

w numerze: Konwencja - słowo-klucz



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 47, sierpień 2011

Przedpremierowy
raport z prac nad grą
DRAKO

DUST

TACTICS

Story Cubes: Actions
Na Chwałę Rzymu
Piraci: Karaibska Flota
Talisman: Pani Jeziora
The Resistance
Realms of Cthulhu
WFRP: Omens of War





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl



*Zimno i pada. Gorąco i parno. I to wszystko w przeciągu dwóch dni! Ot, sierpień w Polsce, nic nadzwyczajnego. Pamiętam, że kilka lat temu, gdy mieliśmy ze znajomymi dużo czasu na granie – szkoła to przecież murowane dwa miesiące laby – najbardziej ceniliśmy sobie właśnie te mokre i nieprzyjemne dni. Może to i głupie, ale nastrojowa sesja w **Wilkołaka**, **Warhammera** czy **Zew Cthulhu** była bardziej klimatyczna, gdy za oknem szalała ulewa, a błyskawice przecinały niebo. Pod tym względem nie ma nic fajniejszego niż letnia burza.*

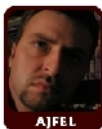
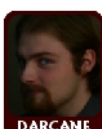
*Obecnie wszyscy jednak narzekamy. Nad morzem pada, urlop się marnuje, w górach nie ma jak ruszyć na szlak, a za tydzień już trzeba wracać do pracy. Wkurzające, to fakt, ale pomyślcie sobie tylko, że jedna mała planszówka albo party game przemyczona w bagażu może zmienić ten obrazek o sto osiemdziesiąt stopni. Pada? Może partyjka w **Story Tubes** albo w **Piraci Karaibską Flotę**? Na pewno lepsze to niż smucenie się z twarzą przylepioną do okna.*

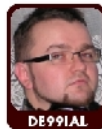
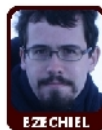
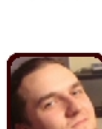
Wrzesień już za progiem, więc łączę się w bólu z wszystkimi uczniami. Nigdy nie lubiłem tego momentu, gdy zbliżał się rok szkolny. A jak jeszcze pierwszą lekcją była matematyka, to już w ogóle był całkowity dramat. Z drugiej strony bardzo wam zazdroszczę, gdyż to właśnie w tym okresie swojego życia miałem najwięcej czasu na gry fabularne i planszowe.

Do zobaczenia za miesiąc!

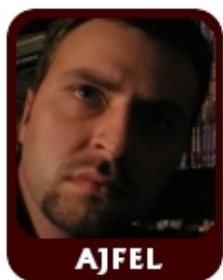
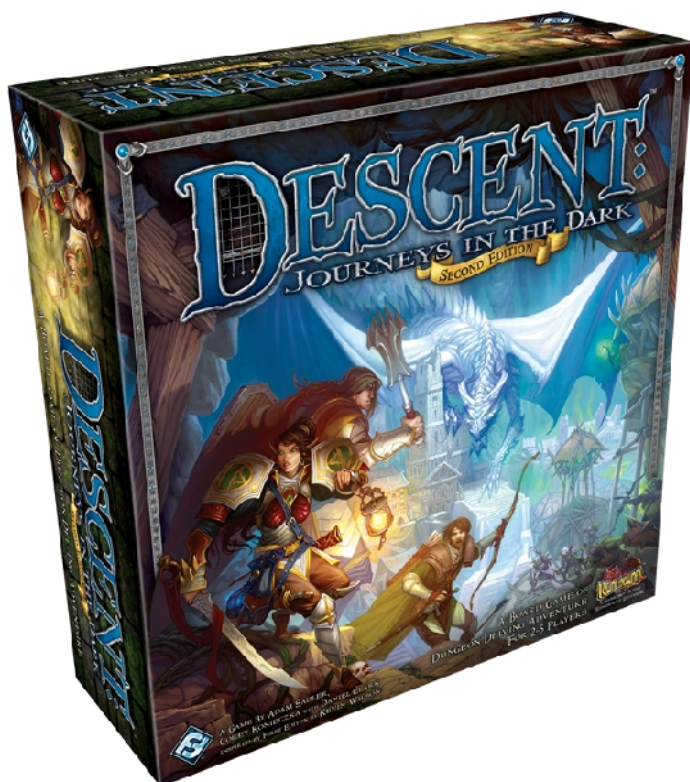
Nr 47, Sierpień 2011

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów na początek 
- 4 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 8 **Z siekierą na smoka**
Przedpremierowy raport z prac
nad grą Drako 
- 12 **Batalia o Antarktydę**
Dust Tactics 
- 18 **Wyobrażenia wkracza
do akcji**
Story Cubes: Actions 
- 22 **Ahoj, szczury lądowe!**
Piraci: Karaibska Flota 
- 25 **Niekończący się stos
przygód**
Talisman: Pani Jeziora 

- 28 **Postnuklearna mafia**
The Resistance 
- 31 **Odbudowa Wiecznego
Miasta**
Na chwałę Rzymu 
- 35 **Konwencja -
słowo-klucz** 
- 39 **Cthulhu
na wspomagaczach**
Realms of Cthulhu 
- 42 **Omeny wygrzewu**
WFRP: Omens of War 
- 46 **Plany na wrzesień**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



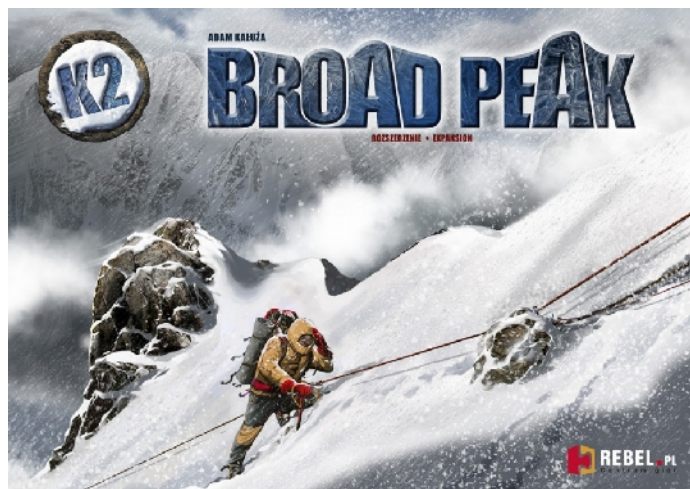
Descent – druga edycja w przyszłym roku

Planszowce **Descent: Journeys in the Dark** i licznym dodatkom do niej poświęciliśmy na łamach Rebel Timesa sporo miejsca. Wiele wskazuje na to, że niedługo o tej grze znowu zrobi się głośno, ruszyły bowiem prace nad drugą, gruntownie zmienioną edycją. Sporo zmian w regułach, zu-

pełnie nowy zestaw bohaterów i potworów, nowa szata graficzna modułów planszy, tryb kampanii w zestawie podstawowym – to pierwsze wieści na temat tego projektu, jakie dotarły od wydawcy do fanów. Gra ukaże się w przyszłym roku. Co mają począć miłośnicy pierwszej edycji, posiadający pół szafy kart, figurek i innych elementów, na które składa się ich ulubiona gra? Na kompatybilność obu edycji nie ma co liczyć, wydawca proponuje jednak zakup specjalnego zestawu uaktualniającego, dzięki któremu w nowej wersji gry będziemy mogli korzystać ze starych bohaterów i potworów. Plastikowe figurki mogą się więc przydać, natomiast setki kart, żetonów, płytek planszy i innych elementów niestety już nie.

Powstaje dodatek do K2

Dobiegają końca wakacje, a to oznacza, że poznamy kolejne tytuły, których premiery należy spodziewać się na tegorocznych targach SPIEL w Essen. Jednym z nich będzie pierwszy dodatek do gry **K2** – wydanego przez REBEL.pl przeboju Adama Kałuży. W skład rozszerzenia wejdą: dwustronna plansza, garść znaczników i instrukcja. Każda ze stron planszy oferowała będzie nowy rodzaj rozgrywki wraz z zestawem reguł dodatkowych. Powinno to znacząco urozmaicić podstawową wersję gry i przedłużyć jej żywotność. Cena **K2: Broad Peak** wyniesie około 60 złotych.



Dust Tactics po polsku!

FFG zapowiedziało nową, poprawioną edycję **Dust Tactics**. Niedługo później dotarła do nas informacja, że Galakta wyda tę wersję po polsku. Premiera jeszcze w tym roku. O różnicach między obydwojema edycjami szerzej możecie przeczytać w tym numerze w recenzji **Dust Tactics**.



Dwarf King's Hold: Dead Rising. Założenia gry pozostały identyczne, podobnie jak mechanika. Różnica to zupełnie inny zestaw sześciu scenariuszy oraz inne figurki. O ile w pierwszej części cyklu krasnoludy toczyły batalię z ożywioncami, o tyle tym razem wśród starożytnych, opuszczonych korytarzy krasnoludzkiego królestwa do walki staną dumne elfy i bezwzględne orki. Przy tej okazji w regułach gry znajdziemy niespotykane dotąd elementy (m. in. zasady dotyczące broni dystansowych).

Gwiezdne Wojny od FFG

Stało się! Niezwykle aktywne na planszówkowym rynku Fantasy Flight Games zakupiło prawa do wydawania gier osadzonych w znanym każdemu uniwersum „Gwiezdných Wojen”. Znamy już pierwsze zapowiedzi produktów wydanych w ramach licencji. Tak więc ukaże się kolejna gra karciana w formie LCG. Będzie to gra kooperacyjna dla 1-4 osób, stąd podstawy do obaw, czy nie mamy tu do czynienia z czymś łudząco podobnym do wydanej niedawno **Lord of the Rings LCG** (z całą sympatią dla tej



Druga odsłona Dwarf King's Hold

Zapowiadana od jakiegoś czasu gra planszowa **Dwarf King's Hold: Green Menace** już trafiła do sklepów. Jest to druga planszówka wydawnictwa Mantic Games, po



ostatniej, chętnie zobaczylibyśmy coś bardziej nowatorskiego niż stary pomysł w nowych szatach). Druga gra nosiła będzie tytuł **X-Wing** i będzie to taktyczna rywalizacja rebelianckich i imperialnych myśliwców, z użyciem efektownych, pomalowanych modeli. Ta gra z kolei na pierwszy rzut oka przywołuje skojarzenia z **Wings of War**. Jak duże są wspomniane podobieństwa obydwu gier do wcześniejszych produkcji, dopiero się okaże, obecnie mamy jedynie strzępki informacji na temat tych tytułów. Fanom „Gwiezdnych Wojen” pozostaje uzbroić się w cierpliwość... i zacząć oszczędzać.

Nowa wersja Osadników

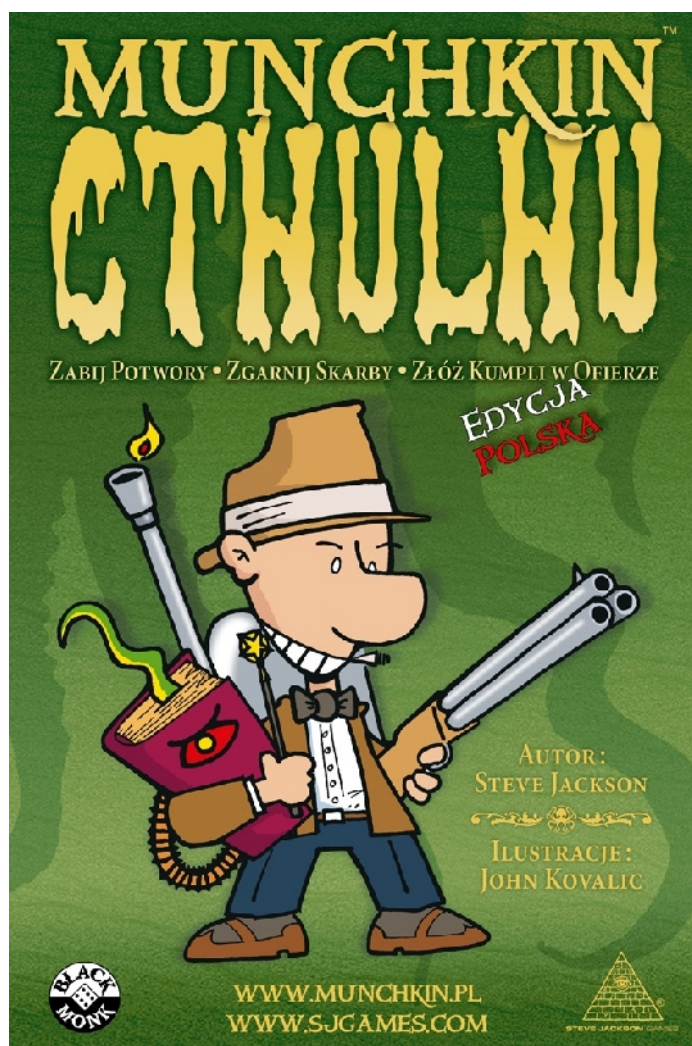
Nakładem wydawnictwa Galakta ukazała się polska wersja nowej edycji kultowej planszówki **Osadnicy z Catanu**. Nowe wydanie wzbogacono o plastikowe figurki (w miejsce drewnianych znaczników), mamy tu także plastikowe podstawki pod karty oraz nową szatę graficzną. Wydania tego nie można łączyć z opublikowanymi wcześniej dodatkami do Osadników. W ciągu najbliższych miesięcy będą wydawane nowe wersje tych dodatków, pasujące do bieżącej wersji gry.



Diuna ze szczyptą Twilight Imperium

Dune, gra planszowa oparta na znakomitym cyklu powieści s-f Franka Herberta, mimo iż wydana została przeszło trzy dekady temu, wciąż ma wielu wiernych fanów na całym świecie. Ten niezwykle udany tytuł powróci w nowej odsłonie za sprawą wydawnictwa Fantasy Flight Games. Z jednej strony to fajnie, że gra wraca na rynek, z drugiej jednak pomysł na reedycję jest dość kontrowersyjny. Nowa wersja nosiła będzie tytuł **Rex: Final Days of an Empire** i jej akcja przeniesiona zostanie do uniwersum **Twilight Imperium**, co prawdopodobnie spotka się ze sporym odzewem zarówno krytyków i jak i entuzjastów takiego pomysłu.

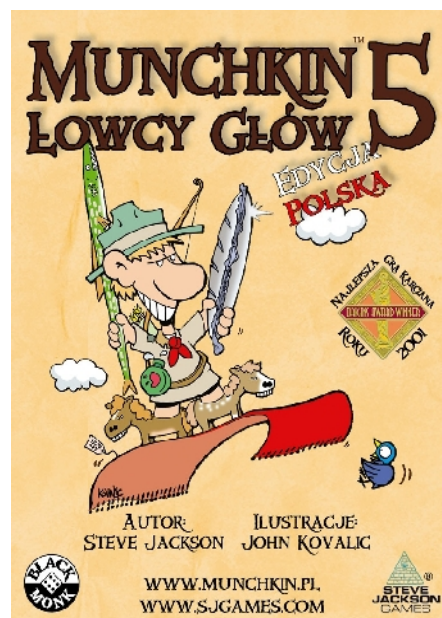




Nowa porcja Munchkinów

Black Monk konsekwentnie realizuje ambitny plan dotyczący wysypu polskich wersji munchkinowych produktów w tym roku. W sierpniu na sklepowe półki trafiają aż trzy z nich. **Munchkin Cthulhu** – czyli trzecia wersja podstawowej gry, którą oczywiście można połączyć ze wszystkimi innymi. Rozgrywka przeniesiona do świata Mitów Cthulhu, a w zestawie tradycyjnie znajdziemy 165 wypełnionych po brzegi humorem kart i kostkę. **Munchkin z Karaibów 2** – czyli 110 dodatkowych kart do **Munchkina z Karaibów** oraz kolejny dodatek po podstawowej gry zatytułowany **Munchkin 5: Łowcy Główn**. Każdy z produktów zaprojektowany jest podobnie do

wcześniejszych: parę nowych elementów wzbogacających reguły, pełna zgodność z pozostałymi kartami (wystarczy rozpakować i wymieszać) oraz potężna dawka humoru i nowych, znakomitych ilustracji Johna Kovalica.



