



72

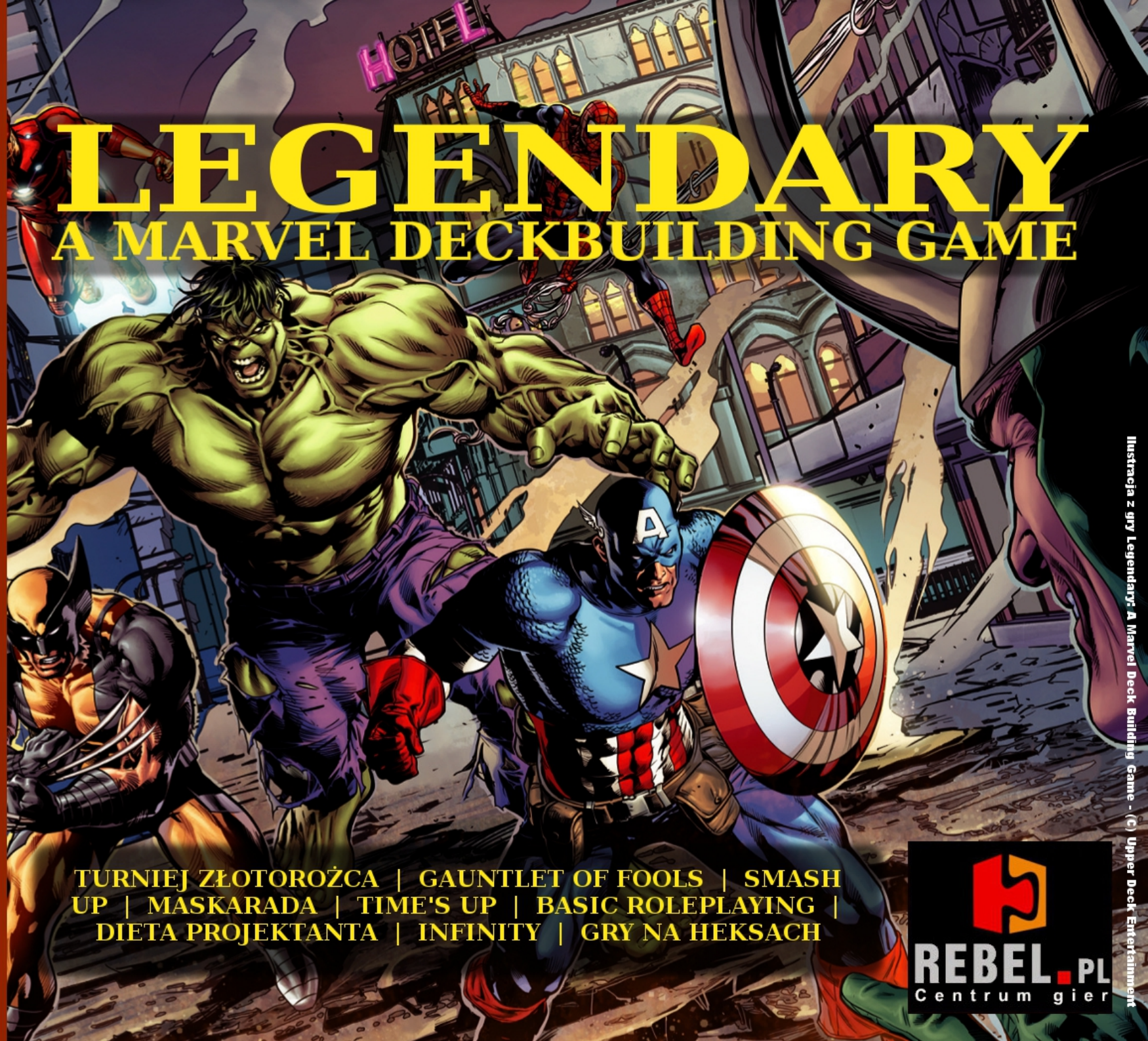
wrzesień 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

LEGENDARY

A MARVEL DECKBUILDING GAME



TURNIEJ ŻŁOTOROŻCA | GAUNTLET OF FOOLS | SMASH
UP | MASKARADA | TIME'S UP | BASIC ROLEPLAYING |
DIETA PROJEKTANTA | INFINITY | GRY NA HEKSACH


REBEL.PL
Centrum gier

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 Welnicki

Ryszard 'Raleen' Kita

Piotr 'Wierzba' Kraciuk

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Skład epub/mobi:

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



STING

To już sześć lat odkąd ukazał się pierwszy numer naszego magazynu. Niby szmat czasu, ale czuję się tak, jakby było to zaledwie wczoraj. Wraz z Ajflem nie spodziewaliśmy się, że uda nam się zrobić więcej niż pięć, może sześć numerów. Myśleliśmy bowiem, że inicjatywa ta raczej się nie przyjmie, nie znajdziemy ludzi, którzy chcieliby dla nas pisać, a czytelników będziemy mieli być może kilku, w najlepszym przypadku zaś kilkunastu. Jakie było zatem nasze zdziwienie, gdy nie tylko znaleźli się ludzie chętni do pisania tekstów, ale i ściągalność numeru była o wiele wyższa niż się tego początkowo spodziewaliśmy. O kilka setek wyższa. Okazało się, że na rynku istnieje zapotrzebowanie na tego typu pismo. Szczęśliwie udało nam się wkomponować w tę niszę i rozwijać się przez te wszystkie lata razem z nią.

Robiąc kolejne numery pisma, staramy się uważnie słuchać naszych czytelników. Pierwszą rzeczą, która nie przypadła wam zbyt do gustu był system ocen liczbowych. Postanowiliśmy więc go zastąpić systemem plusów i minusów. Drugą była orientacja numeru. Waszym zdaniem numer w poziomie byłby o wiele bardziej przyjazny w odbiorze. Tak też się stało. Trzecią ogromną prośbą było zrobienie wersji pisma dla urządzeń mobilnych. Zakasaliśmy więc rękawy i spełniliśmy wasze życzenie. Prawda jest bowiem taka, że robimy pismo wyłącznie dla Was, naszych czytelników. Bez Was nie byłoby Rebel Timesa – i mówię to zupełnie szczerze, bez owijania w bawełnę.

Dziękujemy Wam z całego serca, że nadal jesteście z nami i poświęcacie swój cenny czas, aby nas poczytać. Jesteście wielcy. Mam nadzieję, że jeszcze nie raz uda nam się zaskoczyć was czymś pozytywnym i niespodziewanym.

Do zobaczenia za miesiąc!

NR 72, WRZESIEŃ 2013

SPIS TREŚCI

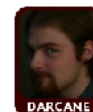
- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 9 **X-MEN I AVENGERS
W JEDNYM STALI
DECKU**
LEGENDARY: A MARVEL
DECKBUILDING GAME 
- 13 **TURNIEJ NICZYM
„WOJNA”**
TURNIEJ ZŁOTOROŻCA 
- 15 **PROCENTY
I POTWORY**
GAUNTLET OF FOOLS 
- 17 **ROBOTY ZOMBIE
KONTRA PIRACI
NINJA**
SMASH UP 

20 **KTO JEST KIM? TEGO
NIE WIE NIKT...**

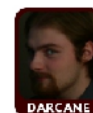
MASKARADA



22 **BRZYDKIE KACZĄTKO**
TIME'S UP



25 **ZBUDUJ SOBIE GRĘ**
BASIC ROLEPLAYING



28 **DIETA PROJEKTANTA**
RYŻ I MARZENIA



29 **SKIRMISH
PO HISZPAŃSKU**
INFINITY



32 **KĄCIK GIER HISTO-
RYCZNYCH #5**
GRY NA HEKSACH



Odkryj serię

NEUROSHIMA



gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

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

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI



PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

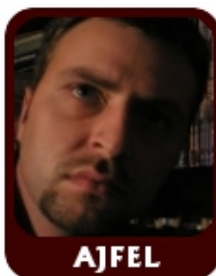
WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

1	(N)	ŚWIAT DYSKU - WIEDZMY
2	(N)	LIST MIŁOSNY
3	(+ 6)	WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA
4	(+ 3)	JUNGLE SPEED
5	(N)	ZOMBIAKI
6	(- 3)	KOLEJKA
7	(N)	STORY CUBES
8	(N)	NIGHTFALL
9	(+ 6)	SMALL WORLD
10	(- 5)	SABOTAŻYSTA
11	(- 1)	OSADNICY Z CATANU
12	(N)	LE HAVRE
13	(N)	BATTLESTAR GALACTICA: DAYBREAK
14	(N)	RACE FOR THE GALAXY
15	(- 14)	TALISMAN: MIASTO
16	(- 12)	GRA O TRON
17	(- 3)	ROBINSON CRUSOE
18	(N)	BATTLESTAR GALACTICA: PEGASUS
19	(N)	DZIEDZICTWO
20	(- 7)	DIXIT

AKTUALNOŚCI



Wrześniowe zestawienie bestsellerów zdominowane zostało przez nowości rodzimych i zagranicznych wydawców. Dawno nie mieliśmy tytułu nowych pozycji w miesięcznym zestawieniu najlepiej sprzedających się tytułów. Dwie pierwsze lokaty to oczekujący na premierę **Świat Dysku – Wiedzmy**

Martina Wallace'a, oraz wydana niedawno przez Barda mała imprezowa karcianka **List Miłosny**. Tuż za pierwszą dziesiątką mamy recenzowaną miesiąc temu **Le Havre**, wydaną po polsku nakładem Lacerty. Listę zamyka **Pegasus** – dodatek do **Battlestar Galactica** po polsku wydany przez Galaktę oraz **Dziedzictwo: Testament Diuka de Crecy**, czyli najnowsza gra z oferty wydawnictwa Portal. Z nowości zagranicznych mamy **Daybreak** od Fantasy Flight Games, czyli najnowsze rozszerzenie **Battlestar Galactica**.

NAJLEPSZA GRA WYDAWNICTWA REBEL

Wydawnictwo REBEL w trzyletnim okresie funkcjonowania wydało 44 gry. W gronie licznych atrakcji związanych z dziesięcioleciem sklepu REBEL.pl odbył się konkurs „Złoty Rebel”, mający na celu wyłonienie najlepszej, najbardziej cenionej przez nabywców gry wydawnictwa. W głosowaniu wzięło udział 2526 osób, najwięcej głosów otrzymała zaś planszówka **Wsiąść do Pociągu: Europa**. Listę nagrodzonych uczestników głosowania znajdziecie tutaj:

<http://www.rebel.pl/x.php/1,430/Wyniki-konkursu-Zloty-Rebel.html>



WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA

- MISTRZOSTWA POLSKI

Skoro już jesteśmy przy planszówce **Wsiąść do Pociągu: Europa**, to przypominamy, że trwają eliminacje do finału Mistrzostw Polski. Eliminacje odbywają się w całym kraju od czerwca do listopada. Każdy, kto chce spróbować swych sił, listę miejsc wraz z terminami rozgrywek (oraz inne szczegóły konkursu) znajdzie tutaj: <http://www.rebel.pl/mistrzostwa/index.php?wdp=jakwziacudzial> Główna nagroda w finale to 2000zł.

