



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 35, sierpień 2010

ROBOTICA

Munchkin Quest

Alhambra

MechWars

Kraby

Romeo i Julia

Kosmiczny Kupiec

Talisman: Królowa Lodu

Czarne Historie

Earthdawn: Gamemaster's Companion

Ilustracja z okładki gry Robotica - (c) Wyd. CYFR06RAFI



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

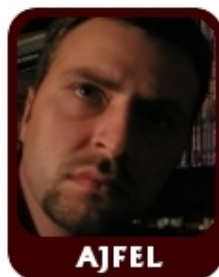
Grafika, skład:

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



Wydawać by się mogło, że okres wakacyjny jest wyjątkowo komfortowy, jeżeli chodzi o szykowanie kolejnego numeru Rebel Timesa. Czas urlopów sprzyja częstym spotkaniom ze znajomymi, planszowym rozgrywkom i sesjom rpg. Mniej zajęć, wypoczynek, spokojniejszy okres w pracy – to wszystko powinno ułatwiać terminowe pisanie recenzji i sprawną realizację wszystkich zadań związanych z szykowaniem kolejnego numeru naszego magazynu. Tymczasem lipiec i sierpień to najbardziej chaotyczne i moim zdaniem najgorsze miesiące, jeżeli chodzi o funkcjonowanie redakcji. Stały, całoroczny rytm pracy nagle zaczyna się sypać, zaczynają się wyjazdy, pogarsza się kontakt. Co roku jest podobnie, w chwili oddania sierpniowego numeru oddycham z ulgą, że tym razem znowu się udało. We wrześniu będzie spokojniej. Chociaż nie... „spokojniej” to nie jest dobre słowo, będzie normalniej. Jesień to nie jest spokojny czas dla gier planszowych, zawsze mamy w tym okresie prawdziwy wysyp nowości i ogólnie dużo się dzieje w świecie gier. I dobrze, bo to akurat nam sprzyja. Jest w co grać, jest o czym pisać. Gdy pojawia się dużo nowych tytułów, każdy z nas wiele z nich chce wypróbować jak najszybciej. Zagrać w różnych grupach, wymienić opinie i na koniec przekazać Wam na łamach Rebel Timesa swoje wrażenia i sugestie: którym tytułem warto się zainteresować, a na który szkoda czasu. Taki cel przyświeca nam niezmiennie od 35 miesięcy. Miłej lektury i do zobaczenia we wrześniu!

Jak oceniamy

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

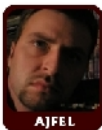
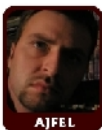
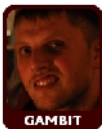
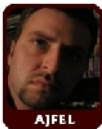
Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 5 to stosunek podanej niżej ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

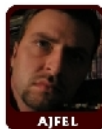
	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
5	pod względem wykonania produkt wybitny w swojej klasie, ścisła czołówka	produkt wybitny w swojej klasie, absolutna ścisła czołówka	absolutna okazja, warto nabyć dla samego posiadania
4	dobrze wykonany, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	dobry, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	atrakcyjna na tle podobnych produktów cena
3	przeciętne wykonanie, niewątpliwym atutem towarzyszą istotne niedoskonałości	przeciętny produkt, niewątpliwym atutem towarzyszą istotne wady	przeciętna, uczciwa cena, aczkolwiek żadna rewelacja
2	produkt relatywnie słabo zrobiony, mimo pewnych atutów	produkt relatywnie słaby, mimo pewnych zalet prezentuje masę niedoskonałości	produkt zdecydowanie za drogi, podobne produkty kosztują mniej
1	kompletna kłapa, jeżeli chodzi o jakość wykonania	niegrywalny, niedopracowany, kompletnie nieudany produkt	absurdalnie wysoka cena, absolutne nieporozumienie

Jeżeli nie zgadzasz się z opiniami recenzentów lub ocenami produktów, zamieszczonymi na łamach naszego miesięcznika, to zapraszamy serdecznie do polemiki. Z największą chęcią odpowiemy na wszystkie maile wysłane na adres: tomaszchmielik@poczta.fm i dołożymy wszelkich starań, aby wyjaśnić Twoje wątpliwości.

Nr 35, Sierpień 2010

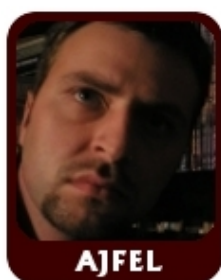
Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów o numerze 
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć
wystawione noty
- 5 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 10 **Munchkinowanie**
na planszy
Munchkin Quest 
- 15 **Budowlana rywalizacja**
Alhambra 
- 20 **Ukradnij sobie mecha**
Mechwars 
- 25 **Kolorowe ławice**
skorupiaków
Kraby 

- 28 **Sklonowani agenci**
i solidarni gangsterzy
Romeo i Julia 
- 32 **„Kosmiczny” nie ozna-**
cza „gwiazdny”
Kosmiczny Kupiec 
- 35 **Trochę chłodu**
w środku lata
Talisman: Królowa Lodu 
- 37 **Opowieści dziwnej**
treści
Czarne Historie 
- 39 **Człowiek, moment,**
maszyna
Robotica 
- 43 **Magia, Smoki i Horrory**
Earthdawn: Gamemaster's
Companion 
- 46 **Plany na wrzesień**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności

Blood Bowl na kartach



Niedawno pisaliśmy o nowej karciance wydawnictwa Fantasy Flight Games o tytule Space Hulk: Death Angel, która łąda moment, również w polskiej wersji językowej, trafi na sklepowe półki. Tymczasem pojawiły się pierwsze zapowiedzi kolejnej gry karcianej, nawiązującej do

jednej z legendarnych planszówek Games Workshopu. Tym razem twórcy postanowili stworzyć karciankę opierającą się na kultowej grze Blood Bowl, pozwalającej rozgrywać mecze niezwykle brutalnego sportu w świecie Warhammera. Karcianka nosiła



będzie tytuł Blood Bowl: Team Manager, a za projekt odpowiedzialni są Eric M. Lang oraz Corey Konieczka. Gra przeznaczona będzie dla od dwóch do czterech osób, które wcielą się w role trenerów fantastycznych drużyn Blood Bowla usiłujących wywindować swój zespół na szczyt ligowej tabeli. Trwająca około godziny rozgrywka oddawała będzie przebieg całego sezonu, zaś cel rywalizacji to oczywiście uzyskanie mistrzowskiego tytułu.

Gandalf i Aragorn w formacie LCG

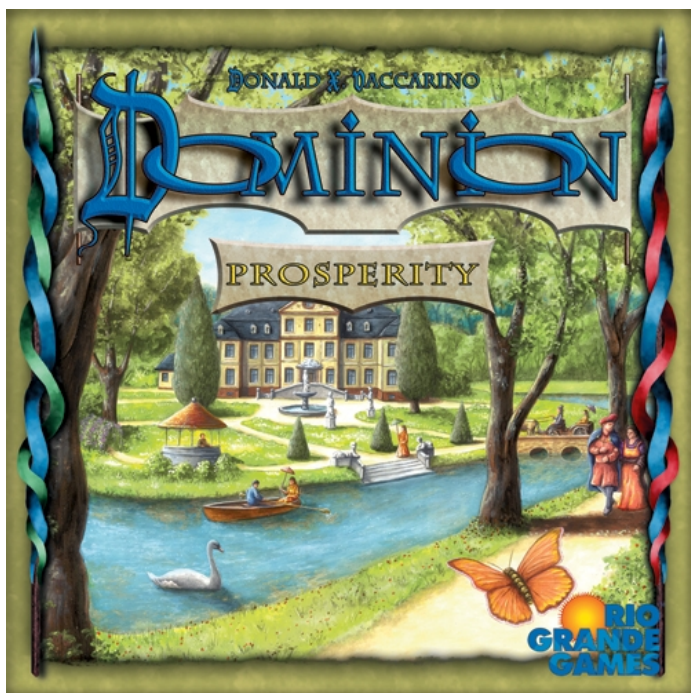


Wprowadzony przez Fantasy Flight Games nowy format kolekcjonerskich gier karcianych (LCG) najwyraźniej zdał egzamin, niebawem bowiem trafi na rynek zestaw startowy do kolejnej karcianki tego typu. Po przejściu na nową formę popularnych karcianek Game of Thrones i Call of Cthulhu oraz pozytywnie przyjętej Warhammer: Invasion, czas na następną grę w formacie LCG. Mowa o Lord of the Rings, czyli grze, która przeniesie nas w fantastyczny świat z kart powieści J.R.R. Tolkiena. Jedyne w swoim rodzaju uniwersum, piękne grafiki na kartach, galeria dobrze nam znanych bohaterów, wszystko to ma sprawić, żeby tytułem tym zainteresowali się nie tylko wieloletni fani gier karcianych. Warto zauważyć, że to kolejna LCG różniąca się od poprzedniczek podstawowymi założeniami. Warhammer: Invasion wyróżniała się jako karcianka wyłącznie dla dwóch osób, w której rozgrywka stanowiła konfrontację wybranych przez graczy armii.

Lord of the Rings ma być z kolei grą kooperacyjną, w której gracze wspólnymi siłami stawiają czoła siłom Mordoru, tocząc rozgrywkę w oparciu o jeden z dostępnych scenariuszy. Zestaw podstawowy zawierał będzie 216 kart i cztery scenariusze do rozegrania przez jednego lub dwóch graczy. Posiadacze dwóch takich zestawów będą mogli zagrać w trzy lub czteroosobowym gronie.

Prosperity, czyli kolejna porcja kart do Dominiona

Niebawem ukaże się czwarty dodatek do popularnej karcianki Dominion. Na stronach wydawcy (Rio Grande Games) można już zapoznać się z instrukcją do tego rozszerzenia. Biorąc pod uwagę bogactwo opcji dostarczanych przez dotychczasowe produkty serii, kolejne adresowane są do najwierniejszych fanów. Prosperity rozszerzy zestaw o dwadzieścia pięć nowych, ciekawie prezentujących się kart królestwa oraz szereg dodatkowych komponentów takich jak mini-plansze i specjalne znaczniki. Dla grup regularnie grywających w Dominiona, rzecz zdecydowanie warta rozważenia przy planach zakupów, nowe karty z Prosperity znacząco bowiem powinny urozmaicić rozgrywki.



Twórca Descenta

robi Cywilizację

Kolejna interesująca zapowiedź na stronach wydawnictwa Fantasy Flight Games. Mowa tu o planszówce stworzonej w oparciu o słynną grę komputerową Civilization Sida Meiera. Większość z Was zapewne wie, że taka gra planszowa już powstała, od razu więc rozwieję wszelkie wątpliwości: zapowiadana gra nie jest reedycją klasyka, lecz zupełnie nowym projektem Kevina Wilsona (twórcy m.in. Arkham Horror i Descent: Journeys in the Dark). Gra przeznaczona będzie dla od dwóch do czterech osób i ma dość wiernie oddawać klimat komputerowego pierwowzoru. Czeką nas więc budowa cywilizacji od całkowitych podstaw, zaczynając od niewielkiej osady w starożytności. Rozgrywka toczyła się będzie na modularnej planszy pokrytej siatką kwadratowych pól, na których będą przemieszczały się nasze jednostki i rosły wspaniałe metropolie. Pierwsze zdjęcia produktu wyglądają bardzo obiecująco, czas jednak pokaże jak ów tytuł będzie się prezentował na tle takich gier jak Rise of Empires czy Cywilizacja: Po-przez Wieki.



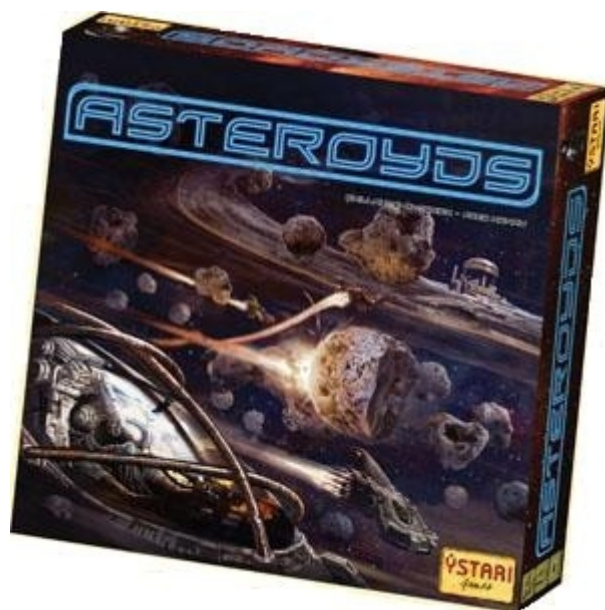
Zamek Ravenloft na planszy

Castle Ravenloft to nowa gra planszowa, opatrzona logiem najnowszej edycji Dungeons&Dragons i nawiązująca do legendarnego *settingu* Ravenloft wydanego dwie dekady temu. Na pierwszy rzut oka zapowiada się atrakcyjny wizualnie *dungeon crawler* pokroju Descenta, będzie to jednak gra kooperacyjna przeznaczona dla maksymalnie pięciu osób. W solidnym pudle znajdzie się czterdzieści figurek bohaterów i potworów, masa znaczników, trzynaście modułów planszy (fragmenty korytarzy) i dwieście kart. Jak zapowiadają projektanci, efektownemu wydaniu mają towarzyszyć proste i klarowne zasady oraz dynamiczny przebieg rozgrywki. Castle Ravenloft ma być pierwszą z serii gier o wspólnej mechanice, których komponenty można będzie ze sobą mieszać, dzięki czemu każdy scenariusz można będzie rozegrać na wiele sposobów.



Wyścigi w pasie asteroid

Asteroyds to nowa planszówka wydawnictwa Ystari Games, która jest już dostępna w sprzedaży. Rywalizację stanowią tu szalone wyścigi statków kosmicznych w pasie asteroid. Gra przeznaczona jest dla od dwóch do sześciu uczestników, z których każdy wciela się w zasiadającego za sterami statku kosmicznego pilota. Przebieg rozgrywki jest niezwykle dynamiczny: czas na wybór akcji ograniczony jest czasowo (w skład elementów gry wchodzi specjalny, elektroniczny stoper), trzeba więc szybko, ale i w przemyślany sposób, wykonywać odpowiednie manewry, aby osiągnąć cel szybciej, niż zrobią to rywale. Szalone wyścigi wśród asteroid to oczywiście rozrywka nie należąca do najbezpieczniejszych - przeszkoody w każdej turze przemieszczają się z różną prędkością i bardzo łatwo o kolizję, która prowadzi do uszkodzeń naszego statku (lub w ostateczności zmienia go w dryfujący w przestrzeni złom). Produkt cechuje sympatyczne wydanie, proste reguły, kilka wariantów rozgrywki i dynamiczny przebieg rywalizacji (pojedyncza partia trwa od 20 do 40 minut).



