



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 2, listopad 2007

w numerze:
StarCraft: The Board Game
Talisman
Mag-Blast
Tannhäuser
Wiochmen Rejser
Clash of Kings
SLA Industries





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz 'Sting' Chmielik

Zespół: Tomasz 'Sting' Chmielik, Marcin 'ajfel' Zawisłak

Współpracownicy: Krzysztof 'Szczur' Hryniów,
Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec, Artur 'Nataniel' Jedliński,
Mateusz 'Zsu-Et-Am' Kominiarczuk

Korekta: Tomasz „Sting” Chmielik

Grafika, skład: Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

Witajcie ponownie! Kilka słów tytułem wstępu do drugiego numeru Rebel Times – przyznam, że to o wiele łatwiejsze, niż w numerze pierwszym. Zaczę od podziękowania w imieniu Stinga i własnym, za wszystkie Wasze opinie, komentarze i sugestie. Pierwszy numer pisma przyjąłcie ciepło – co nas bardzo cieszy i motywuje. Część nadesłanych przez Was uwag i pomysłów udało nam się uwzględnić już w tym numerze, kolejne zmiany z pewnością będziemy wprowadzać w numerach kolejnych. Pismo tworzone jest dla Was, możecie więc mieć pewność, że wszystkie zgłaszane nam propozycje uważnie rozważamy. To, jak będzie wyglądał Rebel Times za kilka miesięcy – w znacznej mierze zależy od Was!

Jeżeli chodzi o ten numer RT – z przyjemnością stwierdzam, że wykręciliśmy troszkę większą objętość, zaś w gronie autorów recenzji pojawiły się nowe twarze. Numer otwierają dwie nowości, dalej kilka recenzji starszych, uznanych tytułów karcianych i planszowych. Numer zamyka jedyna tym razem recenzja podręcznika do gry fabularnej. Miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc!

ajfel

Jak oceniamy

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

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

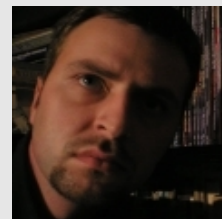


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)



zrecenzował: ajfel

Nr 2, Listopad 2007

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
 czyli: Witajcie ponownie!
- 4 **Aktualności**
 czyli: co nowego w świecie gier?
- 5 **Recenzja przedpremierowa**
 Starcraft: The Board Game
- 12 **Jeden by wszystkimi rządzić**
 Talisman 4th Edition
- 16 **Kosmiczne wrzaski**
 Mag-Blast (trzecia edycja)
- 20 **Niekończąca się wojna**
 Tannhäuser
- 24 **Raz na wozie, raz w nawozie**
 Wiochmen Rejser
- 31 **Starcie Królów**
 Clash of Kings Expansion
- 36 **Nowy, (nie)wspaniały świat**
 SLA Industries
- 39 **Plany na grudzień**
 czyli: co w następnym numerze?

WARHAMMER
40,000

**najlepsze
ceny**

**największa
oferta**

teraz w
REBEL.PL



Aktualności

Targi w Essen



Dwa tygodnie temu zakończyły się największe na świecie targi gier planszowych - SPIEL w Essen. Serdecznie zapraszamy do lektury obszernej relacji z tego wydarzenia, opublikowanej w serwisie www.gry-planszowe.pl

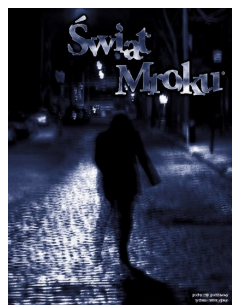
Strategiczny Październik

Strategiczny Październik to super ceny w REBEL.pl na kilka świetnych gier, m.in. Perikles i Struggle of Empires. Promocja cieszyła się dużym zainteresowaniem i ze względu na liczne prośby została przedłużona do 12 listopada.

Egmont wydaje planszówki

Na polskim rynku pojawił się nowy wydawca gier planszowych - wydawnictwo Egmont (znane do tej pory przede wszystkim z komiksów). Jako pierwsze zostały wydane dwa świetne tytuły - Manila i Niagara. Oba to rewelacyjne rodzinne gry planszowe - idealne na świąteczne prezenty!

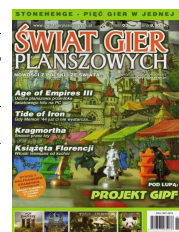
Świat Mroku po polsku



Wydawnictwo ISA zapowiedziało na listopad polską edycję Świata Mroku - jednego z najpopularniejszych w Polsce systemów role-playing. Już niebawem mają ukazać się kolejne podręczniki - Wampir: Requiem, Wilkołak: Odrzuceni czy Mag: Przebudzenie.

Świat Gier Planszowych #3

Pojawił się oczekiwany od dawna trzeci numer Świata Gier Planszowych. To najlepszy magazyn na rynku, zajmujących się grami planszowymi - bardzo polecamy!



Liga Pitchcar



Ruszyła oficjalna strona gry Pitchcar w Polsce - a na niej informacje o grze, zasady, zdjęcia, filmy oraz przede wszystkim - oficjalna liga turniejowa z nagrodami!

Jeżeli wiesz czym jest Pitchcar, nie trzeba Cię więcej zachęcać. Jeżeli nie wiesz - musisz spróbować: www.pitchcar.gry-planszowe.pl

Rewolucja Listopadowa

Miłośników Fantasy Flight Games na pewno ucieszy wiadomość o nowej promocji w REBEL.pl - ceny gier tego amerykańskiego wydawnictwa w okresie 7.XI - 7.XII są niższe nawet do 30%.

W promocji takie tytuły jak Doom: The Boardgame, Arkham Horror, Fury of Dracula i inne.

przygotował: Nataniel

Starcraft: The Board Game

Recenzja przedpremierowa

Dzięki uprzejmości Konrada 'Sosny' Sosińskiego, który wrócił z Essen z wielkim pudłem zawierającym StarCraft: The Board Game, miałem możliwość przedpremierowo zagrać sobie w tę szumnie zapowiadaną grę.

Pierwsze wrażenie

Pudełko wielkością i ciężarem dorównuje temu od Twilight Empire, a jego zawartość również nie rozczarowuje. W środku znajdziemy multum (ponad 180) plastikowych modeli przedstawiających jednostki wojskowe, sześć dużych kart baz, tyleż samo ściągawek dla graczy, tuzin planet, kolejne mrowie – tym razem żetonów (przedstawiających budynki, jednostki transportowe, robotników), dużo kart oraz solidną instrukcję.



Żetony, tekturowe plansze dla graczy i planety wykonane są solidnie, nie ma więc zagrożenia, że szybko się zniszczą. Również graficznie prezentują się okazale, zwłaszcza planety.

Podobnie prezentują się figurki – lotniskowce Protosów, krążowniki Terran czy Ultralisk Zergów zdecydowanie przypominają te z gry i co by nie mówić są ładne. Podobnie jest z większością jednostek. Minusem, i to całkiem poważnym, figurek jest jednak ich wrażliwość – plastik jest dość miękki, przez co figurkom zdarza się wygiąć jeszcze w transporcie (w naszym przypadku najbardziej dotknęło to Ghostów Terran), również przytwierdzenie na stałe do podstawek jednostek latających nie wychodzi im na dobre, gdyż pionowy plastik, którym są przytwierdzone do baz ma tendencje do łamania się. Wygląda na to, że w przypadku transportowania gry, klej stanie się nieodzownym elementem do umieszczenia w pudełku.

Niemniej, pomimo tych mankamentów gra prezentuje się znakomicie i figurki stanowią jeden z jej silnych elementów.

Lektura instrukcji

Instrukcja jest pokaźnych rozmiarów – 44 strony niespecjalnie zachęcają do lektury i sugerują skomplikowane oraz trudne zasady. Nic bardziej mylnego. Zasady gry są łatwe do zrozumienia i dosyć intuicyjne – można je wytłumaczyć w ciągu 15 minut, zaś pod koniec rozgrywki gracze powinni je już całkowicie znać. Gorzej z instrukcją – nauczanie się z niej zasad, dzięki kombinacji niepotrzebnie rozwlekłego pisania, klaryfikacji i źle wyjaśnianych pojęć, zajmuje około godziny i pomimo tego w trakcie gry zdarzają się sytuacje, w których będziemy musieli ją wertować. Plusem instrukcji są za to umieszczone w łatwo odróżnialnych ramkach wskazówki, zawierające przydatne porady i wyjaśnienia najczęściej spotykanych problemów. Szkoda, że w takim stylu jak są one napisane nie dało się napisać całej instrukcji.

Kim gramy?

W grze przejmujemy kontrolę nad jedną z sześciu (po dwie na rasę), znanych z komputerowego StarCrafta, frakcji:

- *The Overmind*, czyli jednostki podległe zbiorowej świadomości Zergowego Roju
- *Queen of Blades*, czyli Zergowie pod kontrolą przemienionej terrańskiej psioniczki Sarah Kerrigan
- *Arcturus Mengsk*, samowładny Cesarz Terrańskiego Dominium, przywódca terrorystycznej organizacji Synowie Korhalu
- *Jim Raynor*, były oficer Konfederacji, zdradzony zarówno przez swoich przełożonych jak i Arcturusa
- *Executor Tassadar*, idealista, który zdradził Konklawę i połączył siły z Mrocznymi Templariuszami
- *Judicator Aldaris*, wysłany przez Konklawę 'beton partyjny' mający tylko jeden cel – zniszczenie wszystkich światów, na których choć przez chwilę stanęła zergowa łapa

Każda z ras ma swoje własne jednostki, znane z gry komputerowej. Autorowi udało się również uchwycić klimat danej armii, zarówno w kartach technologii (o których później), jak również w środkach, którymi każda z ras dysponuje – nie bez kozery Zergowie na początku gry mają najwięcej wojska i ich podstawowe jednostki wyróżniają się niskim kosztem. Również zasady specjalne ras i różne jednostki do dyspozycji ładnie uwypuklają różnice pomiędzy nimi. Pomimo innych silnych stron, wydaje się, że rasy jako takie są zdecydowanie zbalansowane.

Miłą niespodzianką jest fakt, że frakcje danej rasy się od siebie różnią – mają trochę inne jednostki startowe oraz inne specjalne warunki zwycięstwa. Te niewielkie różnice wystarczają, żeby każdą z frakcji grało się odrobinę inaczej – najwyraźniej widać to u Protosów, gdzie Tassadar premiuje

ekspansywną grę (wygrywa, gdy w określonym etapie gry ma najwięcej terytoriów ze wszystkich graczy), zaś Aldaris jak najbardziej zachowawczo-defensywną (automatycznie zwycięża, gdy upłynie czas, utrudnia również zwycięstwo innym graczom).

Czym gramy?

Każdy z graczy posiada bazę swojej rasy, reprezentowaną przy pomocy dużej tekturki (której odwrót, oprócz listy startowych oddziałów, zawiera bardzo przyjemny element *fluffowy*, jakim jest krótki opis stronnictwa oraz jego głównej planety), na której ładne ilustracje prezentują nam znane z gry budynki wojskowe wraz ze statystykami produkowanych w nich oddziałów. Każdy z graczy zaczyna z jednym budynkiem na I poziomie rozwoju, podczas gry może go rozbudować, jak również zbudować i rozwijać pozostałe dwa.

Budynki dają nam dostęp do produkowania coraz lepszych oddziałów wojskowych – część z nich to coraz lepsze jednostki ogólnego przeznaczenia, część to wysoko wyspecjalizowane oddziały pomocnicze. Każda z ras posiada 8 typów jednostek, więc wybór jest spory.



Gra wymusza dywersyfikację – nie możemy przykładowo wystawić samych *Zerglingów*, gdyż mamy ich ograniczoną ilość (choć ich akurat jest dość dużo). Oprócz prozaicznego limitu figurek, również karty walki premiują różnorodność – jeśli mamy różne oddziały, jest spora szansa na to, że dostaniemy kartę, która najlepiej wspiera jeden z nich. Do tego dochodzi jeszcze tak oczywista przyczyna, jak fakt, że *Zergling* nie jest w stanie w

żaden sposób dorwać celów latających.

Oprócz budynków w bazie możemy stawiać również moduły, które dają nam bonusy – używanie lepszych rozkazów, możliwość wystawienia większej ilości wojsk na raz czy ochrona bazy przed bezpośrednim desantem. Same nie pozwolą nam wygrać starcia, lecz potrafią przeważać szalę zwycięstwa na naszą korzyść.

Oczywiście, za wznoszenie budynków w bazie i produkcję kolejnych oddziałów należy zapłacić. Walutą są kryształy i gaz, które przy pomocy robotników (reprezentowanych żetonami) wydobywamy z zajętych planet.

Oprócz karty bazy, wojska i robotników dysponujemy również żetonami reprezentującymi nasze bazy na planszy, transportowce przemieszczające oddziały pomiędzy planetami oraz kartami technologii i kartami walki.

Te ostatnie stanowią mechanizm rozstrzygania starć, zaś karty technologii, to karty walki, które możemy dodać do swojej talii dopiero jak je wynajdziemy. Niektóre z nich stanowią działające na całą grę ulepszenia czy jednorazowe premie, jednak większość to po prostu karty walki – warte wynaleźnienia, bo lepsze od tych, którymi dysponujemy na starcie.

Plansza

Plansza do StarCrafta jest układana w dość nietypowy sposób, składa się bowiem z planet (w ilości równej dwukrotnej liczbie graczy), które gracze po kolei układają. Właśnie o planety gracze toczą boje, gdyż znajdują się na nich terytoria z zasobami – kryształami, gazem oraz punktami zwycięstwa. Świat nie jest jednak sprawiedliwy i każda planeta jest inna – różni się wielkością (od dwóch do czterech terytoriów), znaczeniem (jedne mają same surowce, inne warte są znaczne ilości punktów zwycięstwa) oraz liczbą połączeń (również od dwóch do czterech). Połączenia to miejsca, gdzie planety, przy pomocy ładnych ‘puzzlowatych’ tekturek, łączymy ze sobą.

Każdy z graczy na początku gry losuje dwie planety, którymi może dysponować, następnie zaś zaczynając od najstarszego każdy kładzie po jednej planecie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Gdy wszyscy już zakończą, w odwrotnej kolejności kładą drugą planetę. Mechanizm ten ma tę wadę, że gracz będący po prawej stronie najstarszego jest najbardziej poszkodowany, zaś najstarszy gracz i gracz na lewo od niego mają premię umieszczenia drugiej planety wiedząc już gdzie, kto jest.

Na jednej z dwóch planet gracze muszą przy ich ustawianiu położyć swoją bazę.



Ułożona w ten sposób galaktyka zazwyczaj ma wiele połączeń między planetami, jednak zdarzyć się może, że na tym etapie niektóre planety będą trudno osiągalne i przebiegli gracze, którzy je tak ustawili już zacierają rączki, że są miejsca, w które tylko oni mogą dojść. Na szczęście efekt ten szybko koryguje symulacja 3D galaktyki – we wszystkie wolne połączenia gracze dokładają trasy na ‘osi Z’, łączące odległe planety. W ten sposób gracze często sąsiadują ze sobą i rzadko zdarza się przypadek, żeby któryś nie mógł wybrać sobie przeciwnika, którego chce napaść.

Mechanizm układania planszy jest fajny, jednak wymusza na pechowych graczach (takich, co wylosowali dwie ‘kiepskie’ planety – małe lub z niewielką ilością zasobów) dużo kombinowania przy układaniu planet, tak żeby mieć pod nosem jakiś smakowity kąsek. Zaraz po ustawieniu planszy wyraźnie widać, kto będzie, z kim walczył i gdzie się rozwijał, co pozwala zacząć planować długodystansowe strategie i oceniać jak

zrównoważyć należy rozwój technologiczny i produkcję wojska.

