

# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 15, grudzień 2008

!!!  
SPECJALNY NUMER  
ŚWIĄTECZNY  
12  
RECENZJI!

w numerze:

Bang!

Wypas

Santy Anno

Merlin's Company

Hai-Alarm

Witchcraft

Munchkin

Mozaika

Łowcy Przygód

Owczy Pęd

Graj Twardo

Witch Finders





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawislak

Korekta stylistyczna i merytoryczna:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Dominika 'jestem\_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdzej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawislak

Współpracownicy:

Oneiros – oficjalny serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

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

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

## Wstępniak

Witamy Was w przedświątecznym numerze Rebel Timesa. Miło Nam, że znów jesteście z nami. Tym razem numer ukazuje się nieco wcześniej – mamy bowiem nadzieję, że nasze recenzje pomogą spóźnialskim w wybraniu gwiazdkowych prezentów.

W poprzednim numerze obiecałem, że postaramy się Was czymś zaskoczyć. Słowa dotrzymuję i dlatego właśnie w aktualnym Rebel Timesie nie znajdziecie sześciu czy siedmiu, ale aż dwanaście recenzji nowych, ciekawych produktów.

Tematem z okładki tego numeru jest polska gra "Witchcraft" wydana niedawno przez dobrze Wam znane wydawnictwo PORTAL. Co ciekawe rodzima produkcja trafia na naszą pierwszą stronę już trzeci miesiąc z rzędu. Nie bez przyczyny. Okazuje się bowiem, iż "Witchcraft" to tytuł zasługujący na szersze zainteresowanie. W numerze znajdziecie także kilka recenzji mniejszych gier, do których z przyjemnością będzie można zasięgnąć tuż po wigilijnym obżarstwie, między innymi: Bang!, Santy Anno, Hai-Alarm!, czy też Munchkin PL. To jednak nie wszystko. Dla miłośników odrobinę większych produkcji przygotowaliśmy recenzje dwóch gier logicznych – osadzonej w realiach antycznego Rzymu "Mozaiki" oraz pełnej humoru gry o owcach pt. "Owczy Pęd". Szczególnie w przypadku tego ostatniego tytułu jest na co popatrzeć. Figurki owieczek zwyczajnie oczarowują.

Na sam koniec proponujemy Wam dwa podręczniki do RPG. Kastor Krieg spróbuje przybliżyć Wam, co też skrywają mroczne księgi Łowców Czarownic ze Świata Mroku. Sting natomiast opisuje książkę "Graj Twardo" autorstwa Johna Wicka, twórcy m.in. Legendy Pięciu Kręgów, czy też 7th Sea, która to stanowi niezwykle almanach Mistrzów Gry.

Na zakończenie nie pozostaje Nam nic innego, jak życzyć Wam pogodnych i spokojnych świąt, a także iście szampańskiej zabawy sylwestrowej. Do zobaczenia za miesiąc!

Ejdzej

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](mailto: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.

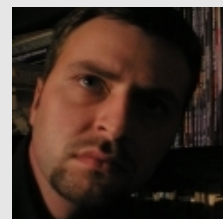


**Nazwa gry**

**Wykonanie: 9/10**

**Miodność: 8/10**

**Cena: 10/10 (169.95 zł)**



zrecenzował: ajfel

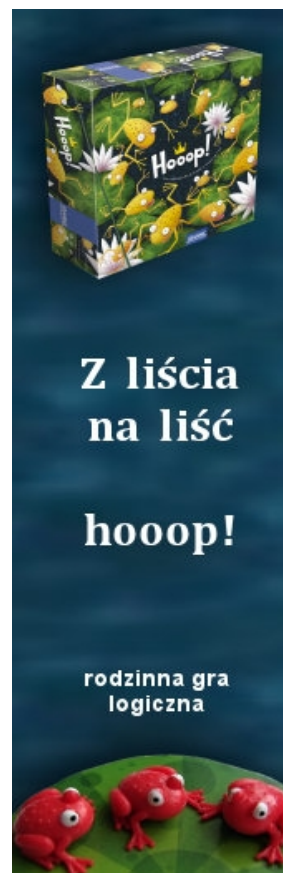


Nr 15, Grudzień 2008

# Spis treści

- 2                            **Wstępniak**  
.. czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 4                            **Dobra, zła i brzydka**  
                                 **karcianka**  
                                 **Bang!**
- 8                            **Męczenie owiec**  
                                 **Wypas**
- 11                          **Kiedy rum zaszumi**  
                                 **w głowie...**  
                                 **Santy Anno**
- 14                          **O braku miejsc przy**  
                                 **Okrągłym Stole...**  
                                 **Merlin's Company**
- 17                          **Szczęki w natarciu**  
                                 **Hai-Alarm!!!**
- 21                          **Zmagania dwulicowych**  
                                 **czarowników**  
                                 **Witchcraft**
- 24                          **Manczkin**  
                                 **w sosie klasycznym**  
                                 **Munchkin**

- 27                          **Mucha (nie?) siada**  
                                 **Mozaika**
- 30                          **Łowcy nie-do-końca przygód**  
                                 **Łowcy Przygód**
- 33                          **Co na pastwisku piszczy?**  
                                 **Owczy Pęd**
- 36                          **Wspomnienia weterana**  
                                 **Graj Twardo**
- 40                          **Oneiros prezentuje**  
                                 **Witch Finders**
- 44                          **Plany na styczeń**  
                                 **czyli: co w następnym numerze?**



## Bang! Dobra, zła i brzydka karcianka

W niekolekcyjnych, imprezowych grach karcianych najważniejszy jest pomysł. Kiedy rozgrywka jest dynamiczna i wypełniona śmiechem uczestników, zaś sama gra przeznaczona dla liczego grona, mniej istotne okazuje się kto wygrał i czy sobie na wygraną zasłużył. Za chwilę przecież będzie okazja się odegrać! „Bang!” to typowy przedstawiciel gatunku party-games. Talia kart, zasady do wytłumaczenia w kilka minut i fajny pomysł, który chwyta wszystkich: dobry szeryf, źli bandyci i pasjonujące strzelaniny w niepowtarzalnej otoczce spaghetti westernu! Wszyscy to kochamy. Czy zatem „Bang!” to gra dla wszystkich?

### Elementy gry

Na elementy gry składa się talia kart, wraz z instrukcją, zapakowana w niewielkie pudełko. Karty są dobrze pomyślane jeżeli chodzi o zastosowaną na nich symbolikę (kilka ikon, łatwo określających działanie). Niestety ilustracje są zdecydowanie poniżej przeciętnej. W rozgrywce może to nie przeszkadzać, ale lepsze rysunki z pewnością dodałyby „Bang!” uroku. Pudełko wykonano z cienkiej tektury i nie grzeszy trwałością. Ogólnie

więc pierwsze wrażenie nie jest najlepsze. Na kartach jest jednak westernowa czcionka, są rewolwery rodem z Dzikiego Zachodu i wspaniałe wierzchowce! Indianie też są! Tak więc, mimo kiepskich ilustracji, klimat poczuć możemy natychmiast, a to jest przecież najważniejsze.

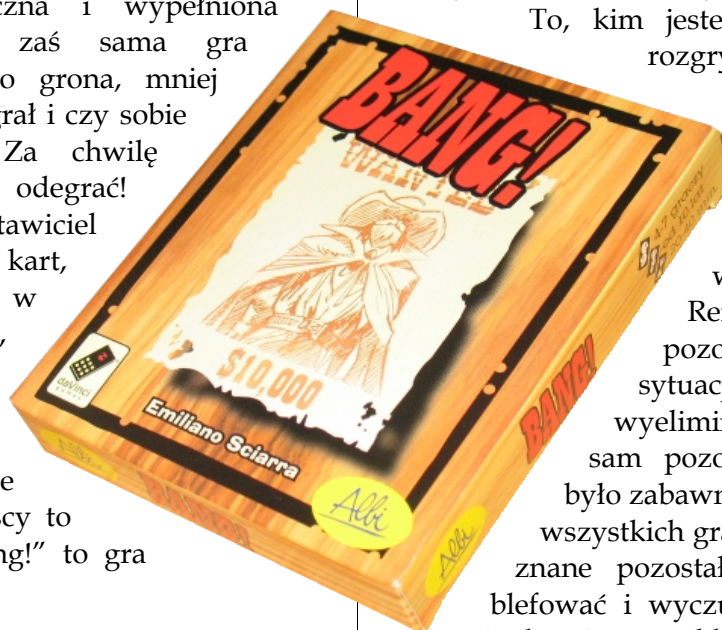
### Przebieg rozgrywki

Gra przeznaczona jest dla 4 do 7 graczy, przy czym od razu zaznaczę, że im więcej tym lepiej. Każdemu z uczestników przydzielona zostaje rola do odegrania w danej partii. Jeden z graczy wciela się w rolę szeryfa, drugi renegata, pozostałym zaś przypadnie rola bandyty lub pomocnika szeryfa.

To, kim jesteśmy, wyznacza nam cel rozgrywki: szeryf (wraz z pomocnikami) wygrywa wtedy, gdy uda mu się wyeliminować wszystkich bandytów, a ich celem jest wyeliminowanie szeryfa. Renegat stara się wykiwać pozostałych i doprowadzić do sytuacji, w której wszyscy wyeliminują się nawzajem, a on sam pozostanie przy życiu. Żeby było zabawniej podczas rozgrywki role wszystkich graczy, oprócz szeryfa, nie są znane pozostałym! Trzeba więc nieźle blefować i wyczuwać pobudki innych, by nie dać się za szybko zabić, a jednocześnie nie wyeliminować swoich sprzymierzeńców.

Podstawowe założenia mechaniki gry są proste i typowe dla szybkich karcianek. Mamy więc zagrane karty przed sobą i ograniczoną ilość kart na ręce. W swojej kolejce dociągamy z talii karty koszulką do góry, zagrywamy tyle ile chcemy (i możemy) i odrzucamy to, co nam nie potrzebne. Do tego oczywiście dochodzą karty modyfikujące podstawowy przebieg rozgrywki.

Najczęściej zagrywaną kartą jest tytułowy „Bang!” czyli oddanie strzału w wybranego rywala. Ostrzeliwana osoba może uniknąć trafienia jeżeli





tylko posiada na ręku kartę „pudło”. Podczas rozgrywki stale więc świszczą wystrzelone z rewolwerów kule, co symbolizują nieustannie, naprzemiennie zagrywane karty. Ciekawym pomysłem jest ograniczony zasięg naszych strzałów. Standardowo możemy strzelać tylko do osoby siedzącej bezpośrednio na lewo i prawo od nas. Zasięg może się zmienić, gdy zdobędziemy lepszy rewolwer lub wierzchowca.

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Pozostawia wiele do życzenia. Pudełko wykonano z cienkiej tektury, jest więc bardzo podatne na uszkodzenia. Karty zrobione są lepiej i powinny być trwałe, niestety ilustrowane są kiepsko. Bang! to, mówiąc najprościej, brzydka gra.

**Miodność:** Losowa i niesprawiedliwa. Tak naprawdę w szybkich party-games nie jest to wada, raczej wyróżnik gatunkowy. Poszczególne role w Bang! mają jednak zdecydowanie nierówne szanse, niebalansowani są także bohaterowie na kartach. Ogólny obraz całości ratuje jedynie w swoim rodzaju klimat westernów i strzelanin wraz z kilkoma ciekawymi mechanicznymi pomysłami. Jest więc całkiem nieźle, chociaż nie rewelacyjnie.

**Cena:** Obecna cena nie jest wysoka, biorąc pod uwagę jakość wydania nie jest też szczególnie atrakcyjna. Stąd mocna siódemka i ani punktu więcej.

Warto wspomnieć o tym, że oprócz losowanej na początku rozgrywki roli, losujemy także postać, w którą się wcielamy. Daje nam to pewną specjalną zdolność, mniej lub bardziej użyteczną podczas gry. Aby wyeliminować rywala, musimy zadać mu określoną ilość trafień (zaznacza się je zasłaniając odpowiednią ilość wydrukowanych na koszulce karty naboju). Trzeba to zrobić sprawnie, zanim rywal wyeliminuje nas lub nie trafi na kartę pozwalającą mu odzyskać utracone naboje.

Wyeliminowany gracz odsłania przydzieloną mu rolę i odpada z gry. Po wyeliminowaniu kolejnych, na podstawie wspomnianych wcześniej, przypisanych do ról celów – wyłaniany jest zwycięzca rozgrywki.

## Podsumowanie

O sile „Bang!” stanowi fajny pomysł i niepowtarzalny klimat towarzyszący rozgrywce. Nie sposób jednak nie dostrzec kilku dość poważnych wad gry. Po pierwsze, jak wspomniałem na początku, gra nie należy to specjalnie urodziwych. Kiepskie pudełko może być przemilczał, gdyby rekompensowały to lepsze ilustracje na kartach. Obrazki jednak są kiepskie. Nienajlepszą również cechą gry imprezowej są zasady, w których jeden gracz może szybko odpaść i nudzić się, czekając aż reszta zakończy rozgrywkę.



W karciance polegającej przede wszystkim na dociąganiu kart z przetasowanego stosu oczywista jest ogromna losowość. W „Bang!” nie ma za bardzo nad czym się zastanawiać, zagrywasz to, co podejdzie. Ważne jest, by dobrze obrać ofiarę zagrywanych kart. Tutaj niestety okazuje się, że bez względu na karty, które trafiają nam do ręki, gra nie jest sprawiedliwa. O naszych

szansach decyduje przede wszystkim wylosowana na początku rola i specjalna zdolność. Nie trudno się domyśleć, że zadanie stojące przez renegatem jest zdecydowanie najtrudniejsze. Bohaterowie i ich specjalne zdolności są bardzo nierówni, co niekiedy bywa irytujące. Niemniej, na to wszystko o czym wspomniałem powyżej, trzeba brać jedną drobną, ale szalenie istotną poprawkę: „Bang!” to nie jest gra, w której ma zwyciężać wyrafinowana taktyka przy równych szansach wszystkich uczestników – to

# Rebel Times

nie ten gatunek! Tutaj liczy się zabawa, głupi fart i szybkie załatwienie przeciwnika, zanim on załatwi ciebie. Potrzeba do tego szczęścia i blefu. A jak się nie uda... cóż, na jednej partii „Bang!” życie się nie kończy.

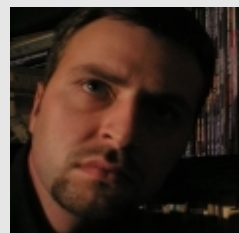


## Bang!

Wykonanie: 5/10

Miodność: 7/10

Cena: 7/10 (40 zł)



zrecenzował: ajfel

**WROTA WYOBRAŹNI**  
wrota.com.pl

*Incunabula Somnus - miejsce, gdzie rodzą się sny*  
**Żarna Niebios**



**"Gra o Tron PL" - pierwsze wrażenia**



**przejdź przez**  
**WROTA WYOBRAŹNI**  
**internetowy serwis**  
**dla miłośników fantastyki**  
**w każdym wydaniu**

Z jednej strony radość, że kolejny światowy hit zasili grono spolszczonych gier planszowych, z drugiej strony: czy wybór akurat tego, wydanego 5 lat temu tytułu jest dobrym pomysłem? Game of Thrones nie należy do gier wymagających biegłej znajomości angielskiego. W grze żetony cechuje czytelność, zupełnie nie trzeba się bawić w tłumaczenie prostych zdań po angielsku znajdziemy na Kartach Westeros, ale tutaj wystarczy by ich działanie wyjaśnił jeden z uczestników rozgrywki. Pojawiają się też słownie opisane zasady na Kartach Rodów, jest ich jednak niewiele i do ich zrozumienia wystarczy podstawowa znajomość angielskiego. Zresztą - od dawna dostępne jest w sieci polskie tłumaczenie zasad.

