



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 18, marzec 2009

w numerze:
Dominion
Days of the Fox
Game of Thrones: the Card Game
Anima: Shadow of Omega
Death Wears White
Spoils
Wings of War
Talisman: the Reaper
Hooop!
Drakon
Hellboy RPG
Mekhet: Shadows in the Dark

Ilustracja z okładki "Days of the Fox" - (C) Fantasy Flight Games





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta stylistyczna i merytoryczna:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Marcin 'Master Mario' Bożek

Mateusz 'Darcane' Nowak

Michał 'de99ial' Romaniuk

Bartosz 'Finn' Kubera

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Współpracownicy:

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

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

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

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

Wstępniak



Serdeczne dzięki za pobranie najnowszego numeru naszego miesięcznika. W tym miesiącu proponujemy Wam kolejną porcję dwunastu recenzji. Numer otwiera tekst mojego autorstwa, traktujący o wielkim hicie ubiegłorocznych targów w Essen, wydanej przez Rio Grande Games, głośnej karcianki Dominion. Dalej przeczytacie napisaną przez Stinga recenzję pierwszego dodatku do Tide of Iron - znakomitej strategii w realiach II Wojny Światowej. W ubiegłym miesiącu prezentowaliśmy grę karcianą Call of Cthulhu - pierwszego reprezentanta formatu wydawniczego Living Card Games, nowego pomysłu firmy Fantasy Flight Games na wydawanie znanych i lubianych karcianek kolekcjonerskich. W tym miesiącu, Arkady Saulski w swojej recenzji przedstawia drugą grę wydawaną w tym formacie, i jest nią Game of Thrones. Osoby lubiące gry karciane powinny zwrócić także uwagę na recenzje Wings of War oraz Anima: Shadows of Omega, napisane przez Mario, oraz The Spoils napisaną przez debiutującego na łamach RT Rafała Cholewę. Druga recenzja Rafała prezentuje pierwszy dodatek do najnowszej edycji kultowej gry przygodowej Talisman. Ten nieduży, ciekawy dodatek prezentujemy niedługo po premierze, nie czekając na polską edycję. Dla młodszych planszówkowiczów mamy recenzję gry Hooop! napisaną przez Darcane. Warto także zwrócić uwagę na ciekawą, trudną do jednoznacznego sklasyfikowania, grę Death Wears White, którą zrecenzował dla Was Żucho. W numerze znajdziecie także napisaną przez Finna recenzję nieco przebrzmiałej, popularnej swego czasu gry Drakon.

Jeżeli chodzi o gry fabularne, tym razem proponujemy recenzję gry Hellboy RPG, napisaną przez Żucha, oraz Mekhet: Shadows in the Dark - clanbook z linii Vampire: the Requiem, jak to zwykle ze Światem Mroku bywa - zrecenzowany przez Kastora.

Dziękujemy za zgłaszanie wszelkich uwag i sugestii dotyczących naszego magazynu. To właśnie dzięki Waszym uwagom Rebel Times ewoluuje i z miesiąca na miesiąc usiłuje bardziej trafiać w pokładane w nim oczekiwania. Ostatnią konsekwencją Waszych sugestii są wprowadzone w ubiegłym miesiącu nowe ramki podsumowujące recenzje. Już teraz szykujemy kolejne zmiany, które ujrzą światło dzienne w niedalekiej przyszłości.

W imieniu całej ekipy życzę miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc!

Jak oceniamy

Każdy produkt opisywany na łamach **Rebel Times** poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu:

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.

	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
10	w swojej klasie produkt należy do wąskiego grona najlepiej wykonanych	ścisła czołówka w swojej klasie, świetnie zrealizowany dobry pomysł	można kupować w ciemno - choćby dla samego posiadania
9	świetne wykonanie, ale mamy drobne zastrzeżenia	bardzo grywalny, dopracowany produkt	prawdziwa okazja, podobne gry są zwykle znacznie droższe
8	dobre wykonanie, choć jest się do czego przyczepić	dobra grywalność, choć mamy kilka drobnych zastrzeżeń	dobra, atrakcyjna cena
7	przeciętne wykonanie; mamy kilka istotnych zastrzeżeń	niezła grywalność, ale mamy kilka istotnych zastrzeżeń	przeciętna cena tego typu tytułów
6	wykonanie rozczarowuje, mamy poważne zastrzeżenia	produkt ciekawy, ale pod wieloma względami niedopracowany	za wysoka, taki produkt powinien kosztować nieco mniej
5	wykonanie poniżej ogólnie przyjętych standardów	jeżeli nawet były dobre pomysły, to zrealizowano je tutaj źle	stanowczo za wysoka, za takie gry płaci się znacznie niższe kwoty
4	słabe wykonanie niewarte swojej ceny	nie sądzimy, byś zechciał zagrać w to więcej niż dwa razy	ponoć są gry, których zakup jest jeszcze mniej opłacalny
3	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorzej wydanego	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorszego	kompletne nieporozumienie; taniej zrobisz to domowymi metodami
2	ścisła czołówka najgorzej wykonanych gier świata	podobno istnieje coś gorszego, ale nie spotkaliśmy się z tym	nie bierz tego nawet za darmo!
1	domowymi sposobami dziecko zrobiłoby to lepiej	ścisła czołówka najgłupszych i najmniej dopracowanych gier świata	nie bierz tego nawet za dopłatą!

Nr 18, Marzec 2009

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć wystawione noty
- 5 **Przetasuj swoje królestwo**
Dominion
- 9 **Na pustyni bez zmian**
Days of the Fox
- 13 **Westeros na kartach**
Game of Thrones LCG
- 19 **Gdzie jest Omega?**
Anima: Shadow of Omega
- 23 **Biała śmierć**
Death Wears White
- 26 **Kot, czarownica
i stary bankier**
the Spoils
- 31 **Wrum, Wrum, Ka-bom!**
Wings of War
- 35 **Ponury Żniwiarz**
Talisman: the Reaper
- 39 **Żabi gambit**
Hooop!

- 44 **Get rich or die trying!**
Drakon
- 47 **Z piekła rodem**
Hellboy RPG
- 50 **Oneiros prezentuje**
Mekhet: Shadows in the Dark
- 54 **Plany na kwiecień**
czyli: co w następnym numerze?



Dominion

Przetasuj swoje królestwo



AJFEL

Dominion, to niekwestionowany karciany przebój wydawnictwa Rio Grande Games i jedna z najciekawszych premier ubiegłego roku. Na temat tej gry usłyszałem masę bardzo pochlebnych opinii zanim jeszcze trafiła ona na nasz rynek. Bardzo prosta, niesamowicie wciągająca mechanika, mnogość możliwości i znikoma powtarzalność rozgrywek – to były najczęściej wymieniane atuty. Niewiele natomiast mówiło się o fabule gry, co jak się później przekonałem, nie było przypadkiem. W końcu gra trafiła do mojej kolekcji i w rozmaitych gronach rozegrałem szereg partii. Jak rzeczywistość zweryfikowała docierające do mnie opinie na temat gry Dominion? Zapraszam do recenzji.

Elementy gry

Grę dostajemy w trwale wykonanym pudełku o popularnych wśród planszówek gabarytach. Ilustracja na wieczku nie zachwyca. Wewnątrz, oprócz instrukcji, znajdziemy 500 kart w bardzo praktycznej, świetnie wykonanej plastikowej wyprasce. Dzięki temu przemyślanemu rozwiązaniu

w pudełku zawsze panuje porządek i bez większego trudu, wśród setek kart, odnajdziemy te, które w danej chwili są nam potrzebne.

Krótką instrukcją nie jest najmocniejszą stroną tego produktu. Biorąc pod uwagę, że zasady Dominiona są bardzo proste, trzeba było się nieźle postarać by opisać je w tak pokreślony sposób. Na szczęście już pierwsza partia rozgrywki sprawia, że nieścisłości wyjaśniają się same.

Najważniejszy element zestawu, czyli pokazna talia kart, robi bardzo dobre wrażenie. Wykonane są bardzo estetycznie, świetnie ilustrowane i gra się nimi bardzo przyjemnie. Psują wrażenie niezbyt urodziwe grzbiety kart. Co do ilustracji, o wiele bardziej przypadły mi do gustu, niż te w podobnej tematycznie grze Citadels (choć to sprawa gustu, niektórzy mają dokładnie odwrotne zdanie).

Przebieg rozgrywki

Podczas rozgrywki każdy z uczestników wciela się w rolę monarchy władającego niewielkim królestwem. Naszym celem jest mnożenie wpływającej do królewskiej kasy gotówki poprzez przemyślane inwestycje oraz rozszerzenie włości i stworzenie jak najbardziej imponującego, potężnego państwa.

Tyle o tematyce gry, bowiem ani instrukcja specjalnie go nie rozwija, ani abstrakcyjna mechanika gry raczej nie sprawi, że poczujemy się jak zasiadający na tronie, podejmujący trudne decyzje monarcha.



Na czym więc polega sama gra? Na początku rozgrywki każdy z uczestników posiada talię dziesięciu kart. Talie te symbolizują królestwa graczy: zawierają kilka mało wartościowych posiadłości oraz garść miedziaków. Uczestnicy tasują swoje talie i ciągną z nich po pięć kart. W każdej kolejce staramy się zrobić jak największy użytek z posiadanych na ręku pięciu kart. Za określone kwoty (posiadane na ręku pieniądze o różnych nominałach) mamy możliwość kupienia jednej z dostępnych we wspólnym obszarze gry Karty Królestwa. Zdobyte w ten sposób karty od razu wędrują na stos kart użytych naszej talii, my zaś dociągamy kolejne pięć kart z zakrytego stosu. Kiedy ten się wyczerpie (co w początkowym etapie rozgrywki dzieje się bardzo często), tasujemy stos kart użytych, dzięki czemu w następnych kolejkach trafiały będą na naszą rękę karty wcześniej zakupione. I wtedy właśnie zaczyna się zabawa, bowiem nabyte Karty Królestwa pozwalają wykonywać rozmaite działania: dają dodatkowe akcje, modyfikują koszty zakupu, pozwalają dociągać dodatkowe karty itd. Innymi słowy – staramy się odpowiednio wzmacniać swoją talię, by w miarę upływu czasu budować coraz lepsze kombosy, gromadzić większe fundusze i kupować kolejne, cenniejsze karty. Gra kończy się po wyczerpaniu jednego określonego (najcenniejsze karty posiadłości) lub dowolnych trzech innych stosów z obszaru wspólnego gry. Wówczas w taliach poszczególnych graczy zlicza się karty posiadające wartość punktową i w ten sposób wyłaniany jest zwycięzca.

Różnego typu posiadłości nie mają żadnego zastosowania, jednak dają punkty zwycięstwa na koniec rozgrywki – ich gromadzenie jest więc naszym celem. Sztuka polega na tym, by podczas

partii dobrze zrównoważyć liczebność kart wartych punkty z kartami pozwalającymi efektywnie działać i wzmacniać naszą talię.

Zasady są bardzo proste do opanowania, a dynamika rozgrywki nikogo nie powinna rozczarować. Skutecznie zadbane także o to, aby kolejne partie nie popadały w schematyczność. Podczas rozgrywki, we wspomnianym wcześniej wspólnym obszarze gry, znajdują się karty, które możemy kupować celem wzmacniania talii. Są wśród nich dodatkowe pieniądze, niezbędne do zwycięstwa karty posiadłości (o różnych wartościach punktowych i odpowiednich cenach) oraz wspomniane, rozmaite Karty Królestwa, za pomocą których wykonujemy różnego typu akcje. Właśnie one zapewniają odmienność poszczególnych rozgrywek, bowiem na początku każdej partii wybieramy (losowo lub świadomie) dziesięć z dostępnych dwudziestu pięciu rodzajów Kart Królestwa. Pozostałe piętnaście nie bierze udziału w rozgrywce. Łatwo więc sobie

wyobrazić, jak wiele istnieje różnych kombinacji i możliwości wyboru, w konsekwencji zaś w każdej rozgrywce inna taktyka może okazać się najskuteczniejszą na drodze do zwycięstwa.

Zależnie od wybranych do rozgrywki zestawów, w jednej partii gracze koncentrują się na jak najszybszych zakupach najbardziej opłacalnych kart, bowiem nikomu nie brakuje funduszy. Z kolei przy innym zestawie wszystkie królestwa ledwo wiążą koniec z końcem i ciężko jest dokonywać zakupów. Niektóre karty wprowadzają element interakcji - zagrywanie ich utrudnia działania pozostałym uczestnikom (zabierając im punkty bądź zmuszając do odrzucenia części kart). Są karty pozwalające się przed tego typu atakami bronić, ale oczywiście nie w każdej rozgrywce trafiają one do wybranej, użytej



dziesiątki. Bogactwo różnych możliwości i zmienny układ kart w każdej rozgrywce sprawia, że Dominion bardzo wciąga i długo się nie nudzi. Ten sam rodzaj karty w jednej rozgrywce jest kluczowy i najcenniejszy, w innej może okazać się kompletnie bezużyteczny.

Wypada jeszcze wspomnieć o roli czynnika losowego. Dociąganie w każdej kolejce pięciu kart z przetasowanego stosu sugeruje, że losowość jest spora i takie zarzuty w stronę tej gry można usłyszeć. Z drugiej strony nic w przyrodzie nie ginie: każdy z graczy zaczyna z identyczną talią, a co się później w niej znajdzie zależy wyłącznie od jego wyborów. W mojej ocenie rola losowego czynnika zależy od wybranego do rozgrywki zestawu Kart Królestwa. Czasami jest on mało odczuwalny, innym razem to, czy uda nam się przeprowadzić zaplanowane działania zależy tylko od przypadku. Za przykład niech posłuży sytuacja, w której, na skutek działań przeciwników, mamy w talii karty przekleństwa (ujemne punkty zwycięstwa). Chcemy się ich pozbyć za pomocą posiadanych w talii kart kaplicy. W takiej sytuacji tylko od przypadku zależy, czy dociągając pięć kart trafimy na układ, pozwalający pozbyć się

negatywnego składnika. Szczęściarz pozbędzie się negatywnych kart błyskawicznie, pechowiec nie dokona tego do końca rozgrywki.

Tak więc to, na ile o zwycięstwie decyduje szczęście, a na ile zmysł taktyczny, w znacznej mierze wynika z wyboru kart, które będą brały udział w rozgrywce. Myślę, że można pokusić się o stwierdzenie, iż karty wprowadzające interakcję zwiększają także rolę czynnika losowego.

Podsumowanie

Dominion to bardzo dobra gra. Ciekawy pomysł na mechanikę, niepowtarzalny i dynamiczny przebieg rozgrywki oraz ładne wydanie to najważniejsze atuty tego produktu. Jak już wspominałem wcześniej, tematyka gry jest mocno umowna – osoby chcące faktycznie poczuć się podczas rozgrywki jak zasiadający na tronie monarcha powinny poszukać czegoś innego. Jeżeli jednak szukacie przemyślanej, bardzo wciągającej, niekolekcyjerskiej karcianki, warto się tą pozycją zainteresować.

Cena gry jest podobna do Core Setów karcianych gier LCG (recenzowany w poprzednim numerze

„Call of Cthulhu” oraz w obecnym „Game of Thrones”), jednak ciężko porównywać te gry. Wspomniane tytuły powstały na

bazie kolekcjonerskich gier karcianych, co w konsekwencji daje większą różnorodność talii i bardziej okazałą szatę graficzną.

„Dominion” to kompletny produkt, teoretycznie nie nastawiony na zakup kolejnych zestawów rozszerzających talię.

Użyłem słowa „teoretycznie”, gdyż wydawca Dominiona już planuje szereg dodatków, a w zasadzie niezależnych zestawów, które można będzie ze sobą łączyć. Każdy zestaw, podobnie jak przedmiot tej recenzji, ma zawierać 25 kolejnych rodzajów Kart



Królestw. Powinno to zapewnić jeszcze większą różnorodność oraz zlikwidować przewidywalność przebiegu partii (która, po pewnym czasie, dotyka doświadczonych, mających za sobą wiele rozgrywek, graczy).

Na koniec dodam jeszcze jedną uwagę: „Dominion” to gra w zasadzie pozbawiona interakcji. Jak wcześniej wspominałem, kilka kart królestwa próbuje to zmienić, umożliwiając nam przeprowadzanie ataków i odpowiedzi na nie. Nie zmieniają one jednak w istotny sposób obrazu gry: każdy z uczestników zajęty jest budową swojej talii, gdy zagrywa swoje kombo, inni gracze bardziej zajęci są wpatrywaniem się w swoje karty (i karty dostępne we wspólnym obszarze gry) oraz szykowaniem swoich akcji. Każdy skoncentrowany jest na swojej talii, a nie na działaniach przeciwników, zaś na koniec następuje sprawdzenie, komu udało się zebrać najwięcej punktów. Osobiście uważam to za wadę, którą jednak rekompensuje wspomniana wcześniej dynamika rozgrywki. Na swoją kolejkę nie musimy długo czekać, wszystko odbywa się bardzo sprawnie. Prawdopodobnie właśnie dzięki temu gra tak wciąga, w niedługim czasie można rozegrać kilka szybkich partii, z

których każda będzie wyglądała zupełnie inaczej. To właśnie sprawia, że mimo wspomnianych niedociągnięć, Dominion to gra, która w krótkim czasie zyskała dużą popularność i liczne grono prowadzących regularne rozgrywki fanów.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Karty prezentują się bardzo ładnie, są dość trwałe, chociaż z pewnością odczuwają efekty bardzo częstego tasowania. Dobre wrażenie potęguje bardzo praktyczna wypraska, dzięki której w pudełku zawsze panuje porządek.

Miodność: Dominion to bardzo sympatyczna gra o oryginalnych, prostych zasadach. Głównym atutem jest odmiennosc rozgrywek i dynamiczny przebieg partii. Ta gra potrafi wciągnąć na dobre! Za minus można przyjąć niewielką lub znikomą (zależnie od użytego zestawu kart) interakcję między graczami oraz kompletne oderwanie tematu od mechaniki gry.

Cena: Dominion to 500 ładnie wydanych i dobrze zapakowanych kart. Cena jest z pewnością odczuwalna dla portfela. Na tle innych gier karcianych, uwzględniając wielkość talii, jakość wydania i miodność rozgrywki, cenę tego produktu uważam za przeciętną.

Dominion

**20-45 min.**

**10+**

**2-4**



Wykonanie: 9/10


Miodność: 8/10


Cena: 7/10


129,95zł

Days of the Fox

Na pustyni
bez zmian

Days of the Fox to pierwszy z długo oczekiwanych dodatków do jednego z głównych tytułów ze stajni FFG – Tide of Iron. Przenosi on zmagania wojenne do Afryki i pozwala nam zmierzyć się z brytyjską armią o jeden z najważniejszych zasobów podczas drugiej wojny światowej, czyli ropę. Przenieśmy się zatem na gorące piaski północnej Afryki i odpowiedzmy na jedno podstawowe pytanie: czy warto?

