



65

luty 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

Lyszan

**Abetto
Rancho
Neuroshima Hex! Duel
Amber
Fauna Junior
Armie Apokalipsy
The One Ring**

**KICKSTARTER - PO PIENIĄDZE DO TŁUMU
DŁUGA DROGA DO KADATH #17**



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Redakcja i korekta tekstów:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Mateusz 'Darcane' Nowak

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

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

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



Ostatnimi czasy środowiskiem fanów szeroko pojętej fantastyki targają coraz częstsze konflikty. Wspólne pasje, miast łączyć, zaczynają dzielić, co gorsza w imię coraz bardziej kretyńskich postulatów. Ostatnimi czasy na topie jest na przykład doszukiwanie się w grach fabularnych narzędzi dyskryminacji kobiet. Podobno większość mężczyzn marzy tylko o tym, aby zaproszoną na sesję niewiastę upokorzyć w imię pokazania jej, kto tutaj naprawdę rządzi. Zjawisko jest na tyle poważne, że wszyscy zaczadzeni ideologią politycznej poprawności dostrzegają ogromne zagrożenie związane z dyskryminacją płci pięknej podczas sesji. Histeria zatacza coraz szersze kręgi, na konwentach pojawiają się poświęcone jej panele, a faktem jest, że tak rozpowszechnionego podobno w środowisku problemu. Z niecierpliwością czekam na kolejne "wartościowe" inicjatywy w stylu: „Gry planszowe są tylko dla prawdziwych Polaków”, „Mi-strzowie Gry dyskryminują jedzących pomarańcze” lub „Karcianki nie są dla młodych”.

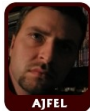
Czasami myślę sobie, że polski fandom cierpi na nieuleczalną chorobę, która objawia się ciągłym szukaniem dziury w całym. Co gorsza, wielu jego członków dorasta, kończy studia, robi doktoraty i zaczyna przejawiać objawy syndromu „głupio-mądrości”. Z jednej strony mają tytuł, jakąś tam wiedzę społeczno-kulturową, z drugiej zaś wszystko to jest niepokładane i nijakie. Co gorsze, osoby głupio-mądre czują nieodpartą potrzebę udowadniania innym swojego intelektualnego obycia, tworząc sztuczne problemy, które tylko one potrafią rozwiązać. Efektem są samospełniające się proroctwa i nagły wysyp guru od poprawnego grania, prawidłowo skonstruowanych recenzji i innych fascynujących zagadnień.

Na szczęście rozsądnych ludzi jest o wiele więcej niż takich, którzy muszą udowadniać innym, że posiadli tajemną wiedzę na ulepszenie środowiska i wyeliminowanie z niego nieistniejących problemów i zagrożeń. Warto mieć do tych wszystkich afer dużą dozę dystansu i skupiać się na pozytywnych aspektach wynikających z naszego hobby. Za kilka lat stare problemy bowiem przycichną, a pojawią się nowe - wraz z kolejnym pokoleniem wojujących z własnymi urojeniami pseudointelektualistów.

NR 65, LUTY 2013

SPIS TREŚCI

- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego w świecie gier

- 8 **NIECO INNA GRA**
O ZUPEŁNIE INNY TRON
LYSSAN

- 13 **RULETKA DLA DAM I**
DŻENTELMENÓW
ABETTO

- 16 **NOWE SZATY FARMERA**
RANCHO

- 18 **PLANSZÓWKA**
Z ROZSĄDKU
NEUROSHIMA HEX! DUEL

- 22 **AMBER GOLD?**
AMBER


- 24 **DZIECKO W ŚWIECIE**
ZWIERZĄT
FAUNA JUNIOR

- 26 **LOS GORSZY OD ŚMIERCI**
DŁUGA DROGA DO KADATH #17

- 29 **KICKSTARTER**
PO PIENIĄDZE DO TŁUMU (CZ.1)

- 31 **ARMAGEDDON**
BEZ KOSTEK
ARMIE APOKALIPSY

- 36 **Z WIZYTĄ W ŚRÓDZIEMIU**
THE ONE RING: ADVENTURES
OVER THE EDGE OF THE WILD

- 41 **PLANY NA MARZEC**
... czyli co w następnym numerze?



Odkryj serię

NEUROSHIMA



gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

51. stan - gra karciana
N5 Tactics - bitewniak
N5 Hex na I-Phone

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI



PORTAL STWORZONY,
 BYŚ INFORMOWAŁ
 I BYŚ POINFORMOWANY

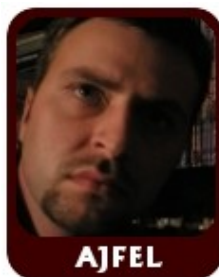
WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

- 1 (N) **ARKANA MIŁOŚCI**
- 2 (▼1) **JUNGLE SPEED**
- 3 (▲2) **DIXIT**
- 4 (▼1) **STAR WARS LCG CORE SET**
- 5 (▼3) **WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA**
- 6 (▲2) **ŚWIAT DYSKU – ANKH MORPORK**
- 7 (▲6) **SABOTAŻYSTA**
- 8 (▲11) **MAGE KNIGHT**
- 9 (▼3) **TALISMAN: WILKOŁAK**
- 10 (-) **STORY CUBES**
- 11 (▼2) **CARCASSONNE**
- 12 (N) **ARKANA MIŁOŚCI: KOCHANKOWIE**
- 13 (▼2) **ANDROID NETRUNNER LCG C.SET**
- 14 (▼2) **CYTADELA**
- 15 (▼11) **TIME'S UP**
- 16 (▲4) **FASOLKI**
- 17 (▼10) **OSADNICY Z CATANU**
- 18 (N) **PORY ROKU**
- 19 (N) **WIEŻA**
- 20 (N) **6 BIERZE!**

AKTUALNOŚCI



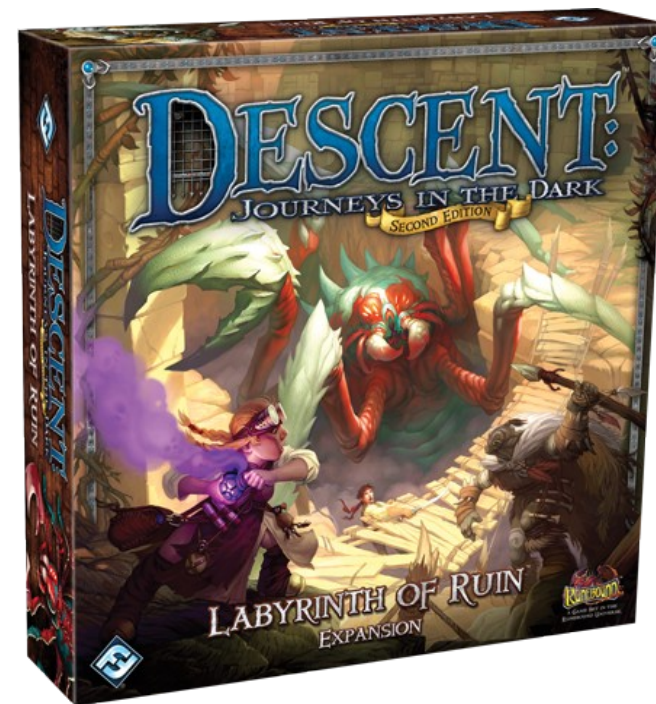
AJFEL

W rankingu planszowych bestsellerów REBEL.pl przez długie miesiące stawkę otwierała imprezowa gra **Junge Speed**. W lutym nastąpiła zmiana – nowym liderem jest świeża pozycja w rankingu, **Arkana Miłości**. Warto dodać, że **Kochankowie**, dodatek do tej gry, to druga nowość w zestawieniu, tuż za pierwszą dziesiątką. Zdecydowanie największy awans, aż o jedenaście oczek, odnotowała debiutująca na liście w zeszłym miesiącu fantastyczna gra **Mage Knight**. Widać bardzo duże zainteresowanie polskich graczy tym tytułem, gdyż tak wysoka pozycja dużym grom, kosztującym około trzysta złotych, nie zdarza się często.

Drugi dodatek do Descenta

Jeszcze nie zdążyliśmy nacieszyć się pierwszym rozszerzeniem do najnowszej edycji gry **Descent: Journeys in the Dark**, a już wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało drugi dodatek – **Labyrinth of Ruin**. Pierwsze, co przykuwa uwagę, to lista elementów zestawu, która będzie znacznie okazalsza, niż w przypadku **Lair of the Wyrms** (co też będzie przyczyną niemal dwukrotnie wyższej ceny). Nowy dodatek przeniesie nas w nieznaną dotąd część Terrinoth, gdzie rozegramy zupełnie nową kampanię. Zabawę wzboga-

ci siedemnaście nowych figurek (czterech bohaterów i potwory), pokaźny zestaw żetonów, kart, nowych modułów planszy i oczywiście kolejne scenariusze (do rozegrania pojedynczo lub w ramach wspomnianej kampanii).



Relic będzie po polsku!

Nakładem wydawnictwa Galakta ukaże się polska edycja gry **Relic** – nowej planszówki Fantasy Flight Games, której akcja osadzona jest w uniwersum **Warhammera 40 000**. Jest to gra przygodowa dla od dwóch do czterech osób, które wcie-

lą się w ważne osobistości ponurego świata 41. millenium. Wykonując kolejne misje, zdobywają doświadczenie i nagrody, rosną w siłę i zwiększają swoje szanse na pokonanie zła wewnątrz szczyliny w Osnowie, czymkolwiek by to zło nie było. Już na pierwszy rzut oka widać, że gra oparta jest na mechanice niezwykle popularnego tytułu **Talisman: Magia i Miecz**, w zasadach znajdziemy jednak kilka istotnych różnic. Gra ukaże się w tym roku na przełomie II i III kwartału.



Nowe modele do X-Winga

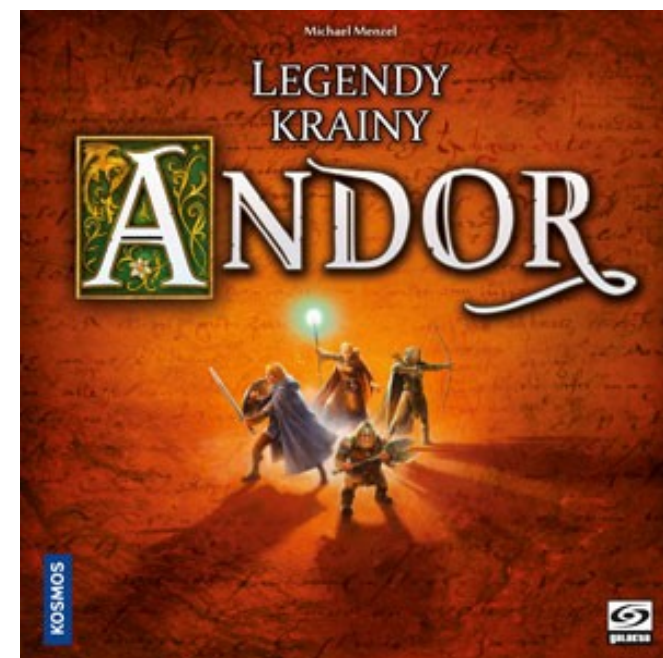
O nowych modelach do figurkowego **X-Winga** mieliśmy już okazję informować jakiś czas temu. W międzyczasie premiera zestawów została opóźniona, jednak tym razem mamy dla fanów gry dobre wieści. Na drugą falę dodatków do **X-Winga** składać się będą modele myśliwców **A-Wing** oraz TIE Interceptor, jak również większe pojazdy: Slave I niesławnego Bobby Fetta oraz słynny Sokół Millenium Hana Solo. Nowe modele to także zestaw nowych pilotów, ulepszeń, a także zasady specjalne, które znacznie urozmaicą dotychczasowe rozgrywki. Międzynarodowa premiera dodatków zaplanowana jest na 8 marca.



Andor od Galakty

Legends krainy Andor to kolejna nowość na światowym rynku planszówek, która zostanie wydana po polsku nakładem wydawnictwa Galakta. Jest to kooperacyjna gra przygodowa dla od dwóch do czterech osób, w której uczestnicy rozgrywki podróżują po barwnej magicznej krainie i wspólnymi siłami starają

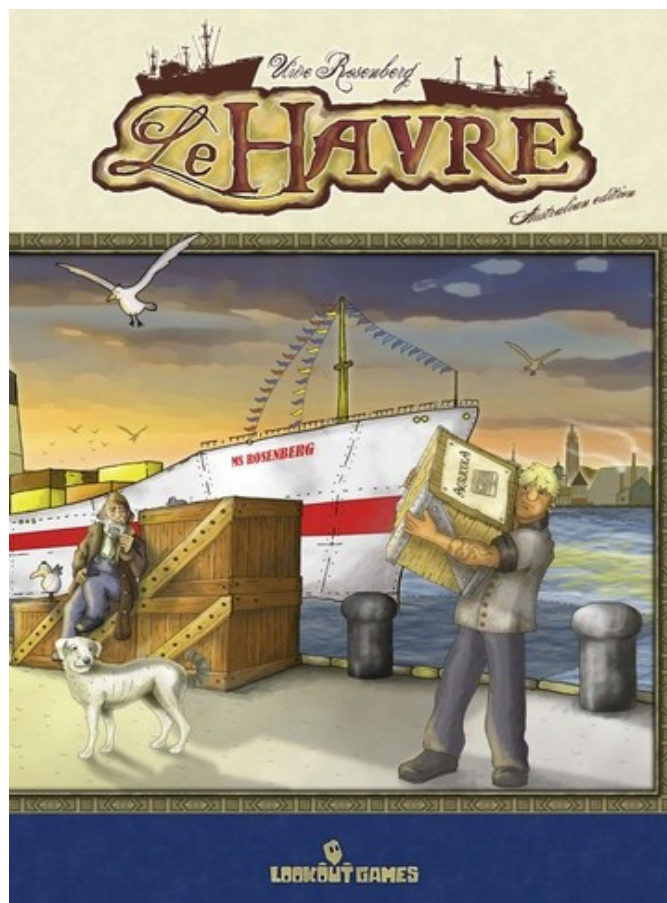
się zrealizować cele określone przez wybrany scenariusz. Autorem gry i jej oprawy graficznej jest Michael Menzel, uznany grafik, odpowiedzialny między innymi za ilustracje do takich tytułów jak **Świat bez końca**, **Filary Ziemi** czy najnowsza edycja **Osadników z Catanu**. Polskie wydanie **Legend krainy Andor** ukaże się w tym roku, dokładna data premiery nie jest jeszcze znana.



Plany wydawnicze Lacerty

Wydawnictwo Lacerta zaprezentowało swoje plany wydawnicze na 2013 rok. Pod koniec wakacji możemy spodziewać się polskiej premiery gry **Pandemic** wraz z dodatkami. Nieco wcześniej na

sklepowe półki powinna trafić długo oczekiwana **Le Havre**, a już w marcu do sprzedaży trafi **CO2**, a także dodruk **Agricoli**.



Zombicide od Black Monk

Na koniec gratka dla miłośników walki z zombiakami oraz dużych planszówek wypełnionych po brzegi świetnie wykonanymi figurkami. Wydawnictwo Black Monk już w marcu wyda polską edycję przebojowej gry kooperacyjnej **Zombicide**, której akcja toczy się w mieście opanowanym przez żywe trupy. Ta szybka i efektowna gra przeznaczona jest dla od jednej do sześciu osób w wieku od 13 lat. Każdy z graczy kontroluje jedną lub kilka postaci, starających się przetrwać w nawiedzonym mieście. Black Monk kilka miesięcy po premierze przewiduje wydanie pierwszego dodatku do gry, rozszerzającego ją o dodatkowe figurki i karty.



LYSSAN

NIECO INNA GRA O ZUPEŁ- NIE INNY TRON



AJFEL

Historia jest dość prosta. Jest sobie wspaniałe imperium, które rozciąga się przez kawał kontynentu. Obejmuje obszary nadmorskie i okoliczne wyspy, jak również rozległe lasy i skaliste góry w głębi lądu. Po krainie rozsiane są wioski, miasta i potężne zamczyska. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie jeden dość poważny problem. Mianowicie władca imperium nie żyje, a na jego miejsce znalazło się kilku chętnych i wielce wpływowych pretendentów, z których każdy uważa się za jedynego słusznego i prawowitego następcę. Historia to dziwnie znajoma, jak ułał pasująca do niejednej planszowej strategii *area control*, w której na rozległej mapie werbujemy jednostki i walczymy o panowanie nad kolejnymi krainami, by czerpać z nich różnego typu profity. Stawką rywalizacji jest oczywiście absolutna władza nad całym imperium.