**Polter news**  
2008-08-18  
**Twilight - recenzja**  
2008-08-18  
**Sequel Imperium Romanum**  
2008-08-17  
**Musha Shugyo #2 już do pobrania** 2008-08-17  
**Graficy vs PKP** 2008-08-16  
**Plany Amberu na pierwszą połowę 2009** 2008-08-16

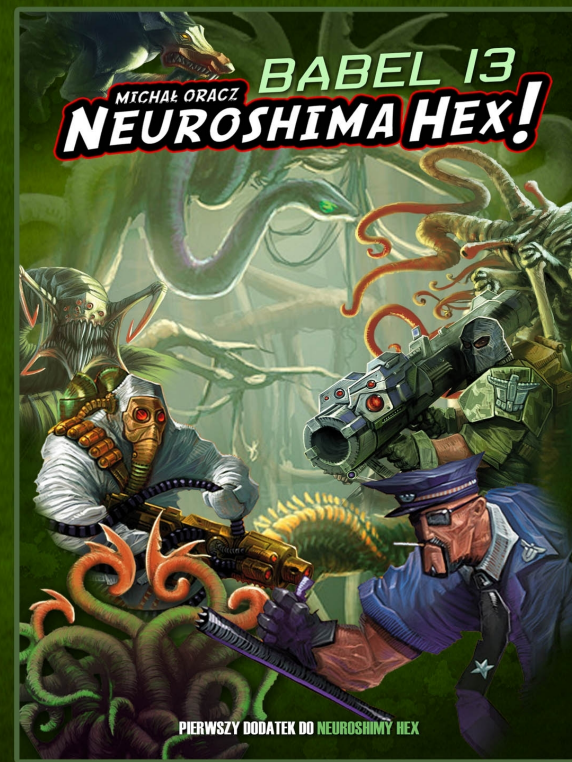
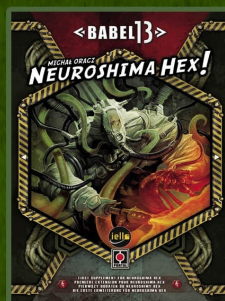
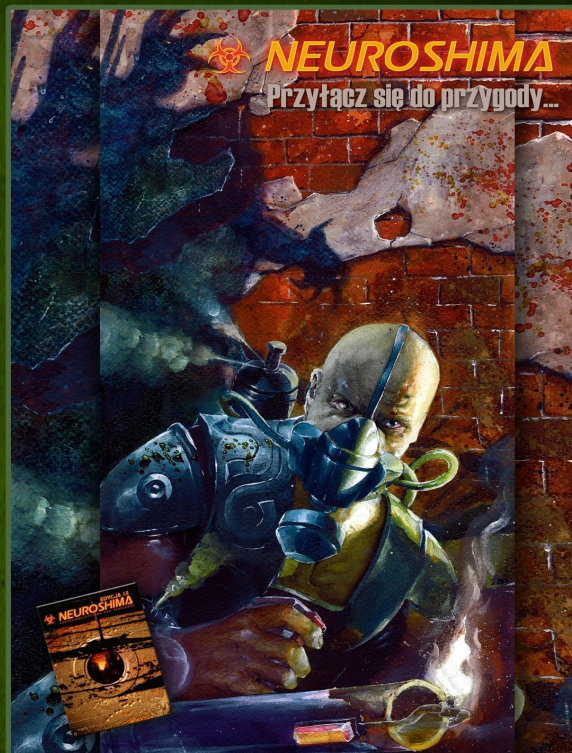
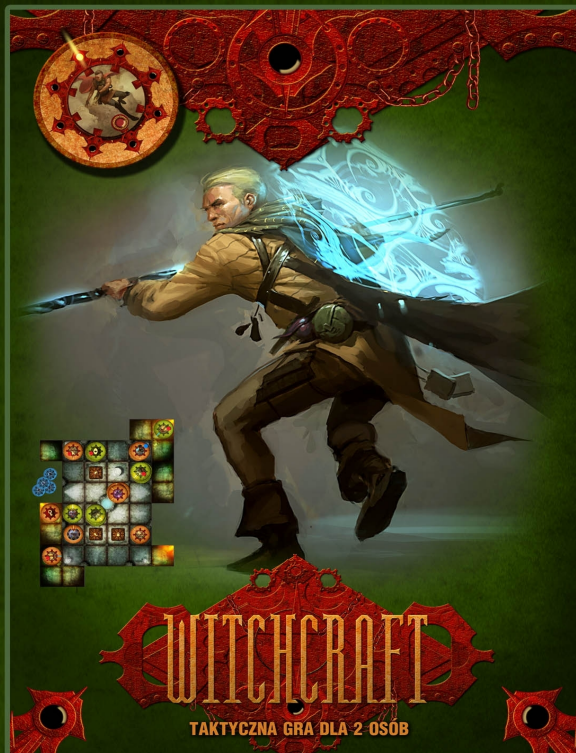
**Gildia news**  
2008-08-16  
**Recenzja gry "Mass Effect"**  
2008-08-17  
**Szumowska nagrodzona w Locarno** 2008-08-17

**Pobierz nowy numer**  
  
Search...  
**Na progu Wrót:**  
Wstęp  
Mapa serwisu  
**Kategorie**  
Aktualności (3)  
Bez kategorii (7)  
Film (4)  
+ Artykuły filmowe (1)  
+ Filmowe raporty (1)  
+ Recenzje filmów (2)  
Gra fabularna (7)





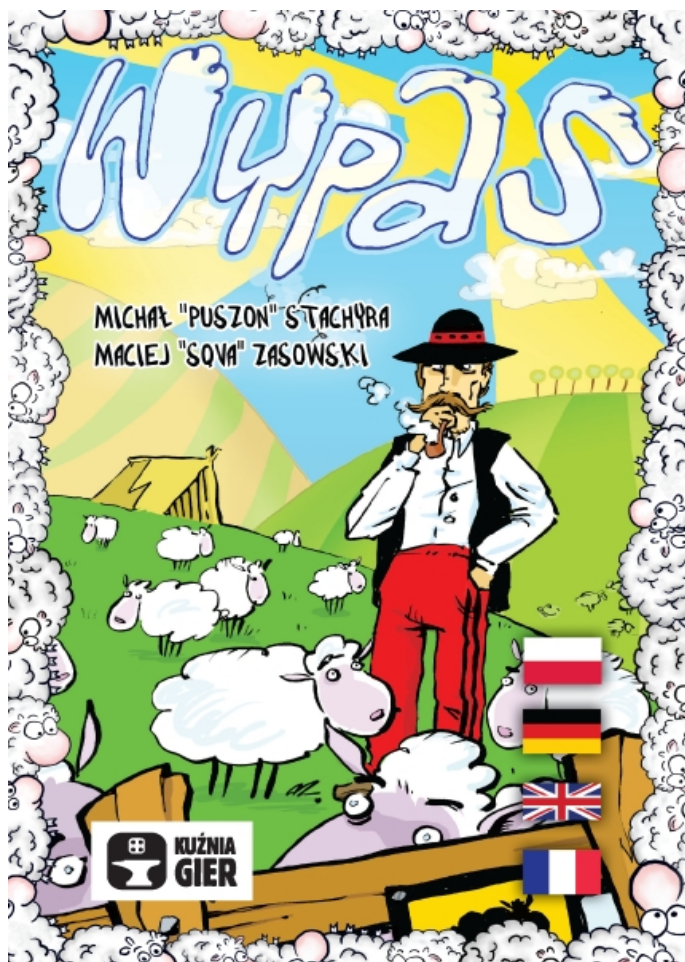
www.wydawnictwoportal.pl





## Wypas

# Męczenie owiec



Któż z nas nie chciał kiedyś zostać juhasem? Wypasać owce na górskich stokach, popijać solidnie przedestylowany sok ze śliwek i patrzeć jak nasz wierny Ciapek zagania stado do zagrody. Świeże powietrze, zielone łąki i miejsce na drzemkę w cieniu drzewa. Nie? Nie każdy? Cóż... Może chociaż **Wypas** przypadnie komuś do gustu...

**Wypas** to niekolekcyjnerska gra karciana dla 3-6 osób, w której gracze wcielają się w rolę juhasów (czyli pasterzy owiec), a ich zadaniem jest hodowanie i strzyżenie stad owiec. Nie jest to jednak

zadanie proste. Współzawodnicy mogą nam bowiem podłożyć czarną owcę, nasłać na nas złodziei albo – co gorsza! – wilko-niedźwiedzia (o tym za chwilę). Jesteście gotowi na zmeeeeeganie?

## Pierwsze wrażenie

Po otwarciu solidnego pudełka z grubej tektury, ozdobionego przyzwoitą ilustracją naszym oczom ukazują się elementy gry. Składają się na nie:

- instrukcje (w 4 różnych językach)
- pionki (w 6 kolorach, po jednym dla każdego gracza)
- 110 kart
- tor zwycięstwa

Przeglądając się poszczególnym elementom ma się mieszanie uczucia, choć dominuje grymas niezadowolenia. Karty są bardzo cienkie i bardzo często, już przy rozpakowywaniu pudełka, lekko wygięte. Ponadto zdobią je prostackie ilustracje. O większości owiec nie można powiedzieć zbyt wiele dobrego (wielu graczy, z którymi testowaliśmy grę, nazywała je „kartoflami”), ale dopiero nad kartami specjalnymi będą mogli zachwycić się jedynie turpiści. Wywołany przeze mnie na początku wilko-niedźwiedź to tak naprawdę wilk, ale wygląda niestety tak, jakby w procesie rysowania autor nie mógł się zdecydować jakie zwierzę chce sportretować. Najwięcej salw śmiechu wzbudza jednak pies pasterski, któremu nie dość, że brakuje łapy, to na dodatek ma na pysku wyraz „wiejskiego głupka”. Nie wydaje mi się, żeby był to efekt zamierzony, a zwyczajnie psuje odbiór całości.

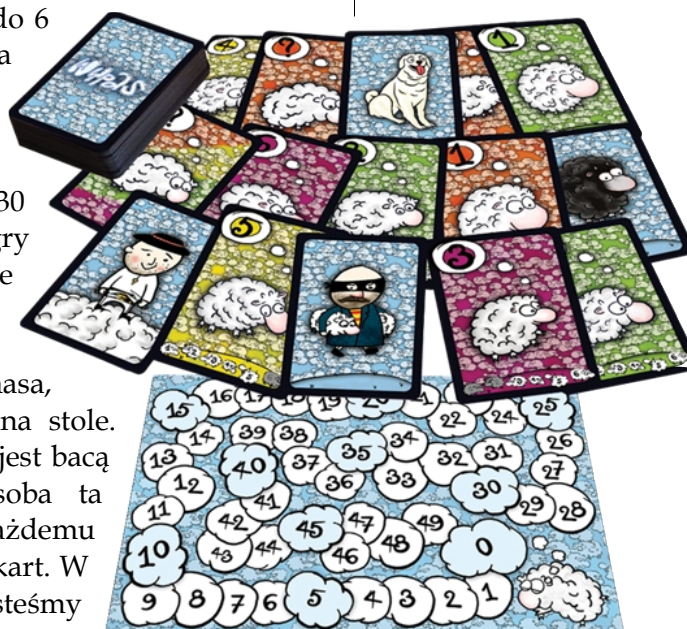
Tor zwycięstwa też nie należy do najbardziej przejrzystych, a od patrzenia na kilkadziesiąt pierzastych chmurek można dostać oczopląsu. Jednak stanowczo najgorszym elementem jest instrukcja. Nie dość, że nie jest pozbawiona błędów (prowadzących do nieścisłości w rozgrywce), to jej tłumaczenia pozostawiają bardzo wiele do życzenia. Chociaż nie mogę się wypowiedzieć na temat instrukcji w języku francuskim i niemieckim, to jako osoba obeznana z mową Anglosasów mogę



stwierdzić z całą stanowczością - angielska instrukcja jest bardzo zła. Pomijając błędy gramatyczne i kalki językowe, zasady polskiego Wypasu różnią się od zasad angielskich. Wyraźnie nie jest to efekt zamierzony, gdyż podpisy pod przykładami z gry są żywcem przeniesione z polskiej instrukcji. Jestem przekonany, że osoba próbująca zrozumieć rządzące rozgrywką zasady na podstawie angielskiej instrukcji będzie miała z tym problemy.

## Przebieg rozgrywki

Do gry może zasiąść od 3 do 6 osób. Ich ilość nie ma większego znaczenia, bo gra skaluje się całkiem przyzwoicie. Przeciętna rozgrywka trwa od 15 do 30 minut. Na początku gry każdy gracz otrzymuje kolorowy pionek, który ustawia na Torze zwycięstwa oraz kartę juhasa, którą kładzie przed sobą na stole. Następnie decydujemy kto jest bacą (pierwszym graczem). Osoba ta tasuje talię i rozdaje każdemu uczestnikowi zabawy po 5 kart. W ten prosty sposób jesteśmy gotowi do gry.



Każda tura składa się z pięciu krótkich faz:

- 1) **Licytacja** - gracz, który w danej turze jest bacą, ciągnie z talii trzy karty i ogląda je w tajemnicy. Następnie kładzie wszystkie trzy karty na stole, przy czym jedynie dwie są odkryte. Gracze licytują leżące na stole karty owcami, które mają na ręku (każda owca ma przypisaną wartość liczbową). Ten kto wygra, zabiera kartę. Jeśli wszyscy spasują, kartę zabiera baka.
- 2) **Redyk** - gracze po kolei zagrywają owce na dwa przylegające do swojego juhasa koszary (inaczej mówiąc zagrody). Zasada jest jedna -

w danej zagrodzie mogą być wyłącznie owce o takiej samej wartości liczbowej (np. same 3-ki), ale w różnych kolorach ALBO wyłącznie owce o tym samym kolorze, ale o następujących po sobie wartościach cyfrowych.

- 3) **Strzyżenie** - jeśli utworzyliśmy zadowolające nas stadko, możemy zająć się jego stryżeniem. W zależności od ilości owiec w stadzie przysługują różne modyfikatory. Najbardziej opłacalne jest stryżenie stad, które mają trzy owce lub więcej, ale zdarzają się też takie sytuacje, w których jesteśmy zmuszeni opróżnić jedną z

zagród, by zacząć hodować bardziej opłacalne stado.

Uzyskane punkty zaznacza się poprzez przesunięcie pionka na Torze zwycięstwa.

- 4) **Dobieranie kart** - każdy z graczy (począwszy od bacy) dobiera na rękę 3 karty

- 5) **Zmiana bacy** - karta bacy wędruje do gracza siedzącego po lewej stronie uczestnika zabawy, który w tej turze był pierwszym graczem

Zabawa toczy się do momentu, w którym któryś z graczy nie ostrzyże piątego stada. Wtedy to podlicza się punkty i zwycięzcą zostaje uczestnik z największą ich ilością.

W międzyczasie gracze mogą sobie przeszkadzać, zagrywając karty specjalne. Są nimi:

- **Złodziej** - pozwala na zabranie innemu graczowi karty z ręki
- **Wilk** - grasuje przy stadzie i w momencie stryżenia zjada najbardziej wartościową owcę
- **Czarna owca** - pozwala zabrać innemu

graczowi owcę, która w danym momencie jest już w zagrodzie

- Pies pasterski – pozwala skasować dowolną, zagrana przed chwilą kartę specjalną (w tym także innego psa pasterskiego) lub też przegonić czyhającego na owce wilka



Kartę specjalną można zagrać w dowolnym momencie, nawet podczas tury innego gracza. Ma to swoje plusy i minusy. Plus jest taki, że inni gracze nigdy nie mogą czuć się zbyt pewnie, bo w każdym momencie ktoś może im zrobić niemiłą niespodziankę. Minusem jest natomiast fakt, że brak jasno określonego czasu na zagranie danej karty powoduje chwilami spory chaos, szczególnie w momencie, w którym kartę specjalną chce zagrać więcej niż jedna osoba. Spory odnośnie kolejności zagranych kart powinien rozpatrywać baba, jednak w praktyce nie zdaje to egzaminu.

## Podsumowanie

Wypas to gra, która wzbudza bardzo wiele mieszanych uczuć. Z jednej strony mogłaby pretendować do niezłego przerywnika pomiędzy „poważniejszymi” tytułami, ale wyraźna inspiracja Fasolkami, od których dość rażąco odstaje jakością wykonania i grywalnością, sprawia, że jest to tylko nieudana próba. Wiele elementów gry zwyczajnie irytuje – niechlujne grafiki, źle napisana instrukcja, nieprzejrzysty Tor zwycięstwa... Wszystkie te niewielkie uchybienia składają się na duży zawód. Nie pomagają też duże podobieństwo do powszechnie lubianych Fasolek, od których to Wypas jest znacznie słabszy – poczynając od grafik na kartach, przez grywalność, a na poręczności pudełka kończąc. Grę z czystym sumieniem mogę polecić chyba wyłącznie fanatykom owiec.

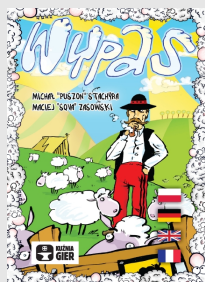


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** In plus – solidne i w miarę poręczne pudełko. In minus – słabe grafiki, miękkie i podatne na wyginanie karty, nieprzejrzysty Tor zwycięstwa, błędy w instrukcjach.

**Miodność:** Gra miałaby potencjał... gdyby nie istniały **Fasolki**. Niestety wydaje się, że jest to ich niedopracowany klon. Po kilku partiach gra powędruje raczej na półkę i pozostanie tam przez dłuższy czas. Jestem\_wredna trafnie zauważyła pewien plus gry: „męczarnie przynajmniej nie trwają długo”.

**Cena:** Byłaby zachęcająca, gdyby nie wykonanie i fakt... że **Fasolki** są odrobinę tańsze. Niestety nie da się uciec od tych porównań.

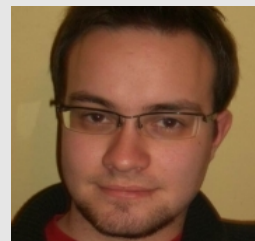


### Wypas

Wykonanie: 5/10

Miodność: 5/10

Cena: 6/10 (39 zł)



zrecenzował: Ejdżej



# Santy Anno

## Kiedy rum zaszumi w głowie...



Jesteś jednym z piratów, który na pokładzie trójmasztowca Santy Anno sieje postrach na Morzu Karaibskim. Po całonocnej imprezie, suto zakrapianej rumem, całkiem zapomniłeś, gdzie zacumowany jest twój statek. Co gorsza, zapomniłeś nawet, kto jest twoim kapitanem!

Aby rozwiązać ten problem, częsty w życiu pirackim, związek zawodowy piratów zdecydował o wprowadzeniu nowej tradycji: trzech pierwszych piratów, którym uda się dotrzeć na statek, obejmuje funkcje kapitana i oficerów. Wszyscy, którzy wrócą na statek zbyt późno, zostają zdegradowani do roli chłopców pokładowych i spędzą resztę rejsu na myciu pokładu.

