



66

marzec 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

BATTLESTAR GALACTICA EXODUS

ANDROID: NETRUNNER | HANABI | BATTLETECH: TECH MANUAL
| ANAKONDA | PAN LISTONOSZ EXPRESS | ALMANACH
NADZWYCZAJNY | BOHATER MAXX | ARKHAM - OSTOJA
ROZSĄDKU | KICKSTARTER - PO PIENIĄDZE DO TŁUMU cz.II



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

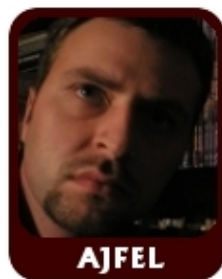
Marcin 'Paladyn' Roszkowski

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



Od ładnych paru lat, dość regularnie w różnych zakątkach Internetu natrafiam na kolejne próby klasyfikowania gier. Czasami próby te następują spontanicznie, podczas toczonych dyskusji, innym razem są to dość dokładnie przygotowane teksty, oparte na mniej lub bardziej wnikliwych przemyśleniach. Próby te zazwyczaj łączy jedno – zakończone są kompletną klęską.

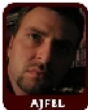
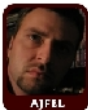
Nie twierdę, by rzetelne i uniwersalne podzielenie znanych nam gier na odrębne kategorie było nieprzydatne. Jak trudne to zadanie widać chociażby w sklepach internetowych i serwisach aukcyjnych, gdzie zależnie od subiektywnych ocen kilku osób ten sam produkt zostaje sklasyfikowany w bardzo różny sposób. Samo stworzenie uniwersalnej listy kategorii gier jest zadaniem niezwykle trudnym, możliwe nawet że niewykonalnym. Powodów jest kilka, wspomnę zaś o dwóch. Po pierwsze, klasyfikować można na kilku zupełnie niezależnych płaszczyznach: tematyka, elementy mechaniki, liczba graczy itd. Po drugie, rynek gier ciągle się rozwija, zaś projektanci poszukując ciekawych rozwiązań nieustannie tworzą rozmaite hybrydy, gry łączące cechy różnych gatunków, inspirowane kilkoma bardzo różniącymi się od siebie produktami.

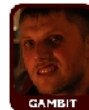
W rezultacie okazuje się, że nawet próby wskazania wyraźnych granic między grami fabularnymi, planszowymi i bitewnymi kończą się porażką. Obserwowaliśmy swego czasu na internetowych blogach kolejne próby oszacowania, „co jeszcze jest grą fabularną, a co już nie”. Były próby klasyfikowania konwencji erpegów, postawienia granicy między eurogrami i ameritrashem i wiele innych. Nawet dyskusja o tym, jak nasze hobby powinno się nazywać (nowoczesne planszówki? gry towarzyskie? stołowe? gry bez prądu?) nie przyniosła owoców. Można w forumowych debatach zastanawiać się, ile erpega ma w sobie **Pośiadłość Szaleństwa** albo **Descent**, ile zaś gry planszowej znajdziemy w **Dungeons&Dragons** czy nowym **Warhammerze**. Czy **Dungeon Command** to bardziej figurkowy skirmish, czy oparta o karcianą mechanikę planszówka? Czy o „planszówkowości” **Battletecha** decydują pokryte siatką heksagonalnych pól plansze, czy też niezależnie od nich śmiało możemy tę grę uznać za bitewniaka? Wreszcie, czy **Pirates CSG** to kolekcjonerska karcianka, czy może figurkowa gra bitewna?

Nie będzie na te pytania jednogłośnych odpowiedzi tak długo, jak długo nie powstanie jedyna słuszna lista wyróżników gatunkowych. A na powstanie tej ostatniej prawdopodobnie nie ma co liczyć. Jak już wspomniałem, gdyby istniały reguły pozwalające łatwo i jednoznacznie sklasyfikować różne typy gier, z pewnością byłaby to rzecz użyteczna. Na szczęście jednak brak tych reguł znakomitej większości graczy w żaden sposób nie przeszkadza. Wszyscy pozostali zaś z pewnością jeszcze nie raz podejmą własne próby kategoryzacji. Z wiadomym skutkiem.

NR 66, MARZEC 2013

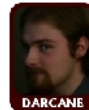
SPIS TREŚCI

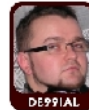
- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego w świecie gier 
- 8 **BSG W TRZECH ODSŁONACH**
BATTLESTAR GALACTICA: EXODUS 
- 11 **CYBERPUNK NA KARTY PRZENIESIONY**
ANDROID: NETRUNNER 
- 15 **TYŁEM DO PRZODU**
HANABI 
- 17 **BATTLEMECHY OD ŚRODKA**
BATTLETECH: TECH MANUAL 
- 20 **UKŁADANIE WĘŻA**
ANAKONDA 

- 22 **DOSTARCZYMY TO PANU HURTOWO**
PAN LISTONOSZ EXPRESS 

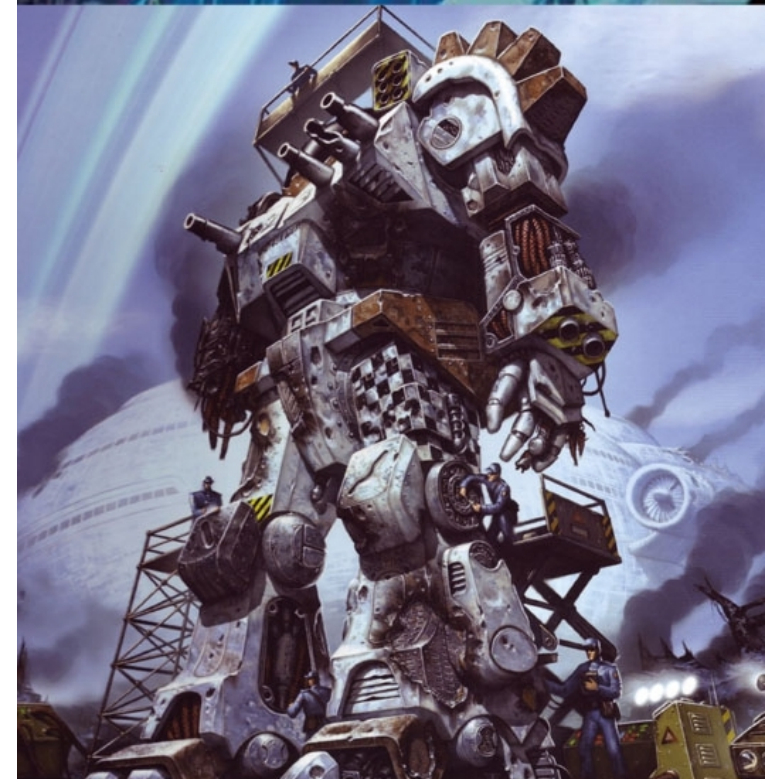
- 24 **ARKHAM – OSTOJA ROZSĄDKU**
DŁUGA DROGA DO KADATH #18 

- 28 **KICKSTARTER**
PO PIENIĄDZE DO TŁUMU (CZ.2) 

- 30 **DODATEK DLA ZBLAZOWANYCH WYJADACZY**
ALMANACH NADZWYCZAJNY 

- 33 **MAKSYMALNA DAWKA NAPROMIENIOWANEGO HEROIZMU**
BOHATER MAXX 

- 36 **PLANY NA KWIECIEŃ**
... 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 BYŁ POINFORMOWANY

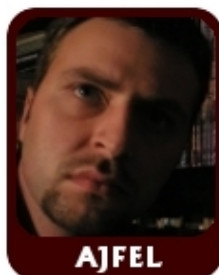
WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

1	(N)	DOBBLE
2	(N)	NIGHTFALL
3	(▼ 1)	JUNGLE SPEED
4	(N)	MAŁY KSIĄŻĘ
5	(▲ 5)	STORY CUBES
6	(▼ 3)	DIXIT
7	(N)	TALISMAN: ŻNIWIARZ
8	(▼ 3)	WSIĄŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA
9	(▲ 8)	OSADNICY Z CATANU
10	(▲ 4)	CYTADELA
11	(▼ 2)	TALISMAN: WILKOŁAK
12	(N)	HORROR W ARKHAM: INNSMOUTH
13	(▼ 2)	CARCASSONNE
14	(N)	TALISMAN
15	(▼ 14)	ARKANA MIŁOŚCI
16	(N)	TEMPUS
17	(N)	NEUROSHIMA HEX
18	(N)	ZŁOT CZAROWNIC
19	(▼ 3)	FASOLKI
20	(N)	PĘDZĄCE ŻÓŁWIE

AKTUALNOŚCI



AJFEL

W tym miesiącu w rankingu planszowych bestsellerów REBEL.pl roi się od nowości oraz powrotów popularnych tytułów (zwykle za sprawą dodruków lub uzupełnienia magazynu). Wydany ostatnio przez REBEL.pl **Mały Książę** natychmiast po premierze trafił do ścisłej czołówki rankingu rebelowych bestsellerów. Poza tym szczyt listy zdominowały lekkie gry imprezowe i rodzinne. Miało też miejsce kilka awansów i spadków tytułów, które w zasadzie nie opuszczają rankingu, takich jak **Osadnicy z Catanu**, **Carcassonne** czy **Wsiąść do Pociągu: Europa**. Niezmiennie na liście figuruje także **Talisman: Magia i Miecz** wraz z dodatkami. Z dużym zainteresowaniem kupujących spotkała się także premiera polskiej edycji **Widma nad Innsmouth**, czyli kolejnego dużego rozszerzenia gry **Horror w Arkham**.

Slavika 2 - Chrześcijananie

Nakładem wydawnictwa REBEL.pl ukaże się kontynuacja popularnej gry **Slavika**. Będzie to samodzielny tytuł, który opcjonalnie będzie można dołączyć do poprzedniego wydania karcianki. Połączenie dwóch zestawów pozwoli na wybranie ulubionych postaci z każdego klanu (część ze **Slaviki**, część ze **Slaviki 2**). Poza nowymi postaciami, potworami i umiejętnościami, poja-

wi się także nowa frakcja – chrześcijanie. Celem gracza grającego chrześcijanami będzie przede wszystkim ochrzcenie jak największej liczby bohaterów innych graczy. Związane z tym elementem reguły są bardzo proste – jeśli obok postaci chrześcijanina znajduje się bohater o mniejszej sile, zostaje on ochrzczony, za co gracz dostaje punkty (warunkiem uzyskania tych punktów jest wygrana graczy w danej krainie).



Hanabi w czerwcu

Hanabi to kolejna gra karciana, której polska edycja znalazła się w planach wydawniczych REBEL.pl. **Hanabi** to gra kooperacyjna o fajerwerkach. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w rolę właścicieli fabryk sztucznych ogni, którzy nie chcący pomieszać prochy, lonty i rakiety na pokazie fajerwerków. Show zaczyna się za chwilę, trzeba więc działać razem, aby nie doszło do katastrofy. Pirotechnicy muszą złożyć pięć fajerwerków w różnych kolorach poprzez ułożenie odpowiednich zestawów z kart w tym samym kolorze. Zadanie jest o tyle skomplikowane, że w **Hanabi** trzyma się karty w taki sposób, by widzieli je pozostali gracze, a nie my, aby zaś pomagać innym

graczom w ich zagrywaniu, trzeba udzielać wskazówek na temat kolorów i wartości posiadanych kart. Premierę zaplanowano na czerwiec tego roku.

Kwietniowe dodruki wydawnictwa REBEL.pl

W kwietniu możemy spodziewać się dodruków popularnych gier wydawnictwa REBEL.pl, których nakłady zdążyły się wyczerpać jakiś czas temu. Wiadomość powinna ucieszyć wszystkich, którzy chcieliby nabyć **K2**, **Drako** lub **Slavikę**.



Nadchodzi Nagła Śmierć!

Blood Bowl: Menadżer Drużyny to sympatyczna gra karciana o brutalnym sporcie osadzona w świecie **Warhammera**. Gra jest oczywiście nawiązaniem do klasycznej figurkowej planszówki **Blood Bowl**, która wciąż ma rzesze fanów na całym świecie. Nakładem wydawnictwa Galakta ukaże się polska wersja **Sudden Death**, czyli pierwszego dodatku do gry. **Nagła Śmierć** urozmaici rozgrywkę o trzy zupełnie nowe drużyny: nieumarłych Czempionów Śmierci, drużynę wampirów Czarne Kły oraz zespół mrocznych elfów zwany Koszmarami z Naggaroth. Każda z nowych drużyn ma oczywiście swoją talię rozwinąć. Oprócz tego dodatek wprowadza nowe reguły rozszerza-



jące repertuar opcji podczas pozyskiwania dodatkowych kibiców, jak również nowe karty wydażeń i turniejów, rozwinięcia personelu, sławnych zawodników i wiele innych.



Kolejny mały dodatek do Gry o Tron

Fani wydawanych przez Fantasy Flight Games gier osadzonych w Westeros (świata znanego z kart cyklu powieściowego **Pieśń Lodu i Ognia** George'a R. R. Martina) mają za oceanem obfitującą w turnieje imprezę *Days of Ice and Fire*. W tym roku odbywa się ona w dniach 12-14 kwietnia, tradycyjnie w FFG Event Center w Roseville w stanie Minnesota.

Dla fanów planszowej **Gry o Tron** jest to informacja o tyle istotna, że właśnie podczas *Days of Ice and Fire* 2013 odbędzie się premiera drugiego małego dodatku, wydawanego w systemie druku na życzenie. Pierwsze tego typu rozszerzenie nosiło tytuł **Dance with Dragons** i ukazało się w ubiegłym roku.



Drugi dodatek nazywał się będzie **Feast for Crows** i będzie zawierał nowy, szybki wariant rozgrywki czteroosobowej. Interesująco zapowiadającą się nowością są karty celów, które oferują nowe drogi przybliżające do zwycięstwa, obok dotychczasowego kontrolowania miast i twierdz. Realizacja poszczególnych celów daje różną liczbę punktów zwycięstwa. Pozostaje tylko liczyć, że **Feast of Crows** będzie ciekawszym urozmaicheniem rozgrywek niż mocno rozczarowujący **Dance with Dragons**.



BATTLESTAR GALACTICA: EXODUS

BSG W TRZECH ODSŁONACH



RAFAŁ CHOLEWA

Exodus to drugie rozszerzenie do popularnej gry **Battlestar Galactica**, oparte na wydarzeniach z trzeciego sezonu serialu (podobnie jak rozszerzenie

Pegasus nawiązywało do odcinków drugiej serii). Standardowej wielkości pudełko kryje w sobie wiele elementów: nową planszę, masę kart i żetonów oraz figurki. Wykonanie elementów jest bardzo dobre, dorównujące podstawowej wersji gry. Jedynym mankamentem są drobne różnice w odcieniach rewersów kart, jednak nie rzucają się one bardzo w oczy, a co za tym idzie nie rzutują na rozgrywkę.