Tym razem mowa o imperium **Lyssan**, a do walki o nie stanie dwóch do czterech graczy. Gra zapowiadana była jako *area control* w średniowiecznych klimatach, z dużą dawką interakcji, gdzie kruche sojusze i nieustające spiski stanowią stały element rywalizacji. Konkurencja w gronie tego typu strategii jest spora i wymienić można tu wiele przebojów, adresowanych do grup o różnych gustach i preferencjach. **A Game of Thrones, Shogun, Wallenstein, Conquest of Nerath, Warrior Knights, Conquest of Empire** to tylko niektóre z nich. Jak na tym tle prezentuje się **Lyssan** i czy wnosi coś interesującego do gatunku?

Pierwsze, na co zwrócimy uwagę podczas kontaktu z **Lyssan**, to bardzo solidne wykonanie gry. Chwilę póź-

niej okaże się, że jest to dziwnie wydana gra. Dlaczego dziwnie? Ponieważ trudno jednoznacznie ocenić jakość wydania: mamy tu elementy rewelacyjnie zaprojektowane i solidne, a obok nich kompletnie nieprzemyślane potworki bardziej pasujące do ręcznie wykonanego prototypu, niżli dostępnej w sprzedaży, nietaniej gry.

Zacznijmy jednak od początku: dostajemy do rąk solidne i ładnie zilustrowane pudełko, wewnątrz świetna plastikowa wypraska, dzięki której wszystkie elementy mają swoje miejsce i zawsze panuje porządek. Zarówno plansza główna, jak i mniejsze plansze graczy wykonane są z bardzo grubej tektury, podobnie jak spora ilość różnego typu żetonów. Oprócz tego na komponenty gry składa się szesnaście plastikowych zamków w czterech kolorach oraz pokaźna talia kart. Trwałość elementów nie budzi zastrzeżeń, za to, jeśli chodzi o szatę graficzną, jest już gorzej. Tekturowe żetony mają bardzo proste, symboliczne ilustracje – w zamierzeniu miały być czytelne, ale jest z tym spory problem. Dwustronne plansze graczy utrzymano w ponurych barwach. Nie są one szczególnie istotne podczas rozgrywki, to przede wszystkim nieprzesadnie poręczny skrót zasad, gdzie drobnym maczkiem wypisano, co się da, by w razie wątpliwości zerkać na nie, zamiast do instrukcji. Zorganizowane są może nie najlepiej, ale jako tako spełniają swoją funkcję. Nie grzeszą natomiast urodą.

Instrukcja to szesnastostronicowa broszurka. Na okładce umieszczono zdjęcie damy z dużym dekoltem i jeszcze większym mieczem, wewnątrz zaś spisano zasady w dość specyficznej formie. Na nieparzystych stronach umieszczono opis kolejnych zasad, a na stronach parzystych multum przykładów.



Na pierwszy rzut oka wygląda to przerażająco: mnóstwo drobnych obrazków, ramek i rameczek z komentarzami, strzałek i innych oznaczeń. Na szczęście, gdy przejdziemy już do lektury instrukcji, okazuje się, że taki sposób przedstawienia reguł zdaje egzamin. Objętościowo nie ma tego dużo, a jednokrotne przeczytanie zasad powinno wystarczyć do rozpoczęcia pierw-

szej partii (podczas której jednak z pewnością zdarzy nam się kilkakrotnie do instrukcji zajrzeć).

Plansza główna to kolejny element trudny do jednoznacznej oceny. Jest gruba, solidna i trzeba przyznać, że czytelna, aczkolwiek wygląda po prostu niepospolicie brzydko! Współcześnie wydawane strategie *area-control* przyzwyczyły nas do pięknych map, na których skaliste górskie szczyty wyłaniają się z szmaragdowych lasów, a błękitne rzeki wiją się poprzez kontynent w stronę wybrzeża.

Plansza **Lysan** wy-



pada na tym polu słabiutko. Nawet jeśli w zamyśle miała być stylizowana na średniowieczny, kartograficzny szkic, to osiągnięty rezultat jest niestety daleki od ideału. Obszary morskie utrzymane w pia-

skowej barwie, niemal identycznej, jak niebiorące udziału w grze części lądu. Resztę mapy podzielono na obszary w czterech kolorach: zielonym (lasy), żółtym (pola), szarym (góry) i czerwonym (jeden obszar specjalny). Wygląda to mało atrakcyjnie.

Obok mało ciekawych wizualnie plansz i ozdobionych prostymi symbolami żetonów, mamy tu także karty. Śliczne karty. Wykonane zostały bardzo starannie, są praktyczne i czytelne, utrzymane w klimatycznych, mrocznych barwach oraz naprawdę znakomicie zilustrowane przez Marka Madeję oraz Tomasza Jędruszkę. Karty prezentują się naprawdę świetnie, do tego stopnia, że leżąc obok wspomnianych plansz, wyglądają, jakby pochodziły z zupełnie innej gry.



Ponieważ wydawcy planszówek to tylko ludzie i też popełniają błędy, zabawę z nową grą mam w zwyczaju rozpoczynać od dokładnego przeliczenia wszystkich elementów i sprawdzenia, czy zawartość zestawu jest kompletna. W przypadku **Lysan** okazało się to niemożliwe, ponieważ zarówno w instrukcji, jak i na

dwie frakcje). Każda partia rozpoczyna się od umieszczenia przez graczy swoich jednostek na planszy (rozstawienie samo w sobie jest już częścią gry, nie mamy tutaj narzuconego położenia startowego jednostek).

to Wasale, których posiadanie wiąże się z otrzymaniem do dyspozycji dodatkowych, podległych im jednostek. Jest to o tyle ważne, że werbując własne jednostki, jesteśmy dość mocno ograniczeni posiadaną pulą żetonów. Pozyskanie jednego lub więcej Wasali pozwala przekraczać te dość uciążliwe ograniczenia.

A black plastic storage tray with multiple compartments, each holding a stack of cards. The cards feature various designs, including symbols like a skull and crossbones, a crown, and a heart, as well as illustrations of a clown and a ghost. The tray is placed on a wooden surface.



Lyssan są ciekawe i oryginalne, a przy tym dość łatwe do opanowania. Gra przeznaczona jest dla od dwóch do czterech osób (przy czym rozgrywka dwuosobowa to szczególny wariant, w którym każdy z graczy kontroluje

osiągnięcia bywają różne: czasami rywalizujemy o to, by mieć pod kontrolą jak najwięcej jednostek lub obszarów, innym razem decyduje liczba posiadanych Dworzan lub jeszcze inne czynniki.

Każda runda rywalizacji podzielona jest na cztery pory roku. Wiosną odkrywa się nową kartę Triumfu, jedna z odkrytych wcześniej trafia do gracza spełniającego podane na niej warunki. Właśnie wiosną gra na ogół się kończy, gdy jeden z uczestników zdobywa drugi lub trzeci Triumf, co wystarcza, by cieszyć się zwycięstwem. Latem i jesienią m.in. zbierane są podatki oraz wykonywane akcje (najważniejsza część gry), natomiast zimą następuje ustalenie nowej kolejności w grze (na podstawie ilości kart Intryg na ręku poszczególnych graczy).

Wykonywanie akcji wiąże się przede wszystkim z werbunkiem i aktywowaniem jednostek, jak również z zagrywaniem kart Intryg i spłacaniem długów. W grze występuje pięć rodzajów jednostek: zamki, rycerze, szlachta, duchowieństwo i szpiegdy. Do werbunku potrzebujemy dwóch rodzajów zasobów: rekrutów i pieniędzy.

Te drugie zyskujemy przede wszystkim z kontroli obszarów górskich (kopalnie), a rekrutów z obszarów wiejskich. Z kolei kontrola obszarów leśnych daje nam dodatkowe karty Intryg.

Podczas rozgrywki otrzymujemy też znaczniki Hańby oraz zmuszeni jesteśmy zaciągać Długi. Znaczniki Hańby trafiają do nas w różnych okolicznościach (na skutek aktywności naszych rywali), na początku każdej tury zmuszeni jesteśmy pozbyć się ich wszystkich, odrzucając na to konto Dworzan, karty Intryg lub zaciągając kolejne Długi. Te ostatnie mają formę kart, na których wypisane są warunki, które musimy spełnić, by się ich pozbyć. Liczba długów, które możemy zaciągnąć, jest ograniczona, a ich spłacanie szybko stanie się dla nas priorytetem (posiadanie długów pogarsza naszą pozycję w rundzie zimowej i ogólnie ogranicza elastyczność przy pozbywaniu się Hańby).

Wracając do przemieszczanych po planszy jednostek, obowiązuje między nimi kilka interesujących zależności. Za pomocą rycerzy możemy eliminować innych rycerzy, szlachtę i zamki wroga. Szlachta walczy podobnie jak rycerze, tyle że mniej skutecznie, za to potrafi w

swych działaniach wspierać duchowieństwo (dając duchownym dodatkową akcję). Duchowni z kolei wspierają szpiegów oraz oddziałują na innych graczy (odwiedzając kapłanem zamek rywala, możemy mu zaoferować kartę Intrygi lub, jeżeli nie jesteśmy w szczególnej przyjaźni, zafundować mu znacznik Hańby). Szpiegdy, podobnie jak duchowni, przenikają do zamków innych graczy. Za ich pomocą możemy likwidować innych szpiegów oraz duchownych, jak również przekabacać na swoją stronę Dworzan rywala (po prostu zabierając mu ich).

Walka w **Lyssan** jest prosta: wchodzimy naszym rycerzem na obszar zajmowany przez rycerza wroga i automatycznie pokonujemy go. Po prostu. Dlatego tak istotna jest kolejność w turze, wznoszenie zamków dających naszym rycerzom i szlachcie ochronę oraz wspomniane zależności pomiędzy poszczególnymi typami jednostek.

Bardzo istotne jest także posiadanie Wasali, dzięki którym mamy do dyspozycji dodatkowe jednostki określonego typu. Dla każdej karty Wasala przygotowano odpowiednie żetony jednostek, które dołączamy do naszej puli. Niestety, żetony te wykonano w kompletnie nieprzemyślany sposób, co dość skutecznie potrafi zrytować podczas rozgrywki. Każdy gracz ma swój kolor (biały, zielony, czerwony lub niebieski), podobnie swoją kolorystykę ma każdy z Wasali: brązowo-szare



(nie mylić z szaro-brązowymi, bo to zupełnie inny Wasal), czarno-szare, czarno-biało-szare, żółto-szare (podobne do zielonych) i tak dalej. Oczywiście o pomyłki jest bardzo łatwo, wszystko na planszy potrafi się skutecznie zlewać, zwłaszcza gdy w grze jest większa liczba Wasali (czyli pod koniec większości rozgrywek). To dość poważna wpadka. A wystarczyłoby nadać inny kształt żetonom dodatkowych jednostek i od razu byłoby czytelniej.

Drugi dość poważny mankament gry dotyczy samej mechaniki i wiąże się z długim oczekiwaniem na swoją kolej podczas wykonywania akcji. Jest to szczególnie odczuwalne w rozgrywce czteroosobowej. Każdy gracz, gdy przyjdzie jego kolej, ma do wykonania masę czynności: aktywuje posiadane jednostki, kupuje nowe, zagrywa karty intryg. Wszystko to w jednym kroku, w żaden sposób nieprzeplatane z aktywnością innych graczy i bez jakiegokolwiek możliwości reakcji z ich strony. Tak więc, póki nie przyjdzie nasza kolej, pozostaje nam bezzadanie patrzeć, jak giną nasze jednostki, upadają zamki, a ziemie zmieniają właściciela. Nie są to mocne cechy mechaniki **Lyssan**.

Dość jednak narzekania, spójrzmy na to, co w **Lyssan** się udało. Przede wszystkim gra nie jest wtórna, co w strategiach *area-control* zdarza się dość często. **Lyssan** oferuje kilka bardzo ciekawych i grywalnych elementów, na czele z regułami Triumfów, determinującymi odmienne dla każdej partii warunki zwycięstwa, poznawane w miarę upływu rozgrywki. Rzecz to niewątpliwie ciekawa i działająca przyzwoicie, chociaż także

sprawiająca, że czasami szczęście do jednego z graczy uśmiecha się bardziej niż do innych. Ciekawie prezentują się zależności między jednostkami: rycerstwo i szlachta toczy tu boje między sobą i pozornie niezależ-

nie od nich, w mrocznych zamkowych korytarzach przemykają szpiegowie i duchowni, prowadząc walkę własnymi metodami. Na spiski, kruche sojusze i zdrady z pewnością nie zabraknie tutaj miejsca. Tutaj główną siłą **Lyssan** jest właśnie duża interakcja, średniowieczny klimat i wspomniana już różnorodność poszczególnych rozgrywek.

Lyssan nie zdołała zdetronizować moich ulubieńców z gatunku *area-control*, aczkolwiek jest to pozycja na tyle wyjątkowa i odmienna, że z pewnością wielokrotnie powróci na stół. Na tle konkurencji jest także pozycją bardzo drogą (droższą nie tylko od znakomitej **Gry o Tron** i ogromnej **Conquest of Empire**, ale także od świetnie wydanego **Shoguna**), a jak wspominałem, mimo że wykonana została bardzo solidnie, posiada kilka irytujących mankamentów. Z tego względu na pewno nie jest to tytuł godny polecenia wszystkim fanom gatunku. Gdybym miał rekomendować w podobnej cenie jedną strategię opartą na kontroli obszarów, na pewno wybrałbym coś innego. Za to znudzonych klasykami koneserów niebanalnych gier o oryginalnych mechanikach i dużej dawce interakcji, gorąco zachęcam do poznania **Lyssan**, gdyż jest to gra zdecydowanie godna uwagi.



Plusy:



Solidne wykonanie



Ładne, klimatycznie zilustrowane karty



Bardzo ciekawa i grywalna mechanika



Duża interakcja



Spora odmienność poszczególnych rozgrywek

Minusy:



Wygórowana cena



Długie, bezczynne oczekiwanie na swoją kolej



Mało efektowna plansza



Fatalna kolorystyka żetonów

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok.180 minut

Cena: 239,95zł

Zobacz także:

- **SHOGUN (Rebel Times #4)**
- **GRA O TRON (Rebel Times #54)**
- **WARRIOR KNIGHTS (Rebel Times #4)**

ABETTO

RULETKA DLA DAM I DŻENTELME- NÓW



STING

Rzadko zdarza się, że nagle wpada w moje ręce gra, o której nigdy wcześniej nie słyszałem. Jest to o tyle ciekawe, że uważnie śledzę rynek wydawniczy, a jednak sporadycznie zdarzy mi się kompletnie przeoczyć jakiś tytuł. Najczęściej przyczyną

jest słaba promocja gry lub niski nakład, który uległ szybkiemu wyczerpaniu. W przypadku **Abetto**, wydanej w 2010 roku debiutanckiej produkcji wydawnictwa AD-MONDO, zawinił brak sensownej kampanii promocyjnej. A szkoda, ponieważ jest to gra pod wieloma względami ciekawa i warta uwagi.

Tematyka gry od razu skojarzyła mi się z **Cadwallon: City of Thieves**. Jednak w **Abetto**, zamiast dowodzenia całym gangiem oprychów-włamywaczy, wcielamy się w rolę jednego z nieustraszonych i szarmanckich poszukiwaczy kosztowności. Nie są to jacyś zwykli obwiesie, tylko damy i dżentelmeni ze złodziejskiego półświatka, którzy nocami przekradają się po dachach domów w poszukiwaniu łupów i sławy. Z tego powodu celem gry jest zebranie jak największej liczby trofeów waleczności, romansu oraz kosztowności, które przełożą

się na szeroki rozgłos w społeczności przestępców. Wyłanianie zwycięzcy rozgrywki przypomina takie tytuły jak **Samuraj** czy **Eufkrat i Tygrys** i polega na porównaniu najmniejszych spośród pul trofeów graczy. Zwycięża oczywiście ta osoba, która posiada najwięcej trofeów tego rodzaju. Takie podejście do punktowania wymusza na uczestnikach zabawy uważną i przemyślaną grę, nastawioną na zrównoważony przyrost wszystkich trzech kategorii zdobyczy.



Bardzo dobrym rozwiązaniem, które sprawdza się praktycznie we wszystkich grach je wykorzystujących, jest losowe budowanie planszy. Przed każdą kolejną rozgrywką należy stworzyć dzielnicę, po której poruszać się będą włamywacze. Dodatkowym atutem jest wykorzystanie pomysłu z **Memo**: domy, do których włamują się postaci graczy, po udanym skoku są na powrót odwracane rewersem do góry. Wykorzystanie tego mechanizmu powoduje, że należy dokładnie zapamiętywać, jakie trofea znajdują się na awersach poszczególnych budynków.