Czy będziesz na tyle szybki i sprytny, aby uniknąć spędzania reszty czasu ze szczotką i wiaderem zamiast z mieczem i pistoletem?

Santy Anno to kolejna z tzw. party-games, które szturmem zdobywają rynek gier planszowych. Do kategorii tej zaliczają się gry o łatwych do przyswojenia regułach, szybkie, dynamiczne i zazwyczaj bardzo zabawne. Recenzowana pozycja spełnia każdy z wyżej wymienionych warunków.

Wszyscy na pokład, odbijamy!

## Elementy gry

W sporym (choć nie dużym), kwadratowym pudełku znajdują się:

- 63 karty
  - 35 podstawowych kart pokładowych
  - 14 eksperckich kart pokładowych
  - 6 kart zdarzeń
  - 8 kart z twarzami piratów w okrągłych okienkach
- 8 tabliczek z wizerunkami i imionami piratów
- 8 statków
- 35 monet w nominałach 1-5
- plansza portu
- instrukcja

Pudełko, o wymiarach 20 x 20 cm, stanowi pewien zawód. O ile ciężko coś zarzucić wykonaniu – gruba tektura pokryta porowatym papierem z zabawną grafiką na wieku, to dziwi jego wielkość. Opakowanie edycji angielskiej było znacznie mniejsze i bardziej poręczne. Lepiej byłoby pozostać przy pudełku prostokątnym i o 1/3 mniejszym.

Karty są przejrzyste i estetyczne, ale chyba nieco zbyt cienkie i giętke jeśli wziąć pod uwagę, że w czasie rozgrywki są w częstym użyciu i dodać do

tego panujący w czasie jej trwania poziom emocji. Zdaje sobie sprawę, że na korzyść takiego wykonania przemawia łatwość, z jaką się je tasuje, jednak nie mogę się oprzeć wrażeniu, że niewielkie zwiększenie grubości wcale znacząco by go nie utrudniło, a z pewnością zmniejszyłoby podatność kart na uszkodzenia.

Ze względu na identyczne wykonanie pozostałych elementów, wypowiem się o nich zbiorczo. Tu nie mam żadnych zastrzeżeń – tabliczki, monety i plansze zrobione są z bardzo grubej i wielowarstwowej tektury i dodatkowo lakierowane. Grafiki są zabawne, szczegółowe i bardzo kolorowe, co dodatkowo podnosi estetykę wszystkich żetonów.

Jak zwykle na koniec pozostaje instrukcja. Mimo, że nie jest zbyt długa, sprawia wrażenie strasznie rozwlekłej. Kiedy wreszcie się przez nią przebrnie, okazuje się, że reguły rządzące grą są bardzo proste, lecz instrukcja niepotrzebnie je komplikuje. Zasady opisane są w sposób koszmarnie chaotyczny i naprawdę najlepiej jest poznać je słuchając kogoś, kto zna grę, niż z tej książeczki.

## Przebieg rozgrywki

Santy Anno to gra przeznaczona dla 3-8 osób, a przeciętna rozgrywka zajmuje ok. 20-30 minut. Jej celem jest zgromadzenie jak największej liczby dukatów, natomiast ten, kto przegra, myje gary.

Na początku rozgrywki rozkłada się na stole 8 statków, a pośrodku umieszcza się planszę portu. Każdy z graczy wybiera pirata, w którego wcieli się w czasie rozgrywki i otrzymuje odpowiadające mu kartę, portret i tabliczkę, a następnie kładzie tę ostatnią obok wybranego statku. Dukaty umieszcza się obok planszy, a karty pokładowe tasuje, tworząc talię. Najbardziej doświadczony gracz zostaje Bosmanem. Jego zadaniem będzie odkrywanie kart i sprawdzanie prawidłowości ruchów.

## Statki

Każdy statek jest inny, ale każdy składa się z tych samych elementów: bocianiego gniazda, żagli,

kadłuba i tabliczki z nazwą. Każdy z tych elementów może występować w jednym z czterech kolorów, przy czym kolory nie powtarzają się w obrębie jednego statku, a dany element w określonym kolorze występuje zawsze tylko na dwóch statkach. Dodatkowo, w jednym z rogów każdego obrazka ze statkiem znajduje się papuga Koko.

## Karty pokładowe

W wariantcie podstawowym gry występują 4 typy kart pokładowych:

- karty elementów

Karty te wskazują jeden z elementów statku i oznaczają, że pirata należy przenieść na drugi statek, który ma wskazany element w takim samym kolorze.

Należy nadmienić, że istnieją 2 rodzaje powyższych kart: białe (dotyczące wszystkich 4 kolorów) i przekreślone (które odnoszą się do wszystkich kolorów z wyjątkiem przekreślonego).

- karty kolorów

Karty te zmuszają gracza do sprawdzenia który element statku, na którym obecnie przebywa jego pirat, jest we wskazanym kolorze. Następnie trzeba przenieść pirata na drugi statek o tym samym elemencie w tym samym kolorze.

- karty nazw

Karty te nakazują przeniesienie pirata na statek o nazwie zaczynającej się tą samą literą co nazwa statku, na którym aktualnie się on znajduje. Wśród tych kart również występują przekreślone.

- karty z papugą

Karty te wymuszają przeniesienie pirata na statek, który ma papugę w tym samym rogu.

Każda gra składa się z 5 rund. Na początku każdej z nich Bosman odkrywa serię (5) kart pokładowych, poczynając od ostatniej. Na komendę „Odbijamy!” gracze analizują wskazania kart i starają się jak najszybciej umieścić swojego pirata na docelowym statku. Sekwencję operacji należy wykonywać W



MYŚLACH, co wcale nie jest takim łatwym zadaniem, jakby mogło się wydawać. Każda karta dotyczy statku, na którym aktualnie jest pirat, nie tego z którego rozpoczął podróż – jeden mały błąd sprawia więc, że całą rundę można spisać na straty. Gdy wszyscy umieszczą już swoich piratów na statkach, należy sprawdzić czy zrobili to prawidłowo – tu z pomocą przychodzą nam karty. Nie trzeba tracić czasu, ani analizować po kolei trasy, wystarczy odwrócić karty na drugą stronę i podążać za liniami i numerami statków – prawda, że proste? Pod koniec każdej z rund gracze, których piraci trafili na właściwe statki, otrzymują w nagrodę dukaty, oczywiście im szybciej udało im się to zrobić, tym więcej. Zwycięzcą zostaje ta osoba, która po pięciu rundach zgromadziła największą ilość monet.

Warto w tym miejscu dodać, że według głównego założenia gry, uczestnicy powinni biegać dookoła stołu i zajmować miejsca przy odpowiednich statkach, jednak jest to wersja bardzo imprezowa.

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Bardzo trwale i bardzo estetyczne elementy. Ułatwiająca rozgrywkę zmiana w stosunku do angielskiej edycji w postaci nadrukowanych na tyłach kart prawidłowych tras. Niestety wielki minus za tragiczną instrukcję.

**Miodność:** Gra ocieka miodnością. Nie wyobrażam sobie, by mogła się znudzić, ale, jak mówią: co kto lubi. Tym, którzy nie przepadają za *party games*, *Santy Anno* zapewne nie przypadnie do gustu, dla pozostałych – pozycja obowiązkowa.

**Cena:** Ta gra warta jest każdych pieniędzy. Inna sprawa, że relacja wykonanie i miodność a cena nie wymaga chyba komentarza.

## Wariant rozszerzony

### (czyli żołnierze hardcore'u...)

Dla tych, których znudzi standardowa rozrywka, a swojego pirata stawiają w odpowiednim miejscu w przeciągu sekund, ziewając w międzyczasie, wydawca przewidział dodatkowe, trudniejsze karty pokładowe. Jest ich 14, a wymagają m.in. dodawania lub odejmowania określonej wartości od numeru statku, odszukania na karcie elementu w tym samym kolorze co na danym statku lub zmienienia kolorów dwóch wskazanych elementów. Żeby jednak nie było za prosto, dodano też 6 kart zdarzeń (po 2 dla każdego zdarzenia).

I tak:

Wir – każe rozpatrywać karty pokładowe w kolejności: 1, 2, 4, 3, 5, 6;

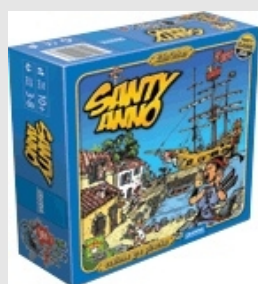
Trójkąt Bermudzki – zmusza do analizowania kart w kolejności: 1, 2, 3, 6, 5, 4;

Rum – nakazuje chodzić, bądź biegać, tyłem dookoła stołu.

Zaprawdę, ciężkie jest życie pirata...

## Podsumowanie

Muszę przyznać, że niewiele jest gier, które wspomina się z taką sympatią i które potrafią sprawić, że uczestnicy zaśmiewają się do łez. Nawet bez biegania, *Santy Anno* dostarcza wiele emocji. Warto dodać, że wyśmienicie ćwiczy pamięć, umiejętność analizowania oraz spostrzegawczość. Po prostu bawiąc, uczy. Standardowo, ciekawiej jest przy większej ilości osób, ale i przy trzech koncentracja w fazie poszukiwania statku niemal wibruje w powietrzu nad stołem. Przyznam szczerze – nie znam lepszej *party game*.

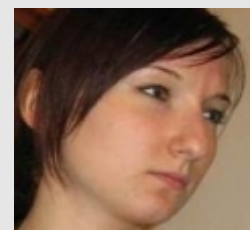


## Santy Anno

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 10/10

**Cena:** 10/10 (39,90 zł)



zrecenzowała: jestem\_wredna

### Merlin's Company

# O braku miejsc przy Okrągłym Stole



Jaskółki już dawno odfrunęły, zastąpione złowróżbnymi wronami. Ziemia staje się coraz bardziej jałowa, a podróże są coraz niebezpieczniejsze, odkąd w naszych szeregach wykryto zdrajcę. Krążą pogłoski, że sam Merlin przemierza teraz równiny wokół zamku Camelot, zbierając nowych rycerzy na pomoc naszej sprawie. Czy okaże się to jednak wystarczające, abyśmy zdołali się przeciwstawić świeżo zebranemu przez Morganę sabatowi czarownic?

**Merlin's Company** to dodatek do wciąż popularnej gry kooperacyjnej *Shadows over Camelot* (recenzja [RT10]). Dzięki niemu do gry zasiąść może nawet 8 osób, a rozgrywkę utrudniać będzie do dwóch zdrajców. Poza tym autorzy dali graczom do dyspozycji kilka nowych kart specjalnych, nowych rycerzy oraz Merlina do pomocy. Mało? Niestety tak.

## Pierwsze wrażenie

Przyznam bez bicia, że po dodatku spodziewałem się wiele. Po cichu liczyłem na usprawnienie zasad zdrajcy, ale niestety szybko wyprowadzono mnie z błędu. Kiedy dostałem do rąk duże pudełko (wielkości „podstawki”, ale o połowę płytsze) i je otworzyłem, czekał mnie pierwszy zawód. Przez myśl przemknęło mi: „To naprawdę już wszystko?”. Dodatek kosztuje blisko 80 zł, a za tą cenę otrzymujemy:

- 4 stronicową instrukcję
- 2 figurki (jedna z dodatkową kością sześciocienną)
- 8 nowych kart postaci
- 63 karty

Nie mogąc uwierzyć, zajrzałem nawet pod plastikową wytłoczkę pudełka, ale jak łatwo się domyśleć, nic tam nie znalazłem. Nieco przygaszony zabrałem się za przeglądanie instrukcji. Jak się okazało – tam też nie znalazłem zbyt wielu nowych informacji. Cały dodatek kręci się wokół tytułowego Merlina i jego przyłączenia się do kompanii dzielnych rycerzy w celu ratowania Camelotu przed siłami zła. Mamy więc zasady dotyczące samego czarodzieja, jego ruchu (z czym związana jest Talia Podróży), wzmianka na temat nowych rycerzy i gry na 7 lub 8 osób z dwoma zdrajcami. I to w zasadzie tyle. Jeśli dodać do tego, że spośród 63 nowych kart tylko 34 są naprawdę nowe (reszta to reprinty z podstawki i nowa talia kart lojalności), to maluje się powoli niezbyt ciekawy obraz.

## Co nowego?

Zacznę od najważniejszego, czyli od tytułowego Merlina. Czarodziej zdecydował się pomóc graczom w walce z siłami ciemności i osobiście pojawił się na Camelocie. Jego figurka zaczyna grę poza planszą i wchodzi na nią w momencie wyciągnięcia przez któregoś z graczy karty „Podróż Merlina” z Talii Podróży. Biorąc pod uwagę, że kart w owej talii jest tylko 16, a ciągnie się je za każdym razem, gdy rycerz wyrusza na nową Wyprawę, czarodziej



pojawia się na planszy bardzo szybko (z reguły już w pierwszej rundzie). Wraz z jego pojawieniem się, rycerze zaczynają czerpać korzyści:

- raz na turę, gdy Merlin znajduje się na tej samej Wyprawie co gracz, którego tura trwa aktualnie, uczestnik zabawy może pociągnąć jedną białą kartę
- jeśli Merlin znajduje się na Wyprawie, która została już ukończona (np. Wyprawa po Graal lub Excalibur), dociągnięcie karty odpowiadającej tej Wyprawie nie powoduje dołożenia przed Camelotem kolejnej maszyny obłężniczej

Oprócz „Podróży Merlina” Talia Podróży zawiera także mniej przyjemne karty. Wyruszający na Wyprawę rycerz może się na przykład zgubić („Lost!”) i by kontynuować podróż zmuszony jest odrzucić kartę Graala (jeśli takową posiada). W przeciwnym wypadku traci kolejkę. W najgorszym wypadku postać gracza może zostać schwytana („Captured!”) i pozostanie w niewoli do chwili, w której inny z graczy nie poświęci swojej heroicznej akcji na odrzucenie dowolnej białej karty specjalnej. Zazwyczaj trwa to zaledwie jedną turę, ale w najgorszych przypadkach zdarza się, że gracz zostaje wyłączony z gry nawet na kilka rund.

W teorii Talia Podróży ma utrudnić i urozmaicić rozgrywkę, ale w zasadzie sprowadza się jedynie do oczekiwania na kartę ruszającą Merlina. Pozostałe karty są na tyle nieszkodliwe, że w zasadzie nie przeszkadzają w grze (poza „Schwytanym!”). Szczególnie, że przyjacielski czarodziej dość hojnie

obdarowuje graczy białymi kartami i podczas gdy w podstawowej wersji gry bardzo często ich brakowało, tutaj zdarza się mieć ich nadmiar.

Niewątpliwie należy zwrócić uwagę na nowych rycerzy. Oprócz 6 zamienników (dla sześciu rycerzy z podstawowej wersji gry z pominięciem króla Artura – „Jest tylko jeden prawdziwy król!”) do dyspozycji otrzymujemy także całkowicie nowego rycerza (Sir Bedivere’a) oraz odpowiadający mu zamiennik. W związku z pojawieniem się ósmego rycerza wynika dość zabawna sytuacja. Otóż dla Sir Bedivere’a (lub też jego zamiennika Sira Caradoca) nie ma miejsca przy Okrągłym Stole. Autorzy dodatku nie przewidzieli tam dodatkowego krzesła.

Pomarańczowy rycerz spędza więc wszystkie zgromadzenia na stojąco. Zdaje sobie sprawę, że fotele poszczególnych rycerzy to kwestia umowna, ale mimo wszystko uderzyło mnie to jako zabawne niedopatrzenie.

Inna kwestia, że wielu graczy zarzuca dodatkowi, iż Sir Bedivere był już wcześniej dostępny jako postać promocyjna, którą można było otrzymać wraz z pierwszym wydaniem gry, ale biorąc pod uwagę jej znikomą dostępność, należy przymknąć na to oko.

Pokrótce o nowych rycerzach:

- *Sir Bedivere* (pomarańczowy) – w czasie swojej tury może odrzucić jedną białą kartę i pociągnąć inną w jej zastępstwie
- *Sir Caradoc* (pomarańczowy) – raz w ciągu tury może poświęcić punkt życia, by pociągnąć dwie białe karty
- *Sir Gareth* (fioletowy) – ciągnie kartę za każdym razem, gdy z powodzeniem wykona swój ruch w fazie Heroicznych Akcji



- *Sir Bors* (zielony) – za każdym razem, gdy gracz dzieli się kartami za ukończenie Wyprawy, gracz kontrolujący *Sir Bors* może przyłączyć się do podziału łupów
- *Sir Lamorak* (czarny) – za każdym razem, gdy musi stracić punkt życia, może w zamian odrzucić dwie białe karty
- *Sir Owain* (niebieski) – w czasie walki z machiną oblężniczą może najpierw rzucić kością, a potem odrzucić karty walki
- *Sir Geraint* (biały) – w czasie fazy Postępu Zła może odrzucić dwie białe karty, by przeskoczyć tę fazę
- *Sir Gaheris* (żółty) – w czasie swojej tury może wziąć jedną kartę Merlina z talii kart odrzuconych w zamian za 3 białe karty z ręki

Jak więc widać nowi rycerze nie są znacząco mocniejsi od starych i w zależności od upodobań można bez przeszkód używać ich zamiennie.