POLSKA EDYCJA SUMMONER WARS

O polskiej edycji świetnej gry karcianej **Summoner Wars** pisaliśmy już kilka miesięcy temu. Dwa zestawy startowe ukażą się dosłownie na dniach – na początku października. Na dodatkowe talie frakcji nie trzeba będzie długo czekać, premiera czterech z nich przewidziana jest bowiem na 30 października, zaś w listopadzie ukażą się dwie kolejne. Jeszcze przed końcem roku wydawca planuje rozszerzyć ofertę o drugie, alternatywne talie frakcji (niedawno wydane przez Plaid Hat

Games tzw. „Second Summoners”). Jeżeli wszystkie te plany uda się zrealizować, w polskiej edycji **Summoner Wars** do końca roku dostępne będą wszystkie frakcje z wyjątkiem sześciu z zestawu **Summoner Wars Master Set**. Wydanie tego ostatniego brane jest pod uwagę w dalszej kolejności. Za polską edycję **Summoner Wars** odpowiedzialne jest wydawnictwo Cube – Factory of Ideas.



WIKINGOWIE OD REBEL.pl

Wikingowie: Wojownicy Północy to najnowsza gra planszowa, która wzbogaci ofertę wydawnictwa REBEL.pl. Uczestnicy rozgrywki wcielą się w niej w Jarłów wikingów, którzy prowadzą bezpardonową walkę o władzę. Zwycięstwem cieszyć będzie się ten, kto jako pierwszy złupi okoliczne wsie i przywiezie z nich córki thanów do swojego portu. Rozgrzywka toczyć się będzie na barwnej planszy z użyciem efektownych figurek przedstawiających drakkary i morskiego potwora. Poprzez zagrywanie odpowiednich kart, uczestnicy



gry będą kompletować załogę swego okrętu, wyruszać w morze i rzucać rywalom kłody pod nogi. Ten, któremu dopisze szczęście i nie zabraknie sprytu oraz waleczności, na końcu rozgrywki wyprawi ucztę i zostanie Konungiem Północy. Gra trafi do sprzedaży już w listopadzie.

PANDEMIA OD LACERTY

W chwili, gdy czytacie ten numer powinna być już dostępna na sklepowych półkach **Pandemia** - najnowsza gra wydawnictwa Lacerta. Jest to pol-

ska edycja uznanej, świetnej gry kooperacyjnej, która opowiada o epidemii śmiertelnie groźnych chorób. Gracze przyjmują w niej rolę grupy specjalistów, mających na celu wynalezienie szczepionek zanim ludzkość zostanie unicestwiona. Każdy specjalista ma unikalne atuty, zaś kluczem do sukcesu grupy jest efektywna współpraca i rozważne planowanie pod presją czasu, szalejące epidemie rozprzestrzeniają się bowiem w zawrotnym tempie.



CO PIĘĆ TOTEMÓW TO NIE JEDEN

Ikona gier imprezowych, **Jungle Speed**, powraca w odmienionej i jeszcze bardziej zwariowanej formie. Nowa odsłona nosi tytuł **Jungle Speed Safari** i przeniesie nas do gorącej Afryki. Tym razem, zamiast prostych symboli na kartach, będziemy wypatrywać różnych gatunków zwierząt. Podobnie jak w pierwowzorze, kluczowe podczas zabawy będą spostrzegawczość i refleks. Inaczej jednak niż w oryginale, w **Safari** zamiast jednego totemu do złapania będzie ich aż pięć. O pomyłkę będzie więc jeszcze łatwiej, a co za tym idzie salwy śmiechu podczas gry z pewnością będą jeszcze częstsze i bardziej donośne! Tytuł ten trafił już do sprzedaży.





WIKINGOWIE

WOJOWNICY PÓŁNOCY

WALCZ O WŁADZĘ W KRAINIE FJORDÓW
I ZDOBADŹ KORONĘ KONUNGA.

JUŻ W PAŹDZIERNIKU!



 **REBEL.PL**
Wydawnictwo gier

Patronat medialny:

empik.com merlin.pl

 **POLTERGEIST**
POLTER.PL

LEGENDARY: A MARVEL DECKBUILD- ING GAME X-MEN I AVENGERS W JEDNYM STALI DECKU



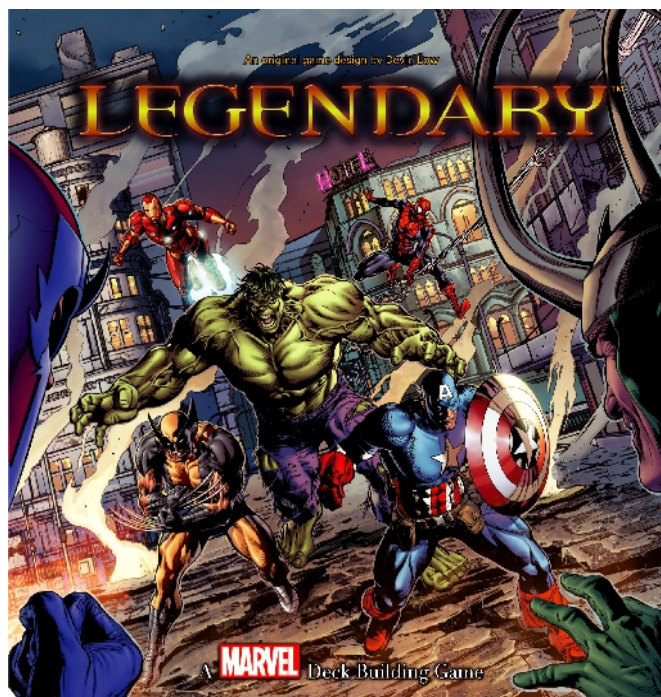
GAMBIT

Deck building tu, deck building tam. Superbohaterowie tu, superbohaterowie tam. Nic dziwnego, że znowu te dwie rzeczy na siebie wpadły i stworzyły grę, w której budujemy deck z superbohaterów i młócimy superzłoczyńców. A wszystko to

w świecie Marvela, czyli domu takich grup jak X-Men, Avengers i S.H.I.E.L.D..

Sporych rozmiarów pudełko kryje w sobie instrukcję, planszę(!) i 560 kart. Całość jest po prostu prześliczna, jeśli chodzi o ilustracje. Niestety, jakość kart nie jest zbyt zadowalająca, są strasznie

delikatne. Już po wyciągnięciu ich z fabrycznych folii zauważyłem, że niektóre mają ochotę się rozwarstwić, a na innych widać ślady uszkodzeń farby. Koszulki w przypadku tej gry konieczność. I choć to normalne, że do karcianek kupuje się koszulki, to jednak, gdy gra kosztuje 250 złotych, można by oczekiwać lepszej jakości kart.



Plansza służy głównie do uporządkowania pola gry, choć wprowadza też element fabularny. Oprócz zwykłych pól na karty i decki mamy tu S.H.I.E.L.D. HQ, w którym pojawiają się bohaterowie, a także podzielone na kilka obszarów miasto, w którym grasują złoczyńcy. Świetny pomysł, zwłaszcza że podział miasta niekiedy

jest używany podczas korzystania z mocy bohaterów oraz innych kart.

Zasada gry jest dość prosta. Grupa bohaterów, zarządzana przez graczy, musi stawić czoła arcyłotrowi (w grze jest on określany mianem *Masterminda* [nie, nie chodzi o Jasona Wyngarde'a – przyp. red.]) i zastępom jego pomagierów. Dodatkowo grają oni przeciwko scenariuszowi, który wprowadza do gry niezbyt przyjazne rzeczy oraz określa, kiedy wygrywa zło. Tak, też byłem na początku zdziwiony, lecz **Legendary** jest *deck buildingiem*, w którym gracze mogą przegrać z grą, stąd też tytuł ten bywa określany jako semi-kooperacyjny. Z jednej strony wszyscy starają się pokonać arcyłotra, zanim zostanie spełniony warunek scenariusza, lecz przy okazji każdy stara się zbierać punkty zwycięstwa, żeby być na końcu tym, który w przypadku zwycięstwa graczy „wygra najbardziej”.

Przystępując do gry, gracze losują bądź wybierają jeden z ośmiu scenariuszy. Następnie tak samo robią z jednym z czterech arcyłotrow. Do wyboru są Loki, Magneto, Dr Doom i Red Skull, czyli istna śmietanka towarzyska. Te dwie karty (scenariusz i arcyłotr) definiują część talii złoczyńców. W jej skład wchodzi karta złoczyńców (na przykład Brotherhood of Evil Mutants lub wrogowie Spider-Mana), karty pomocników (na przykład Sentinele lub Doomboty), a także niewinni przechodnie, karty ataku arcyłotra i karty aktywujące scenariusz.

Kiedy talia złoczyńców jest gotowa, można złożyć talię bohaterów. Do wyboru jest piętnastu herosów, między innymi Wolverine, Iron Man, Hulk, Captain America, Hawkeye i Gambit. W zasadzie każdy fan Marvela znajdzie tu coś dla siebie. Każdy bohater ma swoją czternastokartową talię. Niestety gracze nie dostają swojego własnego herosa. Wybrane decki (ich liczba zależy od liczby graczy i niekiedy także scenariusza) tasuje się razem i tworzy talię bohaterów. Następnie dorzuca się



jeszcze talię Marii Hill (agentka S.H.I.E.L.D.), rozdaje karty początkowe i można grać.

W **Legendary**, jak w każdym *deck buildingu*, gracz, zaczynając z kilkoma startowymi kartami, musi pozyskiwać nowe, lepsze karty, które pozwolą mu odnieść zwycięstwo. Tu jednak gracze stają przed pewnym wyborem. Jak wspomniałem wcześniej, przygotowywane są dwie talie: złoczyńców i bohaterów. Karty z tych talii są układane na planszy w dwóch rzędach. Karty z talii bohaterów, można kupić, aby wzmocnić swój *deck*. Natomiast karty złoczyńców należy pokonać, aby dorzucić je do swojego stosu zwycięstwa. Obie czynności, kupowanie bohaterów i pokonywanie złoczyńców, odbywają się w zasadzie tak samo. Bohaterowie są opisani trzema głównymi atrybutami: kosztem pozyskania, punktami rekrutacji/walki oraz specjalną zdolnością. Gracz zagrywa karty z ręki, używa specjalnych zdolności i sumuje punkty rekrutacji (oznaczone na karcie wielką gwiazdą) lub punkty walki (oznaczone śladami trzech pazurów). Za zebrane punkty rekrutacji można kupić dowolną liczbę superbohaterów z S.H.I.E.L.D. HQ, natomiast korzystając z zebranych punktów walki można pokonać dowolną liczbę złoczyńców, włączając w to samego arcyłotra. Proste i przyjemne.

O tym, że **Legendary** jest grą ciekawszą w odbiorze, niż inne *deck buildingi*, decyduje kilka spraw. Po pierwsze, wspomniane dwie linie kart, czyli herosi do rekrutacji i złoczyńcy do pokonania oraz podział na dwa rodzaje punktów dostarczanych przez karty. To zmusza do zastanowienia podczas budowy talii. Punkty zwycięstwa są przyznawane tylko za karty złoczyńców. Bo-

haterowie ich nie mają, jako że są tylko środkiem do wygranej. Dodatkowo złoczyńcy nie są włączani do *decku*, lecz trafiają na osobny stos z punktami zwycięstwa. Trzeba więc znaleźć złoty środek między rekrutacją i walką.