Kiedy zbudujemy już całą dzielnicę, do akcji wkraczają włamywacze. Jak już wspomniałem, każdy gracz kontroluje poczynania tylko jednego z nich. Co ciekawe, poza imieniem i nazwiskiem różnią się oni od siebie kapitałem początkowym, czyli licz-

bą znaczników waleczności, romansu i kosztowności oraz gadżetami. Karty gadżetów to kolejny dobry mechanizm, który zapewnia wysoki poziom interakcji pomiędzy uczestnikami zabawy. Służą one do ułatwiania sobie życia i utrudniania go przeciwnikom. Niejednokrotnie odpowiednie ich wykorzystanie potrafi poważnie pokrzyżować szlaki rywali.

Rozgrywka toczy się przez siedem rund. Podczas swojej tury każdy z graczy może wykonać trzy spośród czterech dostępnych akcji. Do wyboru jest ruch, włamanie, odpoczynek i strzał. Trzy pierwsze można wykonać wielokrotnie, strzał zaś tylko raz na turę. Podjęcie każdej akcji (prócz odpoczynku) powoduje u właścycza wzrost poziomu zmęczenia. Kiedy przekracza on pewne wartości graniczne, możliwe do wyboru

akcje zostają ograniczone. Z pomocą przychodzi w takiej sytuacji akcja odpoczynku, która pozwala obniżyć zmęczenie do sensownego poziomu. Jest to interesujące rozwiązanie, ponieważ wprowadza do rozgrywki kolejną zmienną, którą należy odpowiednio zarządzać. Dodajmy, że kilka kart gadżetów wpływa na zwiększenie kosztu zmęczenia przy podejmowaniu różnych działań – z tego powodu nigdy nie możemy być pewni, jaki będzie jego końcowy przyrost.

Akcje włamania i strzału, wraz z pojedynkiem, do którego dochodzi zawsze wtedy, gdy pionki dwóch graczy znajdują się na dachu tego samego budynku, bazują na najciekawszym mechanizmie wykorzystanym w **Abetto**. To właśnie przy ich rozpatrywaniu gramy z innymi uczestnikami zabawy w ruletkę. Jest to niezwykle nowatorskie rozwiązanie, które wyróżnia ten tytuł spośród wielu innych dostępnych na rynku. W przypadku pojedynku i strzału gracze obstawiają na tabeli kolorów czerwony lub czarny oraz parzyste lub nieparzyste, kręcą ruletką i otrzymują jeden z czterech możliwych do uzyskania wyników: pełen sukces (zgadzają się kolor i parzystość/nieparzystość), połowiczny sukces (zgadza się tylko kolor lub parzystość/nieparzystość), porażkę (nie zgadza się nic) lub zero (obydwaj gracze tracą w przypadku pojedynku lub tylko gracz aktywny w przypadku strzału). Obydwa te działania opierają się na mechanizmie stawek, co oznacza, że każdy z graczy stawia część swoich trofeów, które w przypadku porażki przekaże swojemu przeciwnikowi lub odłoży do banku.





W przypadku akcji włamania powyższy mechanizm nieco się komplikuje, ponieważ wszyscy gracze obstawiają dodatkowo numery na tabeli numerów i kręcą kołem. Jeżeli padł dany numer, gracz, który go obstawił, otrzymuje trofeum przewidziane na karcie domu za udany włam. W innym wypadku gracz wykonujący akcję może

przejąć dane trofeum, jeżeli dobrze obstawił pole na tabeli kolorów. Ma to niezwykle istotny wpływ na grę, ponieważ wraz z kartami gadżetów pozwala na zaangażowanie uwagi graczy nawet poza ich własnymi turami. **Abetto** nie należy do gier, w których po wykonaniu swoich działań gracz cierpliwie czeka i niczego nie robi do czasu kolejnej rundy.

Część osób skrzywiła się zapewne na stwierdzenie o wysokim stopniu losowości. Faktycznie, wykorzystanie ruletki jako mechanizmu rozstrzygania konfliktów gwarantuje, że jest ona integralną częścią gry. Powiem więcej, to właśnie dzięki niej **Abetto** nabiera rumieńców. W innym przypadku byłaby to kolejna nudna gra

oparta na wykonywaniu ruchów, rozstrzyganiu konfliktów i maksymalizowaniu zysków. To trochę tak jak z **Talismanem** – albo lubimy jego losowy charakter, albo nie. Jeżeli przeszkadza wam w grach losowość, nie sięgajcie po **Abetto**. W innym przypadku z pewnością będziecie się przy nim dobrze bawić.

Podsumujmy zatem krótko wszystko to, co sprawia, że **Abetto** jest wyjątkowe. Przede wszystkim jest to jedna z niewielu gier, które wykorzystują ruletkę jako główny element mechaniki. Dodatkowo gra dobrze się skaluje, zapewnia wysoki poziom interakcji pomiędzy graczami, wykorzystuje pomysł zapamiętywania pól rodem z **Memo** oraz posiada ciekawy sposób wyłaniania zwycięzcy. Jest przy tym mocno losowa, co nie wszystkim przypadnie do gustu. Dla mnie jest to najbardziej nowatorska gra, jaką poznałem w 2012 roku.



Plusy:



Wykorzystanie ruletki jako mechanizmu rozstrzygania konfliktów



Losowe budowanie planszy



Wysoki poziom interakcji pomiędzy graczami

Minusy:



Dla niektórych może okazać się zbyt losowa



Brak toru upływu rund

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: 60-75 minut

Cena: 125,00zł

Zobacz także:

- **TOMB** (Rebel Times #22)
- **SAMURAI** (Rebel Times #25)
- **EUFRAT I TYGRYS** (Rebel Times #8)

RANCHO

NOWE SZATY FARMERA



W 1943 roku profesor matematyki Karol Borsuk wymyślił grę planszową **Hodowla zwierzątek**. Miał to być pomysł na utrzymanie rodziny po utracie pracy – niemieckie władze oku-

pacyjne zamknęły Uniwersytet Warszawski. W 1997 roku gra została wznowiona przez wydawnictwo Granna pod tytułem **Superfarmer**. Wydawca postanowił ulepszyć pomysł – uroczy, choć niedoskonały z uwagi na sporą losowość – i w 2012 roku pojawiło się **Rancho** autorstwa Michała Stajszczaka, rozwijające pomysł profesora Borsuka.

Rancho wydane zostało w pudle o podobnym rozmiarze jak to od **Superfarmera Deluxe**, a za ilustracje odpowiadał jeden z moich ulubionych polskich ilustratorów planszówkowych – Piotr Socha, który i tym razem przygotował świetną oprawę graficzną. Począwszy od znakomitej ilustracji zdobiącej pudełko, skończywszy zaś na komponentach (planszy i heksagonalnych żetonach zwierząt). W pudle z grą, poza żetonami i planszą, znajdziemy także dwie kości dwunastościenne (dobrze znane miłośnikom **Superfarmera**), kość sześciocienną (nowy element), 6 plastikowych figurek psów i sporo kolorowych, kartonowych krążków.

Gra jest nienagannie wykonana: plansza jest gruba i estetyczna, żetony czytelne, a kości duże i kolorowe. Nadrukowane na nich obrazki nie ścierają się. Całość świetnie uzupełniają plastikowe figurki piesków. Jak to bywa w przypadku gier Granny, pudełko jest zdecydowanie za duże w stosunku do zawartości, choć gdy spojrzymy na to z drugiej strony, dobrze się prezentuje ułożone na półce wraz z innymi tytułami tego wydawcy (jak na przykład **Hooop!** czy **Kraby**).

Cel gry pozostał taki sam jak w pierwowzorze: zadaniem graczy jest hodowla zwierzątek. Każdy z nich ma

ambicję, aby posiadać najlepsze pastwisko w okolicy. Podczas zabawy, w swoim ruchu gracze kupują pastwiska (tak by zwierzątka miały się gdzie pomieścić, to dodatkowy, nowy element gry), a następnie rozmnażają stado (rzucając dwiema kośćmi dwunastościennymi). Nadal hodowli zagrażają wilk i lis – mogą wypaść na kościach i przeźbić nasze (lub przeciwników) stadko.



Pierwsze zmiany w stosunku do **Superfarmera** widoczne są już na etapie przygotowania do gry. W **Rancho** w zależności od tego, ile osób bierze udział w rozgrywce, dostępna jest ograniczona pula zwierząt. Jest to dodatkowy element, który musimy brać pod uwagę, rozmnażając nasze stado – nie zawsze potrzebne nam zwierzątka będą dostępne. W **Rancho** ponadto rozpoczynamy rozgrywkę z własną owcą i królikiem.

Kolejną zmianą jest plansza do gry. Gracze muszą planować rozwój swoich pastwisk (działanie o kluczowym znaczeniu) i przed ruchem mogą wymieniać posiadane króliki na nowe pola. Pastwiska dzielą się na drogie, tańsze i najtańsze. W centrum planszy znajduje się las, w którym żerują wilki i lisy – pastwiska najtańsze to te najbliżej lasu, czyli najbardziej narażone na niebezpieczeństwo ze strony drapieżników. Gracze muszą zdecydować, czy czy poszerzać swoje tereny drożej, ale za to bezpieczniej, czy też taniej, jednak za cenę zwiększonego ryzyka.

W **Rancho** dodano także kolejną kość – sześciocienną. Dodanie kolejnej kostki paradoksalnie zmniejszyło losowość. Odtąd po wyrzuceniu wilka lub lisa rzucamy nową kością, by określić, który obszar zaatakował drapieżnik. Co więcej, odtąd wilki i lisy szkodzą wszystkim graczom, a nie tylko temu, który miał pecha. Teraz pocziwy **Superfarmer**, przeobrażony w **Rancho**, zaczyna zmierzać wyraźnie w stronę gier typu *euro*. To, co irytowało, zostało zmienione lub poprawione,

przy jednoczesnym zachowaniu klimatu i idei gry. Mam wrażenie, że przy **Rancho** dobrze będą się bawić zarówno miłośnicy wersji oryginalnej, jak i młodzi nowi gracze. Trzeba wciąż pamiętać, że to gra ze sporą dozą losowości, jednak taki już jej urok.

Pomimo zmian, rozgrywka nie trwa dłużej, niż w przypadku **Superfarmera**. Gra dobrze się skaluje w każdym wariantcie (2-6 graczy), a przy maksymalnej liczbie uczestników zabawy znaczenia nabiera interakcja pomiędzy graczami podczas kupowania pastwisk. **Rancho** pomimo kilku istotnych ulepszeń mechanicznych

nie jest grą trudniejszą od pierwowzoru, więc nawet siedmiolatki powinny dać sobie radę. Czy **Rancho** ma wady? Narzekać można na losowość, jednak nie wszystkim będzie ona przeszkadzać. Wydawnictwo Granna należy zaś dodatkowo pochwalić za to, że do wszystkich zainteresowanych został za darmo rozesłany dodatek pod tytułem **Kot**. To świetna, godna pochwały inicjatywa, gest świadczący o bardzo dobrym traktowaniu klienta.

Rancho to znakomita gra rodzinna o nieskomplikowanych zasadach. To także udana kontynuacja gry **Superfarmer**. Będąc miłośnikiem pierwowzoru, **Rancho** nabyłem od razu po premierze i nie żałuję zakupu.



Plusy:

-  Znakomita, ulepszona wersja gry Superfarmer
-  Zachowany klimat pierwowzoru
-  Cudowna, cukierkowa grafika
-  Bardzo dobre wykonanie
-  Darmowy dodatek do gry

Minusy:

-  Duża losowość

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 7+

Czas gry: ok.20 minut

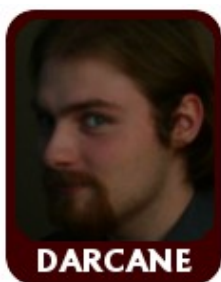
Cena: 80,95zł

Zobacz także:

- [HOOOP! \(Rebel Times #18\)](#)
- [DOBRE I ZŁE DUCHY \(Rebel Times #56\)](#)
- [KRABY \(Rebel Times #14\)](#)

NEUROSHIMA HEX! DUEL

PLANSZÓWKA Z ROZSĄDKU



Marketingowy sukces **Neuroshimy Hex!** zapewnił tej grze planszowej, osadzonej w świecie postapokaliptycznej gry fabularnej **Neuroshima**, kontynuację w postaci serii dodatków. Fani flagowego produktu Wydawnictwa Portal mogą zaopatrzyć się w cztery dodatkowe armie oraz w **Duel** – dodatek, który tak naprawdę jest samodzielną grą. Jestem przekonany, że to właśnie **Duel** jest najlepszą inwestycją spośród całej serii.



Chrom, rtęć, stal i rdza

Neuroshima Hex! jest grą o bojowych zmaganiach najpotężniejszych frakcji w ZSA – Zastranych Stanach Ameryki. To niedaleka przyszłość po nuklearnym kataklizmie, który spustoszył większą część naszej planety. Skojarzenia z **Falloutem** są jak najbardziej na miejscu, ale **Neuroshima** stara się wypracować własną estetykę życia po apokalipsie. Z dobrym skutkiem, gdyż świat **Neuroshimy** jest

całkiem rozpoznawalny nie tylko wśród polskich fanów gier bez prądu, ale również za granicą.

Gracze dowodzą jedną z armii w tym brutalnym, ale nieco przerysowanym świecie. Każda z nich ma własne, unikatowe zdolności, jednostki specjalne i różne sposoby na walkę z przeciwnikiem.

Część armii polega na sile ognia, inne na brutalnej walce wręcz; znajdziemy

frakcje specjalizujące się w ofensywie albo defensywie. Sama potyczka toczy się natomiast na planszy składającej się z sześciokątnych pól („heksów”), na których kładziemy symbolizujące nasze wojsko żetony.

Duel wprowadza do gry dwie dodatkowe armie. Pierwsza to Smart – pół maszyna, pół żywy organizm rodem z dzikich ostępów porastającej Amerykę Środkową przerażającej Neodżungli. Drugą armią jest Vegas, bardzo specyficzna frakcja, złożona z ochrony miasta oraz jednostek wyspecjalizowanych w przejmowaniu kontroli nad siłami przeciwnika.

Neuroshima Hex! Duel nie jest dodatkiem, lecz osobną, samodzielną grą, kompatybilną z podstawką. Mniejsza o nazewnictwo; ważne, że w pudełku znajdziemy planszę do gry. Oznacza to, że do zabawy nie jest potrzebna **Neuroshima Hex!**.

Tani barok

Wydanie gry z własną planszą było szansą dla wydawnictwa, by poprawić rażące mankamenty pierwowzoru. Tę szansę Portal niestety zmarnował. **Duel** jest równie brzydki, co podstawowa wersja **Neuroshimy Hex!**. Pudełko jest nieestetyczne i chaotycznie zaprojektowane, z tymi wszystkimi rurami, zardzewiałymi płytkami i taśmami ostrzegawczymi nadrukowanymi gdzie

popadnie. W środku jest gorzej, bo na planszy jest wszystko, co przyszło twórcom do głowy – nawet steampunkowe kółka zębate na torze Wytrzymałości Sztabu. Jedno trzeba grze oddać, plansza jest czytelniejsza, niż w przypadku pierwowzoru.



Złe wrażenie dopełniają żetony, choć tutaj twórcy nie mieli wielkiego pola do popisu – żeby **Duel** był kompatybilny z **Neuroshimą Hex!**, wzornictwo musiało pozostać takie samo. Żetony Natychmiastowe są zatem do bólu schematyczne, Żetony Planszy – zupełnie nieczytelne, a na rewersy obu nie mogę nawet patrzeć. Jakby tego było mało, niektóre kartoniki są krzywo wycięte.

Na tym tle bardzo pozytywnie wyróżniają się grafiki. Ilustracje są nie tylko realistyczne i zdradzające talent autora, ale również wybitnie pasujące do świata **Neuroshimy**. Szczególnie stwory

Smarta są takie, jakie powinny być – mroczne, obce i niepokojące. Wielka szkoda, że grafiki na żetonach nie zostały lepiej wyeksponowane, bo ilustracje ratują całościową ocenę oprawy wizualnej gry. Mimo to jest to jedna z najbrzydszych planszówek w mojej kolekcji i jest jej zdecydowanie bliżej do amatorskiego **Mech Wars**, niż profesjonalnie wydanego **Metra**, choć wszystkie trzy gry wpisują się w podobną estetykę.

Turowy pojedynek

Neuroshima Hex! Duel jest grą przeznaczoną dla dwóch osób. To zmiana w stosunku do starszej wersji, która pozwalała na wspólną zabawę maksymalnie czterem graczom. Za tą decyzją poszły oczywiście zmiany w mechanice, dostosowujące reguły **Hexa** do gry w dwie osoby.

Przede wszystkim plansza w **Duelu** jest mniejsza, złożona z dziewiętnastu pól ułożonych w sześciokąt foremny. To taki sam układ jak w przypadku wewnętrznej części planszy (przeznaczonej właśnie dla dwóch osób) z podstawowej wersji gry.

