

w numerze: wywiad z Dariuszem Domagalskim



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 41, luty 2011



**Talisman: Góry
Inca Empire
Chez Geek
Nile
Pylos**

**Magnum Sal
Lone Wolf: Ucieczka Przed Mrokiem
Graj Trikiem
Scion: Companion**


REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

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

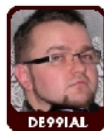
Od kiedy tylko zacząłem interesować się fantastyką, a było to już dość dawno temu, byłem świadkiem niekończących się dyskusji o podziałach wśród jej fanów. Planszówkowcy, karciankowcy, erpegowcy, fani literatury, fani "dobrej i głębokiej literatury", światomrokwowcy, warhammerowcy i wiele innych etykietek, które przyklejali sobie (a częściej im przyklejano) ludzie było - i jest nadal - w użyciu na porządku dziennym. W świecie, w którym każdy poszukuje dla siebie nieustannie jakiejś niepowtarzalnej tożsamości nie jest to co prawda niczym dziwnym, jednak nie mówimy tutaj o pewnych spójnych "pakietach tożsamościowych", które nabywają grający w gry czy czytający książki i które zaczynają ich nagle wyróżniać spośród innych podgrup należących do świata fantastycznego. Sam fakt bycia fanem fantastyki, określa bowiem naszą tożsamość w ten czy inny sposób - wszak jest to jedno hobby, a nie zbiór kilku różnych - natomiast reszta podziałów to już czysta próba budowania sobie bezpiecznego getta (sic!) lub zamknięcia innych w obozie, który w oczach zamykających jest gorszy i śmieszniejszy od ich własnego. Zauważmy, że większość takich podziałów tworzona jest na zasadzie pejoratywnej - eurogry vs ameritrash, D&D kontra "poważne" erpegi, "głęboki" (i po części medialnie wykreowany na "tego wielkiego") Dukaj kontra prymitywne zainteresowania literackie tych głupich i maluczkich, którzy NIE ROZUMIEJĄ przesłania "dzieła" i tak dalej. Świadomość kreowana negatywnie nigdy nie przynosi niczego dobrego, a Internet i blogosfera huczy wręcz od niekończących się sporów, które nie doprowadzą nigdy do sensownego rozwiązania, ponieważ ich zadaniem jest stygmatyzacja tych, którzy nie pasują do czyjejś wizji hobby. A co śmieszniejsze, ci stygmatyzujący, wylogowując się ze swojego bezpiecznego internetowego konta, bardzo często oddają się tym "gorszym" formom rozrywki, nawet się nad tym nie zastanawiając. Bo czy przez całe życie można czytać tylko te "głębokie" dzieła, albo grać w tylko w "te poprawne" gry (w oczach naszych znajomych oczywiście, ponieważ chodzi tutaj głównie o przypodobanie się tej właśnie grupie)? Oczywiście nie da się, a jeśli ktoś nie wierzy, niech zajrzy do wywiadu z Dariuszem Domagalskim i naocznie przekona się, że tworzenie tego typu podziałów jest sztuczne. Fantasta jest wszak fantastą, a dobrowolne zamykanie się w getcie to odbieranie sobie przyjemności płynącej z szerokiego spektrum doznań.

Do zobaczenia za miesiąc!

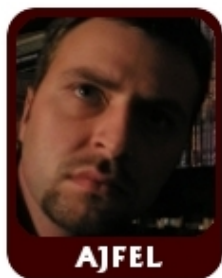
Nr 41, Luty 2011

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów o numerze  STING
- 4 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier  AJFEL
- 8 **Kiedyś moja pasja
literacka szła
ramię w ramię z grami**
Wywiad
z Dariuszem Domagalskim  RAKADY SAULSKI
- 12 **Spacer po górach**
Talisman: Góry  RAFAL CHOLEWA
- 14 **Zjednoczone Cztery
Części**
Inca Empire  AJFEL
- 18 **Prawdziwy luzak może
być tylko jeden**
Chez Geek  STING
- 22 **Rolnictwo
w cieniu piramid**
Nile  DARCANE

- 25 **Kółko i krzyżyk
– teraz w 3D!**
Pylos  DARCANE
- 28 **Bierzcie i fedrujcie!**
Magnum Sal  JASKIER
- 31 **Wiedźmin i Kai
podobny żywot wiedli**
Lone Wolf:
Ucieczka Przed Mrokiem  RAFAL CHOLEWA
- 35 **Lecenie w kulki
z graczami**
Graj Trikiem  DE99IAL
- 36 **Bogowie do kwadratu**
Scion: Companion  SHADENC
- 39 **Plany na marzec**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Kolejna porcja kart do Dominiona

Rio Grande Games konsekwentnie dba o to, by fani popularnej karcianki **Dominion** mieli na co

wydawać pieniądze. Niebawem na sklepowe półki trafi już piąty dodatek do gry zatytułowanej **Cornucopia**. Będzie to „mały” dodatek, a więc podobnie jak **Alchemy**, a w odróżnieniu od np. **Seaside**, nie będzie samodzielną grą. Tradycyjnie otrzymamy zestaw nowych rodzajów kart królestwa, dzięki którym

nawet przy częstych rozgrywkach nie grozi nam sytuacja, w której kolejne partie są do siebie podobne.

... i kolejna porcja kart do Thunderstone

AEG zaplanowało na luty premierę kolejnego, tym razem samodzielnego dodatku do karcianki **Thunderstone** (polska edycja nosi tytuł **Kamień Gromu**).

Dragonspire będzie samodzielnym zestawem kart, który można będzie także połączyć ze wcześniejszymi tytułami serii. Możemy spodziewać się tu znaczącego urozmaicenia pierwotnych zasad, talii pięciuset kart, specjalnej planszy podziemi oraz zestawu efektownych, plastikowych znaczników doświadczenia.



Planszowy Świat Dysku, dwa razy

Dobra wiadomość dla fanów niezwyklego **Świata Dysku** i osadzonej w nim fantastycznej serii książek Terry'ego Pratchetta. Pojawiły się zapowiedzi dwóch gier planszowych zainspirowanych tym niezwykłym uniwersum. Pierwsza, zatytułowana **Guards! Guards!**, wydana zostanie latem tego roku przez Z-Man Games i fabułą ma nawiązywać do książki Pratchetta o tym samym tytule. Nad drugim projektem pracuje Martin Wallace – na tę grę poczekamy nieco dłużej, do odbywających się jesienią targów Spiel w Essen. Planszowa rywalizacja w barwnej scenerii miasta Ankh Morpork to nie lada gratka dla

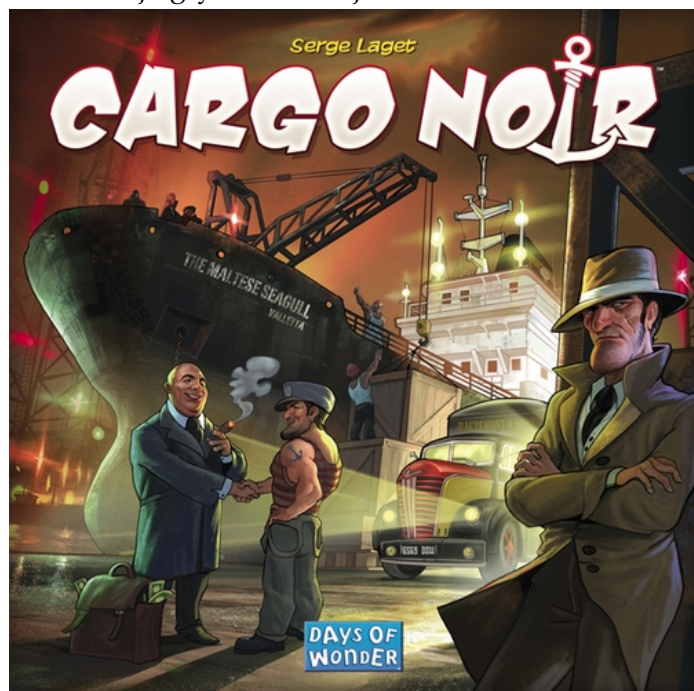
fanów prozy Pratchetta, osoba Martina Wallace'a jest zaś gwarantem solidnego tytułu opartego na niebanalnej mechanice. Pozostaje uzbroić się w cierpliwość i czekać na bliższe informacje na temat obydwu projektów.



Nowa planszówka

od Days of Wonder

Już niebawem na sklepowe półki powinna trafić najnowsza gra wydawnictwa Days of Wonder: **Cargo Noir**. Akcja gry osadzona jest w latach 50. XX wieku

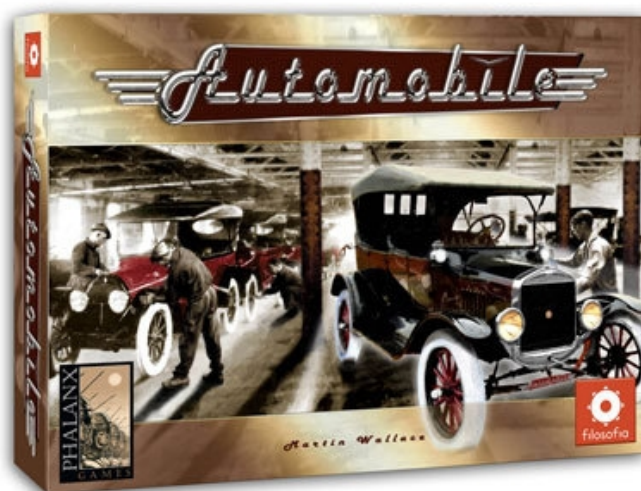


i opowiada o przemyśle rozmaitych towarów między największymi portami morskimi. Tradycyjnie dla DoW szykuje się gra niezwykle kolorowa, pięknie wydana i nieprzesadnie złożona, a więc solidna pozycja w gronie rodzinnych planszówek. Za projekt odpowiedzialny jest Serge Laget, którego znamy z takich uznanych hitów Days of Wonder jak **Shadows over Camelot** czy **Mystery Express**.

Dwie nowości

od Phalanx Games

Od pewnego czasu nie miałem okazji pisać o nowościach Phalanx Games, zatem nadrabiam zaległości, gdyż szykują się dwa nowe produkty. **Pierwsza Wojna Światowa** to niezwykle interesujący projekt Teda Raicera. Gra symuluje przebieg Wielkiej Wojny na szczeblu strategicznym. Cechują ją przystępne reguły i krótki czas rozgrywki (120 minut). To godna uwagi propozycja dla osób zainteresowanych grami wojennymi, które w ramach poznawania tej tematyki nie chcą od razu trafić na głębokie wody skomplikowanych, wielogodzinnych strategii.

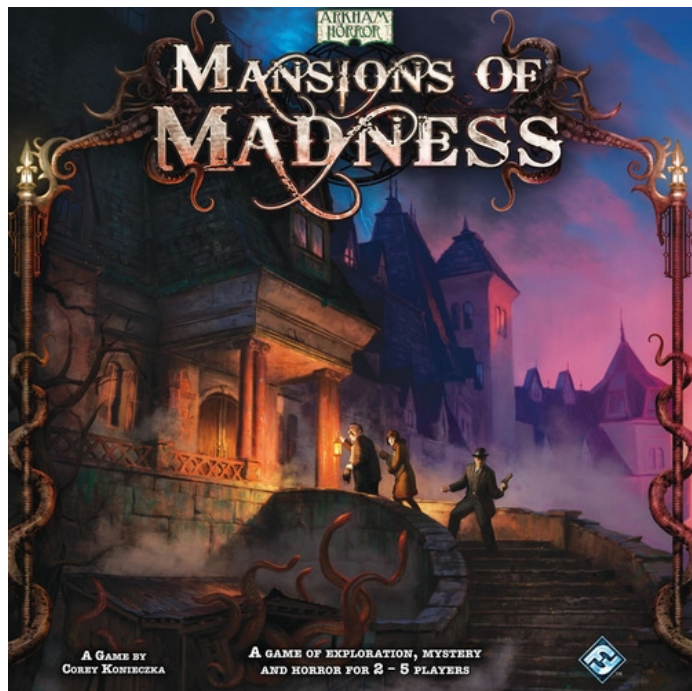


Automobile to długo oczekiwana gra ekonomiczna (wydanie Phalanx Games ukaże się w zmienionej szacie graficznej względem pierwowzoru Warfrog Games z 2009 roku). Uczestnicy rozgrywki wcielają

się tu w przedsiębiorców działających na rynku motoryzacyjnym w Ameryce na początku XX wieku. Prowadzenie koncernów motoryzacyjnych, budowa fabryk, rozwój technologiczny, wsparcie słynnych inżynierów i tworzenie sieci sprzedaży – wszystko to znajdziemy podczas ekonomicznej rywalizacji w *Automobile*.

Mansions of Madness po polsku w czerwcu

Coraz więcej mamy doniesień na temat najnowszej gry planszowej Coreya Konieczki zatytułowanej **Mansions of Madness** – kolejnej, efektownej przygodówki, której akcja dzieje się w Arkham, niewielkim miasteczku znanym z kart powieści grozy H. P. Lovecrafta. Rodzimych graczy przede wszystkim powinien ucieszyć fakt, że wydawnictwo Galakta zapowiedziało polską edycję tej gry. Wersja angielska już jest dostępna w przedsprzedaży, natomiast polskie wydanie zapowiadane jest na czerwiec.



