



70

lipiec 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

SUMMONER WARS | STAR WARS: EDGE OF EMPIRE
BEGINNER GAME | QUARRIORS: RISE OF THE
DEMONS | SPARTACUS: THE SERPENT AND THE
WOLF | MANSIONS OF MADNESS | MUNCHKIN
APOKALIPSA | JAK PRZEGRYWAĆ Z
PODNIESIONYM CZOŁEM | HEROCPIX | KĄCIK
GIER HISTORYCZNYCH #3: GRY WIELOOSOBOWE



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

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Współpraca:

Marcin Wełnicki

Ryszard 'Raleen' Kita

Piotr 'Wierzba' Kraciuk

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Skład ePub:

Łukasz Juszcak

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



Naczelny znów na wakacjach. „Śpiewać... Cieszyć się majem... Niektórzy to mogą...” – jak to mawiał Kłapouchy, a numer sam się nie robi. Stąd też pisanie wstępniaka spadło w tym miesiącu na mnie. Tym gorzej, że to numer 70., zatem przydałoby się walnąć jakieś małe podsumowanie, napisać coś o Szanownych Czytelnikach, Drogich Autorach i Redaktorach oraz Rynku, a także nieco zapewne ponarzekać. Niestety, piszący te słowa rynek planszowy śledzi głównie od strony recenzji, które zdarza mu się poprawiać (okazjonalne granie się nie liczy) i mógłby co najwyżej ponarzekać w ciemno, jakie to gry są za drogie, papier kart i plansz zbyt szorstki, a czasu na granie i tak brakuje. Zapewne bym trafił, narzekanie na temat gier jednak jest dość uniwersalne.

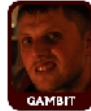
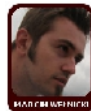
Skoro już podsumowałem, co należało podsumować, pozwolę sobie zwrócić uwagę Szanownych Czytelników na coś jeszcze: 70 numerów „Rebel Timesa” to dziesiątki tekstów, dziesiątki recenzowanych gier, liczni autorzy, niemal sześć lat pisania o hobby. To także oznacza, że do setki zostało już tylko 30 wydań – zaledwie dwa i pół roku. Złeci szybko. I pomyśleć, że pierwszy numer pisma tworzyły tylko dwie osoby. Czy ktoś się wówczas spodziewał, że ta inicjatywa przetrwa? Szczerze mówiąc – ja nie.

Oddawszy Naczelnemu i Pismu co ich, zapraszam do lektury numeru. W środku recenzje i inne dobra, w tym felieton Marcina Wełnickiego i kolejny odcinek Kącika gier historycznych. Moją osobistą grą numeru jest „Mansions of Madness”. W sam raz na letni wypad na bezludzie, gdzie można odpocząć od zgiełku miasta i zaszyć się wraz z grupą przyjaciół w samotnie stojącym starym domu, w którym nic nam nie grozi. A tak swoją drogą, wie ktoś może, dokąd pojechał Naczelny i dlaczego nie daje znaku życia? Wspominał, że szuka spokojnego i cichego miejsca na urlop...

NR 70, LIPIEC 2013

SPIS TREŚCI

- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 7 **PODZIEMIA
W KOLORACH TĘCZY**
SUPER DUNGEON EXPLORE 
- 11 **WIELKIE BITWY
KARCIA NYCH ARMII**
SUMMONER WARS 
- 16 **DAWNO TEMU, NA
OBRZEŻACH
GALAKTYKI**
STAR WARS: EDGE OF
EMPIRE BEGINNER GAME 
- 18 **DEMONY KOSTEK
POWSTAJĄ**
QUARRIORS:
RISE OF THE DEMONS 

- 21 **JESZCZE WIĘCEJ
CHLEBA I IGRZYSK**
SPARTACUS: THE SERPENTS
AND THE WOLF 
- 24 **DOM, W KTÓRYM
ZALĘGŁO SIĘ
SZALEŃSTWO**
MANSIONS OF MADNESS 
- 28 **KONIEC ŚWIATA
NA WESOŁO**
MUNCHKIN APOKALIPSA 
- 29 **BRAVEHEART!**
...CZYLI JAK PRZEGRYWAĆ Z
PODNIESIONYM CZOLEM 
- 31 **SUPERBOHATERO-
WIE „NA KLIKI”**
HEROCLIX 
- 34 **KĄCIK GIER HISTO-
RYCZNYCH #3**
GRY WIELOOSOBOWE 



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

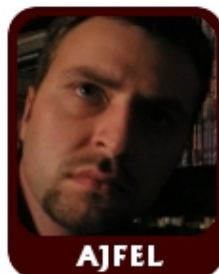
WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

- 1 (▲2) **KAMIEŃ GROMU**
- 2 (▲2) **DOBBLE**
- 3 (N) **HANABI**
- 4 (▲4) **WSIĄŚ DO POCIĄGU - EUROPA**
- 5 (▼3) **KOLEJKA**
- 6 (▲1) **JUNGLE SPEED**
- 7 (▼2) **SABOTAŻYSTA**
- 8 (▲3) **TIME'S UP**
- 9 (N) **PORY ROKU (SEASONS)**
- 10 (N) **MAŁY KSIĄŻĘ**
- 11 (N) **SMALL WORLD**
- 12 (▲1) **CARCASSONNE**
- 13 (▲1) **MUNCHKIN – ED. ROZSZERZONA**
- 14 (N) **WSIĄŚ DO POCIĄGU - USA**
- 15 (N) **LE HAVRE**
- 16 (N) **7 CUDÓW ŚWIATA**
- 17 (N) **TALISMAN: MIASTO**
- 18 (▼9) **PALCE W PRALCE**
- 19 (▲1) **FASOLKI**
- 20 (▼10) **OSADNICY Z CATANU**

AKTUALNOŚCI



W lipcowym zestawieniu bestsellerów sporo nowości i powrotów do rankingu. Na czoło stawki ponownie wskoczył **Kamień Gromu** – wciąż chętnie kupowany z racji świetnej wyprzedzowej ceny. Dużo nowości na wysokich pozycjach to gry wydane przez REBEL.pl, czyli **Hanabi**, **Pory Roku**, **Mały Książę**, **Small World** i **Wsiąść do Pociągu: USA**. Z cięższych gier mamy **Le Havre** od Lacerty. Oczywiście nie mogło zabraknąć także **Miasta** – najnowszego dodatku do gry **Talisman: Magia i Miecz**. Jak to zwykle z rozszerzeniami tej gry bywa, **Miasto** trafiło do bestsellerów jeszcze przed premierą, niedługo po rozpoczęciu przedsprzedaży.

ZAPOWIEDZI OD GALAKTY

W tym miesiącu Galakta zapowiedziała wydanie polskich edycji kolejnych godnych uwagi tytułów. Niedawno pisaliśmy o nowym rozszerzeniu świetnej gry

kooperacyjnej **Battlestar Galactica** – Galakta potwierdziła ostatnio plany wydania jego polskiej wersji zatytułowanej **Świt**. Dwie dodatkowe plansze, setki kart i żetonów, w tym dwanaście nowych postaci i trzydzieści kryzysów to tylko niektóre atrakcje, jakie otrzymamy wraz z tym dodatkiem. **Listy z Whitechapel** to reedycja znakomitej planszówki, która przeniesie nas na ulice wiktoriańskiego Londynu w 1888 roku. Gra łączy elementy dedukcji i blefu: jeden z uczestników rozgrywki wciela się w jednego z najsłynniejszych przestępców wszech czasów – Kubę Rozpruwacza, pozostali gracze są zaś detektywami organizującymi na niego obławę w tytułowej londyńskiej dzielnicy Whitechapel. Premiera gry przewidziana jest na II połowę bieżącego roku.



BOHATEROWIE WYKLĘCI OD FGH

Lubelskie wydawnictwo Fabryka Gier Historycznych szykuje kolejną, interesująco zapowiadającą się grę karcianą. Gra pozwoli objąć kontrolę nad zbrojnym oddziałem walczącym o wolną i nie-

podległą Polskę po 1944 roku, kiedy to PKWN, czyli nielegalna władza wykonawcza w Rzeczypospolitej Polskiej, ustanowiona przez przywódcę ZSRR Józefa Stalina, wydał dyrektywę „O rozwiązaniu tajnych organizacji wojskowych na terenach wyzwolonych”. Szykuje się więc kolejna, niebanalna gra łącząca rozrywkę z lekcją historii. Premiera zaplanowana jest na wrzesień.



LAUREACI SDJ 2013

Znamy już tegorocznych laureatów Spiel des Jahres – najbardziej prestiżowego wyróżnienia dla gier planszowych. Tytuł Spiel des Jahres 2013 (Gra Roku) przypadł grze **Hanabi**, zaś Kennerspiel des Jahres 2013 (Zaawansowana Gra Roku) dla **Legend Krainy Andor**. Obie gry dostępne są

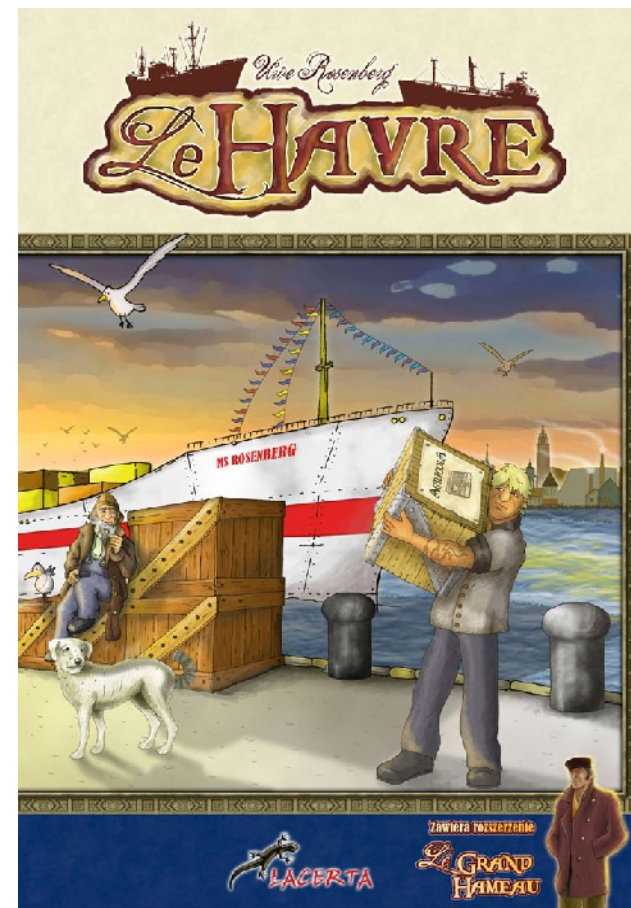
w polskiej wersji językowej, pierwsza z nich została wydana przez REBEL.pl, druga przez Galaktę. Na temat **Hanabi** pisaliśmy w 66. numerze **Rebel Timesa**, natomiast o **Legendach Krainy Andor** więcej napiszemy niebawem.



LE HAVRE - JUŻ JEST!

Po długich oczekiwaniach i opóźnieniach najnowsza gra wydawnictwa Lacerta, czyli polska edycja **Le Havre**, już trafiła do sprzedaży. Jest to popularna i niezwykle ceniona gra o zarządzaniu portem, budowaniu statków oraz wznoszeniu budynków. **Le Havre** stworzona została przez Uwe Rosenberga – projektanta-iko-

nę złożonych gier ekonomicznych (twórcę m.in. gier **Agricola**, **Ora et Labora** i **At the Gates of Loyang**). W polskim wydaniu **Le Havre** zawarto dodatek **Le Grand Hameau** („wielkie przedmieście”), zawierający 30 nowych kart budynków specjalnych.



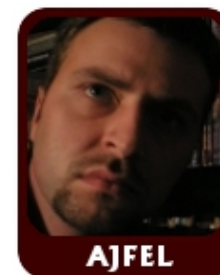
MASKARADA OD REBEL.PL

Maskarada to nowa gra Bruna Faidutti (twórcy niezwykle popularnej **Cytadeli**). To kolejna pomysłowa gra blefu i dedukcji, w którą można zagrać w gronie od dwóch do trzynastu osób. Celem gry jest zdobycie 13 monet poprzez sprytne wykorzystanie umiejętności postaci. Podczas rozgrywki postacie posiadane przez graczy są zakryte, używając akcji można się nimi wymieniać, podglądać je lub próbować podszyć się pod jedną z nich (w ten sposób możemy wykonać jej akcję). Jednak musimy być ostrożni, gdy bowiem ogłosimy się królem (niekoniecznie nim będąc), inny gracz bądź kilku innych graczy także może samowładnie stwierdzić: „to ja jestem królem!”. Gdy taki konflikt nastąpi, wszyscy biorący w nim udział muszą odsłonić swoje karty i tylko ten, który rzeczywiście jest królem (o ile jest taki!) otrzymuje jego przywileje, reszta zaś musi ponieść karę. Polska edycja **Maskarady** ukaże się nakładem wydawnictwa REBEL.pl



SUPER DUNGEON EXPLORE

PODZIEMIA W KOŁO- RACH TĘCZY



Grupa dzielnych bohaterów przemierza pogrążone w mroku podziemia. Co chwilę z różnych stron atakują niezliczone zastępy przerażających potworów. Starożytne korytarze kryją w swych zakamarkach mordercze pułapki, tajne

przejścia oraz drogocenne skarby. Wśród tych ostatnich nie brak bezcennych artefaktów, które trafiając w ręce wspomnianych herosów, czynią ich jeszcze bardziej potężnymi.

Powyższy opis jak ułał pasuje do całej masy gier. Tematyka oklepana, choć niezmiennie ciesząca się ogromną popularnością. Pytanie tylko, czy można na tym polu wymyślić jeszcze coś nowego? Czy podejmująca taką tematykę gra planszowa skazana jest na wtórność? Otóż nie, gdyż często o wy-

jątkowości poszczególnych tytułów świadczą detale. Tak właśnie jest w przypadku wydanej dwa lata temu planszówki **Super Dungeon Explore**, która wspomniany temat podziemnej wyprawy podejmuje w dość szczególny sposób.



Zwykle w tego typu grach mamy się poczuć jak bohater stawiający czoła wyzwaniom w niezwykłym, magicznym świecie fantasy. Mechanice rozgrywki towarzyszy mniej lub bardziej złożona warstwa fabularna, a wszystko po to, byśmy także w swojej wyobraźni przenieśli się w świat gry i w pewnym stopniu utożsamiali z postacią, którą przyszło nam podczas rozgrywki kontrolować. Tego typu gry oferują rozmaite scenariusze, czę-

sto łączone w większą opowieść, kampanię, która wszystko powyższe pozwala przeżyć jeszcze bardziej.

Wracając jedna do **Super Dungeon Explore**, tutaj twórcy gry postanowili pójść w zupełnie innym kierunku. Gra stanowi ukłon w stronę klasycznych japońskich gier cRPG i w szerszym kontekście starych konsolowych gier wideo. Właśnie klimat tych produkcji mamy poczuć podczas przygody z **SDE**, grą ubraną w barwną mangową stylistykę, kpiącą sobie z realizmu, za to zupełnie serio skupiającą się na mnogości taktycznych opcji, niezwykłych znalezisk i rozmaitych specjalnych zdolności. Próżno tu szukać wyszukanej historii: jest grupa bohaterów i są podziemia pełne potworów i skarbów. Te pierwsze trzeba utłuc, te drugie zebrać, natomiast celem wyprawy jest dotarcie do wielkiego „bossa” i pokonanie go w finałowej walce – jak to w starych, dobrych grach komputerowych bywało.

WYKONANIE

Super Dungeon Explore to bardzo droga gra. Co sprawia, że trzeba za nią zapłacić ponad 350 złotych? Po wiem szczerze, że nie mam pojęcia. Owszem, gra wykonana jest bardzo solidnie: duże pudło, plastikowa wypraska, spora kolekcja ładnych, plastikowych figurek, żetony, karty, plansze – wszystko ładne i trwałe. Nie zmienia to jednak faktu, że w relacji cena-zawartość zestawu **SDE** na tle podobnych gier planszowych przegrywa z kretesem. Do jakości komponentów przyczepić się nie można, jednak ceny to nie usprawiedli-

wia. Warto dodać, że ponad 50 figurek, które otrzymujemy w zestawie podstawowym, przed pierwszą rozgrywką trzeba posklejać z setek drobnych elementów. Trzeba się więc przygotować na zabawę, która zajmie co najmniej całe popołudnie. Co ciekawe, w rozszerzeniach gry, dodatkowe figurki otrzymujemy już posklejane.

