



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 4, styczeń 2008



Ilustracja z pudełka do gry Shogun (C) Queen Games

w numerze:

Twilight Imperium 3th Edition

Wiedźmin

Shogun

Saboteur

Warrior Knights

Blue Moon City

Scion: Hero



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz 'Sting' Chmielik

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

Współpracownicy: Dominika 'jestem_wredna' Rycerz, Andrzej 'Ejdzej' Jakubiec, Michał 'yokabar' Wadowski, Mateusz 'Zsu-Et-Am' Kominiarczyk

Korekta: Tomasz „Sting” Chmielik, Marcin 'ajfel' Zawisłak

Grafika, skład: Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.

Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

Wstępniak

Witajcie ponownie! Dzięki za pobranie kolejnego numeru naszego pisma. Wypadałoby zacząć od przeprosin, gdyż styczniowy numer skazany był na opóźnienie (w lutym powinno być lepiej). Mam nadzieję, że zawartość tego numeru zrekompensuje Wam ten poślizg. Co mamy do zaproponowania tym razem? Recenzje dwóch gier karcianych (jedna polska, jedna zagraniczna), czterech planszowych strategii oraz jedną, krótką recenzję podręcznika do gry fabularnej. Jak zwykle nie brakuje recenzji prawdziwych, uznanych na całym świecie hitów, są propozycje ogromnych, drogich gier, są także tańsze tytuły. Wszystko serwujemy w formie, którą zaproponowaliśmy w pierwszym numerze, a Wy przyjęliście ją ciepło.

Mamy nadzieję, że styczniowy Rebel Times czytał się Wam będzie przyjemnie. Do zobaczenia za miesiąc!

ajfel

Jak oceniamy

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

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

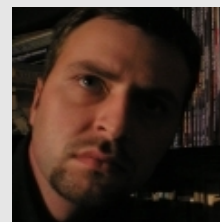


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)



zrecenzował: ajfel

Nr 4, Styczeń 2008

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
 czyli: Witajcie ponownie!
- 4 **Galaktyczne podboje**
 Twilight Imperium 3th Edition
- 12 **Somebody called for an**
 exterminator?
 Wiedźmin: Przygodowa Gra Karciana
- 16 **Dwa lata w feudalnej Japonii**
 Shogun
- 22 **Złam kilof sabotażysty!**
 Saboteur
- 25 **Umarł król, niech żyje król!**
 Warrior Knights
- 32 **Nowa nadzieja**
 Blue Moon City
- 37 **Gra o rzucaniu**
 samochodami
 Scion: Hero
- 39 **Plany na luty**
 czyli: co w następnym numerze?



Twilight Imperium 3th Edition

Galaktyczne podboje

Trzecia edycja epickiej strategii o podboju galaktyki, jaką jest **Twilight Imperium**, stała się legendą jeszcze przed premierą. Poprzednie edycje gry zdobyły ogromne rzesze fanów na całym świecie. Doniesienia o tym, że autor bestsellerowej Game of Thrones szykuje nową, gruntownie zmodernizowaną edycję kultowego tytułu stanowiły jeden z najważniejszych obiektów zainteresowań fanów gier planszowych na całym świecie.

Dzisiaj dość powszechne jest przekonanie, że trzecia edycja **Twilight Imperium** jest flagowym, najważniejszym produktem Fantasy Flight Games. Czy w obliczu regulanie pojawiających się co roku kolejnych „dużych” gier tego producenta, Twilight Imperium wciąż zasługuje na to miano?

Elementy gry

Tylko kilka gier FFG wydanych jest w pudełku tak dużych rozmiarów. Wieczko zdobi klimatyczna ilustracja natychmiast oddająca klimat książek i filmów, traktujących o galaktycznych podbojach różnorodnych kosmicznych ras i kultur. Pod względem szaty graficznej FFG rzadko zawodzi.

Wewnątrz pudła znajdziemy sporą ilość kart, żetonów i figurek. Na elementy gry składają się:

- sześć zestawów plastikowych figurek w 6 kolorach
- 144 karty technologii
- 51 kart planet
- 103 karty akcji
- 60 kart politycznych
- 30 kart warunków zwycięstwa
- 20 kart handlu (po 2 dla każdej z 10 ras)
- 10 kart opisujących rasy występujące w grze
- 30 żetonów dowódców



- 8 żetonów strategicznych
- 160 żetonów rozkazów (po 16 dla każdej z 10 ras)
- 150 żetonów kontroli (po 15 dla każdej z 10 ras)
- 8 żetonów dodatkowych
- 40 żetonów zasobów
- 23 żetony dodatkowych myśliwców
- 23 żetony dodatkowych jednostek naziemnych
- 1 tor zwycięstwa
- 1 żeton Mówcy
- 43 sześciokątne elementy planszy
- 4 kości 10-ścienne
- 44 żetonów domen

Po wyjęciu wszystkich tych elementów z wyprasek – natychmiast pojawia się zarzut, który dość regularnie w recenzjach kierujemy pod adresem gier tego wydawnictwa: jak zwykle nie mamy w zestawie żadnych przegródek, ani woreczków umożliwiających posegregowanie setek elementów, na jakie składa się gra. Od razu więc należy pomyśleć o jakichś własnych metodach

uporządkowania zawartości pudełka (własne przegródki, bądź woreczki strunowe).

Przy tańszych tytułach (i mniejszej ilości elementów) – można ten problem zignorować, jednak gdy płacimy za grę blisko 300 złotych, mamy prawo więcej wymagać i bardziej się czepiać o drobiazgi, związane z wykonaniem (i opakowaniem) produktu.



Twilight'owe porady Yokabar'a

Fala pierwszej fascynacji bogactwem możliwości Twilight Imperium, pięknem wykonania i epickim rozmachem przetoczyła się już przez fora, konwenty, kluby. Nie jestem pewien co po sobie pozostawiła, ale chyba wszyscy w większym niż mniejszym stopniu doświadczyli rozczarowań niedokończonych sesji, wysypujących się w ostatniej chwili spotkań, gdy ktoś nie dotarł, czy zniechęcenia przypadkowych uczestników, którzy z dobroci serca lub nieświadomi co ich czeka dali zapędzić się do gry.

W towarzyszących tej recenzji ramach poświęciłem więc kilka słów trudnościom, z którymi borykają się w takim samym stopniu doświadczeni, jaki i początkujący gracze; a podstawowym jest jak grać w grę, która wymaga 6-8 godzin na jedną sesję i minimum 4 graczy, którzy znają zasady i są w stanie zagrać wspólny termin?



Okazuje się także, że ogromne pudło jest w przypadku Twilight Imperium lekką przesadą. Po wyjęciu z wyprasek, wszystkie elementy gry można zmieścić w typowym pudełku o połowę mniejszych gabarytach. O ile w przypadku innych tytułów, tak wielkie pudło znajduje pełne uzasadnienie (dużych rozmiarów figurki w World of Warcraft, czy Descent), o tyle w przypadku TI takie opakowanie TI wydaje się być wyłącznie marketingowym chwytem.



Plastikowe figurki TI podobają się, dopóki nie porównamy ich do modeli z innych, nowszych gier FFG. Wtedy jednostki z TI trochę rozczarowują. Są to proste jednoczęściowe modele które wyglądają dość kiepsko w porównaniu z bardziej szczegółowymi figurkami, które od razu dostajemy sklejone z kilku części (najlepszym przykładem będzie tu prawdopodobnie, również traktujący o kosmicznych podbojach StarCraft, który ma figurki zdecydowanie ładniejsze). Każdy kij ma dwa końce:

sklejane figurki StarCrafta są wyjątkowo podatne na uszkodzenia. Twilight Imperium ma figurki dość brzydkie, ale za to wyjątkowo trwałe.

Masa żetonów i znaczników prezentuje poziom typowy dla gier tego wydawcy – trudno tutaj więc się do czegoś przyczepić. Przyczepię się więc jedynie do kart, a w zasadzie ich niewielkich gabarytów. Zawsze milej widziane są większe, typowe karty

4ty do Twilightta?



Ponieważ na terminy nie jesteśmy nic w stanie poradzić możemy jedynie przyjąć, że im mniejsze grono tym większe szanse, że spotkanie jednak dojdzie do skutku. Z drugiej strony, kiedy już nauczymy się grać, co trzeba przyznać wymaga zmarnowania przynajmniej jednej, a najczęściej dwóch sesji, gra w trzy osoby pozostawia po sobie poczucie niedosytu. Pomijając małą planszę, która powoduje ograniczenia zarówno co do ilości okrętów, jak i możliwości manewrowych, każda rozgrywka przebiega według ogólnej zasady, gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta. Kolejne ograniczenie, które odbiera nieco smaku, to wybór kart strategii. Jeśli każdy z graczy wybiera 2 karty na rundę to zawsze wybór ten jest mniej emocjonujący, niż gdy trzeba walczyć o jedną, która w tej chwili jest nam naprawdę potrzebna. Przewaga tego układu w porównaniu do gry we cztery to odkładanie zawsze dwóch Bonusów na kartach, które pozostają na stole.

Można oczywiście grać bez bonusów, albo spróbować zmniejszyć liczbę kart strategii. Na forum FFG przeczytałem swego czasu, że niektórzy radzą sobie wyrzucając kartę nr 1 Initiative. Token Spekera przejmuje się poprzez zagranie karty nr 2 Dyplomacy. Można uznać, że nie jest to takie złe rozwiązanie, gdyż Dyplomacja jest raczej rzadko wybierana i powoduje to zwiększenie atrakcyjności tej karty; tracimy co prawda możliwość grania Secondary Ability bez wydawania Counterów ze Strategy Allocation, ale zyskujemy możliwość aranżowania działań dyplomatycznych.

które można chronić specjalnymi koszulkami (jak te w Game of Thrones, StarCraft czy Descent), niż małe których chronić w ten sposób się nie da (jak te w Warrior Knights, czy właśnie w Twilight Imperium).

Rozmiar kart i jakość figurek to w zasadzie jedyne zarzuty, jakie można skierować w stronę wykonania gry. Poza tym Twilight Imperium to gra wydana wyśmienicie. Heksy, z których budujemy galaktykę, są duże i czytelne, żetony wykonano bardzo starannie, karty ras są klimatycznie ilustrowane i czytelne. Wszystko estetyczne i trwałe.



Przygotuj teren zanim przyjdą goście



Odrębne zagadnienie stanowi czas rozgrywki, którego zawsze brakuje. Odnoszę wrażenie, że dla każdego, kto czasem grywa w Twilight gra dograna do końca jest ważnym i długo oczekiwanym wydarzeniem. Długość rozgrywki jest wypadkową liczby graczy, toteż przy sześciu osobach szanse na rozstrzygnięcie w czasie poniżej sześciu godzin wymagają sporej dyscypliny od wszystkich uczestników. Ponieważ sporo czasu zajmuje budowanie jednostek można umówić się, że gdy ktoś deklaruje produkcję w dokach, następna osoba może już wykonywać ruch. Niemniej z uwagi na ograniczenia ilości produkowanych jednostek, bonusy zapewniane przez technologie, możliwość opłacenia kosztu Trade Goods, relatywnie dużą różnorodność jednostek, etc. bywa, że pomoc innych graczy pozwala uniknąć rozmaitych nieporozumień. Pomijając sprawność w wyliczaniu limitu i środków produkcji oraz indywidualną uczciwość to co zostanie wybudowane może stanowić istotną informację dla innych graczy. Co do zasady jednak jeśli nie umówimy się, że swoją akcję planujemy w czasie ruchu innych graczy, a nie dopiero, gdy przyjdzie nasza kolej szanse na rozstrzygnięcie gry, nie mówiąc już o jakim takim tempie rozgrywki gwałtownie maleją. Inaczej mówiąc sama rozgrywka pozostawia niewiele miejsca na przyspieszenie gry, choć można ją oczywiście spowolnić przyjmując bardziej szachowe podejście.

Na stronie producenta można jednak znaleźć ciekawy zestaw map do wcześniejszego przygotowania. Zasadniczym powodem ich publikacji były podobno liczne zapytania odnośnie map, które zapewniłyby równe szanse wszystkim uczestnikom, w miejsce losowego wyboru i dostawiania kolejnych segmentów, który jest opisany w podręczniku. Jeśli gra na symetrycznej planszy z zasady nas nie zniechęca możemy ułożyć mapę i rozłożyć grę przed przyjściem innych graczy, aby rozpocząć od razu po wylosowaniu ras. Powinniśmy dzięki temu zaoszczędzić co najmniej 30 minut, których zwykle brakuje pod koniec sesji.

Ponadto bardzo interesująca jest możliwość podzielenia galaktyki na 3 obszary połączone siecią *wormholi*. Jest to możliwe wyłącznie po zainwestowaniu w dodatek **Shattered Empire**. Rozgrywka ma wtedy naprawdę fajny klimat a przy odrobinie dobrej woli można grać w 3 galaktyki również w 4 osoby. Przy czym wydaje mi się, że aby uniknąć nienaturalnego sojuszu pomiędzy mieszkańcami każdej z dwóch galaktyk zawierających *home systems*, przy grze we cztery dobrze jest połączyć je pomiędzy sobą ułatwiając wzajemne odwiedziny i otwierając pole dla nowych konfliktów. Jeśli gramy z opcją Distant Suns to odkrycie *wormholi* w innych systemach niż początkowe dodaje całej zabawie nowego, przestrzennego wymiaru.

Przebieg rozgrywki

Twilight Imperium to gra przeznaczona dla od 2 do 6 osób. Każdy z uczestników wciela się w rolę jednej z dziesięciu występujących w grze ras. Jak nietrudno się domyśleć, każda rasa ma swoje specjalne cechy oraz inne technologie, planety i jednostki dostępne na początku rozgrywki. Wszystkie rasy natomiast łączą jeden cel: dominacja nad galaktyką.