Tide of Iron na wschodzie

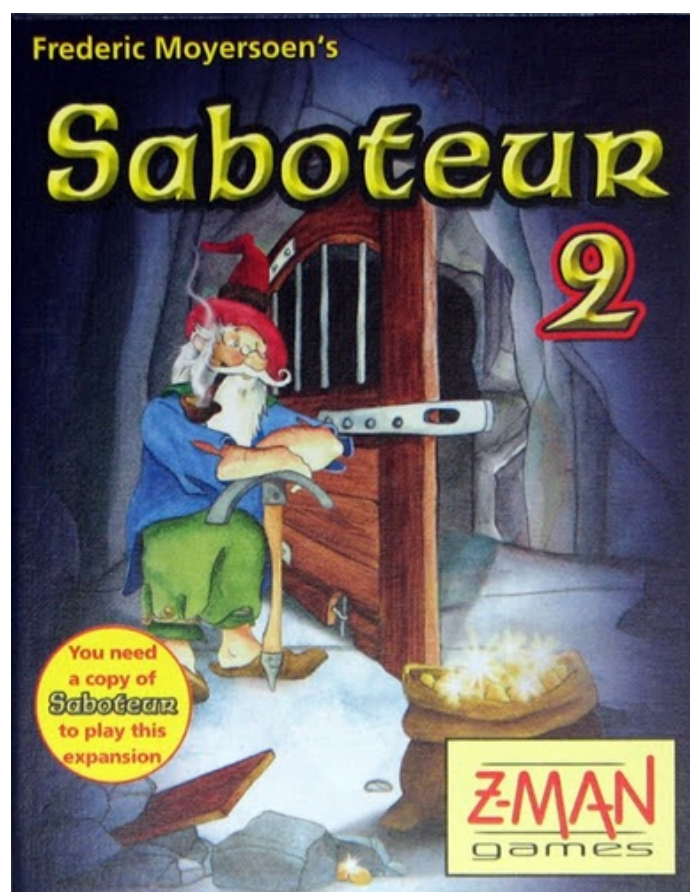
Minęły długie miesiące od ostatnich doniesień na temat prac nad **Fury of the Bear**, najnowszym dodatkiem do **Tide of Iron** – popularnej planszowej strategii w realiach II wojny światowej. Tymczasem kilka dni temu na stronach Fantasy Flight Games opublikowana została instrukcja do tego rozszerzenia, a to oznacza, że produkt niebawem trafi do sprzedaży. **Fury of the Bear** zawiera modele jednostek Armii Czerwonej i wszystkie niezbędne elementy do tego, by rozegrać scenariusze na froncie wschodnim.



Dodatek do Sabotażysty

W marcu, nakładem wydawnictwa G3 powinno trafić do sprzedaży rozszerzenie popularnej, karcianej party-game **Sabotażysta**. W skład dodatku wchodzi 66 kart i 32 żetony. Dla fanów wesołej gry o krasnoludzkich górnikach przygotowano sporo nowości: nowe karty tuneli, akcji oraz dodatkowe, ciekawe

role. Podział kopaczy na dwie drużyny i specjalne role krasnoludów, zdobywających grudki złota na niespotykanych dotąd warunkach – wszystko to zapowiada się bardzo ciekawie, choć ciężko oprzeć się wrażeniu, że gra z rozszerzeniem, jeszcze bardziej niż zestaw podstawowy, zalecana będzie dla liczniejszego grona uczestników.

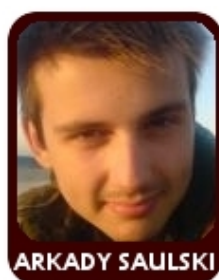


Wywiad z Dariuszem Domagalskim

Kiedyś moja pasja literacka szła ramię ramię z grami



Dariusz Domagalski – urodzony w 1972 roku w Gdyni, obecnie mieszkający w Gdańsku. Autor krzyżackiej trylogii łączącej historię z fantazy i elementami mistycyzmu. Na swoim koncie posiada również opowiadania z dziedziny hard sf, space opera, a także humoreski o dzielnych marynarzach floty wojennej z ORP „Dzik”. Scenarzysta komiksów o przygodach jarla i jego hirda nieokrzyszanych wikingów. Felietonista związany z magazynem **Science Fiction Fantasy i Horror**.



Arkady Saulski: Jak byś siebie określił? **Dariusz Domagalski** – pisarz, gracz, hobbysta?

Dariusz Domagalski: Obecnie przede wszystkim pisarz, ale kiedyś pasja literacka szła ramię w ramię z grami. Te dwie dziedziny traktowane były po równo i poświęcałem tyle samo czasu na pisanie, granie oraz malowanie figurek. Teraz te proporcje się odwróciły, co jest zrozumiałe, bowiem wzrosła liczba zamówień na teksty i wydawcy gonią z terminami. Jednakże staram się zawsze wygospodarować czas na bitewniaki, karcianki i gry planszowe.

A.S.: Jak rozpoczęła się Twoja przygoda z grami?

D.D.: Niestety okres mojego dzieciństwa i wczesnej młodości przypada na szare czasy komuny, kiedy nie było takiej różnorodności na rynku gier. Pamiętam artykuły na temat gier i same gry publikowane w czasopiśmie **Razem** – to było coś niesamowitego, jakiś powiew magii z innego świata. Rozbudzały moją wyobraźnię, ale także pojawiało się uczucie zazdrości, że na zachodzie mają tak fajne rzeczy.

Potem pojawiło się wydawnictwo **ENCORE** i wówczas świat gier zupełnie mnie pochłonął. Wraz z kolegami całe godziny spędzaliśmy „łupiąc” w **Gwiezdnego Kupca** (tę grę jeszcze posiadam i na-

wet od czasu do czasu gram), **Labirynt Śmierci**, **Bogowie wikingów**, **Ratuj swoje miasto** czy **Bitwę na polach Pelennoru**. Wykorzystując mechanizm tej ostatniej, stworzyliśmy własną grę, o planszy mieszczącej się na dwóch arkuszach brystolu, rozbudowanej o całe armie, dodatkowe jednostki (w tym lotnictwo – smoki), jak również zasady ekonomiczne (wozy przewożące żywność). Od tego czasu tworzyliśmy własne gry, bardziej i mniej udane, ale zawsze zabawa była przednia.

Następnie nadeszły nowe czasy, rynek w Polsce się otworzył. Nagle dostaliśmy fabularnego **Warhammera**, pierwszą polską grę fabularną **Kryształ Czasu** wydawaną w **Magii i Mieczu**, a zaraz za tym ruszyła cała maszynka rynku gier. I wreszcie byłem usatysfakcjonowany.

A.S.: Opowiedz, proszę, o swoich ulubionych grach planszowych, karcianych albo RPG. Jaki gatunek jest Ci najbliższy?

D.D.: To od nastroju zależy, po jakie gry sięgam w danym momencie i nie tylko mojego, ale również przyjaciół, z którymi gram. Jeśli chodzi o bitewniaki, to sztandarową pozycją jest oczywiście **Warhammer Battle**, gdzie kolekcjonuję armię Bretonii, chociaż ostatnio częściej gramy w **Full Thrust** – kosmiczne bitwy gwiazdnych okrętów. Niegdyś były też **Chronopia**, **Warzone**, **Star Wars Miniatures**, **Lord of the Rings** i pewnie coś by się jeszcze znalazło.

Jeśli zaś chodzi o gry karciane, to pierwsze kroki stawiałem przy **Doomtrooperze**, potem był **Magic the Gathering**, w którym w swoim czasie odnosiłem sukcesy w trójmiejskich turniejach, **Star Wars – Customizable Card Game** (dwukrotne uczestnictwo w Mistrzostwach Polski), **Lord of the Rings**, **Kult**, **Shadowrun**, **Star Trek**, **Dark Eden**, **Veto**... Ale karciane gry kolekcjonerskie to droga zabawa, więc obecnie skłaniam się bardziej w kierunku gier typu **Warhammer: Inwazja**, gdzie zawartość zestawów jest z góry określona.

No i są też gry planszowe, najróżniejszego rodzaju, w które gram już bez tego zastrzyku adrenaliny, rywalizacji, lecz dla zabawy. Natomiast RPG jakoś nigdy specjalnie mnie nie pasjonowały. Wolałem pisać opowiadania, powieści, niż wymyślać scenariusze.



A.S.: Czy masz tytuły, do których zawsze wracasz? Gry, bez których nie wyobrażasz sobie tego hobby?

D.D.: Jeśli chodzi o gry planszowe, to dla mnie obecnie numerem jeden jest **Battlestar Galactica**, łącząca w sobie dobrze przemyślaną mechanikę, klimat serialu i pewien element paranoi, który sprawia, że zabawa nabiera rumieńców. Świetną pozycją jest też **Ghost Stories**, kooperacyjna gra, w której gracze muszą ze sobą współpracować. Lubię też **Ticket to Ride** w dobrym towarzystwie. Z polskich gier fenomenem jest dla mnie **Neuroshima Hex**. Zdarza mi się także grać w **Formułę 1**, którą przerobiliśmy na managera. Nasza wersja jest rozbudowana, z kartami umiejętności, cechami poszczególnych kierowców i dodatkowymi zasadami walki o pole position.

A.S.: Jak oceniasz obecny rynek gier? Czy tytuły wychodzące miesiąc po miesiącu, polskie i zagraniczne, reprezentują sobą coś wartościowego? Czy może uważasz, że rynek jest już przesycony, a innowacyjność zastąpiła bajery?

D.D.: Jak wcześniej wspomniałem, za czasów mego dzieciństwa takich obfitości nie było. Często tworzyliśmy własne gry, inne urozmaicaliśmy, dodając nowe elementy. Teraz praktycznie mamy wybór nieograniczony, gry różnorodne, graficznie dopracowane do perfekcji. I tylko się z tego cieszyć. Czasami myślę sobie, że nie pozostawiają pola dla wyobraźni, ale to już moje subiektywne odczucie. Zdarza się jednak, że dostrzegam mankamenty w mechanice, zasadach i nie wszystkie gry są pod tym względem dopracowane. Również zastrzeżenia mam do małej złożoności i komplikacji niektórych gier planszowych, próżno szukać takiej pozycji, jaką był **Gwiezdny Kupiec**. Jednakże nie rzutuje to na pozytywny obraz rynku gier. Do tego powstaje sporo sklepów z grami, w tym liderujący im REBEL. Mamy polskich wydawców, którzy śmiało mogą konkurować z tymi zagranicznymi. Widzę, że coraz więcej ludzi przekonuje się do tego typu rozrywki. Grają całe rodziny, małżeństwa, młodzież, studenci, przekonani, że to nie tylko świetna rozrywka, ale gry planszowe budują relacje międzyludzkie. Oby tak dalej!

A.S.: Jesteś zapalonym graczem w Warhammer: Inwazję. Opowiedz nam, proszę, więcej o Twoich sukcesach na tym polu.

D.D.: Lubię świat **Warhammera**, od czasu, gdy wyszła na nasz rynek gra fabularna. Jest to świat fantasy najbliższy mojemu sercu, mocno osadzony w realiach średniowiecza, gdzie rasy mają przynależne im archetypiczne miejsce.

Gram w **Warhammera** figurowego, ze znajomymi mamy też ligę **Bloodbowla**, więc oczywiste było, że po wydaniu polskiej edycji Inwazji, też w to „wejdziemy”. Tym bardziej że od dawna miałem głód na tego rodzaju rozrywkę.

W **Warhammera: Inwazję** odbywają się sankcjonowane turnieje, jest prowadzony ranking, to też mobilizuje, dostarcza adrenaliny. Pierwszy mój turniej w Gdańsku wygrałem, co prawda przy pomocy olbrzymiego szczęścia, ale zawsze to jakiś sukces. Mam nadzieję, że nie ostatni.

A.S.: Czy granie w gry planszowe bądź karciane stanowi dla Ciebie jakąś inspirację przy tworzeniu literatury? Czy te pasje i inspiracje jakoś się krzyżują?

D.D.: Hmm... Nie. Szukam inspiracji raczej w książkach historycznych, życiu codziennym, a gry są dla mnie przyjemną odskocznią. Staram się oddzielać pracę literacką od pasji związanej z graniem. Kusi mnie jednak, żeby kiedyś napisać powieść fantasy w świecie przypominającym ten z **Warhammera**. Kto wie, może kiedyś się uda?

A.S.: A może masz swoją wymarzoną grę? Coś, czego nikt dotąd nie stworzył, a Ty bardzo byś chciał w to zagrać.

D.D.: Tak. Jest to gra, którą stworzyłem przed ponad dwudziestu laty, a nikt takiej jeszcze nie zrobił. Jej tytuł to bodajże **Kolonizator** i dotąd z nostalgią ją wspominam. Każdy z graczy rozwijał swoje imperium kosmiczne, kupował statki badawcze, żeby odkrywać nowe planety (których kart było chyba ze sto), podzielonych na kilka typów: pustynna, wulkaniczna, wodna, lodowa, tropikalna, gdzie można było wydobywać najróżniejsze surowce. Transportowało się je na Ziemię i tam sprzedawało, za co otrzymywało się pieniądze. Jednakże najpierw gracze musieli poradzić sobie z autochtonami żyjącymi na tych planetach, potem rozwinąć całą logistykę, od fabryk, magazynów, biurowców, dział naziemnym broniących planet, myśliwców, grup komandosów, aż po flotę wojenną. Oczywiście prędzej czy później następowały konflikty o planety, zasoby, powstawały sojusze, frakcje, fronty. Czasami gra trwała kilka

dni. Oczywiście na rynku są podobne gry, ale żadna nie jest zrobiona z takim rozmachem.

A.S.: Gry a historyzm. Jest obecnie na rynku wiele gier starających się oddawać realia epok. Czy uważasz, że wiarygodne oddanie tych realiów jest w ogóle możliwe? A może są to dwa pola, które nigdy się nie zetkną?

