

w numerze:

Wojny edycyjne - str. 29
Długa droga do Kadath #8 - str. 33



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 56, maj 2012

LABYRINTH: THE PATHS OF DESTINY
W ZAKŁADZIE. LUBELSKI LIPIEC '80
DOBRE I ZŁE DUCHY
FAMIGLIA

DEADLANDS: RELOADED
L5R: THE GREAT CLANS
NEUROSHIMA: SKAŻENIA

LORDS OF WATERDEEP


REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

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



Kilka lat temu, będąc na urlopie za granicą zwróciłem uwagę na jedną rzecz. Tak się akurat złożyło, że pokoje hotelu, w którym się zatrzymałem zamieszkane były głównie przez turystów z Polski i Niemiec. Sporo było tam rodzin z dziećmi w różnym wieku.

*W przypadku rodzin z Polski, wspólne spędzanie cza-
su zazwyczaj polegało na tym, że tata popijał w cieniu
piwko, mama opalała się metr obok, dzieci zaś zajęte
były sobą. W miarę możliwości starali się sobie nie przeszkadzać.*

*W przypadku rodzin z Niemiec wyglądało to nieco inaczej. Gdy rodzina
była w komplecie najczęściej wszyscy siedzieli przy wspólnym stoliku i grali
w gry planszowe. Słowo daję, prawie każda z niemieckich rodzin, które tego
lata dane mi było poznać wzięła ze sobą na urlop gry. Oczywiście nic prze-
sądnie złożonego, tytuły typowo rodzinne, takie w które można zagrać na
plaży lub na niewielkim stoliku pod parasolem. Żadnych Monopoly ani
Scrabbli, za to popularne były Rummikub, Triomino, także rozmaite gry kar-
ciane (w tym wiele tytułów, które widziałem pierwszy raz w życiu).*

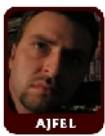
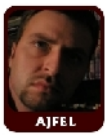
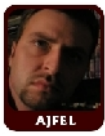
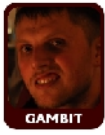
*Fantastyczne było w tym przede wszystkim to, że widać było wyraźnie że
wszyscy członkowie rodziny, niezależnie od wieku świetnie się bawią. Nie
odbywało się to kosztem bardziej aktywnych form wypoczynku, ale gdy ro-
dzina siedziała przy jednym stole to faktycznie był to czas spędzany wspól-
nie, a nie obok siebie.*

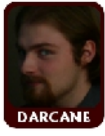
*Czemu o tym piszę? Na pewno nie po to, by uskutecznić nasze narodowe
malkontenctwo, jak to u innych jest fajnie, a u nas nie. Wręcz przeciwnie!
Wspominam ten urlop dlatego, że z radością zauważam jak wiele się zmieni-
ło w Polsce przez te parę lat. Także u nas coraz więcej rodzin dostrzega walo-
ry gier rodzinnych, coraz częściej znajomi proszą mnie o radę, jaki tytuł za-
brać na wakacje, w co można zagrać z sześciolatkiem, jaka gra dla dwóch
osób spodoba się także żonie, jaka karcianka najlepiej umili wieczór z przyja-
ciółmi itd.*

*Wiadomo, w Niemczech gry planszowe są bardzo popularne nie od dziś, za
to w Polsce popularność tej formy rozrywki rośnie z każdym rokiem bardziej
niż nam, regularnie grającym się wydaje! Tymczasem sezon urlopowy zbliża
się wielkimi krokami, więc nie zapomnijcie zabrać ze sobą kilku gier!*

Nr 56, Maj 2012

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów na początek 
- 4 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 10 **Euroeksperyment**
Czarodziejów
z Wybrzeża
Lords of Waterdeep 
- 15 **Którędy do wyjścia?**
Labyrinth: The Paths of Destiny 
- 19 **Zabawa w strajk**
W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80 
- 24 **Blefowanie z duchami**
Dobre i Złe Duchy 
- 26 **Zostań bossem!**
Famiglia 

- 29 **Wojny edycyjne**
Nowe nie zawsze znaczy lepsze 
- 33 **W świecie marzeń**
Długa droga do Kadath #8 
- 35 **Pewnego razu na**
Dziwnym Zachodzie
Deadlands: Reloaded 
- 39 **Wielkie Klany**
Szmaragdowego
Imperium
L5R: The Great Clans 
- 42 **Skażone pomysły**
Neuroshima: Skażenia 
- 44 **Plany na czerwiec**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



X-Wing po polsku!



Gra figurkowa **X-Wing**, po raz pierwszy zapowiedziana przez Fantasy Flight Games jesienią 2011 r., ukaże się jeszcze w tym roku także w polskiej wersji językowej nakładem wydawnictwa Galakta. Ta dynamiczna strategia pozwoli na szybkie rozgrywanie potyczek efektownie wykonanych modeli statków kosmicznych, znanych z filmowej sagi „Gwiezdnych Wojen”. Podstawowy zestaw zawierał będzie trzy modele (dwa imperialne TIE Fighters oraz jednego rebelianckiego X-Winga), a równolegle na sklepowe półki trafią pierwsze rozszerzenia w formie dodatkowych jednostek wsparcia.

Mage Knight od Lacerty

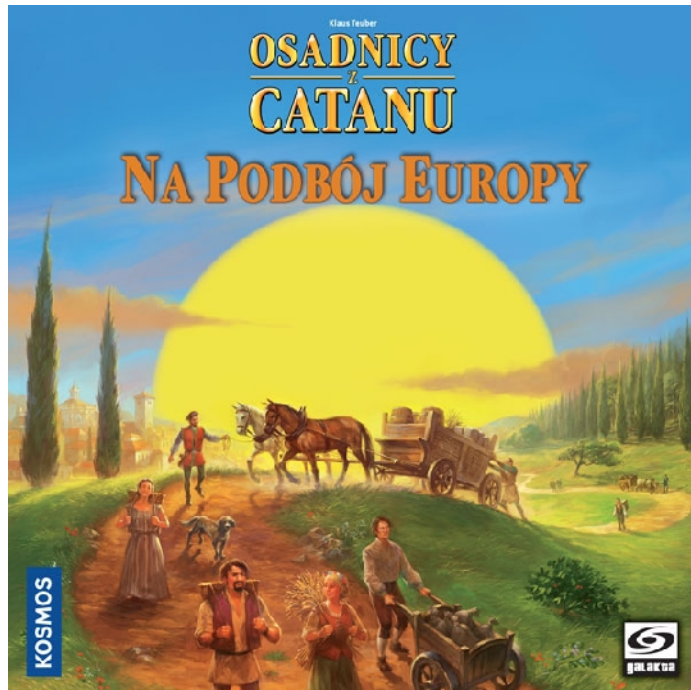
Wydawnictwo Lacerta nawiązało współpracę z Wiz-Kids, a pierwszym tego efektem będzie polska edycja **Mage Knight**, dużej gry planszowej autorstwa Vlaady Chvátilla. W tej rozbudowanej strategii fantasy gracze wcielają się w potężnych rycerzy, odkrywających nowe ziemie, budującymi armie, zawierających sojusze i prowadzących wojenne kampanie. Ta efektownie wydana, niezwykle hybryda gry fabularnej, karcianej i planszowej w polskiej wersji językowej trafi do sprzedaży jeszcze w tym roku.



Osadnicy i podbój Europy

Ruszyła przedsprzedaż **Osadników z Catanu: Na podbój Europy**, nowego produktu w ofercie wydawnictwa Galakta. Jest to samodzielna gra dla 3-4 osób oparta na kultowych **Osadnikach**. Gracze wcielają się w role liderów wielkich bractw kupieckich i wysyłają swoich przedstawicieli na szlaki średniowiecznej Europy w poszukiwaniu rynków zbytu. Aby wygrać, trzeba sprawnie wznosić kolejne

handlowe placówki i sprzedać posiadany towar nim uczynią to rywale. Już teraz na stronie wydawcy można zapoznać się w instrukcją.



Netrunner powraca w formacie LCG!

Fantasy Flight Games nie próżnuje na polu LCG. Wciąż aktywnie rozwijane są gry dotychczas wydane karcianki w tym formacie (**Call of Cthulhu**, **Game of Thrones**, **Warhammer Invasion** oraz **Lord of the Rings**). Jesienią zeszłego roku zapowiedziano kolejną, tym razem osadzoną w świecie **Gwiezdnych Wojen**. Nie doczekaliśmy się jeszcze premiery tej ostatniej, a już pojawiła się zapowiedź kolejnego tytułu. Tym razem mamy do czynienia z reedycją **Netrunnera** – gry doskonale znanej starszym fanom kolekcjonerskich karcianek, która niebanalną mechaniką i cyberpunkową konwencją urzekła przed laty wielu graczy na całym świecie. Nowa odsłona gry

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

wiąże się ze zmianą settingu z klasycznego **Cyberpunka 2020** na uniwersum planszowej gry FFG o tytule **Android**, co przy zbieżnym klimacie i wspólnej, wyrazistej konwencji nie powinno raczej odstraszać fanów pierwowzoru. Premiera zestawu startowego przewidziana jest na trzeci kwartał bieżącego roku.



Podwójne uderzenie Sowietów

Niedawno pisaliśmy o wprowadzeniu do sprzedaży linii nowych modeli do gry **Dust Tactics**, wprowadzających trzecią siłę do ogarniętego wojną alternatywnego świata 1947 roku. Trwa ofensywa Sino-Soviet Union – do rąk graczy trafiają nowe oddziały piechoty, opancerzonych maszyn oraz (po raz pierwszy w **Dust Tactics**) jednostek powietrznych. Wszystko oczywiście po to, by skusić fanów do zainteresowania się nową potęgą. Od niedawna dostępny jest w sprzedaży podręcznik z regułami **Dust Warfare** – gry bitewnej korzystającej z figurek **Dust Tactics**. Na potrzeby **Dust Warfare** wydany zostanie dodatkowy podręcznik: **Zverograd Campaign Book**, rozszerzający reguły na potrzeby jednostek SSU. Na-

tomiast do gry **Dust Tactics** już niebawem ukaże się **Operation Zverograd**, czwarty dodatek kampanijny, tematycznie także skupiony na SSU, zawierający, oprócz opisu kampanii i nowych reguł, dodatkowe moduły makiety budynku (po raz pierwszy wprowadzonej w **Operation Cerberus**) oraz dwóch bohaterów Sowietów.



Konwój od Portalu

Wydawnictwo Portal dla fanów uniwersum **Neuroshimy** (i nie tylko) szykuje kolejną kartiankę. Opracowana przez Ignacego Trzewiczka gra **Konwój** przeznaczona będzie dla



dwóch osób, z których jedna prowadzi tytułowy konwój potężnych maszyn Molocha, zmierzających w kierunku Nowego Jorku, druga zaś dowodzi siłami Posterunku, nękając rywala atakami aż do ostatecznej konfrontacji w NYC. Premiera w czerwcu.

1984: Animal Farm czyli essenowa nowość od Kuźni Gier

Wydawnictwo Kuźnia Gier zdradziło garść pierwszych informacji na temat dużej gry, którą zamierza zaprezentować na tegorocznych targach Spiel w Essen (które tradycyjnie odbędą się jesienią). **1984: Animal Farm** stworzona została przez twórców **Kingpina** i **Alcatraz**. Gra przenosi nas do dystopicznej rzeczywistości, gdzie zwierzęta obaliły swoich ludzkich panów. Gdy zgasyły ognie rewolucji, rozpoczęła się polityczna gra o ustanowienie jedyne go słusznego totalitarnego reżimu. Gracze wcielają się w zwierzęcych dyktatorów, którzy nie cofną się przed niczym, by zdobyć absolutną władzę nad globalnym Folwarkiem. **1984: Animal Farm** to modułarna gra negocjacyjna dla 3 do 5 graczy, oparta na koncepcji wymuszonej współpracy. Elementom kooperacji będzie towarzyszył tu pełen kruchych sojuszy, zdrad i blefu wyścig do zwycięstwa.



Kule i kulki od REBEL.pl

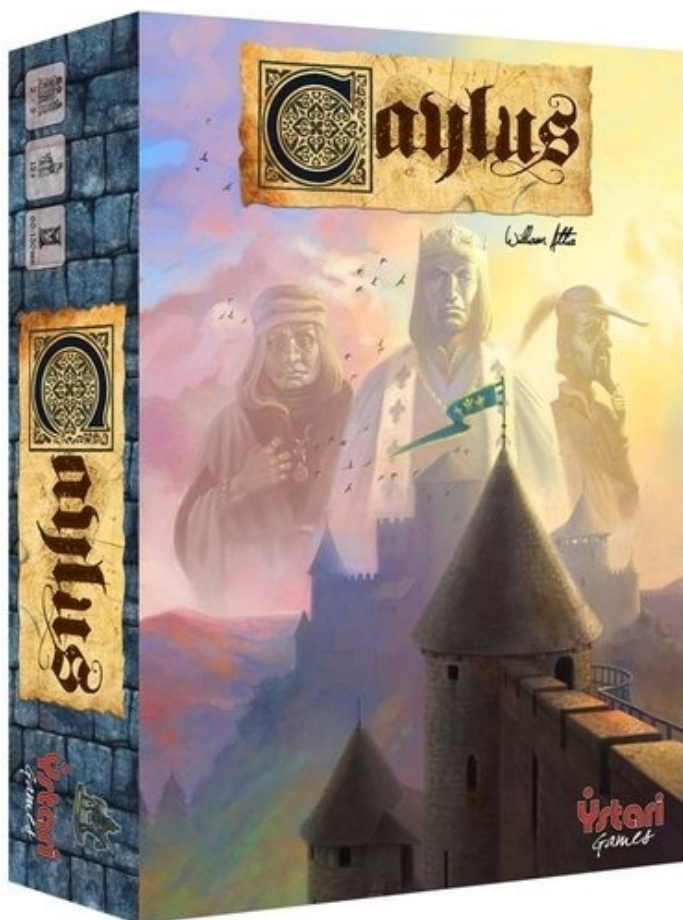


Nakładem REBEL.pl ukazały się polskie edycje abstrakcyjnych gier logicznych **Abalone** oraz **Offboard**. Ta pierwsza to już klasyczny tytuł, obsypany nagrodami, niekwestionowany hit w swojej klasie, łączący wszystkie cechy dobrej gry logicznej (proste reguły, multum możliwości i efektowne wykonanie). **Offboard** natomiast jest grą bazującą na tym samym pomysle, ale kilka modyfikacji w swobodzie wykonywanych ruchów i sposobie gromadzenia punktów sprawiły, że rozgrywka znacząco różni się od pierwowzoru, oferując nie mniej interesującą zabawę dla dwóch osób. Obie gry już są dostępne w sprzedaży: **Abalone** w cenie 89,90 zł, **Offboard** zaś dziesięć złotych taniej.



Powrót Caylusa

Caylus, jedna z najbardziej cenionych euro gier (w gronie cięższych i bardziej złożonych planszowych tytułów), niebawem powróci na sklepowe półki. Za polską edycję gry odpowiedzialne jest wydawnictwo Hobbity. Nowe wydanie **Caylusa**, ku uciesze fanów, mechanicznie pozostało bez zmian, całkowicie zmieniono natomiast szatę graficzną pudełka oraz (w mniejszym stopniu) grafikę planszy i żetonów. Premiera przewidziana jest na 21 maja.



K2 nominowana do Spiel des Jahres!

Opracowana przez Adama Kałużę, wydana przez REBEL.pl, gra planszowa **K2** (recenzja w 38. numerze **Rebel Timesa**) znalazła się w gronie tytułów nominowanych do tegorocznej edycji Spiel des Jahres, w kategorii gier zaawansowanych. Jest to najbardziej znane, jednocześnie najbardziej prestiżowe wyróżnienie przyznawane grom planszowym od ponad trzydziestu lat. Po raz pierwszy w historii nagrody wśród nominowanych znajduje się polska produkcja. Gratulujemy i trzymamy kciuki! Ostateczne wyniki plebiscytu poznamy 9 lipca.



Ponad 100 tys.
czytelników!