Nieumarli z Gliwic na targach w Essen

Wydawnictwo Portal oficjalnie potwierdziło, że na najbliższych targach w Essen, oprócz karcianki 51szy Stan (o której informowaliśmy miesiąc temu), swoją premierę będzie miał również Stronghold: Undead, czyli, jak nietrudno się domyśleć, pierwszy dodatek do hitu ubiegłorocznych targów, jakim niewątpliwie była planszówka Stronghold. Rozszerzenie przenosi akcję gry na ziemie ogarnięte przez armię nieumarłych, wprowadza szereg modyfikacji pierwotnych reguł, które znacząco wpływają na obraz rozgrywki. Dwadzieścia cztery karty akcji Najeźdźcy, cztery nowe budynki w zamku, reguły stra-

chu, rady dowódców, nowi bohaterowie i wiele innych elementów mają sprawić, że obleganie/obrona twierdzy będzie jeszcze bardziej emocjonująca.



Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:
51. stan - gra karciana
NS Tactics - bitewniak
NS Hex na I-Phone

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI

PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

HISTORYCZNA GRA PLANSZOWA

Boże Igrzysko

Ilość graczy: 3 – 4
Czas rozgrywki: 3 godziny



Grę kupisz w:



Patroni medialni:



DIABLOS POLACOS

„Boże Igrzysko” to historyczna gra planszowa, opowiadająca dzieje Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Grający wcielają się w role przywódców rodów magnackich tamtych czasów. Podczas rozgrywki gracze będą szukać kompromisu pomiędzy interesem własnym, a interesem Rzeczypospolitej. Staną przed dylematem – jak wiele poświęcić familii, a jak wiele oddać Ojczyźnie...

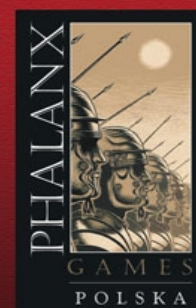
Jako głowa magnackiej rodziny, będziesz dysponował rzeszami szlacheckiej klienteli, gotowej do działania na Twoje rozkazy. Za ich pomocą zwerbujesz wojska, wyślesz zbrojne wyprawy na sąsiadów Rzeczypospolitej, zdobędziesz władzę na sejmach i przewagę polityczną na dworze Króla.

Na prestiż Twojego rodu wpłynie sława zdobyta w wojnach, ilość ufundowanych miast, kolegów, wielkość ordynacji, a nawet wydatki na dobra luksusowe. Zwycięzys, jeśli to Twoja familia zdobędzie największą chwałę i przejdzie do historii jako pierwszy ród Rzeczypospolitej.

Czy poświęcisz swe dobra by werbować armie, które staną w obronie granic kraju, czy raczej przeznaczysz zasoby na walkę o dominację nad innymi graczami? Czy wesprzesz Króla i ruszysz wraz z nim na odsiecz Wiednia, czy raczej zerwiesz Sejm i najedziesz latyfundia innych graczy?

W „Bożym Igrzysku” los Ojczyzny
spoczywa w Twoich rękach...

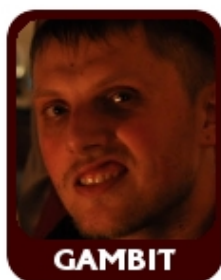
Więcej informacji o grze znajdziesz na stronie
www.bozeigrzysko.pl



© Phalanx Games Polska
Rynek 23/7
45-015 Opole
www.phalanxgames.pl

Munchkin Quest

Munchkinowanie na planszy



Munchkin: (rzeczownik, l. poj.) – Gracz, który zrobi wszystko, aby wyjść na swoje. Nagnie do granic możliwości zasady, które są dla niego sprzyjające, a szybko „zapomni” o tych, które go ograniczają. Wykorzysta każdą sposobność, aby się nachapać – oczywiście kosztem innych graczy.

Zdaję sobie sprawę, że znakomita większość z Was kojarzy Munchkina, jako grę karcianą stworzoną w 2001 roku przez Steve'a Jacksona, ilustrowaną przez Johna Kovalica (w 99% przypadków) i wydaną przez

Steve Jackson Games. Zdobyła ona serca graczy na całym świecie i doczekała się również polskiej wersji językowej. Z początku dotyczyła jedynie sfery fantasy, ale z czasem przeszła również na inne obszary – SF, wampiry, Cthulhu czy karate.

Przez siedem lat karciany Munchkin rozwijał się jak szalony, w końcu postanowiono, zamiast nowego dodatku, zrobić coś zupełnie innego. Tak narodził się Munchkin Quest, czyli planszowa wersja tej znakomitej karcianki.

Planszowy Munchkin nie zmienia całkowicie znanego oblicza gry. Dodaje po prostu określone otoczenie i dostosowuje znane już zasady tak, aby do tego otoczenia pasowały. Do tej pory wszystko działo się w bliżej nieokreślonych podziemiach, gdzie nic nie było pewne. Tym razem widać, gdzie się znajdujemy, a czasem nawet dokąd zmierzamy. Wiadomo również, gdzie na pewno czai się niebezpieczeństwo, a gdzie jest tylko wysoce prawdopodobne. Wiadomo też, kto nam będzie mógł ewentualnie pomóc, a kto może tylko zaszkodzić. Generalnie widać więcej.

Kiedy gracz bierze do rąk pudełko, od razu witany jest wesołą grafiką Johna Kovalica. Dla miłośników serii jest to znak rozpoznawczy, więc dobrze się stało, że nie zmieniono grafika. Wewnątrz czyha stado rozwydrzonych elementów. Karty, figurki, żetony, kostki, fragmenty planszy i tym podobne. Wszystko wykonane ze sporą dbałością o szczegóły. Jakość kartonowych elementów również nie daje okazji do narzekania. Wisienką na torcie, nawet dla osób nie znających karcianej wersji gry, są oczywiście kapitalne grafiki, połączone z rewelacyjnym humorem słownym. Nawet największy ponurak uśmiechnie się, widząc Braci Wight czy okrutne Zombees. Na początku zastanawia mała liczba podstawek, w odniesieniu do liczby „pionków” symbolizujących monstra, ale po lekturze instrukcji wszystko staje się jasne.

Planszowy Munchkin nie zmienia całkowicie znanego oblicza gry. Dodaje po prostu określone otoczenie i dostosowuje znane już zasady tak, aby do tego otoczenia pasowały.

A o co w tym wszystkim chodzi? Sprawa jest niezwykle prosta. Gracze wcielają się w bohaterów, którzy wędrują po podziemiach. Na swej drodze spotykają straszliwe monstra i innych graczy (i tak naprawdę nie wiadomo, co jest gorsze). Walczą o życie (a właściwie o kolejny poziom doświadczenia), zbierają skarby (czytaj: łupią ciała potworów i kradną sobie nawzajem) i zbroją się po zęby, wykorzystując każdą możliwą okazję, żeby sobie pomóc, a innym zaszkodzić. Finalny cel jest jeden - osiągnąć dziesiąty poziom doświadczenia, a następnie wydostać się z podziemi, pokonując po drodze wrednego Bossa, czającego się na schodach wyjściowych. I nie ma się co śmiać, nie wiecie bowiem nawet, jak paskudna może być przegłodzona Złota Rybka, czy też inne, podobne okropieństwo.



Droga do tego celu prosta nie jest, ale za to najeżona trudnościami. Trudności bywają banalne, na przykład wielki smok w komnacie za rogiem, albo całkiem niespodziewane, chociażby sztylet wbity w plecy, cztery centymetry pod lewą łopatkę, trzyma-

ny, o dziwo, przez tę piękną elfkę, której niedawno pomogliśmy zabić stado zombie i trzysta orków, a która teraz mówi, że się poślizgnęła... cztery razy (jeśli naprawdę się tego nie spodziewacie, nie grajcie w jakiegokolwiek Munchkina). Aby tę drogę pokonać i stawić czoła trudnościom, trzeba być zwinnym, sprytnym i czujnym jak ważka.

W trakcie wędrówki munchkinów po podziemiach, te oczywiście się rozrastają. Każde wejście na nieodkryty obszar skutkuje dociągnięciem fragmentu „planszy” i dołożeniem go do istniejącej mapy. W nowych obszarach gracze spotykają straszne monstra, z którymi muszą zwykle walczyć, aby móc potem oddać się w spokoju poszukiwaniom skarbów. Walka jest też niezwykle cennym źródłem kolejnych poziomów oraz samych skarbów. Munchkin nie jest na szczęście pozostawiony sam przeciw potworom. Jeśli w tym samym pokoju, lub w pokoju obok, przebywa inny bohater, może mu pomóc – o ile zostanie o to poproszony i przekonany w odpowiedni sposób (do najlepszych argumentów należą: „oddam Ci wszystkie znalezione artefakty” albo „oddam Ci całe swoje złoto”). Na szczęście dla monstrów, one też nie są same w tej walce. Mogą im pomagać (i zwykle na pewno to robią) gracze, którzy nie zostali wmanewrowani w pomoc Munchkinowi. Co więcej, pomóc graczowi może tylko jeden gracz, a pomóc potworowi mogą wszyscy gracze, którzy z nim nie walczą.

Pomimo faktu, że w trakcie rozgrywki panuje zasada munchkin, munchkinowi wilkiem (a czasami nawet wilkołakiem), to jednak na początku gry wszyscy jakoś trzymają się blisko siebie, aby w razie czego mieć, kogo poprosić o pomoc. Natomiast im dalej w las, tym więcej Czerwonych Kapturków i gracze zaczynają rozpełzać się po lochach i nie są skorzy do prośbienia o pomoc. Zwykle oczywiście kończy się to mizernie, ponieważ reszta munchkinów nader chętnie pomaga potworom, ale instynkt przywódcy stada (a może jego brak) pcha każdego gracza coraz dalej od innych, w miarę jak rośnie mu poziom.

Kiedy gracz wykona już swój ruch, do akcji wkracza monstra. One też biegają po podziemiach w poszukiwaniu jakiegoś przytulnego kącika, albo pożywienia (tak, chodzi o munchkinów) lub chcą się po prostu rozerwać i przy okazji coś rozerwać (tak, znowu mowa o munchkinach). Zasady rządzące ich ruchem są proste jak kłębek drutu w kieszeni, ponieważ jest kilka rodzajów szkarad, które mają różne możliwości w kwestii mobilności. Szybko jednak można się w tym połapać i staje się to proste niczym warszawskie metro.



Zastanawiacie się pewnie, jaka mechanika tym wszystkim rządzi. Otóż odpowiedzialność spoczywa na kartach, kostce i prostej matematyce (takiej, która nosi w tornistrze jeszcze kredki świecowe, a o całce nie usłyszysz przez najbliższą dekadę lub półtora).

Kart jest najwięcej. Gracze ciągną je, kiedy tylko mogą. Są karty, których głównym zadaniem jest pomóc biednemu, zastraszonemu munchkinowi. Są też i takie, wśród których znaleźć można dość nieprzyjemne rzeczy. Są wreszcie karty, na których znajdziemy tylko te wredne potwory krążące po podziemiach (nie, tym razem nie mówię o munchkinach, tylko o normalnych potworach). Karty można zagrywać na swoją postać (te dobre) lub na postać innego gracza (te złe, choć niektórzy zagrywają też te dobre – oni są dziwni i na nich uważamy). Można też zagrywać karty na monstra (te osłabiające, kiedy to my walczymy, a te wzmacniające, gdy walczą inni). Na kartach znajdują się też przydatne przedmioty, które wspomogą nas w trakcie wyprawy. Jak więc widać, karty mają tu wiele do powiedzenia.

Kostka ma do powiedzenia mniej, choć nadal całkiem sporo. Kostką rzuca się podczas prób ucieczki – no cóż, każdemu się zdarza. Używa się jej również w trakcie walk, jako generatora losowych modyfikatorów.

Jeśli chodzi o matematykę, to w grę wchodzi zakres dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia. Działaniom tym podlega niemalże wszystko. Punkty

ruchu, posiadane złoto, poziomy, punkty życia i tym podobne. Bez matematyki w Munchkin Quest nie działa nic.

Kilka słów w tej recenzji należy się również graczom obeznanym z karcianym Munchkinem, którzy zastanawiają się, jakie są różnice pomiędzy wersją karcianą, a planszową.

Trzon rozgrywki pozostał w zasadzie niezmienny. Nadal szukamy skarbów, walczymy z potworami i zagrywamy mnóstwo przeróżnych kart. Jednak wprowadzenie planszy, możliwość umiejscowienia gracza w lochach i fizyczna obecność potworów, zmienia strategię gry i wpływa na interakcję pomiędzy graczami. Pozytywnie czy negatywnie? To w zasadzie sprawa indywidualna. Mnie takie rozwiązania się spodobały. Można, co prawda narzekać, że niektóre zasady są bardziej skomplikowane, niż w karciance, ale jednak trzeba pamiętać, iż to już nie jest karcianka i trzeba było zająć się częścią nowych możliwości, jakie daje plansza. No i rozgrzywka trwa zdecydowanie dłużej niż w „normalnym” Munchkinie.

nie – choć i tam dało się spędzić dłuugi czas na wbijaniu sztyletów, gdzie tylko popadnie.

Najważniejszą różnicą jest jednak ta, dotycząca maksymalnej liczby graczy. I niestety jest ona zdecydowanym minusem gry. Otóż w Munchkin Quest mogą grać maksymalnie cztery osoby. CZTERY! TYLKO! Kto to wymyślił? Munchkin w CZTERY osoby to według mnie strasznie mało zabawna rzecz. Co prawda, po jakimś czasie ktoś poszedł po rozum do głowy (albo ktoś inny wbił mu go na miejsce dużą maczugą, być może z wielkimi, zardzewiałymi kolcami) i pojawiła się możliwość gry nawet w sześć osób, ale w tym celu trzeba kupić DODATEK, za cenę niewiele mniejszą od podstawki. No po prostu macki opadają...



Jak można podsumować Munchkin Questa? Gra jest dobra, ciekawa i zabawna. Udanie przeniosła pierwowzór na planszę, choć nie obyło się bez zgrzytów. Na przykład Nóż +3 Przeciwno Niezrozumiałym Pomysłem W Grach Planszowych się w kieszeni otwiera, kiedy patrzy się na podstawowe „maksimum czterech graczy” oraz czas rozgrywki na poziomie trzech godzin – moim zdaniem zarezerwo-

wany dla naprawdę dużych gier w stylu Arkham Horror czy Rune Wars. Jeśli jednak przymkniecie oko na tych kilka mankamentów, będziecie się bawić bardzo dobrze. Oczywiście oko muszą przymykać miłośnicy karcianego pierwowzoru. Dla tych, którzy „zwykłego” Munchkina nie znają, zgrzytów będzie znacznie mniej.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Jest naprawdę dobrze. Mocna tekturka, z której zrobiono żetony planszy, dobrze wykonane karty. Oczywiście najmocniejszą stroną gry są grafiki Johna Kovalica. Po prostu majstersztyk.