Przedpremierowy raport z prac nad grą Drako

Z siekierą na smoka



STING

Polowanie na smoki to ryzykowny interes. Nikt nie wie tego lepiej od Morina, Bralda i Urpena, trzech krasnoludzkich braci trudniących się owym niebezpiecznym zajęciem. Jednak gdy czerwony smok grasuje w okolicy, a wioski płoną, fach ów może przynieść okragłą sumkę i pełen kufel zimnego piwa. Jeżeli myślicie, że to zajawka nowej książki do **Dungeons & Dragons**, muszę was niestety rozczarować, ponieważ naszym dzisiejszym bohaterem jest **Drako**, nowa gra autorstwa Adama „folko” Kałuży. Wydarzenie to jest o tyle interesujące, że **Rebel Times** został dopuszczony do obserwowania prac nad grą, dlatego też postaram się przybliżyć wam, drodzy czytelnicy, czego możecie spodziewać się po tym tytule.

Drako to gra przeznaczona dla dwóch graczy, w której jeden z nich kontroluje poczynania smoka, drugi zaś polujących na niego krasnoludów. Rozgrywkę można najprościej opisać jako szybką potyczkę opartą na kartach akcji (po 38 na stronę konfliktu), odbywającą się na niewielkich rozmiarów planszy (19 pól),

Początkowo kręciłem trochę nosem na skromnych rozmiarów planszę, która wydawała mi się ograniczać mobilność smoka i faworyzować gracza kontrolującego krasnoludy, jednak po kilku rozegranych partiach zmieniłem zdanie. W **Drako** żadna strona

konfliktu nie ma przewagi wynikającej z kart lub planszy, a to za sprawą dobrze przemyślanych mechanizmów rozgrywki, które powodują, że nasz sukces lub porażka zależy – w większości przypadków – od właściwego zagrywania dostępnych nam kart i przewidywania ruchów przeciwnika.



Gracz kontrolujący drużynę krasnoludów otrzymuje do dyspozycji trzy postacie: strzelca, blokującego i osiłka. Rozróżnienie to jest ważne, ponieważ każda postać może wykonać określoną, zarezerwowaną dla niej akcję. Tylko strzelec może użyć „Ataku z kuszy”, krasnolud blokujący zagrać „Blokadę” (w skrócie: odebrać smokowi możliwość ruchu do czasu, gdy kontrolujący go gracz nie poświęci swojej akcji, aby skasować efekt), a osiłek wykonać raz w trakcie rozgrywki specjalną akcję „Poświęcenie”, pozwalającą przeprowadzić krasnoludom jedną dodatkową

akcję w turze, co niejednokrotnie stanowi klucz do zwycięstwa. Liczba różnych, możliwych do wykonania akcji – ruch krasnoluda, ruch dwóch krasnoludów, atak wręcz krasnoluda, atak wręcz dwóch krasnoludów, atak z kuszy, obrona i blokada – może początkowo wydawać się mocno ograniczona, jednak jest to kolejna zaleta **Drako**. Nie ma tutaj bowiem miejsca na zbędne komplikacje, a rozgrywka, która dzięki temu jest szybka i emocjonująca, tylko na tym zyskuje.



Bardzo dobrze rozwiązane zostały także atak i obrona. W momencie, w którym napastnik zagrywa kartę ataku, broniący się może odpowiedzieć kartą obrony, która kasuje zagrana przez napastnika kartę. To proste i przyjemne rozwiązanie, które sprawdza się doskonale.

Repertuar akcji dostępnych dla gracza kontrolującego smoka jest nieco skromniejszy, jest ich bowiem tylko pięć: ruch smoka, skrzydło, atak smoka, ogień i obrona. W zamian za to akcje te są dość potężne. Mowa tutaj głównie o „Skrzydło”, które pozwala przenieść się na dowolne pole znajdujące się na planszy oraz „Ogniu”, który jest atakiem obszaryowym, mogącym zadać obrażenia kilku postaciom ustawionych w linii prostej. Dodatkowo „Atak smoka” zadaje większe obrażenia niż analogiczne ataki wręcz krasnoludów.

Mechanizmem, który w przypadku smoka prawdziwie mnie urzekł, jest jego karta postaci i znajdujące się nań rozłożenie możliwych do odniesienia ran. Otóż zostały one podzielone pomiędzy cztery wartości: obrażenia ogólne (4 pola), ogień (2 pola), skrzydło (2 pola), łapa (3 pola). Jak to działa? Pierwsze cztery otrzymane przez smoka rany to obrażenia ogólne, które nie robią mu większej krzywdy, natomiast każde kolejne otrzymane obrażenie przypisane zostaje do jednego z trzech obszarów przez **gracza kontrolującego krasnoludy** i w momencie, w którym wypełnione zostaną wszystkie pola danej sekcji, smok traci możliwość zagrywania pewnych akcji. I tak wypełnienie „Ognia” anuluje opcję zagrywania ataku obszaryowego, utrata „skrzydła” kasuje zdolność dowolnego przemieszczania się po planszy, a odcięcie „łapy” powoduje utratę możliwości „zwyczajnego” poruszania się. Tak przemyślany sposób rozliczania obrażeń zadawanych Smokowi sprawdza się wyśmienicie i jest jednym z najciekawszych elementów **Drako**. Wielkie brawa.

Wypada powiedzieć kilka słów o przebiegu rozgrywki. Podczas przysługującej mu tury, każdy z graczy wykonuje dwie akcje, wybierając spośród „dobrania karty” lub „zagrana karty”. W pierwszym przypadku gracz dobiera na rękę kolejne dwie karty ze swojej talii (może mieć ich na ręce maksymalnie sześć, nadmiar musi natychmiast odrzucić), w drugim zagrywa te już posiadane. Oczywiście grający może w trakcie swojej tury dobrać cztery karty (wykonując dwukrotnie „dobranie karty”) lub wykonać dwie akcje.

Jeśli chodzi o karty akcji, to Adamowi Kałuży udało się uniknąć częstego błędu tego typu gier, mianowicie sytuacji, w której dobierając kolejne karty „zapychamy” sobie rękę bezużytecznym w danym momencie śmieciem. Dokonał tego za pomocą bardzo prostego zabiegu: część kart posiada przypisane dwie akcje, spośród których możemy wybierać. W ten sposób nie dochodzi do głupich sytuacji, w których na przykład po stracie strzelca dociągamy

kolejne „Ataki z kuszy” lub mając wyłączony obszar „skrzydło”, dobieramy karty „Skrzydła”.

Rozgrywka trwa zazwyczaj około 25-30 minut i kończy się na trzy różne sposoby: smok został zabity, krasnoludy zostały zabite lub gracz kontrolujący krasnoludy zagrał wszystkie karty ze swojej talii. Podczas moich rozrywek raczej rzadko dochodziło do tej trzeciej sytuacji, ale przy dobrym dociąganiu kart gracz kontrolujący smoka może zdecydować się na „taktykę przeczekania”, kiedy widzi, że przeciwnikowi kończy się talia.

Drako ma w zasadzie tylko jedną „wadę”, chociaż nie jestem do końca przekonany czy można to tak nazwać. Chodzi tutaj o regrywalność, która jest raczej niska, jeśli chcielibyśmy rozegrać kilka partii z rzędu. Doświadczeni gracze szybko potrafią wypracować pewne schematy zachowań, co powoduje – przy niewielkiej ilości możliwych do wykonania akcji – że kolejne rozgrywki zaczynają wyglądać podobnie. Oczywiście nie jest to gra, która usurpuje sobie rolę głównego dania na spotkaniach planszówkowych, więc wada ta nie jest zbyt dokuczliwa, dodatkowo łatwo ją zlikwidować wypuszczając raz na

jakiś czas minidodatek, zawierający nowe rodzaje akcji. Byłoby to w dłuższej perspektywie dla gry sporą zaletą. W innym przypadku, po rozegraniu kilkunastu partii, **Drako** może niestety trafić na półkę.

Zastanawiam się również, jak kształtować się będzie cena owego tytułu, ale z odpowiedzią na to pytanie musimy poczekać do premiery gry (jej przedpremierowa sprzedaż ruszy prawdopodobnie już na początku września). Natomiast wykonanie tego tytułu stoi na wysokim, światowym poziomie, co zresztą możecie ocenić sami, zerkając do [instrukcji](#). Dzisiaj jedno wiem na pewno – mogę polecić wam **Drako** z czystym sumieniem.



Plusy:



Szybka i dynamiczna rozgrywka



Ciekawy mechanizm ataku i obrony



Interesujący pomysł na zadawanie smokowi ran



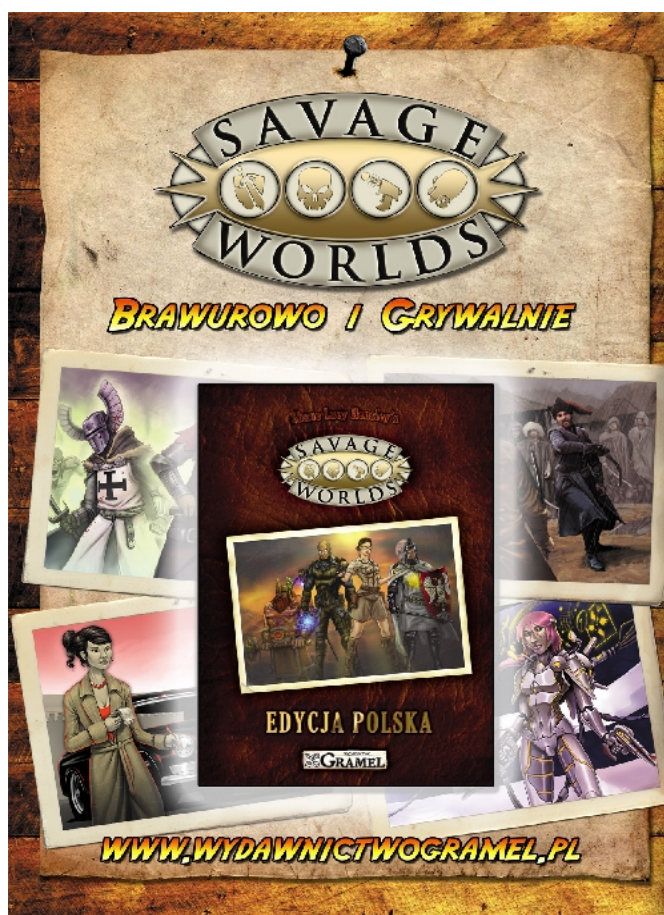
Wykonanie

Minusy:



Niska regrywalność

Liczba graczy: 2 Wiek: 7+ Czas gry: 25-30 minut



SAVAGE WORLDS

BRAWUROWO I GRYWALNIE

EDYCJA POLSKA

GRAMEL

WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

Evernight: Noc bohaterów

Owe Targi, liniecy nieczym kłopotem świat zaciemniał dolin i błękitnych mór. Ocknął uśpioną Wiedza Wymiaru, i złączyła w spokoju, a zło czuło się wyłączone w odległych, niedostępnym trybunkach. Szczegółowe i ciekawe Wzrosty przemieniały drużyny bohaterów – grupy nieustraszonego bohaterów, zawsze gotowych walczyć w obronie prostych ludzi. O ich męskich czynach śpiewano pieśni i opowiadano legendy. Przyszłość Targi wydawała się świetlna.

Ma wiewczas nadeszła Oni. I światło zniknęło na zawsze.

Evernight to świat dark fantasy, którego jeszcze nie było. Podręcznik zawiera gotową do poprowadzenia kampanię, oprowadzając losy i sprawy tajemniczych, kłopotliwych Władców od jej pierwszych chwil aż po końcowy finał. Bohaterowie są zaciągani i przebiegli. Nowi i znani w doskonałym i idealnym świecie. Bohaterowie są zaciągani i przebiegli. Nowi i znani w doskonałym i idealnym świecie. Bohaterowie są zaciągani i przebiegli. Nowi i znani w doskonałym i idealnym świecie.

Podręcznik zawiera ponadto nowe, przewagi, zawady, nadprzyrodzone moce i magiczne przedmioty oraz specjalne reguły tworzenia i rozwoju drużyny bohaterów. Mistrzowie Gry otrzymują kompletną kampanię, która ujawnia tajemnice i zagadki świata, a także bogactwo i piękno świata. Bohaterowie są zaciągani i przebiegli. Nowi i znani w doskonałym i idealnym świecie.

WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

BRAWUROWO I GRYWALNIE

SAVAGE WORLDS

GRAMEL

Wkrótce zapadnie ciemność!

Ponad 100 tys. czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

Magazyn o książkach za darmo!

www.literadar.pl



Literadar
Magazyn o książkach

W tym numerze: Kiedy Ulegne...
BiblioNETka.pl
Książki, które przeczytał mojemu synowi
Piotr Skankiewicz
Gra w kości
Elżbieta Cherezińska

Dust Tactics

Batalia o Antarktydę



AJFEL

Jest rok 1947. Konflikt, który rozpoczęła osiem lat temu inwazja Niemiec na Polskę, trwa do dzisiaj. Dawne państwa związały się trwałymi sojuszami – w rezultacie powstały trzy wielkie supermocarstwa. Odkrycie nowego, rewolucyjnego źródła energii o nazwie

Vk całkowicie odmieniło oblicze tej wojny. Na fronty zaciekłych walk wyruszyły potężne, opancerzone maszyny kroczące i elitarni żołnierze uzbrojeni w supernowoczesną broń. Kontrola źródeł Vk, obecnych przede wszystkim na Antarktydzie, będzie kluczowa dla rozstrzygnięcia wojny i dalszych losów świata.

Tak wygląda stworzona przez Paolo Parente alternatywna rzeczywistość lat czterdziestych XX wieku, do której przenosi nas taktyczna gra figurkowa **Dust Tactics**. Planszówka ta pozwala w oparciu o wybrany scenariusz rozgrywać walki żołnierzy i maszyn wojsk Osi oraz Aliantów.

Jedna gra, dwie edycje

Premiera **Dust Tactics** miała miejsce całkiem niedawno, w ubiegłym roku. Mimo to przedmiotem tej recenzji jest produkt, który w niedługim czasie zniknie z rynku. W jego miejsce jesienią pojawi się poprawiona edycja (także w polskiej wersji językowej nakładem wydawnictwa Galakta). O nowej edycji wiemy już prawie wszystko, z tego względu uznałem, że warto w jednym tekście zaprezentować obie wersje gry. Okazuje się bowiem, że przy dostępnych obydwu wydaniach, decyzja o tym, które nabyć, wcale nie jest oczywista, posiadanie zaś obu nie jest pozbawione sensu. Wszystko zależy od preferencji nabywcy, kolekcjonerskiej żylki i zasobności portfela. Nowa edycja to ta sama gra w innym opakowaniu i oferująca inny, skromniejszy zestaw modeli, za to w niższej cenie. W kolejnych ramach uzupełniających niniejszy tekst omówię, jak nowa odsłona **Dust Tactics** prezentuje się na tle poprzedniczki. Wspomnę także o zmianach w regułach, które są na tyle kosmetyczne, że zarówno oba zestawy podstawowe, jak i wszystkie dostępne dodatki z powodzeniem można łączyć ze sobą.



Pudło pełne skarbów

Dust Tactics to kolejny *epic-size box* wydawnictwa Fantasy Flight Games, obok takich tytułów jak **Twilight Imperium**, **Horus Heresy**, **Descent: Journeys in the Dark**, **Runewars** czy **StarCraft**. Za wielkie pudło trzeba słono zapłacić, przy czym niekiedy zdarza się, że zawartość mocno rozczarowuje. Na szczęście nie jest tak w przypadku **Dust Tactics**, gra już po rozpakowaniu robi świetne pierwsze wrażenie. Mam na myśli plastikowe figurki opancerzonych mechów, gdyż to właśnie one, zapakowane w wypraski, jako pierwsze rzucają się w oczy.