Podbijanie galaktyki

Jak wspomniałem wcześniej, każda planeta posiada różne zasoby, które możemy zdobyć i wykorzystać, gdy nasze wojska kontrolują jej powierzchnię. Dla wygody graczy za zdobyte pola z kryształami czy gazem otrzymujemy odpowiednie karty zasobów, które kładziemy przy swojej bazie – każda z nich zawiera informację ile danego zasobu znajduje się na danym terytorium, i na nich to w momencie eksploatacji danych złóż kładziemy żeton robotnika.

Zabawę zaczynamy posiadając jedną planetę z wybudowaną na niej bazą, kilkoma jednostkami (od 3 do 5) oraz transportowcem na jednym ze szlaków. Każda tura dzieli się na trzy fazy – wydawania rozkazów, wykonywania rozkazów oraz podsumowania.



W pierwszej fazie planujemy swoje posunięcia – każdy z graczy po kolei układa żeton rozkazu na planecie, na której ma jednostki lub sąsiedniej, aż do momentu, kiedy każdy wyda cztery rozkazy. Wtedy faza kończy się i przechodzimy do fazy drugiej, w której po kolei każdy z graczy odsłania po jednym rozkazie i go wykonuje. Gdy wszyscy gracze skończą wykonywać rozkazy następuje zagranie

kart wydarzeń i sprawdzenie, które bazy zostały w wyniku działań wojennych zniszczone, kto kontroluje jakie surowce, doliczane są punkty zwycięstwa i sprawdzane, czy któryś z graczy wygrał. Tak wygląda runda StarCrafta w skrócie – poniżej przedstawię trochę szczegółów.

Rozkazy stanowią zasadniczą część gry – to dzięki nim budujemy jednostki, rozbudowujemy bazę czy przeprowadzamy inwazje. Zasadniczo są trzy typy rozkazów (po dwie sztuki zwykle każdego i jedna specjalna):

- Budowa – rozkaz ten użyty na planecie, gdzie posiadamy bazy pozwala zbudować (w tej kolejności) robotników i transportery (dowolną ilość), jednostki wojskowe (do limitu produkcji), budynek i/lub moduł. Położony na planecie, na której nie mamy bazy możemy postawić nową, pod warunkiem, że stacjonuje tam nasza jednostka wojskowa.
- Badania – rozkaz ten daje nam kartę wydarzeń, pozwala wziąć trzy karty walki na rękę oraz wynaleźć jedną technologię. Jednym warunkiem jego użycia jest posiadanie bazy na planecie, na której został położony.

Oczywiście w obu powyższych przypadkach musimy mieć niezbędne surowce, gdyż za każdą akcję z rozkazu budowy oraz wynajdywanie technologii płacimy – jeśli nie mamy surowców w odpowiedniej liczbie może się okazać, że wykonamy tylko część dozwolonych działań.

- Mobilizacja – rozkaz ten pozwala dokonać ruchu na planetę, na której został położony. Przykładowo – jeśli chcemy dokonać ruchu z naszej planety na niczyją, rozkaz kładziemy na planecie niczyjej. Położenie rozkazu ruchu na naszej planecie pozwala przemieścić jednostki na jej powierzchni oraz przysłać na nią posiłki z sąsiednich planet.

Żeby wykonać ruch pomiędzy planetami musimy posiadać transportowiec na dowolnym łączącym je bezpośrednio szlaku.

Przy pomocy tego rozkazu możemy również zainicjować maksymalnie jedną bitwę, jeśli nasze oddziały wkroczą na pole zajmowane przez jednostki innego gracza.

Każdy rozkaz posiada również swój specjalny odpowiednik, którego możemy użyć po wybudowaniu odpowiedniego modułu. Charakteryzuje się on dodatkową premią – rabatem w wysokości jednego punktu surowca dla Budowy, premią do ataku dla Mobilizacji czy możliwością wyciągnięcia dodatkowego wydarzenia lub wzięcia wynalezionej technologii od razu do ręki w przypadku Badań.

Przy umieszczaniu rozkazów należy pamiętać o dwóch niezwykle ważnych rzeczach - rozkaz raz umieszczony na planszy można obejrzyć dopiero w momencie jego aktywacji, oraz co ważniejsze, rozkazy rzucone na tą samą planetę kładziemy jeden na drugim i aktywować możemy tylko ten na samej górze stosu.

Czyli przykładowo, jeśli chcemy skolonizować pustą planetę, to musimy położyć na niej najpierw żeton Budowy a potem dopiero Mobilizacji – położenie ich w odwrotnej kolejności uniemożliwi nam zbudowanie bazy (bo aktywujemy rozkaz Budowy zanim zdążymy tam Mobilizacją przysłać wojsko).

Mechanizm ten daje nam również jeszcze jeden element taktyki do wykorzystania – kładąc swój żeton na wierzchu żetonów innego gracza opóźniamy jego działanie do momentu, kiedy wykonamy swoją akcję. Gracz który położy na jednej planecie wszystkie swoje rozkazy ryzykuje, że utraci inicjatywę i wykona je dopiero po tym, jak wszyscy pozostali wykonają już swoje akcje.

Częstym widokiem jest wysoki stosik rozkazów na planecie, o którą walczy zaciekle dwóch lub więcej graczy, gdzie żetony graczy położone są na przemian – w następnej fazie będzie to oznaczało następujące zaraz po sobie ruchy, nagłe mobilizacje wojsk i błyskawiczne kontrofensywy.

Oczywiście, może się zdarzyć, że nie możemy (przykładowo położyliśmy Mobilizację na planetę, na którą nie mamy zapewnionego transportu) lub

nie chcemy wykonać rozkazu – w takim wypadku odrzucamy go i ciągniemy jedną kartę wydarzeń.

Podobnie ciągniemy kartę wydarzeń, jednak bez odrzucania rozkazu, gdy jesteśmy zablokowani – wszystkie nasze rozkazy są zakryte rozkazami innych graczy.

Uwielbiam zapach napalmu o poranku

Rozbudowywanie bazy i wynajdywanie technologii, podobnie jak w komputerowym odpowiedniku, pozwala nam na skuteczne prowadzenie działań wojennych. W momencie, w którym nasze oddziały wkroczą na terytorium zajmowane przez wojska przeciwnika natychmiast przechodzimy do bitwy.

Przed omówieniem bitwy kilka słów o wspomnianych już kartach walki. Karty walki to mechanizm rozstrzygania starć. Są ich dwa rodzaje – normalne oraz posiłków. Standardowa karty walki przedstawia premiovane jednostki oraz posiada ewentualną zdolność specjalną i wartości ataku oraz zdrowia (osobne dla premiovanych jednostek i pozostałych). Wartości ataku i zdrowia dla premiovanych jednostek są zazwyczaj wyższe (a zawsze przynajmniej jedna jest wyższa), często też jedna z premiovanych jednostek otrzymuje jakąś premię do któregoś z współczynników lub zdolność specjalną. Ważne jest właściwe użycie podczas bitwy kart premiujących jednostki, które aktualnie posiadamy. Stąd też duża waga badań – najlepsze karty (premiujące zaawansowane jednostki i z wysokimi wartościami współczynników lub najcenniejszymi zdolnościami specjalnymi) trzeba dopiero znaleźć.

Karty posiłków oznaczone są ikoną plusa i nie zawierają współczynników jednostek. Zawierają za to zawsze specjalne zdolności lub premie dla wybranych lub wszystkich oddziałów.

Karty walki otrzymujemy na rękę na początku gry, przy rozpoczęciu bitwy (standardowo napastnik dostaje 3, zaś obrońca 1) oraz przy wykorzystaniu Badań.

Teraz opis samej bitwy. Każde terytorium ma limit jednostek, które mogą na nim stacjonować (pomiędzy 2 a 4) – i z oczywistych przyczyn tyle jednostek maksymalnie w bitwie może mieć broniący się. Atakujący ma drobną przewagę w tym momencie – może wprowadzić do dwóch jednostek więcej (i jeśli po zakończeniu walki będzie miał ich więcej niż limit to nadprogramowe będzie musiał wycofać).

Na tym nie kończą się przewagi atakującego – mianowicie wyznacza on uczestników potyczek oraz ustala ich kolejność. Potyczki wyznacza się w ten sposób, że atakujący przyporządkowuje jeden swój model do każdego modelu obrońcy – jeśli zostaną nadprogramowe modele (po liczniejszej stronie – zazwyczaj u atakującego) to strona je posiadająca przyporządkowuje je do wybranych starć jako wsparcie. Następnie obaj gracze kładą z ręki zakryte karty walki – po jednej, plus ewentualnie jedną kartę posiłków. Następnie karty są odkrywane, wartości ataku i zdrowia porównywane, naliczane są modyfikatory z premii wynikających z kart oraz oddziałów wspierających (dających w zależności od typu od +0 do +2 punktów ataku). Samo rozstrzygnięcie jest banalne – oddział, który ma atak wyższy lub równy od zdrowia przeciwnika zabija go, przy czym ataki obu stron rozstrzygane są symultanicznie.

Do tego dochodzą trzy specjalne zdolności znane z gry – *Cloaking* pozwalający uciec przy przegranej walce, *Obserwer* negujący wrogi *Cloaking* oraz *Splash Damage* pozwalający przy zwycięskim starciu na określonych warunkach zabić również jednostki wspierające.

Oprócz tego, podobnie jak w grze, niektóre jednostki są w stanie skrzywdzić tylko cele naziemne, zaś inne potrafią również strzelać do latających. Niektóre oddziały (jednostki pomocnicze z cechą *Assist*) oraz *Scourge*, nie są w stanie w ogóle skrzywdzić przeciwnika bez użycia zdolności specjalnych.

Przewagi atakującego równoważone są prostym faktem, że jeśli obrońcy pozostanie choć jeden żywy model (poza takimi, które użyły *Cloaking* lub nie potrafią walczyć) to automatycznie wygrywa bitwę i zmusza atakującego do odwrotu. To powoduje, że zajęcie dobrze bronionego terenu zazwyczaj

następuje po kilku atakach lub jednym, dobrze przygotowanym. Zwłaszcza, jeśli obrońca dysponuje lepszymi jednostkami od napastnika – pojedynczy *Reaver* wsparty mocną kartą walki oraz kartą uzupełnień potrafi zatrzymać atak połowy tuzina *Zerglingów*.

Wyniki walki

Faza podsumowania następuje po wykonaniu ostatniego rozkazu. Najpierw rozpatrywane są karty wydarzeń, które gracze otrzymali w trakcie tury. Karty te, podzielone na trzy następujące po sobie etapy, umożliwiają graczom wykorzystanie specjalnych premii. Jednocześnie odmierzają one czas do końca gry – w trzecim etapie znajdują się karty *The End is Near*, które jeśli zostaną wyciągnięte dwie w tej samej rundzie, automatycznie kończą grę. Więc każdy niewykonany rozkaz i każde przeprowadzone badanie zwiększa presję czasową, jak również jest elementem taktyki – jeśli mamy wykonane swoje specjalne cele zwycięstwa (lub gramy Aldarisem, który wygrywa automatycznie przy wyciągnięciu dwóch kart *The End is Near* przez graczy) to opłaca nam się blokować innych graczy (i być blokowanym), prowadzić badania i doprowadzić do odrzucania jak największej ilości rozkazów, gdyż każdy z nich przybliży nas do zwycięstwa.

Każdy z graczy wybiera jedną z kart wydarzeń, które otrzymał, pozostałe zaś odrzuca – jako że każda daje dość znaczną premię, mechanizm ten powoduje opłacalność zdobywania kart (większy wybór), jednocześnie nie debalansując rozgrywki, co mogłoby nastąpić przy wykorzystaniu wielu kart wydarzeń na raz. Każda z kart wydarzeń oferuje jakiś konkretny rodzaj premii – od posiłków pozwalających natychmiastowo wystawić nowe oddziały, poprzez karty Strategii wpływające na wyniki bitew, aż po Bombardowania Orbitalne wrogich planet, czy możliwość wyłożenia piątego rozkazu na dowolnej planecie.

Po zagraniu kart wydarzeń sprawdzane jest, które bazy i jednostki transportowe zostały zniszczone w wyniku wrogich zdobyczy, przekazywane są

zdobyte terytoria z zasobami nowym właścicielom oraz doliczane punkty zwycięstwa.

Na koniec zaś sprawdzane są warunki zwycięstwa – jeśli któryś z grających je spełnia, to ogłaszany jest zwycięzcą (jeśli kilku spełnia, to następuje bardziej skomplikowana procedura sprawdzania), jeśli zaś żaden to zaczyna się kolejna runda.

Zwycięstwo

StarCraft oferuje kilka możliwości zwycięstwa. Można zdobyć 15 punktów zwycięstwa z zajętych terytoriów. Można mieć najwięcej punktów zwycięstwa, gdy gra się zakończy z racji kart wydarzeń. Można spełnić specjalne warunki zwycięstwa swojej frakcji. W ostateczności można wyeliminować wszystkich przeciwników.

Z obserwacji wynika, że w grach powyżej trzech graczy ostatni warunek jest nierealny i gra kończy się w większości przypadków poprzez wykonanie specjalnego warunku zwycięstwa którejś z frakcji, pomimo tego, że wszystkie specjalne warunki zwycięstwa przeliczane są dopiero po osiągnięciu trzeciego etapu.

Niestety, w specjalnych warunkach zwycięstwa leży jedna z wad gry – mianowicie są one niezbalansowane i nieskalowalne. Wspominałem już o bardzo mocnym warunku Aldarisa (zwłaszcza, że dodatkowo sprawia on, że pozostali gracze potrzebują uzyskać 20 punktów do standardowego zwycięstwa). Z pozostałymi jest lepiej, ale tylko nieco – Arcturus potrzebuje posiadać dwie planety w całości, co nie jest trudne przy większej liczbie graczy i niewielkich, łatwych do obrony planetach w okolicy; Raynor potrzebuje posiadać 6 pól z zasobami, co jest wymagające, zwłaszcza przy mniejszej ilości planet (albo mniejszych planetach w

sąsiedztwie); Tassadar ma chyba najcięższy do wykonania warunek – musi posiadać najwięcej terytoriów; Overmind z trzema bazami na różnych planetach i Królowa Ostrzy z posiadaniem trzech pól z punktami zwycięstwa mają dobrze ustawiony poziom trudności – choć w obu przypadkach cierpią przy mniejszej liczbie graczy. W praktyce warunki zwycięstwa są zupełnie nieskalowalne i sprawiają wrażenie ustawionych do gry na 5-6 osób.

Zakończenie

Recenzja ta w żadnej mierze nie jest wyczerpująca (ale i tak wyszła mi dość długa) i nie opisuje wszystkich możliwych aspektów gry. Niemniej wydaje mi się, że napisałem o wszystkim, co najważniejsze i przekazałem jak najwięcej informacji o tym, jak wygląda mechanika gry oraz partyjka planszowego StarCrafta. W kilku miejscach moje obserwacje mogły okazać się mylne, jednak przedpremierowo trudno przetestować grę tak solidnie jak bym chciał.

Podsumowując – jest to bardzo dobra pozycja dla 4-6 graczy, wydana na wysokim poziomie i zawierająca ciekawe rozwiązania. Ma zaletę, że przeciętna partia na 5-6 osób trwa tak jak podaje producent około 3 godzin – i to uwzględniając konieczność tłumaczenia zasad. Co najważniejsze jednak – pomimo swoich wad zachowuje wysoką grywalność oraz klimat znany z gry komputerowej. To sprawia, że uważam ją za godną polecenia i sam skorzystałem z okazji, żeby taniej zdobyć ją w przedsprzedaży.

Autor dziękuje firmie Wargamer za udostępnienie egzemplarza do recenzji.



Starcraft: The Board Game

Wykonanie: 8/10

Miódność: 9/10

Cena: 7/10 (214.95 zł w przedsprzedaży)



zrecenzował: Szczur

Talisman 4th Edition

Jeden by wszystkimi rządzić

Któż nie grał w starą dobrą Magię i Miecz? Wydana przez wydawnictwo Sfera, była jedną z pierwszych tego typu pozycji w Polsce. Proste zasady, całe mnóstwo kart przygód i godziny świetnej rozrywki spędzonej nad planszą (następnie zaś wieloma planszami – wraz z pojawianiem się coraz to nowszych dodatków). Później Sfera podążyła jeszcze raz za ciosem wydając *remake*: Magiczny Miecz, który również został ciepło przyjęty przez polskich graczy. Chciałoby się dzisiaj rzec: to były czasy...