Instrukcja nie jest mocną stroną **SDE**. Ładnie wydana broszura jest bajecznie kolorowa i świetnie zilustrowana, lecz forma prezentacji zasad gry pozostawia niestety sporo do życzenia. Całość napisano dość chaotycznie i bez nadmiaru przykładów, a odnalezienie interesującej nas zasady podczas rozgrywki nierzadko wymaga przekartkowania całości. Mimo że **SDE** nie jest przesadnie skomplikowaną grą, podczas pierwszej lektury instrukcji można odnieść inne wrażenie.

ROZGRYWKA

O podstawowych założeniach **SDE** wspomniałem na początku. Podczas rozgrywki jeden z graczy wciela się w złego do szpiku kości władcę podziemi, który kontroluje wszystkie potwory, natomiast pozostali gracze tworzą grupę bohaterów, która wspólnymi siłami stara się pokonać przeciwników, złupić skarby i zwyciężyć finałową konfrontację z wielkim „bossem”. Taki podział ról nie jest oczywiście niczym nowym, a pierwszą planszówką, która przychodzi na myśl przy

ewentualnych porównaniach, jest oczywiście **Descent: Wędrówki w Mroku**, gdzie założenia rozgrywki są niemal identyczne.

Rywalizacja toczona jest na planszy ułożonej z kilku dużych, kwadratowych modułów (ich liczba, a zatem wielkość planszy, uzależniona jest od liczebności drużyny bohaterów). Oprócz tego na specjalnej planszy dodatkowej umieszczane są stosy kart i kilka znaczników na specjalnych torach obrazujących postęp rozgrywki i skuteczność ataków w bieżącej turze. Na tejsze planszy rozkładane są także karty informujące o tym, z jakim „bossem” przyjdzie bohaterom walczyć w finale oraz specjalne efekty i reguły obowiązujące podczas trwania rywalizacji (każdy „boss” w SDE posiada zestaw unikalnych efektów: jedne obowiązują przez całą rozgrywkę, inne dopiero po pojawieniu się jego figurki na planszy). Tutaj warto dodać, że podstawowy zestaw zawiera tylko jednego głównego przeciwnika – potężnego smoka. Biorąc pod uwagę cenę gry, tylko jeden „boss” to trochę za mało. Tym oto sposobem, wydając sporo pieniędzy, już po kilku rozgrywkach dojdziemy do wniosku, że przydałoby się nam jedno z rozszerzeń. SDE to zdecydowanie gra dla osób przygotowanych na niemałe wydatki.

Rozgrywka jest dynamiczna i emocjonująca, a mechanika gry działa bardzo fajnie: z jednej strony jest intuicyjna i opanowuje się ją bardzo szybko, z drugiej zaś ilość występujących w grze efektów i zdolności specjalnych jest naprawdę spora.

Każdy bohater i potwór, oprócz reprezentującej go na planszy figurki, ma przypisaną kartę, na której umieszczono jego charakterystyki i specjalne zdolności.



Gra polega przede wszystkim na walce. W każdej turze wykonujemy rozważne ruchy, przeprowadzamy rozmaite ataki i aktywujemy specjalne zdolności. O powodzeniu akcji decyduje rzut pulą specjalnych, kolorowych kostek. Losowość oczywiście odgrywa tu niemałą rolę, lecz naprawdę istotna jest tutaj także taktyka, współpraca między bohaterami i budowanie rozmaitych combosów. Potwory trzeba eliminować szybko i skutecznie, gdyż bez przerwy na planszy pojawiają się nowe.

Władca podziemi wprowadza nowe potwory do gry w specjalnie wyznaczonych punktach na planszy. Bohaterowie starają się te punkty niszczyć, dzięki czemu nie tylko zmniejszają zagrożenie, lecz także przyspieszają pojawienie się na planszy głównego „bossa”. Oprócz tego bohaterowie na swojej drodze napotkają także skrzynie, które zazwyczaj kryją w sobie potężne artefakty, choć niekiedy stanowią śmiertelnie groźną pułapkę.

Całość, jak już wspominałem, ubrana jest w barwną, mangową konwencję, a zarówno elementy mechaniki, jak i sama szata graficzna obfitują w wiele detali, dzięki którym czujemy klimat starych gier konsolowych. Charakterystyki postaci, takie jak ruch bądź dostępne akcje, oznaczone są ikonami w kształcie przycisków na konsolowych kontrolerach; skuteczne zmasowane ataki na potwory sprawiają, że wypadają z nich skarby i eliksiry; słabsi przeciwnicy oznaczeni są jako 8-bitowi, potężniejsi jako 16-bitowi. Tego typu przykłady można mnożyć. Realizm całkowicie zepchnięto tutaj na drugi plan, gdyż na pierwszym miejscu ma być dobra zabawa oraz efektywna współpraca między bohaterami, od niej bowiem naprawdę wiele zależy.



DODATKI

Wspomniałem już, że mimo wysokiej ceny podstawowego zestawu SDE, dość szybko odczuwamy potrzebę sięgnięcia po dodatki. To, czego brakuje najbardziej, to kilku głównych „bossów” do wyboru. Dodatki do gry nie są szczególnie wyszukane: to po prostu zestawy nowych figurek i odpowiadających im kart – nowe rodzaje potworów, „bossów” oraz nowi bohaterowie, a wraz z nimi wszystkimi porcja nowych kart skarbów i rozmaitych zdolności specjalnych. Dodatki do

SDE ocenić można krótko: nie rewolucjonizują rozgrywki, choć odczuwalnie je wzbogacają. Poza tym ich cena jest tak samo zawyżona, jak w przypadku zestawu podstawowego.

WERDYKT

Super Dungeon Explore to gra, która naprawdę potrafi dostarczyć świetnej rozrywki. Jeżeli tylko nie razi was przyjęta konwencja i przebrnięcie przez kiepsko napisaną instrukcję, przy dobrze dobranej grupie SDE zapewni wam znakomitą zabawę, pełną śmiechu i taktycznych zmagañ.

Gra niestety ma też swoje wady. Oprócz wspomnianych już mankamentów koniecznie trzeba wspomnieć o słabym skalowaniu. W zasadzie ogólnie przyjęte jest, że drużynę stanowi albo trzech, albo pięciu bohaterów (od tego uzależniona jest siła przeciwnika i wielkość planszy). Gdy drużyna składa się z czterech graczy, jeden z nich zmuszony będzie kontrolować dwóch bohaterów jednocześnie. Partia sześciuosobowa (z pięcioma bohaterami) trwa znacznie dłużej niż gra na cztery osoby. Pełnowymiarowa plansza, większe zastępy potworów – wydawać by się mogło, że taka rozgrywka dostarcza największych emocji, tak jednak niestety nie jest. Owszem, można się przy rozgrywce sze-

ścioosobowej dobrze bawić, lecz w pewnym momencie wszystko przestaje funkcjonować, jak należy. Potworów na planszy jest tak wiele, że kontrolującemu je graczowi ciężko nad wszystkim zapanować (która figurka już była aktywowana, a która nie; masa kart, znaczników i tak dalej). Z tego względu stwierdzam, że w SDE zdecydowanie najfajniej gra się w układzie: mroczny władca kontra trzech bohaterów.



Czy warto kupić **Super Dungeon Explore**? Nie warto. W chwili premiery gra była ciekawą alternatywą dla pierwszej edycji **Descenta**, lecz w konfrontacji z edycją drugą przegrywa zdecydowanie. Nowy **Descent** jest wydany równie ładnie, kosztuje sporo mniej (mimo to również ma opinię nietaniej gry), do tego oferuje tryb kampanii. Oczywiście **SDE** ma swój specyficzny klimat, którego w **Descencie** próżno szukać, i właśnie to sprawia, że dla niejednego nabywcy **SDE** będzie strzałem w dziesiątkę. Można bowiem sięgnąć po tę grę z pełną świadomością, że sporo się przepłaciło, a mimo to nawet przez chwilę nie żałować zakupu. Mimo wspomnianych, dość istotnych, wad jest to gra o przemyślanej, grywalnej mechanice i fajnym, solidnie zrealizowanym pomysłem. Nawet jeśli na tle produktów konkurencyjnych ciężko jej się wybić, to z pewnością wierni fani gatunku nie powinni przejść obok tego tytułu obojętnie.



Zobacz także:

- **DUNGEON COMMAND (RT #62)**
- **DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK (RT #61)**
- **LEGEND OF DRIZZT (RT #52)**

Plusy:

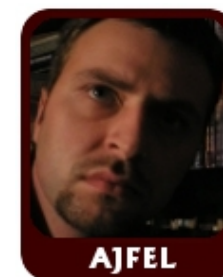
- 👍 Pokażna kolekcja ładnych figurek
- 👍 Świetnie oddany klimat gier wideo
- 👍 Intuicyjna, grywalna mechanika
- 👍 Mnogość opcji, efektów i zdolności specjalnych

Minusy:

- 👎 Horrendalnie wysoka cena
- 👎 Słabo napisana instrukcja
- 👎 Dość mocno nastawiona na zakup rozszerzeń
- 👎 Kiepsko się skaluje

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 10+
Czas gry: ok.120 minut Cena: 339,95zł

SUMMONER WARS WIELKIE BITWY KARCIANYCH ARMII



Summoner Wars to gra karciana, która przenosi nas do Itharii, ogarniętego wojną świata fantasy, a w zasadzie wprost na pole bitwy w tymże świecie. Każdy z graczy wciela się w stojącego na czele armii Mistrza Przywołań, który wydaje

rozkazy, używa swych potężnych mocy, by sprowadzać do boju nowe oddziały, a także osobiście przeprowadza ataki na siły wroga. Cel jest prosty: pokonać przywódcę wrogich wojsk.

Każdą z występujących w grze frakcji reprezentuje talia kart (zazwyczaj trzydziestu pięciu, aczkol-

wiek nie jest to regułą). W każdej talii znajdują się karty jednostek, które będziemy wystawiać na pole bitwy, oraz karty zdarzeń, które będziemy zagrywać, wprowadzając w ten sposób do gry rozmaite efekty. Oprócz kart, w grze używamy sześciociennych kostek, żetonów do oznaczania obrażeń oraz prostej planszy, po której przemieszczane są karty-jednostki obu stron. Plansza – siatka 6x8 pól – to pomysł znany i sprawdzony, mi natychmiast przypomnieli takie tytuły jak **Panzer General** i **Anachronism**.



Reguły **Summoner Wars** opisano na kilkunastu stronach małej broszurki – zapoznamy się z nimi

bardzo szybko i bez najmniejszych problemów. Zasady są naprawdę proste i intuicyjne, dlatego z łatwością wprowadzimy do zabawy także młodszych i mniej doświadczonych graczy. Zasadniczo gra przeznaczona jest dla dwóch osób, lecz oferuje także wariant trzy- i czteroosobowy.



Każdy gracz w talii swojej armii posiada kartę, na której widnieje początkowe rozstawienie jego kart na planszy. Zależnie od tego, którego z Mistrzów Przywołań postanowimy kontrolować (a co za tym idzie, którą armię wybierzemy), nasz przywódca, kilka towarzyszących mu jednostek i karta muru znajdują się w innym miejscu planszy. Skoro już o murach wspomniałem, pełnią one na planszy kilka funkcji: blokują pole, na którym się znajdują (nie można przez nie przechodzić), blokują widoczność jednostkom przeprowadzającym ataki dystansowe, a oprócz tego tylko na polach sąsia-

dujących z murem Mistrz Przywołań może wprowadzać do gry nowe jednostki. Podobnie jak oddziały, każdy mur należy do jednej ze stron konfliktu, a rywal może go atakować i zniszczyć. Każdy z graczy powinien oczywiście zadbać o to, by przez całą rozgrywkę dysponować przynajmniej jedną kartą muru na planszy, bez niej bowiem nie ma możliwości wprowadzania nowych sił do walki.

Jednostki dzielą się na trzy typy: podstawowe (najliczniejsze i stanowiące główną siłę każdej frakcji), czempionów (znacznie potężniejsze od podstawowych i mniej liczne, każda karta czempiona jest unikalna) oraz Mistrzów Przywołań (potężni jak czempioni, każda armia w grze ma tylko jedną taką kartę, a pokonanie tej jednostki przeciwnika jest celem gry).

Zabawa polega na naprzemiennym rozgrywaniu tur przez graczy. W każdej turze dociągamy karty do pięciu na ręce, następnie kolejno mamy możliwość: wprowadzenia na planszę nowych jednostek, zagrania kart zdarzeń, wykonania ruchów jednostkami na planszy i przeprowadzenia ataków. Na koniec tury odrzucamy z ręki dowolną liczbę kart na nasz stos magii. Na ten stos trafiają także pokonane jednostki przeciwnika. Podczas rozgrywki stale musimy dbać o to, by mieć karty na stosie magii, ponieważ są one podstawową walutą w grze (płacimy za wprowadzanie do gry nowych jednostek, jak również za aktywowanie wielu efektów opisanych na kartach). Z tego

względem często podczas rozgrywki w **Summoner Wars** stajemy przed trudnym wyborem: które z użytecznych kart odrzucić, by móc skorzystać z innych.

Zazwyczaj w każdej turze mamy możliwość wykonania ruchu maksymalnie trzema jednostkami (po dwa pola), podobnie możemy przeprowadzić ataki (niekoniecznie tymi samymi, którymi wykonywaliśmy ruch). Efektem tego jest satysfakcjonująca dynamika rozgrywki (szybko przychodzi nasza kolej, nawet jeśli rywal ma dużo jednostek w grze), a jednocześnie implikuje kolejne trudne, taktyczne wybory: gdzie zaatakować i z których możliwości przeprowadzenia uderzenia zrezygnować. Mimo że podstawowe reguły rozgrywki są bardzo proste, okazji do pogłównowania podczas zabawy nie zabraknie, głównie dzięki zdolnościom specjalnym jednostek. Każda bez wyjątku karta jednostki posiada jakąś regułę specjalną (która oczywiście ma pierwszeństwo nad zasadami podstawowymi). Dzięki temu poszczególne frakcje znacznie się od siebie różnią. Kluczowe na drodze do zwycięstwa jest umiejętne zagrywanie kart zdarzeń w najbardziej odpowiednich momentach oraz efektywne wykorzystywanie mocnych stron naszej armii, czyli właśnie zdolności specjalnych jednostek.

Rozstrzygnięciu skuteczności ataków towarzyszy czynnik losowy wprowadzany przez rzuty kostkami. Siła ataku jednostki to liczba kostek, którymi należy rzucić. Każdy wynik powyżej dwóch

oczek oznacza jedno trafienie. W przypadku wielu podstawowych jednostek jedno trafienie wystarcza, by je wyeliminować, za to pokonanie czempionów wymaga większej liczby trafień. Niektóre armie dysponują zdolnościami pozwalającymi leczyć otrzymane rany, jednak tego typu możliwości w **Summoner Wars** występują niezwykle rzadko. Z tego względu w sposób szczególny trzeba unikać narażania przywódcy na ataki, ponieważ w jego przypadku jedno zadane obrażenie może zadecydować o wyniku rozgrywki. Jest to o tyle trudne, że Mistrz Przywołań jest zazwyczaj jednostką umiejącą przeprowadzać potężne ataki, zatem zaangażowanie go w walkę z nieprzyjacielem często jest kuszące, a stałe trzymanie przywódcy na tyłach bez korzystania z jego bojowego potencjału nie zawsze przynosi oczekiwany rezultat.



