale i całego świata…

Zawartość pudełka

Ozdobione świetnymi grafikami pudełko zawiera w sobie sporą liczbę elementów: 4 plansze Taoistów, 9 pól wioski, 4 kości Tao (w tym jedną specjalną), 1 kostkę Przekleństwa, 65 kart (55 kart Duchów, niebieskich, oraz 10 kart Inkarnacji Wu-Fenga, czerwonych), 20 żetonów Tao, 20 żetonów Qi, 4 figurki Taoistów, 4 znaczniki Ying-Yang, 8 figurek Nawiedzenia, 2 figurki Buddy, 1 znacznik Nieaktywnych Tao, 1 znacznik Osłabiającej Mantry (ang. *Enfeeblement Mantra*), 4 znaczniki Nieaktywnej Mocy, 3 znaczniki Neutralnej Mocy, 3 instrukcje (w językach: angielskim, francuskim i niemieckim), 6 kart pomocy gracza (po dwie na język) oraz jedną kartę do zapisywania wyników gier.

Wykonanie wszystkich elementów stoi na wysokim poziomie. Plansze (Taoistów i pola wioski) wykonane są z grubej, odpornej na uszkodzenia tektury i okraszone wspaniałymi ilustracjami - to samo można powiedzieć zresztą o kartach Duchów i Inkarnacji Wu-Fenga (chociaż zakupienie ochronnych koszulek na pewno wyjdzie im tylko na zdrowie, bowiem przy intensywnym użytkowaniu mogą one mieć tendencje do ścierania się na rogach). W Ghost Stories występują jedne z najładniejszych grafik jakie miałem okazje widzieć w grach planszowych w ogóle (w tym aspekcie ustępują tej grze nawet świetne grafiki kart w Wolsungu).

Jeśli chodzi zaś o znaczki i żetony - są one trwałe, funkcjonalnie i czytelne - podczas gry nie nastąpi sytuacja pomylenia ich jednego rodzaju z innymi. Figurki wykonane są dość starannie, z dbałością o dużą liczbę szczegółów i wyglądają po prostu ładnie. Instrukcja na pierwszy rzut oka nie jest zbyt czytelna, jednak jest to tylko pierwsze wrażenie. Szkoda, że zasady dotyczące zdolności duchów i opis poszczególnych pól wioski umieszczone są tylko na kartach pomocy gracza i nie przedrukowano ich w instrukcji - trochę utrudnia to jej odbiór. Jeśli już przy kartach pomocy gracza jesteśmy, to strasznie irytującą rzeczą jest pomieszanie ze sobą ich wersji językowych - na przykład na jednej ze stron karty znajduje się opis zdolności duchów w języku angielskim, a na drugiej opis pól wioski w języku francuskim. Oczywiście można, obok planszy, położyć dwie karty, ale, jak dla mnie, jest to wada wprowadzającą sporo

zamieszania. Nie łatwiej było zrobić po prostu jedną dwustronną kartę pomocy w danym języku? Zamysł autorów w tej kwestii zupełnie nie przypadł mi do gustu.

Samo pudełko, choć wypełnione świetnie ilustrowaną tekturą, jest za duże. Spokojnie można było zmniejszyć jego rozmiar i wyszłoby to tylko grze na dobre – byłaby znacznie poręczniejsza w transporcie. W tym miejscu muszę pochwalić również wypraski, z których bardzo łatwo wydobyć poszczególne elementy w sposób dla nich nieinwazyjny – Fantasy Flight Games mogłoby się od Repos Productions w tym zakresie wiele nauczyć.

Mechanika i przebieg rozgrywki

Przygotowanie do rozgrywki jest bardzo proste - z pól wioski losowo układamy kwadrat 3 na 3, do którego z każdej strony dokładamy 4 plansze Taoistów (zielonego, czerwonego, żółtego i niebieskiego – losowo przyporządkowując ich kolory graczom oraz wybierając jedną z dwóch stron planszy: różnią się one od siebie specjalną zdolnością Taoisty, na przykład niebieski może uzyskać pomoc od mieszkańca wioski i podjąć egzorcyzm jako jedną akcję LUB poprosić o pomoc mieszkańca wioski albo przeprowadzić egzorcyzm dwa razy podczas swojej tury). Każdy z graczy otrzymuje cztery znaczniki Qi (energia życiowa kontrolowanego przez niego Taoisty), znacznik Ying-Yang w kolorze jego postaci oraz, również zgodny z jej kolorem, żeton Tao. Następnie każdy gracz umieszcza figurkę swojego bohatera na środkowym polu wioski. Na polu Buddyjskiej Świątyni stawiamy dwie figurki Buddy, a resztę wolnych żetonów odkładamy na bok planszy. Pozostaje już tylko przetasować karty Duchów tworząc z nich talię oraz na 10 kart przed końcem dołożyć jedną, losowo wybraną Inkarnacje Wu-Tenga (w podstawowej wersji zasad – o ich skalowaniu opowiem nieco później). Gracze wygrywają rozgrywkę, gdy uda im się ją pokonać.

Cała gra składa się z następujących po sobie tur poszczególnych graczy, te zaś dzielą się na dwie fazy – fazę Ying (Duchów) i Yang (Taoisty). Podział ten jest dość intuicyjny i po rozegraniu zaledwie kilku tur jesteśmy w stanie w pełni go opanować.