Zawartość

Dodatek do gry otrzymujemy w pudle o połowę mniejszym niż TOI i wypełnionym po same brzegi. Nowe plansze z pustynnym terenem są oczywistością i nie ma się co dziwić ich obecności. Warto wspomnieć, że są one z pewnością o wiele równiej poprzycinane niż te znane z wersji podstawowej gry i po ich połączeniu mamy mniej „dziur” na rogach, chociaż te, niestety, nadal się zdarzają. Również wszelkie żetony symbolizujące bunkry, okopy, zasieki i inne tego typu rzeczy są tylko przystosowane kolorystycznie do nowej oprawy i nie wnoszą niczego odkrywczego. Heksy terenowe, pozwalające na modyfikację gotowych plansz, wykonane są solidnie i nie można mieć do nich zastrzeżeń. Patrząc na przełożenie pustynnych warunków na zasady gry, nie sposób nie zauważyć, iż jest to raczej prosta adaptacja zasad terenowych znanych z TOI, a zmiany są raczej niewielkie (np. na

pustyni gorzej poruszają się pojazdy, nie ma lasów, itd.). Najbardziej znaczącą modyfikacją, wpływającą dość mocno na planowanie strategii (szczególnie przy obronie mostów), jest zastąpienie rzek wielkimi wyrwami w ziemi (czy też powinienem powiedzieć kanionami), których nie sposób sforsować. Utrudnia to znacznie przeprowadzenie skutecznej ofensywy, a z wykorzystaniem kart dołączonych do zestawu może ją wręcz uniemożliwić (podczas jednego ze scenariuszy, w który graliśmy, strona brytyjska broniła się, a Niemcy nacierali przez dwa mosty; w pierwszej turze dowodzący Brytyjczykami zagrał kartę, która pozwoliła mu zaminować dowolny heks na planszy i, jak nietrudno się domyślić, jeden z mostów został niejako „wyłączony” z dalszej gry).



Nowe jednostki to głównie brytyjska armia, i tutaj ciekawostka – figurek jest mniej niż Amerykanów i Niemców w TOI. Dla mnie jest to zabieg trochę bezsensowny, bowiem żadne logiczne wyjaśnienie takiego faktu nie przychodzi mi do głowy. Jasne, jest to tylko dodatek, ale z góry uniemożliwia nam to rozegranie większych potyczek, które moglibyśmy wymyślić sobie w domu. Chyba... chyba, że zakupimy sobie kolejne pudło – Normandię, które również zawiera figurki brytyjskiej piechoty! Jak dla mnie jest to żenująco niska piłka ze strony FFG i chyba najgorszy sposób wymuszania zakupu

nowych elementów. Wstyd. W zestawie znajdziemy również działa przeciwpancerne dla Rzeszy (przebijające 88 milimetrowe Flaki, które roznoszą na strzepy pojazdy przeciwnika) i ich odpowiedniki dla Amerykanów oraz Brytyjczyków. Kolejny bardzo poważny minus to brak jakichkolwiek oddziałów włoskich, chociażby kilku głupich jednostek piechurów. Jest to kolejne wątpliwej jakości zagranie ze strony FFG, które w niezwykle dziwny sposób nagina realia walk w północnej Afryce. Przypomnę tylko, że korpus ekspedycyjny Rommla miał WSPOMAGAĆ armię włoską, nie zaś ją całkowicie zastąpić. Nie płaczmy jednak, bowiem FFG dorzuciło nam na otarcie łez Pantery, czołgi, których w żaden sposób w Days of the Fox nie wykorzystamy. Macie pomysł gdzie możemy je jednak wykorzystać? Podpowiem. W Normandii. Ewentualnie we własnych scenariuszach, które stworzymy do wersji podstawowej. Na plus należy zaliczyć fakt, że jednostki są lepiej wykonane, pasują do podstawek i sprawiają mniej problemów niż te z TOI (lub miałem niebawale szczęście trafiając na taki zestaw, trudno to wykluczyć).



W pudełku dostajemy jeszcze nowe talie i specjalizacje (o których za chwilę), instrukcję oraz wszelkie niezbędne żetony dla nowej strony konfliktu. Jak zawsze całość wykonana jest na dość wysokim poziomie. Szkoda tylko, że FFG powieliła niektóre błędy (*vide* nierówno przycięte plansze) znane z wersji podstawowej gry.

Nowości

Jako, że Days of the Fox to tylko dodatek, nie uświadczymy w nim zbyt wielu rewolucyjnych zmian. Jedną z nich jest z pewnością dorzucenie

nowego rodzaju jednostki, czyli dział przeciwpancernych, które są zarazem Ekwipunkiem. Cóż to oznacza w praktyce? Po pierwsze, aby mogły być one użyte muszą być obsługiwane przez jednostkę piechoty, która musi być gotowa lub pozostawać w stanie oczekiwania. Użycie Ekwipunku wyczerpuje go, ale nie wpływa na status jednostki go obsługującej. Po drugie, Ekwipunek może być przejęty przez wraże oddziały. Jest to, jak dla mnie, świetne rozwiązanie, szkoda tylko, że dołączone do gry scenariusze, albo wykluczają niemal całkowicie tę możliwość (przez zasady specjalne), albo czynią ją wielce mało prawdopodobną (rozmieszczenie wojsk). Jakby jednak na to nie patrzeć, rozwiązanie to ma prawdziwy potencjał i wprowadza do rozgrywek dodatkową zmienną.

Nowe specjalizacje są trzy – Alpha, Bravo i Recon. Dwie pierwsze to wariacje, ofensywna i defensywna, tego samego mechanizmu. Days of the Fox wprowadził bowiem trójpoziomowe specjalizacje, które rozwijają się w trakcie gry. Alpha rozwija się kiedy wykonamy niezwykle udany atak (3+ sukcesy w rzucie), Bravo gdy bronimy się przed tego typu atakiem. Pierwsza dodaje kolejne kości do ataku przeciwko piechocie (od 1 do 3, w zależności od poziomu specjalizacji), druga pozwala nam rzucać większą pulą przy obronie. Bravo wydaje mi się specjalizacją nieco lepszą, chociażby z tego powodu, że jej poziom podnosi się PRZED wykonaniem rzutu, co pozwala nam od razu posłużyć się większą ilością kości. Recon to, przekładając na nasz piękny język, po prostu rozpoznanie. Jest to dość mocna specjalizacja dodająca jeden punkt do ruchu oddziału i uniemożliwiająca atakowanie go na długim zasięgu. W porównaniu jednak do dwóch pierwszych wypada blado, ale wydaje mi się, że w przyszłych rozszerzeniach może odegrać większą rolę.

Dodatkowe talie to raczej logiczne rozwinięcie tych znanych z TOIa. Niemcy otrzymali lotnictwo, ale, jak dla mnie, najważniejsza jest talia Pustynna, wnosząca do gry nieco chaosu i kilka nowych, ciekawych patentów. Dla przykładu – karta Sweat it Out pozwala nam na zmęczenie (ang. *fatigue*) dwóch własnych oddziałów w celu zmęczenia dwóch,

wybranych przez nas, jednostek wroga. Karta Dust Clouds pozwala alternatywnie wykorzystać czołgi i dodać nieco osłony, a Sticky Bombs czynią z piechoty groźną broń przeciwko jednostkom pancernym. Słowem – strzał w dziesiątkę i jeden z mocniejszych elementów całego dodatku.

Najsłabszym elementem są scenariusze, których jest zaledwie sześć i dodatkowo są straszliwie niezbalansowane lub błędne w samych swoich założeniach. Niech za przykład posłuży mi jeden z nich, w którym wojska brytyjskie mają odbić oddział amerykańskich spadochroniarzy, którzy wylądowali za liniami wroga. Jest to chyba jedyny scenariusz, który można wygrać... w PIERWSZEJ turze. Wszystko, co należy zrobić, to skoncentrować niemiecki ogień na budynku, w którym skrywają się dzielni żołnierze i po sprawie. Jasne, specjalne zasady mówią nam, że nie można owego budynku szturmować, albo doń wejść, jednak nie wspominają nic o ostrzale z moździerzy czy walce na dystans. Graliśmy w ten scenariusz kilkakrotnie i ZAWSZE kończył się on najpóźniej w drugiej turze zwycięstwem Niemców. Wszystkie inne scenariusze z samych swoich założeń pozwalają określić, która ze stron wygra z niemal 100% pewnością (zawsze może wyjść kilka niefortownych rzutów lub gramy z kimś zupełnie zielonym w gry strategiczne). Niezbalansowane scenariusze to nadal największy minus rozgrywki w TOI. Są jednak ludzie, którzy bronią tego rozwiązania i dla nich nie będzie stanowić to zbyt dużego problemu.

Podsumowanie

Dodatek ten nieco mnie rozczarował. Uważam, że jest on niekompletny (brak armii włoskiej, dodatkowe Pantery pod kątem kolejnego dodatku) i sprawia wrażenie robionego „na szybko” (słabe scenariusze, niewiele nowości). Dodaje co prawda kilka nowych patentów do rozgrywki (specjalizacje, nowy typ jednostki, nowe talie), ale jeśli nie jesteś fanatykiem TOIa, możesz go sobie spokojnie odpuścić. A raczej mógłbyś, bo jeśli planujesz grać w Normandię, to kilka elementów wrzuconych do tego

pudła może okazać się dla Ciebie niemal niezbędnych. Zabieg ten wywołuje u mnie chyba największe zniesmaczenie kiedy tylko pomyślę sobie o Days of the Fox.



Days of the Fox

ok. 120 min.

12+

2-4

Wykonanie: 8/10

Miodność: 6/10

Cena: 5/10 **185,00zł**

Komentarz do oceny

Wykonanie: Jak zawsze w grach FFG wykonanie elementów stoi na wysokim poziomie. Jedynym poważnym mankamentem jest fakt, że plansze nieco nie pasują do siebie po ich ułożeniu.

Miodność: Trzy nowe specjalizacje, nowy typ jednostki, nowe talie, to chyba jednak trochę za mało, jak na tak długo oczekiwany dodatek. Dodatkowo słabe scenariusze znacznie psują końcową ocenę.

Cena: Jak dla mnie zdecydowanie za wysoka. Poleciłbym zainwestowanie od razu w Normandię, ale Days of the Fox może być wam potrzebny, gdy już do niej zasiądzicie. Słowem, jeśli chcecie inwestować w dodatki do TOIa, to od razu kupcie oba.



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.



WIEDZMIEN 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/>

Game of Thrones LCG

Westeros na kartach



"I can feel it in these old bones of mine, and Maester Aemon agrees. The cold winds are rising. Summer is at an end, and winter is coming such as the world has never seen."

Old Bear Mormont

Westeros, Siedem Królestw, nigdy nie było oazą spokoju. Sześć Wielkich Rodów zawsze pogrążone było w sieci animozji, spisków i sojuszy. Po śmierci króla Aerysa Szalonego i wygnaniu ostatnich Targaryenów, nowy władca, król Robert Baratheon, miał nadzieję zaprowadzić spokój na kontynencie. Ale Żelazny Tron jest zbyt dużą stawką, władza – zbyt kuszącą perspektywą. W Westeros napięcie coraz bardziej rośnie, a w dalekich Wolnych Miastach, ostatnia z Targaryenów będzie walczyć o powrót do domu i odzyskanie tego co jej należy. Zaczyna się Gra o Tron.

A Game of Thrones CCG była jedną z najlepszych i zdecydowanie najoryginalniejszych gier karcianych w historii tego gatunku. Nie dosyć, iż oparta na doskonałym materiale literackim (proza

Martina jest zjawiskiem, w swej doskonałości, przekraczającym wiele dokonań skostniałych ram fantasy), ale co ważniejsze – przyciągała osoby, które o cyklu „Pieśń Lodu i Ognia” nigdy nie słyszały, lub słyszały bardzo niewiele. Kiedy ja pierwszy raz sięgałem po zestaw startowy do tej gry, o Martinie i jego pracy słyszałem niewiele (coś mi się kołatało z tyłu głowy – jakaś krótka notka w Nowej Fantastyce, wielkości pudełka od zapalek), ale gra potrafiła wciągnąć nie tylko mnie. Udało mi się zafascynować nią wiele osób, które dotąd kolekcjonerskie gry karciane kojarzyły jedynie z „Magic: The Gathering” czy innymi podobnymi tworam. A oto pojawia się gra, w której nie ma (lub jest jak na lekarstwo) magii, która ukazuje nam postacie z krwi i kości, pozwala intrygować, walczyć o władzę, toczyć wielkie wojny, lub drobne rycerskie pojedynki. Wszystko to zamknięte w pięćdziesięciu – sześćdziesięciu kartach.

W roku 2008 wydawca – Fantasy Flight Games – postanowił jednak w skostniałym schemacie kolekcjonerskich gier karcianych wprowadzić powiew świeżości, oddechu. W typowej grze karcianej kupujemy zestaw startowy (zwykle z mało wyważonymi taliami, nadający się, ot jedynie do nauki zasad), po czym dokupować musimy całe eszelony kart, boosterów, dodatków... Przynajmniej,

iz dla kogoś kto chce czerpać satysfakcję z gry i jednocześnie mieć dobry „deck” jest to szalenie irytujące. FFG wprowadza nowość – Chapter Packi, czyli zestawy 40 kart, zawierające te same karty. Oto wreszcie nie musimy kupować 240 tysięcy boosterów w poszukiwaniu jednej postaci, a jedynie śledzimy informacje na oficjalnej stronie WWW, i kupujemy ten zestaw, który nas interesuje. Nowy format nazwano LCG – Living Card Game. Chcemy mieć talię bojową, wojenną,



z silnymi armiami? Proszę bardzo – kupujemy „The War of the Five Kings”; potrzebujemy wzmocnić animozje między naszym Rodem, a pozostałymi – kupujemy „Ancient Enemies”, i tak dalej.

Teraz jednak FFG poszło o krok dalej. Pod koniec roku 2008 ukazał się długo oczekiwany Core Set. Zestaw podstawowy, idealny dla każdego kto chciałby rozpocząć swą przygodę z karcianą Grą o Tron, jak i dla tych, którzy już są w swej grze zaawansowani.



W Grze o Tron wcielamy się w przedstawiciela jednego z sześciu Wielkich Rodów Westeros:

Starkowie – twardzi ludzie z północy, w których żyłach płynie krew Pierwszych Ludzi, od zawsze stali na straży swych wartości i honoru. Teraz, gdy na południu Wielkie Rody stają do walki o tron, Starkowie muszą się przygotować do starcia z o wiele groźniejszym przeciwnikiem. Zawołaniem rodowym Starków są słowa: „Nadchodzi Zima”

Lannisterowie – przebiegli, bogaci, bezwzględni, Lannisterowie z Casterly Rock zawsze znajdowali

się blisko Żelaznego Tronu. Teraz, po śmierci króla, ich ambicje przybierają coraz wyraźniejsze kształty i nie cofną się przed niczym, by osiągnąć swe cele. Ich zawołanie rodowe brzmi: „Wysłuchaj mojego ryku!”

Baratheonowie – dwaj bracia zmarłego króla Roberta, słusznie uznając swe pretensje do korony, rozpoczynają batalię o to by odzyskać tron. Pomogą im spryt, siła krwi i nowi, niebezpieczni sojusznicy. Ich zawołanie rodowe brzmi: „Naszą jest furia!”

Greyjoyowie – łupieżcy, piraci i doskonali żeglarze, Greyjoyowie planują siłą zdobyć dla siebie szacunek pozostałych Rodów. Głowa Rodu – Balon Greyjoy, wznieca drugą rebelię, teraz ma jednak o wiele ambitniejsze cele. Zawołanie rodowe Greyjoyów brzmi: „My nie siejemy”

Targaryenowie – ostatni Targaryenowie, dawni władcy smoków, poszukują sojuszników na swym wygnaniu w dalekich Wolnych Miastach. Jednak to nie stał i spryt mogą zdecydować o ich sukcesie. Oto stało się nieoczekiwane – smoki powróciły! Zawołaniem rodowym Targaryenów są słowa: „Ogień i Krew”

Martellowie – na pustynnym południu Ród Martell knuje plan zemsty na tych, przez których zostali skrzywdzeni. Bowiem dobry wróg, to martwy wróg – ale są wrogowie, których śmierć smakuje wyjątkowo słodko. Ich zawołanie rodowe brzmi: „Niezachwiani, Nieugięci, Niezłomni”

Elementy gry

Pudełko Core Setu robi wrażenie ilustracją frontową Tomasza Jędruszka. Dobry początek. Co znajdziemy w środku?

- Cztery talie (Starkowie, Lannisterowie, Targaryenowie, Baratheonowie), każda po 52

karty - to daje wynik 208 kart!

- Piękną, kolorową instrukcję.
- Planszę dworu.
- 6 kart do gry wieloosobowej.
- 6 figurek Godności na Dworze, do gry wieloosobowej.
- 60 żetonów Władzy.
- 44 żetony monet.
- 6 kart Rodów (z wymienionymi Fazami rozgrywki, dla ułatwienia)

Hmm, przyznać muszę, iż jak na zestaw do gry karcianej jest to bardzo dużo! Karty są pięknie wydrukowane i wycięte. Razić mogą dwie rzeczy - białe obwódki kart (jak dotąd były czarne, co wielu estetom, może się gryźć przy mieszaniu kart) i... literówki! Tak jest - literówki w treści kart nie są częste (występują może na dwunastu), ale gdy widzę literówkę W NAZWIE karty, to odechciewa mi się wszystkiego. W produkcji tej wagi literówek być nie powinno! FFG - zatrudnijcie korektora!

Żetony są wytrzymałe, ładne i co najważniejsze - spełniają idealnie swą funkcję. Wreszcie nie trzeba używać guzików, bo mamy piękne żetony władzy. Co do monet, to jestem w ogóle nimi zachwycony! Złote Smoki (waluta Siedmiu Królestw) są nie tylko wydrukowane ślicznie, ale też, jak prawdziwa moneta - posiadają awers i rewers! (awers ze smoczymi łbami, rewers z podobizną Aegona I Targaryena). Osobiście uwielbiam takie drobne detale we wszelkich grach, które budują klimat rozgrywki.

Instrukcja została wydrukowana na pięknym papierze, wspaniale zilustrowana. Wszystkie zasady są klarownie objaśnione (dla tych którzy znają język angielski, oczywiście), zobrazowane wieloma przykładami. Na końcu znajdziemy dodatkowe warianty gry, zasady opcjonalne, a także zapowiedzi przyszłych Chapter Packów, oraz... Ale nie będę psuł radochy eRPGowcom. Powiem jedno - przygotujcie się na mocne uderzenie!

Plansza jest ładna, elegancka, bardzo wytrzymała, aczkolwiek stanowi element raczej kosmetyczny. Owszem - jest w niej podział na Pulę Władzy (gdzie kładziemy także żetony), Skarb (stamtąd bierzemy monety) i pola Godności, które w prosty, graficzny

sposób ukazują która Godność jest wspierana przez inne Godności, a która przez nie zwalczana (tak wiem, że to dziwnie brzmi, ale w zasadach jest wszystko ślicznie wyklarowane, a przy grze w dwie osoby i tak nie ma znaczenia).

