



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 44, maj 2011

Dungeons&Dragons

Wrath of Ashardalon

LONDON

TROYES

DODATKI DO MUNCHKINA

KELTIS: DER WEG DER STEINE

DOBBLE

CYKLADY

LONE WOLF: OGIEŃ NA WODZIE

NEUROSHIMA: MISTRZ GRY^2

IN SPECTRES



Ilustracja z okładki "D&D: Wrath of Ashardalon" - (c) Wizards of the Coast



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 adiacji 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



SEJI

Centers for Disease Control and Prevention, amerykańska agenda rządowa zajmująca się monitoringiem i zapobieganiem chorobom, opublikowała na swojej stronie internetowej poradnik, jak przygotować się na wypadek plagi zombie („Preparedness 101: Zombie Apocalypse”). Tekst napisany był całkowicie na poważnie – oprócz gotowości na nadejście żywych trupów, zapoznanie się z artykułem dawało też podstawową wiedzę o tym, jak przetrwać tornado, pandemię czy trzęsienie ziemi.

Rzecznik prasowy CDC w wywiadzie udzielonym CNN wyjaśnił, że pomysł oparto na zaobserwowanym interesującym zjawisku: newsy o awarii elektrowni atomowej w Fukushima cieszyły się większą popularnością, gdy ktoś do tematu promieniowania dorzucał właśnie zombie. Treści publikowane na blogu CDC czyta niewiele osób, jednak po publikacji tekstu o żywych umarłych serwery zostały zatłkane przez żądnych informacji obywateli. Jak więc widać, interesująco podane rutynowe informacje są w stanie przyciągnąć uwagę publiczności.

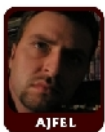
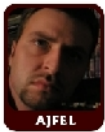
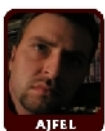
Parę dni temu nasz redakcyjny kolega Andrzej 'ShadEnc' Stój opublikował na swoim blogu, 3k10.pl, tekst, w którym zastanawia się nad relacją zawartości podręczników RPG do ich ceny – a ogólniej rzecz ujmując, nad tym, co jest sens upychać w podstawkę, a co nie powinno się tam znaleźć. Co powinno znaleźć się między okładkami? Czy potrzebne są dwie setki potworów w bestiarzu, czy może wystarczy dwadzieścia? Ilustracje w kolorze i dużo czy czarno-białe i z rzadka rozrzucone na kartach podręcznika? Co z zasadami i opisem świata – jak powinny zostać przedstawione? Co powinno trafić do dodatków? I wreszcie, czy warto zapłacić kilkadziesiąt dolarów za grubą, bogato ilustrowaną grę ze słabymi zasadami i przegadany opisem świata? Czy podręcznik wydany w małym formacie, w czerni i bieli, napisany zwięzłym stylem i niepowalający oprawą graficzną jest propozycją gorszą od lśniącej, połyskującej feerią barw opastej książki?

Atrakcyjnie podana treść sprzedaje się sama. Można huraganowy survival opakować w żywe trupy, co, jak widać, daje gwarancję dotarcia do szerokiej publiczności, która na zwykły tekst o przygotowaniu do sezonu tornad nie zwróci uwagi. Podobnie, napakowany oszalałymi ilustracjami podręcznik będzie lepiej odbierany niż jego ubogi, czarno-biały kuzyn. Czy tego jednak oczekujemy od podręczników RPG? Co tak naprawdę przemawia o sile gry fabularnej: ilustracje Broma czy Bonnara i setki stron byle jakiego tekstu, czy działająca mechanika i spójne, klarownie podane informacje o grze? Czy dzisiaj rzeczywiście wymagamy od RPG przede wszystkim koloru, kredy, twardej oprawy, brokatu i stron wypełnionych treścią – jakakolwiek by ona nie była – żeby „poczuć klimat”? Czy podręczniki muszą coraz bardziej przypominać artbooki, by wydawcy znaleźli na nich klientów?

Lubię ładne ilustracje – ba, są gry, które uwielbiam przeglądać od czasu do czasu dla ich szaty graficznej, choćby drugoedycyjny „Nobilis”. Żetony i inne gadżety to świetny dodatek, podnoszący jakość zabawy. Jednak dobrze skonstruowana gra, nieważne jak skromnie wydana, w moim osobistym rankingu stoi wyżej niż twarookładkowe, kolorowe woluminy. Wolę grę bez ilustracji, wydaną na zwykłym papierze i w miękkiej oprawie, dobrze napisaną oraz przetestowaną, która nie musi przykrywać ewentualnych niedociągnięć warstwą pudru. Nie chodzi tu nawet o cenę – wędznie ku barwniejszym grafikom, mocniejszym okładkom i bizantyjskim opisom powoli oddalaliśmy się od tego, co stanowi esencję gier fabularnych: otówka, kartki papieru, kostki i wyobraźni.

Nr 44, Maj 2011

Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 7 **Tylko w Londynie** 
 London
- 11 **Lochy, smoki** 
 i wulkaniczne opary
 D&D Wrath of Ashardalon
- 15 **Jeszcze więcej** 
 Munchkinów!
 Munchkin 3,5; Munchkin 4;
 Pudła Trzymania
- 19 **Kronika życia** 
 średniowiecznego
 miasta
 Troyes
- 24 **To samo,** 
 a jednak inaczej
 Keltis: Der Weg der Steine

- 26 **Następca** 
 Jungle Speed'a?
 Dobble
- 29 **Antyczne metropolie** 
 Cyklady
- 33 **W pogoni za** 
 Mieczem Słońca
 Lone Wolf: Ogień na wodzie
- 35 **Wór pomysłów** 
 Neuroshima: Mistrz Gry^2
- 38 **Na tropach** 
 żabiego ducha
 In Spectres
- 41 **Plany na maj**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Gears of War na planszy

Ta gra zapowiadana była przez Fantasy Flight Games już dawno temu. Fani komputerowego pierwowzoru i wszyscy sympatycy figurkowych, taktycznych planszówek przez długie miesiące nie mieli żadnych nowych doniesień na temat prac nad tą produkcją. Ostatnio jednak sytuacja ta uległa zmianie, gra niebawem trafi na sklepowe półki, ale już teraz wiemy znacznie więcej na temat tego jak będzie się prezentować. Gears of War ma być planszówką kooperacyjną, przeznaczoną dla 1 - 4 graczy, wcielających się w rolę żołnierzy COG

zmagających się z najazdem obcych. Rozgrywka toczyła się będzie na modularnej planszy z użyciem efektownych, plastikowych figurek. Losowy układ planszy, zestaw zróżnicowanych misji, a wszystko to w rozgrywce nie przekraczającej 180 minut. Wśród komponentów zestawu znajdziemy ponad 30 figurek, 200 kart, 17 dwustronnych modułów planszy oraz zestaw specjalnych kostek i znaczników. Za projekt odpowiedzialny jest Corey Konieczka, człowiek który niejednokrotnie dowiódł, że potrafi projektować ciekawe gry kooperacyjne (jest autorem m.in. Space Hulk: Anioł Śmierci i Battlestar Galactica).



Dust Tactics się rozrasta

Linia produktów do taktycznej gry figurkowej Dust Tactics intensywnie się rozrasta. Fani potyczek w niezwykle klimatycznym uniwersum gry mają do dyspozycji rozmaite rozszerzenia, zawierające dodatkowe oddziały żołnierzy oraz nowe modele mechów. Plan rozszerzeń zawierających kolejne kampanie zaprezentowany był już w instrukcji zawartej w podstawowym zestawie, a teraz tenże plan jest konsekwentnie realizowany przez wydawcę. Od

niedawna dostępny jest na rynku dodatek Operation Cyclone, zawierający między innymi nowe elementy scenerii i dodatkowe moduły planszy. Zawarta w tym zestawie kampania pozwala rozegrać operacje desantowe u wybrzeży mroźnej Antarktydy. Tymczasem jeszcze w tym roku możemy spodziewać się kolejnego dużego dodatku z nową kampanią. Operation SeeLowe, bo taki nosi on tytuł, to osiem odmiennych scenariuszy, nowe moduły planszy i scenerii, pozwalające toczyć walki w gęstej zabudowie terenu, do tego niespotykane wcześniej jednostki i wiążące się z nimi nowe reguły specjalne. Cena dodatku, podobnie jak w przypadku Operation Cyclone, powinna oscylować w granicy 110 złotych.

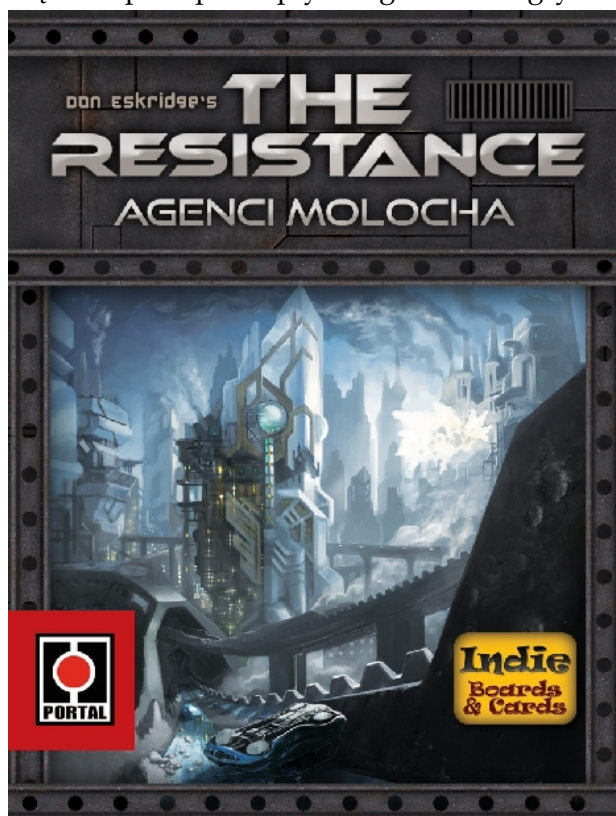
Agenci Molocha tuż za drzwiami

Wydawnictwo Portal szykuje polską edycję niezwykle interesującej gry karcianej, która zrobiła furorę na ubiegłorocznych targach Spiel w Essen. The Resistance, bo taki nosi tytuł, w polskiej wersji opatrzona jest podtytułem Agenci Molocha, zadbano tu więc o powiązanie postapokaliptycznego klimatu gry z uni-

wersum Neuroshimy. Karcianka ta pozwala na rozgrywkę w gronie od 5 do 10 osób, zaś czas pojedynczej partii to około 30 minut. The Resistance to gra o dużej dawce interakcji, w której kluczowa na drodze do zwycięstwa jest zdolność dedukcji i blefowania. Gra trafi do sprzedaży już w połowie czerwca.

Lacerta wyda Famiglię

Wydawnictwo Lacerta po okresie zmniejszonej aktywności ponownie zamierza wzbogacić swoją ofertę o polskie edycje popularnych i cenionych na całym świecie planszówek. Jeszcze w kwietniu informowano o planach wydania w tym roku dwóch hitów z czołówki rankingu BGG, zaś dosłownie kilka dni temu pojawiła się kolejna zapowiedź. Famiglia to gra karciana dla dwóch osób zaprojektowana przez Friedemanna Friese. Uczestnicy rywalizacji wcielają się w role bossów walczących ze sobą mafii. Celem rozgrywki jest zwerbowanie w swoje szeregi jak najwięcej i jak najlepszych zbirów z czterech gangsterskich rodzin. Członkowie poszczególnych rodzin posiadają specjalne cechy, których wykorzystanie jest kluczowe na drodze do zwycięstwa. Gra trafi do sprzedaży w czerwcu, zaś już teraz na stronie Lacerty można zapoznać się z instrukcją.



Kolejna planszówka z logo D&D

Wydawnictwo Wizards of the Coast konsekwentnie realizuje plan wzbogacenia linii produktów z logo Dungeons&Dragons o kolejne gry planszowe. Obok figurkowych, kooperacyjnych przygodówek Castle Ravenloft, Wrath of Ashardalon oraz planowanej na październik Legend of Drizzt zapowiedziano również wydanie gry strategicznej o tytule Conquest of Nerath. Każdy z graczy będzie tu kontrolował jedną z występujących w grze armii i prowadził ją na podobój kolejnych regionów, zaprezentowanych na dużej, efektownej planszy. Wojennym kampaniom towarzyszyć będą wyprawy bohaterów do legendarnych lochów w poszukiwaniu starożytnych artefaktów. Na komponenty zestawu składać się ma: plansza, kostki, 110 kart oraz 252 plastikowe figurki w czterech kolorach. Conquest of Nerath trafi na sklepowe półki w listopadzie.



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



Nowości od Galakty

W te wakacje nakładem wydawnictwa Galakta ukaże się polska edycja karcianej wersji gry Filary Ziemi. Uczestnicy rozgrywki (w liczbie od 3 do 4 osób) przenoszą się do Kingsbridge, by podjąć tam rywalizację o miano najlepszego z budowniczych. W tym celu będą musieli pozyskiwać rzemieślników i surowce oraz walczyć o specjalne przywileje. Za projekt odpowiedzialny jest Michael Rieneck, współtwórca takich planszówek jak Filary Ziemi, Świat bez końca oraz W 80 dni dookoła świata.



Wśród zapowiedzi Galakty znalazła się także polska edycja nowej gry karcianej FFG, której tytuł brzmi Rune Age. Akcja tej gry osadzona jest w Terrinoth, świecie fantasy znanym z wielu innych gier FFG (Runebound, Descent, Runewars, Dungeonquest). Rune Age to karcianka oparta o popularny mechanizm tworzenia talii. Uczestnicy rozgrywki rywalizują ze sobą o władzę i kontrolę nad Terrinoth. Rywalizacja toczy się w gronie od 2 do 4 osób w oparciu o jeden z dostępnych scenariuszy. Autorem gry jest Corey Konieczka.

