



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 45, czerwiec 2011



Fighting Formations

Dominion: Intryga

Qubix

Jungle Speed

Shogun: Tenno's Court

Biblios

Story Cubes

A Dirty World

EARTH REBORN



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 adu-
stacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie
zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety do-
zwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy.
Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń.
Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogło-
szenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzecz-
ne z linią programową lub charakterem pisma oraz
intereselem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kie-
rucie je na nasz adres: sklep@rebel.pl



Chcecie być sławni w środowisku fandomowym? Ma-
cie do wyboru dwie drogi. Pierwsza to zaplanowanie
swojej ścieżki kariery i postawienie na ciężką pracę.
Druga, szybsza, to zagranie na negatywnych emo-
cjach, tudzież postaranie się o status fandomowego pa-
jaca. Druga droga z pewnością kusi tym, że jest ła-
twiejsza (niczym ciemna strona Mocy), ale tylko
pierwsza zaowocuje prawdziwym szacunkiem obec-
nych i przyszłych pokoleń.

Dlaczego warto pozostać po jasnej stronie Mocy, która wymaga tylu wysił-
ków i wyrzeczeń? Dla mnie jest to oczywiste. Do dzisiaj sporo osób wie, kim
jest Miłosz Brzeziński, autor sławetnego Skrótu do R'lyeh, Ignacy Trzewi-
czek to marka sama w sobie, Furiath oddał nam najładniej wydany polski
podręcznik, a Puszon i Ramel co chwila bombardują rynek nowymi produk-
tami. Oczywiście są to przykłady, powiedziałbym, „z górnej półki” – własne
wydawnictwa, pisanie do legendarnego czasopisma Magia i Miecz, na kon-
cie almanachy itd.

Zejdźmy zatem piętro niżej, do szczebla znajdującego się pomiędzy pozio-
mem amatorskim a profesjonalnym: Duce, Lucek, Seji, Senmara, Szczur,
Borejko, Garnek... aby wymienić choć kilku bohaterów mojego romansu.
Może czasami są kontrowersyjni, może jakiś czas spędzili poza fandomo-
wym polem bitwy, może nie zawsze działają do końca po mojej myśli, ale
jednak cały czas wykonują kawał dobrej roboty dla całego środowiska.
A co z ciemną stroną, zapytacie – co z pajacowaniem? Jakież nazwiska?
Przykłady?

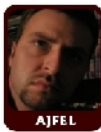
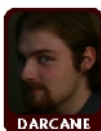
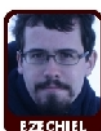
Po co? O pajacach szybko zapominam – zazwyczaj wyłączając komputer.
Oczywiście są oni zabawni i poprawiają mi humor, ale szybko zwalniam
miejsca dla kolejnych miłośników opcji: „5 minut sławy szybko i byle jak”.
Prawdziwą renomę buduje się bowiem z dębowych bali, a nie z klocków Lego
– lub, aby być bardziej precyzyjnym – z innych, bardziej lepkich klocków.

Pomyślcie o tym jak o wznoszeniu rodowej siedziby. Ta zbudowana na skale
służyć będzie jeszcze waszym wnukom, natomiast jeśli postanowicie
wzniesić ją na bagnistym gruncie, to ubabracie sobie jedynie ręce po łokcie.
Gorzej, jeśli w trakcie kopania zapadniecie się w szlamie gromadzącym się
tam od pokoleń. Wtedy pozostanie po was jedynie lekka nutka bagiennego
smrodku. I to też niezbyt długo.

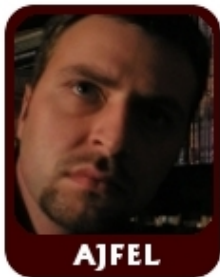
Nr 45, Czerwiec 2011

Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 7 **Postnuklearny kolos** 
 Earth Reborn
- 13 **Na pierwszej linii** 
 Wehrmahtu
 Fighting Formations:
 Grossdeutschland Motorized
 Infantry Division
- 18 **Triumf sequela** 
 Dominion: Intryga
- 23 **Układanie klocków** 
 Qubix
- 26 **Imprezowy** 
 numer jeden
 Jungle Speed

- 28 **Cesarz i samuraj** 
 Shogun: Tenno's Court
- 32 **Benedyktyńska** 
 rozrywka
 Biblios
- 35 **Wyobraź sobie grę** 
 Story Cubes
- 38 **O klimaceniu się** 
 przy stole
- 40 **Śladami Marlowe'a** 
 A Dirty World
- 44 **Plany na lipiec**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Dzisiejsza porcja aktualności zdominowana została przez zapowiedzi wydawnictwa Galakta. W najbliższym czasie możemy spodziewać się wielu interesujących premier gier w polskiej wersji językowej, zarówno zupełnie nowych tytułów, jak i starszych pozycji, do tej pory dostępnych jedynie po angielsku. Szykuje się prawdziwy wysyp nowości, dzisiaj pragniemy zwrócić uwagę na część z nich.

„Dawno, dawno temu” w III kwartale



„Dawno, dawno temu”, czyli polska edycja świetnej karcianki *Once Upon A Time* (recenzja w RT #19) to zabawa dla 2-6 graczy w wieku od 8 lat. Jest to gra, w której gracze wspólnie snują opowieści – jednak nie robią tego w całkiem dowolny sposób. Do opowiadanych bajek muszą umiejętnie wplatać elementy przedstawione na kartach (takie jak miejsca, postacie, wydarzenia, przedmioty czy cechy), aby móc je zagrać i w ten sposób zbliżyć się do zwycięstwa. Nadrzędnym celem każdego gracza jest doprowadzenie historii do zakończenia, które uprzednio wylosował. Premiera w III kwartale.

Gears of War po polsku już we wrześniu!



Miesiąc temu informowaliśmy o zbliżającej się premierze *Gears of War*, kooperacyjnej planszówki w świecie niezwykle popularnych gier wideo stworzonych przez Epic Games. Nie trzeba było długo czekać na informację od Galakty – już we wrześniu gra ukaże się w polskiej wersji językowej. *Gears of War* to najnowszy projekt Coreya Konieczki. 1-4 osób stawia czoła nieustępliwemu i potężnemu wrogowi. Rozgrywka toczy się przy użyciu efektownych, plastikowych figurek na modularnej planszy, budowanej na podstawie jednego z siedmiu losowo generowanych scenariuszy.

Smoki w Talismanie

Wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało kolejny duży dodatek do kultowej przygodowej planszówki *Talisman*. Nowe rozszerzenie nosi tytuł *The Dragon* i w bogatym zestawie komponentów zawiera nową, dwustronną planszę. Umieszczana jest ona na środku planszy podstawowej, wprowadzając w ten sposób jedną z alternatywnych wersji *Krainy Wewnętrznej*. Wraz z pochodzącymi ze wcześniejszych rozszerzeń *Alternatywnymi Zakonczeniami* element ten gwarantuje jeszcze większe bogactwo i różnorodność rozgrywek. *The Dragon* wzbogaci także naszą kolekcję o sześć nowych *Poszukiwaczy*, nowe reguły opcjonalne oraz przeszło 300 dodatkowych żetonów i kart. Premiera przewidziana jest na trzeci kwartał tego roku. Polska edycja

gry nie zostaje w tyle za oryginałem (właśnie ukazało się ostatnie „małe” rozszerzenie zatytułowane Pani Jeziora), w związku z tym możemy liczyć, że i ten dodatek zostanie wydany z niedużym opóźnieniem, najprawdopodobniej na początku przyszłego roku. Na chwilę obecną nie ma jednak jeszcze żadnych zapowiedzi.



Koszmar z Dunwich już w lipcu



Fani prozy H. P. Lovecrafta i związanych z nimi gier planszowych już 20 lipca będą mogli cieszyć się dwoma polskimi premierami. Do sprzedaży trafi zapowiadana wcześniej polska edycja Mansions of Madness (Posiadłość Szaleństwa), a ponadto doczekaliśmy się w końcu polskiego wydania pierw-

szego dużego, bardzo dobrego dodatku do Arkham Horror (recenzja w RT#3) – Koszmar z Dunwich (recenzja w RT#8). To świetna okazja, by podczas wakacyjnych planszowych spotkań powrócić do emocjonujących rozgrywek w Arkham.

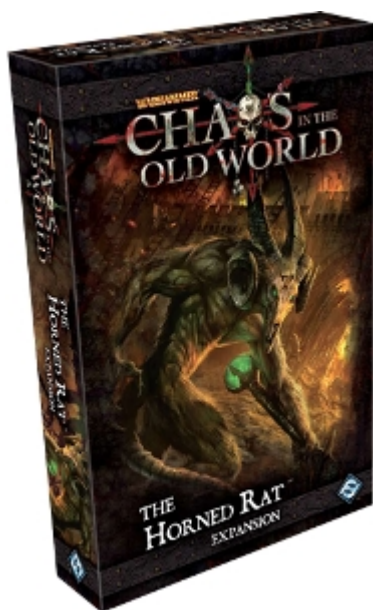


Exodus w wakacje



Dla posiadaczy polskiej edycji kooperacyjnego przeboju Battlestar Galactica (recenzja w RT#17), wieść ta jest równie optymistyczna, co zaskakująca. Exodus to dodatek znacznie wzbogacający rozgrywkę za pomocą trzech niezależnych modułów. Fanów przeboju Coreya Koniczki z pewnością nie będzie trzeba długo namawiać do wypróbowania tego produktu. Dla wielu osób zapowiedź ta jest pewnym zaskoczeniem, bowiem Exodus to drugi dodatek do Battlestar Galactica, a więc polski wydawca zdecydował się pominąć (ewentualnie wydać w późniejszym czasie) pierwsze rozszerzenie (Pegasus).

Chaos w Starym Świecie razem z Rogatym Szczurem

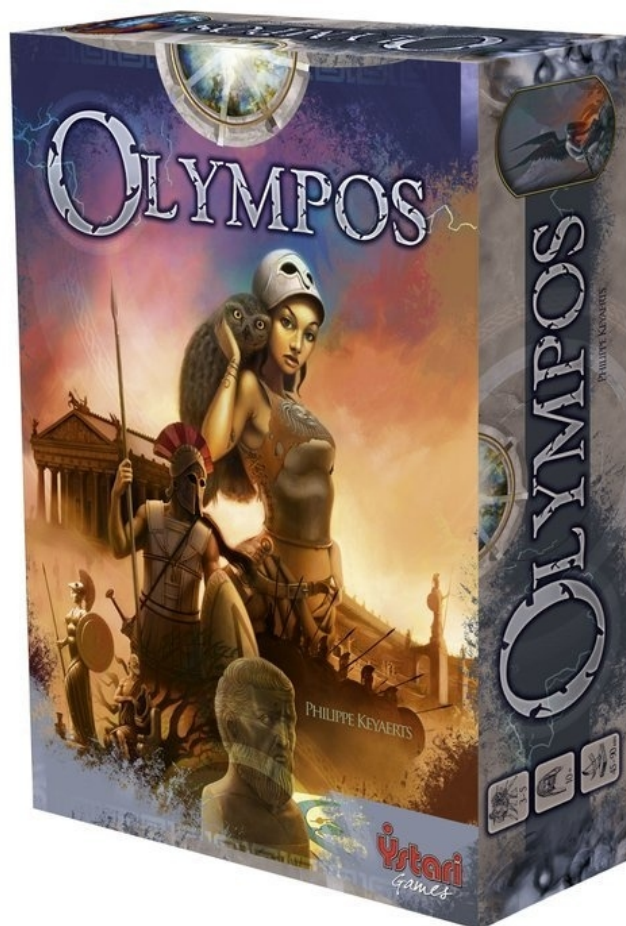


Także Chaos in the Old World (recenzja w RT#27), bardzo dobra gra planszowa, której akcja dzieje się w uniwersum Warhammera doczeka się jesienią polskiej edycji. Razem z podstawowym zestawem ukaże się Rogaty Szczur – polska wersja jedyne go jak dotąd dodatku do gry, który pojawił się w sklepach w ubiegłym miesiącu.



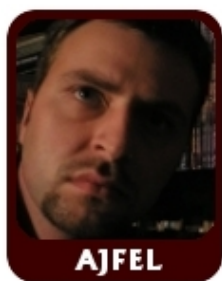
Olympos opóźniony

Problemy w drukarni sprawiły, że Olympos –anym sukcesie Small World, Philippe Keyaerts stworzył Olympos, kolejną planszówkę, która opowiada o rozwoju cywilizacji. Każdy z graczy reprezentuje tu plemię, które próbuje skolonizować Grecję wraz z jej przyległościami, włączając w to legendarną Atlantydę. Przejmując terytoria i zasoby (czasem używając siły) gracze będą dokonywać przełomowych odkryć oraz tworzyć architektoniczne cuda, które pozwolą im zbudować wspaniałą i dobrze prosperującą cywilizację. Gra przeznaczona jest dla 2-5 osób, zaś czas rozgrywki oscyluje w granicach 90 minut.



Earth Reborn

Postnuklearny kolos



Ubiegłoroczne targi Spiel w Essen, jak co roku, przyniosły masę interesujących premier i przedpremierowych prezentacji. Przez ostatnie pół roku na łamach **Rebel Timesa** miałem okazję pisać o wielu z nich. **Earth Reborn** początkowo została przeze mnie niezauważona. Wśród wielu internetowych wideoprezentacji, jakimś cudem zupełnie przegapiłem ten tytuł. Z grą zapoznałem się po raz pierwszy dopiero w grudniu, na niedługo przed tym, jak trafiła do polskich sklepów.

Nie zdarza mi się to zbyt często, lecz tym razem **Earth Reborn** trafiła do mojego koszyka błyskawicznie. Nie czekałem na opinie innych, nie wahałem się przed zakupem. Szybko, bez dłuższego zastanawiania się doszedłem do wniosku, że muszę mieć i przetestować tę grę, niezależnie od tego, co niebawem

będą na jej temat mówić inni. Wystarczyło mi do tego przekartkowanie instrukcji, oględziny paru zdjęć i internetowa wideoprezentacja, w której autor gry, Christophe Boelinger, opowiada o założeniach projektu, prezentuje komponenty i nie kryje fascynacji tytułami, które dla mnie osobiście są grami ponadczasowymi i genialnymi (ze **Space Hulkiem** na czele).



Earth Reborn to taktyczna rozgrywka z użyciem efektownych figurek, prowadzona na modularnej planszy budowanej na podstawie wybranego scenariusza, masa wysokiej jakości komponentów, a wszystko to osadzone w postapokaliptycznych klimatach spustoszonej przez nuklearną zagładę Ameryki. Całość zapowiadała się na tyle smakowicie, że ogromnemu zainteresowaniu towarzyszyła niemała obawa: czy aby na pewno wszystko będzie dobrze działać? Autor poświęcił grze ładnych parę lat, w rezultacie oddając nam produkt niezwykle rozbudowany, a jednocześnie z założenia na tyle elastyczny, by pierwszą rozgrywkę można było odbyć już po paru minutach. Brzmiało to wszystko ciekawie, ale i niewiarygodnie. Nie miałem wątpliwości co do tego, że chcę ten tytuł sprawdzić i zrecenzować. Minęło trochę czasu, nim dobrze poznałem **Earth Reborn** i wyrobiłem sobie o niej zdanie.