Drugą zmianą jest dodanie nowego elementu zabawy – punktów Energii. Na planszy został umieszczony odpowiedni licznik, a gracze mogą zdobywać punkty, odrzucając karty lub zmniejszając Wytrzymałość swojego

Sztabu. W zamian za to dość spore poświęcenie gracz może wydać Energię na specjalne akcje tych jednostek, które znajdują się na oznaczonych niebieską obwódką polach – Terminalach. Ponadto wydanie co najmniej trzech punktów umożliwia wyrządzenie krzywdy przeciwnikowi zajmującemu Terminal.

Ta innowacja dodaje ciekawy i ekscytujący poziom do rozgrywki. Terminale zyskują na wartości w niektórych momentach gry, w innych stają się miejscami zagrożonymi. Jednocześnie koszt uzyskania punktów Energii jest tak wysoki, że korzystanie z Ogniw (jednostki znajdujące się na Terminalach) to działanie sporadyczne, a Energia może stanowić tylko dodatek do opracowanej strategii. Postawienie tylko na dominację w Terminalach i zdobywanie Energii nie może skończyć się dobrze. Dzięki temu gra nie traci

swojego charakteru, znanego ze starszej wersji, a jednocześnie wprowadza do zasad coś nowego.

Pozostałe zasady nie uległy zmianom. Gracze na przemian zagrywają swoje żetony, wykonują akcje natychmiastowe lub ustawiają jednostki na planszy. W ściśle określonych przypadkach dochodzi do Bitwy, która rozgrywana jest zgodnie z szybko-



ścią działania (Inicjatywą) jednostek. Rdzeń mechaniki jest banalnie prosty, a grę można wytlumaczyć w kilka chwil. Nieco problematyczne są sytuacje szczególne i wyjątkowe zdolności. W ich rozwiązaniu ma pomagać instrukcja. Ta mogłaby być bardziej czytelna i ładniejsza, ale nie ma co się czepiać – spełnia swoją funkcję, rozwiewając wątpliwości.



Duel nie stracił zatem tego, co oferuje **Neuroshima Hex!** – jest potwornie wciągający. Pierwsze kilka partii to seria olśnień w stylu „tym razem już *naprawdę* wiem, jak to rozegrać!”. Kolejne partie to doskonalenie swoich umiejętności i ciągle zmieniająca się rozgrywka. Gra jest losowa, ale zwycięstwo zależy przede wszystkim od gracza, a w szczególności od jego zmysłu taktycznego i znajomości armii, którą gra. Nie bez powodu fani tej strategii mają swoje ulubione zestawy – im dłużej gramy konkretną frakcją, tym jesteśmy taktycznie lepsi. Co ważne, charakter rozgrywki zależy w dużej mierze od tego, jakie armie stoją naprzeciw siebie. W **Duelu** znajdziemy co prawda tylko dwie, więc wybór jest prosty, ale wojska z podstawki i dodatków armijnych (**Stalowa Policja** itd.) są w stu procentach kompatybilne również z **Duelem**.

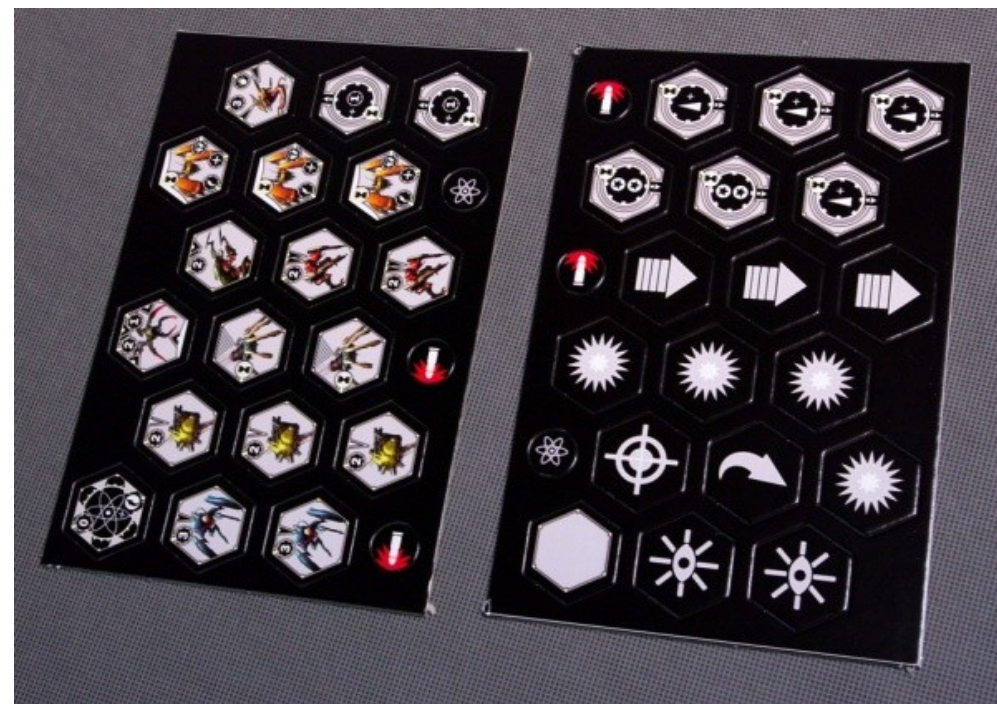
Smart i Vegas

Fani neuroshimowej strategii z pewnością zastanawiają się przede wszystkim, jak bardzo interesujące i grywalne są nowe armie. Mogę z przyjemnością oznajmić, że wszystko jest w najlepszym porządku.

Smart to niezwykle interesująca armia (i moja ulubiona). Taktyka frakcji opiera się na wysokiej mobilności sztabu oraz jednostek w jego pobliżu.

Oznacza to, że graczowi kierującemu Smartem opłaca się okupować centralne pola planszy i rozważnie obudowywać sztab kolejnymi jednostkami. Gra Smartem jest bardziej strategiczna, bo wymaga długofalowego planowania posunięć, by dopiero kolejne wykorzystanie ruchliwości jednostek doprowadziło do pożądanego efektu. Równie ciekawym atutem frakcji są Transportery, pozwalające zablokować istotne pola, zanim dociągniemy odpowiednie żetony. Gra tą armią może zaskoczyć zarówno gracza, jak i jego przeciwnika.

Nieco mniej spektakularna jest Vegas. Wielu graczy uważa, że to trochę przekombinowana i w konsekwencji trudna w prowadzeniu armia. Zga-



dzam się z tym drugim zarzutem – gra Vegas nie należy do najłatwiejszych. Cała siła Vegas koncentruje się bowiem na czterech jednostkach (Sztab i trzech Agitatorów) pozwalających przejąć kontrolę nad sąsiednią wrogą jednostką. Grając Vegas, tak jak w rzeczywistym Las Vegas, trzeba po prostu mieć szczęście. Jeżeli dociągniemy odpowiednie żetony, możemy błyskawicznie sparaliżować przeciwnika, a z odrobiną umiejętności doprowadzić do poważnych uszkodzeń jego Sztabu. Jeżeli los nie będzie nam sprzyjał, z wielkim trudem odeprzemy ofensywę wroga (w czym przynajmniej pomogą opancerzeni Strażnicy). Jeżeli taki był zamysł twórców – został zrealizowany.

Choć gra Vegas wymaga nieco więcej wyczucia i odrobiny wprawy, obie armie stoją na podobnym poziomie bojowym i nie istnieje w **Duelu** problem niezbalansowanej rozgrywki. Z rozegranych przeze mnie partii jasno wynikało, że zwycięstwo jest niezależne od wybranej armii i w pierwszej kolejności jest zależne od umiejętności graczy, szczęście w dobieraniu żetonów jest na dalszym miejscu.

Planszówka z rozsądku

Gra w **Neuroshimę Hex!** jest lepsza (a na pewno znacznie popularniejsza) w dwie osoby niż w trzy albo cztery. Dlatego **Duel** to rozsądne skonstatowanie tego stanu rzeczy i wyjście naprzeciw ocze-

kiwaniom graczy. Jako tańsza alternatywa dla podstawowej, starszej wersji gry, jest idealnym wyborem dla tych, którzy nie są pewni, czy **Hex** im się spodoba. W razie wątpliwości polecam **Duela** – grę, która nie traci nic z charakteru oryginału (a mogłaby, jeśli chodzi o jakość wydania), a jednocześnie wprowadza Energję, ciekawy element do rozgrywki. Jeśli kogoś ta strategiczna planszówka wciągnie na dobre, ten i tak w końcu kupi drugą grę.



Plusy:



Wciągająca, wymagająca, strategiczna rozgrywka



Smart i Vegas – nowe, zbalansowane armie



Punkty energii

Minusy:



Okropna jakość wydania



Serio, okropna jakość wydania



Trochę zbyt nieprzewidywalna armia Vegas

Liczba graczy: 2 Wiek: 8+

Czas gry: 30-60 minut

Cena: 69,95zł

Zobacz także:

- **NEUROSHIMA HEX!** (Rebel Times #10)
- **NEUROSHIMA TACTICS** (Rebel Times #51)
- **MECH WARS** (Rebel Times #35)



AMBER

AMBER GOLD?



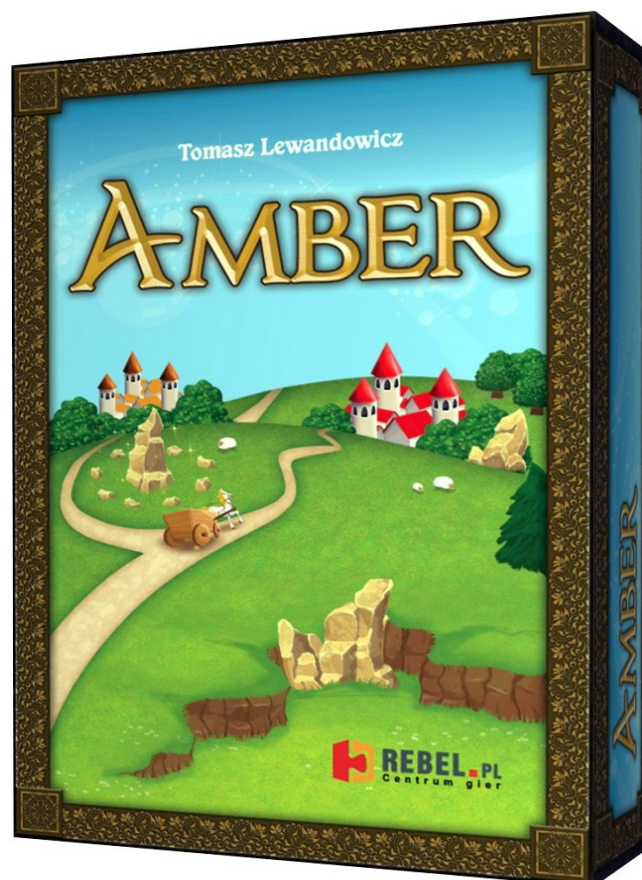
Chyba nie tylko ja, gdy słyszę słowo „amber”, mam bardzo wyraźne skojarzenie z pewną nieistniejącą już instytucją parabankową. Oczywiście **Amber**, gra autorstwa Tomasza Lewandowicza, nie opowiada o wzlotach i upadkach tej firmy, ale jej

tematyka obraca się wokół gromadzenia pieniędzy. Zamiast biznesmenów mamy tutaj jednak baronów, którzy zarabiają na bursztynie, umożliwiając dotarcie karawanom kupieckim do wydobywających go wsi. W tym celu budują szlaki handlowe łączące ich siedziby z pobliskimi siolami. Podstawowa zasada jest prosta – kto pierwszy, ten lepszy.

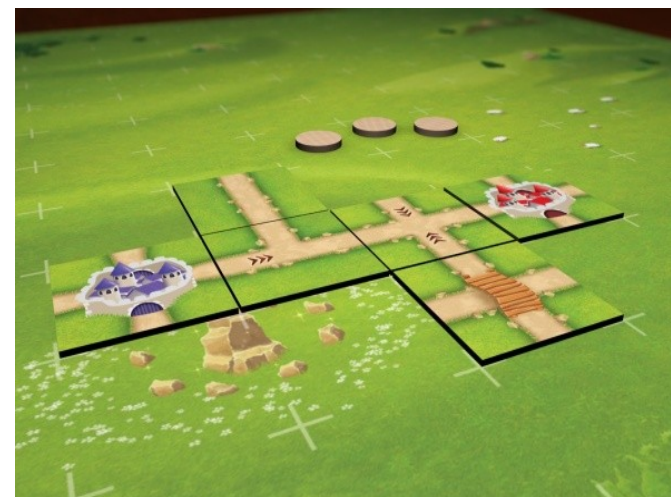
Amber na pierwszy rzut oka kojarzy się z **Carcassonne**. Każdy z graczy dobiera na rękę określoną liczbę kafelków przedstawiających różne warianty dróg – odcinki proste, zakręty, skrzyżowania, ronda itp. Cała zabawa polega na takim ich układaniu, aby być pierwszą osobą, która połączy wieś i siedziby innych graczy z własną. W momencie, w którym gracz kładzie kafelek drogi pod daną wsią, sprawdza, czy jako jedyny posiada z nią połączenie. Jeżeli tak jest, zabiera na wła-

sność znajdujący się przy niej żeton złotej monety. W innym przypadku żeton odkładany jest do pudełka.

Każdy żeton złota jest wart pod koniec gry jeden punkt zwycięstwa, tak samo, jak i każda wieś, z którą gracze mają połączenie. Połączenia z zamkami innych graczy są warte nieco więcej – dwa punkty, jednak zazwyczaj to właśnie punkty płynące z posiadania złotych monet przeważają szalę zwycięstwa na korzyść jednego z uczestników zabawy.



Rozgrywkę urozmaica kilka dodatkowych zasad funkcjonowania poszczególnych kafelków. Te z nich opatrzone strzałką ze skierowanym w jedną ze stron wektorem, zapewniają ruch wyłącznie w tym kierunku. Skrzyżowanie z mostem powołuje do istnienia dwie niełączące się ze sobą drogi, a mokradło sprawia, że zajmowane przez nie pole jest do końca gry niemożliwe do przebycia. W wariantcie zarówno podstawowym, jak i zaawansowanym występują jeszcze kafelki łopaty, które umożliwiają przebudowanie istniejącego już odcinka drogi lub zlikwidowanie mokradła. Należy z nich jednak rozsądnie korzystać, ponieważ ich liczba ograniczona jest zaledwie do sześciu. W wariantcie zaawansowanym, każdy z graczy otrzymuje jeszcze jeden dodatkowy kafelek łopaty, który może wykorzystać w dowolnym momencie rozgrywki.



Zasada, która mówi, że gracz może dołożyć kafel drogi tylko na takim miejscu planszy, które ma połączenie poprzez sieć dróg z jego zamkiem, powoduje, że rywalizacja, przynajmniej na początku rozgrywki, jest dość ograniczona. Jak zwykle w tego typu tytułach, większa liczba uczestników zabawy sprawia, że gra się o wiele ciekawiej. Rozgrywka dla dwóch osób jest na tyle pasywna, że dość szybko się nudzi, najciekawiej zaś – też już klasycznie – wypada wariant przeznaczony dla maksymalnej liczby graczy (sześciu). Problemem z regrywalnością jest również to, że przygotowanie partii polega na wybraniu jednego z kilku dostępnych w instrukcji diagramów rozstawień, który określa dokładne położenie na planszy wszystkich wsi i zamków. Sprawia to, że po rozebraniu kilkunastu partii gracze zaczynają się doskonale orientować, jakie ruchy powinni wyko-

nać, aby zmaksymalizować swoje szanse na odniesienie końcowego sukcesu.

Losowość gry utrzymana jest na przyzwoitym poziomie. To, że gracze posiadają na ręce aż sześć kafelków (w grze występuje ich 74) sprawia, że bardzo rzadko zdarzają się sytuacje, w których wykładają oni na planszę kafel zupełnie niepasujący do przyjętej przez nich strategii. Wariant zaawansowany wypada pod tym względem jeszcze lepiej, ponieważ przed każdym z graczy leży tyle odkrytych kafli, ilu jest uczestników zabawy. W momencie dobierania kafelka, gracz wybiera, czy chce dobrać jeden z odkrytych leżących przed nim, czy też dociągnąć kolejny losowo ze stosu. Powoduje to, że możliwość niekorzystnego doboru praktycznie znika.

Amber to solidna gra logiczna, której autor zaczerpnął wiele pomysłów z innych podobnych tytułów. Jej głównymi problemami są niska regrywalność oraz zmienny poziom rywalizacji, który w znacznej mierze zależy od zgromadzonych przy stole graczy. Najbardziej brakowało mi wbudowanych w grę mechanizmów, które wymuszałyby częstsze konflikty pomiędzy uczestnikami zabawy. Oczywiście ich brak sprawia, że **Amber** jest wspaniałą propozycją dla rodziców, którzy myślą o zakupie gry przeznaczonej dla całej rodziny. Nie zmienia to jednak faktu, że nawet doświadczonym planszówkowiczom gra Tomasza Lewandowicza może zagwarantować kilka godzin dobrej zabawy.