Po drugie, jest kwestia scenariusza. W **Legendary** nie zbieramy bezstresowo bohaterów do *decku*. Tu liczy się w wielu przypadkach czas, jako że musimy eliminować złoczyńców. Są scenariusze, w



których, jeśli zostawi się łotrom zbyt dużo „swobody”, przez co określona ich liczba ucieknie z miasta, gracze przegrywają. W wielu przypadkach może się okazać, że słowa „Spokojnie, mamy jeszcze czas” są początkiem końca. Złazszcza że w talii złoczyńców czyhają karty *Scheme Twist*, powodujące odpalenie dość nieprzyjemnych wydarzeń związanych z danym scenariuszem, które zwykle przybliżają graczy do przegranej.



Po trzecie, dochodzi tu mechanika związana ze zdolnościami nie tylko bohaterów, lecz także złoczyńców. Zdolności, które należy uruchomić po pokonaniu danego łotra lub w chwili, kiedy ucieknie on z miasta, również zmuszają do zastanowienia kogo i w jakiej kolejności zaatakować. Czasem pokonanie odpowiedniego bandziora da graczowi dodatkowe punkty rekrutacji, dzięki którym mógł w danej turze zatrudnić lepszego bohatera.

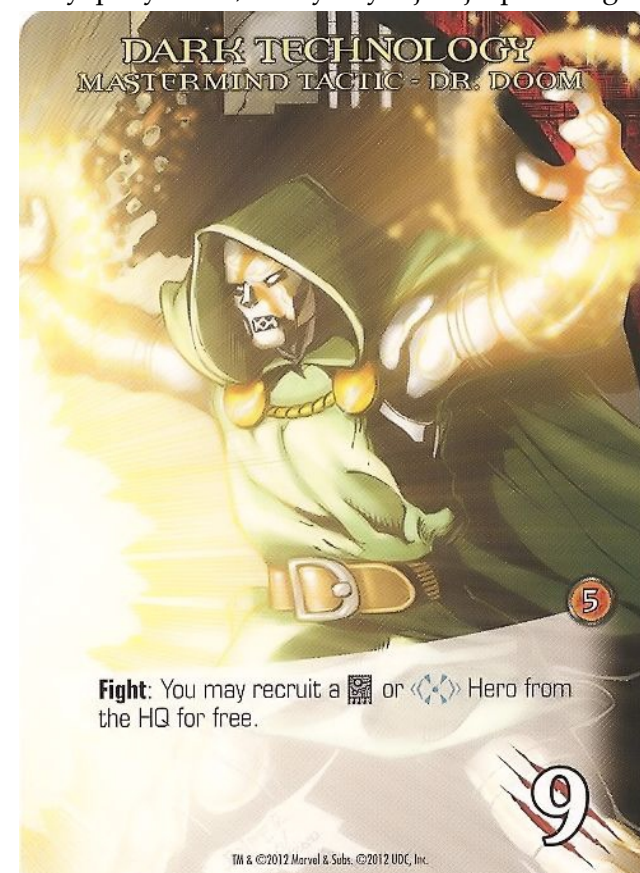
No i w końcu jest sprawa arcyłotra. Walczy się z nim na podobnych zasadach jak z innymi łotrami, zbierając odpowiednią liczbę punktów walki, jednak należy pokonać go czterokrotnie, zanim gracze wygrają rozgrywkę. Za każdym razem gracz dostaje jedną z czterech kart taktyki danego arcyłotra, która ma pewną zdolność do uruchomienia i daje punkty zwycięstwa. Na koniec można opcjonalnie pokonać arcyłotra po raz piąty, co często decyduje o wygranej jednego z graczy. Dodatkowo *Mastermind* ma swój specjalny atak, który wykonuje za każdym razem, kiedy z talii złoczyńców zostanie wylosowana karta *Master Strike*.

Gra zadziwiająco dobrze działa też w wersji „pasjansowej”, czyli na jednego gracza. Co prawda niektóre scenariusze są niegrywalne w takim układzie, lecz ogólnie rzecz biorąc, jest całkiem dobrze.

Co prawda jest kilka rzeczy, do których można się przyczepić. Jedną z nich jest wzmiankowana na wstępie jakość kart. Po drugiej cena. Rozumiem, że dostajemy 500 ślicznie ilustrowanych kart i planszę, jednak 250 złotych, to lekka przesada. Kolejna irytująca sprawa, to brak *randomizera* kart. Jeśli chcemy wylosować

poszczególne części składowe do talii złoczyńców i bohaterów, musimy posłużyć się kartami wyciągniętymi z tych „minidecków”. Jest to dość niewygodne. Można było wykorzystać do tego separator, choć osoba talia *randomizerów* byłaby jeszcze lepsza.

W pewnym momencie rozgrywki człowiek zaczyna też żałować, że nie można wcielić się tutaj w konkretnego bohatera. Zamiast tego jesteśmy tylko dyspozytorem, który wynajmuje poszczegól-



nych herosów i rzuca ich w bój. Oczywiście można sobie takie „wcielenie się” zasymulować i wynajmować jednego wybranego bohatera, to jednak nie jest to samo.



Ostatnim zarzutem jest powtarzająca się ilustracja na kartach bohaterów. Jak już pisałem, każdy bohater ma czternastokartową talię. W tej talii są cztery rodzaje kart. Jedna bardzo silna, trzy średnie i dwa razy po pięć słabych. Problem w tym, że wszystkie karty mają tę samą ilustrację. Różnią się tylko wyglądem ramki (słabe karty mają pełną ramkę, średnie częściową, a silne nie mają jej wcale). Myślę – a nawet jestem pewien – że spokojnie można było się wysilić i umieścić różne ilustracje na poszczególnych rodzajach kart. W sprzedaży jest już bowiem dodatek do **Legendary**, w którym tak właśnie zrobiono. Nie można było tak od razu?

Mógłbym jeszcze pomarudzić na temat wypraski, w

której są miejsca na karty, lecz uznaję, że to po prostu ja nie potrafię używać tych magicznych przestrzeni, gdzie ponoć można zmieścić bezstresowo karty. Składanie **Legendary** po rozegranej partii to dla mnie koszmar – zwykle po prostu wrzucam karty do środka, a dopiero później układam je w jakimś porządku.

Reasumując, mogę z czystym sumieniem napisać, że **Legendary: A Marvel Deck Building Game** to świetna zabawa w *deck building*. Wymaga nieco myślenia, kombinowania i szczęścia, lecz w odpowiednich proporcjach. Gra świetnie oddaje klimat komiksów i filmów o superbohaterach i ich walki ze swymi Nemezis. Do tego dzięki sporej liczbie kombinacji *Mastermind* + scenariusz + zestaw bohaterów + zestaw złoczyńców jest niesamowicie regrywalna. A masa zabawy, jaka towarzyszy rozgrywce, tylko zachęca do ponownego rozłożenia gry. Polecam wszystkim fanom *deck buildingu* i komiksów Marvela.



Plusy:

Bohaterowie Marvela

Jest Gambit

Klimat

Ciekawe mechaniki

Śliczne grafiki

Dobrze działa w wariancie solo

Minusy:

Cena

Słaba jakość kart

Powtarzające się grafiki bohaterów

Brak randomizera

Liczba graczy: 1-5

Wiek: 14+

Czas gry: ok.45 minut

Cena: 249,95zł

Zobacz także:

- **DOMINION (RT#18)**
- **THUNDERSTONE (RT #31)**
- **MARVEL HEROES (RT #05)**

TURNIEJ ZŁOTOROŻCA

TURNIEJ
NICZYM
„WOJNA”

Niejaki Roch Złotorożec jest dostojnym smokiem panującym nad pewną magiczną krainą, pełną niezwykłych mieszkańców. Tradycją tejże krainy jest organizowany cyklicznie turniej, który wspomniany smok prowadzi, a nierzadko także w nim uczestniczy. Odbývają się na owym turnieju serie pojedynków toczonych przez podzielonych na grupy śmiałków, gdzie każdy stara się wykorzystać swe atuty i słabe punkty rywali.

Gra karciana **Turniej Złotorożca** opowiada o tej niesamowitej rywalizacji, w której stają do walki drużyny niezwykłych istot, by swą postawą na arenie zdobyć sławę i uznanie. Każdy z uczestników rozgrywki kontroluje jedną drużynę, z której wystawia kolejnych śmiałków do pojedynków. Za pokonanych rywali otrzymuje

się punkty, których łączna liczba decyduje o tym, kto zostanie zwycięscą turnieju.

Grę otrzymujemy w solidnie wykonanym niewielkim pudełku (które mogłoby być dwukrotnie mniejsze, a i tak zmieściłoby zawartość zestawu, czyli talię sześćdziesięciu kart i krótką instrukcję).

Wykonanie **Turnieju Złotorożca** nie budzi zastrzeżeń: karty są trwałe, kolorowe i sympatycznie zilustrowane, a wszystkie oznaczenia umieszczone na ich są czytelne. Jak głosi hasło na pudełku, gra z założenia jest humorystyczna, a to za sprawą ilustracji i nazw na kartach. Podczas gry nie zrywałem wprawdzie boków ze śmiechu (jak to miało przed laty miejsce np. przy pierwszym kontakcie z grami **Munchkin** i **MagBlast**), lecz faktycznie **Turniej Złotorożca** temat drużynowych pojedynków ujmuje w sposób lekki i zabawny.

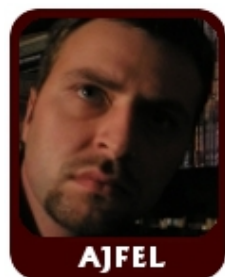
Zasadniczo gra przeznaczona jest dla dwóch osób (na końcu instrukcji, w dość naciągany i mało interesujący sposób dołączono wariant dla trzech

graczy). Zawarte w talii karty dzielą się na dwa typy: zawodników i wsparcie. Przed rozpoczęciem rozgrywki talię rozdziela się równo pomiędzy graczy (każdy ma tyle samo zawodników i kart wsparcia). Każdy zawodnik ma cztery wyrażone liczbowo cechy: siłę, moc, wdzięk i spryt.

Oprócz cech, na karcie znajdziemy słowa kluczowe (określające rodzaj zawodnika, gdyż pewne efekty działają tylko na zawodników określonego typu) oraz zdolności specjalne. Karty wsparcia wyglądają podobnie, zawarte na nich wartości to premie do poszczególnych cech zawodnika, natomiast opisana u dołu reguła precyzuje sposób jej działania.

Karty zawodników posiadają także rangę, czyli liczbę punktów, którą otrzymujemy za ich pokonanie.