Faza Ying

W tej fazie działają „źli faceci". Na jej początku należy rozpatrzeć zdolności wszystkich duchów znajdujących się na planszy gracza (może się na niej znaleźć w jednym momencie maksymalnie trzy). Każdy duch, który posiada zdolność Nawiedzenie, przesuwa reprezentującą go figurkę o jedno miejsce do przodu - wędrówka figurki rozpoczyna się zatem od karty ducha, poprzez pierwsze pole na planszy, aż na drugie. Jeśli dotrze ona na drugie, to pierwsze, znajdujące się w linii pionowej, pole wioski staje się Nawiedzone (odwracamy je na drugą stronę i nie zapewnia ono żadnych zdolności). Jeśli pierwsze pole w danej linii jest już nawiedzone, to odwracamy na nieaktywną stronę kolejne. Musimy pamiętać, że w momencie nawiedzenia trzeciego pola wioski gracze przegrywają grę. Po Nawiedzeniu pola, figurka ducha wraca z powrotem na jego kartę i cały cykl rozpoczyna się od początku. Inną, niezwykle groźną zdolnością, jaką dysponują niektóre ze zjaw, jest zdolność Dręczyciela (ang. *Tormentor*). Za każdego znajdującego się na planszy danego gracza ducha z tą zdolnością musimy rzucić kością Przekleństwa. Możemy w tym rzucie uzyskać pięć możliwych wyników:

- brak efektu
- pierwsze nienawiedzone pole wioski znajdujące się w linii pionowej przed duchem zostaje Nawiedzone
- gracz musi dołożyć kolejnego ducha do swojej planszy z zachowaniem wszystkich zasad odnośnie ich umieszczania
- gracz musi odrzucić wszystkie swoje żetony Tao
- kontrolowany przez gracza Taoista traci jeden punkt Qi

Inne efekty obecności duchów to, na przykład, uwięzienie jednej z kości Tao graczy aż do czasu przeprowadzenia na nim udanego egzorcyzmu, wyłączenie specjalnej zdolności Taoisty czy dołożenie kolejnego ducha. Niektóre Duchy są również odporne na kości Tao – wtedy możemy je usunąć jedynie za pomocą wydawania żetonów. Słowem, urozmaicenie efektów jest całkiem duże, ale najgroźniejszymi i tak pozostają duchy ze zdolnością Dręczyciela. Ich potencjalna zdolność do Nawiedzenia jednego pola wioski, co turę (pomimo, że jest to szansa jedna do sześciu) jest niezwykle groźna i to one powinny być jak najszybciej odsyłane do Dziewięciu Piekieł. W dalszej kolejności gracze powinni skoncentrować się na duchach, które „kradną" im dostępne kostki Tao – bez nich bowiem bardzo szybko zostaną pokonani. Są to oczywiście jedynie ogólne uwagi, ponieważ sytuacja na planszy gry zmienia się bardzo dynamicznie i często gracze będą zmuszeni dokonywać w tej kwestii dramatycznych wyborów (nawet prowadzących do śmierci jednego z kontrolowanych przez nich Taistów).

Kolejnym krokiem wykonywanym w tej fazie jest przybycie Ducha. Duchy dzielimy na pięć różnych typów – czerwone (górskie), zielone (leśne), niebieskie (rzeczne), żółte (bagienne) oraz czarne (nieprzypisane). Pierwsze cztery typy duchów odpowiadają kolorom Taoistów i po wylosowaniu muszą być umieszczone (jeśli to tylko możliwe, tzn. cała plansza danego gracza nie jest już nimi zapełniona) na wolnym polu karty gracza o odpowiednim kolorze. Jeśli jest ona całkowicie zajęta to gracz, którego tura jest w danym momencie rozgrywana, umieszcza Ducha w dowolnym, wybranym przez siebie miejscu. W przypadku duchów czarnych należy je umieścić na pierwszym wolnym polu planszy aktywnego gracza (znów, w przypadku, gdy nie ma nań miejsca, na innym, wybranym przez niego). Musimy również pamiętać, że w momencie, w którym mamy dołożyć ducha, a na planszy aktywnego gracza nie ma już wolnego miejsca (tzn. wszystkie trzy pola są zajęte), to NIE dociągamy karty Ducha, a gracz traci 1 Qi i faza Ying dobiega końca.

Przyznam szczerze, że mechanizm rozkładania odpowiednich kolorów duchów na odpowiednich planszach graczy niezwykle przypadł mi do gustu. Wymusza on bowiem na uczestnikach zabawy drobiazgowe planowanie swoich posunięć i zacieśnia ich współpracę w sposób niemal maksymalny. W tej grze nie ma miejsca na prywatę i egoistyczne działania – każdy z graczy musi dbać o planszę swoich towarzyszy, inaczej bowiem grupa bardzo szybko przegra. To chyba najlepsze, co można powiedzieć pod adresem gry kooperacyjnej. Jeśli miałbym wskazać na jakieś wady przyjętych w Ghost Stories rozwiązań w tym aspekcie, to przychodzi mi od razu na myśl losowość pojawiania się duchów – przy pechowym rozdaniu, już po rozegraniu pierwszej tury każdego z graczy możemy mieć w grze duchy o bardzo

niekorzystnych zdolnościach (na przykład trzech Dręczycieli i „kradzież" jednej z trzech dostępnych kości Tao). Na szczęście tego typu sytuacje zdarzają się raczej rzadko i nawet, gdy się pojawią, nie oznaczają automatycznej przegranej.