Wreszcie najważniejsze - figurki. Nie oszukujmy się - FFG kupiło nas tym pomysłem z miejsca, po jego ogłoszeniu (kto z nas nie kocha figurek??). Początkowo Godności miały być jedynie żetonami, lecz w ostatniej chwili FFG zmieniło zdanie i Godności stały się figurkami. Mamy następujące Godności (stanowiska), które w grze wieloosobowej zajmujemy na Dworze Królewskim: Master of Whispers (wywiad, szpiegry),



Rebel Times

Master of Laws (Władcy Prawa), Crown Regent (następca tronu), Lord Commander of the Kingsguard (straż królewska), Master of Coin (skarbiec) oraz Hand of the King (namiestnik, prawa ręka władcy). Każda z wyżej wymienionych daje pewne profity w grze wieloosobowej, niestety pełnię ich wartości docenić można dopiero grając od czterech osób i więcej. W grze na trzy osoby Godności zwyczajnie nie mają sensu. Co do samych figurek, to są wykonane perfekcyjnie – wytrzymałe i trochę ciężkie (dobry plastik), widać iż były projektowane i wykonane na świetnych matrycach. Brawo!

Przebieg rozgrywki

Zasady pierwotnej, karcianej Gry o Tron nie uległy tu żadnej zasadniczej zmianie. Nadal chodzi tu o rzucanie wyzwań (militarnych, intryg i władzy) i

gromadzenie punktów Władzy. Wygrywa ten kto jako pierwszy zgromadzi ich 15. Warto nadmienić, iż zasady nadal są proste i przejrzyste, na tyle, że wytłumaczenie ich nowemu graczowi zajmuje osiem minut (wiem, bo sprawdzałem). W A Game of Thrones CCG mieliśmy sześć Faz:

- Fazę Strategii
- Fazę Dociągania kart
- Fazę Marszałkownictwa (pobierania złota, wystawiania kart)
- Fazę Wyzwań
- Fazę Dominacji (pobierania Władzy)
- Fazę Powstawania (użyte karty na stole znowu są gotowe do użycia)

Core Set wprowadza jedną dodatkową Fazę – Fazę Opodatkowania, w której wszystkie żetony złota wracają do Skarbu.



Spotkałem się z wieloma zarzutami dotyczącymi słabego wyważenia talii w Core Secie. Nie mogę się z nimi zgodzić – grałem już kilkadziesiąt razy w ramach testowania talii (żadnych kart spoza Core Setu!). Graliśmy w dwie, trzy i cztery osoby. Talie są doskonale wyważone, ani za silne, ani za słabe. Rozgrywka obfituje w wiele zwrotów akcji, niejednokrotnie zdarzało się, iż ten kto przegrywał nawet ośmioma punktami, po rekapitulacji dotychczasowej strategii w końcu wygrywał. Mam jednak kilka uwag co do gry w trzy osoby. Karty do gry wieloosobowej w teorii znajdują wtedy zastosowanie, ale, fakt – w teorii właśnie. W rzeczywistości nie ma sensu ich wprowadzać, ponieważ może dojść do sytuacji walki dwóch na jednego, lub nadmiernej komplikacji gry. Lepiej przy grze „na trzech” odstawić je do pudełka.

Uwagi

Najbardziej fajna część każdej recenzji, nie uważacie? Wreszcie koniec z nudnym chwaleniem! Teraz poczytamy jak recenzent miesza kogoś z błotem!

Żarty żartami, ale mimo początkowego zakochania, mam do tej gry parę istotnych uwag. Po pierwsze – wspomniane literówki. Dobra Matko, Źródło Łaski – nie mogę tego przeżyć! FFG jest swoistym gwarantem wysokiej jakości produktu, jego wykonania i takie błędy? Pamiętam jak uśmiełem się gdy okazało się, że w moim egzemplarzu Warrior Knights znajdują się dwie identyczne figurki, ale błędnie to przy literówkach z Core Setu. Nie czepiałbym się tak, gdyby były to błędy w instrukcji, ale w grze karcianej podstawowym medium obok samych kart jest ich treść, tekst. I dlatego w tekście kart błędów być NIE MA PRAWA!

Kolejna rzecz. Po co plansza? Jest ładna, wytrzymała i patrzeć na nią może sprawiać przyjemność (mi sprawia) i mieć nawet jakąś wartość terapeutyczną w, bo ja wiem, leczeniu nerwicy (mi pomaga), ale jej sens w czasie rozgrywki jest dla mnie tajemnicą. Figurki i tak cały czas są na swoich miejscach, nic nie przemieszczamy, sięgamy

jedynie po złoto i Władzę. Jak ktoś ma w domu mały stół, plansza tylko zajmuje miejsce, niezbędne do gry.

No i teraz dwa największe zawody, jakie przeżyłem w związku z A Game of Thrones LCG: Core Set. FFG – ostrzegam – będzie bolało...

Primo – czytając zapowiedzi na oficjalnej stronie i rozmawiając z przyjacielem, który wrócił z GenConu 2008, liczyłem, iż karciana Gra o Tron dzięki Core Setowi zbliży się trochę do tej planszowej – pojawi się element zawiązywania sojuszy, animozji, negocjacji, zdrady, spisków. Wreszcie będzie można próbować kogoś przekonywać, kusić punktami Władzy lub brzęczącą monetą. Nic z tego, Panowie i Damy. Gra jest nadal świetną karcianką, ale, no – karcianką właśnie, niczym więcej. Na negocjacje, nawet w grze na czterech, zwyczajnie nie ma czasu! Nikt nie jest naiwny na tyle by oferować Władzę (jest za cenna), a Faza Opodatkowania zarzyna cały sens kupczenia złotem, gromadzenia go. Ale to jeszcze nic w porównaniu z moim drugim zawodem...

Secundo – w kategorii Zawód Roku 2008 wygrywa... (werble)... brak Martelli i Greyjoyów w Core Secie! Gratulacje!

Tak wiem co myślicie – przecież od początku było wiadomo, że tych rodów w Core Secie nie będzie, to czego się, człowieku czepiasz? Ano czepiam się, bo taką mam naturę, zawsze szukam dziury w całym. I znalazłem. Może przemawia mój egocentryzm – zawsze byłem miłośnikiem Greyjoyów, odkąd poznałem A Game of Thrones CCG był to mój ulubiony Ród. Mimo wszystko uważam, że brak talii tych rodów w pudełku to zasadniczy błąd. Owszem – 208 kart to cholernie dużo! Core Set kosztuje 139 złotych. Nie kupilibyśmy tylu kart za taką sumę gromadząc boostery (jedenaście kart w boosterze za około 12, 13 złotych), nie wspominając już o figurkach, planszy, żetonach. Ale, mimo wszystko, czuję gorycz – gotów byłbym zapłacić dodatkowe pięć dych za ten cały zestaw, byle tylko mieć wszystkie sześć Rodów w gotowych taliach. Fani Martelli, z tego co wiem, też są zawiedzeni. A to budzi zasadniczy problem natury moralnej, dla takich jak ja – bo czyż opłaca nam się ciulać/wyrywać rodzicom/poświęcać część

wypłaty, tylko po to by dostać cztery talie Rodów, z których żaden nas nie interesuje? Każdy powinien sobie na to odpowiedzieć w zgodzie z własnym sumieniem.

Podsumowanie

Core Set na pewno jest czymś wyjątkowym na rynku gier karcianych. A jeżeli połączymy wyjątkową grę (jaką jest A Game of Thrones) z wyjątkowym wydaniem tejże gry, to mamy wyjątkowość do kwadratu, którą psują niestety drobne potknięcia. Gra jest doskonała, zmusza do myślenia bardziej niż inne karcianki, pozbawiona jest elfów, krasnoludów, niziołków i innej, rozmaitej fantastycznej tandety, ma za to niesamowity klimat walki o władzę i bezwzględności w dążeniu do Tronu. Rozgrywka może być zarówno szybka, jak i bardzo wolna, na tyle by rozkoszować się każdym ruchem. Nie wspominając o pięknym wykonaniu kart!

Komentarz do oceny

Wykonanie: Byłoby 10, gdyby nie literówki na kartach. Ogółem wszystko jest pięknie wykonane, wytrzymałe i plastycznie świetnie. Jeżeli jesteś estetą tak jak ja – nie zawiedziesz się.

Miodność: Co tu dużo mówić. Poza paroma potknięciami w grze na trzy osoby mamy do czynienia z jedną z najlepszych gier karcianych na rynku, jeśli nie najlepszą, powstałą dotychczas w historii. Zasady są śmiesznie proste, a każdy element dodatkowy wręcz sam się tłumaczy. Co nie zmienia faktu, iż gra ma nieskończenie wiele możliwości taktyk. No i klimat! Żadna karcianka takiego nie posiada.

Cena: Mimo, iż kart jest całe mnóstwo, o wiele więcej niż byśmy kupili kolekcjonując boostery, to jednak, jak na polskie warunki, cena 139 złotych za starter do karcianki, nawet tak ładny – to dużo. Kupić, nie kupić? Każdy niech podejmie decyzję w zgodzie z własnym sumieniem i własnym portfelem.

Jeżeli więc jesteś miłośnikiem/miłośniczką prozy Martina i chcesz rozpocząć swą przygodę z nowym formatem Living Card Game (LCG) – nie wahaj się ani chwili. A jeżeli nigdy nie słyszałeś/łaś o pracach tego autora, a chcesz po prostu zagrać w grę, w której nie trzeba wydać majątku by mieć dużo zabawy... to też się nie wahaj!

Pamiętajcie – nadeszła zima. A tej zimy jest tylko jedna gra, która się liczy...

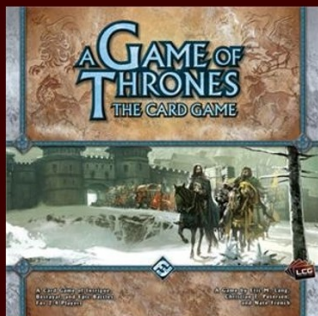


Game of Thrones LCG

**ok. 60 min.**

**12+**

**2-4**



Wykonanie: 9/10

Miodność: 10/10

Cena: 7/10**139,00zł**

Anima: Shadow of Omega

Gdzie jest Omega?



„Po stuleciach uwięzienia w Wieży na Końcu Świata, pradawna istota zwana Omega uwalnia się. Aby to zrobić zbiera dusze za pomocą Sfery Nieskończoności. Za każdym razem kiedy okowy więzące Omegę pękają, naturalny porządek Gai jest przerywany i nieoczekiwane katastrofy ogarniają świat.

Niebawem całą planetę ogarnie chaos. Na szczęście paru ludzi rozpoczyna wędrówkę po świecie bez jasno obranego kierunku, nie zważając na swoje przeznaczenie.

Są jedynymi istotami zdolnymi powstrzymać uwolnienie się Omegi oraz zniszczenie świata ...”

W grze Anima: Shadow of Omega właśnie do graczy należy zebranie owych poszukiwaczy przygód oraz kontrola specjalnych mocy jakie posiadają.

Celem nadrzędnym bohaterów jest sprawienie, by Sfera Nieskończoności wróciła w pustkę, której nigdy nie powinna była opuścić.

Karcianka Anima: Shadow of Omega to niekolekcyjerska gra karciana. Składa się ze 110 kart, dwóch kostek sześciennych oraz pięciu drewnianych pionków.

Przeznaczona jest dla 2 – 5 graczy a według danych producenta pojedyncza rozgrywka trwa od 40 – 100 minut.



Przedmiot gry

Generalnie wszystko polega na kompletowaniu różnych kart z misjami. W grze jest ich trzynaście: dziesięć podstawowych i trzy finałowe. Gracz decyduje ile z tych podstawowych chce wykonać nim ruszy na jedną z końcowych, by po jej wykonaniu zwyciężyć rozgrywkę.

Zadania, które stoją przed bohaterami lub całą drużyną, nie należą do łatwych, a wykonać je można w konkretnych lokacjach, których jest czternaście, a które, w zależności od poziomu zagrożenia danego miejsca, są podzielone na jedno, dwu i trzy poziomowe.

Każdy poziom z kolei wyznacza trudność przeciwnika losowanego z kart odkryć.

Wykonanie misji nie jest proste a to za sprawą testu dzielącego nas od wykonania misji oraz zwykle jakiegoś strażnika do pokonania, a samo wejście na kartę lokacji uwalnia przeróżne

wydarzenia oraz, jeśli lokacja pojawiła się i nie była odkrywana, ujawnia kartę odkryć której w pierwszej kolejności należy stawić czoła.

Jednak dla chcącego nic trudnego i po kilku „potworach” drużyna gracza rozrasta się, bohaterowie nabywają dodatkowych mocy i są w stanie stawić czoła finałowej misji.

Niby proste i klarowne, a nawet znane z wielu podobnych gier, tylko... jaka jest rola innych graczy? Otóż, jak w wielu podobnych grach, ich zadanie nie zmienia się: mają przeszkadzać i wygrać przed innymi. Mogą też współpracować oraz handlować kartami „przewag”. Opiszę w skrócie jak mogą przeszkadzać sobie wzajemnie bo to nieco wyróżnia Animę z tłumu podobnych gier.



Jedną z najbardziej utrudniających grę zasad jest likwidacja i przywracanie lokacji po których wędrują bohaterowie. Na stole bowiem może leżeć dwa razy tyle kart ile jest grających. Przy dwóch graczach: mogą leżeć na stole tylko cztery miejsca, przy trzech - sześć, i tak na dobrą sprawę dopiero przy pięciu graczach na stole leży permanentnie dziesięć (z czternastu) lokacji w których można wykonywać misje.

Odrzucaniu lokacji można zapobiegać, zostawiając na niej swoją drużynę i nigdzie nie wędrując, lecz wtedy właściwie oprócz „odpoczynku” postaci nic nie zyskujemy.

Karty miejsc, które spadły ze stołu, można ponownie wyłożyć, więc nic straconego, lecz spowalnia to drużynę dlatego trzeba walczyć o utrzymanie interesujących nas miejsc na stole.

Kolejnym zagrożeniem ze strony innych graczy jest sytuacja gdy drużyny się spotykają, co za tym idzie pojedynkują (zwłaszcza gdy należą do przeciwnych organizacji). To również spowalnia.

Pojedynki z kolei są szybkie i bezlitosne, choć bohaterowie giną dopiero przy różnicy pięciopunktowej. Jednak zabici bohaterowie mogą zostać ponownie rekrutowani w określonych lokacjach przez dowolnego gracza. W czasie walki sumuje się współczynnik waleczności wszystkich aktywnych członków drużyny i wykonuje rzut k6, następnie porównuje wielkość rzutów. Przegrany oddaje losową kartę przewagi ze swoich kart i nie może nic robić aż do następnej tury gry.

Możemy zatem w dobrym momencie zaatakować gracza, który... „już był w ogródku, już witał się z gąską ...”, i spowolnić go!

Musimy pamiętać jednak o tym, że różnica liczby bohaterów w obu drużynach nie może być większa niż jeden.



Podsumowanie

Gra Anima: Shadow of Omega, to 110 kart (w tym: 20 postaci, 14 obszarów, 13 misji, 34 karty przewag oraz 29 kart eksploracji), 5 drewnianych pionków i dwie kostki sześciocienne. Postacie na kartach bohaterów znane są graczom Anima Tactics; grafiki na kartach można określić jako dobre, a same karty wykonane są z grubej tektury. Jednak radzę od razu włożyć je w folie ochronne.

W porównaniu do serii Dungeoneer, Anima prezentuje inną jakość. Przede wszystkim oferuje większy poziom interakcji pomiędzy graczami oraz daje do dyspozycji więcej bohaterów, a zacięta walka o zwycięstwo (pomimo chwilowej współpracy drużyn), nie daje nikomu czasu na wytchnienie.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Tutaj jest jak najbardziej na plus. Gra sprawia pozytywne wrażenie, grafiki hiszpańskich artystów mają niezgorszy poziom (choć w Dungeoneer widywałem lepsze, np. wybrane lokacje), sztywne karty i dość mocne pudełko na wszystko też cieszy.

Miodność: No cóż – początkowo gra wydaje się zdecydowanie ciekawsza, lecz po kilkunastu rozgrywkach, gdy znamy karty na pamięć, przestaje kręcić. Ponadto wydaje się że 110 kart to trochę za mało, a liczba pięciu graczy powoduje, że mogą wystąpić frustrujące braki w ich ilości. Niemniej po jakimś czasie wraca się do ratowania świata z przyjemnością, choćby na jedną grę.

Cena: To chyba jest największa wada tej gry. Porównując do Dungeoneera, Anima jest nieco za droga. Patrząc jednak od nieco innej strony, gdyby wziąć pod uwagę fakt, że jest to samodzielna gra do której nie potrzebujemy masy rozwinięć i przeciągnąć prostą od: „gry dla pięciu graczy” do ceny, to sądzę, że dałbym siedem punktów, zbliżając ją tym samym do cenowej kategorii Munchkina.

Jednak, pomimo wielu zalet, gra wydaje się trochę ograniczona małą ilością kart (czas na jakiś dodatek panowie) w przeciwieństwie do pokrewnego Dungeoneera.

Również warstwa fabularna została zaledwie zarysowana, pozostawiając wiele spraw do własnoręcznego wymyślenia.



Anima: Shadow of Omega



40-100
min.