Rozgrywka

Dodatek wprowadza do gry wiele nowości. Poza nowymi postaciami i kartami umiejętności dostajemy trzy nowe warianty gry, które mocno modyfikują dotychczasowy model rozgrywki. Nowości jest tak dużo, że nie sposób się na początku w tym wszystkim połapać. Dlatego też zalecane jest rozpoczęcie przygody z **Exodusem** od rozegrania partii tylko z nowymi kartami, bez wykorzystywania zasad alternatywnych, głęboko modyfikujących grę.

Dlaczego tak? Otóż już same karty wprowadzają wiele zmian. Dostajemy aż 40 kart kryzysów (podstawka za-

wierała 70). Niektóre z kart umiejętności mają wartości 0, dorzucane do testów wywołują pewne efekty. Po drugiej stronie skali mamy potężne karty o wartości 6, oferujące wsparcie zarówno dla ludzi, jak i cylonów. Testy stają się przez to bardziej nieprzewidywalne. Dodatkowo karty zawierają też niezwykle przydatne zdolności, na przykład stworzenie głowicy nuklearnej (!) – dla weteranów **BSG** jest to pożądana zmiana.

Jak już wspomniałem, **Exodus** proponuje trzy alternatywne warianty zabawy, które można dołączyć do podstawowej wersji gry pojedynczo lub w dowolnej kombinacji. Oto one.



Konflikt lojalności

Rozgrywka opiera się tu na nowych kartach lojalności. Teraz każdy z ludzkich graczy otrzymuje na swojej karcie pewne zadanie, które musi wykonać przed zakończeniem gry. Jeżeli mu się to nie uda, załoga straci zasoby, co może zmienić zwycięstwo w porażkę. Zadania, jak i kary, są oczywiście tajne, w związku z czym paranoja wzrasta, gdyż potencjalnie bezpieczny zasób może na samym końcu drastycznie zmaleć w przypadku, gdy gracze zlekceważą swoje powinności. Dodatkowo do gry dodawane są karty „ostatecznej piątki” (pierwszych cylonów) – gracze posiadający te karty grają po stronie ludzi, jednakże w przypadku ujawnienia ich tożsamości, Galacticę dotyczą reperkusje. Dzięki temu rozwiązaniu odkrywanie kart lojalności w momentach dużej niepewności przestaje być czynnością pożądaną, a pewności nie mamy przecież nigdy. Wariant konfliktu lojalności wzmacnia to, co w grze najlepsze – paranoję, utrudniając tym samym rozgrywkę. Polecam!

Cylońska flota

Osoby lubujące się w walce w przestrzeni kosmicznej i narzekające na przestoje z tym związane, występujące w podstawowym wariantcie gry, będą usatysfakcjonowani. Ten wariant zasad modyfikuje sposób pojawiania się floty cylońskiej, a

także poruszania się statków cywilnych po planszy. Teraz kiedy flota będzie wykonywać skok, chcąc uciec przeważającym siłom cylonów, jedynie odsunie starcie w czasie. Cylońskie okręty wędrują na nową planszę i udają się w pościg za Galacticą. Im dłużej gramy, tym siły ścigające ludzkość są większe. W efekcie grę zwykle kończy epicka bitwa z przeważającymi siłami wroga. Wspomniana nowa plansza zapewnia dodatkowe możliwości graczom-cyloom, którzy mogą między innymi przyspieszać pościg lub skuteczniej operować okrętami podczas bitwy. Jakby tego było mało, statki cywilne po skoku nie opuszczają planszy Galactiki, lecz na niej pozostają, dopóki piloci viperów nie poświęcą akcji na ich odeskortowanie.



Na szczęście załoga BSG też dostaje nowe możliwości. Wśród załogi Galactiki pojawia się nowa rola, jaką jest CAG (*Commander of the Air Group* – dowódca skrzydła viperów), który sprawniej zarządza myśliwcami. Po-

nadto ludzka flota została wzbogacona o nowszy model maszyn, który jest bardziej mobilny i skuteczniejszy w walce. Na dokładkę, na potrzeby tego wariantu zabawy, zwiększono siłę głowic nuklearnych, które teraz potrafią oczyścić z okrętów cały sektor. Wszystko to brzmi i jest super, jednakże całokształt psuje niewielka wada. Otóż wariant ten promuje grę ujawnionymi cylonami (opłaca się ujawnić jak najszybciej), co kłóci się z istotą gry.



Mgławica Jońska

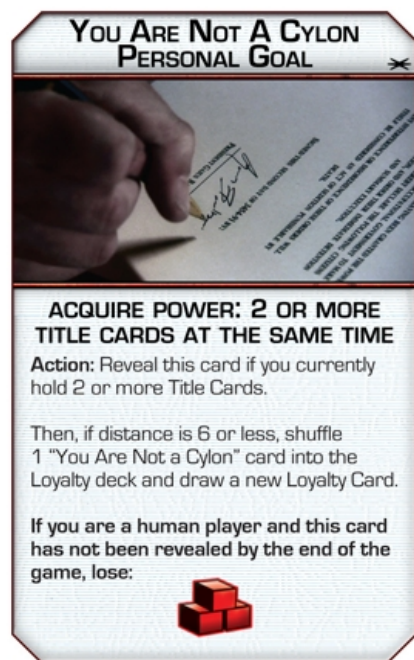
Jest to najbardziej skomplikowany wariant, który ma odzwierciedlać wydarzenia z końcówki trzeciego sezonu serialu. Serialowe postacie występują tu w roli NPC, a ich odwiedzenie wywołuje pewne efekty. Postacie graczy zbierają żetony traumy, które dzielą się na dobroczynne, antagonyistyczne oraz nieszczęścia. Każdy z NPC wywołać może pozytywny lub negatywny efekt, wszystko zależy od rodzaju żetonu traumy, który zostaje odkryty przy spotkaniu z postacią gracza. W efekcie rozgrywka między ludźmi a cylonami zostaje zaburzona. Każda ze stron próbuje się po-

zbyć negatywnych żetonów traumy. Po pokonaniu odpowiedniego dystansu każdy z graczy otrzymuje kartę rozstajów i, odrzucając po kolei żetony traumy, decyduje o pozytywnym lub negatywnym efekcie działania karty. Efekty są bardziej dotkliwe niż te wynikające ze spotkań z postaciami, co na tym etapie gry ma olbrzymie znaczenie. Wariant kończy się Procesem sądowym – jeden z graczy zostaje wyeliminowany, a ludzie w osłabionym składzie podejmują próbę wykonania ostatniego skoku, który przyniesie im zwycięstwo.

Mgławica Jońska wygląda ciekawie, aczkolwiek całość wydaje się nieco przekombinowana. Mnogość zasad dotyczących zdobywania, pozbywania się i wydawania żetonów traumy skutecznie odstrasza, a gdy dodamy do tego niebotyczny poziom trudności dla ludzi, to wariant ten mogą polecić jedynie najbardziej zapalonym fanom.

Podsumowanie

Exodus jest zdecydowanie dobrym dodatkiem, a na tle **Pegasus** prezentuje się wręcz idealnie. Zaproponowane zasady alternatywne są bardziej przemyślane, choć również nie ustrzegły się pewnych wad. Mnogość nowinek zachwyca i sprawia, że dodatek ten służyć nam będzie przez bardzo długi czas. Trzy odmienne warianty zabawy pozwalają cieszyć się grą na różne sposoby, eksponując na pierwszym planie różne elementy rozgrywki. Przy tym dodatku wersja podstawowa wydaje się bardzo uboga, co chyba jest najlepszą rekomendacją.



Plusy:

- 👍 Wiele nowych elementów
- 👍 Trzy nowe, zróżnicowane warianty gry
- 👍 Prezentuje się zdecydowanie lepiej niż Pegasus
- 👍 Po poznaniu Exodusu podstawka wydaje się uboga

Minusy:

- 👎 Przekombinowany wariant Mgławicy Jońskiej
- 👎 Cena

Liczba graczy: 3-6 Wiek: 14+

Czas gry: ok.180 minut Cena: 129,95zł

Zobacz także:

- **BATTLESTAR GALACTICA** (Rebel Times #17)
- **BSG: PEGASUS** (Rebel Times #32)
- **SHADOWS OVER CAMELOT**(Rebel Times #10)

ANDROID: NETRUNNER CYBERPUNK NA KARTY PRZENIESIONY



W latach 90. firma Wizards of the Coast wydała kolekcjonerską grę karcianą **Netrunner**, osadzoną w realiach systemu RPG **Cyberpunk 2020**. Karcianka została zaprojektowana przez Richarda Garfielda, autora

Magic: The Gathering, i szybko zyskała uznanie fanów oraz krytyków ze względu na niestandardowe cechy odróżniające ją od innych tytułów.

Wydawnictwo Fantasy Flight Games starało się uzyskać licencję, by wydać nową edycję gry. Niestety (a może na szczęście?) uzyskano jedynie prawa do wykorzystania mechaniki. Dlatego nowa edycja, gdy została osadzona w autorskim uniwersum FFG – realiach gry **Android**. Zgodnie

z ostatnimi trendami panującymi w wydawnictwie, **Android: Netrunner** została wydana w formacie *Living Card Game* (podstawka i dodatki zawierają identyczny zestaw kart). Czy te zmiany wyszły nowej edycji na dobre?



Podstawowe założenia

Akcja **Android: Netrunner** rozgrywa się w niedalekiej przyszłości i przedstawia historię starć w cyberprzestrzeni między Netrunnerem a Korporacją. Gracz prowadzący Korporację stara się ochronić za pomocą LOD-u (LOD: Logiczne Oprogramowanie

Defensywne) najcenniejsze informacje umieszczone na serwerach oraz wcielić w życie swoje plany. Netrunner z kolei próbuje mu w tym przeszkodzić i przechwycić plany Korporacji, infiltrując systemy obronne za pomocą specjalnych programów-lodołamaczy.

Netrunner jest karcianką asymetryczną – strony konfliktu różnią się przede wszystkim dostępnymi rodzajami kart, możliwymi do wykonania akcjami, innym wyglądem pola gry. Strona, która pierwsza zbierze przynajmniej 7 punktów, zwycięża w danej rozgrywkę.

Korporacja

Jako pierwszy rozgrywkę rozpoczyna gracz kierujący Korporacją. Jego tura zawsze zaczyna się od dobrania karty, po czym może on wykonać trzy akcje (zwane w grze „klikami“). W obrębie pola gry Korporacja posiada trzy serwery główne: talię, rękę z kartami oraz stos kart odrzuconych. Jeśli Netrunner zyska do nich dostęp, może przejąć umieszczone w nich karty planów. Karty planów występują jedynie w talii Korporacji i ich zdobycie to podstawowa ścieżka do zwycięstwa Netrunnera. Każda z nich ma wartość punktową od 1 do 3.

Dodatkowo Korporacja musi tworzyć serwery zdalne – dodatkowe miejsca, w których może umieszczać karty produkujące kredyty i pułapki. Również tam można umieszczać karty planów. Po

wykorzystaniu kilku akcji i kredytów (z reguły 3-5) na rozwinięcie planów, Korporacja uzyskuje punkty zwycięstwa. Większość planów wymaga więcej niż jednej tury na rozwinięcie, co stwarza ryzyko przejścia ich przez Netrunnera.

Zagranie każdej karty (tzw. instalacja) przez Korporację wymaga poświęcenia akcji. Karty instalowane są koszulką do góry, a ich typ można odróżnić dzięki orientacji: plany oraz aktywa w serwerach zdalnych umieszcza się pionowo, a oprogramowanie defensywne chroniące serwery „instalowane” jest poziomo.

Każdego serwera może bronić dowolna liczba LOD-u, ale za instalację należy zapłacić tyle kredytów, ile wynosi obecna liczba LOD-u broniącego serwer minus jeden. Z reguły serwerów bronić będą jedna lub dwie karty LOD-u, najmocniejsze serwery będą miały trzy lub cztery takie karty.

Zainstalowane, zakryte karty nie mają wpływu na grę. Korporacja może je w dowolnym momencie aktywować, opłacając bazowy koszt w kredytach. Wprowadza to element tajemnicy. Trzy karty zainstalowanego LOD-u mogą chronić wartościową kartę. Jednak czy Korporację stać na aktywację wszystkich? Czy wystarczy odpalenie jednej, najmocniejszej (i najdroższej) z nich? A

może to tylko błąd i serwer wcale nie zawiera wartościowych kart tylko pułapkę? Między innymi na takie pytania musi odpowiedzieć sobie gracz.



Netrunner

Z pozoru granie tą stroną konfliktu jest proste (i polecane dla nowych graczy podczas pierwszej partii). Wystarczy zebrać fundusze dzięki kartom zasobów, zakupić potrzebny sprzęt i zainstalować programy, by serwery Korporacji stały się otworem. Niestety, w przypadku większości gier sytuacja nie będzie tak komfortowa. Gra Netrunnerem to istny wyścig z czasem –

ograniczone zasoby i mnogość możliwości powodują, że każdy ruch należy starannie przemyśleć i rozważyć towarzyszące mu ryzyko.

Netrunner ma większą swobodę – ma do dyspozycji cztery akcje, lecz nie dobiera karty na początku każdej tury. Poza używaniem, zagrywaniem i instalowaniem kart może również wykorzystać akcję, by zainicjować próbę zhackowania jednego z serwerów. Jeśli dysponuje odpowiednimi lodołamaczami i jest w stanie

opłacić ich aktywację, może dotrzeć do kart znajdujących się w danym serwerze i odrzucić je. Jeśli w dowolnym momencie uzyska dostęp do karty planów, automatycznie przejmuje ją i otrzymuje określoną liczbę punktów zwycięstwa.

Musi przy tym uważać na pułapki zastawiane przez Korporację. Może stracić niewykorzystane akcje, odnieść obrażenia (powodujące zrzucenie kart z ręki; jeśli gracz nie ma kart na ręce w chwili otrzymania obrażenia, zostaje „wypłaszczony” i przegrywa partię)

lub zostać namierzonym (co z reguły skutkuje utratą zaplecza finansowego).

Frakcje

W zestawie podstawowym dostępne jest siedem frakcji: cztery Korporacje oraz trzech Netrunnerów. Każdą frakcję reprezentuje karta dająca graczowi dostęp do specjalnej zdolności, narzucającej określony styl gry. Karta frakcji określa również minimalną liczbę kart w talii oraz liczbę kart z innych frakcji, które możemy dołączyć do naszych zasobów.

Dostępne talie przedstawiają się następująco:

Netrunnerzy:

1. Criminals – dobre zaplecze finansowe, możliwość unikania LOD-u, kredyty za hackowanie serwerów centralnych,
2. Anarchs – talia nastawiona na sporą liczbę combosów, umieszczająca znaczki wirusów oraz zmuszająca do grania na krawędzi,
3. Shapers – jedyna talia, w której siła lodołamaczy zwiększana jest na czas całego hackowania, a nie walki z pojedynczym LOD-em.
4. Korporacje:
5. Jinteki – talia nastawiona na *discard* przez zadawanie jak największej ilości obrażeń,



6. NBN – namierzanie, namierzanie i jeszcze raz namierzanie oraz mnóstwo nieprzyjemności z tym związanych,
7. Haas-Bioroid – możliwość uzyskania dodatkowych akcji oraz odbierania ich przeciwnikowi,
8. Weyland – szybka kasa oraz możliwość rozwijania defensywy.