Nowe wydanie K2

K2 to przebój Adama Kałuży wydany przez REBEL.pl. Pierwszy nakład gry wyprzedził się w błyskawicznym tempie, ale nie jest to powód do zmar-

twień, niedawno trafiło bowiem do sprzedaży drugie, poprawione wydanie gry. Przemyślane i spójne reguły nie uległy zmianie, naniesiono natomiast poprawki w samej formie wydania: drobne zmiany oznaczeń na planszy, grubsze i bardziej wytrzymałe karty, zmiany w kilku miejscach instrukcji, nowe, czytelniejsze rewersy kart oraz zdecydowanie wyższej jakości elementy drewniane.



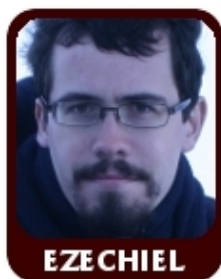
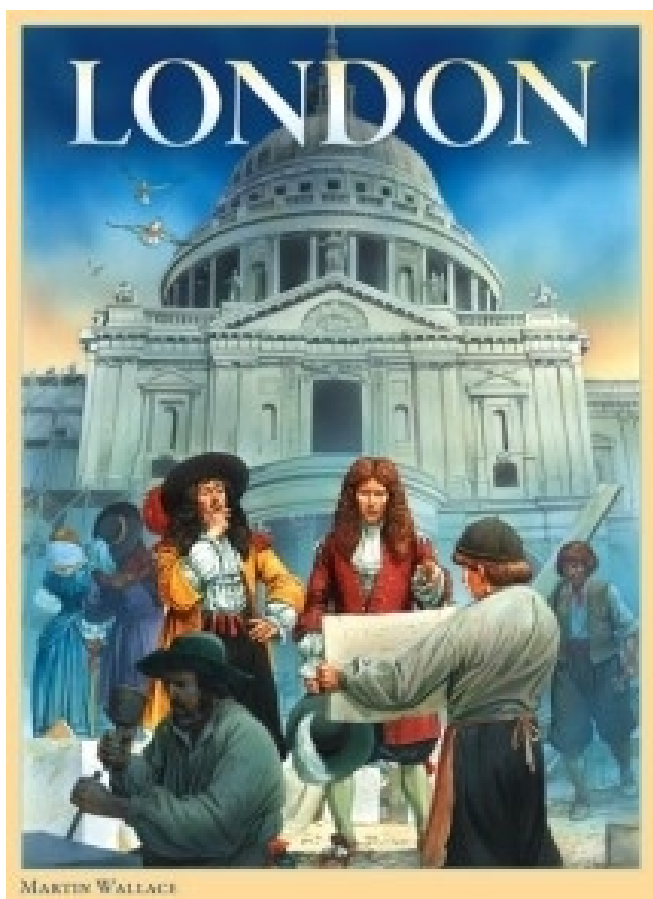
Liberator już w czerwcu

Na połowę czerwca przewidziana jest premiera dodatku do Małych Powstańców, którego tytuł brzmi Liberator. Mali Powstańcy to gra wydawnictwa Egmont, wprowadzająca młodych graczy w tematykę Powstania Warszawskiego. Zadaniem uczestników rozgrywki jest dostarczanie powstańczych meldunków. Liberator wzbogaca grę o nowe zadania: zdobywanie zasobników z bronią i lekami zrzuconymi z samolotów oraz roznoszenie cywilnej poczty.



London

Tylko w Londynie



Istnieje określony zestaw tematów, który na stałe zagościł w planszówkach. Budowanie bez wątpliwości jest jednym z nich. Mechanika może mniej lub bardziej abstrakcyjnie zahaczać o rzeczywistość, ale budynki muszą być. Nieważne czy budujemy miasto (**Hamburgum**), plantację (**Puerto Rico**) czy firmę odzieżową (**Pret-a-Porte**) – eurogracze po prostu muszą budować. Pewnie po

to, aby miłośnicy gier wojennych mieli co dewastować. Dużo trudniej wskazać równie silny nurt w mechanikach – tutaj poszczególne rozwiązania są dużo bardziej sezonowe i zależne od obecnej mody. Pojawienie się **Race for the Galaxy** i **Dominiona** zamknęło epokę „stawiania robotników” (**Agricola**, **Caylus**, **Filary Ziemi**) i dało zielone światło nieco poważniejszym karciankom.

Na pierwszy rzut oka **London**, autorstwa Michaela Wallace’a, stanowi kontynuację mody na karty. Podobnie jak w przypadku **RftG** i **Dominiona**, karty pełnią w nim jednocześnie rolę surowców i narzędzi. Tyle że zamiast galaktycznego mocarstwa lub lokalnego księstwa odbudowujemy XVI wieczny Londyn.

Niech się mury pną do góry

W 1666 roku pewien piekarz postanowił dość radykalnie wpłynąć na urbanistykę Londynu. Drobny pożar rozszerzył się, pochłaniając ostatecznie tysiące budynków i miliony funtów dobytku. Gracze wcielają się w rolę architektów (w rodzaju Christophera Wrena) odbudowujących miasto. Każdy w swojej turze ma do wyboru jedną z czterech możliwych akcji.

Pierwszym krokiem w kierunku metropolii jest zakup i uporządkowanie dzielnicy (poczynając od Centrum w stronę obrzeży). Nowe miejsca dają podstawy do nowych projektów – więc wraz z kolejnymi zakupami dostajemy na rękę karty. Kolor karty wskazuje na jej przeznaczenie: brązowe reprezentują budynki związane z ekonomią (sklepy, stocznie, rzemieślników), różowe z polityką (Arsenał w Woolwich, Parlament), niebieskie z kulturą (ogrody botaniczne w Kew, British Museum). Tylko szare, reprezentujące biedotę miejską, nie mają bezpośrednich zastosowań i zazwyczaj zapychają rękę.

Drugi krok to wystawienie karty (równoznaczne ze wzniesieniem danej konstrukcji), oprócz kosztu w funtach wymaga też odrzucenia drugiej takiego samego koloru. Podobnie jak w **RftG**, reprezentuje to

realizację konkretnego projektu kosztem innych. Każdy z budynków musi być wystawiony na jednym ze stosów.

Trzecią możliwą akcją jest uruchomienie miasta i aktywacja wszystkich aktywnych budynków znajdujących się na wierzchu stosów. Część budynków do aktywacji wymaga pieniędzy lub kart, część generuje zasoby, a część pozwala odrobinę namieszać przeciwnikowi (można np. nasłać na kogoś żurnalistów z Fleet Street). Po aktywacji większość budynków jest odwracana, tylko niektóre z nich mogą być aktywowane wielokrotnie. Czwarta akcja to wzięcie kart na rękę (w ciemno lub spośród odrzuconych przez przeciwników).

Po zgarnięciu profitów i uruchomieniu miasta przychodzi smutny moment, bez którego **London** byłby jedynie kopią gier wymienionych na wstępie. Każdy ze stosów generuje jedną kostkę, reprezentującą poziom ubóstwa w mieście. Wiecie, im więcej miejsca przeznaczamy na szpanerskie muzea, fabryki i pałace, tym trudniej w mieście przeżyć zwykłym ludziom. Nawet planowane budynki (karty pozostałe na ręce) też mają swój udział we wzroście liczby osób ubogich. Bieda kiepsko wygląda w przewodnikach turystycznych (w XVII już takie były). Oprócz zapewnienia lokali mieszkalnych (poprzez adaptację odpowiednich dzielnic), wskazane jest też krzewienie edukacji, rozbudowa parków i łaźni miejskich.

Gra podzielona jest na trzy etapy, reprezentowane przez trzy talie budynków (rozdzielonych z grubsza w porządku chronologicznym). Na koniec gry, po wyczerpaniu wszystkich kart, zwycięża ten, który ma najwięcej punktów zwycięstwa (pochodzących z konkretnych dzielnic, aktywacji lub zbudowanych budynków). Niespłacone pożyczki i zbyt duży poziom ubóstwa dają punkty karne. Zwłaszcza w tym drugim przypadku sytuacja jest interesująca, ponieważ (podobnie jak w **Glen More**) punktowana jest różnica między graczami. Jeśli wszyscy bawili się w Scrooge'ów, nikt nie straci zbyt wielu punktów. Jeśli jednak w Londynie pojawi się jakiś zwolennik Dic-

kensa (albo, co gorsza, Marksa) bezwzględni kapitałiści dostaną po łapkach.

Niech kominy maja pion

Na pierwszy rzut oka **London** wydaje się stosunkowo mało urozmaicony. Gra ma wyraźny rytm. Wszyscy, z grubsza w tych samych momentach, kupują dzielnice, potem stawiają budynki, aby na końcu uruchomić swoje skomplikowane maszyny miejskie. W przeciwieństwie do **RftG**, nie da rady wygrać nie wykonując każdej z tych trzech akcji.

Główna część główkowania przypada na optymalizację liczby uruchomień, stosów i zakupów. Oczywiście adaptacja planów do otrzymanych kart jest niezbędna, ale trudno mówić tutaj o kilku odrębnych strategiach, raczej o innym rozłożeniu akcentów w jednej ogólnej.

Taka konstrukcja mechaniki pociąga za sobą kilka rzeczy. Po pierwsze, w przeciwieństwie do innych karcianek ekonomicznych, dużo szybciej można złapać podstawowe strategie. Po drugie, znajomość kart jest mniej istotna niż zwykle kombinowanie. Po trzecie, po jakiś dziesięciu, dwudziestu partiach znamy większość atrakcji, jakie Londyn ma do zaoferowania. Dla przyzwyczajonych do ogromnej ilości kombinacji **RftG** może być to największa wada tego tytułu. Z drugiej strony **London** wydaje mi się nieco bardziej przystępny dla początkujących, bo od początku z grubsza wiadomo, co trzeba robić, aby wygrać.

Partia, w zależności od liczby graczy, trwa od trzech kwadransów do dwóch godzin. Czas oczekiwania na ruch przeciwnika silnie zależy od dyscypliny graczy – sytuacja na planszy jest stabilna, więc wiele rzeczy można przemyśleć przed swoją kolejką. Z drugiej strony zdarzają się też przestoje, gdy gracze kombinują swoje wychuchane kombinacje. Jeśli gra-

Rebel Times

cze skupiają się na grze, to całość idzie dość wartko. Frajda z zabawy nie zależy od liczby przeciwników, tak samo przyjemnie gra się w dwie, jak i w cztery osoby.

Podobnie jak w przypadku innych gier Wallace'a, **London** nawiązuje do rzeczywistych wydarzeń. Jeśli dla kogoś klimat historyczny jest równorzędny z gadaniem, zdradzaniem i paleniem – to w tej grze nie ma klimatu. Jeśli ktoś ma wyobraźnię, to każdy z elementów mechaniki ma swoją logikę historyczną. Samo budowanie zabytków Londynu dostarcza frajdy, zwłaszcza że część z nich jest niekoniecznie znana laikom (np. Fleet Street, Lloyd's, Kew).

Abstrahując od historii, **London** to solidna eurogra. Nie jest wybitna w swoim gatunku, ale ma kilka haczyków, które potrafią przyciągnąć na dłużej. Największą jej wadą są nieco zbyt rozwleczone końcówki i ograniczona liczba decyzji strategicznych. Po stronie zalet wymienilibym ciekawy mechanizm ubóstwa, kilka łamigłówek taktycznych i potencjalnie wysoką płynność rozgrywki. Jeśli dodać do tego historyczne tło, to otrzymujemy udaną grę średniego wagomiaru.

Może jestem nienormalny, ale samo zastanawianie się „Big Ben czy Metro” daje mi radochę historyczną. A poznanie angielskiej nazwy na cech kupców bławatnych poprawiło mi humor na kilka godzin.

Plusy:



Płynność rozgrywki



Ciekawy mechanizm kostek biedy



Historyczna otoczka



Estetyka wydania



Łatwość rozgrywki

Minusy:



Wyraźny rytm rozgrywki



Przestoje w przypadku nieuwważnych graczy



Średnia liczba możliwych dróg do zwycięstwa

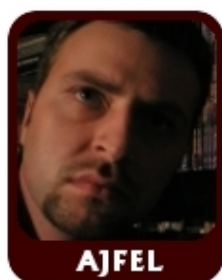
Liczba graczy: 2-4 Wiek: 13+ Czas gry: 14-120 minut

Cena: 159,95zł



D&D: Wrath of Ashardalon

Lochy, smoki i wulkaniczne opary



Na łamach 38. numeru **Rebel Timesa** miałem przyjemność zaprezentować wam grę planszową **D&D Castle Ravenloft**. Wspominałem wówczas, iż jest to pierwsza gra planszowa wydana w ramach linii *Dungeons&Dragons Adventure*

System. Każdy produkt tej serii z założenia jest niezależną, kooperacyjną grą przygodową, przy czym wspólna mechanika pozwala na łączenie komponentów poszczególnych zestawów celem uzyskania bardziej zróżnicowanych rozgrywek. Dzisiaj, kilka miesięcy po premierze, przyjrzę się drugiej grze w serii zatytułowanej **D&D Wrath of Ashardalon**.

Jeżeli chodzi o sposób wydania, komponenty i przebieg rozgrywki, jest to produkt ładząco podobny do poprzednika, z tego względu niniejszy tekst skupi się przede wszystkim na różnicach i prezentacji tego, co w **D&D Wrath of Ashardalon** jest nowością. W związku z tym, gorąco zachęcam do zapoznania się w pierwszej kolejności z recenzją **D&D Castle Ravenloft** – tutaj zaś uczynię co w mojej mocy, by nie powtarzać tych samych informacji.

Krótko o wykonaniu

Lista komponentów **WoA** jest niemalże taka sama jak w przypadku **CR**. Identycznych gabarytów pudeł z praktyczną wypraską mieści całkiem pokaźną kolekcję 42 figurek: bohaterów, rozmaitych potworów i czarnych charakterów, z którymi przyjdzie nam się zmierzyć w poszczególnych scenariuszach. Figurki wykonane są z różnokolorowego plastiku i nie są pomalowane. Bestiariusz **CR** zdominowany był przez rozmaitych ożywieńców, w **WoA** dostajemy kolekcję innych potworów charakterystycznych dla **D&D**: m.in. orki, duergarów, jaskiniowe niedźwiedzie i wielki model czerwonego smoka (tytułowego Ashardalona, gabarytowo zbliżonego do drakolicha z **CR**).