12+



2-5



Wykonanie: 9/10



Miodność: 7/10



Cena: 6/10

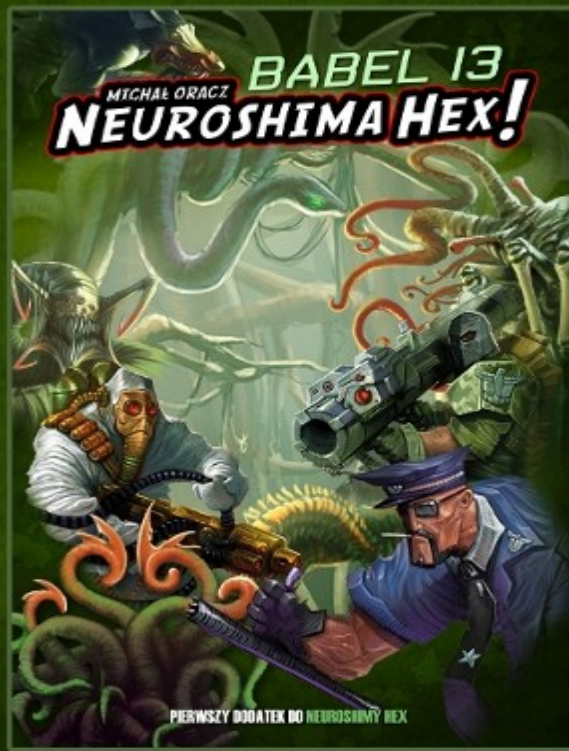
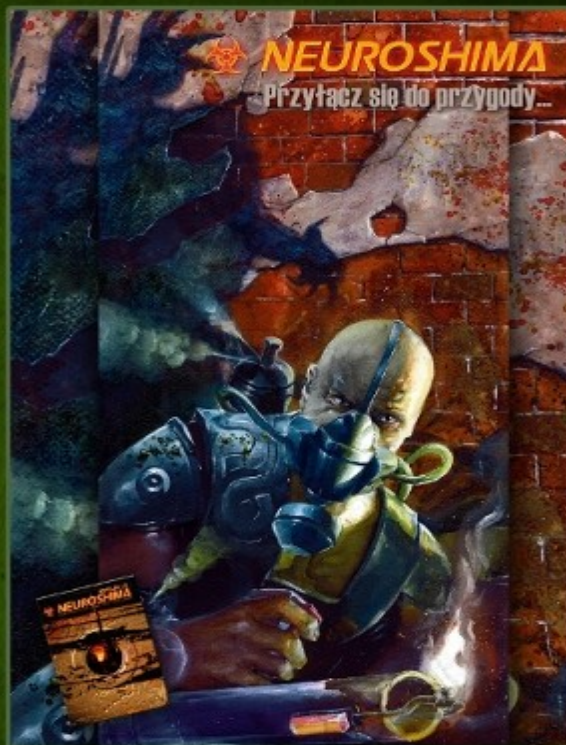
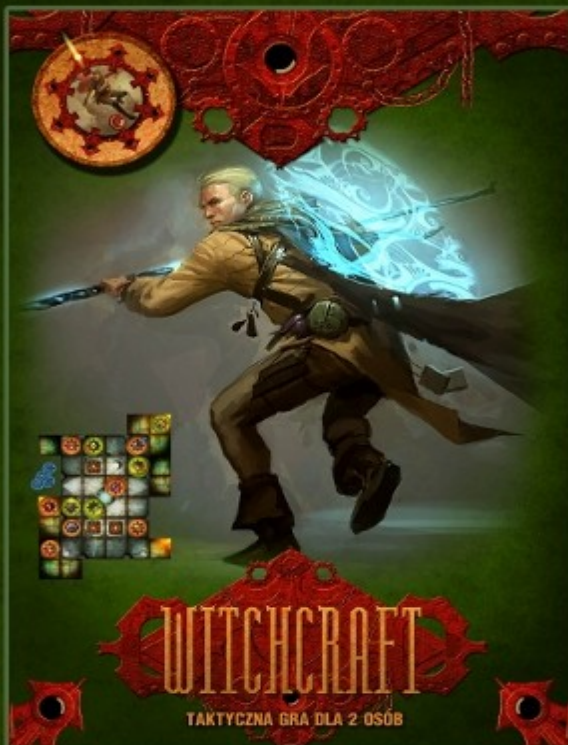
89,95zł



reklama

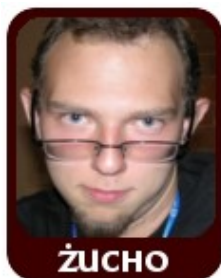


www.wydawnictwoportal.pl



Death Wears White

Biała śmierć



ŻUCHO

Death Wears White to nietypowa gra wydana przez firmę Asmodee Editions, stanowiąca pierwszą odsłonę serii Murder Mystery. Jej akcja dzieje się w amerykańskim szpitalu, w którym zamordowano znanego lekarza, a gracze wcielają się w postacie usiłujące rozwikłać tajemnicę śmierci doktora Remoreta. Sięgając po DWW po raz pierwszy, nie wiedziałem czego dokładnie spodziewać się po tej pozycji. Po cichu liczyłem na emocjonującą grę detektywistyczną, do której będę chciał często wracać. Niestety, prawda okazała się nieco inna. Ale nie uprzedzajmy faktów i zaczniemy od początku.

Trup w pudełku

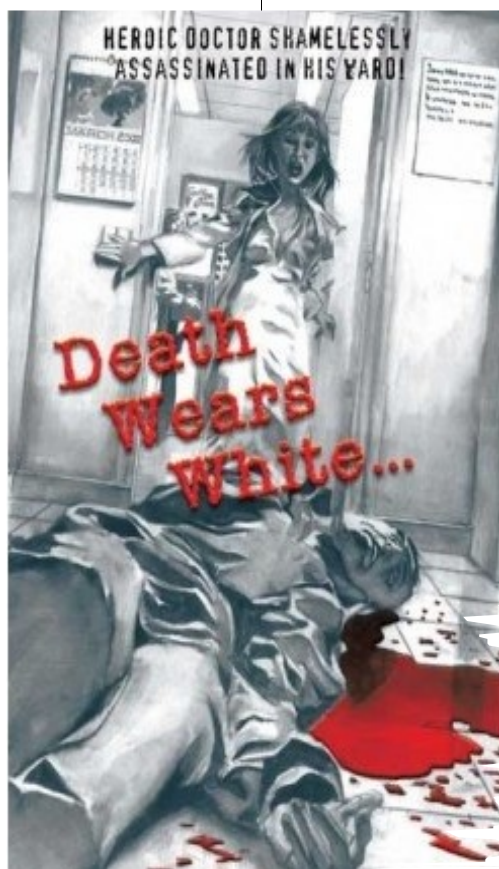
Pierwsze wrażenie po otwarciu opakowania jest zaskakujące, ale pozytywne. Porządnie wykonane pudełko, ozdobione wielce klimatyczną ilustracją w odcieniach szarości i czerwieni, a w jego środku znajdujemy szereg broszur formatu A4 wyjaśniających zasady gry i masę rekwizytów: fałszywe, ale bardzo realistycznie wyglądające dokumenty, wizytówki, wycinki z gazet, liściki, które naprawdę wyglądają na ręcznie napisane, zdjęcia, a nawet plan szpitala w Brighton, gdzie ma miejsce akcja gry. Zawartość pudełka

prezentuje się rewelacyjnie, a rekwizyty same proszą się o wykorzystanie nie tylko podczas gry w DWW, ale też na przykład na sesjach RPG i LARPach.

Zaczyna się śledztwo

Prawdę mówiąc, Death Wears White z grami fabularnymi i LARPami wiele łączy. Nie znajdziemy tutaj żadnej planszy czy kart, jest za to 9 broszur opisujących postacie, które odgrywać mają uczestnicy. Jeden z nich, zwany „dla niepoznaki” organizatorem, sprawuje funkcję bardzo podobną do erpegowego Mistrza Gry – poza odrywaniem roli jednego z bohaterów, przekazuje pozostałym odnalezione przez nich wskazówki (w postaci rekwizytów) i rozwiązuje sytuacje sporne. On też przyznaje graczom nagrody w postaci tzw. Punktów

Akcji. Są one podstawą mechaniki gry – każdy uczestnik otrzymuje na początku 10 PA, które w trakcie rozgrywki wydaje na wskazówki. W zamian za Punkty Akcji można np. przeszukać ciało zamordowanego, szafkę kogoś z personelu medycznego, lub dokumentację szpitala. PA otrzymuje się za ciekawe pomysły i dobre odgrywanie powierzonych postaci – czyż nie przypomina to nagradzania uczestników sesji RPG przez Mistrza Gry, rozdającego punkty doświadczenia? Twórcy Death Wears White określają tę pozycję jako połączenie gry typu Clue ze sztuką teatralną. Rzeczywiście, chodzi tu o wcielenie się w daną postać oraz dotarcie do tajemnic pozostałych bohaterów, wśród których znajdujemy personel szpitala, gangsterów, policję, a nawet znanego duchownego. Na zakończenie spotkania uczestnicy otrzymują od organizatora formularz, w którym wpisują swoje typy dotyczące zabójcy i jego motywów, a także to, co ich zdaniem, ukrywały inne



Rebel Times

postacie oraz która z nich została najlepiej odegrana. Potem wszystkie sekrety zostają ujawnione przez organizatora.



Kto zabił?

Teoretycznie DWW prezentuje się świetnie – jest ciekawa fabuła, tajemniczy klimat, prosta mechanika i atrakcyjne, urealnijające grę, rekwizyty. Niestety, zastosowanie ich w praktyce jest dużo trudniejsze i wcale nie zdziwiłbym się, gdyby potencjalny „organizator” po lekturze zasad po prostu zrezygnował z zaproszenia znajomych na „sesję” w Death Wears White i odstawił grę na półkę. Jej podstawową wadą jest brak jakiejkolwiek skalowalności – fabuła (skądinąd świetna i nieprzewidywalna) jest skonstruowana tak, że w DWW nie zagramy w gronie mniejszym niż dziewięćosobowe. Po prostu wszystkie postacie są powiązane ze sobą fabularnie i równie ważne, więc muszą być odgrywane przez uczestników (każda przez innego). Ponadto, autorzy gry sugerują, żeby na pięciogodzinne spotkanie zarezerwować sobie kilka pokoiów. W jednym toczyłaby się większość

akcji, miały miejsce rozmowy graczy, itp., w kolejnym organizator przechowywałby wskazówki, no i przydałby się też osobny kąt na operacje... Tak, w DWW gracze wcielający się w postacie należące do personelu medycznego powinni udawać przeprowadzanie interwencji chirurgicznych, a nawet... odebrać poród! Najlepiej byłoby jeszcze, gdyby uczestniczka grająca ciężarną żonę doktora Remoreta przyniosła ze sobą lalkę, którą można by było wyciągnąć spod jej spódnicy. Absurd. Niestety, instrukcja pełna jest sugestii dotyczących używania fałszywych skalpeli, broni palnej, itp., a w osobnej sekcji dotyczącej jedzenia podczas gry proponuje się wciągnięcie do zabawy przypadkowego dostawcy pizzy. Dla mnie to już przesada, a cała idea własnych rekwizytów i kostiumów (bowiem kitle i garnitury też są mile

widziane) zaczyna po prostu przypominać Live Action Role Play. Rozgrywka w DWW może się z powodzeniem odbyć na konwencie lub spotkaniu fanów gier terenowych, ale w typowych warunkach domowych jest to bardzo utrudnione.



the Spoils

Kot, czarownica i stary bankier



RAFAŁ CHOLEWA

Jakiś czas temu wśród moich znanych tematów rozmów coraz częściej bywał nic mi nie mówiący tytuł „The Spoils”. Relacje z potyczek komentowane głosami, którym daleko było od obojętności, a także niechęć do pozostawiania na uboczu sprawy, iż postanowiłem przekonać się na własnej skórze, co tak naprawdę kryje się pod tym tajemniczym tytułem.

Nie upłynęło wiele czasu aż umówiłem się z kolegą, który zgodził się wprowadzić mnie w futurystyczny świat gry.

„The Spoils” należy do kolekcjonerskich gier karcianych. Dla niewtajemniczonych dodam, że w grach tego typu uczestnicy korzystają z osobistych, stopniowo rozbudowywanych przez siebie talii kart. Koncepcji budowy talii jest wiele, a odpowiedni dobór kart ma decydujące znaczenie w rozgrywce. Gracze zdobywają nowe karty zakupując tak zwane „boostery” (które zawierają losowe ich zestawy), a także wymieniając się między sobą. Obecnie najpopularniejszą pozycją tego typu na rynku jest znany chyba wszystkim „Magic: the Gathering”.

Zestaw startowy

Zestaw startowy zawiera instrukcję oraz 51 kart zapakowanych w poręczne pudełko. Karty zdają się być solidne, jednak osoby które miały już wcześniej

do czynienia z grami tego typu wiedzą, iż zakup folijek ochronnych jest niezbędny w celach prewencyjnych.

W grafikach przeważa ciemna kolorystyka. Pełno w nich krwi i brutalności, do której graficy momentami podchodzą z przymrużeniem oka - taki klimat nie każdemu będzie odpowiadał.

Instrukcja jest zwięzła i wystarczająca. Pierwsza strona opisuje zasady gry, natomiast druga to alfabetyczny słownik pojęć, które możemy spotkać na kartach wraz z ich objaśnieniem.

Gra wymaga podstawowej znajomości języka angielskiego, gdyż jest dostępna tylko w tej wersji.



Świat

Tło fabularne zostało potraktowane po macoszemu. Bardzo ciężko znaleźć informację na temat świata w którym przyjdzie nam walczyć. Instrukcja, która jest nieco większa od kartki o formacie A4, opisuje go zaledwie w paru zdaniach. Osobiście nie traktuję tego jako duży minus. Uważam, że szczegółowa kreacja świata w grach tego typu jest zbędna i powinna być jedynie delikatnym szkicem tworzącym podłoże pod samą rozgrywkę. Zdaję sobie jednak sprawę z tego, że dla osób które muszą wczuć się w klimat gry, by czerpać z niej przyjemność w 100%, będzie to znaczną niedogodnością.

Rozgrywka odbywa się w odległej przyszłości, po zakończeniu naszej obecnej epoki. Rasa ludzka przestaje istnieć, zmienia się położenie ciał niebieskich w przestrzeni kosmicznej, prawa fizyki

są znów odkrywane i większość wytworów człowieka zanika, a na Ziemi wszystko ma swój początek. W „Nowym Świecie” wyłania się pięć frakcji, które teraz walczą między sobą o wpływy.

Frakcje

Jak już wspomniałem w „The Spoils” mamy możliwość poprowadzenia jednej z pięciu frakcji, które posiadają unikalne cechy odróżniające je od pozostałych, a także wymagające odpowiedniego podejścia, by, wykorzystując ich zalety, osiągnąć zwycięstwo. Dlatego też ważne jest, aby wybrać dla siebie taką, która odpowiada naszej mentalności. Pozwolę sobie krótko scharakteryzować każdą z nich:

Banker – Bankier

Zasobami Bankierów jest Greed (Chciwość). To frakcja defensywna, dysponująca dużą ilością kart pozwalających blokować przeciwnika. Ich profesja (cecha specjalna) to zdolność do nabywania i wydawania dużej ilości Influence (Wpływu).

Rouge – Złodziej

Zasobami Złodziei jest Deception (Oszustwo). Frakcja ma możliwość wykorzystania siły rywala przeciw niemu samemu. Wykorzystują oni Discard Pile (stos odrzuconych kart) przeciwko swojemu oponentowi. Ułatwiają sobie zdobycie przewagi poprzez przeszukiwanie talii kart przeciwnika.

Warlord – Wojownik

Zasobami wojowników jest Rage (Furia). To Frakcja dla graczy preferujących szybką i ofensywną rozgrywkę. Posiadają naturalnie mocne Postacie kosztem ich specjalnych zdolności. Dążą do szybkiej konfrontacji, próbując jak najszybciej zdobyć przewagę.



Gearsmith – Konstruktor

Zasobami Konstruktorów jest Elitism (Elityzm). Frakcja ma możliwość szybkiego stworzenia całkiem pokaźnej armii. Ich zdolności opierają się na możliwości redukowania kosztu kart przy ich zagrywaniu. Ich talia zawiera największą ilość Przedmiotów oraz kart tworzących tokeny Postaci.

Arcanist – Alchemik

Zasobami Alchemików jest Obsession (Obsesje). Ich karty w znacznej większości posiadają cechę Covert (Ukryty). Podchodzą niezauważeni i zmuszają przeciwników do odrzucania kart z ręki. Równie sprawnie potrafią generować tokeny oraz przeszukiwać talię przeciwnika i przejmować kontrolę nad jego kartami.

Rozgrywka

Każdy gracz przystępuje do rozgrywki z kartą Frakcji, która opisuje jej szczególne zdolności, a także poziom Influence (spadek do zera tego parametru kończy grę naszą porażką), oraz z dwoma kartami zasobów (karty te służą do zagrywania innych kart „z ręki” zgodnie z kosztem zamieszczonym na każdej z nich.)

Oprócz kart Frakcji i zasobów w grze biorą udział również:

- Charakters (Postacie): używa się ich do atakowania przeciwnika lub do obrony przed jego atakiem. Postacie posiadają trzy atrybuty:
 - strenght (siła) – informuje, jakie obrażenia zadaje Postać
 - life (życie) – informuje, ile obrażeń Postać jest w stanie przyjąć nim wypadnie z gry,
 - speed (szybkość) – jest to nowatorski element „The Spoils”, który informuje nas, w jakiej kolejności Postacie zadają sobie obrażenia: od najszybszego do najwolniejszego. W przypadku takich samych parametrów zadają je równocześnie.

- Tactics (Taktyki) – to karty jednorazowego użytku, stosowane w odpowiedzi na ruch przeciwnika; dobrze wykorzystane potrafią odwrócić losy starcia.
- Items (Przedmioty) – karty te używa się na swoje Postacie w celu zwiększenia ich parametrów, bądź na Postacie przeciwnika w celu ich obniżenia. Mają charakter trwałe.
- Location (Lokacje) – funkcja kart Lokacji jest analogiczna do Przedmiotów, z tą różnicą, że Lokacje mogą być atakowane i niszczone.



Analizując mechanikę gry, to „The Spoils” od pozostałych „karcianych pobratymców” wyróżniają dwie rzeczy. Po pierwsze: dowolność w zagrywaniu kart – gracze mogą zagrać, bądź dociągnąć tyle kart, ile chcą, jeśli oczywiście pozwala im na to ilość ich zasobów. Dowolność, o której mowa, przejawia się również w możliwości przeprowadzenia kilku ataków w jednej turze, co znacznie uwydatnia potrzeby stosowania przemyślanej taktyki (np. na początku atakujemy dwiema słabszymi Postaciami, żeby zobaczyć co się stanie, a zaraz za nimi wysyłamy kolejne uderzenie. Obrońca musi się zastanowić, czy warto reagować już na to słabsze uderzenie i czy ta reakcja nie spowoduje, że nie będzie wstanie odeprzeć następnego). Po drugie: wspomniany już przeze mnie parametr Szybkości, który sprawia, iż Postacie o wyższym jego współczynniku zadają obrażenia w pierwszej kolejności co powoduje, że czasem są w stanie zniszczyć Postać przeciwnika, nim ta zdąży cokolwiek zrobić.



Moje wrażenia

Osobiście nie jestem wielkim fanem tego typu gier, jednak muszę przyznać, że „The Spoils” ma w sobie to coś, co potrafi do siebie przyciągnąć i szybko nie uwolnić. Kiedy spotkałem się z moim kolegą, który prezentował mi ów tytuł, rozegraliśmy ponad 20 partii, a byłoby ich jeszcze więcej, niestety brak czasu skutecznie nam to uniemożliwił. Niedosyt pozostał i nie minęło wiele dni, aż spotkaliśmy się ponownie.

Podczas rozgrywki trzeba dużo nakombinować. Biegła znajomość swojej talii nie wystarcza do zwycięstwa – trzeba cały czas brać pod uwagę kogo prowadzi przeciwnik i modyfikować taktykę w grze z każdą z Frakcji. Tym bardziej, że grając wśród znajomych przeciwnicy szybko się uczą i dwa razy ten sam manewr przeciwko temu samemu graczowi ma niktłe szanse powodzenia. Oczywiście tak, jak to bywa w tego rodzaju grach, trzeba mieć trochę szczęścia, gdyż pechowe ułożenie talii niejedną raz krzyżuje plany. W „The Spoils” jednak nie odczuwam tak dużego wpływu czynnika losowego, jak to bywało w innych znanych mi tego typu pozycjach.