Podsumowanie

Granie każdą ze stron wymusza zupełnie inne podejście i wymaga przyjęcia innej strategii. Korporacja buduje szybką defensywę i stara się jak najszybciej zdobyć punkty zwycięstwa, rozwijając swoje plany. Im więcej tur mija, tym łatwiej Netrunner przenika przez jej obronę. Granie w **Android: Netrunner** wymaga stałego szacowania zysków i strat oraz wybierania optymalnej ścieżki działania. Wygrywa ten, kto potrafi za ryzykować we właściwym momencie. Przynajmniej

Plusy:

- 👍 Równowaga między frakcjami
- 👍 Format *Living Card Game*
- 👍 Błef i konieczność „odczytywania” przeciwnika

Minusy:

- 👎 Losowość – czasem można przegrać z powodu kiepskiego rozkładu kart
- 👎 Kiepska instrukcja
- 👎 Slang – specyficzne pojęcia występujące w grze utrudniają zabawę początkującym,

Liczba graczy: 2 Wiek: 13+

Czas gry: ok.60 minut

Cena: 139,95zł

taka jest oficjalna wersja – czasem zdarza się, że wygrywa gracz mający więcej szczęścia przy tasowaniu kart. Taki już urok karcianek.

Zdecydowanie warto zagrać w nową edycję **Netrunnera**. Podstawka wystarcza na długie godziny zabawy, a co miesiąc FFG wydaje kolejny dodatek zawierający 20 nowych wzorów kart, poszerzających możliwości poszczególnych frakcji. Kilka miesięcy po premierze w TOP 10 bestsellerów Rebel.pl znajduje się zarówno zestaw podstawowy, jak i oba dodatki. Produkty z tej linii schodzą na pniu i często spóźnialscy muszą czekać na dodruk. A już wkrótce Galakta opublikuje polską edycję.

Do zobaczenia w cyberprzestrzeni!



Zobacz także:

- [WŁADCA PIERŚCIENI LCG \(Rebel Times #46\)](#)
- [WARHAMMER INVASION LCG \(Rebel Times #30\)](#)
- [A GAME OF THRONES LCG \(Rebel Times #29\)](#)

HANABI

TYŁEM DO PRZODU



JASKIER

Tytuły wydawnictwa Cocktail Games są dość dobrze znane polskim graczom (kilka z nich zostało spolszczonych dzięki wydawnictwu Rebel.pl). Prawdopodobnie równie znany jest im Antoine Bauza – twórca takich hitów jak **Ghost Stories** i **7**

Cudów Świata. Bauza, za którym przepadam, jawił mi się zawsze jako autor nieszablonowy, umiejący czymś zaskoczyć – a to ciekawą tematyką, a to znakomitą mechaniką. Nie inaczej jest i w przypadku **Hanabi**.

Hanabi wydana została w charakterystycznej, niewielkiej puszcze (podobnie jak gry **Daję Głowę** i **Palce w Pralce**). Tytuł na razie nie doczekał się polskiej edycji (choć wydawnictwo Rebel.pl zapowiada ją na czerwiec), jednak gra jest całkowicie niezależna językowo, a polska instrukcja jest dołączana do zestawu. W puszcze (opatrzonej bardzo ładną ilustracją przedstawiającą fajerwer-

ki) znajdziemy: 50 kart fajerwerków, 8 niebieskich znaczników, 3 znaczniki czerwone, a także nieprzydatne karty z instrukcją w języku francuskim. Karty, choć niezbyt grube, są wytrzymałe, grafiki na nich są dosyć mało wyszukane, jednak spełniają swoją funkcję. Pudełko mogłoby być nieco większe (znaczniki trzeba do niego wkładać w dosyć dziwny sposób, aby dało się je domknąć), poza tym wszystkie komponenty wykonane są poprawnie.

Fabula gry jest naprawdę niestandardowa: graczom przyjdzie bowiem wcielić się w rolę „bezmyślnych właścicieli fabryk z fajerwerkami, którzy niechcący pomieszczyli prochy, lonty i rakiety w pokazie sztucznych ogni. Przedstawienie zaraz się zaczyna, tak więc muszą oni działać razem, by całość nie zakończyła się wielką kla-

pą”. Brzmi to naprawdę pasjonująco, jednak w **Hanabi** elementem, który gra pierwsze skrzypce, jest przemyślna mechanika, czyniąca z tego tytułu kombinacyjną grę kooperacyjną. **Hanabi** jest pierwszą znaną mi grą, w której gracze trzymają karty rewersem do siebie!

Talia do gry zawiera po 10 kart w pięciu kolorach (na każdy kolor składają się 3 karty o wartości 1, po dwie o wartości 2, 3 i 4 oraz jedna o wartości 5). Na początku gry całą talię należy przetasować, a każdy z grających otrzymuje kilka kart (ich liczba zależy od liczby grających), które układa na ręce w wachlarz, rewersem do siebie (dzięki temu gracz widzi karty innych graczy, nie zna zaś swoich). Następnie należy wrzucić niebieskie znaczniki do pudełka z grą, a czerwone pozostawić obok niego i już można rozpocząć zabawę.

W swojej turze gracz może wykonać jedną z trzech dostępnych akcji. Może podpowiedzieć jednemu z pozostałych graczy coś na temat jego kart (zasady podpowiadania są dokładnie opisane w instrukcji) – kosztuje to jeden niebieski znacznik (gdy wszystkie znaczniki zostaną wyjęte z pudełka, żaden z graczy nie może już podpowiadać). Może wyłożyć jedną ze swoich kart na środek stołu (celem gry jest ułożyć ciągi kart od 1 do 5 w każdym z kolorów) – jeśli jego karta nie pasuje do ciągu, to wszyscy gracze tracą czerwony znacznik (strata wszystkich czerwonych znaczników oznacza przegraną graczy). Wreszcie



może też wyrzucić jedną ze swoich kart (ta czynność przywraca graczom znacznik niebieski).

Hanabi to gra ciekawa. Z jednej strony posiada element pamięciowy, który, mam wrażenie, jest w grach wykorzystywany zbyt rzadko, z drugiej jest udaną, małą grą kooperacyjną, gdzie gracze z wypiekami na twarzy dokładają karty („czy na pewno mam jedynkę w dobrym kolorze?!”) lub je odrzucają („A co, jeśli czegoś nie wiem i odrzucę piątkę, przez co zdobędziemy o wiele mniej punktów?!”). Problem stanowi jednak konieczność ujarzmienia graczy, gdyż tę sympatyczną grę łatwo jest zepsuć przez wymowne ruchy i gesty, przez meta-grę, przed którą nowinka Cocktail Games kiepsko się broni. Nie wszyscy w **Hanabi** potrafią się bawić, a to potrafi mocno innym zepsuć radość z gry, gdy rozgrywka z ciekawego wyzwania przeradza się w nudnego pasjansa.

Nie wszystkim w tej grze podoba się też to, że niemal zawsze wygrywamy, bo taka już jej idea. Nasz pokaz uda się mniej lub bardziej, a osiągnięty wynik punktowy możemy porównać z tabelą z instrukcji, która zmienia liczby w fabularny opis:



jesteśmy kretynami i zdobyliśmy 4 punkty – okropne, wygwizdane przez tłum; naprawdę dobrze współdziałaliśmy i uzbieraliśmy 22 punkty – wspaniałe, będzie to zapamiętane na długi czas. Trochę brakuje w tym emocji. Można niby powiedzieć sobie, że tylko maksymalny wynik punktowy to zwycięstwo, ale to już nie to samo. Wspomniałem wcześniej o tym, że grę wszyscy mogą przegrać, jednak zdarza się to rzadko i trzeba

grać naprawdę nierozważnie (bądź mocno ryzykować), by do tego doszło.

Pomimo wspomnianych wyżej wad, **Hanabi** to gra świeża i naprawdę niezła. Potrafi być sympatycznym fillerem, jeśli tylko dobrze z niej korzystać. Do tego zajmuje mało miejsca, co czyni z niej grę idealną na wyjazdy lub imprezy, szczególnie że świetnie się skaluje w każdym wariacie, a czas potrzebny do rozegrania pojedynczej partii nie jest zbyt długi. Warto dać **Hanabi** szansę, choćby dlatego, że nie jest to kolejna gra o zamienianiu kosteczek w kosteczki i budowaniu zamku.

Plusy:



Innowacyjna mechanika trzymania kart rewersem do siebie



Sympatyczna gra kooperacyjna z elementami pamięciowo-kombinacyjnymi



Dobrze się skaluje



Krótki czas rozgrywki

Minusy:



Nie sprawdzi się w każdej grupie graczy



W tej grze niemal zawsze się wygrywa

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+

Czas gry: ok.25 minut

Cena: 39,95zł

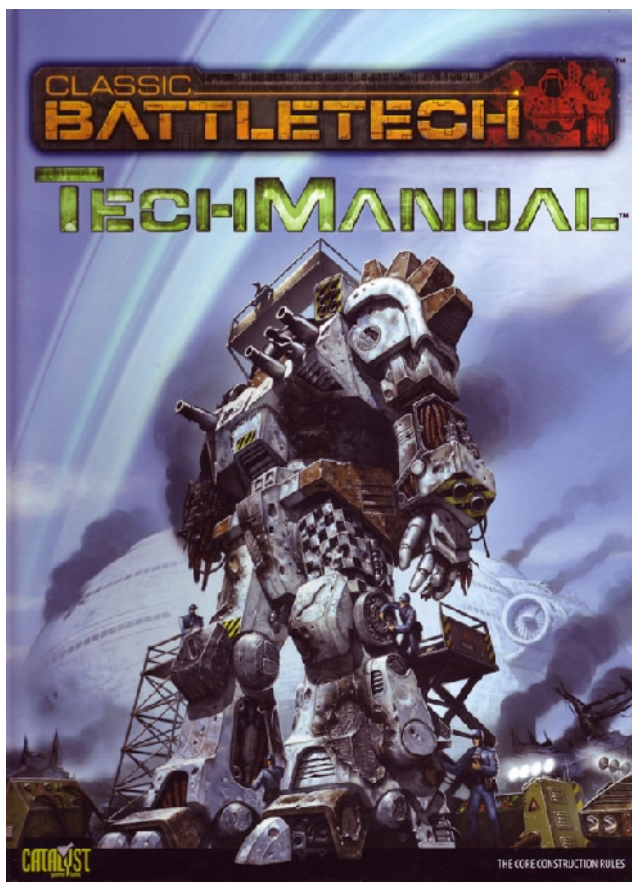
Zobacz także:

- [DAJĘ GŁOWĘ \(Rebel Times #48\)](#)
- [UGA BUGA! \(Rebel Times #59\)](#)
- [PALCE W PRALCE \(Rebel Times #27\)](#)



BATTLETECH: TECH MANUAL

BATTLEMECHY OD ŚRODKA



Prosty, intuicyjny, bardzo wyważony system, jaki mieliśmy okazję poznać dzięki wprowadzającemu zestawowi **Battletech: Introductory Box Set**, okazał się wierzchołkiem góry lodowej. Po lekturze **Total Warfare**, pierwszego z serii podręczników opisujących pełne reguły BT, wiadomo już, że o ile mechanika gry wciąż pozostaje zrównoważona, to nie może być mowy o prostocie, jeśli chcemy wykorzystać ją w pełni. **TechManual** to druga książka opublikowana przez Catalyst Game Labs w podstawowej linii **Battletecha**. Podejmuje temat tam, gdzie skończył się **Total Warfare**, bardzo dokładnie opisując proces tworzenia prawie każdej jednostki (z wyjątkiem największych statków kosmicznych), jaką można wykorzystać podczas gry w BT.

Wydanie

Wydany w twardej oprawie, liczący 352 strony **TechManual** robi wielkie wrażenie. Dobrej jakości papier i czytelny skład (podręcznik czyta się równie dobrze w wersji papierowej, jak i elektronicznej) plasują go w czołówce pod względem jakości wydania. Niestety, podobnie jak w przypadku **Total Warfare**, również lektura tej książki będzie nie lada wyzwaniem – suchy, precyzyjny język co prawda gwarantuje, że reguły nie zostaną opacznie zinterpretowane, pozbawia jednak czytelnika sporej części przyjemności z lektury. Nie jest to jednak poważna wada – **TechManual** ma za zadanie zaprezentować konkretne zasady w prosty i zrozumia-

ły dla każdego sposób i realizuje je w stu procentach. Autorzy są w wielu miejscach aż nazbyt precyzyjni – wpisują do mechaniki gry oczywiste stwierdzenia, podają też przykłady dla banalnych zasad (poświęcają osobną sekcję na opis sposobu zaokrąglania wartości).

Podręcznik można podzielić na dwie części: fabularną oraz mechaniczną, uzupełnione dodatkami w postaci zestawienia tabel, czystych kart jednostek oraz kilku innych pomocy. Oczywiście, najwięcej miejsca zajmują same zasady – nie znaczy to jednak, że **TechManual** to wyłącznie sama mechanika.

Fikcja

Rozdziały poświęcone zasadom są rozdzielone miniopowiadaniem, ukazującym dany pojazd czy jednostkę oczami mieszkańców świata **Battletecha**. Przed regułami tworzenia własnych mechów można przeczytać wykład na temat ich budowy, rozdział o pojazdach wsparcia poprzedzono serią krótkich recenzji, a ten dotyczący pancerzy wspomaganych wykładem sierżanta-weterana przed świeżo upieczonymi rekrutami. Zasady uzupełnia obszerny rozdział dotyczący uzbrojenia i ekwipunku wszelkich jednostek wykorzystywanych w grze. Teksty te stoją na przyzwoitym poziomie i świetnie wpisują się w konwencję **Battletecha** – czytając o silnikach skokowych czy zasadach działania silnika mecha nie ma się wrażenia, że to „magiczna” technologia rodem z **Neon Genesis Evangelion** lub innych anime. BT jest

znacznie bliższy normalnemu światu: pancerze ulegają zużyciu, paliwo się wyczerpuje, a problem odprowadzania ciepła generowanego wewnątrz maszyn staje się czasem ważniejszy od ilości dostępnej amunicji.