D.D.: Trudno mi się na ten temat wypowiadać, bo tak naprawdę nie znam wszystkich systemów. Wiem, że były takie próby, jeśli chodzi o gry strategiczne. Twórcy starają się jak najbardziej zbliżyć do realiów epoki, oddać taktykę na ówczesnych polach bitew, rodzaje wykorzystywanej broni czy też specyfikę formacji. Nie wiem, w jakim stopniu to jest potrzebne, bo gra ma przede wszystkim bawić.

Z moim bratem opracowaliśmy autorski system gry bitewnej **Wojny Napoleońskie**, gdzie wprowadziliśmy nowatorskie rozwiązania, takie jak brak kosztu poszczególnych figurek, zmienna inicjatywa oddziałów. Do gry wykorzystujemy modele Italieri, Revela, itp. Opracowaliśmy zasady poruszania się regimientów piechoty, jazdy, jak również wołyżerów, reguły tworzenia czworoboków, palb muszkietowych i szarż konnicy. Zdajemy sobie sprawę, że daleko nam, żeby odwzorować każdy element walk epoki napoleońskiej. Ale najważniejsza jest dobra zabawa.

A.S.: Niedługo wydajesz kolejną książkę. Czy granie kiedykolwiek odrywało Cię od pisania?

D.D.: Nie. Staram się wyznaczać sobie czas na pisanie i na granie. Nie zawsze jest to proste. Granie trzeba sobie zaplanować, umówić znajomych, rozłożyć planszę, czy figurki, więc Czasami jednak, jak siedzę nad tekstem, a pisanie idzie jak przysłowiowa „krew z nosa”, spoglądam na półkę z figurkami i mam ochotę pograć, lub chociaż pomalować jakiś regiment.

A.S.: Opowiedz o swojej kolejnej książce. Czy polecałbyś ją zapalonym graczom?

D.D.: Moja nowa powieść, zatytułowana **I niechaj cisza wznieci wojnę**, ukaże się w kwietniu nakładem wydawnictwa Fabryka Słów. Jest to zbiór opowiadań rozszerzający krzyżacką trylogię. Akcja opowiadań obejmuje okres 1408-1414 i dopowiada historię bohaterów drugoplanowych.

Z czystym sumieniem mogę ją polecić graczom. Pasjonaci gier strategicznych znajdą w niej opisy bitew jak choćby tej na Kosowym Polu czy pod Grunwaldem. Amatorzy RPG pewnie znajdą coś dla siebie choćby w opowiadaniu o wyprawie polskich rycerzy do tajemniczej piramidy w Bośni albo w awanturniczym porwaniu Elżbiety Warszówny.

A.S.: A plany na przyszłość? Kolejne sukcesy w Warhammera: Inwazję? Czy może będziesz chciał trochę odpocząć od grania?

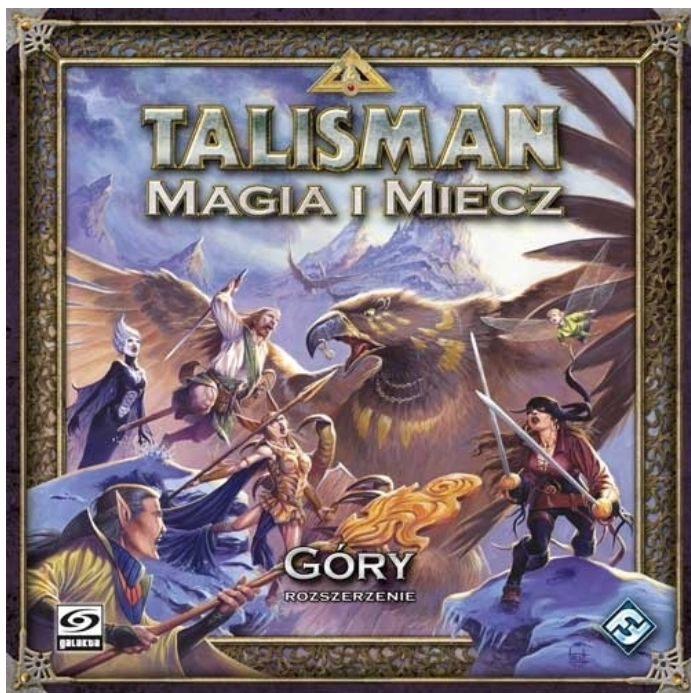
D.D.: Teraz przede wszystkim jestem skupiony na pracy. W tym półroczu kończę dwie powieści, jedną sensacyjno-fantastyczną, drugą historyczną. I raczej będzie odwrotnie, będę chciał odpocząć od pisania, poświęcając się grom. Może uda mi się skończyć malowanie korpusu brytyjskiego i dopracować zasady do **Wojen Napoleońskich**. Na pewno też grać będę w **Warhammera: Inwazję** i inne gry.

A.S.: Dzięki za możliwość przeprowadzenia wywiadu. Pozdrawiam serdecznie.



Talisman: Góry

Spacer po górach



miesiący do tyłu w stosunku do wersji angielskiej.

Rzut okiem na pudło

Góry, tak jak i pozostałe dodatki, został pięknie wydany. Mimo to trudno nie zauważyć pogorszenia jakości niektórych elementów, takich jak figurki poszukiwaczy czy rewersy kart. Już przy okazji **Pod-**

ziemi narzekałem, że moja Cyganka była trochę bardziej gibka niżbym tego od niej oczekiwał. Tutaj ten problem dotyczy niemal każdej figurki na czele z Leśnym Duszką. Ponadto odcienie kart zdecydowanie różnią się od swoich odpowiedników z poprzednich rozszerzeń.

Zapewne doskonale wiecie z autopsji, jak denerwujące jest, gdy otwiera się spore pudło i widzi się w środku beznadziejną tekturkę i niemal słyszy hulający wewnątrz wiatr. Niestety **Góry** zapewniają nam takie właśnie atrakcje. Dodajmy, że kart, figurek i innych cudów z poprzednich dodatków mamy już tak wiele, że nie idzie tego utrzymać w jako takim ładzie w wyprasce z podstawki. Jakim to geniuszem trzeba być, żeby wymyślić, aby, zamiast serwować jałową tekturkę, wykorzystać miejsce w pudle na dodatkową wypraskę rozwiązującą tyle problemów? Jednakże, żeby nie było, że nie zauważam poprawy, muszę przyznać, że byłem w niemałym szoku, gdy w pudełku zobaczyłem wszystkie elementy, włącznie z planszą, zapakowane w woreczki strunowe. Być może jednak ktoś w Fantasy Flight Games ociera się chwilami o geniusz.

Rzut okiem na krainę

Dodatek **Góry** nie wprowadza do świata **Talismanu** rewolucji. Ot dostajemy drugi planszowy narożnik z identycznymi zasadami poruszania się, jak to miało miejsce w przypadku **Podziemi**, co trochę mnie zaniepokoiło. Jeżeli wszystkie przyszłe plansze będą prezentować takie rozwiązania, to będę bardzo zawiedziony. To nie koniec podobieństw między tymi rozszerzeniami. Na samym końcu górskiego szklaku, tak jak na końcu podziemi, czeka na nas boss, który tutaj przyjmuje postać pilnującego skarbów (a jakże!) Orlego Króla. Także i w tym przypadku autor nie popisał się kreatywnością.

Różnice widać jednak w wykorzystaniu dodatku. Jak zapewne pamiętacie, jeżeli gracz zdecydował się już wejść do podziemi, to później gnał czym prędzej do końca lochów. W **Górach** jest inaczej – gracze

często zapuszczają się tu, żeby tylko sobie pospace-
rować, nie myśląc w ogóle o pokonaniu Orlego Kró-
la. Gracze chętnie odwiedzają je już na początku gry,
co w przypadku podziemi byłoby nie do pomyśle-
nia. Czyni to dodatek bardziej grywalnym. Siłą roz-
szerzenia jest jego zbalansowanie. **Góry** zostały do-
brze wyważone: nie znajdziemy tu ani przepakowa-
nych potworów, ani niezwykle potężnych artefak-
tów.

Co jeszcze w pudle?

Oprócz nowej planszy i zestawu kart, dostajemy
standardowo kilka dodatkowych zaklęć i przygód.
Wśród tych ostatnich ponownie znajdziemy takie,
które zaproszą nas do odwiedzenia nowego obszaru
bez pytania nas o zgodę. Kompletnym novum jest
pojawienie się nieznanego wcześniej typu przedmio-
tów: są to tak zwane drobiazgi. Ich innowacyjność
polega na tym, że nie wliczają się do limitu noszo-
nych przez nas przedmiotów. Jest to rozwiązanie
ciekawe i sprawdza się bardzo dobrze. To właśnie
owe drobiazgi stają się celem początkowych wy-
praw.

Warto też zwrócić uwagę na sześciu nowych poszu-
kiwaczy, którzy również prezentują się interesująco i
ożywiają rozgrywkę. Można polemizować na temat
ich zbalansowania, gdyż taki Alchemik wyraźnie gó-
ruje nad innymi. Z drugiej strony, czy nie jest to ele-
mentem gry? Raz ktoś trafi słabszego poszukiwacza,
innym razem na mocniejszego. W końcu w tak loso-
wych grach jak **Talisman** nie chodzi o samo zwycię-
stwo, a o przygodę.

Podsumowanie

Góry są najbardziej grywalnym dodatkiem do **Tali-
smanu**, jaki ukazał się do tej pory. Nie wynika to
jednak z jego innowacyjności, a z właściwego zrów-
noważenia korzyści i zagrożeń, czyli tego, co może
nas spotkać podczas wędrówki po owej krainie. Do-
datek wypełnia lukę, gdy jesteśmy jeszcze za słabi

na wędrówkę po podziemiach, a chodzenie w prawo
i w lewo po planszy głównej staje się nudne. To do-
bre rozszerzenie, choć projekt nie ustrzegł się pew-
nych wad.



Plusy:



Elementy zapakowane
w woreczki strunowe



Nowy typ przedmiotów – drobiazgi.



Zbalansowana rozgrywka

Minusy:



Delikatne figurki



Odcienie kart różniące się o tych z po-
przednich tytułów serii



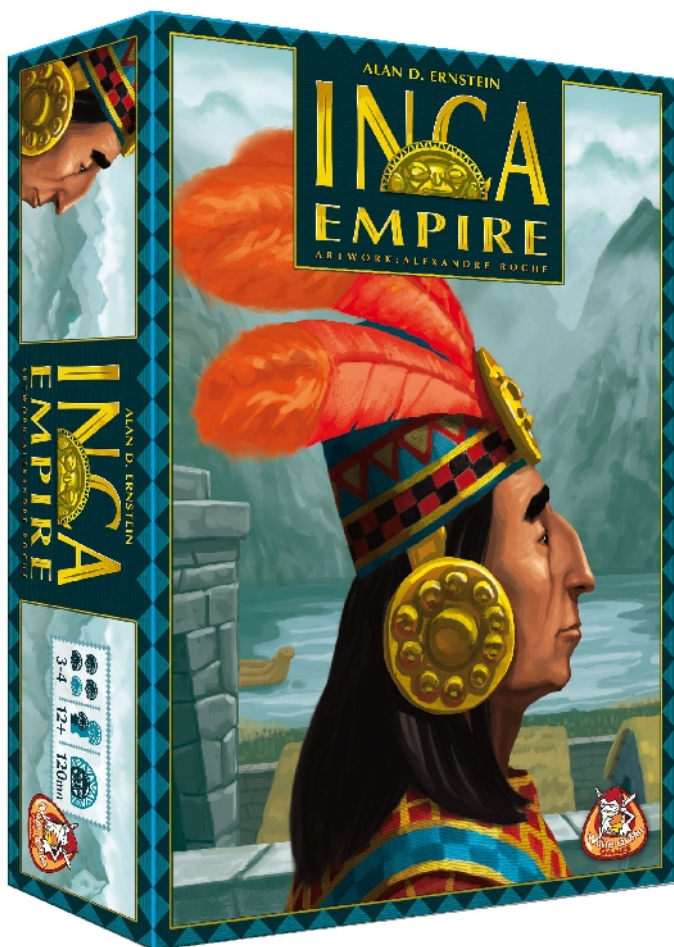
Powielanie rozwiązań (wędrówka po
planszy, boss na końcu)

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 13+ Czas gry: ok.90 minut

Cena: 109,95zł

Inca Empire

Zjednoczone Cztery Części



AJFEL

Państwo Inków (w języku keczua *Tahuantinsuyu*, czyli Zjednoczone Cztery Części) powstało w XII wieku w zachodniej części Ameryki Południowej i w ciągu zaledwie dwustu lat rozrosło się w rozległe imperium. Określenie „Imperium Czterech Części” wy-

nikało z podziału administracyjnego państwa, na którego czele stał boski władca Sapa Inca, zaś każdym z czterech obszarów kraju zarządzał jeden ze spokrewnionych z nim Apu. Właśnie w tych przywódców poszczególnych regionów państwa wcielają się gracze podczas rozgrywki w **Inca Empire**.

Gra opowiada o rozkwicie państwa Inków, okresie intensywnego rozwoju i ekspansji terytorialnej. Każdy z graczy swoimi działaniami przyczynia się do rozbudowy imperium, podbijając nowe regiony, wznosząc miasta i świątynie, rozbudowując rozległe sieci dróg. Jednak to realizowane wspólnymi siłami dzieło powstaje na drodze ostrej rywalizacji. Każdy z zarządców chce, by jego wkład w rozwój państwa był najbardziej imponujący, co zaowocuje największym uznaniem w oczach boskiego władcy Inków.