Miodność: Jest mocno zależna od tego, jak bardzo kocha się karciankę, a także, jak dobrze zna się język angielski. Mnóstwo klimatu dają żarty słowne, które znajdują się na wielu kartach. Jeśli się ich nie łapie, radość z gry „nieco spada”. Tak czy inaczej, jest naprawdę niezłe.

Cena: Trochę za drogo. Za 155 złotych można kupić podstawkę karcianego Munchkina oraz ze dwa dodatki (i to w naszym języku) i bawić będziemy się w sześć osób. Wiem, że plansza, pionki i całe to dobrodziejstwo robi cenę, ale nadal uważam, że jest ona za wysoka. Zwłaszcza, że istnieje tańsza alternatywa... i to wcale nie gorsza.

Munchkin Quest

ok. 180 min.

12+

2-4

MUNCHKIN QUEST
THE MUNCHKIN BOARDGAME
CREATED BY STEVE JACKSON
ILLUSTRATED BY JOHN KOVALIC

Wykonanie

3.5 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

3.0 / 5

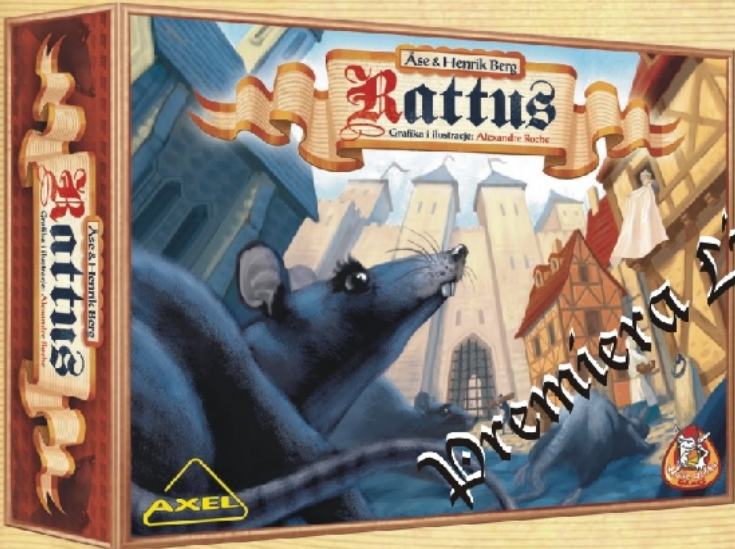
154,95 zł

Åse & Henrik Berg

Rattus



Wraz z plagą szczurów nadchodzi "Czarna Śmierć"!
Czy ocalisz przed nią swoich poddanych?

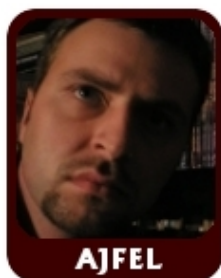
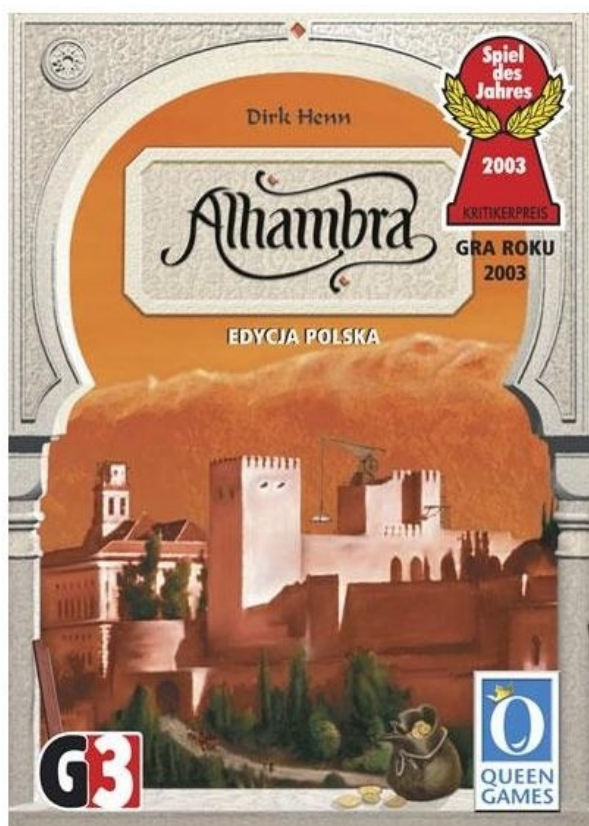


Premiera lipiec 2010

www.axel.pl

Alhambra

Budowlana rywalizacja



AJFEL

Alhambra to pochodzący z XIII wieku zespół pałacowy w Grenadzie, będący niezwykle ciekawym zabytkiem budownictwa arabskiego w Europie. Należy do grona obiektów wpisanych na listę światowego dziedzictwa kultury UNESCO. Opracowana przez Dirka Henna gra planszowa Alhambra polega na zatrudnianiu najlepszych budowniczych z różnych części Europy i półwyspu arabskiego, celem rozbudowy pałacu o kolejne wspaniałe wieże, ogrody, komnaty i pawilony. Każdy z uczestników roz-

grywki wznosi swój pałac, płacąc poszczególnym budowniczym za realizację ich projektów.

Od razu zaznaczę, że tematu gry nie należy brać sobie przesadnie do serca, Alhambra nawiązuje bowiem do zabytkowej twierdzy w dość luźny sposób, niemalże tak, jak znana seria Carcassonne (nawiasem mówiąc, mająca z przedmiotem tej recenzji pewne podobieństwa) do francuskiego kompleksu średniowiecznej architektury.



Elementy gry

Alhambra, jako gra nie należąca do specjalnie drogiej, zaskakuje jakością wydania. Głębokie (jak na swoje niezbyt duże gabaryty) pudełko rzuca się w oczy na półce z innymi grami za sprawą charakterystycznego logo i przede wszystkim jasnych, intensywnych barw (podobnych do pudełka z grą Shogun, tak na marginesie: przeboju tego samego autora i tego samego wydawcy). Wewnątrz znajdziemy kolorową instrukcję, kilka niewielkich, wykonanych z solidnej tektury plansz, talię stu dziesięciu kart, dwanaście drewnianych znaczników oraz sześćdzie-

siąt kwadratowych, tekturowych płytek i woreczek (losuje się z niego kolejne płytki podczas gry). Wewnątrz pudełka znajduje się plastikowa wypraska z przegródkami na poszczególne elementy. Jest ona opracowana w sposób perfekcyjny: każdy z elementów ma swoje, świetnie wyprofilowane, miejsce, co gwarantuje, że w pudełku będzie panował porządek.

Wszystkie elementy zestawu wykonane są bardzo solidnie. Są trwałe i praktyczne. Szata graficzna produktu jest dość specyficzna i nie każdemu przypadnie do gustu, na pewno jednak Alhambry nie można nazwać grą brzydką. Ogólnie: wykonanie bez zastrzeżeń, śmiało można nawet powiedzieć, że grubo powyżej przeciętnej.

Przebieg rozgrywki

Gra polega na kupowaniu nowych elementów architektury (reprezentowanych przez tekturowe płytki) i dokładania ich w wybranym miejscu do zbudowanej już przez nas Alhambry. W grze występuje sześć rodzajów budynków (każdy oznaczony innym kolorem) oraz cztery rodzaje walut (pieniądze w grze reprezentowane są przez karty). Podczas rozgrywki, wylosowane cztery płytki budynków umieszczane są na polach planszy, zwanej rynkiem. Każde z pól oznaczone jest monetą innego koloru: niebieskim (denary), zielonym (dirhamy), pomarańczowym (dukaty) i żółtym (guldeny). Chodzi o to, że na rynku oferują swe usługi budowniczzy z różnych krajów, a za swoją pracę życzą sobie wynagrodzenie w swojej narodowej walucie. Widniejąca na płycie cyfra oznacza cenę budynku, zaś pole, na którym się ta płytka znalazła wskazuje na to, jakim rodzajem monet ma być ta cena uiszczona.

Reguły gry są proste, zaś przebieg rozgrywki dynamiczny. Kolejność działań graczy jest niezmienna, każdy w swojej turze wykonuje jedną z trzech czynności:

- pobiera nowe karty (z dostępnych, dociągniętych z wierzchu stosu czterech), celem uzupełnienia swych zapasów gotówki o dodatkowe monety określonego rodzaju,
- kupuje żeton budynku, wybierając jeden z planszy rynku i płacąc za niego odpowiednimi kartami lub
- dokonuje zmian w swoim projekcie Alhambry (przemieszczenie płytek w oparciu o kilka prostych zasad).

Każdorazowe pobranie przez gracza ze wspólnego obszaru gry kart pieniędzy i (lub) żetonu budynku, powoduje zajęcie zwolnionego przez te elementy miejsca przez kolejne (karty dociągamy ze stosu, płytki losujemy zaś z woreczka). Karty mają różne nominały i możemy pobrać jedną o nominale większym, bądź kilka o łącznej wartości nie przekraczającej pięciu. W przypadku akcji kupowania budynku, jeżeli zapłacimy dokładnie taką kwotę, jaki jest jego koszt (czyli akurat szczęśliwie dysponujemy kartami o odpowiednich wartościach), mamy prawo natychmiast wykonać dodatkową akcję.

Celem gry jest zgromadzenie jak największej ilości punktów, które naliczane są dwukrotnie podczas rozgrywki (po dociągnięciu ze stosu pieniędzy odpowiednio w nim umieszczonych kart specjalnych) oraz po raz trzeci na koniec rywalizacji, po dołowaniu ostatniej płytki budynku. Aktualny stan punktowy oznacza się na specjalnej planszy, na której po torze punktacji przemieszcza się drewniane znaczniki graczy. Przy pierwszym liczeniu punktów, nagradzani są tylko ci gracze, którzy mają najwięcej budynków danego rodzaju, przy drugim punkty zdobędą także ci na drugim miejscu. Finałowe podliczanie premiuje trzy pierwsze miejsca w rankingu posiadaczy poszczególnych rodzajów budynków. Punkty otrzymujemy również za odpowiednio skonstruowany

Wszystkie elementy zestawu wykonane są bardzo solidnie. Są trwałe i praktyczne.

Zasady Alhambry są niezwykle łatwe do opanowania, ale podczas rozgrywki nie brakuje okazji do główkowania.

mur otaczający naszą Alhambrę. Mur to czarne linie nadrukowane przy niektórych krawędziach płytek. Stanowią one zarówno okazję do zdobycia dodatkowych punktów (poprzez łączenie ich ze sobą, układając kolejne budynki w taki sposób, aby mur otaczał naszą Alhambrę), jak i pewne ograniczenie, za ich sprawą nie mamy bowiem pełnej swobody w sposobie układania kolejnych płytek (nie mogą być one oddzielone murem od reszty zabudowań).



Zasady Alhambrzy są niezwykle łatwe do opanowania, ale podczas rozgrywki nie brakuje okazji do główkowania. Czynnikiem losowym odgrywa tu istotną rolę, głównym elementem nakręcającym cały mechanizm jest bowiem losowanie kolejnych kart i płytek do ułożenia na rynku. Na drodze do zwycięstwa trochę szczęścia z pewnością się przyda, ale nawet, gdy los nam sprzyja, punkty nie zrobią się same. Mówiąc o przebiegu rozgrywki, warto wspomnieć, że rolę interakcji sprowadzono tu do minimum, a to nie dla wszystkich planszówkowiczów jest do przyjęcia. Każdy buduje tu sobie niezależnie od reszty, nie przeszkadzając, ani nie pomagając innym. Wprawdzie rynek jest wspólny, podobnie jak dostępne do dociągnięcia karty, można więc upragniony element sprzątnąć rywalowi sprzed nosa, jednak złośliwe zagrania w Alhambrze zdecydowanie ustępują chęci zoptymalizowania akcji pod kątem „własnego podwórka”. Cała zabawa nie odbywa się jednak w oderwaniu od pozostałych uczestników, niezbędne jest tu bowiem ciągle obserwowanie, jakie budynki i

w jakich ilościach posiadają nasi rywale, analizowanie czy jesteśmy w stanie ich wyprzedzić, czy powinniśmy skupić się na przechwytywaniu budowli innego typu i tak dalej.

Podsumowanie

Wielu graczy, z którymi siadałem do rozgrywek w Alhambrę, dokonywało porównań do Carcassonne. Pewne podobieństwa są oczywiste (cena, rozgrywka oparta o układanie tekturowych płytek, punktowanie podczas rozgrywki i po niej, lawina dodatków mocno ingerujących w zasady), ale tak naprawdę to zupełnie inne gry. Alhambra w mojej ocenie zdeklasowała Carcassonne z kilku powodów: jest równie lekka, ale bardziej przewidywalna i dająca więcej okazji do ruszenia szarymi komórkami. Proste reguły zawierają kilka ciekawych elementów, jak możliwość przeprowadzania więcej niż jednej akcji w turze, system punktacji, czy ograniczenia i korzyści wynikające z budowy muru.



Rebel Times

Gra przeznaczona jest dla od dwóch do sześciu graczy, przy czym zdecydowanie polecam rozgrywkę trzy- lub czteroosobową. Przy większej ilości uczestników gra nadal działa bez zarzutu, ale z powodu dużej rotacji kart i płytek, w mniejszym stopniu jesteśmy w stanie zaplanować swoje działania, a bar-

dziej rozgrywką rządzi przypadek. Reguły dla dwóch osób nakazują wprowadzenie trzeciego, „wirtualnego” rywala. Nie jest to ani trudny do opanowania, ani szczególnie udany mechanizm. Do dwuosobowych rozgrywek radziłbym poszukać innego tytułu.

Alhambra to świetna propozycja dla osób szukających lekkiej, oryginalnej planszówki do rozgrywek w trzy- cztero-, czy nawet liczniejszym gronie. Przypadnie do gustu każdej grupie, która ceni (lub przynajmniej toleruje) zminimalizowaną interakcję. Tym właśnie osobom Alhambrę gorąco polecam, przede wszystkim ze względu na: dynamikę rozgrywki, świetne wykonanie, atrakcyjną cenę i pomysłowe reguły, dzięki którym chętnie i regularnie się do tej gry powraca.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra wydana jest świetnie. Solidne, estetycznie wykonane komponenty, wygodne pudełko z rewelacyjnym układem przegródek wewnątrz, porządna instrukcja. Szata graficzna nie każdemu przypadnie do gustu, ma jednak swój urok, a, co najważniejsze, wszystkie elementy Alhambry są czytelne i przemyślane.