Jedyne, do czego można się przyczepić podczas lektury fragmentów „ze świata gry”, to ich obje-

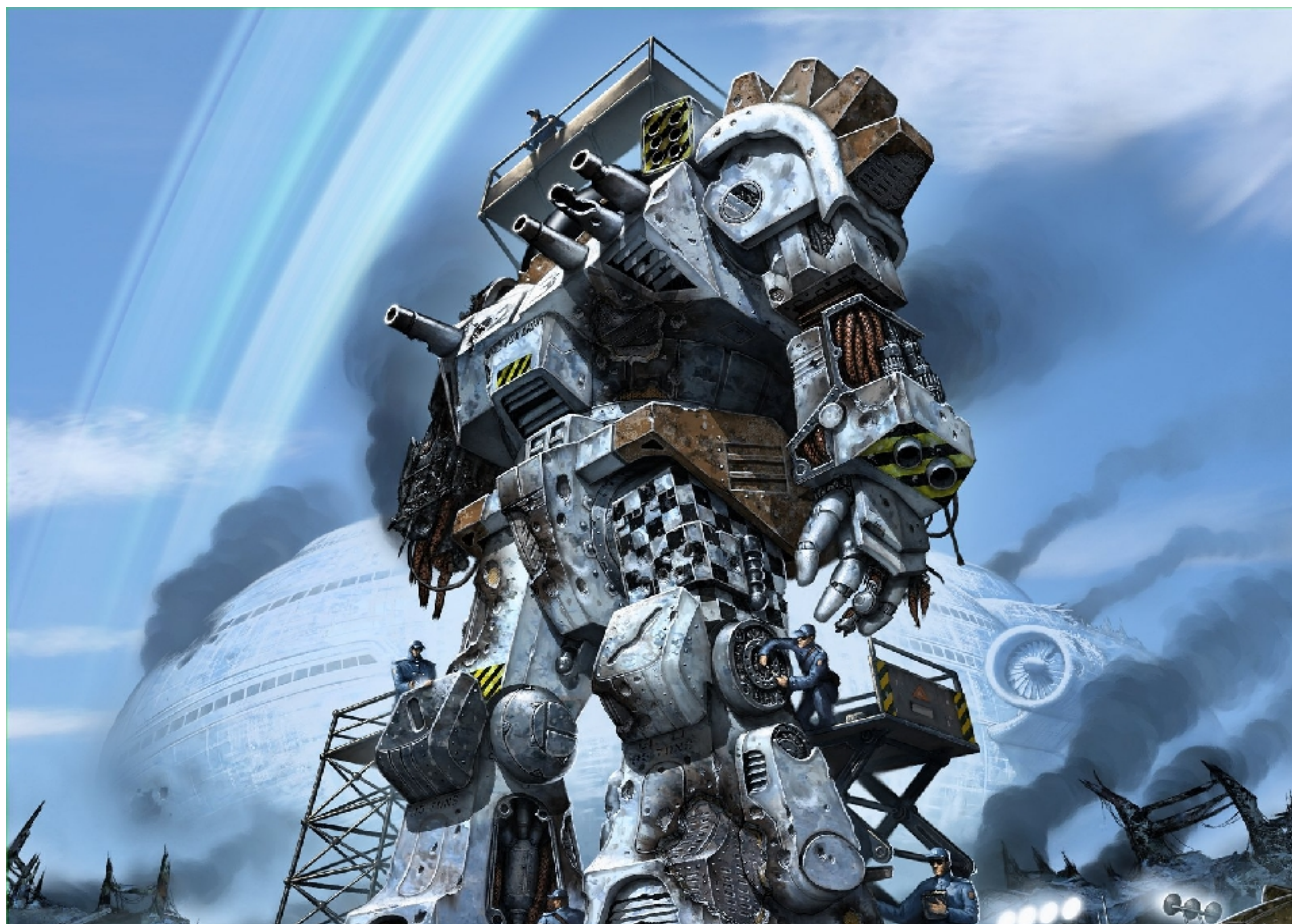
tość. Podręcznik byłby o wiele krótszy (i zapewne tańszy!), gdyby poprzestać na zasadach i przykładach ich zastosowania. O ile jeszcze można wytłumaczyć istnienie rozdzielających rozdziały miniopowiadań, o tyle ciężko uzasadnić poświęcenie siedemdziesięciu pięciu stron na fabularny opis wszelkiej broni i ekwipunku, jaki można zamontować w pojazdach lub uzbroić weń żołnierzy. Oczywiście, dla fanów uniwersum BT za-

mieszczone materiały nie będą marnowaniem miejsca – znajdzie się jednak na pewno wiele osób, które po prostu ominą tę sekcję podręcznika i przejdą do kolejnego rozdziału.

Zasady

Podsumowując jednym zdaniem zasady opisane w **TechManualu**, proces tworzenia prawie każdej jednostki sprowadza się do wybrania struktury wewnętrznej, dodania napędu, podstawowego wyposażenia (jak kokpit, żyroskopy itd.), uzbrojenia i opancerzenia oraz dodatkowego ekwipunku w taki sposób, by osiągnąć pewną masę, nie przekraczając kilku innych ograniczeń (np. slotów, które można wykorzystać do montażu broni i sprzętu). Wyjątki (jak np. piechota) nie różnią się drastycznie od zasad wspólnych dla większości jednostek – w ich przypadku może co najwyżej zabraknąć jakiegoś elementu.

Jeśli przyjrzeć się zasadom bliżej, ujawni się seria niewielkich różnic, sprawiających, że niemożliwe jest ujęcie zasad budowy własnej jednostki we wspólne ramy. Zupełnie inaczej wygląda proces obliczania opancerzenia battlemecha, a inaczej pancerza wspomaganego. W przypadków mechów wystarczy dopasować moc silnika – innym jednostkom trzeba jeszcze dobrać również jego rodzaj (od zwykłych, spalinowych, po fuzyjne). Podobnie, jak w przypadku zasad opisanych w **Total Warfare**, tutaj najmocniej ujawnia się duży stopień komplikacji zasad – zabierając się za two-



rzenie jakiegoś pojazdu, mecha czy plutonu piechoty trzeba pamiętać o licznych, „drobnych” regułach. Co więcej, autorzy **TechManuala** (skądinąd słusznie) założyli, że nie ma potrzeby powtarzania tekstu z **TW** – sprawia to, że czytelnik nie raz będzie musiał sięgać po tę książkę, by przypomnieć sobie jakąś zasadę albo sprawdzić działanie konkretnego elementu ekwipunku. Dla początkującego gracza może to być wyzwanie nie do przeskoczenia, choć dla fana systemu z pewnością wystarczy kilka, kilkanaście prób, by opanovać cały proces.

Bardzo mocną stroną **TechManuala** (oraz **Battletech** w ogóle) jest olbrzymia ilość dostępnych opcji. Budując własną jednostkę można wyspecjalizować ją dokładnie wedle własnego życzenia – odpowiednio dobierając prędkość, rodzaj i liczbę zamontowanego uzbrojenia, masę pancerza i dodatkowy ekwipunek – a także dowolnie można zmieniać wszystkie jej parametry (oczywiście w pewnych, ograniczonych mechaniką granicach). To idealne rozwiązanie dla graczy niemających zamiaru inwestowania w kolejne **Technical Readouty** – znając zasady **BT**, mogą łatwo stworzyć dowolną jednostkę. Dzięki zrównoważeniu reguł ryzyko, że tworząc swoją maszynę można zaprojektować o wiele potężniejszą jednostkę, niż oficjalne, jest niewielkie. Korzystając świadomie z zasad można zbudować wyspecjalizowaną maszynę i użyć jej potem dokładnie zgodnie z zamierzeniami, ale tego typu luk w **Battletechu** jest niewiele. Balans mechaniczny dodatkowo wspie-

ra opisany w podręczniku system określania „ceny” maszyn na podstawie ich Wartości Bojowej – liczby ustalonej na podstawie przypisanego do maszyny pancerza, uzbrojenia i specjalnego ekwipunku (a nie, jak standardowo, na podstawie masy).

Plusy:



Rzetelne opracowanie



Liczba dostępnych opcji



Zrównoważenie mechaniczne



Jakość wydania

Minusy:



Miejscami bardzo nudny styl tekstu



Zbyt wiele prostych przykładów



Rozdział o ekwipunku i uzbrojeniu



Wymóg wspierania się **Total Warfare**

Twarda oprawa Cena: 145,00zł

Podsumowanie

Choć miejscami przegadany, **TechManual** okazuje się niezbędnym podręcznikiem dla wszystkich fanów **Battletech**, którym nie wystarczą jednostki opisane w zestawie podstawowym i serii **Technical Readout**. Nie jest pozbawiony wad, są one jednak niewielkie i w ostatecznym rozrachunku nie wpływają na pozytywną ocenę książki. Zastanawiając się nad jej zakupem warto odpowiedzieć sobie na pytanie, czy możliwość budowania własnych jednostek jest aż tak istotna? Warto pamiętać, że battlemechy to tylko jeden z typów jednostek wykorzystywanych w **BT** – **TechManual** opisuje proces kreacji wielu innych. Dla fana systemu nie pozostaje jednak nic innego, jak sięgnąć po portfel i zakupić ten podręcznik (oraz **Total Warfare**, bez którego **TechManual** jest bezużyteczny).



Zobacz także:

- **BATTLETECH: INTRODUCTORY BOX SET** (Rebel Times #57)
- **BATTLETECH: TOTAL WARFARE** (Rebel Times #58)
- **ABADDON** (Rebel Times #59)

ANAKONDA

UKŁADANIE WĘŻA



AJFEL

Anakonda to gra logiczna dla jednej osoby, kolejny tytuł z niezwykle bogatej serii łamigłówek Smart Games. Produkty tej linii cechują niebanalne pomysły, solidne wykonanie i obszerny zestaw zagadek o bardzo zróżnicowanym poziomie trudności. Co istotne, mimo że często sprawiają wrażenie bardzo do siebie podobnych, zazwyczaj każda z tych gier ma swoje unikalne cechy, dzięki którym dostarcza odmiennych wrażeń.

Co oferuje nam łamigłówka **Anakonda**? Gra należy do średniej półki cenowej (bez trudu znajdziemy zarówno skromniejsze, jak i bogatsze zestawy Smart Games), gabarytowo prezentuje się bardzo podobnie do recenzowanych wcześniej na łamach **Rebel Timesa** układanek **Tajemnice Świątyni** oraz **Złam To**. Zapakowana jest w identyczne, mało trwałe pu-

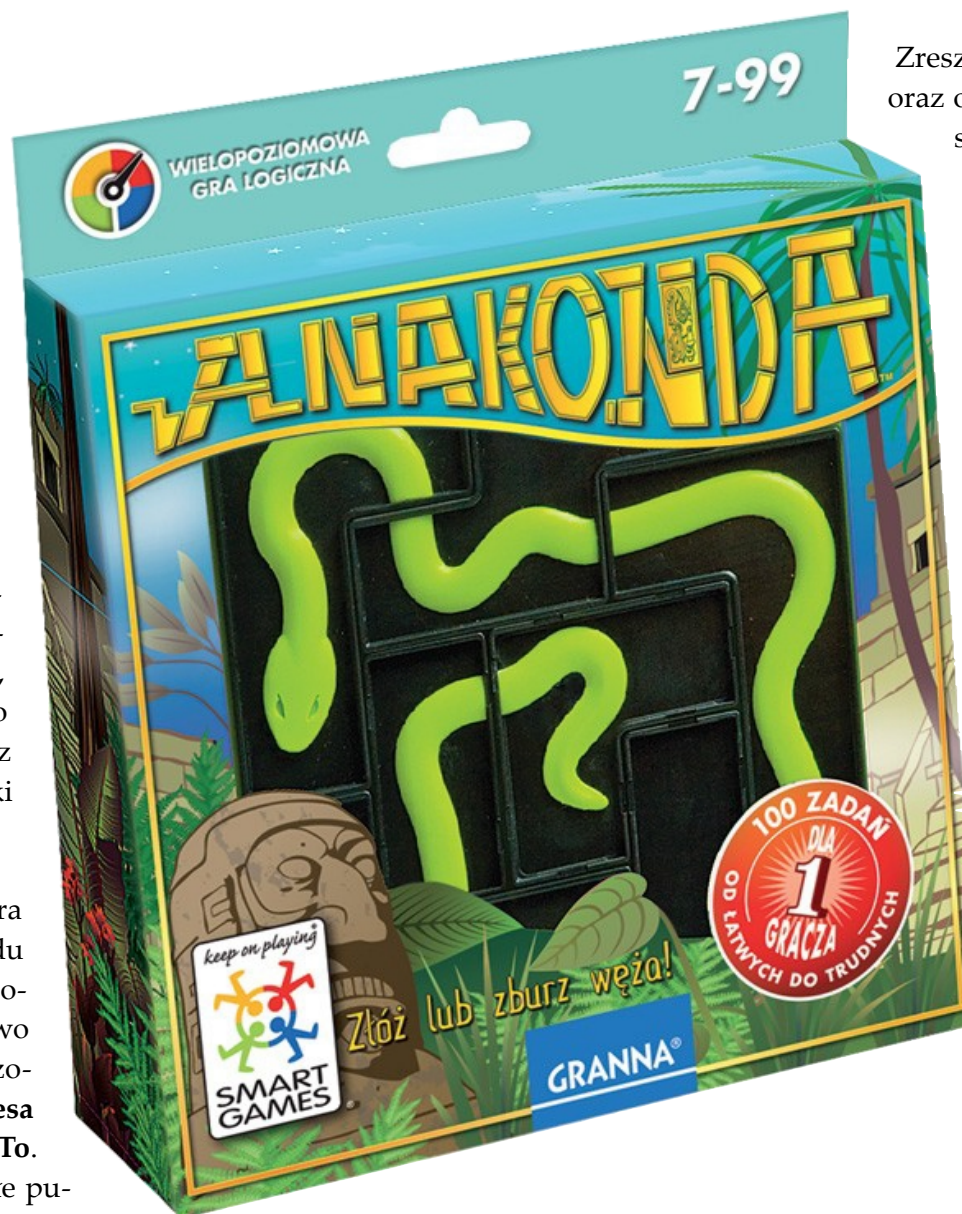
dełko, które śmiało możemy wyrzucić niedługo po zakupie, gdyż plansza do gry wraz z praktycznym, przezroczystym wieczkiem tworzy estetyczne

i trwałe opakowanie dla wszystkich elementów zestawu.

Zresztą nie ma ich wiele: książeczka z zadaniami oraz osiem różnokształtnych płytek, które układa się na kwadratowej planszy.

Gra wykonana jest solidnie i prezentuje się nieźle, aczkolwiek nie ukrywam, że obie wspomniane powyżej łamigłówki dostępne są w tej samej cenie, a prezentują się nieco lepiej. W przypadku **Anakondy** cały zestaw zrobiony jest z plastiku w dwóch kolorach i wygląda to nieprzesadnie zachęcająco. Minimalistyczna forma zawsze znajdzie grono zwolenników, jednak w tym przypadku trochę przesadzono.

Sama łamigłówka polega na tym, by oprócz zapełnienia wszystkich pól planszy różnokształtnymi płytkami zadbać o to, by znajdujące się na nich fragmenty tytułowego gada ułożyły się w spójny kształt od głowy aż po ogon. Każda z płytek jest dwustronna, co tylko komplikuje zadanie, ponieważ nie wiemy, które fragmenty w danym zadaniu mają być częścią węża, a które pozostać ukryte.