Znajomość innych gier Fantasy Flight Games, a w szczególności tytułów w których projekt zaangażowany był Christian T. Petersen sprawi, że szybko pocujemy i przyswoimy sobie mechanizm funkcjonowania rozgrywki TI. Każda runda gry podzielona jest więc na fazę planowania i fazę wykonywania akcji. W fazie planowania uczestnicy wybierają strategię podczas bieżącej tury, co jest kluczowe dla rozgrywki. Wybrane strategie rzutują na kolejność wykonywania ruchów w fazie Akcji, oraz umożliwiają wykonywanie specjalnych działań (mobilizacje armii, wszczęcie rozmów dyplomatycznych, wynajdowanie nowych technologii etc). Celem rozgrywki jest zgromadzenie 10 punktów zwycięstwa. Wybór karty Imperial Strategy daje nam 2 punkty zwycięstwa, kolejne 2 punkty otrzymujemy za wykonanie naszego Tajnego Zadania (Secret Objective), losowanego na początku gry, zaraz po dokonaniu wyboru rasy.

Wspomniana Imperial Strategy to achillesowa pięta gry – główny przedmiot krytyki, element najczęściej modyfikowany domowymi zasadami oraz najpopularniejszy chyba przedmiot dyskusji na forach poświęconych grze. Z jednej strony sięganie po tą kartę jest konieczne, by zdobyć upragnione 10 punktów zwycięstwa, z drugiej strony strategia ta w istotny sposób wzmacnia naszych rywali, którzy

Nie tylko dla miłośników SF



Pomimo nakładu środków i starań wydawcy, którym zawdzięczamy naprawę miodne mapy systemów planetarnych, pięknie wykonane karty ras oraz całą gamę figurek różnych typów okrętów i jednostek desantowych gra, jak każda zresztą planszówka, jest bardzo symboliczna. Klimat przedzierania się przez pola asteroid, desperackich ataków myśliwców na WarSun, czy wylaniających się niespodziewanie z nadprzestrzeni pirackich krążowników udziela się wyłącznie miłośnikom gatunku. Okazuje się jednak, że pewne wstępne przygotowanie nie jest konieczne dla dobrej zabawy. Ponieważ gra wymusza na uczestnikach liczne interakcje, czy to przy okazji negocjacji handlowych, głosowaniach w senacie galaktycznym, czy też w bardziej prozaicznych okolicznościach, jak spotkanie się dwóch flot wojennych w jednym systemie, gra wytwarza swój własny klimat i bywa, że najlepiej bawią się Ci, którzy grają przez przypadek lub z doskoku. Ponieważ reguły nie przewidują zwycięstwa sojuszu, porozumienia pomiędzy uczestnikami dotyczące stref wpływu, kierunków ekspansji, etc. są naprawdę zabawne zwłaszcza, że kończą się zwykle brutalnym atakiem na nic nie spodziewającego się sojusznika.

Dodatkowych emocji dostarcza opcja Distant Suns, którą szczególnie polecam w przypadku gotowych map. Wprowadzają one element losowości w rozgrywkę i powodują, że eksploracja kosmosu jest zajęciem nie zawsze bezpiecznym. Na neutralnych z początku planetach mogą równie dobrze czekać na nas ukryte zasoby produkcyjne, jak i niechętni nam tubylcy, wrogie środowisko, czy zaczajone w zasadzce okręty wojenne. Gracze stając więc przed dylematem: dokonać rozpoznania niezamieszkałych systemów przy pomocy myśliwców tracąc jeden etap, czy też dokonywać szybkich desantów planetarnych ryzykując utratę okrętów i/lub piechoty. Rozkład żetonów Distant Suns rzadko kiedy bywa sprawiedliwy, więc może się zdarzyć, że ktoś uzyska znaczną przewagę bez specjalnego wysiłku, podczas gdy inni będą z mozołem pokonywać kolejne przeszkody. Czy jednak gra zawsze musi być sprawiedliwa? Na pewno dzięki opcji Distant Suns jest trochę mniej przewidywalna, przez co wszyscy lepiej się bawią.

mają możliwość stawiania swoich jednostek w wybranych systemach. Punkty zwycięstwa gromadzone są niekiedy w oderwaniu od sytuacji na planszy, gdy przegrywają uczestnicy z najsilniejszą gospodarką i potężną flotą.



Przy wyborze kart strategii zastosowano ciekawy mechanizm bonusów (kumulujących się dla strategii nie wybieranych przez nikogo przez kolejne tury). Sięgając na początku rundy po strategię, oznaczoną jednym bądź kilkoma żetonami „Bonus”, zyskujemy dodatkowe żetony dowodzenia bądź towary. Zatem mało przydatne w danej chwili strategię, z czasem nabierają coraz większej wartości. Trzeba przyznać, że w bardzo ciekawy sposób balansuje to rozgrywkę i jest bardzo trafionym pomysłem.

Wspomniane przed chwilą żetony dowodzenia to istotny i dobrze działający element gry. Każdy gracz posiadane żetony dzieli na pule: Strategii, Floty i Dowodzenia. Żetony z puli Strategii umożliwiają nam korzystanie z dodatkowej zdolności, jaką zawiera wybrana przez nas karta strategii. Żetony w puli Floty określają limit maksymalnej wielkości floty, którą możemy mieć w jednym systemie, zaś pula dowodzenia ogranicza ilość systemów, które możemy aktywować. Tyle w skrócie na temat zasad. Jak to działa? Po rozegraniu kilku rozgrywek, gdy zasady są już opanowane przez wszystkich uczestników, gra działa sprawnie i uświadamiamy sobie w pełni, że mamy do czynienia z bardzo dobrą

Jak inwestować w Twilight Imperium żeby nie tracić?



Co prawda jeśli przyjrzeć się cenom gier planszowych to stosunek ceny do zawartości pudełka wydaje się być zachęcający. Wykonanie jest naprawdę niezłe, a sama gra jest bardzo wciągająca. Miłośnicy gatunku znajdą tu wszystko, czego potrzebuje prawdziwa kosmiczna epopeja tj. bogactwo ras i kultur, intrygi polityczne, olbrzymie floty i niezwykle manewry taktyczne, które potrafią przekształcić porażkę w sukces. Dzięki dodatkowi **Shattered Empire** w grze pojawiają się technologie, które podnoszą użyteczność lekkich jednostek jak niszczyciele i krążowniki (odpowiednio Automated Defense Turrets i Minefield), technologie rasowe, które uwypuklają różnice kulturowe, kolonie i rafinerie zwiększające zasoby odkrytych planet, elitarne oddziały Shock Troops i niezwykle

możliwość zbudowania jeszcze większej galaktyki dla 7-8 graczy.

Mając jednak na uwadze wszystko co napisałem wcześniej można zacząć się zastanawiać, czy wydatek około 400 PLN (cena TI3 + SE) na grę, w którą tak ciężko grać ma sens? Problem jak się zdaje jest uniwersalny i prawdopodobnie dotyczy każdej tego rodzaju pozycji. Abstrahując od zawartości naszych portfeli, choć oczywiście abstrahować od tej rzeczywistości nie sposób, wydanie pieniędzy na grę niegrywalną nie jest najlepszym pomysłem. **Twilight** jest jednak grą, w którą nie tylko można grać, ale gra się z olbrzymią przyjemnością. Prawdę mówiąc jest to gra, która z pewnością spodoba się każdemu miłośnikowi strategii. Nawet jeśli nie każdą rozgrywkę uda się dograć do końca, każda będzie udana o ile spotkamy się w dobrym towarzystwie. Poza tym **Twilight** pozostawia w nas zawsze niezwykle miraż innej rzeczywistości. Patrząc z pewnej perspektywy zaryzykowałbym sąd, że dla graczy często znacznie ważniejsza niż wygrana jest sama gra.

Warto jednak zastanowić się nad zakupem gry w kilka osób, z którymi zamierzamy grać. Jeśli uda nam się dogadać z nimi przed dokonaniem zakupu, to gdy wreszcie dostaniemy przesyłkę od razu będziemy mieli z kim przegryzać się przez instrukcję. Fakt, że trudno będzie określić czyja właściwie jest gra, ale przecież nie chodzi o to, żeby mieć tylko żeby grać...

grą strategiczną, świetnie oddającą klimat kosmicznych podbojów, ale uwzględniającą także warstwę ekonomiczną i polityczną w dążeniu do panowania nad galaktyką. Cechą charakteryzującą **Twilight Imperium**, którą rzadko uznaje się za zaletę, jest długi czas rozgrywki. Jednak osoby, które nie przeraża perspektywa wielogodzinnych zmagania nad planszą, z pewnością zadowolą szeroki repertuar możliwości, jakie daje graczom ta epicka strategia.

Podsumowanie

Nie jest łatwo w kilku słowach ocenić **Twilight Imperium**. Z pewnością nie jest to gra bez wad (czy istnieją takie gry?). Śmiało mogę stwierdzić, że to jedna z najlepszych znanych mi planszowych strategii, w których ciekawym, rozbudowanym zasadom, towarzyszy świetny klimat, jaki wynika z konwencji i skutecznie potęgowany jest przez bardzo dobrą jakość wykonania produktu.

Twilight Imperium to duża gra – wynikają z tego zarówno jej wady, jak i zalety. Te ostatnie, to oczywiście mnogość możliwości, polityka, intrygi w rywalizacji o panowanie nad galaktyką, całość oczywiście połączona z wartością ekonomiczną i budowaniem superpotężnych kosmicznych flot wyruszających na epickie bitwy. Mechanizm przebiegu rozgrywki jest bardzo miódny ale nie doskonały, o czym wspomniałem wcześniej. Świetnie grę rozbudowuje i uzupełnia dodatek **Shattered Empire** (o którym być może będzie okazja szerzej napisać przy innej okazji), ale to niemały dodatkowy wydatek do i tak już kosztownej gry. SE kosztuje niemało, ale i oferuje nam sporo (możliwość gry nawet w 8 osób, 4 nowe rasy, poprawione i rozszerzone zasady i wiele innych elementów).

Ten sam producent ma w ofercie inną kosmiczną strategię w porównywalnej (nieco niższej) cenie. Jest nią bardzo podobny z założenia **StarCraft** (o którym pisaliśmy już na łamach RT). Tam też walczyliśmy swoją rasą o dominację w kosmosie. **StarCraft** wygląda ładniej (zarówno plansza, jak i figurki), a dodatkowym jego atutem jest sprawniejszy przebieg rozgrywki. **Twilight Imperium** za to oferuje nam



znacznie więcej niż pogoń za surowcami i wyścig zbrojeń. Jest to szersze podejście do tego samego tematu. Zdecydowanie więcej możliwości kosztem większej komplikacji i dłuższego czasu gry. Właściwy wybór pozostanie więc tutaj uzależniony od naszych oczekiwań. **StarCraft** to tytuł „lejszy”, szybszy i bardziej rozrywkowy. **Twilight Imperium** trafi natomiast w gusta osób lubiących strategię bardziej wymagającą, ale i dysponujących znacznie większą ilością wolnego czasu.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra wykonana jest bardzo elegancko, ale za taką cenę mamy prawo wymagać więcej. Jednocześnie, proste figurki wyglądają dość mizernie w porównaniu z bardziej szczegółowymi, sklejonymi modelami z nowszych gier wydanych przez FFG (na czele z podobnym konwencją StarCraft'em). Pozostałe elementy gry prezentują typowy dla tego wydawcy poziom, zasługują więc na wysoką notę.

Miodność: Twilight to wyjątkowy tytuł, zachęcający bogactwem możliwości i niepowtarzalnym klimatem. Jest to tytuł wymagający, musimy się liczyć z długim czasem rozgrywki, a początkujący nie przyswoją w pełni zasad w 10 minut. Nie jest to gra dla każdego, w swojej klasie jest jednak tytułem najwyższych lotów. Maksymalną notę z czystym sumieniem można dać dopiero po uzupełnieniu gry o elementy oferowane przez dodatek **Shattered Empire**.

Cena: Gra z pewnością dostarczy nam sporo satysfakcji z wielogodzinnych rozgrywek. Cena powinna jednak rzutować przede wszystkim na rewelacyjne wykonanie produktu i ilość elementów, a pod tym względem jest „nieźle”, lecz z pewnością nie doskonale. W podobnej cenie wydawca oferuje nam Tide of Iron, World of Warcraft, Descent i StarCraft – każdy z wymienionych tytułów ma bardziej imponująca zawartość pudełka.

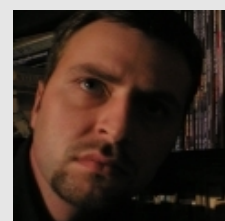


Twilight Imperium 3th Edition

Wykonanie: 8/10

Miodność: 9/10

Cena: 6/10 (275,00 zł)



zrecenzował: aijel



Wiedźmin

Somebody called for an exterminator?

Gdy tylko w Internecie pojawiły się pierwsze *screeny* ukazujące możliwości nowej gry komputerowej osadzonej w realiach sagi Andrzeja Sapkowskiego, pewne było, iż będziemy mieli do czynienia ze swego rodzaju boorem na tę tematykę. Nie trzeba było długo czekać, nim ukazały się pierwsze zapowiedzi karcianki w klimatach **Wiedźmina**. Jej komputerowy "krewniak" zdobył już sobie grono wielbicieli, których urzekła wspaniała grafika i ciekawa fabuła. Czy podobny sukces – w swojej skali – odniesie niekolekcyjerska gra karciana opracowana na jej podstawie?