Miodność: Solidna, oryginalna, przemyślana. Alhambra robi bardzo dobre wrażenie już po pierwszej rozgrywce i nie nudzi przy kolejnych. Zdecydowanie uważam tę grę za produkt wysokich lotów.

Cena: Cenę Alhambry uważam za bardzo atrakcyjną, za sprawą świetnego wykonania i satysfakcjonującej grywalności. Osobom szukającym oryginalnych, ale lżejszych tytułów, gorąco Alhambrę polecam, o ile rzecz jasna brak interakcji nie stanowi dla was poważnej wady.

Alhambra



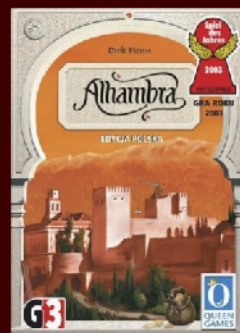
ok. 60 min.



8 +



2-6



Wykonanie

4.5 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

4.5 / 5

79,95 zł

REKLAMA:



BRAWUROWO / GRYWALNIE



EDYCJA POLSKA

GRAMEL

WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

MechWars

Ukradnij sobie mecha



Mech Wars to gra będąca doskonałym przykładem na to, że nie wszystko, co znajdziemy w pudełku, można zmierzyć i ocenić. Gra jest relatywnie słabo wydana, mechanika również trochę kuleje... a jednak gra się zupełnie przyjemnie. Magia?

Otwieramy pudełko

Magicznie czy nie, Mech Wars zabiera nas w świat XXII wieku, w którym pozostałością po okresie wojen są bojowe mechy, czyli potężne maszyny, strzegące teraz pokoju. W tej logicznej grze dla od dwóch do trzech osób wcielamy się w mech-raiderów, walczących pomiędzy sobą we wcześniej ukradzionych z konwojów maszynach. Co ciekawe, gra tworzy dość spójny, rozwijany przez autorów świat, co czyni ją pewnym ewenementem pośród gier planszowych. Również pudełko, w którym mieści się Mech Wars, jest dość nietypowe. Nie dość, że stosunkowo

małe (przede wszystkim płaskie), to do tego otwiera się jak walizka. Niestety, nie grzeszy przy tym ani urodą, ani solidnością.



Kiedy już uporamy się z jego otwarciem, możemy się trochę rozczarować. Na grę składa się bowiem talia siedemdziesięciu pięciu kart, instrukcja i cztery arkusze służące za planszę. Te kilka elementów po prostu zajmuje ułamek objętości, i tak mniejszego niż zwykle pudełka. W planach wydawnictwa Pole Position były też karty pomocnicze, niestety ostatecznie nie znalazły się w środku (są za to dostępne na stronie internetowej gry). Poważniejszą wadą wydania jest brak znaczników i tabelki do zapisywania punktacji lub toru punktacji na planszy. Te elementy są niezbędne do gry, musimy zatem sami się w nie zaopatrzyć. Co prawda przy tej cenie można grze wiele wybaczyć, ale wolałbym dopłacić kilka złotych i nie musieć organizować sobie komponentów na

własną rękę. Trzeba jednak przyznać, że te rozczarowania twórcy starali się osłodzić jak tylko mogli. Pudełko zawiera dodatkowo klimatyczne opowiadanie ze świata gry (zadziwiająco ciekawe i dobrze napisane) oraz – uwaga! – starter oraz zestaw dodatkowy do karcianki Kartazma RGK, tego samego wydawnictwa. To ciekawy, ale chyba dość rozpaczliwy chwyt marketingowy.



Kolorowe mechy, w pudełeczku noszę...

Karty w Mech Wars dzielą się na karty znaczników, karty specjalne i karty mechów. Ilustracje mechów i kart specjalnych to futurystyczne wizje maszyn, przywołujące na myśl stalowe owady. Lepiej nie zastanawiać

się jednak nad ich konstrukcją, brak realizmu dostrzeże bowiem każdy, kto miał w gimnazjum chociaż dwóję z fizyki. Roboty na ilustracjach nie mają prawa stać, nie mówiąc już o poruszaniu się. To jednak szczegół, większym problemem są statystyki mechów (ich wartość bojowa i szybkość), które są mało czytelne. Zupełnie nieczytelny jest też opis, napisany tak małą czcionką, że nie sposób odcyfrować go bez wyteżania wzroku. Nie ma on na szczęście wpływu na grę, ale do opisu działania kart specjalnych użyto identycznej czcionki. W połączeniu z fantazyjnymi zestawieniami kolorów (np. biała czcionka na czerwonym tle), czyni to rozgrywkę naprawdę męczącą, przynajmniej dopóki nie znamy działania każdej karty. A nie o to chyba chodzi, prawda?

Siłą tej gry miał być zapewne klimat. Napisałem „miał”, bo można odnieść wrażenie, że autorzy nie potrafili zdecydować się na jeden, konkretny styl. Z jednej strony mamy futurystyczny i lekko postapokaliptyczny (szczególnie dzięki rdzawobrazowym planszom) nastrój, podbudowany świetnym opowiadaniem i samym tematem Mech Wars. Z drugiej strony autorzy zepsuli sprawę infantylnymi, żartobliwymi opisami mechów i kart specjalnych. Zamiast klimatycznych opisów maszyn możemy przeczytać sobie aluzje do polskich polityków, przeróbkę piosenki „Kolorowe kredki” i tym podobne „żarty”. Nawet, jeżeli niektóre są śmieszne, to i tak burzą naprawdę wciągający nastrój gry. Dobrze, że są napisane tak małą czcionką.

Pochód i walka

Rdzeń gry, czyli jej mechanika, sprawdza się dość dobrze. W każdej z dziewięciu tur na głównej, wspólnej dla wszystkich planszy, symbolizującej konwój mechów, pojawiają się maszyny, które następnie „kradniemy” i umieszczamy na swojej planszy (symbolizującej formację naszych robotów). Jeżeli chcemy, zagrywamy jedną z naszych kart specjalnych i/lub zmieniamy formację mechów. Następnie konwój przesuwa się do przodu, a tura się kończy. Po

Można odnieść wrażenie, że autorzy nie potrafili zdecydować się na jeden, konkretny styl

trzeciej, szóstej i dziewiątej turze następuje podliczanie punktów, równych sumie wartości bojowych mechów oraz obowiązujących bonusów. Wygrywa ten z graczy, który pod koniec dziewiątej tury zdobędzie najwięcej punktów. Te proste zasady urozmaica system premii. Po pierwsze, im później „ukradniemy” wymarzonego mecha, tym generalnie większy bonus otrzymamy. Musimy jednak uważać, aby nie zabrał go przeciwnik lub by robot nie zszedł z planszy w miarę upływu tur, zanim zdążymy go dopaść. Po drugie, dodatkową wartość bojową możemy zdobyć dzięki kartom specjalnym, które m.in. modyfikują statystyki robotów, zapewniają wyższe premie, obniżają premie przeciwnika czy pozwalają nam na dodatkowe modyfikowanie formacji. Po trzecie wreszcie, to właśnie formacja jest najwydajniejszym źródłem punktów. Każdy mech należy do jednej z pięciu serii (i znowu, cztery serie oparte są na żywiołach, a piąta nazywa się... „Masters of disasters”) oraz jednego z dziewięciu typów. Kolekcjonując karty z jednego typu czy serii i układając je odpowiednio, zyskujemy sporo punktów. Tutaj ujawniają się logiczne (czy też strategiczne) możliwości gry. O ile to, jakie mechy wpadną nam w ręce, jest sprawą zupełnie losową, o tyle najważniejsze jest ich odpowiednie rozmieszczenie. Musimy jednocześnie zwracać uwagę na pozycję mechów na planszy pochodów, ich przynależność do serii i typu oraz na układ naszej i przeciwnika formacji. Te wszystkie czynniki sprawiają, że zupełnie nie widać losowości, choć oczywiście, jeżeli mamy wyjątkowego pecha, nie wygramy, jakbyśmy się nie starali. Rozegrałem jednak sporo partii, a coś takiego nie zdarzyło mi się ani razu. Widać jednak pewne niezbalansowanie rozgrywki. Niektóre połączenia serii i typu mecha są wyjątkowo silne, również niektóre karty specjalne dają zbyt wiele (np. karta United Colors, zapewniająca, przy prostych do spełnienia wymaganiach, sporą premię punktową, czy karta Złowrogi Bliźniak, nieprawdopodobnie wzmacniająca naszą formację). Gdzieniedzie kuleje *wording* kart, ale znawcy karcianek nie będą mieli żadnego problemu z ustaleniem poprawnej wersji. Podobnie rzecz ma się z instrukcją – ewentualne nieścisłości warto po prostu wyjaśnić przed grą.

Gra posiada też opcjonalną fazę, Walkę, w której nasze skompletowane już formacje ścierają się ze sobą. Nie polecam jednak tego wariantu. To ciekawy smaczek, dobry do zagrania w niego raz czy dwa, ale jest on kompletnie niezbalansowany. Jeden, dwa dobre mechy, w połączeniu z odpowiednią kartą specjalną, są w stanie zupełnie zdominować potyczkę i słabszy w fazie Pochodu gracz ma niewielkie szanse na zwycięstwo. Również same zasady tego wariantu są dziwnie skomplikowane i mało intuicyjne.



Gdyby MechWars wydało jedno z zachodnich wydawnictw, byłaby to jedyna w swoim rodzaju, świetna gra.

Pomijając jednak fazę Walki, te wszystkie mankamenty nie odbierają radości płynącej z rozgrywki. Gra jest szybka (bez fazy Walki trwa jakieś dwadzieścia minut), a tłumaczy się ją i rozkłada jeszcze szybciej. Jestem pewien, że gdyby Mech

Wars wydało jedno z zachodnich wydawnictw, byłaby to jedyna w swoim rodzaju, świetna gra. Teraz niestety ciekawy pomysł, unikalny nastrój i stosunkowo dobrą grywalność przysłaniają trochę wady wydania, kiepskie żarty autorów i kilka mechanicznych usterek. Złe wrażenie niweluje na szczęście niska cena, której Mech Wars na pewno nie osiągnęłaby w zachodnim wydaniu. Jeżeli lubisz przerośnięte

maszyny bojowe i postapokaliptyczne klimaty oraz nie przeszkadzają ci żarty o braciach Kaczyńskich w opisach XXII wiecznych robotów – gra sprawi ci prawdziwą przyjemność.



MechWars

20-40
min.

12+

2-3

Wykonanie

2.0 /5

Miodność

3.0 /5

Cena

3.5 /5

39,90zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Co by nie mówić w obronie Mech Wars, gra jest wykonana słabo. Pudełko jest nietrwałe, karty są niezbyt czytelne, ilustracje, choć klimatyczne, tylko pogłębiają efekt „gry z poprzedniego stulecia”. W pudełku brakuje znaczników i czegoś do zapisywania punktacji graczy po każdym podliczeniu. Brak też kart pomocniczych, które naprawdę ułatwiłyby sprawę.

Miodność: Mimo wad wykonania, gra się dobrze, mechanika jest spójna i nawet, jeżeli niektóre karty są odrobinę zbyt mocne, nie ma to wielkiego wpływu na grę. Zaletą Mech Wars jest szybkość rozgrywki i proste zasady, wadą – niegrywalny wariant gry i kiepskie żarty w opisach. Chyba że to ja nie mam poczucia humoru. Na plus zaliczyłbym również ciekawe opowiadania ze świata gry, nadające Mech Wars smaczku. Ogólnie nie jest źle.

Cena: To jeden z atutów gry, ponieważ niecałe czterdzieści złotych to niewielka cena za tak ciekawą grę planszową (z darmowym starterem do karcianki). Mimo tego ocena w tej kategorii nie może być wysoka, bo gra nie jest wydana na sensownym poziomie. Biorąc pod uwagę stosunek ceny do jakości, jest ona po prostu uczciwa.





Gry planszowe i karciane



RPG



REKLAMA

www.kuzniagier.pl/sklep

Kraby

Kolorowe ławice skorupiaków



Gra jak z obrazka

Podobnie jak w przypadku Hooop!, ilustracjami i oprawą graficzną gry zajął się Piotr Socha i za to, co stworzył, należą mu się wyrazy szacunku i podziwu. Kraby są wydane ślicznie. Standardowej wielkości pudełko, o kolorystyce utrzymanej w pastelowych błękitach i piaskowych beżach, pełne jest zaskakujących szczegółów. Z przeróżnych zakamarków wieka i spodu pudła spozierają na nas uśmiechnięte kraby, ośmiornice i inne wodne stworzenia. Sam spędziłem sporo czasu, po prostu oglądając grę i ciesząc się jak dziecko, z każdego zauważonego szczegółu. Pudełko to na szczęście nie wszystko. W środku Kraby ładząco przypominają swoją poprzedniczkę o żabiej tematyce: solidna, gruba i składana na cztery plansza, plastikowe, kolorowe figurki i kartonowe żetony. Wszystkie te elementy są wytrzymałe i cieszą oko estetyką wykonania i doskonałym doбором kolorów. Obrazu dopełnia płócienny woreczek na żetony i kartonowe podstawki-parawany dla każdego gracza. Podstawki wyobrażają statki połowiaczy i służą nam, między innymi, jako zasłona przed innymi graczami. By ustawić taki parawan, należy wcześniej pozginać go w odpowiednich miejscach. Obawiałem się tego, sądząc, że materiał nie wytrzyma ciągłego zginania i rozprostowywania, ale okazało się inaczej. Wszystko jest w jak najlepszym porządku i nic nie wskazuje na to, by z biegiem czasu podstawki miały się zniszczyć. Na pochwałę zasługuje również instrukcja, która jest szczegółowa, czytelna i w jasny, przejrzysty sposób wyjaśnia reguły gry. Wszystko poparte jest ilustrowanymi przykładami, a lekturę urozmaicają nam dodatkowo grafiki Piotra Sochy. Sam miód. Jest to jedna z najładniejszych instrukcji, jakie miałem okazję czytać. A ogólniej, Kraby to jedna z najładniejszych gier rodzinnych, w jakie grałem.