Podsumowanie

W „The Spoils” gra się bardzo przyjemnie i nie potrzeba dużo czasu, żeby zrozumieć zasady oraz cieszyć się płynną rozgrywką. Trochę więcej wysiłku wymaga dobre poznanie swojej talii, a także pozostałych, aby wiedzieć czego możemy spodziewać się ze strony przeciwnika.

Karty są wykonane starannie. Grafiki prezentują jeden styl. Niestety ich specyficzny klimat nie będzie odpowiadał każdemu.

Nowe „Karcianki” charakteryzuje to, że powstające tytuły nie wprowadzają rewolucyjnych zmian, a jedynie posiadają „to coś”, co odróżnia je na tym rynku. Tak też jest i tutaj – wspomniana w recenzji dowolność w zagrywaniu kart, a także nowy atrybut Postaci (Speed) są znakami firmowym „The Spoils” i

Rebel Times

sprawiają, że rozgrywka jest dynamiczna i interesująca.

Niska cena skutecznie zachęca do wypróbowania tej pozycji (grę tą odkryli moi znajomi, którzy poszukiwali nowej rozrywki i to właśnie cena przekonała ich do tego, żeby spróbować - ten strzał okazał się dla nich strzałem w 10).



the Spoils



ok. 40 min.



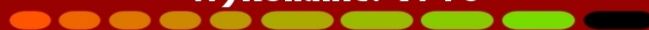
13+



2-4



Wykonanie: 9/10



Miodność: 8/10



Cena: 10/10

33,00zł



Komentarz do oceny

Wykonanie: niewielką ilość elementów w zestawie startowym rekompensuje ich staranne wykonanie. Jedyne zastrzeżenie budzi pudełko, które każdy zapewne szybko zdecyduje się zmienić na coś trwalszego.

Miodność: gra jest niezwykle wciągająca i nieschematyczna, co wymusza pełną koncentrację podczas każdego starcia. Jednak poza dwoma nowymi elementami nie różni się od innych produktów na rynku.

Cena: cena jest znacznie niższa od innych tego typu produktów, co w połączeniu z solidnym wykonaniem, a także wysoką grywalnością sprawia, że warto wypróbować tę grę.

Wings of War

Wrum, Wrur, Ka-bom!



„Panie i Panowie, oto przed Wami najlepsi piloci Wojny Końca Wojen i osławiony Manfred von Richthofen, który zestrzelił 80 maszyn wroga! Któż z nas nie marzył o lataniu w przestworzach... , któż z nas nie chciałby być bohaterem tej wojny?!”

Oto Panie i Panowie, przed wami... , osławiony Czerwony Baron!”

...oraz Drodzy Gracze i Widzowie, cała plejada Asów przestworzy w swoich samolotach z Pierwszej Wojny Światowej.

Gra którą chcę zaprezentować, to nie tylko piloci i ich maszyny, lecz przede wszystkim dobra i szybka gra strategiczna, odzwierciedlająca misje lotnicze na terenach wroga, pościgi oraz pojedynki odważnych ludzi pilotujących z gracją dwu i trzy płatowce.

... ale zacznijmy od początku...

Podstawka to pudełko opatrzone tytułem: *Famous Aces* i zawiera wszystko co do gry jest niezbędne.

W środku znajdziemy wypraskę z żetonami, dwie miarki w różnych kolorach do mierzenia odległości strzału, instrukcję, specjalne podkładki pod typ samolotu, który wybieramy na czas rozgrywki, oraz parę talii kart: talie manewrów, talie uszkodzeń i dużo samolotów (oczywiście nadrukowanych na kartach). W pudełku znajdują się także cztery przegródki na talie i wszystkie karty samolotów wykonane z wytłoczonego plastiku.

Po otwarciu wydaje się że w środku jest trochę mało elementów...

Lecz jak to zwykle bywa w przypadku dobrych gier „nie szata zdobi człowieka” i już po pierwszej rozgrywce gracze nabierają ochoty na drugą potyczkę, i trzecią, i ...



RATATATA!!!

czyli lecę, strzelam i robię Immelmana.

Mechanika Wings of War jest prosta.

Gracze na przemian odkrywają wyłożone wcześniej w tajemnicy trzy karty manewrów, przynależne ich samolotom.

W swojej turze aktywny gracz ujawnia manewr jaki zaplanował, następnie przykłada kartę z manewrem do karty samolotu, ta pierwsza posiada nadrukowany odcinek zakończony strzałką, pokazuje ona w którym miejscu skończy się ruch maszyny.

Proste, prawda?

Po ruchu możemy strzelić z karabinu do przeciwnika.

Sprawdzamy, czy przeciwnik znajduje się w kącie możliwości strzeleckich karabinu i przykładamy miarkę zasięgu. Jeśli przeciwnik zostaje trafiony, ciągnie kartę uszkodzeń z talii obrażeń przynależnej do typu zdolności strzeleckich ostrzeliwującego.

Obrażenia wprowadzane są w trybie natychmiastowym, może się jednak zdarzyć, że po kompleksowym ostrzale ofiara ucieka bez draśnięcia lub ciągnie za sobą gęstą smugę dymu ułatwiając namierzenie w kolejnych turach.

I tak pojedyncza runda kończy się gdy ostatni samolot w grze wykona swój trzeci, końcowy, manewr. Następnie gracze ponownie przeglądają swoje talie manewrów i wybierają stosownie do sytuacji trzy, które pozwolą wykonać im cele misji lub po prostu uciec, czy gonić oponenta.

Oczywiście jest to skrót zasad, gdyż na kilku stronach instrukcji zamieszczono dodatkowe zasady dla pilotów, dodając im specyficzne umiejętności, opisano ciekawe usterki jakich może doznać ostrzelany samolot, kolizje itp. Wszystko to sprawia, że banalna na pozór rozgrywka, staje się nie lada emocjonującą zabawą.

WRRR...

czyli dla ilu jest to graczy ?

No właśnie, producenci gry sugerują jako najlepsze rozwiązanie: dwóch do czterech graczy.

Niemniej widywałem bitwy na dziesięć samolotów i gra jak najbardziej się sprawdza. W pudle podstawowym mamy taką ilość samolotów, że możemy rozegrać naprawdę duże podniebne bitwy.

W sytuacji, gdy na stole pojawią się tylko dwa samoloty, gra jakby zwalnia i nie jest już tak emocjonująca, dlatego proponuję cztery do pięciu maszyn na dwóch do czterech graczy.

WZIUUUM...

czyli o dodatkach które trzeba mieć !

No dobrze, w skrócie opisałem pudełko podstawowe, które ma zachęcić graczy do kolekcjonowania pozostałych pozycji spod znaku Wings of War.

Poza zestawem podstawowym ukazało się bowiem jeszcze sześć dodatków, miniaturki samolotów oraz Dawn of World War II z dość mocno zmienionymi zasadami, gdzie gracze wcielają się w pilotów myśliwców II Wojny Światowej (dodatek ten został następnie rozszerzony o dwa karciane dodatki).

Dwa pierwsze dodatki Wings of War to pudełka wielkości podstawki – w kolejności wydania pierwsze rozszerzenie nosi tytuł: Watch your back i wprowadza samoloty z drugim pilotem i tylnym kątem ostrzału, oczywiście pojawia się nowa talia obrażeń i nowe manewry.

Drugim w kolejności dodatkiem, który zasługuje na większą uwagę, jest: Burning Drachens.

Pozostałe rozszerzenia to niewielkie karciane talie z nowymi samolotami oraz manewrami.

Na jednym z samolotów pojawia się nieobca fanom Polskiego lotnictwa, białą czerwoną szachownicą i nazwiska Polskich pilotów

Wróćmy jednak do Burning Drachens, o ile wcześniejszy dodatek wprowadził ciekawe samoloty, tak w BD gracze otrzymują materiały które diametralnie wpływają na rozgrywkę i są wstępem do WoW miniatures.

Pojawia się bowiem, oprócz zwykłych manewrów,



możliwość zmiany pułapu. Dodatkowo samoloty mogą wykonywać misje naziemne, wprowadzono ostrzał przeciwlotniczy, okopy i karty z celami do bombardowania lub fotografowania.

Lecz chyba największą ciekawostką, która została dodana, są sterowce i balony obserwacyjne.

Wszystkie elementy gry zachowują ścisły związek z linią WoW, wprowadzone balony i sterowce również nie odbiegają od normy zachowując skalę względem samolotów.

Wystarczy jeden sterowiec by urozmaicić nam dotychczasowe rozgrywki. Również wysokość i szybkość zmiany pułapu poszczególnych typów samolotów dają nowe możliwości strategiczne. Wreszcie zwrot Immelmana ma większą zaletę niż odwrót przodem do tyłu.

W bezkresnym morzu zasobów internetowych można znaleźć ciekawe scenariusze tworzone przez fanów, np. pościg pociągu, rajd akrobatyczny czy bombardowanie okrętów morskich. Przyznam się, że i ja zrobiłem swój dodatek w postaci map na arkuszach 150x70 cm z różnymi obiektami i celami potencjalnego bombardowania: mosty, zamki, lotnisko, węzeł kolejowy czy miasteczka.



HIP, HOP I W GÓRĘ... czyli o co chodzi z tymi miniaturowkami?

Kolejnym dobrym posunięciem wydawcy było stworzenie, dla „wzrokowców” i kolekcjonerów, nowego wymiaru Wings of War – przeniesiono bowiem samoloty z kart w 3D. Zachowano kolorystykę modeli z kart, dodano po cztery nakładane na siebie słupki pułapu, przezroczystą podstawkę z nadrukowanymi charakterystykami modeli z kart oraz, co najważniejsze, z kątem strzału. Ponadto w pudełku każdego pojedynczego modelu znajdziemy standardową kartę samolotu i jego kompletną talię manewrową.



Zatem kupując trzy modele, otrzymujesz trzy samoloty w podstawkach oraz trzy talie manewrów, podczas gdy w podstawce WoW talii manewrów jest mniej.

Zasady zabawy modelami samolotów są takie same jak w dodatku Burning Drachens –

teraz jednak możemy, zdejmując lub dodając słupki pułapu, w widoczny sposób oznaczyć na jakiej wysokości znajduje się samolot. Wysokość tak określona ma też wpływ na zasięg strzału do maszyn znajdujących się na innych wysokościach.

Jak do tej pory ukazały się trzy serie samolotów po dwanaście sztuk w każdej.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Z czystym sumieniem daję dziesiątkę. Wings of War jak i wszystkie dodatki jest wykonana na najwyższym poziomie, co prawda w większości są to tylko karty, lecz twórcy pomyśleli o zadbanie o dobrą szatę graficzną. Manewry jak i samoloty są widziane z rzutu pionowego i znajdują się na tle kolorowej mapy z naniesionymi elementami krajobrazu. Informacje jakie przekazują karty są klarowne, bez zbędnych ozdobników i bezużytecznych bajerów. Ponadto karty nie zużywają się zbyt szybko a żetony są ładnie wykonane.

Miodność: Pierwsza rozgrywka wciąga, po następnych dziesięciu można się znudzić... na jakieś dwie godziny, w czasie których kombinujesz, które manewry są dobre na Fokkera itd. Później maraton zaczyna się od nowa. Z racji prostoty zasad, rozgrywki trwają krótko i dają max. frajdy z gry. Mnogość zasad dodatkowych urozmaica grę w stopniu wystarczającym, nikt się nie nudzi w trakcie rozgrywki, a talie manewrowe jak i samoloty są wystarczająco zróżnicowane by nie wpadać w schemat stosowania uniwersalnej taktyki zwycięstwa. Ponadto dużym plusem jest szybkość rozkładania elementów gry, oraz możliwość gry w plenerze, np. na piknikowym kocu lub byle jakiej, w miarę płaskiej, powierzchni.

Cena: No cóż, muszę przyznać, że gdyby grę podstawową i Burning Drachens wpakowano do jednego pudełka, to dałbym maksymalną ocenę. Jednak aktualna cena za zasady podstawowe i kilka talii małych kart, to troszkę za dużo. Choć przyznam, że i tak kupiłem wszystko spod znaku WoW i nie żałuję.

Wiek: Na pudełkach WoW widnieje piktogram iż jest to pozycja już dla dziesięciolatków. Osobiście jednak obniżyłbym ten wiek do ośmiu lat, gdyż reguły podstawowe nie są skomplikowane. Przy pomocy osoby dorosłej, można nawet wprowadzić zasady dodatkowe, zaś szybkość rozgrywki nie powinna młodego człowieka znudzić.

Podsumowanie

Wings of War zasługuje na miano jednej z najlepszych gier. W prosty sposób łączy strategię z rozrywką, grę karcianą z planszową i najważniejsze: wciąga. Rozgrywki nie dłużą się a różnorodność zasad dodatkowych pozwala cieszyć się grą bardzo długo. Mechanika poruszania się samolotów i talie manewrowe sprawdziły się w stu procentach – na zagranicznych forach można znaleźć gry które bazują na tym systemie.



Wings of War

	ok. 30 min.
	8 +
	2-4



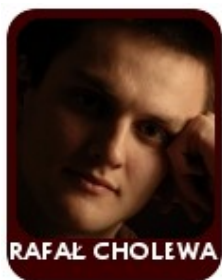
Wykonanie: 10/10

Miodność: 10/10

Cena: 7/10 **74,90zł**

Talisman: the Reaper

Ponury Żniwiarz



„Coś wisi w powietrzu... Mag przerywa lekturę starożytnych ksiąg i ostrożnie ogląda się przez ramię. Wojownik odczuwa nieznany mu wcześniej lęk i dobywa swego miecza. Ciężki padł na okoliczne tereny. Śmierć we własnej osobie wędruje po ziemi. Czy bohaterowie zdołają wypełnić swe przeznaczenie, gdy widmo Ponurego Żniwiarza pojawia się przy każdym ich ruchu?”

Tym o to miłym akcentem Fantasy Flight Games wprowadza nas do pierwszego oficjalnego dodatku do 4 edycji „Talisman’a”. Zapraszam was do wspólnej wędrówki, podczas której dowiecie się, jak zmieniła się kraina „Magii i Miecza”, od czasu gdy byliście tu po raz ostatni.

Elementy dodatku

„The Reaper” wprowadza do gry:

- 4 nowe postacie i ich figurki,
- 90 nowych kart Przygód,
- 26 nowych Zaklęć,
- 12 kart Zadań Czarownika,
- oraz tytułowego Ponurego Żniwiarza.

Rozszerzenie wykonane zostało w sposób bardzo elegancki. Całość kryje się w zgrabnym, małym pudełku, choć i tak wszystkie elementy bez problemu można pomieścić w tym z wersji

podstawowej. Od strony technicznej nic się nie zmieniło. Karty są wytrzymałe (z wyjątkiem „Poszukiwaczy”, których należałoby jak najszybciej zabezpieczyć, ponieważ rogi kart łatwo można uszkodzić poprzez zgięcie). Kolorowe grafiki ozdabiające karty prezentują tę samą kreskę, co karty w „Talisman’ie”, dlatego też po wmieszczeniu nie można ich odróżnić (z czym w starej edycji „Magii i Miecza” bywało różnie). Figurki odpowiadają rozmiarem swoim odpowiednikom.



Karty przygód i zaklęć

Zawartość kart mile mnie zaskoczyła. Zarówno w Przygodach, jak i Zaklęciach fani serii znajdą pozycje znane ze starej „Magii i Miecza” (np. „Złoto głupców”, „Mapa”, „Odbicie czaru”), odrobinę zmodyfikowane (np. „Dżin” – oferujący teraz trzy Zaklęcia zamiast jednego), a także zupełnie nowe karty, którym pragnę poświęcić trochę więcej uwagi. Niektórzy Wrogowie nie są już określani wyłącznie atrybutem Siły lub Mocy, lecz posiadają pewne unikalne właściwości, czyniące ich wyjątkowymi: jeden po wygranej walce zmienia nieszczęśnika w

ropuchę, inny w trakcie walki zmusza nas do rzucenia dwoma kośćmi i wyboru niższego wyniku, jeszcze inny, w razie niepowodzenia, zostaje naszym przyjacielem, obniżając nam skuteczność w przyszłych potyczkach, itd. Powoduje to wzrost skali wyzwań, a także prowadzi do sytuacji, gdy porażka w starciu z takim Wrogiem może powodować znacznie bardziej odczuwalne konsekwencje, niż utrata punktu życia.

Oprócz pomysłów na przeciwników, nie brak nowości w pozostałych typach kart, zawierających rozwiązania często odchodzące od dobrze nam znanych. I tak natkniemy się na niespotykanych dotąd przyjaciół czy nieznajomych, odnajdziemy magiczne przedmioty, odkryjemy nieznane miejsca, zostaniemy rzućni w wir nowych zdarzeń, serwujących nam niespotykane dotąd rozwiązania, których pozwolę sobie nie wymieniać, żeby nie psuć wam zabawy związanej z ich odkrywaniem. Nie mogę się jednak powstrzymać, by nie wspomnieć słowem o Zaklęciach, które teraz stają się potężniejszą bronią niż kiedykolwiek. Pozwolą nam między innymi przyzwać istoty, które będą walczyć w naszym imieniu, zamieniać zwykłą broń w magiczną, odzyskiwać punkty losu i wiele więcej.

Dodatek wprowadza również alternatywną zasadę, związaną z polem na planszy głównej „Jaskinia Czarownika”. Mianowicie, teraz zamiast rzucać kostką, by dowiedzieć się czego oczekuje od nas ów Czarownik, możemy sobie wybrać jedną z dwunastu kart, które, oprócz zadania, zawierają informację o ich zasadności.

Poszukiwacze

Gra oferuje nam czterech nowych śmiałków, marzących o zdobyciu legendarnej Korony Władzy. Są to:

- Kupiec, który wykorzystując swą przebiegłość, potrafi wykupić się złotem z opresji, czy kupić od gracza wartościowy przedmiot, w zamian za coś nieprzydatnego.
- Filozof, który zawsze wie, co czeka na śmiałka na wierzchu kart „Przygód”, posiada zawsze jedno Zaklęcie, i może raz przerzucić

rzut za ruch, gdy pierwszy wynik mu nie odpowiada.

- Mroczna Kultystka, potrafiąca podczas ataku wymuszać na Poszukiwaczu formę walki, a także poświęcać pokonanych wrogów, otrzymując od sił ciemności losowe dary.
- Rycerz, rozpoczynający wędrówkę będąc uzbrojonym w tarczę i miecz, odporny na naciski powodujące zmiany charakteru, któremu honor nie pozwala atakować graczy o charakterze dobrym.



Żniwiarz

Żniwiarz jest główną postacią rozszerzenia. To on w największym stopniu nadaje rozgrywce nowego smaku. Ta mroczna postać jest wykorzystywana przez graczy przeciwko sobie, by osłabić, a nawet zniszczyć rywali. Zasada jest prosta – gracz który podczas fazy ruchu wyrzuci na kostce jedno oczko, może ruszyć po zakończeniu swej tury za Żniwiarza. Jeżeli zakończy ruch na polu, na którym stoi inny Poszukiwacz, ten musi rzucić kostką, by zobaczyć co się stało. Szansa na negatywny wynik spotkania wynosi 66 % (wynik rzutu kostką od 1 do 4), i może objawiać się jako utrata kolejki, punktu życia, a nawet zakończenia żywota przez nieszczęśnika.