Wyciągnąć Wiedźmina z pudła

Pudełko gry prezentuje się ładnie – porządnie wykonane, od pierwszego momentu zwraca uwagę swoim podobieństwem do opakowania komputerówki, choć niestety zastosowany karton jest wyraźnie miękki, przez co nienajlepiej znosi wysyłkę i ulega uszkodzeniom. Poza tym: ta sama czcionka, ten sam stylizowany wilczy wiedźmiński talizman... Opakowanie jest niewielkie w porównaniu z wieloma grami planszowymi, choć niekoniecznie bardzo poręczne – ma format zbliżony do przeciętnego zeszytu. Przy tym wydaje się dosyć wysokie i przyjemnie ciężkie. W środku zawarto bowiem nie tylko instrukcję (cenną między innymi z uwagi na zdjęcie ukazujące przykładowy rozkład planszy, pomocny w przyswajaniu zasad) i ponad sto kart, ale i delikatną materiałową sakiewkę wraz z zestawem wykonanych z twardego kartonu monet, którymi posługujemy się w trakcie licytacji, umożliwiających osiągnięcie czegokolwiek w "świecie, w którym wszystko ma swoją cenę".

Wiedźmin przeznaczony jest dla od dwóch do czterech graczy. Jak pokazuje praktyka, gra w parze jest możliwa, ale już po dwóch partiach może zacząć nużyć. Wynika to przede wszystkim z nikłych możliwości interakcji między graczami, sprowadzającymi się w praktyce do wyboru bohaterów i udziału w licytacjach – o wiedźmina i Wydarzenia. Niektórzy mogą lubić taki styl gry, jednak na dłuższą metę wydaje się on przynosić za mało napięcia. Każda partia jest bliźniaczo podobna do poprzedniej. Trochę lepiej wygląda sytuacja przy grze na 3-4 osoby. Pewne obawy można jednak wiązać z czasem, który pochłania – już grając we dwójkę możemy poświęcić na grę ponad pół godziny. Tury potrafią dłużyć się niemiłosiernie – wprawdzie nie zdarzają się sytuacje, w których konieczne jest przesadne kombinowanie ani żmudne przeliczenia, jednak schematyczność potrafi się dać we znaki. Wygrywasz w licytacji, atakujesz wybranego Potwora, masz odpowiednie Ataki, zgarniasz kartę, kończymy turę, wracamy do punktu wyjścia... Mimo to przed rozgrywką warto uważnie przeczytać instrukcję i przejrzeć karty – w

innym wypadku różne niuanse zasad mogą umknąć. Tym bardziej, iż niektóre z nich nie zostały sformułowane wprost, gdyż autorzy zaufali w "Zdrowy Rozsądek Grających". Niestety, to nie zawsze się sprawdza.



Karty Przeznaczenia

Karty zostały opatrzone obrazkami pochodzącymi z **Wiedźmina: Gry Komputerowej**. Takie rozwiązanie jednym – szczególnie fanom komputerówki – może się podobać, a innych, liczących na coś nowego czy po prostu nieprzepadających za grafiką komputerową, zniechęcić. Warto jednak nadmienić, że w wielu przypadkach dokonano nader trafnego wyboru, choć wizerunek Triss Merigold, przyjaciółki

Geralt, wywołuje nieodparte skojarzenia z pewną nader popularną w przeszłości panią archeolog... Wszystkich kart mamy dokładnie 106, nie licząc czterech skrótów zasad przeznaczonych dla poszczególnych graczy. Pomysł ich zastosowania okazał się bardzo dobry – znacząco ułatwiają one orientację w rozgrywce, szczególnie w trakcie pierwszych kilku partyjek, nie wspominając już o pomocy, jaką stanowią przy przyuczaniu nowych graczy... Zawierają one schemat tury gry i objaśnienia dotyczące Ataków – podstawowego oznaczenia, obecnego zarówno na Potworach (gdzie obrazują technikę konieczną do pokonania danej bestii), jak i samych Atakach i kilku innych kartach, o których dalej. Karty podzielono na sześć rodzajów, w zależności od ich funkcji w grze. Przed rozgrywką konieczne jest ich rozdzielenie – na szczęście odmienne koszulki ułatwiają to zadanie. Wyróżniono:

52 karty Ataków – podstawowe narzędzie w grze, wykorzystywane w licytacjach i w walce z potworami. ich podział przypomina nieco zwyczajne karty do gry: mamy 4 "kolory" – rodzaje Ataków (miecze: Srebrne i Stalowe, a także Elikiry i Znaki), przy czym karty mają różną siłę (1 – po 9 w danym kolorze, 2 – po 3 w danym kolorze), a oprócz standardowych ataków występują 4 "jokery" – Miecze Przeznaczenia (mogące posłużyć za dowolny atak o sile 1). Warty uwagi jest fakt, iż miecze są wyraźnie przydatniejsze od Znaków i Elikirów – nie ma potwora, który nie wymagałby zastosowania choć jednego z ich rodzajów. Nadto niektóre bestie pozwalają wykorzystać albo jeden, albo drugi miecz, nie stawiając wymogu posiadania konkretnego rodzaju Ataku.

20 kart Potworów – zagrożone wyginięciem gatunki będące celem wiedźmina – dzięki ich tępieniu zyskujemy poklask, od którego zależy nasze zwycięstwo. Dopóki nie zostaną uśmiercone, stopniowo przejmują kontrolę nad Lokacją, aż do jej opanowania. Każde monstrum opisuje kilka współczynników: kombinacja Ataków potrzebna do jego uśmiercenia (od czterech do dziewięciu), należna za ich pokonanie Sława (równa ilości

Ataków koniecznej do uśmiercenia danej bestii – od 4 do 9) oraz nagroda za dopisanie bestii do listy gatunków wymarłych (nie licząc najpotężniejszych bestii, zazwyczaj nie warta zachodu).

15 kart Wydarzeń – akcje specjalne, mogące wpłynąć na, poza tym, statyczną rozgrywkę. Z drugiej strony nieraz do niczego się nie przydają... Niestety, brakuje im zrównoważenia. Są one jawne dla wszystkich i zdobywane na drodze licytacji pod koniec tury, więc trudno mówić o elemencie losowym z nimi związanym – z góry wiadomo, kto może zrobić z nich użytek i w jaki sposób. Niektóre karty w ogóle nie bywają licytowane, przynajmniej w grze w parze – po prostu się nie opłacają. Dotyczy to np. Prawa Niespodzianki (umożliwia rozpoczęcie licytacji niezależnie od kolejności wyznaczanej przez Bohatera) i Tridamskiego Ultimatum (podobne do poprzedniego, tyle że umożliwia wybór Bohatera przed innymi graczami).

10 kart Lokacji – Wyzima, Mahakan, Hołopole i inne miejsca znane z opowiadań i **Sagi o Wiedźminie**. To właśnie te obszary są nawiedzane przez Potwory, z którymi musi sobie poradzić nasz "miecz do wynajęcia". Jednak z każdą rundą, w której nikt nie spróbuje wyprawić się na bestię, ta zbliża się do przejęcia kontroli nad obszarem – a wtedy... Wszystko zależy od Lokacji. Jeśli już dojdzie do jej "utruty", wówczas wraz z nią "znikają" także towarzyszące jej maski, a na jej miejsce wprowadza się nowy teren. Przy tym jednak wchodzi w życie "zasada Lokacji", mająca w jakiś sposób zaszkodzić jednemu spośród graczy (zazwyczaj będzie to ten, kto akurat prowadzi w rywalizacji) albo i wszystkim uczestnikom gry.

5 kart Bohaterów – przyjaciele Geralta, gotowi pomóc mu w jego misjach. Na początku tury grający dokonują ich wyboru, zwracając uwagę na trzy czynniki: inicjatywę (każdy z Bohaterów ma przypisaną wartość od 1 do 5 – określana ona kolejność, w jakiej będzie działać w trakcie tury dany gracz; im niższa liczba, tym lepiej), umiejętność (specjalna cecha każdego Bohatera,

którą należy zastosować na początku tury; np. możliwość dociągnięcia dodatkowego Ataku z talii [Jaskier] lub wylosowanie żetonu złota z sakiewki [Foltest]; z reguły im przydatniejszą umiejętność posiada Bohater, tym dłużej przychodzi czekać na swoją kolej jego posiadaczowi) oraz liczbę Ataków na nim ułożonych. Co rundę na Bohaterze, którego nikt nie wybrał, układa się jedną kartę Ataku. Tym sposobem szybko można łączyć niemal dowolną kombinację konieczną w walce. Yarpen z numerem 1 jest najsłabszym z Bohaterów – jego zdolność (wymiana Ataku z ręki na jeden z odkrytych Ataków na stole) przydaje się najrzadziej. Dziwi także iż Triss, umożliwiająca dobranie odsłoniętej karty Elikiru lub Znaku, ma "wyższy numer" niż podobny jej Vesemir, który pozwala nam dociągnąć znacznie przydatniejszy miecz...

4 karty Geralta – cztery aspekty wiedźmina, odpowiadające Atakom. Gra toczy się do momentu, gdy jeden z graczy uśmierci cztery potwory. Zwycięzcą zostaje ten, kto pod koniec gry osiągnął największą sławę. Wiedźmin jest niezbędny, aby wyprawić się na wybranego Potwora, a robi to tylko dla tego, kto da najwięcej. Licytacja o wiedźmina jest więc kluczowym elementem gry. Jej zwycięzca wybiera jeden z aspektów przed posłaniem Geralda do walki. Przy grze w trzy lub cztery osoby także druga po zwycięstwie osoba może skorzystać z pomocy Geralda, jednak musi wykorzystać już wybrany aspekt.



Karty mają dwie podstawowe wady. Pierwszą, mniej znaczącą, są ich wymiary – mimo zbliżonej długości, są wyraźnie węższe od "standardowych" kart (stosowanych np. w **Magic: The Gathering**). Z tego powodu nie sposób dobrać do nich odpowiednich koszulek. Zawsze będą się ślizgały w środku... Znacznie poważniejszym mankamentem jest jednak karton, z którego je wykonano – nienajlepszej jakości, miękki i giętki. Jest to tym bardziej kłopotliwe, iż przed rozpakowaniem karty utrzymują razem zwykłe gumki-recepturki, co może skutkować trwałym, choć nieznacznym wygięciem talii.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Ładne, ale niezbyt wytrzymałe pudełko i podobnie: miękkie, wąskie i podatne na zginanie karty. Instrukcja jest czytelna, ale zdarzają się w niej niedopowiedzenia – aż zbyt często autorzy pokładają ufność w "zdrowym rozsądku czytelnika", który pozostaje sam z problemem: "czy atak wykonuje się wszystkimi kartami na ręce, czy jedynie wybraną kombinacją?" - by dopiero z kart wyczytać, że właściwe jest drugie rozwiązanie. Mimo to ogólne wrażenie jest pozytywne.

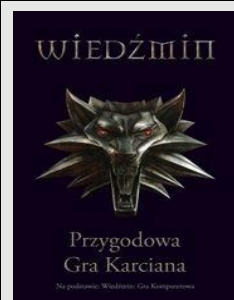
Miodność: Gra dla przynajmniej trzech osób mających trochę więcej czasu. We dwójkę raczej nużąca. Dobra na kilka partyjek, później można wrócić do niej od czasu do czasu, jednak nie wydaje mi się, by ktoś zechciał grywać w nią codziennie przez więcej niż tydzień.

Cena: W przybliżeniu 60 zł za ponad 100 całkiem ładnych kart, żetony monet i sakiewkę – to mogłaby być dobra cena – gdyby owe karty były wykonane nieco lepiej, a karton pudełka nie poddawał się uszkodzeniom tak łatwo. Z drugiej strony – miesiąc minął, a wciąż jest w jednym kawałku. Choć o tym decyduje chyba mniejsze zużycie – rzadziej jest zabierany z półki...

Dalej, Płotko!

Wiedźmin na początku może wciągać i wydawać się bardzo interesującą karcianką. Atrakcyjny temat, znani bohaterowie, pomysł licytacji i walki z potworami. Niestety, wrażenie to stopniowo mija. Po pierwszej partii kolejna wydaje się dobrym pomysłem, entuzjazm jednak szybko odchodzi. Dłużące się tury, powtarzalność, brak możliwości interakcji poza przelicytowaniem przeciwnika lub wykorzystaniem – raz na ruski rok – Pułapki, która nic nie zmienia i działa jedynie jako straszak... To mogłaby być świetna gra. Zabrakło jej – w moim odczuciu – jakiegoś dodatkowego bodźca, Płotki, która poniosłaby wiedźmina. Innych sposobów na osiągnięcie zwycięstwa, wyraźniejszej rywalizacji, a pod względem wykonania – trochę lepszego kartonu na karty i pudełko... Pozostanie dla mnie grą niezłą, w którą można pograć w kilka osób raz czy drugi. Raczej jednak nie zapakuję go ze sobą, wybierając się na spotkanie ze znajomymi w jakiejś knajpce czy cukierni. W takiej sytuacji wybiorę raczej coś prostszego, mniejszego i żywszego.

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

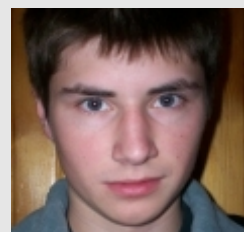


Wiedźmin – Przygodowa Gra Karciana

Wykonanie: 6/10

Miodność: 6/10

Cena: 6/10 (59,00 zł)



zrecenzował: Zsu-Et-Am

Shogun

Dwa lata w feudalnej Japonii

Shogun to gra strategiczna, w której gracze wcielają się w role Daimyo – potężnych i wpływowych władców ziemskich w feudalnej, XVI wiecznej Japonii. Po dwóch latach rywalizacji o prowincje, gromadzeniu dóbr, wznoszeniu budowli i tłumieniu buntów – najpotężniejszy zostanie Shogunem (i zwycięzcą rozgrywki).