Rozgrywka jest bardzo prosta: obaj gracze mają po cztery karty na rękę. Atakujący zagrywa jednego zawodnika i wskazuje cechę, która będzie decydowała o wyniku pojedynku. Następnie obrońca odpowiada, zagrywając z ręki swojego zawodnika. Oprócz tego obaj gracze w dowolnym momencie mogą także zagrywać karty wsparcia. Sprawdza się opisane na kartach zdol-



AJFEL

ności specjalne, uwzględnia ewentualne modyfikatory, porównuje cechy i wyłania zwycięzcę pojedynku. Dociągamy na rękę do czterech kart, role atakującego i obrońcy zamieniają się i rozgrywamy kolejny pojedynek.

Każdy pokonany zawodnik trafia na stos pokonanych przez danego gracza (celem późniejszego podliczenia punktów). Seria pojedynków kończy

się, gdy gracz nie ma już zawodników, którzy nie brali udziału w potyczkach. Na całą rozgrywkę składają się trzy serie, które różnią się dostępnością cech, które atakujący może wybierać (przykładowo w rundzie trzeciej odbywają się tylko pojedynki na wdzięk i spryt).

Takie stałe zagrywanie po jednej karcie i ustalanie zwycięzcy przypomina klasyczną karcianą „wojnę”. Oczywiście **Turniej Złotorożca** znacząco się różni, mamy tu elementy taktyki, świadomy wybór kart z ręki, mnogość specjalnych zdolności i wspomniane karty wsparcia. Nie zmienia to jednak faktu, iż czynnik losowy jest

tutaj bardzo odczuwalny, a dysponując czterema kartami na ręce, okazji do główkowania zbyt wiele nie ma.

Jakie wrażenie robi gra? Przede wszystkim jest bardzo prosta i próżno tu szukać nowatorskich elementów. Nieskomplikowane reguły sprawiają, że tytuł jest godną uwagi propozycją dla młodszych graczy, zwłaszcza że ładnemu i solidnemu wydaniu towarzyszy bardzo atrakcyjna cena. Dla starszych i nieco bardziej doświadczonych graczy **Turniej Złotorożca** szybko okaże się niestety grą dość monotonna i nużącą, która niespecjalnie sprawdzi się nawet jako lekki przerywnik pomiędzy rozgrywkami w inne, bardziej złożone tytuły.

*Dziękujemy wydawnictwu
Złotorożec Karkonoski
za przekazanie egzemplarza gry do recenzji*



Plusy:

👍 Ładnie i solidnie wydana

👍 Proste reguły

👍 Atrakcyjna cena

Minusy:

👎 Mało taktyki, dużo losowości

👎 Po kilku rozgrywkach zaczyna wiać nudą

👎 Wariant trzyosobowy doczepiony na siłę

Liczba graczy: 2-3

Wiek: 8+

Czas gry: ok.30 minut

Cena: 25,00zł

Zobacz także:

- **TAK, MROCNY WŁADCO** (RT #69)
- **SCHOTTEN TOTTEN** (RT #67)
- **PAN LISTONOSZ EXPRESS** (RT #66)

GAUNTLET OF FOOLS PROCENTY I POTWORY



pijackim zwidzie prześcigali się w przechwałkach dotyczących walk z potworami. Następnego dnia przyszedł kac, a wraz z nim przykra świadomość, że wczorajsze przechwałki trzeba wcielić w życie, albo cała dotychczasowa kariera przepadnie. I tak oto awanturnicy wyruszyli na podbój lochu z zasłoniętymi oczami, skacząc na jednej nodze lub z jedną ręką zawiązaną na plecach. Ten, kto zdobędzie najwięcej złota, zwycięży w tym turnieju głupców. Choć najpewniej z lochu i tak nikt nie wyjdzie żywy.

Gauntlet of Fools to szybka gra karciana dla 2-6 graczy, stworzona przez Donalda X. Vaccarino i wydana z pomocą serwisu crowdfundingowego Kickstarter. W pudełku znajdziemy karty przedstawiające bohaterów, broń i potwory, dużo żetonów (oznaczających bonusy, kary lub wykorzystanie umiejętności), 30 kości oraz znaczki przechwałek. Niestety widać tu kilka uchybień, które wkradły się na etapie projektowania gry. Grzbiety wszystkich trzech talii są identyczne, różnią się jedynie napisami, przez co chwilami dość trudno je posortować. Duża liczba rozmaitych rodzajów żetonów, połączona z jedynie trzema przegródkami w pudełku, wymaga wykorzystania wielu woreczków strunowych bądź też pieczołowitego sortowania żetonów przed każdą rozgrywką.

Karty i żetony są dość solidnie wykonane i ozdobione klimatycznymi ilustracjami. Zasady gry są spisane na trzech stronach instrukcji; dołączono do niej także zapis przykładowej rozgrywki.

PRZED WYRUSZENIEM W DROGĘ NALEŻY ZE- BRAĆ DRUŻYNĘ

Na początku zabawy na stole wykładane są pary kart: bohatera i broni. Zestawów jest tyle, ile osób siedzących przy stole. Każdy bohater opisany jest przez współczynnik obrony oraz specjalną zdolność, którą może wykorzystać określoną liczbę razy w trakcie partii – np. złodziej może unikać ataków potworów, a zombie może walczyć jeszcze przez kilka tur po swojej śmierci.

Karta broni określa, iloma kostkami możemy rzucić podczas ataku. Broń ma również szczególną cechę, którą można wykorzystać jedynie kilka razy, np. dodatkową kość do ataku lub zwiększenie ataku o wartość posiadanego złota.

Gracze oceniają przydatność poszczególnych bohaterów i po kolei przejmują nad nimi kontrolę. Każdy może wziąć wolną postać lub odebrać ją innemu graczowi, o ile dołączy przy tym znacznik przechwałki. Osłabiają one bohaterów – np. kac zmniejsza atak oraz obronę do czasu pokonania pierwszego potwora, wyruszenie bez śniadania zmniejsza liczbę punktów życia, a żonglowanie obniża skuteczność bojową.

Podczas licytacji gracze muszą zdecydować, czy korzystniej jest odebrać innemu graczowi rewelacyjnego bohatera wyposażonego w świetną



Na początku była impreza. Nie było to zwyczajne, spokojne picie w knajpie. Nasi bohaterowie wybrali najgorszą spelunę w mieście, wypili hektolitry alkoholu i w

broń i dołączyć do niego kolejną przechwałkę, czy może lepiej wybrać słabszą postać. Gdy każdy z graczy ma już jednego bohatera, rozpoczyna się właściwa rozgrywka – wizyta w lochu.



SZUKAJĄC GUZA

Dalsza część gry przypomina **Munchkina**. Z talii spotkań odsłaniana jest wierzchnia karta przedstawiająca potwora (zdecydowana większość) lub specjalne zdarzenie, po czym wszyscy bohaterowie rozgrywają spotkanie.

Potwory opisane są czterema współczynnikami. Ich atak porównywany jest z obroną bohaterów – jeśli jest równy lub wyższy, potwór trafia. Obrona określa poziom trudności, który muszą przerzucić bohaterowie, by pokonać potwora. Oczywiście w tym momencie z pomocą przychodzą umiejętności niektórych postaci oraz specjalne cechy broni.

Dwa kolejne współczynniki pokazują, ile złota zdobywają bohaterowie w przypadku wygranej walki oraz jaki jest efekt zostania trafionym przez potwora. Potwór może zadać określoną liczbę ran

lub na stałe zmniejszyć jedną z cech awanturnika. Jeśli któryś z graczy otrzymał cztery lub więcej żetonów obrażeń – odpada z gry.

Czasami bohaterowie mogą natknąć się na zdarzenia, takie jak lecznicze źródło lub żyłę złota. Dzięki nim mogą odzyskać zdrowie, otrzymać dodatkowe premie do cech bądź cenne monety.

HEROICZNI GŁUPCY

Niestety, każdego z bohaterów dopada kostucha – niektórych spotyka to wcześniej, innych trochę później. Czasem do wygranej wystarczy pokonanie paru bogatych potworów i śmierć podczas czwartego spotkania. Innym razem trzeba się pomęczyć, unikając zbyt mocnych stworów i ciułając grosz do grosza.

Gauntlet of Fools to świetny przerywnik – gra w sam raz na 10-15 minut zabawy. Zasady da się wytłumaczyć w pięć minut, a po pierwszym rozegranym spotkaniu wszyscy gracze wiedzą, o co chodzi. Jedynie faza przechwałek nie jest zbyt intuicyjna. Potrzeba 2-3 partii, by licytacja nabrała rumieńców. Nie zawsze postać z najwyższą obroną i najlepszym atakiem stanie na podium na zakończenie rozgrywki.

Gra ma bardzo wysoki stopień losowości. Kluczową rolę odgrywają testy ataku wykonywane przez graczy, a duża pula kości wcale nie gwarantuje sukcesu. Jeśli nie jest to dla was problemem, a poszukujecie szybkiej i łatwej gry, która wypełni czas pomiędzy rozgrywkami w bardziej skomplikowane gry, to **Gauntlet of Fools** nada się do tego idealnie.



Plusy:

Proste i łatwe do wytłumaczenia zasady

Szybka rozgrywka

Minusy:

Kiepski design kart i pudełka

Duża losowość

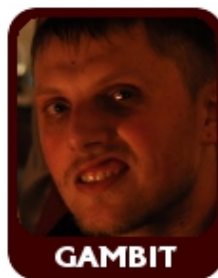
Liczba graczy: 2-6 Wiek: 13+

Czas gry: ok. 30 minut Cena: 85,00zł

Zobacz także:

- **MUNCHKIN (RT #15)**
- **KING OF TOKYO (RT #55)**
- **MUNCHKIN QUEST (RT #60)**

SMASH UP ROBOTY ZOMBIE KONTRA PI- RACI NINJA



Lubię lekkie i wesołe gry karciane, przy których trzeba jednak czasem pomyśleć. Podejrzewam, że właśnie dlatego strasznie spodobała mi się karcianka od AEG zatytułowana **Smash Up**. To lekka gra dla od dwóch do czterech osób, w której każdy gracz, wykorzystując karty dwóch frakcji, stara się zebrać jak najwięcej punktów, przejmując wyłożone na stole lokacje.

Zacznijmy od dostępnych frakcji. Jest ich osiem i każda z nich ma do dyspozycji 20 kart. Karty dzielą się na dwa rodzaje: *Minions*, czyli stworki wystawiane na stół, oraz *Actions*, czyli po prostu akcje do wykonania. Każdy minion ma swoją siłę oraz zdolność specjalną. Akcje w zasadzie składają się tylko ze zdolności specjalnej.

Frakcje to Piraci, Obcy, Zombie, Roboty, Czarodzieje, Ninja, Dinozaury i Tricksterzy. Każda z nich jest inna w rozgrywce, każda stawia na inny sposób dopięcia swego. Obcy, jak to Obcy, porywają, zamieniają, przemieszczają, wracają karty na rękę. Zombie wyłazą z cmentarza, czyli *discardu*. Odrzucenie karty zombie oznacza, że prędzej czy później ona wróci. Roboty mają całą masę minionów w swoich kartach. Co jest zresztą zrozumiałe, w końcu to masowa produkcja. Czarodzieje specjalizują się w dociąganiu coraz to nowych kart z talii i ich zagrywaniu. To zresztą też u nich naturalne, żeby wyciągać wszystko z rękawa. Ninja działają skrycie. Niby ich nie ma, jednak zawsze pojawiają się w ostatnim momencie i robią bałagan. Tricksterzy irytują. Likwidują innym graczom miniony, usuwają karty z

ręki, niszczą akcje. Takie małe złośliwe duszki. Piraci są wszędzie, w każdym porcie i każdej bazie. Są w ciągłym ruchu i potrafią niszczyć wrogie karty. Wreszcie Dinozaury, wielkie niszczycielskie stworzenia. Mają sporo dopałek do swoich mocy i możliwość niszczenia wrogich jednostek. No i co najważniejsze, mają działa laserowe na grzbietach. Czy widzieliście kiedyś coś bardziej czadowego niż dinozaur z działami laserowymi? Nie sądzę.