Małe zamieszanie wokół 4 edycji



AJFEL

Recenzję 4 edycji gry Talisman prezentowaliśmy w drugim numerze Rebel Timesa. Była tam mowa o grze wydanej przez wydawnictwo Black Industries. Tymczasem licencja na ten produkt trafiła w ręce firmy Fantasy Flight Games, która wydała niedawno „poprawioną” czwartą edycję” gry. Zwracamy uwagę na fakt, iż recenzowany tutaj dodatek wydany został właśnie przez FFG, a więc przeznaczony jest do najnowszej edycji Talismana.

Poprawiona, czwarta edycja gry zawiera drobne modyfikacje mechaniki oraz lekko zmienioną szatę graficzną części elementów. Oprócz tego, nareszcie w miejsce tekturowych pionków dostajemy plastikowe figurki bohaterów (i ropuch!). Warto także zwrócić uwagę na fakt, iż wydawnictwo Fantasy Flight Games nie pozostawiło na lodzie posiadaczy wydania Black Industries. Specjalnie dla tych osób dostępny jest „Upgrade Pack” pozwalający uzupełnić i zaktualizować grę do najnowszej edycji. Za komplet kart, figurki i żetony zapłacić trzeba 69,95zł.

Podsumowanie

Dodatek wprowadza do gry powiew świeżości. Liczba kart Przygód i Zaklęć z „Talisman’a” zostaje w zasadzie podwojona, eliminując sytuacje, gdy w trakcie gry ich brakuje, co powodowało konieczność ponownego wprowadzenia już użytych. Ponadto pojawiają się zupełnie nowych, nieznanych z poprzednich edycji rozwiązań, sprawia, iż nawet zagorzali fani, ciągnąc karty, bywają zaskoczeni.

„Mówią, że ludzie bliscy śmierci miewają chwile wesołe. Coś podobnego i u mnie się zdarza...” - cytat z „Romea i Julii” Williama Szekspira, oczywiście po wyrwaniu z kontekstu, w żartobliwy sposób oddaje istotę gry ze Żniwiarzem. Nie wypacza on rozgrywki, lecz ją interesująco uzupełnia. Nie rusza się wbrew pozorom zbyt często, a nawet gdy dochodzi do ruchu, niekoniecznie ma możliwość dotarcia na pole, zajęte przez kogoś innego. Dlatego też ekstremalne sytuacje, w postaci natychmiastowej śmierci zdarzają się rzadko, jednak gdy już do nich dochodzi, wywołują duże emocje w postaci niekontrolowanych wybuchów śmiechu. Zastrzeżenia wywołuje zasada pozwalająca dowolnie wybierać zadania w „Jaskini Czarownika”, gdyż każdy zawsze wybiera coś, co może wykonać „od ręki”. Na szczęście jak to z zasadami bywa, nie jest problemem umówić się, żeby karty Zadań



Rebel Times

losować. Źródłem następnego problemu jest jeden z Poszukiwaczy – Rycerz. Jego specjalna zdolność, a raczej ułomność, nie pozwalająca mu atakować Poszukiwaczy o charakterze dobrym, sprawia, że czasami staje się on „chłopcem do bicia”.

„Talisman: the Reaper” jest udanym rozszerzeniem, udowadniającym, że dodatek opierający się w zasadzie tylko na kartach, wprowadzający niewielkie modyfikacje zasad, może naprawdę w znaczny sposób urozmaicić rozgrywkę. Sam nie jestem do końca w stanie zrozumieć jak to działa. Patrząc racjonalnie, to przecież tylko trochę kart, paru Poszukiwaczy, dwie zmodyfikowane zasady, a jednak ten konglomerat funkcjonuje wspaniale i naprawdę ożywia grę. Uważam natomiast, że cena, jak na dodatek karciany, jest za wysoka (90 zł. przy 140 zł. za wersję podstawową). Ponadto, mimo iż liczba kart praktycznie została podwojona, to jednak do wydania kolejnego dodatku, który wstępnie planowany jest na grudzień, nawet ta ilość nie wystarczy by zapobiec pojawieniu się podczas gry uczucia rutyny.

Jeżeli zainwestowałeś już w najnowszą edycję Talisman’a, bądź jesteś zagorzałym fanem serii, to błędem byłoby nie zaopatrzyć się w ten dodatek. Pozostałym, jeżeli cena Was nie odstrasza, również gorąco polecam zarówno wersję podstawową, jak i to rozszerzenie.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Karty są wytrzymałe. Grafiki kart przedstawiają kolorowy, bajkowy świat, co jest minusem dla tęskniących za mrocznym, czarno-białym klimatem „Magii i Miecza” – wszystko zależy od osobistych preferencji (mnie osobiście się bardzo podobają).

Miodność: Dodatek wprowadza bardzo przyjemne urozmaicenia do rozgrywki. Są pewne zastrzeżenia do zasad, ale zawsze można je zmieniać. Dodatek, choć tak naprawdę wiele nie wprowadza, ożywia grę.

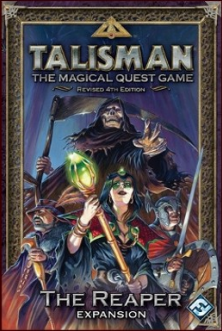
Cena: Uważam, że cena jest zdecydowanie za wysoka jak na karciany dodatek (90 zł przy 140 zł za wersję podstawową). Jednak nie zmieni to faktu, że dla fanów jest to pozycja obowiązkowa.

Talisman: the Reaper

**ok. 90 min.**

**9+**

**2-6**



Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 6/10**89,95zł**

Hoop!

Żabi gambit



DARCANE

Przyznam szczerze, że do gry w Hoop! podchodziłem z pewną pobłażliwością – ot, gra dla siedmiolatków (tak przynajmniej mi się wydawało) o żabkach skaczących z jednego liścia nenufaru na drugi. Na moje szczęście do gry się przekonałem i bardzo pozytywnie zaskoczyłem. Urzekła nie tylko mnie, ale także bliskich, a dzięki stosunkowo dynamicznej i szybkiej rozgrywce stała się świetnym sposobem na odreagowanie po ciężkim dniu.



Autorem Hoop! jest Adam Kałuża. Nie jest to nowa osoba na rynku gier planszowych – wręcz przeciwnie – to cieszący się dobrą sławą twórca świetnych gier logicznych, takich jak chociażby Mozaika. Podobną grą jest także Hoop!.. To pomysłowe połączenie klasycznej halmy z ciekawą

oprawą graficzną oraz innowacjami, które nie tylko czynią grę oryginalniejszą, ale także pozwalają na więcej kombinacji i możliwości podczas samej rozgrywki.

W grze każdy z graczy (możliwa jest gra 2-, 3-, a także 4-osobowa) ma za zadanie przeprowadzić swoje 3 żabki ze swojego nenufaru na nenufar przeciwnika (lub przeciwników). Dokonać tego można, skacząc po mniejszych liściach, równomiernie rozłożonych na planszy. Oczywiście, nie może być tak łatwo. Pomiedzy każdym z sąsiadujących ze sobą liści początkowo znajduje się drewniana kładka. Po skoku żabki kładka zostaje zdjęta, a skok nie może być więcej wykonany w tym miejscu, dopóki nie dobuduje się nowej kładki. Kosztuje to jednak kolejkę, a tymczasem żabki przeciwnika zbliżają się do naszego nenufaru...

Nie jest to jedyna różnica w stosunku do zasad halmy. Każdy z graczy ma bowiem 4 karty specjalne, które, odpowiednio wykorzystane, mogą pokrzyżować plany przeciwnika lub pomóc naszym żabkom.

Strategia wśród nenufarów

Szczegółowe zasady gry nie są trudne, można nawet powiedzieć, że są intuicyjne. Wystarczy uważne przeczytanie instrukcji by wszystko bez problemu zrozumieć (potem trzeba tylko zagrać raz czy dwa dla większej wprawy). Instrukcja jest zresztą napisana jasno, nie zawiera żadnych błędów, za to pełna jest ilustracji przedstawiających poszczególne reguły. Podczas gry nie natknąłem się na żadną większą niejasność, a przynajmniej taką, która nie byłaby wyjaśniona w instrukcji. To duża zaleta, biorąc pod uwagę, że gra jest kierowana do młodszych, a ci, jak wiadomo, uwielbiają doszukiwać się tego typu nieścisłości.

Gra w Hoop! jest bardzo przyjemna, ale prawdziwa zabawa zaczyna się po opanowaniu przez graczy umiejętności posługiwania się wszystkimi jej możliwościami. Z pozoru prosta gra dla dzieci pozwala bowiem na iście szachowe rozwiązywanie, wyprzedzanie ruchów przeciwnika,

przeszkadzanie mu w wymyślny sposób i tworzenie złożonych układów.

Jak już wspomniałem, prócz zwykłego ruchu lub dołożenia kładki, gracz może poświęcić swoją kolejkę na użycie jednej z czterech kart specjalnych.

Dodatkowy skok pozwala przenieść się żabką o dwa liście na raz. Karta ta przydaje się nie tylko do przybliżenia się do nenufara przeciwnika.

Używając jej, można pozbawić innych graczy strategicznych kładek, odciąć im drogę lub wyprzedzić,

zmuszając do deptania po śladach swojej żabki. Do przeszkadzania przydaje się także *Usunięcie kładki*,

skutecznie wstrzymujące natarcie przeciwnika.

Dodatkowa kładka pozwala na dołożenie 2 kładek zamiast jednej, co jest oczywiście znacznie bardziej ekonomiczne. Karta ta doskonale sprawdza się w połączeniu z *Dodatkowym skokiem* (tak, można użyć kilku kart w rundzie, tworząc prawdziwe wielowarstwowe kombinacje). Ostatnia z kart, *Desant*, umożliwia naszym kumkającym podopiecznym zignorować brak połączenia pomiędzy liśćmi i przenieść się dalej bez konieczności tracenia kolejki na dołożenie kładki. Również ta karta ma

dodatkowe zastosowanie, a jest nim przepychanie żabek przeciwnika (lub swoich) na odpowiednio gorsze lub korzystniejsze pozycje.

Karty specjalne to nie koniec atrakcji. Jeżeli zdarzy się, że żabka wskoczy na liść zajmowany już przez inną, zajmującą go do tej pory żaba będzie musiała odskoczyć na wolny liść. Na który, decyduje właściciel żabki, więc trzeba uważać, by przypadkowo nie pomóc oponentowi w drodze do zwycięstwa.

Obowiązkowe jest za to (szczególnie na początku gry) takie układanie własnych żabek, by te przepychały się wzajemnie na kolejne liście. W praktyce wykorzystanie tej zasady to główny klucz do zwycięstwa, dlatego nie raz podczas rozgrywki trzeba przewidywać przyszłe ruchy przeciwnika, zastawiać pułapki (np. usuwając kładki tak, by po wskoczeniu na pole, na które przed chwilą wskoczyła żabka przeciwnika, zepchnąć ją do tyłu) czy blokować kluczowe nenufary.

Częste są też ruchy, w wyniku których nawet 5 i więcej żabek musi zmienić miejsce, co zupełnie przegrupowuje nasze żabie oddziały i wymaga szybkiej zmiany taktyki. Trzeba uważać jednak na kolejkę, gdyż złożone skoki często mylą. Najlepiej przed taką sekwencją zapamiętać, kto wykonuje rozpoczynający ją ruch.

Gra dwuosobowa jest ciekawa, ale to nic w porównaniu z tym, co dzieje się w żabim stawie, gdy do gry

zasiądzie 3 lub 4 graczy. Świetnym rozwiązaniem jest wprowadzenie dwóch plansz – jedna, z kwadratowym układem liści, służy do gry dla 2 lub 4 osób. Z kolei dla 3 osób układ liści ma kształt trójkąta równobocznego. Moim zdaniem



najciekawsza jest rozgrywka trzyosobowa. Choć w takim układzie jest mniej nenufarów, to liczba połączeń pomiędzy nimi jest znacznie większa, co dodatkowo uatrakcyjnia rozgrywkę. Żabek jest już 9, więc po wyprowadzeniu ich w okolice środka planszy robi się naprawdę ciekawie. Gra dla 4 osób jest pewnym wyzwaniem – ilość żabek pozwala na ciekawe zagrania i długie kombinacje skoków, ale jednak trójkątna plansza daje więcej możliwości. Poza tym w grze czteroosobowej nietrudno być posądzonym o sprzyjanie innym graczom i usilne przeszkadzanie innym – czasem zwyczajnie inaczej się nie da. Najmniej emocjonująca jest za to gra na dwie osoby. Szczerze mówiąc, trudno było mi podczas niej pozbyć się myśli, że w porównaniu z wieloosobową grą, znacznie mniej zależy tu od moich ruchów. Odpowiednie ułożenie żabek na starcie nierzadko implikowało cały przebieg rozgrywki, a już na kilkanaście ruchów przed końcem można było przewidzieć zwycięstwo. Po konfrontacji na środku planszy żabki bowiem zwykle się mijały i już jedynie od odpowiedniego wykorzystania kart zależało, czy można jeszcze w ogóle wpłynąć na wynik.

Warte zaznaczenia jest, że sposób naszej gry może być zupełnie różny. Można próbować nie wchodzić w większe interakcje z przeciwnikami, starając się bez przeszkód przejść obok, lub wręcz przeciwnie – grać „drapieźnie”, wykorzystując bezlitośnie każdą słabość przeciwnika. A to niby tylko gra o skaczących żabkach... Dlatego Hooop! świetnie sprawdza się jako gra rodzinna – starsi bez wątpienia będą mieli świetną zabawę w odkrywaniu w sobie żabiego Napoleona, a dla młodszych gra będzie świetną nauką logicznego myślenia i „lżejszą” wersją szachów.

Rozgrywka w Hooop! trwa dość krótko – akurat tyle, by można było pokusić się o partię czy dwie w przerwie pomiędzy codziennymi obowiązkami – a jednocześnie na tyle długo, by

zdażyć nacieszyć się grą. W przypadku dwóch graczy zwykle wystarczy już 15 minut. Jeżeli gracze nie zastanawiają się zbyt długo nad jednym ruchem, nawet gra wieloosobowa zamyka się w jakichś 20 – 30 minutach.

Z wizytą w kolorowym stawie

Od strony graficznej i wykonania gra prezentuje się znakomicie. W oczy rzuca się już na samym początku okazałe pudełko. Jego standard od razu nastraja pozytywnie (i pewnie takie było zamierzenie) – jest kolorowe, estetyczne i wesołe. Niestety, duże gabaryty mogą sprawiać, że gra będzie dość nieporęczna w przechowywaniu i transporcie. Dodatkowo kwadratowe pudełko zmusza do dziwnego rozwiązania problemu planszy. Jest ona składana na 4, w taki sposób, że jedno z miejsc zgięcia jest rozcięte. W efekcie za każdym razem, gdy składałem lub rozkładałem planszę zastanawiałem się, kiedy łączenia pomiędzy jej segmentami nie wytrzymają i jak długo posłużą mi jeszcze w jednym kawałku. Co więcej, niefortunne rozcięcie jest widoczne, przez nie rozłożona plansza nie jest też zupełnie płaska. Te z pozoru drobne mankamenty irytują, gdy ma się świadomość, że wystarczyłoby zmienić rozmiary pudełka.

W środku czekają na nas wypraski z kładkami i kartami specjalnymi. Grafiki wykonane są przez Piotra Sochę, który, jak już nie raz podkreśliłem, stanął na wysokości zadania. Nawet urodzeni malkontenci nie znajdą w nich nic, do czego mogliby się przyczepić. Elementy wydają się poza tym

trwale, kładek jest zresztą więcej niż potrzeba. Na równie wysokim poziomie utrzymują się pionki-żabki.

Wykonane są starannie, bez wad, mają malowane oczka, kropki na grzbietach i pocieszny



Rebel Times

wyraz mordek. Do wyboru mamy żabki zielone, niebieskie, czerwone i... różowe. Brakuje niestety żółtych, obecnych na pudełku i w instrukcji. A szkoda – dobrze pasowałyby kolorystycznie. Na szczęście te różowe są na tyle wyraźne, że nie mylą się z czerwonymi. Inny problem to brak woreczków (jest tylko jeden woreczek strunowy na żabki). W efekcie musimy sami coś znaleźć, jeżeli nie chcemy by kładki i karty latały nam po całym pudełku.

Trzeba przyznać, że Hooop! to udana, pomysłowa i wesoła gra. Już samo patrzenie na miny wynurzających się z planszy-stawu żabek wprawia w dobry humor. Sama rozgrywka także przynosi dużo zabawy. To uniwersalna gra, która może nad swą planszą łączyć pokolenia – szkoda tylko, że tak duże pudełko utrudnia zabieranie ją ze sobą wszędzie, gdzie potrzeba chwili odetchnięcia od rzeczywistości.



Hooop!

**15-30 min.**

**7+**

**2-4**



Wykonanie: 8/10


Miodność: 9/10


Cena: 9/10 **49,00zł**


Komentarz do oceny

Wykonanie: Generalnie, trudno zarzucić Hooop! kiepskie wykonanie. Gra jest estetyczna, przyjemna w odbiorze, żabki ładne i wyraźne. Kładki i karty także są raczej solidne (oczywiście, w granicach zdrowego rozsądku). Z drugiej strony, poważne zastrzeżenia budzi niefortunnie skonstruowana plansza.

Miodność: Gra w Hooop! jest czystą przyjemnością, zarówno dla dzieci, jak i trochę starszych. Zasady są kwintesencją dobrej gry planszowej – prosty, sprawdzony pomysł wzbogacono, twórczo rozwinięto, a całość osadzono w ciekawych realiach. Brak losowości i edukacyjne elementy rozgrywki na pewno także pozytywnie wpływają na ocenę.

Cena: W porównaniu z innymi grami tego typu Hooop! wypada dość dobrze – jest warte swojej ceny. W zamian otrzymuję dobrą zabawę dla (prawie) każdego. Szkoda jedynie wrażenia, że zamiast na większą efektywność elementów gry postawiono na efektowność pudełka.



Q-WORKSHOP.COM

Niesamowite Kostki



OSTERNI-KOMPOZYCJE KOLORÓW KOSTEX



KOLORBUNA W KONTROLI JAKOŚCI I KOLOROWYCH ZNAKÓW FRAKCYONATY WYKONANEJ NA KOSZCIE

TEO ZWIEŻCZONE PODRÓŻNEM ODPOWIAŁ KOLEDOŹWI KOSTKI

KWADRAŁ Z PRZEBOGOSTA, ROKIEM ODPOWIEDA KOSTKOM TRANSPARENTNYM

Q-weekshop #atrak Streptococcus

ul. Sieradzka 14-12

60-163 002446 01250

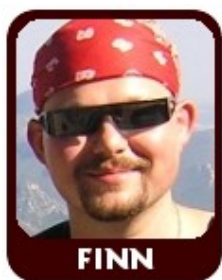
mail: kshp@u.washington.edu www.kshp.com
ks@u.washington.edu www.kshp.com

deep@q-workshop.com
workshop@q-workshop.com

www.Q-workshop.com

Drakon (3rd ed.)