Ostatnia z kwestii, którą należy poruszyć, to nowy wariant rozgrywki na 7 lub 8 osób. Nie nastąpiły tu żadne rewolucyjne zmiany, ale mimo to należy je odnotować. W przypadku gry z większą ilością uczestników korzystamy bowiem z nowej Talii Lojalności, w której znajdują się dwie (a nie jak do tej pory tylko jedna) karty Zdrajcy. W ten sposób

poziom trudności wzrasta dość znacznie, ale należy zauważyć, że dzieje się tak wyłącznie w przypadku gry na 7/8 osób. W pozostałych przypadkach gra jest znacznie łatwiejsza (dzięki Merlinowi), a przez to jeszcze bardziej schematyczna i nudna.

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Choć rysownik jest ten sam, co w przypadku *Shadows over Camelot*, to muszę przyznać, że tym razem grafiki mnie przekonały. Poza tym wykonanie nie odbiega od światowych standardów. Minus za spore, niemal puste pudełko.

**Miodność:** Ze względu na niewielką ilość nowości miodność gry w moim przekonaniu nie wzrasta drastycznie. Dodatkowi wyraźnie brakuje mocniejszego „kopa” – czegoś co mogłoby przyciągnąć i przykuć większą ilość graczy. W czasie naszych testów nawet zupełni nowicjusze podchodzili doń z pewną rezerwą.

**Cena:** Nie zachęca. Kilka nowych postaci, dwie nowe figurki i kilkadziesiąt kart... I to wszystko. Karciane dodatki do *Arkham Horror* czy też *Warrior Knights* oferują więcej i jednocześnie kosztują znacznie mniej.

## Podsumowanie

**Merlin's Company** rozczarowuje. Zaczyna się od dużego pudełka, w którym niemal nic nie ma. Na dodatek po pięciu minutach cała jego zawartość ląduje w pudełku „podstawki”, gdzie miejsca na dodatkowe elementy jest aż nadto. Mogą zawieść się też ci, którzy spodziewali się dużych zmian lub wielu nowości. Nowinek jest niewiele, a zmian w zasadzie nie ma. Ogólnie więc całość wypada dość blado.

Wydaje się, że **Merlin's Company** jest tytułem przeznaczonym dla większej ilości graczy (głównie grup siedmio- ośmioosobowych), którzy wyeksploatowali „podstawkę” do granic możliwości i chcieliby poczuć jakiś powiew świeżości. Im dodatek z pewnością się przyda, a zakurzone pudełko *Shadows over Camelot* zostanie zdjęte z półki. Inni mogą się poczuć zawiedzeni dość wysoką ceną i niewielką ilością nowych wariantów oferowanych przez grę.

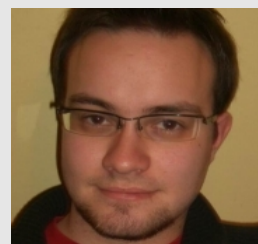


### Merlin's Company Expansion

**Wykonanie:** 9/10

**Miodność:** 7/10

**Cena:** 6/10 (79,95 zł)



zrecenzował: Ejdziej





Wydawnictwo Kuźnia Gier zaprasza do zapoznania się z ofertą:

# WIEDZMIIN

## 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.



Los wiedźmina jest w Twoich rękach!



# 争米 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.



# WIZCHMEN 2

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



Nowe spojrzenie  
na wyścigi furmanek!

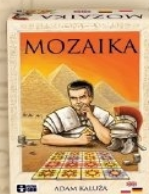
**UWAGA**  
gra zawiera  
**Beret!**



# 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 pow-  
staje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz  
przeciwnie.



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



**REBEL.PL**  
Centrum gier



Hai-Alarm!!!

# Szczęki w natarciu



*Przyjemnie jest obserwować pluskające się wesoło delfiny, ale prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero wtedy, gdy na horyzoncie zamajaczą charakterystyczne trójkątne płetwy...*

Hai-Alarm!!! to karciana gra blefu przeznaczona dla 2-5 graczy. Dlaczego jej recenzja pojawia się właśnie teraz? Cóż, wigilijna kolacja potrafi czasem ciągnąć się w nieskończoność, a gdy już wyczerpią się wszystkie tematy, od rodzinnych ploteczek po politykę, czasem zwyczajnie zaczyna być nudno. Czemu więc nie wypróbować świeżutkiego prezentu?

## Elementy gry

W niewielkim, kwadratowym pudełku znajdują się raptem:

- 64 karty (32 karty rekinów i 32 karty delfinów)
- instrukcja

Zdawać się może, że to niewiele, jednak podobnie jak w przypadku chociażby Karety (RT 10), nie ilość stanowi o jakości.

Głównymi zaletami pudełka są jego wielkość i wytrzymałość. Pomimo niewielkich wymiarów (11 x 11 cm) wykonano je z typowej dla „większych” planszówek grubej tektury, oklejonej porowatym papierem. Zdobí je grafika utrzymana w tym samym stylu co rysunki na kartach. Należy tu uczciwie przyznać, że mogłoby być mniejsze, co jednak nie robi większej różnicy. Bardziej natomiast przeszkadza fakt, że łatwo się otwiera, co może prowadzić do rozsypania kart, jeśli przykładowo chwycimy je za samo wieczko.

Same karty wykonano ze śliskiego, stosunkowo cienkiego, papieru, co daje im elastyczność i znacznie ułatwia tasowanie, ale czyni je podatnymi na zarysowania. Każdą z nich zdobi inna grafika rekina lub delfina, a żaden obrazek się nie powtarza! Sam sposób rysowania przypadł mi do gustu pomimo nieco niedbałej kreski, jednak jego zaletą jest spory ładunek humorystyczny. Te podstępne miny i wyszczerzone zębiska...

Na koniec warto wspomnieć o instrukcji. Jej grubość może być myląca, bowiem zawiera tłumaczenie zasad na 5 języków (niestety bez polskiego). W



rzeczywistości zbiór reguł zajmuje zaledwie 4 (a w praktyce 3) strony. Przyswojenie sobie ich treści i wyjaśnienie współgraczom zabiera nie więcej niż 5 minut.

## Przebieg rozgrywki

Nie tylko zapoznanie się z instrukcją zabiera mało czasu – podobnie jest z samą rozgrywką. Mimo iż wydawca sugeruje 10-15 minut, zdarzyły mi się i takie przypadki, gdy gra kończyła się dużo wcześniej. Nie oznacza to bynajmniej, że jest to jej słaba strona, wręcz przeciwnie – im szybciej zakończy się jedna partia, tym chętniej zasiada się do następnej!



**Celem** gry jest odkrycie 7 swoich kart delfinów („Delfiny na horyzoncie!”) lub posiadanie o 3 karty rekinów więcej niż jakikolwiek inny gracz („Uwaga rekiny!”). W ostatnim przypadku trzeba jednak uważać, by inny uczestnik zabawy nie odkrył 5 swoich delfinów, bo sprzątnie nam zwycięstwo sprzed nosa.

Na początku rozgrywki tasuje się razem wszystkie karty, tworząc talię, z której każdy z graczy otrzymuje po 3 karty. Począwszy od najstarszego z nich, każdy kładzie przed sobą jedną zakrytą kartę z ręki i dociąga nową. W następnej turze można już wybierać pomiędzy trzema akcjami:

- 1) wyłożenie zakrytej karty. Gracz może zagrać dowolną kartę rekina lub delfina z ręki, musi jednak zapamiętać co wyłożył.
- 2) odkrycie jednej z własnych kart. Gracz może odwrócić jedną z kart znajdujących się przed nim na stole.
- 3) odkrycie dowolnej innej karty. Jeśli gracz ma przed sobą co najmniej jedną odkrytą kartę rekina, może odwrócić jedną z kart innego uczestnika. Jeśli widnieje na niej rekin, gracz dołącza go odkrytego do kart wyłożonych przed sobą na stole, a zastępuje zakrytą kartą

pociągniętą ze szczytu talii. Jeśli odkrytą kartą jest delfin, również dołącza do kart gracza, lecz w zamian gracz musi oddać jednego ze swoich rekinów.

Jak już zostało wspomniane, wygrać można na trzy sposoby:

- jeśli gracz ma przed sobą 7 odkrytych kart delfinów i krzyknie „Delfiny na horyzoncie!”,
- jeśli ma przed sobą o 3 odkryte karty rekinów więcej niż jakikolwiek inny uczestnik i zawoła „Uwaga, rekiny!”,
- lub jeśli po okrzyku „Uwaga, rekiny!” innego gracza nie posiada **ŻADNYCH** odkrytych kart i zdoła bezbłędnie odwrócić 5 swoich kart delfinów oświadczając „Bez paniki.”

Teraz dopiero widać, jak ważna jest dobra pamięć. Niejednokrotnie próbując przechytrzyć przeciwników, można wystrychnąć na dudka samego siebie, tym bardziej, że często łańcuchy zakrytych kart potrafią być bardzo długie.

Warto też dodać, że gra świetnie sprawdza się nawet przy rozgrywce dwuosobowej. Chociaż prawdziwe emocje przeżywa się przy większej ilości graczy, to i w parze potrafi być naprawdę ciekawie.

## Podsumowanie

*Hai-Alarm!!!* to pozycja stosunkowo nowa i mało znana, a szkoda bo zdecydowanie zasługuje na uwagę. Gry planszowe zyskują sobie coraz większą popularność, a wśród nich do największej liczby odbiorców trafiają tzw. *party games*, czyli gry idealne na imprezę – szybkie, łatwe i przyjemne. Do tej kategorii zdecydowanie należą *Rekiny*. Ich główną zaletą jest niski stopień skomplikowania zasad, emocjonująca i krótka rozgrywka oraz kompaktowe wykonanie. Nie sposób też nie wspomnieć o walorach dydaktycznych – ta gra fenomenalnie ćwiczy pamięć, dzięki czemu niejedno dziecko pokona dorosłego. Niezależnie od zwycięzcy – i jedni i drudzy będą mieli przy niej dużo zabawy.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Stosunkowo małe, wygodne i wytrzymałe pudełko, zestaw przyjemnych w dotyku kart ozdobionych humorystycznymi ilustracjami. Opakowanie mogłoby być jednak mniejsze i szczelniej się zamykać, a wykonanie kart z niekoniecznie grubszego, ale za to porowatego papieru zapewne załatwiłoby problem ich delikatnego rysowania.

**Miodność:** Gra jest wręcz ekspresowa, lecz mimo krótkiego czasu rozgrywki, wymaga maksymalnego skupienia uwagi. Jeden moment rozkojarzenia i nie pamiętamy co kryje się pod naszymi kartami. Prostota *Rekinów* sprawia, że absolutnie każdy może wziąć udział w zabawie. Z czasem jednak rozgrywka robi się nieco schematyczna i na dłuższą metę może nudzić.

**Cena:** W porównaniu z dużo ładniej wydaną i bardziej miodną (a tańszą!) *Karetą*, *Hai-Alarm!!!* wypada dość słabo. Mimo to, cena nie jest wygórowana. Warto wypróbować.

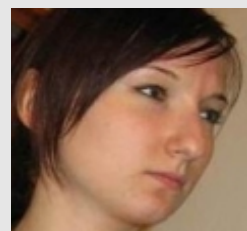


### ***Hai-Alarm!!!***

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 8/10 (35,00zł)



zrecenzowała: jestem\_wredna



## Witchcraft

# Zmagania dwulicowych czarodziejów



Witchcraft to nowa, dwuosobowa strategia autorstwa Michała Oracza i Ignacego Trzewiczka z Wydawnictwa Portal. Reklamowana jest jako planszówka autora Neuroshimy Hex, wykorzystująca znaną z tej gry zasadę obracania żetonów w określonym kierunku (przedstawioną jako *unit facing system*). Na tym jednak kończą się podobieństwa mechaniki. Jednakże to nie marketing jest najważniejszy. Należy postawić sobie pytanie - czy w czasie prawdziwego wysypu gier planszowych „Witchcraft” oferuje atrakcyjną rozgrywkę?

## Strona wizualna

Nowy produkt Wydawnictwa Portal od samego początku budzi pozytywne wrażenie. Twarde i wytrzymałe pudełko, którego rozmiar jest idealny do przenoszenia gry w torbie lub plecaku, ozdobione wysokiej klasy ilustracją. Wewnątrz umieszczona jest składająca się z czterech stron A5 kolorowa instrukcja, żetony i twarda plansza wraz z dodatkowymi elementami do niej, a także zestaw drewnianych znaczników.

Elementy gry cechuje dokładne wykonanie. Plansza i żetony zrobione zostały z grubej, sztywnej i lakierowanej tektury, dzięki czemu sprawiają wrażenie bardzo trwałych. Ozdabiają je profesjonalnie wykonane, szczególnie w przypadku magów, ilustracje. Jedynym minusem jest to, że zajmują one aż połowę powierzchni krążka. Pozostałe miejsce zostało przeznaczone na znaczniki ośmiu kierunków i rodzaju dostępnego ataku. Rozwiązanie to powoduje, że ilustracje rozróżniające poszczególne jednostki są nieco zbyt małe i dopiero po kilku grach daje się je swobodnie identyfikować. Każdy z żetonów ma dwie strony w różnych kolorach, oznaczające aktualną przynależność danej jednostki, a także znacznik początkowego przyporządkowania do gildii.

Osobną kwestią jest dołączona do gry instrukcja. W kwestii wizualnej trzyma poziom pozostałych elementów. Niestety, nie przekłada się to na jej czytelność. Zarówno układ, jak i sposób napisania początkowo sprawiają problemy. Niewystarczająco jasno opisano skład początkowych zestawów żetonów, przez co trzeba liczyć ile właściwie powinniśmy dostać do gry, a ile pozostawić w odwodzie. Niejasne jest też stosowanie terminu „stosu”, przez co szybko powstaje wątpliwość, czy pojedynczy żeton powinien być tak traktowany. Ten stopień komplikacji i niejasności zasad wymusza na grających przynajmniej dwukrotne zapoznanie się z instrukcją.

## Strona mechaniczna

Pomimo niejasności w instrukcji, zasady są bardzo łatwe do opanowania. Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z siedmioma magami i jednostką specjalną na planszy, oraz trzema żetonami posiłków, które może wprowadzić do gry później. Dodatkowo obaj otrzymują po jednym specjalnym żetonie mocy, który, aktywowany w dowolnym momencie, dubluje moc jednego z obecnych na planszy ołtarzy. Każdy z magów może być

obrócony w dowolnym z ośmiu kierunków i posiada działający w linii prostej atak. Warto dodać, iż niektórzy z czarowników mają ataki specjalne, jak dla przykładu działające w dwóch kierunkach jednocześnie zaklęcie Mistrza czy też przebijający tarczę Grom dostępny dla Arcymaga.

Istotą rozgrywki jest zmiana stron. Gracze aktywują na zmianę swoich magów, w celu rzucenia w konkretnym kierunku czaru a następnie umieszczają na każdym już wykorzystanym znacznik wyczerpania. Zaklęcie uderzające we wroga jednostkę nie zabija jej, ale powoduje, że dołącza ona

do strony przeciwnej. Jej krążek kładzie się na którymś z żetonów agresora, tworząc w ten sposób wspomniany stos. Stosy ciągle zmieniają swój układ, bowiem po trafieniu składające się nań żetony są dowolnie rozdzielane pomiędzy własne stosy atakującego gracza. W ten sposób na planszy toczą się zmagania podwójnych, potrójnych i wielokrotnych agentów.

Celem każdego z graczy jest doprowadzenie przeciwnika do sytuacji analogicznej do mata, czyli takiej, w której nie będzie on mógł wykonać

zgodnego z zasadami ruchu.

Legalnym ruchem jest skuteczny, czyli nie trafiający w tarczę, atak na maga wrogiej gildii, użycie żetonu specjalnego bądź aktywacja ołtarza. Jeżeli

doprowadzimy do sytuacji, gdy nasz oponent nie jest w stanie aktywować żadnego z posiadanych stosów – wygrywamy.

Dodatkowym aspektem gry są obecne na planszy ołtarze. Każdy, z aktywowanych przez trafienie piorunów ołtarzy ma odmienne działanie. Za ich pomocą można odnowić siły wykorzystanych jednostek, przyzwać posiłki, wykonać ruch wraz z





obrotem czy też otrzymać zatrzymującą zaklęcia tarczę, chroniącą jedynie z jednej, określonej przez umieszczony na żetonie znacznik, strony. Mocno komplikuje to każdą partię, dając dodatkowe możliwości graczom i często przechylając szalę zwycięstwa raz na jedną, raz na drugą stronę.

Zwroty akcji występują w Witchcraftie nadzwyczaj często. Trzeba przyznać, że pomimo minimalnej losowości, występującej jedynie w fazie ustawiania, gra jest bardzo emocjonująca. Mocno angażuje szare komórki i zmusza do ciągłych kombinacji i przewidywania ruchów przeciwnika. W tym przypadku, podobnie jak choćby w szachach, prostota zasad nie przekłada się bynajmniej na prostotę rozgrywki. Partia trwa od kwadransa do trzech, a każda minuta wymaga intensywnego myślenia. Zasady sprawiają, że do Witchcrafta chce się wracać, i to często. Są zgrabne, proste i niesamowicie grywalne.

## Podsumowanie

Witchcraft to strzał w dziesiątkę. Za stosunkowo nieduże pieniądze dostajemy grę cechującą się ogromną grywalnością, bardzo dobrze wydaną i zapewniającą sporą gimnastykę umysłu. Reguły są łatwe do wytłumaczenia, a sama rozgrywka wymagająca. Wadą, a raczej specyfiką, jest brak możliwości gry w więcej niż dwie osoby, co wyklucza ją z liczniejszych spotkań planszówkowych. Nie jest to gra odpowiednia na imprezy - tu liczy się każdy ruch a spokój i cisza sprzyjają namysłowi. Z całą pewnością wadą jest niejasna instrukcja, będąca przeszkodą w początkowym kontakcie z Witchcraftem. Na szczęście niewielka ilość zasad powoduje, że po ich

opanowaniu do broszury właściwie się nie zagląda.