Podczas zabawy każdy z graczy wybiera (bądź losuje) dwie frakcje i tworzy z nich jedną talię. To jeszcze bardziej zwiększa grywalność. Jak już napisałem, każda z frakcji ma inne właściwości i jest inna w rozgrywce, a połączenie dwóch talii jeszcze bardziej różnicuje rozgrywkę. Inaczej działać będzie talia Piratów Zombie, a inaczej Dinozaurów Zombie. Oczywiście są pary, które uzupełniają się nieco lepiej niż inne, jednak nie stwierdziłem żadnego zachwiania balansu rozgrywki.



Walka w grze toczy się o punkty zwycięstwa, zdobywane poprzez podbijanie baz. Na stole wykładane są bazy w liczbie o jedną większej niż liczba graczy. Do owych baz gracze wysyłają swoje miniony, aby je zniszczyć i zdobyć za to punkty. W tym celu w trakcie swojej tury gracz ma prawo zagrać jedną kartę akcji, wystawić jednego miniona lub zrobić jedno i drugie. Oczywiście zdolności zagrywanych kart mogą to nieco zmienić (i zazwyczaj tak się dzieje), jednak wzmiankowane działania to absolutna podstawa mechaniki. Oczywiście gracz wcale nie musi zagrywać kart z ręki, jeśli nie chce. Może spokojnie spasować i poczekać na lepsze karty lub układać siły w atakowanych bazach.

Każda baza jest opisana przez trzy wskaźniki: punkt załamania, punkty zwycięstwa i zdolność specjalną. Punkt załamania to liczba określająca, jaką sumę musi osiągnąć siła minionów, które oblegają bazę, aby została ona zniszczona. Kiedy baza upadnie, gracze, którzy ją oblegali, dostają punkty zwycięstwa w liczbie podanej na jej karcie. Przyznawane są one za pierwsze, drugie i trzecie miejsce, które ustalane są poprzez porównanie siły stworów poszczególnych graczy oblegających bazę. Co ciekawe, niektóre bazy dają punkty tylko najlepszemu z nich, a inne dają punktów najwięcej temu, który zajął drugie miejsce. To jest właśnie ten moment, w którym trzeba nieco pokombinować, a nie tylko bezmyślnie dokładać więcej silniejszych podwładnych do oblężenia.

Dodatkowo, jak już wspomniałem, każda baza ma swoją zdolność specjalną. Niektóre działają w momencie dokładania miniona do oblężenia, inne mają wpływ na

zdobycze punktowe, a jeszcze inne na to, co stanie się z oblegającymi bazę minionami, kiedy już zostanie zniszczona. Łącząc to ze zdolnościami poszczególnych kart akcji i stworów dostajemy niesamowity miks sprawiający, że **Smash Up** jest niesamowicie regrywalna.



Męczą jedynie dwie rzeczy. Po pierwsze, nie dostajemy żadnej metody liczenia punktów zwycięstwa, a gra kończy się, kiedy jeden z graczy zdobędzie określoną ich liczbę. Niby da się do tego użyć kostek (na przykład dwie k10 lub jedną k20),

jednak miło by było, gdyby dano jakieś żetoniki. Po drugie, ta gra prosi się o więcej frakcji. Osiem to liczba wystarczająca do gry w cztery osoby, jednak zabawniej byłoby mieć ich więcej. Dzięki temu nie tylko wzrosła liczba kombinacji, lecz także fakt, że nie wszystkie frakcje biorą udział w grze, wprowadzałby sporo zmian w każdej rozgrywce.



Obie powyższe wady zostały poprawione w dodatku zatytułowanym **Awesome Level 9000**. Znalazły się tam kolejne frakcje oraz żetoniki do liczenia punktów. I choć nie miałem przyjemności grania w **Smash Up** z dodatkiem, to wszystko wskazuje na to, że najlepiej od razu kupić grę wraz z dodatkiem. Z jednej strony dobrze to świadczy o dodatku, z drugiej nieco gorzej o podstawce. Na szczęście ceny obu nie są kosmiczne. Wersja podstawowa kosztuje 100 zł, a dodatek – 67 zł. Choć mogłoby być nieco taniej.

Plusy:



Prosta



Szybka



Zabawna



Pomysł z mieszaniem frakcji

Minusy:



Za mało frakcji



Gdzie jest licznik punktów zwycięstwa?

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 45 minut Cena: 99,95zł

Smash Up polecam. Nawet jeśli zdecydujecie się na wersję bez dodatku. Gra jest szybka, prosta, daje mnóstwo zabawy, a do tego nie stroni od interakcji (negatywnej) między graczami. Do tego karty są świetnie wykonane, ilustracje cieszą oczy (zwłaszcza dinozaury z laserowymi działami), a kropkę nad i dostawia lekki humor bijący z całej gry. **Smash Up** świetnie nadaje się na wypełniacz między większymi pozycjami, grę na rozgrzewkę, a nawet do zabawy w rodzinnym gronie.



Zobacz także:

- **KING OF TOKYO (RT #55)**
- **MAGBLAST (RT #02)**
- **MUNCHKIN (RT #15)**



MASKARADA

KTO JEST KIM? TEGO NIE WIE NIKT...



Maskarada to gra imprezowa, która opiera się na jednym mechanizmie – blefowaniu. To, co wyróżnia ją spośród innych tytułów tego rodzaju, to fakt, że podczas rozgrywki bardzo często dochodzi do sytuacji, w której nikt nie jest pewien, jakimi zasobami tak naprawdę dysponuje. Gracze starają się więc zachować kamienną twarz, dając w ten sposób do zrozumienia przeciwnikom: „nie wiem jak wy, ale ja doskonale wiem, co robię”. Osoba, która wywiązuje się z tego zadania najlepiej, wygrywa grę. Przynajmniej w zdecydowanej większości przypadków – zawsze można bowiem trafić na kogoś, kto odznacza się nadzwyczajną spostrzegawczością i pamięcią. W przypadku **Maskarady** sytuacja na stole zmienia się jednak tak dynamicznie, że jest to mało prawdopodobne.

Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje jedną (w wariantach dla od 4 do 13 osób) lub więcej (dla 2-3) kart postaci. Wszyscy uczestnicy zabawy przyglądają się ich rozłożeniu, na-

stępnie odwracają je i do końca gry wymieniają się pomiędzy sobą zakrytymi kartonikami. Nikt nie może być zatem pewien, jaka karta postaci leży przed nim w danym momencie. Każdy z graczy rozpoczyna również rozgrywkę z 6 złotymi monetami. Celem gry jest zaś zdobycie 13 z nich poprzez sprytne wykorzystywanie umiejętności postaci. Jeśli jednak ktoś w międzyczasie zbankrutuje, zabawa zostaje przerwana, a zwycięzcą zostaje najbogatszy gracz.

Tyle o ogólnych założeniach. Najbardziej interesujące są jednak te elementy, które sprawiają, że **Maskarada** zachwyca. Chodzi tutaj przede



wszystkim o akcję „potencjalnej zamiany”, która jest jedną z trzech akcji, jakie każdy z graczy może wykonać podczas tury. Polega ona na wzięciu swojej zakrytej karty postaci oraz dowolnej innej biorącej udział w grze, ukryciu ich pod stołem i – bez patrzenia na nie – zamienieniu ich lub nie miejscami oraz odłożeniu z powrotem na stół. W ten sposób pozostali gracze nigdy nie mogą być pewni, czy coś się faktycznie zmieniło. Już na samym początku gry częścią przygotowania do rozgrywki jest wykonanie akcji „potencjalnej zamiany” w pierwszych czterech turach, co wprowadza do zabawy sporą dozę niepewności.

Kolejnym dobrze działającym elementem jest struktura tury. Każdy z graczy może w jej trakcie wykonać tylko jedną z trzech dostępnych w grze akcji. O „potencjalnej zamianie” była już mowa. Oprócz niej można spojrzeć na swoją kartę, nie ujawniając innym uczestnikom zabawy jej treści lub – co jest o wiele ciekawsze – ogłosić tożsamość swojej postaci. Akcja ta jest zresztą kwintesencją **Maskarady**, ponieważ zdobywa się za jej pomocą złote monety.

Najlepsze w ogłaszaniu tożsamości postaci jest to, że można stwierdzić, iż posiada się dowolną kartę postaci znajdującą się w grze, a stan faktyczny nie ma w tym przypadku najmniejszego znaczenia. Jeśli ktoś ogłosi, że jest na przykład Biskupem, to jest nim dopóki inny gracz lub gracze nie postanowią go sprawdzić. Jeżeli to nie nastąpi, gracz po prostu korzysta z umiejętności Biskupa. W in-

nym przypadku wszystkie zainteresowane osoby odkrywają swoje karty i jeśli jedna z nich faktycznie ma ogłoszoną postać, korzysta z jej umiejętności. Każdy gracz, który fałszywie rościł sobie prawo do danej tożsamości, płaci zaś do Sądu karę grzywny w wysokości jednej złotej monety. Tego rodzaju sytuacja zdarza się zresztą nad wyraz często, a liczba monet znajdujących się na planszy Sądu sukcesywnie wzrasta.

Praktycznie wszystkie umiejętności postaci obracają się wokół zdobywania złotych monet pozyskiwanych z banku lub od innych graczy. Na tym tle zdecydowanie wybija się Szpieg i Sędzia. Ten pierwszy zezwala przy akcji „potencjalnej zamiany” na podejrzenie podmie-

nianych kart, co umożliwia zorientowanie się w sytuacji panującej na stole i zapewnia naprawdę dużą przewagę nad innymi graczami. Sędzia pozwala natomiast na zabranie wszystkich monet leżących na planszy Sądu, co niejednokrotnie przesądza o zwycięstwie.

Niestety, blado wypada trzecia z dostępnych w turze akcji, którą jest, przypomnijmy, podejrzenie posiadanej przez siebie karty postaci. Jest to coś, z czego korzysta się rzadko, ponieważ oznacza w zasadzie utratę tury. Co prawda wymusza wśród pozostałych graczy konieczność dokonania „potencjalnej zamiany”, jednak poza tym niewiele daje. Przede wszystkim istnieje bardzo małe prawdopodobieństwo, że skorzystamy z uzyskanej wiedzy w trakcie swojej następnej tury. Nigdy nie możemy być bowiem pewni, czy inny gracz nie zabrał danej karty postaci dla siebie, a wtedy poprzez ogłoszenie tożsamości dostarczymy mu wyłącznie punktów. Uściślijmy: jemu lub komuś innemu, jeżeli w międzyczasie doszło do kolejnych „potencjalnych zamian”. Z tego powodu podejrzenie postaci jest zupełnie nieopłacalne i lepiej wymieniać karty lub grać w ciemno. Wydaje mi się, że twórcy gry chcieli wprowadzić do **Maskarady** jakiś element taktyczny, jednak zupełnie im to nie wyszło.