DARCANE

Kraby to urocza, familijna gra, w której, jako połowiacze tytułowych krabów, staramy się układać je na planszy w najkorzystniejszy dla siebie sposób. Gra łączy wyjątkowo proste zasady ze świetnej jakości wykonaniem i prze-

piękną, bajeczną oprawą graficzną. To kolejny hit wśród gier rodzinnych, stworzony przez Adama Kałużę, twórcę takich planszówek, jak Mozaika czy Hooop!. Szczególnie ta ostatnia gra warta jest wspomnienia, łączy ją bowiem z Krabami wiele wspólnego.

Elementy są wytrzymałe, cieszą oko estetyką wykonania i doskonałym doбором kolorów

Jak każda gra, Kraby też mają swoje wady, choć w tym przypadku lepiej mówić o zwykłych niedociągnięciach. W niektórych miejscach mogło być po prostu lepiej. Dobrym przykładem jest płócienny woreczek, z którego losujemy podczas gry żetony. Z niewiadomych

przyczyn nie ma on ściągacza, co czyni przechowywanie w nim żetonów dość kłopotliwym, dlatego polecam użycie sznurka lub gumki recepturki. Lepiej zaplanowany mógł być też tor punktacji na planszy. Nie mam zastrzeżeń, co do jego długości, pół starczy bowiem nawet na wyjątkowo duże wyniki. Na początku gry mamy jednak, co najmniej sześć żetonów, które muszą znaleźć się na polu o numerze zero. Pole to jest tej samej wielkości, co jeden żeton. Na szczęście, gdy tor znajduje się w użyciu, kilka żetonów na jednym polu to raczej rzadki przypadek. Ostatni zarzut wobec gry to wykonanie miejsc na kraby na podstawkach. Znajdująca się na takim polu figurka, przykrywa mnożnik punktacji, co bardzo utrudnia kontrolowanie sytuacji. Te niedoskonałości nie przyćmiewają jednak ani wysokiej jakości wykonania, ani wyjątkowo przyjemnych, prostych zasad.



Zasady pierwsza klasa

Łatwe reguły sprawiają, że gra się lekko i przyjemnie. Kiedy już rozłożymy planszę i podstawki dla każdego gracza (do jednej partii zasiąść może naraz od dwóch do czterech osób), losujemy żetony krabów, chowamy je za parawanami i rozpoczynamy ich wykładanie na planszę. Wyłożony krab „pełźnie” w stronę środka i styka się z innymi lub ze znajdującą się na środku wyspą. Jeżeli kilka krabów tego samego koloru zetknie się ze sobą,

tworzą ławicę, za którą możemy otrzymać punkty. To, ile ich będzie, zależy od jej wielkości. Jakikolwiek punkty dostaniemy jednak tylko wtedy, gdy w trakcie gry zdecydujemy się na określenie, jakiego koloru kraby zbieramy. Aby to zrobić, musimy wziąć figurkę kraba i położyć na swojej podstawce na jednym z trzech pól. Każde pole mnoży punkty uzyskane za kraba przez jeden, dwa lub trzy. Ponieważ dwaj gracze nie mogą mieć kraba tego samego koloru na polu z takim samym mnożnikiem, każdemu zależeć będzie na innym koloru ławicach.



Gra polega zatem na umiejętnym rozwijaniu „swoich” ławic i jednoczesnym blokowaniu innych. Ważne jest obserwowanie poczynąń przeciwników i umiejętności planowania. Kraby nie są przesadnie trudne i spokojnie możemy zagrać w nie z młodszym rodzeństwem. Rozgrywka daje jednak dużo przyjemności w czasie gry i satysfakcję z wygranej.

Zabawa kończy się, gdy cała plansza (w grze dla dwojga tylko wyznaczony teren) zapełni się krabami. Podliczane są wtedy punkty dla każdego koloru krabów, a każdy z graczy mnoży je zgodnie ze swoimi mnożnikami.

Niedoskonałości nie przyćmiewają wyjątkowo przyjemnych, prostych zasad.

Wygrywa oczywiście osoba z największą ilością zdobytych punktów.

Kraby przypominają Hooop! nie tylko dzięki pracy grafika. Gry te łączy również świetna tematyka i jej pomysłowe połączenie z zasadami, łatwa oraz szybka rozgrywka, dająca wiele zabawy i elastyczność gry. Zarówno dorośli jak i dzieci, spędzą bowiem wiele przyjemnych chwil, układając kolorowe ławice. Jeżeli szukasz gry dla całej rodziny, w tym dla młodszych dzieci, to jest to jeden z najlepszych wyborów, jakie przychodzą mi do głowy. W innym wypadku to również gra warta rozważenia, ponieważ niewiele jest pozycji, w których lekkie zasady idą w parze z tak wysoką grywalnością i uroczą oprawą graficzną.



Kraby



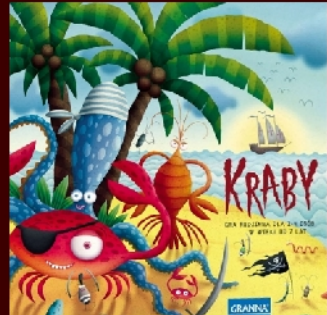
ok. 30 min.



7+



2-4



Wykonanie

4.5
/5

Miodność

4.5
/5

Cena

4.0
/5

69,95zł

Komentarz do oceny

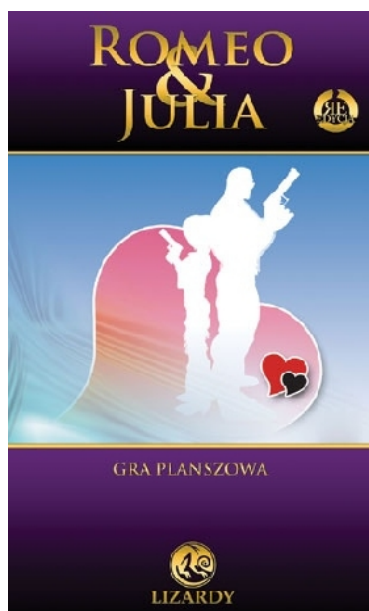
Wykonanie: W klasie gier rodzinnych Kraby wyznaczają poziom, do którego wielu pozycjom bardzo daleko. I choć gra ma pewne niedoskonałości w wykonaniu (pierwsze pole toru punktacji, woreczek na żetony), to do tej pory mnie nim zachwyca. Wielkim plusem są świetne ilustracje Piotra Sochy.

Miodność: W połączeniu z wrażeniami wzrokowymi, proste zasady, szybka i dynamiczna rozgrywka oraz zbalansowanie czynią z Krabów świetną, lekką grę logiczną dla całej rodziny. Duży atut to wyjątkowo przyjemna instrukcja.

Cena: Cena Krabów nie wyróżnia się wśród gier rodzinnych, ale trzyma się ona tej dolnej granicy normy, dlatego ocena jest pół punktu wyższa od „przeciętnej”.

Romeo i Julia

Sklonowani agenci i solidarni gangsterzy



RAFAŁ CHOLEWA

Na wstępie muszę rozczarować wszystkich tych, którzy mieli nadzieję zastać tu rozważania na temat literatury klasycznej, a konkretnie popularnego dramatu Romeo i Julia, pióra wybitnego Williama Szekspira. Prezentowana gra, poza tytułem, nie ma z nim bowiem nic wspólnego. Jeżeli mimo to wciąż jesteście zain-

teresowani tym, co można w niej znaleźć, serdecznie zapraszam do lektury.

Rzut oka na pudełko

Trzeba było widzieć moją minę, gdy otworzyłem przytęsknione do mnie przez kuriera pudło i moim oczom ukazało się opakowanie, którego nie odróżniłbym od tych, w których jeszcze nie tak dawno przechowywano kasety VHS. Pierwszą moją myślą było, że albo ktoś się pomylił, albo czegoś nie doczytałem i zamówiłem animowaną wersję klasycznej sztuki. Gdy w końcu opanowałem swoje zdziwienie, dostrzegłem na tym niecodziennym pudełku napis: „gra planszowa”, co na dobre pozwoliło mi utwierdzić się w przekonaniu, że z moim zdrowiem psychicznym wszystko jest w porządku. W środku znalazłem trochę tektury i papieru w postaci instrukcji, różnych kart, a także niewielkiej planszy. Wszystko przeciętnej jakości. Niezbyt żywotne karty, pstrokate kolorki oraz główni bohaterowie, przypominający lekko podrasowaną lalkę Barbie oraz nieco nasterydowanego Kena. Oprócz tego sporo miejsca zajmowały różnokolorowe szklane znaczniki, których w zestawie jest aż sześćdziesiąt cztery. Powiem szczerze, że bardzo pozytywnie odebrałem ten ostatni element, gdyż w wielu grach ich po prostu brakuje, a ów pokaźny arsenał z powodzeniem można wykorzystać również i w innych produktach. Ponadto, gdy odliczymy sobie koszt trzech zestawów (po dwadzieścia dwa każdy) takich znaczników, okazuje się, że za resztę zapłaciliśmy ledwie kilka złotych.

Szekspir na pewno tego nie napisał

Romeo i Julia jest grą opowiadającą o losach dwójki tytułowych agentów, którzy są na tropie czterech niezwykle przestępców (arcyłotrów), próbujących, a jakże, zdobyć władzę nad światem. Fabuła została stworzona na siłę i jest dziurawa jak ser szwajcarski. Po pierwsze, każdy z graczy prowadzi parę tych samych agentów, różniących się wyłącznie wysokością poszczególnych współczynników oraz ubiorem (zwolennicy powszechnego klonowania będą wniebowzięci). Po drugie, do ukończenia gry wystarczy znaleźć i pokonać zaledwie jednego z czwórki złych. Widocznie plotki o tak zwanej solidarności przestępczej nie były przesadzone i nasza

czwórka będzie światem rządziła razem, albo wcale. Dodatkowo nasze klony nie współpracują ze sobą i próbują ubiec pozostałych w uzyskaniu miana bohatera.



Śledztwo czas zacząć

Żeby pokonać naszego super wroga trzeba go najpierw znaleźć, a żeby znaleźć, trzeba poszukać tu i ówdzie, a żeby poszukać, trzeba najpierw przelicytować naszych konkurentów. Dokonujemy tego za pomocą szklanych znaczników. Na początku tury każdy z graczy kładzie jeden znacznik na wybranej przez siebie karcie lokacji. Czynność ta jest powtarzana do czasu, aż wszystkie znaczniki zostaną rozdysponowane. Następnie lokacje są przeszukiwane. Każdy z graczy przeszukuje te, w których ma największą liczbę znaczników swojego koloru. W tym celu dobiera trzy karty umiejętności i decyduje, który agent tego dokona. Każda z kart umiejętności ma wartość równą jeden, aczkolwiek w zależności od koloru karty, mogą być one zagrywane na poszczególnych agentów. Aby lokacja mogła zostać uznana za sprawdzoną, gracz musi dodać do wartości właściwej cechy swojego agenta odpowiednie karty umiejętności, a uzyskany w ten sposób wynik powinien wynosić przynajmniej cztery. Wykorzystywana

umiejętność jest zaznaczana i żaden z pozostałych graczy nie będzie mógł jej w danej lokacji wykorzystać. Każdy Arcyłotr opisany został za pomocą szeregu słabości, które odpowiadają umiejętnościom agentów. Gdy Romeo i Julia przeszukają odpowiednią ilość lokacji, wykorzystując wszystkie słabości jednego z naszych głównych złych, wygrywają grę.



Na zakończenie

Gdybym miał sklasyfikować Romea i Julię, to w pierwszym odruchu powiedziałbym, że najbliższej jej do gry logicznej (licytacja, blokowanie przeciwników za pomocą szklanych znaczników), jednak po kilku partiach muszę stwierdzić, że nie jest to prawdą. Gra jest bardzo losowa, co najlepiej uwidacznia się przy dociąganiu kart przed przeszukaniem lokacji. Albo trafią nam się odpowiednie kolory, albo nie. Nie jest to tytuł zwalający z nóg, nie wciąga również na długo. W Romea i Julię można zagrać parę razy i odłożyć na półkę. Na zawsze.



Rebel Times

Komu mógłbym polecić tę grę? Przede wszystkim tym, którzy planują zakup większej ilości szklanych znaczników. Po dodaniu kilku złotych, można bowiem powiększyć również swoją kolekcję o nowy tytuł.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Nietypowe opakowanie, przeciętność kart i szaty graficznej, oklepana oraz dziurawa fabuła. Duża ilość szklanych znaczników, które zawsze mogą się przydać.

Miodność: Romeo i Julia ma w sobie coś z gry logicznej. Niestety to „coś” zabija dużą losowość rozgrywki. Po kilku partiach gra odchodzi zatem w zapomnienie.

Cena: Największa zaleta produktu. Jest ona niewiele wyższa od kosztu zestawu sześćdziesięciu czterech szklanych znaczników, które znajdują się w pudełku. Jeżeli planujesz ich zakup, możesz dorzucić kilka złotych i cieszyć się z nowej gry. Jeżeli nie, być może warto sobie Romeo i Julię odpuścić.



Romeo i Julia

 **30-60 min.**

 **10+**

 **2-4**



Wykonanie

2.0_{/5}

Miodność

2.0_{/5}

Cena

4.0_{/5}
29,00zł



Kosmiczny Kupiec „Kosmiczny” nie oznacza „gwiazdny”



RAFAŁ CHOLEWA

Zapewne wielu z Was zastanawia się, ile wspólnego ma recenzowany tytuł z wydany w 1982 roku Gwiazdny kupiec, którego aktualnie można już tylko cierpliwie wyszukiwać na serwisach aukcyjnych. Przyznam

szczerze, że ja również zastanawiałem się, w jakim stopniu Kosmiczny kupiec będzie przypominał swojego gwiazdnego odpowiednika. Niestety muszę Was rozczarować, gdyż obie gry, poza drugim członem tytułu, są czymś zgoła odmiennym, a w zestawieniu tym prezentowany tytuł wypada bardzo blado.

Kosmiczny Kupiec jest prostą, losową grą, która nie posiada żadnego rewolucyjnego mechanizmu, który czyniłby ją w jakimkolwiek stopniu wyjątkową.

Chwila refleksji nad teksturą i drewnem

O wykonaniu gry nie można zbyt wiele napisać, a już na pewno nic dobrego. Kiepskie grafiki, odpowiadające standardom z przed kilkunastu lat, pionki przypominające te z Chińczyka, garść znaczników w postaci drewnianych sześcianów... jednym słowem - słabo.