Elementy gry

Elementy gry umieszczono w dużych rozmiarów pudełku o dość krzykliwych barwach. Dzięki temu Shogun z pewnością nie jest grą, którą trudno zlokalizować na półce z innymi produktami. Wewnątrz znajdziemy:

- 1 dwustronną planszę
- 53 karty prowincji
- 25 kart skrzyń wojennych
- 5 kart specjalnych
- 10 kart akcji
- 12 kart wydarzeń
- 5 kart Daimyo
- 5 plansz graczy
- 330 drewnianych sześcianów

symbolizujących jednostki (po 62 w 5 kolorach dla poszczególnych graczy oraz 20 zielonych, symbolizujących siły chłopskie)

- 55 drewnianych skrzyń wojennych
- 5 drewnianych znaczników punktów zwycięstwa
- 5 drewnianych znaczników zapasów ryżu
- 80 żetonów budynków
- 42 żetony buntu w prowincjach
- plastikowa tacka z przegródkami na elementy gry
- trzycięściowa wieża bitewna
- zestaw instrukcji w 5 językach (nie licząc polskiej, dołączanej przez polskiego dystrybutora gry)
- zestaw suplementów w 5 językach (nie licząc polskiego, dołączanego przez polskiego dystrybutora gry)



Pudełko nieźle rozplanowano – karty, żetony, symbole jednostek i części wieży bitewnej mają swoje wyprofilowane miejsce. Niestety jednak, mimo eleganckich plastikowych przegródek – jeżeli nie zaopatrzymy się w woreczki strunowe, to i tak

przy pierwszym transporcie wszystkie (bardzo drobne) elementy rozsypią się po całym pudełku i przed rozpoczęciem rozgrywki czekać nas będzie żmudne segregowanie. Oprócz elementów w przegródkach pudełko mieści jeszcze dużą główną planszę i pięć grubych plansz graczy, oraz stosik instrukcji i suplementów. Wszystko to ułożone razem sprawia, że całkowite domknięcie pudła graniczy z cudem. Występujące w grze karty są mniejsze od „standardowych”, więc ochrona za pomocą popularnych, foliowych koszulek raczej nie wchodzi w rachubę.



Trwałość elementów – bez zarzutu: plansze sprawiają wrażenie niezniszczalnych, podobnie drewniane klocki jednostek i skrzyń (te drugie stanowią walutę w grze). Nieco delikatniejsza jest wieża bitewna, ale żeby ją uszkodzić, trzeba się naprawdę postarać.

Estetyka – tutaj wydawca wspiał się na wyżyny, dosłownie każdy element gry fantastycznie oddaje klimat feudalnej Japonii. Klimatyczne symbole na koszulkach kart i grafika zdobiąca planszę robi bardzo dobre wrażenie. Na planszach graczy widnieją podobizny XV – XVI wiecznych Daimyo z imionami, herbami i latami życia – to element mający na celu wyłącznie nadanie rozgrywce klimatu, gdyż poszczególnych wodzów nie różnicują żadne specjalne zdolności, czy warunki zwycięstwa. Wszyscy gracze na drodze do sukcesu

w zmaganiach dysponują tym samym repertuarem środków.

Ogólnie – jakość wykonania gry robi wrażenie. Jedyne, co lekko rozczarowuje to wielkość i jakość żetonów reprezentujących budynki i bunty chłopów.

Przebieg rozgrywki

Celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów w ciągu dwuletnich zmagania w poszczególnych prowincjach. Punkty otrzymuje się za kontrolowane prowincje i wzniesione na ich obszarze budynki (pałace, świątynie i teatry).

Dwa lata rozgrywki symbolizuje sześć tur, odpowiadających kolejnym porom roku (z wyłączeniem zim, kiedy nie wydaje się rozkazów tylko zlicza zgromadzone zapasy i punkty).

Na początku rozgrywki gracze otrzymują ustaloną ilość wojsk (zależną od ilości osób biorących udział w rozgrywce). Można to zrobić na dwa sposoby. Początkującym graczom zaproponowano ustawienie początkowe jednostek. O wiele ciekawszy jest jednak wariant, w którym gracze kolejno ustawiają po jednej ze swoich armii na wybranej prowincji (do wyboru dwie wylosowane z talii, z możliwością zrezygnowania z obydwu i zdaniem się na ślepy traf).

Początkowy wybór ma znaczny wpływ na przebieg całej rozgrywki. Przy wyborze prowincji musimy zwracać uwagę na różne sprawy: lokalizację, wpływy oraz ilość budynków, które będziemy mogli tu wznieść. Z początkowego ustawienia wynika także to, jaka strategia w naszym przypadku zwiększy szansę na odniesienie sukcesu w zmaganiach. Czasami bardziej opłaci się ofensywa, mająca na celu zajęcie jak największej ilości ziem, czasami bardziej wskazana jest zachowawcza polityka, polegająca na gromadzeniu bonusowych punktów związanych z dominacją w konkretnym regionie i profity z wzniesionych tutaj budynków.

Jak już wspomniałem tury gry podzielone są na dwa lata. Na początku każdego roku losowane są cztery wydarzenia, które będą miały miejsce w najbliższym czasie. Wszyscy gracze wiedzą więc, jakie specjalne wydarzenia nastąpią w tym roku, ale nie wiedzą w jakiej kolejności (jedno wydarzenie na jedną porę roku).

Początek każdej pory roku wiąże się z losowym ustawieniem 10 kart rozkazów. Karty te narzucają kolejność wykonywania poszczególnych akcji wszystkim graczom – każda tura ma więc inny przebieg. Zdarzają się pory roku, w których na przykład brakuje nam środków na wznoszenie teatrów, ale mamy już pieniądze gdy przyjdzie pora na werbunek i budowę świątyń. Czasami jest dokładnie odwrotnie, albo nie mamy pieniędzy w czasie werbunku i budowania czegokolwiek, bo wszelkie wpływy otrzymujemy później. Każda pora roku wiąże się więc z przyjmowaniem innej strategii, co dodatkowo modyfikują wydarzenia.

Całość w bardzo ciekawy sposób uzupełniają karty specjalne. Ustawia się je w losowej kolejności, zaś runda rozgrywki zaczyna się od licytacji. Gracz który postanowił podczas licytacji wydać najwięcej pieniędzy ma pierwszeństwo w wyborze karty specjalnej (dającej w tej turze specjalne korzyści, np. zwiększoną siłę armii lub dodatkowe wpływy z podatków). Z wyboru karty specjalnej wynika nie tylko specjalna zdolność, ale i kolejność w jakiej gracze przeprowadzają działania w tej turze. Zatem po wygranej licytacji niejednokrotnie stoimy przed wyborem: czy warto być w tej rundzie ostatnim, ale zyskać przydatną specjalną zdolność, czy może lepiej mieć pierwszeństwo i skorzystać z innej, mniej nam w danym momencie przydatnej zdolności.

Wszystkie te elementy czynią rozgrywkę w Shoguna wyjątkowo pasjonującą. Każda tura rozgrywki wygląda zupełnie inaczej, ale nie oznacza to że gra ma losowy przebieg. Kolejne pory roku – w każdej rozgrywce przynoszą nam inne warunki, zaś

zwycięży ten z graczy, który w każdej sytuacji potrafi najsprytniej się zachować. Każda tura, to inna kolejność wykonywania rozkazów, a także inna kolejność działań poszczególnych graczy (zależnie od wyniku licytacji i dokonanych przez graczy wyborów) – jedna błędna decyzja może nas więc kosztować bardzo wiele.



W jaki sposób wydajemy rozkazy? Kładziemy w tym celu na odpowiednich miejscach naszej osobistej planszy zakryte karty kontrolowanych przez nas prowincji. Plansza zawiera 10 miejsc na karty (tyle różnych rozkazów mamy do dyspozycji). Na rozkazy składa się: wznoszenie pałaców, świątyń, teatrów, zbiór ryżu i podatków, werbunek i ruch jednostek oraz atak. Na jednym polu rozkazu możemy położyć tylko jedną kartę. Konsekwencja tego jest taka, że (zakładając że kontrolujemy 10 prowincji i dysponujemy dostateczną ilością środków) – podczas jednej pory roku możemy wzniesić jeden pałac, jedną świątynię, jeden teatr, w jednej prowincji możemy zebrać podatki, w jednej prowincji zebrać ryż, w dwóch prowincjach wykonać werbunek, w jednej wykonać ruch oraz z dwóch przeprowadzić atak.

Gdy gracze położą zakryte karty prowincji na odpowiednich polach swojej planszy, następuje wykonywanie kolejnych rozkazów (porządek narzuca ustalona na początku pory roku kolejność rozkazów, oraz ustalona kolejność graczy).

Dodatkowym uatrakcyjnieniem jest fakt, że nie od

razu znamy w pełni kolejność przeprowadzania rozkazów obowiązującą w tej porze roku. Odkrytych jest pięć pierwszych (z dziesięciu kart). Po wykonaniu pierwszego rozkazu, odkrywamy pierwszą z zakrytych kart – zawsze więc znamy rozkaz aktualnie przez wszystkich wykonywany oraz 4 następne.



Władcy się bogacą, chłopci się buntują. W przypadku gry Shogun'a, dość szybko można odczuć niezadowolenie chłopów w chwili gdy zbieramy od nich podatki i zapasy ryżu. Konsekwencją tego faktu jest umieszczanie żetonów buntu na odpowiednich prowincjach. Zagrywając na takich prowincjach kolejne zbiory ryżu i podatków, narażeni jesteśmy na bunty. Czasami łatwo je stłumić, czasami jednak – gdy pozwolimy sobie na zbyt wiele w prowincji, w której mamy niezbyt liczną armię – możemy nad taką prowincją utracić kontrolę. Na szczęście niekiedy pojawiają się czynniki, które z czasem poprawiają zadowolenie chłopów (np. usunięcie znacznika buntu w chwili, gdy w prowincji wybudujemy teatr). Najważniejsze to zadbać, by nie zabrakło ryżu zimą – duże braki, to duże kłopoty, zmasowane bunty, utrata ziem i wpływów. Wspomniane wcześniej karty wydarzeń dla pór roku sprawiają, że „zima zimie nie równa”. Za jednym razem poradzą sobie wszyscy bez problemów, innym razem zima jest na tyle sroga że wielu Daimyo ma kłopoty, gdy nie zdołali zgromadzić odpowiednich zapasów ryżu.

Z powyższych informacji nie trudno wywnioskować, że gra uwzględnia wiele elementów, wymaga rozważań w podejmowaniu decyzji, a jednocześnie poszczególne rozgrywki znacznie się od siebie różnią. Świetnie na miodność wpływa fakt, że na półmetku rozgrywki (pierwszej zimy) podliczane są punkty za pierwszy rok. Przywódca z największą ilością punktów będzie w kolejnym roku najbardziej nękany przez rywali, zaś rola tych słabszych może zostać zbagatelizowana. W pierwszym roku wszyscy startują z równym kontem, ale po pierwszej zimie kończą się sentymenty, a zaczyna bezwzględna rywalizacja. Każdy odczuwa przecież nadchodzący finał, który wyłoni zwycięzcę.

Zasady są świetnie zbalansowane i łatwe do opanowania. Trzeba także zaznaczyć, że gra jest bardzo dobrze wyskalowana. Zależnie od ilości graczy inne są siły początkowe, a przy rozgrywce trzyosobowej część prowincji zostaje wyłączona z gry. Widać, że zadbano o to, by gra dostosowana była (w pełni znaczenia tego słowa, a więc nie tylko w teorii – także w praktyce) do gry w 3, 4 i 5 osób. Dla mnie pewnym mankamentem jest właśnie to, że 5 osób to maksymalna ilość uczestników. Wiele innych gier przeznaczonych jest dla 6 graczy i zazwyczaj tyle właśnie osób liczy grupa, z którą organizuję planszówkowe spotkania. To oczywiście bardzo subiektywny osąd, dla innych gra dla 5 osób może okazać się optymalna, bo właśnie taki skład najłatwiej im zorganizować.

Fajnym pomysłem jest także dwustronna plansza. Po wielu rozgrywkach możemy więc spróbować wariantu na drugiej wersji mapy, która różni się układem prowincji i połączeń między nimi.

Na koniec wypada opisać sposób przeprowadzania bitew, gdyż to właśnie jest najbardziej rozpoznawalnym elementem Shoguna i obok świetnie pomyślanych zasad fantastycznie uzupełnia bardzo pozytywne wrażenie jakie robi cała gra.

Do rozstrzygania wyników potyczek służy wspomniana już wcześniej wieża bitewna.

Wykonana jest ona z plastikowych i tekturowych elementów. W chwili rozpoczęcia bitwy wszystkie jednostki biorące w niej udział wrzuca się do wieży. Zastosowany wewnątrz system przegródek sprawia, że niektóre z sześcianów wypadają na zewnątrz, inne zaś pozostają w środku. Może się również zdarzyć sytuacja, w której na tackę wypadnie sześcian, który brał udział w jednej z wcześniejszych potyczek. Wynik bitwy i poniesione straty szacuje się na podstawie sześcianów, które wypadną na tackę. Banalnie proste, bardzo szybkie i... wydawać by się mogło że niesamowicie losowe. Nic bardziej mylnego! Okazuje się, że zastosowany tutaj mechanizm, jest w znacznej mierze przewidywalny, chociaż oczywiście zawiera z siebie element losowy.

Konstrukcja wieży sprawia, że:

- znaczna przewaga liczebna w bitwie praktycznie gwarantuje nam zwycięstwo (choć czasami teoretycznie pewne zwycięstwo okazuje się niespodziewaną katastrofą – historia zna przecież takie przypadki).
- bardzo liczna armia nieco szybciej ponosi straty, niż garstka weteranów (im więcej sześcianów wrzucisz, tym więcej z nich ma szansę zatrzymać się wewnątrz).
- możliwy jest przypadek, że armia jest

silniejsza po bitwie niż przed (np. gdy wypadną wszystkie wrzucone sześciany naszej armii oraz dodatkowo nasze sześciany, które zostały w wieży podczas poprzednich bitew). Symuluje to sytuację, w której część żołnierzy pokonanej armii ucieka z pola bitwy, reszta zaś przechodzi na drugą stronę.