Elementy gry

Inca Empire zapakowana jest w solidne, niezbyt duże pudełko. Części składowe zestawu to: instrukcja, dwie plansze, talia kart, tekturowe żetony oraz pokaźny zbiór drewnianych znaczników.

Instrukcja prezentuje się bardzo dobrze: reguły przedstawiono w przemyślany, uporządkowany sposób, wzbogacając je informacjami na temat tego, jak faktycznie funkcjonowało państwo Inków. Przykładów ilustrujących reguły nie ma zbyt wiele, ale nie stanowi to większej przeszkody w zapoznaniu się z grą.

Plansze wykonane są bardzo solidnie i efektownie. Każda z nich jest dwustronna: jedna ze stron przeznaczona jest do rozgrywki trzyosobowej, druga zaś używana będzie podczas gry w pełnym, czteroosobowym gronie. Główna, większa plansza prezentuje mapę zachodniego wybrzeża Ameryki Południowej, z naniesionymi oznaczeniami regionów oraz miejsc, w których możliwa będzie budowa dróg, miast i

garnizonów. Na tej planszy znajdują się także pole do umieszczenia talii kart zdarzeń oraz tabelka do oznaczania etapu (tury i fazy) rozgrywki. Tradycyjnie wokół planszy biegnie tor punktacji. Druga plansza jest znacznie mniejsza i służy jako miejsce do zagrywania kart zdarzeń.

Niewielkie karty oraz żetony są trwałe, estetycznie wykonane i czytelne. Ilustracje nie są przesadnie ładne, lecz kolorystyka i szata graficzna robią dobre wrażenie. Cztery drewniane figury w różnych kolorach służą do oznaczania punktacji, zaś za pomocą piątej (w kolorze czarnym) zaznacza się we wspomnianej wyżej tabelce bieżącą turę i fazę rozgrywki.

Oprócz tego zestaw zawiera 240 (po 60 w czterech kolorach) niewielkich, drewnianych patyczków. Są one niewiele grubsze od zapalek i służą do oznaczania dróg wybudowanych pomiędzy dwoma punktami na mapie przez poszczególnych graczy. Elementy te, chociaż bardzo drobne, sprawdzają się podczas gry bez zastrzeżeń.

Wykonanie **Inca Empire** robi dobre wrażenie, elementy są trwałe i solidne, a szata graficzna miła do oka, efektownie nawiązująca do inkaskiej kultury.

Rozgrywka

Przebieg gry podzielony jest na epoki, tury i fazy. Poszczególne epoki mają różną liczbę tur, zaś тура, im późniejsza, tym składa się z większej liczby faz. Mimo iż brzmi to dość skomplikowanie, w rzeczywistości jest bardzo proste, zilustrowane przez umieszczoną na planszy tabelę. Kolumny tabeli przedstawiają tury rozgrywki, zaś wiersze to fazy w poszczególnych turach. Nadejście kolejnego etapu gry zaznacza się przesuwając opisany wcześniej znacznik.

W grze występują cztery rodzaje faz, w których uczestnicy rywalizacji wykonują ściśle określone czynności. Faza Inca to pozyskiwanie siły roboczej. Zależnie od epoki, podbitych przez nas regionów i niekiedy innych czynników otrzymujemy różną liczbę żetonów pracowników. Żetonami tymi będziemy płacić za większość swoich działań, czy to przy budowie rozmaitych obiektów, czy też podczas dokonywaniu podbojów. Gracze z mniejszą liczbą punktów zwycięstwa są uprzywilejowani kosztem liderów: zależnie od etapu rozgrywki grający, którzy osiągnęli większe sukcesy, muszą oddać określoną liczbę żetonów tym, którzy aktualnie dysponują mniejszą liczbą punktów.

Faza Ludzi pozwala graczom dokonywać podbojów, budować drogi, miasta, garnizony, tarasy i świątynie. To kluczowy element rozgrywki, w którym musimy optymalnie rozdysponować naszych pracowników, by podjęte działania pozwoliły zdobyć jak najwięcej dających zwycięstwo punktów. Podboje rozwiązano w bardzo prosty sposób: na



każdym regionie na początku gry znajduje się zakryty żeton Lokalnej Kultury, informujący o tym, jakie środki trzeba poświęcić na podbój tego miejsca, ile da nam to punktów zwycięstwa oraz ile żetonów pracowników ten region będzie nam dawał w każdej Fazie Inca. Żetony rozmieszczane są losowo na planszy, gdy zaś dany region znajdzie się w sąsiedztwie imperium, znacznik zostaje odkryty.



Oprócz dostarczania punktów i siły roboczej, podboje umożliwiają nam ekspansję w głąb kontynentu oraz dają dostęp do miejsc idealnych do budowy miasta bądź garnizonu. Budujemy oczywiście po to, by powiększyć swój dorobek punktowy: miasta, garnizony oraz świątynie (które można stawiać w już wzniesionych miastach) dają nam określoną liczbę punktów w chwili, gdy je postavimy. Od tego momentu nie są to jednak wyłącznie nasze obiekty, lecz wspólne dobro państwa, z którego mogą korzystać także inni Apu. Z tego powodu każdy z graczy stara się doprowadzić swój system dróg do już wybudowanych miast, świątyń i garnizonów, gdyż owocuje to zwiększeniem dorobku punktowego. Nieco inaczej mają się sprawy z budową tarasów – żetony je reprezentujące nie są umieszczane na planszy, lecz obok pozyskanych przez nas na drodze podboju żetonów Lokalnej Kultury. Tarasy prócz punktów zwycięstwa zwiększają przychód siły roboczej z takiego żetonu.

Podczas Fazy Sapa Inca podliczane są punkty za wszystkie obiekty, do których doprowadzone są systemy dróg graczy. Szybko dochodzimy do wniosku, że w tej grze kluczowe jest doprowadzić swoje drogi gdzie tylko się da, by „podłączyć się” pod jak naj-

większą liczbę obiektów. Zaniechanie tego elementu i skoncentrowanie się na podbojach, ekspansji i budowach w jednej części mapy praktycznie przekreśla nasze szanse na osiągnięcie satysfakcjonującego wyniku. Osiągnięć rywali nie wolno ignorować, jeśli tylko jest możliwość skorzystania z nich.

Znakomitym uzupełnieniem podstawowych elementów rozgrywki jest Faza Słońca, w której oprócz ustalenia nowej kolejności przeprowadzania akcji przez graczy (na podstawie zdobytych punktów zwycięstwa: zaczyna gracz z najmniejszą ich liczbą, kończy zaś aktualny lider) zagrywane są karty zdarzeń. Każdy z graczy ma na ręku karty, których działanie daje rozmaite utrudnienia lub przywileje. W Fазie Słońca karty te zagrywane są na drugiej, mniejszej planszy. W zależności od tego, na którym polu położymy kartę, działa ona tylko na dwóch graczy (tak więc np. dając sobie przywilej, zmuszeni jesteśmy oferować to samo jednemu z rywali).

Efekty działania kart kumulują się, a oferowane przez nie dodatkowe możliwości są bardzo różne: zwiększenie lub zmniejszenie kosztów budowy określonych obiektów, pozyskanie dodatkowych pracowników, prawo do budowy dodatkowych dróg, możliwość budowy tzw „dzikich dróg” (co pozwala obejść podstawowe ograniczenia dot. rozbudowy sieci połączeń i jest niezwykle istotnym elementem gry) oraz wiele innych utrudnień i przywilejów wzbogacających rozgrywkę.

Karty zdarzeń to element dodający **Inca Empire** emocji i znacznie poszerzający repertuar możliwości gromadzenia punktów i komplikowania życia rywalem. Niestety element ten obnaża także istotną wadę gry, jaką jest słabe skalowanie. Wszystko działa bez zarzutu, dopóki w grze bierze udział czterech uczestników. Gra dopuszcza także możliwość zabawy w trzysobowym gronie, jednak taka rozgrywka sporo traci. Po pierwsze, wariant trzysobowy nakazuje usunąć z talii zdarzeń karty pielgrzymek. Jest to bardzo ciekawy element, który oferuje szansę zdobycia niemałej liczby punktów i często w rozgrywce czteroosobowej odmienia losy rywalizacji. Po dru-

gie: grając w trzy osoby, układ zależności na planszy zdarzeń jest banalny, a długofalowe sojusze tracą sens. Gdy chcemy zagrać niewygodną kartę, wybór pola jest oczywisty. Wrażenia z rozgrywki czteroosobowej są zdecydowanie lepsze: rośnie rola interakcji, podszytych zdradą sojuszy i koalicyjnych zagrań krępujących działania rywala z większą liczbą punktów.

Premiera gry **Inca Empire** miała miejsce na ubiegłorocznych targach Spiel w Essen, a więc zaledwie kilka miesięcy temu. Nie jest to jednak zupełnie nowa gra, lecz wznowienie mało znanej u nas planszówki **Tahuantinsuyu**. Nowe wydanie oparte jest o te same mechanizmy, natomiast znacząco różni się szatą graficzną i sposobem wykonania komponentów (w pierwotnej wersji zamiast układanych drewnianych patyczków, połączenia rysowało się na planszy za pomocą kredek). **Tahuantinsuyu** ukazała się w 2004 roku nakładem Hangman Games.

Reguły gry zawierają kilka prostych zasad opcjonalnych, jednak w moim odczuciu nie oferują one niczego godnego uwagi. „Wczesny upadek” to wariant umożliwiający skrócenie czasu gry, poprzez usunięcie kart pielgrzymek i pominięcie dwóch tur; nie warto, biorąc pod uwagę że czas rozgrywki na podstawowych zasadach nie jest zbyt długi. Wariant „Zgoda Bogów” w specjalnie oznaczonych na planszy regionach nakazuje wyłożyć odkryte żetony Lokalnej Kultury o ustalonych wartościach. Zmniejsza to losowość, ale w mało odczuwalnym stopniu. Trzeci wariant, „Przyjazd Pizarro”, jest ciekawy w teorii, a rozczarowujący w praktyce. Stosując go, nie wiemy do końca, w którym momencie ostatniej tury zakończy się gra. Element ten teoretycznie miał zwiększyć emocje towarzyszące rozgrywce, ośmieszając jednak odradzam stosowanie go. „Przyjazd Pizarro” potrafi bardzo skutecznie zepsuć wrażenia ostatniej tury, kiedy to jeden z graczy dogania lidera punktacji i głupi przypadek uniemożliwia mu osiągnięcie celu, do którego konsekwentnie dążył. W moim odczuciu, więcej satysfakcji daje w **Inca Empire** osiągnięcie zwycięstwa, gdy moment zakończenia rywalizacji jest znany wszystkim od samego początku.

Podsumowanie

Inca Empire to jedna z ciekawszych gier strategicznych, w jakie miałem przyjemność zagrać w ostatnim czasie. Efektownie wykonana, oryginalna w założeniach, nienagannie działająca, do tego w całkiem przyzwoitej cenie. Słabe skalowanie to w zasadzie jedyna istotna wada, jeżeli więc często organizujecie planszowe spotkania w czteroosobowym gronie, **Inca Empire** jest godną uwagi propozycją. Losowość jest tutaj odczuwalna przede wszystkim na etapie sięgania po karty wydarzeń, ale także układ rozłożonych na początku żetonów Lokalnej Kultury bywa niesprawiedliwy. Nie są to jednak elementy na tyle zaburzające równowagę rozgrywki, by psuć płynącą z niej frajdę. To solidny i oryginalny tytuł – polecam!



Plusy:



Ładne wydanie



Rozsądna cena



Ciekawa, dobrze działająca mechanika



Wysoka grywalność

Minusy:



Słabe skalowanie, tylko w wariantcie czteroosobowym gra działa optymalnie



Spory chaos na planszy w końcowym etapie rozgrywki

Liczba graczy: 3-4 Wiek: 12+ Czas gry: 90 minut

Cena: 119,95 zł

Chez Geek

Prawdziwy luzak może być tylko jeden



Zawsze lubiłem niekolekcyjerskie gry karciane. Mimo że namiętnie grywam w „normalne” karcianki, które pochłaniają lwią część mojego budżetu, to miło od czasu do czasu zagrać w coś, co nie doczeka się miliona kolejnych edycji i pozwoli cieszyć się grą bez dodatkowych inwestycji.

Jest to zarówno wielka zaleta niekolekcyjerskich tytułów, jak i ich najpoważniejsza wada. Jeśli bowiem gra nie jest rozwijana o nowe suplementy, bardzo szybko może stać się powtarzalna i po prostu nudna. Na palcach jednej ręki mógłbym policzyć tytuły, które obroniły się pod tym względem. Co ciekawe, większość z nich wyróżniała się nie tylko interesującymi rozwiązaniami mechanicznymi, ale i niebanalną tematyką, która pozwalała odłożyć gry do karciankowego lamusa.

Kiedy więc w moje ręce wpadł **Chez Geek**, na samym początku przyjrzałem się tematyce gry. Grając, wcielamy się grupę znajomych, którzy zamieszkują pod jednym dachem. Gdzie? To już zależy wyłącznie od naszej wyobraźni. Akademik, stacja, wspólnie wynajmowany dom – to tylko przykłady, które podsuwają nam autorzy gry i wyobrażenia. Lokalizacja nie jest zresztą tak istotna, jak sam pokój, w którym przychodzi nam mieszkać, imprezować, robić brzydkie i ładne rzeczy oraz wszystko inne, co tylko pozwala nam się wyluzować. Bo właśnie o luz w **Chez Geeku** chodzi – wygrywa ten z graczy, który

Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

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

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI

PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

**WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG

jako pierwszy osiągnię wyznaczony przez jego kartę Pracy poziom luzu. Założenie proste, ciekawe, a przy okazji wsparte ilustracjami legendarnego już dla miłośników karcianek rysownika, Johna Kovalica. Lepszej zachęty, aby dać temu tytułowi szansę, nie można chyba sobie wyobrazić.