Co pozostało? Pozostał sentyment. Stare, zakurzone pudła, gdzieś na dnie szafy. Gigantyczne ceny na Allegro, za podstawkę i poszczególne dodatki. Ciągła chęć powrotu i chroniczny brak czasu. A to praca, a to studia, a to inne, ciekawsze pozycje. Jakoś tak się nigdy nie składało. Aż tu nagle, pewnego, pięknego dnia, Black Industries postanowiło nas zaskoczyć wznowieniem jednej z najgłośniejszych gier wszechczasów. Talisman, czwarta edycja, bo o nim tutaj mowa, stał się legendą zanim trafił jeszcze na sklepowe półki. Znaczna część starych wyjadaczy czekała na niego z niecierpliwością, tylko po to, by zanurzyć się jeszcze raz w krainach magii i sprawdzić, czy „to nadal gra w duszy”. No właśnie, czy nadal gra?

Elementy gry

Pudełko jest bardzo wytrzymałe i zdobi je całkiem niezła grafika. W środku zaś znajdziemy:

- planszę
- 14 kart postaci i ich kartonowych pionków
- 4 karty postaci „zamieniony w żabę” i ich kartonowe pionki
- 104 karty przygód
- 28 kart ekwipunku
- 32 karty czarów
- 4 karty zmiany charakteru
- 4 karty Talizmanów
- 6 kostek i 120 plastikowych znaczników (Magia, Miecz, Życie i Złoto)

Na każdy element gry, w pudełku znajduje się odpowiednia przegródka i jest to duży plus. Kolejnym są dołączone woreczki strunowe na znaczniki, podstawki pod pionki i kostki. Jest to miła odmiana po produktach Fantasy Flight Games, która w swoich monumentalnych pudłach, nie przewiduje raczej takich udogodnień.



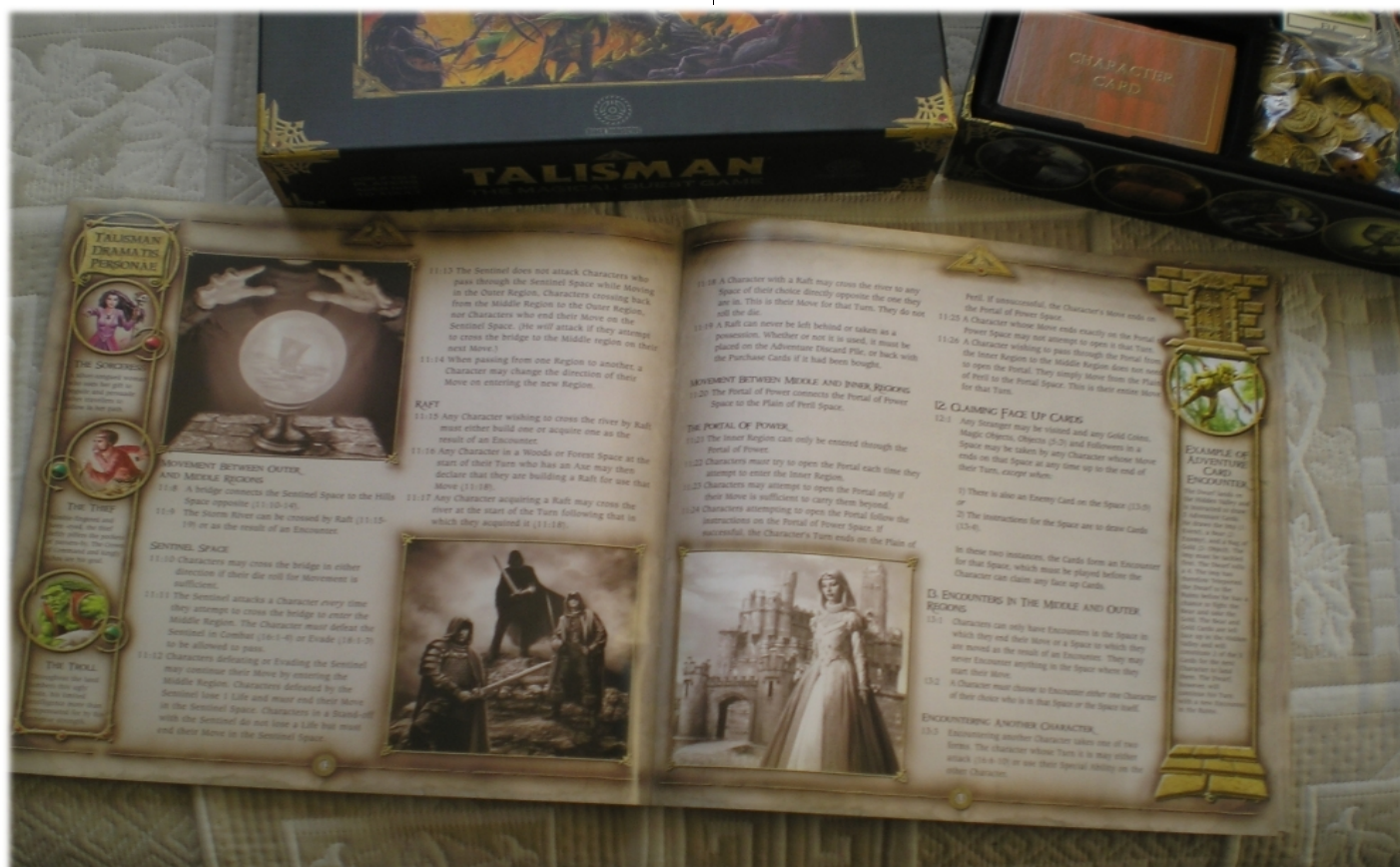
Co do samej jakości wykonania poszczególnych elementów. Wszystkie karty są wykonane z dobrej tektury i polakierowane. To z pewnością zapewni im całkiem długą żywotność. Po kilku rozegranych partiach, nie zauważyłem, aby któraś z nich uległa nadmiernemu zużyciu. Jest to o tyle istotne, że ich niewielki rozmiar, nie pozwala na zastosowanie żadnych koszulek, czy folijek, dostępnych obecnie na rynku. Inną sprawą są grafiki na kartach. Są one po prostu przepiękne. Tak dobrze wykonanych kart nie widziałem już od bardzo dawna. Zdecydowany plus.

Kolejnym precudownym elementem są żetony Złota. Są one po prostu świetne i nieziemsko klimatyczne. Poza tym, jak ułożymy je w kupki, świetnie brzczą. Wydaje mi się, że będą one używane nie tylko w Talismanie. Inaczej sprawa ma się z resztą znaczników. Są one mało funkcjonalne, ponieważ trudno odczytać na nich poszczególne cyfry (od 1 do 4). Prosty zabieg pociągnięcia cyfr, np. białą farbą, zmieniłby tę sytuację diametralnie.

Plansza wykonana jest z grubej tektury i równie pięknie ilustrowana jak cała reszta zestawu. Nie można mieć do niej żadnych zastrzeżeń.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka podzielona jest na tury. W każdej turze gracz rzuca kostką i przesuwa swoją postać o liczbę oczek, którą wyrzucił. Teren, na który trafia, ma zazwyczaj jakąś instrukcję do wykonania. W zdecydowanej większości polega ona na pociągnięciu odpowiedniej ilości kart przygód i rozpatrzenia ich efektów. Jeśli trafimy na potwora musimy z nim walczyć. Jest to bardzo proste. Rzucamy kostką i dodajemy do wyniku na niej nasz odpowiedni atrybut, tak samo robimy za potwora. Wyższa wygrywa, taki sam wynik oznacza remis. Jeśli przegramy, tracimy jeden żeton życia. Jeśli stracimy wszystkie, postać umiera i musimy wylosować nową. Interakcja pomiędzy graczami wygląda bardzo podobnie, z tą różnicą, że pokonanemu możemy zabrać przedmiot lub sztukę złota, zamiast pozbawiać go życia.



Rozgrywka wygląda w ten sposób, dopóki któryś z graczy nie dojdzie do pola z Koroną Władzy. Wtedy, co turę wykonuje rzut kostką i w przypadku wyrzucenia 4,5 lub 6, zabiera wszystkim pozostałym graczom jeden punkt życia. Dzieje się tak, dopóki: a) wszystkie inne postaci nie umrą, b) ktoś go pokona i sam sięgnie po Koronę Władzy. Na tym etapie gry, zabite postaci nie są zastępowane i zwycięża ostatnia, która zostaje na planszy. Proste, łatwe i przyjemne...

...i zarazem archaiczne. Są to rozwiązania sprzed ponad dwudziestu lat, do których nie wprowadzono praktycznie żadnych zmian (dwie istotne: za 7 punktów Magii pokonanych stworów, otrzymujemy 1 własnej; podczas swojej tury możemy rzucić tylko tyle czarów, ile mieliśmy ich na jej początku). Tak więc cała rozgrywka jest diablo losowa. To, czy

pociągniemy na sam start smoka, czy jakiś przydatny przedmiot, to czysty fart lub pech. Może zajść taka sytuacja, że jedna z postaci od samego początku gry będzie faworyzowana. Dodatkowo, umiejętności specjalne, niektórych z nich, są wyjątkowo potężne, co czyni Talismana jeszcze bardziej niezbalansowanym. To wszystko powinno skreślać go jako dobrą grę na początku XXI wieku. Powinno, jednak tak nie jest. Przy Talismanie można się naprawdę świetnie bawić, a wszystkie wyżej wymienione wady nie psują dobrego wrażenia. Oczywiście pod jednym warunkiem – jesteś fanem starej, dobrej Magii i Miecz. W innym przypadku znienawidzisz Talismana od pierwszej rozgrywki. Musisz brać to pod uwagę przy zakupie tej gry. Potraktuj to jako bezpłatną przestrożę.



Podsumowanie

Talisman, jak na dzisiejsze realia, jest grą strasznie archaiczną. Jego zasady trącą myszką (nawet ich paragrafowy układ został w instrukcji zachowany), a rozwiązania, chociażby dotyczące ruchu, mogą wkurzać. Dodatkowo, na dzień dzisiejszy, gra na samej podstawie szybko może stać się monotonna – jest w niej po prostu za mało kart i postaci. Jestem jednak przekonany, że z każdym kolejnym dodatkiem (a Black Industries ma takowe w planach), będzie ona nabierać coraz większych rumieńców.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Talisman wykonany jest świetnie. Dobrej jakości materiały, świetnie ilustracje. Obniżam mu ocenę za brak plastikowych figurek bohaterów. W dzisiejszych produkcjach jest to, jakby nie patrzeć, pewien standard.

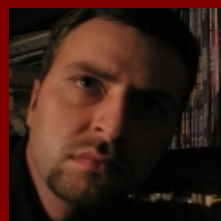
Miodność: Kochasz „Magię i miecz”? Kochasz Talismana. Nie kochasz? Ta gra może cię dobić.

Cena: Relacja wykonania do ceny jest bardzo zadowalająca. Relacja wykonania do miodności może już taka nie być. Wszystko zależy od upodobań.

Czy warto zainwestować w Talismana? Jeśli jesteś fanem starej, dobrej Magii i Miecz, to zdecydowanie tak. Nie zawiedziesz się i gra wciągnie cię na długie godziny. Jeśli nie lubisz losowości i braku równych szans, nie inwestuj. Talisman nie sprzyja równym szansom. Ale zadajmy sobie pytanie: czy życie im sprzyja?



Komentarz ajfla



Nie sposób nie zgodzić się ze Stingiem, zarówno w kwestii jakości wykonania produktu (brzęczące pieniążki są rewelacyjne!), jak i w kwestii archaicznych zasad. Zmiany w stosunku do wcześniejszych edycji są kosmetyczne.

Black Industries stanęli na wysokości zadania, jeżeli chodzi o elementy, na które składa się gra (choć w ramach ciekawostki dodam, że jakimś cudem w posiadanym przeze mnie zestawie znalazło się kilka sztuk więcej kart czarów, niż zakłada instrukcja). Gra zyskałaby bardzo wiele, gdyby oferowała większą różnorodność postaci i przygód. Mam nadzieję, że dodatki to zrekompensują.

Dodam tylko, że polecam przynajmniej spróbować zagrać w Talismana także tym, którzy nie znają dawnej, kultowej Magii i Miecz. Banalnie proste zasady i bardzo losowy przebieg gry ma swój klimat i urok – moim zdaniem może to być ciekawa alternatywa dla bardziej „współczesnych” przygodowych planszówek.



Talisman 4th Edition

Wykonanie: 8/10

Miodność: 5/10

Cena: 7/10 (149.95 zł)



zrecenzował: Sting



Mag-Blast (trzecia edycja)

Kosmiczne wrzaski

Mag-Blast to gra karciana, w której toczymy ogromne wojenne zmagania ras z różnych części galaktyki. Wielkie kosmiczne krążowniki sięją spustoszenie salwami swych plazmowych dział, niezliczone eskadry myśliwców nękają rywala zmasowanymi atakami. Całe rasy odchodzą w mroki zapomnienia – zwycięży i zapanuje nad galaktyką tylko jedna z nich.

Gra umożliwia nam dowodzenie jedną z kosmicznych cywilizacji i prowadzenie wojennych zmagañ o ostateczną dominację nad galaktyką. Przeznaczona jest dla dwóch do ośmiu graczy, najlepiej takich, którym nie brakuje zarówno humoru, jak i fascynacji filmowym klimatem kosmicznych batalii rodem z najlepszych *space-oper*.

Elementy gry

Niewielkich rozmiarów pudełko jest bardzo trwałe i estetycznie wykonane. Wewnątrz znajdziemy instrukcję do gry oraz 165 kart (10 kart ras / statków dowodzenia, 54 karty statków floty oraz 101 kart akcji).

Instrukcja w jasny sposób ilustruje zasady rozgrywki, a jednocześnie napisana jest w luźny, humorystyczny sposób, idealnie pasując do klimatu samej gry. Karty wykonane są świetnie. Są eleganckie, czytelne i trwałe, zdobiące je zabawne ilustracje wykonał John Kovalic (znany między innymi z rewelacyjnych obrazków w serii gier karcianych Munchkin).

Ogólnie jakość wykonania produktu stoi na wysokim poziomie. Masywne pudełko powinno wykazać się należyłą odpornością na uszkodzenia w transporcie, same zaś karty nawet po wielu rozgrywkach pozostaną w dobrym stanie.

Przebieg rozgrywki

Zasady rozgrywki są proste. Karty dzielą się na trzy rodzaje. Pierwszym z nich są karty Okrętów Dowodzenia (10), z których każda reprezentuje inną



rasę walczącą o dominację w kosmosie. Poszczególne rasy mają własną, unikalną specjalną zdolność, umożliwiającą naganianie zasad rządzących batalią w kosmicznej przestrzeni. Każdy z uczestników gry losuje jedną kartę rasy. Wylosowana karta symbolizuje Okręt Dowodzenia, który będziemy bronić w galaktycznym konflikcie. W jaki sposób? Otaczając go innymi jednostkami naszej kosmicznej floty, które stanowią drugi rodzaj kart (54), występujących w grze. Statki floty pełniąc rolę żywych tarcz będą jednocześnie usiłowały obrócić w pył siły nieprzyjaciół.

Brzeży karty Okrętu Dowodzenia oznaczone żółtym, czerwonym, niebieskim i zielonym kolorem oznaczają cztery sektory, w których mogą znajdować się okręty floty (a więc o tym, w którym sektorze znajduje się dany okręt decyduje to, po której stronie Okrętu Dowodzenia leży jego karta). Każdy statek floty (a jest ich wiele rodzajów) opisany jest kilkoma współczynnikami. Składają się na nie: dostępne rodzaje dział (Laserowe, Jonowe i Plazmowe), wytrzymałość kadłuba (ilość obrażeń, po otrzymaniu których jednostka zostaje

zniszczona) oraz szybkość (czyli ilość sektorów wokół Okrętu Dowodzenia, o które jednostka może się przemieścić w turze).