Faza Yang

To faza gracza, który może podjąć podczas jej trwania kilka ściśle określonych akcji:

- **ruszyć się**, czyli przesunąć swojego Taoistę na dowolne, przylegające do miejsca jego pobytu, pole (możliwy jest również ruch po skosie). Ruch nie jest akcją obowiązkową,
- **poprosić o pomoc mieszkańca wioski** (to znaczy rozpatrzeć specjalną zdolność pola, na którym w danym momencie się znajduje; to dosyć ważna część rozgrywki, bowiem pola wioski dostarczyć mogą wielu interesujących i niezwykle pomocnych efektów, na przykład przywrócić Nawiedzone pole kosztem dociągnięcia kolejnego ducha, odrzucić jednego ducha z planszy w zamian za stratę przez gracza 1 Qi, cofnąć każdego Nawiedzającego ducha o jedno pole, dobrać dowolnego koloru żeton Tao i odzyskać 1 Qi itp.) LUB **dokonać egzorcyzmu na Duchu** (w tym celu postać musi znajdować się na skraju wioski naprzeciwko ducha, którego chce wygnać [możliwe jest również ustawienie się na tzw. polu granicznym, czyli na polu znajdującym się w rogu wioski, i dzięki temu dokonanie próby egzorcyzmu na dwóch duchach znajdujących się na dwóch planszach graczy jednocześnie]; gracz rzuca trzema kośćmi Tao i musi wyrzucić tyle oczek w danym kolorze, ile wynosi odporność ducha [np. zielony *Restless Spilit* posiada dwa zielonej odporności], każde białe oczko liczy się za „dziki" kolor i może zastąpić dowolny inny; co jeśli gracz nie uzyska potrzebnej sumy oczek? Może wtedy uzupełnić potrzebną różnicę odrzucając odpowiednią ilość żetonów Tao w danym kolorze [uwaga: jeśli na tym samym polu znajduje się figurka innego gracza, aktywny gracz może użyć żetonów Tao należących do niego], jeśli nie może jednak spełnić tego warunku, to egzorcyzm jest nieudany, a karta ducha zostaje na planszy; w momencie udanego egzorcyzmu kartę ducha odrzuca się z gry, a gracz otrzymuje przewidzianą za ducha nagrodę [jeden lub dwa dowolnie wybrane przez siebie żetony Tao, punkt Qi lub odzyskanie żetonu Ying-Yang] lub karę [w postaci rzutu kością Przekleństwa]),

- **umieścić figurkę Buddy** w miejscu, naprzeciwko którego Taoista się znajduje i na którym NIE znajduje się karta ducha. W momencie, w którym, na danym polu znajdzie się Duch, zostaje on automatycznie odrzucony z gry, a gracze nie otrzymują zań żadnych kar i nagród.

W tej fazie pozostały nam do rozpatrzenia jeszcze dwie sytuacje. Pierwszą z nich jest użycie przez

gracza żetonu Ying-Yang. Odrzucając go gracz może uzyskać pomoc od mieszkańca wioski nie znajdując się na odpowiednim polu LUB przywrócić Nawiedzone pole do jego normalnego stanu. Jest to działanie dodatkowe, które nie wlicza się do limitu możliwych przez Taoistę do podjęcia działań i może być wykonane w dowolnym momencie fazy. Żeton Ying-Ynag można odzyskać tylko egzorcyzmując pewne duchy, które zapewniają go w nagrodzie.

Inną sytuacją jest śmierć Taoisty – w momencie, gdy straci on ostatni żeton Qi. Jego figurkę kładziemy wtedy przewróconą na bok na polu Cmentarza. Inny gracz może go jednak przywrócić do życia – w takiej sytuacji otrzymuje on 2 Qi, wraca do gry, ale należy rzucić kością Przekleństwa.

Czas na kilka odczuć związanych z tą fazą gry. Przede wszystkim gracze otrzymują multum możliwości z samej planszy i specjalnych zdolności ich postaci. Możliwych do przeprowadzenia kombinacji działań jest naprawdę bardzo dużo, a ich optymalne wykorzystanie bywa niejednokrotnie kluczem do sukcesu. Element losowy, związany z rzutem kostką podczas egzorcyzmów, może być zmniejszony do minimum w przypadku odpowiednio przeprowadzonych przygotowań – w takim wypadku powstaje tylko pytanie jak dużo dodatkowych zasobów zostanie wydanych na wygnanie ducha, co może zrodzić potrzebę zmiany dalszej taktyki na inną itd. Podczas partii w Ghost Stories gracze ciągle ustalają coś między sobą, toczą spory, próbują wybrać najlepszą drogę do osiągnięcia zwycięstwa – stopień interakcji jest naprawdę ogromny i jest to kolejny plus dla tej gry. Nie ma bowiem nic gorszego niż nudna gra kooperacyjna, podczas której gracze wymieniają między sobą zaledwie kilka zdań, a sama rozgrywka ciągnie się jak przysłowiowe flaki z olejem. Tutaj nigdy tego nie uświadczycie.

Zakończenie gry

Gracze mogą wygrać partię tylko w momencie przeprowadzenia udanego egzorcyzmu na Inkarnacji Wu-Fenga. Wchodzi ona do gry na 10 kart przed końcem talii Duchów i do czasu jej wyczerpania musi zostać pokonana, inaczej gracze automatycznie przegrywają. Inkarnacji jest dziesięć, wymuszają one przyjęcie różnych strategii, a ich poziom trudności jest dosyć zróżnicowany. Jeśli graczom uda się pokonać Wu-Fenga następuje podliczenie punktów zwycięstwa i gra dobiega końca.