Elementy gry

Spore pudło z grą zawiera pokaźną ilość komponentów. Karty, specjalne kostki, mnóstwo tekturowych żetonów, znaczników i modułów planszy, do tego bardzo dobrze prezentujący się zestaw 12 figurek i tekturowe zasłonki dla graczy. Zestaw uzupełniają dwie kolorowe broszury: licząca 44 strony instrukcja oraz 28 stronicowy opis świata i scenariuszy.



Całość na pierwszy rzut oka robi znakomite wrażenie. Figurki, jak na grę planszową, prezentują ponadprzeciętny poziom, tekturowe elementy są estetycznie wykonane, szata graficzna produktu również nie rozczarowuje. Modułarna plansza budowana jest za pomocą płytek w różnych kształtach – jest ich ponad 90, zaś każda dwustronna, dzięki czemu zestaw daje możliwość stworzenia bardzo różnorodnej postapokaliptycznej scenerii. Zmagania toczone będą na otwartym terenie oraz w ciasnej płataninie korytarzy i pomieszczeń częściowo zrujnowanych budynków. Różnokształtne płytki zestawia się ze sobą niczym klocki **Tetrisa**, otaczając całość ramką z elementów łączonych jak puzzle. Zarówno elementy planszy, jak i karty już przy pierwszym kontakcie przerażają ogromną liczbą oznaczeń, rozmaitych ikon i dziwnych symboli. Wszystkie te elementy wyjaśnić ma instrukcja, której rozmiary również

mogą odstraszyć. Od razu widać, że nie mamy tu do czynienia z banalnie prostą grą.

Earth Reborn wydana została bardzo dobrze, aczkolwiek jest się do czego przyczepić. Zbudowana z wielu elementów plansza pozostawia sporo do życzenia, jeśli chodzi o czytelność. Zbyt słabo wyróżniają się dzielące pomieszczenia ściany, znaczniki drzwi są zaś mało praktyczne. Zaśmiecone dużą liczbą symboli karty nie należą do szczególnie urodzivych. Mimo wszystko uważam to jedynie za drobne niedociągnięcia, gdyż całościowo jakość wydania **Earth Reborn** pozytywnie mnie zaskoczyła. Dobre wrażenie potęguje bardzo dobrze pomyślany układ plastikowych przegródek wewnątrz pudełka, ułatwiający zachowanie porządku. Uważam, że zawartość pudła z nawiązką rekompensuje niemałą cenę zestawu. Tutaj naprawdę widzimy, za co zapłaciliśmy ponad dwieście złotych.



Radioaktywne zombie

Akcja **Earth Reborn** toczy się około 500 lat po nuklearnej zagładzie, która nastąpiła 2 maja 2065 roku. Zaprezentowana w grze historia, jak i sam krajobraz dzisiejszej, spustoszonej Ameryki nie są specjalnie odkrywcze. I bardzo dobrze, postapokaliptyczna konwencja jest na tyle miodna, że nie było potrzeby

w jej ramach silić się na przesadną oryginalność. Tak więc, zarówno fani serii **Fallout**, jak i miłośnicy **Neuroshimy** dobrze poczuć się na spieczonych przez słońce bezdrożach i gruzowiskach **Earth Reborn**.



Gra opowiada o Noradach i Salemitach - dwóch wrogich frakcjach, które opuściły swe podziemne schronienia, by podjąć bezpardonową walkę o dominację na Odrodzonej Ziemi. Noradzi to frakcja o wojskowych tradycjach, mająca w swych szeregach świetnie wyszkolonych i uzbrojonych żołnierzy, jak również zdolnych i ambitnych inżynierów. Z kolei Salemici to grupa okultystów prowadzących przeróżające badania. W efekcie eksperymentów salemickich naukowców, do walki po stronie tej frakcji stają ożywione trupy. W takich oto radosnych klimatach każdy z graczy przejmuje kontrolę nad członkami jednej z frakcji.



Dużo reguł, krok po kroku

Wspomniałem już, że **Earth Reborn** to gra o złożonych regułach, a co za tym idzie ich opis jest bardzo obszerny. Na szczęście jednak autor zadał sobie sporo trudu, by zasady można było poznawać stopniowo, podczas rozgrywania kolejnych scenariuszy. Trzeba przyznać, że pomysł ten udało się zrealizować znakomicie. Wszystkie przepisy zaprezentowano niczym tutorial w grach wideo. Po przeczytaniu kilku pierwszych stron instrukcji docieramy do informacji: „wiesz już wszystko, co potrzeba, by rozegrać pierwszy scenariusz”, na kilku kolejnych stronach opisane są następne elementy mechaniki, przy pomocy których można zagrać w drugi scenariusz i tak dalej.



Instrukcja napisana jest bardzo dobrze: reguły nie pozostawiają niedopowiedzeń, zaprezentowane zostały w sposób przemyślany i uporządkowany oraz zilustrowane dużą liczbą przykładów. Konsekwencją takiej prezentacji zasad jest wspomniana spora objętość instrukcji, ale jej stopniowa lektura pozwala na bezproblemowe opanowanie wszystkich reguł – trzeba jedynie liczyć się z tym, że pełne poznanie gry wymaga trochę czasu.

Na szczęście wspomniane dawkowanie zasad gry pozwala zacząć zabawę bardzo szybko, bez konieczności przebijania się przez całą instrukcję. Aby zagrać w pierwszy scenariusz, musimy jedynie nauczyć się jak poruszać bohaterów i jak walczyć wręcz. Drugi scenariusz rozegramy po opanowaniu reguł pola widzenia i licytowania inicjatywy; trzeci wymaga już znajomości reguł obciążenia i broni strzeleckiej i tak dalej. Gdy opanujemy już wszystkie zasady, pozwalające rozegrać ostatni, dziewiąty scenariusz, dopiero wtedy zaczyna się zabawa na całego – na końcu instrukcji zaprezentowany został system losowego generowania potyczek, w których uczestnicy rozgrywki wspólnie budują scenerię i przy użyciu specjalnej talii kart wyznaczają cele do zrealizowania przez każdą ze stron. Tutaj również mamy wariant rozgrywania scenariuszy w gronie trzech lub czterech osób, chociaż przyznam, że ten element zupełnie mnie nie przekonał.



Dwuosobowa rywalizacja z użyciem generatora misji działa za to bardzo fajnie, chociaż skorzystacie z tych reguł prawdopodobnie najwcześniej po kilkunastu rozgrywkach opartych o gotowe scenariusze. Jednego z pewnością **Earth Reborn** odmówić nie można – to gra o gigantycznym potencjale, na tle podobnych produktów sprawiająca wrażenie, jakby autor postanowił w jedno pudło upchnąć podstawowy zestaw wraz z pięcioma dodatkami. Próba ogar-

nięcia i użycia od razu wszystkiego, co **Earth Reborn** ma do zaoferowania, z pewnością nie jest dobrym pomysłem.



Taktyka i losowość

Zasad jest sporo, ale całość jest logicznie pomyślana i w praktyce łatwa do ogarnięcia. Wydając rozkazy swoim modelom, przydzielamy im płytki Rozkazów oraz wydajemy odpowiednią liczbę Punktów Dowodzenia. Podczas jednej tury każdy model może wykonać wiele różnych czynności, aczkolwiek nie wszystkie naraz. Skutecznie zadbane tu o to, by dość wiernie oddać fakt, że na planszy wiele rzeczy dzieje się jednocześnie. Ilustruje to między innymi niezwykle pomyślany mechanizm reakcji w turze przeciwnika (gdy wrogi model pojawia się w sąsiedztwie naszej figurki lub wchodzi w jej pole widzenia). Opisane na kartach charakterystyki poszczególnych postaci są dość złożone: mamy tu limit punktów akcji, jakiego postać nie może przekroczyć w turze, mobilność, żywotność, udźwig, specjalne zdolności, skuteczność w walce wręcz, zdolności strzeleckie i kilka innych

statystyk. Dodatkowe informacje znajdują się na podstawkach figurek, na których graficznie oznaczono percepcję bohatera i jego skuteczność podczas walki, zależnie od tego, z której strony nadchodzi atak. Sprawia to, że podczas rozgrywki sporo trzeba kombinować, osłaniać kompanów i atakować w mądry, przemyślany sposób. Taktycznych możliwości mamy tu naprawdę sporo.



Skuteczność przeprowadzanych akcji rozstrzygają rzuty pulą specjalnych kostek. Jest to czynnik losowy, odczuwalny w stopniu przyzwoitym i wszystko by było w porządku, gdyby na tym elemencie losowość się kończyła. Niestety w połączeniu z losowanymi płytkami rozkazów całość wydaje się lekko przekombinowana. Przy pulach kostek można szacować ryzyko, jeżeli jednak nie podejść nam płytki rozkazów, najlepsze plany na niewiele się zdadzą.

Chwilami mamy tutaj wrażenie komplikowania pewnych elementów na siłę. Płytki z ikonkami rozkazów to fajny pomysł, różna siła poszczególnych rozkazów to także ciekawy element, przydzielanie punktów akcji działa przyzwoicie, wykonywane

kostkami teksty ataków również. To, że ikonki poszczególnych rozkazów są w różnych kolorach i zależnie od koloru można je używać tylko w niektórych okolicznościach, uważam już za pomysł stanowczo przekombinowany. **Earth Reborn** to gra pełna ciekawych, niekiedy nowatorskich rozwiązań w mechanice, a przede wszystkim dająca szeroki wachlarz możliwości taktycznych. Myślę jednak, że całość zadziałałaby lepiej, gdyby kilka elementów zostało uproszczonych. Ograniczenia dotyczące płytek rozkazów dają poczucie większej przypadkowości, a mniejszej roli długofalowych, taktycznych planów.



Poszukaj bazooki w kredensie

Mechanika **Earth Reborn** to znacznie więcej niż reguły rozstrzygania strzelanin w postapokaliptycznej scenarii. Znajdziemy tutaj multum dodatkowych, fajnie pomyślanych elementów: niszczenie osłon, branie w niewolę rannych jednostek wroga, szyfrowanie łączności radiowej i szpiegowanie rywala, punkty morale czy też bardzo pomysłowy, karciany system rozstrzygania efektów przeszukiwania różnych lokacji (w celu znalezienia użytecznego sprzętu).

Zestaw scenariuszy w połączeniu z całkiem udanym, losowym generatorem misji gwarantuje rozrywkę na wiele wieczorów. Z założenia miała być to

dość realistyczna symulacja walki dwóch frakcji z dużym repertuarem możliwości taktycznych. Cel ten niewątpliwie został osiągnięty i powstała gra wymagająca, za to dostarczająca pozytywnych emocji. Trzeba jej jednak dać szansę i wykazać się sporą cierpliwością, bowiem poznanie **Earth Reborn** wymaga czasu.

Plusy:



Ładne figurki



Wysoka jakość komponentów



Wiele ciekawych i nowatorskich rozwiązań w mechanice



Ogrom możliwości i wysoka regrywalność



Świetnie napisana instrukcja i scenariusze



Ciekawe i klimatyczne uniwersum

Minusy:



Opanowanie wszystkich reguł wymaga sporo czasu



Mechanika miejscami niepotrzebnie przekombinowana



Czytelność planszy pozostawia sporo do życzenia



Potwornie długi setup

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 13+ Czas gry: 45-240 minut

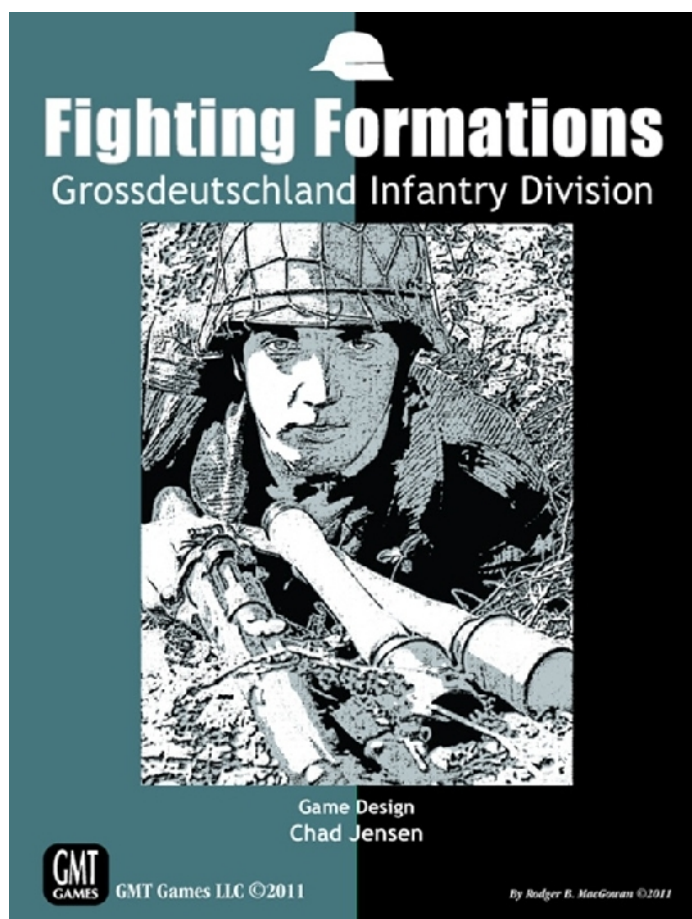
Cena: 239,95zł

Jak już wspomniałem, niejednokrotnie podczas gry odniosłem wrażenie, że pewne elementy mechaniki skomplikowano bardziej, niż to było konieczne (nie oferując w rezultacie niczego w zamian). Dynamika rozgrywki jest w pełni zadowalająca, standardowy scenariusz rozgrywa się szybko i bez przestojów. Zdecydowanie gorzej jest z przygotowaniem do rozgrywki. Pomijam budowę scenerii przy losowym generowaniu misji (jest to czasochłonne, ale wpisane w łączny czas rywalizacji), lecz nawet przy najprostszych, gotowych scenariuszach przygotowania do rozgrywki są potwornie długie. Plansza do gry to dość rozbudowana układanka drobnych elementów i, mimo że nie zajmuje na stole bardzo dużo miejsca, przygotowanie jej jest bardziej żmudne i czasochłonne, niż budowa systemu korytarzy w **Descencie** albo **Space Hulku**.