Książeczka z zadaniami (i rozwiązaniami) jest nieco obszerniejsza, niż to zwykle bywa w przypadku Smart Games, i zawiera aż 100 zagadek. Jak zwykle podzielone są one na kilka poziomów trudności – między najłatwiejszymi a najbardziej wymagającymi jest prawdziwa przepaść. W najprostszych zagadkach mamy już ułożone większość elementów i trzeba jedynie pokombinować, by właściwie położyć na planszy trzy lub cztery płytki. Z kolejnymi zadaniami sprawa się coraz bardziej komplikuje, elementów do ułożenia jest coraz więcej i nasze szare komórki zmuszone są pracować na wyższych obrotach. Ostatnie zadania sprowadzają się do tego, by praktycznie w całości wypełnić planszę: tylko jedno pole jest zajęte, nie mamy w zasadzie żadnych podpowiedzi. Jest w tym pewne oszustwo, gdyż przy tych ostatnich zadaniach mamy do ułożenia dokładnie te same układy, co w zadaniach wcześniejszych, tyle że tym razem bez podpowiedzi.

Zazwyczaj łamigłówki Smart Games oferują zagadki, z których każda ma dokładnie jedno rozwiązanie. W przypadku **Anakondy** w najtrudniejszych zadaniach tak oczywiście nie jest. Skoro zaczynamy od prawie pustej planszy, możemy dojść do wielu odmiennych, poprawnych rozwiązań. Nie oznacza to jednak, że **Anakonda** należy do łamigłówek wyjątkowo łatwych. Jest na tyle wymagająca, by sympatyka układanek logicznych zająć na dłuższy czas, aczkolwiek przebrnięcie przez kilka trudniejszych zadań sprawia, że kolejne nie są już tak zajmujące. Pojawiają się w nich podob-

ne schematy i gdy utrwalimy sobie w głowie repertuar kształtów dostępnych po obu stronach płytek, kolejne rozwiązania zaczynają przychodzić dość szybko.

Anakonda przeznaczona jest dla graczy w wieku od siedmiu lat wzwyż, jednak z pomocą rodzica fajnie i kreatywnie mogą się bawić przy niej młodszy. Zostawiając do ułożenia po dwa albo trzy elementy, śmiało można podsuwać dziecku zagadki odpowiednie (niebanalne, ale rozwiązywalne) np. dla czterolatka. Pod tym względem **Anakonda** zdaje egzamin, aczkolwiek efektywniej wykonane Smart Games z pewnością bardziej zainteresują dzieci.

Mamy tu do czynienia z dość typową przedstawicielką „Smartów”. Nawet jeśli zaproponowany tutaj pomysł nie należy do najbardziej błyskotliwych i cieszących oko spośród bardzo licznego grona podobnych gier, **Anakonda** pozostaje sympatyczną formą treningu szarych komórek i solidnym produktem w swojej klasie.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji



Zobacz także:

- **TAJEMNICE ŚWIĄTYNI** (Rebel Times #62)
- **ZŁAM TO** (Rebel Times #64)
- **BLOKADA** (Rebel Times #59)

Plusy:



Dużo zadań o zróżnicowanym poziomie trudności



Praktyczne wykonanie



Treduje wyobraźnię przestrzenną i logiczne myślenie

Minusy:



Są bardziej pomysłowe i ładniej wykonane Smart Games

Liczba graczy: 1 Wiek: 7+

Czas gry: 10 minut Cena: 54,95zł

PAN LISTONOSZ EXPRESS

DOSTARCZYMY TO PANU HURTOWO



GAMBIT

Kiedy ma się małe dziecko, trzeba czasem zapomnieć o **A Game of Thrones** czy **Battlestar Galactica** i usiąść do gry, w której nie liczy się knucie i wbijanie noża w plecy. Potrzeba tytułu, przy którym pociecha się uśmiechnie.

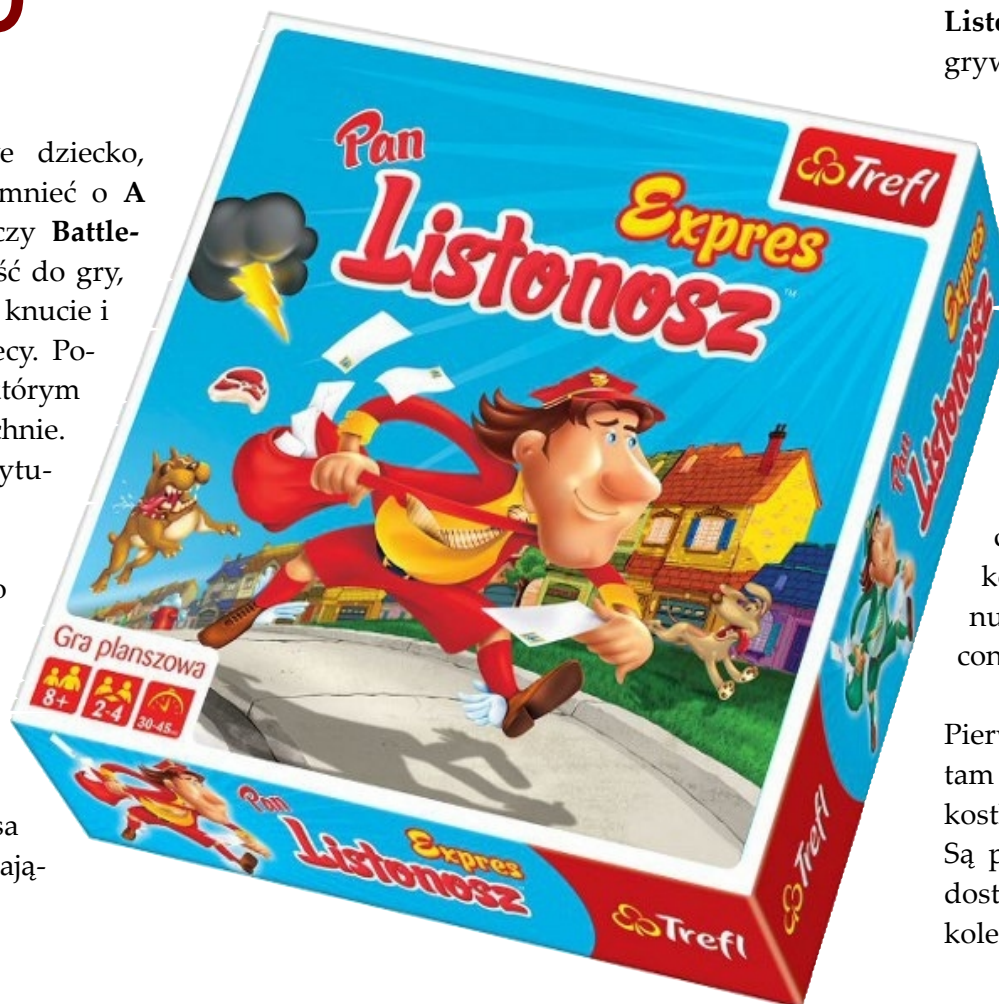
Na przykład „symulator poczty” zatytułowanego **Pan Listonosz Express**.

No dobra, ten „symulator poczty” to oczywiście stwierdzenie na wyrost. **Pan Listonosz** to wesoła gra o tym, jak czterech listonoszy ściga się podczas roznoszenia listów w miasteczku. Cztery ulice, dwadzieścia cztery listy do doręczenia, a do tego masa przeszkód, ale teżi narzędzi wspomagających naszych dzielnych doręczycieli.

Wykonanie gry jest typowe dla produkcji dziecięcych. Kolorowe, wesołe grafiki, duże obrazki, wszystko dostosowane do wieku odbiorcy, czyli dzieci od lat siedmiu. I nie tylko dotyczy to planszy, ale również sporej liczby kart oraz listów, które są de facto ponumerowanymi prostokątami. W tym przypadku spodobało mi się to, że numery na listach są identyczne z tymi, które można znaleźć na planszy, co ułatwia grę tym dzie-

ciom, które jeszcze niekoniecznie ogarniają całe to zamieszanie z liczbami.

Pierwsze skojarzenie, jakie miałem po ujrzeniu planszy, to **Monopoly** dla dzieci. Cztery ulice wypełnione domami – jak w **Monopoly**. Specjalne pola na rogach planszy – to samo. Specjalne pola rozrzucone po ulicach – jak wyżej. Tyle że w **Panu Listonoszu** mamy zupełnie inną mechanikę rozgrywki, pozbawioną ekonomicznych kombinacji.



Zacznijmy od najprostszego opisu rozgrywki. Każdy listonosz ma dwadzieścia cztery ponumerowane listy, które musi dostarczyć. Na ulicach stoją dwadzieścia cztery ponumerowane domy (po sześć na każdej). Gracze rzucają kostką, przemieszczają swoje pionki o odpowiednią liczbę pól i kiedy staną na polu z budynkiem, którego numer pasuje do numeru posiadanego listu, muszą ów list dostarczyć, czyli położyć go na budynku. Gdyby na tym kończyła się rozgrywka, **Pan Listonosz** byłby nudniejszy od **Chińczyka**. Dlatego też dorzucono kilka usprawnień.

Pierwsze to różne pola specjalne na planszy. Są tam takie, które nakazują nam rzucić jeszcze raz kostką i poruszyć się w odpowiednim kierunku. Są pola, które zmuszają gracza do zabrania już dostarczonego listu z powrotem do puli. Inne z kolei umożliwiają dostarczenie listu gdziekolwiek

na planszy. Oczywiście, są też miejsca, które utrudniają listonoszom pracę, takie jak złe psy czy zamknięte furtki. To dodaje pewnego smaczku rozgrywce – wciąż jednak wszystko zależało by od rzutów kostką, gdyby nie kolejny element zabawy – karty.

Każdy z graczy na początku swojej tury ciągnie do trzech kart akcji. Dzięki nim może przemieścić swój pionek na dowolne pole danej ulicy, zneutralizować psa lub zamkniętą furtkę i dostarczyć list do tak „bronionego” budynku, doręczyć od jednego do trzech listów do dowolnego domu na planszy, poruszyć się o kilka pól w wybranym kierunku, rzucić jeszcze raz kością, a nawet zmusić kogoś do zdjęcia listu z planszy. Karty są kwintesencją zabawy. To już nie jest tylko schemat: rzut kostką, przesunięcie pionka, reakcja na pole, na którym stanęliśmy. Zaczyna się planowanie. Dzięki kartom można tworzyć całe kombinacje, pozwalające na dostarczenie więcej niż jednego listu w trakcie swojej tury. Cztery czy pięć listów to nie problem z odpowiednimi kartami na ręce.

Nagle **Pan Listonosz Express** zamienia się w całkiem rozbudowaną grę. Pewnie dlatego dolny limit wieku ustalono na siedem lat. Choć jak pokazuje doświadczenie, młodsze dzieci planszomanów też będą w stanie zagrać. Tu pojawia się rzecz kapitalna: zasady można dość swobodnie modyfikować, bez straty grywalności. Oczywiście starszy gracz zauważy, że nie może już wykręcić

jakiegoś kombosa, czy pogrążyć przeciwnika, ale młodsze dziecko, zwłaszcza takie, które nie do końca wie, jak skutecznie używać kart, będzie mogło płynniej wejść w rozgrywkę. Można spokojnie odrzucić kilka rodzajów kart, a gra niewiele na tym straci i nadal rozgrywka będzie płynna i sympatyczna. W końcu to gra dla dzieci, a nie szukanie Cylonów, czy walka o Żelazny Tron.

Jedyne, co nieco psuje moje wrażenia z zabawy, to instrukcja. Oczywiście, nie wymagam kilkunastostroniowej książeczki z opisami i przykładowymi turami, ale po lekturze tych czterech stron, jakie dostajemy w pudełku, nadal miałem kilka wątpliwości, które starałem się samodzielnie rozwiązać. Na szczęście w grach dla dzieci wiele rzeczy uchodzi płazem.

Za stosunkowo niewielkie pieniądze dostajemy dość rozbudowaną grę, która można swobodnie przeskalować do możliwości dziecka, z którym gramy. Natomiast gdy bawimy się „pełną wersją”, to moim zdaniem jest to świetna gra, która powoli, acz skutecznie, wprowadzi młodego adepta planszówek w świat nieco bardziej rozbudowanych tytułów. Polecam.



Zobacz także:

- **CARCASSONNE** (Rebel Times #9)
- **PĘDZĄCE ŻÓŁWIE** (Rebel Times #16)
- **DIXIT** (Rebel Times #62)

Plusy:



Jakość wykonania



Cena



Możliwość skalowania zasad



Dość rozbudowana

Minusy:



Kilka niejasności w instrukcji

Liczba graczy: 2-64 Wiek: 7+

Czas gry: 30 -45 minut

Cena: 65,00zł

DŁUGA DROGA DO KADATH #18

ARKHAM – OSTOJA ROZSĄDKU



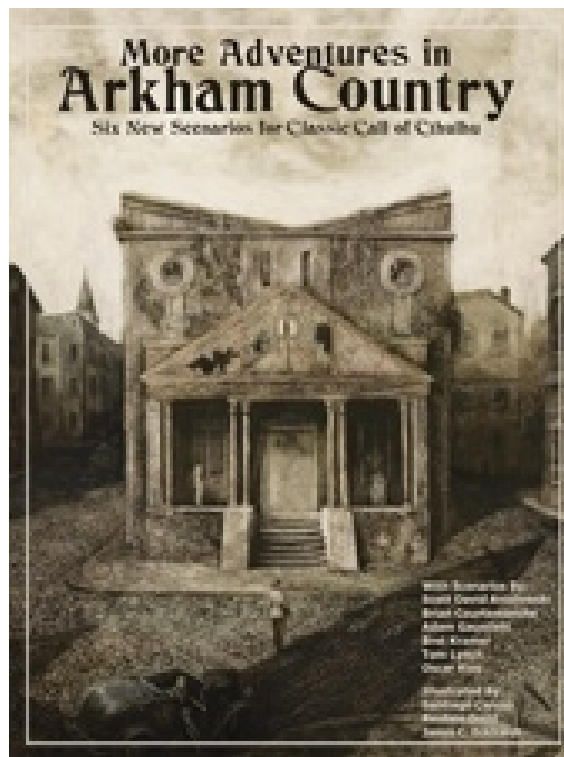
PALADYN

Powoli kończymy naszą podróż po Lovecraft Country. Odwiedziliśmy już senne Kingsport, zapadłą dziurę Dunwich i złowrogię Innsmouth. Mijając miejscowości pokroju Ipswich czy Newburyport kierujemy się ku największemu z okolicznych

miast – Arkham. Można śmiało zaryzykować stwierdzenie, że na palcach jednej dłoni można policzyć opowiadania Mistrza, w których nazwa miasta nie pada choćby w jednym zdaniu. Niezależnie od tego, czy bohaterowie uczestniczą w wyprawie na Antarktydę, czy badają tajemnice zapyziałych wiosek Massachusetts, w jakiś sposób są powiązani z Arkham, trafiają do niego lub z niego przybyli.