O handlowaniu słów kilka

Kosmiczny kupiec jest prostą, losową grą, która nie posiada żadnego rewolucyjnego mechanizmu, który czyniłby ją w jakimkolwiek stopniu wyjątkową. Opowiada ona o losach międzygwiazdnych handlarzy, wędrujących z planety na planetę w nadziei na zdobycie fortuny. Podróżowanie umożliwia im statki kosmiczne, z którymi rozpoczynają swoją przygodę. Ruch odbywa się poprzez gwiazdne szlaki. Każdy opatrzony jest cyfrą, której wartość oznacza minimalny wyniki rzutu kostką gwarantujący spokojny lot. Jeżeli sztuka ta się nie powiedzie, będziemy zmuszeni wylosować i rozpatrzeć Kartę Szlaku Gwiazdnego (karty te prezentują zdarzenia wyłącznie negatywne). Statki praktycznie niczym się od siebie nie różnią - każdy z nich wyposażony jest na początku (i tak już zostaje w zasadzie do końca rozgrywki) w moduł wojskowy, badawczy oraz trzy moduły towarowe. Pierwsze służą do prowadzenia bitew z kosmicznymi piratami (liczba modułów oznacza liczbę kostek, za pomocą których wylicza się siłę naszego statku). Drugie pozwalają na prowadzenie misji badawczych (losowe zdarzenie pozytywne). Trzecie określają natomiast, ile jednostek towarów możemy przewozić. Naszą fortunę zdobywamy, realizując tak zwane Układy Handlowe. Są one niczym więcej jak informacją o towarach i ich ilości, jaką należy dostarczyć na odpowiednią planetę. Po zrealizowaniu ostatniego Układu sprawdzamy, kto ma najwięcej gotówki i w ten sposób wyłaniamy zwycięzcę partii.

Wiadro pomyj

Długo zastanawiałem się, co ciepłego mógłbym napisać na temat Kosmicznego kupca. Niestety, mimo szczerych chęci nie poddawania się frustracji wynikającej z faktu, że nazwa, w mniejszym lub większym stopniu, sugeruje jakieś pobratymstwo z Kupcem sprzed trzydziestu lat, a produkt ów nie dorasta mu nawet do pięt, ciężko mi było napisać coś pozytywnego. Gra nie prezentuje sobą żadnych walorów. Ponadto trudno mi uwierzyć, że ta zbieżność tytułów jest przypadkowa. Praktycznie każdemu, z kim miałem okazję porozmawiać na temat Kosmicznego kupca w pierwszym momencie rozpałała się nadzieja, że może jest to *remake* Gwiezdnego kupca. Uważam, że taka nazwa dla tej gry była bardzo niskim chwytem marketingowym. Wracając do recenzowanego produktu, rozgrywka jest po prostu nudna i do bólu losowa. Podczas zabawy nie mogłem pozbyć się wrażenia, że cofnąłem się w czasie o dobre kilkanaście lat. Niestety nie był to przyjemny powrót.

Reszta jest milczeniem

Dziwnie piszę mi się aż tak krótką recenzję, ale w przypadku Kosmicznego kupca naprawdę trudno napisać coś więcej. W zasadzie wszystko, co dzieje się podczas zabawy streściłem w akapicie "O sztuce handlowania". Dodam jeszcze tylko, że same założenia tej pozycji to w dzisiejszych czasach jakieś kosmiczne nieporozumienie. Latamy, ograniczamy się do zadań typu: "przewieź X na Y", rzucamy kostkami, dociągamy karty, rzucamy jeszcze raz... rzucamy, rzucamy, rzucamy. Obranie taktyki? Można zapomnieć. Interakcja pomiędzy graczami? Pomijalna. Brak tu również jakichkolwiek mechanizmów rynkowych, wahania cen, sprzedaży towarów poza zadaniami i tym podobnych elementów. Nie wspominać już nawet o braku możliwości rozbudowy statku o jakieś interesujące moduły.

Kosmiczny kupiec to gra, od której każdy szanujący się fan gier planszowych powinien trzymać się z daleka. Jest ona tak słaba, że nie da się w niej chyba znaleźć żadnego pozytywu. Zawarte w zestawie pionki do Chińczyka wspaniale podsumowują wrażenia płynące z rozgrywki - losowa, na dłuższą metę nużąca i trącająca myszką. Nie potrafię sobie wyobrazić, aby tytuł ten mógł komukolwiek przypaść do gustu.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Słabe grafiki, odpowiadające standardom pochodzącym z przed kilkunastu lat, pionki z Chińczyka, garść znaczników w postaci drewnianych sześcianów. Całość zdecydowanie poniżej obecnych standardów wydawniczych.

Miodność: Gra wydaje się spóźniona o dobre pokolenie. Rozgrywka jest prosta, w negatywnym tego słowa znaczeniu, oraz do bólu losowa. Kosmiczny kupiec nie przyniósł mi żadnej satysfakcji.

Cena: Za te pieniądze każdy znajdzie jakiś inny, dużo lepszy produkt. Zdecydowanie odradzam.

Kosmiczny Kupiec



ok. 45
min.



8+



2-4



Wykonanie

1.5/5

Miodność

1.0/5

Cena

1.0/5

49,00zł

Kosmiczny Kupiec to gra, od której każdy szanujący się fan gier planszowych powinien trzymać się z daleka.

[illegible]

Talisman: Królowa Lodu

Trochę chłodu w środku lata



Częstotliwość wypuszczania przez Fantasy Flight Games rozszerzeń do czwartej edycji Talismana najlepiej świadczy o sukcesie, jaki od-

nosi ona w wielu krajach. Przyznam się, że chcąc realizować moje zróżnicowane planszówkowe plany, musiałem na pewien czas odstawić na boczny tor ten tytuł. W chwili, gdy postanowiłem nadrobić zaległości, na rynku mamy już dostępny kolejny duży dodatek planszowy – Góry. Jednak jest to temat na inną okazję. Dzisiaj zajmiemy się, całkiem niedawno spolonizowaną, Królową Lodu.



wanych odsyłam do poprzednich recenzji. Miłą odmianą jest zapakowanie kart w woreczki strunowe.

Karty prezentują nierówny poziom. Wśród przygód znajdziemy, standardowo już, trochę tych dobrze znanych z poprzednich edycji (np. Tragarz), jak i zupełnie nowych. Generalnie widać, że postawiono na zwiększenie znaczenia Zadań Czarownika, gdyż dotychczasowo pełniły one bardzo marginalną funkcję. I tak oto otrzymaliśmy między innymi Jezioro Wizji, dzięki któremu możemy wybrać sobie jedno zadanie

z czterech dostępnych, czy też Poszukiwacza Chwały, w którego przypadku porażka w trakcie walki wiąże się z odrzuceniem wszystkich posiadanych zadań. Moją szczególną uwagę przykuła karta Goblinskiego Sopera, który za drobną opłatą może zniszczyć wybraną przez nas, odkrytą kartę. Pewien niesmak powoduje fakt, że aż siedem kart to najzwyklejsze mieszki złota. Jeżeli chodzi o Zadania Czarownika, to do aktualnych dwunastu dochodzi nam aż dwadzieścia cztery nowe, jednak ich ilość nie przekuwa się na jakość. Ponownie dotyczą one najprostszych czynności, sprawiając, że zdobycie talizmanu nie jest wielkim wyzwaniem.

Pierwsze wrażenia

Dodatek do złudzenia przypomina pierwsze karciane rozszerzenie – Żniwiarza. Identycznych rozmiarów pudełko, niemal takie same ilości Kart Przygód i Zaklęć, czterech nowych Poszukiwaczy, dwa razy więcej Zadań Czarownika oraz mała innowacja w postaci Alternatywnych Zakończeń. Nie będę rozwodził się na temat wykonania, zaintereso-

Królowa Lodu wprowadza do gry nowość w postaci Alternatywnych Zakończeń

Zdecydowanie najciekawiej prezentują się Karty Zaklęć. Wśród nich znajdziemy kilka naprawdę potężnych czarów. Przykładowo Unicestwienie usuwa wszystkie odkryte Karty Przygód w krainie, w której się znajdujemy, a Zropuchowacenie może zamienić naszego przeciwnika w żabę, jednak istnieje niewielkie ryzyko, że czar obróci się przeciwko nam. Zdecydowanie najpotężniejszym z zaklęć jest Zaklęcie Hydry, które pozwala skopiować rzucony czar i poddać jego działaniu wybranych graczy. Jeżeli chodzi o samych Poszukiwaczy, to prawie każdy z nich wprowadza

pewną świeżość do rozgrywki. Czarownik (jako jedyny) startuje w krainie środkowej i realizując Zadania Czarownika, może dodatkowo kolekcjonować ekwipunek. Skrzat za każdą wizytę w puszczy otrzymuje trzy mieszki złota, a Wódz Ogrów może stworzyć sobie naprawdę potężną armię sług. Nekromanta niestety prezentuje się przy pozostałych dość niepozornie.

Niewielki powiew świeżości

Królowa Lodu wprowadza do gry nowość w postaci Alternatywnych Zakończeń. Rozwiązanie to znane jest już między innymi z drugiej edycji Talismana, aczkolwiek teraz wzbogacone zostało o nowe możliwości. Karty Alternatywnych Zakończeń podzielono mianowicie na jawne i ukryte. Na początku gry sami decydujemy, z których chcemy skorzystać. W pierwszym przypadku warunki zwycięstwa znane są od początku partii. Dzięki temu każdy może startować z czterema Zadaniami Czarownika, które musi wykonać, aby móc stać się posiadaczem Korony Władzy. Jeżeli chodzi o drugi wariant, to karty odkrywane są dopiero, gdy któryś ze śmiałków zdobędzie ów pożądaną artefakt. Obecnie może to być od razu Korona, bądź konieczność zmierzenia się o nią z tytułową Królową Lodu. Alternatywne Zakończenia bardzo miło wspominam z poprzednich edycji. Nie da się ukryć, że wprowadzenie ich jawnej wersji interesująco wzbogaca rozgrywkę. Niestety ciężko prorokować, jak będą się one sprawdzały podczas gry, ponieważ, na dzień dzisiejszy, mamy dostępne zaledwie trzy (dwa ukryte i jedno jawne).

Niedosyt

Jest to dopiero drugi „mały” dodatek, mimo to nie mogę pozbyć się uczucia, że ktoś próbuje mnie na-

ciągnąć, dając mi jedynie dotknąć pomysłu, który został stworzony. Wśród kart znajdują się ciekawe rozwiązania i jest ich całkiem sporo, aczkolwiek jest tego i tak zbyt mało, jak na osobne rozszerzenie. Mamy tu oczywiście nowy mechanizm w postaci Alternatywnych Zakończeń, ale jest ich tak niewiele, że nie urozmaicają one w zadawalającym stopniu rozgrywkę.



Talisman: Królowa Lodu

ok. 90 min.

13+

2-6



Wykonanie
4.0_{/5}

Miodność
2.5_{/5}

Cena
2.5_{/5}
74,90zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wysoki standard, towarzyszący całej serii. W końcu FFG wpadło na pomysł, żeby folie zastąpić woreczkami strunowymi.

Miodność: Całkiem sporo ciekawych pomysłów, jednak za mało, jak na osobne rozszerzenie. Udana próba zwiększenia w grze znaczenia Zadań Czarownika, ciekawi Poszukiwacze i nowy mechanizm w postaci Alternatywnych Zakończeń. Niestety, ich mała liczba nie wykorzystuje w pełni potencjału.

Cena: Za wysoka, jak na to, co znajdziemy w rozszerzeniu, aczkolwiek fani i tak je kupią, i chyba z takiego właśnie założenia wyszedł wydawca, ustalając jej poziom.

Czarne Historie

Opowieści dziwnej treści

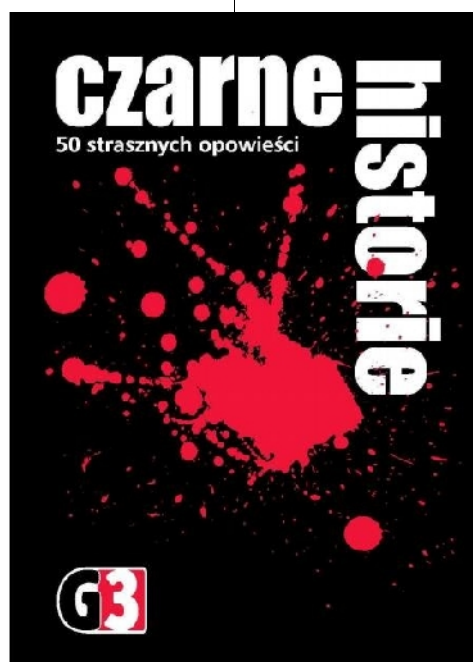


JASKIER

Dzisiaj, co by nie popadać w rutynę i sztafpę, zacznę niekonwencjonalnie. Dawno, dawno temu (czyli jakieś pięć lat), gdy z moje-

go łóżka nie miałem widoku na kilkaset planszówek, gdy nie pisałem o planszówkach, czytałem i grałem w nie, myślałem o nich, ale ich nie tworzyłem, to grałem w RPG. Byłem wówczas święcie przekonany, że gry fabularne to na tyle silny nałóg, iż nie mam się, co obawiać gorszego. Taaak... jak się trafnie domyślicie, nie miałem wówczas pojęcia, czym są nowoczesne gry planszowe. Aż do czasu, gdy w Gwiezdnym Piracie przeczytałem artykuł Ignacego Trzewiczka na ich temat. Wiochmen Rejser, Neuroshima Hex, później już poszło z górki... Wtedy jeszcze nie wiedziałem, że jest to dla mnie początek zmierzchu gier fabularnych.

Oczywiście nadal marzę o regularnych sesjach RPG, ale zwyczajnie planszówki, przy podobnym poziomie frajdy, jaki zapewniają, mają tę niepowtarzalną zaletę, że przygotowanie rozgrywki zajmuje o wiele mniej czasu, niż przy okazji układania sesji. Obecnie tylko sporadycznie udaje mi się zagrać w jakiś system.



W cenie trzydziestu pięciu złotych otrzymujemy pięćdziesiąt historii do odgadnięcia

Produkt, który recenzuję (bo ciężko nazwać Czarne historie grą, prędzej zabawą towarzyską), powoduje, że łezka kręci mi się w oku. Odgadywanie mrocznych historii, jako żywo, kojarzy mi się z RPG, czy opowiadaniem sobie historii z dreszczykiem na szkolnych biwakach. Ale po kolei...

Czarne historie to gra (z przyzwyczajenia będę pisał gra, choć, jak wspominałem wyżej, jest to bardziej zabawa towarzyska), spolonizowana i wprowadzona na polski rynek dzięki konińskiej firmie - G3. W cenie trzydziestu pięciu złotych otrzymujemy pięćdziesiąt historii do odgadnięcia. Te nadrukowano na stosunkowo dużych kartach, a całość okraszono mniej lub bardziej udanymi grafikami. Cały zamysł na Czarne historie postaram się zobrazować historyjką wymyśloną, że tak napiszę, w czasie rzeczywistym. Załóżmy, że historia ta nosi nazwę: „Zbiorowa śmierć” (sporo zagadek jest powiązanych ze śmiercią). Jak to działa?