Get rich or die trying



Wszystko zaczyna się jak w typowej sesji fantasy RPG – drużyna śmiałków złożona z przedstawicieli różnych profesji i posiadaczy umiejętności różnorakich wyrusza dziarsko na eksplorację napotkanych lochów. Mag przygotował już wszystkie zaklęcia, wojownik naostrzył miecz, a amazonka uzupełniła zapas strzał w kołczanie. Jeszcze tylko złodziej wybudzi się z pijackiej drzemki i można zejść w mroczne otchłanie kazamat, gromić potwory i napełniać sakiewki złotem.

Tak głosi teoria.

W praktyce okazuje się, że wcale nie tak łatwo zabrać cenny kruszec, potwory – a w zasadzie jeden potwór – wcale nie ma ochoty dać się zgromić, a na dodatek udaje mu się pochwycić wszystkich natrętnych intruzów w pułapkę. To nawet nic trudnego, kiedy jest się starą, doświadczoną smoczycą, a nieproszeni goście okazują się patałachami.

Na szczęście dla śmiałków, smoczyca Drakon się nudzi. Nudzi się tak bardzo, że jest gotowa nie tylko pozwolić jednemu z członków drużyny opuścić loch, ale także z plecakiem pełnym kosztowności. Z labiryntu wróci ten, który znajdzie dziesięć złotych monet zanim zrobią to jego towarzysze. Reszta zostanie zjedzona.

Tak właśnie rozpoczyna się szalone smocze *reality show*, w którym dawni towarzysze nagle stają się wrogami, knują i podkładają sobie nawzajem świnię.

Opakowanie i zawartość

Drakon nie należy do rodziny wielkich, epickich gier strategicznych, na które trzeba poświęcić cały wieczór, co odbija się na rozmiarach pudełka. Jest niewielkie, lakierowane, widnieje na nim podobizna tytułowej Smoczycy i sprawia dość przyjemne wrażenie.

W środku znajdziemy siedem ładnych figurek – po jednej przedstawiającej każdego bohatera oraz model smoka. Ich wykonaniu nie można nic zarzucić, mam jednak niejasne podejrzenia, że identyczne figurki bohaterów już gdzieś widziałem. Nie dam sobie ręki uciąć, ale mógł to być któryś z dodatków do Descenta.

Oprócz modeli pudełko zawiera też instrukcję, 72 żetony planszy, 28 monet o różnych nominałach, 4 karty referencyjne z opisem symboli pojawiających się na żetonach planszy i 6 żetonów reprezentujących zdolności specjalne bohaterów. W moim egzemplarzu wszystkie elementy były dokładnie wydrukowane i wycelowane tak jak trzeba. Zdobiące je grafiki są ładne, a faktura z której są wykonane nie odbiega od standardów.

Przebieg rozgrywki

W Drakona można grać maksymalnie 6 osób. Na początku należy wyłożyć na stół startowy żeton planszy, rozlosować postaci, potasować pozostałe żetony, ułożyć je w stos i rozdać graczom przypadającą im ilość.

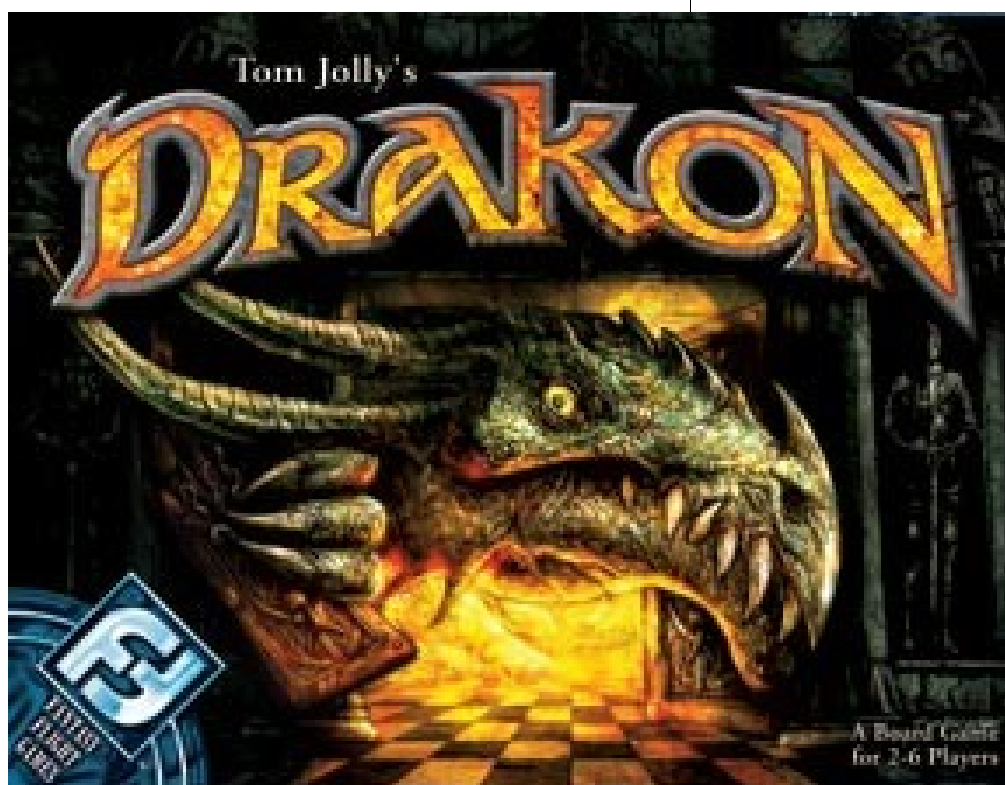
Każda z postaci posiada zdolność specjalną, której można użyć raz na grę. W feralnej wyprawie do lochu smoczycy biorą udział:

- Złodziej – jeśli znajduje się na tym samym polu, na którym jest już postać innego gracza, może ukraść mu 1 żeton złota;
- Wojownik – może zanegować utratę jednego żetonu złota, w obronie przed zdolnością specjalną złodzieja lub na skutek działania efektu komnaty;

- Amazonka – dzięki nadzwyczajnej zwinności i szybkości, może wykonać dodatkowy ruch;
- Barbarzyńca – ten wielki osilek, po znalezieniu się na polu zajmowanym już przez jakąś postać potrafi wyrzucić konkurenta do sąsiedniej komnaty;
- Krasnolud – korzystając z architektonicznych doświadczeń swojej rasy, może dobrać dodatkowe żetony planszy;
- Mag – dzięki zdolności teleportacji może zignorować zasady poruszania się i przekroczyć zamknięte wrota do sąsiedniego pola.

lub też przesunąć się o jedno pole zgodnie z zasadami poruszania się.

Tutaj należy wspomnieć o tym, jak skonstruowane są żetony. Każdy żeton to kwadratowe pole posiadające wyjścia na każdej z krawędzi, symbolami strzałek wskazującymi na niektóre z wrót oraz kolorowymi symbolami w środku. Strzałki wskazują, przez które wrota można przejść na sąsiedni żeton, a centralny symbol oznacza, jaka jest zasada specjalna danego pola. Wykonując akcję dołożenia żetonu do planszy, należy pilnować, aby pasował do reszty już wyłożonych – regułą jest, że każde wrota na planszy mogą prowadzić tylko w jedną stronę. Niedopuszczalnym jest, aby istniała możliwość przechodzenia w tę i z powrotem z jednego pomieszczenia do drugiego.



Wszyscy uczestnicy zabawy rozpoczynają grę w tym samym miejscu – na żetonie startowym. Każdy z graczy ma prawo do wykonania jednej z dwóch akcji w swojej kolejce – może rozbudować planszę poprzez dołożenie do niej jednego z żetonów planszy posiadanych w danym momencie na ręku

Zasady specjalne pól to ten element mechaniki, który sprawia, że gra w Drakona jest tak niezapomnianym przeżyciem. Reguły te aktywują się w momencie wejścia na dane pole przez gracza. Najbardziej pożądany jest symbol złota, który pozwala pobrać ze skarbca złotą monetę, tym samym przybliżając gracza do wygranej. Nie należy jednak nie doceniać pozostałych zasad specjalnych – dzięki nim można, między innymi, przemieszczać komnaty (nawet z bohaterem w środku!), niszczyć je, obracać, zyskiwać dodatkowe pola ruchu,

kraść złoto rywalom, przejmować kontrolę nad postaciami współgraczy, a nawet wprowadzić do gry i kontrolować samą władczynię podziemia!

Drakon jest nieprzewidywalny. Każdy knuje przeciw każdemu i zastanawia się, czy lepiej dołożyć kolejne pole czy wykonać ruch. Jeśli ktoś

zbyttnio zbliża się do zwycięstwa, pozostali gracze spontanicznie urządzają mu „ścieżkę zdrowia”, układając przed nim pola z negatywnymi efektami i zmuszając go do wchodzenia na nie. Czasem złoto zdaje się samo wpadać do sakiewki, by chwilę później zniknąć bez śladu. Zawijają się i rozpadają sojusze. Nowo wyłożone pole diametralnie zmienia sytuację. Aktywowane w odpowiednim momencie zdolności postaci potrafią odwrócić losy rozgrywki o sto osiemdziesiąt stopni. A wszystko to, dzięki banalnym zasadom i kartom referencyjnym, dzieje się w zawrotnym tempie i bez żadnych zgrzytów.

Finalne wrażenia

Zasady Drakona są prawie perfekcyjne. Gra jest szybka, niesamowicie miódna i często bardzo zaskakująca. Aby wygrać, należy wykazać się zarówno sprytem przy wykonywaniu swoich akcji, zdolnością blefowania, jak i wyczuciem, kiedy warto skorzystać ze specjalnej zdolności bohatera.

Drakon najlepiej smakuje w dużym towarzystwie. Im więcej graczy, tym więcej się dzieje i tym trudniej skutecznie przewidywać rozwój sytuacji. Wprawdzie czas gry znacznie się wtedy wydłuża, ale warto – przy Drakonie godziny mijają szybko. Duża ilość graczy niweluje również największą

wadę recenzowanego tytułu – sprytni zawodnicy będą próbowali układać coś, co nazywam „złotymi kółeczkami” – jest to taka kombinacja pól, która pozwala robić „obchody” po dwóch, trzech lub czterech polach i inkasować co turę kolejne żetony złota. Kiedy w Drakona grają dwie osoby, trudno się przed „złotymi kółeczkami” bronić. Ale podczas rozgrywki w 6 osób budowa i korzystanie ze złotonośnego *perpetuum mobile* jest znacznie utrudniona.



Drakon (3rd ed.)



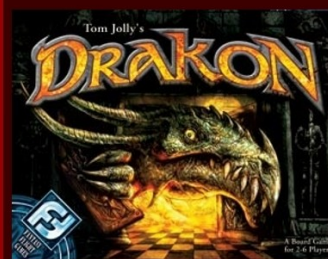
30-45
min.



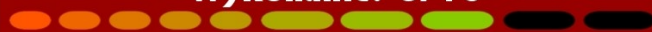
10+



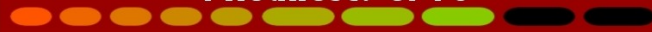
2-6



Wykonanie: 8/10

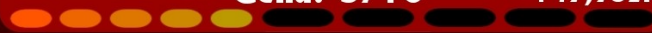


Miódność: 8/10



Cena: 5/10

149,95zł



Komentarz do oceny

Wykonanie: Figurki są estetyczne, grafika na żetonach ładna, na jakość kartonu nie można narzekać. Gdyby jeszcze żetony były wykonane tak ładnie jak modele bohaterów...

Miódność: Drakon jest rewelacyjną grą w podkładanie innym graczom świń i krótkotrwale sojusze. Z doświadczenia wiem, że im więcej graczy, tym ciekawiej. Ocena byłaby wyższa, ale „złote kółeczka” (patrz recenzja) bywają irytujące.

Cena: Ja rozumiem, że gra jest zajefajna. Że figurki piękne. Że materiały dobre. Ale to nadal zwykły karton i tylko 7 modeli. Jak na zawartość pudełka, prawie 150.00 zł to zdecydowanie za wiele.

Hellboy RPG

Z piekła rodem

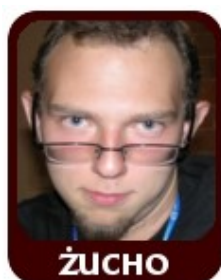
- Strzelać! Zabić! To demon, który przybył z piekieł, by zniszczyć nas wszystkich!

- Ależ... Profesorze, jak dla mnie, on nie wygląda zbyt groźnie.

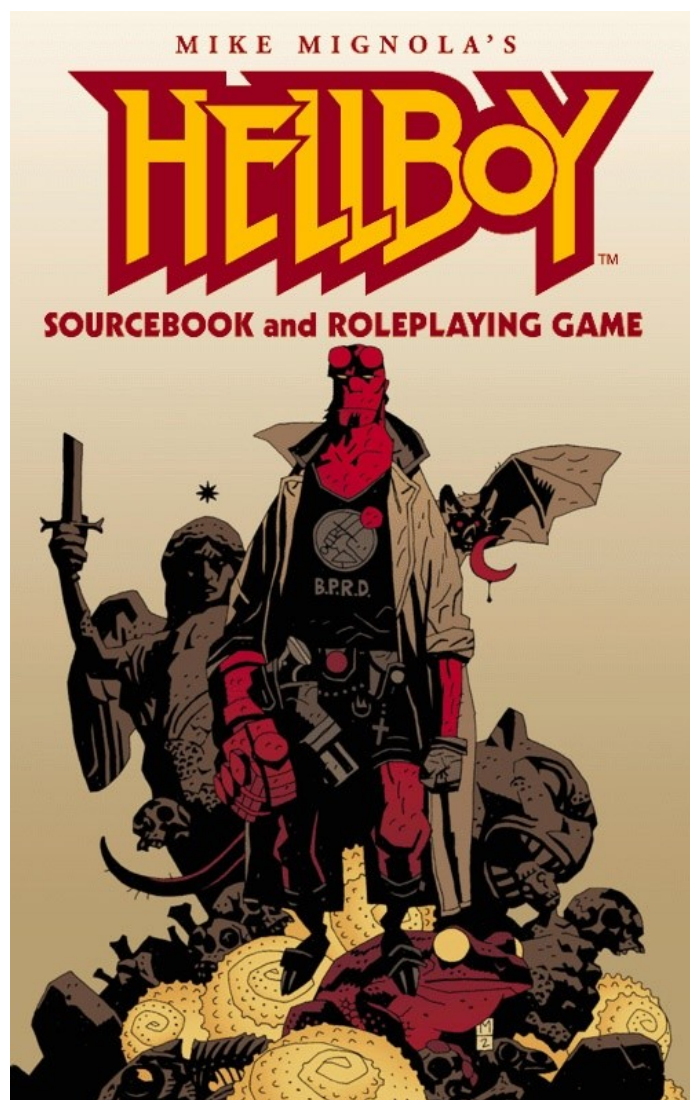
- Wygląda raczej jak mały chłopiec!

- ...Hellboy...

Nasienie Zniszczenia



Mike Mignola to w komiksowym środowisku postać legendarna, głównie za sprawą serii o przygodach Hellboya. Historie autorstwa Mignoli opowiadają o perypetiach agentów Biura Badań Paranormalnych i Obrony – tajnej amerykańskiej agencji zajmującej się niewytłumaczalnymi zjawiskami i chroniącej zwykłych szarych obywateli przed atakami wampirów, wilkołaków, czy duchów. W szeregach Biura także spotyka się byty nadnaturalne, ale przyjazne ludziom. Najbardziej znanym agentem organizacji jest tytułowy bohater serii – Hellboy – potężnie zbudowana postać o czerwonej skórze, kamiennej prawicy i długim ogonie. Pojawił się on na Ziemi pod koniec II Wojny Światowej w wyniku nieudanego rytuału przeprowadzonego przez niemieckich okultystów pod dowództwem słynnego maga Rasputina. Ceremonia miała przynieść zwycięstwo Hitlerowi dzięki pomocy demonicznych sił, ale Naziści mieli pecha – przywołali wprawdzie istotę z piekła rodem, ale ta zmaterializowała się na terenie należącym do Aliantów. Tak oto przyszedł na świat Hellboy, wtedy jeszcze mały i niepozorny. Zadziwiająco szybko rósł, by wkrótce otrzymać od ONZ honorowy tytuł człowieka i wstąpić w szeregi BBPO. W agentów tej właśnie organizacji wcielić się mogą gracze podczas sesji systemu Hellboy RPG.



Wykonanie

Podręcznik zatytułowany Hellboy Sourcebook and Roleplaying Game prezentuje się całkiem przyzwoicie jeśli chodzi o wykonanie. Ma wprawdzie kilka wad, ale nie można mu odmówić jednej rzeczy – klimatu. Książka stylizowana jest na komiks, o czym świadczyć może choćby format, w którym zwykle wydawane są tomiki z przygodami Hellboya, oraz – dla niektórych niestety – miękka okładka. Zdobi ją ilustracja autorstwa Mignoli i charakterystyczne dla serii logo. W środku nie jest gorzej – układ tekstu jest czytelny, czcionka nie

męczy oczu, mamy też wiele świetnych rysunków Mignoli i innych ilustratorów na dobrej jakości kredowym papierze. Część grafik w podręczniku wzięto z komiksów, niektóre są natomiast zupełnie nowe, ale niewiele gorsze od oryginalnych. Ogólnie jest więc nieźle, szkoda tylko, że książka jest klejona, a nie szyta, co nie wróży najlepiej jej wytrzymałości.

Merytoryka

Podręcznik rozpoczyna opowiadanie „Dakini” autorstwa Christophera Goldena, wprowadzające czytelników w charakterystyczny klimat przygód Piekelnego Chłopca. Mamy tu więc najważniejsze elementy znane z komiksów Mignoli: mityczne stworzenia ni stąd ni zowąd pojawiające się w naszej rzeczywistości, szczyptę grozy, walkę i sporą dawkę ironicznego czarnego humoru. W założeniu sesje w ten system powinny wyglądać podobnie.



Po standardowej niezbyt obszernej sekcji dla początkujących, wyjaśniającej pokrótce czym w ogóle są gry fabularne i jak się do nich zabrać, oraz wprowadzeniu do świata Hellboya, zostajemy już na początku uderzeni sporą dawką mechaniki. Pierwsze dwa rozdziały wyjaśniają proces tworzenia postaci i podstawowe reguły gry. Hellboy oparty jest na legendarnym GURPSie, uniwersalnym systemie stworzonym przez Steve'a Jacksona, a raczej jego uproszczonej wersji zwanej GURPS Lite, której

całość została zawarta w omawianym podręczniku. Założenia mechaniki gry są proste – testy wykonuje się rzucając 3k6 i porównując wynik z wartością sprawdzanej cechy lub umiejętności. Suma oczek niższa od liczby zapisanej na karcie postaci oznacza sukces. Istnieją cztery główne cechy (Siła, Zręczność, Inteligencja, Zdrowie), a bardziej specjalistyczne umiejętności określa się najczęściej stosując do nich po prostu odpowiednie modyfikatory. Niby prosto, łatwo i przyjemnie, ale jednak nie do końca – początkowo ilość cyferek i tabelek znajdujących się w podręczniku trochę zniechęca do kontynuowania lektury, a reguły są wprawdzie opisane dość szczegółowo (miejscami zbyt szczegółowo), ale w sposób nie zawsze zrozumiały nawet dla osób płynnie posługujących się językiem angielskim. Poza tym, moim zdaniem mechaniki jest w tym podręczniku po prostu za dużo – ani tabela rzutów na Wspinaczkę, ani drobiazgowo opisy możliwych wyników testów Reakcji nie są potrzebne normalnie myślącym Mistrzom Gry, którzy potrafią zastosować na sesji zdrowy rozsądek w choćby śladowej ilości.