Skalowanie

Na sam koniec należy jeszcze powiedzieć kilka słów o skalowaniu gry w zależności od liczby graczy i poziomu trudności. Jeśli chodzi o ilość graczy, to w przypadku mniejszej niż czterech otrzymują oni tzw. żetony Neutralnej Mocy. Wydając ów żeton gracz może użyć specjalnej zdolności Taoisty z neutralnej (nie należącej do nikogo i posiadającej punkty Qi) planszy gracza. Żeton mocy odzyskuje się zawsze kończąc swój ruch na centralnym polu planszy. Dodatkowo za każdego brakującego gracza usuwamy losowo 5 kart z talii Duchów. Przyjęte przez twórców gry rozwiązania pomagają w pewien sposób zbalansować stosunek sił i, co najważniejsze, pozwalają wygrać rozrywkę nawet jednej osobie (choć wraz z mniejszą ilością graczy staje się to coraz trudniejsze, a każdy ruch musi być niemal maksymalizowany pod względem swojej użyteczności).

Jeśli chodzi zaś o poziom trudności to przewidziane są cztery odmienne:

- Inicjacja (4 żetony Qi na gracza, 4 Nawiedzone pole wioski kończy rozgrywkę, 1 Inkarnacja),
- Normalny (3 żetony Qi na gracza, 3 Nawiedzone pole wioski kończy rozgrywkę, 1 Inkarnacja),
- Koszmar (3 żetony Qi na gracza, 3 Nawiedzone pole wioski kończy rozgrywkę, 4 Inkarnacje),
- Piekło (3 żetony Qi na gracza, 3 Nawiedzone pole wioski kończy rozgrywkę, 1 Inkarnacja, brak żetonów Yin-Yang na początku gry).

Trzeba uczciwie przyznać, że wyższe poziomy trudności są w tej grze naprawdę morderczo trudne, a uzyskanie zwycięstwa na Piekle to z pewnością powód do ogromnej dumy. Skalowanie poziomu trudności jest świetnym pomysłem, który znacząco podnosi *replayability* tego tytułu. Ghost Stories to gra, która wszystkim na pewno wystarczy na długo.

Podsumowanie

Ghost Stories to świetna gra kooperacyjna, którą mogę polecić z czystym sumieniem każdemu, kto lubi tylko dobre gry planszowe. Interesujące, zbalansowane zasady, świetne wykonanie i ogromna przyjemność płynącą z gry, to jej zdecydowane atuty. Jeśli uwielbiasz gry kooperacyjne to jest to dla Ciebie zdecydowany *must have*. Gorąco polecam!

Komentarz do oceny

Wykonanie: Świetne grafiki, odporne na zniszczenie materiały, dobrze wykonane figurki. Jedyny minus to rozmiar pudełka, które mogłoby być zdecydowanie mniejsze i dzięki temu łatwiejsze w transporcie.

Miodność: Ghost Stories to niemal idealna gra kooperacyjna. Świetne zasady, skalowanie poziomu trudności, ogromne *replayability* i wielka frajda płynąca z rozgrywki. Nic tylko brać i grać.

Cena: W pełni akceptowalna i uczciwa. 120 złotych za TAKĄ grę jest naprawdę niewielkim wydatkiem.

Ghost Stories

Wykonanie: 9/10

Miodność: 9/10

Cena: 9/10 (119,95 zł)

zrecenzował: Sting

World of Darkness: Chicago

Wietrzne wieczne miasto

Artykuł powstał pierwotnie na potrzeby serwisu Poltergeist

Podręcznik **World of Darkness: Chicago** jest drugim podejściem wydawnictwa White Wolf do ulokowania **Świata Mroku** w scenerii tego miasta. Pierwszy z podręczników, dodatek do **Wampira: Maskarady**, zatytułowany **Chicago by Night**, był sporym rozczarowaniem. Na szczęście wydawca **Świata Mroku,** przy okazji ostatniej jego serii, udowodnił już, że umie uczyć się na swych błędach i najczęściej naukę taką z pożytkiem wykorzystuje. Nie inaczej jest w przypadku **Chicago**.

Podręcznik jest 422-stronicowym molochem, oprawnym w twardą, niemal pancerną, okładkę – tym woluminem z pewnością dałoby się zabić człowieka. Na okładce widnieje bardzo dobra ilustracja autorstwa dawno nie widzianego na łamach Świata Mroku Tima Bradstreeta. Druk jest czytelny, czernie głębokie, a papier dobrej jakości. Podręcznik posiada różnorodną oprawę treści, ponieważ poszczególne jego części omawiają miasto z perspektywy czterech podstawowych grup postaci ze **Świata Mroku** (śmiertelnych, wampirów, wilkołaków oraz magów), a układ i estetyka prezentacji tekstu odzwierciedlają odpowiadające im podręczniki podstawowe. Dzięki temu, przykładowo, w części pierwszej przeważają fotomanipulacje charakterystyczne dla podręczników z czarnej linii wydawniczej, podczas gdy część poświęcona wilkołakom zilustrowana jest niemal w całości przez najlepszego, moim zdaniem, ilustratora **Wilkołaka**, Abrara Ajmala. Również czcionki i obramowania utrzymane są w stylistyce tych z odpowiednich podręczników podstawowych, z tym wyjątkiem iż wszystko wydrukowane jest w skali szarości – nie ma więc wampirzego burgundu, wilkołaczej sepii, ani złota magów. Dzięki temu jednak zawiłe czcionki śródtytułów z **Requiem** i **Przebudzenia** zyskują na czytelności.