Każdy z graczy rozmieszcza wybrane z dostępnych mu (w drodze losowania) jednostek wokół Okrętu Dowodzenia tak, by w miarę możliwości jak najlepiej był on chroniony. Przemieszczanie statków floty z jednego sektora do innego służy nie tylko umocnieniu osłabionych sił w jednym z nich. Obowiązuje bowiem zasada, że możemy naszym statkiem przeprowadzać atak na jednostkę przeciwnika tylko wtedy, gdy znajduje się on w sektorze rywala o tym samym kolorze.

W jaki sposób prowadzi się galaktyczne wojny? Posługujemy się w tym celu trzecim rodzajem kart dostępnych w grze, czyli kartami akcji (101). Każdy z uczestników ma określoną ich ilość na ręce, zaś podczas rozgrywki są one nieustannie zagrywane i dobierane na rękę nowe (jeśli pozostało nam mniej niż pięć).



Wśród kart akcji najczęściej pojawiają się Salwy (Laserowe, Jonowe i Plazmowe, przy czym odpowiednią salwę można wykonać oczywiście tylko statkiem, który posiada działa danego rodzaju). Za pomocą innych kart akcji możemy wysłać na przeciwnika eskadry myśliwców i bombowców (o ile nasza flota posiada lotniskowiec), idealne do wykończenia jednostki mocno osłabionej skuteczną salwą. W kosmicznych zmaganiach z pewnością pomocne okażą się również Trafienia Bezpośrednie i specjalne efekty dla nich, pasy asteroidów (dające osłonę statkom) oraz pola minowe (unieruchamiające rywala).

Karty akcji mają także swoją wartość w przeliczeniu na surowce, za pomocą, których możemy budować nowe jednostki

naszej floty (wydając trzy jednostki surowca tego samego rodzaju, lub po jednej jednostce każdego z trzech surowców) – wiąże się to niekiedy z trudnymi decyzjami, czy wesprzeć osłabioną flotę nową jednostką, kosztem utraty cennych kart akcji.

Kiedy salwa z naszych dział okazuje się celna?

Zasada jest prosta – trafiamy zawsze, o ile w chwili zagrywania karty nie zapomnimy wydać dźwięku strzału. Jeżeli zdarzy nam się w chwili oddania salwy zapomnieć wydobyć z siebie radosnego „PIF-PAF” lub też innego „TRRRATATA!!!”, strzał nasz okazuje się chybiony! Tak, tak – Mag-Blast to gra dźwiękowa, nieprzypadkowo na pudełku widnieje napis „Wszyscy w kosmosie usłyszą twój krzyk”. Pełna humoru rozgrywka wypełniona jest więc odgłosami strzałów i wybuchów. Zabawy przy tym jest, co nie miara, zwłaszcza w chwili, gdy potężna jednostka nieprzyjaciela eksploduje na drobne kawałeczki, bądź też na drodze abordażu zasilą naszą flotę! Rozgrywka jest szybka i mimo że do zwycięstwa potrzebne jest szczęście przy

dobieraniu kart, taktyczne myślenie będzie tu bardzo pomocne. Szykując zmasowane ataki na nieprzyjaciela, stale musimy dbać o odpowiednią kondycję naszej floty. Zaniedbanie jednego sektora wokół głównej jednostki, rywal wykorzysta błyskawicznie, niwelując nasze ambitne plany panowania nad galaktyką.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Niekolekcyjerska gra karciana wydana przez Fantasy Flight Games (polska edycja: Galakta) z ilustracjami Johna Kovalica. To powinno wystarczyć za rekomendację. Świetne, nafaszerowane humorem rysunki na bardzo estetycznie wykonanych i trwałych kartach, całość zapakowana w niewielkie, wytrzymałe pudełko. Żeby dać wyższą notę, wydawca musiałby chyba zadbać o jeszcze większą różnorodność ilustracji na kartach tego samego typu. Mag-Blast to jeden z tych tytułów, które powinny służyć za wzorzec dla niektórych naszych rodzimych wydawców, jak można i powinno wydawać się tego typu gry.

Miodność: W mojej ocenie, Mag-Blast w gronie dostępnych na rynku karcianych party-games stanowi absolutną czołówkę. Prawdziwy hit w swojej klasie: gra szybka, innowacyjna i wypełniona humorem. Czynniki losowe odgrywa tu sporą rolę, ale dla taktyki także znajdzie się miejsce. Mały minus za niekiedy nierówne szanse i duży plus za różne tryby rozgrywki (opcjonalne zasady przedstawione na końcu instrukcji).

Cena: Biorąc pod uwagę ilość dostępnych w grze kart, jakość wykonania i niesamowitą miodność produktu, cenę Mag-Blasta uważam za bardzo atrakcyjną. W porównaniu do różnych tańszych i droższych gier tego typu, nie trudno dojść do wniosku, iż Mag-Blast po prostu się opłaca. Po wielu szybkich i zabawnych, wypełnionych okrzykami rozgrywkach, gra ani się nie niszczy, ani nie znudzi – o wielu tańszych party-games nie można niestety tego powiedzieć.

Podsumowanie

Mag-Blast to znakomita gra na szybką partyjkę ze znajomymi. Zabawne ilustracje na kartach, nieustające podczas gry odgłosy strzałów i eksplozji, łatwe do opanowania, a jednocześnie ciekawe zasady - wszystko to razem gwarantuje rewelacyjną zabawę, na którą nie trzeba szykować wielogodzinnego spotkania. W mojej ocenie, Mag-Blast to obecnie ścisła czołówka w gronie najlepszych karcianych party-games dostępnych na rynku. Oczywiście, otwarcie stwierdzam, że jest losowa i często niesprawiedliwa. Tyle tylko, że w tego typu „rozrywkowej” grze trudno to uznać za wadę - nie podejść mi karty w tej partyjce, to odegram się w następnej!

Gra ta jest trochę skazana na porównania do bestsellerowego Munchkina (podobny humor za sprawą ilustracji tego samego autora i podobnie prześmiewczy charakter gry. Tak jak kolejne wydania Munchkina parodiują rozmaite konwencje gier RPG, tak Mag-Blast zabawnie przedstawia klimat *space-operowych* galaktycznych wojen). Warto jednak zaznaczyć, że przy takim porównaniu Mag-Blast wcale nie stoi na straconej pozycji! Dla fanów wypełnionych humorem, niekolekcyjerskich karcianek jest to produkt zdecydowanie godny polecenia.

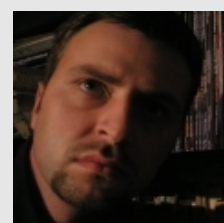


Mag-Blast (trzecia edycja)

Wykonanie: 9/10

Miodność: 9/10

Cena: 9/10 (54,90 zł)



zrecenzował: aijel

**WROTA
WYOBRAŹNI**
wrota.com.pl

*Incunabula Somnus
miejsce, gdzie rodzą się sny*

Login
Hasło

Zaloguj
Załóż konto

przejdź przez

WROTA WYOBRAŹNI

internetowy portal miłośników fantastyki:
**literatura film, komiks & anime,
świat nauki, galerie, fotorelacje,
gry planszowe, karciane i fabularne**

wrota wyobraźni

- > Wiadomości
- > Forum
- > UV(oD)
- > Fotorelacje
- > Redakcja

Gry fabularne

- > Dungeons&Dragons
- > Earthdawn
- > Legenda Pieciu Kragów
- > Neuroshima
- > Świat Mroku
- > Zew Cthulhu
- > Pływy

Rozmaitości

- > Fandom
- > Planszówki i karcianki
- > Aniołowie FGK
- > Pirates CSG
- > Film
- > Komiks
- > Literatura
- > Manga&Anime
- > Nauka
- > Sztuka
- > Varia

Współpraca

- > Gość

Przewodnik

Wtorek, 2 października 2007, 10:13

Przezroczyście żaba laboratoryjna

Wtorek, 2 października 2007, 10:13

Unspeakable Vault (of Doom) #96

Po dłuższej przerwie zapraszamy do lektury kolejnego odcinka UV(oD). Dzisiejszy dedykujemy specjalnie fanom humorystycznej gry karcianej "Munchkin".

Czytaj więcej

Polcon 2007 - relacja [12]

"Munchkin Cthulhu" - [1]

druga [3]

Ostrzegaj! [0]

Legenda [14]

Pływy - senator (grafika) [5]

sluchasz? [795]

Co ty wiesz o literaturze? [101]

iaki to film? [874]

Góra Grosza [419]

Sesja - II Wojna

Wyszukiwarka

Znajdź

Polecamy:
Cthulhu Dark Ages
Cthulhu w czasach
Średniowiecza

Tannhäuser Niekończąca się wojna

Jest rok 1949. Wielka Wojna trwa już 35 lat. Wojska Rzeszy dokonują odkrycia tajemniczego artefaktu, którego poszukiwały od lat. Przedmiot kryje w sobie przerażającą tajemnicę – jest kluczem do otworzenia bram piekieł. Żołnierze elitarniej jednostki Obscura Korps, z markizem Hermannem Von Heizingerem na czele, chcą skorzystać z jego mocy i uwolnić piekielne siły, by w końcu rzucić świat na kolana. Jedynie 42. korpus Marines może przeciwstawić się temu niebezpieczeństwu.

Witaj na wojnie.

Witaj w świecie Tannhäusera.

Tannhäuser to gra taktyczna, osadzona w późnych latach czterdziestych poprzedniego wieku. Pierwsza wojna światowa nigdy się nie skończyła, a siły Rzeszy i Ententy ciągle ścierają się w śmiertelnych

potyczkach. Teraz pojawia się możliwość abyśmy to my pokierowali poczynaniami jednych lub drugich i opowiedzieli się po stronie dobra lub zła. Podział na „białych” i „czarnych” jest tutaj niezwykle wyraźny:

- Po stronie zła i niegodziwości stoi, dowodzony przez markiza Hermanna Von Heizingera, elitarny oddział specjalny – Obscura Korps. Posługując się magią i niezrównanymi umiejętnościami walki wręcz, chcą oni otworzyć bramy do piekieł i ukuć pakt z demonami z Niższych Rzeczywistości.
- Po drugiej stronie, prawa i sprawiedliwości, stoją żołnierze z 42. korpusu Piechoty Morskiej, prowadzeni przez oficera Johna McNeala. Korzystając z najnowszych wynalazków i potężnej siły ognia, mają oni za zadanie powstrzymać Obscura Korps oraz demonicznego markiza Von Heizingera od zrealizowania szalonych planów.

Cel gry różni się w zależności od wybranego przez nas trybu rozgrywki. Jest w czym wybierać, bo dostępnych opcji jest aż cztery. O tym jakie to tryby opowiem nieco później.

Tytułem wstępu warto jeszcze wspomnieć o nowatorskim systemie Pathfinding, polegającym na oznaczeniu poszczególnych pól na planszy różnymi kolorami. Kolory te odpowiadają poszczególnym „ścieżkom” i ułatwiają poruszanie się, a także rozwiązują odwieczny problem gier figurkowych, czyli kto-kogo-widzi. Postać znajdująca się na danej ścieżce jest w stanie dostrzec wszystkich innych bohaterów na polach o tym samym kolorze i vice versa. Proste, a jednocześnie genialne.

Poczułeś się zainteresowany? Pora więc przyjrzeć się nieco bliżej elementom gry i samej rozgrywce.



Elementy gry

Kiedy otworzymy i przejrzymy zawartość pudełka, raczej nie będziemy oszołomieni ilością elementów. Składają się na nie bowiem:

- Duża, dwustronna plansza
- 10 kart postaci
- 10 figurek postaci
- 6 kostek k10
- 160 różnorodnych znaczników i żetonów
- Instrukcja z zasadami gry
- 6 woreczków strunowych

Plansza, podobnie jak wszystkie żetony, wykonana jest z grubej tektury, nie powinna więc ulec zbyt szybkiemu zużyciu. Co prawda zastosowano tutaj gładki papier, a nie lekko chropowaty, ale jakość druku sugeruje, że gra zachowa swoje walory estetyczne i użytkowe przez dość długi czas. Żetony z łatwością wychodzą z wyprasek, co należy zaliczyć na niewątpliwy plus. Złe wyciskające się znaczniki to koszmar każdego gracza.



Plansza zaskakuje swoim rozmiarem. Jej kwadrat liczy sobie niemal 70x70 cm, a wzięwszy pod uwagę,

iż jest ona dwustronna, możemy przyjąć nawet, że przy dłuższym brzegu ma blisko półtora metra. Niestety, posiada też jeden mankament, o którym nie sposób nie wspomnieć. Jest nim kolorystyka. Nadruki na planszy wykonane są w bardzo mrocznej tonacji kolorów, przez co niektóre pola poszczególnych „ścieżek” stają się nieczytelne i zwyczajnie mylą się z innymi. Jednym z rozwiązań jest zapewnienie sobie dodatkowego źródła białego światła, ale przecież nie po to ktoś wymyślił genialny system kolorowych pól, żeby trzeba było przyświecać na niego jeszcze lampką biurową. Za to należy się wielki minus.

Kolejnym ważnym elementem są figurki naszych bohaterów. Chociaż wydawca gry zapewnia, że figurki pomalowane są z zachowaniem najdrobniejszych detali to nie ma się, co łudzić – robota jest solidna, ale wciąż jest to tylko praca taśmowa. Nie należy więc sugerować się postaciami bohaterów z witryny *Fantasy Flight Games*, bo można się zawieść – chociaż modele te same, to nie wyglądają tak samo. Ważne jest jedno – wykonanie absolutnie wystarcza do cieszenia się grą w pełni.

To tyle na temat elementów, pora przejść do kolejnego rozdziału jakim jest...

Przebieg rozgrywki

Kiedy przystępujemy do gry pierwszą rzeczą, jaką musimy zrobić to wybrać tryb rozgrywania potyczki. Do wyboru mamy cztery możliwości: rozgrywkę fabularną, deathmatch, capture the flag oraz domination. Trzy ostatnie powinny brzmieć znajomo fanom sieciowych strzelanek i w zasadzie tym właśnie są – odpowiednikami z gier komputerowych. Ale po kolei.



Tryb fabularny (*Story Mode*) opiera się, jak sama nazwa wskazuje, na pewnej historii. Celem gry jest wypełnienie celów misji (*mission objectives*), oznaczonych na planszy poprzez odpowiednie żetony. Można to osiągnąć na kilka sposobów, a wybór taktyki należy wyłącznie do gracza.

Deathmatch to tryb nastawiony na typowy „wygrzew”. Jedynym celem rozgrywki jest wyeliminowanie z pola bitwy wszystkich jednostek przeciwnika. Więcej na ten temat napisać chyba się nie da.

Tryb *Capture The Flag* polega na zdobyciu flag kontrolowanych przez przeciwnika i zatknięciu ich w swoich punktach strategicznych. *Domination* z kolei to pewna odmiana trybu CTF, w której zamiast zdobywać flagi musimy zatknąć i utrzymać swoje na strategicznych polach planszy.

Tuż po wyborze trybu rozgrywki przydzielamy graczy do drużyn – 42. korpusu Marines lub Obscure Korps. Choć teoretycznie gra przeznaczona jest dla 2 osób to nic nie stoi na przeszkodzie (pisze o tym nawet sam wydawca), aby w rozgrywce uczestniczyło nawet do 10 graczy (każdy kontrolowałby po jednym żołnierzu).