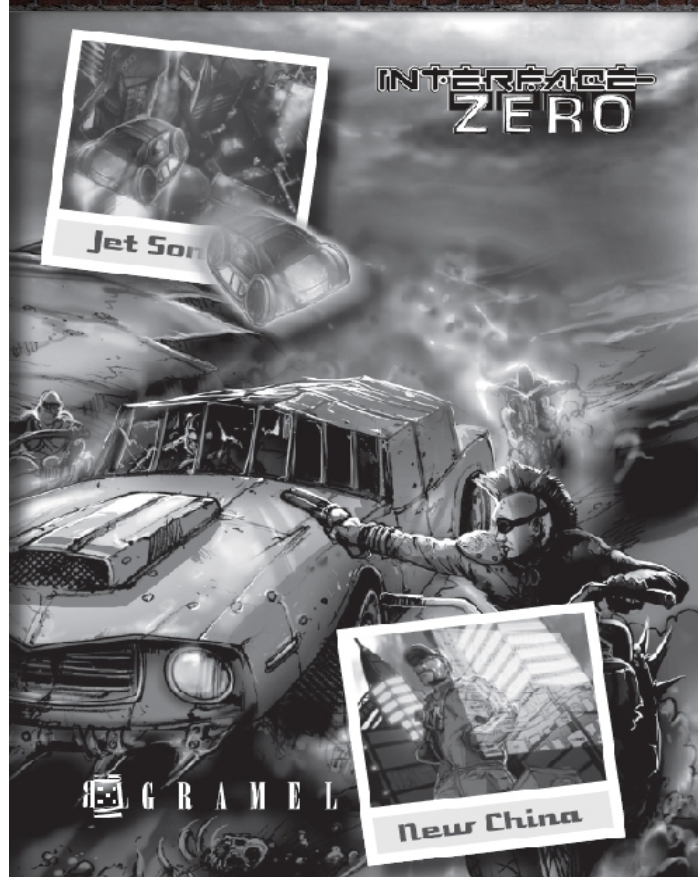
Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl



INTERFACE ZERO

WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

INTERFACE ZERO TO PIERWSZY PODPRĘCZNIK
Z CYBERPUNKOWĄ SEDNĄ WYDAWNICTWA REBELLION GAMES.
PRZENOŚI AKCJĘ SAVAGE WORLDS DO DRUTALNEGO,
SZALONEGO ROKU 2088.

MASZ GIWERĘ?

W INTERFACE ZERO ZMIESZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI
PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HACKRAMPIANARCHISTAMI
I CYTROWYMI GARDNAMI KORPORACJI. POKRZYŻUJESZ
SZYKI MANDARYNATOWI NOWYCH CHIN ALBO DOBRODROJNEJ
KOALICJI AMERYKI PÓŁNOCCY. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ
SNAJPERKI ALBO SKRZYŻUJESZ NANO-STALOWE OSTRZA
Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE
I CYBERSZTURMOWCAMI.

JESTEŚ W SICCI?

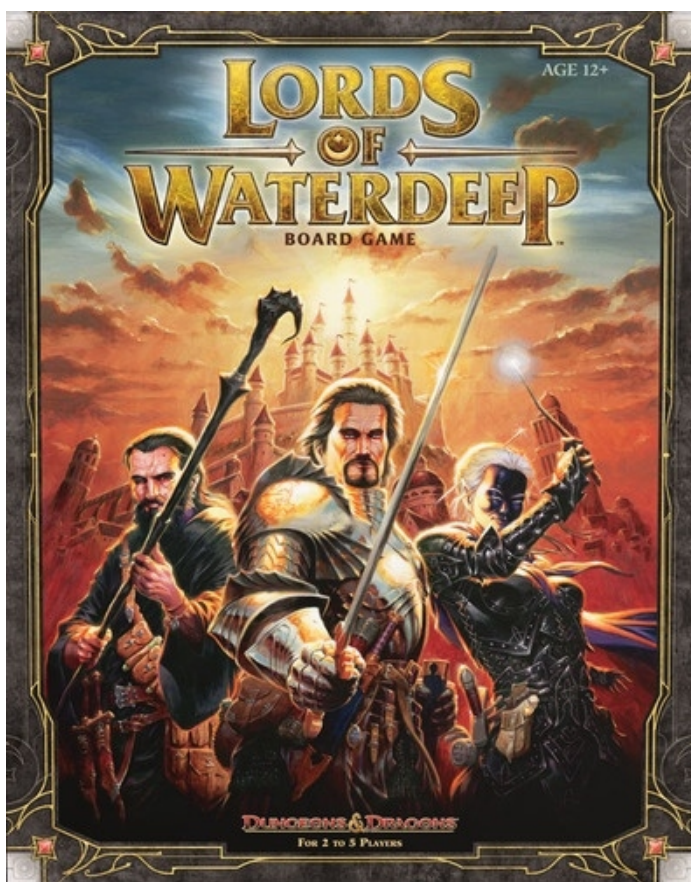
ŻYĆIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ,
MUSISZ BYĆ JEDZUŻE SZYBSZY. ALE NIGDY NIE MAJĄ W,
STARY, MAMY WSZYSTKO POD KONTROLĄ. BRAWUROWE
I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ
WSPRZETPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

INTERFACE ZERO TO NIE TYLKO GRA - ALE I PRZEBYNIK,
Z KTÓREGO MOŻESZ SWOBODNIE WYBIERAĆ TE ELEMENTY,
KTÓRE PASUJĄ DO GRY SCIENCE-FICTION, W JAKĄ MASZ
OGRODĘ DZISIAJ ZAPRAGNIE.

Lords of Waterdeep

Euroeksperyment Czarodziejów z Wybrzeża



AJFEL

Wydawnictwo Wizards of the Coast zdążyło nas już przyzwyczaić do tego, że grono rozmaitych produktów z logo **Dungeons & Dragons** w regularnych odstępach czasu wzbogacają także różnego typu gry planszowe.

W ciągu ostatnich dwóch lat na sklepowe półki trafiło aż pięć powiązanych z **D&D** dużych gier planszowych wydanych przez WotC. Trzy z nich, oparte na wspólnej mechanice: **Castle Ravenloft**, **Wrath of Ashardalon** oraz **Legend of Drizzt** stanowią niejako maksymalnie uproszczoną wersję fabularnej odmiany **D&D**, sprowadzoną do lekkiej, efektownie opracowanej, planszowej kooperacyjnej gry przygodowej. Wydana w ubiegłym roku **Conquest of Nerath** to prosta w założeniach gra strategiczna typu *area control*, w której każdy z uczestników prowadzi do boju wielkie, fantastyczne armie w świecie **D&D**. Każdy z czterech wyżej wymienionych tytułów miałem już przyjemność omawiać na łamach wcześniejszych numerów **Rebel Timesa**, natomiast w tym miesiącu przyszła kolej na **Lords of Waterdeep**, najnowszą planszową produkcję Czarodziejów z Wybrzeża.

Wcześniejsze, wspomniane wyżej gry opowiadały o eksploracji podziemi przez grupę bohaterów, walce z napotkanymi potworami i poszukiwaniu starożytnych artefaktów. Rozgrywce towarzyszyła rozbudowa modularnej planszy, przemieszczanie efektywnych, plastikowych figurek, zagrywanie kart i rzuty kostkami. Plansza **Conquest of Nerath** prezentowała rozległy, podzielony na wiele regionów kontynent, po którym każdy z graczy przemieszczał swe jednostki – tu również była masa plastikowych figurek i niezliczona ilość rzutów kostkami. Przemycono tutaj także motyw podróży bohaterów do rozmieszczonych w różnych regionach lochów, celem pokonania rozmaitych bestii i zdobycia strzeżonych przez nie skarbów.

Czemu o tym wspominam? W kontekście wcześniejszych produkcji, w których na pierwszym planie była przygoda, przerażające potwory, wielkie bitwy i niezwykle skarby, **Lords of Waterdeep** mocno zaskakuje, okazując się tytułem zupełnie niepodobnym do poprzedniczek i szerzej ujętej gamy produktów z logo **D&D**. Jest to bowiem gra wyraźnie zainspirowana planszówkami w europejskim stylu, zarówno

od strony mechanicznej, jak i użytych w zestawie komponentów. WotC wkroczyło więc na grunt zupełnie sobie obcy, wydając grę, której akcja toczy się w mieście, a gracze wznoszą budynki, czerpią z nich profity, bogacą się, zyskują przywileje, a wszystko po to, by w trwającej niespełna godzinę rozgrywkę zgromadzić jak najwięcej punktów. Nie ma tutaj plastikowych figurek, nie ma rzutów kostkami, jest za to sporo drewnianych znaczników w różnych kolorach i kształtach, mechanika zaś wymaga chłodnych kalkulacji i podejmowania optymalnych decyzji. Jedno jest pewne: czegoś takiego wśród planszówek D&D jeszcze nie było.

Można sobie także zadać pytanie: cóż gra o rozwoju miasta może mieć wspólnego z przygodową konwencją **Dungeons & Dragons**? Tutaj wiele zdradza sam tytuł gry: akcja dzieje się w Waterdeep, jednej z najbardziej znanych metropolii najbardziej znanego uniwersum D&D, jakim niewątpliwie są Zapomniane Krainy. Gracze wcielają się tutaj w tytułowych lordów, rywalizujących o wpływy w mieście (obrazowane przez zgromadzone punkty). By nie zabrakło elementów charakterystycznych

nych dla D&D, prócz wznoszenia budowli, kontroli i czerpania profitów, ważnym elementem rywalizacji jest wykonywanie rozmaitych zadań poprzez werbowanie drużyn poszukiwaczy przygód. Pod typowe, sprawnie działające mechaniczne tryby, nieprzesadnie wymagającej, ale też niebanalnej eurogry podczepiono więc znane z wielu innych publikacji uniwersum fantasy, a całość (jak to zwykle w przypadku WotC bywa) pięknie wydano, serwując nam niezwykle hybrydę. Fani D&D, jak i wielu eurograczy, spoglądają na nią nieufnie, aczkolwiek z niemałym zainteresowaniem. Czy ten eksperyment się powiodł?

Gra wydana jest znakomicie: zapakowana w duże, solidne pudło, wewnątrz którego znajdziemy rewelacyjną plastikową wypraskę. Wszystkie elementy zestawu mają tutaj swoje miejsce, nie ma ryzyka, że wymieszają się ze sobą, co wydłużyłoby czas przygotowań do rozgrywki. Wspomnianą wypraskę wykonano z nienaganną starannością, dbając nawet o takie drobiazgi, jak odpowiednio wyprofilowane dno pomiędzy przegródkami dla talii kart, by wygodniej wyciągało się je z pudełka.

Na elementy gry składa się duża plansza przedstawiająca mapę Waterdeep, 170 rozmaitych tekturowych żetonów, 121 kart, 133 drewniane znaczniki w różnych kolorach i kształtach oraz 5 plansz graczy. Wszystkie elementy wykonano bardzo starannie, solidność wykonania i szata graficzna nie budzą najmniejszych zastrzeżeń.

Wspomniane wcześniejsze gry planszowe z logo D&D krytykowane były za szatę graficzną kart, a konkretnie za ich niezwykle oszczędną formę i brak ilustracji.



Lords of Waterdeep wypada pod tym względem zdecydowanie lepiej.

Instrukcję stanowi broszura w formacie A4 licząca 24 strony, przy czym reguły gry opisane są na zaledwie dziesięciu, bogato zilustrowanych, resztę zaś stanowią dodatki z opisem działania budynków oraz informacjami o występujących w grze postaciach. Reguły **Lords of Waterdeep** są bardzo proste i intuicyjne, opanowuje się je niezwykle szybko, co także ułatwia bardzo dobrze napisana instrukcja.



Przygotowanie do rozgrywki nie trwa zbyt długo. Każdy z graczy otrzymuje planszę prezentującą jego frakcję oraz losuje kartę lorda, w którego się wcieli. Wybór frakcji wiąże się wyłącznie z kolorem używanych znaczników, nie daje natomiast żadnych specjalnych opcji, które różnicowałyby możliwości uczestników rywalizacji. Natomiast każdy z występujących w grze lordów dysponuje jedną specjalną zasadą, która wpływa na liczbę zgromadzonych na koniec rozgrywki punktów. Karty wylosowanych lordów pozostawiamy zakryte przed rywalami aż do końca gry, dzięki czemu mogą się oni jedynie domyślać, za co na koniec gry otrzymamy dodatkowe punkty.

Kart lordów jest jedenaście, co przy losowaniu przez dwóch do pięciu graczy daje sporo możliwych kombinacji. Niestety zasady specjalne opisane na tych kartach są mało zróżnicowane: jeden z lordów na koniec gry otrzymuje dodatkowe punkty za każdy kontrolowany budynek, wszyscy pozostali zaś dostają premię punktową za wykonane podczas gry zadania określonych typów. Tak niewielkie zróżnicowanie specjalnych reguł ma swoje złe i dobre strony. Zła jest oczywiście taka, że granie każdym z lordów oparte jest o podobny schemat, dobra zaś polega na tym, że jeżeli dobrze obserwujemy poczynania rywali, stosunkowo łatwo jest podczas rozgrywki wydedukować, za co dostaną bonusowe punkty i starać się im w tym przeszkodzić. Ogólnie jednak zdolności specjalne graczy nie są najmocniejszą stroną **Lords of Waterdeep**: identyczne frakcje, mało zróżnicowani lordowie, a do tego niekiedy wylosowany układ sprawia, że szanse graczy nie są równe – o tym niżej.

Każdy z graczy dysponuje kilkoma agentami, a każdy z nich pozwala wykonać w turze jedną akcję. Sprowadza się to do wysłania agenta w jedno z miejsc w Waterdeep i w konsekwencji pozyskania pewnych profitów (odwiedziny pewnych budynków pozwalają werbować poszukiwaczy przygód określonego typu, w innych zarabiamy pieniądze, w jeszcze innych pozyskujemy karty itd.). Na planszy znajduje się dziewięć budynków oraz dziesięć pól, na których gracze podczas gry będą mogli wzniesć kolejne budowle. Podczas rozgrywki dostępne są trzy rodzaje budynków, które można wzniesć ponosząc odpowiedni koszt. Stawianie nowych budowli zwiększa repertuar dostępnych opcji nie tylko dla fundatora, lecz także dla pozostałych graczy. Budowle wzniesione podczas gry różnią się od tych dostępnych od samego początku, ponieważ oznaczone są herbem frakcji, która dany obiekt wniosła. Fani eurogier znajdą tutaj wiele elementów znanych z innych planszówek: aktywowanie budynków poprzez rozdysponowanie posiadanych agentów, obiekty kontrolowane przez jednego gracza, z któ-

rych mogą korzystać wszyscy pozostali uczestnicy zabawy (ale właściciel otrzymuje za to pewne profity), a także rosnąca z każdą turą wartość budynków, których nikt nie wybrał – to wszystko są elementy mało nowatorskie, ale sprawdzone, lubiane i dobrze działające.



Jak wspomniałem, za wzniesienie budynku trzeba zapłacić złotem, ale później może to zaowocować zarobkiem, gdy inni postanowią z tego budynku skorzystać. Wysyłanie agentów w różne miejsca owocuje zaś przyływem złota, poszukiwaczy przygód oraz kart. Poszukiwacze przygód reprezentowani są przez drewniane kostki w różnych kolorach (przedstawiające wojowników, łotrzyków, czarodziejów oraz kapłanów). Karty to zadania oraz intrygi. Nowe zadania wybieramy sami spośród czterech dostępnych w danym momencie i umieszczamy je odkryte w naszym obszarze gry, natomiast karty intryg ciągniemy z zakrytego stosu i trzymamy na ręku w tajemnicy przed rywalami.

Rozgrywka trwa osiem rund, a jej celem jest zgromadzenie jak największej liczby punktów. Podstawowym i najważniejszym sposobem ich zdobywania jest wykonywanie zadań opisanych na wybranych przez nas kartach. Każda karta zadania dokładnie

określa, jaką drużynę poszukiwaczy przygód musimy pozyskać, niekiedy konieczne są także wydatki w złocie. Opłacenie tych wymagań oznacza realizację zadania, a więc otrzymanie odpowiedniej nagrody (również opisanej na karcie: najczęściej są to punkty, czasem także inne zasoby). W grze występują także zadania, których realizacja do końca gry oddaje do naszej dyspozycji jakąś specjalną regułę.