Dostajemy cztery okazałych rozmiarów maszyny – dwie Osi i dwie Aliantów. Jakość plastiku, liczba detali, od razu naniesiony pokład i oznaczenia – wszystko to razem sprawia, że te modele prezentują się naprawdę wyśmienicie. Chwaliłem figurki z **Earth Reborn**, jednak model maszyny kroczącej z tamtej gry przy walkerach z **Dust Tactics** wypada,

delikatnie mówiąc, blado. Przyznam szczerze, z dużymi modelami takiej jakości w grze planszowej spotykam się po raz pierwszy. Podobnych gabarytów największe stwory z **Descenta** czy planszowej serii **Dungeons & Dragons** to zupełnie inna, zdecydowanie niższa półka.

Oprócz efektownych maszyn zestaw zawiera 32 mniejsze figurki: po trzy pięciosobowe oddziały na każdą ze stron konfliktu oraz po jednej figurce bohatera. Mniejsze modele **Dust Tactics** nie wywierają już tak piorunującego wrażenia, aczkolwiek prezentują się bardzo efektownie – jak na grę planszową jest to poziom zdecydowanie ponadprzeciętny. Na komponenty gry składają się także karty jednostek, dziewięć dużych, dwustronnych modułów planszy, zestaw specjalnych kostek, instrukcja, zeszyt ze scenariuszami oraz tekturowe i plastikowe znaczniki terenu. Te ostatnie przedstawiają dwie skrzynie z amunicją oraz dwie betonowe pułapki przeciwczołgowe.



Ogólnie jakość wydania nie wzbudza zastrzeżeń, przyczepić się można jedynie do dużych tekturowych kwadratów, z których składa się planszę oraz mniejszych znaczników do układania scenerii. Przydałaby się tu nieco grubsza tektura (plansze) i ciekawsza szata graficzna (znaczniki budynków). To, czego w zestawie zabrakło (a przy takiej cenie nie powinno), to garść znaczników uszkodzeń i zużytej amunicji. Te kilka czy kilkanaście tekturowych żetonów z pewnością nie miałyby wpływu na cenę gry, a znacznie ułatwiłyby życie grającym. Tymczasem podczas rozgrywek **Dust Tactics** punkty uszkodzeń maszyn i zużytej amunicji jednostek zmuszeni jesteśmy notować na kartce papieru lub organizując jakieś znaczniki we własnym zakresie. Niby detal, a jednak trochę psuje ogólne dobre wrażenie.

Skromniej i taniej

Poprawiona edycja **Dust Tactics** sprzedawana będzie w mniejszym, bardziej poręcznym pudełku. Gra będzie tańsza, ale i liczba komponentów znacznie mniejsza: tylko dwa mechy (w sumie – czyli po jednym na stronę) oraz po dwa oddziały żołnierzy zamiast trzech dla każdej z frakcji. Nie zmieni się natomiast liczba modeli bohaterów oraz plastikowych elementów scenerii. Warto dodać, że znajdziemy tu zupełnie inne jednostki niż w poprzedniej edycji. Obojętne, po które wydanie sięgniemy, jednostki pochodzące z drugiej wersji gry (a także wiele innych) możemy nabyć osobno, jeżeli tylko zapagniemy wzbogacić swoją kolekcję. Planszę nowej edycji stanowiły będą dwie dwustronne maty (każda wielkości czterech modułów z pierwotnego wydania) – atrakcyjniejsze wizualnie, ale mniej uniwersalne. Nowa edycja to także zupełnie inny zestaw scenariuszy. Jak więc widać, wydawca postarał się o to, by fani pierwszej wersji gry nie czuli się pokrzywdzeni, ale jednocześnie mieli silną pokusę, by nabyć nowe wydanie, które w zasadzie w naszej kolekcji niczego nie powiela, za to znacząco wzbogaca to, co posiadamy. Marketingowo rozegrano to całkiem nieźle.



Rozgrywka

Instrukcja napisana jest przejrzysto i zilustrowana wieloma przykładami. Podstawowe reguły gry opamiętujemy bardzo szybko, są bowiem banalnie proste. Nieco więcej czasu zajmie nam poznanie zasad specjalnych dotyczących poszczególnych jednostek, a to one są kwintesencją **Dust Tactics**.

Rozgrywka toczy się na podstawie wybranego scenariusza, który określa rozmieszczenie elementów na planszy, strefy wejścia atakującego i obrońcy, cele każdej ze stron, a także, niekiedy, reguły specjalne oraz limit czasu trwania rozgrywki wyrażony w rundach. Scenariusze nie narzucają, jakimi jednostkami mamy walczyć, podana jest jedynie wartość punktowa armii – budujemy swoje siły wedle uznania i sumujemy wartość punktową każdej z figurek. Teoretycznie daje to ogrom opcji i możliwość rozegrania poszczególnych scenariuszy na różne sposoby. W praktyce jednak okazuje się, że prawie wszystkie scenariusze nakazują granie armią o wartości 16 punktów – to dokładnie tyle, ile wart są wszystkie jednostki, jakimi dysponujemy. Posiadając więc tylko podstawową grę, niestety nie doświadczymy w pełni uroku **Dust Tactics** z elementem zaskoczenia rywala na etapie początkowego rozstawienia. Konieczny do tego jest zakup dodatkowych modeli oddziałów i maszyn, których cena zależnie od zestawu

wynosi od 40 do 70 zł. Grając tylko podstawowym zestawem obie strony dokładnie wiedzą, z jakimi siłami nieprzyjaciela przyjdzie im się zmierzyć. Nie zabija to oczywiście uroku zabawy, nie da się jednak ukryć, że wraz z dodatkowymi modelami **Dust Tactics** sporo zyskuje.

W każdej rundzie rozgrywki za pomocą rzutu kostkami ustalana jest inicjatywa. Gracz z wyższym rezultatem decyduje, kto będzie w tej rundzie działał jako pierwszy. Wybrana osoba aktywuje jedną z jednostek (wykonuje nią akcję), po czym kolejną ze swoich jednostek aktywuje rywal. Czynność ta jest powtarzana, dopóki każda z jednostek obu graczy nie zostanie raz aktywowana, wówczas następuje kolejna runda, którą ponownie rozpoczyna rzut na inicjatywę. Aktywacja jednostki pozwala na wykonanie nią ruchu i ataku (w dowolnej kolejności), podwójnego ruchu lub ataku ciągłego (bez możliwości poruszenia jednostki). Jak łatwo się domyślić, atak ciągły ma większą siłę rażenia (możliwość jednokrotnego przerzucenia każdej z kostek, na której wypadło „pudło”). Przy wykonywaniu ruchów i przeprowadzaniu ataków uwzględnia się zasady dotyczące zasięgu broni, pola widzenia oraz rozmaitych osłon i barier. Charakterystyki jednostek przedstawione są na ich kartach. Mamy tutaj mobilność, rodzaj i wartość pancerza, żywotność, parametry poszczególnych rodzajów broni, zdolności specjalne i kilka dodatkowych informacji. Zastosowane rozwiązania mechaniczne są czytelne i intuicyjne, dzięki czemu reguły gry opanowuje się naprawdę błyskawicznie.

Uzbrojenie jednostek przedstawione zostało w formie prostej tabelki, w której każdy wiersz prezentuje jeden rodzaj broni, w kolejnych kolumnach zaś opisana jest skuteczność uzbrojenia podczas atakowania celów o różnych rodzajach i wartościach pancerza. To bardzo wygodne rozwiązanie: przeprowadzamy atak określoną bronią, patrzymy, jaki pancerz ma cel, odnajdujemy komórkę w tabelce, i już wiemy, iloma kostkami należy rzucić oraz ile obrażeń zada każde trafienie. Od tych prostych reguł jest kil-

ka odstępstw, na przykład nieco inaczej działa typowa dla sił alianckich broń, jaką są miotacze ognia, jak również charakterystyczna dla wojsk Osi broń laserowa.

Zróznicowanie jednostek to niewątpliwie mocna strona gry, zaś wykorzystanie zdolności specjalnych jest kluczowe na drodze do zwycięstwa. Każdy oddział jest inny: uzbrojony w shotguny BBQ Squad to jednostka bardzo mobilna i potwornie skuteczna, ale jedynie na krótkim dystansie; z kolei Laser Grenadiers to oddział, który sieje spustoszenie w szeregach wroga, ale nie warto słać go do walki przeciwko ciężko opancerzonemu sprzętowi. Alianckie maszyny kroczące potrafią wykonywać skoki nad przeszkodami, żadna z nich jednak nie powinna pozwolić zbliżyć się do siebie Lutherowi, który nie dość, że błyskawiczną szarżą potrafi zdemolować wroga w bezpośredniej walce, to jeszcze może samemu naprawić odniesione w walce uszkodzenia. Wisienką na torcie są bohaterowie: pojedyncze modele, mogące działać na własną rękę lub zasilać szeregi oddziałów. Bohaterowie to na tyle skuteczni weterani, że zdolni są podjąć walkę z całym oddziałem wroga, a ich specjalne zdolności niekiedy wpływają na cały oddział, gdy postać do niego dołączy.



Reguły uporządkowane i bogatsze

Można powiedzieć, że mechanika gry w nowej edycji nie uległa zmianie. Instrukcję uporządkowano i od razu opisano elementy, które w poprzedniej wersji wprowadzone były dopiero w dodatkach (**Operation Cyclone** oraz **Operation SeeLowe**). Posiadacze pierwszej edycji gry powinni sięgnąć po nową wersję instrukcji (jest dostępna na stronach FFG; prawdopodobnie niebawem także polska wersja instrukcji zostanie udostępniona na stronach Galakty). Bardzo istotną, chociaż nierewolucyjną zmianą, jest nowy, bardziej przemyślany system wyceny punktowej jednostek, pierwotna propozycja była zbyt uproszczona. Tutaj również posiadacze wcześniejszej wersji powinni czym prędzej sięgnąć po zasoby umieszczone na stronach wydawcy, są tam bowiem wszystkie informacje potrzebne do tego, by rozgrywać w stare i nowe scenariusze z użyciem turniejowego, ciekawszego i bardziej zrównoważonego systemu punktacji.

Nieskończony potencjał?

Atuty **Dust Tactics** widać na pierwszy rzut oka. To przede wszystkim niezwykle ciekawe uniwersum i świetne modele jednostek. Mechanika gry jednak nie każdemu przypadnie do gustu z racji sporej losowości i znikomego realizmu. Inicjatywa jednostek uzależniona wyłącznie od rzutu kostkami (jeśli nie liczyć jednej zdolności specjalnej bohatera, dającej dodatkową kostkę w rzucie na inicjatywę) może wywołać niekiedy frustrację, gdy na skutek szczęśliwego rzutu nasz rywal beztrudno przeprowadza dwa ataki z rzędu, po czym chowa się za budynkiem. Fanom gier taktycznych zabraknie tu możliwości jakiegokolwiek reakcji na poczynania rywala w jego turze (przydałby się tego typu element, jeśli nie wyrafinowane rozwiązania licytacyjne z **Earth Reborn**, to chociaż coś pokroju *overwatch* znanego miłośnikom **Space Hulka**). Prosta mechanika niekiedy krępuje ręce, ciężko jest w tej grze zabezpieczyć się przed pechowym rzutem, gdy nasza jednostka wychodzi z ukrycia i przeprowadza atak, którego rezultat jest daleki od oczekiwań, na polu bitwy robi się niecie-

kawie (jednostka wyszła zza osłony, rywal będzie mógł strzelać w nią do woli, a nam pozostaje patrzeć na to bezradnie, licząc jedynie, że i przeciwnikowi nie dopisze szczęście w rzutach).

Jeśli wybaczymy **Dust Tactics** wspomniane mankamenty, gra mimo swojej prostoty i losowości potrafi dostarczyć sporo frajdy. Umiejętne wykorzystywanie silnych stron poszczególnych jednostek, przede wszystkim rozmaitych zdolności specjalnych, potrafi przynieść zwycięstwo nawet wówczas, gdy kości nas nie lubią.



Gra nieustannie jest rozwijana, co chwilę trafiają do sprzedaży nowe modele, często wnoszące sporo do rozgrywek. Warto zwrócić uwagę przede wszystkim na grupy dowodzenia – ich zdolności opisane są w podstawowej instrukcji, a jednostki te znacząco urozmaicają rywalizację.



Dust Tactics to dość bogata linia produktów i choć nie ma sensu kupować wszystkiego (powielając posiadane oddziały), widać, że jest to gra nastawiona na rozbudowę. Wystarczy przeczytać instrukcję – zawarto tam wiele elementów opracowanych pod kątem przyszłych rozszerzeń, nawet charakterystyki jednostek i opisy broni zawierają informacje, z których obecnie nie możemy skorzystać, ale z pewnością będą one użyteczne w przyszłości (walka z jednostkami powietrznymi, pojazdy nieopancerzone, żołnierze w ciężkich pancerzach, wielkie maszyny kroczące i inne).

Mimo początkowych zachwytów nad wykonaniem, po pierwszej rozgrywce **Dust Tactics** byłem mocno rozczarowany. Wąski wachlarz decyzyjny, wiele zależy od przypadku. Gra jednak sporo zyskała w moich oczach po rozegraniu całej kampanii, poznaniu możliwości rozmaitych jednostek i bohaterów, różnych konfiguracji armii. Przekonałem się, że warto było dać temu tytułowi drugą szansę. Jest to gra łatwa, szybka, efektowna i potrafi być niezwykle emocjonująca. Jeżeli wspomniane wady nie dyskwalifikują planszówek w waszych oczach i lubicie taktycz-

ne gry figurkowe, warto **Dust Tactics** wypróbować. Ostrzegam jednak: jeśli dacie się wkręcić w niezwykły świat tej gry, wasza kolekcja efektownych modeli szybko może zacząć się rozrastać. Ucierpi na tym wartość portfela.



Dust Warfare

Dla wielu osób rozważających zakup **Dust Tactics** interesująca będzie informacja o grze bitewnej **Dust Warfare**. Jeżeli lubicie od czasu do czasu odstawić planszę na bok i stoczyć bitwę z użyciem makiet i miarek, warto się temu projektowi bliżej przyjrzeć. Do rozgrywek **Dust Warfare** używało się będzie modeli z **Dust Tactics**, można więc będzie ten sam zestaw figurek używać w dwóch grach. Podręcznik z zasadami **Dust Warfare** wydany będzie przez Fantasy Flight Games jeszcze w tym roku.



Plusy:



Ciekawe, klimatyczne uniwersum



Świetne figurki



Prosta, grywalna mechanika wiele zyskująca przy bliższym poznaniu

Minusy:



Duża losowość



Mało realizmu



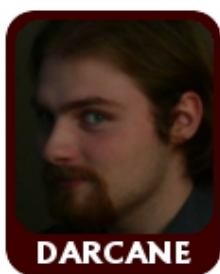
Brak w zestawie znaczników uszkodzeń i zużytej amunicji

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+ Czas gry: ok.60 minut

Cena: 279,95zł

Story Cubes: Actions

Wyobraźnia wkracza do akcji



DARCANE

Story Cubes cieszą się sporą popularnością i uznaniem wśród gier ćwiczących kreatywność i rozwijających wyobraźnię. Nic dziwnego, jako że gra jest prosta w obsłudze i oferuje olbrzymie możliwości interpretacji osiągniętych rezultatów. Dziewięć sześciennych kostek z przeróżnymi rysunkami na każdej ze ścianek to doskonałe narzędzie do tworzenia własnych historii. Sposób, w jaki wykorzystasz **Story Cubes**, zależy tylko od ciebie – pisaliśmy o tym we wcześniejszym numerze (zobacz **Rebel Times** #45). Autorzy poszli jednak za ciosem i stworzyli kontynuację gry, która nie ustępuje oryginałowi.