Jeden z graczy wciela się w strażnika tajemnic. Zna on całą historię a jego zadaniem jest odpowiadać na pytania zgadujących. Jedyne dwa słowa, jakie musi sobie wbić do głowy to: „tak” lub „nie” (no może jeszcze ewentualnie: „to nie ma znaczenia dla rozwiązania zagadki”).

Ów strażnik tajemnic czyta zagadkę pod tytułem „Zbiorowa śmierć”, która głosi: „Grupa ludzi umiera podczas wakacji”. Zadaniem graczy jest odgadnąć, jak do tego mogło dojść. W tym celu zadają oni pytania strażnikowi tajemnic tak, aby ten mógł na nie odpowiadać prosto, za pomocą dwóch wbitych do głowy słów, czyli „tak” lub „nie”. Po drugiej stronie karty z zagadką widzi on jej szczegółowe rozwiązanie, na przykład: „Rodzina postanowiła pojechać nad morze, w tym celu jej członkowie wsiedli do samochodu i zamknęli drzwi. W trakcie podróży zatrzasnęły się, ponadto doszczętnie zepsuł się sil-

nik. Jako że był ogromny upał, a sytuacja miała miejsce na pustkowiu, umarli z pragnienia". Mówicie moja chora wyobraźnia? Po części zapewne tak, ale spora część zagadek jest równie... hm... czarnych!

Znakomita większość historii jest mocno pokręcona, wręcz dziwna, nie zmienia to jednak faktu, że z jeszcze większym entuzjazmem i zaciekawieniem zasiada się wraz z grupą znajomych do kolejnych, aż w końcu widać szarawy kartonik dna pudełka. No właśnie, tu napotykamy na główną wadę Czarnych historii. Każdą zagadkę można poznać tylko raz, aby pozostawała zagadką. Tak więc pięćdziesiąt partii w roli odgadującego. Czy to dużo, czy mało w cenie trzydziestu pięciu złotych? To pozostawiam już waszej własnej ocenie.

Inną wadą Czarnych historii jest zdarzająca się niekiedy kompletna nielogiczność zagadki, czy wręcz jej bezsensowność, a także spora lakoniczność kilku z nich (na przykład: „Wakacje nie wyszły mu na zdrowie”). W mojej opinii potęguje to tylko zabawę, jednak niektóre z osób testujących grę uznały to za wadę, toteż muszę to odnotować.

A jakie są zalety Czarnych historii? Multum. Dużo śmiechu, bądź przeciwnie – przerażający klimat (wszystko zależy od tego, z kim się gra i czego oczekuje się od rozgrywki). Czarne historie znakomicie wypadają także wśród osób stroniących raczej od gier czy też dopiero rozpoczynających z nimi swoją przygodę. To także świetny produkt do zabrania na wyjazd, na osiedle, do znajomych, gdziekolwiek. Nie wymaga przestrzeni do grania, a bawić może się niemal nie-

ograniczona liczba osób. Co więcej, zasady zabawy da się wytłumaczyć dosłownie trzema zda-

niami. Czarne historie nadadzą się również na imprezę, jako gra-rozkręcaacz. Co istotne, podobają się one zarówno dzieciom, młodzieży, jak i starszym. Jest to produkt niemalże idealny.

Czarne Historie znakomicie wypadają wśród osób stroniących raczej od gier czy też dopiero rozpoczynających z nimi swoją przygodę.

Jeśli lubicie sobie odgadywać to i owo (i to w strasznych klimatach) oraz uważacie, że trzydzieści pięć złotych za pięćdziesiąt zagadek to uczciwa cena, Czarne historie będą strzałem w dziesiątkę. Zazdroszczę wam, że jesteście w momencie wahania się nad zakupem. Sam rozwiązałem już wszystkie zagadki i jest mi po prostu smutno. Ja chcę więcej!



Komentarz do oceny

Wykonanie: Pozornie giętkie pudełko okazuje się być wytrzymałym, a karty są schludne. Jedyne, co może denerwować, to białe tło, które przy tego typu grze, wręcz idealnej do zabierania na wszelkie wyjazdy, może bardzo szybko się zabrudzić, to zaś może spowodować, że z gry w zagadki przestawimy się na grę w... badanie odcisków palców. Równie klimatyczne, prawda?

Miodność: Jeśli chcecie wiedzieć, dlaczego „Weronika leży martwa na środku pola, za nią leży pakunek, a w zasięgu wzroku nie ma śladów stóp”, to bierzcie w ciemno. Czarne historie to genialna w swej prostocie gra w odgadywanie.

Cena: Moim zdaniem za drogo, jak za pięćdziesiąt zagadek. No i niestety zagadki stosunkowo szybko się kończą, a przecież drugi raz tych samych zgadywać nie będziemy...

Czarne Historie



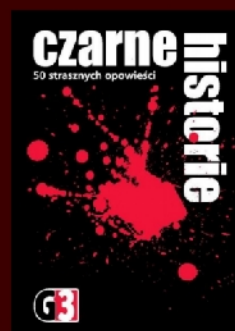
10-30
min.



12+



2-15



Wykonanie

4.0
/5

Miodność

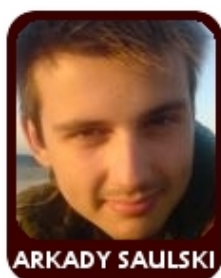
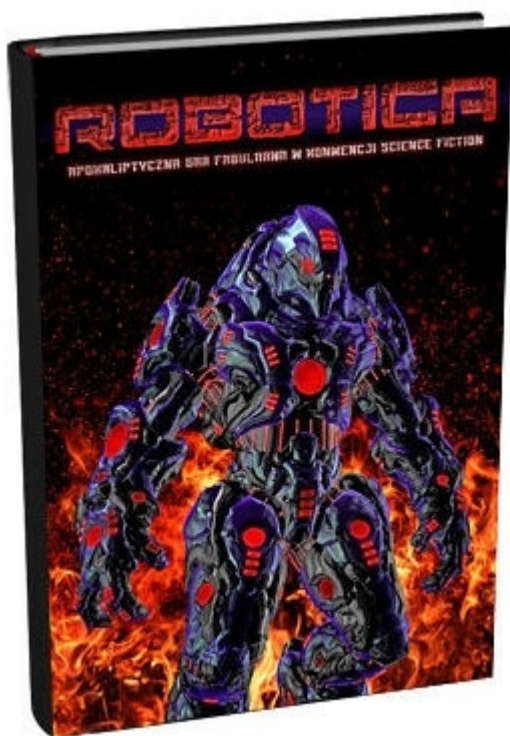
5.0
/5

Cena

3.0
/5

35,00zł

Robotica

Człowiek,
moment, maszyna

ARKADY SAULSKI

Z nowymi pomysłami na rynku gier fabularnych jest trochę tak, jak z nowinkami technicznymi na rynku zbrojeniowym – historia pokazuje, że często dawno zarzucone rozwiązania po pewnym czasie wracają (okazując się o wiele bardziej wydajnymi po rozwoju technologii) i przyjmują się. System Gatlinga miał swój złoty okres, po czym na długie lata musiał usunąć się w cień, aby wrócić w nowoczesnych systemach uzbrojenia w drugiej połowie XX wieku. Tak samo jest z Robotiką – pomysł, by stworzyć system zbudowany

wokół koncepcji gry robotem, mutantem, klonem lub inną postacią mającą z istotą ludzką niewiele lub zgoła nic wspólnego, nowy nie jest. Mimo to Rafał Olszakowi udało się przedstawić na tym polu coś nowego, przy użyciu rozwiązań i klisz, które znamy już ho ho, albo i jeszcze dłużej. Stworzył on coś nowatorskiego i interesującego... ale czy to się przyjmie?

Świat

Robotica prezentuje nam kolejną już wizję apokalipsy. Rafał Olszak podszedł do zagadnienia końca świata w inny sposób niż ten, jaki znamy z setek innych koncepcji – tutaj koniec nie ma wymiaru schyłkowego, a wręcz przeciwnie: apokalipsa jest skutkiem postępującego rozwoju. To postęp doprowadza do końca świata takiego, jaki znamy. Ale słowo apokalipsa znaczy „odkrycie”, „ukazanie” i nie wiem czy dobrze odgadłem intencje autora, lecz koniec jednego świata w Robotice ukazuje początek nowego. Oto maszyny przejmują władzę nad światem zniszczonym wskutek działań wielkich korporacji i technologicznego postępu. Ludzkość ewakuuje się ze zrujnowanej planety, korporacje uruchamiają zaś program dokładnego zniszczenia wszelkich śladów swojej działalności. Jest to program DESTRO i według mnie sposób, w jaki autor skonstruował ten konkretny pomysł (a proszę mi uwierzyć – świat jest naprawdę rozbudowany) jest mistrzowski i należy do jednego z lepszych w całym podręczniku.

W tej chwili na polskim rynku nie ma systemu, który pozwalałby na tak bogaty wybór postaci do odgrywania.

Ślodycz na bok. Czy świat Robotiki jest ciekawy? Tak, jest niezwykle rozbudo-

wany - gdzie się nie obejrzymy, dostrzegamy setki pomysłów na przygody. Olszak poszedł w podobnym kierunku, co twórca Klanarchii – dać graczom jak najwięcej różnych pomysłów i możliwie szerokie spektrum doświadczeń. Mamy więc wielkie miasta przyszłości i ruiny, mamy również cyberprzestrzeń, technologiczne sekty, mutantów... po prostu, jak to czytamy, aż chce się grać! Już po kilku stronach kla-

ruje się nam pewien obraz świata i rodzą się pierwsze pomysły na sesję. Drobnym mankamentem jest zbyt rozpisanie się autora na temat konwencji gry i tym podobnych kwestii. Według mnie można było umieścić te akapity na końcu, zamiast przekopywać się przez nie już na samym początku lektury. Kolejnym minusem jest to, że ten bogaty świat w wielu miejscach nie trzyma się kupy. Ramy są ustalone i do pewnego stopnia logika tego świata funkcjonuje, lecz w wielu momentach mocno szwankuje.



To nie świat jest jednak głównym bohaterem Robotiki, lecz postaci graczy - to wokół nich zbudowany został cały system. Bohater zawsze jest w RPG osią, lecz mało, która gra traktuje tę prawdę tak poważnie, jak dzieło Olszaka. W tej chwili na polskim rynku nie ma systemu, który pozwalałby na tak bogaty wybór postaci do odgrywania. Możemy być robotem, mutantem, istotą cyberprzestrzeni, a każda postać ma wiele dróg rozwoju. Istnieje nawet możliwość zagrania wielką maszyną lub robotem niehumanoidalnym (zresztą granie nimi jest najciekawsze). Ponadto oddano nam możliwość ukształtowania psychiki naszej postaci, co jest niezwykle ważne podczas rozgrywki. Tak samo zresztą, jak i dobór oprogramowania, systemów, technologii oraz uzbrojenia.

Tutaj jednak widać zasadniczy problem systemu. Jest on zbyt odhumanizowany. Nie wszystkim może się to podobać. Rozumiem, że jest to kon-

wencja zasadnicza dla Robotiki i jeśli chcemy grać, godzimy się na nią. Mimo to wydaje mi się, że system bardziej premiuje sesje złożone z zamkniętych fabuł niż długich kampanii, rozłożonych na kilkanaście spotkań. Pomiędzy rozgrywkami warto dokładnie rozbudowywać swojego robota (nie oszukujmy się - najpewniej większość graczy właśnie takie postaci będzie prowadziła), jednak cały czas nie odczuwamy tego, że stajemy się naszym bohaterem, lecz raczej kontrolujemy go jak mechaniczne zwierzę. Jest to największa wada i zarazem zaleta Robotiki. Rafał Olszak postawił na bardzo ryzykowną konwencję i to ona może stać się źródłem prawdziwego sukcesu lub ostatecznie pogrzebać jego system. Tylko czas pokaże, jak otwarci na to rozwiązanie okażą się gracze.



Estetyka

Gdybym w nagłówku napisał „wykonanie”, byłaby to obraza dla Robotiki. Powiem krótko - moje przewidywania sprzed miesiąca się sprawdziły. Robotica jest systemem o najciekawszej estetyce na polskim rynku. Olszak zebrał wielu artystów, reprezentujących rozmaite style pracy - mamy grafikę komputerową, obróbkę fotografii, klasyczne rysunki... Niemal każda strona

Rafał Olszak postawił na bardzo ryzykowną konwencję i to ona może stać się źródłem prawdziwego sukcesu lub ostatecznie pogrzebać jego system.

podręcznika jest ozdobiona jakąś grafiką – często wertujemy strony tylko po to, aby zobaczyć, co jest na kolejnych. Poziom ilustracji jest jednak bardzo nierówny – o ile jedne zrobiłyby furorę w latach osiemdziesiątych, o tyle teraz wyglądają śmiesznie (strony 26, 38 i 43), inne są wręcz rewelacyjne (strony 44, 65, 115, 147 i absolutnie genialna grafika na stronie 272), a jeszcze inne... interesujące (najbardziej niepokojąca grafika ze strony 200). Bez wątpienia zapamiętamy ten system za jego ogólną oprawę.



Tekst na stronach rozłożony jest w sposób bardzo przejrzysty. Czcionka jest czytelna - ani za duża, ani za mała. Problem stanowi jednak treść. Rafał Olszak ma wiele znakomitych pomysłów, ale całość jest po prostu słabo napisana. To kwestia ogólnej składni, stylu i budowy zdań. Autor powinien wynająć textwritrów, ponieważ Robotika jest obecnie jednym z gorzej napisanych systemów na rynku. Długie, wielokrotnie złożone zdania-potworki, mądrości przed akapitami w rodzaju:

„schronów atomowych (powinno być „przeciwatomowych”) było tyle, ile łodzi na słynnym Titanicu” lub zdania w stylu: „Korporacjami kierował wstyd, strach, zażenowanie, a może każde z tych uczuć po trosze” - na każdej stronie uświadczymy tego po kilka sztuk. Oczywiście, autor wykonał tytaniczny wysiłek, samemu tworząc, tak rozbudowany i dający tyle możliwości system, ale to, w jaki sposób infor-

macje są nam podawane, wymaga wielu gruntownych zmian, może nawet przepisania wszystkiego od nowa. Panie Rafale, przykro mi – stworzył Pan niezwykle interesujący system, ale jego prezentacja pozostawia niestety bardzo wiele do życzenia.