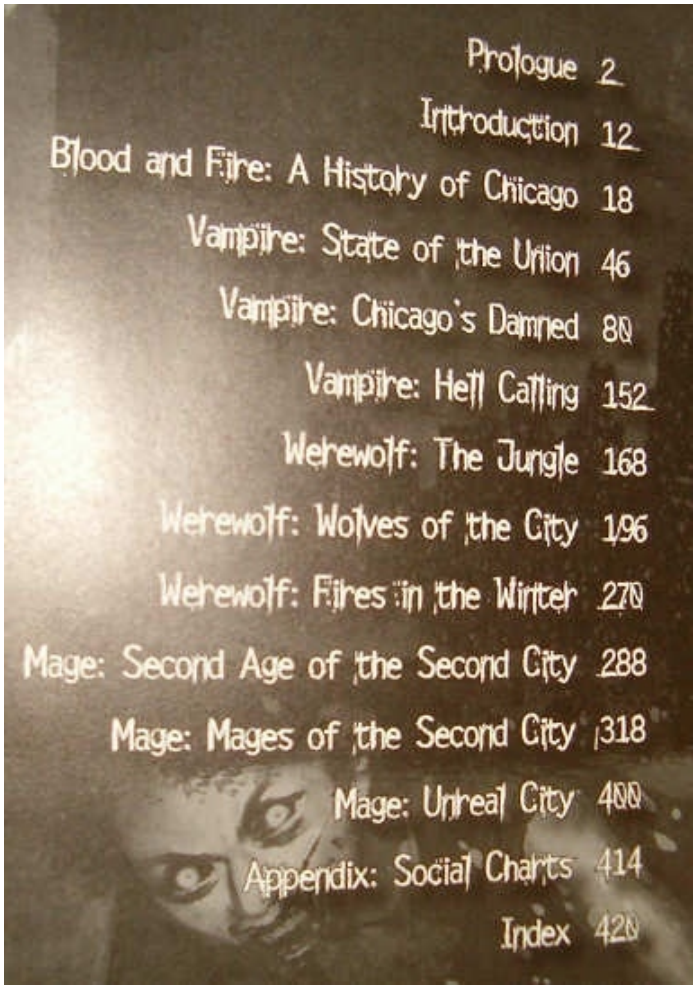
Treść podręcznika podzielona jest na prolog (całkiem przyjemny kawałek opowiadania, w którym ukazywane są coraz to kolejne postaci i odkrywane są potencjalnie niedostrzegalne koneksje), wprowadzenie, dziesięć rozdziałów, dodatek oraz indeks. Chicago jest olbrzymim miastem i podręcznik ten dorównuje mu rozmachem.

Wprowadzenie trzyma się schematu pozostałych podręczników do nowego **Świata Mroku**, oferując uwagi na temat motywu przewodniego i nastroju kronik osadzonych w Wietrznym Mieście, a także porad mówiących o tym, jak korzystać z tego podręcznika. Podrozdział traktujący o źródłach inspiracji mówi o filmach i książkach, których akcja osadzona jest w **Chicago**. Odwołuje się również do serwisów internetowych oraz przewodników opisujących to miasto.

Rozdział pierwszy, *Krew i ogień: Historia Chicago*, omawia przeszłość miasta z perspektywy śmiertelnego badacza spraw nadprzyrodzonych, świadomego konsekwencji i wpływu pewnych wydarzeń, jak choćby masakra Fortu Dearborn, Wielki Pożar Chicago z 1871 roku, czy też dziesięcioleci, podczas których rynsztoki miasta nieustannie spływały bydlęcą krwią, a bieg rzeki Chicago odwrócono siłą. Podaje bardzo dużo ciekawych szczegółów z historii miasta, mówi oczywiście nieco o mafii, dziwactwach architektonicznych pana Guilforda czy upadku South Side. Omawia geografię miasta wystarczająco szeroko, by w dalszych rozdziałach podawano wyłącznie uzupełnienia tej wiedzy, a zarazem na tyle oszczędnie, by nie duplikować informacji, które każdy jest w stanie odnaleźć w polecanych wcześniej przewodnikach – nawet w Polsce da się bez trudu nabyć ich satysfakcjonujące odpowiedniki, wobec czego przejawiana miejscami przez podręcznik lakoniczność w opisach topografii miasta nie staje się argumentem przeciw niemu.

Drugi rozdział, *Stan Unii*, jest pierwszym z poświęconych Spokrewnionym. Omawia miejsca, które ważne są dla wampirzych postaci i bohaterów niezależnych, plasuje Elizja, wspomina o co ciekawszych lokacjach oraz mówi o życiu na przedmieściach. Oferuje również graczom nowy Atut związany z prowadzeniem (nie-)życia w Podziemiach, czy też nowe Rytuały Crúac we fragmencie poświęconym Kręgowi. W dalszej części opowiada o układach i relacjach politycznych pomiędzy Spokrewnionymi miasta. Zawiera również treść Książęcego Pokoju, edyktu ogłoszonego przez Księcia Maxwella, zabraniającego między innymi tworzenia oraz zabijania Spokrewnionych przez wampiry mieszkające w obrębie jego domeny. Jest najlepszym z trzech rozwinięć topografii miasta z rozdziału pierwszego.