Plusy:



Familiijny charakter



Niski poziom losowości

Minusy:



Niska regrywalność



Poziom rywalizacji zależny od zaangażowania graczy

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 10+

Czas gry: ok.30 minut

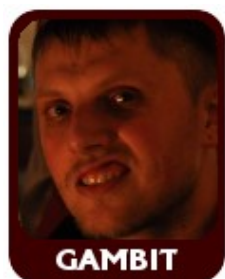
Cena: 69,95zł

Zobacz także:

- **CARCASSONNE** (Rebel Times #9)
- **KINGDOMS** (Rebel Times #55)
- **CIRCUS MAXIMUS** (Rebel Times #27)



FAUNA JUNIOR DZIECKO W ŚWIECIE ZWIERZĄT



Fauna Friedemann Frieze była nominowana do nagrody Spiel des Jahres 2009. Całkiem nieźle jak na grę o zgadywaniu miejsca zamieszkania i wagi różnych zwierząt.

Nie powinno więc nikogo dziwić, że powstała specjalna wersja **Fauna**, skierowana do młodszych graczy. **Fauna Junior**.

Pudełko zawiera planszę z torem punktowym, sześć kafelków przedstawiających różne tereny, które mogą zamieszkiwać zwierzęta, drewniane pionki dla graczy i oczywiście dwustronne karty ze zwierzętami, na których znajdziemy 180 gatun-

ków różnych stworzeń. Wszystko jest wykonane bardzo porządnie i estetycznie. Kolorystyka nie męczy oczu, a ilustracje wykonano z dbałością o szczegóły, co cieszy, zwłaszcza że możemy dzięki temu poznać ciekawe gatunki zwierząt.

Zasady wersji dziecięcej, są niemalże takie same, jak zasady dla dorosłych. Mamy tu karty przedstawiające różne zwierzęta z całego świata i musimy odgadnąć kilka charakterystycznych dla nich informacji: gdzie dane zwierzę żyje, ile waży, czy składa jaja i czym się żywi. Oczywiście, jako że gra jest skierowana głównie do

Po pierwsze, jeśli chodzi o miejsce, w którym żyje dane zwierzę, dzieciaki nie muszą odgadywać kraju, czy obszaru



na mapie świata. Zamiast tego wybierają jeden spośród sześciu różnych typów terenu (pu-

stynia, stepy, lasy, góry, lasy deszczowe i tereny zabudowane). Oczywiście instrukcja doprecyzowuje te obszary, więc każdy z kafelków przedstawia więcej niż jeden teren. Na przykład kafelek, na którym widać wioskę, przedstawia teren zabudowany, ale też pola, łąki i tym podobne rzeczy. Na szczęście ilustracje są na tyle czytelne, że bardzo szybko przestajemy zerkać do instrukcji, jakie obszary dany teren obejmuje.

Kolejne dwie cechy do odgadnięcia również są bardzo proste. Należy powiedzieć, czy w diecie danego zwierzęcia znajdują się tylko rośliny, czy również mięso, oraz czy ów zwierz składa jaja. W obu przypadkach są tylko dwie możliwości do wyboru, więc nie ma z tym problemu.

Ostatnia cecha już tak oczywista nie jest. To waga. Znowu, jako że mamy do czynienia z grą dla dzieci, zamiast operować na wartościach liczbowych, **Fauna Junior** odwołuje się w pewien sposób do wyobraźni młodego gracza i podaje przedziały wagowe, używając w roli przykładów przedmiotów i stworzeń, z którymi dziecko może się spotkać każdego dnia. I tak mamy przedziały wagowe w stylu: cięższy niż motocykl, lżejszy niż ciężarówka. Albo cięższy niż patyczek do czyszczenia uszu, lżejszy niż szklanka soku. Dla pewnej wygody do części obiektów porównawczych przypisano ich średnią wagę, gdyż nie każdy musi wiedzieć, ile waży rower, albo ile dokładnie ziemniaków jest w narysowanym wor-

ku. Nie myślcie sobie, że dzięki takiemu przedstawieniu wagi starsi gracze będą mieli łatwiej. Znajdą się zwierzaki, przy których łatwo jest określić na oko, że ważą mniej więcej tyle, co człowiek. Trudniej jednak w takim przypadku ustawić je z lewej lub prawej strony człowieka jako granicy przedziału wagowego, a to przekłada się na zdobyte punkty.



Jak już wspomniałem, zasady **Fauna Junior** są niemal identyczne, jak wersji dla dorosłych. Różnice dotyczą na przykład punktacji. Każde pole ma dwa miejsca na pionki – jedno jest warte dwa punkty, drugie jeden punkt. Na polu dwupunktowym może leżeć tylko jeden pionek, co premiuje

pierwszego gracza, a na polu jednopunktowym może leżeć dowolna liczba pionków. Nie ma tu również mechanizmu odrzucania pionków, gdy zaznaczymy złą odpowiedź. To dobrze, bo dzięki temu dziecko nie czuje się ukarane za błędną odpowiedź.

Sama rozgrywka jest bardzo satysfakcjonująca. Uproszczenia odgadywanych cech wcale nie sprawia, że gra staje się banalna dla starszych graczy. Niezwykle łatwo pomylić się, jeśli chodzi o wagę stworzeń, a ponadto ze zdziwieniem przyjmowałem swoje pomyłki w obszarze diety jakiegoś zwierzaka. Okazuje się, że stwierdzenie, czy dane zwierzę je tylko rośliny, czy też mięso, może być łatwe w przypadku krokodyla, czy geparda, ale były zwierzaki, które złośliwie jadły nie to, co myślałem. I za to należy się **Faunie Junior** wielki plus. Każdy może się przy niej świetnie bawić i każdy może się cze-

goś nauczyć. Co ciekawe, dzieciom dużo łatwiej niż dorosłym zapadają w pamięć cechy, których wcześniej nie odgadły. Gra jest również dość szybka, dzięki czemu nie rozgrywka nie nuży. Do zdobycia są trzydzieści cztery punkty, co pozwala wykorzystać w jednej rozgrywce jakieś sześć, czy siedem zwierzaków.

Fauna Junior robi to, o co chodzi rodzicom kupującym gry dla swoich dzieci: bawi i uczy. Dodatkowo może nauczyć też czegoś samych rodziców. Nie muszę chyba dodawać, że uśmiech na twarzy pięciolatka, kiedy okazuje się, że zgadł on, gdzie występuje jakieś zwierzę, a jego rodzic nie, jest bezcenny. Gra została ładnie wydana, choć przyznam, że mogłaby być o kilka(naście) złotych tańsza. Jednak mimo wszystko można uznać, że będą to dobrze wydane pieniądze.



Plusy:



Ładnie wydana



Bawi i uczy



Łatwa, ale nie banalna

Minusy:



Mogłaby być o kilka(naście) złotych tańsza

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 6+

Czas gry: ok.30 minut

Cena: 119,90zł

Zobacz także:

- **FAUNA** (Rebel Times #39)
- **PĘDZĄCE ŻÓŁWIE** (Rebel Times #16)
- **DIXIT** (Rebel Times #62)

DŁUGA DROGA DO KADATH #17

LOS GORSZY OD ŚMIERCI

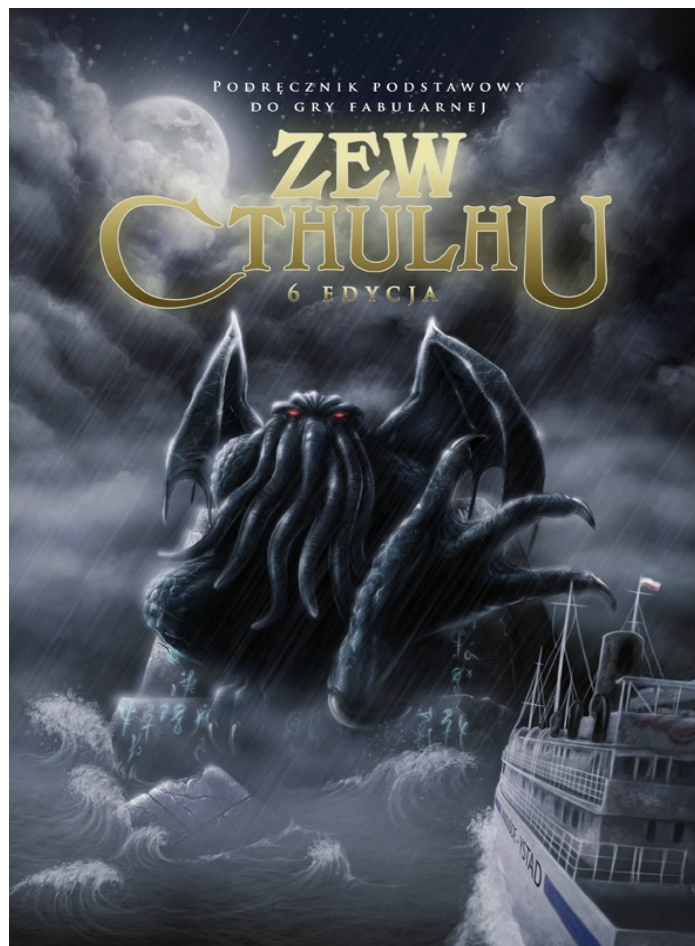


W **Zewie Cthulhu** utracić bohatera jest niezwykle łatwo. Badacze Tajemnic to normalni ludzie – prawda, solidnie wykształceni, stojący nieco wyżej niż reszta społeczeństwa, ale tak samo śmiertelni, jak wszyscy. Stykając się z kultystami, szaleńcami,

nadnaturalnymi istotami, magią oraz Wielkimi Przedwiecznymi nieustannie igrają ze śmiercią. Spryt, rozsądne planowanie akcji i rozwaga graczy mogą sprawić, że Badacz przeżyje długie lata (i nawet nie utraci zmysłów), ale takich bohaterów jest raczej niewielu – większości pisana jest okrutna śmierć lub dożywocie w zakładzie zamkniętym.

Nie każdemu musi pasować założenie nieuchronności śmierci bohatera. Rozgrywając długą kampanię, gracze żyją ze swoimi postaciami. Znają ich mocne i słabe strony, wiedzą, czym mogą wesprzeć grupę, a w jakich sferach sami

będą potrzebować pomocy. Czynią dla swoich postaci dalekosiężne plany. Wystarczy jeden nieostrożny krok by to wszystko legło w gruzach. Pytanie brzmi: czy śmierć i obłęd to jedyne narzędzia Strażnika Tajemnic? Czy skutkiem błędu musi być utrata bohatera? Może porażka nie musi być aż tak bolesna? Szaleństwo nie musi kojarzyć się z toczącym pianę furiatem. Spotkanie z nadnaturalną istotą nie zawsze skończy się rozszarpaniem Badacza Tajemnic.



W obliczu śmierci

Macki, śluz, przerażające, bluźniercze kształty – to wszystko przewijało się na sesjach na pewno nieraz. Łatwo jest przestraszyć graczy potworami, które mogą zabić ich bohaterów. Wiadomo – jeśli coś jest w stanie wypatroszyć pół tuzina Badaczy Tajemnic w jedną rundę, lepiej do tego nie podchodzić (a jeszcze lepiej – powstrzymać przed przywołaniem albo odesłać). Lęk przed utratą postaci towarzyszy erpegowcom niezależnie od systemu – odczuwają go w taki sam sposób miłośnicy **Przebudzenia Ziemi i Travellera**, co fani **ZC**. Utrata rozwiniętej, wypieszczonej postaci bardzo boli – traci się wszystkie rozpoczęte wątki kampanii, kontakty, przyjaciół i wrogów, a zasoby grupy zostają uszczuplone o umiejętności zmarłego Badacza. Jedynie w przypadku jednostrzałówek można sobie pozwolić na więcej – skoro nie będzie się miało okazji wcielić w danego bohatera po raz drugi, realizacja indywidualnych celów, odgrywanie czy nawet celowe popychanie postaci w paszczę szaleństwa może stać na pierwszym miejscu.

Różnica między innymi systemami a **Zewem Cthulhu** polega na sile stworzeń z bestiariusza – w przypadku gier fantasy wszystkie stają się w pewnym momencie przeciwnikami dającymi się pokonać, istot z Mitów Cthulhu już niekoniecznie. Badacze Tajemnic zetkną się z wrogiem będącym poza ich zasięgiem – nie tylko silniejszym, wręcz nieśmiertelnym, ale również o wiele bar-

dziej inteligentnym na swój pokrętny sposób. Logicznie rzecz biorąc w momencie, kiedy takie stworzenie pojawia się podczas jednej ze scen, drużyna powinna zginąć. Chyba że nie leży to w interesie potwora. Może mieć on inne plany co do Badaczy, uznać ich za użyteczne narzędzia albo sprowadzić na nich inne nieszczęście. Śmierć w oczach istoty z Mitów może być mniejszą karą niż okaleczenie lub obłąd.

W paszczy szaleństwa

Schorzenia psychiczne są jednym z mocniej akcentowanych elementów **Zewu Cthulhu**. Punkty Poczytalności, niezliczone sposoby na ich utratę i dziesiątki opisanych w podręczniku chorób sugerują, że Badacze Tajemnic powinni równie mocno, co utraty życia, obawiać się utraty zdrowych zmysłów. Niestety, autorzy potraktowali Poczytalność trochę jak alternatywną żywotność – po utracie części punktów pojawia się (na krótszy lub dłuższy czas) jakaś przypadłość, natomiast po zredukowaniu jej do zera kończy się kariera Badacza. Temat szaleństwa ujęty został jedynie w karby mechaniki. Strażnik Tajemnic na pewno będzie doskonale wiedział, kiedy ma „obdarować” postać jakąś chorobą, bez problemu również wybierze taką, która będzie pasowała do bohatera i sytuacji, jaka ją wywołała, ale na próżno będzie szukał w podręczniku informacji na temat tego, jak zaakcentować obłąd podczas sesji.

Można oczywiście pozostawić to na barkach gracza – zaangażowany fan **ZC** na pewno znajdzie niejedną okazję, by odegrać swoje szaleństwo. Odważniejsi mogą nawet pokusić się o popchnięcie Badacza dalej w obłąd albo niepotrzebne wystawienie się na jakieś zagrożenie. Mniej aktywni gracze będą czekać na pomoc Strażnika Tajem-

nic, w efekcie choroba psychiczna może sprowadzić się do przejmowania kontroli nad postacią przez prowadzącego.

Autorzy gier fabularnych i artykułów poświęconych odgrywaniu zapisali już setki stron na temat tego, jak alternatywnie można odzwierciedlić szaleństwo postaci. Większość sprowadza się do jednego: zmiany sposobu prowadzenia narracji przez gracza lub prowadzącego. Teoretycznie jest to bardzo proste: paranoik szuka sobie wrogów, Badacz cierpiący na fobię histerycznie unika źródła swojego strachu, a osoba z rozdwójnością osobowości odgrywa dwie, skrajnie różne postacie. Jeśli gracz zapomina o przypadłości, w pewnych momentach Strażnik Tajemnic powinien mu o tym przypomnieć poprzez stosowną deklarację działań czy zachowań postaci. W praktyce bardzo łatwo jest zapomnieć o chorobie w ogóle – zwłaszcza jeśli jeden Badacz ma ich kilka lub gdy wszyscy bohaterowie na coś cierpią. Dość łatwo jest też popaść w przesadę – choroba staje się głównym tematem, gracze dostają głupawki i klimat horroru znika do końca sesji.

Jeśli grupa nie boi się poeksperymentować nieco z podziałem obowiązków, nic nie stoi na przeszkodzie, by zaplanować jakąś scenę, podczas której choroba psychiczna będzie grała pierwsze skrzypce. Strażnik Tajemnic może się dogadać z prowadzącym chora postać graczem, by w pewnym momencie zaczął zachowywać się w określo-



ny sposób. Jeszcze lepszy efekt wywoła scena ustawiona z resztą grupy – na umówiony znak gracze zaczną podejmować dziwne deklaracje, zachowywać się nieracjonalnie, jakby sami popadli w obłąd. Przykładowo, jeśli obłąkany Badacz będzie cierpiał na paranoję, mogą przekazywać sobie karteczki, działać po kryjomu, obgadywać między sobą plany zamordowania tej postaci.