Zadania dzielą się na pięć typów, w zależności od tego, czy wiążą się z wojną, machlojkami, handlem, wiedzą tajemną czy wiarą. W zależności od tego, jakiego lorda wylosowaliśmy na początku gry, zazwyczaj dwa typy zadań interesują nas najbardziej, gdyż na koniec rywalizacji otrzymamy za nie dodatkowe punkty. Oczywiście inni gracze szybko zauważą, jaki typ wyzwań szczególnie nas interesuje, niekiedy możemy więc próbować blefować. Jednak jak wspomniałem wcześniej, losowanie lordów może zaowocować tym, że podczas rozgrywki jednym graczom będzie trochę łatwiej, może się bowiem okazać, że trzech graczy musi ze sobą rywalizować o zadania określonego typu, podczas gdy czwarty dostaje bonusy za misje, które nikogo innego nie interesują. Przyznam jednak, że nie odczułem, by element ten szczególnie mocno wpływał na balans rozgrywki.

Założenia są więc proste: pozyskujemy zadania, gromadzimy odpowiednich poszukiwaczy przygód, by je wykonać, po czym inkasujemy nagrody. Dochodzą do tego wspomniane już karty intryg, które mamy na ręku i w różnych sytuacjach możemy zagrywać, natychmiast stosując się do zawartych na tychże kartach instrukcji. Mimo iż talia intryg liczy aż pięćdziesiąt kart, ich działanie jest oparte o prosty, wspólny schemat. Są trzy rodzaje intryg: zdolności, ataki oraz wymuszone zadania. Zagranie zdolności natychmiast daje nam pewną korzyść, niekiedy także jakieś mniejsze profity zyskują inni gracze. Ataki sprawiają, że wszyscy pozostali lub jeden, wybrany przez nas gracz ponosi jakąś stratę w swoich zasobach. Zadania przymusowe zagrywa się wybranemu rywalowi – musi on wykonać to zadanie, nim będzie mógł zająć się jakimkolwiek innym. Karty in-

tryg są istotnym elementem rozgrywki **Lords of Waterdeep**, poszerzają ilość dostępnych graczom opcji, a przede wszystkim dodają do rozgrywki niemałą dawkę interakcji, której tak często brakuje w podobnych planszówkach. Stwarzają także pewną namiastkę sojuszy, można bowiem iść na układy, wspierać jednego z graczy, konsekwentnie przeprowadzać ataki w innego (zwykle tego, który w naszej ocenie jest bliższy wygranej).

Wrażenia z rozgrywek **Lords of Waterdeep** wyniosłem bardzo pozytywne. Tej gry nie trzeba się długo uczyć, działanie wszystkich budynków jest proste i intuicyjne, podobnie reguły realizacji zadań i zagrywania intryg. Sama rozgrywka jest dynamiczna i bez przestojów. Gra dobrze się skaluje, losowe elementy bardziej różnicują kolejne partie, niżli w jakikolwiek sposób faworyzują jednego z uczestników. Biorąc pod uwagę satysfakcję z rozgrywek i świetne wydanie, niemałą cenę produktu uważam za uzasadnioną. Płacimy sporo, ale od razu widzimy za co.

Mechanicznie **Lords of Waterdeep** sprawuje się bez zarzutu. Jeżeli miałbym wskazać na jakieś minusy, przychodzą mi do głowy dwie rzeczy. Po pierwsze, od strony mechanicznej gra jest dość mocno wtórna (dla wielu graczy będzie to zupełnie nieistotne). Bardzo dobrze czerpie ze sprawdzonych wzorców, nie dodając od siebie żadnych, szczególnie błyskotliwych i oryginalnych smaczków. Drugi zarzut, nieco bardziej poważny, to oddanie przez mechanikę przewodniego tematu gry, jakim są intrygi i spiski w bezpardonowej walce o władzę w mieście. Skłamałbym, mówiąc, że grając w **Lords of Waterdeep** nie da się poczuć klimatu Miasta Wspaniałości. Wysyłamy swych ludzi to tu, to tam, wykonując zadania, angażujemy się w sprawy miasta, eliminując jego wrogów i zawierając ważne sojusze, oprócz tego werbuujemy poszukiwaczy przygód do realizacji naszych prywatnych celów, jak przenikanie szpiegów do zamku Waterdeep czy sięgnięcie po zaginione kosztowności. Karty intryg nie do końca jednak są w stanie oddać ostrą rywalizację o władzę. Można sobie nawzajem przeszkadzać, brakuje jednak spiskowa-

nia w dosłownym tego słowa znaczeniu, ukrytych sojuszy i zdrad w najmniej oczekiwanych momentach – elementów, które są bardzo pożądane w grze podejmującej taką tematykę. Nie zmienia to oczywiście faktu, że **Lords of Waterdeep** to bardzo solidna, nienagannie działająca eurogra w dedekowych szatach – eksperyment Czarodziejów z Wybrzeża, który w moim odczuciu dał nadszpodziewanie pozytywny rezultat.



Plusy:



Wysoka jakość komponentów



Rewelacyjna wypraska



Świetna szata graficzna



Sprawnie działająca, intuicyjna mechanika



Dobrze się skaluje



Dobrze napisana instrukcja

Minusy:



Brak specjalnych zdolności frakcji



Niezbyt przemyślane zdolności specjalne lordów



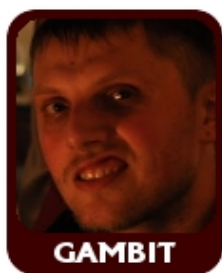
Jak na tematykę gry, trochę za mało tu blefowania i spisków

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 12+

Czas gry: ok.60 minut Cena: 189,95zł

Labyrinth: The Paths of Destiny

Którędy do wyjścia?



Labirynt. Uwięziona grupa śmiałków. Jedno wyjście. Zwycięży ten, który jako pierwszy wydostanie się ze śmiertelnej pułapki. Ileż to gier planszowych powstało już na bazie tego schematu? Teraz dołącza do nich ko-

lejna pozycja, zatytułowana **Labyrinth: The Paths of Destiny**.

Idea gry jest prosta i znana, dokładnie taka, jak opisałem powyżej. Grupa śmiałków (od dwóch do sze-

ściu), budzi się w tajemniczych celach. Tuż za drzwiami celi każdy z nieszczęśników widzi klucz. Ich zadaniem jest dostanie się do centrum labiryntu i wyjście na wolność. Na ich drodze stoi jeden potężny Strażnik, któremu niemal nie sposób uciec, gdy spotka się go w korytarzu. Potworów brak, za to za przeciwników mamy innych graczy, a oni potrafią być nieraz gorsi od każdego monstrum, jakie mogłoby się znaleźć w zapomnianym przez bogów labiryncie.

Mechanika gry jest w ogólnych założeniach banalna. Gracze budują labirynt z sześciokątnych kafelków. Jedynymi stałymi elementami są cele graczy na obrzeżach budowli, pola z kluczami i pole centralne z wyjściem. Gracze muszą do niego dotrzeć, mając przy sobie klucz, ponieważ inaczej nie otworzą drzwi wyjściowych. Każdy gracz ma pole z kluczem zaraz przy swoim polu startowym, jednak zasady mówią, iż nie można podnieść klucza z pola przed własną celą. Trzeba iść po inny.

Każdy z graczy ma w trakcie swojej tury do dyspozycji dwie akcje. Może je spożytkować na różne sposoby – do wyboru jest rozbudowa labiryntu, ruch, wyłożenie pułapki, poruszenie Strażnikiem, atak, bieganie po mostach (to jest ciekawa sprawa), czy w końcu odpoczynek. Oczywiście na niektóre czynności trzeba wydać jedną akcję, a na inne dwie.

Interesująco wygląda sprawa poruszania się. Labirynt jest budowany z kafelków przedstawiających sekcje korytarze. Dokładanie kafelków nie jest szczególnie trudne, gdyż każdy pasuje do każdego. Jedynie, na co trzeba uważać, to żeby zawsze z każdego miejsca dało się dotrzeć do pola z wyjściem. Nie można tworzyć odizolowanych „wysepek” zamykając w nich pionki innych graczy. Ciekawą sprawą jest to, że labirynt nie jest „płaski” – na niektórych kafelkach znajdziemy korytarze biegnące jeden nad drugim. Daje to ciekawe możliwości: postacie mogą wspinać się na wyższe ścieżki, a także schodzić – lub zeskakiwać – na niższe. Jest to również istotne z punktu widzenia kilku innych zasad, gdyż w grze ważny jest fragment korytarza (czyli kawałek ścieżki

narysowany na kafelku), a nie fragment labiryntu, czyli sam kafelek. Rozpatrywanie pułapek, ataki, spotkania ze strażnikiem – wszystko to rozgrywa się właśnie w korytarzu, a nie w obszarze labiryntu.



Właśnie, pułapki. W **Labyrinth: The Paths of Destiny** jest to jeden z dwóch sposobów na oddziaływanie graczy na siebie. Poświęcając jedną akcję, gracz może zastawić pułapkę w dowolnym korytarzu (o ile nie ma już tam innej pułapki). Pułapka taka czeka cierpliwie i oddziałuje na każdego gracza, który na nią trafi. Każdego, czyli również tego, który ją zastawił. Dodatkowo pułapki nie są jednorazowe – po aktywacji zostają tam, gdzie je umieszczono.

Drugi sposób interakcji to atak. Kiedy piosnki spotkają się w ciasnym korytarzu, gracze mają szansę na zainicjowanie ataku w momencie spotkania, a potem gracz, którego tura właśnie trwa, może atakować, dopóki ma akcje do wydania. Udane ataki odbierają ofierze punkty życia, a gdy te spadną do zera, nie-szczęśnik wraca na start, zostawiając na polu, gdzie został pokonany, jeden z posiadanych kluczy.

No właśnie, klucze. Aby wygrać, trzeba dojść na środek labiryntu z kluczem w kieszeni. Aby zmniejszyć szanse innych graczy, można zebrać więcej niż jeden klucz, mocno utrudniając innym śmiałkom osiągnię-

cie wolności. Oczywiście trzeba liczyć się z tym, że jeśli weźmiecie więcej niż jeden klucz, możecie stać się celem numer jeden dla osoby, dla której tego przedmiotu zabrakło. Ponadto nie zawsze jest sens biegać i podbierać innym graczom klucze. Bywa, że zebranie jednego dla siebie, a potem jak najszybszy bieg do wyjścia jest najlepszą taktyką.



Pozostaje jeszcze kwestia Strażnika, kontrolowanego przez graczy. Jego zadaniem jest pilnowanie, aby więźniowie labiryntu za bardzo się nie rozłazili po podziemiach i siedzieli w celach. Dlatego kiedy spotka jakiegoś „uciekiniara,” wrzuca go z powrotem do celi. Można tego uniknąć, ale jest to piekielnie trudne.

Wszelkie sytuacje sporne – ataki, pułapki czy uciezka Strażnikowi – rozwiązywane są za pomocą rzutu dwiema kostkami sześciennymi. W odpowiednich momentach gry po prostu turlamy kostkami, dodajemy lub odejmujemy stosowne modyfikatory, a wynik porównujemy z poziomem trudności rzutu.

Nie napisałem jeszcze o jednym. O postaciach. Gracze nie wcielają się w jakieś niezidentyfikowane postacie. Bohaterowie mają swoje cechy, a także zdolności specjalne: na przykład Wiedźma potrafi rzucać klątwy, które utrudniają zdanie testu przy rzutach kośćmi; Złodziej może wyciągać innym klucze z kieszeni; Architekt ma większy wybór przy budowaniu labiryntu. Wszystkich postaci jest aż dziesięć, a każda z nich ma więcej niż jedną zdolność specjalną, której może użyć w trakcie gry.

Jak się gra? To zależy od liczby graczy. Według mnie **Labyrinth: The Paths of Destiny** nie skaluje się zbyt dobrze. Wprowadzenie zasad regulujących miejsca startowe graczy w przypadku mniej niż sześciu grających nie ułatwia wszystkiego. **Labyrinth** należy do tych gier, które są fajne, gdy plansza jest „pełna”, a więc w tym przypadku z sześcioma lub pięcioma uczestnikami zabawy. Od biedy można zagrać w czwórkę – zabawa w mniejszym gronie mija się z celem. Mało graczy to spokojna i nudnawa rozgrywka. Przeszkadzanie sobie ogranicza się w zasadzie do podkładania pułapek i ewentualnego podesłania Strażnika. Przy większej liczbie śmiałków współzawodnictwo graczy jest bardziej intensywne, sięgają oni po więcej dostępnych narzędzi, pojawia się więcej pułapek, Strażnik porusza się bardziej nieprzewidywalnie, dochodzi do starć pomiędzy graczami. Tu nawet odpowiednie położenie kafelka staje się wyzwaniem. Przy sześciu graczach (a nawet przy pięciu) podbieranie kluczy też jest już niezłą taktyką, bo nadwyżka tychże jest niewielka, co wymusza pościg za złodziejem – a to jest trudniejsze niż zwyczajne omijanie pułapek w drodze do wyjścia.

Trochę szkoda, że jedynym „przygodowym” elementem gry są zdolności poszczególnych postaci. Brakowało mi w tej grze czegoś jeszcze, może kart akcji, zdarzeń losowych czy czegoś w tym stylu. Osiemdziesiąt procent zabawy to mechaniczne dokładanie klocków, poruszanie się i rzucanie kostkami. Co prawda jest to całkiem przyjemne i gra się fajnie, jednak uważam, że mogłoby być dużo lepiej.

Na koniec kilka słów o samym wykonaniu gry. Jest dobrze i niestety tylko dobrze. Tektura, z której wykonano elementy, jest odpowiedniej grubości zarówno w przypadku kart, jak i elementów planszy czy żetonów. Żeby zniszczyć jakiś element gry, trzeba by się o to postarać, więc można się nie bać przypadko-

Plusy:



Sporo negatywnej interakcji



Pomysł



Prosta mechanika



Ciekawe postacie

Minusy:



Miejskami słabo napisana instrukcja i opisy zdolności postaci



Słabe skalowanie



Niezbyt porządne wykonanie



Przydałoby się więcej elementów przygodowych

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 10+

Czas gry: 30-60 minut

Cena: 99,95zł

wego uszkodzenia kart czy kafelków. Grafiki na kartach postaci są przeciętne. Moim zdaniem ładniejsze były te, które dawno temu można było podziwiać na kartach postaci z **Magii i Miecza** – choć to sprawa gustu.

Poważna wadą gry – choć mam nadzieję, że dotyczy to jedynie mojego egzemplarza – jest kiepskie dopasowanie kafelków labiryntu. Złożenie pełnej planszy wiąże się z koniecznością wciskania ostatnich elementów na siłę. Niestety jest to moment, w którym można uszkodzić komponenty gry. Taka wpadka nie powinna przytrafić się grze, która bazuje na składaniu planszy z elementów. Na niewielki luz między elementami dałoby się przymknąć oko, ale coś takiego... Zwłaszcza że na przykład Architekt, ma zdolność obracania wyłożonych fragmentów labiryntu.

Coś nie poszło też jak trzeba przy pisaniu polskiej instrukcji oraz zdolności postaci. Miejscami są one

napisane tak enigmatycznie, że nie bardzo wiadomo, o co chodziło autorom czy też jak właściwie działa dana zdolność. Później jednak zobaczyłem, że to pierwsza chyba gra przygodowa w dorobku autorów (pozostałe to: **Arkana Miłości**, **Prawda czy Wyzwanie** oraz **Let's Play**). Może po prostu potrzeba im nieco więcej praktyki w opisywaniu i tłumaczeniu bardziej skomplikowanych mechanik.

Tak czy inaczej, spore brawa dla wydawnictwa Let's Play i projektantów **Labyrinth: The Paths of Destiny**. Dostajemy solidną grę za rozsądne pieniądze (99,95 złotych). Co prawda nie jest to tytuł, który może być „głównym daniem” planszowej nasiadówki, ale jako rozbiegówka czy coś na zamknięcie wieczoru nadaje się świetnie.