Dla kogo jest ta gra? Jeżeli jesteś miłośnikiem **Space Hulka** albo **Claustrophobii**, nie oznacza to że od razu pokochasz **Earth Reborn**. To gra dla tych, których nie zrazi perspektywa stopniowego i czasochłonnego poznawania wszystkich reguł. Bogactwo możliwości, niezła dynamika i fajna fabularna otoczka to niewątpliwie atuty tego produktu. Biorąc pod uwagę ilość i jakość komponentów, cenę gry uważam za całkiem atrakcyjną. Wykonanie produktu jest bardzo dobre, mimo wspomnianych kilku niedociągnięć, związanych głównie z czytelnością planszy i brzydkimi kartami. Przekombinowane niektóre reguły i żmudne, czasochłonne przygotowania do rozgrywki to mocno irytujące cechy tego produktu. Mimo to nie mam najmniejszych wątpliwości co do tego, że w swojej klasie **Earth Reborn** jest grą zdecydowanie godną uwagi.



Fighting Formations: Grossdeutschland Motorized Infantry Division Na pierwszej linii Wehrmachtu



Dywizja „Grossdeutschland” (z niem. „Wielkie Niemcy”), uważana jest przez historyków zajmujących się historią drugiej wojny światowej za jedną z naj-

bardziej elitarnych formacji niemieckiego Wehrmachtu. Jej „elitarność” przejawiała się przede wszystkim w dwóch aspektach: pozytywnym i negatywnym. Ten pierwszy polegał na priorytecie związanym z otrzymywaniem uzupełnień oraz nowych rodzajów broni i wyposażenia, natomiast ten drugi powodował, że praktycznie wszystkie najważniejsze i najbardziej zacięte kampanie na froncie wschodnim (gdyż dywizja GD tylko tam walczyła) odbywały się z jej udziałem, co również przekładało się na wielkość strat. W kronice działań dywizji w regularnych odstępach czasu pojawiają się określenia „niezdolna do efektywnej walki” i „wysłana na tyły celem uzupełnienia”. Poniekąd wpłynęło to także na przezwisko nadane tej dywizji, a mianowicie „Straż pożarna”.

Jej historia sięga roku 1921, kiedy to powstaje w Berlinie jako pułk; w roku 1942 zostaje przekształcona w dywizję zmotoryzowaną; rok 1943 to przekształcenie jej w dywizję grenadierów pancernych. Szczytowym momentem w karierze dywizji było przekształcenie jej w korpus, tworzony przez dwie dywizje – „Grossdeutschland” oraz „Brandenburg”. Koniec działań korpusu datuje się na marzec 1945 roku i rejon Piławy, natomiast resztki oddziałów obu dywizji tworzą jeszcze w niedługi czas potem dywizję grenadierów pancernych „Kurmark”, zachowując przy tym przywilej noszenia insygniów swojej macierzystej dywizji. Koniec wojny zastaje żołnierzy dywizji jako jeńców wojennych Armii Czerwonej, a w niedługim czasie potem jako pracowników wykonywających zrzęby komunizmu w sowieckich łagrach. Chad Jensen, autor znany przede wszystkim dzięki serii gier taktycznych **Combat Commander**, przyjął dywizję „Grossdeutschland” za temat pierwszej z kolejnej serii gier taktycznych, związanej z różnymi formacjami wojskowymi uczestniczącymi w zmaganiach na frontach drugiej wojny światowej. Pomysł nie jest oryginalny, gdyż obecnie na rynku funkcjonują co najmniej dwa moduły do gier taktycznych poświęcone dywizji „Grossdeutschland” oraz cała masa tytułów dedykowanych znanym formacjom wojskowym z okresu drugiej wojny światowej. Nie

ulega wątpliwości natomiast, że mechanika gry **Fighting Formations: Grossdeutschland Motorized Infantry Division** jest dość nowatorska na wielu płaszczyznach. Czy jednak forma nie przerosła zawartej w niej treści?

Gdyby wydawnictwo GMT Games wydało w ciągu najbliższych kilku lat grę słabą graficznie, jakościowo odstającą od swoich dotychczasowych produktów, byłaby to raczej sytuacja porównywalna z możliwością zdobycia przez polskich kopaczy (na miano piłkarzy chyba jednak sobie nie zasłużyli) jakiegokolwiek pucharu, może poza nagrodą pocieszenia. Niesamowicie cieszy mnie dbałość wydawnictwa GMT o solidność wydawanych przez nie gier. Nie inaczej jest w tym wypadku, gdzie zarówno żetony, jak i plansze, karty, instrukcja i pomoce naukowe do gry, włącznie z bardzo ciekawym rysem historycznym (oraz *Order of Battle* dywizji), tworzą cieszącą oko całość. Najbardziej chyba podobają mi się syl-

wetki wozów bojowych, dział i piechurów umieszczonych na żetonach. Smukłe StuG-i, zwinne T-34, nonszalanccy niemieccy pionierzy, budzące grozę 88-ki i cała masa innego sprzętu oraz ludzi stanowi niezwykle ładne dzieło.

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że **Fighting Formations** jest zwykłą grą taktyczną z wszelkimi zaletami (i wadami) gier przygotowywanych w tej skali. Mamy tutaj sprawdzanie widoczności, różnego rodzaju parametry jednostek, zróżnicowanie terenu i jego wpływ na walkę itp. Jednym słowem, dla tych, którzy grali w jakąkolwiek grę taktyczną (**Combat Commander**, **Conflict of Heroes**, **Squad Leader**, **Band of Heroes** i podobne), gros rozwiązań będzie znajomy. Istotne jednak, co nowego wnosi ta gra, a jest to, moim zdaniem, dość nietypowa, a jednocześnie arcyciekawa mechanika rozgrywki.

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



Wiadomo nie od dziś, że prawdziwą bolączką gier taktycznych jest niemożność uchwycenia symultaniczności działań obu stron, chaosu wynikającego z częściowej utraty kontroli nad jednostkami w walce oraz niepewności co do zamierzeń przeciwnika, wliczając w to mgłę wojny. **Fighting Formations** próbuje częściowo rozwiązać te problemy w dość niecodzienny sposób, za pomocą toru inicjatywy, toru rozkazów oraz markerów dowodzenia.



Tor rozkazów przedstawia możliwe do wydania naszym oddziałom rozkazy, a umieszczone na polach rozkazów kostki pokazują, które rozkazy są „dostępne”, przy czym „dostępność” oznacza możliwość wydania rozkazu albo z pola, z którego usuwamy kostkę, albo też użycia dowolnego rozkazu leżącego poniżej na torze, niekoniecznie zawierającego kostkę. Za rozkazy „płacimy” koszt określony w punktach inicjatywy, przesuwając pionek po torze inicjatywy w kierunku części przeciwnika. Najważniejszy jest fakt, że póki pionek znajduje się w naszej części toru inicjatywy, nadal możemy wydawać rozkazy. Równie istotne jest to, że w zależności od strony, którą gramy, różny jest koszt niektórych rozkazów. Niemcy, na przykład, mniej „płacą” za ostrzał, a Sowieci za ruch. Poza tym możemy umieszczać markery dowodzenia na planszy, a jednostki w zasięgu dowodzenia mają zmniejszone (lub darmowe) koszty ich aktywacji. Ten ostatni mechanizm ma w

założeniu symulować inicjatywę dowódców, wydawane rozkazy, polecenia przekazywane przez radio, czy gońców.

Cały ten mechanizm nie tylko świetnie działa, ale także bardzo podoba się graczom (w tym mnie), pomimo ewidentnej abstrakcyjności tego rozwiązania, gdyż nie symuluje on prawdziwych aspektów dowodzenia ani specyfiki zmagania w skali taktycznej. Generuje natomiast pewną „subgrę”, która toczy się niejako poza planszą, ale na którą mają wpływ wydarzenia bezpośrednio się na tejże planszy rozgrywające. Wielokrotnie zdarza się bowiem, że wydajemy rozkazy niekoniecznie odpowiadające naszym planom, żeby uniemożliwić przeciwnikowi wydanie poleceń, które mogą przynieść nam więcej szkody. Tor inicjatywy i ciągłe przeliczanie „opłacalności” wyboru pewnych rozkazów stanowi niewątpliwie najważniejszy element rozgrywki.

Jednak nie wszystko złoto, co się świeci. Sama gra nie przynosi bowiem tyle satysfakcji. Przede wszystkim wynika to ze zbyt długiego czasu rozgrywania poszczególnych scenariuszy. Na dziesięć scenariuszy tylko trzy można rozegrać w czasie do trzech godzin. Pozostałe ciągną się niemiłosiernie (w granicach sześciu, siedmiu godzin), a rozegranie scenariusza dwumapowego zajmie nam cały dzień. Kłóci się to według mnie z ideą gier taktycznych, gdzie czas poświęcony na pojedynczy scenariusz nie powinien przekroczyć dwóch godzin.

Na długi czas rozgrywki składa się kilka czynników: rozmiar map (dwa razy większe niż w **Combat Commander**), liczba jednostek, wspomniane już przeliczanie inicjatywy oraz rozgrywanie walki. Ta ostatnia niestety jest dość koszmarnie pomyślana, nie dlatego, że rzucamy dwiema kośćmi o określonej liczbie ścian, ale dlatego, że ilość tych rzutów idzie w setki, niczym w rasowych figurkowych grach bitewnych. Przeciwnik strzela, sprawdzamy morale naszych jednostek, mamy możliwość odpowiedzi ogniowej dzięki ostrzałowi w ramach reakcji, potem on sprawdza morale, strzela następną jednostką itd.

Ponieważ starcia są esencją gry i praktycznie wszystko od nich zależy, najwięcej czasu tracimy na toporne przerzucanie się kośćmi, zamiast na subtelne podchody taktyczne i próbę zaskoczenia przeciwnika. Flankowanie ma sens jedynie dla działań czołgów, natomiast w przypadku zmagania piechoty po prostu trzeba zmasować na jednym heksie więcej oddziałów niż przeciwnik (gra nie narzuca limitu jednostek na polu, więc należy z tego korzystać) i liczyć na szczęście w rzutach. Niespecjalnie opłaca się stosować jakąkolwiek inną taktykę, co niestety obniża końcową ocenę gry z uwagi na jej niehistoryczność i lichego efekt symulacyjny.

Nie podoba mi się także system aktywacji oddziałów. Z jednej strony jest fajnie: koszt ten jest zmienny z uwagi na wybór rozkazu, obecność markera dowodzenia, cechy specjalne jednostek itp. Natomiast nie ma niepewności, że kruchy łańcuch dowodzenia zerwie się nam w najmniej oczekiwanym momencie, że któraś z jednostek nie wykona rozkazu, albo wykona rozkaz zupełnie inny. Tutaj wszystko jest kwestią przeliczenia punktów, które zamierzamy wydać i rozważenia, czy możemy sobie na taki wydatek pozwolić – zupełnie jakbyśmy mieli do zrobienia świąteczne zakupy w hipermarkecie.

Ciekawym smaczkiem są umiejętności specjalne niektórych rodzajów wojsk, gdyż ich efektywne wykorzystanie może dać nam sporą przewagę w walce. Są to na przykład pociski kumulacyjne (ang. HEAT), dzięki którym możemy strzelić do celu opancerzonego z większą skutecznością. Niemcy mają do dyspozycji pojazdy pancerne z desantem piechoty, które idealnie sprawdzają się w obsadzaniu niedostępnych dla pojazdów pozycji, takich jak budynki czy lasy. Podjeżdżamy takim cudem w pobliże celu, „zrzucamy” piechotę i dzięki temu możemy sprawić przeciwnikowi niezłego psikusa. Poza zdolnościami specjalnymi pewną rolę odgrywają karty wsparcia (tzw. asset card), które symulują przydzielone nam przez zwierzchników w pułku czy dywizji wsparcie artyleryjskie lub lotnicze, ale także zdarzenia losowe

w postaci problemów z dowodzeniem, którymi możemy umilić życie naszemu przeciwnikowi.

Do minusów zaliczyłbym z kolei możliwość dzielenia plutonów na mniejsze oddziały z przyczyn, o których wspominałem powyżej – nie daje to specjalnych korzyści, ale powoduje, że na planszy po jakimś czasie robi się tłoczno oraz niewygodnie. W dodatku „markerologia”, czyli liczba żetonów pomocniczych umieszczanych wraz z oddziałami powoduje chaos, ale nie wojenny, lecz buchalteryjny, dzięki czemu na planszy zamiast zmagania wojskowych, mamy rywalizację stosów żetonów, które co chwila sprawdzamy, dokładamy nowe, odejmujemy, gubimy, przypominamy sobie o nich, zapominamy, a na koniec – denerwujemy się.



Podoba mi się natomiast dobór scenariuszy, oparty na historycznych wydarzeniach z udziałem dywizji „Grossdeutschland”. Mamy tu i starcia pancerne, forsowanie rzeki, ataki na umocnione pozycje, natarcia czołgów, działania rozpoznawcze, działania nocne. Jedynym problemem, jaki wynika z rozgrywek scenariuszowych, jest pewna słabość Rosjan, wynikająca z historycznej ułomności ich wojsk w warstwie taktycznej, która to praktycznie do końca wojny nie została przezwyciężona. Oczywiście uzasadnienie historyczne to jedno, jednak wydaje mi się, że w pewnych scenariuszach tylko szczęśliwe rzuty są w stanie zapewnić Rosjanom zwycięstwo. Niemniej nie czyniłbym z tego powodu jakichś specjalnych zarzutów grze, gdyż pewnych aspektów historycznych

nie można przeskoczyć bez sztucznego (czytaj: ahistorycznego) wzmacniania lub osłabiania jednej ze stron, które z kolei nie odda prawdziwych cech obu armii.

Oceniając ten tytuł warto odnieść się także porównawczo do innych gier taktycznych, które funkcjonują obecnie na rynku planszowych gier wojennych. Gros podstawowych elementów **Fighting Formations** czerpie z **Combat Commandera** – grafiki na żetonach, przepisy o widoczności, charakterystykę terenu, przepis o tzw. „nagłej śmierci” kończącej scenariusz. Nowy produkt Jensena jest dużo ciekawszy w kwestii historycznego osadzenia scenariuszy, natomiast czas gry i blokowanie się jej w momencie występowania zbyt wielu jednostek na planszy oraz ogólna mała przejrzystość wypadają gorzej niż w CC. W obu grach natomiast mamy mizerię związaną z aspektem symulacyjnym – pewne abstrakcyjne elementy zastosowane w obu grach (karty w CC, tor inicjatywy i rozkazów w FF) nie dają nam odczucia symulowania zmagania w skali taktycznej.

W porównaniu do serii **Conflict of Heroes** gra Chada Jensena również nie zachwyca. Podobny system losowania uszkodzeń, który jednak lepiej się sprawdza w tytule Uwe Eickerta (tam przeciwnik nie zna rodzaju zadanych obrażeń naszej jednostce, w FF rodzaj uszkodzeń jest jawny), ponadto CoH jest również szybsza i krótsza. Od strony mechaniki FF jest ciekawsza, jednak znów ociążałość gry jest jej przekleństwem. Na pewno jednak zmagania pancerne czy smaczki związane z akcjami specjalnymi są dużo bardziej interesujące w **Fighting Formations**.