Jeśli chodzi o strony konfliktu to każda ma swoje słabe i mocne strony. Na pierwszy rzut oka to korpus Marines ma przewagę, głównie ze względu na bardzo mocne pistolety i karabiny, ale już

pierwsza rozgrywka weryfikuje ten pogląd. Oddziały niemieckie są bowiem równie potężne, na ich umiejętności walki wręcz żołnierze z Piechoty Morskiej często nie mają jak odpowiedzieć, klaustrofobiczne przestrzenie nie zawsze natomiast pozwalają na użycie najcięższej artylerii. Wszystko rozbija się więc o taktykę.

Każdy z bohaterów ma jeszcze możliwość wybrania dla siebie jednego z trzech (dwóch dla szeregowych żołnierzy) zestawów, z którym podąży do walki. Jeden nastawiony jest typowo na walkę (*combat pack*), drugi na przetrwanie na polu bitwy (*stamina pack*), trzeci z kolei na danie stronie konfliktu pewnej przewagi taktycznej (*mental pack*). Wszystkie z nich są na swój sposób przydatne, a wybranie odpowiedniej kombinacji może znacząco wpłynąć na rozwój wydarzeń na planszy.



Po tym następuje już tylko rzut na rozstawienie (*deployment roll*), w którym zwycięzca wybiera dla siebie dogodniejszą pozycję startową (jedną z dwóch) i zaczyna się gra. Niezwykle ważnym momentem jest rzut na inicjatywę, który na początku każdej tury determinuje, kto poruszać się będzie pierwszy. Gracze naprzemiennie poruszają swoje figurki i wykonują nimi akcje. W czasie jednej tury gracz może poruszyć jednego ze swoich bohaterów tylko raz oraz wykonać nim jedną akcję (np. atak na wroga, wykonanie jednego z celów

misji, podniesienie/upuszczenie przedmiotów, rzucenie czarunku itd. itp.). Kolejność więc ma niebotyczne znaczenie, w późniejszej fazie rozgrywki oznaczać może bowiem przechylenie szali zwycięstwa na jedną, bądź drugą stronę.

Elementem, który ma dodać pewną elastyczność do różnych taktyk graczy są punkty zwycięstwa. Na początku każdy otrzymuje pewną ich ilość i przy ich pomocy może dokonywać swoistych heroicznych akcji. Może na przykład uleczyć swojego bohatera, pozwolić mu w jednej turze przebyć większą odległość do celu lub kontratakować. Ten ciekawy element rozgrywki na pewno wprowadza trochę dodatkowych emocji, nigdy bowiem nie wiadomo, na jaki pomysł wpaść może przeciwnik.

Jeśli mowa o emocjach to warto wspomnieć jeszcze o jednej rzeczy, która zazwyczaj powoduje u nas negatywne reakcje – losowość gry. Co tu dużo mówić, rzucanie kostkami jest w grze całkiem sporo (cały czas korzystamy jedynie z kostek k10), jednakże nie jest to aż tak dokuczliwe. Ważniejsze rzuty (np. rzut na inicjatywę) można bowiem przerzucić korzystając z punktów zwycięstwa, pozostałe (związane głównie z akcjami wykonywanymi przez bohaterów) można najczęściej zmarginalizować poprzez stosowanie rozsądnej taktyki. Oczywiście może się zdarzyć, że obmyślony plan „weźmie w łeb” z powodu niecelnego strzału, bądź nieudanej obrony w walce, ale przecież historia zna wiele takich przypadków.

Podsumowanie

Tannhäuser jest grą specyficzną. Po pierwsze musi się spodobać, po drugie jest nastawiona na ostrą

rywalizację. Nie ma tutaj żadnych drugich miejsc, nie ma sojuszy, nie ma też sentymentów – jest jedynie my albo oni. Osobom, które ciężko znoszą współzawodnictwo tej gry polecić więc nie sposób. Wszyscy inni mogą spróbować dać jej chociażby szansę. Łatwe w opanowaniu zasady, mnogość możliwości w doborze oraz podczas samej rozgrywki, a także szerokie perspektywy na rozwój Tannhäusera (wydawca zapowiedział już dużą ilość dodatków m.in. trzecią stronę konfliktu – Rosjan) sprawiają, że jest to gra, której warto poświęcić trochę uwagi.

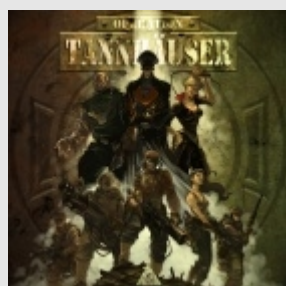


Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra wykonana jest w sposób estetyczny i staranny. Grube tekturki zapewnią jej żywotność. Problemem okazuje się zbyt ciemna kolorystyka planszy, przeszkadzająca w rozgrywce. Drugi minus za spory rozdźwięk pomiędzy prezentowanym a realnym poziomem malowania modeli.

Miodność: Tutaj niespecjalnie jest się do czego przyczepić. Zasady są proste i łatwo przyswajalne, rozgrywka natomiast dynamiczna i emocjonująca. Instrukcja napisana jest w przystępny sposób, a zasady są w miarę klarowne. „W miarę” nie oznacza jednak „w pełni”, niestety do niektórych zagadnień potrzebny jest zamieszczony na stronie wydawnictwa FAQ.

Cena: Niestety zawartość pudełka nie usprawiedliwia wysokiej ceny. Co prawda mamy tutaj do czynienia z nieźle wymodelowanymi plastikowymi figurkami, ale nie wydaje się, aby to akurat był czynnik zawyżający cenę. Z powodzeniem mogłaby kosztować nieco mniej.

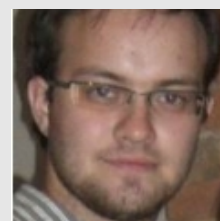


Tannhäuser

Wykonanie: 7/10

Miodność: 9/10

Cena: 6/10 (184.95 zł)



zrecenzował: Ejdzrej

Wiochmen Rejser

Raz na wozie raz w nawozie

W trakcie pisania recenzji nie ucierpiał żaden koń ani żadne dziecko.

Wiochmen Rejser to klasyczna już gra krakowskiego wydawnictwa Kuźnia Gier. Gdy ukazała się ona w 2005 roku, w krótkim czasie trafiła na listę bestsellerów... i w niektórych przypadkach pozostała tam do teraz. W związku z tym nie powinny dziwić zapowiedzi prac nad jej kontynuacją... Co zadecydowało o jej popularności i niezwykłym wzięciu? Z pewnością złożyło się na to kilka czynników, z których bodaj najbardziej znaczącym była wyjątkowo niska cena, wynosząca ok. 20-25 zł. Czym jednak jest sam Wiochmen? Najkrócej ujmując: nastawioną na rozrywkę karcianą grą planszową, w której gracze wcielają się w woźniców, pędzących ze ścierniska swymi wyładowanymi sianem bryczkami na imprezę organizowaną w remizie. Aby lepiej zrozumieć jego popularność należy jednak przyjrzeć mu się nieco bliżej.

Ra-ra-ra-ra, ra-ra-ra-ramki

Przewijając się przez tekst ramki pochodzą od autora niniejszej recenzji. Zawarte w nich treści w różny sposób nawiązują do gry i jej reguł. Większość z nich uwzględnia propozycje sposobów na uatrakcyjnienie rozgrywki bądź też na wprowadzenie różnego rodzaju zmian w zasadach. Nie trzeba korzystać ze wszystkich – nie trzeba zresztą korzystać z żadnego. Jeśli jednak ktoś uzna je za warte uwagi, śmiało może po nie sięgać w swoich rozgrywkach.

W czasie suszy szosa sucha – elementy gry

Niewielkie pudełko, w którym mieści się wszystko, co niezbędne do gry, prezentuje się całkiem atrakcyjnie – miła dla oka, choć raczej prosta ilustracja w tonacji jasnej sepii i motyw drewna w tle wprowadzają w odpowiedni nastrój. Skromne rozmiary opakowania stanowią jego wielką zaletę – dzięki nim bez trudu można je zapakować do dowolnej teczki, gdzie z pewnością nie zajmą dużo miejsca. Niestety, karton, z którego zostało ono wykonane, nie jest najwyższej jakości. Już po otwarciu zaczyna się nieładnie zginać, a po kilku wyprawach nawet rwać. Warto więc zawczasu pomyśleć o jakimś pojemniku zastępczym z nadzieją na przyszłe użytkowanie.

W środku znajdziemy niemal dziewięćdziesiąt kart spiętych gumką-recepturką (przez co mogą być minimalnie wygięte pośrodku), kilka plastikowych, barwnych pionków niczym do Chińczyka i pęczek wykałaczek – bodaj najbardziej nietypowy element tego zestawu. W zamyśle twórców mają one służyć za znacznik Popędu wozaków (jak nazywani są gracze) – o tym jednak dalej. Ten pomysł wydaje się całkiem ciekawy, jednak nie grałem jeszcze z grupą, która używałaby ich zgodnie z zamierzeniami autorów. Wprawdzie wprowadzenie tego rodzaju

Zasada domowa:

Wykałafki w fembaf

Zamiast stosować niepraktyczne znaczniki Popędu, jak prawdziwy wiochmen: "weź je do buzi". Pomijając wszystko inne, może to się odbić na wymowie, nadającej jej odpowiednio "wiochmenowe" brzmienie. Jeśli w trakcie gry wykałaczka z jakiegoś względu zostanie wyjęta choć na moment, wozak natychmiast musi cofnąć swojego pionka o dwa pola. Jednak zadanie jest aż zbyt proste, gdy chodzi ledwie o jeden patyczek... Można je choć minimalnie utrudnić wykorzystując większą liczbę wykałaczek – dwie lub trzy na raz. W miarę możliwości (co jest zależne od pory roku i miejsca pobytu) preferuje się jednak stosowanie łodyg trawy lub podobnych w miejscu wykałaczek.

znacznika może być pomocne, to jednak spowalnia to partię i może rozpraszać grających. Nie wspominając już o tym, że zazwyczaj ciężko jest wygospodarować dosyć miejsca na ich wygodne stosowanie...

Wróćmy jednak do najważniejszego elementu tego zestawu, czyli do kart. Wszystkich ich jest osiemdziesiąt osiem, podzielonych na trzy grupy, różniące się koszulkami. Wykonano je z niezłej jakości kartonu, który jednak wykazuje tendencję do przecierania – jeśli chcemy dłużej cieszyć się Wiochmenem bez utraty estetyki ani czytelności kart, powinniśmy zainwestować w zestaw foliowych koszulek. Przy okazji mogą one uchronić karty przed zniszczeniem na skutek nagłego kontaktu z Bliżej Niezidentyfikowanymi Substancjami na Imprezie lub w Knajpie – w takich bowiem warunkach pojawiać się będą najczęściej (co sugerują nawet twórcy gry). Wszystkie karty utrzymano w czarno-białej tonacji. Karykaturalne, nieco kanciaste rysunki, nieraz wyglądające raczej na szkice, zawdzięczają swój urok właśnie nienaturalności i prostocie. Doskonale oddają atmosferę gry, a czasem mogą rozbawić. Podobną do nich rolę spełniają podpisy kursywą, poprzedzające opis działania danej karty. Warto wspomnieć, że na wielu powtarzających się kartach, jak np. Wio czy Bat, mamy do czynienia z kilkoma różnymi podpisami. Mała rzecz, a cieszy, choć nieco szkoda, iż nie pokuszono się o osobny, unikatowy opis dla każdej z kart.

Najmniej liczne są Karty Wozu – w pudełku znalazły się zaledwie cztery. Każda z nich reprezentuje jedną z biorących udział w wyścigu bryczek i pozwala na zaznaczenie ilości dzieci na wozie (do ośmiu maksymalnie). Po cóż to? Ano dla balastu... Rozpędzone do zawrotnej prędkości wózki chyboczą się i podskakują na wybojach polskich szos, a chwiejną równowagę zapewniają im pośpiesznie skrzyknięte dzieciaki siedzące w sianie. Gdy ostatni bachor opuści wóz (na skutek działań przeciwników lub pola, na którym się znaleźliśmy), dany wozak kończy rozgrywkę.

Nieco więcej jest Kart Szosy – w pudełku znalazły się dwadzieścia cztery z nich. To właśnie z nich powstaje trasa wyścigu, złożona z betonowych

plyt z rozszabrowanego radzieckiego pasa startowego, ciągnąca się od Ścierniska aż do Remizy, gdzie ma się odbyć impreza. Karty tworzące planszę – za wyjątkiem startu i mety – wyklada się zakryte i odkrywa dopiero w momencie, gdy któryś z pionków zakończy na odpowiednim polu swój ruch. A od tego, na jakie pole trafimy, wiele może zależeć. Większość pól wiąże się ze specjalnymi zasadami – niekiedy pomocnymi, innym razem: szkodliwymi dla wozaków. Może nas napaść Baba Jaga, która porwie jedno z naszych dzieci (a przy okazji dokuczy w ten sam sposób jednemu z przeciwników), ale mamy też szansę trafić na Zagubioną autostradę, która pozwoli nam zgubić konkurencję... tylko po to, by zostać przywołanym z powrotem przez konkurenta zatrzymującego się na Koncercie Łydki Grubasa.



Przypadkowość wpisana w tworzenie planszy decyduje o nieprzewidywalności i odmienności nawet licznych partii, dzięki czemu gra nie nudzi. Nawet, gdy poznamy już działanie wszystkich kart, wciąż możemy mieć cichą nadzieję, że to ktoś inny trafi na Dzieci kukurydzy, porywające dzieciaki do sekty – i że akurat nie będzie miał pod ręką Bata... Jakby tego było mało, trasa wyścigu może zostać urozmaicona w dowolny sposób – choć zazwyczaj przypomina okrąg albo mniej lub bardziej zakrzywioną linię, to nic nie stoi na przeszkodzie, by w którymś miejscu np. rozdzielała się na dwa krótkie równoległe odcinki, umożliwiając wybór drogi na rozstajach.

Zarówno Wio jak i Bat, wspomniane wcześniej, należą do Kart Wozaka – najliczniejszej grupy kart,

liczącej aż sześćdziesiąt elementów. O dziwo, wydaje się, że to trochę za mało... Niektóre z nich mają jednak kilka zastosowań – najlepszym przykładem będzie tu Bat, który możemy wykorzystać zarówno do zwiększenia swojego Popędu w Fazie Rozpędu, jak i do batożenia przeciwników mijanych w Fazie Jazdy... albo też do pozbycia się Baby z wozu lub do obronienia się przed atakiem Dzieci kukurydzy. Gra jest bardzo dynamiczna i często przychodzi nam przetasowywać wykorzystane karty w celu powtórnego wykorzystania. Po pewnym czasie ich powtarzalność i stosunkowa niewielka ilość wzorów zaczyna nużyć. Aż dziw, że – mimo licznych sugestii i życzeń ukazujących się w sieci – autorzy nie pokusili się o opracowanie zestawu dodatkowych kart.

Karty Wozaka dociągamy z puli i stosujemy we wszelakich celach – czy będzie to poprawienie własnej sytuacji, czy też zaszkodzenie przeciwnikom. Ich stosowanie nie sprawia problemów, jednak kilka kwestii wydaje się niejasnych – tu z pomocą przychodzi krótka instrukcja, zmieszczona na wielokrotnie złożonej,

dwustronnie zadrukowanej karcie A4. Poza ogólnym opisem zasad, precyzuje ona większość, jeśli nie wszystkie dyskusyjne kwestie – temu celowi służy wchodzące w jej skład FAQ. Warto się z nim zapoznać przed rozpoczęciem gry.

Wiśta! – przebieg rozgrywki

Zasady Wiochmena są proste jak sznurek w kieszeni. Dopóki zna się je tylko z instrukcji, mogą wydawać się skomplikowane – przynajmniej dla kogoś, kto nigdy jeszcze nie miał do czynienia z grammi planszowymi. Takie osoby mogą pogubić się słysząc, że "karty Wio zagrywane są jednocześnie na początku rundy, a pozostałe karty w trakcie kolejki danej osoby lub w dowolnym momencie". Także niektóre opisy mogą budzić wątpliwości – z pomocą przychodzi wspomniane już FAQ, ale to nie wszystko. Tak naprawdę do zrozumienia Wiochmena konieczne jest rozegranie przynajmniej jednej-dwóch partii. Pozwala to zapoznać się z talią, przywyknąć do specyfiki gry... i odkryć faktyczną prostotę reguł, umożliwiającą grę w niemal każdych warunkach. To z pewnością spora zaleta.