W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80

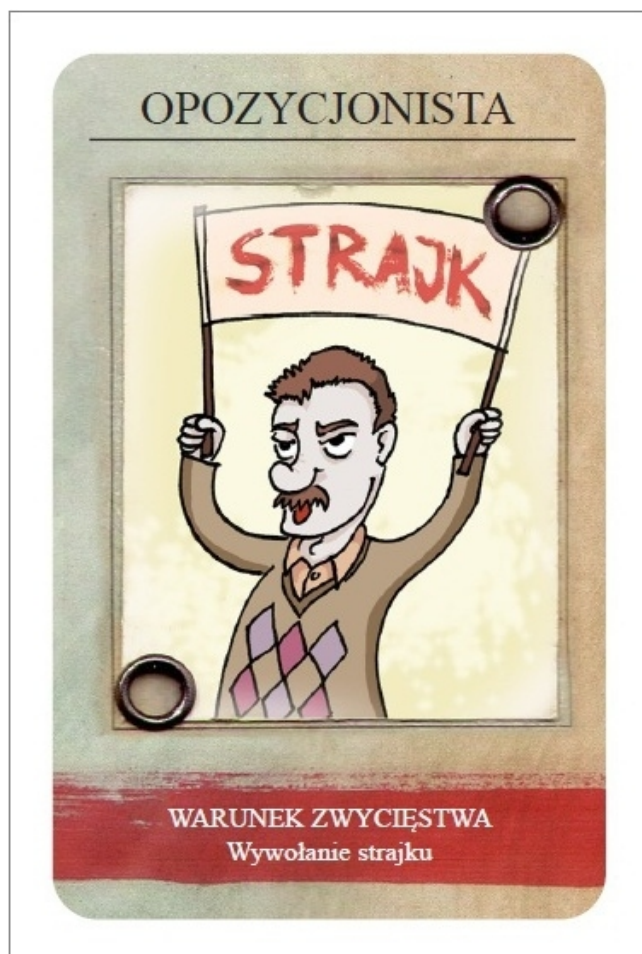
Zabawa w strajk



Gry historyczne kojarzą mi się głównie ze słynnymi bitwami, ogromnych rozmiarów planszą oraz całą masą żetonów, które przedstawiają ścierające się ze sobą podczas rozgrywki oddziały. Ogromny wpływ na ukształtowanie się takich, a nie innych

skojarzeń miał z pewnością fakt, że dorastałem – obok różnego rodzaju planszówek wydawnictwa Sfera – na grach wojennych wydawnictwa Dragon. Pamiętam również pewien związany z nimi problem, mianowicie koszmarnie długi *setup*, który niejednokrotnie zniechęcał mnie do dalszej zabawy. Pierwsze zapowiedzi **W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80** przyjąłem więc niezwykle entuzjastycznie, ponieważ osadzenie mechaniki *worker placement* w ścisłych realiach historycznych wydało mi się pomyśłem dość interesującym, łamiącym dodatkowo pewien stereotyp, który zdominował moje myślenie o historycznych grach planszowych.

W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80 traktuje o tytułowych wydarzeniach, które do historii naszego kraju przeszły pod taką właśnie nazwą. W trakcie gry uczestnicy zabawy wcielają się w role różnych pracowników lubelskiej Fabryki Samochodów Ciężarowych (FSC Lublin). Różne role wyznaczają również różne warunki dla odniesienia zwycięstwa. Partnerem Fabryki Gier Historycznych był w przypadku tej produkcji Instytut Historii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, co przełożyło się między innymi na świetny rys historyczny autorstwa dr hab. Mariusza Mazura będący doskonałym wprowadzeniem do tematyki gry. Ujmując rzecz w sposób ogólny, rozgrywka **W Zakładzie** obraca się wokół groźby wybuchu strajku. Jedną z możliwych do wylosowania ról będzie właśnie do tego dążyła, inne spróbują pokrzyżować jej szczy, pozostałe zaś skupią się wokół osiągania bardziej osobistych celów.



Przebieg rozgrywki podzielony został na trzy etapy, wyznaczane przez wylosowanie odpowiednich kart zdarzeń z talii gazety zakładowej „Głos FSC”. Karty „Głosu FSC” wpływają na rozgrywkę w zupełnie inny sposób podczas każdego kolejnego etapu gry, ułatwiając lub utrudniając wygraną graczom kontrolującym określone karty Motywów. Na pochwałę zasługuje w tym miejscu fakt, że kluczowe wydarzenia Lubelskiego Lipca, które prowadziły do rozpoczęcia kolejnych faz strajków, zostały doskonale oddane w mechanice gry i stanowią punkty graniczne dla jej kolejnych etapów. I tak na przykład wylosowanie karty „Strajk w WSK Świdnik” stanowi zakończenie pierwszego etapu gry i zarazem początek

kulminacji strajków na Lubelszczyźnie, czyli etap drugi. Co ciekawe, rozgrywka **W Zakładzie** może zakończyć się w niemalże dowolnym momencie, kiedy tylko jeden z graczy osiągnie wyszczególnione na posiadanej przez siebie karcie Motywu warunki zwycięstwa. Oczywiście karty te pozostają tajne, więc uczestnicy zabawy muszą domyślić się, jakie zadania realizują ich przeciwnicy oraz skutecznie im przeciwdziałać. Sprawia to, że kluczowe dla wygranej jest umiejętne blefowanie przy obstawianiu pól planszy oraz dobra znajomość mechanizmów gry. Dla mnie są to zdecydowane zalety tej pozycji, jednak wiele osób może uznać je za wady.

Szkopuł w tym, że karty Motywów nie zostały odpowiednio zbalansowane i osiągnięcie końcowego sukcesu za pomocą niektórych z nich jest o wiele prostsze (Przodownik pracy, Bumelant i Karierowicz muszą zebrać po jedenaście punktów określonego

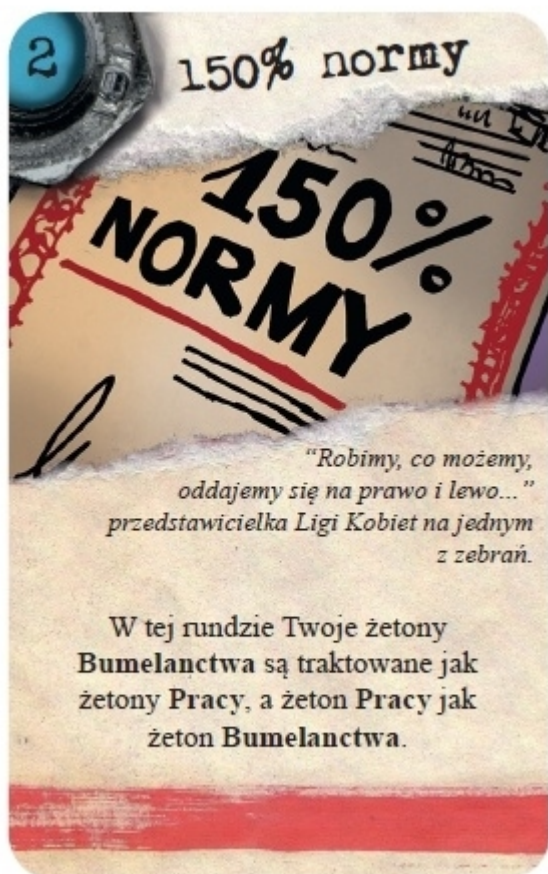
zasobu, tj. Pracowitości, Koleżeństwa lub Wazelniarstwa), niż wygrana przy pomocy innych (Dziennikarza i Opozycjonisty, którzy dążą do osiągnięcia najniższego lub najwyższego poziomu niezadowolenia wśród załogi zakładu). Najgorzej wypada pod



tym względem karta Motywu Agenta SB, który wykorzystywany jest wyłącznie w wariantcie rozgrywki pięcio- lub sześcioosobowej, a jego zadanie polega na wskazaniu gracza kontrolującego Opozycjonistę. Jest to niezwykle trudne, ponieważ Agent SB ma na to tylko trzy próby – po jednej pod koniec każdego etapu gry – i musi dodatkowo posiadać nad denuncjowanym przez siebie graczem przewagę zasobów.

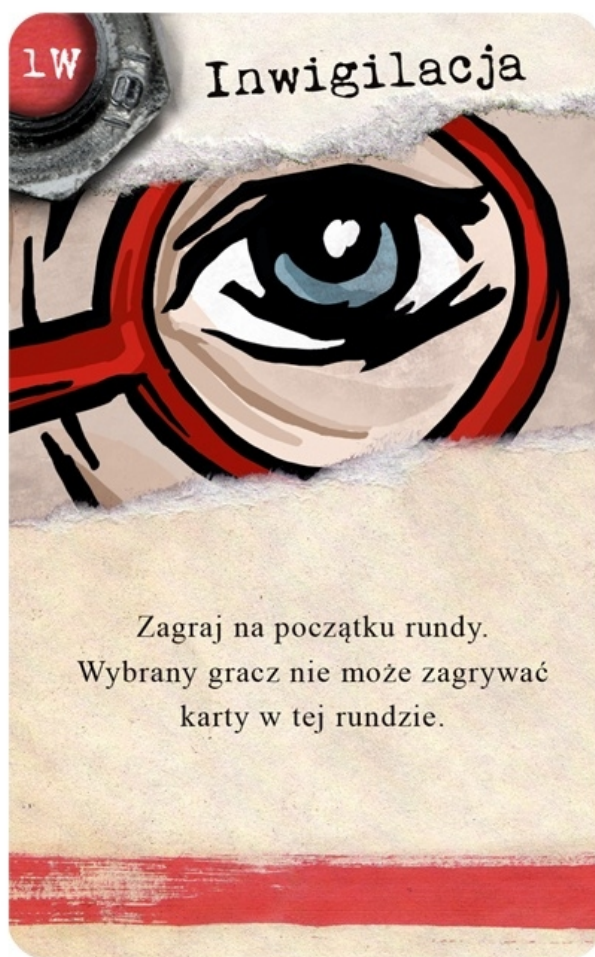
Kolejnym problematycznym mechanizmem jest jawna karta Motywu Kierownika, o której pozyskanie walczy się na początku każdej tury gry. Kierownik zapewnia kontrolującemu go graczowi dodatkowy warunek zwycięstwa – osiągnięcie wydajności zakładu na poziomie 102% – oraz pozwala na ograniczanie zysków będących udziałem innych graczy (poprzez usuwanie żetonów robotników z planszy). Podczas rozegranych przeze mnie partii bardzo czę-

sto dochodziło do sytuacji, w której ten, kto najczęściej kontrolował kartę Kierownika, wygrywał grę. Korzyści zapewniane przez nią są bowiem ogromne i jeżeli zaniedbamy zasób Nadzoru, za pomocą którego możemy ją przejąć, nasze szanse na odniesienie końcowego sukcesu spadną niemalże do zera. Myślę, że uzyskiwanie kontroli nad tak ważnym elementem gry można było rozwiązać za pomocą stałego mechanizmu licytacyjnego, a nie wprowadzać go wyłącznie w przypadku remisu pośród graczy, którzy posiadają największą liczbę punktów Nadzoru.



Sam mechanizm *worker placement* został zrealizowany w bardzo interesujący sposób. Każdy z graczy kontroluje po trzy żetony robotników, z czego tylko jeden z nich oznaczony jest na awersie znaczkiem pracy, a aż dwa symbolem bumelanctwa. Wszystkie trzy żetony umieszcza się podczas każdej tury gry

na polach planszy rewersem do góry, jednak w przypadku inspekcji danego pomieszczenia przez Kierownika (który może wskazać jedno dowolnie wybrane pole), wszystkie żetony z symbolem bumelanctwa na awersie są usuwane i nie zapewniają żadnych korzyści. Każde z pomieszczeń znajdujących się na planszy ma przypisaną zasadę specjalną, z której może skorzystać pierwsza umieszczająca na nim żeton osoba. Dodatkowo każde pole zapewnia określone profity w postaci różnych zasobów, wymiany na nie posiadanych na ręce kart Akcji lub możliwości dociągnięcia kolejnych. Niektóre pola zapewniają również obniżenie/podwyższenie poziomu zadowolenia lub wydajności zakładu.



W Zakładzie karty Akcji są typowym mechanizmem spotykanym często w przypadku tego typu gier, a ich zadaniem jest przede wszystkim ożywienie interakcji pomiędzy graczami. Część kart zapewnia korzyści osobie, która je zagrała, część utrudnia poczynania innym, kolejne zaś stanowią ochronę przed niekorzystnymi efektami lub anulują zagrana przez kogoś innego kartę. Oczywiście większość z nich ma określony koszt, który należy zapłacić za pomocą różnych zasobów. Ot, standard.

Prawdziwie kontrowersyjnym elementem gry jest natomiast jej oprawa graficzna. PRL na wesoło to konwencja, którą albo się polubi, albo szczerze znienawidzi. O gustach nie powinno się dyskutować, jednak nie da się ukryć, że część kart Akcji jest po prostu brzydka. Estetyka, która w przypadku planszy wypada dobrze, w odniesieniu do kart niestety zawodzi. A szkoda, ponieważ sam pomysł humorystycznego przedstawienia lubelskich strajków bardzo mi się spodobał. Idealnie pasuje on bowiem do znajdujących na kartach dowcipnych cytatów, które zostały zaczerpnięte z oryginalnych haseł lub wypowiedzi pochodzących z epoki realnego socjalizmu.

W Zakładzie można ocenić z dwóch zasadniczo odmiennych od siebie perspektyw. Jako historyczna gra edukacyjna jest to produkt bardzo dobry, stanowiący doskonałe wprowadzenie do tematyki wydarzeń Lubelskiego Lipca. Jako gra spod szyldu *euro*, wykorzystująca mechanikę *worker placement*, **Lubelski Lipiec '80** niestety trochę zawodzi. Dzieje się tak głównie z powodu źle zbalansowanych kart Motywów oraz niedokładnego przemyślenia sposobu pozyskiwania przez graczy karty Kierownika. Nie są to oczywiście wady, które całkowicie dyskwalifikowałyby ten produkt, wykorzystano w nim bowiem wiele naprawdę fajnych pomysłów (choćby motyw inspekcji pól planszy), jednak trzeba zdawać sobie sprawę, że dostępne są na rynku gry z lepiej przemyślaną mechaniką. Pomimo swoich wad, **W Zakładzie** to całkiem udany debiut **Fabryki Gier Histo-**

rycznych, który pokazuje, że wydawnictwo to posiada spory potencjał, aby zaskoczyć nas w przyszłości czymś niesamowitym.

Dziękujemy wydawnictwu Fabryka Gier Historycznych za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Kilka ciekawych rozwiązań mechanicznych



Świetne połączenie mechaniki z tematem historycznym



Humorystyczne wstawki na kartach



Przystępna cena

Minusy:



Słabo zbalansowane warunki zwycięstwa



Rozgrywka zdominowana przez kartę Kierownika



Brzydkie grafiki na niektórych kartach

Liczba graczy: 3-6 Wiek: 10+ Czas gry: 15-60 minut

Cena: 79,95 zł

MUNCHKIN™ 1.5
KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN
POKONAJ POTWORY • ZGARNIJ SKARBY • WYKIWAJ KUMPLI
EDYCJA ROZSZERZONA
EDYCJA POLSKA
220 KART
W TYM 50 MONET
NALEŻYCIŃSTWO
OWEN
REMY
2001

MUNCHKIN 2
WIELOSIECZNY TOPÓR
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN 3
KARDYNALNE BŁĘDY
EDYCJA POLSKA
AUTOR STEVE JACKSON
ILUSTRACJE JOHN KOVALIC
NALEŻYCIŃSTWO
OWEN
REMY
2001

MUNCHKIN 3.5
PIĘTNO ŚMIERCI
EDYCJA POLSKA
AUTORZY STEVE JACKSON ANDRZEJ HUCKARD
ILUSTRACJE JOHN KOVALIC
30 kart
nowościowy!