Figurki prezentują się bardzo fajnie, modele potworów wyrzeźbiono ciekawiej niż w **CR**, dla równowagi jednak nieco gorzej wykonani są bohaterowie. Jakość plastiku dość przeciętna: modele są giętke, co chroni przed uszkodzeniami podczas transportu, ale z pewnością nie dodaje uroku. Zestaw figurek tradycyjnie wzbogaca kolekcja ok. 40 modułów planszy, dwie setki kart, masa tekturowych żetonów, kostka, instrukcja i książeczka ze scenariuszami. Wszystko wykonane na takim samym poziomie jak w **CR**, a więc i tym razem nie mam większych zastrzeżeń.

Powoli uczymy się na błędach, bardzo powoli

Twórcy gry najwyraźniej wzięli pod uwagę najczęściej powtarzające się korekty i zastrzeżenia graczy, jakie w rozmaitych miejscach sieci były zgłaszane po premierze **CR**. W rezultacie **WoA** delikatnie zmieniono pod pewnymi względami.

Po pierwsze: elementy planszy. **CR** zarzucano monotonię i niewielkie zróżnicowanie. W **WoA** jest pod tym względem znacznie lepiej, aczkolwiek bez rewolucji. Wprowadzono nowe rodzaje lokacji, które nie są wtasowane w podstawowy zestaw płytek, tylko pojawiają się podczas gry w opisanych przez scenariusz okolicznościach oraz płytki, którymi rządzą specjalne, dodatkowe reguły. Lochy w **WoA** prezentują się nieco inaczej niż te w **CR**, mniej tu otwartych przestrzeni, więcej ciasnych korytarzy i ślepych zaułków, często napotykamy także na swojej drodze drzwi – element, o którym zupełnie zapomniano w **CR**. Jak nietrudno się domyślić, otwieranie drzwi do kolejnych pomieszczeń niekiedy naszym bohaterom będzie sprawiało pewne trudności (testy otwarcia zamków lub ukryte pułapki). Z pewnością jest więc ciekawiej.

Po drugie: instrukcja. W **CR** reguły opisano słabo. Bardzo dokładnie zaprezentowano banalne podstawy, pozostawiając niestety masę niedopowiedzeń i wieloznaczności. Instrukcja **WoA** napisana jest lepiej i rozwiewa najpopularniejsze wątpliwości dotyczące interpretacji zasad. Warto by sięgnęli po nią posiadacze **CR**, nawet jeśli nie zamierzają nabywać **WoA** (instrukcja dostępna jest w serwisie Wizards of the Coast). Dodatkowo **WoA** wprowadza trochę nowości (wspomniane drzwi i nowe rodzaje pomieszczeń oraz kilka innych elementów). Bilans wychodzi zatem na plus, aczkolwiek powodów do euforii nie ma, gdyż niedopowiedzenia w regułach nadal stanowią poważną wadę gry. Cóż bowiem z tego, że wyjaśniono część nieścisłości z **CR**, skoro wraz z

masą nowych kart spotkań pojawia się sporo nowych wątpliwości i niejednoznacznie opisanych reguł. Niestety, mimo wielu poprawek gra pozostaje mechanicznie niedopracowana, zaś opublikowane w sieci FAQ świeci pustkami. Nie jest to może wada dyskwalifikująca produkt, niemniej potrzeba uściślenia pewnych zasad we własnym gronie niewątpliwie psuje ogólne wrażenie.

Po trzecie: scenariusze. Liczba i różnorodność scenariuszy była mocną stroną **CR**, zaś w przypadku **WoA** projektanci postarali się jeszcze bardziej. Wraz z grą dostajemy trzynastę zróżnicowanych przygód, z których część zawiera kilka wariantów. Tradycyjnie znajdziemy tutaj propozycje rozgrywki zarówno jednoosobowej, jak i w gronie dwóch do pięciu osób. Pierwsze scenariusze są najprostsze – bazują wyłącznie na regułach znanych z **CR**, w kolejnych zaś stopniowo wprowadzane są nowe elementy. Nie będę omawiał tutaj wszelkich nowinek, wspomnę natomiast o tej najistotniejszej, jaką niewątpliwie są kampanie. Możliwość rozgrywania jedną drużyną kolejnych powiązanych ze sobą przygód, to w przypadku wielu fanów tego typu gier element bardzo pożądany.

Jak wiadomo **CR** z założenia przeznaczona była do szybkich rozgrywek pojedynczych scenariuszy, **WoA** znacząco zwiększa nasze możliwości na tym polu. Reguły kampanii są bardzo proste, podobnie jak cała gra. Kolejne powiązane ze sobą przygody rozgrywamy jednak tą samą drużyną, zachowując zdobyte podczas wcześniejszych wypraw skarby. Pomiedzy przygodami mamy możliwość wymiany jednej z mocy naszego bohatera (na moc tego samego typu), jak również zakupu nowego ekwipunku za zdobyte wcześniej złoto. Ceny podano na kartach poszczególnych przedmiotów. Działa to bardzo fajnie, chociaż oczywiście nie jest to kampania w takim sensie, jak w podobnych, bardziej rozbudowanych grach przygodowych: **Warhammer Quest** czy **Descent** z regułami **Road to Legend / Sea of Blood**. Bliżej im raczej do kampanii znanych z gier **Space Hulk** albo **Claustrophobia**.

Wraz z nowymi regułami pojawia się jednak pewien drobny zgrzyt, gdy zechcemy wymieszać elementy **WoA** z kartami z **CR**. Okazuje się, że gry nie są do końca kompatybilne, jako że karty z **CR** nie były tworzone z myślą o kampaniach i nie ma na nich cen przedmiotów. Zaradzić można temu na dwa sposoby – uznając takie przedmioty za niedostępne na drodze zakupu lub stworzyć własny cennik (ewentualnie poszukać w sieci, czy fani nie wykonali już tej roboty za nas).



Po czwarte: potwory. Tutaj również jestem pozytywnie zaskoczony, zawarte w zestawie potwory mają bowiem bardzo pomysłowe i przede wszystkim zróżnicowane zasady specjalne. Sposób zachowania tych istot (czy nawet reguły pojawienia się na planszy) stanowi w kilku przypadkach dość znaczącą odmianę w stosunku do bardziej ujednoliconych bestii znanych z **CR**. Mimo iż niezależnie od wszystkich zmian i urozmaiceń gra pozostaje mocno losową bieżąciną po podziemiach, za sprawą mniej otwartej scenerii (inny zestaw płytek, z których układana jest plansza) oraz bardziej zróżnicowanych zasad działania przeciwników, mamy poczucie, że w stosunku do **CR**, **WoA** oferuje nam szczyptę więcej

możliwości taktycznych. Pragnę jednak wyraźnie zaznaczyć, że nie ma tu żadnej rewolucji: to wciąż ta sama, z założenia prosta i szybka gra polegająca na wybijaniu mnożących się w zastraszającym tempie potworów, tyle że wzbogacona o kilka nowych, ciekawych atrakcji.

Mieszanie komponentów

To, co miało stanowić o sile serii *D&D Adventure System*, to możliwość mieszania komponentów poszczególnych zestawów, by w efekcie cieszyć się grą nieporównywaną bardziej rozbudowaną i scenariuszami znacząco różniącymi się od siebie w każdej rozgrywce. Nie ukrywam, że sięgając po **WoA**, miałem spore oczekiwania na tym polu i z tego właśnie powodu gra pozostawiła niedosyt. W instrukcji temat łączenia obydwu zestawów praktycznie przemilczano; przepraszam: napisano, że można. I tyle.

Jak wspominałem, używanie kart z **CR** w kampaniach jest kłopotliwe. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wymieszać ze sobą karty potworów obydwu zestawów. Będzie z pewnością ciekawiej, aczkolwiek robiąc to, ułatwimy sobie rozgrywkę. Według reguł, gdy na planszy pojawiają się dwa takie same potwory, każdy z nich staje się bardziej aktywny, a co za tym idzie – bardziej niebezpieczny. Większy repertuar bestii to oczywiście mniejsza szansa na zaistnienie takiej sytuacji. Osobiście odradzam mieszanie ze sobą modułów planszy: podziemia każdego z zestawów mają swoją specyfikę, a więc ciekawszy efekt uzyskamy stosując je zamiennie. Co do talii kart spotkań – to już kwestia gustu. Spotkania w tych grach obrazują pewien klimat związany z eksplorowanym miejscem. **CR** opowiadał o podróży po ponurych, pogrążonych w mroku lochach tytułowego zamczyńska, odpowiednio klimat ten potęgowały specyficzne pułapki i zdarzenia pozwalające poczuć, że panujący na zamku wampir ma nas na oku. **WoA** przenosi nas w scenerię podziemnej siedziby smoka. Wstrząsy, wulkaniczne opary, gorąca lawa – to

atrakcje typowe dla zaprezentowanej w grze scenarii. Mieszanie tych wszystkich elementów ze sobą jest sprawą otwartą, uzależnioną od preferencji grupy.

Najmniejszy problem, a jednocześnie największą atrakcją stanowi natomiast używanie bohaterów z obydwu zestawów. Każda z gier oferuje inny zestaw ras i przypisanych dla nich klas. Część ras i klas powtarza się, ale w innych kombinacjach, są także zupełnie nowe. Nie powtarzają się natomiast moce bohaterów oraz zdolności rasowe. W rezultacie mamy znacznie więcej możliwości nie tylko na etapie wyboru samego bohatera, lecz także przy wyborze zdolności, którymi będzie dysponował.

Plusy:



Prosta mechanika



Efektowne wykonanie



Mechanika w porównaniu do Castle Ravenloft wzbogacona o nowe, ciekawe elementy

Minusy:



Prosta mechanika



Praktycznie przemilczany temat łączenia z elementami Castle Ravenloft



Wciąż wiele niejednoznaczności w regułach

Liczba graczy: 1-5

Wiek: 12+

Czas gry: ok.60 minut

Cena: 199,95zł

Wsparcie wydawcy na stronie internetowej, jeśli chodzi o łączenie obu gier, pozostawia sporo do życzenia, niemniej warto wspomnieć o tym, że opublikowano dodatkowe, darmowe scenariusze, stworzone specjalnie dla posiadaczy obydwu zestawów.

Kupić jedną, dwie, czy wcale?

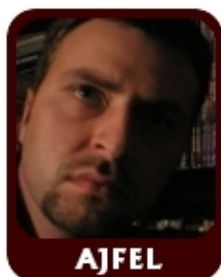
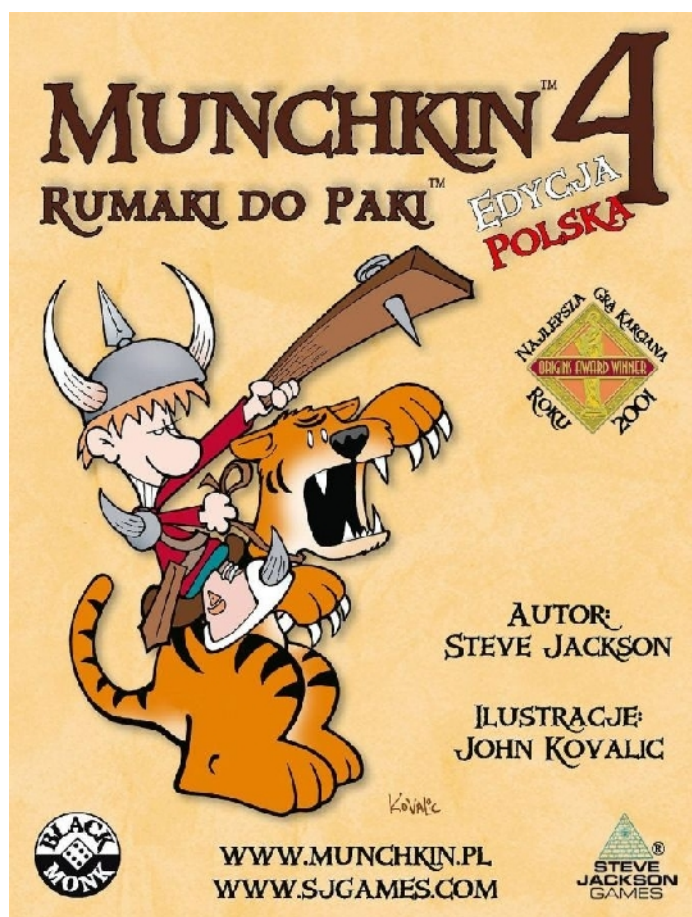
WoA to niemalże ta sama gra co **CR**, niemniej uważam ją za zdecydowanie ciekawszą propozycję. Za tą samą cenę dostaniecie wszystko to, co oferowała poprzedniczka plus kilka dodatkowych elementów. Prosta i losowa mechanika nie każdemu przypadnie do gustu, atutami są tutaj błyskawiczny setup, szybka gra i duża ilość scenariuszy. Wady to duże znaczenie przypadku podczas gry i niepowalająca ilość możliwości taktycznych. Jeżeli takie cechy mocno was irytują, śmiało możecie odpuścić sobie zakup dowolnego produktu tej serii.

Odradzam zakup obydwu gier od razu. Wydatek to niemały (choć i zawartość pudełka bogata), warto więc zagrać w jeden tytuł i wtedy podjąć decyzję o ewentualnym zakupie drugiego (bądź kolejnych, które są w planach). Jeżeli zaś zastanawiacie się, po który zestaw lepiej sięgnąć w pierwszej kolejności, myślę, że tekst ten powinien rozwiewać wątpliwości. **WoA** za tą samą cenę oferuje więcej, z tego względu tę właśnie grę polecam na początek. Chyba że zdecydowanie większą frajdę sprawia wam podróż po wilgotnych lochach ponurego zamczyska i walka z różnymi żywiołami niż batalia z demonicznymi hordami, koboldami, orkami i duergami wśród gorących, wulkanicznych oparów. W takim przypadku z pewnością **CR** dostarczy wam więcej frajdy.



Munchkin 3,5; Munchkin 4;
Munchkin: Pudła Trzymania

Jeszcze więcej Munchkinów!