Liczby, tabele i opisy mniej lub bardziej przydatnych reguł gry stanowią około połowy objętości tego ponad dwustustronicowego podręcznika. Druga część to kopalnia informacji o świecie Hellboya – prezentacja historii Biura Badań Paranormalnych i Obrony, jego najważniejszych pracowników i wrogów, technologii, itd. Fani Mignoli będą wniebowzięci już po samej lekturze, nie grając nawet jednej sesji, a warto dodać, że podręcznik zawiera też zupełnie nowy krótki komiks o Piekelnym Chłopcu pod tytułem „The Kabandha”. Nie mogło się również obyć bez fragmentów typowych dla większości erpegów – bestiariusza (całkiem dobrze napisanego) i rozdziału o magii (niestety nafaszerowanego bardziej mechaniką niż klimatem). Na końcu książki dostajemy udany i przydatny rozdział dotyczący konstruowania i prowadzenia przygód w świecie Hellboya, oraz przykładowy scenariusz zatytułowany „City of Night”.

Podsumowanie

Hellboy Sourcebook and Roleplaying Game warto kupić głównie z dwóch powodów. Pierwszym (dla mnie osobiście ważniejszym) jest ilość informacji o wykreowanym przez Mike'a Mignolę komiksowym świecie, jakie ta książka zawiera. Jest ona kopalnią wiedzy o Hellboyu, jego przyjaciółach, agentach BBPO, nazistowskich magach i ich Projekcie Ragnarok, oraz wielu innych sprawach dotychczas pojawiających się jedynie na kartach komiksów. Drugi powód to GURPS – jakby nie patrzeć, może w nieco okrojonej wersji, ale i tak dostajemy w tym podręczniku wszystkie zasady, których potrzebujemy (a nawet część tych, których nie potrzebujemy) do rozpoczęcia zabawy ze znanym systemem, i to nie tylko w zaprezentowanym w tej książce świecie, ale każdym innym.

Podsumowując, Hellboy RPG to przyzwoicie wyglądająca kompletna gra, dzięki której można rozegrać ciekawe sesje z pogranicza akcji i horroru, a także wcielić się w postacie agentów Biura i ramię w ramię z bohaterami komiksów stawać do walki z potworami / mutantami / okultystami / Nazistami / niepotrzebne skreślić. Zawiera dużo informacji o świecie i całą potrzebną mechanikę,

choć ta ostatnia mogłaby być podana w mniejszej ilości, za to w bardziej przystępny sposób. Pozycja godna polecenia szczególnie miłośnikom serii Mignoli, ale też wszystkim innym erpegowcom spragnionym komiksowego klimatu na swoich sesjach.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Nie pozostawia wiele do życzenia. Mięka okładka to podstawowy mankament, ale usprawiedliwić go może fakt, że podręcznik ma w założeniu wyglądać jak jeden z komiksów o Hellboyu – stąd brak twardej oprawy i nietypowy format, charakterystyczny właśnie dla tej serii. W środku natomiast znajdujemy dobrej jakości papier w pełnym kolorze oraz świetne ilustracje samego Mike'a Mignoli i kilku innych rysowników.

Miodność: Fani komiksowej serii o Hellboyu znajdą tu wiele ciekawych informacji o stworzonym przez Mignolę uniwersum, jednak równie dużo co opisu świata, jest w tym podręczniku „suchej” mechaniki. Dla mnie taka proporcja to wada, wolalbym zawartość zasad ograniczyć do niezbędnego minimum, ale patrząc z drugiej strony, dostajemy tu kompletne, choć uproszczone, reguły GURPSa – jednego z najbardziej znanych systemów RPG na świecie. Nie należy on do szczególnie łatwych, ale powinien sprawdzić się w przypadku przygodowych scenariuszy akcji, z myślą o których Hellboy RPG powstał. Dodatkowy plus za opowiadanie i komiks.

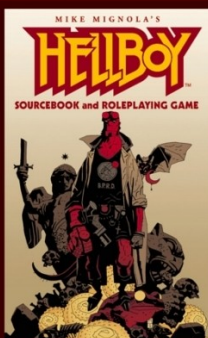
Cena: Za niecałe 100 złotych otrzymujemy dobrze wydaną kompletną grę fabularną. Ceny Hellboya RPG nie nazwałbym atrakcyjną, ale nie odstrasza też ona od zakupu, więc na pewno niektórzy się na ten system skuszą. Będą to zwłaszcza miłośnicy komiksów Mignoli, dla których omawiany podręcznik to pozycja niemal obowiązkowa, ale inni też znajdą w nim coś dla siebie.

Hellboy RPG

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:
207 / miękka

linia wydawnicza:
GURPS



Wykonanie: 7/10

Miodność: 8/10

Cena: 7/10 **99,95zł**


REBEL.PL
Centrum gier

49

Oneiros prezentuje

Mekhet: Shadows in the Dark

To naprawdę proste. Po prostu odczuwacie przymus postrzegania nas jako nieszkodliwych. Zauważanie nas jest poniżej waszej godności. My tylko „szwendamy się”, podczas gdy wy i wasi ludzie „działacie”, prawda? Powiedz mi jednak – gdy przychodzi co do czego, z kim się potajemnie spotykacie? Dzięki komu staracie się uzyskać przewagę?

Co? Ależ oczywiście, że o tym też wiedziałam.

– Frances



Podręczniki pisane z perspektywy postaci ze świata gry, szczególnie jeśli wydawane są w tak bogatej szacie graficznej, jak ma to miejsce w przypadku książek klanów, mają na celu przede wszystkim jedno – wywołanie konkretnego wrażenia. Jest to zabieg dość ryzykowny jego powodzenie zależy bowiem w znacznym stopniu od preferencji odbiorcy. Korzysta się więc z ogólnie przyjętych archetypów, stylistyki i estetyki, która staje się niemal gwarantem wywołania odpowiednich odczuć u czytelnika. Doskonale zadziałało to w przypadku **Ventruë: Lords Over The Damned**, gdzie świetne ilustracje, dobór eleganckich czcionek, tłoczona i foliowano-matowa okładka, wraz z odwołującą się do czasów minionej wielkości treścią, wywoływały wrażenie kontaktu z czymś podobnym staremu, pięknemu i drogocennemu antykowi. Przy **Daeva: Kiss Of The Succubus** wydawca poszedł podobną ścieżką, starając się okraszyć podręcznik nagością i

wszechobecną seksualnością, szyk i blask miały nas odurzać i zniewalać. Wszystko zdawało się być na miejscu, a jednak wypadło nijako. Miało to jednak swój paradoksalny urok, przypominając w pewien sposób o głównej przypadłości emocjonalnej wampirów – wszystko co robią by nas zachwycić jest sztuczne, wymuszone i na pokaz. **Gangrel: Savage And Macabre** poszło jeszcze inną ścieżką, stając się katalogiem potworów i potworności. Nie miało w sobie jednak uroku **Ventruë**, ani przewrotności **Daeva**. Było prostym, rzemieślniczo solidnym podręcznikiem. Wszystkie trzy jednak łączył pewien zbiór wad – mniej lub bardziej okazjonalnie pojawiające się naprawdę słabe ilustracje (rzecz niedopuszczalna w produkcie nastawionym na atrakcyjność wizualną), czy też marnowanie miejsca w podręczniku (poprzez nadmiar odwołań i obszernych cytatów z literatury klasycznej w **Ventruë**, tudzież dwie, jedna gorsza od drugiej, historyjki w **Daeva** oraz **Gangrel**).



Niesamowitą ulgą była dla mnie chwila w której przekonałem się, że wady poprzedników rugowane pomalą w **Gangrel**, w **Mekhet** wreszcie są nieobecne. Przede wszystkim, ten podręcznik wreszcie, po nieco „zdezorientowanych” **Daeva** i **Gangrel**, wie jakie wrażenie chce wywrzeć i jak ma je osiągnąć. Spójnie i konsekwentnie buduje w nas odczucie charakterystycznego dla wampirów, a wzmożonego jeszcze u niektórych Mekhetów, odczucia emocjonalnego spustoszenia. Nie mam przy tym na myśli staromodnego „angstu”, tylko dosłowną izolację od niegdyś naturalnych emocji. Jak wielokrotnie podkreśla to Frances - „*Dying makes you shallow*”. Śmierć spłyca wampira, redukuje jego emocje do lęku i furii, redukuje jego potrzeby do nieustannego głodu krwi, umniejsza jego człowieczeństwo. **Mekhet** pokazuje nam to na tle staroegipskich rytuałów, które pozbawiają zmarłego wszystkich „niepotrzebnych wnętrzności”, z mózgiem na czele, a także wszechobecnym kodów, szyfrów, wskazówek i przepowiedni dostrzeganych zdaje się wyłącznie przez specyficznie wyczułone Cienie. Wszelkie odwołania mitologiczno-historyczne podawane są w kontekście jednej z postaci o których mowa w podręczniku. Wreszcie nie mamy do czynienia z tego rodzaju zawartością pozostawioną samej sobie. W tej postaci można ją przecież z łatwością znaleźć na sieci i w większości wypadków wystarczyłoby o tych tekstach wspomnieć zamiast je obszernie cytować. Pozbyto się również irytujących i rozdętych historyjek z **Daeva** (*Black Blood: Ill Met In Quatar*) i **Gangrel** (dobre piętnaście stron zmarnowanych na pamiętnik „Hrabiego Draculi” stanowiący tak naprawdę zapis demolki godnej innego delikwenta, również włączającego się z jakimś Felixem). Selekcję ilustracji przeprowadzono sumiennie i konsekwentnie. Nie sposób, moim zdaniem, znaleźć ilustracji, która wywoływałaby niedowierzanie i chęć zadania pytania o to, jakim cudem tak duże studio wpuściło do swego projektu tak marnego rysownika. Zdarzało mi się to zarówno w przypadku **Daeva**, jak i **Gangrel**, zaś w przypadku **Mekhet** taka sytuacja nie miała miejsca ani razu. Mamy za to do czynienia z kilkoma prawdziwymi perełkami, zarówno w przypadku grafik wykonanych specjalnie na potrzeby tego

podręcznika, jak i kilka wykorzystanych grafik z kart z drukowanej właśnie talii **Mage: Tarot** stanowiącej rozwinięcie niedawnego podręcznika, opartego na tym motywie.

Oszczędności miejsca, polegające zapewne na wyrzuceniu właśnie kolejnej miałkiej historyjki, spowodowały, że część fabularno-dokumentalna jest o 20 stron chudsza niż w poprzednich podręcznikach (około 80, zamiast około 100 stron). Sam podręcznik nie schudł od tego, gdyż rozszerzona została jego część mechaniczna. O tym jednak, jak bardzo taki „zabieg odchudzający” był konieczny, świadczyć może odbiór owych „80% treści”. Część fabularno-dokumentalna jest w odbiorze czytelniczym nie mniej treściwa niż 100 stron analogicznych części dwóch poprzednich dodatków, a wręcz można pokusić się o porównanie jej ze 100 stronami niesamowicie gęstego treściowo **Ventrue**. Nie sposób jednak temu się dziwić gdy spojrzysz na pełną podpunktów listę „spisu treści”, która w **Daeva** prezentowała się niemalże o połowę skromniej. Zadziałał tu zapewne także optymalizowany nieustannie układ treści, likwidacja przesadzonych marginesów i ramek wokół elementów oraz inne, podobne powyższym, oszczędności miejsca. **Mekhet** opowiada nam więc znacznie więcej historii, do tego w bardziej zwarty i interesujący sposób niż jego poprzednicy. Jako że Cienie są wszędybylskimi szpiegami, zaznajomionymi z tajemnicami wszystkich w otoczeniu, mamy okazję przeczytać relację wampirzycy, której pamięć sięgać ma starożytnego Egiptu, zaglądamy na chwilę do zalanej przez Katrinę domeny Księcia Vidala, czy szpiegujemy samą Frances, niezdolną stawiać czoła własnemu cieniowi i odbiciu (o tym powiem dalej, omawiając część mechaniczną). Mamy również kilkakrotny wgląd w perspektywę wampira usiłującego poradzić sobie z natłokiem prawdziwych i fałszywych wspomnień wywołanego Mglą Wieków. Fragmenty te są naprawdę świetnie napisane i wywołują nieklamane współczucie wobec wampira zatracającego powoli swoją tożsamość, terroryzowanego przez rodzaj rozszczepionej osobowości, czy też usiłującego odnaleźć godność

dawnych wieków w dzisiejszych czasach. Nawet furia Mekhetów dotrzymuje kroku nastrojowi podręcznika – bezmyślna, zwierzęca wściekłość i żądza krwi innych klanów zastąpiona jest nabraniem niesamowitego dystansu graniczącego z wyparciem, oraz postępowaniem z żelazną, nieubłaganą, wręcz mechaniczną, logiką mającą na uwadze wyłącznie dobro i przetrwanie danego Mekheta.

Rozszerzona część mechaniczna również zasługuje na uznanie, zarówno graczy, jak i Narratorów. Zawiera, między innymi, dwie nowe linie krwi – *Mnemosyne* posiadających zdolność manipulowania wspomnieniami i zdolnymi pomóc innym wampirom w walce z Mglą Wieków, oraz *Norvegi* – wyrzutków pośród Spokrewnionych i pozbawione kłów „nie-wampiry”, potrafiące tworzyć ostrza ze swej krwi i wykorzystywane jako najemni mordercy. Znalazło się również miejsce dla rodziny ghuli związanych z *Norvegi*. Z innych ciekawostek warto poświęcić uwagę opisowi zasad dotyczących sekt stworzonych przez Cienie. Stanowią one kreatywne rozwinięcie zasad zasugerowanych jeszcze w *Antagonistach*. Poza kilkoma stronami reguł, zamieszczono także opisy trzech takich grup, wspomnianych zresztą w głównej części podręcznika. Opisano także unikalne Dyscypliny obu linii krwi, Dyscyplinę i rytuały Cruac dwóch z sekt i liczne *Devotions*. Prawdziwym specjałem są jednak dwie rzeczy. Pierwsza z nich to jedna z największych dotychczas ujawnionych tajemnic Spokrewnionych – możliwość dokonywania wampirzej Przemiany nawet w kilka dni po śmierci ofiary, o ile dochowane zostaną pewne okoliczności. Drugim smakołykiem zaś, są „puste” wampiry klanu Mekhet. Ich dusza, de facto rodzaj samodzielnej zjawy, jest od nich całkowicie niezależna. Z nadmienionych wcześniej w podręczniku względów mitologiczno-religijnych instynktownie czuje się zdradzona, jest również oszalała z głodu, gdyż nie oddano jej na czas, po pochówku, należytych rytualnych ofiar. Skupia się więc na działaniu wyłącznie na szkodę swego nieumarłego towarzysza. Może działać za dnia, może czasem nawet kontrolować ciało „swojego”

wampira, który jest całkowicie pozbawiony cienia i odbicia – nie sposób zarejestrować jego wizerunku ani głosu, nie słysząc go nawet w telefonie. Ograniczenie to nie dotyczy jednak owego „widma”, które może przez to szkodzić do woli znienawidzonemu Spokrewnionemu. Malutką perelką jest również pomysł ghuli-kurierów przewożących pomiędzy Spokrewnionymi zakodowane w krwi i umyśle wspomnienia-wiadomości. Całość części mechanicznej zamyka kilka ciekawych zaburzeń psychicznych, Wad i Atutów, oraz, tradycyjnie, dwie postaci wraz ze swymi kartami.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wyśmienita robota składaczy oraz ilustratorów. Jak na White Wolfa, również strona edytorska tym razem nie kuleje, brak zauważalnych błędów i literówek. Sama formuła wydania podręcznika to istny miód, świetny papier, śliczna tłoczona w okultystyczno-hieroglificzne wzory okładka – pyszności. O twardą oprawę od doskonałości.

Miodność: Podręcznik ocieka wręcz klimatem, pozwala z łatwością pojąć stan umysłu i specyficzną rolę Cieni. Wprowadza wiele narzędzi mechanicznych, które stanowią nie tylko opcje rozwoju postaci, lecz także nadają im, oraz sesjom, wyjątkowego kolorytu. Dodatek pozbawiono irytujących i niepotrzebnych elementów, pozostawiając samo pyszne mięsko.

Cena: Trudna sprawa. Daeva byli znacznie tańsi za „starych dobrych czasów mocnego złotego”, ale i mniej ciekawi. Na dzisiejszą kieszeń 80 złotych za miękko oprawny, 130-stronicowy podręcznik to już sporo. Z drugiej jednak strony, jest on pełen kolorowych ilustracji i materiałów, jakoś jego treści również jest warta tych pieniędzy. Za to więc „+1”.

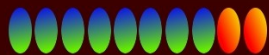
Podsumowanie wrażenia z lektury tego podręcznika zamknąć można w jednym zdaniu „Wreszcie, tak było na początku i znów jesteśmy na dobrej drodze”. *Ventru* to był świetny podręcznik, *Daeva* i *Gangrel* nieco zniżkowały, aczkolwiek ten drugi dobrze rokował i faktycznie się nie zawiedliśmy.

Mam nadzieję, że **Nosferatu** będzie stał na równie wysokim poziomie. Będę wtedy skłonny uznać, że zaliczyliśmy jeden z bardziej udanych cykli podręczników wydanych przez White Wolfa. Do **Mekhet** nie sposób mieć jakiegokolwiek zarzutu, wyłączając sprawy niezależne od wydawnictwa, czyli znaczący wzrost polskiej ceny, która mimo braku zmian w cenie okładkowej przebiła o grosze nawet **Ventrue**. Świadomość tego faktu jest szczególnie bolesna w obliczu niższej o niemal połowę (!) ceny **Daeva**. Polecam z czystym sumieniem.



Mekhet: Shadows in the Dark

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

130 / miękka

linia wydawnicza:

Vampire: the Requiem



Wykonanie: 7/10



Miodność: 8/10



Cena: 7/10

99,95zł



ONEIROS

BNI, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE PODRĘCZNIKÓW
MATERIAŁY PRZYDATNE NARRATOROM I GRACZOM ŚWIATA MROKU
INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH I INICJATYWACH
WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO POLSKIEJ EDYCJI

www.oneiros.pl
SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 19, kwiecień 2009



ilustracja z okładki: StarCraft: Brood War Expansion - (c) Fantasy Flight Games