Zasady domowe:

Chałupnicze karty

Chcesz zmienić trochę przebieg rozgrywki? Pozwolić, by gra na nowo zaskoczyła Ciebie i innych? Zastąp wybrane Karty Szosy i Wozaka (najlepiej zamienić odpowiednio: Pustą szosę albo Kontrolę drogową – jeśli gracie we dwóch - oraz jedną z kart Wio lub Nas nie dogonią bądź też Szybki i wściekły) zaproponowanymi poniżej. Ich opisy – a może i rysunki – musisz wykonać samemu, wypisując je na kawałku papieru zbliżonym rozmiarami do karty, który włożysz do koszulki – tak, by zakryta wyglądała jak normalne karty. Możesz również wymyślić zupełnie inne karty – wedle woli:

- **Błąd Matriksa** / Wozak / "Coś mi to przypomina..." lub "Jeszcze jeden i jeszcze raz!" / Zagraj w Fazie Rozpędu na dowolnego gracza. Musi on wykonać instrukcję jednej wybranej przez Ciebie spośród już odkrytych Kart Szosy.

- **Skrót** / Szosa / "Droga krótsza, nie łatwiejsza." / Za każdą odrzuconą kartę uzyskujesz punkt Popędu.

- **Fer plej** / "Trochę ...onej godności, panowie." / Zagraj w dowolnym momencie. W tej rundzie nie wolno batożyć innych za pomocą Batów ani Nahaja. Nie można także stosować Słów uznawanych za obelżywe.

- **Autostopowicz** / Szosa / "Są tu jakieś bunkry?" / Możesz dobrać jedno dziecko, ale tracisz przez to następną turę.

- **Strajk drogowy** / Szosa / "Protestom mówimy stanowcze, zdecydowane NIE." albo "Panie, żebyśmy choć pamiętali, przeciwko czemu strajkujemy..." / Tracisz turę, chyba że zastosujesz Bata lub Nahaja albo odrzucisz kartę Rzut flaszą.

- **Rolnik sam w dolinie** / Wozak / "Rolnik, rolnik, rolnik, pod rolnikiem ciągnik, na ciągniku rolnik worek ma!" lub "Jestem rolnik! Rolnik!" / Zagraj w dowolnym momencie. Możesz zignorować (ale nie cofnąć) efekt dowolnej Karty Szosy.



Celem gry jest – jak łatwo się domyślić – zwycięstwo w wyścigu. Można je osiągnąć na jeden z dwóch sposobów. Pierwszym z nich jest dojechanie do mety w Remizie, drugim – eliminacja konkurencji wszelkimi dostępnymi środkami. Inaczej niż w ogromnej większości gier planszowych, do poruszania się nie stosujemy tutaj kostki. Zamiast tego zwiększamy swój Popęd – wartość określającą zarówno prędkość furmanki, jak i determinację woźnicy. W tym celu stosujemy szereg Kart Wozaka, na czele z Wio czy odpowiednio zagrany Bate. Oczywiście, nie chcemy przy tym, by przeciwnicy za bardzo się wysforowali... Tu z pomocą przychodzą nam inne karty, takie jak Prr (zmniejszająca Popęd o jeden) i straszliwe Słowa uznawane za obelżywe ("Abstrahuje ode mnie!" – co zmniejsza Popęd przeciwnika i jednocześnie pozbawia go jednego z dzieci).

Jak jednak prezentuje się sama rozgrywka? Na początek z Kart Szosy układa się trasę wyścigu, odkrywając jedynie Ściernisko i Remizę. Gracze

ustawiają pionki na starcie i na Kartach Wozu, by oddać ilość dzieci na furmance (zazwyczaj będzie ich siedem lub sześć), a jednocześnie ciągną po pięć Kart Wozaka z talii. Pozostaje jeszcze tylko wybrać rozpoczynającego – HiperFurMana (w kolejnych rundach zostaje nim posiadacz najwyższego Popędu) – i wyścig może się rozpocząć.

Każda runda dzieli się na trzy Fazy – Dociągnięcie Kart, Rozpęd i Jazdę. W pierwszej z nich uzupełniamy zasób kart w ręce, tak by wszyscy mieli ich po pięć. Następnie – na początku Fazy Rozpędu – jednocześnie wyrzucane są karty Wio w dowolnej ilości. W tym momencie należy także dobrać odpowiednią ilość znaczników Popędu, o ile z nich korzystamy. Zaraz po tym kolejka przypada obecnemu HiperFurManowi, który zagrywa swoje karty. Po nim przechodzi ona na gracza po jego lewej stronie i podąża dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Koniec kolejki, czyli pas, ogłasza się mówiąc: "Bedzie!" Większość kart można zagrać tylko w Fazie Rozpędu, jednak instrukcja wymienia kilka wyjątków – między innymi Cud (umożliwiający zanegowanie właśnie zagranej karty, nawet innego Cudu) i Lata praktyki (możliwość wykorzystania właśnie zagranej – nieważne, przez nas czy przez kogoś innego – karty, bo "nie takie rzeczy się ze szwagrem po pijanemu robiło").

Gdy wszyscy zgodzą się już, że "bedzie", przystępuje się do Fazy Jazdy, podczas której pionki posuwają się o tyle pól naprzód, ile punktów Popędu miał pod koniec Fazy Rozpędu dany gracz. W tym momencie dochodzi także do batożenia się – wymijający się lub kończący ruch na tym samym polu gracze mogą stosować wobec siebie Baty, zmniejszając tym samym ilość dzieci na wozie przeciwnika. Szczęśliwcy, na wozach których zostały jeszcze jakieś "rolniczki" (cytuje portalową

HiperFurMan pierwszej wody

Aby oznaczyć obecnego HiperFurMana, autorzy gry sugerują położenie przed nim pudełka po grze, wspominając jednocześnie, że najlepiej sprawdzałby się beret z antenką, którego jednak nie udało się upchnąć do opakowania... W trudnych warunkach można posłużyć się czymkolwiek – czy będzie to wspomniany kartonik, czy nawet gumka-recepturka, bransoletka koleżanki albo cokolwiek innego, co było akurat pod ręką i nie zdołało uciec. W miarę możliwości warto jednak zaopatrzyć się w jakiegoś rodzaju "wiochmeński" gadżet. Czy będzie to gustowny berecik, czy też niewielki pejcz albo ciemne okulary z jednym wybitym szkłem, pozostaje w gestii grających.

Machine 2), kontynuują ruch, a następnie odkrywają i wykonują instrukcje z Kart Szosy, na których się zatrzymali.

Jak wspominałem – choć zasady "na sucho" mogą wydać się przesadnie złożone, jest to mylne wrażenie. W rzeczywistości wszystkie te rozwiązania są intuicyjne i po jednej-dwóch grach nie sprawiają najmniejszych problemów. Partie Wiochmena są niezwykle dynamiczne i mogą wyzwać skrajne emocje, czemu nierzadko towarzyszą rozmaite niewybredne okrzyki – wcale nieodbiegające zbyt daleko od nastroju gry i nie psujące, a wręcz uatrakcyjniające zabawę. Podczas gry, gdy niedbale, szybko wykrzykuje się nazwy zagrywanych kart i groźby pod adresem batożących nas przeciwników, jednocześnie blokując ich posunięcia i starając się wyrwać naprzód, pęd furmanek czuć w powietrzu. Wszystko to decyduje o grywalności tej pozycji i pozwala naprawdę się wciągnąć. Nie należy się także dziwić, jeśli po paru partyjkach zaczniemy sięgać w rozmowach między sobą po sformułowania w rodzaju: "Nie ma bata!"

Wieśmaczyć każdy może..

Wiochmen jest grą bardzo dynamiczną. Świetnie sprawdza się w swobodnych sytuacjach towarzyskich i zdecydowanie nie pasuje do niego cisza – dobrze sprawdzają się za to złośliwe komentarze, niewybredne dowcipy i okrzyki, a także "wieśmaczenie" – czyli wplatanie angielskich makaronizmów, podobnych do występujących na niektórych kartach (jak "Booorn tu bi łajld!"). Umiarkowane naśladowanie gwary również nie powinno zaszkodzić... Aby jeszcze podkreślić atmosferę rywalizacji i pędu, dobrze jest puścić w tle nawet dosyć głośną, ale przede wszystkim: szybką i możliwie prostą muzykę. Dobrze by było to coś dopasowanego do absurdu, wesołego nastroju samej gry – równie dobrze może to być starsze disco, jak i wybrane piosenki kabaretowe ("Rolnik sam w dolinie"). Nada się także punk rock (choćby Big Cyc). Najlepiej wypadają jednak utwory Łydki Grubasa – twórców piosenki promującej grę – nota bene sprawiającej wrażenie, jakby jej tekst – w znacznej mierze złożony z nazw rozmaitych kart – powstał na podstawie rozgrywki...

Według autorów, gra może trwać przeciętnie "od 15 do 45 minut". Praktyka pokazuje, że w przypadku wyścigu z ledwie dwoma furmanami może się ona

zamknąć nawet w 10 minutach, choć przy większej liczbie graczy potrafi trwać i godzinę – szczególnie gdy chodzi o pierwszą grę, mającą wprowadzić nową osobę bez wcześniejszego objaśnienia zasad. Wszystko to włącznie z czasem rozkładania planszy, co rzadko zajmuje więcej niż dwie-trzy minuty. W zależności od naszej chęci, możemy wpłynąć na czas rozgrywki także poprzez modyfikację zasad.

Takich dwóch, jak nas trzech to nie będzie ani jednego!

Poniższe zmiany w zasadach stanowią próbę dopasowania Wiochmen Rejsera do gry dwuosobowej i powinny być stosowane jedynie w tym celu. Gdy staniesz na jednym ze wskazanych pól, wykonaj podaną instrukcję zamiast tej na karcie:

- **Baba Jaga** – Czarownica porywa jedno z Twoich dzieci.
- **Kontrola drogowa** – Tracisz najbliższą turę.



Warto zwrócić uwagę na to, co sugerują sami twórcy gry: Wiochmen jest grą towarzyską nastawioną na rozrywkę – i na nic innego. Prostą, łatwą i przyjemną, a przy tym – dla niektórych aż nazbyt – swojską w tematyce. Przy tym wszystkim przeznaczony jest dla przynajmniej trzech (a maksymalnie dla czterech lub – z pomocą dodatkowego pionka i Karty Wozu domowej roboty

- nawet pięciu) osób. Gra w parze jest wprawdzie możliwa i potrafi być całkiem przyjemna, ale aż zbyt dobrze widać, iż nie dla nich obmyślano Wiochmena. Po kilku takich partyjkach gra może zacząć nużyć, co nie powinno występować przy większej liczbie graczy. W dodatku niektóre karty nie działają wcale tak, jak powinny przy zaledwie dwóch graczach - by wspomnieć tylko o przypadku Kontroli Drogowej, która pozbawia tury nas... i wskazaną przez nas osobę.

Zasady domowe:

Raz na wozie, raz pod wozem

Te zasady opcjonalne pozwalają znacząco wydłużyć lub skrócić rozgrywkę. Można z nich skorzystać choćby po to, by spróbować czegoś nieco innego niż zwykle - albo też po to, by zmieścić się w czasie trwania szkolnej przerwy...

- **Jedna runda dookoła ścierniska** - ułóż trasę w krąg (albo w jakikolwiek inny sposób, byle tylko tor wyścigu pozostawał zamknięty) i wyeliminuj kartę Remizy. Możesz także zastąpić ją kartą własnego pomysłu lub dodać jej specjalny efekt (np. "A teraz pójdziemy na jednego... - W najbliższej kolejce nie możesz stosować kart Wio ani Heeta wiśta Wio"). W każdym bądź razie, przestaje ona pełnić funkcje mety - powinna być traktowana jak inne Karty Szosy (w związku z czym na stół trafia zakryta). Wyścig trwa dalej! Gra kończy się dopiero po przejechaniu określonej liczby okrążeń - dwóch lub trzech. Pamiętaj jednak, że im więcej okrążeń, tym mniejsza szansa na ukończenie wyścigu z chociaż jednym dzieckiem.

- **Szybcy i wściekli** - zamiast do pięciu, dociągaj karty do sześciu na ręce. Dzięki temu partia może zostać rozegrana wyjątkowo szybko, co przydaje się, gdy potrzebny jest pośpiech. W tym momencie batożenie może być nadzwyczaj mordercze... W normalnych warunkach lepiej jednak stosować standardowe zasady.

Zasady domowe:

Jazda!

Poniższe zasady opcjonalne - stosowane w dowolnej kombinacji (albo nawet z pominięciem części z nich) pozwalają nieco złagodzić rozgrywkę, kładąc większy nacisk na element wyścigu, podnosząc szanse na zwycięstwo za sprawą wysokiego Popędu.

- **Bachor z wozu, koniom lżej** - Za każdym razem, gdy wozak traci dziecko z wozu, jego Popęd wzrasta o 1.

- **...one zasady fair play** - W pierwszej rundzie wyścigu nie wolno batożyć konkurencji.

- **Prr!** - na Oстрыm zakręcie możesz poświęcić Prr zamiast Wio.

Mimo zabiegów autorów - albo raczej dzięki nim - Popęd rzadko decyduje o przebiegu rozgrywki. Wiochmen jest grą brutalną - tak jak brutalne są komiksy o przygodach Asteriksa i Obeliksa. Najczęściej zwycięzcą zostaje osoba, która miała na tyle dużo szczęścia, by oddalić się od innych, zachowując, choć kilkoro dzieciaków - i która skutecznie wykorzystwała kilka bardziej "agresywnych kart" w celu wyeliminowania przeciwników. Później wystarczy, by ktoś miał trochę pecha i przeżył bliskie spotkanie z Dziećmi kukurydzy albo wpadł na o jeden Ostry zakręt (którego można uniknąć tylko poświęcając Wio, które rzadko jest na ręce w Fazie Jazdy...) za dużo i zegnamy do następnych sianokosów. Naprawdę rzadko kiedy udaje się przejechać cały wyścig. W przypadku agresywnej rozgrywki i braku szczęścia trasa okazuje się po prostu za długa, a zabawa kończy się już przy połowie odkrytych pól. Nie jest to poważna wada - albo i wcale nią nie jest. Ot, urok gry...

Prryjechamim - podsumowanie

Wiochmen Rejser jest grą solidnie wykonaną i doskonale realizującą stawiany mu cel: zapewnienie dobrej zabawy dla grupki znajomych. Można go

zabrać niemal wszędzie i mieć pewność, że znajdzie on powodzenie – nawet jeśli grający nie mieli dotąd styczności z wieloma grami planszowymi. Ba – może stać się bodźcem, który przekona do nich kogoś zupełnie zielonego. Jak autor niniejszej recenzji. Ułatwiają to proste zasady (choć do ich opanowania trzeba przynajmniej kilku rund gry), swojska, abstrakcyjna tematyka oraz wyjątkowo atrakcyjna – w porównaniu z wieloma innymi grami planszowymi i karcianymi – cena. Nie każdy będzie skłonny poświęcić ponad 60 czy nawet 100-200 złotych na "jakąś grę", ale 20 zł? Podobnie ma się rzecz z samym pomysłem: nie wszystkim musi odpowiadać gra o służbie zdrowia, a skandale polityczne i twarze ich "bohaterów" przemijają. Jednak fantastyczne, beczasowe wyścigi furmanek mogą trwać.