AJFEL

Po kilkumiesięcznej przerwie doczekaliśmy się prawdziwego wysypu produktów wydanych w ramach polskiej edycji **Munchkina**. Zaczęło się niepozornie, od

niewielkiego dodatku w grudniu, zaś w kwietniu miała miejsce premiera trzech kolejnych pozycji. Jak już informowaliśmy, plany wydania kolejnych rozszerzeń przez Black Monk Games w tym roku są bardzo ambitne. Miesiąc temu na łamach **Rebel Timesa** prezentowałem wam grę **Munchkin z Karaibów**, dzisiaj w kilku słowach powiem o trzech kolejnych produktach, które od niedawna są dostępne w sprzedaży: wydany w grudniu **Munchkin 3,5 – Piętno Śmierci**, **Munchkin 4 – Rumaki Do Paki** oraz **Munchkin – Pudła Trzymania**, czyli dwa rozszerzenia, które obok **Munchkina z Karaibów** miały premierę w kwietniu.



Munchkin 3,5 – Piętno Śmierci

Na ten niewielki, świąteczny dodatek składa się 55 dodatkowych kart. Powiem szczerze, że miałem spore obawy, jeżeli chodzi o to rozszerzenie, mając nie najlepsze wspomnienia po mało udanym, skromniutkim dodatku **Munchkin 1,5 – Kości Zostały Rzucone**. Okazuje się jednak, że w tym przypadku mamy do czynienia z bardzo fajnym, choć niewielkim zestawem. Jest to niezwykle udana kompilacja minidodatków z wersji angielskiej: **Marked for Death**, **Waiting for Santa** oraz **Santa's Revenge**. Tradycyjnie znajdziemy tu świetne ilustracje, jedyny w swoim rodzaju humor na kartach i lawinę zwariowanych pomysłów. Jak zdradzają tytuły, mamy tu trochę akcentów związanych ze świętami Bożego Narodzenia, oczywiście w wyjątkowej munchkino-

wej oprawie. Kart jest niewiele, za to cena przystępna, a zestaw zawiera kilka przeżabawnych perełek. W przeciwieństwie do **Munchkina 1,5**, w tym przypadku na pewno nie pocujemy, że nabyliśmy produkt zrobiony na siłę i bez pomysłu. Polecam!



Munchkin 4 – Rumaki Do Paki

Czwarty duży dodatek do gry, noszący tytuł **Rumaki Do Paki**, tradycyjnie liczy 110 kart, w tym kilka unikalnych, stworzonych specjalnie na potrzeby polskiej edycji. Rozszerzenie trzyma przyzwoity poziom i wprowadza do gry kilka nowości (w tym możliwość dosiadanania różnego typu bojowych rumaków oraz rozwinięcie pomysłu dotyczącego karty „Przydupas”). Niby jest fajnie, niby śmiesznie, a jakość wydania jest bez zastrzeżeń. Nie zmienia to faktu, że **Munchkina 4** nie uważam za wyjątkową pozycję w liczonym gronie dodatków. Mało znajdziemy tu zmian, za to natrafimy na eksploatowanie znanych z wcześniejszych produktów pomysłów i brak kart, które wydałyby się szczególnie zabawne.

Oczywiście w myśl fundamentalnej zasady dotyczącej tej gry, która brzmi „im więcej kart tym lepiej” – **Munchkin 4** z pewnością stanowi godne uwagi wzbogacenie. Jak ktoś chce zebrać wszystkie produkty serii, nie potrzebuje mojej rekomendacji. Gdybym jednak miał zdecydować się na zakup jednego lub części rozszerzeń, **Munchkin 4** prawdopodobnie nie trafiłby do koszyka.

Munchkin - Pudła Trzymanie

Pudła Trzymanie to wyjątkowy dodatek: zamiast zestawu nowych kart, dostajemy tu bowiem praktyczny gadżet, jakim są dwa pudełka do wygodnego przetrzymywania kart z wszystkich produktów serii. Biorąc pod uwagę niewygórowaną cenę, dla fanów zbierających kolejno wszystkie munchkinowe dodatki jest to rzecz zdecydowanie godna polecenia. Uczciwie powiem, że pudełka nie są przesadnie urodziwe: karbowana tektura, kilka znanych z kart ilustracji i tyle. Nie sposób jednak nie docenić ich użyteczności: powinny być trwałe, bez problemu po-

Plusy:

- 👍 Tradycyjnie: świetne ilustracje i solidna jakość wykonania
- 👍 Fajne pomysły w Munchkinie 3,5
- 👍 Dla kolekcjonujących wszystkie dodatki: Pudła Trzymanie to bardzo użyteczny gadżet
- 👍 Dodatkowe karty dołączone do Pudeł Trzymanie

Minusy:

- 👎 Wtórny i nieco słabszy Munchkin 4
- 👎 Pudła Trzymanie solidne i praktyczne, aczkolwiek nie przesadnie urodziwe

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 12+ Czas gry: ok.60 minut

Cena: 34,90 zł, 55,00 zł; 34,90 zł

mieszczą wszystkie wydane do tej pory karty (i kilka następnych rozszerzeń). To jednak nie wszystko: zestaw uzupełniają 33 karty stanowiące polską edycję niedawno wydanych, fajnych minidodatków: **Munchkinomicon** i **Monster Enhancers**. Świetne posunięcie ze strony wydawcy – dzięki temu, nawet taki gadżet jak dwa pudełka na karty, bardziej opłaca się nabyć w polskiej edycji, niż oryginalne **Boxes of Holding**.

Słowo na koniec

Przedstawione powyżej rozszerzenia nie wprowadzą do zabawy żadnych rewolucyjnych zmian. Śmiało można grać bez nich, chociaż jak niejednokrotnie wspominałem, **Munchkin** jest grą, którą trzeba regularnie wzbogacać o nowe karty, jeśli chcemy z przyjemnością wracać do tego tytułu. Fani zapewne kupią wszystkie produkty serii bez waha-

nia – w ich przypadku **Pudła Trzymania** będą bardzo użyteczne.

Osoby sięgające po dodatki do **Munchkina** wybiórczo, nie powinny przeoczyć niepozornego, aczkolwiek bardzo udanego dodatku **Munchkin 3,5**. Pozostałe dwa produkty nie zawiodą wiernych fanów serii, zaś pozostali nie odczują specjalnie ich braku.



WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

Evernight: Noc bohaterów

Oni Tarch, krótki, mroczny, świat z ciemnymi dolinami i błękitnymi morskami. Odłkła uszła Wielka Wojna Ras, ludzie żyli w spokoju, a zło czaiło się wyłącznie w odległych, niedostępnych kryjówek. Szczególne szóstwo Waluzi przemierzały drużyny bohaterów – grupy nieustraszonych herosów, zawsze gotowych walczyć w obronie prostych ludzi. O ich męжных czynach śpiewano pieśni i opowiadano legendy. Przyszłość Tarch wydawała się świetlana.

Ale wówczas nadeszła. Oni. I światło zniknęło na zawsze.

Evernight to świat dark fantasy, którego jeszcze nie było. Podręcznik zawiera gotową do poprowadzenia kampanię, opowiadającą losy inwazji tajemniczych, krwiożerczych Władców od jej pierwszych chwil aż po kwitnący finał. Bohaterowie zaczynają grę jako Nowicjusze w doskonale znanym świecie elfów, krasnoludów, orków i ludzi. Nim starą się prawdziwymi. Herosami, wszędzie zapętuje ciemność i groza.

Podręcznik zawiera ponadto nowe przesławy, zasady, nadprzyrodzone moce i magiczne przedmioty oraz specjalne reguły tworzenia i rozwoju drużyny bohaterów. *Mistrzowie Gry* otrzymają kompletną kampanię, która ujawnia tajemnicę kryjącą się w zamierzchłej przeszłości świata, cały legion nowych potworów, generatory przygód oraz wskazówki, jak wykorzystać świat Tarch jako scenicę konwencjonalnej kampanii fantasy, w czasach poprzedzających główny wątek.

WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

BRAWUROWO I GRYWALNIE

GRAMEL

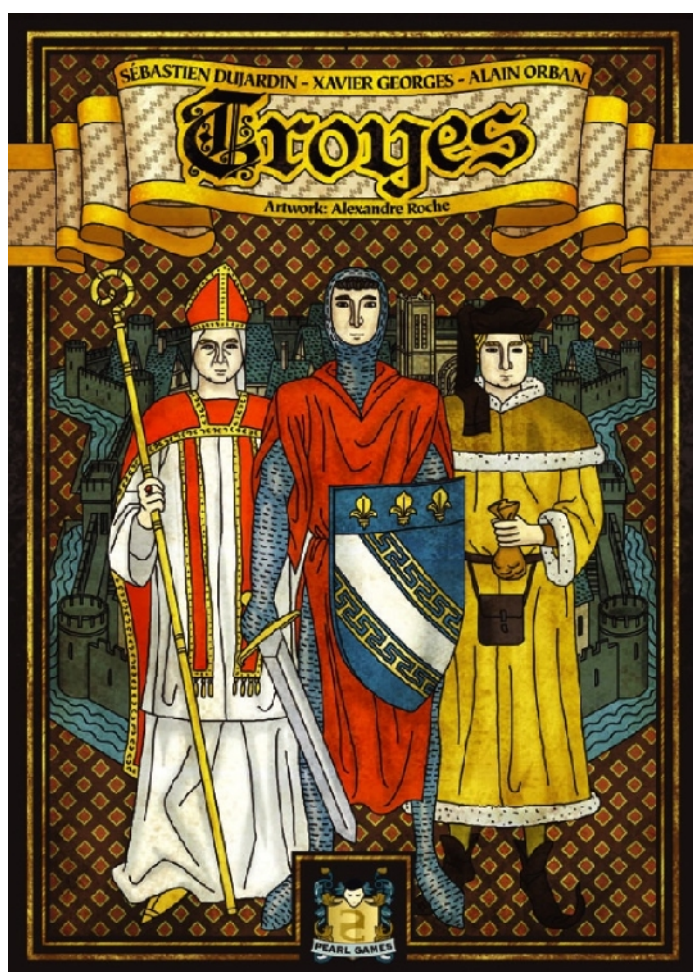
SAVAGE WORLDS

Wkrótce zapadnie ciemność!



Troyes

Kronika życia średniowiecznego miasta



Troyes to średniowieczne miasto położone nad Sekwaną, słynne między innymi z Katedry św. Piotra i Pawła. Jest to o tyle istotna informacja, że recenzowana przeze mnie gra bezpośrednio nawiązuje do jego boga-

tej historii i budowy katedry, która trwała przez niemalże 400 lat (od XIII do XVIII wieku). Gracze wcielają się w rolę członków bogatych rodów magnackich, którzy poprzez swoje wpływy wśród duchowieństwa, szlachty i mieszczaństwa próbują przysporzyć swojej rodzinie jak największej chwały.

Tak przedstawia się otoczka fabularna **Troyes**, pod nią zaś kryje się eurogra, która nie jest jednak typową przedstawicielką swojego gatunku. Dlaczego? Otóż **Troyes** wykorzystuje w swojej mechanice kostki, a pisząc bardziej precyzyjnie – cała mechanika opiera się na rzutach kośćmi. Jeżeli w tym momencie przeszedł was po plecach dreszcz, a w myślach powstał obraz całkowicie losowej rozgrywki, to muszę was uspokoić. Kostki mają w tej grze co prawda dużo do powiedzenia, ale sposób ich wykorzystania nie jest całkowicie losowy. Gwarantuje to przemyślana mechanika i kilka wbudowanych w rozgrywkę mechanizmów kontrolnych. Jeśli udało mi się was choć trochę zaciekać, czytajcie dalej.

Eurogry i kostki nie idą ze sobą w parze

Potwierdzi to chyba każdy, kto lubi rozgrywkę w stylu euro – pojedynek umysłów, przemyślane decyzje i całkowita kontrola nad każdym kolejnym posunięciem. W **Troyes** znajdziecie to wszystko, wzbogacone jednak o pewne losowe elementy.

Podczas rozgrywki gracze będą zabiegać o poparcie szlachty (czerwone kostki; aspekty militarne), duchowieństwa (kostki białe; aspekty duchowe, edukacja i budowa katedry) oraz mieszczaństwa i wieśniaków (kostki żółte; aspekty handlowe). W celu uzyskania poparcia należy rozmieścić swoich agentów w trzech różnych budynkach (odpowiednio: czerwonym, białym i żółtym), a każdy postawiony w danym budynku pion agenta zapewni nam jedną kość określonego koloru. Miejsca są oczywiście ograniczone (po sześć na budynek, co daje możliwość uzyskania maksymalnie sześciu kostek danego koloru) i tutaj kryje się jeden z głównych elementów interakcyjnych całej zabawy, o którym za chwilę.

Do czego służą kości? Na początku każdej tury rzucaamy liczbą przysługujących nam kości, co zapew-

nia nam siłę roboczą. Tak więc jeżeli posiadamy dwóch agentów w budynku czerwonym, trzech w białym i jednego w żółtym, wykonamy rzut odpowiednio: dwoma czerwonymi, trzema białymi i jedną żółtą kością.



Wartości na kościach symbolizują siłę roboczą, którą będziemy mogli wysłać na odpowiednie karty aktywności (ang. *activity cards*) w celu uzyskania różnych profitów. I znów, czerwone kości umożliwią nam aktywowanie kart czerwonych, białe – białych itd itd. Zawsze, kiedy tylko chcemy uzyskać porządany efekt, tworzymy pulę od jednej do trzech kości danego koloru i dzielimy wynik przez określoną cyfrę umieszczoną na karcie aktywności, zaokrąglając wszelkie ułamki w dół. Uzyskany wynik mówi nam, ile razy możemy aktywować daną kartę podczas jednej akcji. Tak więc, dla przykładu, jeśli chcemy aktywować kartę, która da nam złoto za użycie żółtych kości, uzyskane wyniki należy podzielić przez cztery – dysponując kośćmi o następujących wartościach: 4, 3 i 5 (w sumie 12), będziemy mogli aktywować zdolność karty trzy razy ($12/4=3$). Jeśli zdolność ta mówi nam, że każde użycie zapewni nam

dwa denary, to jedną akcją zarobimy ich sześć ($3*2=6$). Jest to podstawowa zasada mechaniki **Troyes**, którą stosuje się niemalże do każdego działania podejmowanego podczas rozgrywki.