Czy **Fighting Formations** jest więc rewolucją w dziedzinie gier taktycznych? Uniwersalnym systemem, dzięki któremu dobra symulacja pola walki w tej skali jest równocześnie tak samo grywalna? Nie sądzę – nowa gra Chada Jensena jest jakby krokiem w bok, pewnego rodzaju eksperymentem, jak dla mnie niekoniecznie udanym. Niektóre jego elementy są całkiem ciekawe, natomiast przewaga słabych aspektów powoduje, że sam produkt wypada prze-

ciennie. Na pewno jednak spodoba się fanom Chada Jensena, gdyż wyraźnie widać w nim jego „ducha” obecnego w poszukiwaniu innowacyjnych rozwiązań, zdającego sobie sprawę, mam nadzieję, że droga do gwiazd często wiedzie przez ciernie.



Plusy:



Mechanika toru rozkazów i inicjatywy



Historyczne osadzenie scenariuszy



Tło historyczne zawarte w książce ze scenariuszami



Smaczki związane z akcjami specjalnymi jednostek



Jakość wydania

Minusy:



Długość rozgrywki



Markerologia i kostkologia



Bardziej gra niż symulacja



Przestoje przy dużej liczbie jednostek



Poza walką praktycznie w każdym aspekcie przeliczalna

Liczba graczy: 2 Wiek: 14+ Czas gry: 120-240 minut

Cena: 269,96zł

Dominion: Intryga Triumf sequela

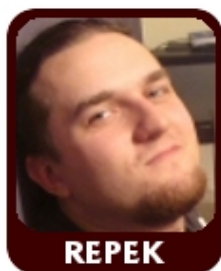
dzeniu tytułu na naszym rynku może świadczyć fakt, że w tym roku wydawnictwo Bard organizuje Mistrzostwa Polski, których zwycięzca uda się na międzynarodowy turniej do Essen. Jednak nawet jeśli nie planujecie startu w jednym z turniejów eliminacyjnych, **Dominion**, a zwłaszcza dodatek **Intrigue** (wydany w Polsce jako **Intryga**) zasługuje na chwilę uwagi. Albowiem jest to rzadki w przyrodzie przypadek sequela, który jest lepszy od pierwszej części.



W całym tekście używam wymiennie polskich i angielskich nazw kart. W obiegu znajdują się bowiem zarówno polskie, jak i oryginalne wydania Dominionu, a najnowsze dodatki ukazały się na razie wyłącznie po angielsku.

Koncepcja rozgrywki jest wciąż genialna w swojej prostocie. Każdy gracz zaczyna z talią dziesięciu kart, w skład której wchodzi m.in. podstawowa waluta – miedziaki. Skromny początkowo *deck* zaczyna się szybko powiększać, gdy gracz co turę kupuje jedną (lub więcej) spośród dziesięciu kart zasobów wylosowanych do danej rozgrywki. Dzięki nim systematycznie zwiększa swoje możliwości w każdej kolejnej turze – może wykonywać więcej akcji, kupować więcej kart i przeznaczać pieniądze na droższe wzory. Stworzenie efektu kuli śniegowej jest tu jak najbardziej pożądane. Celem pozostają najbardziej wartościowe karty Prowincji, choć

rozgrywkę zwycięstwem można zakończyć również na inne sposoby. W każdej partii dziesięć wzorów losuje się spośród dwudziestu pięciu dostępnych, co zapewnia trudną do objęcia umysłem zwykłego śmiertelnika ilość kombinacji.



REPEK

Sukces serii **Dominion** nie podlega dyskusji. Od czasu zdobycia nagrody Spiel des Jahres 2009 ukazało się już kilka większych i mniejszych dodatków. O powo-

Sporą wadą wersji podstawowej była duża przewidywalność rozgrywki. Kilka najbardziej użytecznych kart niemal zawsze stawało się celem wszystkich graczy, a kolejne tury wyglądały jak swoje bliźniacze odbicia. W **Intrigue** udało się ten problem w dużej mierze wyeliminować. Naturalnie, nadal istnieje kilka wzorów, które warto zdobyć przed innymi graczami – jak *Minion* (Śługus) czy *Nobles* (Szlachta) – ale zastosowanie wielu kart wymaga nieco większego namysłu.

Karty w dodatku można podzielić na trzy rodzaje.

Po pierwsze wzory, które stanowią wariacje na temat kart z **Rozdartego Królestwa**. Przykładowo, zamiast Ogrodów (*Gardens*), które dawały na koniec tym więcej punktów zwycięstwa, im więcej miało się kart w talii, mamy Starostę (*Duke*), którego opłaca się kupować, jeśli równocześnie zbieramy Powiaty (*Du-*

chy). Podobnie Dziedziniec (*Courtyard*) to zmieniona wersja Kuźni – tyle że trzy karty dobieramy taniej, ale potem musimy jedną odłożyć.

Po drugie, aż cztery karty zwycięstwa (obok trzech standardowych, obecnych w każdej rozgrywce), które poza dostarczaniem na koniec punktów posiadają jakąś specjalną umiejętność. Szczególnie pożądana jest karta *Nobles*, która pozwala wybrać pomiędzy dodatkowymi akcjami lub dobraniem kart. W ten sposób krążące po talii karty zwycięstwa nie blokują ręki, ale mają swoje taktyczne zastosowanie.

Po trzecie wreszcie, kilka kart daje graczowi możliwość wyboru pomiędzy kilkoma dostępnymi opcjami. Najciekawszy jest wspomniany wcześniej *Minion* (Poplecznik), który pozwala albo zarobić nieco grosza albo dobrać całkowicie nową rękę. To jeden z nielicznych obecnych w dodatku samograjów. Bar-



dzo ciekawy jest też *Pawn* (Giermek), który – w zależności od sytuacji – pozwala wybrać dwie z czterech różnych opcji. Jeśli dodać do tego kartę *Tribute* (Danina), której mocne działanie zmienia się w zależności od wierzchniej karty w talii przeciwnika lub *Ironworks* (Huta żelaza), których zastosowanie może określić sam gracz, otrzymujemy naprawdę szeroki arsenał atutów.

Jeżeli sięgnęliście już po **Dominion: Intrigue**, zapraszam do lektury paru słów naszego eksperta, którzy dzieli się swoimi spostrzeżeniami.

Piotr 'Tindaloo' Rorot – zwycięzca pierwszej edycji Netowej Ligi Dominiona

Najlepsza karta w Intrydze?

Nie wiem, która karta jest najfajniejsza, ale *Minion* (Poplecznik) prawie zawsze jest kupowany i stanowi taką niepozorną formę ataku, która może naprawdę nabrudzić.

Twoje ulubione combosy?

Z *combami* zaczynają się schodki, bo w **Intrydze** nie jest tak jak w **Rozdartym Królestwie**. Większość kart może być bardzo przydatna albo bezużyteczna w zależności od tego, jaki set się wylosuje. I to jest podstawowa zaleta samej **Intrygi**.

Przykłady:

- *Torturer* (Oprawca) jest fajny, bo rozdaje przekleństwa, ale możemy sobie sami dołek wykopać, jeśli przeciwnik ma na ręce *Mascarade* (Maskarada).
- *Ironworks* (Huta żelaza) są super, ale nie w sytuacji, gdy na stole nie ma kart o koszcie 4 lub niższym, które pozwolą później zagrywać całą talię na stół.
- *Scout* (Zwiadowca) niby nic nie daje, ale jeśli wylosują się karty typu *Great Hall* (Westybul), *Harem* czy *Nobles* (Szlachta) i się je kupuje, to *Scout* wymiata.
- *Saboteur* (Sabotażysta) nieźle sabotuje grę, zwłaszcza na czterech graczy, ale nie na dwóch, bo można zostać zaatakowanym trzy razy, zanim dojdzie do naszej tury i stracić prawie wszystko, co się ma.

Moim trudnym do wykonania marzeniem jest zagranie ośmiu Mostów (*Bridge*), do czego są potrzebne inne karty dające dodatkowe akcje. Takie *combo* pozwala zakupić dziewięć prowincji za darmo.

Dzięki temu pojawia się uzasadnione wrażenie, że w **Intrydze** gracz musi odrobinę więcej myśleć. To gracz gra kartami, a nie one nim, bo nie zawsze wyłożenie ciągu kart jest równie oczywiste. W efekcie pojedyncza partia może trwać nieco dłużej, ale dostarcza znacznie więcej emocji.

Ogromną zaletą **Intrigue** jest jej samowystarczalność. Podobnie jak w wersji podstawowej otrzymujemy tutaj 130 kart skarbow, 30 klątw, komplet kart zwycięstwa, a nawet kartę oznaczającą *Trash* (Śmietnisko). Dzięki temu nie musimy sięgać po **Rozdarte Królestwo** i nie przejmujemy się, że kupowane w przyszłości dodatki będą bezużyteczne. Przy okazji, jeśli posiadamy zestaw podstawowy, możemy skusić się na gigamultiplayer i bawić się nawet w pięć lub sześć osób, zestaw dziesięciu kart losując nawet z

Plusy:



Twórczo rozwinięty potencjał zasad podstawowych



Ciekawe wersje klasycznych kart



Mniej oczywiste combosy



Dobra instrukcja objaśniająca działanie wszystkich kart



Możliwość gry w 5-6 osób (jeśli posiada się zestaw podstawowy)

Minusy:



Paskudne ilustracje



Konieczność dokupienia koszulek

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

Cena: 34,90 zł, 55,00 zł; 34,90 zł

pięćdziesięciu wzorów. Ten wariant polecam wyłącznie gronu graczy, którzy bardzo dobrze znają **Dominiona** i nie muszą długo zastanawiać się nad swoimi posunięciami. W innym wypadku może uciec istotna zaleta tytułu, jaką jest szybkie tempo rozgrywki.

Intryga, tak jak **Rozdarte Królestwo**, ma tylko dwie istotne wady. Przede wszystkim rażą ilustracje, które są paskudne i nijak nie wspierają już i tak pretekstowego tematu rozgrywki. Druga wada jest ukryta i polega na dodatkowym koszcie, który trzeba ponieść, jeżeli zależy nam na długim życiu kart. Zakup ponad 400 koszulek to w zasadzie konieczność. Pociągający może być jedynie fakt, że zupełnie wystarczające są najprostsze, miękkie *protectory*, sprzedawane w paczkach po 100 sztuk za 4-5 złotych. Podczas ciągłego tasowania trochę się mną i nie pasują idealnie do przegródek w pudełku, ale spełniają swoją ochronną funkcję.

A, jest też trzecia wada. Jeszcze większe niż w przypadku wersji podstawowej ryzyko uzależnienia od rozpoczynania nowej partii tuż po zakończeniu poprzedniej.



*Ze specjalnymi podziękowaniami dla
Bohdana Widły za konsultację translatorską.*

Ponad 100 tys. czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl

Nr 5

Wiosna

Magazyn o książkach

Wiosna (temat przewodni)
Kiedy Ulegnę
Michał Kozłowski

BiblioNETka.pl
Pierwsza dostawca książek

**Książki, które
przeczytałem
mojemu synowi**
Piotr Skankiewicz

Jeśli rodzic będzie się
zmuszał do czytania
dziecku, to na pewno nie
wychowa czytelnika
Wywiad z księżką Kozłowską

Elżbieta Cherezińska
**Gra
w kości**



Qubix

Układanie klocków



Nie minęło wiele czasu od premiery znakomitej gry **K2** autorstwa Adama 'Folko' Kałuży (nominowanej do tegorocznej, polskiej nagrody „Gra Roku”), a już autor ma dla nas kolejną propozycję – planszówkę **Qubix** wydaną przez wydawnictwo Granna.

Czy **Qubix** ma szansę stać się takim hitem jak wspomniane **K2**? Moim zdaniem nie, co wcale nie znaczy, że jest to słaba gra.

Zdjęcia egzemplarza testowego **Qubix** mieliśmy okazję zobaczyć już kilka lat temu. Poważnie nad wydaniem tego tytułu zastanawiało się Wydawnictwo Portal, które zresztą opublikowało inne gry Ka-

łuży – niezbyt ciepło przyjęte **Skoki Narciarskie** oraz **Glik/Glak**. Jednak z powodów technicznych (stopień złożoności **Qubix**) tytuł trafił do Granny.

Qubix został wydany w identycznym formacie jak inne gry Kałuży opublikowane przez Grannę (**Kraby**, **Hooop!**), Sporych rozmiarów pudło kryje prześliczną zawartość: 5 dwustronnych plansz graczy, planszę punktacji, 5 znaczników punktacji i – bardzo ładne oraz rzadko w polskich grach spotykane – duże, drewniane klocki w liczbie 75. Klocki te przypominają znane zapewne z dzieciństwa wielu osobom bloczki. Przyciągają jaskrawymi kolorami, krzycząc: chwyć mnie, zacznij budować! Są naprawdę ładne, po raz kolejny muszę to podkreślić. Jedyna drobna wada z nimi powiązana, jest taka, że farba, którą zostały pokryte, wydziela średnio przyjemny zapach. Dramatu co prawda nie ma, ale należy to odnotować.

Zdecydowanie większą wadą jest to błąd drukarski, który wystąpił w pierwszej serii nakładu (m.in. w moim egzemplarzu gry): strona granatowa na trzech planszach graczy ma błędnie zaznaczoną punktację. Szczęśliwie pozostałe dwie plansze posiadają prawidłowe oznaczenia i można spoglądać na nie przy budowaniu swoich układów, jednak jest to spore utrudnienie. Autor zapewnił, że wydawca będzie dosyłał poprawione plansze pechowcom. Jednak potem w tej sprawie zapanowała cisza. Jeśli Granna nie naprawi tego błędu, to straci u mnie sporo szacunku, będąc do tej pory w pełni profesjonalnym, uczciwym i – nota bene – „poukładanym wydawcą”.

Qubix to abstrakcyjna gra logiczna polegająca na układaniu drewnianych klocków. Zanim przejdziemy do właściwej rozgrywki, należy ułożyć magazyn główny – sześcian o wymiarach 5x5. W instrukcji zalecany jest konkretny układ kolorystyczny i wymiary (są klocki podłużne o wymiarze 3 jednostek, są podłużne o wymiarze 2 jednostek, a także sześcianiaki o wymiarze jednej jednostki), jednak autor zachęca do szukania innych rozwiązań (losowy układ; inne rozmieszczenie klocków podłużnych, które w

standardowej wersji w dużej mierze znajdują się na dole całej konstrukcji). Należy również rozdać uczestnikom zabawy plansze graczy, układając je odpowiednią stroną do góry (dla początkujących zalecana strona szara, na której układy, które przyjdzie nam zbierać, są nieco mniej wymyślne). Należy jeszcze przygotować planszę punktacji wraz ze znacznikami i można zacząć grać.

Ruch jest bardzo prosty. Albo wyciągamy jeden klocek odsłonięty przynajmniej z dwóch stron i kładziemy go albo w obszarze budowania na swojej planszy, albo na cudzej, albo w mini-magazynie na swojej planszy gracza lub też przenosimy wybraną liczbę klocków ze swojego mini-magazynu i umieszczamy na swoim bądź cudzym obszarze budowania.