Zdarzenia i czynności zamiast przedmiotów

Podstawowe założenia gry pozostają niezmienione. Do dyspozycji graczy (lub gracza – **Story Cubes** możemy się równie dobrze bawić samemu) jest dziewięć kostek z grafikami na każdej ze ścianek. Zadaniem uczestników zabawy jest układanie historii z wyrzuconych symboli – najlepiej jak najciekawszych i najśmieszniejszych lub po prostu interesujących. Nie ma tu punktów czy zwycięzców, jest za to świetna, wciągająca zabawa. W dołączonej instrukcji twórcy sugerują kilka możliwych rodzajów rozgrywki, na przykład jak najdłuższe tworzenie historii z wyrzucanych raz za razem wyników. Nic nie stoi na przeszkodzie, by samemu wymyślić zasady i na przykład rzucać na zmianę tylko trzema wybranymi kostkami, rozwijając cały czas tę samą opowieść.

To, co odróżnia **Story Cubes: Actions** od pierwowzoru, to tematyka grafik na kostkach. O ile w pierwszej odsłonie gry na ściankach pojawiały się przedmioty i zwierzęta (m. in. wieża, klucz, żółw czy most), o tyle teraz układamy swoje historie z czynności i zdarzeń. Dominują takie rysunki, jak „bawić się”, „podnosić”, „jeść” czy „sięgać”, ale znajdziemy tu również sporo ścianek, które ciężko opisać jednym czasownikiem (jak choćby sugerująca skręcanie strzałka czy rozbijający się o powierzchnię planety obiekt). Grafiki nie wyczerpują oczywiście listy wszystkich możliwych zdarzeń czy czynności, ale na ściankach znalazły się te najbardziej ogólne i niesprawiające trudności przy interpretacji. To doskonały wybór, pozostawiający dużą swobodę zabawy i możliwość twórczego rozwijania tego, co widzimy na kostce. Jednocześnie uniknięto sytuacji, w której wylosowane zdarzenie trudno opisać czy w ogóle włączyć do tworzonej historii.

Już po kilku rozegranych partiach widać, że **Story Cubes: Actions** nie straciły polotu pierwowzoru. Każde przedstawione na kostce zdarzenie interpre-

tować można na kilka sposobów, nie ma zatem powodu, by martwić się powtarzalnością zabawy. Z czynności łatwiej jest budować zdania, dlatego młodszy lub mniej kreatywni gracze lepiej poradzą sobie ze stworzeniem ciekawej opowieści. Z drugiej strony, trochę trudniej sparować ze sobą niektóre czynności. Prościej było w przypadku przedmiotów, które można traktować abstrakcyjnie (zegar mógł być nie tylko mechanizmem mierzącym czas, ale i samym czasem). Widać zatem, że druga wersja gry jest pod niektórymi względami łatwiejsza, a pod innymi trudniejsza od oryginału. Razem daje to poziom trudności podobny do wcześniejszych **Story Cubes**, jako że te cechy wzajemnie się równoważą.

Niebieskie kostki

Story Cubes: Actions zapakowane są w zgrabne, wytrzymałe i estetyczne pudełko, zamykane na magnes i z powodzeniem mieszczące się w kieszeni. W środku znajdziemy kostki i instrukcję, czy raczej propozycje wykorzystania kostek podczas zabawy. Pudełko różni się od opakowania oryginalnych **Story Cubes** jedynie kolorem – twórcy zdecydowali się na przyjemny, wyraźny błękit – oraz stanowiącymi tło rysunkami, które znajdziemy na kostkach.

Same kostki również utrzymane są w podobnej kolorystyce – grafiki wykonano w kolorze przypominającym niebieski atrament. Tak jak w **Story Cubes**, tak i tutaj obrazki są lekko wklęsłe, a sposób wykonania kostek stoi na najwyższym poziomie. Toczą się bez zarzutu i nie ma problemu z ich czytelnością nawet z większej odległości. Obrazki są estetyczne i miejscami nawet zabawne. Część grafik widziana po raz pierwszy wymaga jednak zastanowienia się, co tak naprawdę przedstawiają. Poza tym niektóre rysunki wyraźnie adresowane są do młodszych graczy, a przynajmniej służą do tworzenia „dziecięcych” historii (łapanie motyli w siatkę, zabawa lalkami). Nic nie stoi na przeszkodzie, by interpretować je „dorosłej” (np. odpowiednio polowanie i manipulowanie innymi), ale moim zdaniem pojęcia przedstawione

na kostkach tracą wtedy swoją neutralność. Niektórym przeszkadzać może też komiksowa estetyka części grafik, ale przynajmniej rysunkowe postacie nie przypominają popularnych ostatnio „patyczków”.



Kostki w komplecie

Story Cubes oraz **Story Cubes: Actions** to całkowicie samodzielne gry. Możemy zatem kupić same **Actions** i bawić się tylko nimi, nic nie tracąc z atrakcyjności gry. Ciekawym pomysłem jest jednak zebranie kompletu dwóch gier i wykorzystanie ich razem. Nic nie stoi na przeszkodzie, by tworząc opowieści posługiwać się zarówno kostkami przedstawiającymi i przedmioty, i czynności. Takie połączenie oferuje ogromną ilość kombinacji i jeszcze więcej różnorodnych sposobów gry. Opowiadając historię, możemy np. rzucać kostkami z różnych kompletów na zmianę, wybrać po trzy z każdego rodzaju czy nawet rzucić wszystkimi osiemnastoma kośćmi naraz i zbudować jedną wielką historię. Różne kolory obrazków pozwolą łatwo odróżnić komplety od siebie. Kombinowane kostki z powodzeniem wykorzystamy również do innych celów, choćby podczas rozgrywki w RPG z naciskiem na improwizację. Takie rozwiązanie jest nie tylko interesujące, ale i stosunkowo tanie, gdyż **Actions** kosztują tyle samo, co oryginał – za komplet zapłacimy zatem tyle, co za średniej jakości grę planszową.

Plusy:

- 👍 Wysokiej jakości wykonanie i nowa kolorystyka
- 👍 Świeże podejście do tematu (czynności zamiast przedmiotów)
- 👍 Gra naprawdę pobudza kreatywność i wyobraźnię
- 👍 Możliwość łączenia z pierwszą wersją Story Cubes

Minusy:

- 👎 Niektóre grafiki są zbyt dziecięce
- 👎 Kilka symboli jest mniej wyraźnych

Liczba graczy: 1+ Wiek: 6+ Czas gry: ok.2 minut

Cena: 35,00 zł

Jeżeli chcemy wybrać tylko jedną wersję gry, najlepiej kierować się gustem i zdecydować się na tę, której obrazki najbardziej nam odpowiadają. Różnice pomiędzy **Story Cubes** a **Story Cubes: Actions** są na tyle niewielkie, że nie mają większego wpływu na rozgrywkę. Być może starsi gracze lepiej bawić się będą przy pierwszej odsłonie kostek, ale nie jest to zasadą i warto samemu zdecydować. Mam jednak wrażenie, że po pewnym czasie bez względu na dokonany wybór przyjdzie na was ochota spróbować połączenia dwóch **Story Cubes**.



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



Piraci: Karaibska Flota

Ahoj, szczury lądowe!



JASKIER

Tematyka piracka jest bardzo modna i często wykorzystywana w popkulturze. Mamy filmy z piratami, gry komputerowe o piratach, książki o piratach, jak łatwo zgadnąć nie brakuje również tej tematyki w grach planszowych. Przykładem niech będzie chociażby wydana nie tak dawno temu gra **Piraci: Córka Gubernatora** (edycja druga, Kuźnia Gier) czy też gra **Piraci** wydawnictwa G3. Do grona wydawców posiadających w swojej ofercie grę o morskich rozbójnikach dołącza także Egmont Polska ze swoim produktem: **Piraci: Karaibska Flota**.

Tytuł ten to nic innego jak polska edycja nie najnowszej już gry o nazwie **Boomtown**, autorstwa duetu

Cathala-Faidutti. Grę zapakowana jest w pudło o rozmiarach podobnych do hitu Egmontu – **Pędzących Żółwi**. W zestawie znajdziemy: 45 kart statków, 15 kart specjalnych, 2 kostki, 100 dukatów, 5 pionów hersztów, 10 żetonów floty pirackiej oraz instrukcję. Całość reprezentuje poziom, do jakiego przyzwyczaił nas Egmont. Polska edycja **Boomtown** jest śliczna. Oprawa graficzna została przygotowana od nowa, specjalnie na potrzeby rodzimego wydania i stoi na wysokim poziomie. Na osobne wyróżnienie zasługują limitowane kości do gry przygotowane przez Q-Workshop. To właśnie na nie najczęściej zwracają uwagę nowi gracze. Są pięknie zdobione, schludne, aż chce się nimi rzucać.



Żetony są grube i czytelne, grafiki ładne, wszystko wygląda zachęcająco. Jediną, niewielką wadą są czarne rewersy karty, co może powodować ich przecieranie się (na moich widać już pierwsze oznaki zużycia, a nie rozegrałem szczególnie zatrważającej liczby partii). Instrukcja jest czytelna i dobrze wyjaśnia zasady. Poznamy je w wystarczającym stopniu już po jednorazowej lekturze, inna sprawa, że gra nie należy do szczególnie trudnych.



Piraci: Karaibska Flota to gra licytacyjna. Nie wyróżnia się niczym z tłumu podobnych gier. Zadaniem graczy jest licytowanie najkorzystniejszych kart statków. Do naszej dyspozycji dostajemy po 9 kart statków w każdym z 5 kolorów, do tego 15 kart

wydarzeń, które gracze także mogą licytować, a które mają wpływ na rozgrywkę zależny od informacji na nich zawartych. Karty statków dzielimy na mniej lub bardziej rentowne. Jedne przynoszą więcej pieniędzy, inne mniej, przy niektórych jest większe prawdopodobieństwo, że przyniosą łupy (mechanizm podobny jak w grze **Osadnicy z Catanu**), przy innych mniejsze.

Turę rozpoczynamy od wyciągnięcia losowych kart w liczbie równej liczbie graczy, które następnie odślaniamy. Począwszy od gracza rozpoczynającego kolejkę, licytujemy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, walcząc o możliwość pierwokupu jednej z odkrytych kart. Gdy zostanie już tylko jeden gracz aktywny w licytacji, płaci on całą kwotę, którą zgłosił, graczowi po swojej prawej stronie; ten zatrzymuje połowę sumy (zaokrąglając w górę), a resztę oddaje osobie siedzącej po jego prawej – i tak dalej, aż nie ma czego przekazać.

Jako pierwszy kartę dla siebie wybiera zwycięzca licytacji, jako drugi gracz siedzący po jego lewej stronie i tak dalej. Jak widać jest tu drobny twist, można dostać małego zawrotu głowy, gdyż w tej grze różne rzeczy robimy w różne strony. Licytujemy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wypłacamy pieniądze zwycięzcy innym graczom przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, zaś karty wybieramy począwszy od zwycięzcy licytacji zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na papierze być może wygląda to strasznie, w trakcie gry niekoniecznie.

Warto dodać, iż znaczenie ma tu nie tylko kolekcjonowanie najlepszych statków, ale także konkretnych zestawów kolorystycznych, gdyż pozwala nam to zostać hersztem w danym kolorze, co przyniesie dodatkowe dochody, a także jakże upragnione punkty zwycięstwa na końcu gry.

I to właściwie tyle. Gra mnie szczególnie nie porwała, jednak jestem daleki od twierdzenia, że jest kiepska. Mechanika działa i dostarcza dobrej zabawy. Tytuł ten może być dobrym wyborem dla osoby rozpo-

czynającej swoją przygodę z nowoczesnymi grami planszowymi, jak i takiej, która w swojej kolekcji nie ma kilkudziesięciu podobnych gier licytacyjnych. Dzieciaki też powinny się przy niej nieźle bawić, gdyż poziom interakcji w grze jest spory.

Odradzam jednak **Piratów** osobom nieprzepadającym za negatywną interakcją. Możemy tu utrzyć komuś nosa, wykupić szczególnie pożądaną przez przeciwnika statek, użyć którejś z ciekawych kart specjalnych. Warto mieć na uwadze jednak to, że w grze sporo zależy od losu – to on decyduje w dużej mierze, kto zarobi, a kto nie.

Piraci: Karaibska Flota to niezła gra, jednak niewnosząca swoją mechaniką nic nowego. Po zapoznaniu się z tym tytułem stwierdzam, że na pewno bym go nie kupił, przynajmniej dla siebie. Za to początkującym graczom będę grę polecał. Spora interakcja i piraci w akcji to całkiem niezła mieszanka, szczególnie dla młodych rozbójników.



Plusy:



Ładnie wydana



Limitowane kości Q-Workshop



Klarowna instrukcja



Sporo interakcji



Dobrze się skaluje



Solidna gra licytacyjna

Minusy:



Duża losowość



Sporo negatywnej interakcji (dla niektórych może być to zaleta)



Kolejna gra licytacyjna bez żadnych innowacji

Liczba graczy: 3-5 Wiek: 8+ Czas gry: ok.30 minut

Cena: 69,90 zł

Talisman: Pani Jeziora

Niekończący się stos przygód



Flight Games postanowiło podgrzać nieco atmosferę i wytrwale milczało. Strach zajął w oczy fanów gry. Dziś na szczęście już wiemy, że następne w kolejce ustawiają się „Smoki”. Rozszerzenie już teraz zapowiada się bardzo ciekawie, jednak przed nami jeszcze kilka miesięcy oczekiwania i raczenia się zapowiedziami, dlatego też przyjrzyjmy się temu, co w tej chwili mamy w ręce – polskiej edycji dodatku **Sacred Pool – Pani Jeziora**.

Karty

Pani Jeziora standardowo nie odbiega od wysokiego poziomu wykonania, jaki znamy z poprzednich dodatków. Co więcej, niektóre grafiki użyte na kartach potrafią oczarować. Jako przykład niech posłuży tu choćby „Marsz potępieńców” – prawdziwe dzieło sztuki. Znakomitych grafik jest oczywiście o wiele więcej. Równie dobrze mają się efekty Kart Przygód. Aż dziw bierze, że autorowi nie kończą się ciekawe pomysły i wciąż potrafi zaskakiwać. Ci, którzy mają w swojej kolekcji wszystkie poprzednie dodatki, po zakupie **Pani Jeziora** zauważą, że stos Kart Przygód nabrał tak ogromnych rozmiarów, że niemożliwością jest przekopać się przez niego podczas jednej, a nawet kilku rozgrywek. Dzięki temu gra wciąż potrafi sprawiać niespodzianki.



RAFAŁ CHOLEWA

Entuzjaści polskiej wersji popularnego **Talismana** oprócz naturalnej radości z premiery rodzimej wersji nowego dodatku, oczekują tego wydarzenia również z innego powodu. Wiąże się on bowiem z ujawnieniem pierwszych plotek o kolejnym rozszerzeniu. Tym razem było inaczej. Otóż Fantasy



Co więcej, dodatek rozwiązuje kilka denerwujących problemów. Mamy tu duży przypływ potężnych przeciwników, takich jak „Piekielny legion”, czy „Zastępy niebieskie”, którzy w początkowym etapie gry są nie do pokonania. Jest to bardzo dobry ruch FFG, gdyż gra po zdobyciu kilku punktów siły i mocy przestawała się robić emocjonująca. Dzięki **Pani Jeziora** można to zmienić. Ponadto, w końcu mamy co robić ze złotem, zaopatrując się w nowy rodzaj kart – „Karty tajni”. Warto również odnotować, że dodatek nie zawiera ani jednej karty „Mieszek złota”, przez co nie będziemy już na nie trafiać tak często, jak miało to miejsce do tej pory i wyprawa na planszę gór w celu wzbogacenia się nabierze sensu. Jakby tego było mało, dodano „Karty nagród”. Teraz wykonywanie zadań Czarnoksiężnika staje się ważnym elementem gry, gdyż zamiast, powiedzmy sobie szczerze, beznadziejnego talizmanu, możemy otrzymać nagrodę, która faktycznie nas wzmocni. Co więcej „Karty nagród” nie są traktowane jak przedmioty, dzięki czemu stracić je można tylko ginąc. Standardowo już poszerzyła się także pula dostępnych zaklęć, pośród których nie brakuje i takich, które potrafią zdecydować o losach rozgrywki.