- pechowy przebieg jednej bitwy można wykorzystać w następnej: jeżeli wiemy, że wewnątrz wieży jest dużo naszych sześcianów, a nie ma sześcianów rywala – mamy duże szanse na zwycięstwo w bitwie, w której po obu stronach stają równie liczne armie. Na dłuższą metę wieża więc jest sprawiedliwa, o ile tylko potrafimy obracać jej cechy na swoją korzyść.

W praktyce zastosowanie tego niecodziennego sposobu ustalania wyników bitew sprawdza się znakomicie, gdyż najważniejszą rolę w bitwie odgrywa przewaga liczebna. Czynniki losowy zaś daje element niepewności, pozwala przewidzieć zwycięstwo, ale nie wielkość poniesionych strat. Poza tym wrzucenie garści jednostek do wieży i obserwowanie co wypadnie na tackę jest o wiele fajniejsze niż np. zwykły rzut kostkami. Znakomity pomysł.



Podsumowanie

Po raz kolejny wybrałem do recenzji grę strategiczną, której ciężko zaniżyć notę Miodności. Znajdujemy tu masę fajnych pomysłów, dzięki którym rozgrywki z czasem nie popadają w nudny schemat. Nie ma tutaj algorytmów na załatwienie rywali w jakimś ustawieniu, ale nie można też grze zarzucić że o zwycięstwie decyduje los.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Można znaleźć drobne mankamenty, ale wykonanie produktu stoi na bardzo wysokim poziomie. Drewniane klocki symbolizujące jednostki prostsze już być nie mogły, ale w przypadku tej gry ma to pełne uzasadnienie (wrzucanie jednostek do wieży bitewnej). Duży plus za masywne, trwale plansze graczy. Ładniej można było wykonać żetony budynków i buntów chłopskich. Szkoda że występujące w grze karty nie mają typowych rozmiarów. Wydawca zadbał natomiast o to, by wszystkie elementy gry doskonale oddawały klimat feudalnej Japonii – i to właśnie zadecydowało o wysokiej nodzie.

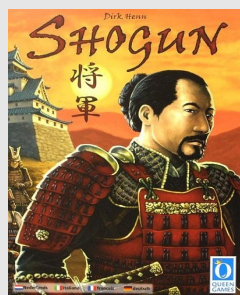
Miodność: Shogun nie bez powodu zbiera bardzo pochlebne opinie na całym świecie. Jest to strategia o łatwych do opanowania zasadach i sprawnym przebiegu rozgrywki. Pomysłowość i przemyślana strategia jest tutaj kluczem do sukcesu, elementy losowe są tu na tyle wyważone, że należy uznać je za atut gry. Gra bardzo wciąga, a dodatkowym plusem są dwa warianty planszy i dobre wyskalowanie rozgrywki.

Cena: Cena Shoguna jest dość wysoka, ale dostajemy za nią wielkie pudło z bardzo solidnie wykonaną grą. Zakup z pewnością odczuwalny dla portfela, ale gra warta swej ceny, zarówno pod względem wykonania jak i atrakcyjności samej rozgrywki.

Warto w tym momencie zaznaczyć, że całemu, opisanemu wyżej bogactwu możliwości podczas gry, towarzyszą bardzo łatwe do opanowania zasady. Atutem jest tutaj międzynarodowe wydanie. Nie chodzi oczywiście o instrukcje w wielu językach, bo przecież znikome dla nas znaczenie ma fakt, że oprócz zasad po polsku i angielsku mamy też zasady po włosku, hiszpańsku, japońsku i inne. Łatwość opanowania zasad potęguje natomiast świetne wykonanie ilustracji na kartach, które obrazują ich działanie. Jedyne napisy na elementach gry, to nazwy prowincji, służące tylko ich identyfikacji na mapie. Gra jest więc kompletnie niezależna językowo, a wystarczy tylko zerknąć na ilustracje na planszy gracza by wiedzieć jak działa każdy z rozkazów.

Shogun to dość nowa gra, która bardzo szybko zajęła należne sobie miejsce w gronie kultowych, cenionych na całym świecie gier strategicznych. Stanowi jednocześnie dowód na to, że atrakcyjność i bogactwo możliwości w grze strategicznej nie płynie z grubej książki zasad, czy bogactwa różnorodnych jednostek.

Ponieważ bardzo przemyślane i miodne zasady uzupełnia niepowtarzalny klimat feudalnej Japonii, o który zadbano w najmniejszych szczegółach – Shoguna oceniam jako produkt najwyższej klasy.

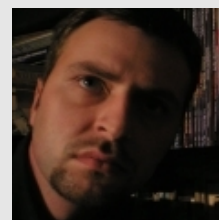


Shogun

Wykonanie: 8/10

Miodność: 10/10

Cena: 7/10 (165.00 zł)



zrecenzował: ajfel

Saboteur

Złam kilof sabotażystcie!

Saboteur jest niekolekcyjną grą karcianą, w której uczestnicy wcielają się w role drążących podziemne korytarze krasnoludów. Celem jednych jest dotarcie do ukrytego pod ziemią skarbu, inni natomiast przyjmują rolę sabotażystów, którzy wszelkimi sposobami usiłują przeszkodzić w osiągnięciu tego celu.



Elementy gry

Pudełko z grą jest trwałe, choć niewielkich rozmiarów. Wewnątrz znajdziemy instrukcję do gry oraz 110 kart. Gra sprzedawana jest z polską instrukcją, zaś zasady są na tyle proste, że wytłumaczenie ich zajmuje dosłownie kilka minut.

Karty nie zawierają żadnych napisów – ich działanie w bardzo intuicyjny sposób wyjaśniają ilustracje i niekiedy dodatkowe symbole. Trwałość i jakość kart nie budzi zastrzeżeń – nie powinny ulec zniszczeniu po wielu rozgrywkach. Ilustracje natomiast są dość przeciętne, szczególnie na kartach przedstawiających fragmenty korytarzy. Jest to w sumie najważniejszy element gry, z którego układany jest labirynt (o czym dalej), gra robiłaby więc o wiele lepsze pierwsze wrażenie, gdyby ilustracje te wykonano bardziej szczegółowo i klimatycznie. Jest więc nieźle, ale dość daleko od ideału.

Przebieg rozgrywki

Talia gry zawiera kilka rodzajów kart. Pierwszym z nich są tunele w różnych kształtach, z których układa się podziemia. Drugi rodzaj to karty akcji, za pomocą których można oddziaływać na już postawione korytarze lub innych uczestników rozgrywki. Oprócz tego na stole kładzie się zakryte trzy karty, z których jedna zawiera skarb (właśnie do niej trzeba dotrzeć układając kolejne segmenty podziemnego tunelu), zaś każdy z graczy trzyma przed sobą zakrytą kartę, która określa czy w danej rundzie rozgrywki jest on „dobrym” czy „złym” krasnoludem (czyli tytułowym sabotażystą).

Na jedną rozgrywkę składają się trzy rundy. W każdej z nich dobre, pracowite krasnoludy wspólnymi siłami starają się dokopać do skarbu. Odbywa się to poprzez ciągnięcie kart ze stosu, dokładanie kolejnych segmentów korytarza (tak, by pasowały do już leżących na stole). Celem jest tutaj zbudowanie połączenia między wejściem do podziemi, a miejscem, w którym znajduje się skarb.



Niestety, może się okazać, że w gronie pracujących nad budową tuneli znalazł się jeden lub nawet kilku sabotażystów. Ustala się to poprzez losowanie kart, które pozostają tajemnicą gracza, aż do końca tury. Sabotażyści utrudniają dotarcie do celu. Ważne jest jednak by robić to w dyskretny sposób, by nie wzbudzać podejrzeń grupy (ewentualnie kierować podejrzenia w stronę innej osoby). W przeciwnym razie, reszta uczestników rozgrywki szybko wspólnymi siłami skutecznie uniemożliwi sabotażystę osiągnięcie jego celu (jakim jest uniemożliwienie dotarcia do skarbu).

Oprócz układania kolejnych segmentów korytarza, można zagrywać wspomniane wcześniej karty akcji. Są one bardzo istotnym elementem rozgrywki, umożliwiając bowiem blokowanie innych uczestników (np. stłuczona latarnia albo złamany

kilof), odblokowanie (poprzez karty naprawiające określone typy uszkodzeń), a także zniszczenie już postawionej karty korytarza.

Jeżeli dobre krasnoludy osiągną swój cel, w odpowiedni sposób dzielą się zdobytą pulą złota. W przypadku gdy sukces odniosą sabotażyści (przy większej ilości graczy może być ich aż trzech!), każdy z nich zdobywa po 3 bryłki złota. Następnie rozpoczyna się kolejna tura, w której role losowane są na nowo. Celem jest oczywiście zgromadzenie jak największej ilości cennego kruszcu.

Najważniejszym elementem, a jednocześnie atutem rozgrywki jest interakcja między graczami. Saboteur nie wymaga specjalnie strategicznego myślenia, czy szerokiego planowania. Szalenie istotna jest tu natomiast umiejętność blefu i wyczucia pobudek. Sabotażysta od razu jawnie utrudniający wykonanie

zadania, błyskawicznie zostanie zdemaskowany i zablokowany przez rywali. Kluczem do sukcesu jest więc ujawnienie swoich intencji w najbardziej odpowiednim momencie, umiejętnie kierując podejrzenia na innych w pierwszym etapie rozgrywki. Dobry krasnolud blefować nie musi, ale baczne obserwowanie poczynąń innych okazuje się być nie mniejszym wyzwaniem.

Podsumowanie

Saboteur to gra bardzo prosta, a jednocześnie dostarczająca sporo radości. Podczas rozgrywki nie brakuje zabawnych sytuacji, fatalnych pomyłek, spontanicznych reakcji. Ta gra wciąga, szczególnie przy pierwszych partiach. Warto jednak zwrócić uwagę, że to gra imprezowa, najlepiej działająca w większym gronie (nawet 10 osób). Jest nieźle wyskalowana i można grać nawet we 3 osoby, ale to już nie to. W skromnym składzie gra może wydać się dość nudna. Oczywiście czynnik losowy jest tutaj dość istotny – jak wiele imprezowych karcianek, głównym mechanizmem jest tutaj dociąganie kart z przetasowanej talii. Czasami więc idealnie podejda nam upragnione fragmenty tuneli bądź brakujące karty akcji, innym razem jak na złość na ręku będziemy mieli karty zupełnie w danej chwili bezużyteczne. Pamiętajmy jednak, że urok tego typu gier polega na tym, że po szybkiej, pełnej śmiechu partii istnieje możliwość szybkiego odegrania się w następnej.

Z pewnością dużym atutem gry jest jej uniwersalność (jeżeli chodzi o ilość uczestników), do tego gra ma bardzo atrakcyjną cenę. Niewielkim kosztem można więc zaopatrzyć się dość oryginalną, nieźle wydaną pozycję.

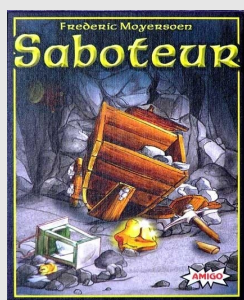


Komentarz do oceny

Wykonanie: Trwałość kart nie budzi zastrzeżeń, natomiast ilustracje są dość przeciętne. Szczególnie korytarze, stanowiące najważniejszy element gry można było zilustrować w bardziej klimatyczny sposób.

Miodność: Gra dostarcza bardzo sympatycznej rozrywki, zwłaszcza przy bardzo licznych gronie. Przy mniejszej ilości osób jest trochę mniej ciekawie. Na pewno nie jest to tytuł na cykliczne spotkania, ale sprawdzi się jako przerywnik między innymi rozgrywkami.

Cena: Relacja ceny do wykonania i grywalności jest bardzo korzystna. Przy zrzutce grupki osób koszt jest symboliczny.

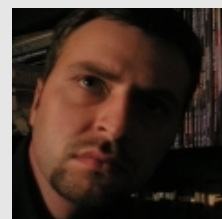


Saboteur

Wykonanie: 7/10

Miodność: 7/10

Cena: 10/10 (37.00 zł)



zrecenzował: ajfel

Warrior Knights

Umarł król, niech żyje król!

Chciałem rozpocząć tę recenzję od jakiegoś fabularnego wstępu. Niestety za każdym razem, gdy próbowałem coś napisać, grzęzłem w martwym punkcie. Długo zastanawiałem się dlaczego, bo w grze szlachcice mają swoje imiona, a konkurującym ze sobą baronom można nawet przypisać konkretne narodowości. Ale teraz już chyba wiem – Warrior Knights to, w przeciwieństwie na przykład do opisywanej w pierwszym numerze Gry o Tron lub recenzowanego w drugim Starcrafta, gra zupełnie bez historii. Z pewnością ma to swoje plusy i minusy, ale zacznijmy od początku.

Warrior Knights to gra strategiczna, w której dowodząc wojskami jednego z lokalnych baronów, walczyć będziemy o tron niedawno zmarłego króla. Zdobyć ten zaszczyt możemy na dwa sposoby: wstępując na drogę brutalnej siły i podbijając w ten sposób ponad połowę znajdujących się w królestwie miast lub też gromadząc wpływy. Gra jednak najczęściej kończy się tym drugim wariantem, bo zdobycie większości miast graniczy z niemożliwością. O tym dlaczego tak jest, nieco później.

Elementy gry

Opakowanie gry trochę różni się od standardowego wykonania Fantasy Flight Games. Pudełko jest wykonane z nieco cieńszej tektury, przez co jest bardziej podatne na uszkodzenia. Wewnątrz, jak to najczęściej bywa z grami tego wydawnictwa, nie ma żadnych przegródek, więc od razu warto zaopatrzyć się w woreczki strunowe, tym bardziej, że elementów jest naprawdę sporo.