Banał. Nie mówiłem, że to gra logiczna? Maksimum zabawy przy minimum reguł.

W **Qubix** zdobywamy punkty za konkretne układy, jakie uda nam się stworzyć, a które są premiowane. Dodajmy, że układ musi być złożony z klocków w jednym kolorze. Za zbudowany na swoim obszarze kwadrat dostajemy 4 punkty, za prostokąt 6, za krzyż 5, za inne dziwaczne figury jeszcze więcej. Dodatkowo możemy także budować na obszarze przeciwnika – my dostajemy wtedy więcej punktów, jednak właściciel planszy też jest premiowany. Gra kończy się, gdy każdy z graczy będzie miał w swoim obszarze budowania sześcią o wymiarach 3x3. Zwycięża ten, kto zebrał najwięcej punktów.



Qubix, choć pięknie wykonany (aż szkoda tej fatalnej wpadki drukarskiej, oby wydawca wymienił błędne plansze) i przyjemny w odbiorze, niestety nie jest pozbawiony wad. Instrukcja – choć dobrze napisana – jest dla mnie (i moich współgraczy) niejasna w kwestii punktowania. Mamy na przykład w instrukcji następującą adnotację: „Jeżeli przez dołożenie kolejnego klocka gracz nie stworzy nowego układu na planszy, nie otrzymuje punktów”. Zasadnym wydaje mi się pytanie: czy zmiana koloru na jednym z klocków jest uznawana za nowy układ (nowe umiejscowienie), czy jednak nie (w końcu to nadal ta sama figura)?

Mechanika to osobna kwestia. Ma pewne cechy niekoniecznie pożądane przez wytrawnych graczy, na przykład kingmaking. Gracz, który wie, że nie ma szans dogonić czołówki, może niemalże wybrać zwycięzcę poprzez swoje ruchy, co jest niezwykle frustrujące dla poszkodowanych. Szczęśliwie tego typu ekscesy dzieją się tylko, gdy gramy z ludźmi, nastawionymi na zwycięstwo. Rodzinnie czy też przy piwie w **Qubix** gra się bardzo dobrze.

Kolejną wadą jest układanie początkowej konstrukcji, które zajmuje niemal tyle, co sama gra! Jedna z osób się męczy, a reszta czeka, aż setup zostanie zakończony. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że klocki w końcowej fazie układania mocno się chwieją i łatwo je zrzucić. Są zbyt nierówne i brakuje formy (takiej jak na przykład w grze **Jenga**), która ułatwiłaby początkowe układanie całości.

Ostatnia wada gry to jej target. Mam wrażenie, że **Qubix** to gra troszeczkę „dla nikogo”. Dla wytrawnych graczy jest za mało skomplikowana, o niewielkiej ilości możliwych opcji i układów, dzieci zaś mogą sobie z nią nie poradzić.

Mimo to **Qubix** mi się spodobał. W mojej prywatnej skali daję mu ocenę 7-8 na 10 punktów. Gorzej, że chyba nikomu spośród moich współgraczy (a było ich kilkunastu w wieku od 12 do 40 lat) gra nie przypadła do gustu. Bardzo trudno było namówić kogoś

na kolejną partię. Podczas rozgrywki miałem podobne odczucia jak przy **Skokach Narciarskich** – te nadal mi się podobają, ale mało kto podziela moje zdanie. **Qubix** jest fajny, ale spodziewałem się odrobinę więcej.



Plusy:



Ładne wydanie



Sporo interakcji



Dobrze się skaluje

Minusy:



Instrukcja nieco niejasna w kwestii punktowania



Zdarza się kingmaking



Długi setup i trudności z nim powiązane (problem z układaniem chwiejącego się magazynu)



Dla dzieci może być zbyt trudna, dla dorosłych zbyt mało złożona

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+

Cena: 79,95 zł

Jungle Speed Imprezowy numer jeden



RAFAŁ CHOLEWA

Nie pamiętam, kiedy ostatnio miałem okazję recenzować dla **Rebel Timesa** grę imprezową, dlatego też w tym numerze sięgnę po klasyka wszech czasów, czyli **Jungle Speed**.

Karty, drewniany totem, a na to sakiewka

Pomijając niewielką instrukcję, jest to wszystko, co znajduje się w pudełku z **Jungle Speed**. Do wykonania poszczególnych elementów nie ma się jak przychodzić. Totem jest solidny i wytrzymuje dzikie próby wyrywania go sobie nawzajem oraz upadki na twardą podłogę, bo i takie się w grze zdarzają. Karty, opatrzone łudząco podobnymi do siebie wzorami, które mają wprowadzić graczy w błąd, prezentują się równie okazale. Jedynym mankamentem jest to, że niestandardowy rozmiar kart uniemożliwia ich ochronę za pomocą koszulek. Sakiewka kolejny raz sprawdza się o niebo lepiej niż pudełko, jeżeli chodzi o transport, gdyż łatwiej ją gdzieś upchnąć, gdy mamy mało miejsca w bagażu.

Bądź szybki, ale i czujny

Tak w skrócie można byłoby podsumować drogę do zwycięstwa w **Jungle Speed**. Zasady gry są banalne. Tasujemy karty, rozdajemy graczom, a ci pojedynczo odsłaniają po jednej ze swojego stosu, kładąc kartę przed sobą. Gdy na stole pojawią się dwie identyczne karty, ich właściciele mają za zadanie jak najszybciej chwycić totem. Przegrany zbiera wszystkie wystawione karty, powiększając swój stos. Wydaje się to dziecinnie proste, ale uwierzcie mi, wcale takie nie jest.

Jak już wspomniałem, karty są łudząco do siebie podobne, przez co bardzo łatwo się pomylić, a gdy chwycimy totem i okaże się, że jednak nie ma drugiej takiej samej karty na stole, to sami musimy ponieść karę i zebrać wszystko to, co zostało już wystawione. Wygrywa oczywiście ten, kto pierwszy pozbędzie się swoich kart. Zabawę urozmaicają dodatkowo trzy karty specjalne, które nieco modyfikują rozgrywkę. Pierwsza z nich sprawia, że o totem wal-

czą wszyscy gracze. Ten, któremu się uda go zdobyć, pozbywa się kart leżących przed nim. Druga karta sprawia, że podczas rywalizacji nie bierzemy pod uwagę symboli, a jedynie kolory kart. Przy trzeciej natomiast wszyscy równocześnie odkrywają po jednej karcie. I to już wszystko, jeżeli chodzi o zasady.



Walcząc o totem

Gra jest genialna w swej prostocie. Z jednej strony musimy błyskawicznie reagować na to, co pojawia się na stole, z drugiej musimy się pilnować, żeby się nie pomylić. Dodatkowo, gdy nabierzemy trochę wprawy, możemy ruchem ręki prowokować zachowania niezdecydowanego rywala, który widząc, że zbieramy się do chwycenia totemu, bez zastanowienia go łapie, wpadając w naszą pułapkę. Plusem jest szybka i krótka rozgrywka, dzięki czemu, mając zaledwie piętnaście minut, możemy spokojnie zdecydować się na partyjkę.

Zwrócę jeszcze uwagę na samą walkę o totem. Czasem zdarzy się, że ktoś, zamiast złapać totem, zrzuci go przypadkiem ze stołu, prowokując gonitwę za uciekającym walcem. Innym razem gracze chwycą

go równo i będą się siłować. Wszystko to dzieje się w towarzystwie wybuchów śmiechu.

Żeby nie było tak różowo, wspomnę o niewielkiej wadzie. W **Jungle Speed** można bawić się nawet w dwie osoby, jednak taka rozgrywka nie wywołuje tak wielkich emocji, jak rywalizacja w większym gronie, dlatego też wolę kończyć zabawę wcześniej. Nie zmienia to faktu, że **Jungle Speed** to gra, którą miłośnicy tytułów imprezowych muszą mieć, a inni powinni chociaż spróbować.



Plusy:



Fantastyczne emocje



Niekontrolowane wybuchy śmiechu



Szybka rozgrywka

Minusy:



Kiepska instrukcja



Raczej do rozgrywek w większym gronie

Liczba graczy: 2-20 Wiek: 7+

Czas gry: ok. 15 minut Cena: 55,00 zł

Shogun: Tenno's Court Cesarz i samuraj



Dawno temu, w czwartym numerze **Rebel Timesa** recenzowałem planszówkę **Shogun**, niekwestionowany przebój Dirka Henna, wydany przez Queen Games w 2006 roku. Ta niezwykle udana strategia do dzisiejszego dnia pozostaje jedną z moich ulubionych gier i wciąż regularnie powraca na stół. Dobre skalowanie, oryginalna mechanika, odmienny przebieg poszczególnych rozgrywek i efektowne wydanie to tylko niektóre z licznych atutów tego produktu.

Mimo dawno ogłoszonych zapowiedzi fani **Shoguna** długo musieli czekać na pierwszy dodatek do gry. **Tenno's Court** zaprezentowany został na ubiegłorocznych targach w Essen, zaś niedawno trafił na sklepowe półki w naszym kraju. Pięć lat to szmat czasu, gra **Shogun** pozostała cenioną i lubianą strategią, ale w zalewie planszowych nowości stała się hitem lekko przebrzmiałym. Długo oczekiwany dodatek pojawił się w cenie niewiele niższej niż podstawowa gra, co, biorąc pod uwagę niewielką liczbę komponentów zestawu, wywołało mieszane uczucia fanów już w chwili premiery. Zobaczmy zatem, co ten dodatek ma do zaoferowania i w jaki sposób wpływa na rozgrywkę oraz czy warto w ten tytuł zainvestować.

Elementy zestawu

Pudło z dodatkiem ma spore rozmiary, podobne do podstawowej wersji gry, tyle że o połowę płytsze. Szybko z przykrością stwierdzamy, że wewnątrz świeci pustkami, komponenty zestawu bez trudu bowiem zmieścilibyśmy w dwukrotnie mniejszym opakowaniu. Dostajemy jedną dodatkową planszę (wielkości porównywalnej z planszami graczy), zestaw pięciu modułów rozszerzających planszę graczy, 35 dużych, drewnianych znaczników w pięciu kolorach, instrukcję oraz pokaźny zestaw kart. Jakość wykonania wszystkich elementów nie budzi najmniejszych zastrzeżeń: plansze, podobnie jak te z podstawki, sporządzono z solidnej, grubej tektury, również jakość kart nie uległa zmianie. Drewniane znaczniki są duże, estetycznie wykonane i trwałe. Szata graficzna produktu również nie budzi zastrzeżeń. Znakomita większość nowych kart służy do podmiany wysłużonych kart z zestawu podstawowego. Prócz koszulek, nie różnią się niczym, co także może wywołać mieszane odczucia – słono bowiem płacimy za dodatek, którego znaczną część stanowi już posiadana przez nas talia kart. Mimo to pomysł zamiany kart na nowe uważam za dobry,

biorąc pod uwagę, że od premiery gry minęło parę lat. W moim przypadku stare karty były już mocno wyeksploatowane i te z dodatku bardzo by się przy nich wyróżniały, więc korzystamy tylko z nowego kompletu kart.

Danie główne, czyli cesarski dwór

Najważniejszy element dodatku to tytułowy cesarski dwór, reprezentowany przez dodatkową planszę. Wysyłając na Dwór Tenno swoich przedstawicieli, możemy uzyskać rozmaite przywileje, które w mniejszym lub większym stopniu ułatwią nam rywalizację na głównej planszy. Działa to w bardzo prosty sposób: podstawowy przebieg tury wzbogacony został o kilka dodatkowych elementów; instrukcja wyjaśnia wszystko bardzo dobrze i opanowanie zaproponowanych tu reguł nie powinno stanowić żadnego problemu. Tenno może nas wesprzeć na rozmaite sposoby – przywileje, które można zyskać w danej turze prezentowane są w formie kart. W każdej turze, tuż przed planowaniem akcji, odkrywane są trzy karty z właściwej talii, a następnie umieszczane są one na odpowiednich polach planszy Dworu Tenno. Wszystkie karty przywilejów są ponumerowane, im wyższy numer, tym silniejsza karta.

Wylosowane karty umieszczane są na planszy w malejącym porządku, co determinuje ich koszt (o sposobie jego ponoszenia powiem za chwilę). Dzięki temu mechanizmowi silniejsze karty zawsze wymagają poniesienia wyższych kosztów, ale dana karta w poszczególnych rozgrywkach może mieć różną cenę, zależnie od tego, z jakimi kartami została wylosowana. Sprawia to, że gracze zmuszeni są dobrze szacować opłacalność sięgnięcia po poszczególne przywileje, czasami bowiem zupełnie nie warto się-

gać po daną kartę, innym razem zaś nadarza się wyjątkowa okazja, by zdobyć ją niewielkim kosztem.

Aby w ogóle myśleć o walce o przywileje Tenno, musimy do jego sali audiencyjnej wysłać swoich ludzi. Na początku na planszę Dworu Tenno trafia tyle znaczników naszych przedstawicieli, ile kostek naszej armii wypadło na tackę wieży przy początkowym załadunku. To bardzo dobry pomysł, dzięki temu gracze, którzy na początku gry posiadają mniej armii wewnątrz wieży, w ramach rekompensaty mają lepszą początkową sytuację na Dworze Tenno. Jest to bardziej sprawiedliwy układ, niż przy użyciu pierwotnych reguł.



W jaki sposób wysłać na Dwór Tenno kolejnych przedstawicieli? Robi się to w fazie planowania rozkazów. Każdy gracz dostaje dodatkowy moduł umieszczany obok jego planszy, na którym znajdują się trzy nowe pola rozkazów. Podobnie jak w przypadku wszystkich innych pól rozkazów, umieszcza się na nich zakryte karty kontrolowanych prowincji (wskazując w ten sposób, w której prowincji wykonywany jest ten rozkaz), lub też kładzie się tam zakryte karty specjalne. Nowe pola rozkazów pozwalają odpowiednio na umieszczenie jednego, dwóch lub trzech przedstawicieli na planszy Dworu Tenno. Nie ma jednak nic za darmo: umieszczenie każdego przedstawiciela wymaga poświęcenia jednej z

provincji, w której wydaliśmy ten rozkaz. Jak więc widać, koszt uzyskania wpływów u cesarza jest całkiem spory. Warto dodać, że do dyspozycji graczy są także dodatkowe karty, umożliwiające przeniesienie armii nie z prowincji, a z tacki wieży (o ile spoczywają na niej nasze kostki). Wystarczy taką kartę zagrać na polu rozkazu zamiast karty prowincji – usuwając nasze armie z tacki wieży, uzyskujemy kolejnych ludzi na planszy Dworu Tenno.