Niestety, swojska tematyka i charakterystyczny, prosty dowcip twórców, podobnie jak utrzymane w podobnym tonie ilustracje, dla jednych będące zaletami, dla innych mogą okazać się wadą i gwoździem trumiennym Wiochmena. Jeśli ktoś nie widzi nic zabawnego w wyścigu batożących się furmanek, nie powinien sięgać po tę pozycję. Z kolei wielbiciele Kuby Wędrowycza nie powinni czekać – ta gra wydaje się idealnie dopasowana do przygód wiejskiego egzorcysty-amatora i jego towarzyszy. Jednak zdecydowanie nie jest to pozycja dla każdego.

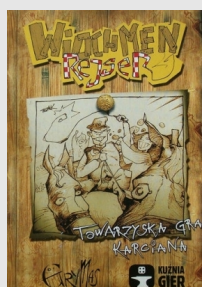


Komentarz do oceny

Wykonanie: Niewielkie pudełko jest wygodne do przenoszenia – niestety, wykonano je z kartonu słabej jakości, który szybko może ulec zniszczeniu. Proste, karykaturalne grafiki świetnie oddają nastrój towarzyszący grze, dodatkowo umacniany przez podpisy na wszystkich kartach (i nazwy części z nich). Same karty – jakościowo prezentujące się znacznie lepiej od opakowania – niestety wymuszają zakup koszulek. W innym wypadku już po paru grach ilustracje na nich zaczną wyraźnie się przecierać, odsłaniając charakterystyczny czarny wzór kartonu.

Miodność: W pierwszym momencie gra jest świetna. Prosta, dowcipna, dynamiczna i wciągająca, a przy tym świeża, nieprzewidywalna. W drugim podobnie – choć znamy już karty i ich podpisy, nigdy nie wiemy, na co trafimy na szosie. Niestety, bez chociaż dwóch osób do towarzystwa gra traci trochę na jakości, a po kilku(nastu) partiach może się wydać zbyt mało urozmaicona. Dzięki dynamice, prostocie i szczególnemu nastrojowi jest to jednak dobry wstęp do gier planszowych – i "małe, co nieco", w sam raz na przerwę pomiędzy pozycjami wymagającymi większego zaangażowania, do którego często się wraca. Zaś dzięki szybkości – także idealna "gra na długą przerwę"...

Cena: W granicach 30 złotych (wliczając koszt koszulek) otrzymujemy porządnie wykonaną, prostą i zabawną grę, idealną na spotkania ze znajomymi i do przełamywania lodów towarzyskich. Nad czym tu się zastanawiać?

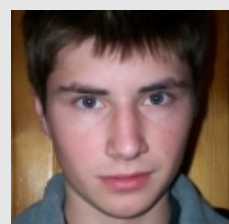


Wiochmen Rejser

Wykonanie: 7/10

Miodność: 7/10

Cena: 10/10 (19.95 zł)



zrecenzował: Zsu-Et-Am

Clash of Kings Expansion

Starcie Królów

Nowe oblicze zmagania o Westeros

Clash of Kings (Starcie Królów) to dodatek do znakomitej gry planszowej *Game of Thrones* (recenzja w 1 numerze RT). Tytuł dodatku nawiązuje do drugiego tomu cyklu „Pieśń Lodu i Ognia” G. R. R. Martina, na którym oparta jest gra.

Gra o Tron okazała się prawdziwym hitem, wydanie w takiej sytuacji dodatku wydaje się być naturalnym ruchem ze strony wydawcy. Atutem gry był ogrom możliwości podczas rozgrywki połączony z prostotą zasad. W tym kontekście wprowadzanie nowych elementów do zasad stanowi pewne ryzyko, łatwo bowiem wypaczyć to, co stanowiło siłę podstawowej wersji produktu. Jak jest w tym przypadku? Na to pytanie odpowiem przedstawiając elementy, na jakie składa się dodatek, oraz sposób, w jaki wpływają one na przebieg rozgrywki.

Elementy gry

Pudełko z dodatkiem ma dokładnie takie same gabaryty, jak podstawowa gra. Wieczko zdobi ilustracja przedstawiająca wyruszającą do boju armię Lannisterów. „Mroźna” ilustracja Nocnej Straży z „Gry o Tron” wydaje się być bardziej

klimatyczna, nie zmienia to jednak faktu, że wydawca skutecznie zadbał o to, by dodatek wydany był równie solidnie i estetycznie.



Na elementy dodatku składają się:

- nakładka na południową część Westeros
- nakładka na Tory Wpływów
- 7 kart Domu Martell
- 42 nowe karty Rodów
- 6 startowych kart Domów (do gry dla 6 graczy)
- 15 żetonów rozkazów Rodu Martell
- 20 żetonów władzy Rodu Martell
- 3 znaczniki wpływów Rodu Martell
- 1 znacznik zapasów Rodu Martell
- pionki rycerzy (4), piechoty (10) i statków (6) dla Rodu Martell
- 18 pionków machin oblężniczych (po 3 dla każdego Rodu)
- 9 szarych pionków fortyfikacji
- 30 żetonów rozkazów jednorazowych (po 5 dla każdego Rodu)
- 8 żetonów portów

Jakość wykonania wszystkich elementów niczym nie odbiega od podstawowego zestawu gry. Wszystkie żetony i znaczniki są równie trwałe i estetyczne, ilustracje na kartach trzymają ten sam poziom, zaś nowe rodzaje pionków w takim samym stopniu rażą prostotą.

Sześciu graczy

Możliwość gry w sześć osób to jedna z ważniejszych modyfikacji, jakie oferuje Clash of Kings. Do zmagania o Żelazny Tron dołącza Ród Martell, na południowym wschodzie Westeros. Do tego celu stworzono dwie nakładki na planszę – jedna zmienia regiony w południowej części mapy, druga zaś modyfikuje Tory Wpływów (teraz mają sześć, zamiast pięciu pozycji). Druga strona nakładki na Tory Wpływów pozwala zastosować wariant gry dla trzech osób.



W zestawie znajdziemy wszystkie elementy dla Rodu Martell, które w Grze o Tron były dostępne dla pozostałych Rodów, a więc pionki symbolizujące poszczególne jednostki, talie Rodu, karta startowa, znaczniki na planszę oraz żetony rozkazów i władzy.

Pojawienie się nowej siły w znaczny sposób zmienia rozgrywkę. Ród Martell to nowy rywal w zmaganiach o Żelazny Tron, ale może okazać się także wygodnym sojusznikiem w walce z innym Rodem. W pierwszej fazie rozgrywki zmianę układu sił najbardziej odczują Rody Baratheon i Tyrell, gdyż Martellowie pojawiają się w bliskim ich sąsiedztwie. Teraz tylko Ród Starków na północy kontynentu ma więcej swobody i przestrzeni w początkowej fazie rozgrywki.

Więcej graczy, to oczywiście większe pole do manewru, jeżeli chodzi o zawieranie nietrwałych sojuszy i rywalizacji o regiony. Konsekwencją zastosowania tego wariantu będzie oczywiście także dłuższy czas rozgrywki, ale nie aż tak bardzo, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. Faza Westeros trwa tyle samo, bowiem zdarzenia zagrywa się dla wszystkich, na czas licytacji również ilość graczy nie ma znaczącego wpływu. Faza planowania również trwa dla wszystkich jednocześnie, zatem większa ilość graczy nie powinna tej fazy wydłużać w czasie. Rozgrzywka zatem będzie toczyła się wolniej jedynie w podczas wykonywania kolejnych rozkazów.

Podsumowując – wprowadzenie szóstego Rodu rozgrywkę znacznie uatrakcyjni, o ile oczywiście znajdziemy tylu chętnych do wielogodzinnych zmagania.

Nowe Karty Rodów

Dodatek oferuje zestaw nowych Kart Rodów, którym możemy zastąpić talię dotychczasową. Nowe karty zawierają znacznie potężniejszych przywódców bitew z nowymi, ciekawymi zdolnościami. Dzięki użyciu tych kart, znacznie wzrasta rola taktycznego zagrywania odpowiednich dowódców – ich siła istotniej wpływa na armie, niż w przypadku kart z zestawu podstawowego. Ciekawostką jest tutaj Tywin Lannister, którego siła uzależniona jest od ilości żetonów władzy wydanych przez gracza. Tego typu smaczki w nowym zestawie kart, bardziej oddają specyfikę

poszczególnych Domów Westeros, przede wszystkim ku ucieście graczy znających prozę G.R.R. Martina, na podstawie której powstała gra.

Machiny oblężnicze

Machiny oblężnicze to nowy, bardzo ciekawy rodzaj jednostki, którym możemy zasilać nasze armie. Wyjątkowo skuteczne w ataku i kompletnie bezradne w obronie. To ciekawa alternatywa dla rycerstwa, którego koszt jest identyczny (machiny w ataku są dwukrotnie silniejsze, zaś w obronie o połowę słabsze, poza tym nie możemy ich wycofać po przegranej bitwie). Umiejętnie stosowanie machin, pozwala przeprowadzać bardzo skuteczne ataki, ale wprowadzanie tych jednostek do armii wymaga rozważań. Pomysł jest świetny, do tej pory zdecydowanie brakowało jednostek o zróżnicowanej sile ataku/obrony. Element ten znacznie rozszerza repertuar dostępnych graczom możliwości.

Fortyfikacje

Kolejną propozycją, którą dostajemy wraz z dodatkiem, są fortyfikacje. Symbolizują je szare pionki, gdyż wzniesiona fortyfikacja nie jest przypisana do konkretnego Rodu, jak ma to miejsce w przypadku wojsk. Każdy z graczy może wznosić fortyfikacje na dowolnym obszarze poprzez wydanie rozkazu Umocnienia Władzy (zamiast zyskania żetonu władzy). Jest to bardzo skuteczna forma obrony przed rycerstwem, gdyż siła atakujących i wspierających atak rycerzy przeciw fortyfikacji jest redukowana o 1. Wzniesienie fortyfikacji może więc pokrzyżować plany wrogiej armii zdominowanej przez rycerstwo, natomiast skuteczność tego elementu jest stosunkowo niewielka w walce z armią zdominowaną przez piechotę i maszyny oblężnicze. Fortyfikacje to kolejny element dodatku, który urozmaica rozgrywkę, jednocześnie nie wprowadzając w jej przebiegu niepotrzebnych komplikacji.

Porty Westeros

Porty to kolejny opcjonalny element gry, który dostajemy wraz z dodatkiem Clash of Kings. Jest to jeden z ważniejszych elementów, które zazwyczaj po pierwszym zastosowaniu – na stałe pozostaje w rozgrywkach, jako absolutny niezbędny gry zbalansowanej i urozmaiconej. Ośmiem portów Westeros symbolizują duże, okrągłe żetony umieszczane w odpowiednich miejscach na mapie kontynentu. Traktuje się je jako dodatkowe obszary (umieszczone na granicy między lądem, a morzem), w których mogą znajdować się statki. Wprowadzenie tego elementu doskonale rozwiązuje problem oblegania morza przez flotę przeciwnika (dotychczas otoczenie flotą wybrzeża posiadanego przez rywala działało na niego paraliżująco). Właściciel portu (ziem do niego przylegających) może na drodze werbunku tworzyć statki i nawiązać walkę z flotą dominującą na przylegających obszarach morskich. Jednocześnie portu nie można zaatakować bezpośrednio z morza.



Ciekawą zasadą są konsekwencje zajęcia przez przeciwnika lądu do którego przylega port. Jeżeli w takim porcie znajdują się nasze statki, rywal może je zatopić, ale ma także możliwość zasilenia tymi jednostkami swojej floty! Tak więc chwila nieuwagi może sprawić, że nie tylko poniesiemy straty, ale w istotny sposób umocnimy rywala.

Warto wspomnieć tutaj o jeszcze jednym urozmaiceniu rozgrywki za sprawą tego elementu. Gracz kontrolujący port może czerpać korzyści z handlu morskiego. Działa to tak, jak rozkaz Umocnienia Władzy na lądzie. W analogiczny sposób możemy wydawać rozkaz statkom w porcie, jednak handel morski (z Wolnymi Miastami i krajami poza Westeros) możliwy jest tylko wtedy, gdy sąsiadujące z portem morze nie znajduje się pod panowaniem rywala.

Rozkazy jednorazowe

Następnym urozmaiceniem rozgrywki zaproponowanym w Clash of Kings jest zestaw rozkazów jednorazowych. Każdy z graczy oprócz puli standardowych rozkazów dostępnych w każdej turze, dostaje 5 żetonów rozkazów jednorazowych. Cztery z nich są takie same dla każdego z rywali, natomiast piąty jest unikalny dla każdego Rodu Westeros. Dzięki temu, rozkazy jednorazowe jeszcze bardziej różnicują i oddają specyfikę Rodów Westeros, co oczywiście należy uznać za atut.

Rozkazy jednorazowe w istotny sposób zmieniają strategię w Fazie Planowania. Jeżeli chodzi o rozkazy dostępne każdemu z Rodów, jest tutaj możliwość dokonania rekrutacji na wybranym obszarze (niezależnie od rekrutacji w Fazie Westeros), zwiększenie zasobów oraz poprawienie mobilności wojsk za sprawą „Wymuszonego marszu”, co niejednokrotnie może zaskoczyć rywala. Ten element daje graczom większą swobodę w realizacji swych strategii, niezależnie od niesprzyjającego niekiedy układu zdarzeń (np. długie oczekiwanie na mobilizację bądź liczenie zasobów) w Fazie Westeros.

Co jeszcze?

Oprócz opisanych wyżej nowych elementów, które możemy wprowadzić do naszych rozgrywek, instrukcja do Clash of Kings zawiera dodatkowe

propozycje modyfikacji dotychczasowych zasad. Jedną z nich jest użycie wspomnianej już nakładki na Tory Wpływów przy grze dla 3 graczy (wariant ten zwiększa rolę pozycji na Dworze Królewskim).

Zaproponowano tutaj także możliwość nieco innego przeprowadzania bitew. Zamiast zagrywania wybranego przywódcy, wybieramy trzy karty z których przeciwnik losuje kartę, która zostanie użyta. Pomysł ten można wprowadzić w życie także nie posiadając dodatku, jednak z pewnością nie wszystkim przypadnie on do gustu. Bitwy stają się mniej przewidywalne, pojawia się element ryzyka i niepewności. Z drugiej strony jednak, dobrą taktykę i kalkulację może zniwelować zwykły przypadek. Osobiście nie korzystam z tego wariantu i odgradzam go, gdyż Grę o Tron cenię właśnie za to, że rola czynnika losowego została tutaj zminimalizowana.

Godna uwagi natomiast jest inna, zaproponowana tutaj modyfikacja zasad (którą również można wziąć pod uwagę nie posiadając dodatku). Chodzi o odkrywanie nie jednej, a trzech kart z każdej z talii Westeros. Dzięki temu gracze nie są zaskoczeni zdarzeniami w fazie Westeros, lecz wiedzą co ich czeka na początku kolejnych tur rozgrywki. Za sprawą tej zasady element zaskoczenia znika, za to gracze mają nie lada pole do popisu, jeżeli chodzi o odpowiednią taktykę uzależnioną od nadchodzących zdarzeń. Nie byłem przekonany co do tej zasady, do chwili wypróbowania jej w praktyce. Dzięki temu przebieg naszej rozgrywki w jeszcze większym stopniu uzależniony będzie od umiejętności taktycznych i zdolności przewidywania, a rola przypadku zejdzie na jeszcze dalszy plan.

Podsumowanie

Recenzując Grę o Tron (w poprzednim numerze RT), wielokrotnie wspominałem o wyjątkowości tego produktu. Multum możliwości, prostota zasad, piękne wykonanie, a jednocześnie urzekająca

innowacyjność i najwyższy poziom, jeżeli chodzi o pomysłów realizację zbalansowanych zasad ze znikomą rolą czynnika losowego.

Okazuje się, że Clash of Kings czyni tą grę zdecydowanie lepszą. Repertuar dostępnych graczom możliwości staje się teraz znacznie bogatszy, a przebieg rozgrywki komplikuje się w nieznacznym stopniu. Dodatek czyni grę jeszcze bardziej zrównoważoną, a oferowane tutaj elementy można stosować wybiórczo, w różnych rozgrywkach wybierając takie warianty, jakie najbardziej przypadną nam do gustu.