Czerwone kostki mają jeszcze jedno istotne zastosowanie, o którym należy tutaj wspomnieć. Na początku każdej tury gracze muszą rozpatrzyć zdarzenia (ang. *events*), które zagrażają miastu. Każde zdarzenie niesie ze sobą zagrożenie militarne (symbolizowane przez czarne kości), które należy odeprzeć oraz pewne inne zdarzenia, które utrudniają rozgrywkę (jak na przykład usuwanie pionów agentów z budynków). Liczbę czarnych kości na kartach zdarzeń należy zsumować i wykonać rzut, następnie, rozpoczynając od pierwszego gracza w danej turze, kości te muszą zostać całkowicie odparte. Zasada jest prosta: należy usunąć kości o takiej wartości, aby pokryły one wartość odrzucanych czarnych kostek, przy czym wartość czerwonych kości liczy się w tym przypadku podwójnie. Tak więc jeżeli gracz musi np. odeprzeć kość czarną o wartości 4, w zupełności wystarczy mu czerwona kość o wartości 2 (albo dowolna kombinacja innych kolorów kości, ważne żeby suma wyniosła cztery). Mechanizm ten to również świetne pole dla interakcji, ale o tym za chwilę.

Karty aktywności i karty zdarzeń stanowią podstawę działania graczy w każdej rundzie. Ogólnie rzecz ujmując, czerwone karty służą do skuteczniejszej walki ze zdarzeniami (zapewniają duże możliwości do zwalczania kart zdarzeń), białe zapewniają głównie punkty zwycięstwa i pozwalają na manipulowanie kośćmi (np. umożliwiają dodanie 2 do wartości każdej kostki użytej do aktywowania danej akcji lub zamianę kości białych na czerwone), natomiast żółte służą głównie do zarabiania złota i zdobywania punktów zwycięstwa. Jeżeli chodzi o karty zdarzeń, to ich rozpatrywanie (które polega na położeniu na kartę odpowiedniej ilości znaczników w celu jej odparcia – oczywiście obowiązuje tutaj zasada sumy i jej dzielenia) zapewnia graczom punkty zwycięstwa.

Bardzo fajnym mechanizmem, który wykorzystuje zasoby złota, jest podkupywanie kości od innych graczy. Jeszcze fajniejsze jest to, że nie mogą oni nam odmówić – po prostu płacimy im odpowiednią sumę denarów (zależną od liczby kości, jaką kupujemy) i zabieramy interesujące nas kości, aby stworzyć

z nich pulę i wykonać określone działanie. Dzięki temu jesteśmy w stanie (podejmując odpowiednie decyzje) zniwelować słabe rzuty lub pokrzyżować plany wykorzystania kości naszym przeciwnikom. Proste i genialne rozwiązanie.

Tura trwa do momentu wykorzystania przez graczy wszystkich dostępnych kostek (lub spasowania). Wtedy przechodzimy do następnej i cała zabawa rozpoczyna się od początku. Oczywiście przedstawiony schemat byłby zbyt prosty, zajmijmy się zatem działaniami umożliwiającymi interakcję pomiędzy graczami.



Pasjans czy walka na śmierć i życie?

Gdyby **Troyes** korzystało tylko z powyższych rozwiązań, stanowiłoby w zasadzie pasjansa, podczas którego każdy z graczy maksymalizuje swoje zyski. Na szczęście twórcy gry pomyśleli o kilku akcjach, które pozwalają na przepychanki pomiędzy graczami. Mowa tutaj o usuwaniu pionów agentów przeciwników z budynków i zmniejszaniu w ten sposób dostępnej dla nich co turę puli kości. Pomysł mechaniczny jest bardzo interesujący. Budynek biały i żółty podzielony jest na strefy, które opisane zostały przez wartości kostek, np. 1, 3, 5. I tak, aby dostawić swojego pioną w danym rzędzie, musimy „wydać” kostkę o określonej wartości. Dostawiamy wtedy swojego pioną po lewej stronie danego rzędu i przesuwamy wszystkie pioną w prawo. W ten sposób jeden pion zawsze wypadnie poza budynek (tak samo działają niektóre karty zdarzeń, które wprowadzają na planszę pioną neutralnych agentów), dlatego też niezwykle istotne jest kontrolowanie pozycji swoich pionów i ewentualne kontrowanie posunięć innych graczy (poprzez wykorzystanie kości z odpowiednią wartością, wprowadzenie swojego pioną z powrotem na pole budynku i wypchnięcie innego). W budynku czerwonym następuje natomiast „podmiana” pioną na inny – np. wykorzystując kość o wartości 4, podmieniamy pioną, który znajduje się na tej pozycji.

Innym elementem interakcyjnym jest wspomniane już wcześniej odpieranie czarnych kości. Otóż po odparciu kości o najwyższej wartości, pierwszy gracz może pozostałe kości przekazać kolejnemu graczowi, ten zaś, po odparciu kolejnej najwyższej, może przekazać je następnemu graczowi i tak dalej, aż wszystkie kości zostaną odparte. Oczywiście pierwszy gracz rezygnuje w ten sposób z profitów w postaci punktów wpływu (ang. *influence points*), ale może zmusić innych graczy do wykorzystania części swoich zasobów.

A co z katedrą?

No właśnie, na wstępie zazaczyłem wszak, że gra traktuje o jej budowie. Katedra składa się z trzech poziomów i każdy z graczy może wykorzystywać białe kości, aby dokładać kolejne znaczniki do tego szczytnego projektu. Tyle teorii, w praktyce aspekt ten niejednokrotnie spada na dalszy plan, ponieważ białych kości jest zawsze zbyt mało, a kara ujemnych punktów zwycięstwa jest moim zdaniem zbyt niska, aby mobilizować graczy do większego wysiłku w tej kwestii. Często lepiej jest przeznaczyć odpowiednie kości na uzyskanie punktów zwycięstwa i pogodzić się z nieuniknioną stratą. Czy jest to wadą gry? Moim zdaniem nie – doczesne interesy przez 400 lat niejednokrotnie stanowiły przeszkodę na drodze do ukończenia katedry i gra oddaje to dość wiernie.



Punkty wpływu i punkty zwycięstwa

Ostatnim z mechanizmów zastosowanych w grze są punkty wpływu, które służą przede wszystkim zmniejszaniu losowości wynikającej z rzutów kośćmi. Za jeden punkt możemy przerzucić dowolną własną kość, a za cztery odwrócić na drugą stronę od 1 do 3 własnych kości (suma oczek na przeciwnych ściankach zawsze wynosi 7, więc odwracając np. 4, zmienimy je na 3). Działania te mają dwa zastosowania. Po pierwsze pozwalają nam zniwelować słabe rzuty, po drugie służą do kontrowania posunięć przeciwników. Grając w **Troyes**, należy pamiętać, że nasze kości zawsze mogą zostać za odpowiednią cenę podkupione przez innego gracza i fakt, że wyrzuciliśmy same szóstki, niekoniecznie musi przynieść nam profity. Jeśli jednak, kończąc swój ruch, zamienimy szóstki na jedynki, to inni gracze zostaną pozbawieni potencjalnych zysków.

Jeśli chodzi o zdobywanie punktów zwycięstwa, to punktujemy za większość działań podejmowanych w trakcie rozgrywki – postawienie naszego agenta na karcie aktywności (co jest wymagane, aby z niej w ogóle korzystać; dodatkowego agenta „kupujemy” za dwa punkty wpływu), pokonanie zdarzenia, korzystanie z kart aktywności, budowanie katedry itd. **Troyes** zawiera jednak jeszcze jeden mechanizm, którym są sławne postaci (ang. *the characters*). Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy losuje po jednej karcie postaci (w grze dwuosobowej gracze losują po dwie), te zaś zapewniają pod koniec gry dodatkowe punkty zwycięstwa za spełnienie określonych warunków (np. uzbieranie odpowiedniej sumy denarów). Co ciekawe, karty postaci każdego gracza działają globalnie, więc istnieje możliwość, że nasi rywale zorientują się, jaką postać wylosowaliśmy i zmaksymalizują w ten sposób swoje zyski. Postaci mogą stanowić zatem broń obosieczną i w większości przypadków decydują o wygranej lub przegranej. Stanowią zatem jeden z najistotniejszych elementów gry i warto o tym zawsze pamiętać.

Skalowanie i potencjał

Troyes skaluje się znakomicie i działa bardzo dobrze przy każdej ilości graczy (od 2 do 4). Oczywiście najwięcej interakcji zapewnia gra na cztery osoby, a wariant dwuosobowy przypomina nieco przysłowio-
wego pasjansa, ale przy każdej ilości graczy rozgrywka jest interesująca i skupia się na innym aspekcie gry. Co ciekawe, liczba graczy determinuje liczbę tur, tak więc gra na cztery osoby trwa zdecydowanie najdłużej.

Potencjał regrywalności tego tytułu jest ogromny, dzięki zastosowaniu ciekawej zasady odnośnie kart aktywności. Podzielone one zostały według cyfr rzymskich na I, II i III, co oznacza turę, w której dana karta wchodzi do gry. Na każdą cyfrę rzymską przypada po trzy karty i tutaj niespodzianka – w każdej rozgrywce wykorzystywana jest tylko jedna z nich: jedna żółta, czerwona i biała z grup I, II i III, a niewykorzystane karty lądują w pudełku. W ten sposób praktycznie nie jest możliwy taki sam układ kart w dwóch rozgrywkach, a różne karty aktywności zapewniają odmienne profity i wymagają przyjęcia różnych strategii. Jak dla mnie jest to prawdziwy strzał w dziesiątkę.

Werdykt

Troyes to gra, którą serdecznie polecam każdemu fanowi gier strategicznych. Nowatorskie zasady, ogromny potencjał i pasjonująca rozgrywka to jej główne zalety. Minusem dla niektórych może być dość uboga szata graficzna, ale moim zdaniem można to wytłumaczyć przyjętą przez autorów estetyką. Innym problemem jest słabe wykonanie kart, które są podatne na zniszczenia.

Warto też zaznaczyć, że osobom, reagującym na obecność kostek w sposób alergiczny gra może nie przypaść do gustu. Wydaje mi się jednak, że jeżeli dadzą one **Troyes** szansę, nie powinny poczuć się zawiedzione. Uwaga! Ta gra potrafi wciągnąć na długie godziny.



Plusy:

- 👍 Nowatorskie rozwiązania
- 👍 Złożona mechanika
- 👍 Skalowanie
- 👍 Regrywalność

Minusy:

- 👎 Uboga szata graficzna
- 👎 Słabe wykonanie niektórych elementów

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 90 minut Cena: 159,95 zł



Keltis: Der Weg der Steine To samo, a jednak inaczej



JASKIER

W listopadzie ubiegłego roku miałem przyjemność napisać dla **Rebel Timesa** recenzję jednej z moich najukochańszych gier: **Keltis: Szlakiem Kamieni**. Gram w **Keltisa** regularnie i wciąż nie widzę u siebie widać oznak zmęczenia tym tytułem. Co więcej, staram się poznawać kolejne gry z rodziny **Keltis**, ja-

kie ukazują się na rynku. Tym razem trafiłem na wersję żetonową. Brzmi interesująco?

Żetonowy **Keltis: Der Weg der Steine**, wydany przez niemiecką firmę Kosmos, wita nas charakterystycznym pudełkiem niewielkich rozmiarów, znanym polskim graczom chociażby za sprawą gry **Osadnicy: Gra Kościana**. Za niewielką cenę otrzymujemy niewiele elementów: 55 żetonów kamieni i 1 planszетkę ze skrótem punktacji. Całość wykonania utrzymana jest w stylu znanym z innych gier spod szyldu **Keltis**. Charakterystyczna zieleń to cecha wyróżniająca pudło, żetony zaś stylistycznie podobne są do kart z **Keltis: Szlakiem Kamieni**. Te same kolory, oznaczenia, czcionka. Pewnie teraz pomyślicie: „Kosmos sprzedaje, drugi raz to samo?!”. Nie. To nie jest ta sama gra, choć polega na tym samym.

Reiner Knizia jest doskonale znany z maksymalnej eksploatacji obmyślonych przez siebie mechanik. W mojej opinii właśnie to świadczy o wielkości tego autora. Mechanika standardowej gry **Keltis** jest elegancka, ale i na tyle elastyczna, by zaimplemento-

wać ją do kolejnych tytułów serii, jednocześnie wprowadzając pewne zmiany wywracające rozgrywkę na drugą stronę.

Jak już wspomniałem, w pudełku znajdziemy 55 żetonów w pięciu kolorach, po 11 na kolor, o wartości od 0 do 10. Rozgrywka, jak się zapewne domyślicie, polega na tworzeniu możliwie długich ciągów punktowych układanych z żetonów. Każdy kolor, jaki zaczniemy zbierać, to nowy układ. Na starcie mieszamy wszystkie żetony i kładziemy zakryte na stole. Ruch to odkrycie żetonu (i wzięcie go lub pozostawienie odkrytego na planszy) lub wzięcie jednego z wcześniej odsłoniętych żetonów.



Zabrane żetony dokłada się do swoich ciągów liczbowych. Ciągi układa się na zasadzie „z góry na dół” lub „z dołu do góry”. Na przykład wystawiając najpierw różowy żeton o wartości trzy, a następnie pięć, zmuszeni jesteśmy do wystawiania wyższych nominałów żetonów. W tym wypadku zdecydowaliśmy, że ciąg różowy będzie miał kolejność rosnącą.

Zadaniem graczy jest grać tak, by zdobyć odpowiednią ilość kamieni nadrukowanych na niektórych żetonach i tworzyć jak najdłuższe ciągi liczbowe, bo gdy te będą za krótkie, to przyniosą punkty ujemne. Panuje tu zasada: im więcej żetonów w danym ciągu, tym więcej punktów zwycięstwa. Warto mieć również na uwadze bonusy punktowe, jakie oferują niektóre żetony (na przykład za wystawienie niektórych żetonów otrzymujemy dodatkowe punkty zwycięstwa, inne zaś pozwalają nam wykonać dodatkowy ruch). Gra kończy się, gdy zostanie ujawniony ostatni zakryty żeton.