Poszukiwacze

Ponownie otrzymujemy czterech nowych poszukiwaczy, którzy powiązani są z nowymi elementami z dodatku. I tak Upiorny Rycerz i jego Błądny odpowiednik rozpoczynają grę zaopatrzeni w wierzchowca. Pozwolę sobie zwrócić uwagę zwłaszcza na tego drugiego. Został on wyposażony w bardzo ciekawą zdolność – możliwość włączania się w walkę prowadzoną przez innych Poszukiwaczy znajdujących się w tej samej krainie i wspieranie ich swoją siłą. Za tak wygraną walkę Błądny Rycerz otrzymuje „Kartę nagrody”, jednak odpoczywa następną turę. Po drugiej stronie barykady mamy Maga i Kleryka. Pierwszy przypomina magiczny odpowiednik Gladiatora, gdyż indoktrynuje swoich przyjaciół, by dawali mu podczas walki jeden punkt mocy. Drugi natomiast prezentuje się bardzo przeciętnie.



Alternatywne zakończenia

W **Pani Jeziora** znajdziemy trzy kolejne możliwe zakończenia, do wykorzystania w dwóch wariantach (jawne i zakryte). „Święte Jezioro” pozwala na masowe wypełnianie zadań oraz odbieranie za to nagród;

„Władca Demonów” utrudnia zdobycie Korony Władzy; „Sąd ostateczny” zwycięstwo oddaje losowi, gdyż wyłonienie wygrywającego zależy od rzutu kostką. I tak możemy zginąć, zwyciężyć wraz z innymi Poszukiwaczami o tym samym charakterze lub też wygrać samodzielnie.



Podsumowanie

Po nieco rozczarowujących **Królowej Lodu** i **Górach** nastąpił przełom. **Pani Jeziora** wprowadza dobrze sprawdzające się elementy, takie jak „Karty nagród”, czy „Karty stajni”. Ponadto poprawia sporo kulejących mechanizmów: powiększa panteon silnych wrogów, wyważa kwestię złota, dzięki czemu wyprawa w góry nabiera wreszcie sensu. Jedynym mankamentem pozostaje tłumaczenie, które w niektórych przypadkach po prostu do mnie nie trafia (np. tytułowa „Pani Jeziora” jako odpowiednik „Sacred Pool” czy też „Gnieworodny Rycerz”).



Plusy:

- 👍 Nagrody za wykonywanie zadań
- 👍 Więcej potężnych przeciwników
- 👍 Jest na co wydawać złoto

Minusy:

- 👎 Tłumaczenie

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 90 minut Cena: 74,95 zł



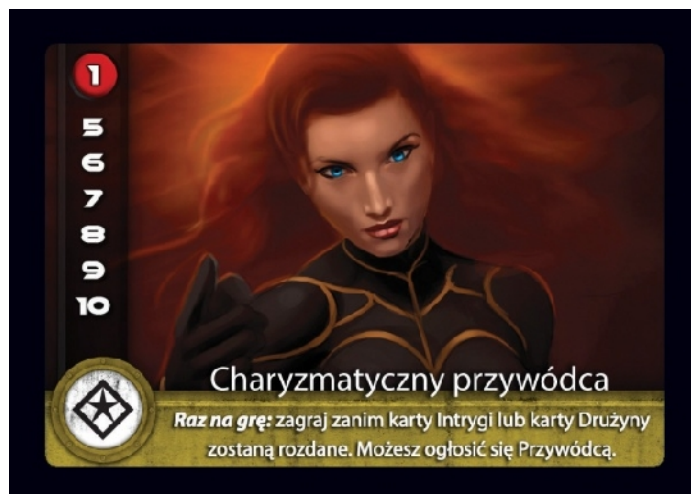
The Resistance Postnuklearna mafia



Zacznijmy od tego, że polska edycja gry karcianej **The Resistance** różni się od zachodniego wydania. Po pierwsze, zawiera dodatek „W sieci intryg”, wpro-

wadzający nowe, dosyć istotne zmiany w grze. Po drugie, została osadzona w realiach **Neuroshimy**, gry fabularnej Wydawnictwa Portal, odpowiedzialnej za wprowadzenie **The Resistance** na rodzimy rynek.

Produkt został wydany w małym poręcznym pudełku. W skład zestawu wchodzi instrukcja oraz 76 różnych kart. Karty zostały wykonane poprawnie – są wyraźne, czytelne, z elastycznego tworzywa. Prawdopodobnie jednak będą się wycierać, więc polecam skorzystać z koszulek.



The Resistance opowiada losy grupy operacyjnej Posterunku, której zlecono wykonanie szeregu misji. Niestety pośród żołnierzy są agenci Molocha – osobniki do złudzenia przypominające ludzi. Na szczęście dla homo sapiens misje nie wymagają uczestnictwa wszystkich członków oddziału, więc na etapie tworzenia zespołu można wyeliminować podejrzanych. Problem polega na tym, że podejrzania nie zawsze pokrywają się z rzeczywistością.

Pierwszym krokiem jest wyznaczenie Przywódcy. Przywódca ma do wykonania Misję, aby się jej podjąć, musi utworzyć grupę spośród dostępnych mu żołnierzy. Zanim to jednak nastąpi, należy zrobić coś jeszcze. Przed każdą nową rozgrywką stosujemy mechanizm znany z „Mafii” – wszyscy uczestnicy

zamykają oczy. Następnie, – na komendę Przywódcy – agenci Molocha otwierają oczy celem rozpoznania współspiskowców. Potem zamykają, a na koniec wszyscy otwierają oczy. Teraz można wziąć się za wykonanie Misji.

Misji jest pięć. Wszystkie odbywają się w określonej z góry kolejności. Każda wymaga pewnej liczby uczestników (zależnej od tego, ilu graczy bierze udział w zabawie: na przykład misja pierwsza przy sześciu graczach wymaga dwóch ludzi, a przy dziewięciu potrzeba ich trzech). Przywódca to osoba decydująca o tym, kto wchodzi w skład zespołu mającego wykonać aktualne zadanie. Kiedy drużyna zostanie już wybrana, rozpoczyna się dyskusja, jako że reszta uczestników gry nie musi się zgadzać z decyzją Przywódcy. Jeśli nie uda mu się zebrać wystarczającego poparcia, musi ustąpić – rangę przekazuje osobie po swojej lewej stronie. Nowy Przywódca jeszcze raz próbuje dobrać odpowiedni zespół. Po nim kolejny. Jeśli pięć razy z rzędu nie uda się go utworzyć, wygrywają agenci Molocha.

To jedna z możliwości rozstrzygnięcia partii, tak naprawdę dodatkowa, ponieważ podstawowy tryb orzekania zwycięstwa jest ściśle związany z Misjami. Kiedy Przywódca uda się już sformować grupę oraz uzyska poparcie swojego wyboru zespołu, każdy z uczestników misji otrzymuje dwie karty – jedną Sukcesu, drugą Porażki. Wybiera jedną z nich (drugą odkłada na wspólny stos kart nieużywanych) i kieszulką do góry układa na stole. Następnie Przywódca przetasowuje karty i odkrywa – jeśli pośród nich jest przynajmniej jedna Porażka, misja kończy się fiaskiem. Jeśli wszystkie karty to Sukcesy – misję zakończono z powodzeniem. Aby wygrać, agenci Molocha muszą skutecznie sabotować trzy spośród pięciu misji. Oczywiście, jeśli przynajmniej trzy z nich zakończą się sukcesem – wygrywają ludzie.

Jak widać, mechanizm gry jest banalnie prosty. Działa świetnie – nie raz uczestnicy misji wiedzą, kto co rzucił na stół, ale sztuka polega na tym, aby sprawić, by reszta zaufała właśnie mi, nie innym. A z tym

bywa już różnie. Gra oferuje także szereg innych trybów zabawy, jak dla przykładu „w ciemno” – w tym wariacie agenci Molocha się nie poznają i każdy działa na własną rękę nie wiedząc o innych.

Gra oferuje kilka elementów urozmaicających zabawę. Pierwszy z nich to Karty Postaci – zbiór kwestii przyporządkowanych numerom. Jest ich w sumie dziesięć (pięć pozytywnych i pięć negatywnych). Przywódca mówi liczbę i każdy z graczy czyta kwestię przypisaną do danego numerka. Czy to działa? Z założenia ma dodawać elementy fabuły do zabawy, w praktyce nie działają. Karty Postaci są przydzielane losowo i z marszu ignorowane. Po co brać pod uwagę coś, co jest zupełnie losowe i nijak ma się do rzeczywistego podziału ról między agentów i ludzi?



Drugim urozmaicheniem jest wspomniany dodatek „W sieci intryg”. Wprowadza on do rozgrywki karty Intryg, mające bardzo zróżnicowane działanie (niektóre pozwalają storpedować plan Przywódcy i wymuszają jego zmianę, inne identyfikują Tożsamość gracza). Z kolei ten dodatek działa i bardzo fajnie wzbogaca zabawę, wprowadza nieco zamieszania i niejednokrotnie radykalnie potrafi przechylić szalę zwycięstwa. Miło ze strony Portalu, że zdecydowali się rozszerzyć polskie wydanie.

The Resistance to gra stawiająca na interakcję. Ważne są w niej cechy społeczne, umiejętność blefowania oraz manipulacji. Jeśli miałbym podsumować grę jednym zdaniem, powiedziałbym, że jest to „Mafia” pozbawiona swej największej wady – w „Mafii”, zabijając uczestnika zabawy, wyłącza się go z gry, skazując na nudę do końca rozgrywki. Tutaj tego nie ma, od początku do końca gra angażuje wszystkich graczy i do tego trzyma w napięciu.

The Resistance działa tym lepiej, im większa jest liczba uczestników. Niestety w mniejszym gronie dość szybko, nawet pomimo proponowanych przez wydawcę wariantów rozgrywki, gra staje się powtarzalna i nudzi, a etap dyskusji traci na znaczeniu (większość graczy to uczestnicy misji, którzy z marszu zatwierdzają zaproponowany skład). Pomimo niewielkich wad polecam ten tytuł, tym bardziej, że cena jest zachęcająca.



Plusy:



Intensywna interakcja, negocjacje, manipulacja, knucie, spiski itd



Świetna gra na liczniejsze spotkania towarzyskie, idealna na konwenty



Dodatek „W sieci intryg” oraz kilka innych trybów zabawy urozmaicających rozgrywkę

Minusy:



Na pewno nie jest to gra dla osób nieprzepadających za interakcją



Przy mniejszej liczbie graczy niestety dość szybko się znudzi



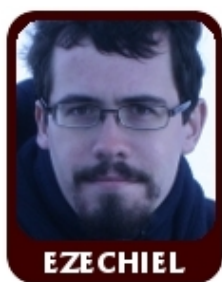
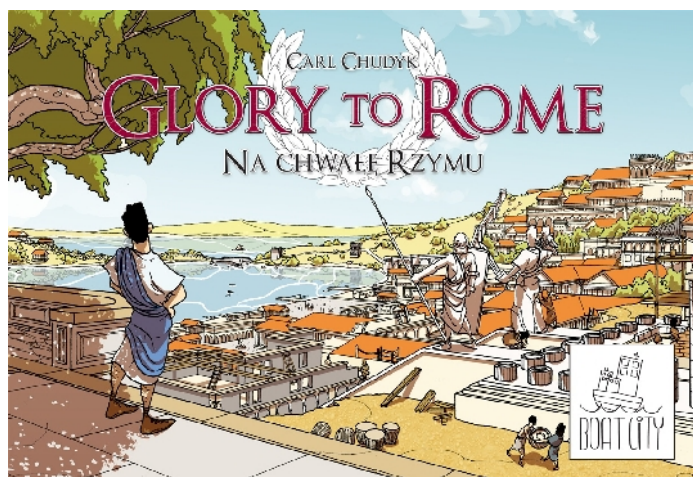
Niedopracowane działanie kart postaci

Liczba graczy: 5-10 Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut Cena: 29,99 zł



Na chwałę Rzymu Odbudowa Wiecznego Miasta



EZECHIEL

Najmniej przyjemną częścią recenzowania planszówek jest powtarzalność pomysłów mechanicznych. Bardzo łatwo wpaść w ton zblazowanego marudy i tekst zamienić w wyliczankę za-pożyczeń. Kłopot polega na tym, że im więcej gier znamy, tym łatwiej dostrzec nam pożyczone rozwiązania.

Na chwałę Rzymu wymyka się takim prostym klasyfikacjom. Pomimo podobieństw do kilku innych klasycznych gier, mechanika tworzy tutaj osobną, oryginalną całość. Pytanie brzmi: jak ta gra wypada

w konfrontacji z klasykami podgatunku karcianek niekolekcyjnerskich? Mam nadzieję, że tym razem uda mi się napisać recenzję bez powodzi porównań.

Sześć postaci w talii, tyś jedyna

Gracze wcielają się w rolę rzymskich magnatów chcących odbudować Rzym po najeździe, pożarze lub ataku Godzilli (*łac. Godzilla godzilla – przyp. red.*). Przyczyny i skutki katastrofy nie mają większego znaczenia, grunt, że chcemy mieć pod koniec gry więcej Punktów Zwycięstwa niż pozostali gracze. Punkty dostajemy za ukończenie budynków i chomikowanie materiałów budowlanych w skarbcu (za dwa tysiące lat przydadzą się na budowę autostrad pod jakiś mundial).

Plansza gracza dzieli się na cztery strefy: klientelę (pułę pomocników), skarbiec (magazyn PZ), skład budowlany (przechowuje się tam materiały przed zużyciem) i miejsce na PZ ze zbudowanych budynków. PZ z budynków są jednocześnie ogranicznikiem ilości materiałów w skarbcu i pomocników w klienteli. Wszystkie te strefy w toku rozgrywki będą zapełniały się kartami.



Każda karta jest bowiem jednocześnie materiałem, budynkiem i postacią. Pod tym ostatnim pojęciem kryje się konkretna akcja przypisana do koloru. Ma-

teriałów i postaci jest sześć rodzajów, tyle samo co różnych odmian budynków. Przykładowo: karta Palisada reprezentuje jednocześnie brązowy budynek, drewno i rolę Cieśli.

Karty wykonane są solidnie, a polska edycja z 2011 ma układ graficzny dużo ładniejszy i bardziej funkcjonalny niż oryginał z 2005. Pretekstową fabułę rekompensuje ładna grafika kart, stylizowana nieco na „Asterixa”. Pomimo dużej ilości informacji zawartej na kartach, korzysta się z nich wygodnie, pod warunkiem, że pilnujemy porządku na stole. Ponieważ tekstu jest więcej niż ikon, zdecydowanie warto znać język, w którym gra została wydana.



Jeden, by wszystkie role odnaleźć

Na początku kolejki jeden z graczy wybiera akcję (rolę), która będzie rozgrywana w danej kolejce. Reszta graczy ma do wyboru podążać (czyli zagrać kartę tego samego koloru lub jokera) lub spasować. Spasowanie daje nowe karty, zagrywanie daje szansę na wykonanie akcji.

Tyle że to nie koniec sztuczek. Jeśli zagrana została karta cieśli, to każdy gracz posiadający Cieśłę wśród pomocników może wykonać nim darmową akcję. Dodatkowa akcja przysługuje również, jeśli

spasowaliśmy, więc dobór i rekrutacja pomocników są wyjątkowo istotne, bo dodatkowe akcje bardzo wzmacniają nasz potencjał. Nic więc dziwnego, że rola związana z rekrutacją klientów (Patron) powiązana jest z cennym materiałem (fioletowy marmur).