Skoro już wspomniałem o losowości, wypada powiedzieć, jak bardzo istotna jest jej rola dla przebiegu roz-

grywki. Oczywiście urok kostek polega na tym że potrafią kompletnie zaskoczyć i dać zupełnie nieprawdopodobne rezultaty naszych akcji. Statystycznie jednak w **Summoner Wars** jeden na trzy ataki jest nieudany, co pozwala łatwo szacować ryzyko niepowodzenia naszych działań. Przemysłana taktyka ma tutaj bardzo duże znaczenie, aczkolwiek nie unikniemy partii, w których to wyniki rzutów kostkami okażą się decydujące. Zdarza się to często przy wyrównanych rozgrywkach, gdy na polu bitwy pozostają ostatnie, nie liczne jednostki. Bywa wówczas, że zwycięża ten, który będzie miał „szczęśliwsze rzuty”. Mimo to losowość w **Summoner Wars** nie razi, a początkujący gracz nie ma dużych szans na zwycięstwo w starciu z weteranem.

Wariant dla trzech i czterech graczy wymaga posiadania dwóch plansz. Łączymy je ze sobą, uzyskując w ten sposób dwukrotnie większe pole bitwy, w której po każdej ze stron walczą dwie armie. Mimo że wolę w **Summoner Wars** rozgrywkę dwuosobową, te w liczniejszym gronie także przebiegają interesująco i nie mamy poczucia, że wariant ten został doczepiony do reguł na siłę. Warto spróbować.

Oprócz tego, że produkty z linii **Summoner Wars** oferują nam gotowe do rozgrywek talie frakcji, reguły gry dopuszczają budowanie własnych talii, z zachowaniem kilku prostych ograniczeń. Upodabnia to grę do karcianek kolekcjonerskich, o ile oczywiście lubimy *deckbuildingowe* zabawy, jako

że można się świetnie bawić z **Summoner Wars** także bez tego elementu. Indywidualne talie można budować używając posiadanych kart z talii podstawowej w połączeniu z kartami danej frakcji z zestawów dodatkowych; oprócz tego reguły dopuszczają korzystanie w każdej talii kart z frakcji najemników.



Linie wydawniczą **Summoner Wars** stanowi spora i stale powiększająca się lista produktów, aczkolwiek wcale nie musimy wydać dużo pieniędzy, by poprowadzić do boju swoją armię na polach Itharii. Zabawę z grą można rozpocząć od różnych zestawów, zatrzymać się na nich lub roz-

szerzyć kolekcję o dodatkowe elementy. Na produkty z linii **Summoner Wars** składają się:

- ⌚ **Starter Sets** – zestawy startowe zawierają wszystko, co niezbędne do zagrania w **Summoner Wars**: dwie talie frakcji, kostki, żetony obrazów i planszę. Obecnie wydawca oferuje dwa takie zestawy (z różnymi taliami frakcji). Ich najmocniejszą stroną jest atrakcyjna cena, za to sporo do życzenia pozostawia jakość zawartej w zestawie planszy. Jest to cienki plakat wydrukowany na niskiej jakości papierze, na którym toczenie rozgrywek nie jest zbyt komfortowe.
- ⌚ **Master Set** – jest to najdroższy z zestawów w linii produktów **Summoner Wars**, lecz jego zakup jest najbardziej opłacalny. W solidnym pudełku otrzymujemy aż sześć talii frakcji, do tego kostki i żetony oraz fantastycznie wykonaną planszę (gruba, lakierowana, ładna i solidna). Jeżeli chcemy pograć różnymi armiami, to zakup tego zestawu jest zdecydowanie godny uwagi. *Master Set* zawiera inne talie niż *Starter Sets*, jeszcze inne armie dostępne są w sprzedawanych osobno taliach frakcji, o których poniżej.
- ⌚ **Faction Decks** – każdy z tych zestawów zawiera pojedynczą talię frakcji, za pomocą której możemy urozmaicić posiadaną kolekcję. Wybór jest spory, na chwilę obecną w grze występuje aż szesnaście zróżnicowanych frakcji. Niedawno wydawca wprowadził także linię „second

summoner”, czyli zupełnie nowe, alternatywne talie dla frakcji już istniejących.

- ⌚ **Reinforcement Packs** – te niewielkie zestawy zawierają dodatkowe karty do różnych frakcji, dzięki którym możemy na rozmaite sposoby, na podstawie kilku prostych reguł, budować własne talie z dobrymi według naszego uznania jednostkami podstawowymi, czempionami, a także opcjonalnie jednostkami z frakcji najemników.
- ⌚ **Akcesoria** – wśród pozostałych produktów znajduje się plansza do gry (można osobno kupić wysokiej jakości planszę, dokładnie taką jak ta z zestawu *Master Set*), specjalne zestawy kostek z symbolami poszczególnych frakcji, a każde inne gadżety jak np. T-shirty ozdobione logo ulubionej frakcji.



Summoner Wars to gra, którą szczerze i gorąco polecam. Dawno nie miałem do czynienia z tytułem, który wciągnąłby mnie w podobnym stopniu. Ciężko szacować mi liczbę rozegranych do tej pory partii, jest ich jednak bardzo dużo, gdyż gra jest prosta, szybka i bez trudu wytłumaczymy jej zasady nowym graczom. Duża liczba dostępnych frakcji, jak również wariant *deckbuildingowy* sprawiają, że chętnie się przy tej grze zostaje na dłużej. Co niezmiernie ważne, projektantowi udało się zadbać o solidne zbalansowanie poszczególnych armii, to naprawdę bardzo mocna strona **Summoner Wars**. Kolejnym atutem jest niewygórowana cena poszczególnych zestawów, biorąc pod uwagę grywalność produktu.

Oczywiście nie mogło się obejść bez pewnych mankamentów. Sporadycznie czynnik losowy potrafi w tej grze dać w kość, lecz tego akurat nie traktuję jako istotną wadę. Najsłabszą cechą **Summoner Wars** jest to, co widać na pierwszy rzut oka, czyli wady związane z wykonaniem produktu. Oprócz wspomnianych kiepskich plansz w *Starter Sets* (za to plansza w *Master Set*, sprzedawana także osobno, jest już znakomita), sporo do życzenia pozostawia wygląd kart. Na tle współczesnych karcianek karty z **Summoner Wars** wyglądają dość kiepsko. Poziom ilustracji jest nierówny, oscyluje od przeciętnych do słabych. Szkoda, dla sympatyków gier karcianych szata graficzna nie jest zwykle bez znaczenia i myślę, że ten element wielu graczy może od **Summoner Wars** odrzucić (mimo innych silnych atutów w

Plusy:



Proste, grywalne reguły



Duży wybór zróżnicowanych frakcji



Świetne zbalansowanie stron konfliktu



Opcjonalne budowanie własnych talii



Atrakcyjna cena

Minusy:



Niezbyt ładne karty



Doskwierająca niekiedy losowość



Fatalne plansze dołączone do Starter Sets



Szybko odczuwamy potrzebę zakupu dodatkowych talii

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 9+

Czas gry: 30-60 minut

Ceny: Starter Set: 89,95zł;

Master Set: 175,00zł; dodatki od 37,95zł

postaci wysokiej grywalności, prostoty reguł, świetnego balansu i satysfakcjonującej dynamiki rozgrywki).

Grywalność **Summoner Wars** nakręca mnogość i zróżnicowanie frakcji, a co za tym idzie, pojedynczy *Starter Set* raczej nie zapewni nam niezliczonych, satysfakcjonujących rozgrywek (aczkolwiek *Master Set* już tak). Dwie gotowe talie dobre są na początek, przy częstych rozgrywkach to jednak stanowczo za mało, by zabawa nie była powtarzalna i nużąca.

Na koniec dodam jeszcze, że jeżeli rozważacie w najbliższym czasie zakup **Summoner Wars**, to warto wziąć pod uwagę polską edycję gry, która powinna ukazać się niebawem. Spolszczenia tego produktu podjęła się firma Cube – Factory of Ideas, a w pierwszej kolejności po polsku wydane zostaną *Starter Sets*. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, w dalszej kolejności ukażą się wszystkie pozostałe produkty linii. Ze swojej strony gorąco trzymam kciuki za to przedsięwzięcie, gdyż z pewnością przełoży się ono na popularność **Summoner Wars** w Polsce. A co do tego, że gra jest warta zainteresowania, nie mam najmniejszych wątpliwości.



Zobacz także:

- **POCKET BATTLES (RT #34)**
- **DUNGEON COMMAND (RT #62)**
- **WARHAMMER INVASION (RT #30)**

STAR WARS: EDGE OF EMPIRE BEGINNER GAME

DAWNO TEMU, NA OBRZE- ŻACH ODLEGŁEJ GALAKTYKI

Wybór padł na **Gwiezdne wojny**. Plany wydawnicze FFG zakładają, że światło dzienne ujrzą minimum trzy podstawki: dla kryminalistów, rebeliantów oraz Jedi. Premiera pierwszego podręcznika zbliża się wielkimi krokami. W związku z tym FFG wydało **Edge of the Empire Beginner Game** – zestaw dla początkujących umożliwiający kilkugodzinną zabawę, a przy okazji prezentujący możliwości mechaniki nowego systemu.

Edge of the Empire opisuje życie na obrzeżach imperium w czasach piątej części sagi. Bohaterami są koloniści, przemytnicy, łowcy nagród

oraz najemnicy, którzy żyją na krawędzi i balansują na granicy prawa, starając się zbić fortunę. Krótko mówiąc, system przeznaczony jest dla miłośników postaci takich jak Han Solo i Boba Fett, dla których od toczącego się w tle starcia między Rebelią a Imperium ważniejsza jest garść kredytów.

NOWA, LEPSZA MECHANIKA

Edge of the Empire w wersji dla początkujących stosuje jedynie okrojoną mechanikę, która wykorzystuje kilka rodzajów kości. Trzy typy kości pozytywnych (k6, k8, k12) pozwalają na wyrzucenie symboli sukcesów lub korzyści. Na podobnej zasadzie działają trzy kości negatywne – można wyrzucić na nich porażki lub zagrożenia.

Prosty test polega na zebraniu puli kości pozytywnych, dobranych na podstawie wysokości umiejętności oraz dodaniu (w zależności od trudności testu) od 1 do 5 kości negatywnych. Po wykonaniu rzutu wyniki z wszystkich kości są sumowane i porównywane. Wyniki



Popularna linia
wydawnicza
RPG ze świata
Warhammera
40K od
pewnego czasu
traci impet i

spada na coraz niższe miejsca w zestawieniach sprzedaży. Żeby odrobić straty, Fantasy Flight Games postanowiło „wydoić” z kasy fanów kolejnego uniwersum.



sukcesów i porażek oraz korzyści i zagrożeń wzajemnie się znoszą. Jeśli po podsumowaniu graczowi pozostały jakieś sukcesy, test kończy się powodzeniem.



Dodatkowo niezależnie od sukcesu w teście na efekt akcji wpływają symbole korzyści i zagrożeń. Jeśli gracz wyrzucił więcej korzyści – akcja przyniesie dodatkowe pozytywne efekty. W

przypadku dużej liczby zagrożeń akcja będzie miała negatywne konsekwencje. Dzięki temu gracz może uzyskać niepowodzenie w teście z dużą liczbą korzyści – przykładowo strzał nie dosięgnie wroga, lecz za to spowoduje pożar, przez co przeciwnik będzie musiał opuścić kryjówkę.

Teoretycznie mechanika ma być szybka i filmowa, a zasady dotyczące korzyści/zagrożeń wprowadzają do testów element lekkiej nieprzewidywalności. Jak sprawdza się w praktyce?



UCIECZKA Z MOS SHUUTA

Dołączoną przygodę poprowadziłem bez żadnych zmian czwórce graczy. Scenariusz jest liniowy i składa się z kilku następujących po sobie scen wprowadzających stopniowo kolejne elementy mechaniki.

Gracze otrzymali karty czwórki postaci (Wookie-gladiator, człowiek-pilot, Twi'lek łowca nagród, droid-medyk) i poznali ich historie. Zawiązanie akcji było proste i skuteczne: czwórka bohaterów zdradziła Teemo Hutta, szefa lokalnej mafii, i stara się uciec z życiem uciekając z Mos Shuuta. Niestety, jedynym sposobem opuszczenia miasteczka jest kradzież uszkodzonego transportowca YT-1300 z portu kosmicznego.

Podczas grania wykorzystywana jest mapa przedstawiająca kolejne lokacje oraz żetony postaci i wrogów ułatwiające początkującym orientację w sytuacji. To rozwiązanie nieźle sprawdziło się podczas licznych walk. Całe szczęście przygoda nie składa się z samych starć. W kilku scenach gracze mogli kombinować i wykorzystać takie umiejętności jak blef, negocjacje bądź skradanie się, by uniknąć konfrontacji fizycznej.

Broszura z przygodą liczy raptem 30 stron, z czego ponad połowa to przedstawienie mechaniki. *Ucieczkę z Mos Shuuta* da się ją skończyć w około dwie godziny. Rozgrywka toczyła się płynnie, a droga do kolejnych scen była jasno określona, więc gracze nie mieli okazji zboczyć ze ściśle wytyczonego toru.

CZY MOC JEST Z FFG?

Niestety, sesja zakończyła się sporym niedosytem. Mechanika reklamowana jako szybka i filmowa zwalnia w momencie odczytywania wyników. Zliczanie i porównywanie czterech różnych symboli na 6-8 kościach zajmuje kilka chwil.

Testy są także bardzo nieprzewidywalne. Bohaterowie z dużą pulą kości mieli czasem trudności ze zdaniem prostego testu. Z kolei Bohater Niezależny, zwykły zbir z małą pulą, dzięki dobremu rzutowi był w stanie zadać poważne obrażenia postaci gracza. Irytujący jest też fakt zdublowania treści dotyczących reguł. Zasady (zajmujące ponad połowę broszury z przygodą) są przedstawione ponownie (nieco rozszerzone) w oddzielnej książeczce.

Star Wars: Edge of the Empire Beginner Game to produkt, który oferuje raptem kilka godzin zabawy. Za 90 zł otrzymujemy skrót zasad, zestaw kości oraz sporo gadżetów do jednorazowego wykorzystania. Z całą pewnością zestaw spełnił swój cel – wystarczył, bym wyrobił sobie opinię o mechanice i zdecydował, czy warto inwestować w nową linię wydawniczą erpegowych **Gwiezdných wojen**. Mimo że koncepcja systemu bardzo mi odpowiada, to mechanika nie przypadła mi do gustu.

Jeśli jednak jesteście miłośnikami uniwersum **Star Wars**, chcecie przetestować mechanikę lub dopiero zaczynacie swoją przygodę z RPG, zachęcam Was do zakupu.



Zobacz także:

- [X-WING \(RT #63\)](#)
- [WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY \(RT #36\)](#)
- [THE ONE RING \(RT #65\)](#)

Plusy:



Wysoka jakość wykonania



Pozwala zorientować się, czy warto zainwestować w pełną wersję systemu

Minusy:



Wolna i nieprzewidywalna mechanika

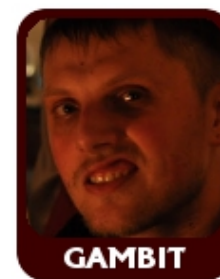


Produkt do wykorzystania na maksymalnie 3-4 sesjach

80 stron, miękka oprawa Cena: 89,95zł

QUARRIORS: RISE OF THE DEMONS

DEMONY KOSTEK POWSTAJĄ



Quarriors to świetna gra. Jedyna rzeczą, która zaczyna po pewnym czasie doskwierać, jest powtarzalność kart i kostek. Stąd też dodatki do tego tytułu są bardzo mile widziane. Pierwszy z nich, zatytułowany **Rise of the Demons**, do-

daje do gry, więcej tego samego, czyli kolejne karty i zestawy kostek.

Dodatek jest niewielki. Małe pudełeczko skrywa, jak głosi napis na wieczku, 19 kart i 20 kostek, a także mechanikę o nazwie *Corrupted Quiddity*. Co składa się na te dobra? Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy po otwarciu pudełka, to fakt, że wspomniane 20 kostek nie przekłada się na 4 nowe ich rodzaje, jak można by przypuszczać. Dostajemy

tylko 3 nowe zestawy, w tym jeden dużo liczniejszy niż standardowe pięć kości. Bliższe oględziny kart wyjaśniają tę sytuację. W zestawie dostajemy też po jednej karcie dla każdego stwora z podstawowej wersji gry, jednak karta ta „współpracuje” z nową mechaniką zaprezentowaną w dodatku. Jedna karta to karta podstawowa z *Corrupted Quiddity*, a pozostałe to jeden czar i jeden stwór. W zasadzie ciężko określić, czy to, co znajdujemy w środku, to dużo, czy mało.