Jak widać z powyższego opisu, zasady gry są banalne i z pewnością poradzi sobie z nią nawet najmłodszy gracz. **Keltis: der Weg der Steine** to nadal **Keltis**, zmieniony i na gorsze, i na lepsze. Zalety to niewielka cena, duża regrywalność, a także rozmiary, sprawiające, że tę wersję gry z łatwością zabierzemy na biwak, wycieczkę czy rodzinny wyjazd – a do rodzinnego grania jest to tytuł wręcz stworzony.

Jeśli jednak znasz standardowego **Keltisa** i zdarzyło ci się psioczyć na losowość gry, to tej wersji nawet nie dotykaj. Jeśli szczęście w odkrywaniu żetonów rozłoży się sprawiedliwie na wszystkich graczy, to można fajnie pokombinować i rozgrywka jest naprawdę zajmująca. Jeśli natomiast zdarzy się partia, w której żetony podchodzą ci tak, jakby czarny kot przebiegł ci drogę, wtedy bywa frustrująco.

Powiem szczerze, że lubię **Keltisa** żetonowego. Lubię go za szybki setup i zajmującą rozgrywkę. Nie lubię natomiast za mało wystawny, choć czytelny wygląd oraz za losowość. W mojej opinii jest to najsłabsza gra z rodziny **Keltis**, co nie zmienia faktu, że

najrozmaitsi ludzie, z którymi w niego grałem (zarówno gracze jak i nie-gracze) byli do tego tytułu wyjątkowo przychylnie nastawieni. Ma on w sobie magię rodziny **Keltis**, choć tej magii mogłoby być nieco więcej.



Plusy:



Wysoka regrywalność



Szybki setup



Niska cena

Minusy:



Losowość



Typowo abstrakcyjna gra, brak klimatu



Najsłabszy z rodziny **Keltis**

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 7+

Czas gry: ok. 15 minut Cena: 35,00 zł

W **Keltis: Weg der Steine** warto zagrać u kogoś, jednak będzie to o tyle trudne zadanie, że sam **Keltis** wydaje się grą mało popularną, zaś tej wersji nie widziałem na żadnym z konwentów, ani u innych graczy. Jeśli zależy nam na tym, by mieć starego, dobrego **Keltisa** tyle, że w wersji przenośnej, warto rozejrzeć się za grą **Keltis: das Kartenspiel**. Jest to najwykleszy **Keltis**, tylko tak przerobiony, by plansza nie była potrzebna. Niestety ta gra w Polsce wydaje się być całkowicie niedostępna.

Dobble

Następca Jungle Speeda?



STING

Jaki jest przepis na dobrą *party game*? To proste: łatwe do wytłumaczenia zasady, przyprawione dużą dawką dobrego humoru i wybuchającymi bez przerwy salwami śmiechu. *Party game* ma nas oczarować przede wszystkim swoją prostotą i niebanalnym pomysłem, a

nie tonami zasad dodatkowych, wariantami rozgrywki lub pięknymi figurkami. Jej domeną jest bowiem zapewnienie jak najlepszej zabawy każdej grupie graczy, z którą postanowimy zagrać. Ideałem

tego typu gry jest dla mnie **Jungle Speed**, dlatego też, gdy w moje ręce wpadły **Dobble**, od razu zacząłem zastanawiać się, czy mają one szansę na zaatakowanie pozycji zajmowanej przez króla.



Jak to działa?

W **Dobble** nie ma totemu, ba, nie ma w zasadzie niczego więcej poza pięćdziesięcioma pięcioma tekturowymi krążkami pełnymi najróżniejszych oznaczeń i opakowanych w solidne, blaszane pudełko. Na każdym krążku znajduje się po osiem różnych symboli, a cała zabawa polega na tym, że pomiędzy każdą parą krążków znajdziemy tylko jeden wspólny znak – na przykład dwa kwiatki lub dwa znaki stop.

Cała zabawa opiera się zatem na refleksie i spostrzegawczości. Po pierwsze należy odnaleźć wspólny symbol (co nie jest takie proste, ponieważ symbole różnią się na każdym krążku rozmiarem i położeniem), po drugie nazwać go i po trzecie zabrać kartę. Oczywiście wszyscy grają w tym samym czasie, więc musimy się spieszyć, inaczej ktoś sprzątnie nam krążek sprzed nosa i cała zabawa zacznie się od początku – tylko już z zupełnie inną konfiguracją symboli i inną parą znaczników.



Żeby było jeszcze ciekawiej, autorzy gry oddają nam do dyspozycji pięć mini-gier, które różnią się od siebie celami rozgrywki. Ogólnie rzecz biorąc, zbieramy jak najwięcej krążków, odrzucamy jak najwięcej lub podrzucamy je innym graczom. Zawsze jednak naczelną regułą pozostaje ta sama: zidentyfikować symbol, nazwać go i wykonać działanie zgodne z zasadami danej mini-gry. Różnorodność jest więc dość niewielka, ponieważ wszystko polega na refleksie, ale i tak stanowi to miłe urozmaicenie, które zwiększa żywotność tego tytułu.

W **Dobble** zamieszczono nawet zasady punktacji w grze turniejowej. W tym wariantcie zabawy rozgrywa się wszystkie mini-gry, zdobywając lub tracąc punkty, a wygrywa ten z graczy, który zbierze ich największą liczbę. Powiem szczerze, że gra turniejowa jest jak dla mnie podstawowym wariantem zabawy, ponieważ w innym przypadku zabawa bardzo szybko się nudzi. Wiadomo, nic tak nie budzi emocji jak możliwość zdobywania punktów i odegrania się po niezbyt udanej mini-grze.

Niestety **Dobble** nie uniknęło poważnego błędu. W instrukcji nie znajdziemy bowiem jednej, bardzo istotnej informacji: co zrobić, gdy gracz źle nazwie symbole? Innymi słowy, co dzieje się w momencie, w którym ktoś przy stole się pomyli (co w grach opartych na refleksie zdarza się niezwykle często)? Instrukcja milczy na ten temat, a gdy zasady nic nam nie mówią, należy odwołać się do zdrowego rozsądku. Najlepiej jest chyba założyć, że gracz odpada z danej rundy, co ułatwia znalezienie właściwego symbolu innym uczestnikom zabawy. Oczywiście można trochę pokombinować, i tak na przykład w „Studni” (mini-gra numer 2) za każdą pomyłkę zmusić gracza do wzięcia po jednym krążku z wierzchu stosów pozostałych graczy („Studnia” polega na jak najszybszym pozbyciu się swojego stosu), co upodabnia nieco ów wariant do zasad znanych z **Jungle Speed**. Kreatywni gracze z pewnością znajdą wiele różnych możliwości, ale fakt pozostaje faktem – *party game* powinna mieć zasady podane na tacy, ponieważ ma być szybka i przebiegająca sprawnie, a tak za każdym razem trzeba na nowo uzgadniać kary za pomyłki.



Jak to wygląda?

Wykonanie **Dobble** nie powala na kolana. Powiem więcej, w stosunku do ceny wypadła raczej średnio. Na pochwałę zasługuje solidne, blaszane pudełko, które z pewnością przetrwa niejeden wypadek chociażby pod namiot. Gorzej sprawa wygląda z krąż-

kami, które wykonano z mało wytrzymałej na zginanie tektury. W trakcie gry niejednokrotnie liczą się ułamki sekundy i gdy kilka par rąk sięga po krążek, łatwo o jakieś przypadkowe zagięcie. Dlatego też **Dobble** po kilku partiach potrafi wyglądać raczej kiepsko – krążki są pozaginane, lekko wycierają się na bokach, czysta biel tła zmienia nieco barwę. Ujmując rzecz inaczej – jeśli egzemplarz **Dobble** wytrzyma rok intensywnego grania, można będzie mówić o małym cudzie.

Jaki werdykt?

Dobble to bardzo ciekawa gra, która potrafi wciągnąć do zabawy nawet osoby niezaznajomione z tego typu rozrywką. Łatwe i szybkie do wytłumaczenia zasady, pojedynki na refleks i dużo śmiechu to zdecydowane plusy tego tytułu. Do ideału brakuje grze zaledwie kilku rzeczy – przede wszystkim jej

autorzy nie ustalili, co dzieje się w przypadku pomyłki któregoś z graczy. Innym problemem jest słaba wytrzymałość elementów wchodzących w skład zestawu. Na szczęście pierwszy problem daje się łatwo przeskoczyć, wymyślając odpowiednie zasady samemu (nie jest to trudne), a drugi nie powinien raczej drastycznie obniżyć żywotności gry, chyba że będzie ona głównym daniem wszelkich towarzyskich spotkań.

Czy **Dobble** jest więc następcą **Jungle Speed**? Chyba jednak nie, ale z pewnością na każdym planszówkowym stole wywalczy sobie swoje miejsce. Polecam. Jest to gra, w którą z pewnością warto zagrać.



Plusy:



Proste zasady



Szybka rozgrywka



Świetny wariant turniejowy



Ciekawy pomysł

Minusy:



Brak zasad odnośnie pomyłek graczy



Wykonanie krążków



Zbyt wysoka cena

Liczba graczy: 2-8

Wiek: 6+

Czas gry: 15 minut

Cena: 59,95zł



Cyklady

Antyczne metropolie



Jako że w obszarze moich zainteresowań naukowych znajduje się świat starożytnej Grecji i Rzymu, zawsze zwracam uwagę na gry inspirowane historią i mitologią antycznych krajów basenu Morza Śródziemnego.

Cyklady to jedna z najlepszych produkcji tego typu, z jaką zda-

rzyło mi się zetknąć. Jest to tytuł będący mieszanką gry ekonomicznej i strategicznej, który przenosi nas prosto do świata starożytnej Grecji, gdzie wśród pięknych wysp i błękitnych morskich fal przyjdzie nam walczyć o supremację rodzinnego polis (państwa – miasta) nad licznymi rywalami.

Pierwszą rzeczą, na którą zwróciłem uwagę po zetknięciu się z pudełkiem i jego zawartością, był doskonały poziom wykonania **Cyklad**. Opakowanie jest solidne i ozdobione ładną grafiką. W środku

mamy dużo miejsca (nawet nieco za dużo) na wszystkie elementy gry, a tych jest sporo. Pierwszy z nich to duża dwustronna plansza składająca się z trzech części. W zależności od tego w ile osób gramy, planszę obracamy na jedną lub drugą stronę. Trzeba zaznaczyć, że wykonana jest naprawdę ładnie, do tego z twardej, sztywnej tektury. Dwie części planszy przedstawiają mapę tytułowych wysp i otaczającego je morza – czyli obszar rozgrywki – natomiast trzecia część przeznaczona jest na karty potworów i znaczki bogów. Jedyne, co może niektórym przeszkadzać, to asymetryczne składanie fragmentów planszy, które zaginane są nie w połowie, lecz mniej więcej w 1/3 długości.



Również żetony wykonane są dobrze i nie budzą żadnych zastrzeżeń. Największym jednak atutem estetycznym **Cyklad** są karty mitologicznych potworów i figurki. Są po prostu śliczne. Rysunki monstrów i rozmaitych istot fantastycznych zachwycają, jednak papier, na którym je wydrukowano, mógłby być nieco grubszy. Jeszcze większy podziw budzą plastikowe figurki najważniejszych bestii, takich jak Minotaur, Kraken, cyklop, Meduza i centaur. Są one dokładne i nieco większe od standardowych miniaturowych używanych w grach bitewnych. Dzięki temu aż proszą się o pomalowanie (zwłaszcza Kraken połykający okręt). Ja zrobiłem to z przyjemnością i łatwością, mimo że nie jestem specem w tej dziedzinie.

Poza figurkami potworów gracze dysponują także pięcioma armiami i flotami, które różnią się od siebie nie tylko kolorem (żółty, zielony, niebieski, czerwony i czarny) ale i wzorami! Każda z armii jest nie-

co inna. Niestety niewielkim minusem są tutaj cienkie maszty (u mnie zwłaszcza czarnych i zielonych okrętów), które mogą się wygiąć lub łamać, jeśli nie będziemy uważać. Poza wojskiem dostajemy też znaczniki w postaci niewysokich ściętych kolumn, po dwa dla każdego z grających.



Kolejnym istotnym elementem jest poziom trudności opanowania zasad. Jest to dla mnie tym ważniejsze, że często gram z osobami, które nie znają się za bardzo na planszówkach. Instrukcja początkowo wyda-

je się spora, jednak już po chwili okazuje się, że jest po prostu napisana w kilku językach, a całe zasady zawarte są na sześciu stronach z obrazkami. Wszystko spokojnie da się przeczytać i opanować w ciągu 30 minut, a wytłumaczyć innemu graczowi jeszcze szybciej. Reguły są niemal banalne, a streszczenie konkretnych mocy potworów i całości rozgrywki dostajemy wypunktowane osobno na czterech małych kartkach, po które można spokojnie sięgnąć w trakcie gry. Zasady są przejrzyste i zilustrowane przykładami, więc nikt nie powinien mieć problemów z opanowaniem mechaniki **Cyklad**.

Grę zaczynamy od odpowiedniego położenia planszy i rozstawienia żetonów. W zależności od tego ilu jest uczestników zabawy, grę przygotowuje się według instrukcji dla pięciu, czterech, trzech lub dwóch osób. Z własnego doświadczenia wiem, iż w gry wieloosobowe zwykle gra się kiepsko we dwójkę, jednak **Cyklady** pod tym względem spisuje się bardzo dobrze – może nie tak dobrze, jak przy pięciu graczach, ale niewiele gorzej. Jest to ważne, gdyż nie każdy zawsze może zabrać odpowiednio dużą grupę chętnych do zabawy. To, ile i jakie wyspy kontro-

Ponad 100 tys. czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl

lujemy oraz ile wojska mamy do swojej dyspozycji, zależy właśnie od liczby graczy. Każdy na początku otrzymuje też zasłonkę, za którą kładzie swoje żetony złota i figurki.



Celem rozgrywki jest wejście w posiadanie dwóch metropolii. Metropolię można zbudować, zdobyć lub otrzymać w nagrodę za odpowiednią liczbę posiadanych filozofów. Cel osiągnąć można dość szybko, więc gra nie należy do najdłuższych, co dla mnie jest zaletą. Gdy wszystkie zasady są już opanowane, czas rozgrywki nie powinien przekroczyć kilkudziesięciu minut. Wszystko nabiera rozmachu w momencie, gdy mamy już pierwszą metropolię i potrzebujemy jeszcze jednej. Wtedy zaczyna się prawdziwe kombinowanie: lepiej budować, czy podbijać i jak przy tym nie stracić już posiadanych zasobów?