Na szczęście jest to jeden z niewielu mankamentów gry, a kolejną jej zaletą jest to, że dobrze się skaluje. Co prawda granie w nią w dwie lub trzy osoby to strata czasu, jednak już od czterech gra-

Plusy:



Świetnie pomyślana akcja „potencjalnej zamiany”



Dobrze się skaluje od czterech graczy w górę



Fenomenalna oprawa graficzna

Minusy:



Nieprzydatna akcja podejrzenia tożsamości postaci



Poniżej czterech graczy rozgrywka wypada słabo

Liczba graczy: 2-13 Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut Cena: 79,95zł

czy **Maskarada** pokazuje pełnie swojego potencjału. A przy dziewięciu lub więcej zabawa jest już kwintesencją blefowania i losowości – zapamiętanie rozłożenia kart postaci na stole jest bowiem praktycznie niemożliwe z powodu zbyt dużej liczby zmiennych.

Całości dopełnia fenomenalna oprawa graficzna. **Maskarada** cieszy oko, a karty można śmiało wykorzystać w trakcie sesji RPG jako portrety postaci. Są one zresztą tak dobre, że można je podziwiać godzinami.

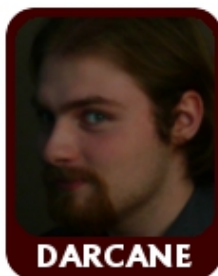
Jeżeli lubicie gry, które opierają się na blefie, dobrze się skalują, mają ciekawe zasady i fenomenalne ilustracje, **Maskarada** jest tytułem, z którym powinniście się zapoznać. To jeden z najlepszych sposobów na spędzenie luźnego weekendowego popołudnia ze znajomymi. Uwierzcie mi, że w tym przypadku na jednej partii z pewnością się nie skończy.



Zobacz także:

- **CYTADELA (RT #06)**
- **UGA BUGA (RT #59)**
- **SANTY ANNO (RT #15)**

TIME'S UP BRZYDKIE KACZĄTKO



DARCANE

Recenzje są tekstami z definicji subiektywnymi i nic w tym dziwnego – w końcu mają opisywać wrażenia z kontaktu z produktem (np. grą planszową). Za negatywną bądź pozytywną opinią powinny stanąć jednak rzeczowe argumenty – w

żadnym wypadku samo stwierdzenie „mi się podobało”. W przypadku gier imprezowych jest z tym problem. O ile bowiem standardowe gry planszowe, bitewne i karciane wciskają gracza w ramy reguł rozgrywki, o tyle *party games* mają zwykle luźne i proste zasady, a radość z zabawy pochodzi zwykle z samego faktu przebywania z przyjaciółmi. Dlatego trudno ocenić, czy przednia zabawa była efektem dobrze zaprojektowanego tytułu, czy po prostu świetnie dogadujemy się z kumplami.

W związku z tym staram się nie recenzować gier imprezowych. Dla **Time's Up** zrobiłem wyjątek. Cóż, po prostu bardzo mi się podobało.

ZA MOICH CZASÓW BYŁ DŁUGOPIS I KARTKA PA- PIERU

Zabawa z **Time's Up** polega na dobraniu się w pary i zgadywaniu kolejno, jaką znaną postać usiłuje przedstawić druga osoba. Każde udane trafienie zapewnia jeden punkt. Zwycięża drużyna, która zdobędzie łącznie najwięcej punktów w trzech kategoriach – trzeba zatem zarówno dobrze odgadywać, jak i przedstawiać. Każda runda trwa dokładnie 30 sekund i stąd właśnie nazwa gry – po upływie tego czasu pozostali gracze krzyczą „time's up!” (ang. czas minął) i następna

drużyna zaczyna swoją kolejkę. Jeżeli zdążymy zgadnąć przed upływem czasu, możemy przejść do kolejnej postaci. Najlepsi potrafią w jedną rundę zdobyć nawet kilkanaście punktów!

Pierwsza kategoria polega na dowolnie długim opisywaniu postaci, przy czym nie wolno używać jej nazwy własnej (zwykle imienia i nazwiska). Louisa Armstronga trzeba będzie zatem opisać jako legendarnego jazzmana z Nowego Orleanu, choć równie dobrze można powiedzieć coś w stylu „ma to samo nazwisko, co ten kolarz na dopingu”. Druga kategoria pozwala użyć tylko jednego słowa (np. „jazzman”, „orlean” albo „kolarz”). W trzeciej kategorii można jedynie gestykulować – tak, wreszcie trochę ruchu, jak przystało na grę imprezową. Zostając przy Armstrongu, pewnie zacząłbym udawać grę na trąbce, choć znam takich, którzy udawaliby aligatory z Luizjany. No wiecie, Luizjana, Nowy Orlean, Louis Armstrong. Nie?

Gdy byłem młodszy, do podobnych zabaw wystarczyła kartka papieru i długopis. Tylko skoro mamy możliwość skorzystania z wygodnych narzędzi, czemu tego nie zrobić? Szczególnie że w przypadku **Time's Up** naprawdę warto. Na zestaw z pudełka składa się bowiem mała klepsydra odmierzająca 30 sekund, na którą w rosnącym napięciu spoglądają wszyscy gracze (zwykle także ten, który powinien zgadywać postacie) oraz 220 podzielonych na dwie części – niebieską i żółtą – kart. Na każdej połówce znajduje się imię

jednej postaci, łatwo zatem obliczyć, że gra oferuje 440 różnorodnych postaci. To prawdopodobnie nieco więcej niż bylibyśmy w stanie wymyślić z czystą kartką i długopisem w ręce. No i zawsze lepiej spoglądać na klepsydrę niż stoper w telefonie.



PO CO SIĘ STARAĆ

Wykonanie elementów gry pozostawia niestety wiele do życzenia. Nie ma w tym chyba winy **Rebela**, który jest polskim wydawcą gry; to raczej narzucona oryginalnym wydaniem estetyka. (Nie chcę napisać, że raczej brak estetyki, chociaż mnie kusi).

Czy raczej jej brak.

Klepsydra jest jeszcze do zniesienia, to po prostu plastikowo-szklana konstrukcja o całkiem niezłej trwałości. Gorzej jest z kartami, które są po prostu brzydkie – rewersy przedstawiają niezbyt udany logotyp **Time's Up**, niezmiennie kojarzący mi się ze wspnianym dzieckiem Microsoftu, **WordArtem**. Na awersach logo pojawia się jeszcze dwukrotnie, byśmy na pewno nie zapomnieli odnaleźć jego autora i poprosić go, by przeszedł na emeryturę. Pozostałą część karty zajmują żółto-niebieskie mazaje i białe, nieregularne pola z zapisaną nazwą postaci, którą należy akurat przedstawić.

Nie jestem pewien, skąd takie przyzwolenie na brzydotę gier imprezowych. **Hands Up**, **Dobble** lub **Fasolki** to przykłady słabo wyglądających gier z tej kategorii. Z drugiej strony znajdziemy również takie tytuły jak całkiem znośny **Jungle Speed** i **Palce w palce** oraz bardzo estetyczne **Uga Buga!**. Prawdziwych perełek jest zdecydowanie za mało i szkoda, że tak efektywna mechanicznie gra, jak **Time's Up**, zdecydowanie do nich nie należy.

Skończmy inwentaryzację – w pudełku znajdziemy jeszcze woreczek (do przechowywania wszystkiego w jednym miejscu), krótką instrukcję, arkusz wrywanych karteczek z tabelką do zapisywania punktacji i bardzo przydatną rzecz: krótkie noty biograficzne wszystkich postaci pojawiających się w grze. Ta ostatnia pozycja jest bardzo ważna. Mimo że postacie w **Time's Up** po-

chodzą z powszechnie znanej sfery historii, sztuki i popkultury, czasem trafi się kilka kart z kimś w stylu Tej-polskiej-aktorki-którą-przecież-każdy-kojarzy. Zawsze można też liczyć na znajomych, z których nikt nie będzie wiedział, kim jest J. R. R. Tolkien lub George Lucas (polecam zmienić znajomych).



CZY JESTEŚ KULTURO-
WYM WYRZUTKIEM?

Polska wersja gry zawiera całkiem sporo nazwisk z polskiej sceny aktorskiej, muzycznej i literackiej, a także garść postaci fikcyjnych (np. Geralta z Rivii). Bez względu na pochodzenie postaci Time's Up zachowuje zdrowy balans pomiędzy ikonami kultury (Madonna czy Presley) a mniej znanymi osobami, a także pomiędzy postaciami z różnych

dziedzin (np. nauki, sztuki i rozrywki). Dzięki temu naprawdę trudno o osobę, która będzie się czuła *kulturowo wykluczona* i nie będzie się dobrze bawić z powodu niezajomości postaci. Z tego samego powodu nawet młodszy będą mogli czerpać frajdę z gry. Nie polecam jednak grania starszych z młodszymi, gdyż może się to skończyć szybką frustracją tych drugich. Podobnie rzecz ma się z doświadczeniem w tej zabawie – choć w Time's Up można grać dziesiątki razy, gracze znający już listę postaci z łatwością rozgromią żółtodziobów.

Mimo swoich wad i ograniczeń Time's Up jest w stanie zapewnić masę pozytywnych emocji w trakcie roz-

grywki. Wynika to z tego, że układ kategorii wymusza tworzenie nawiązań w obrębie jednej gry. Dobrą taktyką w drugiej i trzeciej kategorii jest nawiązywać nie do samej postaci, lecz do skojarzeń przywoływanych w pierwszej kategorii. Taka samoreferencyjna zabawa daje dużo satysfakcji i śmiechu, gdy w jej trakcie tworzą się wychodzące poza grę powiedzonka, memy i żarty. Dobre wspomnienia z gry w Time's Up wynikają w dużej mierze właśnie z tego, że zawsze można potem pożartować z Grześka i jego nowoorleańskich aligatorów.