Na zawartość składają się:

- instrukcja
- plansza do gry
- 24 plastikowe figurki szlachciców
- 24 plastikowe modele miast
- 6 kart twierdz
- 24 karty szlachciców
- 24 karty losu
- 36 kart zdarzeń
- 44 karty ustaw
- 66 kart najemników
- 24 karty regularnych wojsk
- 80 kart rozkazów
- 93 żetony monet
- 40 żetonów głosów
- 24 żetony strat
- 18 żetonów wyłomów w murach
- 48 znaczników baronów
- 3 znaczniki wypraw
- 12 znaczników oblężenia
- 72 znaczniki kontroli nad miastem
- 6 żetonów twierdz
- znacznik Głowy Kościoła
- znacznik Przewodniczącego Zgromadzenia

Jak widać elementów jest naprawdę sporo, wrzucenie ich luzem do pudełka nie jest więc najlepszym pomysłem. Jeśli chodzi o wykonanie to jest różnie. Plansza wykonana jest z grubej, wytrzymałej tektury, ale niestety jest dosyć słabo podklejona. Sposób jej rozkładania sprawia, że zdarza się, iż podklejony papier odrywa się od planszy. Do żetonów nie można mieć żadnych zastrzeżeń – są wykonane solidnie i starannie. Podobnie jest z kartami, chociaż ich niewielki

rozmiar sprawia, że nie będzie się dało ich chronić żadnymi koszulkami. Na szczęście jednak wykonane są z delikatnie porowatego papieru, przez co ich żywotność się wydłuży. Plastikowe figurki odlane są starannie, ale modele dowódców podatne są na wygięcia ze względu na plastyczność materiału. Można więc powiedzieć, że wykonanie stoi na niezłym, choć nie najwyższym poziomie.



Instrukcja

Dobrze napisana instrukcja to podstawa każdej gry, z przejrzystością zasad **Warrior Knights** może być jednak problem. Zebrane w dwudziestostronicowej książeczce zasady ułożone są bowiem w sposób chaotyczny, szanse na to, że po pierwszym przeczytaniu ogarniemy wszystko są więc bardzo nikle. Do tego informacji jest całkiem sporo, więc nie idzie zapamiętać wszystkiego za jednym zamachem. Przez pierwszych parę rozgrywek instrukcja na pewno ciągle będzie leżeć w zasięgu ręki. Sytuację ratują trochę bardzo obszerne, ilustrowane objaśnienia w środku. Warto się z nimi zapoznać

dosyć szczegółowo, bo mogą rozwiązać ewentualne wątpliwości. Koniecznie trzeba też odnaleźć na stronie producenta FAQ, który wprowadza kilka drobnych zmian oraz rozjaśnia większość niezrozumiałych zasad. Kiedy już uporamy się z instrukcją możemy w końcu zabrać się za granie.



Pierwsze kroki

W rozgrywce może uczestniczyć od 2 do 6 graczy. Oczywiście im więcej tym lepiej, chociaż gra została zaprojektowana tak, że sprawi sporo radości nawet dwóm grającym przeciwko sobie osobom. Każdy z uczestników zabawy wybiera dla siebie jednego z baronów (każdemu baronowi przypisany jest pewien kolor) i gromadzi wszystkie, związane z jego frakcją karty i żetony. Warto w tym momencie zauważyć pewną sympatyczną rzecz – można grać Polakami. Frakcja koloru niebieskiego dowodzona jest przez barona o swojskim imieniu Mieczysław Niebieski. Co prawda nazwiska dowódców w żaden sposób nie kojarzą się z Polską, ale ten drobny smaczek dodaje grze uroku.

Wspomniałem na początku tej recenzji, że Warrior Knights to gra bez fabuły. Tak też jest w istocie. Wszystkie frakcje dysponują na początku rozgrywki takimi samymi siłami, mają tyle samo pieniędzy, a swoje twierdze mogą umieścić w dowolnym miejscu na planszy. Niewątpliwym plusem takiego rozwiązania jest fakt, iż nikt nie ma na początku

żadnej przewagi, nie można więc mówić, że któraś z frakcji jest mocniejsza od innej. Z drugiej strony wybór ma znaczenie wyłącznie estetyczne, zupełnie jak dobór koloru pionka w starych grach dla dzieci. Zdaję sobie sprawę z tego, że jest to remake gry z roku 1985, ale można było wycisnąć z tego elementu nieco więcej. Osobiście znacznie bardziej podobają mi się rozwiązania zastosowane w takich grach jak Game of Thrones czy Mare Nostrum, gdzie frakcje różnią się od siebie dosyć znacznie. Ze względu na brak różnorodności, łatwo można popaść w schematyczność.

Gdy już wybierzemy dla siebie frakcje, otrzymamy wszystkie żetony, dostaniemy pieniądze oraz wojska, które przydzielamy do dowódców po czym ustawimy ich w wybranych miejscach na planszy, możemy w zasadzie rozpocząć grę. Trzeba jeszcze tylko przygotować kilka stosików kart, wybrać Głowę Kościoła oraz Przewodniczącego Zgromadzenia i... do boju!

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka podzielona jest na rundy, a każda z nich na trzy fazy:

1. Planowania
2. Wykonywania rozkazów
3. Utrzymania

Najważniejsze są dwie pierwsze, gdyż to właśnie w czasie ich rozgrywania będą ważyły się losy królestwa.

Faza planowania jest chyba najważniejszą spośród wszystkich. Każdy z graczy posiada 12 kart rozkazów (po dwie sztuki każdego typu), z których w każdej rundzie wybiera 6. Po dwa rozkazy kładzie na stosiku oznaczonym cyferkami jeden, dwa oraz trzy. W takiej właśnie kolejności będą rozgrywane rozkazy wszystkich graczy (najpierw pierwsza,

potem druga, a na końcu trzecia kupka). Nie ma jednak żadnej inicjatywy, za każdym razem wszystkie kupki są przetasowywane i rozkazy odkrywane są w sposób przypadkowy. Wprowadza to więc element niepewności i sprawia, że rozgrywka staje się emocjonująca. Dodatkowo do każdego stosiku losuje się dwie dodatkowe karty neutralne, które są odbiciem różnych wydarzeń w królestwie – na przykład nowego zaciągu do wojska, rozpoczęcia zamorskiej ekspedycji, bądź też jakiegoś unikatowego wydarzenia niezwyklej wagi. W praktyce system sprawdza się znakomicie, choć jeśli ktoś nie będzie miał szczęścia w tasowaniu kart i jego rozkazy będą ciągle znajdować się na dole, może się zniechęcić. Takie sytuacje nie zdarzają się jednak często.



Druga faza, wykonywanie rozkazów, to najdłuższa i najbardziej rozbudowana część gry. To właśnie w tym momencie ciągnie się przemieszane karty rozkazów, a na planszy dzieje się najwięcej. Mamy sześć typów rozkazów:

Mobilizacja wojsk pozwala na poruszenie dowolnego szlachcica, wraz z jego oddziałami i/lub rozpoczęcie bitwy

Zaciąg pozwala nam na położenie znacznika naszego barona w odpowiednim miejscu na planszy co da nam na pierwszeństwo w najmowaniu wojsk (są także Polacy!)

Nałożenie podatków mówi samo przez się; zyskujemy tak potrzebne do prowadzenia wojny pieniądze

Dzięki **Służbie Kościołowi** otrzymujemy jeden żeton wiary; punkty wiary w czasie rozgrywki są bardzo przydatne, nie można więc zaniedbać tego elementu

Gromadzenie poparcia to nic innego jak zdobywanie politycznych wpływów, a przez to kolejnych głosów, które będziemy mogli użyć w czasie Zgromadzenia

Uniwersalna strategia to karta, która pozwala nam na wykonanie jednego z powyższych rozkazów, ale z wyraźnym ograniczeniem (jedyne wyjątek to gromadzenie punktów Wiary, te można zyskać wyłącznie poprzez Służbę Kościołowi)

Dodatkowa trudność w dobieraniu rozkazów polega na tym, że po ich wykonaniu nie wracają one do naszej puli rozkazów. Zamiast tego wędrują one na planszę na jedno z trzech, oznaczonych kolorowymi flagami miejsc. W zależności od karty przybliży nas to do jednej z trzech faz specjalnych: Zgromadzenia (niebieskie karty), Zbierania podatków (karty żółte) lub Żołdu (karty o kolorze czerwonym). Niektóre z rozkazów mają więcej niż jedną kolorową chorągiewkę, co pozwala nam na położenie ich na dowolnie przez nas wybranym stosie. To także ważny element naszej taktyki, w zależności od tego co w danym momencie jest nam najbardziej na rękę.

Faza utrzymania to swoiste podsumowanie rundy gry. Po kolei sprawdzamy czy na planszy jest już wyraźny zwycięzca, otrzymujemy punkty wpływów (po jednym za każde utrzymane miasto),

sprawdzamy czy nie wybuchły przeciwko nam żadne bunty oraz przesuwamy dowódców na tereny zamorskie (jeśli oczywiście wypłynęli z portu). Ta faza jest stanowczo najkrótsza, ale jeden z jej punktów ma bardzo poważny mankament.

Chodzi mianowicie o bunty. Za każdym razem, gdy w kontrolowanym przez nas mieście nie znajduje się żaden dowódca, musimy z talii losu wyciągnąć jedną kartę. Powie nam ona czy w danym mieście wybuchła rewolta czy nie. W momencie, w którym okazuje się, iż chłopci buntują się przeciwko nam możemy oddać im miasto, bądź też zapłacić dwukrotność przychodu miasta lub wydać jeden punkt wiary, aby buntownicy się uspokoiili. W przypadku mniejszych miast jest to wydatek rządu 4-6 sztuk złota, jednak gdy dochodzi do buntu w naszych najzamożniejszych metropoliach trzeba wydać czasem nawet 10-12 sztuk złota. Dość powiedzieć, że za 12 monet kupić możemy 600 żołnierzy, podczas gdy średniej wielkości armia kosztuje nas o połowę mniej. Ponieważ karty wywołujące zamieszki stanowią połowę talii losu, średnio w co drugim mieście wybucha bunt. Z czasem gra zamienia się więc w statyczne bronienie swoich największych miast, a potyczki przypominają bardziej podjazdy, aniżeli wielkie bitwy.

Do broni!

Skoro już wspomniałem o potyczkach to warto powiedzieć o nich dwa słowa. W dużym uproszczeniu wygląda to następująco: bitwy rozstrzygamy dociągając z talii losu odpowiednią liczbę kart (jedną na każde 100 żołnierzy, którymi dowodzi dany szlachcic), po czym wykładamy je na stół. Są cztery rodzaje kart: zadawanie 100 obrażeń, zapobiegnięcie 100 obrażeniom, +1 punkt zwycięstwa oraz karta losowa. Wygrać możemy na dwa sposoby – zabijając wszystkich żołnierzy przeciwnika, bądź też uzyskując przewagę w punktach zwycięstwa. W praktyce sprawdza się to raczej słabo. Co prawda niezwykle nieprawdopodobne jest, aby wielka armia przegrała z niewielkim oddziałem, ale jednocześnie może z

nimi nie wygrać. Przy starciach dwóch niezbyt licznych wojsk, praktycznie nie da się przewidzieć jaki będzie wynik. Wszystko rządzi się przypadkiem. Sytuację ratować mają specjalne umiejętności dowódców, ale są one zbyt słabe żeby drastycznie zmienić przebieg większych potyczek, jednocześnie są bardzo potężne przy starciu niewielkich sił. Walka jest przez to bardzo nie zrównoważona.



Dodatkowe smaczki (te słodkie i te gorzkie)

Gra posiada parę elementów, które w ciekawy sposób urozmaicają grę. Jedną z nich jest na przykład możliwość zainwestowania pieniędzy w zamorską wyprawę, której to wynik określa (a jakże!) karta wyciągnięta z talii losu. Można wiele stracić, ale można też się niebotycznie wzbogacić, gra jest więc czasem warta świeczki.

Innym fajnym pomysłem są karty wydarzeń. W momencie, w którym z kolejki rozkazów wyciągnięta zostanie karta Ważne wydarzenie ciągnie się jedną z położonych na planszy kart zdarzeń. Są trzy kolory – czerwony, zielony i niebieski. Czerwone to złe wydarzenia, zielone dobre, a niebieskie neutralne. O tym kto będzie musiał (lub mógł w przypadku zielonych kart) wziąć na siebie efekt wydarzenia decyduje Głowa

Kościół, wydając punkty wiary. Niestety karty mają różną moc i są bardzo nie zrównoważone. Może się więc zdarzyć, że jedna z osób dzięki zielonej karcie otrzyma 3 dodatkowe punkty wiary (normalnie musiałby poświęcić na to aż trzy rozkazy!), by po chwili jakiś inny gracz miał możliwość odświeżyć swojego dowódcę (czyli umożliwić mu dodatkowy, ewentualny ruch w tej turze).

Trzecim elementem, na który warto zwrócić uwagę jest Zgromadzenie. Gracze, którzy lubią wykazywać się politycznym zacięciem poczuć się tutaj jak w domu. Można zawierać i łamać sojusze, oszukiwać, namawiać, straszyć i nagabywać. W czasie Zgromadzenia głosuje się nad różnymi wnioskami, których treść opisana jest na losowo wyciągniętych z talii głosowań kartach. Można więc na przykład zyskać tytuł Wielkiego Kanclerza (a wraz z nim 150 darmowych żołnierzy!) albo nawet uznać kogoś za zdrajcę korony i wykluczyć go ze zgromadzenia. Kart jest bardzo wiele, niektóre (tzw. Wolne wnioski) pozwalają graczom na wykazanie się inwencją. Ten kto zignoruje tę istotną fazę specjalną jaką jest Zgromadzenie, raczej może zapomnieć o zwycięstwie.