M jak mechanika

Jak na dobrze przemyślaną nowoczesną grę przystało, mechanika **Chez Geek** spełnia podstawowy warunek – jest prosta, ale nie prostacka. Na początku zabawy każdy z graczy losuje wspomnianą już wcześniej kartę Pracy, która określa podstawowe zasoby i warunki zwycięstwa. Te pierwsze to wolny czas i dochód; te drugie to liczba punktów Luzu, jakie musimy zebrać. Karty Pracy są więc pierwszym elementem, na którym gra mogła się zwyczajnie „wysypać” – złe zbalansowanie zależności: wolny czas - dochód - pełny luz mogło spowodować, że przysłowiowy łut szczęścia przy losowaniu karty zdecydowałby o naszych szansach na odniesienie zwycięstwa.

Na szczęście autorzy gry uniknęli tego błędu – zazwyczaj większe zasoby oznaczają większe wymagania mierzone w punktach Luzu, a wysoki wolny czas nie idzie w parze z wysokim dochodem (i na odwrót). Takie podejście do sprawy wyrównuje szanse i wymusza na nas przyjmowanie innego stylu gry w zależności od wylosowanej na początku

karty Pracy. Osobiście nieco mnie śmieszy, gdy czytamy na karcie Pracy Doktoranta „Dochód:3” (nie mogę się z tym niestety zgodzić, wykonując ową szlachetną profesję – zmieniałbym to raczej na 0 lub ewentualnie 1), lecz nie zmienia to w żaden sposób faktu, że równowaga pomiędzy wspomnianą „triadą zależności” została zachowana.

Pozostałe karty dzielą się na cztery rodzaje: Osoby (zielone), Rzeczy (niebieskie), Czynności (czerwone) i karty Zawsze (pomarańczowe). Pierwsze trzy rodzaje kart to zasoby dające nam punkty Luzu, przy czym w przypadku Osób dochodzi jeszcze element losowy w postaci rzutu kostką – gdy zapraszamy gościa do pokoju, musimy rzucić; przy wyniku 1-2 nie powiodło nam się i zagrywaną kartę odkładamy na stos kart odrzucony (zasada ta nie dotyczy kart kotów, ponieważ sierściuchy zawsze przychodzą do naszego pokoju). Rozwiązanie to dodaje grze losowości, ale nie wpływa na wynik w sposób decydujący.



Tym, co decyduje w dużej mierze o szansach na wygraną, są natomiast Rzeczy i Czynności. Rzeczy kupujemy za dostępny nam dochód (jeśli dysponujemy dochodem na poziomie trzy, to w trakcie naszej tury możemy kupić tyle przedmiotów, żeby suma ich kosztu nie przekroczyła trójki) oraz wykorzystanie jednego wolnego czasu, natomiast Czynności zagrywamy według zasady: „jedna Czynność – jeden poziom wolnego czasu”.

Wydawać by się początkowo mogło, że wyższy dochód gwarantuje lepszą sytuację wyjściową, ponieważ pozwala na zakup kilku przedmiotów podczas

główny element interakcji występujący w **Chex Geek**). Anulowanie kart przy ich zagraniu, odrzucanie z gry tych leżących już na stole czy zmienianie dodatniej wartości Luzu na ujemną to tylko niektóre z najbardziej istotnych zastosowań. Można powiedzieć, że przemyślane zagrywanie posiadanych na ręce kart Zawsze decyduje w ogromnym stopniu o odniesieniu zwycięstwa i pozwala na „obejście” pecha przy dobieraniu kolejnych, średnio nam przydatnych w danym momencie kart.

Mechanika **Chez Geek** stoi na wysokim poziomie i w połączeniu z niezwykle zabawnymi grafikami oraz tekstami występującymi na kartach gwarantuje temu tytułowi dużą dawkę grywalności bez ryzyka, że gra się znudzi. Szczególnie miłośnicy gier fabularnych znajdą tutaj wiele ukłonów skierowanych w ich stronę.

BRAWUROWO I GRYWALNIE

WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

Evernight: Noc bohaterów

Oto Tarta, światy innych krajów, świat złoonych dolin i błękitnych mórz. Odłogi świata Wódki Wojny Rosy, gdzie żyły w spokoju, a zdołało się wybrnąć z odległych, niedostępnych kręgiów. Szczęśliwie zderzeniu Wódki przeciwstawiły się grupy bohaterów – grupy nieustraszonych bohaterów, zawsze gotowych walczyć w obronie porytych ludzi. O ich niezmierzonych czynach i powieści o ich przygodach.

Przywołaj! Tarta wywołuje się z powrotem. Ale światowi nie udało się. Oni i światu nie udało się na zawsze. Evernight to świat dark fantasy, który nie jest tak prosty. Podręcznik zawiera gotowe do użycia zasady gry, które pozwolą Ci stworzyć własny świat. Wskazówki, które pozwolą Ci stworzyć własny świat. Wskazówki, które pozwolą Ci stworzyć własny świat.

Podręcznik zawiera gotowe zasady gry, które pozwolą Ci stworzyć własny świat. Wskazówki, które pozwolą Ci stworzyć własny świat. Wskazówki, które pozwolą Ci stworzyć własny świat.

WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

BRAWUROWO I GRYWALNIE

Wkrótce zapadnie ciemność!

Z jak zabawa

Sam przebieg gry jest prosty i intuicyjny. Rozgrywka podzielona została na tury, zaś tura każdego z graczy przebiega według tych samych faz, które twórcy gry ułożyli według fajnego skrótu: „D.R.Z.e.W.O”. Każda kolejna litera (oprócz „e”) stanowi pierwszą literę nazwy pięciu następujących po sobie faz. „D” to faza dobierania kart, „R” oznacza fazę rzucania kostką (tylko w przypadku, jeśli posiadane przez nas karty tego wymagają), „Z” to nic innego jak zapraszanie osób (dowolna liczba, z obowiązkowym rzutem kostką na powodzenie przy każdej z kart), „W” to wolny czas (kupowanie Rzeczy i zagrywanie Czynności, czyli gros rozgrywki w **Chez Geek**) oraz „O” - odrzucanie kart i podliczanie punktów Luzu. Tak właśnie wygląda zabawa do momentu, w którym jeden z graczy uzbiera odpowiednią liczbę punktów Luzu i wygra całą partię. Prawda, że proste?

„Prosty” to zresztą słowo-klucz dla tego tytułu. Proste są założenia i zasady, nieskomplikowany jest przebieg gry i w końcu prosta jest nawet kreska Johna Kovalica (co nie ujemnie jej w żaden sposób uroku!). Co ważne, „prosty” nie oznacza tutaj „prostacki” – gra bawi przez długi czas i nawet kilka partii rozegranych z rzędu nie zmniejsza przyjemności płynącej z zabawy. Chyba tylko osoby zupełnie po-

zbawione poczucia humoru nie będą się choćby lekko uśmiechały, obcując z **Chez Geek**, większość zaś z pewnością będzie wybuchała salwami śmiechu (niekiedy wręcz histerycznego).

W jak werdykt

Warto. To chyba jedyne słowo, które przychodzi mi na myśl w kontekście **Chez Geek**. Gra w zasadzie nie ma wad (na siłę można narzekać na małą liczbę kart Zawodów i niezbyt trwale wykonanie kartoników), a ilustracje Kovalica i niezwykle trafny humor słowny zawarty w wydrukowanych na kartach tekstach dopełniają obrazu całości. Dodatkowo cena utrzymana jest na dość rozsądnym poziomie, więc nie pozostaje nic innego niż brać i grać. Najlepiej do upadłego.



Plusy:

-  Świetny humor i ilustracje Johna Kovalica
-  Fajny pomysł na grę
-  Sprawnie działająca mechanika

Minusy:

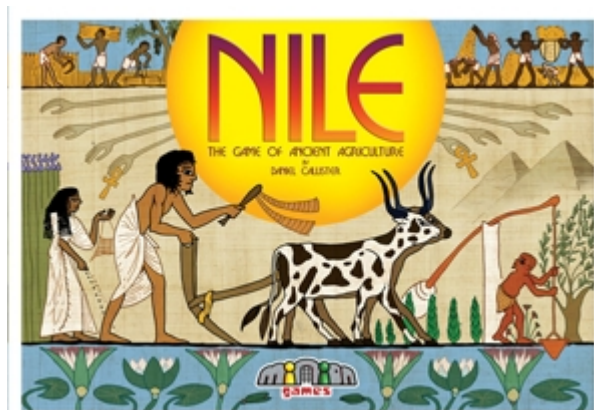
-  Karty mało odporne na eksploatację

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 18+

Czas gry: 30-45 minut Cena: 69,95 zł

Nile

Rolnictwo w cieniu piramid



Pierwsze, co przyszło mi na myśl po otwarciu pudełka z **Nile**, to gra, którą recenzowałem już kiedyś na łamach **Rebel Times: Blooming Gardens**. Podobnie jak tam, tutaj także mamy do czynienia z ciekawą tematycznie grą, której tematyka jest uprawa roślin.

Antyczna gra rolnicza

Tak w przybliżeniu, brzmi podtytuł **Nile**. W przybliżeniu, ponieważ gra dostępna jest jedynie w wydaniu angielskim. To niestety spora wada, bo z oczywistych powodów gra nie zyska uznania osób niezaznajomionych z językiem Szekspira. Nie pomaga tu instrukcja, która ma prawo zirytować nawet *native speaker*, bo choć zasady są jasne, to sposób ich prezentacji jest daleki od ideału. Podręcznik objaśnia grę niejako „od środka” co może łatwo zmylić. Przyznam, że musiałem przeczytać reguły trzy razy, zanim byłem pewien, jak grać.

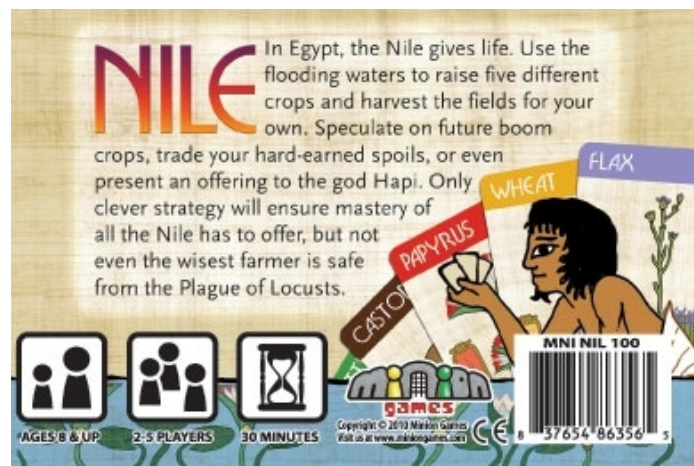
Nile to karcianka dla od dwóch do pięciu osób polegająca na kolekcjonowaniu pięciu tradycyjnych roślin uprawnych starożytnego Egiptu (papirus, pszenica, len, sałata oraz nasiona rącznika pospolitego, wykorzystywane do wyrabiania oleju) i następnie sadzeniu ich na polach. W każdej rundzie życiodajny Nil wylewa na inny rodzaj pól, pozwalając na zbiory. Grę wygrywa ten, kogo plony będą pod koniec gry najobfitsze. W praktyce **Nile** to krótka (rozgrywka zabierze wam niecałe pół godzinki), spokojna gra z niewielką obecnością aspektów taktycznych, pozwalająca zrelaksować się przed większym planszówkowym wyzwaniem lub zmierzyć się z młodszym rodzeństwem. Interakcja pomiędzy graczami prawie nie istnieje, co najwyżej decyzje jednego mogą wpłynąć pośrednio na sytuację drugiego.

Słońca i hieroglify

W pudełku – jeśli tak można nazwać kartonowe opakowanie, które rozpadło się po drugiej rozgrywce – znajdziemy 92 karty, w tym karty roślin uprawnych, karty spekulacji i dwie karty specjalne (Plaga Szarańczy i Wylew). Jakość kart pozostawia wiele do życzenia. Zamiast plastykowania zastosowano dziwną technikę nadruku, czego efektem jest niska odporność kart na pogięcie i tendencja do strzępienia na brzegach. Karty tasuje się bardzo niewygodnie; trzeba się też nieźle natrudzić, by ich przy tym nie uszkodzić. Tak niski poziom wykonania przeraża szczególnie w porównaniu z ceną. Gra kosztuje niecałe siedemdziesiąt złotych, czyli tyle, ile niejeden tytuł „pudełkowy” wydany na wysokim europejskim poziomie. Szkoda, bo tak wysoka cena zniechęci wielu potencjalnych nabywców. Wydaje mi się, że gdyby **Nile** było o połowę tańsze, gra miałaby sporą szansę na zdobycie popularności.

Oprawa graficzna gry również ma swoje cienie i blaski. Z jednej strony mamy bardzo klimatyczne awersy kart: świetne, stylizowane na sztukę starożytnego Egiptu, ozdobione hieroglifami wyobrażenia roślin robią dobre wrażenie. Kolory są ciepłe, rysunki estetyczne, aż chce się grać. Z drugiej strony, rewersy wyglądają dużo gorzej. Egipska stylistyka popsuta jest kiczowatym logiem gry z wielkim, brzydkim słońcem. Na szczęście będziemy mieli do czynienia

głównie z kartami położonymi grzbietem do dołu. Ogólnie rzecz biorąc, **Nile** wygląda przyjemnie i nawet do tego „słonka” dałoby się przyzwyczaić, gdyby nie wspomniana jakość wykonania kart.