W szponach śmierci

Następstwem spotkania ze sługą Wielkiego Przedwiecznego nie musi być szaleństwo lub śmierć. Równie dobrze istota może naznaczyć bohatera (by potem komunikować się z nim, przekazywać mentalne polecenia, starać się porozumieć albo w inny sposób wykorzystać go do własnych celów), odmienić fizycznie albo okaleczyć. Jeśli będą to konsekwencje porażki (np. pojawieniem się istoty z Mitów wskutek niepowodzenia w śledztwie), Strażnik Tajemnic nie musi hamować się przed nałożeniem na postać jakiejś poważnej przypadłości. Ważne jedynie, by by utrata postaci nie wydawała się lepszym rozwiązaniem – jeśli tak będzie, z pewnością poprosi o możliwość zmiany bohatera. Dużo zależy tu od nastawienia samego zainteresowanego: jedna osoba uzna grę postacią przemienioną w hybrydę Istot z Głębin za wielkie wyzwanie, innej taka zmiana odbierze całą przyjemność z gry.

Podsumowanie

Choć kanon **Zewu Cthulhu** nie daje Strażnikowi Tajemnic zbyt wielu możliwości względem określania następstw porażek bohaterów, warto zastanowić się nad poszukianiem alternatyw. Wysoka śmiertelność w kampanii już od dawna nie jest wyznacznikiem dobrego prowadzenia – nie od dzisiaj wiadomo, że gracze lubią rozwijać swoje postacie, grać nimi przez dłuższy czas (a nie tylko do spotkania z pierwszą nadnaturalną istotą). Oczywiście, fani prozy Lovecrafta nie przychodzą

na sesję **ZC** po to, by zbierać skarby i awansować na kolejne poziomy, ale zapewne niewielu z nich pojawia się po to, by ich Badacze po najdalej czterech godzinach zabawy stali się pogniecionymi kartkami papieru. Wystarczy wyjść nieco poza kanon, dopuścić alternatywne możliwości, wprowadzić inne następstwa porażki niż śmierć lub szaleństwo, by kampania zyskała nowy wymiar.

Jak słusznie napisał John Wick w **Graj Twardo** – gracze uwielbiają, kiedy ich bohaterowie wychodzą cało z opresji, ale nie zerowym kosztem. Poranieni, osłabieni, wyczerpani do granic możliwości, z sukcesem, który niemal im się wymknął – tak wielu erpegowców wyobraża sobie idealne zwycięstwo. Badacze Tajemnic raczej nie będą przypominać Johna McLane'a, ale nie powinno też być tak, że jedyne możliwe zakończenia sesji to totalna porażka lub idealny sukces. Znacznie częściej grupa powinna kończyć bliżej środka – z jakimiś przykrymi następstwami, ale niekoniecznie towarzyszem w grobie albo zakładzie dla psychicznie chorych.



KICKSTARTER PO PIENIĄDZE DO TŁUMU (część I)



DARKEN

W 2009 roku powstał Kickstarter, serwis internetowy do prowadzenia publicznych zbiórek pieniędzy na konkretne cele.

Często o pomoc proszą autorzy pomysłów,

których realizacja obarczona jest dużym ryzykiem; nie raz są to produkty innowacyjne, a ich twórcy, zamiast próbować znaleźć jednego dużego inwestora, wolą zwrócić się po pomoc do użytkowników Internetu (*crowdfunding*). Zgodnie z przyjętymi zasadami, fundatorzy projektów nie mają udziału w potencjalnych zyskach, lecz w zamian za finansowe wsparcie danej inicjatywy mogą otrzymać różne nagrody, w tym oczywiście sfinansowany produkt lub dostęp do usługi. Najprościej rzecz

ujmując, możemy pomóc sfinansować interesującą nas grę, de facto kupując ją w przedsprzedaży. Jednak Kickstarter pozwala na dużo, dużo więcej.

W 2011 w kategorii Tabletop Games (która łączy w sobie gry karciane, planszowe, fabularne oraz akcesoria) zebrano 1 677 683 dolarów. W 2012 roku w okresie od 1 stycznia do 1 czerwca osiągnięto już zawrotną sumę 7 065 561 dolarów. Nie widziałem jeszcze podsumowania tej kategorii za cały rok 2012, ale aby uświadomić wam skalę inwestycji, wspomnę tylko o grze **Kingdom Death: Monster** (zbiórka skończyła się 7 stycznia

2013), czyli produkcie, którego autor zebrał ponad 2 miliony dolarów.



Liczbą liczbami, ale najważniejsze jednak jest to, co z tego wynika dla nas, graczy.

Adam Poots, twórca i wydawca **Kingdom Death: Monster**, nie miał wsparcia żadnej dużej firmy wydającej gry. Był pracującym na etacie grafikiem, zapalonym fanem gier planszowych i fabularnych. Dzięki pomocy Kickstartera i kontaktom z paroma rzeźbiarzami figurek, z osoby praktycznie szerzej nieznannej wskoczył od razu na wysoki szczebel wydawniczej drabiny. Oczywiście, być może jego spektakularny sukces mógłby powtórzyć się i bez pomocy Kickstartera, ale na pewno zajęłoby mu to znacznie więcej czasu.

Crowdfunding to nowa nić łącząca twórców i wydawców gier z klientami. Mówimy tutaj nie tylko o przedsprzedaży, ale także o sfinansowaniu marzenia, ponieważ ludzie są skłonni płacić za produkt, który istnieje jeszcze w fazie prototypu, a na dostarczenie finalnej produkcji mogą poczekać nawet i kilkanaście miesięcy (choć im dłuższy okres czekania, tym mniejsza szansa na sfinalizowanie projektu).

Sam proces finansowania projektu jest prosty, wymaga jednak posiadania karty kredytowej. Wybieramy jedną z dostępnych opcji, których zwykle jest kilka. Możemy wpłacić tylko 1 dolara i otrzymać podziękowania w instrukcji albo np. ilustracje z gry w formie elektronicznej. W przypadku **Kingdom Death: Monster** minimalną sumę wsparcia ustalono na 10 dol., w zamian za co można było otrzymać m.in. album grafikami koncepcyjnymi. Kopia gry dostępna była dla osób,

które wpłaciły co najmniej 100 dolarów. Oprócz tego wyróżniono znacznie więcej dostępnych poziomów wpłat: możliwe było wykupienie figurek z gry, nabycie tańszego, limitowanego wydania (nakład 200 egz., cena 85-86 dol.), lub za 5000 dolarów zamówić wszystkie obiecanie podczas zbiórki, jak i dopiero planowane dodatki oraz figurki. Jak widać, dzięki publicznym zbiórkom można nie tylko wesprzeć ciekawe pomysły czy kupić dobrze zapowiadające się tytuły, ale także zaspokoić pragnienie zostania mecenasem twórców gier.

Wygląda to pięknie, ale tkwi w tym pewien haczyk. Z jednej strony jesteśmy bezpieczni – nasze pieniądze nie są automatycznie pobierane z karty kredytowej. Do końca zbiórki możemy zmienić zdanie i np. zmniejszyć lub zwiększyć udzielone wsparcie. W przypadku Kickstartera, kiedy okres wspierania projektu dobiegnie końca, zgromadzone środki muszą osiągnąć lub przekroczyć zaplanowany cel zbiórki. Jeżeli zgromadzona suma nie jest wystarczająca, pieniądze nie są pobierane od wpłacających, natomiast projekt zbiórki kończy się niepowodzeniem (*inne serwisy tego typu, np. Indiegogo, pozwalają zatrzymać pieniądze nawet w przypadku, gdy zbiórka nie osiągnie założonego celu – przyp. red.*). To z jednej strony zabezpieczenie dla fundatorów, z drugiej strony dla zbierających. Nie udało się? Nie ma zobowiązań.

Niestety, mimo to musimy być ostrożni. Obsługa Kickstartera nie bierze na siebie żadnych zobowiązań.

Oczywiście, zdarzały się sytuacje, kiedy zbiórki były kasowane ze względu na nierealistyczne specyfikacje produktów, ale to wszystko. Jeżeli ktoś w zamian za nasze pieniądze pojedzie na wycieczkę na Karaiby i nie dostarczy obiecanych produktów, to jedyne, co możemy zrobić, to pozwać go za defraudację. Kickstarter tutaj umywa ręce.

Kickstarter, jak i cały *crowdfunding*, to nowy środek komunikacji między twórcami i klientami. Serwisów tego typu nie można traktować jak zwykłe sklepy, chociaż czasem wykorzystywane są do prowadzenia zwykłej sprzedaży. Nie zdziwcie się więc, gdy otrzymany produkt nie będzie przypominał tego, który jakiś czas później trafi na sklepowe półki. W zamian jednak jako fani dostajemy do ręki sposób na bezpośrednie wsparcie twórców, którzy dzięki temu mogą pokazać nam pomysły, które inaczej miałyby małe szanse na realizację. To miejsce, gdzie osoby takie jak Adam Poots mogą uwieść nas swoimi ideami.

PS. Gra **Alien Frontiers**, dystrybuowana w Polsce przez wydawnictwo LockWorks, była jedną z pierwszych gier planszowych sfinansowanych dzięki Kickstarterowi. Jej nowa wersja została sfinansowana na bliźniaczej platformie ulule.com, lecz produkcja gry została opóźniona.

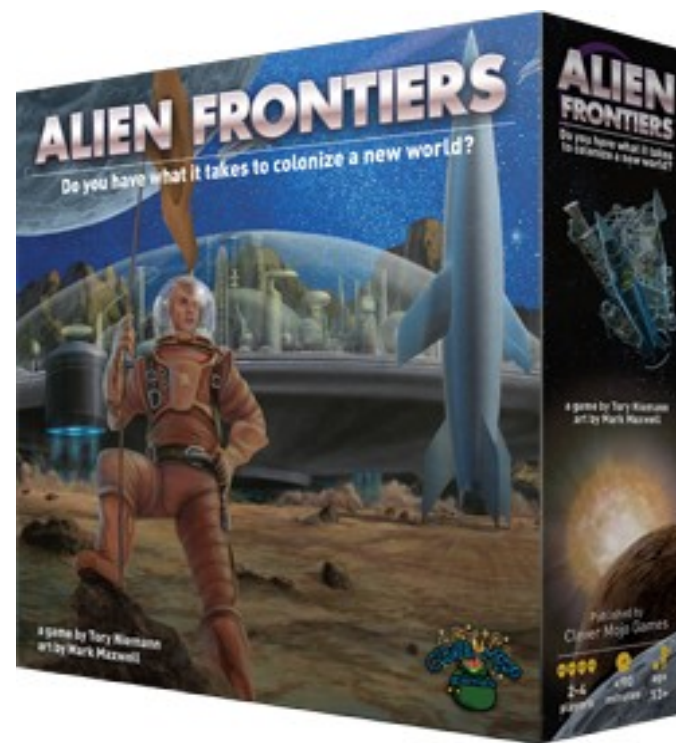
Źródła:

<http://blog.kicktraq.com/board-games-kickstarter-a-gen-con-prequel/>

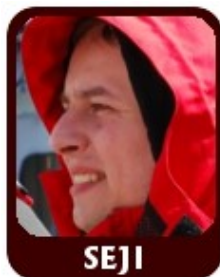
<http://www.kickstarter.com/projects/poots/kingdom-death-monster>

<http://thefrontlinegamer.blogspot.com/2012/11/industry-talk-adam-poots.html>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Kickstarter>



ARMIE APOKALIPSY

ARMAGEDDON
BEZ KOSTEK

Czasy ostateczne

A gdy się skończy tysiąc lat, z więzienia swego szatan zostanie zwolniony. I wyjdzie, by omamić narody z czterech narożników ziemi, Goga i Magoga, by ich zgromadzić na bój [...].

Ap, 20:7-8

Nadchodzi Apokalipsa. Ostateczna rozprawa z Wrogiem, który zerwał więzące go w Piekło kajdany i przygotowuje swój tryumfalny powrót. Przeciwno siłom Bestii stają Zastępy Pana, aniołowie gotowi walczyć i zginać na chwałę Stwórcy. Pomiedzy nadciągającymi na pole bitwy armiami znajduje się ludzkość, wykorzystywana przez obie strony konfliktu.

W takich realiach przyjdzie działać postaciom graczy w **Armjach Apokalipsy**, nowej grze fabularnej Katarzyny i Marcina Kuczyński (autorów wydanego w 2004 roku systemu **Poza Czasem**). Stając po stronie anielskich zastępów, postacie będą walczyć, by zwyciężyło dobro i piękno, a zło i zepsucie powróciło do piekielnych czeluści. Jednak metody, jakimi posłużą się, aby osiągnąć swój cel, niewiele mają wspólnego z wyobrażeniem Raju. Szantaż, zdrada, przemoc, okrucieństwo, seks, korupcja, kłamstwo, a także nadużywanie władzy, okazjonalny nóż wbity w plecy niedawnego sojusznika oraz przestrzeganie zasad tylko wtedy, gdy jest to wygodne, to narzędzia, które pozwolą odnieść zwycięstwo. Ze względu na przyjętą estetykę, podręcznik przeznaczony jest dla osób pełnoletnich.

Narzędzia zniszczenia

Po krótkim wprowadzeniu do świata gry (o którym dalej), pierwszy rozdział podręcznika poświęcono opisowi zasad. Autorzy zdecydowali się zastosować w **Armjach Apokalipsy** bezkostkową mechanikę. No, prawie bezkostkową. Choć większość testów przeprowadzana jest poprzez porównywanie współczynników z poziomem trudności lub współczynnikami przeciwnika (tzw. mechanika karmiczna), to w przypadku Epickich Starć pojawia się rzut k6.

Postać w **Armjach Apokalipsy** opisują trzy pary głównych współczynników, zestawione w tandem: Akcja-Reakcja: Atrybuty Fizyczne, Intelktualne i Społeczne. Akcja to wszelkie działania inicjowane przez postać, Reakcja – recepcja cudzych akcji bądź obrona przed nimi. Obok nich jest też szereg cech drugorzędnych: Specjalizacje (umiejętności), Sytuacje (wszelkiego rodzaju zasoby, tak materialne, jak i społeczne), Pieczęć (pozycja w hierarchii anielskiej i moc postaci) i Reputacja. Do tego dochodzi parę cech pomocniczych (Siła Woli, Siła Charakteru i kilka innych) oraz Charyzmaty (anielskie moce – dość standardowe: od zmiany wyglądu, przez wykrywanie kłamstwa, po bieganie po wodzie czy ścianach i rażenie prądem; niektóre mają fajne nazwy lub opisy: *Klucze do miasta*, *Dotyk motyla*). Stan fizyczny postaci określa Kondycja, a psychiczny – Trzeźwość Umysłu. Punkty Łaski pozwalają na zwiększanie cech i

mocy (podobnie jak Siła Woli oraz Gniew Pana, każde w innym zakresie i sytuacji), ale też na wpływanie na rozwój fabuły czy nadawanie własnym działaniom bardziej widowiskowego charakteru.

Armie Apokalipsy



które pozwalają im nawiązać kontakt z archaniołami, ich niebiańskimi Patronami. Ważne postacie będą stanowiły część większej społeczności, ze swoimi prawami, obowiązkami i jasnym miejscem w hierarchii. W Świątyniach znajdą się silniejsi i słabsi od Waszych postaci. To od Was zależy, jak ułożycie sobie z nimi relacje.

Wszystko zmierza ku ostatecznemu koncowi i, co za tym idzie, staje się bardziej skrajne. Mimo zbliżającego się upadku, świat Armie Apokalipsy to świat ostrej kłopotów, wyjątkowego stylu, ludzi oddających się bezmyślnym rozrywkom lub przeżywających religijne uniesienia. Wzajemnie w rzeczywistości silnych emocji i ekstremalnych doznań.

Wasze postacie uczestniczyć będą w jednej z wielu Kronik ostatnich dni. Anioły są zazwyczaj związane z jedną Świątynią – w takim wypadku serie będą skupiać się na wydarzeniach związanych z wyjątkową okolicą (najczęściej miastem) i konkretną grupą osób – aniołów. Skazanych (czyli zamierzających zmienić naturę stworzonych istot), Upadłych (demonów na usługach Wroga) i szarych istnień. Dzięki temu będziecie mieli okazję zobaczyć efekty działań Bohaterów, przeprowadzić do końca plany i odczuć tak pozytywne, jak i negatywne skutki Waszych poczynań. Wiele zależy tu

5

równy lub wyższy. Wystarczy jednak, aby sam Atrybut postaci był równy lub wyższy od poziomu testu, aby postać zdała go automatycznie – większość interakcji z normalnym, ziemskim światem nie będzie wymagała niczego więcej. Aby zapewnić sobie powodzenie, można na podniesienie współczynników wydać dodatkowe punkty z odpowiednich pul. Gracz może też świadomie poddać test, nie wydając na niego punktów – decyduje się wtedy na porażkę i jej konsekwencje.