Podsumowanie

Warrior Knights to gra dosyć skomplikowana. Duża ilość, chaotycznie poukładanych w instrukcji informacji w ogóle nie ułatwia procesu przyswajania zasad. A tych jest całkiem sporo, o wielu rzeczach trzeba pamiętać i nawet po kilku rozgrywkach nie ogarnia się wszystkiego co się naraz dzieje. Ciężko mi jest więc polecić tę grę osobom, które wcześniej nie miały w ogóle do czynienia z grami strategicznymi. Starzy wyjadacze z pewnością docenią to, że nie ma żadnych bonusów, wszyscy mają równe szanse i jedynie przebiegłością i ciężką

pracą są w stanie wybić się ponad innych. Gra jest bardzo dobra, ale posiada szereg niedociągnięć – jak chociażby wszechwładne właściwości bardzo nie zrównoważonej talii losu. Czasem po rozgrywce w WK aż boję się zajrzeć do lodówki... Duża losowość w grze jest na szczęście nieco balansowana przez niemały garnitur taktyk. Osoby, które bawi obmyślanie nowych, zaskakujących strategii oraz błyskotliwych posunięć, będą wniebowzięte. Na pewno coś dla siebie znajdą tutaj też ci, którzy lubią trochę „popolitykować” ze współgrywcami i czerpać z tego korzyści. Jednym zdaniem – doświadczeni stratedzy stanowczo powinni zapoznać się z tym tytułem, gdyż może im przypaść do gustu; początkującym graczom na początek poleciłbym chyba coś innego.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Niektóre elementy zostawiają sporo do życzenia. Słabe pudełko, bez żadnych przegródek, odkształcające się figurki dowódców i kiepsko podklejona plansza nie wpływają pozytywnie na ocenę.

Miodność: Zasady są dość skomplikowane. Chaotycznie poskładana instrukcja bardzo utrudnia przyswojenie wszystkiego. Po pewnym czasie gra staje się trochę schematyczna, chociaż największy ból sprawia premiowanie defensywnej taktyki. Kolejny minus za źle zrównoważone karty wydarzeń.

Cena: Stanowczo za wysoka. Tyle samo kosztuje jeden z poważniejszych konkurentów tej gry, czyli **Gra o Tron**, która mimo wszystko jest trochę lepiej wydana. Mechanika jest kwestią dyskusyjną. *De gustibus...*



Warrior Knights

Wykonanie: 7/10

Miodność: 8/10

Cena: 6/10 (170.00 zł)



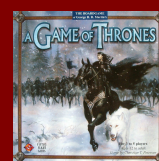
zrecenzował: Ejdzęj

Warrior Knights vs Game of Thrones



Warrior Knights to gra skazana na porównania do opisywanej w pierwszym numerze RT **Game of Thrones**. Przyczyna jest prosta: ten sam wydawca, zbliżona cena, długi czas gry, niemal bliźniacze założenia rozgrywki (umarł król, gracze rozpoczynają więc rywalizację o panowanie nad krajem). Gry pod wieloma względami podobne do siebie, a jednocześnie bardzo różne.

Game of Thrones to gra popularniejsza, prawdopodobnie mająca więcej zwolenników, nie trudno jednak spotkać ludzi, dla których **Warrior Knights** jest zdecydowanie lepszą grą. Czy o większym sukcesie **Game of Thrones** zdecydowała fala popularności wszystkiego, co związane z prozą G.R.R.Martina, czy pozbawiona fabularnej otoczki **Warrior Knights** jest po prostu gorsza? W poniższym zestawieniu dokonałem porównania obu tytułów uwzględniając rozmaite kryteria. Wskazując plusy i minusy – w mojej ocenie wygrywa **Game of Thrones**, ale tak naprawdę wybór gry „lepszej” zależy od tego, które ze wskazanych kryteriów mają dla Was większe znaczenie podczas rozgrywki:



Kryterium

Komentarz:

Wykonanie planszy

Plansza **WK** rozczarowuje. Jest znacznie mniejsza od planszy **GoT**, ustępuje jej także pod względem graficznym. Jakość wydania obu gier prezentuje wysoki poziom, ale porównując estetykę wykonania plansz, **WK** wypada dość blado. To ważny czynnik, bowiem plansza w znacznej mierze decyduje o pierwszym wrażeniu jakie wywołuje gra.



Wykonanie jednostek

W **GoT** przesadzono z prostotą pionków symbolizujących jednostki. Nie grzeszą one urodą, podczas gdy armie w **WK** symbolizują całkiem elegancko i szczegółowo wykonane figurki rycerzy. Całkiem ładnie prezentują się też plastikowe miniatury miast – pod tym względem zdecydowanie punkt dla **WK**.



Czynnik losowy

GoT w zasadzie elementów losowych nie posiada, co jest ogromnym atutem tej gry. Rola przypadku w **WK** bywa niekiedy irytująca, zwłaszcza podczas przeprowadzania bitew i sprawdzania, czy nie wybuchły bunt w miastach.



Łatwość zasad

Zasady **GoT** opanujemy szybko, do tego gra ma dobrze napisaną instrukcję. Zasady **WK** są bardziej skomplikowane, a instrukcja nie ułatwia niestety ich przyswojenia. Nieznajomość angielskiego bardzo utrudnia granie w **WK**, w przypadku **GoT** bariera językowa jest mniejsza.



Elastyczność / skalowalność

W **GoT** może grać od 3 do 5 osób (dopiero po zakupie drogiego dodatku 6 osób). Trzyosobowa gra w **GoT** nie jest godna polecenia. **WK** bez dodatku pozwala na grę od 2 do 6 osób. Trzyosobowy skład lepiej będzie się bawił przy rozgrywce **WK**.



Repertuar możliwości

Tutaj oba tytuły zasługują na plus, gdyż gracze mają możliwości naprawdę sporo. **GoT** koncentruje się na budowaniu militarnego zaplecza i prowadzeniu wojen. **WK** to polityka w szerszym aspekcie: gromadzenie wpływów, głosowanie ustaw, zamorskie wyprawy i służba Kościołowi. Dodatki do obu gier potęgują wrażenie szerszego repertuaru możliwości w **WK**.



Blue Moon City

Nowa nadzieja

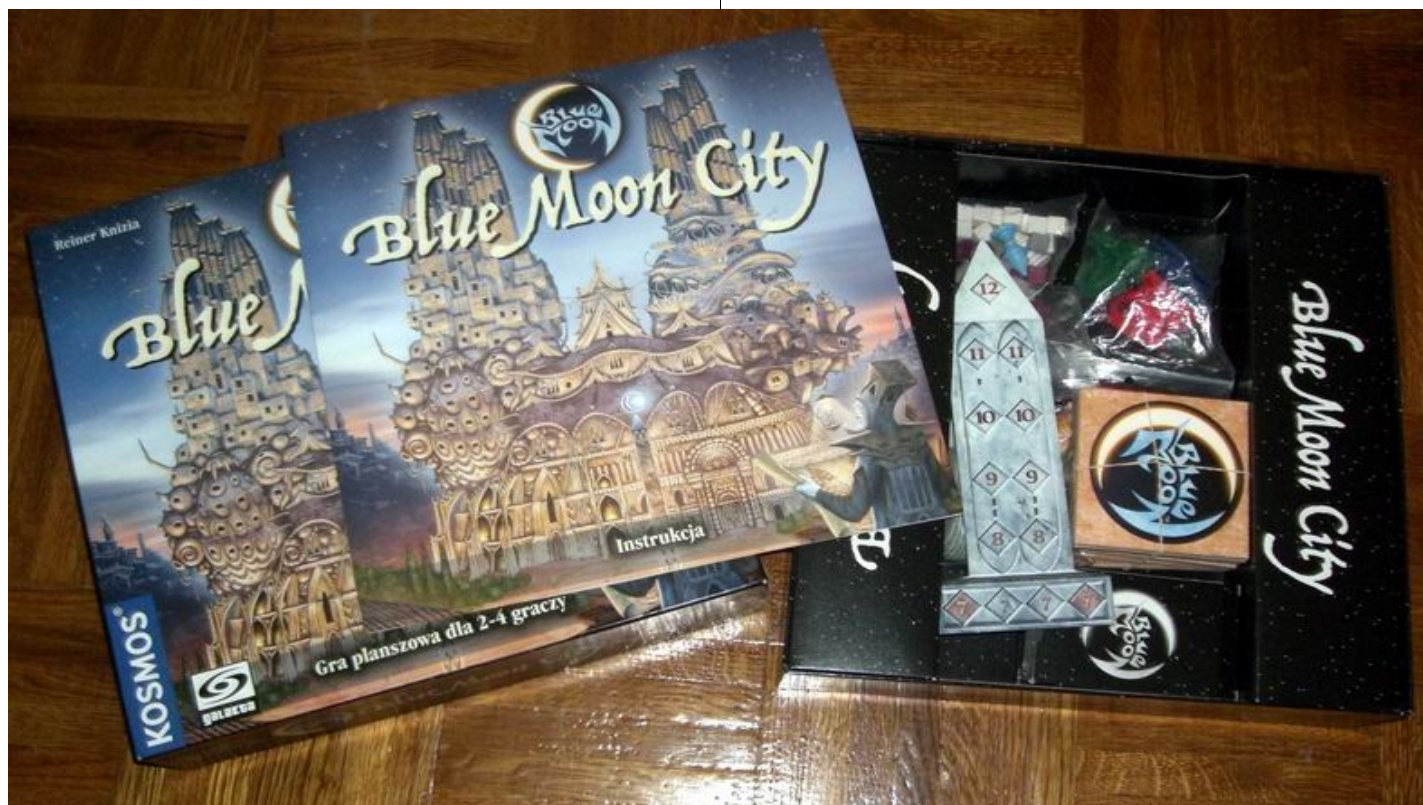
Blue Moon City, niegdyś wzbudzające podziw swą wspaniałością i bogactwem, legło w gruzach. Krwawe walki o tron nie pozostawiły z miasta kamienia na kamieniu. Jednak wraz z pojawieniem się trzech Smoków Żywiołów, boskich postaćów, powróciła nadzieja. Temu, kto scali Święty Kryształ Psi, powierzą władzę nad miastem. Czy będziesz to Ty?

Blue Moon City to gra strategiczna autorstwa znanego w kręgach planszówkowych Reinera Knizia. Tytuł nawiązuje do karcianki Blue Moon tego samego twórcy. Gracze odbudowują zniszczone budowle miasta, konkurując tym samym o jego tron. Rekonstrukcja każdego z budynków wymaga pomocy innej z 8 ras zamieszkujących świat Blue Moon.

Są wśród nich:

- Vulcanie – czczący Likę, Smoka Ognia,
- Aquanie – służący Seshy, Smokowi Wody,
- Terrahowie – wybrańcy Dorana, Smoka Ziemi,
- Flintowie – ptakopodobni, których domeną jest powietrze,
- Khindowie – dziecinni i chyba odrobinę szaleni,
- Mimixowie – siostrzany zakon żytych z naturą wojowniczek i mędrców,
- Hoaxowie – błyskotliwi naukowcy i wynalazcy,
- Pillarowie – podróżnicy i mistrzowie handlu.

Ten, kto zdobędzie przychylność mieszkańców, smoków oraz boga Blue Moon, składając mu najwięcej ofiar, zostanie nowym królem.



Elementy gry

W skład gry wchodzi:

- 21 dwustronnych płytek budynków
- 1 Obelisk
- 80 kart (po 10 na każdy z 8 ludów)
- 4 pionki graczy
- 40 drewnianych znaczników (po 10 dla każdego gracza)
- 40 żetonów kryształów (20 o wartości 1, 20 o wartości 3)
- 15 złotych smoczych łusek
- 3 figurki smoków.

Pudełko wykonane jest z solidnej, grubej tektury, co czyni je odpornym na uszkodzenia. Wieko zdobi piękna grafika Pałacu Królewskiego, dając przedsmak co do zawartości.

Instrukcja, ozdobiona identycznym obrazkiem, jest stosunkowo krótka i przejrzysta. Liczne przykłady czynią zasady łatwo przyswajalnymi. Warto zwrócić uwagę na ostatnie strony, będące jedynie (niekoniecznym do gry) opisem budynków – dzięki temu bliżej poznamy miasto i jego mieszkańców.

Wewnątrz pudełka brakuje niestety osobnych przegródek na poszczególne elementy, jednak wystarczą raptem 4 woreczki strunowe by utrzymać porządek.

Na karty natomiast otrzymujemy specjalne pudełko, co gwarantuje, że nie pogubią się, ani nie zniszczą. Jest to istotne, ponieważ każda z nich stanowi małe dzieło sztuki – każdą zdobi inny rysunek przedstawiciela danej rasy i każda cieszy oko. Jako minus należy jednak zaliczyć fakt, że wykonane są z dość cienkiego papieru. Chociaż nie wydają się być podatne na uszkodzenia, możliwe, że z czasem będą się wycierać i zaginać. Zapobiegliwi mogą tym samym zechcieć je chronić – karty są trochę węższe od standardowych, ale pasują do koszułek.

Równie staranne rysunki zdobią płytki budynków. Jako że są one dwustronne, po stronie „zniszczonej” znajdują się projekty budynków, zaś po „odbudowanej” – budowle w całej okazałości – monumentalne i zachwycające. Wysoka estetyka grafik czyni rekonstrukcję miasta prawdziwą przyjemnością.



Nie sposób też nie wspomnieć o figurkach smoków. Każda wykonana jest z niezwykłą dbałością o szczegóły; można wręcz policzyć łuski, zęby i pazury. Krótko mówiąc – są po prostu piękne. Dodatkowy plus za brak wystających, delikatnych elementów – tu nic nie ma prawa się odłamać.