Arkham na dodatek jawi się jako ostoja rozsądku i normalności (co jest ogromnie mylnym prze-

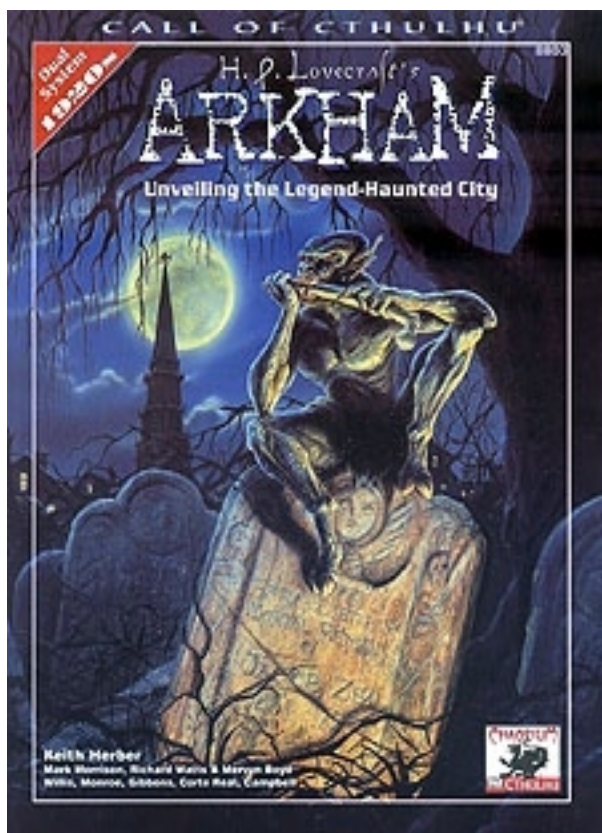
świadczeniem i powierzchownym pozorem). Jest przykładem nowoczesnej metropolii, która jako jedna z nielicznych w Nowej Anglii zdołała się przystosować do realiów lat dwudziestych, nie poddała się rozkładowi i stagnacji oraz nie popadła w odmęty zabobonów (przynajmniej nie całkiem). S.T. Joshi w swojej biografii H.P. Lovecrafta pisze, że Arkham po raz pierwszy zostało wspomniane na kartach twórczości Samotnika z Providence w 1920 roku w opowiadaniu **Picture In the House**, a tuż obok pojawiło się też słowo Miscatonic. Od tamtej pory towarzyszyło bohaterom jako synonim miejsca, gdzie można zasięgnąć rady, czy z którego można się spodziewać pomocy.



Arkham było nie tylko siedzibą Uniwersytetu Miscatonic, kolebki wielu wybitnych badaczy, naukowców i mężnych ludzi, którzy stawali do walki z nieznanym złem, ale także siedzibą Towarzystwa Historycznego i przytułku dla obłąkanych. Towarzystwo Historyczne w Arkham zostało wspomniane w opowiadaniu **Widmo nad Innsmouth** (1931 r.), zakład psychiatryczny w **Coś na progu** (1933 r.), a pierwsza wzmianka na temat Uniwersytetu znalazła się w opowiadaniu **Herbert West – Reanimator** (1921 r.). Można więc pokusić się o stwierdzenie, że miasto towarzyszyło twórczości Lovecrafta i Mitom Cthulhu nieomal od samego początku i jest jednym z nieodzownych elementów twórczości HPL i jego naśladowców.

Choć w dużej części opowiadań Arkham jest tylko pewnym hasłem, to na szczególną uwagę zasługuje opowiadanie **Sny w domu więdźmy**. Jako jedno z nielicznych, jeśli nie jedyne, w całości osadzone jest w Arkham. Okazuje się, że pomimo swej nowoczesności i otwartości na naukę i wiedzę, jest także areną rzeczy strasznych, tajemniczych i zdawałoby się nieprawdopodobnych. Oto bowiem w jednym z domów, pośród kątów, które przeczą matematyce i geometrii, załęgła się wiedźma i żyje tak od wieków. Składa krwawe ofiary z dzieci, kontaktując się z istotami, dla których zdroworozsądkowy i logiczny umysł nie znajduje wytłumaczenia. W lasach okalających

miasto odprawia czary, czcząc święta, jakich istnienia nikt nie podejrzewa. Okazuje się bowiem, że nawet nowoczesne miasto jak Arkham nie jest w stanie uciec przed dziedzictwem, które zdaje się przesiąkać ziemię Nowej Anglii. Na to opowiadanie warto także zwrócić uwagę, ponieważ doskonale oddaje klimat miasta, opisuje jego kręte uliczki i spadziste dachy domów. Te obrazy na pewno ożywią każdą przygodę, jaka będzie się rozgrywała w mieście.



Arkham jest dość typowym miastem Nowej Anglii. Echa Rewolucji są nadal silnie odczuwalne, podobnie jak wpływy procesów czarownic z Salem czy wydarzeń ery kolonialnej. Znaczna część mieszkańców miasta (szczególnie tych zamożniejszych) potrafi wyprowadzić swoje drzewo genealogiczne od czasów wojny o niepodległość USA, jeśli nie od Pielgrzymów z Mayflower. Choć młodsze od Kingsport czy Innsmouth, podwaliny miasta zostały położone jeszcze w siedemnastym wieku. Założycielami Arkham byli „liberalni myśliciele”, którzy opuścili Boston i Salem, gdzie sztywne zasady moralne uniemożliwiały im bezpieczne życie. Pośród założycieli miasta można znaleźć takie nazwiska jak Curwen, Armitage czy Whateley, które dla znawców prozy Lovecrafta będą od razu rozpoznawalne i znajome.

Choć osiemnasty wiek to egzystencja w cieniu Kingsport, Arkham systematycznie się rozrastało i zyskiwało na ważności. Nie bez znaczenia pozostawał fakt, że przez długi czas w mieście funkcjonowała jedyna przeprawa promowa przez rzekę Mistictonic. W drugiej połowie osiemnastego stulecia kapitanowie Derby i Orne postanowili wykorzystać zgromadzone podczas wypraw złoto i przekształcić Arkham w port z prawdziwego zdarzenia. Już wkrótce przez Arkham popłynęła rzeka towarów: cukru, melasy, rumu oraz niewolników. Miasto bogaciło się i zmieniało, jak grzyby po deszczu wyrastały kolejne posiadłości, pojawiły się brukowane ulice. Podczas Wojny o Niepodległość mieszkańcy miasta, działając pod przywództwem Derbych i Orne'ów, trudnili się korsarstwem. Miasto wzbo-

gaciło się jeszcze bardziej, a mecenasi ufundowali Mistictonic College. Pokażna część jego książkowych zbiorów pochodzi z biblioteki, jaką zgromadził zmarły w 1765 Jedediah Orne.

Niestety, wraz z niepodległością przyszedł dla Arkham ciężkie czasy. Port utracił na znaczeniu i w 1808 roku zamknięto placówkę celną. Pomimo to wiek dziewiętnasty to okres wzrostu i dalszego rozwoju. W przeciwieństwie do innych miast Lovecraft Country, pierwsi obywatele Arkham wykazali się dalekowzrocznością i nie postawili przyszłości miasta na jedną kartę. Przewidziawszy koniec lukratywnego handlu zamorskiego, Eli Saltostail założył manufakturę sukna. Wkrótce jego śladem poszli inni i Arkham z miasta portowego zmieniło się w przemysłowe. W tym też okresie pojawił się pierwszy z miejscowych periodyków: *Arkham Gazette* (a trochę później dołączył do niego powiązany z Partią Republikańską *Arkham Bulletin*). Wiek dziewiętnasty przyniósł także linię telegraficzną do Bostonu oraz dalszy rozwój college'u.

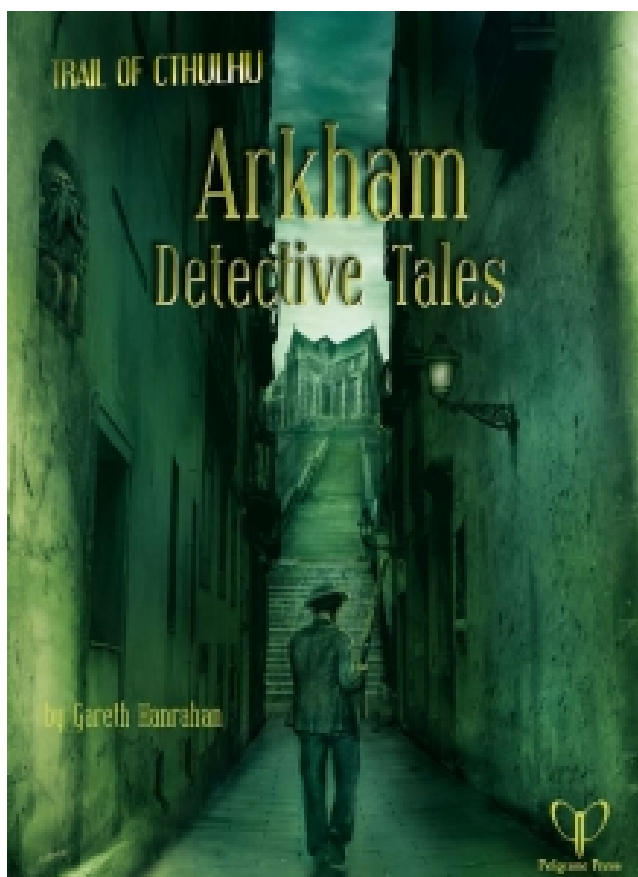
Podczas wojny secesyjnej mieszkańcy miasta sformowali jedną z kompanii 23 Regimentu Ochotników z Massachusetts, a dwudziestu siedmiu z nich poległo na froncie. Wraz z zakończeniem działań wojennych miasto powróciło do normalnego życia. Na ulicach pojawiły się latanie gazowe oraz dorożki. Mistictonic College został przekształcony w uniwersytet. Powołano też policję miejską, po tym jak pijacka rozróżba studentów przerodziła się w uliczne rozruchy. Koniec wieku

to problemy gospodarcze, powódzie roku 1888 i zmiana koniunktury odcisnęły swoje piętno i wiele z firm działających w mieście już nigdy powróciło do dawnej świetności. W 1905 roku ludność miasta została zdziesiątkowana przez epidemię tyfusu.

Lata dwudzieste to okres ponownej prosperity, jednak druga rewolucja przemysłowa szerokim łukiem ominęła Nową Anglię. Arkham miało to szczęście, że prężnie działający Uniwersytet przyciągał zarówno naukowców, jak i studentów. Placówka naukowa stała się siłą napędową miasta i jego nieodłączną częścią. Jak na standardy Nowej Anglii Arkham jest bardzo nowoczesnym miastem: większa część mieszkańców ma w domach przyłącza gazowe, ponad połowa planuje zakup odkurzacza. Przybywa automobili, a sklepikarze narzekają na zapchane ulice i pojazdy zasłaniające witryny. Rosnąca liczba samochodów sprawia, że zamknięte zostały prawie wszystkie linie autobusowe łączące Arkham z innymi miastami; nadal jednak działa kolej.

Pogoda w Arkham jest dosyć wilgotna, a samo miasto leży w dolinie rzeki Mescatonic. Od Bostonu dzieli je około trzydziestu pięciu kilometrów. Zimy bywają mroźne, a jesień przychodzi dość wcześnie. Śniegi leżą do marca, a cieplejszych dni można spodziewać się dopiero w kwietniu. Lata bywają upalne i wilgotne, mieszkańcy szukają przed nimi wytchnienia, wyjeżdżając do miejscowości letniskowych.

Sklepy i punkty usługowe otwarte są od godziny ósmej do piętnastej, urzędy do siedemnastej, z przerwą na lunch. Niektóre sklepy czy lombardy są otwarte dłużej. Nieliczne placówki czynne są w soboty. W niedziele ruch w interesach zamiera, działają jedynie placówki Western Union – telegrafisci odbierają przesyłki i wiadomości, ale ich nie przekazują. Rzecz jasna w soboty działają knajpki, restauracje i puby, ale w niedzielę zamknięte są i one.



Znalezienie miejsca na nocleg nie jest trudne, podobnie jak kwatery czy stancji, ale klient dostaje dokładnie to, za co płaci. Jeśli przybysz szuka pracy, znajdzie ją, choć stawki za godzinę nie są powalające. Da się jednak wyżyć, zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że koszty utrzymania są tu znacznie niższe, niż na przykład w Bostonie.

Arkham stoi przed podobnymi problemami, co inne miasta Ameryki lat dwudziestych. Wprowadzenie prohibicji nie tylko nie zlikwidowało problemów z alkoholem, ale spowodowało rozkwit przestępczości. Szmugiel i wojny gangów dotknęły także Nową Anglię, choć w mniejszym stopniu niż Chicago. Pospolita przestępczość jest bardzo powszechna i ma ścisły związek z bezrobociem. Choć czasy Wielkiego Kryzysu dopiero nadchodzą, bez pracy jest spora część mieszkańców miasta. Pośród biedoty dochodzi do wielu aktów kryminalnych, a tajemnicą poliszylnela jest proceder porwań dzieci. Żadna matka nie pozostawi swej pociechy bez opieki, zwłaszcza że zniknięcia nasilają się podczas przesileń. Być może Badacze odkryją, że ma to związek z działalnością wiedźmiego zboru lub nawet samej Keziah Mason.

Przewodnik po Arkham

Najstarszą dzielnicą Arkham jest French Hill, gdzie swoje domy pobudowali założyciele miasta – wolnomysłiciele, którzy przybyli tutaj z Salem i Bostonu, szukając możliwości do życia z dala od

okowów religii i zabobonu. Oprócz niej Arkham ma osiem innych dzielnic, z których każda ma swój własny, charakterystyczny klimat i atmosferę.



Northside to dzielnica, którą można określić jako załączek *city*. Z jednej strony można zobaczyć tam budynki biurowe czy siedmiopiętrowy wysokościowiec, z drugiej zaś tradycyjne rezydencje wzniesione w wiktoriańskim czy klasycystycz-

nym stylu. Dzielnica jest interesująca ze względu na to, że mieszczą się tam redakcje obu miejscowych gazet: *Arkham Gazette* i *Arkham Advertiser*. Przy Garrison Street 945 znajduje się Potter's Field, miejsce spoczynku tych, dla których zabrakło miejsca na miejskim cmentarzu. Herbert West wykradał stąd ciała dla swoich niecných eksperymentów. Warto zwrócić uwagę, że w okolicy znajduje się siedziba loży masońskiej, a także teatr, tancbuda i knajpa, przystanek autobusowy i stacja kolejowa. Niedaleko od niej podróżnicy znajdą Tilden Arms Hotel, zajazd, który za niewiele ponad dwa dolary za dobę oferuje nocleg, czystą pościel i jedzenie.