Epickie Starcia to osobna mechanika, przeznaczona do rozgrywania spektakularnych bitew. Tutaj najpierw ustala się liczbę Punktów Zwycięstwa i Potencjał Postaci. Wygrywa ten, kto pierwszy sprowadzi pulę Punktów Zwycięstwa przeciwnika do zera. Testy przeprowadza się, sumując różnicę Potencjałów z rzutem k6. Końcowe wyniki odejmuje się od siebie – przegrany odpisuje różnicę od swojej puli Punktów Zwycięstwa. Do zwycięskiego gracza – czy to po wygraniu rundy, czy też całego starcia – należy zinterpretowanie wyniku i opisanie sytuacji. Pokonany przeciwnik jest na łasce postaci, która może go zabić, ale też upokorzyć albo podać pomocną dłoń.

W grze nie ma punktów doświadczenia. Gracze mogą raz na jakiś czas otrzymać punkty, za które podniosą współczynniki (preferowane są te odpowiadające za relacje społeczne). W zamian autorzy proponują nagradzać graczy dodatkowymi profitami dla ich postaci: zwiększeniem pozycji społecznej, dodatkowymi przywilejami itp. W zasadzie nie ma też żadnego bestiariusza – opisano tu nieco istot (ludzi i sług piekielnych),

które mogą posłużyć za przeciwników, ale to nie walka jest esencją tej gry.

Trony, Panowania, Zwierzchności i Władze

Postacie graczy to anioły, które przebudziły się w ludzkich ciałach, by móc działać na Ziemi i wziąć udział w ostatecznej rozprawie z siłami piekielnymi. Ich cielesne powłoki wypełnione są jednak nie tylko esencją boskiej mocy. Konflikt między powinnością a urokami ziemskiego życia jest jednym z głównych motywów przewodnich gry.

Archaniołowie-Patroni powołali do istnienia siedem Zakonów. Przynależność do któregoś z nich definiuje boską stronę anielskiej natury – rolę i światopogląd (mściciele, mistycy itp.). Anielskie Chóry określają natomiast charakter aniołów (duma, mądrość itd.). Do tego dochodzą funkcje pełnione w danej anielskiej społeczności (Świątyni), od Diakona (szeregowy anioł) po Egzarchę (przywódca). Podobne rozwiązanie znajdziemy w wielu innych grach fabularnych, jednak tym, co odróżnia **Armie Apokalipsy** od większości tytułów, jest mocniejsze – co również uwzględniono w zasadach – podkreślenie znaczenia relacji społecznych, hierarchii, zależności oraz wszelkiego rodzaju powiązań pomiędzy aniołami i innymi bytami.

Podstawowy test polega na zsumowaniu odpowiedniego Atrybutu (wartość Akcji lub Reakcji) i pasującej Specjalizacji – wynik porównuje się z poziomem trudności, należy uzyskać rezultat

Pozycja w anielskim porządku daje władzę. W przypadku aniołów bywa to władza niemalże absolutna. To nie tylko możliwość wydawania rozkazów w słusznej sprawie, ale także panowanie nad ciałami i umysłami podwładnych. Własną pozycję – ale i własną osobę – należy podkreślać i eksponować, tak, żeby nikt nie miał wątpliwości,

na którym szczeblu kariery postać się znajduje. Przebrać podwładnych w stroje do BDSM, nakazać Akolitom całować się w stopy, znęcać się nad Grzesznikiem czy podkomendnym, który wypadł z łask – dla anioła o wysokiej pozycji to rzecz codzienna, choć podręcznik sugeruje, że choć jest to zachowanie powszechne, jednak nie przez wszystkich akceptowane i pochwalane. Pojedynki między aniołami pozwalają szybko i skutecznie ustalić właściwe miejsce wszystkich zainteresowanych.

Seks, przemoc, władza – to przede wszystkim narzędzia walki i sprawowania zwierzchności, sposoby rozrywki, ale też potencjalne źródła grzechu. Punkty Gniewu Pana odzyskuje się w ograniczonym stopniu dzięki modlitwie, ale grzesząc, można pulę odbudować dwa razy szybciej. Wybrany podczas tworzenia postaci Grzech to słabość danego anioła, potencjalne źródło mocy, ale też prosta ścieżka w stronę obozu Wroga.

Z powyższych powodów na okładce umieszczono znaczek „18+”. „Dorośle” elementy gry skupiają się wokół seksu i przemocy (fizycznej i psychicznej), ale dzięki temu prowadzący i gracze mają sposób na podkreślenie obcości anielskich bytów. Dla aniołów przebudzonych w ludzkich ciałach cielesność jest nowym doświadczeniem, nieznany obszarem, który badają bardzo ochoczo. A że łatwo się nudzą, stąd i potrzeba coraz to nowych, mocniejszych przeżyć. Zastępy Pana nie posługują się ziemską etyką, nie przyjmują norm moralnych obowiązujących w ludzkim społeczeństwie.

Wcielając się w anioła, należy zapomnieć o ograniczeniach i zahamowaniach, poza tymi, które zostały nadane anielskim bytom przez Stwórcę. Aniołowie są ludzom obcy, nie muszą być rozumiani przez ludzkość i wcale tego nie oczekują. Czy człowiek byłby w stanie zrozumieć istotę, dla której nic nie znaczy i z którą nie ma żadnej wspólnej cechy? Choć nie, jest jedna – i ludzie, i aniołowie to istoty ulegające własnym słabościom, słabe oraz poddane działaniu swych żądz, mimo iż świadome konsekwencji. Przy czym nie ma w **Armiach Apokalipsy** niemal żadnych zasad dotyczących seksu czy wyrafinowanego krzywdzenia innych. Autorzy proponują pewną estetykę gry, której jedynym oparciem mechanicznym są zasady dotyczące pozycji w anielskim społeczeństwie i wynikającej z niej władzy nad innymi. Jeśli komuś ona nie odpowiada, będzie mógł bez większych problemów poszukać innego pomysłu na podkreślenie odmienności i obcości anielskich wojowników.

Kroniki, Serie, Epizody i Wątki

Rozdział poświęcony prowadzeniu **Armii Apokalipsy** zaczyna się na stronie 135 (z 232) i kończy w zasadzie na ostatniej stronie okładki. Upchnięto tam solidne i konkretne porady dla prowadzących. Są w części na tyle uniwersalne, że dadzą się przenieść do dowolnej gry (wystarczy odrzucić odwołania do mechaniki i proponowanej struktury zabawy oraz dostosować nawiązania

Armie Apokalipsy

Opis: Sytuacja Bohatera

Punkty Sytuacji Bohatera obrazują pewne dodatkowe zasoby, jakimi dysponuje Wasza postać, doprecyzowują jej stan posiadania, wpływ i inne typy cechy. W przeciwieństwie do zwykłych współczynników więźności z nich nie testuje się w trakcie gry, traktując jedynie jako specyficzny element tła postaci. Poniżej znajduje się dokładny opis poszczególnych współczynników Sytuacji.

Atrakcyjność (Wygląd i Styl)

O ile umiejętności takie jak Wzrocznienie i Obycie mówią o powodzeniu bohatera w kontaktach z innymi, cecha Atrakcyjność ma odzwierciedlać jego naturalne piękno, rozumiane więc jako pojęcie estetyczne. Drogą ważnym opisywanym przez ten aspekt postaci jest jej styl, a więc szeroko pojęty gust i sposób bycia.

Wzrost to nie innego jak określenie jak „ładna” jest dana postać. Nie ma to znaczenia, czy umie się ona zachować, gdyż chodzi jedynie o

doznanie estetyczne, jakie odczuwają obserwujący bohatera.

O – ponadprzeciętna uroda; ktoś określany jako „przystojny” albo „ładna”

OO – uroda modela / modelki; ktoś określany jako „wyjątkowy” albo „piękna”

OOO – wybitna uroda; ktoś budzący zachwyt swoim wyglądem

OOOO – uroda zapierająca dech w piersiach; skórzona piękność

OOOOO – przez postać przebiega jej anielskie piękno; rozmowy zamierają, gdy wchodzi do sali.

Uwaga: 5 poziom tej cechy oznacza urodę tak wyjątkową, że właściwie nie sposób jej użyć. Postać otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich testów związanych z ukazywaniem siebie i swojej tożsamości oraz kiedy chce wzmieszać się w tłum. W dodatku dla wszystkich istot nadnaturalnych i niektórych okultystów oczywiste jest, że mają do czytania z aniołami.

Styl opisuje przede wszystkim trafność doboru strojów i akcesoriów, jakie nosi postać. Stylowo można wyglądać niezależnie od zasobności portfela, chodzi o właściwy dobór kolorów lub typów ubrań i stosunek do tego



do świata gry), a przynajmniej pomogą zwrócić uwagę prowadzących na kilka aspektów, o których być może do tej pory w ogóle nie myśleli. Jeśli miałbym wskazać jeden powód, dla którego osoba niezainteresowana tematyką gry miałaby ją kupić, wymieniałbym właśnie ten rozdział.

Na kolejnych stronach znalazły się porady na temat poznawania preferencji i ograniczeń graczy (uwaga na seks i przemoc!) i dostosowywania do nich własnych pomysłów – autorzy nie bali się napisać, że jeżeli współpraca z graczem czy całą drużyną się nie układa, to po prostu trzeba zrezygnować albo z zabawy w **AA** z daną ekipą, albo zmienić gracza. Dalej jest o preferowanych przez estetykę gry typach postaci (zachowanie, stroje itp.), dogrywaniu drużyny, przedstawianiu elementów świata, interakcji między postaciami i Bohaterami Niezależnymi (i tworzeniu tych ostatnich), używaniu mechaniki, przedstawianiu i roli erotyki na sesjach oraz wielu innych rzeczach. Na koniec, na kilkudziesięciu stronach dostajemy szczegółowe instrukcje, jak zaprojektować Kronikę (a w niej Serię, Epizody i Wątki – sesje w **AA** powinny mieć strukturę serialu telewizyjnego) – autorzy zdecydowali się zamieścić poradnik zamiast przykładowego scenariusza. Całość zamyka zbiór dodatkowych porad dotyczących tworzenia postaci oraz przykładowych Bohaterów Niezależnych różnego pochodzenia, o różnej przynależności i poziomie mocy (są tu, oczywiście, także i upadłe anioły).

Znaki Apokalipsy

Podręcznik wydano w miękkiej oprawie, w czerni i biele. 232 strony na dobrym papierze zostały solidnie sklejone, więc powinny wytrzymać nawet bardzo intensywne używanie. W tekście zdarzają się drobne potknięcia stylistyczne, literówki czy usterki interpunkcyjne. Błędy merytoryczne związane z zasadami znalazłem dwa (informacja o poziomym pasku Kondycji, kiedy na karcie postaci ostatecznie znalazł się pionowy; opis Charyzmatu *Ścieżki Pielgrzyma*: w opisie mowa o obniżeniu stopnia trudności testu o jeden, a w przykładzie poziom spada z 5 do 3).

Autorzy gry składali podręcznik samodzielnie, co nie wyszło źle, choć paru usterek można było uniknąć (wyszące spójniki, brak przenoszenia wyrazów, akapity wyróżniane jednocześnie odstępem i wcięciem). Ilustracje są fajne i w większości trzymają wyrównany poziom, choć ci, którzy nie lubią mangowej kreski, połowę z nich zakleją zapewne czarnym papierem. Zabrało za to całostronicowych ilustracji – chociażby tych, które autorzy prezentowali na stronie gry, a które były doskonałe.

Armie Apokalipsy pełne są inspiracji i zapożyczeń z innych gier, do czego autorzy przyznają się otwarcie. Oczywiście nie kopiowali wszystkiego po kolei, lecz wybrali pewne elementy, które im się podobały, nieco je zmienili i dostosowali do swoich potrzeb. Znajdują się tu m.in. zapożyczenia z gier niezależnych (oddawanie narracji i kontroli nad wydarzeniami graczom, wy-

móg opisanie rezultatów testu itp.). Najwięcej jednak, przynajmniej na pierwszy rzut oka, gra zawdzięcza systemom White Wolfa (wystarczy zerknąć na kartę postaci czy opis Zakonów) – i nic w tym dziwnego, autorzy gry są fanami **World of Darkness**. Nie jest to jednak zwykła kopia, lecz wybór najlepszych i najciekawszych elementów, dostosowanych do potrzeb gry.

Płacz i zgrzytanie zębów

W **Armiach Apokalipsy** zabrakło mi paru rzeczy. Przede wszystkim mocniejszego podłoża konfliktów wśród aniołów. Opisane w podręczniku kwestie sporne opierają się przede wszystkim na anielskiej hierarchii i podejściu poszczególnych Zakonów do obowiązujących zasad. Ja jednak chciałbym czegoś zahaczającego o nieco wyższe pryncypia. Czy wojna jest konieczna? Czy cel rzeczywiście uświęca środki? I tak dalej – przydałby się jakiś sporny element teologiczny czy choćby konflikt o rolę ludzi w Apokalipsie. Na szczęście bez problemu da się taki wątek wprowadzić.

Zasady, choć skromne, przy okazji opisanie przykładowych Bohaterów Niezależnych potraktowano po macoszemu. Przy co silniejszych bytach wypisano interesujące moce, którymi prowadzący mogą potraktować postacie, jednak zabrakło klarownego przełożenia opisu na zasady – co to znaczy, że ktoś „może też zadawać bardzo duże obrażenia”? Do tego przydałaby się tabela zbierająca

zasady walki w jednym miejscu, krótki słowniczek wyjaśniający najważniejsze pojęcia zasad i świata gry oraz lista inspiracji. Za mało też napisano o Znakach (są to nasycone mocą symbole) i Rytuałach – po sześć przykładów to mało, ale można to tłumaczyć ograniczoną objętością podręcznika; ta sama uwaga tyczy się przywilejów uzyskiwanych za Punkty Zasług.

Armie Apokalipsy

Zakon Hariela



Angie przycisnęła dłonie swe linie, czuwała loki i spoglądała krytycznie w lustro. Nie mogła się uwolnić – wyglądała okropnie. Ostatnie wydarzenia sprawiły, że zupełnie nie miała czasu zadbać o siebie. Jej jasna cera zduszonego potęgowała wizerunek w karmelazach, pod pięknymi, złocistymi włosami ukazywała była cenna, która na co dzień nosiła karkasem, a skóra na dekalcie była wyrażona przetrwała. Obróciła się powoli, oglądając uważnie własne ciało. Tak, była tuż przed piętami i zgrabnie nagi, nie była jednak do końca zadowolona z kształtu pośladków. Wiedziała, że z pewnością lepiej prezentuje się, gdy jej skóra jest delikatnie opalona, ponieważ wtedy złota, anielska twarz ładnie odzwierciedla się od skóry.

88

Niektórzy nazwaliby może Angie przystojną i wyjątkową w sobie kobietą, Harielka jednak postrzegala siebie zupełnie inaczej. Ciekawości i wrażliwości związane z nią przynosiła, a nawet cierpienia, były błogosławieństwem od Archaniela, na tym, bezcennym doświadczeniem. Anielka zamarzła karkasem z tego domu – Hariel gościł był się obrządził na życie z tej siłki. Przez tym podobnie z Chora Elokim i wyglądem, który od niej pięknie, odzwierciedlała świat oblicz Paterna, jego niezmierzona światła. Dlatego dłoń o odpowiednią przynęty było niejako jej odzwierciedleniem. Tak przynęty były uważa Angie, która przynęty i tak nie miała w przynęty przynęty się zdaniem innych.

Autorzy co chwilę podkreślają, jaki charakter powinna mieć zabawa w **Armie Apokalipsy** – to gra o niezmiernych bytach, dysponujących niesamowitą mocą. I choć wspomnianie co kilka stron o miotaniu autami i bieganiu po ścianach może po pewnym czasie irytować, dzięki temu nikt nie powinien mieć problemu, gdy podczas sesji gracz zadeklaruje coś w stylu: *A teraz Razieli zaczyna naparzać Belzebuba wywrotką Caterpillara*. Będzie to jak najbardziej zgodne z duchem systemu, dobrze oddając pełnię anielskich możliwości i przypominając widowiskowe pojedynki z anime.

Plusy:



Dobrze napisany podręcznik



Interesująca, choć momentami ograna tematyka



Rzadko spotykana mechanika bezkostkowa



Zasady wspierające interakcje społeczne

Minusy:



Brak przykładowego scenariusza



Błędy edytorskie



Tematyka zawężająca krąg odbiorców

232 strony, miękka oprawa

Cena: 59,95zł

Dies Irae

Armie Apokalipsy to dobra gra, to dobrze napisany podręcznik, to wreszcie interesujący system, choć nie dla każdego. Bezkostkowa mechanika i elementy zaczerpnięte z gier *indie* nie spodobały się wszystkim, choć uważam, że to doskonała okazja, by spróbować czegoś nowego (AA są na tyle blisko erpegowego mainstreamu, o ile w ogóle się z niego wyłamują, że przesiadka nie powinna stanowić dla nikogo problemu). **Armie Apokalipsy** to także kolejny przykład na to, że można wydać swój prywatny, dopracowany projekt bez pomocy dużego wydawnictwa. Chociaż czasem podczas lektury pojawia się wrażenie, że to już kiedyś było, całość stanowi zgrana kompozycja. Ta gra nie obiecuje rewolucji, za to oferuje niezłą porcję zabawy. Katarzyna i Marcin Kuczyńscy po raz drugi pokazali, że są solidną firmą. Pozostaje czekać na hattrick – na przykład zapowiadaną od dawna drugą edycję **Poza Czasem**.