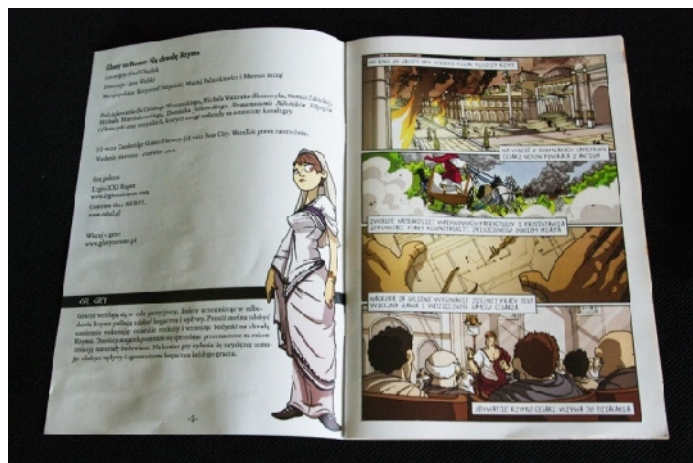
Początkowy limit pomocników szybko się wyczerpuje, więc dobrze byłoby coś zbudować. Nowe budynki wznosimy przy pomocy Cieśli (brązowe drewno) i Murarza (szary beton). Różnica między tymi dwiema akcjami leży w zaopatrzeniu w materiały budowlane – Cieśla zasilany jest „z ręki”, a Murarz ze składu budowlanego.



Konstrukcja budynku polega na wyłożeniu odpowiedniej karty z ręki (tworzy ona jakby fundament lub projekt budowli). W zależności od koloru budynku, fundament będzie zlokalizowany na odpowiednim placu budowy. Budynki drewniane (brązowy Cieśla) i te wykonane z gruzu (zielony Tragarz) buduje się szybciej, bo wymagają tylko jednej sztuki materiału. Marmurowe (fioletowy Patron) i kamienne (niebieski Kupiec) wymagają aż trzech, ale za to dają więcej PZ i nieco więcej możliwości taktycznych. Betonowe (szary Murarz) i ceglane (czerwony Legionista) leżą pośrodku między tymi dwoma skrajnościami.

Po dostarczeniu wymaganej ilości budulca, karta placu budowy przesuwana jest w strefę budynków zakończonych jako znacznik PZ. Budynek zostaje na miejscu i można z niego korzystać. Drugim źródłem PZ jest przesuwanie materiałów ze składu budowlanego do skarbca. Służy do tego rola Kupca (niebieski kamień). Lekceważenie jej i nadmierna koncentracja na kombinacjach budowlanych jest dość częstą przyczyną porażek początkujących graczy. Podobnie jak w innych strategicznych karciankach, kluczowym momentem jest przejście od fazy rozwoju (budujemy podstawy kombinacji) do kapitalizacji (zbieramy żniwa).

Jak widać, skład materiałów budowlanych jest dość istotny, bo korzystają z niego Kupiec i Murarz. Do zapewniania go służy Tragarz (zielony gruz) i Legionista (czerwona cegła). Tragarz transportuje materiał z kart wykorzystanych jako role w poprzednich kolejkach. Legionista konfiskuje karty z rąk przeciwników i umieszcza je w naszym składzie.



Zagraj to jeszcze raz, Jvlek

Interakcja między graczami skupia się głównie na podłączaniu się pod cudze role i na pilnowaniu stosu kart odrzuconych. Ponieważ klienci Patrona i materiały dostępne dla Tragarza zależą od roli zagranych w poprzednich kolejkach, trzeba uważać czy zagrywając daną rolę, nie robimy prezentu tym,

k którzy grają po nas. Z tego samego powodu warto trzymać na ręce jakąś kartę Patrona lub Tragarza, aby móc szybko skosić zasób, którego potrzebujemy. Tutaj widzę też potencjalną słabość **Na chwałę Rzemu**, bo kolejność siedzenia przy stole i doświadczenie graczy mają spore znaczenie.

Gra najlepiej działa, gdy do stołu siadają trzy lub cztery osoby o zbliżonym poziomie gry. Partie dwuosobowe są szybsze i bardziej strategiczne, bo więcej rzeczy na planszy da się przewidzieć. W większym gronie reagowanie staje się istotniejsze niż planowanie długofalowe. Jak w przypadku większości wiodących gier karcianych, znajomość kombinacji kart decyduje o wyniku partii. Z tym że kombinacje to nie tylko układy kilku budynków, ale też znajomość kontr opisanych poprzednio. Czasami gracz otwierający kolejkę woli spasować i zgarnąć karty na rękę, byle tylko nie pozwolić przeciwnikom na reakcję (po spasowaniu lidera kolejka natychmiast się kończy).

Ostatnim elementem strategii jest kontrola tempa gry. Gra kończy się wraz z przewinięciem talii (częstsze dla partii z większą liczbą osób) lub zużyciem atrakcyjniejszych terenów budowlanych (częstsze dla gier dwu- lub trzyosobowych). Rozgrywka trwa od trzydziestu do pięćdziesięciu minut. Nauka zasad zajmuje około kwadransa. Nie polecam korzystania z wariantu dla początkujących umieszczonego w instrukcji, gdyż nie jest on zbyt pomocny. Dużo lepiej jest zagrać kilka pierwszych kolejek w otwarte karty.

Ze względu na sporą złożoność gry, pierwsze rozgrywki trwają troszkę dłużej, zwłaszcza że trzeba poznać możliwości budynków. Później też zdarzają się przestoje, bo poziom komplikacji niektórych budowli zmusza do korzystania z FAQ umieszczonego na końcu instrukcji.

W trakcie zabawy istotne jest „czytanie gry” i szacowanie strategii przeciwnika. Przy pomocy

Legionisty i kilku budynków możemy odrobinę kogoś opóźnić, ale nie ma szans na zupełne zniweczenie cudzych planów.

Finis coronat opus

Ponieważ recenzja dobiega końca, pozwolę sobie jednak na kilka porównań. **Na chwałę Rzymu** jest bardziej taktyczna niż **Race for the Galaxy**. Pomimo podobnego systemu wyboru akcji w danej turze, rozgrywka ma inny charakter. **RftG** podobał mi się bardziej, zwłaszcza po zakupie dodatków ilość możliwych strategii jest dużo większa dzięki kartom dużych projektów. **Na Chwałę Rzymu** oferuje więcej interakcji i możliwości psucia komuś humoru, ale dzieje się to kosztem różnorodności strategii. Gra nie nudzi się po kilkunastu partiach, jako że w każdej z nich korzystamy z niewielkiej liczby budynków.

Zdecydowanie większym problemem jest losowość. Bardzo ciężko jest wygrać z doświadczonymi graczami, jeśli nie dostaniemy szansy na skoszenie z puli Kupca. Jeśli mamy szczęście, uda nam się to ograniczenie obejść odpowiednim budynkiem, a jeśli nie – to materiały w skarbcu dają więcej PZ niż budynki. Czasami da się skończyć partię szybciej, wygrywając przy pomocy budynków specjalnych – ale wciąż bardzo istotne jest dobieranie odpowiednich kart na rękę. Cieśla jest zdecydowanie silniejszy niż Murarz, więc gracz mający szczęście do brązowego koloru będzie miał pewną przewagę. Da się ją skontrować Patronem (zgarniając zagrane brązy do własnej klienteli), ale to prosty sposób na dostarczenie przeciwnikowi cennego marmuru. Specyficzna losowość sprawia, że nie polecam gry w ciemno każdemu. Zdecydowanie warto zagrać w nią przed zakupem.

Jak widać każda wada gry lub partii może być niwelowana odpowiednim zagranieniem. **Na chwałę Rzymu** wymaga umiejętności adaptacji planów do sytuacji na planszy i premiuje grę z kontry, kosztem

rozgrywającego daną akcję. Właśnie ta cecha, w połączeniu z estetycznym wykonaniem i dużą różnorodnością partii sprawia, że polecam ją karciankowym wyjadaczom. Miłośnicy **51. Stanu** zobaczą inną wersję mechanizmu „jedna karta – wiele funkcji”. Fani **RftG** i **Dominiona** będą mieli szansę na rozgryzienie nowych kombinacji.

Nowicjusze zaś, którym dziwne skróty niewiele mówią, dostaną po prostu dobrą karciankę strategiczną, wyróżniającą się oryginalną mechaniką.



Plusy:



Estetyczne, czytelne i trwałe wykonanie



Oryginalna mechanika, wymuszająca adaptację do sytuacji na planszy



Polskie wydanie ma poprawione zasady, zwiększające płynność rozgrywki



Zróznicowane, satysfakcjonujące rozgrywki



Stosunkowo niska cena

Minusy:



Specyficzna losowość



Strona krzywa uczenia się (dużo wysiłku na początku)



Drobne kłopoty w interpretacji zasad

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 12+

Czas gry: 30-90 minut Cena: 90,00zł

Konwencja - słowo-klucz

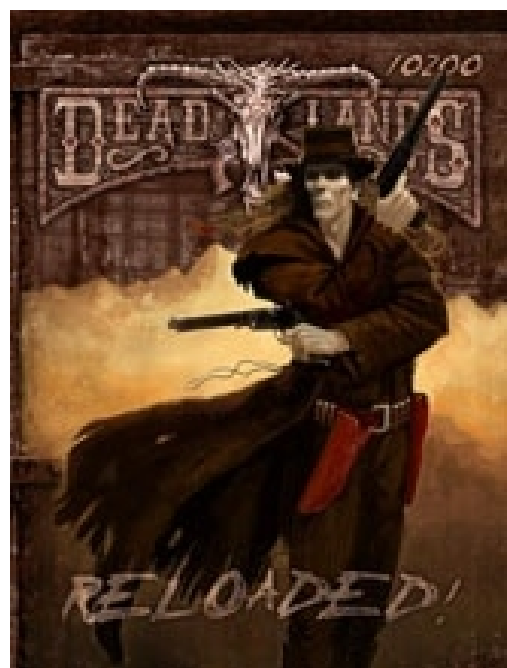


Jednym z najczęściej powtarzanych słów związanych z grami fabularnymi jest pojęcie *konwencji*. Mówimy o niej różnie. Możemy powiedzieć, że **Deadlands** to system *osadzony w* konwencji westernu. Gracza, którego decyduje psują zabawę innym, możemy skrytykować, twierdząc, że gra *przeciwko* konwencji, czy też jej *nie czuje*. Świetny, nieszablonowy scenariusz pochwalimy, pisząc, iż *wyłamuje się* z konwencji narzuconej przez grę. Potocznie rozumiemy to słowo bardzo dowolnie, często w sposób związany z jego oryginalnym znaczeniem. Słownikowa definicja konwencji (oczywiście w znaczeniu literackim) to „zespół cech charakterystycznych dla dzieł artystycznych przyjęty przez twórcę”.

Cechy charakterystyczne

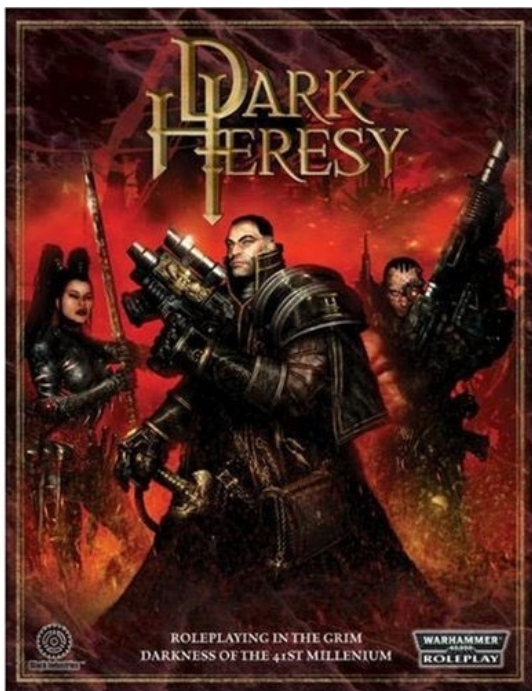
Na pierwszy rzut oka nie wydaje się, by powszechne rozumienie terminu „konwencja” używanego w odniesieniu do gier fabularnych różniło się mocno od zacytowanej definicji. Jeśli ktoś powie o „konwencji westernu”, od razu staną nam przed oczami kowboje, Indianie, szerokie kapelusze, pojedynki w samo południe – zupełnie jak w **Deadlands**. Gdy podczas sesji w **Dark Heresy** jeden z graczy, wcielający się w fanatycznego sługę inkwizytora, zacznie odgrywać tolerancyjnego obrońcę uciśnionych i nawoływać do obalenia Imperatora, raczej nikt nie będzie miał wąt-

pliwości, że gra „przeciw konwencji”. W końcu, gdy w nasze ręce wpadnie świetna, inteligentna, humorystyczna opowieść osadzona w realiach **Monastyr**, nie oburzymy się, jeśli ktoś powie o niej, że „przełamuje konwencję”. Cechy westernu realia uniwersum **WH40K**, czy charakterystyczne elementy świata **Dominium** są tak wyraźne, że nikomu, kto zna je choć trochę, nie będą obce.



Co jednak stanie się, kiedy składniki „konwencji” systemu nie będą wystarczająco mocno nakreślone albo do gry zasiądą ludzie rozumiejący to pojęcie na zupełnie różne sposoby? Weźmy na przykład **Godlike**, system opowiadający o żołnierzach walczących na frontach II Wojny Światowej, u których pojawiają się rozmaite, nadnaturalne zdolności. Czy sesja w tej grze będzie przypominać **Parszywą dwunastkę**, **Szeregowca Ryana**, **Kapitana Amerykę**, czy może **Bękarty wojny**? Analogicznie, przygoda do **Legandy Pięciu Kręgów** może równie dobrze być inspirowana twórczością Kurosawy, jakąś serią anime, ale równie dobrze **Shogunem**. Wydaje się konieczne doprecyzowanie przez Mistrza Gry, jakie elementy składają się dla niego na pojęcie „konwencji”. Jeśli prowadzący zapowie, że planowana przez niego

kampania w **Nemesis** będzie bardzo mroczna, przypominać **Ukryty wymiar**, serię **Obcy**, czy **Łowcę androidów**, gracze raczej nie stworzą sobie bandy odważnych marines rodem z **Żołnierzy kosmosu**.



Czy warto?

Osobną kwestią jest odpowiedź na pytanie, czy określanie konwencji jest rzeczywiście potrzebne grom fabularnym? Na pierwszy rzut oka wydaje się, że tak. Jeśli jednak przyrzeć się bliżej poszczególnym systemom (zwłaszcza głównego nurtu) okazuje się, że niekoniecznie. Wiele gier jest napisanych w taki sposób, by umożliwić graczom dowolną formę zabawy – to, jaki element świata zaakcentują, ma zależeć wyłącznie od nich i prowadzącego. Jeśli więc świat to zlepek dziesiątków elementów, niekoniecznie pasujących do siebie, czy jest konieczne wyrzucanie części z nich i dopasowywanie pozostałych (czasem na siłę)? U podstaw RPG leży założenie o interaktywności rozgrywki. To drużyna, wspólnie z Mistrzem Gry, decyduje, jakie wydarzenia będą miały miejsce na sesji, więc to od całej gru-

py powinno zależeć, jak będzie wyglądał setting. Możliwe, że w ten sposób złamie się wewnętrzną logikę świata, jednak w przypadku wielu systemów i bez rezygnacji z gry w konkretnej konwencji nie może być mowy o wewnętrznej spójności realiów.

Przykład? **Cthulhutech** – połączenie lovecraftowskiego horroru z **Neon Genesis Evangelion**. Z jednej strony groza plugawych istot z dziwnych wymiarów, z drugiej strony olbrzymie roboty walczące w ruinach miast. Od drużyny zależy, które elementy systemu zaakcentują. Czy zdecydują się na kampanię wojenną, szpiegowanie sekt oddających cześć bluźnierczym istotom, czy też może wcielią się w służby zła? **Cthulhutech** może być podstawą zarówno dla survival horroru, opowieści grozy, wojennego kina SF czy nawet opowieści szpiegowskiej.