Wygląda na to, że Portal idealnie wstrzelił się w przedświątętny okres polowania na prezenty, wydając grę przemyślaną i dopracowaną, mocnego kandydata na prawdziwy przebój.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Wysoka jakość elementów i świetne ilustracje – całość prezentuje się lepiej niż dobrze. Minusy za nie do końca przemyślany układ żetonów i niejasną instrukcję.

**Miodność:** Co tu dużo mówić, gra się świetnie. I chce się do niej wracać.

**Cena:** Około 60 zł za taką grę to bardzo godziwa cena. Biorąc pod uwagę atrakcyjność rozgrywki oraz jakość wykonania, to cena jest wręcz mocno ekonomiczna. Minusem jest to, że nie pobawimy się nią w więcej niż dwie osoby.

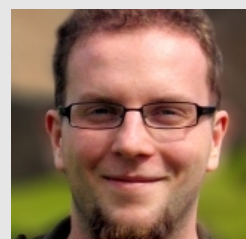


### Witchcraft

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 10/10

**Cena:** 9/10 (59 zł)



zrecenzował: Fedor

# Munchkin Manczkin w sosie klasycznym



Munchkin to ikona karcianych party-games, niekwestionowany przebój i klasyka gatunku. Ogromna, wciąż rozrastająca się linia wydawnicza, od lat poprawiająca nam humor, poprzez bezlitosną kpinę z gier fabularnych we wszelkich możliwych konwencjach. We wcześniejszych numerach Rebel Timesa publikowane były napisane przez Żucha recenzje gry „Munchkin Cthulhu” oraz dwóch dodatków do niej. Dzisiaj mam okazję napisać o niedawno wydanej polskiej edycji gry, od której cała munchkinowa seria się zaczęła: pierwszym, pierwotnym zestawie kart, przezabawnej karciance,

która w genialny sposób parodiuje gry fabularne w konwencji fantasy, a mówiąc ściślej: eksplorację podziemi i walkę z potworami w celu zdobycia strzeżonych przez nie skarbów. Czym różni się polska edycja od oryginału i czy tłumaczenie zachowało jedyny w swoim rodzaju humor?

## Elementy gry

Zestaw z polską edycją Munchkina jest bardziej atrakcyjny niż oryginał, przede wszystkim za sprawą dodatkowych, świetnie wykonanych kostek. W przeciętnie wykonanym pudełku umieszczono plastikową wypraskę z przegródkami na elementy

gry. Zrobiono ją porządnie, szkoda tylko, że jest dwa razy płytsza niż same pudełko, przez co kompletnie nie spełnia swojej funkcji (umieszczone w przegródkach karty, błyskawicznie z nich wypadną i będą bezwładnie latać po pudełku tak, jakby przegródek wcale nie było). Atut polskiego wydania to kostki Q-Workshop: dwie runiczne sześćościenne, oraz jedna przerośnięta „munchkinowa k10”. Ta ostatnia daje opisany w zasadach gry przywilej dla jej posiadacza. Osobny zakup takiej munchkinowej kostki to wydatek

kilkunastu złotych. Jest to bardzo przyjemny gadżet, jednak pewien jestem, że wielu graczy zadowoliliby się zwykłą „dziesiątką” (lub własnymi counterkami) i wolałoby kupić Munchkina bez takich bajerów, za to trochę taniej.

Jakość wykonania kart jest nie najlepsza, pod tym względem niestety polskie wydanie ustępuje produkcji Steve Jackson Games. Świetne ilustracje Kowalica na kartach, w połączeniu z zabawnymi opisami, to oczywiście bardzo mocny atut gry. Czego jak czego, ale znakomitego erpegowego humoru tej grze odmówić nie można.



## Przebieg rozgrywki

Istnieją pośród Czytelników osoby nie znające zasad Munchkina? Jakkolwiek by nie było obowiązek recenzenta nakazuje mi w kilku słowach powiedzieć o co w tej grze chodzi. Każdy z graczy wciela się w podróżującego po podziemiach bohatera. Podobnie, jak ma to miejsce w grach fabularnych, zaczynamy na pierwszym poziomie doświadczenia i w miarę upływu rozgrywki nasz bohater rośnie w siłę. Za sprawą pokonanych potworów i zdobytych skarbów zdobywamy kolejne poziomy, zaś zwycięzcą rozgrywki jest ten gracz, który jako pierwszy osiągnie upragniony, dziesiąty poziom. Nie jest to zadanie łatwe, bowiem gdy tylko zbliżamy się do celu, inni gracze uczynią wszystko by nam w osiągnięciu sukcesu przeszkodzić.

Podczas rozgrywki każdy z graczy w swojej kolejce ciągnie kartę ze stosu tzw „kart drzwi”, co oznacza wejście do kolejnej komnaty eksplorowanych przez nas lochów. Często owocuje to spotkaniem z potworem, z którym trzeba walczyć, niekiedy jednak wewnątrz komnaty trafiamy na ciekawe znalezisko lub klątwę. Po pokonaniu potwora w nagrodę awansujemy na nowy poziom i ciągniemy określoną ilość kart z drugiego stosu kart, czyli skarbów. Gdy nie jesteśmy w stanie pokonać potwora (i nikt z graczy nie chce nam pomóc), zmuszeni jesteśmy uciekać. Niestety ucieczka nie zawsze się udaje, zaś skutki porażki bywają różne: nasz bohater traci poziomy, zdolności lub przedmioty. Zasady rozgrywki są proste, zaś interakcja między uczestnikami bardzo duża. Dla

obopólnej korzyści gracze mogą sobie w walce z potworami pomagać, a jeżeli mają taki kaprys (i odpowiednie karty na ręce) równie dobrze mogą przeszkodzić klątwą, bądź dając potworowi specjalne bonusy.



Trzeba przyznać, że twórcom gry nie brakowało pomysłów: prze zabawne ilustracje na kartach, którym towarzyszą świetne opisy – wszystko to czyni Munchkina grą pełną śmiechu i znakomitej rozrywki. Oczywiście najgłośniejszą śmieją się ci, którzy mają jakiegokolwiek doświadczenia z grami fabularnymi, gdyż to oni najlepiej poczują prześmiewczy charakter kart w stylu „sekretny modyfikator Mistrza Gry” albo „wybłągany poziom”.

Jeżeli chodzi o polską edycję – talia w kilku szczegółach różni się od oryginału. Uważam, że ekipie tłumaczącej należą się ogromne brawa. Miałem spore obawy, czy uda się zachować klimat oryginału i zlokalizować zabawne nazewnictwo potworów oraz ociekające humorem sformułowania w opisach. Powiem krótko: wyszło świetnie! Rozgrywka jest tak samo wesoła (jeśli nie bardziej). Pozytywne wrażenia potęguje fakt, iż w polskiej edycji pojawiły się rodzime akcenty, czyli karty mające rozbawić wyłącznie polskich graczy (pozostali nie poczują raczej humoru z kart „Kryształki Czasu”, „Dwa nagie miecze” tudzież „Klątwa Moherowego Beretu”). Mam tylko nadzieję, że tłumaczy nie opuści forma ani zapał przy lokalizowaniu dodatków do gry, gdyż w przypadku tego produktu, ich wydanie jest niezbędne.

## Podsumowanie

Munchkin to produkt znany i lubiany na całym świecie. Taki bestseller nie potrzebuje rekomendacji. W podsumowaniu powiem więc tylko, że polska edycja zaskoczyła mnie bardzo pozytywnie. Drobne wpadki wydawnicze rekompensuje świetne tłumaczenie. Gra jest dość droga (nieznacznie tańsza od oryginału), ale zawiera sympatyczne gadżety.

Uczciwie trzeba jednak stwierdzić, że po kilku partiach Munchkina, grając na podstawowym zestawie, szybko dochodzimy do wniosku, że replayability gry jest niższe, niż nam się początkowo zdawało. Wynika to przede wszystkim ze zbyt małej talii drzewi – kiedy podczas rozgrywki stos szybko się kończy i po przetasowaniu wracają do gry te same karty, śmiech stopniowo cichnie, radość z rozgrywki topnieje i zaczyna się nuda. Antidotum na to jest jedno: dodatki do Munchkina. Przy większej różnorodności kart, ta znakomita gra nie

chce się znudzić. Podstawowy zestaw jest dobry na rozgrzewkę. Dla osób lubiących karciane party-game Munchkina polecam bardzo gorąco, jednak bez dodatków ani rusz. Trzeba więc mieć świadomość, że wcześniej czy później tą grę trzeba będzie albo rozszerzyć, albo odstawić na półkę i zapomnieć.

Dziękujemy wydawnictwu **Q-Workshop** za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

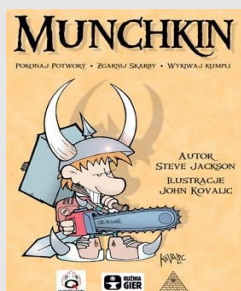


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Karty wykonane są przeciętnie (angielska wersja kart była lepsza), najważniejszym ich atutem są oczywiście genialne ilustracje. Wypraska z przegródkami na karty jest zbyt płytka w stosunku do pudełka, przez co nie spełnia swojej funkcji. Jakość pudełka przeciętna, za to kostki świetne.

**Miodność:** Rewelacyjny pomysł, znakomity humor, imprezowa karcianka jedyna w swoim rodzaju. Nota zostaje lekko zaniżona, gdyż bez dodatków replayability Munchkina nie jest zbyt wysokie. Kupując tą grę trzeba nastawić się na zakup rozszerzeń w niedalekiej przyszłości.

**Cena:** Dość wysoka, dałbym „szóstkę” gdyby nie fakt, że polskie wydanie ma bogatszą zawartość od angielskiego. Sądę, że wiele osób wolałoby kupić Munchkina bez „wyczesanej dziesiątki”, za to kilkanaście złotych taniej.

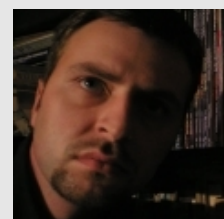


### Munchkin

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 7/10 (79,90 zł)

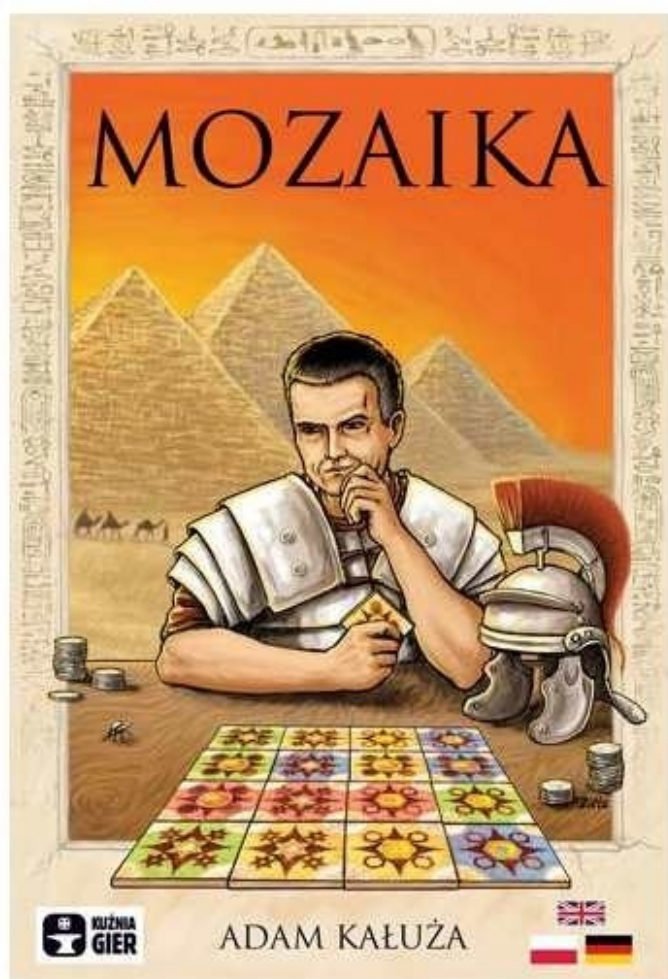


zrecenzował: ajfel



## Mozaika

# Mucha (nie?) siada



Nie jestem wielką fanką gier logicznych. Owszem, niektóre z nich, jak np. Abalone, Blokus, czy omawiana w niniejszej recenzji Mozaika, są całkiem sympatyczne i można z nich czerpać sporo przyjemności, jednak ja na ogół preferuję planszówki przygodowe – gry z rozbudowanym tłem fabularnym i masą przeróżnych figurek, żetonów, itd. Tym niemniej, kiedy pojawiła się okazja do sięgnięcia po wydaną przez krakowską

Kuźnię Gier Mozaikę, zdecydowałam się na to bez większego wahania. Stało się tak głównie za sprawą nazwiska autora gry. Adam Kałuża, twórca wydanych w Portalu: Glika oraz Skoków Narciarskich, to postać znana i lubiana w polskim środowisku planszówkowym, zarówno wśród twórców, jak i fanów gier, a tytuły wychodzące spod jego ręki zwykle są godne uwagi. Nie inaczej jest z Mozaiką – moim zdaniem jest to gra dobra, choć raczej nie mająca zadatków na bycie przebojem.

## Pierwsze wrażenie

Marek Antoniusz spojrział na ukończone dzieło, na żetonach wylądował mały niepozorny owad. Zaraz, zaraz, jak miałem ułożyć mozaikę? Po plecach spłynęła mu strużka potu... już sobie przypomniał.

- Masz tak ułożyć, że mucha nie siada!

Mozaika to familijna gra logiczna przeznaczona dla 3-5 graczy w wieku powyżej 10 lat. Utrzymana jest w „starożytnym” klimacie, o czym przekonuje zawarty w instrukcji krótki tekst wprowadzający oraz samo opakowanie gry. Ilustracja na okładce przedstawia bowiem górujące nad pustynią piramidy i układającego mozaikę rzymskiego legionistę. To ciekawy smaczek, jednak historyczne tło nie ma wiele wspólnego z samą rozgrywką, gdyż w środku pudełka znajdziemy dość abstrakcyjną grę logiczną, którą można by umieścić w każdych realiach lub całkowicie od nich oderwać. Opakowanie Mozaiki zawiera:

- 120 żetonów
- 60 monet
- 16 drewnianych znaczników
- 5 plansz
- woreczek na żetony
- 3 instrukcje

W najnowszej grze Adama Kałuży od razu zwraca uwagę kilka elementów. Po pierwsze, bardzo solidnie, jak na polskie warunki, wykonane pudełko. Jest ono zrobione z grubej i twardej tektury oraz ładnie ilustrowane. Sądzę, że Mozaika wytrzyma transport na niejednen konwent czy planszówkowe spotkanie w gronie znajomych. Opakowanie jest przy tym estetyczne i wygodne – dopasowane rozmiarem do ilości elementów gry. Tych jest niemało – aż 120 żetonów mozaiki (w tym 12 zapasowych) wygląda ładnie, choć może nie rewelacyjnie, nie można też mieć nic do zarzucenia czarnym drewnianym znacznikom much. Drobnym zgrzytem są żetony używane w grze do licytacji, a właściwie ich brak. Zamiast uniwersalnych szklanych znaczników lub, co wydawałoby się najlepsze, żetonów stylizowanych na starożytne monety, mamy... 60 zwykłych polskich jednogroszówek. Jest to zabieg może i sympatyczny i dość zabawny, ale psujący i tak już mocno naciągany „starorzyski” klimat gry.

W pudełku znajdziemy też trzy wersje językowe instrukcji – polską, angielską i niemiecką, co świadczy o ambicji Kuźni Gier zaistnienia na zachodnim rynku wydawniczym. Firma ta ma już w dorobku kilka znakomitych gier, dlatego zagraniczna ekspansja ma szanse powodzenia. Sądzę, że i Mozaika, choć ma kilka wad, może znaleźć swoich miłośników

poza granicami naszego kraju. Tutaj pozostaje tylko życzyć Kuźni powodzenia i przejść do dokładniejszej analizy samej gry.



## Przebieg rozgrywki

Celem gry w Mozaikę jest ułożenie z dostępnych elementów jak najzgrabniejszego i najbardziej symetrycznego wzoru. Każdy z uczestników otrzymuje własną planszę o wymiarach 4x4 pola, na której umieszcza wylicytowane żetony. Gra kończy się po 16 turach, a więc gdy wszystkie pola plansz zostaną wypełnione. Potem następuje podliczenie punktów i wyłonienie zwycięzcy. Tura rozgrywki dzieli się na następujące fazy:

1. Losowanie żetonów – osoba rozpoczynająca daną turę wyciąga z woreczka losowe elementy mozaiki w ilości równej liczbie graczy + 1. O nie później toczy się licytacja.
2. Licytacja i nabywanie żetonów – każdy uczestnik rozpoczyna grę z 10 monetami. Potem dowolną ich ilość ukrywa w zaciśniętej dłoni, a w momencie licytacji wszyscy gracze jednocześnie ujawniają liczbę poświęconych monet. Osoba, która wydała ich najwięcej, ma prawo jako pierwsza wybrać swój element.
3. Mucha dla skąpca – moim zdaniem najciekawszy element rozgrywki. Czarne drewniane znaczniki symbolizują muchy siadające na układanej mozaice. Stanowią one karę dla gracza, który wydał najmniej monet w fazie drugiej i powodują, że za kombinacje z wykorzystaniem żetonu mozaiki, na którym siedzi mucha, otrzymuje on mniej punktów na końcu gry.
4. Układanie żetonów i otrzymywanie wynagrodzenia – po licytacji i zdecydowaniu komu należy się w danej turze „mucha”, gracze przystępują do układania swoich żetonów na planszach. Za położone fragmenty dostaje się nagrody w monetach w zależności od tego, z iloma podobnymi fragmentami mozaiki sąsiaduje dołożony żeton.