Zobacz także:

- **VAMPIRE: THE REQUIEM** (Rebel Times #5)
- **HUNTER: THE VIGIL** (Rebel Times #12)
- **SCION: HERO** (Rebel Times #4)

THE ONE RING: ADVENTURES OVER THE EDGE OF THE WILD

Z WIZYTĄ W ŚRÓDZIEMIU



The One Ring: Adventures over the Edge of the Wild opublikowany nakładem Cubicle 7 we współpracy z Sophisticated Games, jest grą, na jaką czekało wielu fanów fantasy – RPG osadzonym w

Śródziemiu, świecie autorstwa J. R. R. Tolkiena, doskonale znanym chyba wszystkim. Podstawka prezentuje się na pierwszy rzut oka bardzo okazale. Składają się na nią dwa podręczniki, dwie mapy oraz zestaw kości, całość umieszczono w bardzo solidnej, twardej obwolucie. Według zapowiedzi wydawcy jest to pierwszy z trzech zestawów, obejmujący swoim zakresem pierwsze trzydzieści lat z czasów pomiędzy wydarzeniami opisanymi w **Hobbicie** a **Władcą Pierścieni**. Kolejne dwa mają opisywać następne lata schyłku Trzeciej Ery Śródziemia – mają lub miały,

ponieważ Cubicle 7 milczy na temat drugiej części trylogii. Wysoka cena zestawu podstawowego (59,99 dol.) łatwo może zniechęcić do kupna – w końcu, czy warto wydawać bez mała dwieście złotych na system będący jedynie wycinkiem historii Śródziemia?



Rzut oka na podręczniki

The One Ring nie zawiera zbyt wielu informacji o świecie gry. Najwięcej miejsca w podręcznikach zajmuje mechanika oraz porady dotyczące tworzenia i prowadzenia przygód. Śródziemiu poświęcone są jedynie fragmenty – opis poszczególnych kultur, z jakich wywodzą się bohaterowie oraz kalendarium najważniejszych wydarzeń. O ile doświadczenie z RPG nie jest wymagane (**TOR** zawiera solidny podrozdział opisujący podstawowe informacje dotyczące gier fabularnych), o tyle znajomość prozy Tolkiena już owszem – chyba że drużynie nie zależy na wiernym odzwierciedleniu realiów Śródziemia.

Wiele dobrego można napisać na temat samej treści podręcznika. **The One Ring** jest napisany prostym (ale nie prostackim!), zrozumiałym językiem. Każda reguła została dokładnie omówiona – przyczepić się można jedynie do garści zasad (np. fragmentów dotyczących kolejności działań w rundzie). Poważniejszym minusem są wszechobecne cytaty z książek Tolkiena – o ile na początku rozdziałów i podrozdziałów są jak najbardziej na miejscu, o tyle dodawanie ich przy opisie każdej cechy charakteru, zalety czy broni niepotrzebnie

powiększa objętość tekstu. Same w sobie nie przeszkadzają (pomijałem je po prostu podczas lektury), jednak miejsce na nie poświęcone można było spożytkować znacznie lepiej.

TOR prezentuje się bardzo dobrze od strony wizualnej. Jediną wadą podręczników jest w zasadzie brak twardej oprawy – pomimo zamknięcia zestawu w bardzo wytrzymałej obwolucie, raczej ciężko będzie utrzymać książki w idealnym stanie (zwłaszcza, jeśli grupa będzie z nich korzystać na sesji). Fantastycznie przedstawia się oprawa graficzna **The One Ring**, zwłaszcza ilustracje Morano, czyli Tomasza Jędruszka. Utrzymane w zupełnie innym stylu niż klasyczne grafiki Alana Lee, niezwiązane w żaden sposób z filmami (może z wyjątkiem wizerunku orków), wyróżniają się zdecydowanie na tle reszty prac.

Nie można przyczepić się również do samej treści. Z wyjątkiem wspomnianych wcześniej cytatów jedynym poważniejszym brakiem jest skromny bestiariusz – zawiera jedynie kilkanaście stworów. Na szczęście budowanie charakterystyki wrogów (czy to ludzi, czy potworów) jest bardzo proste i każdy prowadzący bez problemu powinien być w stanie rozpisać statystyki kluczowych Bohaterów

Niezależnych w kilkanaście minut. W większości przypadków nie jest to nawet konieczne – napotkanego człowieka można opisać jednym współczynnikiem i 2-3 przymiotami (opisującymi jego mocne strony). Dopóki bohaterowie nie zaczną z nim walczyć, taka rozpiska w zupełności wystarczy.

Zasady

Mechanika **The One Ring** jest na pierwszy rzut oka dość rozbudowana, po bliższym zapoznaniu się z nią okazuje się jednak bardzo prosta. Wszystkie rzuty wykonuje się bardzo podobnie, zasady nie zawierają zbyt wielu wyjątków, zaś wszelkie potrzebne informacje odczytuje się bezpośrednio z karty postaci – nie ma, jak np. w **Dungeons & Dragons**, potrzeby przeliczania współczynników na bieżąco.

TOR powinien przypaść do gustu osobom lubiącym fantasy o niewielkiej zawartości magii. Bohaterowie wyróżniają się z tłumu, daleko im jednak do postaci z **D&D** czy **Earthdawn**. Wraz z rozwojem podnoszą swoje umiejętności, są jednak pewne granice, których nie pokonają. Autor bardzo poważnie podszedł do kwestii obrażeń – postaci graczy mogą przetrwać kilka draśnięć, wystarczą jednak dwie poważniejsze rany, by wyeliminować je ze starcia. Co ciekawe, jeśli będzie istnieć zagrożenie życia jednego z bohaterów, drużyna będzie miała tylko jedną szansę na opatrzenie rany (w przypadku porażki w teście Leczenia

powtórzyć test można dopiero po upływie doby, natomiast umierająca postać ginie po dwunastu godzinach, jeśli w tym czasie nie uda się zająć odniesionymi przez nią obrażeniami).

W zasadach potyczek sporo jest nietypowych reguł, odróżniających **TOR** od innych gier fabularnych. Nie ma tu testów inicjatywy – jako pierwsi swoje akcje wykonują broniący się lub strona, która urządziła skuteczną zasadzkę. Kolejność działania oraz trudność testów trafienia zależy od przyjętej Postawy (*Stance*). Od wybranej Postawy zależy trudność trafienia – zarówno tego, jak ciężko bohaterowi trafić przeciwnika, jak również to, jak trudnym celem będzie on sam. Sam atak jest rozstrzygany jednym rzutem. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy bohater (lub jego wróg) ma szansę zadać poważną ranę – w takim wypadku trzeba wykonać jeszcze jeden test określający, czy zbroja postaci ochroni trafionego przed ciosem.

Sesje podzielone są na dwie fazy: przygodową oraz drużynową. Pierwsza to normalne, klasyczne RPG, z pokonywaniem wyzwań, rozwiązywaniem zagadek, zdobywaniem sojuszników i nieprzyjaciół oraz rozgrywaniem walk. Faza drużynowa ma miejsce, gdy Mistrz Gry zarządza dłuższą przerwę (minimum tydzień w

świecie gry) – to pora odpoczynku, kiedy bohaterowie spędzają czas z bliskimi, leczą rany, piszą książki i planują kolejne wyprawy. Wygląda to bardzo podobnie do struktury zaproponowanej w **Mouse Guard**, choć faza drużynowa w **TOR** jest prostsza – nie rzuca się w niej kośćmi, jedynie wybiera jakieś działanie (np. inwestowanie zdobytych skarbów) i opisuje, co postać robi w czasie wakacji.

Pod względem zasad **TOR** nie jest jednak ideałem. W podręcznikach znalazło się kilka reguł, które wydają się nieprzemyślane do końca (zwłaszcza gdy użyje się ich bez zastanowienia). Przykładem może być obciążenie. Autor sugeruje, by w momencie, gdy gracz dodaje do ekwipunku swojej postaci jakiś przedmiot (np. oręż), od razu uwzględnić jego ciężar. Jeśli postać pozbywa się części swojego wyposażenia, będzie to jednak uwzględnione w statystykach dopiero po dłuższym odpoczynku. W efekcie bohater, który sięga po włócznię i podaje ją towarzyszowi z drużyny, może się nagle poczuć Wyczerpany. Oczywiście, jest to absurdalny przykład, jednak w myśl tej zasady postąpienie zgodnie ze zdrowym rozsądkiem będzie się równać wprowadzeniu reguły domowej. Innym przykładem jest sposób konstruowania charakterystyk BN. W przeciwieństwie do bohaterów, w przypadku

postaci tła nie obowiązują reguły dotyczące obciążenia. O ile ma to sens w przypadku wilków czy gigantycznych pajaków, o tyle orki albo gobliny nie powinny mieć takich przywilejów – zwłaszcza że w **The One Ring** ciężar noszonego ekwipunku ma tak wielkie znaczenie.

Kości i testy

Wszystkie rzuty w **The One Ring** wykonuje się w ten sam sposób, przy pomocy jednej kości dwunastościennej (zwanej kością wyczynu) oraz pewnej liczby kostek sześciościennych (tzw. kości sukcesu), zależnie od poziomu testowanej cechy lub umiejętności. Gracz sumuje wyniki na wszystkich kostkach i porównuje rezultat z ustalonym Poziomem Trudności (przeciętnie 14). Osiągnięcie lub przebicie go oznacza sukces, niższy wynik – porażkę. Oczywiście, są to jedynie podstawy – na wynik testu ma wpływ szereg czynników związanych z dodatkowymi symbolami na kościach oraz zdolnościami bohaterów.

Na ściankach kości wyczynu znajdują się liczby od 1 do 10 oraz dwa symbole: Oko Saurona (na normalnej k12 odpowiada za nie wynik 11) traktowane zwykle jako zero, w rzadkich wypadkach jako krytyczna porażka (zależnie od sytuacji), oraz run Gandalfa (wynik 12 na zwykłej k12) zapewniający automatyczny sukces.

Dwa współczynniki pozwalają graczom wpływać na rezultaty testów. Pierwszym z nich są punkty Nadziei. Wydanie jednego z nich pozwala dodać do ostatecznego wyniku testu wartość atrybutu przypisanego do danej umiejętności lub cechy, co łatwo może zmienić porażkę w sukces. Nadziei nie warto wydawać pochopnie – odzyskuje się ją bardzo powoli, jeśli zaś spadnie do zbyt niskiego poziomu, może wpędzić bohatera w stan Rozpaczy (co uniemożliwia podejmowanie jakichkolwiek wyzwań) i sprawić, że postać wpadnie w sidła Cienia. Drugim współczynnikiem są przymioty – słowa określające mocne strony postaci (jego cechy charakteru, zdobytą wiedzę i doświadczenie). Jeśli gracz uważa, że dany przymiot może mu pomóc zdać test, może zadeklarować jego użycie. W przypadku, gdy grupa uzna to za rozsądny pomysł, wyzwanie kończy się automatycznym sukcesem, bez potrzeby rzutu kośćmi.

Bohater

Proces kreacji bohatera jest pozbawiony losowości. Na początku gracz wybiera pochodzenie i tło swojej postaci z sześciu dostępnych opcji, następnie określa jej powołanie – cechę osobowości, która uczyniła z niej poszukiwacza przygód. Oba te wybory obdarzają

postać konkretnymi wartościami atrybutów i umiejętności, zaletą oraz słabością. Graczowi pozostaje jedynie wybrać przymioty swojej postaci, ekwipunek oraz wydać nieco punktów wolnych na doszlifowanie charakterystyki.

Z punktu widzenia przebiegu sesji najważniejsze dla bohatera będą jego umiejętności. Dzieli się je na zwykłe (jest ich łącznie osiemnaście) oraz bojowe. Przeciętnie uzdolniony bohater będzie mieć 2-3 punkty w danej umiejętności. Każdy bohater dysponuje kilkoma preferowanymi umiejętnościami – wyróżnia się je na karcie postaci, podkreślając ich nazwy. W normalnym teście nie mają większego znaczenia, jeśli jednak bohater wyda punkt Nadziei do poprawy rezultatu, w przypadku preferowanej umiejętności odniesie większe korzyści.

Każdą postać opisują trzy atrybuty: Ciało, Serce oraz Spryt. Ich wartości mieszczą się w przedziale od 1 do 12 punktów (zwykle od 2 do 7). Przy każdym oznaczono dwie liczby: bazową oraz preferowaną (wyższą o 1-3 punkty od bazowej). Zwykle znaczenie ma ta pierwsza – drugą najczęściej wykorzystuje się, gdy bohater wydaje punkt Nadziei na poprawę rzutu preferowanej umiejętności. Oprócz testów atrybuty wpływają na dodatkowe współczynniki bohatera, takie jak

wspomniana wcześniej Nadzieja albo cechy związane z wytrzymałością na obrażenia lub skutecznością w obronie.

Nadzieja z kilku powodów jest jednym z najważniejszych współczynników postaci. To nie tylko źródło punktów szczęścia, ale również wskaźnik tego, jak łatwo Cień może przejąć władanie nad bohaterem. Na karcie postaci w miejscu, gdzie oznacza się punkty Nadziei, znalazło się też miejsce na punkty Cienia. Otrzymuje się je za złe uczynki (czasem można zebrać je nawet za kłamstwo!). Kiedy ich liczba przekroczy aktualny poziom Nadziei, bohater ma szansę dostać się pod wpływ mrocznych sił – kończy się to chwilowym szaleństwem postaci i przypisaną na stałe wadą. Teoretycznie to nic strasznego, ale jedna taka cecha (np. chciwy) może prowokować zyskanie kolejnych punktów Cienia, a gdy bohater zbierze ich zbyt wiele, kończy jako BN.

Podróże

Podróżowanie to jeden z ważniejszych elementów powieści Tolkiena. Pogoda, złe warunki, brak żywności czy choroby mogą być równie ciężką przeszkodą dla drużyny, co napaść orków. Droga Frodo i Sama do Mordoru nie była usłana trupami, a właśnie takimi prozaicznymi trudnościami. W **The One Ring** nie

mogło więc zabraknąć miejsca na reguły dotyczące wędrówek.

Każda podróż zaczyna się od planowania – trzeba ustalić trasę (MG ma osobną mapę, na której oznaczono trudność pokonania danego etapu podróży), przydzielić sobie różne role (np. łowcy, przewodnika, czujki), zebrać prowiant i dopiero wtedy ruszyć w drogę. Na podstawie obranej trasy prowadzący określa, ile dni (mniej więcej) zajmie podróż oraz ile testów wyczerpania będzie trzeba wykonać. Rzuty te mogą zwiększyć wartość obciążenia noszonych przedmiotów, ale również sprowokować jakieś zagrożenie. Mechanika podróżowania nie jest skomplikowana, jest jednak wystarczająco rozbudowana, by MG nie musiał za każdym razem nasyłać na drużynę głodne wilki.

Podsumowanie

The One Ring: Adventures over the Edge of the Wild, choć pozostaje grą głównego nurtu, zdecydowanie wyróżnia się na tle ostatnich premier. Ze skrojoną na miarę, dopasowaną do realiów Śródziemia mechaniką oraz świetną oprawą graficzną ma potencjał, by stać się jednym z czołowych systemów RPG na rynku. Nieliczne wady (kilka niedopracowanych reguł, skromny

bestiariusz) można wyeliminować samodzielnie. Jedyną prawdziwą barierą jest cena – myślę jednak, że sześćdziesiąt dolarów nie jest strasznym wydatkiem, biorąc pod uwagę jakość otrzymanego materiału.



Zobacz także:

- [WŁADCA PIERŚCIENI LCG \(RT #46\)](#)
- [DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK \(RT #61\)](#)
- [RUNEBOUND \(RT #21\)](#)

Plusy:



Oryginalne zasady



Innowacyjna walka



Mapy



Jakość tekstu



Oprawa graficzna



Zgodność z realiami książek

Minusy:



Miękka oprawa książek



Niektóre szczegółowe zasady



Skromny bestiariusz



Cena

Cena: 179,95zł

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

BATTLESTAR GALACTICA: EXODUS

ANDROID: NETRUNNER LCG

MIGHT & MAGIC HEROES

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier

66
marzec 2013