Podobnie ma się sprawa w przypadku **Earthdawn**. Świat powracający do życia po trwającym setki lat magicznym kataklizmie na pierwszy rzut oka jest klasycznym heroic fantasy. Jeśli jednak przyrzeć mu się bliżej, bez problemu będzie można wykorzystać go do poprowadzenia horroru, przygody detektyw-

stycznej albo scenariusza utrzymanego w stylu komiksu superbohaterskiego.

W niektórych przypadkach, zwłaszcza gdy grupa decyduje się na rozpoczęcie kampanii w dokładnie opisanym, wyrazistym świecie (np. Rokuganie), porzucenie domyślnej konwencji może mieć katastrofalne skutki. Czar **Legandy Pięciu Kręgów** polega właśnie na ograniczeniach, konieczności odpowiedniego zachowania się (godnego samuraja), przestrzegania specyficznych nakazów i zakazów. Jeśli odrzuci się wszystkie cechy charakterystyczne, jakie składają się na konwencję tego systemu, stanie się on niczym więcej, niż kolejną grą fantasy.



Wady i zalety

Dobrowolne ograniczenie świata gry poprzez opisanie go określonymi cechami, na jakie decyduje się wiele drużyn, ma wiele zalet. Po pierwsze, tworzy wspólną platformę porozumienia, przestrzeń, po której mogą się poruszać bohaterowie bez ryzyka, że jakaś decyzja popsuje komuś zabawę. Po drugie, w pewien sposób ułatwia to wyobrażanie sobie scen rozgrywających się podczas przygody. Po trzecie,

może uprościć tworzenie i odgrywanie bohatera – zwłaszcza jeśli będzie on wzorowany na postaci ze znanego filmu lub książki. Po czwarte, może to bardzo mocno ułatwić proces tworzenia scenariusza – zwłaszcza tym prowadzącym, którzy lubią drobiazgowo zaprojektowane, przemyślane w najdrobniejszych detalach przygody. Wiedząc, jaka jest konwencja sesji, MG będzie mógł łatwiej przewidzieć decyzje i wybory bohaterów, odpowiednio zaplanować przebieg kluczowych scen.



Nie w każdej drużynie takie ograniczenia wpłyną pozytywnie na przebieg rozgrywki. Jeśli grupa preferuje sesje otwarte, gdzie kolejne wydarzenia są następstwem decyzji bohaterów i działań Bohaterów Niezależnych i zabawę opartą bardziej na improwizacji, niż na przygotowanym scenariuszu, akcentowanie określonej konwencji może się nie sprawdzić. Podobnie, w przypadku, kiedy gusta graczy wykluczają się wzajemnie, popuszczenie wodzy fantazji i rezygnacja z ograniczeń może być jednym z niewielu działających rozwiązań. Jasne, że w takim wypadku podczas sesji w **Legends of Anglerre** w drużynie może się znaleźć plemienny wojownik z Dalekiego Południa, honorowy szermierz oraz zabójca władający magią czasu. Jeśli jednak grupie nie przeszkadza

taka wybuchowa mieszanka, nie warto zwracać sobie głowy zachowaniem jakiejś konwencji.

Wolna amerykanka

Nie sposób określić, jak będzie wyglądał świat pozbawiony konwencji, zupełnie odarty z charakterystycznych elementów, jakie cechują settingi gier fabularnych. Każda drużyna, która zdecyduje się na zniesienie ograniczeń, samodzielnie określi realia. Jednym spodoba się gra cybernetycznymi samurajami, walczącymi w ruinach księżycowych kolonii ze zmutowaną rasą byłych niewolników, jaka opanowała lunarne podziemia. Inni rozpoczną kampanię w postapokaliptycznym świecie fantasy, zniszczonym podczas eksplozji wymiarowych bram, będącym obecnie mieszanką kilkudziesięciu różnych wymiarów.

Kluczem do dobrej zabawy w takich światach jest porzucenie starych przyzwyczajeń, zmiana sposobu myślenia o tym, co jest „realistyczne” dla tworzonego settingu. W ogóle warto porzucić chęć dążenia do owego realizmu, zarówno w odniesieniu do naszego świata, jak również względem konkretnej konwencji gry. Może to być trudne, zwłaszcza jeśli grupa przez dłuższy czas grała w systemy heroiczne, gdzie bohaterowie graczy są jednostkami wybitnymi, którym przeznaczona jest wielkość. Takie gry bardzo często faworyzują postacie do tego stopnia, że praktycznie uniemożliwiają ich śmierć. Podobnie, w zasadach są umieszczane „bezpieczniki”, chroniące drużynę przed porażką. Przykładem może być tu system wyzwania z nowszych edycji **Dungeons & Dragons** (system Skali Wyzwania z 3.0/3.5 lub pula Punktów Doświadczenia do wydania na oponentów w edycji 4.0). Podczas sesji, gdzie nie ma jasno określonej konwencji, grupa może będzie wyróżniać się z szarego tłumu, jednak bardziej za sprawą charakterystyki, większych umiejętności, niż konstrukcji świata lub tematyki sesji.

Trzeba też zwrócić uwagę, że nie każdy system nadaje się do takiej „otwartej” gry. Wiele gier (zwłaszcza *indie RPG* o mocno sprofilowanej tematyce) zostało zaprojektowane z myślą o konkretnym sposobie rozgrywania sesji. Czwarta edycja **D&D**, **A Dirty World** czy **Monsters and Other Childish Things** to przykłady systemów, w których konwencja nie tylko jest jasno określona, ale dodatkowo mocno wspiera mechanikę. Chcąc spróbować swoich sił w sesji w takim stylu, warto sięgnąć po jakąś mechanikę uniwersalną, pozbawioną wyraźnego, dokładnie opisanego świata, np. **GURPS**, **Barbarians of Lemuria**, **Basic Roleplaying** czy choćby dostępne w języku polskim **Savage Worlds**. Rozpoczynając grę, wystarczy nakreślić setting w kilkunastu zdaniach. Gracze i tak stworzą takie postacie, jakie będą chcieli, bezpieczniej jest więc kreować realia w trakcie sesji, kiedy będzie wiadomo, w którą stronę grupa będzie chciała skierować kampanię.

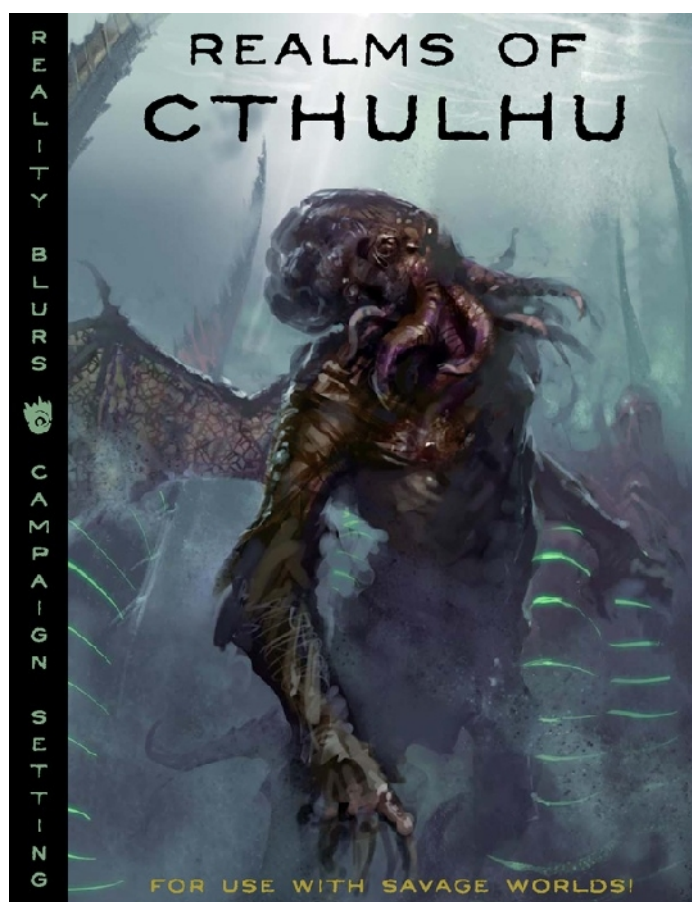
Kilka słów na koniec

Ograniczanie się czy też rezygnacja z jasno określonej konwencji jest jednym ze sposobów na dobrą zabawę przy grach fabularnych. Nie ma uniwersalnego sposobu na udaną sesję – warto o tym pamiętać zwłaszcza przy wyborze systemu, przed pierwszą przygodą z nowymi graczami. Nie każdemu musi odpowiadać dokładnie opisany świat, wąska konwencja, czy też olbrzymia „szara” przestrzeń do wypełnienia przez grupę. Nie warto kurczowo trzymać się sugestii autorów, ale również nie ma sensu wyrzucanie ciekawych elementów gry na siłę, tylko po to, by „uwolnić się” od ograniczeń.



Realms of Cthulhu

Cthulhu na wspomagaczach



Zew Cthulhu to gra, którą wielu uważa za kamień milowy w rozwoju gier fabularnych. W Polsce ta opinia jest równie popularna – mackowate potwory pojawiły się u nas w odległej pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, gdy wybór pozycji dostępnych

na rynku był nader skromny. Niestety, każda legenda pokrywa się w końcu nalotem starości, więc i **ZC** nie ominął ten los. W przeciwieństwie do **Dungeons & Dragons**, ciągle zmienianych i unowocześnianych, mechanika lovecraftowskiego systemu jest niemal taka sama jak przed laty i niejednemu fanowi zdążyła się już przeżyć. Nic dziwnego, że wydawcy wyczuli okazję. W ostatnich latach dostaliśmy szereg gier, w których horrory Lovecrafta łączy się z nową mechaniką: **Call of Cthulhu d20**, **Trail of Cthulhu**, **Shadows of Cthulhu**. Nie minęło wiele czasu i oto ktoś wpadł na pomysł, by skorzystać z **Savage Worlds**. Proszę Państwa, oto **Realms of Cthulhu**!

Recenzować jest ciężko, gdyż w zasadzie trzeba odpowiedzieć tylko na jedno pytanie: czy i w jakim stopniu udało się pulpowej mechanice udźwignąć ciężar Mitów. Nie będę rozwodził się tutaj nad samym settingiem – jak ktoś tej gry nie lubi, to i *Sewer-dze* go nie przekonają. Przyjrzyjmy się więc uważnie poszczególnym regułom.

Rdzeń mechaniki nie został zmieniony: mamy tutaj ten sam zestaw cech i umiejętności, co w podstawce. Dodano – co oczywiste – współczynnik Poczytalności (*Sanity*) oraz obniżające Poczytalność Zepsucie (*Corruption*), które zwiększa się wraz z posiadaną wiedzą o Mitach. Obie cechy odpowiadają za zdrowie psychiczne postaci. Warto nadmienić, że mechanikę szaleństwa elegancko wkomponowano w strukturę **Savage Worlds**, gdyż została ona oparta na zasadach obrażeń fizycznych. Kontakt z większością potworów wymaga rzutu na Odwagę (*Guts*). Nieudany sprawia, że postać otrzymuje pewną liczbą „psychicznych obrażeń”. Jeżeli będą one wyższe niż Poczytalność – która działa identycznie jak Wytrzymałość (*Toughness*) – bohater zaczyna popadać w obłąd. Można jednak wydać fuksa i wykonać test, by temu zapobiec – nazywa się to Racjonalizacją (*Rationalize*) i działa tak samo, jak zasady Wyparowania (*Soak*).

Efektem spotkań z przerażającymi istotami są, rzecz jasna, choroby psychiczne. Autorzy przygotowali

całkiem pokazną listę zaburzeń, nie ustępującą tej z podręcznika **Zewu Cthulhu**. Należy jednak uważać – igranie z Mitami, może w końcu doprowadzić do trwałego obłądzenia i usunięcia postaci z gry. Odgrywanie szaleńców było zawsze jednym z ważnych elementów klasycznego systemu i wersja sewedżowa oddaje to znakomicie.

Analogia pomiędzy regułami urazów fizycznych i psychicznych jest bardzo elegancka. Co więcej, oprócz standardowej, pulpowej wersji zasad dostajemy też mechanikę *gritty*, czyli coś dla prawdziwych twardzieli. Gra staje się trudniejsza. Łatwiej o urazy fizyczne i psychiczne, nie można wydawać fuksów na Wyparowanie/Racjonalizację, zaś każda rana czy poziom obłądzenia może mieć tragiczne skutki. Jednym słowem, jest to coś dla graczy, którzy cenią sobie ryzykowną i wymagającą zabawę.

Zew Cthulhu jest systemem, gdzie gra się zazwyczaj bohaterami dysponującymi sporą wiedzą. Są oni zresztą nazywani Badaczami Tajemnic. Większość dostępnych profesji zawiera zestaw odpowiednich umiejętności, czy to praktycznych jak Prawo i Psychologia dla prywatnego detektywa, czy też akademickich (od Archeologii, przez Fizykę, aż po Medycynę) w przypadku profesora. **Savage Worlds** to system nastawiony na akcję, z małą liczbą umiejętności, bez sztywnych profesji. Tutaj bardzo rzadko gra się antykwariuszem. Autorzy **Realms of Cthulhu** mieli więc trudne zadanie: jak połączyć tak dwa odległe systemy, nie rezygnując z zalet każdego z nich?

Problem ten został rozwiązany przyzwyczajeniem, aczkolwiek bez rewelacji. Profesje z **Zewu Cthulhu** stały się archetypami, czyli luźnymi pomysłami na postacie. Jest to rozwiązanie z powodzeniem stosowane w innych settingach **SW**. Autorzy nie obciążali również brawurowej i dynamicznej mechaniki listą nowych umiejętności. Dodano tylko dwie: Wiedzę (Mity) oraz Wiedzę (Psychologia), obie, sami przyznacie, niezbędne na sesji. Jest kilka nowych Zawad i Przewag, w tym Przewaga „Psychoterapeuta”, niezbęd-

na do radzenia sobie z obłądzeniem. Liczbę nowych reguł ograniczono, opisując jak można rozszerzyć zastosowanie starych umiejętności. Przykładowo umiejętność Reperowanie można użyć w celu dokonania fałszerstwa, Skradania użyć do wmieszania się w tłum, albo testować umiejętność Przekonywanie przy próbach charakteryzacji.

Co jednak z licznymi umiejętnościami praktycznymi (jak Księgowość lub Fotografowanie) i akademickimi (jak Antropologia czy Historia naturalna)? Poradźno sobie z nimi w następujący sposób: do mechaniki **SW** wprowadzono tzw. Zainteresowania (*Interests*). Każdy bohater może mieć dowolne Zainteresowania – zarówno odpowiedniki niektórych umiejętności z **Zewu Cthulhu**, jak i nowe, wymyślone przez graczy – w liczbie wynoszącej połowę kości Sprytu (*Smarts*). Każde Zainteresowanie dodaje +1 do testu Wiedzy Ogólnej (*Common Knowledge*) związanego z danym zagadnieniem.

Nie jest to rozwiązanie najszcześniejsze, gdyż nie oddaje ono dobrze „badawczego” stylu gry. Liczne umiejętności, które pomagały prowadzić śledztwo, studiować pozostałości pradawnych cywilizacji oraz poznawać urządzenia techniczne niehumanoidów, były rdzeniem mechanicznego opisu bohatera. Tutaj pozwalają jedynie testować od czasu do czasu Wiedzę Ogólną. Sytuację komplikuje fakt, że większość Zainteresowań może zostać wykupiona jako odpowiednia umiejętność Wiedzy. Ktoś, kto posiada Wiedzę (Astronomia), jest niby w lepszej sytuacji od kogoś, kto ma zaledwie Zainteresowanie (Astronomia). W praktyce różnica nie jest wyraźna.

Na tym jednak kiepskie pomysły w tym podręczniku się kończą. Reszta elementów, bez których nie może się obejść żadna opowieść o bluźnierczych i nieopisanych istotach, została gładko wprowadzona do „dzikiej mechaniki”. W podręczniku znalazły się reguły dotyczące zgłębiania tajemnic Ksiąg Mitów, jest też lista klasycznych pozycji: od *Al Azif* aż do *Zanthu Tablets*. Zaklęcia tam zawarte mogą zostać użyte także przez bohaterów graczy.