Działania na Dworze Tenno rozgrywane są po ustaleniu zdarzeń i kolejności w turze, przed fazą wykonywania akcji. Pierwszeństwo ma gracz, który ma najwięcej przedstawicieli oczekujących na audiencję (w przypadku remisów decyduje kolejność w turze). Gracz z najliczniejszą delegacją może wybrać dowolną z trzech kart przywilejów, odkrytych na planszy, płacąc odpowiednio czterema, trzema lub dwoma przedstawicielami. Pozyskana karta natychmiast wchodzi w życie, po czym kolejny gracz oczekujący na audiencję może sięgnąć po jeden z pozostałych przywilejów (o ile coś zostało i o ile ma dostatecznie liczną delegację, by pokryć koszt). Sięganie po przywileje nie jest obowiązkowe, zaś niewykorzystani przedstawiciele pozostają na planszy Dworu Tenno i możemy mieć z nich pożytek w kolejnych turach. Karty przywilejów, z których nikt nie skorzystał, są bezpowrotnie usuwane z gry, zaś na początku kolejnej tury losowane są trzy nowe.

Jakie można uzyskać przywileje? Bardzo różne (talía liczy 21 kart): dodatkowe skrzynie, punkty, zapasy ryżu, dodatkowe armie umieszczane na tacce lub w prowincji (w tym także możliwość umieszczenia armii w prowincji neutralnej, a więc zdobycie tejże prowincji bez walki!), opcję natychmiastowego postawienia budynku bez ponoszenia żadnych kosztów, zdjęcie znacznika buntu w wybranej prowincji i kilka innych. Niezwykle ciekawe efekty dają niekiedy karty przywilejów, które uniemożliwiają naszym rywalom przeprowadzanie na nas ataków. Wszystko tak naprawdę zależy od tego, na jakim etapie rozgrywki pojawia się dana karta oraz jaki jest jej koszt.

Podczas rozgrywki z użyciem **Tenno's Court** chwilami odnosi się wrażenie, że autor bał się w sprawdzonej i świetnie działającej grze wprowadzać zbyt radykalne zmiany i elementy znacząco wpływające na sytuację na planszy. W rezultacie powstał dodatek ciekawy, pomysłowy i niewątpliwie pozytywnie wpływający na rozgrywkę, aczkolwiek zmieniający ją w dość delikatny sposób. Czasem trafiają do gry karty, po które żaden z graczy nie ma ochoty sięgać; często walki w prowincjach są na tyle zaciekle, że szkoda poświęcać armie na niezbyt mocne przywileje z Dworu Tenno. Rozgrywka jest ciekawsza, wachlarz decyzyjny staje się szerszy i ogólnie gra się fajniej, aczkolwiek rewolucji **Tenno's Court** z pewnością nie wprowadza.

Po kilku rozgrywkach dochodzimy do wniosku, że Dwór Tenno można wykorzystać bardzo skutecznie, pod warunkiem, że opanuje się sztukę wyczekiwania na najbardziej odpowiedni moment – zgromadzić przez kilka tur silną delegację, nie dać się skusić na wątpliwie skuteczne przywileje i we właściwej chwili sięgnąć po kartę, która zagwarantuje nam poprawę pozycji. Może być to na przykład postawiony za darmo w ostatniej turze pałac albo uniemożliwienie rywalowi ataku w chwili, gdy jego ogromna armia już stoi u naszych granic. Przywileje z Dworu Tenno potrafią dostarczyć zaskakujących rezultatów i emocjonujących chwil podczas rozgrywek w **Shoguna**, bywają jednak partie, w których wpływ cesarskiego dworu jest mało odczuwalny – wtedy dochodzimy do wniosku, że coś w tym rozszerzeniu nie gra.

Samuraj na deser

Zestaw **Tenno's Court**, prócz opisanego wyżej rozszerzenia podstawowej gry, zawiera minidodatek o tytule **Samurai**. Składa się na niego 20 kart (pięć identycznych zestawów po cztery karty na gracza). Każdy gracz ze swojego zestawu tworzy stos w ściśle określony sposób: na kartach widnieją tabelki 2x2

pola, na wierzchniej karcie wszystkie pola są puste, na kolejnych zaś od dwóch do czterech pól zawiera pewne oznaczenia (przywileje, z których będzie możliwość skorzystać). Dodatek **Samurai** działa w taki sposób, że w każdej turze, po ustaleniu kolejności, sprawdza się, którzy gracze kontrolują prowincje w co najmniej czterech regionach. Każda osoba, która spełnia ten warunek, zdejmuję wierzchnią kartę ze wspomnianego stosu i umieszcza ją na spodzie, a następnie wybiera jeden z przywilejów zawartych na właśnie odsłoniętej górnej karcie stosu. Przywileje nie są specjalnie wyszukane, aczkolwiek z pewnością użyteczne: dodatkowe skrzynie, ryż, punkty lub dodatkowe armie do umieszczenia na tacce wieży.

Dodatek **Samurai** stara się premiować szeroką ekspansję, dając przywileje za rozproszone siły, które w praktyce rzadko prowadzą do zwycięstwa. W odróżnieniu od Dworu Tenno, to rozszerzenie jest kompletnie abstrakcyjne, bez jakichkolwiek prób logicznego uzasadnienia, skąd się te przywileje biorą. Podsumowując bez owijania w bawełnę: te dodatkowe karty nie oferują w zasadzie nic ciekawego i z czystym sumieniem można sobie odpuścić korzystanie z nich.

Przepełnione atrakcje?

Tenno's Court to dodatek pozostawiający spory niedosyt. Ocenilibym ten produkt bardzo wysoko, gdyby jego cena była połowę niższa - wówczas poniesiony koszt byłby adekwatny zarówno do liczby komponentów zestawu, jak i do wpływu na rozgrywkę. Pomijając dorzucony na siłę, słaby minidodatek **Samurai**, mamy tu do czynienia z rozszerzeniem pomysłowym i bardzo dobrze działającym, aczkolwiek niezmiennym podstawowej gry w sposób drastyczny. Nowe reguły łatwo wplata się w podstawową grę i cała rywalizacja niewątpliwie staje się ciekawsza. Dodatkowe fazy i więcej rozkazów do wykonania w każdej turze to elementy, które teoretycznie powinny wydłużyć łączny czas rozgrywki, po-

wiem jednak szczerze, że nie zauważyłem tu istotnej zmiany. Czas gry w **Shoguna**, czy to z dodatkiem, czy bez, może być bardzo różny, zależnie od grupy.

Wszyscy gracze, z którymi testowałem **Tenno's Court**, byli jednogłośni w pozytywnym odbiorze zmian, które wprowadza ten dodatek, ja sam zaś nie mam wątpliwości, że ani razu już nie zagram w **Shoguna** bez tego rozszerzenia. Nie zmienia to jednak faktu, że polecam go wyłącznie najwierniejszym fanom przeboju Dirka Henna, którzy chcą wzbogacić swoją ulubioną grę o nowe elementy, z pełną świadomością tego, że zapłacą zdecydowanie zawyżoną cenę. Mimo wszelkich pozytywnych cech, **Tenno's Court** to jednak drobne rozszerzenie i ceny rzędu 170 złotych nie da się usprawiedliwić w żaden sposób.



Plusy:



Solidne wykonanie



Ciekawy element licytacyjny, wzbogacający podstawowe reguły

Minusy:



Zbyt delikatny wpływ na przebieg rozgrywki



Mało interesujący minidodatek **Samurai**



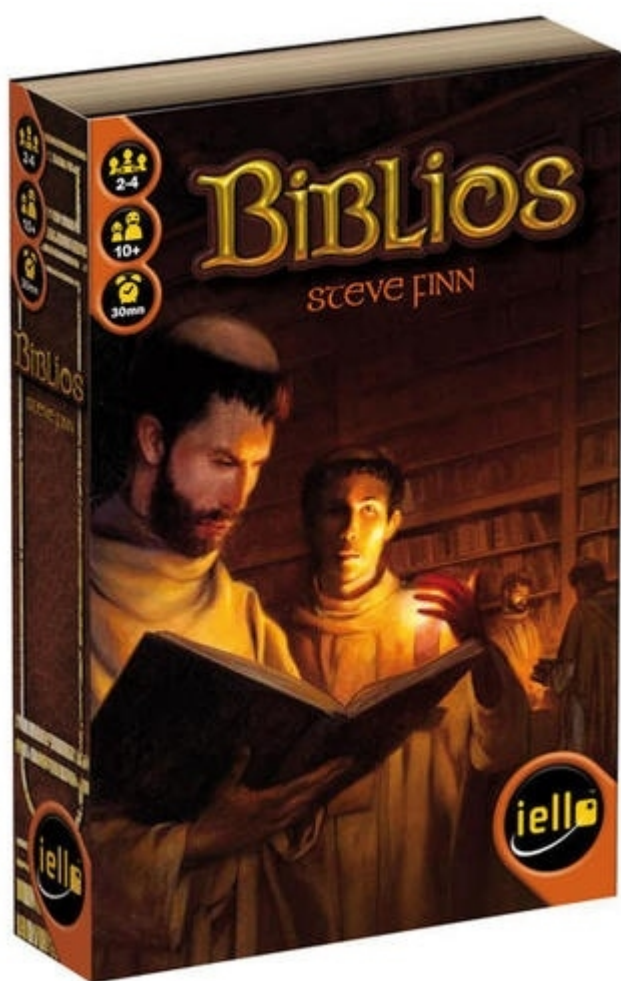
Absurdalnie wysoka cena

Liczba graczy: 3-5 Wiek: 12+

Czas gry: 90-120 minut Cena: 169,95zł

Biblios

Benedyktyńska rozrywka



Karciane gry licytacyjne to jedno z tych gier, które bardzo lubię. Zazwyczaj opierają się one na jakimś fajnym pomysle, sprawdzonej mechanice i nie potrzebują

tak ogromnej ilości miejsca, jak różnego rodzaju ameritrashowe superprodukcje lub rozbudowane tytuły spod szyldu euro. Ot, wystarczy kawałek płaskiej powierzchni, grupa znajomych, a efektem końcowym jest udany wieczór spędzony w miłym towarzystwie.

Biblios jest karcianą grą licytacyjną, opowiadającą o rywalizacji pomiędzy średniowiecznymi klasztorami o jak najlepszą bibliotekę, pełną cennych ksiąg i manuskryptów. Wcielając się w rolę opatów, staramy się więc o pozyskanie jak najlepszych kopistów, nauczycieli sztuki piśmienniczej i zdobniczej oraz o poparcie samego biskupa.

To tyle, jeśli chodzi o otoczkę fabularną całej zabawy. Na pierwszy rzut oka stanowi ona „standardowe” opakowanie tematyczne dla mechaniki, i tak też niestety jest. Dlaczego? Ano dlatego, że jak to już w tego typu produkcjach bywa, sama mechanika nie ma zbyt wiele wspólnego z wymyślonym przez autorów tematem.



Cel **Biblios** jest banalnie prosty – zdobyć jak największą liczbę punktów zwycięstwa. Punkty zdobywa się za wygraną w każdej z pięciu kategorii (barwniki, mnisi, księgi zakazane, święte pisma i manuskrypty). Kategorię wygrywa ten z graczy, któ-

ry zgromadzi największą liczbę punktów na kartach ją reprezentujących. Liczba punktów zwycięstwa za daną kategorię waha się od 1 do 6 (bazowo 3), ponieważ wprowadzono kilka kart specjalnych, które mogą modyfikować przypisaną do niej liczbę punktów.

Clou tego, co proponuje nam **Biblios**, zawiera się w podzieleniu rozgrywki na dwie fazy – darów i licytacji. W pierwszej z nich zostają zbudowane „ręce” graczy, tj. zestawy kart, za pomocą których będą się oni starali wygrać rozgrywkę. Każdy z graczy – po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara – w tym celu dociąga z góry talii kilka kart (ich liczba zależna jest od liczby graczy) i jedną z nich zabiera dla siebie (zakrytą), jedną (zakrytą) kładzie na stos licytacyjny, o który będzie toczyła się walka w następnej fazie, a resztę kart wyklada do tzw. przestrzeni publicznej (odkryte). Następnie karty z przestrzeni publicznej (po jednej, wybierając z dostępnych) dociągają, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pozostali uczestnicy zabawy i przywilej rozkładania kart przypada następnemu graczowi. I tak aż do wyczerpania się stosu. Warto w tym miejscu również nadmienić, że w **Biblios**, oprócz kart należących do pięciu kategorii i kart specjalnych, znajdują się również karty złota (o nominałach od 1 do 3), za pomocą których w drugiej fazie gry gracze mogą kupować karty ze stosu licytacyjnego.

Podczas fazy darów istotne jest to, że gracz dobiera karty pojedynczo i musi decydować o tym, gdzie położyć daną kartę, nie wiedząc, co dociągnie za chwilę. Powoduje to, że etap ten jest niezwykle losowy i niejednokrotnie musimy zastanawiać się czy poczekać na kartę o wyższej wartości i ryzykować, czy zagrać raczej „na pewniaka”. Całkowity brak kontroli nad tym, co dobieramy (karty idą w ciemno, albo bierzemy, albo ryzykujemy następną) powoduje, że każdy gra tak samo – próbując dobrać kartę o jak najwyższej wartości, szacując przy tym czy opłaca się zaryzykować i pociągnąć następną, być może lepszą. Również możliwość zagrania kart specjalnych (które, przypomnijmy, podwyższają lub obni-

żają wartość punktową danej kategorii) jest w tej fazie zazwyczaj pozbawiona sensu – na tym etapie rozgrywki po prostu nie wiemy czy zmieniając wartość danej kategorii, nie strzelamy sobie w stopę.

Druga faza, licytacji, miała stanowić najbardziej emocjonujący element całej rozgrywki. Piszę miała, ponieważ nie spełnia ona zbyt dobrze swojego zadania. Zaczynając od podstaw, za licytowanie kart należących do pięciu kategorii i kart specjalnych płacimy kartami złota. Ten z graczy, który zaoferuje najwięcej, odrzuca określoną liczbą kart złota (nie ma tutaj wydawania reszty – jeśli gracz musi zapłacić więcej, ponieważ nie posiada niższego nominału, traci nadwyżkę) i zabiera kartę do ręki. Licytowanie kart złota wygląda podobnie, z tą różnicą, że odrzuca się z ręki dowolne karty w liczbie równej wylicytowanej wartości (np. trzy karty). Karty specjalne w tej fazie mają nam pomóc zmaksymalizować zyski i faktycznie tak się dzieje.



Co jest zatem z tą fazą nie tak? Cóż, jest ona po prostu niezwykle nudna. Jedna osoba mówi, że daje 1, druga w kolejce przebija na 2, trzecia pasuje, czwarta przebija na 3, wtedy pierwsza oferuje 4 i tak dalej. Uwierzcie mi, licytacja w **Biblios** jest całkowicie wypłana z emocji. Zastanawiałem się nad tym, dlaczego tak się dzieje i doszedłem do wniosku, że winny jest całkowity brak łączności pomiędzy tematem a

mechaniką gry. Nie czujemy po prostu, że walczymy o jakieś białe kruki, bluźniercze tomy czy tajemnicze manuskrypty – jedna ilustracja na kategorię może i zwiększa czytelność rozgrywki, ale powoduje napady ziewania. Gdyby gracze zamiast o księgę zakazaną o wartości 4, walczyli o bluźnierczy *Necronomicon* o wartości 4, to założyłbym, że licytacja nabrałaby prawdziwych rumieńców. A tak pozostaje tylko nudne przerzucanie się ofertami.