Otrzymane jednogroszówki oczywiście później znów wykorzystuje się w licytacjach.

5. Zmiana gracza rozpoczynającego turę. Jego osoba jest istotna z dwóch powodów. Pierwszy gracz dokonuje losowania żetonów mozaiki z woreczka, a także, co ważniejsze, wszystkie remisy wygrywa osoba siedząca najbliżej niego przy stole.

I tak 16 razy... Gra oparta jest na ciekawym pomysśle, jednak szybko może stać się monotonna. Interakcja między uczestnikami jest w niej ograniczona jedynie do fazy licytacji. Poza nią gracze wszystko robią „na własną rękę”, tymczasem aż prosiłoby się o dodanie możliwości przeszkadzania przeciwnikom, np. przez podbieranie ich żetonów. Znaczniki „much” są interesującym rozwiązaniem, mającym zapewne zwiększyć emocje przy licytacji i zachęcić graczy do hojniejszego wydawania monet, jednak w praktyce ten mechanizm czasami zawodzi. Istotą licytacji staje się nie pierwszeństwo w wyborze żetonów, a po prostu nieotrzymanie „muchy”.

## Podsumowanie

Mozaika jest grą dla całej rodziny. Można przy niej bawić się z rodzicami, jak i osobami młodszymi, dla których inne tytuły mogłyby być z różnych względów nieodpowiednie. Nieźle sprawdza się już przy 3 uczestnikach, ale lepiej jest, gdy gra w nią więcej osób. Ma proste zasady, w świetny sposób wytłumaczone w instrukcji i ilustrowane wieloma klarownymi przykładami. Najkrócej rzecz ujmując, pozycja jest godna uwagi, ale pozostawia też sporo do życzenia. Głównymi mankamentami są: schematyczność rozgrywki i nieduża interakcja

między graczami. Mozaika może się podobać, jednak nie jest to tytuł, do którego zbyt często będzie się wracało. Moim zdaniem potencjał zawarty w bardzo dobrym pomysśle na grę nie został do końca wykorzystany. W końcu nie potrzeba planszy i grupy znajomych, żeby układać kompozycję z kolorowych żetonów praktycznie samemu. Ale wypróbować tę pozycję warto.

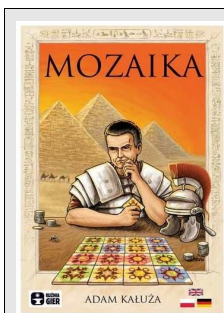


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Jak najbardziej poprawnie wydana gra. Szczególnie dobrze prezentuje się estetyczne i trwałe pudełko, nieco gorzej żetony mozaiki. Pomysł wykorzystania monet jednogroszowych do licytacji jest co najmniej kontrowersyjny – z jednej strony jest zabawny, ale z drugiej nijak się ma do klimatu gry. Natomiast na pewno jest wygodniejszy i tańszy z punktu widzenia wydawcy.

**Miodność:** Dobry pomysł psują dwie podstawowe wady. Gra jest bardzo powtarzalna i poza fazą licytacji niezbyt emocjonująca, ze względu na niską interakcję. Ogólnie jest nieźle, może bez rewelacji, ale kilka razy można zagrać. Plusik za fajny motyw „muchy”.

**Cena:** Patrząc na to, co dostajemy w pudełku z Mozaiką, jej cena jest całkowicie do zaakceptowania.

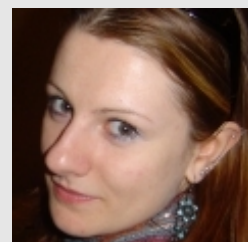


### Mozaika

**Wykonanie:** 7/10

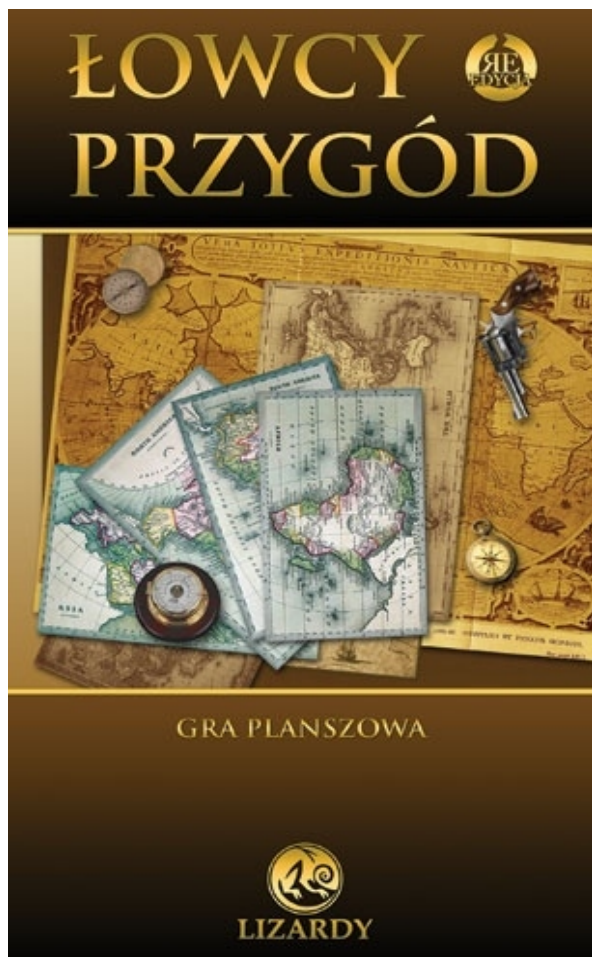
**Miodność:** 6/10

**Cena:** 8/10 (49,90 zł)



zrecenzowała: madziarrah

# Łowcy Przygód Łowcy nie-do-końca przygód



Wydawnictwo Lizardy to firma obecna na polskim rynku planszówkowym już dłuższy czas i nieźle na nim zadomowiona, a znana m.in. z takich tytułów jak: Legenda, Przekłeta Kopalnia, czy Łowcy Przygód. Sądzę, że szczególnie tę ostatnią grę,

prostą i dość przyjemną, przeznaczoną dla 2-6 uczestników, warto sobie przypomnieć w kontekście nadchodzących Świąt i rozważyć zakupienie jej na prezent, zwłaszcza dla młodszych członków rodziny.

## Przygotowanie do wyprawy

Łowcy przygód autorstwa Krzysztofa 'Lizarda' Matusika to przyzwoicie wydana, estetycznie wyglądająca gra, reklamowana jako „przygodowo-taktyczna”. Czy taka rzeczywiście jest przekonanie się w dalszej części tej recenzji, tymczasem zajmijmy się pokrótce jej wyglądem i wykonaniem. Pierwszy rzucający się w oczy element to opakowanie – wydawca zdecydował się umieścić elementy gry w... pudełku po kasecie VHS. To ciekawy i oryginalny pomysł, podyktowany zapewne względami ekonomicznymi, ale przy tym minimalizujący prawdopodobieństwo uszkodzenia zawartości podczas transportu. Same karty-plansze mogłyby być jednak wykonane z grubszej i trwalszej tektury, gdyż są podatne na zagięcia. Tym niemniej są dość czytelne i ładnie ilustrowane. Karty, których jest w sumie 29, to właściwie jedyne elementy Łowców Przygód, które można recenzować pod względem wykonania. Poza nimi otrzymujemy tylko instrukcję, 30 standardowych szklanych kamieni i 2 równie standardowe kostki k6.

## Czas na łowy!

W Łowcach uczestnicy rozgrywki wcielają się w członków elitarnego londyńskiego Królewskiego Towarzystwa Podróżników, a ich celem jest finansowanie i organizacja wypraw w odległe i egzotyczne zakątki świata, jak np. Amazonia, Przylądek Horn, góry Tybetu, czy tajemnicze afrykańskie dżungle. Założenia przedstawiają się bardzo interesująco, jednak w praktyce jest gorzej. Mamy tu po prostu do czynienia z bardzo zaawansowaną wariacją na temat Chińczyka, gdzie zadanie graczy ogranicza się do przesuwania szklanych znaczników po planszach wypraw i jak najszybszego ich kończenia. Pomysł na naprawdę



świetną grę został, w przypadku Łowców Przygód, zepsuty przez powtarzalność, małą interakcję między graczami i zupełny brak klimatu. Niestety, przesuwając swoje kamienie po narysowanych na kartach wypraw torach raczej nie czujemy się jak wielcy odkrywcy... Co nie oznacza, że gra jest zupełnie niewarta uwagi. Idealnie sprawdzi się w przypadku rozgrywki z młodszymi osobami, dla których bardziej zaawansowane tytuły mogą okazać się zwyczajnie za trudne. Zasady są banalne i dobrze wyjaśnione w instrukcji, więc do pierwszej partii można spokojnie zasiąść niemal od razu po otwarciu pudełka.

Jak już wspomniałem, rozgrywka polega na przesuwaniu swoich kamieni po torach wypraw. Za ich ukończenie otrzymuje się punkty sławy, które podliczane są na końcu gry i decydują o zwycięstwie któregoś z uczestników. Jedna partia trwa 32 tury, a upływ czasu zaznacza się na specjalnej karcie, która ma 16 pól po obu stronach. Gracz rozpoczynający turę przed swoim ruchem przesuwa położony uprzednio na planszy kamień o jedno pole. Gdy po obróceniu karty dotrze on do ostatniego pola po drugiej stronie, należy zacząć liczyć punkty sławy. Zwycięzcą zostaje oczywiście gracz, który zgromadził ich najwięcej.

Podstawową wadą Łowców Przygód jest niska interakcja między uczestnikami. Większość czasu spędza się na poruszaniu się po planszach wypraw i rozgrywając ewentualne efekty pól specjalnych. Te mogą wprowadzić

oddziaływać na wyprawy innych graczy, ale nie mają większego znaczenia w początkowych turach, dopiero pod sam koniec gry pojawiają się emocje i kombinowanie. Niestety opracowanie skutecznej taktyki graniczy z niemożliwością, ze względu na ogromną rolę czynnika losowego. Wiele w tej grze zależy od dobranych kart oraz rzutów kośćmi. Żeby określić o ile pól na torze przesunąć znacznik, turlamy dwoma kostkami i odczytujemy niższy wynik, tracąc kolejkę jeśli wypadnie dublet. Co prawda, zamiast zdawać się na los, możemy przesunąć swój kamień bezpiecznie o jedno pole na torze wyprawy lub kosztem ruchu wykonać inną czynność, np. zakupić kolejną kartę lub wyłożyć aktualnie posiadaną na ręce, ale to moim zdaniem wciąż zbyt mało, aby nazwać Łowców Przygód grą taktyczną. Adrenaliny i wspomnianej na początku „przygodowości” też uświadczymy tu bardzo mało. Osoby kojarzące termin „gra przygodowa” z takimi pozycjami jak Talisman, Arkham Horror, czy Descent, po Łowców sięgać raczej nie powinny – zawiodą się srodze.

## Podsumowanie

Kto zatem będzie się dobrze bawił przy grze Lizardów? Na pewno dzieci i osoby nie zaznajomione z bardziej skomplikowanymi planszówkami – dla nich prostota zasad i dużo turlania kostkami to raczej zalety. Dla starych wyjadaczy Łowcy Przygód też mogą być źródłem przyjemności z gry, jednak raczej tylko jako lekki i łatwy przerwany pomiędzy znacznie bardziej mózgożernymi tytułami, a nie jako główny punkt spotkania.

Podsumowując, Łowcy to banalnie prosta i nawet



całkiem przyjemna gra na początek przygody z bogatym światem planszówek, doskonały prezent świąteczny dla młodszego rodzeństwa, lub tymczasowa odskocznia od bardziej wymagających pozycji. Wypróbujcie Łowców przygód i sprawdźcie czy grając poczujecie się jak eksploratorzy nieznanych lądów. Mnie, choć nie uważam tej gry za całkiem nieudaną – ma swoje zalety – niestety się nie powiodło.

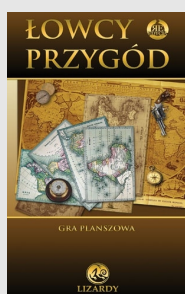


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Ładne, kolorowe karty-plansze włożone są do pudełka po kasecie VHS. To rozwiązanie niespotykane u innych wydawców, a przez Lizardów zastosowane też np. w Przeklętej Kopalni. Opakowanie na pewno nie wygląda rewelacyjnie, ale jest praktyczne, wytrzymałe i bez problemu mieści wszystkie elementy. Ogólnie rzecz biorąc, gra prezentuje się dobrze wizualnie, ale mankamentem jest wykonanie kart – przydałby się grubszy materiał.

**Miodność:** Łowcy Przygód, wbrew zapowiedziom, nie są grą ani przygodową, ani taktyczną. Mało tu rywalizacji, mało emocji, a wysoka losowość nie bardzo pozwala na opracowanie jakiejś strategii. Pozycja ta nie jest jednak pozbawiona pewnego uroku – na pewno spodoba się osobom doceniającym prostotę zasad i tym, którym nie przeszkadza turlanie kostkami. Raczej nie porwie i nie zafascynuje na dłużej, ale zapewni kilka całkiem miłych partyjek.

**Cena:** Gra jest niedroga i warta swojej ceny. Za dobrze wyglądającą planszówkę, do której raz na jakiś czas będzie się wracało (choć jednak nie za często), można te niecałe 30 złotych wydać.

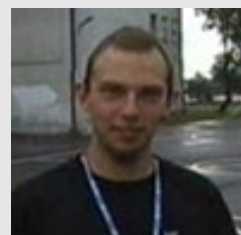


### Łowcy Przygód

**Wykonanie:** 7/10

**Miodność:** 6/10

**Cena:** 8/10 (29 zł)

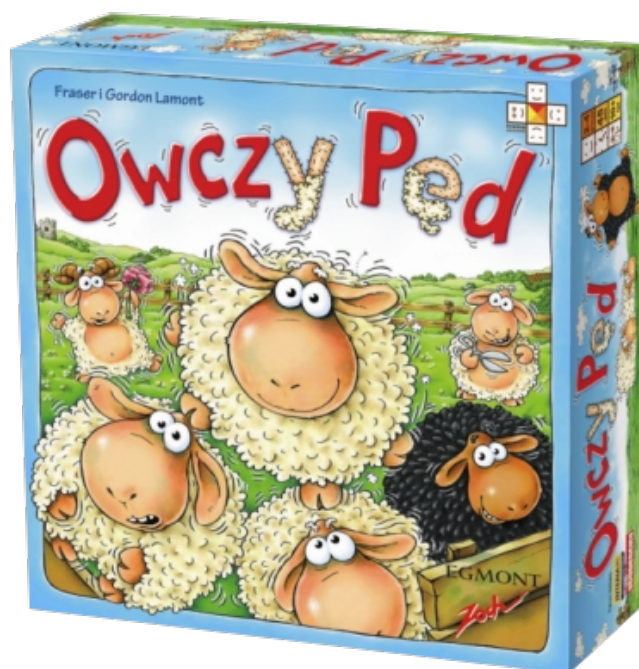


zrecenzował: Żucho



## Owczy Pęd

# Co na pastwisku piszczy?



Zastanawialiście się kiedyś, co wyjdzie z połączenia zasad gry strategicznej i owiec? Cóż, można by na to pytanie odpowiedzieć bardzo prosto – strategiczna gra z owcami, ale nie oddałoby to dokładnie tego, czym jest Owczy Pęd. Dodaje on bowiem do owego suchego wyliczenia niepowtarzalny klimat owczych problemów i pragnień. Każda owca chce przecież znaleźć się najbliżej barana Rogera, największego przystojniaka na owczej dzielni, poskubać sobie trawkę w pobliżu czarnej Inez i pogadać o nowym szamponie do futra, a gdy przyjdzie czas żniw uciec jak najdalej od szalonego postrzygacza Bodzia. Czujecie już tego kopytnego bluesa? Jeśli tak, to zapraszam na łąkę.

## Zawartość zagrody

Zagroda z grą wypełniona jest niemal po brzegi. Znajdziemy w niej 8 owiec (po dwie w czterech kolorach), planszę -pastwisko, 48 kart ruchu (po 12 w każdym z czterech kolorów), wskaźnik czasu i 4 pionki graczy, kolorową kostkę, barana Rogera, czarną Inez, szalonego postrzygacza Bodzia, 9 podstawek pod owce i naklejek, pole startu oraz 4 ściągawki ze skrótem zasad najczęściej wykorzystywanych w grze. Wszystko to, jak na porządną hodowlę owiec przystało, ma w zagrodzie swoje własne miejsce. Pod tym względem gra prezentuje się niezwykle solidnie.