Plusy:

👍

Przemyślana lista różnorodnych postaci

👍

Wykonanie z solidnych materiałów

👍

Dobra zabawa dzięki trzem kategoriom rozgrywki

Minusy:

👎

Niski poziom estetyczny gry

👎

Młodszym bądź niedoświadczonym graczom trudno wygrać ze starszymi lub doświadczonymi

Liczba graczy: 4-12 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 45 minut Cena: 59,95zł

Zobacz także:

•

UGA BUGA (RT #59)

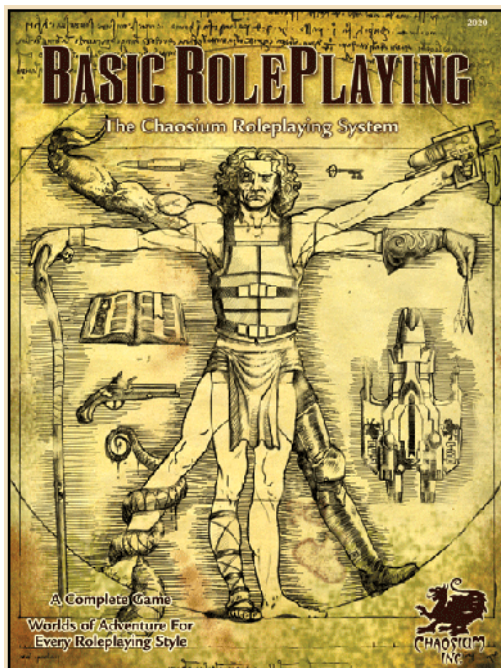
•

JUNGLE SPEED (RT #45)

•

DOBBLE (RT #44)

BASIC ROLEPLAYING ZBUDUJ SO- BIE GRĘ



choćby jednej sesji. Taki stan rzeczy, w połączeniu z ciągłym deficytem czasu i szybko rozpadającymi się grupami graczy, sprawia, że naturalnym sposobem praktykowania RPG wydaje się rozgrywanie szybkich i niezobowiązujących „jednostrzałów”, czyli pojedynczych przygód zajmujących maksymalnie dwie lub trzy sesje.

Podręczniki są coraz chudsze, mechaniki coraz prostsze, a konwencje i tematyki gier coraz bliżej określone i coraz bardziej szczegółowe. Dzisiaj gra się w RPG o żadnych zemsty motocyklistach wpadających do baru, a nie o śmiałkach ruszających w nieznane. Tymczasem **Basic Roleplaying** to pokaźny, czterystustronicowy tom wypełniony po brzegi drobiazgowymi zasadami, tabelkami i opcjami. Podręcznik zawierający czystą mechanikę – bez świata gry, bez wprowadzenia dla graczy i porad dla prowadzącego.

Kto z tego korzysta?!

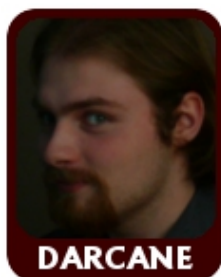
MECHANIKA PRAWIE UNIWERSALNA

Podręcznik źródłowy **Basic Roleplaying: The Chaosium Roleplaying System** jest efektem trzydziestu lat rozwijania sztandarowego systemu wydawnictwa Chaosium Inc., czyli właśnie *Basic Roleplaying*. Najnowsza wersja mechaniki została odarta z naleciałości pochodzących z napędzanych nią gier i opublikowana w omawianej pozycji, nazywanej często „złotą księgą”.

Mechanikę *Basic Roleplaying* (BRP) znaleźć można w popularnych grach fabularnych, między innymi w **Zewie Cthulhu**, **Runequest**, **Stormbringer**, **Nephilim** oraz częściowo w arturiańskim **Pen-dragonie**. Pierwsza z wymienionych gier, utrzymana w konwencji lovecraftowskiej grozy, jest bez wątpienia najsłynniejszą reprezentantką systemu; **Runequest** był z kolei dość znany jeszcze jakiś czas temu. W polskim fandomie internetowym propagatorem systemu był swego czasu Smartfox, opisujący na blogu swoją kampanię Conan BRP – wykorzystanie mechaniki *Basic Roleplaying* w Hyborii.

Basic Roleplaying jest mechaniką uniwersalną w tym sensie, że nie ogranicza swoich użytkowników do jednej konwencji. Powyższe przykłady dowodzą, że korzystając z zasad ze „złotej księgi” rozegrać można kampanie zarówno w klimatach grozy, jak i pełnego magii i smoków *high fantasy*. Rzeczywiście, w **Basic Roleplaying** zawarto wszystko, co potrzeba, by przystosować mechanikę do dowolnych czasów, poziomu magii lub technologii. Reguły dotyczące walki na broń białą sąsiadują z umiejętnościami z czasów współczesnych i zasadami dotyczącymi superbohaterskich zdolności.

Jednakże mechanika BRP nie jest uniwersalna w tym znaczeniu, że jest to system dla każdego. Bez względu na obraną konwencję rdzeń zasad pozostaje bardzo podobny, a nie zdarzyło mi się jeszcze słyszeć o RPG, które za pomocą tych samych



DARCANE

W internecie znajduje się obecnie tyle dobrych, darmowych gier fabularnych, że prawdopodobnie nigdy nie zdołam ich wszystkich przeczytać, nie mówiąc już o rozegraniu w nie

zasad trafiałoby w gusta wszystkich erpegowców. Reguły z **Basic Roleplaying**, choćby najbardziej okrojone, starają się dość realistycznie proces odnoszenia sukcesów bądź porażek przez bohaterów. Na przykład, jeżeli zadeklarujemy, że nasza postać wspina się bądź próbuje pokonać na rękę miejscowego osiłka, to bez względu na to, czy będzie to **Zew Cthulhu**, czy stworzona przez nas wersja gry, wynik tych akcji będzie uzależniony od Siły (*Strength*) postaci. W żadnym wypadku nie będzie to jakiś abstrakcyjny współczynnik w rodzaju Zaangażowania albo Punktów Losu.

Jednocześnie rozkład powodzenia oparty o k100 jest bardzo klasyczny – taki sposób rozwiązywania konfliktów promuje podejmowanie niebezpiecznych działań, zwiększając szanse nieoczekiwanego sukcesu poprzez wyplaszczanie krzywej prawdopodobieństwa. Im mniej jest bowiem koszt w puli, tym większa jest szansa na pojawienie się skrajnie wysokich i skrajnie niskich wyników na kościach – k100 oznacza rzut jedną kostką (jedynie dla wygody używa się dwóch k10).

MECHANICZNY BAROK

Postać w **Basic Roleplaying** opisywana jest za pomocą siedmiu (opcjonalnie ośmiu) współczynników podstawowych (*characteristics*), które następnie konwertowane są na wartości procentowe (*Rolls*). Ze współczynników podstawowych wy-

wodzą się jeszcze współczynniki pochodne (*derived characteristics*), takie jak np. punkty wytrzymałości. (Punkty wytrzymałości są zresztą kolejnym dowodem na to, że mechanika ze „złotej książki” nie wszystkim będzie pasować). Pozostałe zdolności postaci określone są zwykle albo za pomocą umiejętności (*Skills*), również wyrażonych procentowo, albo specjalnych mocy (np. magii, zdolności superbohaterów, psioniki). Liczne zasady dodatkowe wprowadzają opcjonalne współczynniki, np. Punkty Zmęczenia (*Fatigue Points*), znaną z Zewu Cthulhu Poczytalność (*Sanity*) bądź system trafień w określoną lokację. Warty wymienienia umiejętnościami są *Status*, określający pozycję społeczną postaci, oraz umiejętności bojowe (między innymi *Firearms*, *Shield*, *Brawl*, *Parry*) – w tym systemie walka rozgrywana jest za pomocą rzutów na umiejętności.

Na taką siatkę cech nakładają się następnie dosłownie dziesiątki specjalistycznych reguł, dotyczących przykładowo: chorób, rozbrajania przeciwników, obrażeń od upadku (tak, tak) bądź walki defensywnej. Jest ich naprawdę bardzo dużo i wymaga to podkreślenia. Oczywiście wiele z tych zasad można potraktować jako wskazówki i zdać się na decyzje Mistrza Gry. Niemniej jednak wykorzystanie w pełni **Basic Roleplaying** zasługuje na podziw – trudno spamiętać te wszystkie sytuacje specjalne. Efekt takiego wysiłku będzie jednak fantastyczny, gdyż bogactwo zasad pozwoli na znaczącą indywidualizację postaci i miejsce do popisu dla graczy kochających ulepszanie swoich postaci.

WYŻSZA SZKOŁA JAZDY

Ponieważ współczynników charakteryzujących bohatera jest stosunkowo dużo, to choć bazowe reguły nie są trudne do zrozumienia (rzut k100, wynik poniżej wartości współczynnika oznacza sukces), już samo stworzenie postaci jest pewnym wyzwaniem. Z tego powodu gra ma dość wysoki próg wejścia, trudniej jest zacząć w nią grać. Rzecz ma się nieco lepiej, gdy korzystamy z gotowych zasad, np. reguł **Zewu Cthulhu**, uchodzących za jedną z prostszych wersji BRP. Niestety sam **Basic Roleplaying** nie ułatwia sprawy, zasypując czytelnika dziesiątkami opcji oraz alternatyw. Można spokojnie stwierdzić, że podręcznik nie prezentuje żadnej ostatecznej wersji mechaniki – przed stworzeniem postaci i rozpoczęciem gry należy koniecznie zdecydować, które zasady wchodzi do kanonu, a które będą ignorowane.

Takie podejście do reguł nie powinno jednak ani dziwić, ani być uznane za wadę **Basic Roleplaying**. Już pobieżne przejrzanie podręcznika pozwala stwierdzić, że nie jest to produkt przeznaczony dla początkujących graczy bądź dla odbiorcy, który wymaga gotowej i szybkiej gry. **Basic Roleplaying** to raczej skrzynka z klockami, które można rozsypać na podłodze i zacząć układać z nich mechanikę. Z tego powodu pozycja nadaje się tylko dla zaawansowanych erpegowców i zapaleńców, którzy rozumieją reguły rządzące tworzeniem systemu oraz wiedzą, jak dobrać poszcze-

gólne elementy, by stworzyć spójną grę. Tacy ludzie będą czerpali równie dużą satysfakcję i radość z tworzenia własnej wersji BRP, co z samego grania.

CZŁOWIEK WITRUWIAŃSKI STRZELAZ BLASTERA

Podręcznik **Basic Roleplaying** jest złożony poprawnie i napisany standardowym, nieco beznamiętnym językiem. Całość sprawia wrażenie

przeniesionej sprzed kilkunastu lat – chodzi głównie o nieco staromodny styl tabel i wyróżnień śródtytułów. Wszystko jest jednak przejrzyste i lektura podręcznika przebiega płynnie – może z wyjątkiem sytuacji, gdy bieżący tekst przerywa zajmująca całą stronę (czasami nawet dwie) tabela. Łatwo nadażyć za narracją podręcznika, mimo że cały tekst jest w języku angielskim,

choć od czasu do czasu pojawiają się nietypowe i nieco bardziej skomplikowane słowa, wymagające zasobnego słownictwa, umiejętności rozumienia z kontekstu lub po prostu dobrego słownika pod ręką.

Znaczącą zaletą **Basic Roleplaying** są natomiast liczne ilustracje. Ich poziom jest dyskusyjny – jednym taki styl będzie się dobrze kojarzył i podobał, inni mogą uznać go za nieco przestarzały. Bez względu na gusta odbiorców, zamieszczone w podręczniku grafiki są niezwykle inspirujące. Większość z nich przedstawia nietypowe konwencje, w których można wykorzystać mechanikę BRP – na ilustracjach pojawiają się zatem nie tylko magowie, rycerze i superbohaterowie, lecz także szamani, ocalali z zagłady, roboty i zwierzo-ludzie. Dodatkowo niektóre ilustracje swobodnie mieszają konwencje, co z pewnością spodoba się doświadczonym, szukającym świeżości graczom – a to przecież przede wszystkim do nich skierowana jest „złota księga”.