Downtown to usługowe i urzędowe serce miasta. Jego centrum jest Independent Square, a w okolicy znajdują się magistrat i przeróżne urzędy, posterunek policji oraz straży pożarnej, a także dwa banki. Większość budynków wzniesiono w połowie osiemnastego wieku, mają one charakterystyczne kolumnowe fasady. Oprócz instytucji publicznych w Downtown sporo jest budynków mieszkalnych z lokalami do wynajęcia. Na skraju miasta, ale jeszcze w obrębie dzielnicy, wznosi się dość ponury i smutny budynek Zakładu Psychiatrycznego. Placówka jest dość nowoczesna i stosuje się w niej najnowsze osiągnięcia medycyny. Na szczególną wzmiankę zasługują też przystanek autobusowy linii do Insmouth, Klub Rotariański (organizacja dobroczynna pracująca na rzecz ogółu), gabinet chirurga kosmetycznego, doktora Sinderwalda oraz biblioteka publiczna. Jej zbiory nie są tak pokaźne, jak uniwersyteckie, ale mimo to Badacze znajdą w nich kilka perełek traktujących o Mitach Cthulhu. Biblioteka jest otwarta od poniedziałku do piątku w godzinach 11-19 oraz w

soboty od 10 do 14. Downtown można znaleźć też kino, siedziby kompanii gazowej i telefonicznej, pocztę oraz instytucje użyteczności publicznej.

Easttown to trzecia z dzielnic, położona na północ od rzeki Misticatonic. Jej zabudowę tworzą domy wzniesione przez zamorskich kupców, którzy dali Arkham zaznać bogactwa i wielkiego świata, zanim podupadł handel, a wraz z nim rezydencje kupieckie. Choć ulice są szerokie i brukowane, to wiele z nich wymaga remontu. Korzenie drzew okalających posiadłości wyrzuciły kocie łby i teraz trzeba uważać, aby nie skreślić nogi. Na szczególną uwagę zasługuje kilka budynków: kościoły unitarian i baptystów, stacja transformatorowa oraz jedyna chłodnia w mieście. Dzielnica często rozbrzmiewa śmiechem dzieci, które uczęszczają do miejscowej szkoły. Easttown jest też załączkiem dzielnicy murzyńskiej, nieliczni czarnoskórzy obywatele, którzy nazywają Arkham swoim domem, wolą trzymać się razem i zamieszkują okolicę Whateley Street.

Nasz spacer po Arkham będziemy kontynuować już niedługo, odwiedzając coraz bardziej tajemnicze miejsca i egzotyczne dzielnice. Na osobne omówienie zasługuje rzecz jasna Uniwersytet Misticatonic, w które progi także zawitamy już wkrótce.



KICKSTARTER PO PIENIĄDZE DO TŁUMU (część II)



DARKEN

Miesiąc temu omówiłem, czym jest [Kickstarter](#) oraz jakie oferuje możliwości. Tym razem chciałbym skupić się na tym, co, jako wspierający, możemy uzyskać w zamian za pomoc w sfinansowaniu projektów.

Zaczynając od podstaw: aby móc wspierać kickstarterowe projekty, musimy mieć konto w [Amazon Payments](#). Sama rejestracja jest bardzo prosta: wystarczy wejść na stronę i postępować krok po kroku zgodnie z instrukcją. Poprzednio napisałem, że potrzebna jest nam karta kredytowa. Tak naprawdę możliwości jest trochę więcej: zamiast karty kredytowej można użyć karty wirtualnej lub debetowej (sam takiej używam, choć podobno nie wszystkie działają). Inaczej jednak sprawa ma się wobec wersji brytyjskiej, ponieważ ta wersja używa własnego

przetwarzania transakcji i może być gorzej przystosowana do przyjmowania polskich kart płatniczych. Niestety, na ten moment jeszcze z niej nie korzystałem i nie mogę Wam nic doradzić w tej kwestii.

Po założeniu konta w Amazon Payments jesteśmy już gotowi do wspierania projektów. Sam proces płatności jest niezwykle prosty. Na stronie projektu za pomocą paru kliknięć wybieramy opcję, która nas interesuje. W zależności od rodzaju produktu, najniższe wpłaty pozwolą nam na uzyskanie podziękowań od twórców lub pewne nagrody w formie elektronicznej (PDF z grą w wersji do druku lub instrukcją), a właściwy produkt (drukowany podręcznik) może być dostępny np. od kwoty 25 dolarów.



Trzeba zawsze bardzo uważnie przyjrzeć się kosztom wysyłki do Polski. Typowa kategoria *International* to 10-15 dolarów dodatkowych kosztów transportu. Z tego powodu warto zebrać więcej osób chętnych do

wsparcia danego projektu, ale do kwestii zbiorowych zakupów wrócę później. Opcję wysyłki zagranicznej mogą być oznaczone w danej opcji (np. *add 5\$ for shipping in USA and Canada; 10\$ International*) lub wydzielone do innej kategorii (np. *INTERNATIONAL ADVENTURER* w przypadku [Kickstartera Dungeon Roll](#) kosztuje 29 dolarów, a cena gry z wysyłką na terenie obrębie USA to zaledwie 15 dolarów).

Z wysyłką grupową wiąże się system *add-on*, dzięki któremu możemy określić, jakiego rozmiaru ma być koszulka lub czy chcemy dodatkową kopię gry. Może on przybrać dwie formy – jedna obsługiwana jest przez serwis Kickstarter, druga przez samego założyciela projektu. W pierwszej na zakończenie ufundowanego projektu otrzymamy ankietę z pytaniami, co zrobić ze wpłaconymi przez nas pieniędzmi. Ankieta może przyjąć bardzo prostą formę, choć niektóre są bardzo rozbudowane. Druga opcja to obsługa dodatków poza systemem ankiet. Może to być proste zebranie informacji od wspierających (np. wpisujemy swoją nazwę konta na Kickstarterze i zaznaczamy wybrane dodatki), ale także oferować dodatkowe możliwości finansowego wsparcia projektu i wybrania dodatkowych nagród. Zobaczcie, jak to wygląda na przykładzie [Machine of Death](#), gdzie przypomina to rodzaj sklepu online (witryna może zniknąć po skończeniu zbiórki).

W przypadku bardziej skomplikowanych wieloczęściowych zamówień ich poszczególne

elementy mogą zostać dostarczone osobno. Powiedzmy, że kupiliśmy pakiet z książką oraz grą planszową. Możemy wpłacić więcej, aby otrzymać książkę od razu, a grę za trzy miesiące, albo zapłacić mniej, ale otrzymać obie rzeczy razem kwartał później – oczywiście tylko wtedy, jeżeli autorzy projektu przewidzieli taką opcję.

Może się też zdarzyć i tak, że twórcy jakiegoś małego projektu nie zakładali, że zainteresują się nim ludzie z Polski. Wtedy warto po prostu skontaktować się z nimi z formularza kontaktowego i poprosić o opcję grupowej wysyłki do Polski. Uwierzcie mi, autorzy projektu zwykle zrobią wszystko, aby umożliwić nam zakup gry.



Kiedy jesteśmy już fundatorami, otrzymamy potwierdzenie płatności na e-mail. Bedziemy także otrzymywać komunikację dotyczącą projektu, postępu prac, nowych nagród, ale i opóźnień. Wiele projektów posiada tzw. cele rozszerzone (*stretch goals*), które są po prostu dodatkowymi progami finansowymi, po których osiągnięciu odblokowane zostaną nowe etapy projektu. Często są to darmowe elementy dodawane do każdej opcji powyżej pewnej kwoty. Świetnym przykładem była zbiórka [FATE Core](#), która zgromadziła 433 tysiące dolarów. Wpłacając 10 dolarów, w przypadku przekroczenia kolejnych progów finansowania gry, otrzymywaliśmy za darmo wszystkie elektroniczne dodatki (zwróćcie uwagę także na kalkulator oraz instrukcję co dostaniemy i za ile). Takie zbiórki to przykład prawdziwego profesjonalizmu i radzę raczej wspierać właśnie takich twórców.

Kwestia bezpieczeństwa i zaufania. Teoretycznie niczym nie ryzykujemy, wpłacając pieniądze na dany projekt, ponieważ nie są one pobierane od razu, lecz na zakończenie projektu, który zebrał wymaganą sumę. Kickstarter nie gwarantuje jednak, że wasza wpłata pozwoli wam na terminowe otrzymanie produktu. Według [CNN 84% z 50 topowych projektów](#), które miały zostać zrealizowane w okolicach grudnia 2012, zaliczyło opóźnienie. Dodatkowo, jeżeli końcowy produkt nie wygląda tak, jak opisano go na stronie, to właściwie poza narzekaniem na sieci nie jesteśmy w stanie wiele z tym zrobić, chyba że sięgniemy po rozwiązania przewidziane prawem.

Wiele projektów dotyczących wydania gier planszowych i fabularnych to tak naprawdę forma przedsprzedaży. Gwarancją jest nie tylko zaawansowany postęp prac, co zwykle możemy zobaczyć na zdjęciach, ale także renoma firmy czy znane nazwiska autorów. Średnio 40-50% projektów zwykle kończy się ufundowaniem, ale wskaźnik dla gier fabularnych jest znacznie wyższy, bo sięga aż do 80-90% ([6 minuta wywiadu z Monte Cookiem](#)).



Na pewno należy wystrzegać się słabo opisanych produktów bez dobrej jakości dokumentacji w postaci grafik lub zdjęć. Oczywiście można się zastanawiać, w jaki sposób osoba zbierająca pieniądze na profesjonalne wydanie gry miałaby opłacić dobrych ilustratorów. Jeżeli jednak ktoś

nie jest skłonny zainwestować własnych pieniędzy, aby zakupić przynajmniej jedną ilustrację, to dlaczego mielibyśmy powierzyć mu nasze fundusze? Warto sprawdzić autorów projektu i oferowany produkt w Internecie. Im więcej informacji znajdziecie, tym pewniejsza będzie to inwestycja.

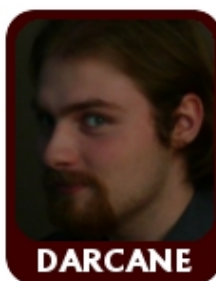
Jeszcze raz podkreślę, że Kickstarter nie jest tradycyjnym sklepem. Traktujcie go jak okazję do wpłynięcia na powodzenie projektów, które wam się podobają. O ile często zdarza się, że produkt na Kickstarterze jest tańszy niż w późniejszej dystrybucji, to nadal nie jest to powodem, aby traktować ten serwis jak sklep z nowościami. Ryzyko ponosi inwestor, wydawca oraz dystrybutorzy. Tutaj to my jesteśmy inwestorami, dlatego powinniśmy uważnie przyglądać się naszym inwestycjom. Warto też opowiedzieć o projekcie znajomym – czas poświęcony namawianiu innych do wsparcia inicjatywy, a której nam zależy, to też inwestycja. Dzięki temu zwiększamy szanse na to, że projekt zakończy się sukcesem.

Zapraszam za miesiąc na ostatnią część opisu Kickstartera – zajmę się kwestią zbierania funduszy. Omówię też alternatywy dla najpopularniejszej platformy crowdsourcingowej.



Almanach Nadzwyczajny jest najnowszym, czwartym dodatkiem do gry. Autorzy systemu zaprezentowali już fanom kampanię **Operacja Wotan**, fenomenalny **Lyonesse** – opis stolicy Alfheimu oraz **W pustyni i w**

ALMANACH NADZWYCZAJNY DODATEK DLA ZBLAZOWANYCH WYJADACZY



Wolsung to polski system RPG w konwencji *steam pulp fantasy*. Gra o zasadach tak brawurowych i nastawionych na akcję, że jeżeli w trakcie przygody bohaterowie mogą złapać oddech, to jest to nieomylny znak, że za chwilę przez okno wleci sterowiec. Dlatego trudno mi wyobrazić sobie graczy znudzonych

tymi wszystkimi niesamowitościami Urdy, wolsungowego odpowiednika Ziemi. A jednak tacy istnieją i to właśnie dla nich powstał **Almanach Nadzwyczajny**. (Jakby cokolwiek w **Wolsungu** było zwyczajne).

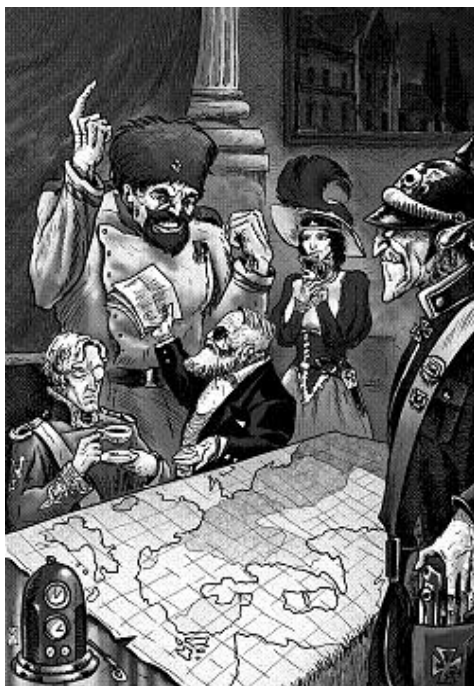
Klasyczne rozszerzenie

puszczy, czyli przewodnik po najdziwniejszych zakątkach świata dla spragnionych egzotycznych przygód drużyn. Piąty dodatek, **Ślawia**, podobno kiedyś zostanie wydany.



W każdym z poprzednich suplementów można było znaleźć nowe zasady i opcje rozwoju bohaterów, lecz całość zawsze obracała się dookoła jednego tematu. Tymczasem **Almanach...** jest kla-

sycznym uniwersalnym rozszerzeniem – to zestaw nowych reguł, wątków, pomysłów i opcjonalnych urozmaiceń, zebranych na niecałych stronach książki bez jakiegoś nadrzędnego, łączącego je motywu. Większość dotychczasowych recenzentów i wielu komentujących uważa to za poważną wadę dodatku, który ich zdaniem jest przez to nijaki i szlampowy. Dla mnie natomiast ten podręcznik jest po prostu wąsko sprofilowany. Jego odbiorcą jest doświadczony, zaawansowany fan **Wolsunga**, który zna już zarówno mechanikę, jak i świat gry na wylot i potrzebuje jak najwięcej nowości. **Almanach...** to wyciągnięty ze strychu, wielki kufer: może i jest tam kilka zupełnie nieprzydatnych rupieci, ale kto dobrze poszuka, ten znajdzie w nim coś dla siebie.