Jego logicznym następstwem jest rozdział trzeci, *Przeklęci Chicago*, wyszczególniający wpływowych i godnych odnotowania Spokrewnionych. Rozdział ten pełen jest solidnych bohaterów niezależnych, godnych wykorzystania w dowolnej kronice, niekoniecznie mającej miejsce w Chicago. Każdy z nich wyposażony jest w rys przeszłości, własną osobowość, dążenia, plany i cele. Praktycznie każdy z nich może być zalążkiem przygody lub inspiracją do większej kroniki.



Rozdział czwarty stanowi *Zew Piekieł*, pozornie prosty scenariusz stawiający postaci graczy przeciwko hordom Potomków Beliala. Jego struktura przewiduje jednak rozwój wypadków potencjalnie destabilizujący całą społeczność wampirów w Chicago. Scenariusz opisano w interesujący sposób, ponieważ do pewnego momentu nie uwzględnia się w nim ingerencji graczy, by potem wskazać potencjalne miejsca „zaczepienia" dla ich interwencji. Dzięki temu dochowano wierności podstawowemu założeniu, iż „scenariusz nigdy nie przetrwa pierwszego kontaktu z graczami", wobec czego Narrator ma możliwość wyważenia wpływu postaci na rozwój akcji oraz bezwładu samej fabuły toczącej się mimo ich poczynań.

Rozdział piąty, zatytułowany *Dżungla*, rozpoczyna część poświęconą Uratha. Lokalna, dotycząca wilkołaków topografia, jest w nim najsłabiej zaznaczona, ponieważ opisano praktycznie tylko stację Union, terytorium neutralne. Dalej wymienia się co prawda częstotliwość i miejsca występowania przedstawicieli poszczególnych plemion i lóż, jednakże są to informacje zdawkowe, które Narrator wraz z grupą będą musieli rozwijać na własną rękę. Dwie do trzech stron poświęcono także Cieniowi i jego mieszkańcom, aczkolwiek znów są to informacje zdecydowanie niewystarczające. Nieco miejsca poświęcono Uratha przybywającym do miasta i ich potencjalnym motywacjom, tym, którzy doznają w mieście Pierwszej Przemiany, oraz wilkołaczym zgromadzeniom. Omówiono także sposoby zdobywania i oznaczania terytoriów, terytoria niczyje, wspomniano o relacjach z innymi istotami nadprzyrodzonymi, a także ludzi wilczej krwi oraz duchy. Rozdziałowi temu brakuje niestety wyraźnego sznytu pozwalającego na zwizualizowanie sobie specyfiki wrażeń, jakie, w odróżnieniu od innych dużych miast Stanów Zjednoczonych, powinno wywoływać Chicago.

Wilki Miasta to rozdział szósty, analogiczny do trzeciego, tyle że poświęcony Uratha. Postaci niezależne, z przyczyn oczywistych, połączone są w watahy. Te z kolei uszeregowane są w kolejności zależnej od ich miejsca w lokalnej hierarchii, od „watah alfa", przez „watahy beta", po „watahy omega". W ich opisach pojawiają się pewne dodatkowe wzmianki o topografii miasta , najczęściej jednak są to nieliczne zdania oznajmiające, którą część miasta dana wataha uznaje za swe terytorium. O wiele ciekawsze byłoby zebranie tych informacji w jednym miejscu, najlepiej rozwijając każdą z nich do akapitu czy dwóch, tak, by opisywały poszczególne terytoria. Po raz kolejny przejawia się tu frustrująca konieczność włożenia dodatkowej pracy konceptualnej przez grupę graczy i Narratora. Same postaci, również jako grupy-watahy, są nader barwne i inspirujące do wykorzystywania ich w kronikach. Rozdział broni się jednak wyłącznie dzięki walorom NPCów, nie zaś sposobowi ich zaprezentowania.

Rozdział siódmy, *Zimowe Ognie*, jest scenariuszem plasującym postaci w Chicago podczas paraliżującej miasto śnieżycy. Ma nieco sztywniejszą strukturę od przygody dla Wampirów, łatwiej więc przyjdzie niektórym graczom zmanipulowanie lub uniemożliwienie przeprowadzenia go, nie jest jednak sam w sobie złą opowieścią.

W rozdziale ósmym, zatytułowanym *Drugie Miasto*, podobnie jak w rozdziałach drugim i piątym, znajdziemy opis lokacji ważnych dla społeczności magów. Na jego początku kolejno wymienione i opisane jednym lub dwoma akapitami są należące do kabał *Demesne*; wymienione zostają ich poziomy Atutów *Sanctum* i *Hallow*. Dalsza część rozdziału zawiera dalsze szczegóły topograficzne, ważne lokacje, zahaczki fabularne wraz z antagonistami.

Rozdział dziewiąty, *Magowie Drugiego Miasta*, jest trzecim z rozdziałów zawierających zróżnicowane postaci bohaterów niezależnych, tu posegregowanych wedle Zakonu i przynależności do poszczególnych kabał. Jego zawartość utrzymuje poziom pozostałych rozdziałów o tej tematyce, przewijają się w nim również inspirujące zahaczki fabularne.

W rozdziale dziesiątym, zatytułowanym *Nierealne Miasto*, zawarta jest trzecia z przygód, przeznaczona dla magów. Oparta jest, zgodnie z adnotacją Autora, na realnych legendach i faktach z historii Chicago, jedynie odrobinę podkoloryzowanych zgodnie z założeniami Świata Mroku. Składają się nań trzy pomniejsze, luźno się ze sobą powiązane, opowieści. Przygoda nasycona jest aurą tajemniczości, ukazuje również świetnie jak można wykorzystać wiedzę i materiały , które każdy z nas może z łatwością pozyskać za pomocą biblioteki i Internetu.