MUNCHKIN 4
RUMAKI DO PARKU
EDYCJA POLSKA
AUTOR STEVE JACKSON
ILUSTRACJE JOHN KOVALIC
WWW.MUNCHKIN.PL
WWW.SJGAMES.COM

MUNCHKIN
Pierwsze Trzymanie
DRZWI

MUNCHKIN
Pierwsze Trzymanie
SKARBY

BLACK MONK

WWW.MUNCHKIN.PL

STEVE JACKSON GAMES

Dobre i Złe Duchy Blefowanie z duchami



Dobre i złe duchy to gra licząca sobie już przeszło 30 lat, teraz zaś dzięki wydawnictwu Granna dostępna jest także w polskim wydaniu. Reklamowana jest jako gra strategiczna, pełna blefu i czarnego humoru albo familijna gra logiczna bez elementów losowych. Biorąc pod uwa-

gę wspomniane hasła, sukcesy gry na różnych rynkach oraz fakt, że jej reguły opisano dosłownie w kilku zdaniach, nie ukrywam, że tytuł ten bardzo mnie zainteresował. Spodziewałem się typowej gry logicznej: o banalnie prostych do wytłumaczenia regułach, ale niebanalnej, opartej na dedukcji rozgrywce. Sporo ze wspomnianych haseł okazało się bez pokrycia, a sama gra zdecydowanie nie jest tym, czym się wydawała.

Zacznijmy od wydania: jest solidne i efektowne. Trwałe pudełko, dwustronna plansza z grubej tektury, 16 plastikowych figurek duchów z niebieskimi i czerwonymi znacznikami oraz instrukcja wielkości ulotki reklamowej (trudno, żeby była większa, biorąc pod uwagę wspomnianą prostotę reguł).

Gra opowiada o duchach. Każdy z graczy kontroluje osiem z nich: cztery dobre (oznaczone niebieskimi znacznikami) oraz cztery złe (mające znaczniki w kolorze czerwonym). Duchy na planszy ustawione są w taki sposób, że nie widzimy, które duchy rywa-



la są złe, a które dobre. Na początku gry na ustalonych polach każdy z graczy rozmieszcza swoje dobre i złe duchy w dowolny sposób. Potem naprzemiennie wykonuje się ruchy, niekiedy prowadzące do zbitcia ducha rywala. Standardowo rozgrywka toczy się na planszy 6x6 kwadratowych pól, polska edycja zawiera także nieco bardziej złożony wariant z planszą złożoną z 37 pól sześciokątnych.

Gracze wykonują ruchy naprzemiennie, tak długo, aż któryś z nich osiągnie zwycięstwo. Wygrać można na aż trzy sposoby: zbić wszystkie dobre duchy rywala, stracić wszystkie złe duchy lub opuścić dobrym duchem planszę z odpowiedniego pola ze strzałką. I to są całe reguły gry.

Jak to działa w praktyce? Zerkając na hasło z pudełka o grze „pełnej blefu i czarnego humoru” natychmiast dochodzimy do wniosku, że o ile czarnego humoru nie ma tu wcale (sama tematyka jest tu mocno umowna, równie dobrze w formie gry o duchach można wydać warcaby), o tyle faktycznie blefowanie jest tu elementem dość istotnym. Na pewno bardziej istotnym niż dedukcja i strategiczne planowanie.

To że gra nie zawiera elementów losowych, nie oznacza, że brakuje w niej przypadkowości, a na drodze do zwycięstwa nie jest istotny łut szczęścia. Zbijając pionki rywala, nie mamy w zasadzie żadnych podstaw do logicznego wnioskowania, czy stoi przed nami duch zły, czy dobry. Po zbitciu kilku duchów możemy szacować na zasadzie prawdopodobieństwa (widzimy bowiem ile złych, a ile dobrych duchów już zbiliśmy). Z prawdopodobieństwa wynika jednak, że im bliżej jesteśmy osiągnięcia celu takiego jak zbitcie wszystkich dobrych duchów rywala, tym więcej będziemy potrzebowali szczęścia, by przy kolejnym biciu znowu trafić na ducha dobrego. W pierwszym kontakcie całość wygląda więc mało ciekawie.

To, co ratuje tę grę to warunek zwycięstwa polegający na ucieczce dobrym duchem z określonego pola. Można sprytnie oszacować liczbę ruchów, doprowa-

dzać do sytuacji, w której nasz rywal nie będzie stanie powstrzymać ucieczki naszego dobrego ducha, można także zmierzać do takiego pola duchem złym, chcąc zmylić rywala i skłonić go do zbitcia (co także po części przybliży nas do zwycięstwa).

Biorąc pod uwagę przypadek, blef i dedukcję, tej ostatniej w **Dobrych i złych duchach** jest najmniej. Każdy, kto rozważa zakup tego produktu jako pozbawionej losowości, abstrakcyjnej gry logicznej raczej się rozczaruje.

Produkt świetnie sprawdza się jednak jako lekka gra familijna dla dwóch osób, gdzie na drodze do zwycięstwa trzeba trochę pokombinować, ale przede wszystkim mieć odrobinę szczęścia i nie dać się oszukać. Gra jest ładnie wykonana i prosta do opanowania, a sama rozgrywka przebiega szybko i potrafi wciągnąć.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Proste reguły i fajny pomysł



Ładne wydanie



Dwie wersje planszy

Minusy:



Za mało dedukcji, za dużo zgadywania „w ciemno”

Liczba graczy: 2 Wiek: 8+ Czas gry: 15-20 minut

Cena: 59,95 zł

Famiglia Zostań bossem!



JASKIER

Wrocławskie wydawnictwo Lacerta, kojarzone było jak dotąd z grami w dużych pudełach, tytułami z czołówki światowego rankingu, szczególnie cenionymi przez regularnie grających planszomaniaków. Ty razem jest inaczej. **Famiglia** to prosta i krótka karcianka pomysłu Friedemanna Friese, autora takich hitów, jak: **Wysokie Napięcie**, **Wysokie Napięcie: Zostań Menadżerem** czy też **Fauna**.

Muszę przyznać, iż do partii **Famigli** siadałem bez większej podnieci, gdyż nie jestem jakimś szczególnym fanem tego autora, a ponadto gra nie wywoływała we mnie większych emocji. Klimat werbowania mafii, wyrysowany zaledwie na 60 kartach, wydawał się nie do osiągnięcia (i faktycznie w **Famigli** chyba nie do końca o klimat chodzi, a raczej o ciekawy mechanizm). Z drugiej strony wiedziałem, iż ów

autor potrafi zaskoczyć i stworzyć przyjemną i regrywalną pozycję. Znośna cena tej ładnie wydanej gry (bardzo przypadły mi do gustu grafiki na kartach) spowodowała, że szybciotko nowa pozycja Lacerty wylądowała w szafie z moimi grami. Od razu oznajmiam, że było warto.

Bardzo ładny wygląd **Famiglia** to standard wydawnictwa. Grafiki na kartach gangsterów utrzymane są w komiksowej stylistyce i są różnorodne. Jedyną wadą dla lubiących porządek w swoich grach może być to, że karty (jak to w grach oryginalnie wydanych przez 2F Spiele bywa) mają dosyć niekonwencjonalny rozmiar – ani duże, ani małe. Karty są stosunkowo wysokie, jednak nieszczególnie szerokie. Obstawiam, że nie da rady oprawić ich w koszulki. Instrukcja została dobrze napisana, a pudełko jest wytrzymałe, a swymi rozmiarami przypomina serię karcianek firmy G3, takich jak **Packa na Muchy** lub **Fasolki**.

Mechanicznie **Famiglia** jest grą wyróżniającą się – powiedziałbym, że jest więcej niż bardzo dobra. Nie dość, że wypełnia sporą lukę w sferze gier typu **Zombiaki** (czyli dwuosobowych, szybkich i wysoce regrywalnych karcianek), która nie należy do szczególnie obszernych. Co więcej, **Famiglia** serwuje znakomitą i dosyć świeżą mechaniką opartą na zarządzaniu kartami.

W grze wyróżniamy cztery typy kart – rodzin gangsterskich: karty niebieskie (kasjerzy), karty żółte (brutale), karty niebieskie (najemnicy) i karty czerwone (la famiglia). Karty w każdym z kolorów przyjmują wartości od 0 do 4. Partię rozpoczynamy, posiadając kartę o wartości 0 w każdym z kolorów. Jaki jest cel zabawy? Zdobywać karty o jak najwyższych wartościach, gdyż to one przyniosą nam na koniec rozgrywki najwięcej punktów zwycięstwa, a w końcu to właśnie o nie walczymy w tej grze.

Karty będziemy werbować z ulicy, czyli z przestrzeni na środku stołu (na starcie kładziemy tam 6 losowych, odkrytych kart). W pierwszym ruchu gracz

musi dobrać jedną z kart o wartości 0 z dostępnych na ulicy. Jeśli żadnej takiej karty nie ma, to odrzuca kartę wyższą i dokłada tyle nowych kart na ulicę, ile wynosiła wartość odrzucanej karty. Gdy gracz dobierze jedną z kart z ulicy, przychodzi pora na ruch przeciwnika. Z czasem gracz ma już na ręce pewne pary w kolorach (np. 2 niebieskie zera). Para w tym samym kolorze upoważnia do zabrania z ulicy karty w tym samym kolorze, ale o wyższej o jeden wartości (np. para niebieskich zer upoważnia do wzięcia niebieskiej jedynki z ulicy). W tym celu pokazujemy przeciwnikowi, że mamy na ręce parę, jedną z kart z pary zagrywamy do obszaru przed sobą, drugą zostawiamy na ręce, a kartę dobieraną z ulicy również bierzemy na ręce.

Karty zielone, żółte i niebieskie o wartościach wyższych od 0 posiadają pewne specyficzne i bardzo przydatne zdolności. Karty zielone mogą działać jako jokery przy zdobywaniu nowych kart z ulicy (przyjmują inne kolory), karty niebieskie pozwalają zamieniać karty z ręki z kartami wcześniej zagranyymi do obszaru przed sobą, karty żółte zaś obniżają wartość zdobywanych kart, przez co łatwiej jest zbierać nowe karty z ulicy. Zdolności specjalne wykorzystujemy przed lub w trakcie dobierania karty z ulicy. Umiejętne ich wykorzystywanie jest w tej grze kluczem do zwycięstwa. Warto dodać, że karty czerwone, choć pozbawione zdolności, są szczególnie przez graczy pożądane, gdyż przynoszą najwięcej punktów zwycięstwa. Gra kończy się, gdy talia wyczerpie się po raz drugi, wówczas gracze podliczają wszystkie zdobyte karty (zarówno zagrane na stół, jak i na ręce). Zwycięża ta osoba, która zebrała najwięcej punktów zwycięstwa.

Famiglia mnie zauroczyła. Wystarczy wspomnieć, że przez około miesiąc zagrałem w nią ponad 20 razy. Regrywalność tego tytułu jest bardzo duża, niejednokrotnie zdarzało mi się mieć ochotę nawet na cztery partie jedna po drugiej. Gra jest ponadto dynamiczna i cechuje się sporą dawką interakcji. Jest również, jak to bywa w tego typu grach, losowa, jednak partie, w których losowość całkowicie pokrzy-

żuje szyki jednemu z graczy, nie zdarzają się na szczęście często. Mechanika jest elegancka, a wszystko ze sobą znakomicie się zazębia i śmiga aż miło. Całość pozbawiona jest milionów dodatkowych drobiazgów (właśnie testuję **Pupili Podziemi** i gdy mam dosyć grzebania w instrukcji, natychmiast relaksuję się **Famiglia**). Pewną wadą gry jest to, że do rozegrania partii potrzeba sporo miejsca (masa kart rozłożonych na stole). W przypadku gry kieszonkowej jest to spore ograniczenie – nie zagramy w nią ani w pociągu, ani w samolocie, ani na plaży (bo karty nam zwyczajnie zwieje).

Jeśli jednak poszukujecie znakomitej, dwuosobowej karcianki to z czystym sercem polecam **Famiglię**. Choć początkowo szczególnie osoby niegrające w planszówki mogą mieć problem z załapaniem co i jak, to szybko wszystko staje się jasne. Polecam. Dawno nie grałem w tak dobrą grę dwuosobową.



Plusy:



Ładnie wydana



Dynamiczna, elegancka mechanika



Ciekawa interakcja oparta na podbieraniu i wyrzucaniu z ulicy kart przydatnych przeciwnikowi

Minusy:



Karty w niestandardowym rozmiarze



Zajmuje sporo miejsca

Liczba graczy: 2 Wiek: 10+ Czas gry: ok.30 minut

Cena: 39,95 zł



www.facebook.com/grannagry/

Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



MEMINO

www.granna.pl



PUZLINO

Wojny edycyjne

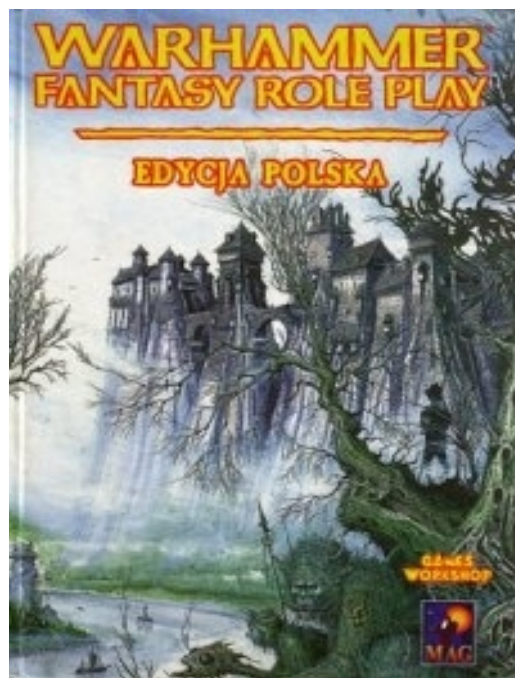


SHADENC

Termin „wojny edycyjnej” nie jest powszechnie kojarzony w polskim światku fanów gier fabularnych. Konflikty między miłośnikami konkretnych wersji różnych systemów nigdy nie były tak ostre, jak np. między graczami **WFRP** i **D&D**. Nie mieliśmy zresztą wielu gier, które istniałyby w Polsce na tyle długo, by doczekać się nowych wydań – wspomniane **Warhammer** oraz **Dungeons & Dragons**, **Świat Mroku** oraz **Zew Cthulhu** to w zasadzie wszystkie systemy z więcej, niż jedną edycją w języku polskim. Sytuacja zmieniła się nieco w momencie ujawnienia informacji o planowanej przez Wizards of the Coast nowej wersji najstarszej gry fabularnej, zatytułowanej **D&D Next**, reklamowanej m.in. jako system, który ma właśnie zakończyć „wojny edycyjne” oraz pogodzić fanów różnych wydań **Dungeons & Dragons**.



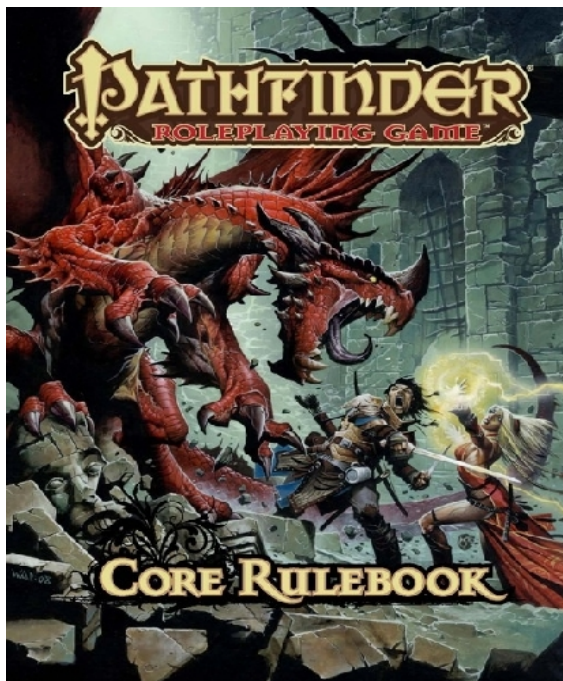
Jednym z ważniejszych powodów pojawiania się kłótni na temat edycji gier fabularnych są świat oraz zasady nowszych wydań. Zagorzałym fanom wcześniejszej wersji nie pasują zmiany w aktualizacji, za to osoby, które zawiodły się na starej edycji, z otwartymi ramionami witają nową. Mowa tu oczywiście o systemach z mocno zmodyfikowanymi mechanikami i światami, gdzie czasami trudno dopatrzeć się punktów wspólnych, z wyjątkiem logo. Nikt rzecz jasna nie każe graczom od razu przetrząsnąć się ze starszej wersji gry na nową, jednak promocja oraz zamknięcie linii wydawniczej poprzedniej edycji dość mocno zachęcają do zakupu. Wydatku, który często okazuje się być niepotrzebny.