W **Realms of Cthulhu** zrezygnowano, na szczęście, z pulpowych Punktów mocy. Rzucenie czarnej Wiedzy (Mity), zaś porażka może mieć czasem bardzo nie mile konsekwencje. Do dyspozycji drużyny (oraz jej przeciwników) jest większość mocy z **SWEX**, aczkolwiek osłabiono te najbardziej ofensywne, na przykład Pocisk (*Bolt*). Nie mogło zabraknąć również zaklęć ściśle związanych z Mitami, pozwalających pętać Rasy Służebne, kontaktować się z Bóstwami a także przyzywać te potężne istoty. Dostajemy również do dyspozycji klasyczne efekty magiczne: proszek Ibn-Ghaziego, kosmiczny miód czy znak Starszych Bogów. Co ważne, wprowadzając do **SW** nowe moce nie zrezygnowano z ich fabularnej otoczki. Większość zaklęć wymaga specyficznych składników, często muszą być rzucane w ściśle określonym miejscu i czasie. Niekiedy ładnie oddają to cyferki: przywołanie/odesłanie jakiegoś Bóstwa jest bardzo trudne (ujemne modyfikatory), więc sukces wymaga udziału kilku czy nawet kilkunastu osób. Razem odprawiają one rytuał, który może trwać wiele godzin.

Kosmiczny horror nie byłby horrorem bez mrocznych bytów, których istota przekracza granice ludzkiego pojmowania. W podręczniku zmieściła się większość kanonu stworzonego przez Lovecrafta i pokrewnych mu duchem pisarzy. Co ciekawe, Bogowie i Wielcy Przedwieczni zostali opisani bez użycia cyferek. Nie dowiemy się, ile Siły ma Cthulhu, a ile Sprytu Nyarlathotep. Tym lepiej – pomysł ten znakomicie przybliżył nas do ducha lovecraftowskiego horroru. Pomniejsze istoty, które mogą stać się równorzędnymi przeciwnikami drużyny, mają jednak dokładnie rozpisane współczynniki. W przeciwieństwie do twórców **Trail of Cthulhu**, autorzy nie silili się na oryginalność przy przedstawianiu Mitów – w **Realms of Cthulhu** mamy mniej więcej te same informacje, co w grze Chaosium.

Do podręcznika dorzucono jeszcze spis sprzętu i uzbrojenia (obejmujący trzy standardowe epoki), re-

guły konwersji zasad **Zewu Cthulhu** na **Savage Worlds** oraz losowy generator przygód. To ostatnie narzędzie, obecne w wielu settingach **SW**, a przy tym dość kontrowersyjne, mnie osobiście przypadło do gustu. Generator jest na tyle szczegółowy, by z powodzeniem inspirować prowadzących przy tworzeniu własnych przygód. Jeżeli ktoś nie lubi takich rozwiązań, to w podręczniku znajdzie zarysy przygód oraz propozycje całych kampanii osadzonych w różnych epokach i o różnej tematyce. Przy odrobinie wysiłku da się z tych składników upichcić coś interesującego. W książce zmieściła się również spora, szczegółowo spisana przygoda oparta na motywie tajemniczego domostwa. Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie scenariusze zawarte w **Realms of Cthulhu** sprawnie wykorzystują typowe dla Mitów wątki.

Ważny jest również rozdział zawierający porady dla prowadzącego. Zawiera on sugestie dotyczące tworzenia kampanii, prowadzenia przygód w konwencji horroru, utrzymywania napięcia na sesji, stawiania graczy przed trudnymi wyborami oraz wielu nie mniej istotnych spraw. W zasadzie ta część podręcznika nie grzeszy nadmierną oryginalnością; autorzy poruszają tu wiele problemów wielokrotnie opisywanych gdzie indziej. Nie to jest jednak zaletą tego rozdziału. Jego siła tkwi w zwięzłości. Podobnie jak w innych produktach spod znaku **Savage Worlds**, umieszczono tutaj wiele ciekawych pomysłów w skondensowanej formie. Po przeczytaniu tych kilkunastu stron dosłownie czuje się ciężar przydatnej wiedzy.

Na koniec zostawiłem wrażenia estetyczne. Podręcznik wydano w twardej oprawie. Wnętrze utrzymane jest w jednolitej stylistyce: brązowe strony mają przywołać na myśl starą księgę. Podobają mi się ilustracje, na większości z nich rolę pierwszoplanową odgrywają barwy, niewiele tu komiksowej kreski. Intrygujące.

Realms of Cthulhu to bardzo dobry podręcznik, ale nie sądzę, że mogłby całkowicie zastąpić **Zew Cthulhu**, szczególnie jeśli chodzi o początkujących graczy.

Wersję **Savage Worlds** polecam tym, którym przejadła się mechanika Chaosium lub też uważają ją za przestarzałą.



Plusy:

- 👍 Nieźle przeniesiono elementy horroru o Mitach Cthulhu do mechaniki SW
- 👍 Zasady pulp i gritty pozwalające prowadzić sesje w różnych konwencjach
- 👍 Ładne ilustracje i wygląd podręcznika
- 👍 Zwięzły i treściwy rozdział dla prowadzącego
- 👍 Reguły konwersji pozwalające korzystać ze wszystkich produktów Chaosium

Minusy:

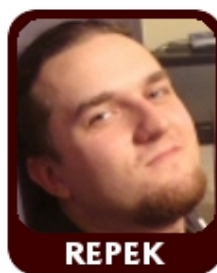
- 👎 Mechanika Zainteresowań niezbyt dobrze oddaje „badawczy” i „śledczy” aspekt Zewu Cthulhu

160 stron, twarda oprawa

Cena: 119,95 zł,

WFRP: Omens of War

Omeny wygrzewu



REPEK

Wojna! Biją się! No, nareszcie.

Nie ukrywam, że to właśnie na ten dodatek do nowej linii **Warhammera** czekałem z największą niecierpliwością. Nieustanne tulanie się po kanałach śladem skavenów i po pałacowych komnatach w poszukiwaniu kultystów to chleb powszedni

każdego Staroświatowca. Ciągłe życie w skali mikro i praca u podstaw przy wypienianiu Chaosu robią się jednak z czasem nudne. Zwłaszcza że okładki dodatków (z tą do **Omens of War** na czele!) aż krzyczą o epickim potencjale systemu. A gdzie można załusnąć jaśniej niż na polu bitwy?

Świat konfliktów

Dodatek „Omeny wojny” walczy o to, by pokazać, że historia Starego Świata, podobnie jak nasza, to historia wojen. Imperium wykuwało się w ogniu bitwy, a dawne zatargi tlą się do dzisiaj. Połowa pierwszego podręcznika jest poświęcona militarnej charakterystyce poszczególnych krain, państw i prowincji oraz ich naturalnych wrogów, przeszłych i obecnych. Jako ilustracje służą opisy bitew, które w nich stoczono. Nie są one niestety (z drobnymi wyjątkami) zbyt pasjonujące i, co gorsza, nie dostarczają zbyt wielu pomysłów na sesje.

Więcej pożytku graczom i MG przyniesie rozdział o rycerzach. Sam ogólny opis organizacji rycerstwa jest tak... ogólny, że aż nijaki. Na szczęście towarzyszy mu lista sześciu najważniejszych zakonów, czyli konkretne mięsko. Idąc ścieżką kariery rycerza można (i to już przy pierwszej, wstępnej profesji) otrzymać specjalną umiejętność Ślubu (*Oath*) związaną np. z Rycerzami Białego Wilka lub Rycerzami Panteiry.

Na tej samej zasadzie rozdział poświęcony organizacjom wojskowym sprowadza się do mało odkrywczych informacji, że można awansować w ich szeregach, a szkolenie jest trudne. Pojedyncze akapity o charakterystycznych formacjach (np. rajtarach) to trochę mało i znów z odsieczą muszą przyjść karty profesji. W „Omenach wojny” gracze otrzymują, tradycyjnie, dziesięć nowych karier, w tym aż osiem zaawansowanych. Cóż, wojna nie jest dla początkujących awanturników.

Na tym tle znacznie ciekawiej wypadają dwie przykładowe rozpiski składu imperialnych armii. Obie są skonstruowane tak, że można bez problemu znaleźć w nich miejsce dla Bohaterów Graczy (np. przydzielając im dowództwa regimentów), a przy tym zawierają drobne wskazówki, co może wydarzyć się przed i w czasie bitwy.

Podręcznik zamykają nowe zasady związane z posiadaniem przez BG koni. W pudełku znajdują się tylko dwie ich karty – jedna dla rumaka bojowego, a druga dla zaufanego wierzchowca. O ile wszyscy w drużynie nie uprą się na granie rycerzami, przypadną one zapewne tym graczom, którzy nastawią się na wykorzystanie potencjału dzielnego Rozynanta. Koniki dostarczają bowiem w walce kilka bonusów, a dodatkowo pozwalają korzystać ze specjalnych kart akcji wykorzystywanych w walce konnej. W ten oto sposób rycerze nie są gorsi od szczurołapów i też otrzymali swoje „małe, ale wredne pieski”.

Walczyć stylowo

Koń, jaki jest, każdy widzi. I bez specjalnych zasad dało się na nim jeździć. Jeżeli jednak chcielibyśmy wykonać akcję o miodnie brzmiącej nazwie Szlak Zniszczenia (*Trail of Devastation*), to musimy sięgnąć po jeden z dziewięciu stylów walki. Część z nich (np. *Slayer*) pojawiło się już we wcześniejszych produktach z linii Tredycji. Jednak dopiero teraz, jeśli mamy ochotę efektywniej i efektywniej pomachać dwuręcznym mieczem, dostajemy do ręki kilka akcji dedykowanych tej technice.

Coś dla siebie znajdą też miłośnicy walki dwiema broniąmi, mieczem i sztyletem, tarczą, a także łucznicy i strzelcy lubujący się w stosowaniu prochu. Do każdej ze szkół dołączono też specjalną kartę Wzmocnienia (*Enhancement*). To specjalna karta dopalki, którą dokłada się do innej akcji, przed rzutem decydując o jej właściwościach. Im więcej kostek z dostępnej puli odłożymy, tym mocniejszy będzie

efekt Wzmocnienia. Ten pomysł pełni w „Omenach” funkcję wisienki na torcie.

MG nie powinien być w takiej walce bezbronny. Norsmeni, reprezentowani tutaj przez Skaelingów, oraz demoniczne służby Khorna dysponują łącznie piętnastoma kartami robiącymi mniejszą lub większą masakrę. Do tego arsenału należy doliczyć trzy karty znamienia Khorna, które pozwalają posmakować gry „po drugiej strony” i korzystania z dobrodziejstw bitewnego szału.

Księga krwi

Tak jak w **Winds of Magic** i **Signs of Faith**, w pudełku znajdziemy drugi podręcznik, poświęcony jednej z Niszczycielskich Potęg Chaosu. Khorne, bóg krwi i wojny, rzuca wyzwanie wszystkim śmiałkom, którzy twardą stal przedkładają nad magię i podstęp.

Niestety, w „Liber Carnagia” jest tyle krwi, co przy zacięciu się w palec kartką papieru. Może i boli, ale na dobrą sprawę nie ma się czym przejmować. Pierwszy rozdział to CV Khorna, które sprowadza się do tego, że brzydzi się on magią i lubi, jak wszyscy się zabijają. I tak przez dziesięć stron. Wiadomo, że Pan Czaszek nie jest zbyt finezyjną personą, ale można było to miejsce lepiej spożytkować.

Krótko (i słusznie) opisano nowe zasady ciężkich ran. To nowy typ obrażeń krytycznych, które gracze mogą wylosować, gdy zostaną trafieni. Wiele z nich dotyczy utraty kończyny lub innego przydatnego się awanturnikowi organu. Autorzy (znów słusznie) skupili się na konsekwencjach fabularnych takich wydarzeń. Z kart *severe wounds* warto korzystać z rozważą, bo wielu graczy może się zniechęcić, gdy ich postaci ubędzie ręki. Można jednak w takiej sytuacji zaproponować ciekawe wyjście z sytuacji (mechaniczna dłoń lub dłoń-pistolet), a z poważnej rany – jak z zepsucia lub choroby – uczynić temat przygody. Megakrytyki na pewno opłaca się stosować w

kampaniach skupionych wokół wojen lub podczas rozgrywek z BG na wyższych poziomach.

Okaleczać BG można zaś za pośrednictwem jednego z piętnastu przeciwników, którzy giną z imieniem Khorna na ustach i paszczach. Zostali oni obszernie opisani w podręczniku, ale – wzorem „Creature’s Vault” – statystyki i skróty umiejętności przeniesiono na karty. Genialne to i bardzo wygodne. Nie trzeba dodawać, że klimatyczne, pełne rozmachu ilustracje wręcz prowokują, by posłać krwiopijce i krwipuszcze przeciwko pewnej sobie drużynie.

Żetony i figurki dla Boga Krwi!

Tredycja nie byłaby Tredycją bez dwóch wyprasek gadżetów. Ich skład jest dość tradycyjny, czyli – jak zwykle – satysfakcjonujący. Uwzględniając materiały przeznaczone do rozegrania scenariusza, mamy: 17 figurek postaci oraz 23 figurki stworów i popleczników Chaosu. Do tego nowe żetony *stance* (jakby komuś brakowało), znaczniki stresu i zmęczenia (jakby komuś brakowało) oraz czerwone żetony Khorna (żeby było jasne, co dla kogo).

Wszystkie elementy, tradycyjnie (Tredycynie!) są doskonale wykonane i aż proszą się o to, by użyć ich na sesji. Rycerz Chaosu, którego możemy podziwiać również na okładce, to mój zdecydowany faworyt.

Prognoza pogody: Karmazynowy Deszcz

Czyli nie czytaj, jeśli ci granie miłe

Zawsze mnie fascynowało (tudzież irytowało w przypadku oficjalnych materiałów), dlaczego tak mało powstaje warhammerowych scenariuszy, których tematem przewodnim byłaby wojna. Albo chociaż mała bitwa. Nic tylko kultyści, spiski i intrygi między elektorami rozgrywające się w bliźniaczo nudnych miastach. Zupełnie, jakby ten system nosił tytuł „Hammer”, a o wojnie wszyscy zapomnieli. W wydanych w Polsce dodatkach do poprzednich edy-

cji duże i ciekawe starcia mieliśmy w legendarnym **Liczmistrzu** oraz w finałowych epizodach **We-wnętrznego wroga**. Być może pomniejsze potyczki uległy się jeszcze w innych podręcznikach, ale ogólnie w kwestiach militarnych jest gorzej niż słabo.

Tymczasem w **Omens of War** znajdziemy rzadki przypadek przygody, która rzuca BG w wir bitwy (a nawet dwóch). I to takiej stosunkowo epickiej, w której istotną rolę odgrywa potężny artefakt. Również przeniesienie scenerii na północ, na wybrzeże Morza Szponów, które nieustannie nękają barbarzyńcy z Norski, stanowi miłą zmianę klimatu.

Scenariusz jest oczywiście genericowy, a BG muszą się trochę namęczyć, by zdobyć zaufanie głównych bohaterów i wziąć udział w fabule. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by odważniejszy MG przekazał swoim graczom postacie pierwszoplanowych BN. Jednak i bez tego przygoda jest ciekawa, a bohaterowie mogą powalczyć z dzikimi Skaelingami oraz stawić czoła mocy spaczanej włóczni Khorna.



Plusy:



Piękna oprawa graficzna i staranne wykonanie zawartości



Nowe, zróżnicowane style walki



Statystyki potworów przeniesione na karty (format Creature's Vault)



Dobry scenariusz

Minusy:



Bardzo mało zahaczek na przygody



Tradycyjnie w Tredycji fatalne pudełko, nienadające się do przechowywania materiałów

Cena: 149,95 zł,

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 48, wrzesień 2011



w numerze między innymi:
Conquest of Nerath
The Boss
Tabu


REBEL.PL
Centrum gier