Zacznijmy jednak od nowej mechaniki. *Corrupted Quiddity* to nowe kości „many”, które jednak nie będą mile widziane w woreczkach graczy. Na trzech ściankach przynoszą bowiem zysk 1 *Quiddity*, na dwóch ściankach mają 0, a na jednej nakaz dobrania jednej kości *Corrupted Quiddity* do puli. Mamy więc do czynienia z typowym zapychaczem puli kości, który dodatkowo ma znikomą wartość.



Nową kreaturą dostępna w dodatku jest *Demonic Overlord*. Jego koszt to 8 lub 9 *Quiddity* w zależności od mocy, a zysk punktowy to 4 lub 5 *Glory*. Jednak to zdolności Pana Demonów czynią go niezwykle interesującym nabytkiem. Wersja 8/4 pozwala w momencie przyzwania na oddanie przeciwnikowi, który ma najwięcej *Glory*, jednej kości z własnego stosu *Used*. To świetny sposób na podrzucanie kukułczych jaj wrogom. Wersja 8/5 jest bardziej brutalna. W momencie, gdy punktuje, wszystkie inne stwory na stole zostają zniszczone, a on

sam usunięty z gry. Co istotne, nie można ocalić własnych potworów, ponieważ jasno określono na karcie, że *Demonic Overlord* musi punktować jako pierwszy. Gwiazdkowa zdolność, wrzucająca własne zniszczone stwory do *Active Pool*, nieco łagodzi potężne zdolności *Demonic Overlord*a. Wersja 9/4 w momencie punktowania obraca wszystkie inne stwory na stole o jeden poziom w dół, o ile to możliwe. Dodatkowo jest w stanie wymusić na nich punktowanie poziomem, a nie wartością *Glory* pokazaną na karcie, dopóki jest na stole. No i w końcu wersja 9/5, czyli w domyśle ta najsilniejsza. Kiedy punktuje, gracz może usunąć z gry po jednej kości z *Used Pile* każdego przeciwnika. A gwiazdkowa zdolność wycina też każdemu po jednym punkcie *Glory*.

Czarem, który został dodany, jest oczywiście czar *Corruption*, w czterech wersjach. Kosztują one 2/2/3/6 *Quiddity*. Najslabszy moim zdaniem, *Corruption Cantrip*, kosztujący 2 *Quiddity*, jest rzucany w reakcji na śmierć naszego stwora i pozwala przekazać graczowi, który zniszczył potwora, jedną kość z naszego *Used Pile*. Kolejny jest *Corruption Charm*, który podłącza się do własnego potwora. Dzięki niemu, kiedy punktuje, dostajemy dodatkowy punkt *Glory* za każdą kostkę *Corrupted Quiddity* znajdującą się w *Used Pile* przeciwników. Nieco silniejszy i bardziej użyteczny jest kosztujący 3 *Quiddity* *Corruption Spell*. Nie dość, że dodaje +1 do wartości ataku wszystkim naszym stworom, to jeszcze daje +1 *Quiddity* za każdego potwora zniszczonego przez nie w danej

turze. Na końcu mamy kosztujący aż 6 *Quiddity Corruption Incantation*. Niszczy on wszystkie istoty znajdujące się na stole (w tym także należące do gracza rzucającego czar). Do tego kostka tego czaru jest usuwana z gry, a gracz, który go rzucił, dobiera ze stołu jedną kość *Corrupted Quiddity*. Mocna rzecz, lecz strasznie obosieczna i trzeba dobrze wyczuć moment jej użycia. W naszym przypadku czar ten nie cieszył się powodzeniem, kiedy pojawiał się na stole.

W zestawie dostajemy dziesięć istot z podstawowej wersji gry. Jednak są to karty, które w większości uwzględniają mechanikę *Corrupted Quiddity*, dzięki czemu w trakcie rozgrywki teoretycznie jest większa szansa na to, że będziemy mogli tę mechanikę wykorzystać. Dlaczego napisałem, że większość tych kart uwzględnia nową mechanikę? Ponieważ dwie z nich nie mają z *Corrupted Quiddity* nic wspólnego (*Death Dealer* i *Devotee of the Holy Query*), a trzy jedynie wykorzystują te kości w swoich zdolnościach, nie wprowadzając ich do gry (*Ghostly Spirit*, *Scavenging Goblin*, *Defender of the Pale*). To pozostawia nam tylko pięć kart aktywnie wprowadzających nowe kości ze stołu do woreczków graczy (*Quake Dragon*, *Questing Wizard*, *Primordial Ooze*, *Witching Hag*, *Warrior of the Quay*). To troszkę za mało, zwłaszcza że z zupełnie nowych kart tylko *Corruption Incantation* wprowadza te kości do gry. Razem daje to tylko sześć(!) kart, dzięki którym możemy zacząć używać w grze nowej mechaniki. Sześć kart na sześćdziesiąt osiem dostępnych – to powodowało, że

Corrupted Quiddity rzadko pojawiało się na stole. A bez tego karty, które korzystały z jego dobrodziejstw, stają się bezużyteczne. To w efekcie pogarsza odbiór całego dodatku.

Plusy:

**Nowa mechanika
Corrupted Quiddity**

Dodane karty z podstawki wykorzystujące nową mechanikę

Nie znalazłem uszkodzonych kostek

Więcej Quarriors

Relatywnie tani

Minusy:

Za mało zupełnie nowych kart i kości

Za mało kart, które wprowadzają nową mechanikę do gry

Kilka kart bezużytecznych bez nowej mechaniki

W ogóle za mało wszystkiego

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 14+

Czas gry: ok. 30 minut Cena: 75,00zł

Pod kątem jakości wykonania **Rise of the Demons** nie odbiega od zestawu podstawowego. Mnie osobiście cieszy fakt, że w moim egzemplarzu nie było żadnych uszkodzonych kostek, jak to się zdarzyło w podstawce. Pytanie, czy to ja miałem szczęście, czy też poprawiono proces wytwarzania tego komponentu? Mam nadzieję, że to drugie.

Na koniec zostaje najważniejsza sprawa. Czy opłaca się kupić ten dodatek? W chwili premiery na pewno napisałbym, że tak, ponieważ dzięki niemu dostajemy nowe karty. Nawet jeśli tylko dwa zestawy są zupełną nowością, to dodatkowe stwory z podstawki wprowadzają pewne urozmaicenie dzięki nowej mechanice. Jednak w chwili, gdy piszę te słowa, na rynku są już trzy dodatki, a czwarty prawdopodobnie będzie dostępny, gdy ta recenzja ukaże się w **Rebel Times**. W tym momencie decyzja zależeć będzie od tego, czy mechanika *Corrupted Quiddity* będzie wspierana w kolejnych rozszerzeniach. Na pewno **Rise of the Demons** jest tańsze od pozostałych rozszerzeń. Z drugiej strony razi jednak mała liczba kart, które aktywnie wprowadzają nową mechanikę do gry.



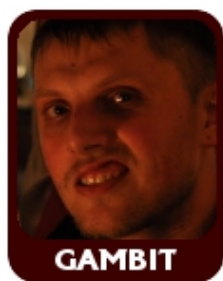
Zobacz także:

QUARRIORS (RT #69)

DOMINION (RT #18)

THUNDERSTONE (RT #31)

SPARTACUS: THE SERPENTS AND THE WOLF JESZCZE WIĘCEJ CHLEBA I IGRZYSK



Spartacus: A Game of Blood and Treachery okazał się niesamowicie trafionym zakupem. Zwłaszcza że kupowałem grę w ciemno i tylko dlatego, że była w ofercie produktów uszkodzonych z powodu rozerwanego pudełka.

Gdyby nie to, pewnie bym przegapiłbym jedną z ciekawszych gier roku 2012.

Spartacus, mimo bycia świetną grą, miał dwa małe minusy. Pierwszym było ograniczenie liczby graczy do czterech. Niemal zawsze, kiedy gra trafiała na stół, znajdowało się co najmniej pięć osób,

które chciały w nią zagrać. Po drugie, po kilku rozgrywkach zaczęliśmy żałować, że nie da się rzucić na arenę większej liczby walczących. Przecież w serialu były pojedynki dwóch na dwóch, a nawet dwóch na jednego.

Okazało się, że wydawnictwo Gale Force Nine miało podobne przemyślenia. W ostatnich dniach maja pojawił się dodatek zatytułowany **Spartacus: The Serpents and the Wolf**, który wedle zapowiedzi miał zawierać dwa dodatkowe domy, sporo dodatkowych kart Intryg i Rynku oraz zasady pozwalające wypuścić na arenę więcej niż dwóch gladiatorów jednocześnie.

Zacznę od nowych domów. Tak jak informowano, są dwa: Seppius i Varinius. Wraz z nimi pojawiła się możliwość grania w pięć i sześć osób, co w przypadku **Spartacusa** jest kapitalną nowiną. Co prawda, jeśli gra się od minimalnego pułapu *Influence*, to przy sześciu graczach

rozgrzywka potrafi się nieco przeciągnąć, jednak dotąd nie zdarzyło nam się, aby zabawa się nam dłużyła. Nowe domy nieco łamią zauważalny w podstawce zakłęty krąg wykorzystywania Strażników, Gladiatorów i Niewolników do nabijania

sobie *Influence*. W zasadzie ma się wrażenie, że ich zdolności specjalne uczyniono diametralnie różnymi od oryginalnej czwórki. Tam były do siebie bardzo podobne, tu są zupełnie odmienne. Oba domy mogą być oczywiście wykorzystane w grze w cztery osoby.

Kolejną rzeczą, jaką zrobiłem po obejrzeniu kart nowych domów, było wyszukanie w instrukcji fragmentu o rozbudowanych walkach gladiatorów. Po przeczytaniu go miałem jednak mieszane uczucia. *Primus*, gdyż tak nazywają się zawody z większą liczbą walczących, jest mechanicznie zrobiony całkiem ciekawie. Niestety nieco psuje go fakt, iż ogłosić go może jedynie *Host*, który ma 10 lub więcej punktów *Influence*. To oznacza, że takie walki pojawiają się dopiero w końcowej fazie gry. Co gorsza, odpowiednie



wykorzystanie *Primusa* będzie zwykle oznaczało dla gracza, który go organizuje, wygraną w danej partii. Można oczywiście wprowadzić „home rule” zezwalającą na organizowanie tych zawodów osobom z mniejszą liczbą *Influence*, lecz jeszcze tego nie zrobiliśmy. Jednak jeśli się głębiej zastanowić, to może jest w tym pewna logika. *Primus* zawsze było wielkim wydarzeniem. Gdyby więc gracze mogli ogłaszać takie zawody częściej, szybko by spowszedniały, a zwykle walki nie byłyby w ogóle wykorzystywane, co również byłoby ze szkodą dla gry.

Primus zezwala na walkę na arenie czterech gladiatorów. Tworzą oni dwie drużyny po dwóch walczących i w takim zestawieniu toczą pojedynek. Wygrywa drużyna, której choć jeden zawodnik został na placu boju, podczas gdy przeciwnicy gryzą piach. W boju mogą brać udział zawodnicy z czterech różnych domów, choć także z dwóch lub trzech. Każdy Dominus może dostać maksymalnie dwa zaproszenia. Każde przyjęte zaproszenie to możliwość wystawienia jednego gladiatora lub niewolnika na arenę. Walka nadal toczy się w rundach, a zawodnicy wykonują swoje akcje na przemian. Najpierw wojownik z drużyny, która po rzucie na inicjatywę ma ruch jako pierwsza, potem zawodnik z drugiego zespołu, potem drugi zawodnik z drużyny pierwszej i na końcu drugi zawodnik z drugiego zespołu. To, kto w ramach zespołu ruszy się jako pierwszy, a kto jako drugi, ustalają między sobą gracze. Prze-

grani oczywiście stają przed surowym kciukiem organizatora zawodów. W tym przypadku decyzja podejmowana jest jeden raz i dotyczy obu walczących z przegranej drużyny.



Aby jeszcze bardziej urozmaicić ten rodzaj walk, wprowadzono możliwość zdrady, czyli przejścia jednego z walczących do przeciwnej drużyny. Oczywiście nie każdy gladiator zniży się do takiego czynu, aby zostawić towarzysza i zamienić walkę dwóch na dwóch w masakrę trzech na jednego. Są do tego zdolni tylko ci,

k którzy mają cechę *Treacherous* i, jak się można domyślić, zostali wprowadzeni w dodatku.

No właśnie, nowi gladiatorzy i inne karty. Jest tego sporo. Pojawili się niewolnicy o całkiem niezłych cechach, których nie jest już wstyd wysyłać na arenę, choć nadal są jedynie cieniem lepszych gladiatorów. Sami wojownicy też są całkiem interesujący. Gracze dość długo zastanawiali się, który z gladiatorów zostanie zaktualizowany, tak jak obiecał wydawca. Większość liczyła na nową wersję Spartacusa, nie tyle pod kątem cech i zdolności, ile zdjęcia. W podstawce na karcie Spartacusa (jak i na pudełku) widnieje bowiem Liam McIntyre, który zastąpił oryginalnie odtwarzającego tę rolę w *Blood and Sand* Andy'ego Whitfielda, zmarłego na białaczkę. Gracze chcieli zobaczyć właśnie jego na karcie Spartacusa, jednak to nie on został zmieniony. Podrasowanym gladiatorem został Ashur. Podniesiono mu nieco cechy, a także dodano zdolność *Treacherous*. Z jednej strony fajnie zobaczyć Ashura z okresu świetności, a z drugiej, dla wielu graczy Spartacus to Whitfield, a nie McIntyre.

Czekaliśmy też na nowy sprzęt i tu miało miejsce niewielkie rozczarowanie. Doszło zaledwie sześć nowych kart, co jednak nie oznacza sześciu nowych części ekwipunku gladiatora. Dostaliśmy jedną nową broń, jedną nową zbroję i jeden przedmiot specjalny – wszystko w dwóch kopiach. Jest młot, który raz na walkę pozwala atakującemu wygrać remisy na kościach. Jest kula na

łańcuchu, która można wykonać jeden atak o zasięgu 3, a rany należy w pierwszej kolejności zdejmować z Szybkości. Jest też wzmacniany pas, który zmniejsza prawdopodobieństwo otrzymania rany na niebronionym rzucie ataku.

Sporo ciekawych rzeczy doszło za to w kartach Intryg. Metod na zdobywanie *Influence* i wbijania przeciwnikom noża w plecy nigdy za wiele. Jest tam karta wymuszająca na *Goście* zorganizowanie *Primusa*, nawet jeśli nie ma on 10 punktów *Influence*. Ciekawą transformację przeszły również karty Reakcji. Doszły nowe oznaczenia kosztów tych kart i mamy teraz kilka kart, które można zagrać nie tyle na podstawie tego, ile dokładnie mamy *Influence*, ale ile mamy go w stosunku do gracza, którego zagrywana reakcja ma dotyczyć. Są karty, które można zagrać, jeśli mamy mniej lub więcej *Influence* niż nasz cel. Ta modyfikacja zwiększa elastyczność w zagrywaniu kart, zwłaszcza że przy Reakcjach nie można szukać wsparcia u innych graczy. Przez to w podstawce czerwone karty były zagrywane dość rzadko. Teraz okazji jest nieco więcej, przynajmniej z wykorzystaniem kart mających nowy koszt.

Jakość wydania nie odbiega od zestawu podstawowego. Dostajemy kolejne dwie figurki gladiatorów, wykonane równie dobrze co pozostałe cztery i korzystające z innych broni (topór i młot). Karty, żetony i kostki trzymają poziom. O ilustracjach jako takich nie ma co mówić – są nimi odpowiednio wybrane zdjęcia z serialu. Kapitalna jest

nowa fotka Ashura, lecz inne też nie są gorsze. Nawet

wizerunki startowych gladiatorów i niewolników są bardzo fajnie dobrane.