Nie będę się tutaj doszukiwał na siłę wad i niedociągnięć. Clash of Kings to bardzo udany dodatek, nietrudno spotkać się z opinią, że tylko z tym dodatkiem można w pełni czerpać z możliwości i bogactwa oferowanego przez Grę o Tron. Niezależnie od tego jednak, trzeba uczciwie stwierdzić, że cena tego produktu jest bardzo wysoka. Clash of Kings kosztuje niewiele mniej, niż sama Gra o Tron, a jest to TYLKO dodatek. Z czysto technicznego punktu widzenia składa się z o wiele mniejszej ilości elementów niż podstawowy zestaw. Ilość oferowanych przez Clash of Kings atrakcji nie jest współmierna do wysokiej ceny produktu. Z drugiej strony jednak, osoba zafascynowana Grą o Tron z całą pewnością wydanych na Clash of Kings pieniędzy nie pożałuje – o ile będzie w stanie wykorzystać go w pełni, mając przynajmniej co jakiś czas możliwość rozegrania partii w 6 osób.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wszystkie elementy dodatku wykonano na równie wysokim poziomie, co podstawowy zestaw Gry o Tron, nie pozostało mi więc nic innego, jak dać równie wysoką notę.

Miodność: Dodatek bardzo urozmaica rozgrywkę. Doskonale opracowana planszówka, jaką jest Gra o Tron, za sprawą Starcia Królów staje się jeszcze bardziej pasjonująca. Nowe elementy bardzo łatwo wprowadzić do gry, a efektem tego jest jeszcze większy repertuar możliwości i jeszcze lepsze zbalansowanie zasad. Można się nawet pokusić o stwierdzenie, że dopiero z tym dodatkiem możemy czerpać w pełni z możliwości, jakie oferuje nam Gra o Tron.

Cena: Clash of Kings to dodatek, a nie samodzielna gra. Pudełko zawiera o wiele mniej elementów niż podstawowy zestaw do gry. W tym kontekście – cena CoK niestety nie jest atutem tego produktu, dlatego zaniżyłem ocenę o kilka oczek. Dodatek jest niewiele tańszy niż zestaw podstawowy. Gdyby nie fakt, że ilość pozytywnych zmian, jakie ze sobą niesie jest ogromna (i każdemu posiadaczowi Gry o Tron warto go polecić) – nota byłaby jeszcze niższa.

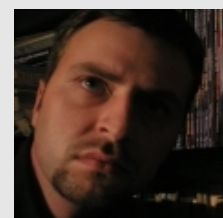


Clash of Kings Expansion

Wykonanie: 9/10

Miodność: 10/10

Cena: 5/10 (135.00 zł)



zrecenzował: aijfel

SLA Industries Nowy, (nie)wspaniały świat

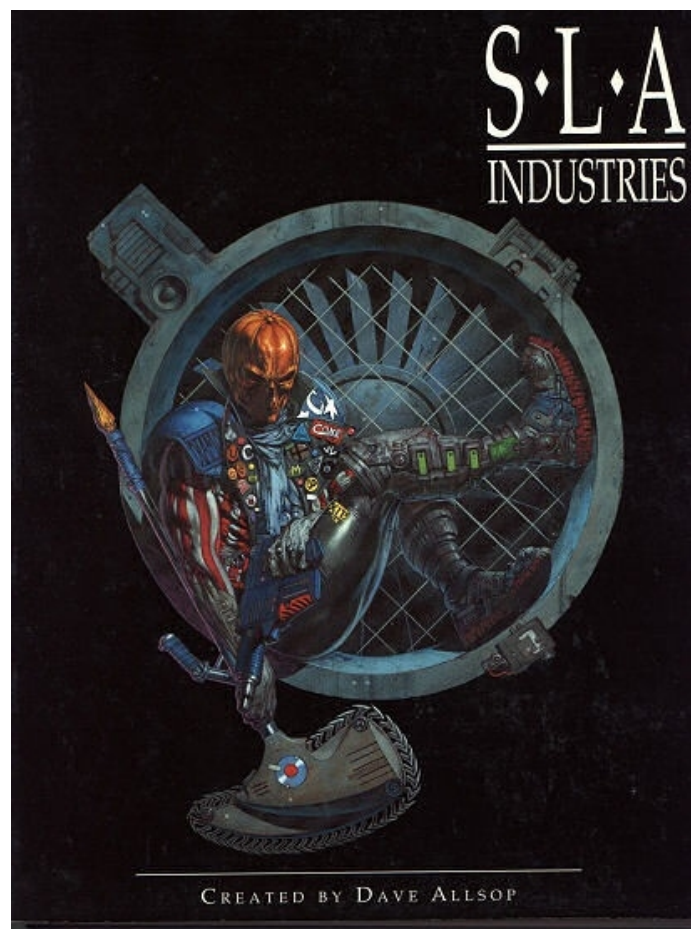
Kilka zdań o świecie

Papkożercy. Siedzący przy telewizorach całymi dniami i wcinający chipsy przy swoich ulubionych programach. Teleturnieje, telenowele, wyścigi samochodowe, co tylko dusza zapagnie. W końcu to na nich koncerny medialne zbijają kokosy. Więc po pracy, przy piwku, siadają przy telewizorku. *Book off, entertainment on.* Styl życia początku XXI wieku.

A teraz drobna zmiana. Po pracy... jakiej pracy? W slumsach, z których pochodzisz nie słyszano takiego terminu. Jakby nie, co tygodniowa zapomoga, to pewnie umarłbyś z głodu. Dzięki Bogu SLA i Pan Slayer dbają o Ciebie. Nie dają ci zginąć. Skoro nie mogą dać pracy, dają te kilka marnych groszy. Powinieneś ich za to kochać. Jednak nienawidzisz. Czemu? Pewnie dlatego, że nie wyjdiesz ze swojej rozpadającej się klatki na ulicę, bo może ci się coś stać. Gangi, zmutowane świny, seryjni mordercy, jeszcze gorsze okropieństwa przełączające kanałami z Sektorów Kanibali. Strach pomyśleć. Jednak życie na Morcie, głównej planecie Świata Postępu, nie jest jednak takie złe. Z pewnością lepsze niż, w którejś z korporacyjnych planet wojny, na których średnia życia wynosi niecałe 15 minut. Nie, na Mort nie jest złe. Jest przecież TV. Seriale, sport, teleturnieje? Zapomnij! Polowanie na psychopatycznych morderców, Big Brother z wielkimi spluwami, śmierć, masakra, flaki. Codziennie jesteś tym karmiony. Brutalny program telewizyjny to dopełnienie twojej diety. W TV widzisz Ich -

Funkcjonariuszy SLA, gwiazdy medialne, morderców, których uwielbiają miliony. Albo nienawidzą. Ty ich nienawidzisz. Pałętają się po twoim podwórku i rozstawiają ludzi. Od nich gorsi są tylko Shiverzy - miejscowa policja. Przekupna, pełna naćpanych psychopatów, którzy tylko patrzą jak się tutaj wyżyć. Jakby życie i tak nie było wystarczająco ciężkie. Ty siedzisz tutaj, w na pół zrujnowanej dziurze, a Funkcjonariusze mają wszystko. Wszystko stary. Dziwki, samochody, mega imprezy. Jasne, mają też Wewnętrzną Kontrolę i jeśli któryś postanowi odwrócić się od Pana Slayera dostaje czapę. Fakt. Ale ty możesz dostać czapę przechodząc przez ulicę, a nie stać cię na nowe spodnie. Lepiej chyba dostać czapę, ale pożyczyć w luksusie. Jak myślisz?

Nie. Nie odpowiadaj. Masz już dość. Nie chcieli cię na Funkcjonariusza. Ich problem. Twój ulubiony seryjny morderca Pan Różowe Brzytwy znów wykończył jakąś cizję. Jest gwiazdą. Mówi się o nim. Jest kimś ważnym. Ostrzysz siekierę. Koniec tej bierności. Koniec oglądania. Czas samemu podbić



telewizję. Myślisz tylko nad niepowtarzalnym *image* i niedługo ruszysz w miasto. Zaczną się łowy. Ty kontra Funkcjonariusze. Już nie możesz się doczekać.

Tak na szybko przedstawić można klimat SLA Industries. Industrialnego horroru umieszczonego gdzieś w odległej przyszłości, po tym jak ludzkość sięgnęła gwiazd i odkryła nowe rasy. Wiele lat po Wojnach Korporacyjnych, które wyłoniły jednego zwycięzcę – korporację SLA Industries, na której czele stoi Pan Slayer, nieśmiertelny manager tej mega-organizacji. Klimat systemu najlepiej określa jedno słowo. Totalitaryzm. SLA kontroluje wszystko – od wytwórców papieru toaletowego do opium dla mas – telewizji. Czytanie wyszło z mody. Poezja również. Teraz liczą się tylko krwawe programy telewizyjne kręcone na żywo. Im krwawsze tym lepiej.

Rozgrywka umieszczona jest na Mort, głównej planecie Znanego Wszechświata. Jej główne miasto, *nomen omen*, również Mort to gigantyczny moloch pełen dymiących fabryk, braku nadziei i zapadających się slumsów. Całe miasto ma powierzchnię znacznie większą niż nasza planeta i podróż z jednego jego krańca do drugiego może trwać latami. Ma również swoje mroczne sekrety – są nimi Sektory Kanibali, do których SLA wyrzuca wszelkie nieudane eksperymenty. Niestety, niektóre czasami wracają. I są wredne.

Gracze wcielają się w Funkcjonariuszy korporacji, którzy mają dbać o porządek publiczny. Oznacza to eliminowanie wszelkiego rodzaju psychopatów, agentów wrogich korporacji, nieudanych eksperymentów genetycznych i tym podobnych, przyjemnych okropności. Oczywiście, są oni cały czas inwigilowani i nawet najmniejszy brak lojalności może ich kosztować życie. Ta gra jest pełna paranoi. Tutaj nie ma przyjaciół. Każdy może wepchnąć ci kosę w plecy, tylko po to, by samemu skoczyć wyżej.

Mamy jeszcze rasy obcych. Honorowych

Shaktarów, którzy nieubłaganie kojarzą się z Predatorami (nie tylko z wyglądu). Emocjonalnych, empatycznych Ebonów i ich mniej empatycznych, a bardziej wkurzonych krewnych Brain Wasterów. Kotowatych drapieżników, Wraith Raidersów, którzy lubują się w zasadzkach i podchodach na swoje ofiary. I dwie inne, oprócz ludzi, rasy, a raczej nie tyle rasy co pewne eksperymenty. Pierwszy, Frotherzy, to ludzie, którzy od wielu pokoleń ćpają narkotyki bojowe produkowane przez SLA. Niezrównane maszyny do zabijania, których życie jest zazwyczaj krótkie i brutalne. Drugi, najlepszy produkt Karmy, laboratoriów genetycznych, Stormer 313 – perfekcyjna maszyna do zabijania wszystkiego, co się rusza, o niezbyt przyjemnym, straszliwym wręcz wyglądzie.

Całą to menażerią możemy oczywiście zagrać i przekonać się samemu o silnych i słabych stronach poszczególnych ras.

Kilka zdań o mechanice

Mechanika jest prosta jak budowa cepa. Rzucamy 2k10 i dodajemy poziom odpowiedniej umiejętności, później zaś odejmujemy wszelkie modyfikatory. Jeśli wynik daje ostatecznie 11+, powiodło się. Jeśli nie, nie daliśmy rady. Jeśli uzyskamy 20+ wchodzi dodatkowe efekty (np. dodatkowe obrażenia, szybsze skończenie akcji, itd.). Kostkologii stosowanej jest w systemie tylko tyle. Wszystko inne – obrażenia, uszkodzenia pancerza i tym podobne rzeczy, głównie związane z walką, odczytamy z kilku ładnie zestawionych tabel.

Proces tworzenia postaci jest również bardzo prosty. Polega na przydzielaniu punktów z puli do interesujących nas atrybutów i umiejętności. Eboni i Brain Wasterzy mogą używać magii, która w SLA jest całkiem potężna i na tyle istotna dla całej społeczności, że np. magiczne leczenie zaczęło wypierać bardziej tradycyjne sposoby. Minusem tej części podręcznika są bardzo skrócone opisy poszczególnych umiejętności i niepraktyczny system wad i zalet, których efekty musi, w zdecydowanej

większości przypadków, określać sam MG (nie są one podane). Ogólnie jeśli ktoś miał w rękach chociażby stary Świat Mroku, bardzo szybko połąpie się w tworzeniu postaci. Inne osoby również nie będą miały z tym większych problemów.

Podczas gry mechanika nie przeszkadza. Czasami szukanie po tabelkach może spowolnić rozgrywkę, ale po kilku rozegranych sesjach gracze powinni łapać pewne modyfikatory i cyferki intuicyjnie. Początkujący MG może mieć problemy związane z małą ilością przykładów (te zaś, co są nie wydają się zbyt przekonujące), ale nie jest to nic, z czym nie można by sobie poradzić. Podręcznik w tej kwestii nie jest jednak *user friendly*.

Grać czy nie?

SLA to bardzo fajny system, który jednak nie wszystkim może przypaść do gustu. Jego problemem jest dosyć specyficzny, paranoiczny i chory klimat. Mort to bardzo patologiczne miejsce a gwałty, seryjne morderstwa i o wiele gorsze perwersje dzieją się w nim na porządku dziennym. Odbiór tego systemu jest bardzo zindywidualizowany. Nie spotkałem jeszcze dwóch osób, które wypowiedziałyby o nim jednakową opinię. No chyba, że taką, iż jest mocno chory.

Wydanie zachwyca średnio. Jak na dzisiejsze czasy trąci myszką. Słaby układ podręcznika, wiele słabych ilustracji, niezbyt przyjazny dla oka skład. SLA to typowy *old school* RPGowy. Stare podręczniki miały swoją specyfikę i klimat. SLA zalicza się właśnie do nich. Nie uświadczymy tu również kredy. Na szczęście twarda okładka i szycie jest

ekstremalnie wytrzymałe i niemal niezniszczalne. Z pewnością podręcznik posłuży kilka dobrych lat.

Jeśli jesteś fanem industrialnego horroru – kupuj bez wahania. Nie pożałujesz wydanych pieniędzy. Jeśli takie klimaty niezbyt cię przekonują – zastanów się. Przeczytaj ową recenzję raz lub dwa i zastanów się czy chcesz wyłożyć sporą kasę na system, w który możesz nawet nie zagrać.

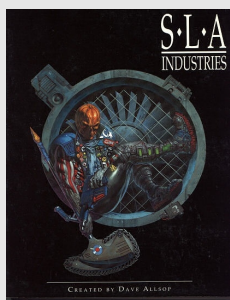


Komentarz do oceny

Wykonanie: Brak kredy, słaby skład, duża ilość marnych rysunków, zły układ podręcznika. Wszystko to drastycznie obniża ocenę tego elementu.

Miodność: Ta gra wymiata. Jeśli jesteś fanem industrialnych klimatów zakochasz się w niej od pierwszego czytania.

Cena: Prawie dwie stowy to zdecydowana przesada. Zawartość jest zapewne warta znacznie więcej, ale wykonanie... przemilczmy to.



SLA Industries

Wykonanie: 5/10

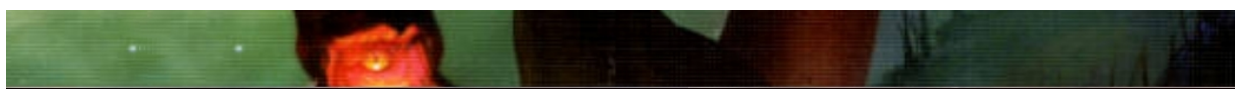
Miodność: 10/10

Cena: 4/10 (174.95 zł)



zrecenzował: Sting

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 3, grudzień 2007



w numerze między innymi:

- Arkham Horror
- Storm of Swords
- Conan RPG