Jednym z kluczowych elementów rozgrywki jest zdobycie przychylności wybranego bóstwa na początku każdej tury. Odbывается to na zasadzie licytacji, która symbolizuje ofiarę złożoną bóstwu. Każdy z tych potężnych nadprzyrodzonych bytów udostępnia pewne unikatowe możliwości. Posejdon, pan mórz, pozwala budować i przemieszczać flotę, dzięki niemu można też zbudować port wspomagający

obronę wyspy. Ares, bóg wojny, powołuje armie, umożliwia wybudowanie fortecy i przemieszczanie wojska. Zeus, król Olimpu, daje możliwość rekrutacji kapłanów, którzy obniżają koszt ofiary dla bogów, pozwala wybudować świątynię oraz umożliwia wymianę jednego z mitycznych potworów. Atena, patronka mądrości i sprawiedliwej wojny, obdara gracza filozofami (czterech można wymienić na metropolię) i pozwala na wzniesienie uniwersytetu, który sam w sobie nic nie oferuje (cóż...), ale jest konieczny do wybudowania metropolii. Ostatnim z Olimpijczyków jest Apollo, pan słońca i wróżbiarstwa. Jako jedyny podlega innym zasadom: nie trzeba go licytować i wybór jego patronatu oznacza w praktyce oddanie tury w zmian za korzyści finansowe.



Poza wyborem bóstw można również wykupić którąś z kart potworów i skorzystać z jej efektów, a są one różnorakie. Jedne działają ofensywnie, inne z kolei pomagają w obronie lub kontrowaniu posunięć przeciwnika. Większość raz przywołanych monstrów przestaje działać zaraz po użyciu ich zdolności, jednak te, które reprezentowane są przez figurki,

Rebel Times

mają dłuższe działanie i pozostają aktywne na plan-szy.

W trakcie gry zauważyłem, że nie ma tutaj tak dużej liczby konfliktów zbrojnych, jak można by się początkowo spodziewać. Zwycięstwo zdobywa się na więcej niż jeden sposób, więc każdy stara się przechytrzyć przeciwnika i osiągnąć cel jak najszybciej. Z podległych ziem zbieramy dochody, które można przeznaczyć na nowe budynki, armie, potwory lub przyszłe licytacje. Wszystko to przybliży nas powoli do zwycięstwa. Jeśli już dochodzi do walki, to inicjowana jest ona przez osobę, która zdobyła łaskę odpowiedniego bóstwa lub użyła zdolności którejś z bestii.

Walka jest prosta, a zwycięstwo zależy zarówno od potęgi wojska, jak i od szczęścia. Do starcia może dojść, gdy spotkają się wrogie oddziały piechoty lub floty. Rzucamy specjalną kością sześcienną, która

posiada cyfry od 0 do 3 i dodajemy do wyniku liczbę swoich oddziałów. Bonusy można uzyskać również za port (jeśli walczymy na morzu w pobliżu naszej wyspy) lub fortecę (jeśli walczymy na wyspie z takim budynkiem będącym pod naszą kontrolą). Oto cała filozofia. Nie należy więc oczekiwać spektakularnych taktycznych posunięć, lecz prostej i szybkiej walki, która przynosi konkretny rezultat.

Jak już wspominałem, rozgrywka nie trwa długo i dzięki temu jest dość dynamiczna. Najwięcej emocji zapewnia element licytacji przychylności bóstw. Nigdy nie wiesz co ostatecznie uda ci się uzyskać, zawsze ktoś może cię przebić i cała planowana strategia rozwieje się wraz z dymem ofiarnych stosów. Zwyciężyć można nagle i niespodziewanie dla innych. Nie są to jednak minusy, lecz specyfika mechaniki **Cyklad**. Dzięki wspaniałym grafikom i figurkom gra jest przyjemna dla oczu, różne ułożenia planszy pozwalają na dostosowanie warunków rozgrywki do liczby graczy, a prostota zasad uprzyjemnia i nie przedłuża zaniechato zabawy. **Cyklady** gwarantuje dużo miło spędzonego czasu.



Plusy:



Piękna szata graficzna



Świetne figurki



Proste zasady



Dynamiczna rozgrywka



Skalowanie

Minusy:



Kiepska wypraska



Delikatne maszty niektórych figurek okrętów

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 13+

Czas gry: 45-90 minut Cena: 159,95zł



Lone Wolf: Ogień na wodzie

W pogoni za Mieczem Słońca



RAFAŁ CHOLEWA

Całkiem niedawno, przed kolejnym wyjazdem służbowym, który wiązał się z kilkugodzinną podróżą naszą wspomniała koleżka, zaczęłam się zastanawiać, jakby tu sobie umilić trudy wyprawy – mój wybór padł na drugą część serii gier paragrafowych LONE WOLF „Ogień na wodzie”. Czy Samotny Wilk zdołał

pokonać monotonię równomiernego stukotu niezbyt pędzącego pociągu?

Wszystkich tych, którzy nie wiedzą, czym są gry paragrafowe lub nie mieli jeszcze okazji zetknąć się z serią Lone Wolf, zapraszam do 41. numeru naszego miesięcznika. Poza recenzją „Ucieczki przed mrokiem”, znajdziecie tam informacje dotyczące autora serii.

Korona Króla Alina IV

„Ogień na wodzie” opisuje wydarzenia rozgrywające się bezpośrednio po części pierwszej („Ucieczka przed mrokiem”). Samotny Wilk musi odzyskać osławiony miecz Sommerswerd, który przed laty uratował królestwo od mroku krwiożerczego Zagarny. Jednakże nie jest to jedyna przygoda, którą znajdziemy w książce. Drugi tom pozwala nam również wcielić się w poznanego podczas podróży Lorda Porucznika Rhygara. Wszystko to dzięki umieszczonej na końcu książki dodatkowej przygodzie zatytułowanej „Koronie Króla Alina IV”, opowiadającej o wydarzeniach mających miejsce dwa lata przed inwazją Zagarny.

Warto nadmienić, że autorem tej bonusowej przygody nie jest Joe Dever, lecz Vincent N. Darlage, który miał ją napisać pod redakcją tego pierwszego. Różnice stylów, da się wyczuć już w pierwszych wersach. Osobom, które zdążyły się już przyzwyczaić do opisów Joe Devera, może ten fakt irytować. Akapity są na siłę porozwlekane, co jest męczące na dłuższą metę i ogranicza sferę decyzyjną lektury (im dłuższe akapity, tym jest ich mniej). Jeżeli dodamy do tego niezbyt porywającą fabułę, dodatek trzeba uznać za słaby – aczkolwiek lepszy taki niż żaden.



Ogień na wodzie

Wróćmy jednak do esencji książki, czyli tytułowej przygody. Jak już wspomniałem wcześniej, celem jest odzyskanie legendarnego miecza. Żeby tego dokonać, będziemy musieli udać się w morską podróż. To właśnie na morzu dzieje się większa część akcji tego tomu. Początkowo może wydać się to nudne, gdyż ile zaskakujących zwrotów akcji może zdarzyć się na statku? Nic bardziej mylnego. Przyjdzie nam zmierzyć się ze sztormem, okrętem widmo, a także z depczącymi nam po piętach sługami Zagarny.

Przygoda napisana jest równie dynamicznie, co część poprzednia. Dzięki temu pakujemy się nieustannie z jednych kłopotów w następne, nie mając ani chwili na złapanie oddechu. Takie rozwiązanie sprawia, że nad każdym wyborem naprawdę trzeba się zastanowić, gdyż mamy poczucie, że to właśnie on może być kluczowy dla rozwoju fabuły. Dodatkowo wspomniana dynamika sprawia, że od książki jest się niezwykle ciężko oderwać.

Przygoda charakteryzuje się dość dużą śmiertelnością. Z jednej strony to dobrze, gdyż praktycznie niemożliwym jest jej ukończenie za pierwszym razem. Z drugiej strony, kolejne przedwczesne zakończenie przygody może nieco frustrować. Interesującym rozwiązaniem jest wprowadzenie elementu rozwoju naszego bohatera. Na podstawie doświadczenia, które zdobył w „Ucieczce przed mrokiem”, Samotny Wilk może przyswoić kolejną dyscyplinę Kai. Nie jest to oczywiście nic nadzwyczajnego, aczkolwiek uznaję to za pozytywny akcent.

„Ucieczka przed mrokiem” kontra „Ogień na wodzie”

Uważam, że druga część przygód ostatniego z Lordów Kai jest pozycją zdecydowanie lepszą od swojej poprzedniczki. Nie znaczy to, że poprzednia część była słaba, ani że nagle przestały mi przeszkadzać niedociągnięcia, na które narzekałem przy okazji recenzowania pierwszego tomu. W końcu uniwersum się nie zmieniło. Dalej mam skojarzenia z Wiedźmiem, dalej zdarza się, że styl, w jakim napisano i przetłumaczono książkę, kuleje. Nowa przygoda jest

po prostu bardziej zróżnicowana. Więcej tutaj zwrotów akcji, a także ciekawych rozwiązań, nieznanych z pierwszej części, o których celowo nie wspominałem, żeby nie popsuć wam zabawy. Mamy tu też dodatek, może nie tak porywającej, jak teksty spod pióra Joe Devera, ale będący pewnym urozmaicheniem. W związku z powyższym uważam, że jeżeli rozpocząłeś już przygodę z Samotnym Wilkiem, to pod żadnym pozorem nie powinieneś jej przerywać, gdyż „Ogień na wodzie” jest wart twoich pieniędzy.



Plusy:



Dynamiczna akcja



Nowe rozwiązania



Niezbyt atrakcyjne wcześniej dyscypliny Kai teraz odgrywają większą rolę



Dodatkowa przygoda

Minusy:



Krótko



Wysoka umieralność



Momentami toporny styl

**304 stron, miękka oprawa
Cena: 29,90 zł,**

Neuroshima: Mistrz Gry² Wór pomysłów



SHADENC

Neuroshima jest bez wątpienia najpopularniejszą polską grą fabularną. Istnieje na rynku od wielu lat, mimo upływu czasu pojawiają się do niej kolejne suplementy, na dodatek samo uniwersum przeniosła się na inne rodzaje gier – planszowych (NS Hex), karcianych (51. Stan), czy

nawet komputerowych (**Hex** na iPhone). Podręcznik podstawowy bardzo obszernie omawia temat prowadzenia systemu. Nawet początkujący MG, wyposażony w grubą podstawkę, bez problemów stworzy kampanię wystarczającą na długie miesiące. Prędkiej, czy później może jednak nadejść kryzys – brak pomysłu na sesję, ciekawą lokację, czy interesującą postać tła. Właśnie z myślą o osobach potrzebujących nieco inspiracji został napisany **Mistrz Gry²** – czternasty podręcznik w linii wydawniczej NS.

Jakość wydania

MG² został wydany w takiej samej formie jak większość dodatków do **Neuroshimy**: format B5, kolorowa okładka (ze świetną ilustracją Tomka Jędruszka), w środku 128 stron wypełnionych czarno-białą treścią, wszystko w standardowej cenie 35 zł. Podręcznik czyta się nieźle, zarówno za sprawą dobrego składu, jak i języka, jakim książka jest pisana, ma jednak lepsze i gorsze fragmenty. Przez niektóre trzeba się przebijać „na siłę”, szczęśliwie jest ich niezbyt wiele.

Co w środku?

Mistrza Gry² można podzielić na trzy części. Pierwsza to rozwinięcie opisu dotyczącego Kolorów, w praktyce poradnik prowadzenia sesji ukierunkowanych na określoną konwencję. Druga to prawdziwy wysyp niewielkich treści – postaci tła, miejsc, itd. W trzeciej znalazły się sekrety związane ze światem (opisy Smarta, Dead Breath i mutantów czwartej generacji) oraz *Przywal Swoim Graczom* – poradnik podpowiadający, jak uprzykrzyć życie postaciom, tak, by jednocześnie (zdaniem autorów) być fair względem drużyny.

Na plus trzeba zdecydowanie wyróżnić pierwszą część podręcznika, „4 Kolory”. Pokazuje, jak **Neuroshima** może wyglądać, jeśli MG skoncentruje się wyłącznie na jednej z proponowanych w podstawie konwencji. Prowadzący znajdzie tu informacje dotyczące zmian w świecie, jakie warto wprowadzić, naj-

częściej spotykane zagrożenia oraz wątki, które można mocniej wyeksponować, by dopasować scenariusz do realiów wybranego koloru. Opisy nie dotyczą wyłącznie walki, czy chorób – to również charakterystyka mentalności ludzi, standardowych krajobrazów czy też propozycje tematów przygód. To świetny poradnik zwłaszcza dla prowadzących, którym NS kojarzy się wyłącznie ze strzelaninami, bitwami z Molochem i grabieniem kolejnych setek gambli.

Całkiem niezła jest również druga część dodatku. Dla początkującego Mistrza Gry to prawdziwa kopalnia (w większości) dobrych pomysłów. Katalog gotowych osad, wyjątkowych miejsc, nietypowych wydarzeń, od których może rozpocząć się nowa przygoda, czy kompletnych opisów NPC na pewno będzie świetną pomocą, nawet jeśli MG nie ma czasu na dopracowanie pomysłu. Podręcznik jest tak napisany, by można było wykorzystać zawarte w nim materiały praktycznie od razu, bez przygotowania, zaraz po przeczytaniu interesującego nas fragmentu. Choć tylko część pomysłów jest naprawdę dobrych, większość trzyma solidny poziom.

Również „Sekrety MG” nie odstają jakością od reszty podręcznika. Nie są to materiały przeznaczone do wykorzystania na sesjach bezpośrednio, w biegu, raczej do wplecenia jako odrębne wątki w już istniejące kampanie. Przykładowo, Dead Breath to sposób na przemycenie do **Neuroshimy** survival horroru z zombie w roli głównej. MG, który chciałby poprowadzić scenariusz z żywymi trupami, otrzymuje nie tylko gotowy pomysł dotyczący ich powstania, ale również informacje o tym, jak na zarazę reagują mieszkańcy zagrożonych terenów oraz fakty na temat produkcji leku. Podobnie ma się sprawa ze Smartem i mutantami – MG dostaje solidną porcję informacji, które może przekuć na ważny wątek kampanii.