Spartacus: the Serpents and the Wolf to dodatek z cyklu tych, które dokładają do podstawki jeszcze więcej tego samego wraz z niewielkimi usprawnieniami rozgrywki. Tak naprawdę niczego innego nie można się było po nim spodziewać, według mnie **Spartacus: A Game of Blood and Treachery** jest grą kompletną, która nie wymaga dużych zmian bądź usprawnień. Jednak teraz wbijać sobie nawzajem noże w plecy i walczyć na arenie może jednocześnie więcej osób. I choć czas gry niekiedy się wydłuża, to moi znajomi powitali dodatek z otwartymi ramionami. Fanom **Spartacusa** polecam, a tych, którzy jeszcze nie grali, gorąco namawiam do zapoznania się z tą grą.



Plusy:



Dwa nowe domy



Możliwość gry w 5 i 6 osób



Więcej Spartacusa w Spartacusie



Primus i nowy Ashur



Nowy rodzaj kosztów reakcji



Jeszcze więcej dobrej, krwawej zabawy

Minusy:



Gra może się nieco wydłużyć w 5 i 6 osób



Nie dostaliśmy Spartacusa w wersji Andy'ego Whitfielda



Primus może wydawać się ogłaszany zbyt rzadko



Mało nowego ekwipunku

Liczba graczy: 3-6 Wiek: 17+

Czas gry: ok. 150 minut

Cena: 99,95zł

Zobacz także:

- **SPARTACUS: A GAME OF BLOOD AND TREACHERY (RT #69)**
- **STAR TREK: FLEET CAPTAINS (RT #63)**
- **TRIBUNE: PRIMUS INTER PARES (RT #13)**

MANSIONS OF MADNESS

DOM, W KTÓRYM ZA- LĘGŁO SIĘ SZALEŃ- STWO



Pada deszcz, światła samochodu znikają za zakrętem w lesie. Grupa nieznanym stoi na ganku ponurej willi. W środku nie pali się żadne światło, lokaj nie czeka w drzwiach, służba nie rozpała w kominku. Nowojorski łaps odchrząkuje, bostoński podłotek dopi-

na płaszczy, a starszy akademik z Chicago zagląda przez okno. Za nim widać jedynie ciężki całun kotary.

- Czy jest tam kto? – woła detektyw. Odpowiada mu cisza.

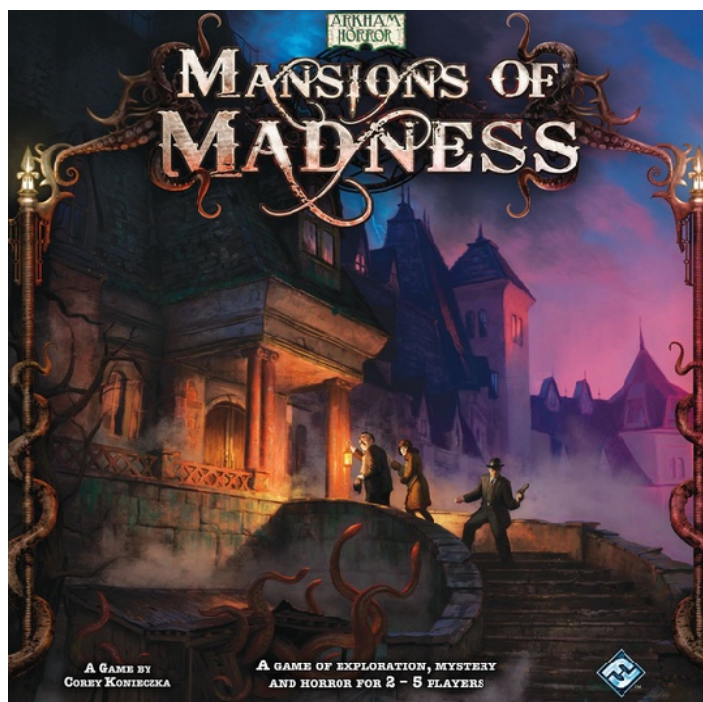
Terkot silnika już dawno ucichł. Droga do Arkham zajęłaby może dwie godziny spacerem, jednak jest już noc i leje jak z cebra.

- Może wejdziemy? – pyta dziewczyna.

Naukowiec przytakuje..

- Wszyscy otrzymaliśmy zaproszenia, więc ktoś je musiał wysłać. Zakładam, że gospodarz się nas spodziewa, może nie usłyszał pukania?

Detektyw uchyla drzwi i wchodzi do cichego holu. Instynkt podpowiada mu, że to nie będzie spokojna noc...



Posiadłość Szaleństwa to kolejna z gier **Fantasy Flight Games**, która pozwala nam przenieść się w lata dwudzieste, aby zakosztować zwariowanego horroru spod znaku twórczości H. P. Lovecrafta. W przeciwieństwie **do Horroru w Arkham**, jest to produkcja, która od po-

czątku do końca wyszła spod ręki projektantów firmy i stanowi produkt tyleż rewelacyjny, co rewolucyjny. Tym razem przyjdzie nam ratować nie świat przed Wielkim Przedwiecznym, a nas samych przed ich sługami. Choć skala starcia jest mniejsza, emocje nie maleją ani trochę. Podczas kilkunastu partii, jakie rozegrałem, za każdym razem mieliśmy wypieki na twarzach, a w kilku przypadkach doszło do kłótni. Raz ktoś nawet pociągnął za spust...

Choć teoretycznie **Posiadłość Szaleństwa** to gra kooperacyjna, zdarzają się chwile, że gracze będą ze sobą rywalizować. Co więcej, mają przeciwko sobie Strażnika, który nie dość, że układa przygodę, to w jej trakcie musi zrealizować pewne cele. Czyniąc to, wygra. Jest to mechanizm znany z **Descenta**, gdzie drużyna grała przeciwko władcy lochów. Tutaj mamy podobny mechanizm, zresztą gra czerpie pełnymi garściami z innych, wcześniejszych produktów **Fantasy Flight Games**. Przeglądając dostępnych bohaterów szybko, jeśli nie od razu, spostrzeżemy znane twarze. Tak, to badacze z **Horroru w Arkham**. Jak dla mnie to świetny zabieg: tamte postacie utrwaliły się w pamięci graczy, dzięki nowej grze nabiorą większego kolorytu. Poza tym poczułem się dzięki nim trochę jak w domu (dla obłąkanych).

Za grą stoi Corey Konieczka, dla mnie wystarczy powiedzieć, że zaprojektował on **Chaos w Starym Świecie**. Ów dżentelmen ma na swoim koncie jeszcze kilka innych świetnych tytułów, jeśli jed-

nak miałyby zostać zapamiętanym za jeden, będzie to **Posiadłość Szaleństwa**. Gra jest nowatorska na wielu płaszczyznach, a przy tym bardzo grywalna, a to spore osiągnięcie. Choć niektóre elementy mogą wydawać się znajome, to podano je w ciekawy sposób i tworzą nową jakość.



CIĘŻKA PACZKA

Pudło, w którym zawiera się **Posiadłość Szaleństwa**, nie jest tak wielkie, jak w przypadku **Twilight Imperium**, lecz równie ciężkie i wyładowane po brzegi tym, co gracze lubią najbardziej. Znajdziemy w nim przepięknie ilustrowaną modularną planszę. Z niej przyjdzie nam układać plan posiadłości. Każda z płytek została wykonana z twardego kartonu i ślicznie zilustrowana. Korytáře, hol, pokoje i piwnice zostały oddane w taki sposób, że od razu czuć bijący z nich klimat. Tu i

ówdzie widzimy meble, sprzęty domowe, ślady zużycia budynku. Ogrody są zarośnięte, ściany gdzieś popękane, a lampy nie rozświetlają ciemnych zakamarków. Rysownicy spisali się na medal, plany pokazują nam dziewiętnastowieczną (lub starszą) posiadłość w pierwszej połowie dwudziestego wieku. Widać to już na pierwszy rzut oka, a to nie lada wyczyn narysować w ten sposób rzut z góry. Przyznam szczerze, że sporo czasu spędziłem, po prostu oglądając elementy planszy i projektując „mój dom”.



Kolejnym elementem są żetony, których w pudle znajdziemy zatrzęsienie. Oprócz dość standardowych, obrazujących liczbę punktów życia bądź ubywającą w zaskakującym tempie poczytalność, znajdziemy też te reprezentujące ważne przedmioty, pułapki bądź ele-

menty zagadki. Spenetrowanie każdego z domów wiąże się z wyjaśnieniem spowijającej go tajemnicy. Aby to zrobić, będziemy musieli zebrać podpowiedzi ukryte w pamiątkach, obrazach, ukrytych pospiesznie zapiskach.

Skoro mowa o żetonach, warto wspomnieć o „kafelkach” zadań i wyzwań. To swego rodzaju mini-gry logiczne, których przejście zapewni nam różnego rodzaju bonusy. Będziemy musieli w jak najmniejszej liczbie ruchów odtworzyć posążek złowrogiego bóstwa, odrestaurować tajemniczą mozaikę lub przywrócić elektryczność w ciemnej piwnicy. To zdecydowanie jeden z najlepszych elementów gry – stawia przed badaczami spore wyzwanie i niekiedy może zaważyć na losie całej rozgrywki. Bez tego elementu **Posiadłość Szaleństwa** sprowadzałyby się do wałęsania po ciemnym domu.

Oprócz płytek i żetonów w pudle znajdziemy masę kart i znaczników, które nie odbiegają od standardu, do jakiego przyzwyczaił nas wydawca. Elementem przy którym chciałbym się zatrzymać, są figurki. Kilka lat temu **Fantasy Flight Games** zapowiedziało serię figurek do **Horroru w Arkham**. Te plany spotkały się z bardzo chłodnym przyjęciem i mieszanymi opiniami. Krytykowano metodę dystrybucji, ceny oraz to, że są malowane. Nie pamiętam, jak skończyła się ta sprawa, mam jednak wrażenie, że figurki z **Posiadłości Szaleństwa** są jej pokłosiem. Otrzymujemy 8 badaczy oraz 24 potwory. Każdy z tych ostatnich

ma specjalną podstawkę, w którą wsuwa się żeton z jego współczynnikami. Figurki są niepomalowane i wykonane z szarego plastiku, choć dość szczegółowe i aż się proszą o to, aby pociągnąć je pędzelkiem. Ilość detali nie przytłacza, choć nie pozostawia niedosytu. Te modele to dobra okazja, by zaprzyjaźnić się z malowaniem. Jest ich na tyle dużo, aby złapać bakcyła, a jednocześnie na tyle mało, by nie onieśmielić początkującego malarza. Każdy z modeli wiernie oddaje rysunek postaci i, co dla mnie szczególnie ważne, cechuje się własnym charakterem i ma w sobie ducha epoki. Innymi słowy, modele to bardzo mocna strona gry.

POTWÓR NA DACHU, BADACZE W BIBLIOTECE

Pisałem o tym, że **Posiadłość Szaleństwa** to gra rewolucyjna, czas wytłumaczyć się z tak butnego zdania. Zaryzykuję stwierdzenie, że jest ona w pewnym sensie odbiciem kontrowersyjnej, trzeciej edycji **Warhammera**. Otóż jeśli tamta gra zbliżała się do linii dzielącej RPG od planszówek od strony gier fabularnych, to **Posiadłość Szaleństwa** idzie tym samym torem, tyle że z przeciwnego kierunku. Jestem w stanie wyobrazić sobie grupę ludzi, którzy, nieświadomi istnienia gry fabularnej **Zew Cthulhu**, wykorzystują zawartość planszówki do rozgrywania kampanii otoczonej

aurą Mitów. Ilość elementów fabularnych, wykraczających poza planszówkową maksymalizację zysków i minimalizację wysiłków, jest ogromna. Bohaterowie boją się, mogą sobie pomagać, mają sprawę do rozwiązania i walczą z przeciwnościami losu. Choć bez wątpienia mamy do czynienia z grą planszową, to kooperacja Badaczy i postawienie ich w opozycji do Strażnika sprawia, że ocieramy się prawie o sesję RPG. Jedyne, czego może brakować, to system rozwoju bohaterów, lecz od czego są mądre głowy?



Już samo przygotowanie do gry przywodzi na myśl sesję. Niestety, **Posiadłość Szaleństwa** nie jest jedną z tych gier, które można rozłożyć w 10 minut i grać. Nie, Strażnik musi się przygotować i najlepiej, aby zrobił to solidnie i przyłożył się do sprawy.

W pudełku podstawowym znajduje się podręcznik Strażnika, a w nim pięć scenariuszy. Choć na pierwszy rzut oka może wydawać się, że to mało, śpieszę z wyjaśnieniem, że każdy można rozegrać na trzy sposoby. Otrzymujemy zatem 15 wariantów, a to już coś. Zwłaszcza że rozegranie jednego to kilka godzin zabawy (średnio ukończenie jednego zajmowało mojej eki-

pie od trzech do czterech, niekiedy pięciu godzin). Samo przygotowanie może potrwać od pół godziny do pełnej godziny, co kojarzy mi się z **Twilight Imperium**. Długiego czasu przygotowania nie zaliczę w poczet zalet, lecz nie uznaję też za wadę – po prostu trzeba się z tym pogodzić. **Posiadłość Szaleństwa** to jedna z tych gier, którym należy poświęcić więcej niż jedną godzinę. Zaręczam, że warto.

Kiedy Badacze wejdą już do domu, zaczyna się zabawa. Ich zadaniem jest rozwiązanie tajemnicy, Strażnik ma swój własny cel określany przez scenariusz – przed partią ustala scenariusz i jego wersję, rozkłada żetony wskazówek, przedmioty, szykuje przeciwników. Następnie Badacze stają na progu posiadłości i zaczyna się szaleństwo. Każdy z nich dysponuje swoją turą, w której takcie może poruszać się po pomieszczeniach, badać je, rozwiązywać zagadki i walczyć z potworami. W przeciwieństwie do **Horroru w Arkham** skupiamy się na skali mikro. Można powiedzieć, że jedna partia w **Posiadłość Szaleństwa** opisuje to, co w trakcie tury w lokacji robią bohaterowie tej pierwszej gry. Lista stojących przed nami możliwości jest szeroka, a nasi Badacze mają rzadko są ograniczani regułami gry.

Tury Badaczy i Strażnika występują naprzemiennie. Kiedy bohaterowie zajrzą w każdy zakamarek i wetkną nos w nieswoje sprawy, przychodzi pora na działania mrocznych sił, które zaległy się w posiadłości. Mogą to być kultyści, potwory,

istoty rodem z Mitów Cthulhu. O tym, jaki jest ich cel i kto się kryje w mrokach, decyduje scenariusz – jak wspomniałem, każdy z nich może być rozegrany na trzy sposoby, więc liczba kombinacji jest spora.



Strażnik ma swój własny cel, realizacja, którego zapewnia mu zwycięstwo. Z jednej strony gra przeciwko graczom, z drugiej musi ich moderować. Jego rola jest podobna do Mistrza Gry w RPG, dlatego może być trudna dla osoby, która dopiero zaczyna poznawać ten typ rozrywki. Ów cel nie zawsze jest oczywisty bądź prosty. Nie chodzi o to, że ma wybić Badaczy (choć to skuteczna metoda wygrania gry), a o coś więcej. W mojej pierwszej rozgrywce celem Strażnika było, aby jeden z Badaczy zabił innego. Odpowiednio

podsuwając zagadki, przedmioty, grając na rodzącej się nieufności, zdołał do tego doprowadzić. W korytarzu na poddaszu mój detektyw strzelił pisarce w głowę. Na swoją obronę dodam tylko, że była opętana. Widziałem to. Przysięgam.

CZY POSIADŁOŚĆ WARTO PRZYPŁACIĆ SZALEŃSTWEM?