Dodatek wypełniony jest kartami obrazującymi wzajemne relacje, tak polityczne jak i personalne, pomiędzy postaciami niezależnymi każdej z grup istot nadnaturalnych. Zwieńczony jest zaś precyzyjnym indeksem, niezbędnym w podręczniku tej objętości.

Ogółem podręcznik wypada uznać za świetną pozycję, zawierającą trzy bardzo dobre i współgrające wariacje na temat tego samego miasta. Każda z nich ma odmiennie rozłożone silne i słabe

strony, we wszystkich jednak błyszczy najważniejszy ich element, bogate kolekcje inspirujących do ich wykorzystania bohaterów niezależnych. Chicago okazuje się być settingiem mogącym pomieścić nawet trzy społeczności istot nadnaturalnych, jeśli ktokolwiek odważyłby się na tak karkołomny wyczyn. Przygody zamieszczone w podręczniku są solidne, aczkolwiek wymagać mogą dopasowywania do stylu gry konkretnej grupy graczy. Jeśli wydawnictwo White Wolf zdecyduje się jeszcze kiedyś na podobny krok i wyda setting dla trzech lub więcej grup istot nadnaturalnych jednocześnie, z pewnością będę jego nabywcą.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Do oceny maksymalnej brakuje wyłącznie pełnego koloru i naprawdę fenomenalnych ilustracji - jest wiele dobrych i bardzo dobrych. Forma podręcznika jest konsekwentną kontynuacją poprzednich. Nie ma jednak zachwytu - nie jest to poziom nowych *clanbooków* do Wampira.

Miodność: Ocenę obniża wyłącznie mniejsza przydatność dla graczy i Narratorów grających w tylko jeden (lub nawet dwa) główne systemy - aby naprawdę docenić ten podręcznik warto grać we wszystkie trzy.

Cena: 119 zł to dość drogo, ale za dużą objętość bardzo dobrego jakościowo materiału.