Gdy już wszystkie karty pójdą pod młotek, czas na bilans. Daną kategorię wygrywa osoba z największą liczbą punktów, następnie sumuje się punkty zdobyte przez graczy we wszystkich kategoriach i wygrywa ten z nich, który uzyskał ich najwięcej. I to tyle. Prawda, że wieje nudą? Przy stole jest jeszcze gorzej. Jedynie w przypadku remisu w jakiejś kategorii gra pokazuje fajny mechanizm – każda z kart posiada bowiem przypisaną literę i w razie remisu wygrywa osoba, która posiada kartę z literą najbliższą literze „A”. W przypadku remisu po zsumowaniu wszystkich kategorii, grę wygrywa ta osoba, która wygrała w kategorii „mnisi” (nie wiadomo zresztą, dlaczego akurat w tej, ale to już szczegół). Poza tym mechanizmem gra jest nudna i sztapowa do bólu.

Czy **Biblos** można zatem komukolwiek polecić? Myślę, że raczej nie. Na rynku dostępnych jest dużo innych tytułów licytacyjnych, które biją tę grę na

głowę. Przez chwilę pomyślałem jeszcze o walorach estetycznych, ale **ta gra** – dosłownie – śmierdzi. Chodzi o klej, który po otwarciu pudełka od razu atakuje nozdrza swoim intensywnym zapachem. A gra potrafi wietrzeć się przez długie tygodnie...



Plusy:



Fajny mechanizm rozstrzygania remisów

Minusy:



Brak powiązania pomiędzy tematem i mechaniką



Sztapowa rozgrywka



Cena



Nuda



Jeszcze więcej nudy

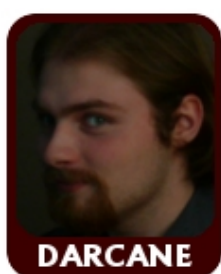
Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: ok.30 minut Cena: 69,95zł



Story Cubes

Wyobraź sobie grę



DARCANE

Wyobraźnia i kreatywne myślenie potrafią zdziałać cuda. Mało kto nie wynosi z dzieciństwa wspomnień, w których kilka patyków i szyszek stawało się mieczami, granatami lub posiłkiem dla lalek. Dlatego też istnieje sporo gier, które na tym bazują i sta-

rają się dostarczyć odbiorcy jedynie narzędzi, za pomocą których rozwinie skrzydła i sam zorganizuje sobie zabawę. Jedną z takich gier jest **Story Cubes** – zabawa polegająca na tworzeniu historii.

Magiczne pudełko

Gra jest zestawem dziewięciu kości sześciościennych o boku 19 mm. Na każdej z 54 ścianek znajduje się inny symbol. Symbole są różne, od pioruna, płomienia czy strzałki zaczynając, poprzez wieżę, obcego i planetę, na buźkach i dymkach skończywszy. Co ciekawe, choć tematyka obrazków jest bardzo zróżnicowana, są one dobrane tak, by nie „gryźć się” ze sobą. W konsekwencji każda grafika symbolizować może kilka rzeczy i dzięki temu pasować do pozostałych.

Kostki są białe i starannie wykonane, a wszystkie ikony czytelne, dobrze kontrastujące i wklęsłe, co ułatwia ich identyfikację. Całość daje wrażenie trwa-



łości i elegancji wykonania, potęgowane przez wytrzymałe, zamykane na magnes pudełeczko z dodatkową ochronką. Dzięki temu kostki się nie zgubią i można je łatwo przenosić – zamknięte w opakowaniu bez problemu zmieszczą się do kieszeni. W pudełku mieści się jeszcze mała instrukcja w języku angielskim (do gry dołączana jest także drukowana wersja polska).

Instrukcję można wyrzucić

Po przeczytaniu instrukcji miałem odnośnie **Story Cubes** mieszane odczucia. Reguły sugerują, by każdy grający rzucił dziewięcioma kośćmi, po czym stworzył historię, bazując na wylosowanych obrazkach. Autorzy proponują również zapisywanie swoich opowieści i kontynuowanie ich przez dalsze rzucanie kostkami. Łatwo zauważyć, że taka gra nie powoduje raczej interakcji pomiędzy graczami. Na szczęście, zasady są tylko pretekstem do wykorzystania kostek i propozycją ze strony autorów.

Grając w kilka osób, szybko opracowaliśmy inne sposoby zabawy. Jeden z nich polega na pojedynczym rzucie kostką dla wszystkich. Gracze tworzą teraz historię w określonej, wybranej przez siebie konwencji, np. fantasy albo kryminał. Inny wariant gry polegał na opisaniu jedynie części kostek – resztę dopowiadała następna osoba. Graliśmy też tak, by wszystkie słowa zawrzeć w jednym, brzmiącym jak ludowa mądrość zdaniu. Każdy sposób jest dobry, a dużo propozycji znaleźć można w Internecie.

Obawa przed słabym zaangażowaniem graczy szybko prysła. Gra okazuje się naprawdę wciągać i po stworzeniu jednej historii zaraz chce się wymyślać następne. Zgodnie z zapewnieniami autorów, kombinacji symboli na kostkach jest wystarczająco dużo, by się nie znudziły. Trudno o choćby podobny zestaw ikon, a poza tym każdy obrazek interpretować można na wiele sposobów. Ewentualne problemy łatwo ominąć, nie odnosząc się do przedmiotu na kostce bezpośrednio. Przykładowo, jeżeli wypadnie laska, skojarzyć ją można ze starym człowiekiem lub starością ogólnie, ale także z mędrce lub czaro-



dziejem, laską z ukrytą bronią lub dżentelmenem, pasterskim kijem lub doktorem ze znanego serialu. Takie nietypowe, improwizowane powiązania są chyba najciekawsze i budzą najwięcej śmiechu i satysfakcji ze stworzonej historii.

Gra dla wszystkich

Pewnym zaskoczeniem było to, że gra nadaje się do różnorodnych zastosowań. Z tworzeniem fascynujących historii poradzą sobie bez problemu kilkuletnie dzieci, a ich rodzice lub starsze rodzeństwo wcale nie będą się nudzić. **Story Cubes** sprawdza się również jako gra towarzyska, zarówno jako zabawa na dłużej, jak i szybki przerywnik na planszówkowych spotkaniach. Ciekawym rozwiązaniem jest również zastosowanie kostek do celów dydaktycznych, na przykład pracy z małymi dziećmi lub zajęć językowych. Historie opowiadane w obcym języku mogą być zresztą kolejnym sposobem na grę towarzyską.

Nie tylko jako gra

Story Cubes może być wykorzystywana nie tylko jako samodzielna gra, ale również jako nietypowy rekwizyt. Mam tu na myśli RPG, gdzie sposobów na użycie kostek jest naprawdę sporo. Rzuty mogą pomóc Mistrzowi Gry w tworzeniu improwizowanej kampanii w starym stylu, mogą być też doskonałą pomocą w opisie. Przedstawiając świat lub postać i rzucając kostkami, Mistrz Gry może dodać do opisu oryginalne elementy, które przyjdą mu na myśl dzięki rzutom. Przykładowo piorun w opisie lokacji może zwiastować nadchodzącą burzę, a w opisie postaci – włosy zelektryzowane niedawno nałożonym swetrem. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by zagrać innowacyjnie. Niech każdy gracz dostanie kostkę, którą wykorzystać może w dowolnym momencie. Wynik rzutu Mistrz Gry musi zaakceptować i wpleść w najbliższym czasie do swojego scenariusza.

Zalety **Story Cubes** dopełnia niska cena. Co więcej, trudno znaleźć w tej grze wady, poza oczywistym faktem, że nie każdemu może odpowiadać taki sposób zabawy. Mimo wszystko niektóre symbole na kostkach mogłyby z powodzeniem być zastąpione innymi, ciekawszymi. Gra zawiera na przykład

uśmiechniętą i zasmuconą buźkę, co jest trochę zbyt proste i trudno wymyślić tu wiele alternatywnych znaczeń. Jeden z symboli (tęcza) budzi też pewne wątpliwości, co tak naprawdę przedstawia.

Trudno uwierzyć, że dziewięć sześciennych kości z obrazkami jest w stanie dostarczyć tyle rozrywki i pobudzić kreatywność graczy w różnym wieku. Dlatego mogę z czystym sercem polecić grę wszystkim lubiącym zabawy wyobraźnią własną i innych. Także dla graczy wymagających więcej od formy i reguł gry, **Story Cubes** mogą być ciekawym sposobem na przerwę i odskocznia od „cięższych” tytułów. W tym wypadku sugerowałbym wypróbować w pierwszej kolejności grę u kolegi.



Plusy:



Ogromna różnorodność sposobów gry



Niska powtarzalność



Estetyczne i trwałe wykonanie



Poręczność i szybkość gry

Minusy:



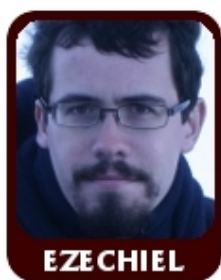
Mało przydatna instrukcja



Niektóre symbole mogłyby być ciekawsze

Liczba graczy: 1+, Wiek: 6+
Czas gry: 2 minuty, Cena: 29,90 zł,

O klimaceniu się przy stole



EZECHIEL

W wielu recenzjach, nie tylko planszówkowych, słowo „klimat” bywa odmieniane przez wszystkie przypadki. I, jak to z popularnymi słowami bywa, często staje się przyczyną zażartych dyskusji, ciągnących się długo po zakończeniu rozgrywki. Mam nadzieję, że poniższy artykuł troszkę usystematyzuje klimatologię planszówkową.

Dla części grających klimat ściśle łączy się z napięciem i intensywnością przeżyć z partii. Apogeum klimatu przypada dla nich na gry, w których negocjacje i bezpośrednia interakcja decydują o wyniku bardziej niż chłodna kalkulacja. Mechanika nie musi być specjalnie wyrafinowana (w **Starcraftie** i w **Grze o Tron** nie jest), musi tylko stwarzać okazję do konfrontacji społecznej. Złośliwi felietoniści mogliby napisać, że miłośnicy gier opartych na zdradzie i knuciu wciąż grają w zasadzie w „Mafię na sterydach”. To, czy próbujemy zrobić sobie kuku jako królowie, władcy kosmiczni czy najemnicy jest w zasadzie drugorzędne. Grunt, aby nikt nie proponował nam grania jakimiś budowniczymi (**Puerto Rico**), rolnikami (**Agricola**) czy księgowymi (**Brass**).

Starcraft i **Twilight Imperium** mają jeszcze jeden wabik, który przyciąga nieco inną grupę klimaciarzy. Duża liczba figurek, żetonów i znaczników przy stole może być fundamentem tworzącym magię konkretnego wieczoru. Jedną z frajd związanych z planszówkami łączy się właśnie z możliwością po-

bawienia się zawartością nowej zabawki. Miłośnicy dużych pudeł od Fantasy Flight Games czy Days of Wonder znają dobrze przyjemność płynącą z obcowania z figurkami. Nawet pozornie ascetyczni stratedzy potrafią dyskutować na temat grubości tektury, z której wykonane są żetony. Dla wielu osób podstawowy i pierwszy kontakt z planszówką to raczej moment wypakowywania zawartości, a nie sama partia, lektura instrukcji czy dobór współgraczy. I właśnie wykonanie decyduje o tym, jakie będą odczucia wobec samej gry.



Jeśli figurki kojarzą się z grami bitewnymi, to otoczka towarzysząca partii może mieć charakter erpegowy. Wcielanie się w konkretną postać (**Shadows over Camelot**), atmosfera wzorowana na popularnych gatunkach filmowych (**Battlestar Galactica**), grafika stylistycznie nawiązująca do gatunku (np. stylistyka retro **Androida** nawiązująca do filmowego **Blade Runnera**) – wszystkie te elementy mają na celu wywołanie skojarzeń z papierowymi erpegami. Logiczną konsekwencją takich nawiązań będzie rozszerzenie potencjalnych interakcji o możliwość (lub konieczność) współpracy. Co ciekawe nawet gry wojenne (mające wspólnych przodków z erpegami), korzystają z tego typu rozwiązań, np. poprzez użycie nazwisk historycznych uczestników danego starcia. W ten sposób anonimowy piechur staje się bliższy grającemu.

Interakcja, oprawa graficzna i wczuwanie się w postać to nie jedyne możliwości wprowadzenia klimatu do gier planszowych. Najczęściej stosowanym (i najbardziej wyświechtanym) jest otoczka fabularna.

W zasadzie wyłącznie gry stricte logiczne pozbawione są jej pozbawione. Otoczka może być wzmocniona notatkami uzupełniającymi wiedzę na temat świata gry (np. **Tygrys i Eufrat**, ale też **Starcraft**), może wykorzystywać historyczne postaci (np. **Troyes** lub **Poprzez Wiek**) lub odwoływać się wprost do konkretnych utworów (gry planszowe osadzone w realiach **Władcy Pierścieni**). Tło fabularne jest na tyle często stosowane, że w praktyce jej wpływ na klimatyczność rozgrywki jest niezbyt duży. Dla mnie – dla miłośnika mechaniki – sam fakt grania chłopcem niemieckim (w **Agricoli**) lub karaibskim (**Puerto Rico**) jest w zasadzie obojętny.



Dopiero związki mechaniki z tematyką decydują o nastroju konkretnej partii. Jeśli mechanika powiela utarte rozwiązania, to nie zapamiętam jej jako specjalnie klimatyczną (no, chyba że są statki – mam słabość do statków i **Le Havre** wydaje mi się grą naładowaną nastrojem). Dopiero oryginalność mechaniki daje szansę na nastrój. Tutaj niedoścignionym wzorem pozostają dla mnie gry Martina Wallace'a – gdzie pozornie abstrakcyjne rozwiązania świetnie modelują rzeczywiste procesy. **Brass** kusi właśnie dlatego, że balans pożyczek i aktywów firmy został uabstrakcyjniony do poziomu toru. **London** urzekł mnie mechaniką kostek biedy, pokazujących rolę równowagi społecznej.

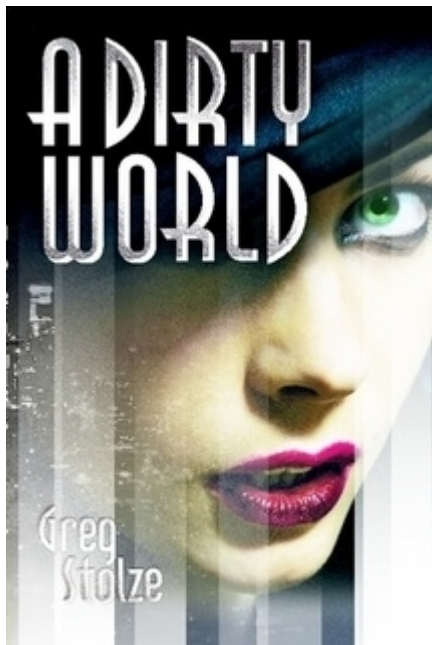
Dla wielu osób klimat oparty o smaczki mechaniczne jest najmniej uchwytne, właśnie ze względu na to, że oryginalność mechaniczna jest stosunkowo rzadka. Z drugiej strony docenienie wiarygodności pewnych rozwiązań wymaga pewnej wiedzy historycznej (np. wysoka wartość prestiżowa stoczni w **Brass** odwzorowuje rolę marynarki w XIX wiecznej Wielkiej Brytanii). Tutaj gry Wallace'a spotykają się z planszówkami wojennymi – gdzie o wyjątkowości danego tytułu decyduje właśnie odwzorowanie specyfiki konkretnej kampanii.