Nieco lepiej mają się reguły. Na początku każdej tury wylewa Nil, co reprezentuje położenie karty z rośliną uprawną na karcie Wylewu. Wszystkie rośliny tego typu mogą być zebrane, po czym gracze

przechodzą do drugiego etapu. Tutaj możemy dokonać wymiany towarów (odrzucaamy dwie dowolne karty, ciągniemy jedną) lub złożenia ofiary (odrzucaamy dwie dowolne karty i doprowadzamy do drugiego wylewu). Każdą z tych czynności możemy wykonywać dowolną liczbę razy i w dowolnej kombinacji.

Kolejnym etapem jest sadzenie naszych roślin. Ważną zasadą jest, że tylko jedna osoba może posiadać pole obsiane roślinami danego rodzaju. Jeżeli chcemy zasadzić papirus, a taka roślina jest już w grze, jedynym sposobem jest wyłożenie większej liczby kart niż przeciwnik. Spowoduje to zniszczenie zbiorów oponenta i jest jedyną szansą na interakcję w grze.

Zamiast sadzić rośliny, możemy spekulować, co polega na wyłożeniu odpowiednich kart spekulacji. Jeżeli uda nam się przewidzieć, gdzie wyleje Nil, zdobędziemy kilka kart ekstra. W grze istnieje też karta Plagi (jej odkrycie powoduje zniszczenie najbardziej rozwiniętego pola). Rozgrywka kończy się po prze-



**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl



Rebel Times

tasowaniu całego stosu kart tyle razy, ile wynosi liczba graczy.

W praktyce gra jest bezproblemowa, wytłumaczenie zasad (gdy już się je zna) nie nastęrcza kłopotów. Ważne jest, że reguły są zrównoważone i nie faworyzują nikogo. W **Nile** zagramy z łatwością mimo różnicy pokoleń czy doświadczenia, co jest dużym plusem. Brak poważniejszej interakcji może jednych nużyć planszówkowych wyjadaczy. Ta cecha upodabnia zresztą **Nile** do **Blooming Gardens**. Tam również głównym zajęciem było spokojne doglądanie swoich kart. Niestety, w porównaniu z tą grą, **Nile** wykonane jest gorzej, nie dostarcza też takiej radości z rozgrywki. Jest też produktem dużo droższym. Jeśli zatem szukacie karcianki o sadzeniu roślin i opiekowaniu się grządkami, polecam raczej **Blooming Gardens**.



Plusy:



Zbalansowane reguły



Ciekawa tematyka



Klimatyczne grafiki roślin

Minusy:



Bardzo niska jakość wykonania



Wysoka cena jak na 92 karty



Niejasna instrukcja



Nierówny poziom grafik

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+

Czas gry: ok.30 minut Cena: 69,95 zł

Pylos

Kółko i krzyżyk – teraz w 3D!



Gigamic to wydawnictwo słynące z ciekawych i solidnie wykonanych gier logicznych, zaprojektowanych głównie dla dwóch graczy i skierowanych do odbiorcy, któremu zależy na zbalansowanych zasadach rozgrywki, szerokich możliwościach taktycznych i odrobinie strategii, a mniej na fabularnej otoczce zabawy czy wyszukanej oprawie. **Pylos**, jedna z gier wydawnictwa, doskonale wpasowuje się w ten schemat.

Jedna, by wszystkimi rządzić

„W **Pylos** jest jak w życiu” – powiedziałby pesymista. „Całe społeczeństwo wspina się mozolnie i buduje hierarchiczną piramidę, a i tak liczy się tylko ten, kto stanie na samym jej szczycie”. Gra polega bowiem na naprzemiennym układaniu kul na planszy o wymiarach 4x4, tworząc w konsekwencji czte-

ropiętrową piramidę – szesnaście kul w zagłębieniach planszy, dziewięć na stworzonym w ten sposób pierwszym poziomie, cztery na tych dziewięciu i wreszcie jedna na szczycie. Zwycięzcą zostaje ten, kto położy swą kulę ostatni, czyli na samej górze. Oczywiście to nie koniec zasad. Jeżeli uda nam się samodzielnie ułożyć jednokolorowy kwadrat z czterech kul, mamy szansę zdjąć z planszy jedną lub dwie kule, zbliżając się do zwycięstwa. Możemy też przemieszczać kule znajdujące się na planszy pod warunkiem, że tak przeniesiona kula znajdzie się na wyższym poziomie. Taki „awans” pozwala oszczędzić niepołożone dotąd bile, co również przybliża nas do wygranej. Prawda, że życiowe?

Co znajdziemy w dużym, solidnym pudełku? Przede wszystkim grubą, ciężką planszę, wykonaną z bardzo trwałego tworzywa i polakierowaną na czarno. Umieszczono na niej wgłębienia na pierwszy poziom kul oraz rowki, w których możemy trzymać niewykorzystane kule. Plansza jest solidna, wykonana tak, że nie musimy obawiać się o przewrócenie się piramidy. Mogłaby być jednak nieco szersza, gdyż w rowkach bile mieszczą się na styk.

Oprócz planszy w zestawie dostajemy też czarny płócienny worek z trzydziestoma drewnianymi kulami, polakierowanymi na dwa kolory. „Białe” to w rzeczywistości ciemnożółte kule o ciepłym odcieniu, „czarne” są tak naprawdę ciemnofioletowe. To ciekawe połączenie kolorystyczne mające przerwać zapewne monotonię tego typu gier logicznych. W konsekwencji plansza i kule tworzą miłe dla oka połączenie, aspirując nawet do pełnienia funkcji dekoracyjnych.

W pudełku nie znajdziemy co prawda zapasowych kul, ale producent udziela nam dziesięcioletniej (tak, dziesięcioletniej!) gwarancji, zapewniając darmowe uzupełnienie zestawu w razie zagubienia lub zniszczenia elementów. To miły gest i doskonały przykład dbania o klienta. Zestaw uzupełnia wielojęzyczna, ilustrowana instrukcja, doskonale tłumacząca i tak bardzo proste zasady gry. Tak wysoka jakość wykonania ma jednak swoją wadę: cena gry jest dość wysoka jak na grę logiczną.

Prosta teoria, skomplikowana praktyka

Olbrzymią zaletą **Pylos** są reguły, których nauczymy się w dwie minuty, a dzięki którym gra nie przestaje być fascynująca. Partię rozgrywa się bardzo szybko – jeżeli nie zastanawiamy się zbyt długo, zabawa trwa około pięciu minut. Ta dynamika i ograniczona ilość ruchów sprawiają, że każdy błąd może sporo kosztować. Na szczęście ułożenie gry zajmuje chwilę i już możemy odegrać się na przeciwniku.

Istotnym elementem taktycznym zabawy w **Pylos** jest przesuwanie kul na wyższe poziomy piramidy. Odpowiednie rozplanowanie pierwszego poziomu pozwala często korzystać z tej zasady, dzięki czemu zaoszczędzimy kilka ruchów. Podobnie rzecz ma się z jednokolorowymi kwadratami. Jeden taki kwadrat może być przy odrobinie szczęścia wykorzystany kilkakrotnie! Warto dodać, że gra zawiera wariant dla dzieci oraz „wersję dla wytrawnych graczy”. O ile pierwsza wariacja zasad nie docenia chyba kilkulatków (gramy po prostu bez jednokolorowych kwadratów), o tyle wariant dla zaawansowanych czyni grę naprawdę skomplikowaną i pozwala na dążenie do zwycięstwa kilkoma drogami.

Pylos jest grą o szybkich i prostych zasadach, umożliwiającą wielokrotne rozgrywanie partii bez obawy o upływ czasu, a jednocześnie skomplikowaną zagadką logiczną, której poziom zależy przede wszystkim od naszej spostrzegawczości i przebiegłości przeciwnika. Gra nadaje się tak dla maluchów, ćwicząc ich umiejętności taktyczne i wyobraźnię przestrzenną, jak i dla starszych, będąc świetną alternatywą spędzania wolnego czasu. Nie są to co prawda szachy, ale zapewniam, że nikt nie nauczył się matować w dwie minuty – a tyle potrzeba na poznanie zasad **Pylos**. Jednym słowem, to tytuł warty polecenia wszystkim miłośnikom gier logicznych.



Plusy:



Szybka, dynamiczna rozgrywka



Łatwe do opanowania zasady



Różniące się trudnością warianty gry



Bardzo wysoka jakość wykonania

Minusy:



Wysoka cena



Plansza mogłaby być nieco większa

Liczba graczy: 2 Wiek: 8+

Czas gry: ok. 5-20 minut

Cena: 99,95 zł wersja Classic, 72,00 zł wersja Travel



GRAMY

Gdyńskie Spotkania z Grami Planszowymi

26-27 marca 2011

Pomorski Park Naukowo-Technologiczny, Al. Zwycięstwa 96/98, Gdynia



tak było na ostatniej imprezie:

w programie między innymi:

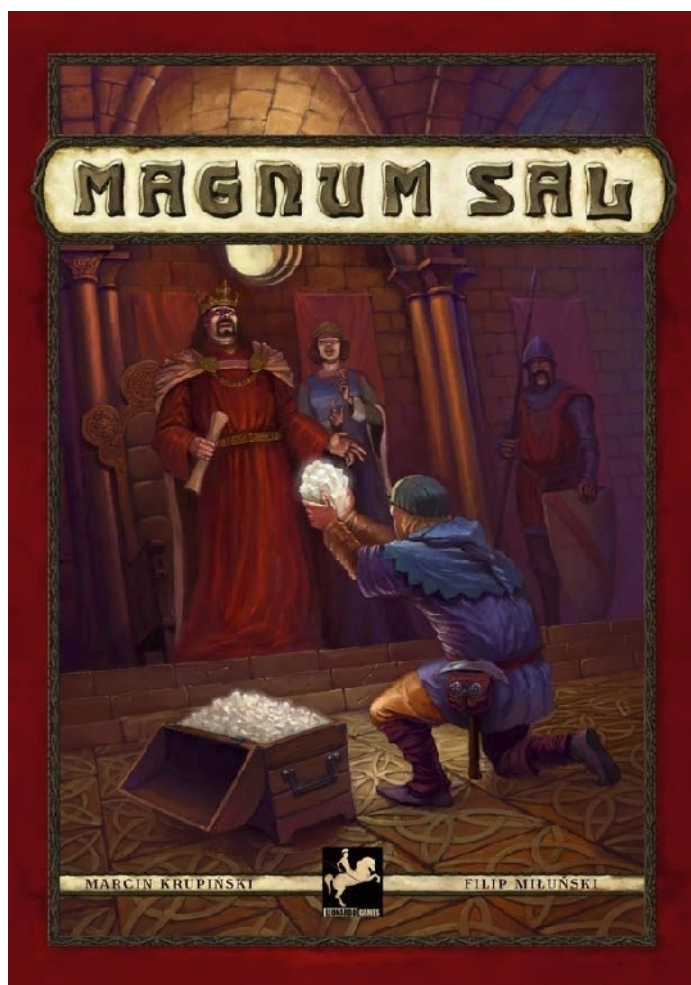
- + Wypożyczalnia ponad 300 najnowszych i klasycznych gier planszowych
- + Najgorętsze premiery 2010/2011: 51. Stan, Kolejka, 7 Cudów Świata, K2, Vinhos, Magnum Sal, Na Grunwald!, Pret-a-Porter
- + Prezentacje prototypów gier, które zostaną wydane w tym roku - zagraj w najciekawsze tytuły przed premierą!
- + Liczne turnieje i nagrody do wygrania
- + Specjalny kącik dla najmłodszych
- + Wstęp 10zł (ulgowy 5zł) - bilety do kupienia na stronie www.festiwalgramy.com



zobacz więcej na: www.festiwalgramy.com



Magnum Sal Bierzcie i fedrujcie!



Jako że niosę kaganek planszówkowej oświaty i staram się moich klubowiczów zaznajamiać z wszelkimi nowościami, jakie pojawiają się na planszowym rynku, w naszym niewielkim klubie grywanych jest sporo różnych planszówek. Jakiś czas temu na spotkanie Toruńskiego Klubu

Gier Planszowych "Planszowanie" przyniosłem kolejną nowość rodem z ubiegłorocznych targów Spiel w Essen: **Magnum Sal**, grę, której współautorem jest Miłuński (twórca **Małych Powstańców** i **Na Grunwald!**). Poprzednie gry Filipa bardzo sobie cenię i obydwie bez wahania wymienilibym w czołowej piątce najlepszych polskich gier. Drugim autorem gry jest Marcin Krupiński – debiutant i zarazem inicjator całego projektu.

Magnum Sal to planszówka o – w dużym skrócie – kopalni soli w Wieliczce. Mamy rok 1368, ziemiami polskimi rządzi Kazimierz Wielki. Gracze wcielają się w sztygarów, a mądre zarządzanie pozwoli im zdobyć tytuł żupnika królewskiego. Solidne pudełko z okładką brązowo-buro-ciemną mieści w sobie sporo elementów. Szczególne wrażenie robi świetnie napisana instrukcja do gry, co wyjątkowo sobie cenię, w świetle beznadziejnie spisanych zasad, jakie są ostatnio nam, graczom, serwowane przez większość wydawców. Widać, że firma Gry Leonardo oraz autorzy włożyli sporo pracy, byśmy bezstresowo poznali zasady gry. Instrukcja jest ponadto kolorowa, wydana na grubym, kredowym papierze i bogato ilustrowana, jej gabaryty zaś zawstydzic mogłyby niejedną kampanię do gry fabularnej.