World of Darkness: Chicago

Wykonanie: 8/10

Miodność: 8/10

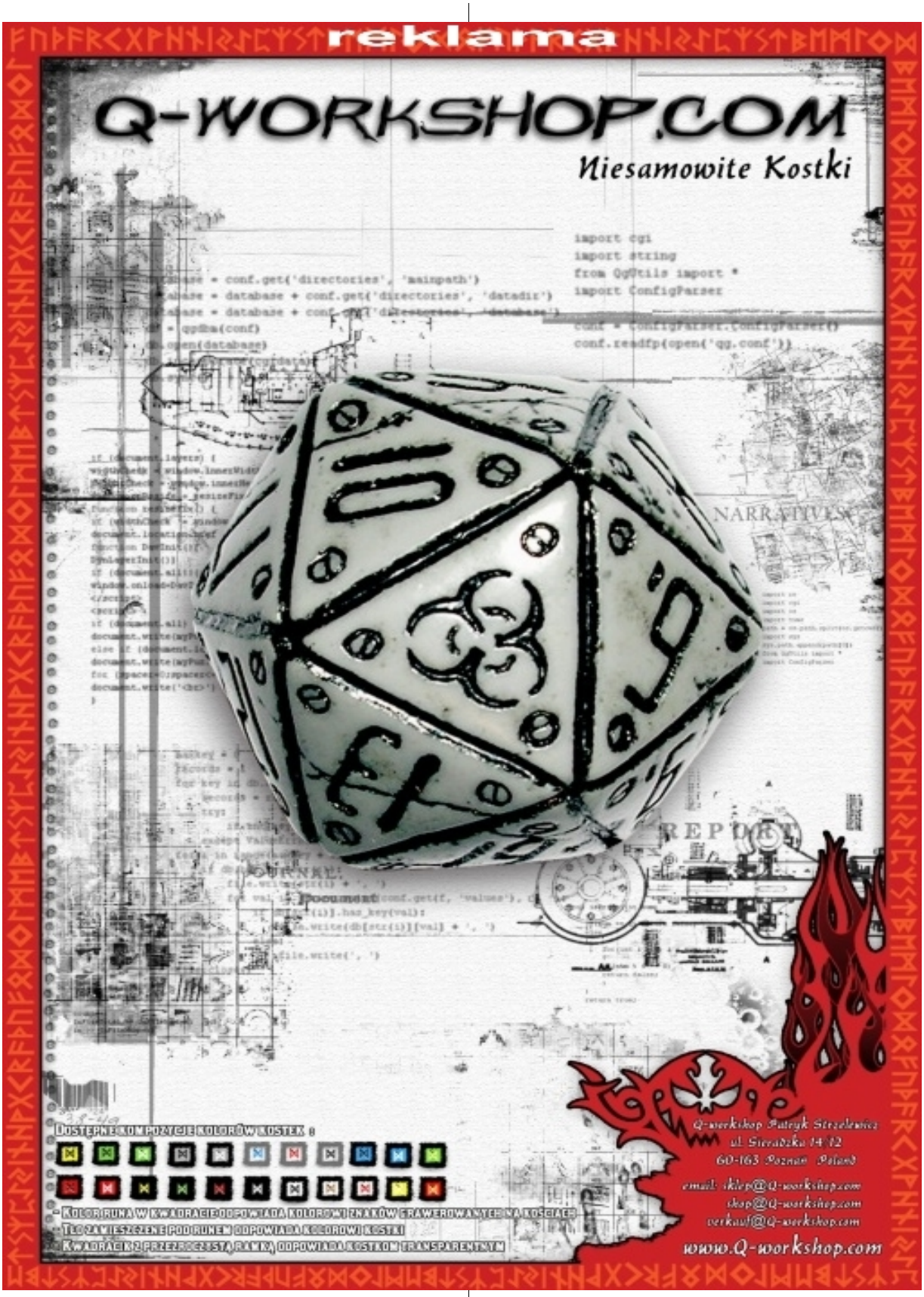
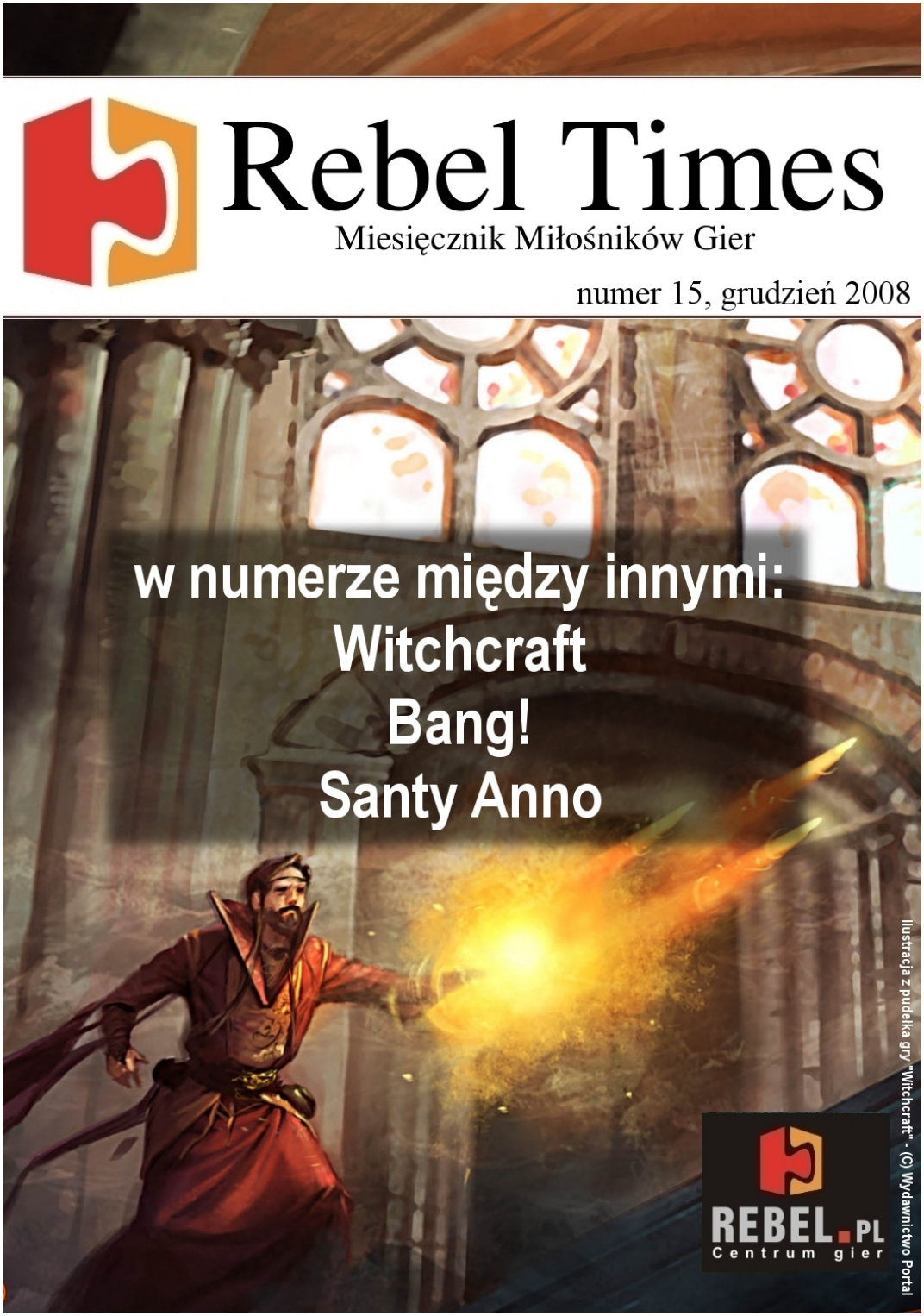
Cena: 7/10 (119 zł)

zrecenzował: Kastor Krieg

ONEIROS

www.oneiros.pl

WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO • INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH • FORUM DYSKUSYJNE PRZEKŁADU • BNi, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE • OFICJALNY SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU


reklama
Q-WORKSHOP.COM
Niesamowite Kostki
import cgi
import string
from QgUtils import *
import ConfigParser
conf = ConfigParser.ConfigParser()
conf.readfp(open('qg.conf'))
NARRATIVES
REPORT
Dostępne kompozycje kolorów kostek :
- Kolor runa w kwadracie odpowiada kolorowi znaków grawerowanych na kościach
- Tło zawieszenia pod runem odpowiada kolorowi kostki
- Kwadracik z przeźroczystą ramką odpowiada kostkom transparentnym
Q-workshop Patryk Strzelewicz
ul. Sieradzka 14/12
60-163 Poznań Polska
email: sklep@q-workshop.com
shop@q-workshop.com
verkauf@q-workshop.com
www.Q-workshop.com

Już za miesiąc kolejny numer