Posiadłość Szaleństwa to gra wielka. Zarówno jeśli chodzi o zawartość pudełka, jak i grywalność, klimat, a

także zasady i nowatorską rozgrywkę. Szata graficzna i jakość wykonania elementów nie pozostawiają nic do życzenia. Jeśli zagrywaliście się w **Horror w Arkham** lub zaczytywaliście prozą Samotnika z Providence, możecie w ciemno ten tytuł kupić. Osoby lubujące się w grach kooperacyjnych także nie będą zawiedzione – **Posiadłość Szaleństwa** to kolejny krok w ewolucji tego gatunku. Innymi słowy, gra może się jawić jako ideał. Niestety, ma pewne wady, choć z drugiej strony można je też uznać za zalety. Rozgrywka nie jest ani krótka, ani łatwa. Badacze mają sporo opcji, więc gracze będą musieli się nagłowić. Od Strażnika z kolei wymagane jest poświęcenie czasu na przygotowanie rozgrywki. Musi dobrze poznać scenariusz i przygotować elementy potrzebne do jego rozegrania, a to wymaga co najmniej godziny. Gry planszowe są rozrywką dla ludzi, którzy mają mało czasu i potrzebują rozrywki *instant*, stąd ten aspekt **Posiadłości Szaleństwa** można uznać poniekąd za wadę. Jeśli jednak możecie przeznaczyć całe niedzielne popołudnie na grę, długość rozgrywki będzie zaletą.



Plusy:



Liczba elementów



Bardzo wysoka jakość wykonania



Nowatorska mechanika i ciekawe rozwiązania



Klimat!

Minusy:



Długi czas rozgrywki

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 240 minut

Cena: 249,95zł

Zobacz także:

- **ARKHAM HORROR (RT #3)**
- **A TOUCH OF EVIL (RT #20)**
- **EARTH REBORN (RT #45)**

MUNCHKIN APOKALIPSA KONIEC ŚWIATA NA WESOŁO



Munchkin to seria niekolekcjoner-
skich gier karcianych, której auto-
rzy ze Steve Jackson Games opano-
wali do perfekcji wykorzystywanie
funkcjonujących w kulturze fando-
mowej motywów i okraszanie ich
absurdalnym humorem. Dotych-
czas mieliśmy do czynienia między
innymi z takimi jej ikonami jak: zombie, **Piraci z Kara-
ibów**, Mity Cthulhu i spaghetti westerny. **Munchkin**
Apokalipsa dodaje
do tego zestawu na-
igrawanie się z wizji
i przepowiedni doty-
czących niemożliwej
do uniknięcia zagła-
dy świata.

Czy wśród czytelników naszego pisma znajdują się osoby, które nie kojarzą **Munchkina** i jego zasad? Jeśli tak jest, nie pozostaje mi nic innego, jak odesłać je do znajdującej się w 15. numerze [recenzji podstawowej wersji gry](#), z której dowiedzą się szczegółów

dotyczących przebiegu rozgrywki. Tutaj ograni-
czę się wyłącznie do ogólnego zarysowania jej
celu, którym jest zdobycie 10 poziomu postaci
(poprzez ubijanie różnego rodzaju stworów)
przed innymi uczestnikami zabawy. Oczywiście
mówimy o **Munchkinie**, stąd też jedyną obowią-
zującą regułą jest tak naprawdę brak jakichkol-
wiek zasad. Jeżeli uda wam się oszukać innych
graczy, podłożyć im świnię lub złamać reguły gry
i nie zostać na tym złapanym, wszystko jest w jak
najlepszym porządku. To właśnie o to chodzi w
tej grze.



Wartą odnotowania zmianą podstawowych zasad gry jest dodanie w **Apokalipsie** nowego rodzaju kart: Pieczęci. Wprowadzają one do gry rozmaite efekty natychmiastowe oddziałujące na gracza, który miał pecha Otworzyć Pieczęć, lub na wszystkich uczestników zabawy. Co ciekawe, każda Pieczęć posiada również efekt ciągły, który wpływa do końca gry na wszystkie osoby biorące w niej udział. Kiedy dochodzi do Otwarcia Pieczęci? Zawsze wtedy, kiedy tekst karty na to wskazuje. Tego typu kart znajduje się w zestawie dużo, Zatem Pieczęcie pojawiają się w grze dość często. Prawdziwym pechem jest jednak dopiero otwarcie Siódmej Pieczęci, ponieważ kończy rozgrywkę. Wtedy wygrywa osoba, która posiada najwyższy bonus z przedmiotów znajdujących się w grze. W ten sposób **Munchkin Apokalipsa** wprowadza do serii alternatywny sposób zakończenia zabawy.

Sercem i duszą każdego **Munchkina** są ilustracje Johna Kovalica oraz absurdalny humor. Nie inaczej jest w **Apokalipsie**, chociaż tym razem zaproponowany przez autorów dowcip nie do końca przypadł mi do gustu. Być może nie „czuję klimatu” zagłady świata, jednak wiele kart nie potrafiło mnie rozśmieszyć. Oczywiście znajdują się tutaj takie perełki jak „To był zamach” lub „Cenne porady z Internetów”, jednak ogólny poziom humoru plasuje się poniżej standardu wyznaczonego przez serię. Na szczęście ilustracje Kovalica utrzymują się niezmiennie na bardzo wysokim poziomie.

Czy zatem warto sięgnąć po **Apokalipsę**? Jeżeli miałby to być wasz pierwszy **Munchkin**, lepiej wybrać inny zestaw, np. **Munchkin – Edycja Rozszerzona 2012** lub **Munchkin Chtulhu**. Są one z pewnością o wiele śmieszniejsze i bardziej, nazwijmy to, „kanoniczne”. Jeżeli zaliczacie się do grona weteranów serii, powinniście sięgnąć po **Apokalipsę**, ponieważ rozszerza ona rozgrywkę o alternatywną opcję zakończenia i dorzuca sporo nowych kart. Zresztą, to przecież nowy **Munchkin**! I tak musicie go mieć!



Zobacz także:

- **MUNCHKIN (RT #15)**
- **MUNCHKIN CHTULHU (RT #51)**
- **MUNCHKIN QUEST (RT #60)**

Plusy:



Ilustracje Johna Kovalica



Alternatywny sposób zakończenia rozgrywki



Wysoka jakość wydania

Minusy:



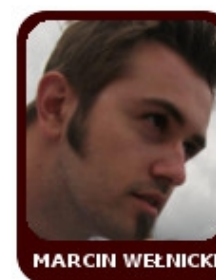
Humor poniżej standardu serii

Liczba graczy: 3-6 Wiek: 10+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 84,90zł

BRAVEHEART! ...CZYLI JAK PRZEGRY- WAĆ Z PODNIESIONYM CZOŁEM



MARCIN WEŁNICKI

To nie jest artykuł z cyklu: liczy się zabawa, nie zwycięstwo. Niedługo przekroczę męski wiek dojrzałości – ten prawdziwy (podpowiedź: nie chodzi o osiemnastkę) – a nadal, przegrywając, czuję w sercu straszliwą, rozdzierającą pustkę. Najgorzej, jeśli nie mogę zwalić przegranej na grę (losowość!) lub współgraczy (sprzymierzyli się przeciwko mnie!)... Jak jednak wspominałem, tym razem nie o tym (nie bójcie się, felieton „Jak przegrywać. Czyli o taktyce spalanej ziemi” z pewnością kiedyś się ukaze). Nie, chciałbym porozmawiać o przegranych w grze zwanej „projektant gier”.

To przecież też jest gra, prawda? Znajomi ze studiów nadal nie wierzą, że można na tym zarabiać lub – sic! – z tego żyć. Kiedy pytają, czym się zajmuję, a ja wspominam o projektowaniu gier planszowych, robią wielkie oczy, uśmiechają się zna-

cząco i mówią: „No tak, to takie hobby, ale czym się ZAJMUJESZ?” Ludziom, którzy znajdują się w mojej pozycji, radzę odpowiadać tajemniczo: „tym i owym” albo „i tak byś nie uwierzył/a”. Niech zgadują.

Niemniej jednak takie pytania wymuszają w końcu autorefleksję. Projektowanie gier to zajęcie dość specyficzne: teoretycznie pracuje się same-mu, praktycznie zaś obraca się w kilku kręgach współpracowników, często posiadających zupełnie sprzeczne priorytety. Autor ma jakąś wizję, lecz często nic ponadto – obiecujący trop prowadzący donikąd. Testerzy też ludzie, ciągną projekt w swoją stronę. Artysta-grafik również miewa wizję - często nie z tego świata. Dział marketingu chce czegoś lotnego i *trendy*, a pion wydawniczy ma własny harmonogram i strategię długofalową, której twoja gra jest tylko jednym elementem składowym.

W związku z powyższym muszę ze smutkiem przyznać, że projektant zazwyczaj przegrywa. Z firmą, która nie zajmuje się „tego typu” grami („Fajne, fajne, ale to nie nasz profil”). Z wydawcą, który ma plan wydawniczy wypełniony na półtora roku naprzód („Sam pan rozumie, musimy mieć na święta dwie gry rodzinne, jedną *party*, no i jakieś rozszerzenie do klasyka”). Z działem marketingu, który nie ma pojęcia, jak sprzedać ten pomysł („Słowiańskie statki powietrzne walczące ze smokami są ekstra, ale czy to dobry temat na eurogrę?”). Z grafikiem, który zawala terminy

(„Miałem wernisaż”). Z testerami, którzy nie mają dostatecznie dużo czasu, żeby gruntownie przetestować skomplikowaną mechanicznie grę („Gra wykorzystuje 7 surowców, 3 waluty i asymetryczne frakcje?!”). I przede wszystkim: z samym sobą („Jak mi się śniło, to było takie zajebiste...”). Czasem projekt gry wymaga wiele pracy, zanim przejdzie od konceptu do prototypu, choć jeszcze częściej nic się z nim nie da zrobić. Był tylko marzeniem lub senną marą, intrygującym pomysłem, który nigdy nie stanie się czymś więcej. Niewykorzystany potencjał okazał się iluzją a ty, projektancie, właśnie straciłeś weekend/tydzień/miesiąc.

Chciałbym Was pokrzepić, że na wymienione wyżej bolączki są sposoby. Są. Na przykład waleriana. Albo deprim. Możecie też zainwestować w systematykę pracy oraz dobre i częste kontakty z grafikiem i wydawcą. Niestety, czasem nic się nie da poradzić, pewnych zewnętrznych problemów – lub samego siebie – nie sposób przeskoczyć.

Kluczem do radzenia sobie z taką przegraną jest się z nią pogodzić. I grać dalej: pragmatycznie odradzam trzymania wszystkich jajek w jednym koszyku. Kariera nie kończy się na jednym projekcie; jeden projekt nie uczyni cię bogatym, przyszły projektancie. Może marzył ci się sukces, może po podpisaniu pierwszej umowy wydawało ci się, że chwyciłeś się rąbka nieba – dobrze ci radzę, szybko się otrząśnij i działaj. Pracuj. Na leniuchowanie może sobie pozwolić Klaus Teuber, nie Ty.

Nie stać cię na skupianie się na jednym projekcie. Oczywiście nie zaniedbuj go, lecz nie stawiaj wszystkiego na tę jedną kartę, gdyż łatwo możesz się przejechać (zaczynam się powtarzać, prawda? To pewnie ten zbliżający się wielkimi krokami wiek dojrzałości...). Nie twórz jednej gry, twórz kilka. Załóż, że na każde cztery pomysły jeden przejdzie do fazy prototypowania, a z czterech prototypów tylko jeden będzie się nadawał do pokazania tzw. ludziom (czyli komuś innemu niż mama, dziewczyna bądź kumple znad planszy). Nie wysyłaj dziesięciu prototypów do tego samego wydawcy – choćby wszystkie były dobre, i tak nie wyda ich od razu, a w razie obsuwy opóźnią się wszystkie twoje gry. Pomyśl o profilach wydawniczych i dostosuj do nich swoje działania. Nie bój się próbować nawiązywać współpracy za granicą – gry planszowe to jedna z tych nielicznych branż rozrywkowych, w których doskonała znajomość języka nie jest warunkiem koniecznym.

I na miłość Boga, nie poddawaj się, kiedy coś ci nie wyjdzie, kiedy ktoś odrzuci Twój projekt lub gdy z dowolnej przyczyny terminy się obsuną. Nie przejmuj się „straconym czasem” i pracuj dalej. Czas i tak płynie.

FREEDOM!



HEROCLIX SUPERBOHA- TEROWIE „NA KLIKI”



Czy Lobo mógłby jednak pokonać Supermana? Czy Złowieszcza Szóstka miałaby szanse z Mścicielami? Kto wyszedłby zwycięsko ze starcia Batman kontra Blade? Pytania na pozór trudne, lecz dzięki HeroClix można znaleźć na nie odpowiedź. A przy okazji dobrze się bawić.

HeroClix to system stosunkowo nieznany w Polsce. Kiedyś był obecny w sklepach, lecz znikł, czy to z winy dystrybutora, średniego zainteresowania czy modelu sprzedaży. Pomimo zawirowań z sytuacją prawną wydawcy, firmy WizKids, gra nadal się rozwija i jest obecna na rynku ponad dziesięć lat. Wraz z popularnością kina superbohaterów nabrała nowej mocy i powróciła, lepsza, niż kiedykolwiek poprzednio.

Cóż to za dziwny stwór?

HeroClix w swym trzonie jest grą figurową z kategorii *skirmish*, opowiadającą o starciach superbohaterów. W jej ramach dysponujemy zarówno dobrymi i jak i złymi postaciami z uniwersów **Marvela** i **DC Comics**. Zasady regulujące grę, moce i zdolności są takie same dla obydwu „stajni”, dlatego też bez trudu będziemy mogli przeprowadzić starcie Kapitana Ameryki z Jokerem i Doctora Octopusa z Batmanem. To jedna z zalet systemu, a o możliwościach *crossoverów* napiszę kilka słów za chwilę. Dość na razie stwierdzić, że wszystkie wyda-

ne do tej pory figurki z każdego zestawu bądź dodatku, są ze sobą kompatybilne. Nie ma mowy o tym, że nagle nasza kolekcja okaże się funta kłaków nie warta i trzeba ją będzie zbierać od nowa.



To ważne, ponieważ figurki, jakie będą tworzyły naszą drużynę, kupujemy z reguły losowo w *boosterach*. Rzecz jasna istnieją zestawy startowe, gdzie znajdziemy już przygotowane drużyny, mapy, instrukcję, żetony i karty, lecz rozbudowa naszych sił polega na kolekcjonowaniu figurek,

które znajdują się w zamkniętych pudełkach o losowej zawartości. Podobnie jak w kolekcjonerskich grach karcianych, także i w **HeroClix** mamy do czynienia z różną częstotliwością występowania figurek, a z reguły im rzadszy model, tym lepszy. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby wymieniać się figurkami, jednak niekiedy upolowanie tej konkretnej stanowi wyzwanie i trzeba czekać na łut szczęścia.



Figurki, podstawki i klikanie

Figurki do **HeroClix** są dość szczególne, ponieważ praktycznie wszystkie informacje o modelu ukryte są w jego podstawce. Przez wyciętą w niej szczelinę widzimy wartości współczynników oraz moce, jakich nasz bohater (lub łotr) może w danej chwili użyć. Każda odniesiona rana oznacza jeden „klik”, czyli przesunięcie ruchomej części podstawki o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W miarę postępów rozgrywki współczynniki i moce postaci będą się zmieniały, co może okazać się zaskakujące, nie zawsze na gorzej. Odniesione obrażenia nie zawsze oznaczają pochyłą drogę w dół, niekiedy w przypływie wściekłości czy desperacji nasz super-bohater może wykrzesać z siebie niespodziewane siły. W sumie, próbowalibyście okładać Hulka po twarzy?

Współczynniki (ruch, atak, obrona i zadawane obrażenia) bardzo często będą wydrukowane na tle jakiegoś koloru. Oznacza on moc, jaką dysponuje postać. Z początku przydatna będzie ściągawka (dołączana do zestawu podstawowego), choć bardzo szybko można opanować, co oznacza dany kolor w połączeniu z określonym współczynnikiem. Kombinacji jest wiele, zmieniają się nawet w przypadku pojedynczego bohatera, dlatego trzeba główkować i mieć dobrą pamięć.