Nowe nie znaczy lepsze...

Wydawnictwom – nie bez powodu – zależy, by wznowienie jakiejś gry fabularnej było od razu uznane za objawienie. Przez promocję, darmowe materiały, wersję demo czy pokazy na konwentach (to ostatnie niekoniecznie w Polsce) starają się prze-

konać fanów do swojej wizji systemu i przy okazji przyciągnąć jak najwięcej nowych osób, niezwiązanych dotychczas z daną grą. Czasami za nową edycję biorą się ludzie niemający zbyt wiele wspólnego ze wcześniejszymi – owocuje to nierzadko diametralnie odmienną wizją niż oryginał. Niekoniecznie lepszą.



Nie dzieje się nic złego, gdy autorzy otwarcie przyznają (i ma to pokrycie w faktach), na jakiej bazie projektowali zasady, jak dużą część wspólną ma z poprzednim wydaniem oraz dla kogo jest tworzony ten system. Gorzej, gdy sugerują ulepszoną wersję, a w rzeczywistości jest to coś zupełnie innego, co łączy z oryginałem wyłącznie tytuł oraz kilka mniej ważnych elementów. Doskonałym przykładem jest tutaj **D&D i Pathfinder**. Po ukazaniu się czwartej edycji **Dungeons & Dragons**, wywracającej ustalony przed laty porządek do góry nogami, z gry w 4ed zrezygnowało tak wielu graczy, że obecnie to dzieło Paizo jest najlepiej sprzedającym się RPG. Błąd ten oczywiście został dostrzeżony przez Wizards of the Coast, ciężko jednak stwierdzić czy fani uwierzą w mocno promowaną uniwersalność **D&D Next**.

Wojny edycyjne są też związane z **WFRP**. Choć druga edycja była mechanicznie dość podobna do pierwszej, zebrała solidną porcję krytyki od fanów „jedynek” za świat – konkretnie za sprzężenie realiów RPG z settingiem gry bitewnej. Wydana w pudełku „trójka” przepełniła czarę goryczy: wysoka cena, niezwiązana z pierwowzorem mechanika, świat wciąż mocno związany z **WFB**... Ciężko nie przyznać przynajmniej części racji osobom twierdzącym, że pierwsze i trzecie wydanie **Warhammera** łączy jedynie dekoracje.

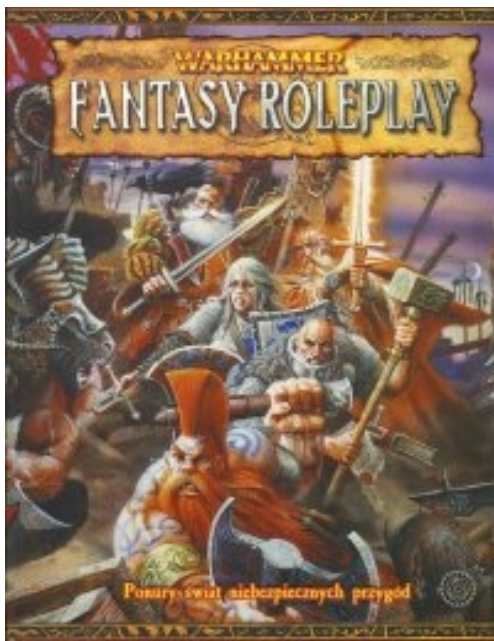
Retrogaming

W ostatnich latach coraz głośniej dają o sobie znać fani pierwszej edycji D&D oraz innych RPG sprzed lat (jednak o tych pierwszych w Internecie słychać najwięcej). Choć przedstawiane przez nich argumenty przeciw współcześnie projektowanym systemom niekoniecznie muszą być trafne, mają wiele racji względem bezsensownego akceptowania wszystkich nowych produkcji, niezależnie od jakości, jaką przedstawiają. Gry fabularne ewoluują, jednak nie można obiektywnie stwierdzić czy zmiany te są zmianami na lepsze – zwłaszcza że RPG w dużej mierze opiera się na gustach. Jeśli więc jakiejś grupie 3LBB („trzy małe, brązowe książeczki” – jak powszechnie jest określane pierwsze wydanie D&D z 1974 roku) zapewniają masę frajdy od 20 lat, bezsensowne byłoby zamienianie ich na inny system tylko dlatego, że jest nowszy.

...ale też niekoniecznie,
że gorsze

Nowa edycja może pojawić się po tym, jak nakład poprzedniej zostanie w całości wyprzedany, a używane podręczniki zaczną osiągać absurdalne ceny na serwisach aukcyjnych. Przykładem może być tu **Unhallowed Metropolis** – dodruk połączono z poprawkami w treści podręcznika. Oczywiście, mogą pojawić się głosy, że to próba wyciągnięcia kasy od osób posiadających pierwszą wersję, to jednak absurd. Mając możliwość włączenia poprawek (w tym

błędów wypunktowanych w erracie) lepiej by wydawca je uwzględnił, niż drukował bez nich, byle tylko gracze mieli możliwość zapoznania się z nimi bez konieczności kupowania kolejnej książki (czyli np. w formie darmowego e-booka). W taki sposób jest rozwijana linia **Zewu Cthulhu** – różnice pomiędzy edycjami 5, 5.5 oraz 6 są niewielkie. Dodatki przeznaczone do dowolnych z nich można wykorzystywać praktycznie bez problemu.

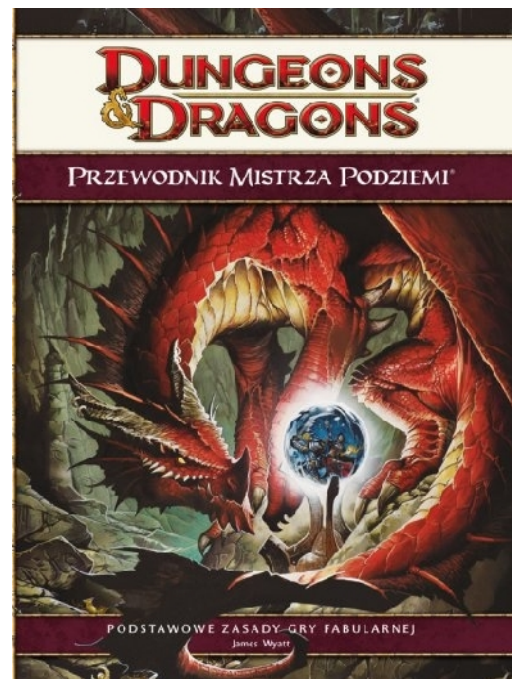


Co można poprawić w nowej edycji?

- poprawić błędy z erraty
- dodać najlepsze wycinki dodatków
- zmienić przygodę wprowadzającą
- doszlifować mechanikę
- usunąć niepotrzebne reguły
- podać lepsze przykłady stosowania zasad
- zmienić szatę graficzną (w tym skład)
- poprawić redakcję i korektę tekstu
- popchnąć czas akcji gry
- dopisać zupełnie nowe materiały

Nowa edycja = nowa gra

W przypadku systemów w dużym stopniu modyfikowanych wraz z premierą nowej edycji najlepiej jest podejść do zasad i świata tak, jakby to była zupełnie inna gra. Niekoniecznie lepsza albo gorsza, ale na pewno inna od swojej poprzedniczki. Przeniesienie schematów i taktyk ze starszej wersji systemu niekoniecznie musi być dobrym pomysłem – mechanika może być projektowana według diametralnie innych założeń, świat z przesuniętą linią czasu prezentować się zupełnie inaczej, a całość przeznaczona do innego stylu grania czy konwencji.



Najmocniej widać to właśnie przy **Dungeons & Dragons**. Prosta, zgrabna pierwsza edycja ma pewne punkty wspólne z AD&D, ale im dalej, tym systemy łączy coraz mniej. Podstawy teoretycznie pozostają takie same, ale w praktyce gra się zupełnie inaczej – nie tylko za sprawą zmian w settingu (tworzonym najczęściej w trakcie kampanii w przypadku OD&D), ale przede wszystkim kwestii mechanicznej. Inne taktyki przyjmuje mający 17 punktów wytrzymałości, 6-poziomowy wojownik w pierwszej

edycji **Dungeons & Dragons**, zupełnie inne jego kolega z **D&D 3.5** z trzema atakami w rundzie, umiemy zadać jednym z nich wystarczająco dużo obrażeń, by powalić ogra (od którego zresztą ma 2-3 razy więcej pw). Różnica w skali możliwości bohaterów bardzo mocno wpływa na decyzje podejmowane przez grupę oraz zachowanie w obliczu zagrożenia. „Starodedekowy” wojownik będzie starał się zdobyć każdą możliwą przewagę, podczas gdy ten z edycji 3.5 będzie sobie mógł pozwolić na bardziej nonszalanckie zachowanie (tym bardziej, jeśli prowadzący wziął sobie do serca sugestie autorów i projektuje walki tak, by przeciwnicy nie byli zbyt mocni w porównaniu do bohaterów). Nie da się wskazać, które rozwiązanie jest lepsze – pierwsze przypadnie do gustu fanom mniej magicznego fantasy, drugie miłośnikom epickich kampanii, z bohaterami odgrywającymi rolę podobną do roli komiksowych superherosów. Znajdzie się na pewno również grupa osób lubiących oba te style, chętna do wypróbowania obu systemów równolegle.



Podsumowanie

Gry fabularne to nie bitewniaki. Nie ma w Polsce turniejów RPG, gdzie obowiązuje konkretna edycja (zmieniająca się regularnie co kilka lat). To hobby opierające się między innymi na umiejętności dopasowania reguł gry pod swoje gusta. Czasem oznacza to kupno nowego podręcznika. Innym razem uwzględnienie dodatkowych opcji opisanych w dodatkach. Wiąże się to jednak też ze wprowadzaniem zasad domowych, szlifowaniem mechaniki tak, by wpasowała się w oczekiwania grających względem sesji.

Reguły większości RPG są znacznie bardziej skomplikowane niż gier planszowych albo bitewnych. Biorąc pod uwagę dodatki, liczba mechanicznych opcji dostępnych podczas tworzenia i rozwoju postaci albo do wykorzystania podczas konfliktów jest praktycznie nieograniczona. Skoro fanom szachów, pokera czy go wystarcza jeden zestaw reguł na długie lata, nie ma nic złego w korzystaniu z jednej edycji systemu niezależnie od tego, ile wznowień pojawiło się na rynku. Warto spojrzeć na kolejne wydania jako alternatywę, ofertę wydawcy dla tych, którzy w jakiś sposób się zawiedli na wcześniejszych publikacjach lub im się po prostu znudziły. Warto jednak również pamiętać o tym, że gracze nie mają obowiązku przesiadania się na nową edycję – najważniejsza jest dobra zabawa, a tą mogą im zapewnić zakurzone, liczące po kilkanaście lat podręczniki.



Długa droga do Kadath #8

W świecie marzeń



Szalone uniwersum wykreowane w umyśle H. P. Lovecrafta to nie tylko mroczne, zapadłe wsie nawiedzane przez Istoty z Głębin czy też stare biblioteki pełne zakurzonych tomów pełnych powodującej obłęd wiedzy. Mity Cthulhu kojarzą się przede

wszystkim z latami dwudziestymi ubiegłego wieku, z odważnymi Badaczami ryzykującymi życiem, duszami i zdrowiem psychicznym w desperackiej walce z Wielkimi Przedwiecznymi oraz służącymi im śmiertelnikami. Rzeczywistość wykreowana przez HPL to także mroczna baśń, będące odbiciem Świata na Jawie Krainy Snów – piękne, pełne niezwykle magii, fantastycznych istot, będące idealną odskocznią od mrocznej, okrutnej rzeczywistości, w jakiej przyszło żyć Badaczom Tajemnic.

Nie trzeba dogłębnych studiów nad twórczością Lovecrafta, by dostrzec, że Świat na Jawie i Krainy Snów to dwie zupełnie odrębne rzeczywistości – niby połączone (np. wpływami potężnych istot, jak

Wielcy Przedwieczni), ale w rzeczywistości oparte na zupełnie różnych podstawach. W Krainach Snów tak naprawdę nie ma miejsca dla kosmicznego horroru, dla „plugawych istot o bluźnierczych kształtach”, których sam widok sprowadza obłęd i śmierć. Prawda, w świecie marzeń można napotkać te same istoty, co na jawie, wpływają jednak na Krainy Snów nieco inaczej, niż na prawdziwą rzeczywistość. W ZC podkreślają to dodatkowo zasady, chroniące bohaterów przed śmiercią podczas fantastycznych przygód w tym ulotnym wymiarze. Karę za śmierć podczas snienia trudno porównać z trwałym obłędem lub zgonem postaci (kojarzy się bardziej z **Kronikami Narni**, niż Mitami Cthulhu)* – bohater, który zginął w Krainach, wciąż może przeżywać „normalne” przygody. Postać zamordowana w „prawdziwym” świecie ma znacznie mniejsze pole manewru – chyba że Strażnik zdecyduje się na przeniesienie kampanii do wymiaru snów, a umierającemu Badaczowi powiedzie się test Snienia.**

Alternatywnie, całe Krainy Snów można potraktować zupełnie inaczej. Niekanonicznie, przewrotnie, jednak w pewien sposób bliższe „ziemskiej” części uniwersum H. P. Lovecrafta. Strażnik Tajemnic może wykorzystać świat marzeń jako miejsce ucieczki psychicznych bohaterów, którzy popadają w obłęd. Nieistniejące, magiczne miejsce, gdzie każdy – nawet zwykły, szary śmiertelnik – może być Kimś. Tak, jak Randolph Carter albo Król Kuranos. Silnym, wyjątkowym, pewnym siebie człowiekiem, zdolnym podjąć równą walkę z nadnaturalnymi istotami czającymi się w mroku nocy. Koniec z uciekaniem, desperackimi próbami odnalezienia jakiegokolwiek szansy ratunku. W Krainach wystarczy czysta, skupiona wola – wola człowieka, przedstawiciela wyjątkowej rasy, zdolnej stworzyć osobny wymiar. Świat marzeń nie będzie niczym innym jak tworem zbiorowego obłędu, elementem łączącym urojenia wszystkich bohaterów graczy.

Przynajmniej dla Strażnika Tajemnic, bo Badacze mogą nie dowiedzieć się nigdy, że ich fantastyczne przygody miały miejsce nie w magicznej krainie,

lecz w brudnych, zapchlonych izolatkach zakładów dla psychicznie chorych.

To na pewno wredna, mniej przyjazna i w jakiś sposób niesprawiedliwa wizja. Myślę też, że również nieco bardziej wiarygodna, wpasowująca się w – bądź co bądź – wyjątkowo niesprawiedliwe względem ludzi realia świata Mitów Cthulhu. Bo trzeba też powiedzieć sobie szczerze: jak wiarygodne jest zachowanie życia i zdrowych zmysłów w obecności Azathotha? Jakim cudem zwykły śmiertelnik był w stanie wytrzymać potworność Pierwotnego, Atomowego Chaosu? Co jest bardziej wiarygodne – czyny Kuranesa czy też to, że są one wymysłem chorych, zniszczonych umysłów Badaczy Tajemnic?