Figurki owiec są niemal idealne – niezwykle zabawne, klimatyczne i czytelne. Kogoż nie ujmie rozmarzony baran Roger z różną w rękę albo włochate niczym futro dziadka owieczki? Gwarantuje, że nawet największemu fanowi Tide of Iron momentalnie zmięknie serducho. Niestety, figurki nie ustrzegły się drobnych wad. Czasami malowanie jest trochę niedokładne i niektóre kolory „wchodzą” na sąsiednie – najbardziej dobitnym tego przykładem jest figurka czarnej Inez (czarne zacieki pod oczyma, brązowy miód w uszach). Dodatkowo nienajlepszym pomysłem jest doklejanie podstawek do owiec. Po pierwsze brak w instrukcji dokładnego schematu jak to poprawnie robić (nie jest to trudne, ale trzeba chwilę pogłównkować żeby nie popsuć), po drugie powinno to być załatwione przez wydawcę

już na etapie produkcji gry. Karty ruchu oraz plansza wykonane są z grubej tektury i powinny służyć nam przez długi czas, tak samo zresztą jak i inne elementy zestawu. Owczy Pęd zrobiony został naprawdę solidnie i trzeba być chyba upartym jak szalony Bodzio, aby dokonać na nim twórczej destrukcji.

## Pastwiskowy lans, pogaduszki i ucieczka przed utratą futra

Najwyższy czas przyjrzeć się, o co w tym wszystkim chodzi. Cel gry jest prosty – wygrywa ten z graczy, który pod koniec ostatniej fazy będzie miał największą liczbę punktów. Zasady punktowania ulegają w każdej z nich zmianie i wymagają od nas przyjęcia innej strategii. W Owczym Pędzie wszystko rozbija się o umiejętne wykorzystanie kart ruchu, którymi dysponujemy. Jest ich dwanaście i umożliwiają nam one dokonanie siedmiu różnych manewrów:

- dwa razy **kroku w bok** – czyli przesunięcia naszej owcy na sąsiadujące z nią wolne pole;
- dwa razy **taranowania** – czyli niczego innego jak staranowania naszą owcą całego rzędu owiec lub pojedynczej sztuki, tj. przesunięcie ich (lub jej) o jedno pole w wybranym przez nas kierunku (manewr ten został opisany w instrukcji za pomocą wielu przykładów i za to należą się twórcom gry ogromne brawa);
- raz **owczego skoku** – pozwalającego na przeskoczenie dowolnej ilości owiec i wylądowanie na polu znajdującym się bezpośrednio za ostatnią z nich;
- dwa razy **ruchu po przekątnej** – czyli przesunięcia całej linii owiec stojących na polach tworzących przekątną wzdłuż tej linii o jedno pole;
- dwa razy **ruchu poziomo lub pionowo** – według zasad analogicznych do **ruchu po przekątnej**;
- dwa razy **owczego pędu** – czyli przemieszczenia wszystkich owiec jak

najbliżej wybranej przez gracza linii pastwiska (linię ową wyznacza znajdująca się na skraju stada owca);

- raz **obrotu owiec** – podczas którego gracz obraca całe stado o 90 stopni w lewo lub w prawo (manewr ten przydatny jest podczas fazy drugiej i czwartej, bowiem zmienia krawędź pastwiska, przy której znajduje się Roger lub Bodzio).



Po wykonaniu ruchu odrzucamy reprezentującą go kartę na stos kart odrzuconych i przesuwamy wskaźnik czasu o liczbę pól, która widniała na karcie (od 1 do 3). W ten sposób możemy próbować przedłużać (lub skracać) czas trwania korzystnych (bądź niekorzystnych) dla nas faz (niestety, w grze na cztery osoby mechanizm ten zupełnie się nie sprawdza). Elementem losowym wbudowanym w plansze gry są pola „panika wśród owiec” – jeśli po ruchu gracza wskaźnik czasu się na nich zatrzyma, to wykonuje się rzut kostką i przeprowadza taranowanie, wykorzystując do tego owcę, której kolor wypadł na kostce (według opisanych już wyżej zasad). Szansę zaistnienia zdarzenia losowego można oczywiście próbować zminimalizować poprzez wykorzystanie kart o odpowiednich „nominałach”, jednakże czasami może być ono dla nas bardzo opłacalne – w szczególności wtedy, gdy sami znajdujemy się na przegranej pozycji, a fartowny rzut kostką może odmienić całą sytuację o 180 stopni. Jak dla mnie jest to bardzo fajny mechanizm, który zwiększa *replayability* Owczego



Pędu. Wiemy już jak wygląda mechanika gry, przyjrzyjmy się zatem z bliska rozpoczęciu rozgrywki i poszczególnym jej fazom.

Przygotowując się do gry umieszczamy wszystkie owce na środku pastwiska według schematu: czarna Inez zawsze w centrum, a dookoła niej inne, przy czym dwie takiego samego koloru nie mogą ze sobą sąsiadować (najlepiej ułatwić sobie życie i skorzystać z gotowego schematu rozmieszczenia owiec dostępnego w instrukcji). Przed pierwszą turą gry każdy z graczy, poczynając od pierwszego i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rzuca kostką i dokonuje taranowania owcą, której kolor odpowiada wynikowi rzutu. Po rozbiciu całej owczej stawki jesteśmy gotowi do rozpoczęcia gry i przejścia do fazy pierwszej.



## *Faza pierwsza: W grupie rażniej*

Bezpośrednio po wykonaniu swojego ruchu gracz zdobywa 2 punkty, jeśli jego owce znajdują się na polach przylegających do siebie (czyli poziomo lub pionowo) lub 1 punkt, jeśli stykają się ze sobą wierzchołkami (czyli po skosie). Trzeba zaznaczyć, że jest to faza stosunkowo krótka – składa się na nią tylko 12 pól – i bardzo łatwo, wykorzystując karty o wysokich „nominałach czasowych”, ją zakończyć. Ogólnie opłaca się ją przyspieszyć, jeśli nasze owce zostały rozstrzelone po pastwisku w trakcie przygotowania do gry.

## *Faza druga: Atrakcyjny Roger*

Rozpoczynamy ją od ustawienia przy krawędzi planszy, w której kierunku zwrócone są owce figurki Rogera. Zasady punktacji ulegają zdecydowanej zmianie i podczas tej fazy wszyscy gracze zdobywają punkty tylko dwa razy – przy przesunięciu znacznika czasu poza kamienny mur i wtedy, gdy dotrze on do kamiennej zagrody (w takim wypadku ruch gracza automatycznie się kończy na jej polu). Liczba zdobywanych punktów rozkłada się zaś następująco – owce stojące najbliżej Rogera zdobywają po 4 punkty, stojące w 2 rzędzie po trzy, w 3 po dwa, w 4 po jednym, a owce stojące dalej nie zdobywają żadnych. Faza ta liczy sobie 25 pól i tak naprawdę dopiero w trakcie jej trwania zaczyna się prawdziwe kombinowanie. Ogólnie trzeba tak spowalniać lub przyspieszać rozgrywkę, aby ustawić swoje owce w najbardziej dogodnej do zdobywania punktów pozycji. Podczas gier testowych niejednokrotnie odpowiednie rozegranie drugiej fazy decydowało w dużym stopniu o zwycięstwie.

## *Faza trzecia: Czarna Inez*

Jej zasady są bardzo podobne do tych z fazy pierwszej, tylko tutaj punktem odniesienia jest czarna Inez – każda owca gracza, która przylega do niej krawędzią daje mu dwa punkty, a sąsiadująca z nią po przekątnej jeden. Faza ta trwa, tak samo jak i pierwsza, tylko 12 tur i warto poświęcić jej nieco uwagi, bowiem odpowiednie rozmieszczenie owiec (w kombinacjach po 4 lub 3 punkty) pozwala odrobić straty z fazy drugiej lub powiększyć swoją przewagę do takich rozmiarów, że faza czwarta stanie się już w zasadzie tylko formalnością.

## *Faza czwarta: Szalony Bodzio*

Stanowi ona niejako powtórkę wszystkich zasad z fazy drugiej z jednym małym wyjątkiem – teraz punkty liczy się w drugą stronę: owce stojące

najdalej od Bodzia 4 punkty, w przedostatnim rzędzie 3, w trzecim od tyłu 2, w czwartym 1, stojące najbliżej nie zdobywają żadnych. Uwagi, co do sposobu jej rozgrywania pokrywają się w zasadzie z tymi przedstawionymi podczas opisywania fazy atrakcyjnego Rogera. Można chyba jeszcze tylko dodać, i odnosi się to również do fazy drugiej, że ruchy **owczy skok** oraz **obrót owiec** powinny być w zasadzie zagrywane właśnie podczas tych faz (jest to najefektywniejszy sposób ich użycia).

Czas na wrażenia płynące z zabawy. Największą wadą Owczego Pędu jest jego schematyczność. Po rozegraniu kilku partii gra zaczyna się po prostu nudzić – te same zagrania, te same schematy, podobne wykorzystywanie kart ruchu. Sytuacje poprawiają nieco pola „panika wśród owiec”, ale nawet one w pewnym momencie przestają bawić. Dodatkowo, a to już niemal wyrok śmierci dla strategii, nie można planować posunięć na kilka ruchów do przodu, bowiem sytuacja na planszy zmienia się tak dynamicznie, że nawet najlepszy plan w 90% weźmie w łeb. Piszę tutaj oczywiście o wariacie rozgrywki dla czterech osób. Wydaje mi się on zresztą najbardziej optymalny, ponieważ przy mniejszej ich ilości gra nie jest w stanie pokazać swojego pełnego potencjału. Najgorsza sytuacja ma miejsce przy wariacie rozgrywki dla dwóch graczy – każdy z nich dostaje bowiem kompletny zestaw dodatkowych kart ruchu trzeciego i czwartego gracza i w momencie wykonywania swojego posunięcia dodaje dodatkową wartość przesunięcia znacznika czasu widniejącą na ich rewersie (zatem minimalne przesunięcie to dwa, maksymalne zaś sześć pól). Oczywiście przekłada się to na większą kontrolę nad rozgrywką (czyli uchyla mój zarzut w stosunku do gry czteroosobowej), ale zwiększa jej

schematyczność w sposób tak okrutny, że przebiega ona niemal według schematu – „wino, walka, umywalka”.

## Funt kłaków na koniec

Podsumowując, Owczy Pęd to gra przepięknie wykonana, ale niezwykle nudna. Jej *replayability* stoi na bardzo niskim poziomie, a za tę cenę możemy kupić inny, naprawdę fajny tytuł. Ogólnie mogę ją polecić jako przystawkę na wieczór z planszówkami, ale jego głównym daniem raczej nigdy nie będzie.

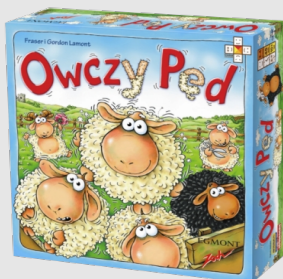


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Gra wykonana jest fenomenalnie – piękne figurki, trwałe materiały. Mały minus za niedokładne malowanie niektórych owieczek (*vide czarna Inez*).

**Miodność:** Gra razi swoją schematycznością, niskim *replayability* i brakiem możliwości planowania posunięć na kilka ruchów do przodu (w wariacie dla czterech osób). Skalowanie na mniejszą ilość graczy zabija większą część zabawy i wieje nudą.

**Cena:** W relacji do wykonania rewelacyjna, w relacji do miodności zbyt wysoka.



### Owczy Pęd

Wykonanie: 9/10

Miodność: 5/10

Cena: 6/10 (99,95 zł)



zrecenzował: Sting



## Graj Twardo

# Wspomnienia weterana



John Wick to człowiek-instytucja świata gier fabularnych. Jest on autorem takich hitów jak Legenda 5 kręgów, 7th Sea czy Houses of the Blooded. Współpracował z White Wolfem oraz Pinnacle Entertainment Group, pisał dialogi i linie fabularne do wielu gier komputerowych. To, co przyniosło mu jednak największą sławę, to cykl

artykułów o prowadzeniu, Play Dirty (opublikowanych pierwotnie w magazynie o grach fabularnych Pyramid), który został niedawno wydany w Polsce nakładem Wydawnictwa Portal pod tytułem Graj twardo. Kontrowersyjne porady, sztuczki i techniki dla Mistrzów Gry bardzo szybko podzieliły czytelników na dwa obozy – gorących zwolenników oraz zaciekle przeciwników Johna Wicka. Czy owe jedenaście epizodów to prawdziwie nowatorskie i obrazoburcze zagrania czy może wszystkim już znane sztuczki podane jedynie w pikantnym sosie?

Zacznijmy od Wickowego podejścia do mistrzowania. Obraca się ono wokół archetypu Wrednego Mistrza czyli osoby, która używa wszelkich możliwych sposobów, aby utrudnić graczom życie (słowem zmusza ich do ciągłego kombinowania i pozostawiania na jak najwyższych obrotach). Owo podejście bazuje również na „Efekcie Szklanej Pułapki” – w każdej potyczce masakruje się swoich graczy robiąc z nich wręcz kotlety mielone, ale zawsze (co podkreśla sam autor) pozwala się im później podnieść. Zastosowanie tej techniki, według Wicka, ma nam przynieść niebywale sukcesy i rzesze zadowolonych graczy. Pomijając już tak oczywiste uproszczenia jak zachowanie pewnego poziomu opisów, dobre konstrukcje fabularne prowadzonych przygód czy chociażby budowanie odpowiedniego nastroju, trzeba stwierdzić, że załatuje to wszystko trochę telewizyjnym kaznodziejstwem. „Odkryłem sposób na udane sesje” zdaje się epatować z tego krótkiego kawałka i doskonale wpisuje się to w amerykańską mentalność. Mógłbym się długo rozpisywać podając argumenty za i przeciw archetypowi Wrednego Mistrza, ale nie czas tutaj i miejsce na to. Chcę wam jedynie uzmysłwić, iż podchodząc do lektury Graj twardo powinniście przyjąć postawę krytyczną i patrzeć trochę „przez palce” na podawane w nim techniki. Wspominam o tym głównie dlatego, że Wick to cholernie dobry felietonista, a jego styl potrafi bardzo szybko uwieść i już po chwili jemy mu z ręki. To zaś może okazać się dla nas, MG (szczególnie tych młodszych), niezwykle szkodliwe, kiedy postanowimy zastosować „w 100%

przekładalne na wszystkie realia techniki” dziwiąc się później, że ludzie, z którymi gramy, nie chcą ich kupić. Potraktujcie je zatem jako pewne drogowskazy, mapy myślowe, które mają ułatwić wam życie, nie zaś dominujące w RPGach trendy.

Co się zaś tyczy samych technik, to prezentują się one bardzo różnie. Niektóre z nich wydają się być oczywiste (jak chociażby porady, dotyczące wykorzystania wad i zalet postaci graczy przeciwko nim), inne zaś wzbudzają poważne wątpliwości, jeśli chodzi o możliwość ich zastosowania w każdej grupie (mam tutaj w szczególności na myśli „Żyjące miasto”, które gracze sami wypełniają BNami i, co ważniejsze, często wcielają się w ich rolę budując fabułę całego *settingu*). Nie ma, moim zdaniem, sensu przytaczać w owej recenzji wszystkich po kolei i rozpisywać się nad nimi w najdrobniejszych szczegółach – Wick zrobił to już o wiele lepiej. Ograniczę się zatem do podania kilku, które wpadły mi w oko, i opatrzenia ich stosownym komentarzem.

„Niegrzeczny chłopiec Corwin” to jedna z nich, o której bardzo często zapominamy. W ogromnym skrócie mówi ona o pewnym odwróceniu ról, zamianie miejscami dobra ze złem. Co jeśli to Vader był tym fajnym kolesiem, a Yoda i Kenobi wrednymi manipulatorami, którzy wykorzystali Luke’a do swoich celów? Dlaczego Ciemna Strona mocy, ta łatwiejsza i potężniejsza, jest taka niedobra? I tak dalej i tak dalej. Zastosowanie tej techniki i wywrócenie danego systemu do góry nogami to, dla mnie, strzał w dziesiątkę, szczególnie wtedy, gdy eksploatujecie go do granic możliwości. Zastosowana zresztą w mniejszej skali również przynosi bardzo dobre efekty – pozwala wywalić te wszystkie kryształowe i nieskazitelne postaci do kosza i zwraca uwagę, że nawet wielki bohater ma zapewne kilka trupów w szafie, którymi nie lubi się chwalić. Jeśli o tym wszystkim pomyślicie, to złapiecie naprawdę milion świetnych pomysłów na sesję i postaci niezależne. „Niegrzeczny chłopiec Corwin” stanowi zatem inspirującą pożywkę intelektualną.

„Ukryte punkty życia” to kolejne z bardzo dobrych rozwiązań. Nic tak nie wkurza MG jak gracz śmiejący mu się w twarz, bo „ten lamerski atak zakosił mi tylko 10 Punktów Życia”. Wick musi na to: olać, walka musi boleć. I ma cholerną rację. Recepta na to jest bardzo prosta – ukryj przed graczami ich HPeki, tak żeby nigdy nie wiedzieli ile im ich jeszcze zostało. Następnie zastosuj narracyjną i kreatywną walkę – niech gracze opisują, kombinują, wykorzystają wszystko, aby wygrać – rozdawaj plusy za dobre opisy, minusy za złe, olewaj tury tych, którzy nie potrafią się zdecydować, słowem spowoduj, aby poczuli, że walka to krew, flaki, pot i łzy, a nie skreślanie kolejnych *boxów* obrażeń. Ta technika to nic nowego, ale przypomina nam, o co tak naprawdę chodzi w walce – o emocje. Trudno je natomiast wykrzesać skreślając 15 obrażeń i widząc, że możemy przyjąć kolejne 150, prawda?