Za **HeroClix** ciągnęła się fama „gumoludków” Niestety, była w pełni zasłużona, jako że dawne wzory figurek były nie do końca udane. Powiedzmy to szczerze,

wzory produkowane przez Corvus Belli czy Games Workshop to zupełnie inna liga, co więcej, figurki do **HeroClix** są od razu pomalowane. Niemniej w ciągu ostatnich kilku lat jakość wykonania modeli znacznie się poprawiła. Widzę to chociażby po dwóch modelach Hobgoblina, które stoją obok mnie. Ten starszy jest kiepski, ten drugi – świetny. Figurki z nowszych edycji są ładnie wyrzeźbione, mają sporo detali i dobre malowanie. Fakt, żyłka *wargamera* i modelarza się we mnie odzywa i pociągnąłbym je pędzelkiem, lecz tylko po to, aby uwypuklić ciekawe szczegóły, a nie żeby doprowadzić modele do stanu, w którym można je pokazać ludziom.

Rzecz, która mnie urzekła, to wykorzystanie elementów przeźroczystych, przejrzystych i barwionych. Ja mam problemy z uzyskaniem efektu płomieni na figurce, a rzeźbiarze figurek do **HeroClix** wprawnie wykorzystują różnokolorowy i przejrzysty materiał. Ba, kilka figurek (zazwyczaj tych niewidzialnych) było całkowicie wykonanych w ten sposób. Druga rzecz, na którą warto zwrócić uwagę, to dynamiczne pozy i elementy makiety. Spider-Man przylgnął do muru, z glide-ra Green Goblina wydobywają się kłęby rozwiewającego się dymu, a z wizjera Cyclopsa biją promienie czerwonego, półprzeźroczystego promienia.

Skirmish czy planszówka?

Trudno mi dokładnie zaklasyfikować **HeroClix**. Z jednej strony mam *skirmish*: kilka modeli i szybka rozgrywka trwająca od 45 minut do półtorej godziny (zakładając niespecjalnie rozbudowane drużyny). Z drugiej strony nie gramy na makiecie, a na planszy. Tak, w zestawach startowych znajdziemy mapy, wydrukowane w formie plakatu. Po jego rozłożeniu dostajemy teren gry: rzut z góry i siatkę kwadratowych pól przedstawiających jakieś miejsce, z reguły dobrze znane wielbiicielom komiksów. *Sanctum Sanctorum*, dzwonnica, na której Spider-Man pozbył się symbionta, za-

ułek, w którym zginęli rodzice Batmana, szkoła mutantów Xaviera i forteca Ligi Sprawiedliwości to miejsca, które zapisały się znaczącymi zgłoskami w historii uniwersów **DC** i **Marvela**. Teraz możemy je odwiedzić i zmienić bieg wydarzeń lub napisać go na nowo. Wbrew pozorom plansze odgrywają bardzo ważną rolę. Rodzajów terenu jest sporo, a ich sprytnie wykorzystanie może przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść. Ich obecność nadaje wymiar taktyczny rozgrywce, którego brakuje w przypadku innych bitewniaków.

Zasady

Najmocniejszą stroną **HeroClix** są reguły. W przypadku innych gier często bywa tak, że kolejne edycje całkowicie przebudowują zasady. W przypadku **HeroClix** mamy do czynienia z ewolucją i dopieszczaniem detali. Reguły napisano z aptekarską dokładnością, tak, aby nie trzeba było się głowić „co autor ma na myśli” ani interpretować ich w ogniu walki. Słownictwo jest dokładne, a opisy mocy prowadzą gracza za rękę, dzięki czemu można uniknąć kłótni przy stole. Czytając reguły, odniosłem wrażenie, że były mocno testowane oraz że piszący je autorzy mieli spore doświadczenie. Jeśli miałbym porównać zasady do innych systemów bitewnych, to mógłbym sobie tylko życzyć, aby ich autorzy zgłosili się po lekcję do twórców **HeroClix**. Nie trzeba opasłych ksiąg, aby zaprojektować zasady opisujące multum możliwości i dające szerokie pole do opisu, a przy tym klarowne i zrozumiałe.

Wspomniałem już, że reguły **HeroClix** pozwalają na odtworzenie batalii superbohaterów z uniwersów **Marvela** i **DC**. Można się pokusić (bez zbędnego trudu) o *crossover* pomiędzy nimi, co pozwoli nam sprawdzić, kto jest lepszy: Liga Sprawiedliwych czy Mściciele? Jednak to nie koniec zabawy.



WizKids nie zasypia gruszek w popiele i rozszerza system. Obecnie na zasadach **HeroClix** można zagrać w gry **Lord of the Rings**, **Star Trek** oraz w kosmiczny bitewniak z tego ostatniego uniwersum. Dostępne już są figurki związane z grą **BioShock Infinity**, niedługo też pojawią się modele z filmu **Pacific Rim**. Zapowiedziano figurki na licencji **Miasteczka Halloween**, różne wcielenia Eddiego, znanego z okładek albumów Iron Maiden, a także... Hello Kitty. Gdybyście chcieli wystawić assasynów z **Assasin's Creed** przeciwko Upiorom Pierścienia, nic nie stoi na przeszkodzie. Wystarczy popuścić wodze wyobraźni i zebrać odpowiednie modele.

No dobrze, ale czy to zabawa dla mnie?

HeroClix to niecodzienny stwór, z jednej strony *skirmish*, z drugiej cechuje się elementami gry planszowej. To niby gra bitewna, a opiera się na modelu kolekcjonerskim. No i te fabrycznie malowane figurki.

Swego czasu na jakimś warszawskim konwencie grałem drużyną Predatorów przeciwko żołnierzom z Halo (były to modele z **HorrorClix** i **Ha-loClix**, lecz ich dostosowanie do siebie było banalnie proste). Potyczce przyglądał się jeden z uczestników turnieju **LotR**, który w pewnym momencie rzucił dość pogardliwie: „Gra dla małych

dzieci”. Spytałem go, dlaczego tak sądzi i odparł, że chodzi mu fabrycznie malowane ludziki oraz tematykę. Nie wiem, co jest bardziej dorosłego we **Władcy Pierścieni**, lecz trafił do **HeroClix**a, więc gra awansowała w rankingu dojrzałości. „Jeśli chodzi o fabryczne malowanie”, odparłem, „jest zupełnie odwrotnie. Dorosły i zatrudniony człowiek ma czas albo na siedzenie z pędzelkiem w ręku, albo na granie”.

HeroClix to gra głównie dla wielbicieli komiksów, a przy tym takich, którzy mają niewiele czasu. Przygotowanie partii nie zajmie więcej niż piętnaście minut, a sama rozgrywka około godziny. Po rozpakowaniu pudełka od razu możemy się bawić. Otrzymujemy grę *instant* choć jeśli ktoś chce, może przemalować figurki. Ogromną zaletą jest kompatybilność wszystkich elementów, możliwość mieszania konwencji, zestawów i uniwersów oraz to, że stare figurki bez żadnych minusów mogą toczyć boje z nowymi modelami. Zasady są klarowne, łatwe do nauczenia się, lecz wymagające do opanowania. Gra bywa nieprzewidywalna, a to dzięki temu, że nie zawsze wraz z obrażeniami nasz bohater słabnie. Niekiedy może wyciągnąć z rękawa nielicznego asa. Jeśli nie zrazi was kupowanie *boosterów* i lubicie superbohaterów, to polecam zainteresować się grą, ponieważ mile was zaskoczy.

Czy to ptak? Czy samolot? Nie! To...

Konsultacja merytoryczna i wsparcie moralne: Marcin „Gabrys” Dąbrowski

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #3

GRY WIELOOSO- BOWE

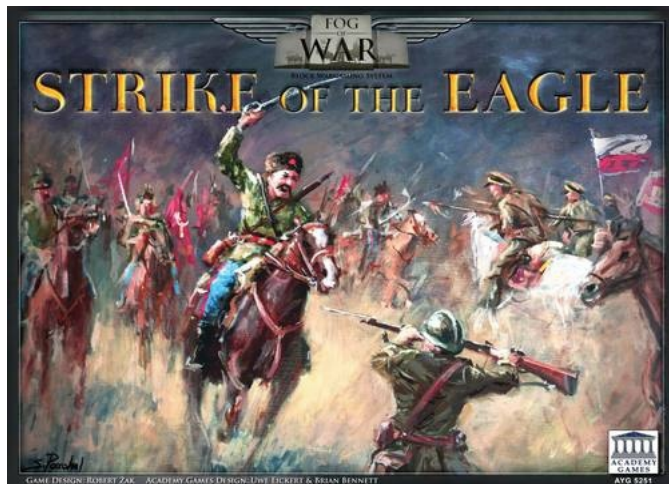


Coraz częściej, zwłaszcza w większych miastach, gracze spotykają się nad planszą w szerszym gronie. W takiej większej grupie chcą też wspólnie w coś zagrać, bez dzielenia się na pary i grania tylko z jednym przeciwnikiem. Umożliwiają to gry wie-

loosobowe, które uznać można za osobną gałąź gier. Grając w nie, na ogół kierujemy całymi państwami bądź innymi potęgami politycznymi.

Gry wieloosobowe, podobnie jak inne gatunki gier, mają swoje wady i zalety. Zaczniemy jednak od tego, co dokładnie rozumiemy jako grę wieloosobową. Często spotykamy tytuły przeznaczone dla dwóch graczy, w które można zagrać w kilka osób, odpowiednio dzieląc się siłami. Tak bywa w przypadku wielu wojennych gier heksowych.

Każda ze stron dysponuje zwykle jednostkami, które gracze dzielą na takiej zasadzie, że jeden bierze prawe skrzydło, drugi lewe itd. Dobrym przykładem może być tu gra **Orzeł i Gwiazda** (wyd. Leonardo) w wariancie kampanijnym, która nie jest heksówką, lecz posiada pod tym względem analogiczny mechanizm. Można w nią grać we dwóch graczy – w przypadku mniejszych scenariuszy jest to najczęściej jedyna opcja. Można z podziałem na dwa fronty (północny i południowy). Są też gry dwuosobowe, gdzie tryb wieloosobowy jest osobną, dodatkową opcją. Tak jest np. w recenzowanej niedawno na łamach **Rebel Times** grze **Napoleon's Triumph** (wyd. Simmons Games).

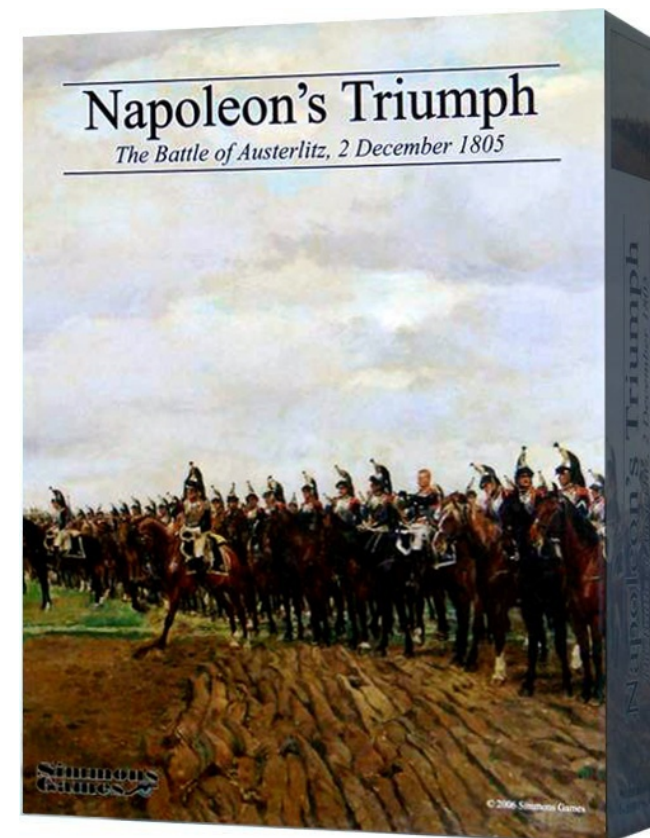


Wspomniane wcześniej gry nie są jednak wieloosobówkami we właściwym tego słowa znacze-

niu. Są to zasadniczo gry dwuosobowe, gdzie mamy dwie strony konfliktu, tyle że jedną z nich (bądź obojga) kieruje więcej niż jeden gracz. W grach wieloosobowych każdy gracz jest stroną konfliktu, odrębną od innych (choć i tutaj są gry, gdzie mamy dwie strony, lecz których zasadnicza mechanika opracowana jest raczej na większą liczbę graczy, np. **Wellington** i **Kutuzov** wyd. GMT Games, w które najlepiej gra się w cztery osoby). Stron musi być w sumie więcej niż 2. Duża grupa tego typu gier o tematyce historycznej w większości stosuje dziś szereg podobnych rozwiązań. Stąd nieraz po zapoznaniu się z jednym tytułem można łatwo zasiać do innego. Po prostu pewne ogólne pomysły, przewijające się w zasadach, powtarzają się.

Co to są za rozwiązania? Po pierwsze, najbardziej charakterystyczny dla większości wieloosobówek mechanizm *card driven*. Mówi się o *card driven games*, czyli grach sterowanych lub napędzanych kartami. Na czym to sterowanie (napędzanie) polega? Otóż do każdej gry dołączone są karty. Najczęściej zawierają one wydarzenia historyczne i jednocześnie punkty operacyjne (bądź jakkolwiek inaczej je nazwiemy). Podczas każdej tury gracz zagrywa jedną kartę (niekiedy bywa, że może zagrać ich więcej) i uruchamia jakieś wydarzenie historyczne lub wykorzystuje punkty operacyjne, które zawiera karta, i wykonuje za nie określone, standardowe czynności (np. ruchy, budowanie nowych jednostek itd.). Co do zasady występuje alternatywa: albo zagrywa się kartę na punkty, albo jako wydarzenie. To najczęstszy wariant, choć spotkać można i inne rozwiązania.

Drugą cechą dominującego gatunku wieloosobówek, już trochę mniej powszechną, jest oparcie się na planszach *point-to-point*, czyli „od punktu do punktu”, albo „połączonych punktów” – jak to bywa tłumaczone. Chodzi o to, że każda plansza zawiera pola połączone liniami. Jednostki poruszają się między polami wzdłuż tych linii. Na ogół ruch musi się zakończyć na polu, nie można zostać na linii między polami. Czasami znaczenie ma rodzaj linii, jaka łączy pola, np. jeśli między polami były góry, to koszt ruchu wzrasta. W niektórych grach, np. w **The Napoleonic Wars** (wyd.



GMT Games) rodzaj linii łączącej pola wpływa na modyfikator obrońcy podczas walki. Ma to miejsce, gdy atakujący, wchodząc na dane pole, porusza się przez np. góry czy bagna. Jednak w grach tego typu na ogół koszt poruszania się między polami jest taki sam.



Obok wieloosobowych gier *card driven* spotkać można również tytuły oparte na innych mechanizmach, nieużywające kart. Właściwie, wspomniany mechanizm planszówkowo-karciany, choć znany dawniej, szerzej spopularyzowany został w ostatnich latach głównie przez firmę GMT Games. Spośród innych ciekawych tytułów wielo-

osobowych wyróżniłbym **Britannię** (wyd. Fantasy Flight Games) i opartą na podobnym mechanizmie i założeniach **Italię** (wyd. Myfair Games i Phalanx Games). Zaletą tych tytułów jest stosunkowa prostota, zatem mogą one być dobrą propozycją dla rozpoczynających przygodę z grami historycznymi. Gdy pierwszy raz zasiadałem do **Britanni**, byłem nieco zaskoczony, a zarazem zaintrygowany. Gra usiłuje bowiem przedstawić 1000 lat historii Brytanii, począwszy od rzymskiego podboju wyspy w I wieku do lądowania Wilhelma Zdobywcy w wieku XI. Podobną podróżą przez wczesnośredniowieczną historię, tym razem Włoch, jest **Italia**. Ciekawym rozwiązaniem, które spotkać można w **Britanni**, jest kierowanie przez gracza kilkoma różnymi plemionami, spośród których część występuje tylko na określonych etapach rozgrywki.