Urojone Krainy Snów nie byłyby zbyt miłym miejscem. Powstałe w głowach szaleńców, stanowiłyby swoisty Czyściec, miejsce, w którym wszystko obracałoby się wokół istot, rzeczy i zjawisk darzonych lękiem przez Badaczy Tajemnic. Postać lękająca się zwierząt zostałaby zmuszona do współpracy z kotami. Bohater bojący się ciemności odbyłby podróż na ciemną stronę Księżyca. Grupie oszalełej po spotkaniu z cthonianem przysłoby wędrować po mrocznych podziemiach Krain, zapewne po terenach zamieszkałych przez dhole. Badaczom, którym nie udałoby się rozwiązać zagadki powiązanej z Mi-Go, przysłoby poznać grozę koszmarów istot z Plutona. Krainy Snów wydają się settingiem, do którego można wrzucić praktycznie wszystko – zwłaszcza we współczesnej kampanii (kiedy wizja świata marzeń z opowiadań Lovecrafta może być daleką przeszłością). Dotyczy to przede wszystkim elementów innych gier fabularnych (np. cthulhowej wersji Barsawii z 52. numeru **Rebel Timesa**). Nie jest to do końca trafiony pomysł – gracze nie odnajdą się łatwo w takich realiach (tym mocniej, im większe są różnice między mechaniką ZC a regułami z „importowanego” RPG). Bardzo łatwo mogą dojść do wniosku, że Strażnikowi kończą się dobre pomysły – skoro musi używać gotowców z innych settingów, znaczy to, że nie ma własnych. W efekcie jedna, dwie takie sesje mogą zniszczyć całą kampanię. Zniechęcona ele-

mentami **Warhammera**, **Earthdawn** czy **Eberronu** drużyna nie będzie chciała ponownie śnić.

Krainy Snów mogą stanowić świetne narzędzie w rękach Strażnika Tajemnic, trzeba jednak przypilnować, by nie uczynić z nich „alternatywnego settingu”, bajkowej odskoczni od zwykłych, mrocznych tajemnic lovecraftowskiego świata. W zasadzie nie ma nic złego w traktowaniu sennych przygód jako normalnych sesji fantasy, jeśli grupie odpowiada takie granie, jednak skoro drużyna zdecydowała się na **Zew Cthulhu**, Krainy Snów powinny być raczej koszmarem, niż marzeniem, mroczną baśnią, a nie magiczną krainą przypominającą Narnię.

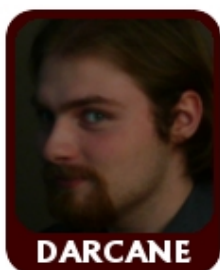
*Fragment dotyczy pewnych cech i zasad Krain Snów (opisanych w podręczniku o tym samym tytule). Bohater, który zginie w Krainach Snów śniąc (a nie przebywając tam fizycznie ciałem, np. dzięki mocy jakiegoś czaru), nie zginie, jednak jego umysł nigdy już nie może wkroczyć do tej magicznej krainy (choć wciąż może uczynić to, przenosząc się wraz z ciałem).

**Również odwołanie do specyfiki Krain Snów – bohater umierający „na jawie” może spróbować przenieść swój umysł. Wykonuje wówczas test umiejętności Śnienie. Sukces pozwala na kontynuowanie gry w Krainach (powrót oczywiście jest niemożliwy).



Deadlands: Reloaded

Pewnego razu na Dziwnym Zachodzie



Wyobraź sobie Dzikie Zachód z czasów wojny secesyjnej. Następnie do scenografii z filmów z Clintem Eastwoodem dodaj odrażające tajemnice rodem z opowiadań H. P. Lovecrafta i przesycony mistyką i złowróżb-

ną techniką nastrój **Mrocznej Wieży** Stephen'a Kinga. Kowboje i Indianie, wygrzebanicy i potwory, magia i steampunkowe wynalazki. To właśnie esencja gry fabularnej **Deadlands: Reloaded**.

Polscy fani gier fabularnych mogli zapoznać się z settingiem w 2000 roku, gdy wydawnictwo MAG wydało grę **Deadlands: Martwe Ziemie**. Popularność dzieła Shane'a Lacy Hensleya spowodowała powstanie kilku adaptacji świata gry, między innymi na mechanikach GURPS i d20. Kilka lat temu doczekaliśmy się nowej edycji, zatytułowanej **Deadlands: Reloaded** i opartej o mechanikę **Savage Worlds**. Marcową premierę wersji polskiej zawdzięczamy Wydawnictwu GRAMEL.

Bez przebaczenia

Cała gra mieści się w jednym, dwuczęściowym podręczniku, na który składają się *Przewodnik Gracza* i przeznaczony dla Mistrzów Gry *Podręcznik Szeryfa*. To łącznie 272 strony wypełnione tekstem i ilustracjami, które ogląda się z prawdziwą przyjemnością. A to dlatego, że podręcznik (w obu wersjach – zobacz ramkę) prezentuje się okazale dzięki odpowiedniej grubości, wysokiej jakości papieru i solidnemu wykonaniu. Nie bez znaczenia jest też klasyczna, choć nieco odświeżona grafika z okładki.

Co więcej, w środku znajdziemy więcej ilustracji niż piór w pióropuszu niejednego indiańskiego wodza. Grafik jest sporo, ale są to dzieła wielu twórców; prezentują zatem nie tylko różny styl, ale także nierówny poziom artystycznych umiejętności ilustratorów. Można bronić takiego rozwiązania – **Deadlands** mają do zaoferowania wiele scenografii i pozwalają bawić się w różnych klimatach. Dlatego w podręczniku znalazło się miejsce zarówno dla mrocznych grafik z horrorów, jak i obrazków rodem z okładek powieści grozowych. Jednak niektóre ilustracje są słabe: nienaturalnie powykręcane postacie, sztuczne, jaskrawe kolory i zdecydowanie zbyt

umowna kreska. Na szczęście to niechlubne wyjątki, przeważają estetyczne, szczegółowe grafiki o przyjemnej kolorystyce.

Na pochwałę zasługuje bez wątpienia pozostała oprawa graficzna **Deadlands: Reloaded**. Od tła stron, poprzez czcionkę użytą w tytułach i śródtytułach, a skończywszy na „westernowych” wypunktowaniach, wszystko w podręczniku służy do przeniesienia czytelnika w świat Dziwnego Zachodu. Ktoś mógłby powiedzieć, że to stylistyka rodem z Western City pod Karpaczem, ale **Deadlands** puszcza oko do czytelnika na tyle często, że uważam to za świadomą zabawę konwencją, a nie pretensjonalny kicz.

Tak dobrego zdania nie mam już jednak o samym tekście. Czytanie podręcznika jest jak jazda konno. Najpierw jest wspaniale: układ rozdziałów jest przejrzysty, tekst czytelny i poparty tabelami, zestawieniami, ramkami i przykładami. **Deadlands** swobodnie i naturalnie wprowadzają dziesiątki popkulturowych nawiązań. Mamy odniesienia do **Dolarowej trylogii** i innych filmów z kanonu, pojawiają się legendarne postacie, a nawet nawiązania do opowiadań Lovecrafta (Krew Whateleyów).

Potem jednak zaczynamy się męczyć. Język, jakim zwraca się do nas narrator, przywodzi na myśl gawędę znaną z **Neuroshimy**. Ten styl został niestety tak wyeksploatowany przez rodzimą produkcję i jej fanów, że u mnie powoduje już tylko zniecierpliwienie. Nagromadzenie fraz w stylu „tak, amigo” czy „twój muchacho” połączonych z wymądrzającym się i rzucającym tanimi żartami mentorem może niektórym działać na nerwy.

Polska wersja nie obyła się bez kilku drobnych wpadek korekty, ale nie jest to nic, co przeszkadzałoby w odbiorze podręcznika. Z czysto technicznych szczegółów warto jeszcze dodać, że wersja PDF podręcznika trafia do nas w sporym pliku, przez co ładuje się powoli, ale za to prezentuje się wyśmienicie na ekranie.

Dziki Zachód, Dziwne Światy

Skoro gra została pierwotnie wydana z własną mechaniką, nasuwa się pytanie, czy konwersja **Deadlands** na zasady **Savage Worlds** jest udana. Od razu muszę zaznaczyć, że nie jest to konwersja byle jaka, zasady Dzikich Światów zostały poważnie zmodyfikowane właśnie po to, by gra nie straciła swojego uroku również na gruncie mechaniki.

I tak już we wprowadzeniu fabularnym, obok alternatywnej historii Ameryki w czasie wojny secesyjnej, znajdziemy kilka „miękkich” zasad, takich jak waluta Martwych Ziem. Kolejny rozdział, poświęcony tworzeniu bohatera, dodaje nową, ważną umiejętność – Jaja, zastępującą Ducha podczas testów Strachu. Niczym złoto w Jukonie, tak w tym rozdziale roi się również od nowych przewag i zawał, z czego wiele nawiązuje rozwiązaniami do starszej edycji gry. To tutaj zdecydujemy, czy nasza postać posiada jedną z wielu zdolności nadprzyrodzonych Dziwnego Zachodu. Wybór jest szeroki, od magii, indiańskiego szamanizmu i orientalnej mocy chi, po zdolność czynienia cudów i tworzenia niesamowitych mechanizmów, napędzanych legendarnym surowcem – upiorytem.

Ważnym elementem **Deadlands** jest możliwość wcielenia się w postać pozostającą w formalnych, hierarchicznych strukturach militarnych. Czy będzie to żołnierz, Agent czy Strażnik Teksasu, takie rozwiązanie tworzy nieprzebrane ilości potencjalnych wątków do wykorzystania.

W rozdziale poświęconym już *stricte* zasadom gry znajdziemy najwięcej modyfikacji mechaniki **Savage Worlds**. Wprowadzony został nowy współczynnik, Hart. Jego rolę można porównać do Obłądu czy Poczytalności z wielu gier z horrorem w tle – jego zadaniem jest określać odporność psychiczną postaci w zetknięciu z niewypowiedzianym. Już sama na-

zwa tego współczynnika wskazuje jednak, że w **Deadlands** postać inaczej będzie reagować na kontakt z siłami zła.

Znane z poprzedniej edycji pokerowe sztony w **Reloaded** znalazły zastosowanie, zastępując savagowe fuksy. Są ich cztery rodzaje: białe, niebieskie, czerwone i sztony-legendy. Różnią się siłą działania i zastosowaniem i są losowane (najlepiej z kapelusza!) przed każdą sesją. To bardzo ciekawa zasada, wprowadzająca drobną losowość również w startowej sile postaci. Podobne rozwiązanie widać np. w **Wolsungu**, gdy gracze ciągną karty z talii.

Te zasady nie zmieniają założeń, wedle jakich tworzona była mechanika **Savage Worlds**. Nie ma takiej potrzeby – nastawienie na filmową akcję, szybkie sceny i dużo pulpowej brawury bijącej z postaci doskonale pasuje do **Deadlands**. To nie jest przekonwertowany na **Savage Worlds** świat **Pieśni Lodu i Ognia**, do którego fuksy i przewagi pasują jak wygrzebaniec do luksusowego saloonu. Dziwny Zachód to świat pełen postaci zachowujących się w sposób, jaki nagradza mechanika Dzikich Światów.

Hang'em high

Największa ingerencja w zasady **Savage Worlds** to jednocześnie odzwierciedlenie najbardziej emocjonujących momentów przygód na Martwych Ziemiach. Mowa oczywiście o chlebie powszednim każdego kowboja, czyli pojedynkach, hazardzie i wieszaniu. Zasady tego ostatniego są proste i makabryczne niczym wiązanie stryczka, ale strzelanie i granie w karty to zupełnie inna sprawa.

Pojedynki zależą nie tylko od umiejętności postaci (Strzelania i Zastraszania lub Wyśmiewania, bo w samo południe liczy się nie tylko pewna ręka, ale i twardy wzrok lub mocna gęba), ale także od decyzji gracza. Po pierwsze, możemy postawić na szybkość

albo celność. Po drugie, przed pojedynkiem dostajemy dwie karty, a w jego trakcie odkrywane są kolejne. Gdy jesteśmy pewni pokerowej ręki, możemy zadeklarować strzał. Gracz z lepszą ręką dostanie znaczące premie do obrażeń. Strzelaniny na głównej ulicy urozmaicone są zatem szczyptą hazardu i stają się bardzo emocjonujące.

Ciekawie rozwiązana została kwestia hazardu. Z jednej strony, gracze autentycznie biorą do ręki karty i rozgrywają grę podobną nieco do Texas Hold'em (odmiana pokera). Z drugiej strony, liczba kart na ręce zależy od testu Hazardu i odpowiednich Przewag czy Zawad postaci. Taka „gra w grze” nie przyćmiewa dzięki temu mechaniki gry fabularnej – w końcu spotykamy się na sesji, a nie na wieczorku pokerowym. Dla tych, którym i tak nie podobają się podobne rozwiązania, pozostają podstawowe zasady hazardu z **Savage Worlds**. Nie można jednak zaprzeczyć, że zasady hazardu i pojedynków z **Deadlands** przynoszą wiele dobrego westernowej atmosferze na sesji.

Byleby colt, lasso i bat – co mi tam chłód, co mi tam wiatr!

Pozostała zawartość podręcznika to bogactwo najróżniejszych detali świata. Gracze znajdą w nim wyczerpujący opis tego, co ich bohaterowie mogą wiedzieć o Ameryce, pełen barwnych postaci i interesujących miejsc. Nie zabrakło pokaznej listy przedmiotów, a przede wszystkim broni palnej i przedziwnych, zasilanych upiorytem wynalazków. Końcówą części *Przewodnika Gracza* zapętniają z kolei szczegółowe informacje o nadzwyczajnych postaciach (Agentach, alchemikach czy kanciarzach – magach grających z ciemnymi siłami o ich moc). Pojawiają się tam nieznane wszystkim informacje o takich elementach settingu, jak Mściciele czy wygrzebanicy.

Jeszcze więcej mięsa zawiera *Podręcznik Szeryfa*. Na samym starcie Mistrz Gry znajdzie opisane niedostępne graczom tajemnice świata. Potem jest tylko lepiej, bo podręcznik po mistrzowsku zdejmuje z bark Szeryfa trud tworzenia scenerii przygód. Tabele komplikujące życie postaciom, generatory spotkań i opisy lokacji pozwalają bez trudu wepchnąć drużynę w sam środek akcji. Fenomenalnym odzwierciedleniem narastającego niebezpieczeństwa w danym miejscu są Poziomy Strachu. Im wyższy poziom, tym skuteczniej siły ciemności wpływają na okolicę, czyniąc ją bardziej niepokojącą. Swoimi bohaterскими czynami śmiałkowicie mogą jednak obniżyć Strach, za co czeka ich nagroda w postaci najpotężniejszego pokerowego sztona.

Kolejną zabawką dla Szeryfa jest rozbudowany, oparty na kartach generator miasteczek. To bardzo przydatne narzędzie, szczególnie przy otwartym stylu gry. Wyciągnięte z tabelki informacje dają bowiem nie tylko gotową społeczność, ale również wątki do swobodnej eksploatacji przez drużynę.

Deadlands nie obeszłoby się bez menażerii rozmaitych potworów i dziwnych bytów. Znajdziemy je oczywiście w bogatym bestiariuszu. Prócz zwierząt i ludzkich adwersarzy, rozdział zawiera kilka typów bestii, z jakimi przyjdzie zmierzyć się postaciom. Wiele z nich to klasyka: wilkołaki, duchy i demony. Inne to unikalne dla świata stwory, ciekawie rozwijające koncepcję Martwych Ziem. Część monstrów jest jednak co najmniej dziwna, i to nie w tym dobrym znaczeniu. Krwiożercze krzewy, gremliny i preriowe kleszcze mogą nie odpowiadać wielu grupom. Jasne, nikt nie zmusza do umieszczania ich w przygodach, ale to, co znajdziemy w podręczniku, to jednak pewien kanon.

Deadlands: Reloaded ma drobne wady, ale konwersja na mechanikę **Savage Worlds** nie była w żadnym wypadku złym posunięciem. Co więcej, dawno nie miałem w rękach gry, która miałaby tak dobrze zagospodarowane miejsce w podręczniku. Każda nowa zasada, każdy opis zachęcają do zanurzenia

się w świecie Dziwnego Zachodu. Pomaga w tym szeroko ujęta konwencja, bo na Martwych Ziemiach znajdzie swoją niszę zarówno miłośnik horrorów, jak i fan spaghetti westernów. Mistrzowska konstrukcja świata.