I jeszcze jedna technika, która nie przypadła mi całkowicie do gustu. Nazwę ją w skrócie „Testowaniem wytrzymałości graczy”. O co w niej chodzi? O poddawanie graczy próbom w ten mało fajny sposób – o rycie im w bańkach tanimi chwytami emocjonalnymi (zabijanie bliskich, eksponowanie uczucia bezsilności, wsadzanie ich do ciupy na dziesięć kolejnych sesji i sprawdzanie czy nie wycofają się z drużyny, trwale okaleczanie bohaterów, terroryzowanie). Tutaj Wick stąpa po bardzo cienkim lodzie. Jasne, są ludzie, na których to zadziała, zmotywuje ich do większej walki, ale są też i tacy, którzy nie przepadają za takimi emocjami, jednostki wrażliwe, którym możemy zrobić prawdziwą krzywdę. Żebym został dobrze zrozumiany – nie należę do tych, którzy twierdzą, że RPG ma być wolne od wszelkich złych emocji. Dla mnie to fałszowanie obrazu życia, w którym coś takiego może się zdarzyć. Jednak wkurza mnie u Wicka epatowanie tym aspektem. Oczywiście, te emocje łatwo wywołać, ale właśnie dlatego, że są tanie i szybkie. W Graj twardo znajdziemy wiele takich przykładów, większość z nich nie wzbudza moich kontrowersji, ale jest jednak kilka zdecydowanie przegiętych, z których nawet Wredny Mistrz nie powinien korzystać.



Odnosząc się do samego toku narracji, muszę stwierdzić, że Wick jest mistrzem krótkiej formy. Graj twardo czyta się dosłownie w jeden wieczór i chce się jeszcze więcej. Narracja Wicka przeplatana jest osobistymi wątkami, które sprawiają, że identyfikujemy się z nim, żyjemy jego problemami, rozumiemy jego punkty widzenia na różne kwestie. Przy tym wszystkim zachowuje on niebywały dystans do swojego życia, patrzy na pewne sprawy ironicznie oceniając je jeszcze raz po latach, potrafi śmiać się z samego siebie. Jego styl jest niezwykle lekki i właśnie wrażenia estetyczne, wyniesione z lektury, są największym atutem Graj twardo. To po prostu wspomnienia erpegowca, gościa, który opisuje nam swoje najfajniejsze sesje i próbuje przekazać po prostu to, co podczas nich zadziało tak jak trzeba.

Można Wicka nie lubić, jednak trzeba mu uczciwie przyznać, że jest bardzo dobrym pisarzem. Można go kochać i rozpylić się z zachwyty przy każdym zdaniu, które skreślił. Najlepiej jednak potraktować go neutralnie i poważnie zastanowić się nad tym, co chciał nam przekazać.

Podsumowując, Graj twardo to dobry zakup i książka, która powinna znaleźć się na półce każdego miłośnika gier fabularnych. Trochę kują w oczy błędy edytorskie, niezręczne sformułowania i literówki, które powinna była wyłapać korekta, ale jest to chyba bolączka każdego polskiego produktu poświęconego grom fabularnym. Szkoda, że Wydawnictwo Portal nie podniosło poprzeczki polskim wydawcom, ale i tak nie ma co narzekać. Kończąc chciałbym pochwalić Ignacego Trzewiczka,

który dokonał świetnego przekładu zachowując w doskonały sposób styl Wickowskich przemyśleń. Zdecydowanie polecam.

*Dziękujemy wydawnictwu Portal za przekazanie egzemplarza książki do recenzji*

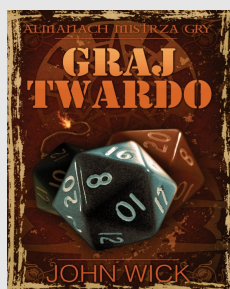


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Graj twardo jest dobrze wydane i czytelne. Szkoda, że nie ustrzegło się ono kilku błędów edytorskich, a redakcja nie stanęła miejscami na wysokości zadania.

**Miodność:** Przemyślenia Wicka to bardzo sycący materiał, który powinien poznać każdy szanujący się MG. Najlepiej podejść do nich na zasadzie wspomnień i nie szukać „w 100% działających prawd objawionych”.

**Cena:** Trochę za wysoka, jeżeli weźmiemy pod uwagę fakt, że książkę polyka się w jeden wieczór.



### Graj Twardo

**Wykonanie:** 7/10

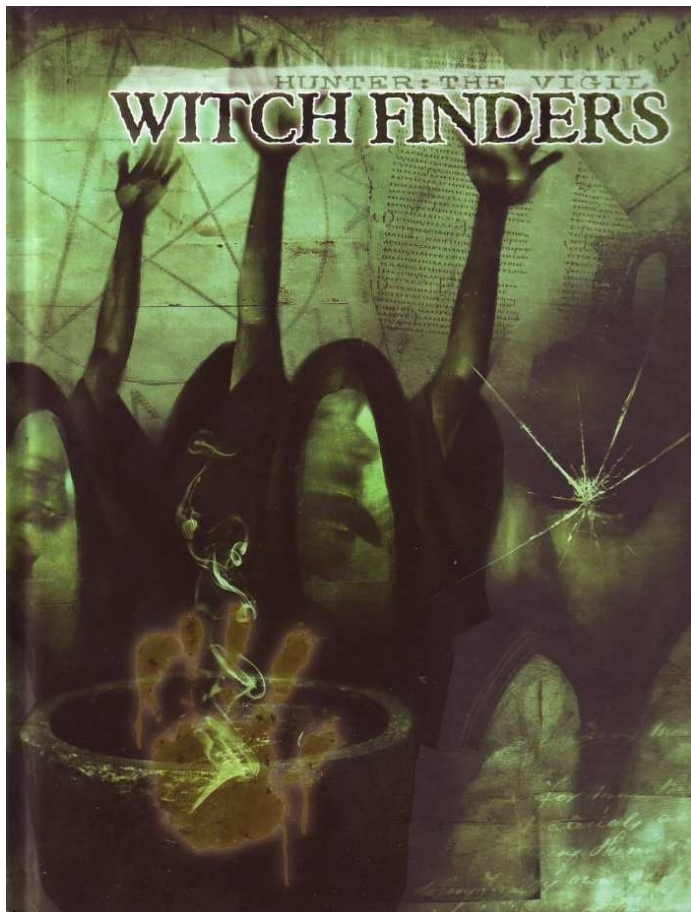
**Miodność:** 8/10

**Cena:** 7/10 (35 zł)



zrecenzował: Sting

# Oneiros prezentuje: Witch Finders



Łowcy Wiedźm to pierwszy dodatek w nowej serii wydawniczej, a zarazem pierwszy z podręczników poświęconych poszczególnym „gatunkom” istot nadnaturalnych. Na pierwszy ogień wzięto istoty w pewien sposób najbliższe łowcom, będące niemalże ludźmi – magów, czarowników, szamanów, psioników i im podobnych. Głównym zastrzeżeniem powinno w tym miejscu stać się to, iż nie jest to klasyczny „enemy book”, książka opisująca jakąś frakcję lub grupę wyłącznie w roli antagonistów. Linie pomiędzy sprzymierzeńcami oraz współpracownikami a rywalami i wrogami, są tu nieco rozmyte, choć oczywiście przeważa opcja „oni

versus my”. Sprawia to jednak, iż Łowcy Wiedźm są znacznie bardziej przydatnym Narratorowi podręcznikiem, niż gdyby jego formuła była zawężona do opisu istot magicznych wyłącznie w roli wrogów.

Już samo wprowadzenie do treści podręcznika jasno nakreśla podejście łowców do magii jako takiej. Po pierwsze, *magia jest niebezpieczna*. Dotyczy to zarówno jej ofiar, jak i jej użytkowników. Potężny czar może zmieść komórkę łowców z powierzchni ziemi, może jednak również eksplodować magowi w twarz. Po drugie, *magia jest nieprzewidywalna*. Łowcy nie dysponują absolutnie żadnymi możliwościami, poza czystą obserwacją, analizą i dedukcją, by dojść do tego jakim zakresem zdolności dany mag dysponuje. Spektrum możliwych mocy, czarów i rytuałów jakimi czarownik może się posłużyć jest tak przytłaczająco wielkie, iż w zasadzie należy uznać, że nie ma niczego, czego nie należałoby się ze strony użytkownika magii spodziewać. Poza tym, magia potrafi działać skrycie, potajemnie, niezauważalnie. Może być efektowna, wręcz efekciarska, zazwyczaj jednak sprawia wrażenie przypadkowych zdarzeń. Czyni to często tak dobrze, iż przerażającą staje się niemożność odróżnienia przypadkowych zdarzeń od tych, za którymi stoi mag. Magia ma nieskończenie wiele oblicz i jest czystym obłędem. Po trzecie zaś, *magia to coś strasznego*. Albo też, cytując podręcznik: „Wróć – magia to coś po prostu kurewsko przerażającego”. Być może częstokroć nie jest w stanie równać się oczywistością zagrożenia z krwiożerczymi potworami zawodzącymi w mroku zaułków, lasów i cmentarzy, jednak wiele rzeczy jej dotyczących nie daje łowcom spokoju. Nikt nie wie jakie jest jej źródło, czy skąd magowie czerpią swą moc. Magia działa podstępnie, zdradziecko. Jest niezauważalna, a jednak to dzięki niej cicho wyszeptane życzenie jest w stanie zmienić łowcę w wegetujące ciało. Magowie zaś są idealnie zamaskowani – przypominają zwykłych ludzi, czasami nawet łowców. Wszelkie zaś konszachty z nimi zawsze mają posmak stania na krawędzi piekiel, z kontraktem na własną duszę w dłoni.

Łowcy Wiedźm opisują „historię magii” w bardzo interesujący sposób. Sięgając po czasy nie tylko



antyczne, lecz wręcz prehistoryczne, prezentują materiał jako szereg obserwacji na linii czasu, aż po teraźniejszość. Obserwacje te dokonywane są, rzecz jasna, z perspektywy łowców. Dokumentują je przeróżne listy, szpargały, przekazy, pamiętniki i tym podobne źródła informacji. Jest to bardzo interesujący sposób przekazywania informacji *in-character*, z poziomu postaci, ponieważ daje bezpośredni wgląd w to, jak dana historia może być odbierana na sesji, w toku fabuły. Sam zaś sposób prezentacji graficznej został jasno zaczerpnięty z nowej serii podręczników klanowych do Requiem. Bardzo dobrze, iż znakomite pomysły edytorskie zastosowane w jednej z linii owocują inspiracją dla pozostałych. Materiały przedstawiające opowieści o magii stanowią wręcz gotowe rekwizyty na sesję, o ile oczywiście gracze zrozumieją język w którym je zapisano. Kolejnym fenomenalnym ruchem jest uzupełnienie każdego z takich dokumentów zahaczkami, które są swobodną interpretacją wiedzy zaczerpniętej z lektury podanego przed nimi materiału. Mogą one stanowić podstawę do jego odmiennej jeszcze interpretacji i wymyślania innych rozwiązań fabularnych.

Magów w roli przeciwników podręcznik opisuje z perspektywy każdej z liczących się frakcji. Zostaje zachowany pewien zrównoważony schemat: po kilku słowach ogólnego wprowadzenia następuje parę zahaczek, po czym wróg zostaje pokrótce, w opinii danej frakcji scharakteryzowany i opisane zostają typowe reakcje tejże frakcji na ów typ przeciwnika. Scharakteryzowania doczekały się również komórki „samotnicze”, należące do pierwszego poziomu rozgrywki. Opinie, zahaczki i schematy reakcji są dość zróżnicowane i inspirują do wykorzystania w rozgrywce. Daje się jednak miejscami odczuć pewne przeniesienie akcentów w stosunku do sposobu w jaki frakcje zaprezentowano w podręczniku podstawowym. Pewne grupy okazują się być nieznacznie bardziej zachowawcze, inne zaś wykazują większą dozę agresji w swych poczynaniach wobec magów. W niektórych przypadkach (Aegis Kai Doru) jest to uzasadnione „zaszłością” z magami jako takimi, w innych zdaje się być wyłącznie zabiegiem wskazującym na zróżnicowanie poglądów wśród łowców. Przedstawione w podręczniku nowe frakcje (trzy

zmowy i jedna konspiracja) są dość interesujące, choć część z nich powiela staroWoDowe schematy. Pierwsze dwie z nich są zilustrowane w sposób będący całkowitym nieporozumieniem, nie oddający sprawiedliwości samemu zamysłowi tych grup. O ile jednak opis każdej ze zmwów zajmuje mniej więcej kilka stron, tak konspiracji poświęcono znacznie więcej miejsca. Stało się tak z dużą korzyścią dla Narratora i graczy, jako że otrzymali do dyspozycji bardzo wnikliwie i ciekawie opisaną organizację.

Podręcznik zawiera również liczne aspekty czysto mechaniczne. W ich poczet wlicza się między innymi zestawienie nowych i przydatnych Taktyk. Część z nich jest dość prosta i oczywista (np. *Distraction*), inne zaś wyjątkowo radykalne i zaskakujące (jak *Excision*, pozwalająca na operacje na mózgu „pacjenta” które uszkadzają pewne jego fragmenty, odbierając mu zdolność posługiwania się magią). Niestety, elementy Wsparcia (*Endowments*) nie są już tak interesujące. Niektóre ocierają się wręcz o klisze, jak na przykład *Gladius Centuriona*, relikw Aegis Kai Doru. Na całe szczęście, później jest o wiele lepiej. Moce Rycerzy św. Jerzego są bardzo ciekawe i zróżnicowane, wyjątkowo dobrze oddają naturę przestawiania i walki z demonami.

Zaprezentowany w Łowcach Wiedźm nowy system magii wzoruje się w pewnym stopniu na tym, jaki znamy z Maga, aczkolwiek uwzględnia również specyfikę Łowcy. Mimo podziału na różnorodne Tajemnice, bliższe zamysłem raczej listom Darów z Wilkołaka, niż Arkanom z Maga. Skalowany jest więc w ramach trzech poziomów, analogicznych do znanych z Łowcy poziomów komórek, zmwów i konspiracji, a dokładanie własnych Tajemnic i rozwijanie ich list nie stanowi najmniejszego problemu. Podano również kilka nowych Atutów, zasady Paradoksu, tworzenia nowych Tajemnic i czarów oraz magii rytualnej. Dużą zaletę Łowców Wiedźm stanowi także ostatni z jego rozdziałów, zawierający ciekawe przemyślenia na temat obecności magii i magów w kronikach. Jest pomocny w charakteryzowaniu postaci magów i czynieniu ich interesującymi postaciami. Podręcznik zwieńczony jest dalszym fragmentem scenerii Filadelfii, tym razem szkicującym miasto z perspektywy konfliktu na linii

łowcy kontra magowie. Pozwala to spodziewać się analogicznych rozwinięć tego *settingu* również w podręcznikach odnoszących się do Wampira i Wilkołaka.

Łowcy Wiedźm to nie podręcznik wybitny, natomiast w każdym calu spełniający postawione przed nim zadanie. Pozwala na wprowadzenie do kronik Łowcy magii i magów, na zasadach, które nie wymuszają kupna Przebudzenia, a które jednocześnie są na tyle odmienne, adekwatne, proste i ciekawe, by w pełni uzasadniały posiadanie nawet obu tych podręczników. Dodatkowym jego atutem jest barwne i w większości przypadków nie schematyczne przedstawienie magii i jej roli w kronikach. Pojedyncze potknięcia nie mogą wpływać przesadnie na ocenę przydatności tego dodatku, są jedynie zniżkami formy do poziomu przeciętności. Nie ma w nim jednak niczego, co można byłoby ocenić naprawdę negatywnie. Łowcy Wiedźm będą więc przydatnym zakupem dla

każdego, kto pragnie obecności magii i magów na swoich sesjach Łowcy. Jeśli jednak antagonistami kroniki są wilkołaki, wampiry lub inne istoty nocy, jego przydatność znacznie maleje.

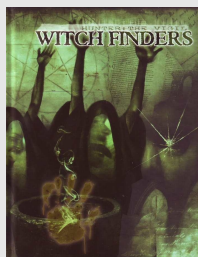


### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Podręcznik wykonany jest starannie. Na plus należy mu zaliczyć wykorzystanie sposobu prezentacji graficznej materiałów znanego już z clanbooków do Requiem.

**Miodność:** Witch Finders zawierają wystarczającą ilość informacji, aby poprowadzić kronikę z magami jako antagonistami bez posiadania w swoich zbiorach Przebudzenia. W przypadku innych istot nadnaturalnych przydatność tego podręcznika drastycznie się jednak zmniejsza.

**Cena:** Typowa dla produktów White Wolfa. Nic dodać, nic ująć.

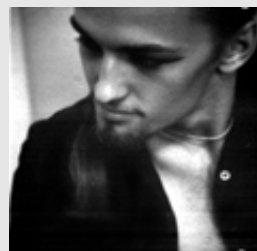


#### **Witch Finders**

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 7/10 (85 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



\_\_\_\_\_



**Już za miesiąc kolejny numer**



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 16, styczeń 2009



**w numerze między innymi:**  
**Zaginione Miasta**  
**Anima RPG - Beyond Fantasy**  
**Połowanie na robale**

ilustracja z pudełka gry "Lost Cities" - (C) Rio Grande Games