W pudełku znajdziemy również planszę rozmiaru A3 (składaną na pół), karty narzędzi, sporo drewnianych meepli w różnych kolorach, żeton szybu kopalnianego, żetony kopalni, pieniędzy i zamówień królewskich, kilkadziesiąt drewnianych sześcianików (w czterech kolorach), żeton gracza rozpoczynającego oraz drewniane walce. Wszystko to wykonane wzorowo i schludnie. Mam tylko jedno małe zażalenie: na niektórych żetonach da się zauważyć odlewy, będące winą drukarni. Niemniej jest to słabo widoczne i zupełnie nie przeszkadza.

Na szczególne uznanie zasługuje pięknie ilustrowana plansza, silnie kojarząca mi się stylistycznie z planszą gry **Caylus**. Wykonana jest świetnie, co widać zwłaszcza podczas gry, a poszczególne komponenty prezentują się w pełnej krasie. **Magnum Sal** przyciąga wyglądem, gapie już po chwili pytają czy będzie można zagrać, bo ci górnicy tacy fajni, bo ko-

palnia też fajna, a grudy soli (sześcianiki) świetnie prezentują się w kopalnianych korytarzach.

Od strony mechanicznej **Magnum Sal** to *worker placement*, jakich sporo. Na planszy umieszczone są lokacje, które nasi górnicy-robotnicy mogą odwiedzać, by zapewnić nam konkretne korzyści. W turze gracze wykonują po dwie akcje. Mogą korzystać z targowiska, by sprzedawać i kupować sól; w karczmie werbują nowych górników; w szybie wodnym wypompowują wodę utrudniającą wydobywanie; w warsztacie nabywają narzędzia, które mają spory wpływ na nasze powodzenie w grze; na rynku zdobywają pieniądze. Kluczowym polem jest zamek, w którym gracze realizują zamówienia królewskie, główny element całej gry. Cel gry jest prosty: wygra ten, kto zdobędzie więcej pieniędzy, a także punktów za narzędzia.

Stosunkowo ciekawa jest zasada łańcucha, związana z wystawianiem górników do kopalni. Mianowicie, aby wystawić górniką (w ramach akcji) do dalszej komnaty czy też części szybu, na poprzedzającym polu musi znajdować się przynajmniej jeden górnik. Sprawia to, że kopalnia eksplorowana jest stopnio-

wo. Łańcucha nie można zepsuć, toteż nie może powstać pole puste, przerywające łańcuch.

Samo wydobywanie soli na powierzchnię jest łatwiejsze, o ile na polach, przez które musimy ją przetransportować, znajdują się nasi górnicy. W takim przypadku nie musimy płacić za wydobywaną sól naszym przeciwnikom. Jest w tym trochę planowania, trochę losowości – w standardowym wariantcie gry komnaty kopalni są zakryte i dopiero po wejściu na dane pole odkrywamy je i dowiadujemy się, jakiego rodzaju sól się na nim znajduje (najcenniejsza – biała, średniej jakości – zielona, czy może najmniej wartościowa – brązowa).

W **Magnum Sal** jest sporo interakcji. Czy to za sprawą narzędzi (choćby czerpak, którym możemy przerzucić wodę do komnaty zajętej przez przeciwnika, tym samym mocno krzyżując mu szyki) czy też działając bezpośrednio w kopalni, podkrađając sól oponentom, a także realizując jedno z kilku dostępnych w danym momencie zamówień królewskich (tym samym podbierając je rywalom). Jedną z dostępnych akcji jest możliwość wstawienia naszego górnika jako pomocnika do danego budynku, co sprawia, iż będzie on nam przynosił dochód, gdy tyl-



Rebel Times

ko ktoś skorzysta z tego właśnie obiektu. Ta ostatnia możliwość wydała się mi i moim współgraczom nieco nieprzemyślana i średnio opłacalna – górnicy są bardzo potrzebni do wydobywania, a ponadto z niektórych budynków gracze korzystają zdecydowanie rzadziej niż z innych.



Magnum Sal to gra bardzo dobra, ale daleko jej do przebojowości, nie mówiąc o geniuszu projektu. Pomimo tego, że gra się przyjemnie to zauważam pewne wady. O pierwszej z nich wspomniałem wyżej, drugi – nieco poważniejszy zarzut – jest ściśle powiązany z działaniem mechaniki pod koniec każdej fazy rozgrywki (gra dzieli się na trzy fazy, z każdą kolejną pojawiają się coraz bardziej atrakcyjne zamówienia do realizowania). Gdy widzimy, że zbliża się koniec danego etapu gry (co odwzorowuje specjalny tor, ściśle skorelowany z liczbą zrealizowanych zamówień) bardzo często zdarzają się dwa czy trzy ruchy, w których absolutnie nie mamy co robić, poza dobraniem monety. Nie opłaca się wówczas wystawiać górników, gdyż po zakończeniu etapu będziemy musieli pracowników rozlokować od nowa. Decyzyjność pod koniec fazy leci na łeb na szyję. Kolejną wadą, aczkolwiek powiązaną z tego typem gier, są przestoje między kolejkami. Zdarza się długo czekać na ruch, niemniej autorów nie można za to winić.

Na koniec słów parę o skalowalności. W mojej opinii gra działa najlepiej przy trzech osobach, zaś najgorzej przy dwóch, choć oba warianty sprawdzają się w praktyce. Przy czterech uczestnikach czas gry się wydłuża, a granie we dwójkę nie pozwala czerpać z gry pełnej satysfakcji. Warto mieć to na uwadze planując zakupy.

Podsumowując, **Magnum Sal** to bardzo dobra gra, jednak niepozbawiona wad. Nie zmienia to faktu, iż jest to kolejny krok naprzód, jeśli chodzi o polską myśl planszówkową. Pozostaje mi jedynie gratulować udanego debiutu Marcinowi, a Filipowi kolejnego udanego projektu.



Plusy:



Świetnie napisana instrukcja



Dobry stosunek ceny do jakości



Ładne komponenty



Spora interakcja



Przyzwoity, polski *worker placement*

Minusy:



Brak istotnych decyzji do podjęcia pod koniec każdej z trzech faz gry



Zdarzają się przestoje pomiędzy ruchami graczy



Brak szczególnie zachwycających i świeżych mechanizmów

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: ok.90 minut Cena: 99,00 zł

Lone Wolf: Ucieczka Przed Mrokiem Wiedźmin i Kai podobny żywot wiedli



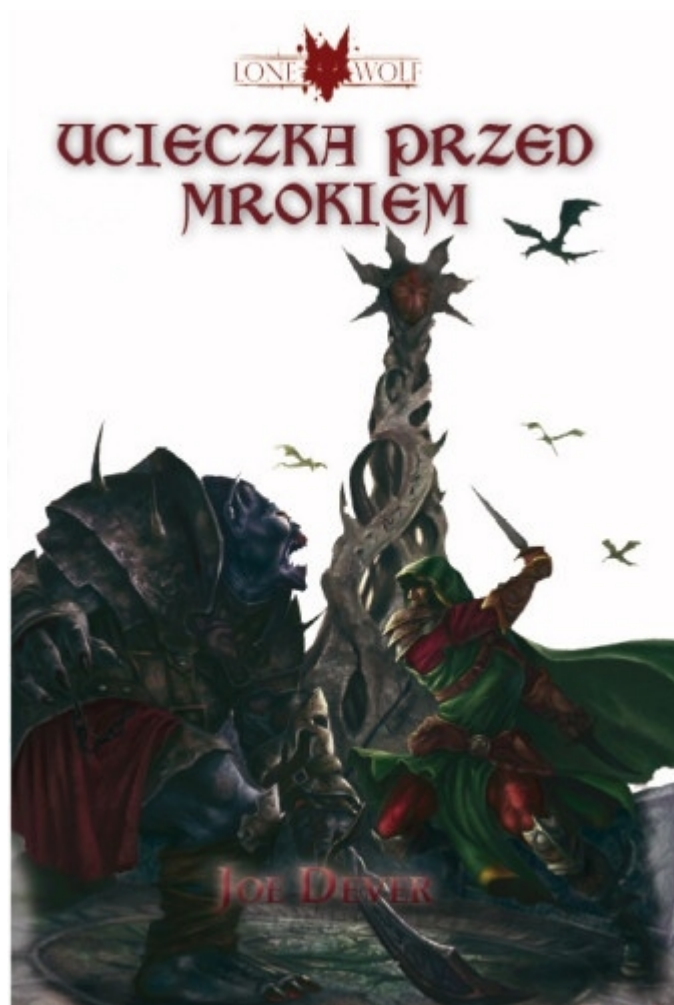
RAFAŁ CHOLEWA

Dwa słowa o grach paragrafowych

Z łezką w oku wspominam stare, dobre czasy, gdy wśród różnorodnych gier prym wiodły gry paragrafowe. Dlatego też niezwykle ucieszyłem się z wydania **Samotnego Wilka**. Biorąc pod

uwagę, że liczę już trochę wiosen i jestem świadom, że nie każda młoda osoba mogła mieć styczność z tym nietypowym rodzajem rozrywki, pozwolę sobie w kilku zdaniach przybliżyć, czym w ogóle są paragrafówki.

Gry paragrafowe wizualnie nie różnią się od typowych książek. Tytuł, okładka, a w środku paręset stron wypełnionych tekstem, opowiadających niezwykłą historię o losach naszego bohatera. W przeciwieństwie jednak do typowej książki, podczas lektury opowieści mamy możliwość wpływania na poczynania herosa. Historia w książce podzielona jest na ponumerowane akapity (ang. *paragraph* – stąd też potoczna polska nazwa gatunku) zawierające opis sytuacji, w jakiej znalazł się bohater. Na końcu każdego z nich mamy możliwość podjęcia jakiejś decyzji, co wiąże się z odesłaniem czytelnika do odpowiedniego akapitu. Celem gry jest doprowadzenie do końca historii naszego protagonisty.



Wiedźmin i Kai podobny żywot wiedli

Ucieczka przed mrokiem jest pierwszą książką z serii opowiadającej o przygodach Samotnego Wilka, ostatniego z Lordów Kai. Członkowie tej organizacji wybierani są spośród najbardziej utalentowanych ludzi. Pilnują pokoju i rozstrzygają spory, a w czasie wojen prowadzą armie po zwycięstwo. Lordowie Kai poświęcają swoje życie nieustannemu doskonaleniu swoich zdolności bojowych, co czyni ich mistrzami we władaniu bronią. Ponadto w czasie edu-

kacji, nabywają pewne zdolności magiczne zwane Dyscyplinami Kai. Zapewne w tym miejscu większość z was zauważy podobieństwo do naszego polskiego wiedźmina.

Samotny Wilk to jeden z najsłynniejszych (jeśli nie najsłynniejszy) cykl gier paragrafowych, który wyszedł spod pióra Joe'go Devera, znanego między innymi z innej niezwykle popularnej serii zatytułowanej Wojownik Autostrady. Pierwsze książki z serii **Samotny Wilk** zostały opublikowane w 1984 roku i osiągnęły międzynarodowy sukces. Łącznie sprzedano ponad dziesięć milionów egzemplarzy gier-książek. Obecnie Joe Dever, poza kończeniem serii, jest głównym projektantem gry komputerowej **Lone Wolf**.

Ostatni Kai

Pierwsza część przygód **Samotnego Wilka** opowiada o wielkiej ofensywie sił ciemności, w której wyniku eksterminacji ulega niemal cały zakon lordów Kai. Jako jedyny ocalały musisz przebić się do

Holmgardu, aby ostrzec króla o niebezpieczeństwie, by ten mógł przygotować się na uderzenie przeważających sił nieprzyjaciela.

Fabula nie jest zbyt odkrywczą i nie potrafi nas niczym zaskoczyć. Na próżno szukać w niej niespodziewanych zwrotów akcji. Momentami wydaje się ona wręcz naciągana. Problemem jest również styl, jakim jest napisana książka. Niektóre opisy są po prostu drętwe lub trudne w odbiorze. Jest to wynikiem częstego stosowania zdań wielokrotnie złożonych. Być może problem ten jest efektem nie do końca udanej współpracy – lub jej braku – na linii tłumacz – redaktor. Mimo tych wad **Ucieczka przed mrokiem** ma w sobie coś, co powoduje, że pędzimy od akapitu do akapitu i trudno jest nam się zatrzymać.

Tworzenie postaci

Nasz bohater jest opisany przez dwa podstawowe atrybuty: Zdolność Bojową, decydującą o skuteczności naszego ataku oraz Wytrzymałość, czyli maksy-



malną liczbę ran, które Samotny Wilk odnieść, nim wymierzony w niego cios okaże się śmiertelny. Nie jest tego wiele, jednakże trudno oczekiwać po grze paragrafowej kilkunastu różnorodnych współczynników. Dodatkowo ostatni Kai może dobrać sobie pewne specjalne zdolności, zwane Dyscyplinami. Podczas niektórych sytuacji dają nam one dodatkowe możliwości. Zwykle jest to szansa wybrania innych wyjść z sytuacji od tych pierwotnie dostępnych. Problem polega na tym, że w praktyce sprawdzają się góra trzy zdolności, a reszta jest niemal bezużyteczna. Pozostaje mieć nadzieję, że w następnych tytułach serii element ten ulegnie poprawie. Żeby nie psuć wam zabawy, nie wymienię dyscyplin, które bardziej opłaca się wybrać od pozostałych – przekonajcie się sami.

Podsumowanie

Ucieczka przed mrokiem to pozycja przeciętna. Gdy spojrzymy na świat, w którym toczy się akcja, fabułę, a nawet na głównego bohatera, nie znajdziemy nic odkrywczego. Sprawę pogarsza momentami słaby styl, jakim została napisana książka. Mimo tych wad **Ucieczka przed mrokiem** ma to, co najważniejsze: wciąga i nie pozwala się oderwać. Biorąc pod uwagę deficyt paragrafówek na rynku, uważam, że warto dać jej szansę, niezależnie od tego, czy jest się weteranem tego typu rozrywki, czy spotyka się z nimi po raz pierwszy.