Warto wspomnieć jeszcze o wplatanych w różne miejsca, niekoniecznie śmiertelnie poważnych ramach i pomysłach, które pokazują, że świat NS to nie tylko giwery, mutki i Moloch. Podczas lektury kolejnych rozdziałów można natknąć się na takie perełki, jak propozycje nagród w postaci kilku kilogramów słodczy albo ciepłych, wełnianych swetrach lub o częstującej ciastem Babci Molly. Z punktu widzenia świata nie są to ultra-ważne fakty, nie da się zrobić z nich ważnych punktów scenariuszy, jednak dzięki nim świat nabiera wiarygodności, zamazują wraże-



nie, że rzeczywistość **Neuroshimy** jest tak niegościnna, iż w praktyce bohaterom najlepiej byłoby położyć się i umrzeć.

Gnębienie na poważne

Na koniec zatrzymam się przy najbardziej kontrowersyjnym rozdziale **Mistrza Gry^2**. Nie jestem w stanie zrozumieć, jakie intencje przyświecały autorom przy tworzeniu „Przywal Swoim Graczom”. Podczas lektury tej części dodatku miałem wrażenie, że wszystko jest pisane z przymrużeniem oka, jako porady, które nie do końca sprawdzą się, jeśli wziąć je na serio, jednak w żadnym miejscu nie zostało to otwarcie napisane. Doświadczony MG na pewno uśmiechnie się nieraz, czytając „Przywal...” i weźmie z niego jeden albo dwa wredniejsze patenty, które dadzą przygodom rumieńców. Prowadzący z niewielkim stażem może jednak zinterpretować ten rozdział inaczej i zmienić życie postaci graczy w prawdziwe piekło.

W „Przywal Swoim Graczom” kilkakrotnie znalazła się uwaga, że MG może działać przeciw postaciom, ale nie przeciw drużynie. Wredny może być świat, napotkane postacie tła, nawet pogoda, ale nigdy prowadzący. Ciężko jednak zgodzić się z autorami odnośnie do tego, kogo winić będą gracze, jeśli ich bohaterowie będą truci, okradani, głodzeni, oszukiwani i atakowani w najbardziej wredny sposób, jaki MG może wymyślić. Prowadzący kreuje świat, to on odpowiada za to, co przydarzy się bohaterom. Tłumaczenie „to nie moja wina, takie są realia gry” jest równie naiwne, jak wyjaśnienie gracza, którego postać zdradziła resztę grupy w stylu „taka jest koncepcja mojej postaci, ja ją tylko odgrywam”.

Moja rada? Omijać.

Podsumowanie

Mistrz Gry^2 nie jest złym dodatkiem, praktycznie każdy znajdzie w nim coś dla siebie. Nie mam jednak wątpliwości, że dodatkowi zabrakło tego cze-

goś, co posiada podręcznik podstawowy do **Neuroshimy**. Napakowana po brzegi pomysłami NS to prawdziwy samograj. W przypadku **MG^2** zabrakło tej iskry. Większość materiałów umieszczonych w dodatku można wykorzystać podczas gry, jednak część z nich jest oparta na banalnych pomysłach. Doświadczony prowadzący raczej nie będzie miał z nich zbyt wiele korzyści – a nie sądzę, by po podręcznik sięgali wyłącznie nowicjusze.



Plusy:



Rozdział o Kolorach



Okladka!



Przydatność na sesjach



Babcia Molly!

Minusy:



Fragmenty pisane „na siłę”



Rozwleczone opisy osad



Wtórne pomysły



Przywal swoim graczom

127 stron, miękka oprawa
Cena: 35,00 zł,

In Spectres

Na tropach żabiego ducha



Wydawnictwo Portal obok głównonurtowych gier planszowych oraz fabularnych od czasu do czasu rzuca na nasz rynek tytuły spod znaku „Independent”. Nie

zamierzam tutaj roztrząsać czy gry *indie* są warte uwagi, potępienia czy jeszcze czegoś innego. Sam osobiście za nimi nie przepadam. Wielokrotnie przekonałem się, że gry spod tego znaku niezupełnie trafiają w mój gust. Jakkolwiek doświadczenie nauczyło mnie, że od czasu do czasu zdarza się wyjątek – **In Spectres** należy właśnie do tej wąskiej grupy.

Format wydania jest bardzo typowy dla Portalu – około 100 stron, czern i biel, niezły papier, miękka oprawa, poręczny rozmiar B5. Na zawartość składa się osiem rozdziałów okraszonych przyzwoitymi ilustracjami.

In Spectres to międzynarodowa korporacja zajmująca się likwidowaniem problemów pochodzących z „tamtego świata”. Wszystko, co nie pasuje do naszej rzeczywistości i wymyka się zwykłemu pojmowaniu, a jednocześnie stwarza problemy, dla pracowników In Spectres jest zwyczajną rutyną. Duchy, zombie, potwory z innych wymiarów – rodzaj nadprzyrodzonej istoty jest mało ważny. Masz z tym problem? Dzwon do lokalnej filii korporacji, a jej wykwalifikowani pracownicy rozwiążą go w try miga. Skojarzenie z **Ghost Busters** jest jak najbardziej trafne.

Tak mniej więcej można opisać tło gry. Postacie Graczy to grupa zapaleńców, którzy założyli filię korporacji In Spectres. Rozmiary i zasoby filii nie są ograniczone, jednakże preferowane są raczej mniejsze placówki, ale jeśli Mistrz Gry chce przygotować coś z większym rozmachem, nic nie stoi na przeszkodzie. Zanim jednak dokładnie opiszemy nasz oddział korporacji, należy stworzyć jej pracowników.

Każdego Agentą opisują cztery współczynniki: Wykształcenie, Wysportowanie, Technologia i Kontakty. Nazwy są jendoznaczne i wyraźnie dają do zrozumienia, która cecha za co odpowiada. Pomiędzy te parametry gracz rozdziela dziewięć kostek (wartość musi zamknąć się pomiędzy 1 a 4). Na końcu dobieramy Talent, czyli małą, ale znaczącą cechę charakterystyczną dla każdego Agenty. Istnieje moż-

liwość wykreowania Agentu Nadnaturalnego (w myśl zasady „nie możesz zabić – zwerbuj”), ale autor odradza początkującym ten wariant. Agent Nadnaturalny od normalnego różni się, tym, że nie dysponuje Talentem, ale ma inne zalety.

Kiedy mamy już przygotowaną ekipę, trzeba opisać filię korporacji. Na zbudowanie naszego oddziału firmy otrzymujemy określoną liczbę kostek – im więcej, tym potężniejsza gałąź korporacji, im mniej, tym bardziej prowincjonalna. W tym momencie Prowadzący decyduje o rozmiarach zabawy – wiadomo, że Agenci z Centrali nie zajmują się błahostkami, z kolei pracownicy w jakiejś zapyziałej placówce raczej nie podolają nadejściu Piankowego Marynarzyka. Kostki fili możemy rozdzielić na Karty Filii (Karnet na siłownię – daje dostęp do sprzętu treningowego, zapewnia wstęp do różnego rodzaju placówek wypoczynkowo-rekreacyjnych i ogólnie wspiera Wysportowanie; Karta biblioteczna to poziom dostępu do zgromadzonych zasobów książ wszelkiej maści, oczywiście wspiera Wykształcenie; Karta kredytowa - innymi słowy zasoby pozwalające na lepsze wykorzystanie Technologii) lub zdeponować w Banku (co ma swoje plusy i minusy). Oprócz tego każdy pracownik powinien opisać swoje stanowisko pracy, rolę, jaką pełni w firmie itd. Także na tym etapie tworzy się bazę sprzętową – to jakimi metodami i przy pomocy jakiego sprzętu nasi Agenci będą walczyć z nadprzyrodzonymi gośćmi. Jedni mogą mieć do dyspozycji akcelerator cyklotronowo-jonizujące, a inni idą na misję z łopatą.

Kostki, kostki... Co z nimi robimy? Tradycyjnie używamy w testach. Kiedy zachodzi sytuacja, w której chcemy wykonać test, gracz sięga po tyle kości szesciennych, ile wynosi poziom jego umiejętności i rzuca. Najwyższy wynik sprawdza w tabeli i musi odpowiednio zareagować. To właśnie specyfika **In Spectres**. Tutaj, po pierwsze, to nie Prowadzący zarządza testy, a Agenci. Tak, to nie pomyłka – w interesie graczy leży, aby przeprowadzać testy, i to oni powinni dążyć do sytuacji, w których będzie miało to sens. Druga specyficzna cecha znaczenie wyniku testu: przykładowo osiągnąłem spektakularny suk-

ces i uzyskałem wynik 6, więc teraz to ja muszę opisać, jaki efekt uzyskałem.

Brzmi skomplikowanie? Możliwe, dlatego posłużę się przykładem. Załóżmy, że nasi Agenci zostali wynajęci przez organizatorów konwentu fantastycznego (organizowanego w listopadzie). Problem polegał na tym, że na dzień przed startem wsiąkla im znaczna część informatorów przygotowanych dla uczestników. Agenci wchodzą do szkoły, na której terenie odbywa się konwent i zaczynają pracę od zorientowania się, co w trawie piszczy. W tym celu jeden z nich wpada na pomysł, aby pogadać ze sprzątaczkami – wiadomo, jeśli dzieje się coś dziwnego to obsługa techniczna szkoły będzie wiedziała najlepiej. Agent wykonuje test Kontaktu (3 kości), najwyższy wynik to 5, czyli jest dobrze. Gracz musi teraz opisać, jakie informacje uzyskał (na przykład dowiedział się, że na terenie szkoły już wcześniej ginęły spore ilości papierów, prac naukowych czy innych publikacji). Jeśli stałoby się tak, że wynik testu byłby zły, dla przykładu 2, wtedy to Prowadzący wymyśla jakiś wstrętny efekt (sprzątaczkę przekazującą fałszywą informację, że coś dzieje się w starej kotłowni; Agent idzie to sprawdzić i w wyniku niefortunnego splotu wydarzeń zostaje przygnieciony przez stary kocioł – żyje, ale jest unieruchomiony).

Aby rozwikłać daną zagadkę, Agenci muszą uzyskać określoną na początku spotkania liczbę sukcesów. Sukcesy zbiera się w testach, aby więc ukończyć zabawę z pozytywnym wynikiem, gracze muszą dążyć do sytuacji umożliwiających testowanie. Innymi słowy, mechanika została skonstruowana tak, aby motywować i aktywizować graczy biorących udział w zabawie.

Jednym z fajniejszych elementów **In Spectres** jest tzw. „Pokój Zwierzeń”. To efekt, którą każdy Agent może uruchomić w dowolnym momencie raz na scenę. Wyobraźmy sobie trwające właśnie śledztwo: Agenci dowiedzieli się, że za znikającymi informatorem stoi Mól Książkowy, wyczytujący wszelką możliwą treść – dosłownie pochłania różnej maści książki, magazyny, czasopisma i wszelkie inne for-

my słowa pisanego. Znają także miejsce kryjówki Mola, przygotowują więc sprzęt do polowania (elektrofuzyjna packa na mole plus kilka innych gadżetów) i ruszają. W tym momencie Agent odpala Pokój Zwierzeń – akcja ulega zawieszeniu i narracja zostaje przeniesiona na chwilę do „czasu po akcji”, gdy Agent zdaje raport z przebiegu wydarzeń. Gracz mówi „Wtedy nie wiedzieliśmy, że Mole to owady, które bardzo szybko się rozmnażają...” Bum! Ekipa łąduje się na strych wypełniony dziećmi stwora i musi sobie poradzić z takim rozwojem sytuacji.

Pokój Zwierzeń to narzędzie wymagające obycia. Nie każdy chwyta od razu, do jakich celów służy. Jedni odnajdują się bardzo szybko, innym zajmuje to nieco więcej czasu. Opanowanie go daje jednak niesamowitą frajdę.

można uznać tego za wadę gry, która została zaprojektowana po to, aby bawić. Śmiało mogę polecić **In Spectres** każdej drużynie, która szuka lekkiej odskoczni od regularnych sesji. Całość zaprojektowana jest bardzo przemyślane, mechanika zaś wspiera rozgrywkę i nie komplikuje jej. Czasami niektórzy gracze za bardzo koncentrują się na kościach zamiast na fabule, ale to raczej skutek niedotarcia i zasad różnych od „tradycyjnych”.

In Spectres to bardzo dobra propozycja dla grup szukających oddechu od regularnych sesji. Długość rozgrywki (najczęściej od dwóch do trzech godzin) może zachęcić także osoby mające mało czasu na gry fabularne. Grę można polecić jako wspaniały przerwownik niemal dla wszystkich.



Plusy:



Przyjemna atmosfera komedii grozy



Ciekawa mechanika wspierająca rozgrywkę



Duże możliwości pomimo niewielkich rozmiarów

Minusy:



Mechanika niektórym może przesłonić fabułę



Pokój Zwierzeń i inne zasady wymagają oswojenia się

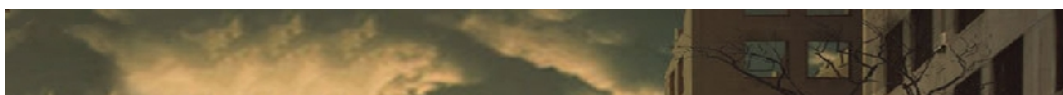


Raczej na jednostrzały niż na długie kampanie

100 stron, miękka oprawa, Cena: 35,00 zł,

Rozgrywka w **In Spectres** przepełniona jest humorem. I nic dziwnego, wszak z założenia ta gra to komedia grozy. Powiedzmy sobie jednak szczerze, że znajdziemy tu więcej komedii niż grozy. Jednak nie

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 45, czerwiec 2011



w numerze między innymi:
Earth Reborn
Shogun: Tenno's Court
Story Cubes


REBEL.PL
Centrum gier

Ilustracja: Artur Kozłowski - (G)Ładki