Na koniec warto dodać, że płytki, obelisk, żetony i łuski wykonane są z grubej, wielowarstwowej tektury, co z jednej strony czyni je trwałymi, lecz z drugiej podatnymi na rozwarstwianie na narożnikach.

Podsumowując, mimo drobnych niedociągnięć, ogólny obraz gry pod względem wizualnym jest bardzo pozytywny.

Przebieg rozgrywki

Blue Moon City przeznaczone jest dla 2 do 4 osób. Mało skomplikowane zasady oraz brak otwartej rywalizacji sprawiają, że w rozgrywce mogą uczestniczyć nawet małe dzieci. Jednocześnie i zaawansowani gracze nie powinni się nudzić – gra, jak na dzieło Knizi przystało, pozwala na wiele zagrań taktycznych.

Na początku rozmieszcza się płytki budynków tak, aby ukazywały plany budowli. W centrum powinien znajdować się Dziedziniec (jako jedyny od początku gry jest ukończony), a wokół niego Pałac i 3 świątynie. Pozostałe płytki rozkłada się losowo. Obok miasta umieszcza się Obelisk, żetony kryształów, smocze łuski (przy 4 graczach 15, przy 3 – 12, a przy 2 – 9) oraz figurki smoków. Uczestnicy wybierają dla siebie kolor i stawiają swoje pionki na Dziedzińcu. Każdy z nich otrzymuje znaczniki

odpowiedniej barwy oraz po 8 kart. Teraz wystarczy już tylko wybrać pierwszego gracza i można rozpocząć grę.

Każda tura składa się z 3 faz:

I - ruch

II – budowa

III – odrzucanie i dobieranie kart

Wygrywa ten z graczy, kto jako pierwszy złoży określoną liczbę ofiar: 6 przy grze dwuosobowej, 5 przy 3 graczach i 4 przy 4.

Pierwsza faza tury to ruch.

Gracz może przesunąć swój pionek maksymalnie o 2 płytki budynków. Dozwolone jest przemieszczanie się w górę, dół lub na boki; można także zmienić kierunek w trakcie ruchu.



Druga w kolejności następuje faza budowy. Gracz może, korzystając z kart, odbudować jeden lub więcej fragmentów budowli, na której zakończył ruch. Jeżeli natomiast znajduje się na Dziedzińcu, może złożyć ofiarę bogowi Blue Moon.

● Odbudowa budynku

Każda płytka budowli posiada kolorowe pola (1, 2, 3 lub nawet 4) z numerami. Odpowiadają one fragmentom danego budynku. Aby odbudować taki fragment należy użyć surowców w takim kolorze i ilości, jak wyznacza rysunek. W tym celu zagrywa się z ręki karty odpowiedniej barwy, o łącznej wartości surowców równej lub większej od wskazanej na polu. Karty te są odrzucane, a gracz może umieścić swój znacznik na danym fragmencie budowli.

Aby cały budynek został odbudowany, należy

naprawić każdą jego część. Kiedy tak się stanie, przyznawane są nagrody. Gracze, którzy odbudowali najwięcej fragmentów lub najcenniejsze z nich, najbardziej na tym zyskują.

Warto dodać, że sąsiedztwo już odnowionych budynków również zwiększa nagrodę, którą stanowią krysztály, smocze łuski i/lub karty. Dodatkowe łuski otrzymać można odbudowując fragment budowli w obecności smoka. Złote łuski są cennym trofeum, gdyż wymienia się je na krysztály.

● Składanie ofiar

Gracz, którego pionek znajduje się na Dziedzińcu, może złożyć ofiarę. Cyfry na Obelisku oznaczają ilość krysztály, które należy poświęcić. Użyte w tym celu żetony odkłada się na bok, a gracz umieszcza swój znacznik na odpowiednim polu Obelisku, poczynając od jego podstawy. W czasie



tury można złożyć tylko jedną ofiarę.

Ostatnia faza to odrzucanie i dobieranie kart. Na zakończenie swojej tury gracz może odrzucić do dwóch kart. Następnie dobiera z talii o 2 więcej niż zdecydował się odłożyć.

Konieczne należy w tym miejscu wspomnieć o specjalnych mocach kart. Te o wartości 1 lub 2 posiadają dodatkowe zdolności, dzięki którym mogą być wykorzystane inaczej niż tylko do odbudowywania. Do takich mocy należą: możliwość przesunięcia smoka lub swojego pionka, wykorzystania kart jako jokery, zmiany koloru innych kart lub złożenia Obeliskowi więcej niż jednej ofiary w ciągu tury.

Tym samym niskie nominały tych kart rekompensowane są przez ich zdolności specjalne. Takie posunięcie czyni rozgrywkę jeszcze bardziej urozmaiconą.

Podsumowanie

Blue Moon City to tytuł godny polecenia właściwie każdemu. Bajecznie kolorowe grafiki oraz proste i klarowne zasady czynią z niego idealną grę familijną. Także tym, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z planszówkami, **Blue Moon City** powinno przypaść do gustu, nie zrazić na wstępie i zachęcić do bardziej skomplikowanych pozycji. „Starzy wyjadacze” natomiast mogą przy tej grze odetchnąć od wysokiego poziomu abstrakcji, czy ostrej rywalizacji, cechujących inne tytuły. Wiek, poziom zaawansowania, a nawet preferencje w kwestii gier planszowych przy **Blue Moon City** nie

mają żadnego znaczenia. Warto też dodać, że pozycja ta sprawdza się świetnie jako rozrywka „turystyczna” – elementy można bez problemu zapakować w mniejsze pudełko i zabrać ze sobą dosłownie wszędzie, a do rozgrywki także wiele miejsca nie trzeba.

Jeśli zsumuje się wszystkie te zalety, wniosek jest tylko jeden – tę grę po prostu warto mieć.

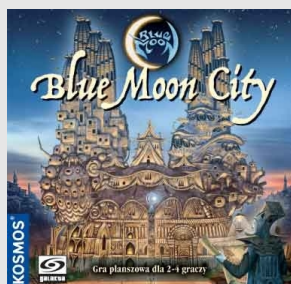


Komentarz do oceny

Wykonanie: Przepiękne grafiki, zachwycające figurki, a wszystko z trwałych materiałów. Małe minusy za karty z dość cienkiego papieru i rozwarstwiającą się miejscami fakturę.

Miodność: Plansza generowana w sposób losowy z płytek budynków sprawia, że rozgrywka za każdym razem wygląda inaczej. Nie sposób opracować jednej uniwersalnej taktyki na zwycięstwo. Mimo to, po dłuższym czasie gra staje się nieco schematyczna i może się nudzić.

Cena: Wysoka jakość wydania produktu, spora ilość starannie wykonanych elementów, polska, przyzwoicie przetłumaczona instrukcja, a wszystko to za niecałe 100 zł. Pozostaje tylko polecić.

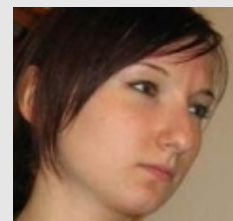


Blue Moon City

Wykonanie: 9/10

Miodność: 7/10

Cena: 9/10 (99,00 zł)



zrecenzowała: jestem_wredna

Scion: Hero

Gra o rzucaniu samochodami



White Wolf po raz kolejny udowadnia nam, że wystarczy chwilę pogłównkować, połączyć kilka legend, historii, mitologii w jedną całość i otrzymamy gotowy system. Takim właśnie „zlepkiem” jest jedno z jego najnowszych dzieci, a mianowicie **Scion: Hero**, pierwszy z trzech podręczników traktujących o stawaniu się bogiem. Oparty jest na mechanice bardzo podobnej do tej z linii **nWOD** i **Exalted**, a osadzenie go w naszych realiach może wydać się ciekawą alternatywą dla wszystkich tych, których znudziła już gra wampirami, wilkołakami, magami i resztą menażerii ze stajni **WW**. Co ważniejsze jednak, nasz bohater będzie z pewnością o wiele potężniejszy niż

jakakolwiek postać początkowa stworzona w **nWODzie**. W tym systemie gramy naprawdę potężnymi kołesiami. Przyjrzyjmy się zatem systemowi.

Scion fabularnie

Ten akapit dałoby się podsumować jednym słowem – mało. Oprócz naprawdę długiego opowiadania (około 40 stron!), które opowiada o tym jak pewien zwyczajny koleś dowiedział się, że jest jednym z potomków pewnego boga otrzymujemy kilka szczątkowych informacji o tym, jak to bogowie z różnych panteonów uwięzili Tytanów ich rodziców, a później sami odeszli z tego świata żeby uniknąć wojny pomiędzy sobą. Jak to jednak w bajkach bywa Tytani uciekli ze swojego więzienia i bogowie znów musieli zejść na ziemię, aby toczyć zażartą wojnę na śmierć i życie za pomocą swoich potomków. Tak w skrócie można określić większą część informacji fabularny. Oczywiście, dostajemy jeszcze rozdział o poszczególnych panteonach (a jest ich sześć – egipski, grecki, norcki, aztecki, japoński i voodoo), ale informacje o nich zawarte sprowadzają się do krótkiego opisu bogów i mocach jakimi mogą obdarować swoich potomków. Dodatkowo każdy panteon kończy się przykładowym bohaterem, potomkiem jednego z bogów doń należącego. Jak widać warstwa fabularna nie poraża zbyt swoją głębią.

Scion od strony sklepu mięsnego

Jak już pisałem wcześniej, **Scion** to gra o rzucaniu samochodami. Mechanika zajmuje ponad połowę podręcznika i przeprowadza nas przez arkany tworzenia postaci, epickich mocy, zasad walki, możliwości rozwoju, itd. To, co wyróżnia **Sciona** pośród innych systemów to z pewnością fakt, że nasz bohater jest naprawdę kimś bardzo potężnym. Jest to już zabieg znany z **Exalted**, innego produktu **WW**. Świeżo wykreowana postać jest w stanie sama stawić czoła oddziałowi **S.W.A.T** i wyjść z tej

konfrontacji z zaledwie kilkoma zadrapaniami. Większość możliwości jakie dają nam moce sprowadza się bowiem do tak czy inaczej rozumianej walki. Oczywiście jest kilka innych, bardziej pokojowych (takich jak chociażby *Fertility*, który powoduje niezwykłą płodność ziemi), jednak nikną one pod natłokiem „powerów” użytecznych do uziemiania potomków tytanów. Dodajmy jeszcze, że rozdział o antagonistach zajmuje ponad 40 stron i wypełniają go setki współczynników. Daje nam to pełny obraz tego, na co nastawiony jest podręcznik. Oczywiście, nie znaczy to, że w **Scion** nie można prowadzić „bardziej ambitnych” sesji – świadczy to jedynie o zamyśle samych twórców systemu.

Scion od strony narratora

Również i od tej strony podręcznik prezentuje się średnio okazale. Kilka porad o tym jak prowadzić epickie kampanie to raczej nic nowego, jedynie odgrzewane kotlety podane w nowej panierce po raz n-ty. O wiele ciekawiej przedstawia się rozdział o przeznaczeniu (*Fate*), który jest moim zdaniem najfajniejszym narzędziem z całego podręcznika. Otóż, każdy boski potomek jest mocno związany niemi przeznaczenia i im bardziej staje się legendarny, tym większe kłopoty do siebie przyciąga. Przy okazji mogą cierpieć ludzie, z którymi się związał, a pomysły na sesję piszą się same. Ten pomysł, zaczerpnięty z mitologii greckiej, jest jednym z największych atutów podręcznika.

W tej jego części otrzymujemy również przykładową sagę, która jest dosyć obszerna (ponad 50 stron) i z pewnością może stanowić dobry początek dla „świeżego” narratora. Starzy wyjadacze również mogą z niej skorzystać, aby tworzyć swoje własne

przygody. Sam jestem zwolennikiem „przykładowych przygód” bowiem najlepiej oddają one zamysły autorów i pomagają tworzyć sesję „w klimacie” podręcznika. Jednak rozdział ten jest zdecydowanie zbyt długi – wolałbym zamiast niego więcej fabularnego tła.

Podsumowanie

Scion jest grą przeciętną. Za dużo mechaniki, za mało opisów fabularnych i zbyt dużo miejsca zmarnowanego na niepotrzebne w sumie rzeczy. Jego plusem jest z pewnością wykorzystanie mechaniki k10 *made by White Wolf*, jego podstawowym minusem nuda więżąca podczas czytania podręcznika. Przedzieranie się przez kolejne strony przepakowane mechaniką przypomina trochę poznawanie **Podręcznika Gracza do AD&D** niż narracyjny produkt. **Scion** z pewnością spodoba się wszystkim tym, którzy lubią pokombinować sobie *combosy*, aby jak najlepiej dopakować swoją postać. Inni zaś mogą stwierdzić, iż jest to gra niekoniecznie dla nich.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Solidne jak na **White Wolfa** przystało. Twarda okładka, kreda, kilka kolorowych stron i całkiem fajne rysunki. Wykonanie to zdecydowany plus tego podręcznika.

Miodność: Uboga warstwa fabularna, dużo mechaniki, żmudny proces czytania podręcznika. Wszystko to poważnie zaniża ocenę tego aspektu.

Cena: Relacja ceny do wykonania jest rewelacyjna. Relacja ceny do zawartości wypadnie dobrze jedynie w oczach ludzi, którzy lubią siedzieć i „grzebać mechanicznie” w swojej postaci. Inni będą zawiedzeni.

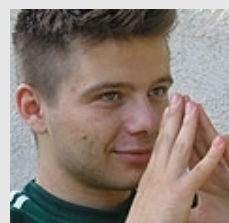


Scion: Hero

Wykonanie: 8/10

Miodność: 5/10

Cena: 6/10 (99.95 zł)



zrecenzował: Sting

Styczeń 2008

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 5, luty 2008

w numerze między innymi:
CthulhuTech
Marvel Heroes
Niagara