Plusy:



Cieężko się oderwać



Podobny klimat do Wiedźmina



Brak alternatywy na rynku

Minusy:



Przeciętny świat i fabuła



Momentami toporny styl



Nieźrównoważone Dyscypliny Kai

416 stron, miękka oprawa

Cena: 29,90zł

55 Nowych Kart Do Gry Munchkin!

MUNCHKIN™ 3.5

PIĘTNO ŚMIERCI™ EDYCJA POLSKA

NOWOŚĆ 12.2010

NAJLEPSZA GRA KARCZANA
ORIGINS AWARD WINNER
ROKU 2001



Nowe Potwory, Nowe Skarby, Nowe Poziomy
Bez Tego Całego Durnego Odgrywania Postaci!

 WWW.MUNCHKIN.PL WWW.SJGAMES.COM 

 **Zawiera także 30 kart gwiazdkowych!**

Munchkin, Munchkin Piętno Śmierci, postaci z Munchkina oraz logo piramidy Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Incorporated i są używane na licencji przez Black Monk. © Steve Jackson Games 2010. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Graj Trikiem

Lecenie w kulki z graczami



kacji pod szyldem **Graj...** – i trafiło w dziesiątkę.

Almanachy na naszym rynku RPG to towar pożądany. Kiedyś tę funkcję spełniały artykuły w prasie. Potem pałeczkę przejęły media elektroniczne, ale nie spełniały oczekiwań graczy i Mistrzów Gry. Później Wydawnictwo Portal ruszyło z serią publi-

Graj trikiem to kolejny tomik w serii. Od strony technicznej niczym nie zaskakuje, jest chlubnym kontynuatorem poprzednich tytułów (**Graj twardo**, **Graj z głową**, **Graj fabułą**): poręczny format, kartonowa okładka, 128 stron wypełnionych tekstem i delikatnie okraszonych ilustracjami. Od strony redakcyjnej jest naprawdę dobrze, w zasadzie nie ma literówek czy wpadek stylistycznych, a znaki interpunkcyjne są na swoich miejscach. Gratuluję, bo widać poprawę w stosunku do poprzednich publikacji.

Zawartość publikacji została podzielona na jedenaście rozdziałów, plus wstęp i epilog. Każdy z rozdziałów zawiera, jak podpowiada tytuł, triki, sztuczki i wszelakiej maści chwytły przyporządkowane danej kategorii. Znajdziemy tu zatem mini-kompedium „Sztuczki na każdą okazję”. Potrzebujemy czegoś na otwarcie sesji i kampanii? Zerkamy na stronę 75. „Wstępy”, i już mamy kilka wariantów do wyboru. Chcemy zaskoczyć graczy jakimś fajnym zastosowaniem gadżetu w trakcie zabawy? „Sceny gadżetowe” są na stronie 115. Jest więc z czego wybierać, tym bardziej że tomik naszpikowany jest krótkimi opisami konkretnych zagrań. Oprócz pomysłów do zastosowania bezpośrednio podczas sesji, **Graj trikiem** zawiera także porady dotyczące miejsca grania czy dekoracji.

O ile do porad dotyczących samej rozgrywki nie mam zastrzeżeń, o tyle do uwag na temat np. miejsca już tak, i to sporo. Na przykład dekoracje. Ignacy Trzewiczek doradza tworzenie dekoracji na sesję. I fajnie, bo coś takiego potrafi zadziałać. Jednak na naszym rynku jest bardzo dużo systemów, do których ciężko przygotować nawet umowną scenerię. Inna kwestią jest brak możliwości wcześniejszego przygotowania miejsca gry.

Jednak dekoracje to sprawa drugorzędna. Ważniejsze jest gdzie i jak gramy. Autor deklaruje: tam gdzie niewygodnie i przy świecach. Argumentacja? Bo tak jest najlepiej. Cóż, powinien był dopisać – „najlepiej dla niego”. Bo nie każdy musi (i nie powinien!) się z tym stanowiskiem zgodzić. Sposobów na zabawę w gry fabularne jest tyle, ilu ludzi grających plus k100. Twierdzenie, że jeden, jedyny sposób jest lepszy, niż inne, jest – delikatnie mówiąc – naciągane. To przypomina mi scenę z filmu **Dzień świra**, w

której politycy się kłócą o to czyje „moje” jest bardziej „mojsze”.

Niestety, takich chwytów w całej publikacji jest więcej, a sposób ich podania przypomina nie sugestię i porady, lecz przekonywanie, że opisana metoda grania jest najlepsza i tego czytelnicy powinni się trzymać.

Moim drugim poważnym zastrzeżeniem do tej publikacji jest to, że każdy opisanych w niej trików bez problemu mógłby znaleźć się w którymś z poprzednich almanachów. W zasadzie to powinien, ponieważ sztuczki w większości fajnie uzupełniają treść poprzednich tytułów.

Podsumowując, **Graj trikiem** to bardzo wartościowy podręcznik, nawet pomimo opisanych wyżej wad. Świetnie uzupełnia poprzednie tomiki i pomaga wprowadzić nowe, czasami bardzo proste, ale i zaskakujące elementy sesji. Czy warto? Jeśli masz poprzednie pozycje z cyklu **Graj...**, to ten wydaje się niezbędny. Nie zainteresowały cię poprzednie publikacje? Mała szansa, że ten tytuł coś zmieni, jakkolwiek nawet starym wyjadaczom polecam zajrzeć do **Graj trikiem** – jest to najbardziej wartościowa pozycja – zaraz po **Graj z głową** – pośród almanachów Wydawnictwa Portal.



Plusy:



Zestaw bardzo przydatnych sztuczek urozmaicających zabawę



Dobre uzupełnienie poprzednich publikacji z tej serii

Minusy:



Niektóre sztuczki przypominają przekonywanie, że „mój sposób grania jest lepszy niż inne”



Tak naprawdę każdy trik powinien znaleźć się w jednym z wcześniejszych almanachów

128 stron, miękka oprawa

Cena: 35,00zł

Scion: Companion

Bogowie do kwadratu



SHADENC

Mało która gra fabularna nie posiada w swojej linii wydawniczej dodatku będącego uzupełnieniem podręcznika podstawowego. Standardowo w takich książkach umieszcza się materiały, jakie w zamierzeniu miały zmieścić się do podstawki, ale z różnych powodów zostały z niej usunięte. Rozszerzone listy zalet

i wad, egzotyczne rasy czy trudniej dostępne zaklęcia to standardowa zawartość takich dodatków. Zwykle są warte zakupu, choć tylko niewielki ułamek „Companionów” może konkurować jakością z podręcznikiem podstawowym. W większości przypadków okazuje się, że materiały te znalazły się dopiero w dodatku z prostej przyczyny – były gorsze od tego, co trafiło do podstawki.

Scion: Companion po części wyłamuje się z tego schematu. W liczącej pięć tomów linii wydawniczej ukazał się jako ostatni – ciężko zatem uznać, że zawiera odrzuty z podręcznika głównego. Potwierdza to wprowadzenie, w którym jeden z autorów odsłania okoliczności powstania dodatku. Według niego, linia **Sciona** miała pierwotnie ograniczyć się do trzech podręczników – **Ragnarok** oraz **Companion** to odpowiedź White Wolfa na olbrzymie zainteresowanie fanów.

W zamierzeniu każda z sześciu części książki ma być odrębną całością, niezależną od pozostałych. Co prawda jedna z nich to opis dodatkowych mocy i zdolności, jakie prowadzący może umieścić w swoich kampaniach, jednak główną treścią książki są trzy nowe panteony (celtycki, chiński i hinduski) oraz osadzona w czasach II Wojny Światowej kampania. Ostatnia, szósta część jest poświęcona prowadzeniu kampanii – zawiera informacje dotyczące relacji między bogami a Dziedzicami, garść detali, które można wykorzystać na sesjach oraz kilkadziesiąt pomysłów na przygodę.

Nowe panteony

Blisko połowa objętości podręcznika jest poświęcona opisaniu trzech dodatkowych panteonów: celtyckiego, chińskiego oraz hinduskiego. W zamierzeniu autorów miały zostać przedstawione w taki sposób, by było możliwe wprowadzenie do gry dowolnego z nich bez konieczności modyfikowania pierwotnych założeń opisanych w trylogii **Hero**, **Demigod** i **God**. Sztuka ta udała się znakomicie, na dodatek nowy materiał jest świetnej jakości, przebijając niektóre pomysły zaprezentowane w poprzednich publikacjach.

Po części jest to zapewne zasługa ich egzotyki – praktycznie każdy wie, kim jest Zeus i jaką rolę odgrywa w greckim panteonie, jednak już mniej osób jest w stanie powiedzieć cokolwiek o Ogniu czy Baltharze (no, może z wyjątkiem tych, którzy oprą się na

ich wypaczonej wersji, zaprezentowanej w **Dungeons & Dragons**). Sądzę jednak, że w dużej mierze to zasługa autorów, którzy połączyli mity z własnymi pomysłami, tworząc solidną, inspirującą mieszankę. Zarówno z punktu widzenia gracza, jak i prowadzącego, panteony zaprezentowane w podręczniku wydają mi się ciekawsze niż te opisane w podstawce – gdybym miał rozpoczynać własną sagę, wszystkie trzy na pewno odgrywałyby w niej wielką rolę. Perspektywa walki z Fomorami czy Asurami wydaje się o wiele bardziej interesująca niż polowanie na gigantów, hydry, czy też na inne, „standardowe” potwory.

Garść nowości

Sporo miejsca **Companiona** poświęcono na krótsze teksty uzupełniające informacje zawarte w podręczniku podstawowym i dwóch pierwszych dodatkach. Dla kogoś, komu liczba dostępnych mocy, zdolności i relikwów wydawała się niewielka, fragmenty im dedykowane powinny się spodobać. Nie wybijają się ponad przeciętność, ale – podobnie jak reszta mechaniki **Sciona** – zostały solidnie przygotowane. Nieźle prezentują się również krótkie artykuły opisujące relacje między bogami a ich potomkami, wskazówki dotyczące tworzenia własnych panteonów, potworów czy też nowych mocy. Osobiście wolałbym, aby poświęcono im więcej miejsca – są to ledwo kilkunastokrotne teksty podparte kilkoma przykładami – jednak dla mniej doświadczonych prowadzących i takie materiały na pewno będą pomocne. Dość słabo prezentują się natomiast propozycje scenariuszy. Co prawda nie można spodziewać się cudów po zajmujących po pół strony streszczeniach, choć takowe na pewno mogą być pomocne niektórym Mistrzom Gry, jednak z mojego punktu widzenia jest to strata miejsca, które można było wykorzystać na przykład na rozbudowanie tekstu o relacjach między bogami.

Świat w ogniu

Ostatni, liczący niemal siedemdziesiąt stron, rozdział podręcznika to propozycja kampanii, która ma miejsce w czasach II Wojny Światowej. Po raz kolejny w roli głównego mąciela występuje Loki, tym razem wsparty siłami greckiego, nordyckiego i japońskiego panteonu. Naprzeciw państwom Osi stają bogowie Amerykanów, Rosjan, Brytyjczyków i Francuzów – między innymi Robin Hood, D'Artagnan, Wujek Sam i Baba Jaga. Sama saga jest jedynie zarysowana w podręczniku – większą część rozdziału zajmują opisy bogów, ich plany oraz nowe moce i zdolności.

Nie wątpię, że niektórym drużynom idea pomieszania wierzeń dawnych ludów z tworam współczesności i wrzucenie tego w realia II Wojny Światowej przypadnie do gustu. Mnie osobiście wydał się bardzo słaby, wręcz pozbawiony jakichkolwiek pomysłów, które mogłyby zachęcić graczy do takiej gry. Temat istot nadnaturalnych walczących ze złymi siłami w trakcie II WŚ był już poruszany nie raz, ze znacznie lepszym rezultatem, niż w przypadku Sciona – przykładem mogą być **Godlike**, **Day After Ragnarok** czy nawet **Weird War II**.

Podsumowanie

Scion: Companion to kawał świetnego podręcznika. Pomimo kiepskiej, eksploatującej oklepany temat kampanii, słabych pomysłów na przygody i potraktowaniu po macoszemu pewnych kwestii, które powinny być omówione znacznie dokładniej, dodatek prezentuje się bardzo dobrze – szczerze polecam go każdemu, kto ma w planach rozpoczęcie sagi w tym systemie. Na wyróżnienie zasługują zwłaszcza nowe panteony – są dosłownie przeładowane dobrymi pomysłami, które można wykorzystać we własnych scenariuszach. Warto jednak mieć na uwadze, że podręcznik, choć o dużej objętości, stanowi jedynie kompilację informacji na temat oryginalnych wie-

rzeń Celtów, Chińczyków i Hindusów. Prowadzący, którzy chcą rzetelnie odzwierciedlić w swoich kampaniach te mitologie, powinni sięgnąć po materiały źródłowe – książki poświęcone tym wierzeniom (do czego zresztą zachęcają sami autorzy).



Plusy:



Nowe panteony



Porady dotyczące kampanii



Jakość wydania

Minusy:



Kampania



Pomysły na scenariusze

272 strony, twarda oprawa

Cena: 109,95zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 42, marzec 2011



w numerze między innymi:

Krew i Rdza 2

Hotel Samoa

Yomi

Tikal II

Ilustracja z okładki podręcznika "Krew i Rdza 2" - (C) Wydawnictwo Portal