Otwórzmy wieko skrzyni

Nie licząc krótkiego Wstępu oraz znajdującego się na końcu *Suplementu* (zawierającego tylko indeks), **Almanach Nadzwyczajny** został podzielony na cztery rozdziały. Pierwszy z nich (*Rasy*) jest szczególnie wart uwagi, gdyż zręcznie łączy nowe elementy mechaniczne z ciekawymi informacjami o świecie **Wolsunga** oraz dziesiątkami pomysłów na przygody i sceny. Do tego przyzwyczaiły nas poprzednie dodatki. Znajdziemy w nim zatem informacje o więzi ras z żywiołami (na co z pewnością wielu graczy czekało), w tym nowe atuty powodujące silniejsze związanie postaci z żywiołem. Pojawiają się również dziedzictwa, pozwalające (za kilka wydanych przy tworzeniu postaci Punktów Doświadczenia) zagrać nietypową mieszanką ras. Alvarzy, gobliny i Windianie to dziedzictwa, które najbardziej przypadły mi do gustu, jednak zaręczam, że jest z czego wybierać. Każda z czternastu nowych ras została szczegółowo i barwnie opisana, przedstawiono jej zdolności i słabości, nie zabrakło też kilku koncepcji postaci i cytatów ze świata gry. Tekst wiele zyskuje dzięki towarzyszącym mu ilustracjom obrazującym przedstawicieli dziedzictw. Ten rozdział to najbardziej użyteczna część dodatku. Gracze dostali wiele nowych możliwości przy tworzeniu postaci, a Mistrz Gry wyborne tło do przygód, ciekawych konfliktów i niebanalnych scen.

Znacznie słabiej prezentuje się drugi rozdział podręcznika, *Polityka*. Opisano w nim najważniejsze wanadyjskie mocarstwa oraz teatry działań, czyli szczególnie zapalne politycznie miejsca międzynarodowych machi-

nacji i planów. W teorii to dobry pomysł i użyteczne uzupełnienie szątkowych informacji o polityce z podręcznika głównego. W praktyce, czytając tę część, czułem się, jakbym miał przed sobą akademicki podręcznik o historii dziewiętnastowiecznej Europy. Niby to ciekawe, a jakoś z utęsknieniem czeka się końca sekcji i kolejnego zagadnienia. To chyba wina zbyt wysokiego poziomu szczegółowości, każącego autorom opisywać strukturę organizacyjną Ligi Narodów. Do tego dochodzą odbite od kalki, nijakie atuty narodowe. Rozdział nieco ratują wszechobecne nawiązania do naszej historii i kultury, genialne ilustracje oraz jego ostatnie strony. Znalazły się tam tryaskające akcją, dynamiczne kampanie oparte o polityczne cele mocarstw, przystosowane osobno dla Znanych, Sławnych i Legendarnych bohaterów.

Dziesiątki nowych opcji

Ostatnie dwie części to krótki rozdział *Profesje* i nieco dłuższy *Przybornik*. W tym pierwszym spodobał mi się szczególnie pomysł oryginalnego wykorzystania profesji z podstawki dzięki sparowaniu ich z nietypowymi archetypami. Na uznanie zasługuje również przyzwoitej długości lista specjalności, będących czymś w rodzaju znanych skądinąd klas prestiżowych – dzięki nim w bardzo prosty sposób można uczynić swoją postać jeszcze bardziej wyjątkową, czyniąc ją Alchemikiem, Korespondentem wojennym albo Paparaz-

zi. Słabszym fragmentem jest lista nowych organizacji, zdecydowanie mniej ciekawych, niż te z **Lyonesse**.



W **Przyborniku** znajdziemy natomiast kilka nowych osiągnięć (zorientowanych na relacje społeczne i całkiem niezłych, jeżeli interesuje nas taki styl gry), zestawy gadżetów kumulujące premie w miarę ich kompletowania oraz przede wszystkim dwa duże podrozdziały traktujące o sojusznikach i pościgach. Gracze uwielbiający dowodzić

grupkami pomocników ucieszą się z nowych atutów, osiągnięć i zasad dodatkowych, pozwalających im przerodzić się w prawdziwych strategów. Ci preferujący nieco bardziej wysublimowane metody ucieszą się z Kroniki towarzyskiej, wprowadzającej jako wsparcie dla graczy postaci z pierwszych stron wanadyjskich gazet. Natomiast ci, którzy wolą wziąć sprawy w swoje ręce, będą mogli skorzystać z naprawdę zaawansowanych i szczegółowych zasad pościgów. Żonglerka znacznikami i pozostałymi elementami mechanicznymi podczas pogoni staje się teraz jeszcze bardziej zaawansowana, choć oczywiście nikt nikogo nie zmusza do korzystania z tych (naprawdę dobrych) reguł.

W obu rozdziałach po raz kolejny mocnym punktem są ilustracje – to naprawdę spory atut tego dodatku.

Plusy:

- 👍 Spora dawka nowych opcji tworzenia i rozwoju postaci
- 👍 Ciekawe załączki kampanii
- 👍 Ponadprzeciętnie dobre ilustracje

Minusy:

- 👎 Zbyt szczegółowy, nudny rozdział o polityce
- 👎 Podręcznik jest nierówny pod względem jakości tekstu

96 stron, miękka oprawa

Cena: 35,00zł

Zresztą wystarczy spojrzeć na okładkę – jest niezłe. Całość dopełnia nowa, wykonana przez Piotra 'Jagmina' Rasińskiego karta postaci. Jest bardzo czytelna i estetyczna, więc od razu mi się spodobała.

Steampulpowy bigos

Almanach Nadzwyczajny jest bardzo nierównym dodatkiem. Część nowości w nim zawartych zasługuje na aplauz i entuzjazm. Jednak są też takie fragmenty, które można by z powodzeniem wyciąć, a podręcznik niewiele by na tym stracił (a może nawet zyskał). Będę bronił formy suplementu, bo uważam, że właśnie czegoś takiego trzeba było wielu zaawansowanym graczom i prowadzącym. Gusta są zresztą różne i jestem przekonany, że są tacy miłośnicy **Wolsunga**, którzy zachwycają się dokładnie tymi fragmentami, które mi się nie spodobały. Natomiast nie ulega wątpliwości, że pod względem treści ten podręcznik mógł być bardziej doszlifowany, reprezentując poziom znany z poprzednich rozszerzeń spod znaku Magii Wieku Pary.



Zobacz także:

- [WOLSUNG: MAGIA WIEKU PARY \(RT #28\)](#)
- [WOLSUNG: LYONESSE \(RT #59\)](#)
- [WOLSUNG: GRA PLANSZOWA \(RT #14\)](#)

BOHATER MAXX

MAKSYMALNA DAWKA NAPRO- MIENIOWANEGO HEROIZMU



DE99IAL

W końcu doczekaliśmy się – światło dzienne ujrzał 21. dodatek do **Neuroshimy**, **Bohater Maxx**. Od strony technicznej publikacja utrzymuje standard tej linii wydawniczej: 128 stron w czerni i bieli, druk wysokiej jakości z powalającą grafiką na

okładce. Tekst przeszedł przyzwoitą redakcję, która przepuściła kilka nieistotnych błędów. Kolejny raz muszę pochwalić Wydawnictwo Portal za nielagodzenie języka – kiedy trzeba, pojawia się mocniejsze słowo, a nie sztuczna i niepasująca wersja ugrzecznona. Ten kierunek został obrany już jakiś czas temu i bardzo mnie cieszy, że Portal trzyma się go konsekwentnie.

Treść **Bohatera Maxx** podzielono na dziesięć rozdziałów. Każdy z nich poświęcono innemu tematowi, podobnie, jak w przypadku poprzednich dodatków z serii **Bohater**. Różnią się od siebie objętością, ale nie jakością.



Wyznawcy Molocha to mocne otwarcie, stawiające poprzeczkę wysoko. Pierwsze skojarzenie jest bardzo mylące, ponieważ już po kilku stronach czuć poważne podejście do tematu. To nie jest zorganizowana sekta, to raczej ruch światopoglądowy – grupa ludzi, znajdujących się w różnych miejscach Rozpieprzonych Stanów, mających podobne podejście do Molocha i jego maszyn. Jedni wykorzystują Puszki Pandory do utrzymania maszyn z dala od osad, inni sabotują działania Postelunku. Jest kilku świadków, którzy widzieli opiekuńcze oblicze Molocha, znajdą się też tacy, dla których każda maszyna jest Darem (części, chemikalia na lekarstwa, broń). Łączy ich jedno – w ich oczach Moloch nie stanowi zagrożenia dla ludzkości, jest po prostu bytem wyższym, który przejął pałeczkę pierwszeństwa i ma ją zaprowadzić na kolejny stopień ewolucji. Bo jak inaczej nazwać mutanta przystosowanego do życia na kompletnie skażonym terenie? Gracze, jeśli zechcą, mogą się w takiego Wyznawcę wcielić. Uważajcie jednak – może to plan powszechnej indoktrynacji?

Zostań Zakatłą Ludzkości to – jak nazwa wskazuje – opis i narzędzia do tego, aby z bandy graczy zrobić naprawdę nie lubianych i nieprzyjemnych typków. Łowcy Niewolników, Dilerzy, Sekciarze, Łowcy Organów i kilku innych nieprzyjemnych jegomościów. Jeśli twoi gracze mają ochotę wcielić się w role bardzo nie lubianych ludzi, ten rozdział jest dla ciebie. Naturalnie możesz z niego

skorzystać podczas kreowania ciekawych antagonistów dla swojej drużyny – możliwości jest wiele.

G.A.S.T.R.O. to kolejny generator do kolekcji, tym razem dla myśliwych i profesji pokrewnych. Zamiast koncentrować się na prowadzeniu podchodzenia zwierzyny, prowadzący może oddać to narzędzie graczom i zająć się czymś ważniejszym. Ich postacie z głodu nie umrą, a filozofia tworzenia tego typu narzędzi gwarantuje, że nie zmieni dramatycznie ich sytuacji materialnej.

Jak już postacie się najedzą, można je posłać w odwiedzinach do *Krateru Genosite*, bardzo ciekawego, ale trudno dostępnego miejsca. Tamtejsza okolica jest tak skażona, że stan Missisipi przy nim to prawdziwe centrum rekreacyjne, spa i luksusowy hotel razem wzięte. Dodatkowo pojawia się tu bardzo ciekawy element – balony. Naturalnie to nie jedyna rzecz, ale reszty nie zdradzam.

Treść kolejnego rozdziału przyda się bardzo po wycieczce do Genosite. *Sposób na chorobę* zawiera opis kilku sztuczek pozwalających na radzenie sobie z chorobami. Wiedziałeś, że chorując na Mount Rushmore, możesz na jakiś czas lekarstwa zastąpić śliwkami? Naturalnie nie takimi zwykłymi, ale białymi, z Neodżungli. Dlaczego na jakiś czas? Naczelna zasada brzmi: „nie jedz niczego z Neodżungli”, ale wiadomo - jak mus to mus. Do

tego owe śliwki pomagają na cerę. Tego typu sztuczek jest więcej.

Jeśli przesadzisz ze śliwkami lub spodobało ci się bycie zakałą, możesz natknąć się na panów w stalowych ubrankach i mieć przez to sporo kłopotów. Jeśli jednak byłeś ostrożny, być może zechcesz do nich dołączyć? *Wstąp do Stalowej Policji* to rozdział opisujący tytułową organizację, jej zasady, strukturę itd. To bardzo ciekawy rozdział, wyjaśniający bardzo dużo rzeczy z nią związanych. Dodatkowym plusem są narzędzia służące do stworzenia Stalowego Policjanta, czyli operatora i jego wiernego towarzysza, pancerza wspomaganego. A może odwrotnie? Ze Stalowymi Policjantami nigdy nie wiesz do końca, jak to naprawdę jest.

Przewietrz swój bagażnik to kolejny generator, tym razem dla handlarzy. Mistrzu Gry, jeśli jesteś zmęczony ciągłym nawoływaniem ze strony graczy: „a mogę im coś sprzedać?”, wertowaniem list, sięgnij do tego rozdziału. Zaoszczędzisz sobie czasu i nerwów, przy jednoczesnym spokoju ducha.

Jak już postacie wszystko wyprzedadzą, może któraś z nich postanowi pobawić się w Szamana? Ten fragment podręcznika został napisany z myślą o wprowadzeniu do gry pewnych elementów niesamowitych. Szamani to dziwna grupa ludzi, obecni są także w naszym świecie. Jedni powiedzą, że to szarlatani, inni przypisują im zdolności nadnaturalne. Jak jest naprawdę? W sumie to ciężko jednoznacznie odpowiedzieć, ale trzeba przyznać – coś w nich jest. To coś to Triki, małe wytrychy

mechaniczne, umożliwiające Szamanom budowanie swojej reputacji. W sumie, jakie to ma znaczenie, czy samochód naprawił mechanik, czy jakiś gość, będący na haju – ważne, że działa.

Reputacja do kwadratu przyda się, gry drużynowy Szaman zasłynie w świecie. To dodatkowe zasady, uzupełniające dotychczasowe, pozwalające graczom poczuć, że to, co ich postacie robią, nie pozostaje bez znaczenia. Efekty Reputacji to taki drobniaczek, który użyty w odpowiednim momencie może uratować grupie tyłki. Nic lepiej nie chroni wewnętrzności przed spotkaniem ze światem zewnętrznym niż reputacja – niebezpiecznych ludzi się nie zaczepia. Można także tym sposobem znaleźć pomocnika lub zarobić kilka gambli rozdając autografy. Możliwości są nieograniczone.

Ostatni rozdział traktuje o Pomocnikach – zawiera proste reguły pomocne przy ustalaniu wielu przydatnych elementów jak Cechy, Umiejętności, Zasoby, typ sojusznika (wiadomo, kumpel mechanik raczej nie pomoże ci rozwiązać sprawy z gangiem, z drugiej strony Kizior nie musi ci wystarczać mocno ufać). Można powiedzieć, że ten rozdział powinien pojawić się wcześniej, gdyż kwestię pomocników dopina na ostatni guzik.

Bohater Maxx to jeden z najlepszych dodatków do **Neuroshimy**. Każdy MG znajdzie w nim coś użytecznego, niezależnie od tego, w jaki sposób i komu prowadzi. Wiele zawartych w dodatku informacji, obok typowo narzędziowych uspraw-

nień, wyjaśnia wiele dotychczas niewiadomych (np. sposób działania i strukturę Stalowej Policji) czy dodaje ważne elementy tła (jak Wyznawcy Molocha). Do tego wydawca dołożył mały gratis. Jaki? To niespodzianka, zdradzę tylko, że jest naprawdę fajny.

**Zobacz także:**

- [NEUROSHIMA HEX \(RT #10\)](#)
- [NEUROSHIMA TACTICS \(RT #51\)](#)
- [NS: NOWY JORK \(RT #54\)](#)

Plusy:

Konkrety, konkrety i jeszcze raz konkrety



Język pasujący do uniwersum gry



Ilustracje

Minusy:

Kilka błędów stylistycznych i literówek

128 stron, miękka oprawa

Cena: 37,00zł

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

TZOLK'IN

SANTIAGO DE CUBA

AFTERBOMB MADNESS