Poza mainstreamem w postaci gier *card driven* (żeby była jasność – mam na myśli wyłącznie gry historyczne) spotkać można także inne mechaniki, czasami zupełnie oryginalne. Grą tego typu jest niewątpliwie **Boże Igrzysko** – polska edycja gry Martina Wallace’a **God’s Playground**, wydana u nas przez Phalanx Games Polska. Jako że w 2011 roku w corocznym konkursie organizowanym przez portal Games Fanatic zyskała ona tytuł „Gry Roku”, sądzę, że szerzej przedstawiać jej nie trzeba. Kolejna oryginalna wieloosobówka, co prawda wykorzystująca karty, choć nie w ramach mechanizmu *card driven*, to **Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648** (wyd. Phalanx Games). Jeszcze inny tytuł niebędący grą *card driven*, a wart uwagi, to **The First World War** (wyd. Phalanx Games). W tych dwóch ostatnich przypadkach mam problem, podobnie jak z **Kutuzovem** i

Wellingtonem, gdyż gry te posiadają opcję dla dwóch graczy, lecz wariant wieloosobowy dużo wnosi i tytuły te bardzo dzięki niemu zyskują. Wszystkie wspomniane wyżej gry podaję jedynie jako przykłady. Trudno byłoby mi tu wyliczać i omawiać wszystkie produkcje. Jak zapewne zauważą co bardziej spostrzegawczy, pomijam gry karciane, które często bywają grami wieloosobowymi.

Wróćmy do ogólnych cech historycznych wieloosobówek, które odróżniają je od gier dwuosobowych i gier solo. Co przyciąga niektórych do tego typu gier? Poza wspomnianą na początku chęcią zagrania w większym gronie także wiążący się z tym aspekt dyplomatyczny rozgrywki. Negocjacje, zarówno prowadzone potajemnie, zakulisowo, jak i jawnie – to często smaczek tych gier. W sytuacji, gdy jeden z graczy osiąga przewagę, dyplomacja staje się nieodzowna. Ileż to razy knowania kładły kres potędze nawet najsilniejszych. Grając w gry wieloosobowe trzeba się z tym zjawiskiem pogodzić. Na ogół nie jesteśmy w stanie wygrać sami i musimy się liczyć z tym, co robią inni, gdyż jeśli przeciwnicy sprzymierzą się przeciwko nam, zwykle razem mają siły na tyle przeważające, że nie będziemy w stanie sobie poradzić.

Nie we wszystkich grach wieloosobowych aspekt dyplomatyczny występuje, a dodatkowo bywa on ograniczony układem sił, rozmieszczeniem wojsk (armii) na plan-szy, warunkami zwycięstwa wyznaczającymi określone cele do realizacji. I tak we wspomnianych już **Kutuzowie**, **Wellingtonie** bądź **The First World War** za dużo sobie nie ponegocjujemy, a już na pewno nie z graczami reprezentującymi przeciwny nam obóz. Z kolei w **The Napoleonic Wars** mamy pod tym względem trochę nietypową sytuację. Z jednej strony jest napoleońska Francja, najczęściej wraz ze sprzymierzoną z nią Hiszpanią (kontrolowaną przez gracza francuskiego) a z drugiej Koalicja i państwa neutralne, które niekiedy wchodzi w sojusz z Francją, dołączając do obozu imperialnego; zazwyczaj jednak usiłują się doga-

dać ze sobą przeciwko dominującemu mocarstwu, którym z założenia jest właśnie Francja.



Dyplomacja i aspekt negocjacyjny występują także i w grach euro, np. w **Grze o tron**. Czym zatem różnią się od nich gry historyczne? Najkrócej i najbanalniej można by odpowiedzieć: uwzględnieniem realiów historycznych. Niestety, jest to często coś, z czym gracze zasiadający do gier historycznych, a wcześniej grający w gry euro, mają pewien problem. Zwykle gry historyczne ograniczają możliwości dyplomatyczne i poprzez wyznaczanie różnych celów, za które uzyskujemy punkty zwycięstwa, ukierunkowują działania graczy. Stąd np. z pewnymi mocarstwami albo zupełnie nie możemy zawrzeć sojuszu czy nawet pokoju (ponieważ zabraniają tego przepisy)

albo bywa to zupełnie nieopłacalne. I tak np. w grze **Virgin Queen**, ukazującej Europę za czasów królowej brytyjskiej Elżbiety I, Anglia, po tym jak znajdzie się w stanie wojny z Hiszpanią, nie może z nią zawrzeć po-

koju. Kto choć trochę orientuje się w historii tej epoki, łatwo zrozumie, dlaczego. Z kolei w **The Napoleonic Wars** gracz kierujący Anglią, nawet gdyby bardzo tego chciał, nie może zawrzeć sojuszu z graczem kierującym Francją i obaj przez większość gry w zasadzie z automatu traktowani są jako wrogowie. Jeszcze inny przykład z tej samej gry: jeśli kilka państw jest w obozie koalicyjnym i nagle na pewnym etapie rozgrywki okaże się, że np. Rosja mocno prowadzi, to Austria i Anglia nie mogą umówić się, że wyrzucają Rosję z obozu koalicyjnego i rozpocząć przeciwko niej działań wojennych.

Występują też bardziej subtelne czynniki, nie tyle ograniczające, ile ukierunkowujące działania polityczne i dyplomatyczne graczy. O ile jest to oczywiste i dla każdego zrozumiałe w sytuacji, gdy z zasad wynika wprost, że pewnych czynności nie można wykonać, o tyle gry tego typu – zwłaszcza mam tu na myśli produkcje GMT Games w konwencji *card driven* – zwykle zawierają poza tym różne rozwiązania, które sprawiają, że choć pewne czynności można wykonać, to w praktyce osłabiają one pozycję gracza lub ułatwiają życie przeciwnikowi. Najczęściej pomaga tutaj pewna, choćby nawet niewielka, orientacja w realiach historycznych przedstawianego okresu. Piszę to głównie dlatego, że zdarza się, iż tacy zupełnie niezorientowani gracze wykonują podczas rozgrywki posunięcia, które z punktu widzenia czysto grywalnościowego niekiedy potrafią ją wręcz zepsuć (tzn. głównie zepsuć grę innym graczom). Grając,

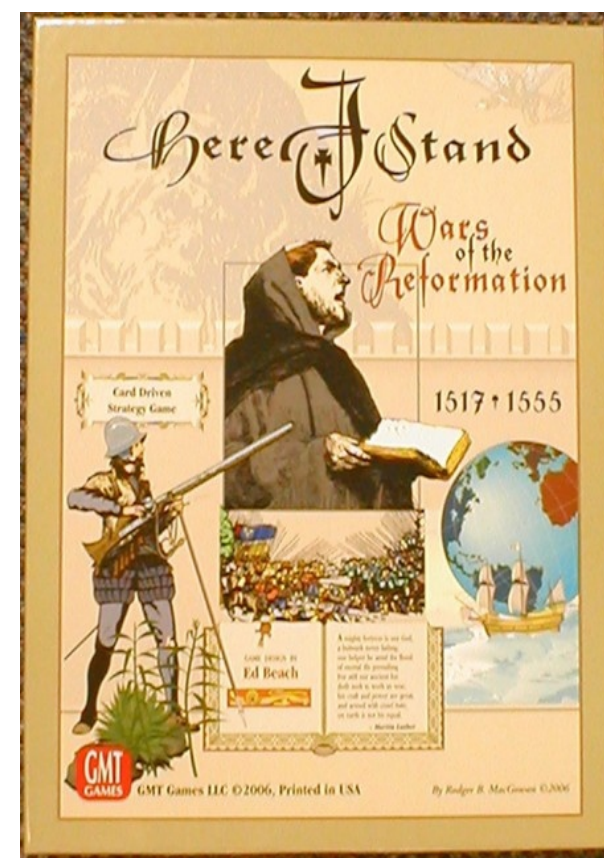
warto wczuć się trochę w klimat czasów, sytuację polityczną przedstawianą w grze – wtedy te tytuły nabierają rumieńców. Dokonując wyborów, gdy zawieramy sojusze bądź decydujemy się zaatakować określonego gracza kuw pomóc innemu, warto uwzględnić choć trochę tło historyczne.

Inna cecha wieloosobówek to fakt, że czas gry podzielony jest na więcej osób, bo każdy musi wykonać swój ruch i inne działania. Jeśli rozgrywka trwa np. 4 godziny i mamy 5 graczy, to średnio każdy z nich pogra sobie 1/5 tego czasu. W przypadku gry dwuosobowej każdy z graczy pogra sobie 1/2 tego czasu. Stąd w przypadku wieloosobówek pojawia się czasem po rozgrywce wrażenie, że „za dużo sobie nie pograłem”. Ponownie wiele zależy tu od partnerów i sprawnego prowadzenia gry: szybkości zagrywania kart, wykonywania ruchów, czasu trwania negocjacji dyplomatycznych. Szykując się do rozgrywki warto o to zadbać, zwłaszcza w przypadku nowych osób, które pod wpływem przeciągającej się rozgrywki mogą łatwo zacząć się nudzić. Krótszy czas gry przypadający na jednego gracza w pewnym sensie rekompensuje większe grono graczy i aspekt dyplomatyczny.

Zwycięstwo w grze wieloosobowej, jak już wspominałem, często, choć nie zawsze, zależy w pewnym stopniu od działań dyplomatycznych. Zasiadając do takiej gry trzeba się pogodzić z tym, że nie wszystko zależy od nas. Stąd wieloosobówki zwykle nie są dobrymi tytułami dla osób nastawionych na wygrywanie i polegających w dążeniu do celu wyłącznie na swoich siłach. Ograniczenia historyczne sfery dyplomatycznej często sprawiają, że sytuacja, gdy dwóch bądź większa ilość graczy uweźmie się na jednego przeciwnika, są ograniczone, choć zawsze tego typu zjawiska mogą wystąpić. Zupełnie naturalne jest przysłowiowe bicie lidera, zwłaszcza gdy rozgrywka zbliża się do finału i zaraz będą liczone punkty zwycięstwa. Stąd osobiście, grając w wieloosobówki, aspekt wygrywania traktuję jako drugorzędny (na pewno bardziej schodzi na dalszy plan niż w przypadku gier dwuosobowych). Gracze, którzy gry traktują jako pewien sprawdzian swoich umiejętności, także raczej nie znajdą tu tego, czego szukają.

Jeśli chodzi o warunki zwycięstwa, wieloosobówki można podzielić na takie, gdzie każdy gracz może oddziaływać na każdego oraz takie, gdzie to oddziaływanie jest ograniczone – nawet bardzo. Wydaje się, że gry pierwszego typu przeważają. Jako przykłady wskazać można np. **The Napoleonic Wars** oraz **Successors**. Grą drugiego typu będzie np. **Here I Stand** (przedstawia czasy Reformacji), która rozgrywana jest na kilku płaszczyznach: militarnej, religijnej, politycznej. I tak na płaszczyźnie religijnej działają dwaj główni oponenti: Papiestwo i Protestanci, obok których coś do powiedzenia ma też Anglia. Pozostałe trzy potęgi (Habsburgowie, Francja, Turcja) mają tu niewielki wpływ. Może się więc zdarzyć, że Papiestwo bądź Protestanci zwyciężą całą grę dzięki sukcesom w „swojej kategorii”. Tym samym pozostali gracze mogą przegrać, chociaż na swoich płaszczyznach rozgrywki osiągnęli sukcesy. To dodatkowa okoliczność, na którą warto zwrócić

uwagę graczom walczącym w wieloosobówkach o zwycięstwo. Decydujące jest występowanie jednej bądź kilku płaszczyzn rozgrywki. Wspomnę jeszcze, że w swego rodzaju następczyni **Here I Stand** – grze **Virgin Queen**, także występuje kilka płaszczyzn rozgrywki, lecz prawie wszystkie mocarstwa mają na każdej z nich coś do powiedzenia (jedne więcej, inne mniej) i bardziej się one zajądają.



Konsekwencją tego, co pisałem o czasie gry przypadającym na gracza, jest dążenie do uproszczenia procedur. Graczy mamy wielu, każdy co turę (etap) musi wykonać określone, wielokrotnie powtarzające się czynności. W związku z tym musi dać się je sprawnie przeprowadzać. Stąd, wbrew pozorom, gry wieloosobowe nie są na ogół grami skomplikowanymi – choć, zwłaszcza w przypadku gier GMT Games, często posiadają obszerne instrukcje. Bywa, że zasad jest sporo, lecz w praktyce całość działa dużo prościej niż by się mogło wydawać. Wiele z tych gier nadaje się też do wytłumaczenia przed rozgrywką, na tyle, że nowy gracz jest w stanie w nie zagrać. Zdarzało mi się tak tłumaczyć niełatwe do ogarnięcia **The Napoleonic Wars**, a moja pierwsza partia w **Here I Stand** miała miejsce wyłącznie po ustnym wytłumaczeniu mi zasad i nie czułem się szczególnie zagubiony. Ostatnio, dwa miesiące temu, obserwowałem na konwencji Grenadier tłumaczenie **Sukcesorów Aleksandra Wielkiego** (w wersji angielskiej **Successors**) zupełnie nowym osobom.

Tym, co może pomóc „wejść” w gry tego typu (a przynajmniej niektóre), jest też osłabienie bezpośredniej konfrontacji między nowym graczem a jego przeciwnikiem bądź przeciwnikami. Dlaczego? Ponieważ w grze wieloosobowej mamy wiele stron i wielu graczy. Każdy z nich ma odrębne interesy. Nie jest tak, że nowy gracz jest jedynym przeciwnikiem drugiego gracza i poza nimi nie ma nikogo – jak w grach dwuosobowych. Tutaj często bywa, że nowy gracz ma sojusznika, który

będzie mu życzliwie podpowiadał, co robić. Często w wieloosobówkach występują też podmioty łatwiejsze i trudniejsze w kierowaniu, np. w grze **Here I Stand i Virgin Queen** mocarstwem „dla początkujących” bywa zwykle Turcja. W tej pierwszej grze dość łatwi w prowadzeniu są także Protestanci.

Na koniec o niewątpliwym minusie wieloosobówek, co do którego chyba wszyscy się zgadzają – często trudno zebrać odpowiednią ekipę, a w przeciwieństwie do gry dwuosobowej, gdzie wystarcza nam jeden przeciwnik, tutaj musimy znaleźć kilka osób, mających czas o tej samej porze i mogących się pojawić w umówionym miejscu. Z kolei na konwentach i różnego rodzaju imprezach, gdzie bywa więcej ludzi, zdarza się, że ciężko „dopasować” liczbę graczy do wymaganego zasadami gry składu – np. mamy siedem osób, a gra jest na dla sześciu. Możemy zagrać, lecz wtedy jedna osoba będzie się nudzić. Wiele gier tego typu ma jednak kilka opcji co do składu, np. dla 3, 4 i 5 graczy i na takie polecam zwrócić uwagę, zwłaszcza jeśli macie problem ze znalezieniem współgraczy.

Od czego zacząć? Gdybym miał wskazać jeden tytuł wieloosobowy, moim typem są **Sukcesorzy Aleksandra Wielkiego** lub jej angielską wersję zatytułowaną **Successors** – to ta sama gra, tyle że obecnie sprzedawani **Successors** to już 3. edycja, a wersja polska, którą w 2005 roku wydało wydawnictwo Gołębiowski (bywa nadal dostępna) to 2. edycja. Zalety: 1) stosunkowo proste zasady, 2) krótki czas rozgrywki (przy sprawnej grze i ograniu da się skończyć nawet w 3 godziny), 3) w sieci dostępne jest polskie tłumaczenie zasad i in-

nych elementów (np. kart), 4) ciekawy okres historyczny – gra przedstawia wojny diadochów, czyli następców Aleksandra Wielkiego, po jego śmierci. Wadę można wskazać tylko jedną: bitwy są trochę losowe, lecz historycznie w czasach starożytnych takie były, natomiast jest w zasadach rozwiązanie umożliwiające ich unikanie.



Zobacz także:

- **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #1 (RT #68)**
- **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #2 (RT #69)**
- **WPROWADZENIE DO GIER WOJENNYCH (RT #38)**

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

DESCENT: LEGOWISKO JASZCZURA

LE HAVRE

DARK MINIONS

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier



71
sierpień 2013



Ilustracja: Gry Descent: Wędrownik w Mroku - Legowisko Jaszczura - (C) Fantasy Flight Games


REBEL.PL
Centrum gier