Plusy:



Unikalny świat Dziwnego Zachodu



Zasady pojedynkowania się, hazardu i pozostałe zmiany w mechanice



Pomoce dla Szeryfa, a szczególnie generator miasteczek



Wysoka jakość wydania oraz edycja limitowana

Minusy:



Nierówny poziom ilustracji



Męczący sposób prowadzenia narracji

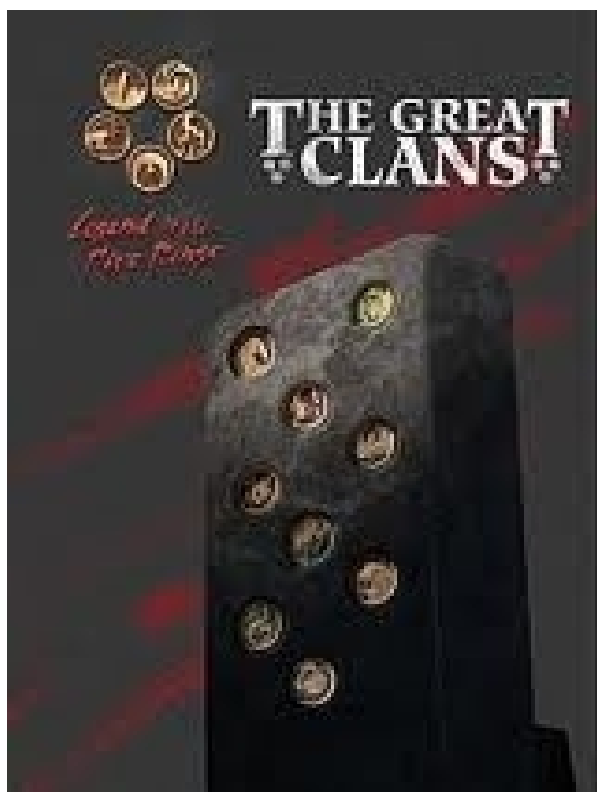


Nie wszystkie potwory z bestiariusza są dobrym pomysłem

Cena: 89,95 (edycja limitowana: 169,95 zł)

L5R: The Great Clans

Wielkie Klany Szmaragowego Imperium



SHADENC

Alderac Entertainment Group prowadzi linię czwartej edycji **Legendy Pięciu Kręgów** inaczej niż inne wydawnictwa. Nie zasypuje fanów dziesiątkami dodatków, jak robią to Wizards of the Coast z **Dungeons & Dragons**, Paizo z **Pathfinderem** lub Fantasy Flight

Games z grami opartymi o uniwersum **Warhammera 40K**. Każdy podręcznik wydaje się dobrze prze-

myślany, zaprojektowany w najdrobniejszych detalach. Dbłość o jakość suplementów – zarówno ich treść, jak i stronę wizualną – sprawia, że 4. edycję **L5K** można śmiało postawić jako wzór dla innych wydawnictw. **The Great Clans**, podręcznik poświęcony opisowi Wielkich Klanów Rokuganu, na pierwszy rzut oka wydaje się trzymać poziom pozostałych pozycji z tej linii. Trzysta kolorowych stron, zamkniętych w twardej oprawie zapowiada świetną, inspirującą lekturę.

Wydanie

Kolor, ilustracje (w większości najwyższej jakości), bardzo dobry, czytelny skład... Dla **Legendy Pięciu Kręgów** to standard. Pod względem oprawy graficznej (oraz ogólnie, wizualnej strony wydania) podręcznik nie różni się niczym od wcześniej wydanych książek. Gruby papier, mocne szycie i wytrzymała okładka zwiastują mu długą żywotność. Warto dodatkowo wspomnieć, że w odróżnieniu od niektórych książek, nie zamyka się samoistnie po rozłożeniu. Ciężko wskazać jakąkolwiek wadę **The Great Clans** – nawet cena (39,99 dolarów) wydaje się bardzo atrakcyjna jak za 300-stronicowy podręcznik w twardej oprawie, w całości wydrukowany w kolorze.

Treść

W centrum świata **L5K** bez wątpienia znajduje się Rokugan – krain dumnych samurajów, mądrych shugenja, zdradliwych agentów Kolatu, przerażających magów krwi oraz dziesiątek innych organizacji, sekt i kultów zagrażających Szmaragdowemu Imperium. W dotychczas opublikowanych podręcznikach całe setki stron poświęcono na opis historii, zwyczajów, geografii oraz kultury mieszkańców Rokuganu. Ciężko wskazać jakiś element Imperium, którego charakterystyka nie byłaby kompletna. Lektura **The Great Clans** pokazuje, że wiele tajemnic, ciekawostek i przydatnych informacji dotyczących Wielkich

Klanów czekało jeszcze na odkrycie. Część objętości dodatku co prawda dotyczy kwestii poruszonych w innych książkach (np. fragmenty związane z historią Rokuganu), jednak mimo to ilość nowego materiału po prostu przytłacza.

Cechą charakterystyczną dodatków do Legendy jest rozsądne wyważenie pomiędzy elementami stricte mechanicznymi, fabularnymi konkretami a mało ważnymi podczas tworzenia przygód i kreacji postaci ciekawostkami. Podobnie jest i w tym suplemencie – daniem głównym są dokładne opisy Wielkich Klanów, uzupełniają je przystawki w postaci nowych zasad, interesujących faktów dotyczących kultury Szmaragdowego Imperium czy cytaty ważnych NPC.

Sam podręcznik został podzielony na osiem rozdziałów (opisujących kolejno Klan Kraba, Żurawia, Smoka, Lwa, Modliszki, Feniksa, Skorpiona oraz Jednorożca) uzupełnione przez trzy dodatki, poświęcone przekłętym Klanowi Pajaka, rodzinom służącym Wielkim Klanom oraz tabelom dziedzictwa. Opisy poszczególnych klanów zorganizowano w identyczny sposób – poczynając od historii, przez charakterystykę rodzin je tworzących, rozpiski kluczowych postaci tła oraz unikalnych lokacjach na specyficznych dla każdego klanu detalach kończąc. W przypadku Kraba znalazło się m.in. miejsce na mechanikę dotyczącą broni obłętniczej oraz opis życia na murze. Lektura rozdziału dotyczącego Lwom pozwoli odkryć sekrety dotyczące sztuki prowadzenia wojen czy też kultu przodków. Każdy rozdział zawiera dość elementów charakterystycznych dla danego klanu, by wystarczająco podkreślić jego wyraziste cechy. Trzeba jednak wspomnieć, że autorzy nie ograniczają się do grania na stereotypach – łamią je w wielu miejscach, podkreślając, co jest prawdą, co zaś jedynie plotką.

Bardzo wyraźną cechą **The Great Clans** jest skoncentrowanie się autorów na historii świata. Trudno jednoznacznie ocenić czy jest to wada, czy też zaleta. Z jednej strony na pewno wzbogaca świat – grupa

ma punkt odniesienia w świecie, wie, w jakich ramach może się poruszać i jakich wyczynów mogą dokonać bohaterowie. Z drugiej strony, jednocześnie ogranicza wolność – opisane wydarzenia dotyczą istniejących postaci, powtórzenie ich wyczynu nie będzie niczym wyjątkowym. Sądzę jednak, że między innymi właśnie dla takich opowieści fani decydują się na zakup dodatków do **Legendy Pięciu Kręgów**. Opis kultury, sztuki, wojskowości czy historii Rokuganu, pozbawiony koloru, jakim są właśnie te legendy, byłby o wiele uboższy. To właśnie dzięki takim szczegółom, jak hedonizm Ikomy, przeznaczenie Wschodniej Strażnicy klanu Kraba albo historii poświęcenia Kakita Wayozu w obronie Akademii Sztuki Kakita, Szmaragdowe Imperium ożywa, przestaje być zlepką miejsc, dat i nic nieznaczących wydarzeń.

Inną cechą, która może nie przypaść do gustu części czytelników, jest poświęcenie sporej ilości miejsca na opis i charakterystyki ikonicznych postaci danego klanu. Przykładowo, fragment dotyczący Hida Yakamo zajmuje ponad stronę tekstu. Biorąc pod uwagę, że historię bohatera można było poznać z innych źródeł, a jego statystyki nie będą pomocą dla wielu MG łatwo można dojść do wniosku, że to marnotrawstwo miejsca. Z drugiej strony, lektura rozpisek mniej znanych (fanom RPG) postaci, jak Yasuki Fumoki (dziarski pirat, który zginął, broniąc swojego okrętu przed morskim potworem) pozostawia znacznie lepsze wrażenie pod kątem doboru treści dodatku. Osobiście jestem zdania, że charakterystyki kluczowych NPC są jedną z ważniejszych części podręcznika. Inspirują zarówno prowadzących (do wykorzystywania wydarzeń z ich przeszłości w swoich przygodach albo tworzenia własnych postaci tła), jak również graczy (ze względu na kult przodków – postać może starać się dorównać jednemu z bohaterów niezależnych). Nie zamierzam jednak zaprzeczać, iż rozpiski niektórych są po prostu zbyt rozbudowane i dublują wiadomości umieszczone w innych miejscach (**The Great Clans** lub innych podręcznikach).

Podsumowanie

The Great Clans świetnie wpasowuje się w linię wydawniczą 4. edycji **L5K**. Jest olbrzymią skrzynią z narzędziami, z której każdy – zarówno gracze, jak i MG – mogą wybierać odpowiadające im elementy. Pomysły na postacie, elementy scenografii, kluczowe postacie, istotne wydarzenia, mechanika, do tego ramki dotyczące rokugańskich ciekawostek – wszystko to na pierwszy rzut oka przytłacza, wydaje się niemożliwe do wykorzystania. Sądzę, że nikt nie planował **The Great Clans** jako suplementu, który trzeba przeczytać od deski do deski i używać w stu procentach. Dla potrzeb nowej kampanii wystarczy niewielka część dodatku. Kolejne informacje MG może wprowadzać w trakcie gry, w miarę jak gracze oswoją się ze specyfiką jakiejś lokacji lub cechami charakteru samurajów z konkretnego klanu. Dzięki olbrzymiej ilości ciekawych materiałów prowadzący

ma jednak pewność, że szansa na to, iż dodatek przestanie go inspirować jest znikoma.

Jako wady podręcznika można wskazać jedynie dwie rzeczy. Po pierwsze, część materiałów dotyczących naiwnej historii Rokuganu, zaprojektowanej z myślą o karcianej wersji uniwersum. To, co denerwowało w innych pozycjach linii **Legendy Pięciu Kręgów**, denerwuje i tutaj. Po drugie, niektóre pomysły są łagodnie mówiąc, średnie – szczęśliwie, ciekawych informacji jest znacznie więcej. W rezultacie szczerze polecam **The Great Clans** każdemu miłośnikowi **L5k**, zwłaszcza grupom koncentrującym się na Szmaragdowym Imperium, którym dodatkowe informacje na temat Klanów przydadzą się bez wątpienia.



Plusy:



Jakość wydania



Fabularne pomysły



Ilość materiałów



Ciekawostki z ramek



Stosunek ceny do objętości

Minusy:



Niektóre pomysły



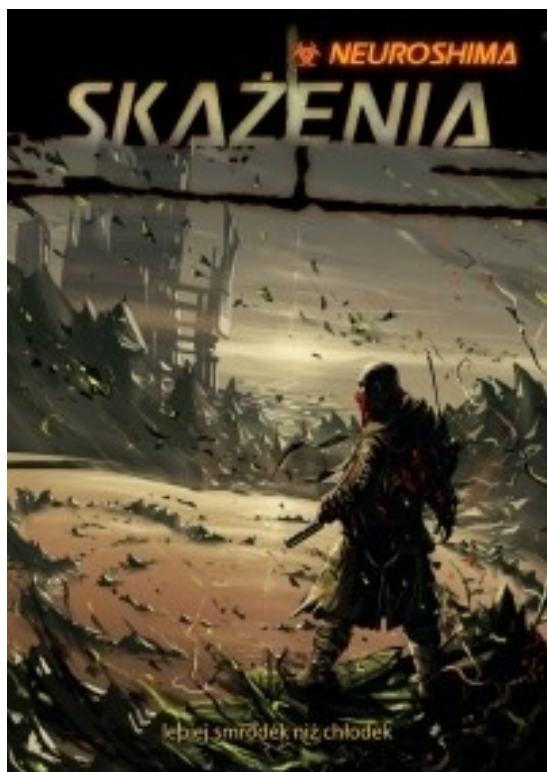
Wydarzenia z CCG

twarda oprawa

Cena: 129,95 zł

Neuroshima: Skażenia

Skażone pomysły



diatora.

Dwudziesty dodatek do **Neuroshimy** już jakiś czas temu ujrzał światło dzienne. I na samym początku wyjaśnijmy sobie pewną rzecz – dodatek to zbyt duże słowo. To licząca 48 stron broszura podobna do **Prawa i Sprawiedliwości** czy stareńkiego **Gla-**

Grafika na okładce jest bardzo fajna, ilustracje w środku także trzymają poziom. Sam materiał został podzielony na trzy rozdziały. Pierwszy to bardzo ogólne informacje na temat skażeń, skażonych miejsc, specjalnych grup naukowo-wojskowych, luź-

nych pomysłów itd. Temat potraktowano bardzo ogólnie, ale trzeba przyznać z pomysłem.

Drugi rozdział jest bardziej konkretny. Oferuje katalog lokacji (opatrzonych ikonkami teoretycznie mającymi ułatwić korzystanie z podręcznika) do wykorzystania na sesjach. Zawiera też nieco nowych zasad, które moim zdaniem są zbędne. Można z nich skorzystać, ale z NS robi się dziwny potworek mający inną mechanikę na niemal każdą sytuację i okazję. Fajnie to wygląda, jak się o tym czyta i nie pamięta o całej reszcie dodatkowych zasad, ale jak zbierze się to wszystko razem, niestety wychodzi dziwaczna hybryda, w której MG, zamiast prowadzić, kreśli kreski, podlicza florki, zaznacza procenty, liczy stada turów i bizonów i cały tabun innych rzeczy. Pomimo niepotrzebnej mechanicznej komplikacji katalog miejsc jest ciekawy i na pewno przydatny.

Ostatni rozdział został poświęcony Żółtowi Morycowi oraz jego Przewodnikowi Przetrvania. Opisane zostały w nim różne nieciekawe środki chemiczne, ich działanie itd. Także tutaj znalazły się opisy objawów i skutków zatruc różnego rodzaju pierwiastkami, a na koniec mały katalog oznaczeń na beczkach. Warto sprawdzić przed otwarciem co jest w środku. Tyle zawartości.

Od strony technicznej **Skażenia** wyglądają jak standard linii NS – format, czcionki, druk i korekta jak w oryginale. Redakcja kuleje, odnosi się wręcz czasami wrażenie, że ostatecznej wersji oddanej do edycji nie przeczytała ani jedna osoba. Za to muszę ponownie pochwalić język – autorzy nie boją się sięgać po ostre słowa.

Całość niestety budzi we mnie bardzo mieszane uczucia. Z jednej strony jest to ciekawa broszurka z interesującymi informacjami. Multidej wyjaśniał tę formę wydania: jest pomysł, trzeba go spisać, wydrukować i wrócić do większych projektów. Wszystko ładnie, ale cena niestety jest zupełnie nieadekwatna. **Skażenia** to publikacja, która wręcz prosi się o elektroniczne wydanie za śmieszne pieniądze (np.

za piąta). A może zamiast takich broszur – jeśli wydawca bardzo chce mimo wszystko je wydawać – zbierać takie pomysły w większy dodatek, np. **Pierdoły** (potem **Pierdoły 2** itd.) i wtedy wydawać? A może po prostu warto wrócić do **Suplementu**, który jeśli dobrze pamiętam, miał być taką zbieraniną różnych pomysłów do **NS**, zebranych w jedną całość i mającą ukazywać się co kwartał? Po cichu liczę, że broszurki znikną, a wrócą właśnie **Suplementy**. **Skażenia** niestety nie zasługują na uwagę, nie za taką cenę.



Plusy:



Ciekawe pomysły



Dobry poradnik Moryca



Skażone lokacje do wykorzystania na sesjach

Minusy:



Zbyt ogólnikowe



Dodatkowa mechanika komplikująca życie Mistrzowi Gry



Stosunek ceny do objętości

48 stron, miękka oprawa

Cena: 16,00 zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 57, czerwiec 2012