Żadna z odmian klimatu nie istnieje w oderwaniu od innych ani w oderwaniu od graczy. Każdą, nawet najbardziej klimatyczną grę, da się zepsuć, gdy uczestnicy mają zły humor lub brakuje im dobrej woli. Zaangażowanie w nastrój partii przypomina nieco dziecięcą naiwność (kulturoznawcy mówią o zawieszeniu niewiary) – akceptujemy pewną umowność zasad, wystroju i elementów w zamian za możliwość zerknięcia w inną rzeczywistość.

Pewna ilość wiedzy o danej dziedzinie nie zaszkodzi, ale zdecydowanie bardziej „opłaca” się przymykać oko na braki w klimacie niż szukać w nim luk. Jeśli gry planszowe mają służyć do zabawy, to trzeba pewną abstrakcyjność (niewiarygodność i nielogiczność też) przełknąć, aby móc zwyczajnie się bawić. Z klimatem bywa bowiem jak ze świętym Mikołajem: szukanie w nim dziur logicznych zwyczajnie się nie opłaca.



A Dirty World Śladami Marlowe'a



Greg Stolze jest ostatnimi laty jednym z najpłodniejszych autorów RPG. Ma na swoim koncie tuziny podręczników, począwszy od **Unknown Armies**, przez suplementy do **Świata Mroku**, na systemach opartych o mechanikę One Roll Engine kończąc, jak **Godlike** czy **Nemesis**. Jedną z jego ostatnich gier jest **A Dirty World** - niewielka, siedemdziesięciostro-nicowa książka proponująca zabawę w konwencji *noir*.

Sięgając po podręcznik ciężko nie mieć wątpliwości, czy informacje w nim zawarte wystarczą do swobodnej gry. Książka prezentuje się całkiem nieźle –

odpowiednio spreparowane zdjęcia, czytelna czcionka, dobra korekta i skład zachęcają do lektury. Przekartkowanie zawartości i zapoznanie się ze spisem treści umacnia to wrażenie – **A Dirty World** zawiera niemal wyłącznie mechanikę, jest jednak podparta wieloma przykładami użycia zasad, obszernymi komentarzami, jak również charakterystycznym dla gier Grega Stolze generatorem przygód, pozwalającym przy pomocy jednego rzutu zaprojektować tajemnicę, na której oprze się cały scenariusz.

Mechanika

A Dirty World wykorzystuje znany z **Wild Talents** czy **Reign** system One Roll Engine (ORE), oczywiście w uproszczonej wersji, doszlifowanej specjalnie na potrzeby konwencji. Same podstawy mechaniki są bardzo proste: uczestnik sesji rzuca określoną pulą k10, poszukując zestawów, czyli co najmniej dwóch kości, na których wypadły te same wyniki. Wystarczy jedna „para”, by uzyskać sukces, choć w niektórych przypadkach trzeba spełnić dodatkowe warunki – zwłaszcza gdy rywalizuje się z inną postacią, bo w takim wypadku trzeba po prostu rzucić lepiej niż przeciwnik. Liczba kości z identycznymi rezultatami określana jest jako szerokość, zaś wartości, jakie na nich uzyskano, nazywa się wysokością – zapisuje się je jako AxB (A to liczba kości, B wyrzucony na nich wynik). Przykładowo, jeśli gracz wyrzucił 1, 3, 4, 4, 7, uzyskał wynik 2x4, czyli zestaw o wysokości równej „4” i szerokości wynoszącej „2”. Interpretacja wyniku zależy od tego, czy w rywalizacji ważniejsza jest szybkość, czy też precyzja. W pierwszym wypadku wygrywa osoba, która uzyskała takie same wyniki na większej liczbie kości. W drugim, zwycięzcą jest gracz mający najwyższe wartości w swoim zestawie. Jeśli więc podczas wyścigu samochodowego (gdzie liczy się szybkość) jeden z uczestników uzyska zestaw 4x1, zaś drugi 2x10, zwycięży ten pierwszy. W przypadku, gdy test miałby rozstrzygnąć, czy przesłuchujący gliniarz zdoła zastraszyć pochwyconego bandziora, wynik 2x10 mógłby oznaczać wygraną – policjant przeczekałby

szybką, ale niezbyt sensowną gadkę łotra i używając kilku celnych argumentów pokazać mu, że lepiej będzie, jeśli odpowie na jego pytania.

Nieco inaczej rozstrzyga się testy, w których jedna postać kontruje działania drugiej (lub kilku innych). W takim wypadku uzyskany przez nią zestaw zmienia się w Kości Zbijania – przy ich pomocy gracz może „rozbijać” zestawy innych, pod warunkiem, że uzyskał rezultat o co najmniej takiej samej szerokości i wysokości. Jeśli zdoła zredukować zestawy oponentów do jednej kostki, ich próby kończą się porażką. Przykład: Dwa zbiry próbują pobić bohatera. Gracz decyduje się na próbę sparowania ich ciosów. Pierwszy bandzior uzyskuje wynik 3x2, drugi marne 2x1, zaś postać kończy z zestawem 3x10. Pierwsze dwie Kości Zbijania wykorzystuje, aby zredukować zestaw 3x2 do jednej kości, ostatnią zaś rozbija wynik drugiego zbira, dzięki czemu udaje mu się obronić przed przeciwnikami.

Bohater

Charakterystyka postaci gracza w **A Dirty World** wygląda zupełnie inaczej niż w klasycznych grach fabularnych. Brakuje tu standardowego podziału na cechy, umiejętności, współczynniki dodatkowe i zalety. Greg Stolze ograniczył ją do trzech par Tożsamości (Identity) oraz sześciu par Cech (Quality), uzupełnionych o sekret, profesję oraz Potencjał Bojowy.

Najważniejsze są Tożsamości: umysłowe (Cierpliwość i Przebiegłość), aktywne (Wigor i Gracja) oraz duchowe (Zrozumienie i Perswazja). Określają one nie tylko to, jak postać radzi sobie z różnymi przeciwnościami losu, ale również jak postrzega świat i w jaki sposób oddziałuje na innych.

Cechy determinują osobowość i silne strony bohatera. Jest ich łącznie dwanaście – każde dwie pary są przypisane do innego zestawu Tożsamości. Przykładem mogą być Odwaga i Gniew – pierwszą z nich

testuje się, gdy postać staje naprzeciw potężniejszego wroga, zaś drugą w momencie, kiedy to bohater jest silniejszy od swojego oponenta. Sposobem na ocenę, czy który z walczących jest potężniejszy, jest uwzględnienie Potencjału Bojowego (sumy Wigoru, Gracji, Gniewu oraz Odwagi) – choć oczywiście ma to znaczenie wyłącznie, gdy uczestnicy starcia dysponują podobnej jakości bronią. Gdy jeden z nich ma pistolet, a drugi jedynie własne pięści, ten pierwszy automatycznie będzie uznany za mocniejszego.

Zarówno Tożsamości, jak i Cechy są wyrażone wartością liczbową od zera do pięciu, przy czym w każdej z par maksymalną sumą wartości jest 7. Dzieje się tak, ponieważ poszczególne pary są sobie przeciwne. Bardzo dobrze widać to na przykładzie Cech Czystość i Korupcja – osoba, która posiada wysoką wartość tej pierwszej to człowiek uczciwy, nie przyjmujący łapówek. Nie może jednocześnie być sprzedawczykiem, którego łatwo skorumpować.

Testy zwykle wykonuje się, sumując wartości konkretnych Tożsamości i Cech. Początkowo przypisanie konkretnych haseł do określonych czynności może sprawiać problemy, w podręczniku jednak wszystkie zostały bardzo dokładnie opisane i uzupełnione w jasne przykłady, więc na dłuższą metę na pewno nie będzie sprawiać to problemu.

Sekret

Każda postać powinna mieć jakąś tajemnicę, wydarzenie z przeszłości, o którym bardzo chce zapomnieć. W **A Dirty World** gracze samodzielnie wymyślają sobie sekrety, określając ich wagę. Tajemnica może być pomniejsza (niewygodna, ale niezdołna wyrządzić postaci większej krzywdy), poważna (jeśli ujrzy światło dzienne, zniszczy reputację bohatera) lub potworna (ujawnienie jej światu oznacza zupełny rozpad życia postaci). Oczywiście, drugi i trzeci wariant pozwalają na nieznaczące wzmocnienie bohatera podczas jego kreacji. Choć sekrety wymyśla się samemu, nie ma się kontroli nad tym, kto je zna. Po stworzeniu postaci gracz wyjawia swoją tajemnicę osobie siedzącej po jego lewej stronie.

O ile Tożsamości nie zmieniają się w większym zakresie, wartości Cech będą modyfikowane praktycznie co kilkanaście minut. Gracze mają prawo przesunąć jeden punkt pomiędzy wybraną parą po rozegraniu każdej sceny, w pewnych przypadkach zaś mogą nawet dopisać sobie jeden punkt „za darmo”. Przykładowo, gracz może zwiększyć wartość Odwagi, jeśli wygra walkę z równorzędnym (lub mocniejszym) przeciwnikiem – jeżeli jednak przegra (ale uda mu się przeżyć), mógłby przekonać MG do dopisania sobie punktu Wytrzymałości. Nie jest jednak tak różowo, jak może się wydawać – równie łatwo zdobywać i przesunąć punkty Cech mogą również przeciwnicy postaci podczas konfliktów.

Normalnie punkty pomiędzy Cechami można przemieszczać tylko w obrębie danej pary. W przypadku bohaterów graczy istnieje jeden wyjątek – Profesja, która łączy dodatkowo dwa, niezwiązane ze sobą normalnie współczynniki. Przykładem może być Obrońca – po wybraniu takiego zawodu dla swojego bohatera gracz może przemieszczać punkty pomiędzy jego Odwagą a Wytrzymałością.

Konflikty

Zasadniczo każde starcie podzielone jest na trzy etapy: definicji (uczestnicy decydują, jakie akcje podejmują i przeciw jakim Cechom wrogów je kierują), rzutu kośćmi oraz określeniu konsekwencji (kiedy zmieniają się wartości współczynników). Po nich następuje czwarty krok, czyli decyzja o kolejnej rundzie, eskalacji lub uznaniu się przez jedną ze stron za przegraną.

W niektórych przypadkach stawką konfliktu może być uzyskanie fabularnego celu, np. przemknienie obok przysypiającego strażnika i włamanie się do biura skorumpowanego urzędnika. W takim przypadku rezultatem starcia będzie sukces lub porażka danej czynności – w powyższym wypadku udana kradzież dokumentów lub spotkanie z ochroniarzem. W niektórych sytuacjach gracze (i MG) będą

próbowali zmusić innych do zmiany nastawienia, powstrzymania się od jakiegoś działania, czy też przekonywać ich do swoich racji. W takim wypadku konflikt będzie ukierunkowany przede wszystkim na modyfikację wartości Cech i zakończy się w momencie, gdy jedna ze stron spasuje.

To, jak test wpływa na charakterystykę postaci, zależy od uzyskanego rezultatu – jeśli bohater pokona wroga, uzyskując w teście wynik o 2-3 punkty szerszy niż rezultat przeciwnika, może przesunąć punkt między atakowanymi Cechami, podczas gdy czteropunktowa przewaga pozwala zmniejszyć Cechę o punkt, jednocześnie nie zwiększając drugiej z tej pary, zaś pięciopunktowa różnica pozwala zrobić to samo z Tożsamością. To, jaka będzie szerokość rzutu, nie zależy jednak od samych kości, ale również ekwipunku lub posiadanych argumentów (np. użycie rewolweru podczas walki zwiększa ją o dwa punkty). To, jak długo będzie trwało rozgrywane starcie, zależy nie tylko od wyników na kościach, ale również od tego, jak wiele będzie chciał zaryzykować gracz – czy bardziej opłaci się uznać wyższość oponenta i ocalić punkty Cech i Tożsamości, czy też lepiej postawić na swoim i spróbować zmusić go do uznania porażki?

Konflikty są sercem systemu. To, czy bohaterowie zdołają osiągnąć swój cel i jakim kosztem zależy właśnie od umiejętności oceny ryzyka, unikania niepotrzebnych starć i przyjmowania porażki, kiedy zwycięstwo będzie nierealne. Kluczem do sukcesu jest tu umiejętność wykorzystania mocnych stron bohatera przeciw słabościom wrogów. W **A Dirty World** nie wystarczy deklaracja użycia konkretnej Tożsamości i Cechy przeciwko oponentowi, trzeba jeszcze uzasadnić, w jaki sposób bohater chce wpłynąć na przeciwnika. Przykładowo, ciężko będzie użyć Szczerej Perswazji przeciw czyjemuś Wigorowi – o ile gracz nie wpadnie na jakieś genialne wyjaśnienie dla zastosowania takiej akcji.

Podsumowanie

A **Dirty World** nie jest standardową grą fabularną, podobną do dziesiątek systemów głównego nurtu, od których uginają się sklepowe półki. Jest bardzo mocno ukierunkowana na konkretną konwencję i w zasadzie realizuje się w niej doskonale. To świetny zakup dla każdego, kto chciałby zagrać w przygodę podobną do „Sokoła Maltańskiego” lub opowieści o Philipie Marlowie.



Dziękuję wydawnictwu Cubicle 7 za udostępnienie podręcznika do recenzji.

Plusy:



Dopasowanie do konwencji



Nietypowa mechanika



Duża liczba przykładów użycia zasad



Świetny język podręcznika



Skład i oprawa graficzna

Minusy:



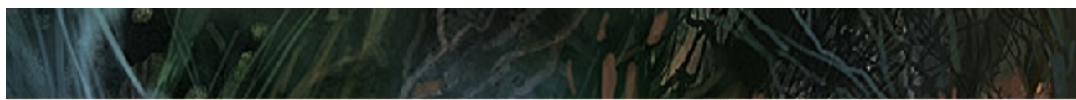
Cena w stosunku do objętości



Brak wskazówek dla MG

70 stron, miękka oprawa, Cena: 65,00 zł,

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 46, lipiec 2011



w numerze między innymi:
Władca Pierścieni - Gra karciana
Yggdrasil
Dwarf King's Hold

Illustration: © Lord of the Rings Ltd. © Fantasy Flight Games



REBEL.PL
Centrum gier