Świetny jest z kolei rozdział dotyczący machin systemu DESTRO. Są to jedne z najlepiej wymyślonych konstruktów, o jakich miałem okazję czytać i twórcy Neuroshimy powinni postawić go sobie za wzór pomysowości. Każda maszyna DESTRO budzi autentyczną grozę i za to należą się autorowi duże brawa. Mam nadzieję, że planowane rozwinięcia położą jeszcze większy nacisk na ten element.

Autor powinien wynająć textwritrów, ponieważ Robotika jest obecnie jednym z gorzej napisanych systemów na rynku.

Na koniec zostawiłem sprawę kontrowersyjną, to jest okładkę. Jako że zdobi ona również ten numer Rebel Timesa, pozwolę sobie tylko napisać, że zdanie mam o niej, powiedzmy, nie najlepsze.

Czy warto?

Czy warto nabyć Robotikę? To zasadnicze pytanie. System Rafała Olszaka jest bez wątpienia ciekawym... doświadczeniem. W niego się nie gra -

jego się doświadcza. Zaręczam, że jest to doświadczenie skrajnie różne od tego, do czego jesteśmy przyzwyczajeni. Wykorzystując opatrzone elementy, autor zbudował z nich coś nowego. Ciekawego, wciągającego, niestandardowego. Robotica jest dowodem na to, że pomysłowość w grach fabularnych nie umarła, a ludzie pochodzący z zewnątrz fandomowego światka mają wiele do powiedzenia. Przyznajmy otwarcie, że siedząc w RPG, niektóre rzeczy przyjmujemy za pewniki i często oczywiste błędy oraz potknięcia nie zaprzatają naszej uwagi, ponieważ uważamy je za normę. Człowiek z zewnątrz, wiedząc mniej, tak naprawdę wie więcej, jego punkt widzenia jest bowiem szerszy. Robotica jest dowodem na to, że nie trzeba pół życia przesiedzieć na konwentach, serwisach i forach internetowych, aby stworzyć coś nowego i jednak, pomimo kilku poważnych potknięć (choćby styl, w jakim jest to napisane, czy często dość irytująca mechanika), ze wszech miar ciekawego.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Estetyka Robotiki to mistrzostwo świata. Mnogość ilustracji to siła tego systemu. Poważną wadą jest styl, w jakim go napisano, ale jak przymknąć na niego oko, to podręcznik jest dobrze, że tak powiem, zrobiony. Duży plus za dodanie płytki z muzyką i kilku dodatków w postaci kart robotów, również bardzo starannie przygotowanych.

Miodność: Brawa za oryginalność! Pomimo kilku luk w logice, jest to najbogatszy i jeden z najoryginalniejszych systemów dostępnych obecnie na rynku. Wystawiam wysoką ocenę, choć przestrzegam – tylko od gustu zależy czy przygody w tak odhumanizowanym uniwersum wam się spodoba.

Cena: W cenie Robotiki otrzymujemy nie tylko podręcznik, ale także płytkę z muzyką, specjalnie dlań skomponowaną, a to rzadkość. Jeśli więc zdecydujecie się Robotikę kupić, nie będziecie żałować wydanych na nią pieniędzy.

Warto w Robotikę zainwestować. Nie tylko dlatego, że może się wam bardzo spodobać, nie tylko dlatego, że jest to powiew świeżości na rynku RPG, ale też po to, aby pokazać, iż dobre pomysły mają przyszłość i warto je wspierać. A nawet jak system was nie wciągnie, to jestem pewien, że te kilka godzin rozrywki zapamiętacie na długo.



Robotica

opis świata - mechanika


ilość stron / oprawa:
360 / twarda

linia wydawnicza:
Robotica



Wykonanie
4.0_{/5}

Miodność
4.5_{/5}

Cena
5.0_{/5}
89,95zł



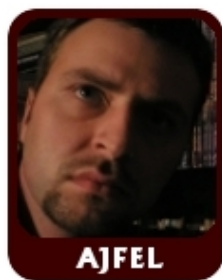
Gamemaster's Companion

Magia, Smoki
i Horror

Tekst pierwotnie publikowany był w serwisie:

EARTHDAWN AJFLA

<http://earthdawn.ajfel.pl>



AJFEL

Miesiąc temu, prezentowałem podręcznik Earthdawn: Player's Companion – świetne, przeznaczone dla graczy uzupełnienie podstawowych podręczników do trzeciej edycji Earthdawn. Dzisiaj przyszła kolej na Gamemaster's Companion, czyli podręcznik uzupełniający, przeznaczony przede wszystkim dla Mistrzów Gry. Kontrowersje może wzbudzać decyzja wydawcy o dzieleniu na dwa podręczniki

tego, co we wcześniejszych edycjach systemu dostawaliśmy w jednej książce. Nie zamierzam w tym miejscu po raz kolejny rozpisywać się o dobrych i złych stronach takiego rozwiązania. Powtórzę jedynie to, o czym wspominałem we wcześniejszych tekstach: w przypadku earthdawnowych publikacji, takie podziały są o tyle uzasadnione, że podręczniki i tak są spore objętościowo, dzięki całej masie dodatkowych materiałów, które we wcześniejszych edycjach trzeba było kupić w osobnych dodatkach. Jest to więc konsekwencja nowego (korzystnego w mojej ocenie) układu znanych materiałów. Nie doczekamy się zatem w trzeciej edycji Earthdawn takich dodatków jak: Magia: Księga Wiedzy Tajemnej, Ścieżki Adeptów czy Barsawia, materiały z tych znakomitych podręczników pierwszej edycji rozrzucone są bowiem po podręcznikach podstawowych i „companionach”. Stąd większa objętość wspomnianych publikacji i decyzja wydawcy na podział materiału na podręczniki przeznaczone dla graczy oraz dla Mistrzów Gry. Tyle tytułem wstępu, skoncentrujemy się na przedmiocie recenzji.

Gamemaster's Companion prezentuje się podobnie do Player's Companiona – identyczna jakość wydania, ta sama objętość, ten sam poziom ilustracji. Podręcznik wydany jest na znajomym, dość kiepskim papierze, w solidnej, twardej oprawie. Stworzona przez Marka Nelsona ilustracja na okładce znana jest fanom pierwszej edycji Earthdawn i raczej nie robi najlepszego wrażenia (w odróżnieniu od świetnej okładki Player's Companiona, opracowanej przez Kathy Schad, specjalnie na potrzeby trzeciej edycji). Co do szaty graficznej wewnątrz podręcznika, znowu muszę się powtórzyć: całość prezentuje się nieźle, ale poziom ilustracji jest nierówny (większość grafik pochodzi z pierwszej edycji systemu).

Pierwsze rozdziały Gamemaster's Companiona koncentrują się na rozszerzeniu informacji na temat przenikającej świat magii i jej zastosowaniach. Na początku, na kilku stronach, dostajemy interesujący materiał o przestrzeni astralnej, jej naturze, mieszkańcach i sposobach odwiedzania jej przez Dawców Imion. Nie zabrakło tu sugestii, jak praktycznie wykorzystać te informacje w przygodach i kampaniach. Rzecz bardzo użyteczna, aczkolwiek temat zupełnie niewyczerpany i pozostawiający spory niedosyt.

Lepsze wrażenie robi rozdział poświęcony Magii Krwi i rozmaitym sposobom jej wykorzystywania. Mimo że na rozdział ten składa się zaledwie kilka stron, znajdziemy tu masę elementów, które w interesujący sposób nakręca niejedną kampanię. Kolejna część podręcznika prezentuje rozmaite, praktykowane w Barsawii metody leczenia - od naturalnych, opartych na znajomości lokalnej flory, po czysto magiczne zabiegi związane z zaklęciami magów i mocami Głosicieli. Rzecz interesująca i bardzo użyteczna na sesjach.



Sporą część podręcznika poświęcono magicznym przedmiotom, w szczególności opisom przedmiotów legendarnych (a więc materiału, na którego brak narzekałem przy recenzji podręcznika podstawowego dla MG). Trzydzieści cztery wyjątkowe, legendarne przedmioty różnych właścicieli, każdy ze swoją historią i repertuarem potężnych właściwości. Obok charakterystycznych dla earthdawnowego uniwersum artefaktów, takich jak Łuk Nioku, Miecz Kegla czy Topór Lorma, nie zabrakło kilku mniej znanych, ale nie mniej interesujących. Całość uzupełniona została o rozdział prezentujący reguły i wskazówki, z których skorzystamy, chcąc na potrzeby własnej kampanii stworzyć mniej lub bardziej potężne przedmioty wątkowe.

Kolejny rozdział podręcznika jest nieco oderwany tematycznie od pozostałych, traktuje bowiem o charakterystycznych dla Earthdawn statkach powietrznych oraz środkach transportu stosowanych na wodach Wężowej Rzeki i jej dopływów. Oprócz czysto

poglądowego materiału na temat konstrukcji i cech poszczególnych jednostek, uzbrojenia, kosztów transportu i naprawy, zaprezentowano tutaj także reguły dotyczące walk statków na wodzie i w powietrzu oraz stworzone na potrzeby tych reguł charakterystyki jednostek. Trzeba przyznać, że przedstawione tu zasady prezentują się dość ciekawie i mogą okazać się pomocne, gdy zechcemy na swoich sesjach zaserwować graczom efektowne starcia powietrznych drakkarów tudzież parostatków t'skrągów. Nie ukrywam jednak, że dla mnie reguły te to bardziej ciekawostka niż użyteczne narzędzie. Kiedyś zdarzyło mi się je przetestować, ale przez lata prowadzenia Earthdawn nigdy nie miałem okazji zastosować ich w praktyce. Nie zmienia to oczywiście faktu, że rozdział ten stanowi pokaźne źródło wiedzy zarówno o mniej lub bardziej powszechnych barsawiańskich środkach transportu, jak i militarnej sile m.in. Kryształowych Łupieżców, Theran i aropagoi t'skrangów.

Gamemaster's Companion zawiera jeden dość obszerny rozdział, który ucieszył mnie w szczególności. To swoista galeria przykładowych Bohaterów Niezależnych. Jest to bogaty zbiór typowych przedstawicieli poszczególnych ras i dyscyplin lub grup zawodowych. Przy każdym przykładzie mamy krótki komentarz, kompletną charakterystykę, a w przypadku adeptów zestaw charakterystyk przedstawiciela danej rasy i dyscypliny w rozbiciu na różne kręgi. Można by stwierdzić, że materiał ten nie wnosi nic nowego, każdego z przedstawionych tu Bohaterów Niezależnych możemy bowiem sami sobie stworzyć, korzystając z podstawowych systemowych reguł. O wartości zaprezentowanego tu materiału stanowi właśnie to, że zwalnia nas z czasochłonnych przygotowań i serwuje szereg użytecznych gotowców, z których niejednokrotnie skorzystamy podczas sesji, gdy zajdzie potrzeba użycia nie planowanego wcześniej Bohatera Niezależnego. Dlatego właśnie uważam takie zestawienie za znakomity pomysł, a z rozdziału tego korzystam bardzo często.

Dalszą część podręcznika stanowi rozwinięcie bestiariusza. Oprócz zestawu dodatkowych potworów, mamy tu reguły i sugestie dotyczące tworzenia własnych. Nie stanowi to szczególnie istotnej i warto-

ściowej części suplementu, biorąc pod uwagę bogactwo bestiariusza w Gamemaster's Guide, niemniej w gronie zaprezentowanych tu istot znajdziemy całkiem ciekawe i warte użycia podczas naszych sesji. Znacznie więcej wnoszą rozdziały poświęcone Wielkim Smokom i Nazwanym Horrorom. Tutaj nie ma mowy o mało istotnych rozszerzeniach informacji z podręczników podstawowych. Rozdziały te zawierają bowiem szereg informacji o najpotężniejszych istotach Barsawii, ośmiu arcywładznych smokach oraz osiemnastu najbardziej wyjątkowych i okrutnych astralnych bestiach, które pozostały w prowincji po Pogromie. Mimo iż nie są to byty, które na co dzień mają okazję pojawiać się na sesjach, wiedza na ich temat dla każdego earthdawnowego Mistrza Gry jest godna polecenia.



Podręcznik zamyka rozdział zawierający reguły tworzenia nowych dyscyplin. Jest to rzecz zupełnie zbędna. Sądzę, że większości graczy i Mistrzów Gry w zupełności wystarczy repertuar dyscyplin zaprezentowanych w podręcznikach podstawowych i dodatkach. A gdyby nawet znaleźli się tacy, którzy za wszelką cenę chcą stworzyć swoją własną dyscyplinę, prawdopodobnie i tak poradziłoby sobie bez zaprezentowanych tutaj reguł.

Czy warto sięgnąć po Gamemaster's Companion? Z pewnością nie jest to podręcznik na tyle niezbędny, co Player's Companion i z powodzeniem można prowadzić earthdawnowe kampanie bez niego. Za-

warty tu materiał prezentuje nierówny poziom użyteczności - od materiałów mało przydatnych, po wyjątkowo godne uwagi. Z pewnością nie użyję stwierdzenia: „jeśli jesteś Mistrzem Gry Earthdawn, to musisz to mieć”, przekonałem się jednak już nie raz, że za sprawą Gamemaster's Companion prowadzi mi się sesję zdecydowanie wygodniej. Z tego względu uważam, że jest to podręcznik, który warto posiadać na półce.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Dokładnie ten sam poziom, co podręczniki podstawowe i Player's Companion. Dobre wrażenie psuje jedynie kiepska jakość papieru, stąd zaniżona nota.

Miodność: Dobrze się czyta, dużo ciekawych materiałów, kilka rozdziałów mniej istotnych. Ogólnie rzecz nie niezbędna, ale bardzo użyteczna.

Cena: Jak wszystkie podręczniki do trzeciej edycji Earthdawn, tak i ten jest dość drogi, szczególnie w odniesieniu do jakości wydania. Nie jest to może jakieś kompletne nieporozumienie, ale z pewnością cena jest daleka od atrakcyjnej.

Gamemaster's Companion

opis świata - mechanika

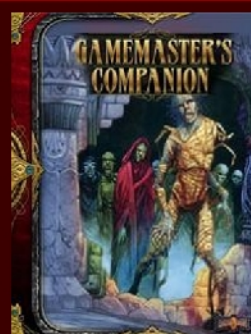


ilość stron / oprawa:

184 / twarda

linia wydawnicza:

Earthdawn



Wykonanie

2.5 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

2.5 / 5

99,95 zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 36, wrzesień 2010



w numerze między innymi:
Warhammer Fantasy Roleplay
Insula
Osadnicy z Catanu Gra Kościana



Ilustracja z wydania gry Warhammer Fantasy Roleplay, © Fantasy Flight Games