PRZYKŁAD BUDOWANIA WŁASNEJ WERSJI MECHANIKI

Sam miałem sporo frajdy, tworząc zestaw reguł przeznaczony do grania w otwartym stylu (*sandbox*, piaskownica). Zrezygnowałem ze współczynnika EDU, dołączyłem natomiast zarówno *Fatigue*, jak i *Sanity Points*. Dzięki temu już tylko kontakt ze skrytymi w dziczy i lochach potworami, a także sama podróż przez nieznane mogła okazać się niebezpieczeństwem. Nie chciałem jednak zanadto komplikować gry, zdecydowałem się zatem na standardowe punkty wytrzymałości i maksymalnie uprościłem walkę. Drastycznie ograniczyłem również liczbę dostępnych na starcie umiejętności – postanowiłem wprowadzać je do gry za pomocą wędrownych lub osiadłych mistrzów, którzy za opłatę bądź przysługę nauczą bohaterów czegoś nowego. Wiele domyślnych zasad gry (m.in. reguły zasadzek, wypatrywania wroga i leczenia ran) odpowiadało mojej wizji gry – *Basic Roleplaying* wywodzi się w końcu z czasów, gdy piaskownica była popularnym stylem zabawy.

Plusy:

-  **Możliwość dostosowania reguł do dowolnej konwencji**
-  **Szereg zasad opcjonalnych**
-  **Imponujący wygląd podręcznika, szczególnie w twardej oprawie**
-  **Inspirujące i liczne ilustracje**

Minusy:

-  **Wysoki próg wejścia - mechanika jest trudna do przyswojenia za pierwszym podejściem**
-  **Właściwie brak gotowego zestawu zasad**
-  **Podręcznik dla zaawansowanych miłośników RPG (to nie musi być wada)**

400 stron, Cena: 99,95zł / 149,95zł

(miękka / twarda oprawa)

Zobacz także:

- **ZEW CTHULHU 6.ed. (RT #49)**
- **SAVAGE WORLDS (RT #31)**
- **D&D3.5: PODRĘCZNIK GRACZA (RT #20)**

DIETA PROJEKTANTA RYŻ I MARZENIA



MARCIN WELNICKI

Na początku miesiąca dostałem list (elektroniczny, gwołi ścisłości) od jednego z czytelników. Zawierał kilka mniej lub bardziej szczegółowych pytań, z których jedno wydało mi się szczególnie ważne – na tyle, żeby napisać o nim ten felieton. Otóż zostałem spytany,

czy z projektowania gier - jak zdaje się między wierszami artykułów sugerować – da się żyć. W Polsce. No więc da się.*

*Tyle, że jest to obłożone szeregiem warunków pisanych drobnym druczkiem, coś jak umowa kredytowa z bankiem (tej nie polecam). Zostawiania projektantem lub innym rodzajem twórcy też bym nikomu bym nie polecał. Z drugiej strony nie śmiałybym tej ścieżki kariery nikomu bronić, zważywszy, że sam faktycznie z tego żyję, zakrawałoby to na hipokryzję najwyższego kalibru. Więc o co chodzi?

Ano o to, że w przeciwieństwie do wielu innych zawodów, projektowanie pełnoetatowe jest pracą

zero-jedynkową: albo ci wychodzi, albo nie, a **twój sukces jest wprost proporcjonalny do wkładanego w działanie wysiłku**. To nie jest spokojne zajęcie. Jeśli pracujesz na umowę o pracę od 9 do 17, to możesz sobie pozwolić na okresy mniejszej wydajności: poczytać Facebooka, spojrzeć na YouTube'a, pokręcić się po biurze. To normalne, każdy od czasu do czasu potrzebuje odsapnąć.

Tylko że freelancerowi (projektantowi gier, pisarzowi, tłumaczowi, felietoniście bądź scenarzyście) nie płacą od godziny. Jeśli nie pracujesz, to nie zarabiasz. Jeśli jesteś chory, to nie zarabiasz. Więc jeśli jesteś leniwy, to dużo nie zarobisz.

Innymi słowy, bądź naprawdę pewien, że chcesz być projektantem. To nie jest robota, którą można wykonywać na pół gwizdka. To raz.

Dwa, jest to praca bardzo niestabilna. Bywają miesiące tłuste i miesiące chude. Raz człowiek się pławi w luksusach, a raz zaciska pasa. Jeśli nie potrafisz **oszczędzać** ani planować wydatków i **oceniać** przychodów na kilka miesięcy w przód, to nie jest zajęcie dla ciebie, gdyż prędzej czy później skończysz z zerem na koncie. Pamiętaj też, że w wypłatach zdarzają się obsuwy, nie wszyscy kontrahenci będą rzetelni lub terminowi. Czasem poczekasz na ciężko zarobione pieniądze dodatkowo tydzień, dwa, a nawet miesiąc. Jeśli nie brałeś tego pod uwagę, masz problem.

Na powyższe mam tylko jedną radę: nie skacz na głęboką wodę i nie stawiaj wszystkiego na jedną kartę. Jak

każdy twórca wierzysz w niewiarygodny i natychmiastowy sukces swojego pierwszego dzieła, jednak prawda jest taka, że mogą minąć długie lata, zanim świat pozna się na twoim geniuszu. Do tego czasu lepiej, żebyś miał za co żyć. Jakąś solidną umiejętność lub wyuczony zawód, coś, co na Zachodzie nazywają „day job”, pracą dzienną. Jeśli masz wybór, wybierz mądrze: najlepsze jest zajęcie, które pozostawia ci relatywnie dużo wolnego czasu, i które nie męczy cię fizycznie i psychicznie (pracę na wysokościach i w kopalni odradzam). Z czasem dochody z twoich dzieł będą rosnąć, aż wreszcie przyjdzie dzień, kiedy będziesz mógł powiedzieć „koniec z tym” i wręczyć szefowi wypowiedzenie. Jednak do tego czasu...

Mam nadzieję, że Was nie zraziłem, nie było to moim zamiarem. Bycie twórcą jest bardzo satysfakcjonujące, lecz to naprawdę ciężka praca. Powiem Wam na pocieszenie, że pod pewnymi względami jako projektanci gier macie w Polsce lepiej niż mielibyście na Zachodzie: jeśli sprzedacie gry na Zachód, to zarabiacie „zachodnie” pieniądze – a koszty macie polskie.

Do następnego.



INFINITY

SKIRMISH PO HISZPAŃSKU



PALADYN

Infinity to wyraźny przykład, że upór, konsekwencja i wytrwałość mogą przynieść sukces, pomimo trudności. Sam często powtarzam, że „nie ma sensu rozkręcać nowej gry figurkowej”, skoro dominacja Games Workshop na tym polu jest tak wyraźna. Na szczęście,

ani w Corvus Belli, ani w Privateer Press mnie nie słuchali i wyszło im na dobre.

Gry bitewne to dość hermetyczny świat. Wielu producentów próbowało uszczknąć dla siebie kawałek tortu, jednak mało który zdołał wybić się ponad poziom niewielkiej, rzekłbym garażowej firmy. Bez korporacyjnego wsparcia trudno jest zaznaczyć swoją bytność, aby nie przesłaniał jej monolit **Warhammera**. A jednak, Hiszpanie z Corvus Belli nie ulegli defetyzmowi, uporczywie promowali **Infinity** i teraz przyszło im zbierać owoce sukcesu. Zaraz, zaraz... co to jest to **Infinity**?

NIE TYLKO GOTYK

W życia *wargamera* przychodzi taki moment, kiedy ma zebraną i pomalowaną „główną” armię i ze dwie „poboczne” do **Warhammera** lub **Warhammera 40 000** i nagle dociera do niego, że spróbowałby czegoś innego. Może przestały go bawić „masówki”, może ma ochotę spróbować trochę innej konwencji lub też zwyczajnie



ciekawi go, co jeszcze oferuje rynek. To właśnie chwila, która jest szansą dla innych gier. Wbrew pozorom jest ich sporo. Niektóre firmy żyją z produkowania alternatywnych figurek do *mainstreamowych* gier, inne próbują z nimi konkurować na tym samym polu (na przykład Mantic Games), inne szukają własnej niszy. Może być nią konwencja gry, może być jej forma, często jedno i drugie na raz.

Tak jest właśnie z **Infinity**, produktem hiszpańskiej firmy Corvus Belli. Gra stanowi alternatywę dla **Warhammera** dlatego, że różni się zarówno pod względem konwencji *settingu* oraz rodzaju rozgrywki. Co ważniejsze, prezentuje też zupełnie inne podejście do zasad, które wydaje się być tyleż rewolucyjne, co świeże i, co najważniejsze, bardzo fajne.

Gra jest obecna na rynku od dobrych kilku, jeśli nie kilkunastu lat i doczekała się drugiej edycji. Pomimo zmian w regułach ich ogólna idea pozostaje taka sama. Co najważniejsze, unika rozwiązania znanego z gier Games Workshop, czyli tury jednego, a potem drugiego gracza. To zresztą największa siła **Infinity**, nigdy nie jesteśmy bierni, nie stanowimy tła. Choć w Polsce w **Infinity** grała z początku wąska grupa ludzi, uporczywie promowanie systemu, podobnie jak na Zachodzie, dało wymierne rezultaty. Nie tak dawno moi przyjaciele, zatwardziali warhammerowcy, odkryli **Infinity** i zakochali się w grze całym sercem.

System robi się coraz popularniejszy i nie bez przyczyny.

ZAWSZE TWOJA TURA

Pierwszym czynnikiem, który przemawia na korzyść **Infinity**, są zasady. Gra może mieć piękne figurki, jednak jeśli reguły są kiepskie, jej los jest przesądzony. Jeśli określić rozgrywkę w **Infinity** jednym słowem, powiedziałbym: „dynamiczna”. Rzeczywiście, na stole ciągle coś się dzieje, nasi żołnierze bez ustanku walczą i mogą znaleźć się pod ostrzałem. Każdy z graczy dysponuje określoną liczbą żetonów akcji (równą liczbie modeli), które może wydawać na aktywację podkomendnych. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby kilka razy wykorzystać je na bohaterską akcję jednego żołnierza. W turze przeciwnika natomiast można reagować. Podobny system zastosowano w **Neuroshima Tactics**, zapewne inspirację zaczerpnięto właśnie z **Infinity**. Mnogość ekwipunku, specjalnych zdolności i opcji pozwala na stworzenie oddziałów, dopasowanych do każdego stylu rozgrywki. Co więcej, nie będzie nudno, nie można osiąść na laurach, przeciwnik z pewnością zaskoczy nas niestandardowym rozwiązaniem.

Slogan „zawsze jest twoja tura” dokładnie opisuje to, co się dzieje na makiecie. Nawet jeśli to przeciwnik przejmuje inicjatywę, możemy mu przeszkadzać, dostosowywać się do jego taktyki, pró-

bować pomieszać jego szyki. W **Warhammerze** sakramentalne było zdanie: „Skończyłem turę. Graj.” W **Infinity** tego nie ma. To nie szwedzki boks, gdzie jeden uderza, a drugi tylko przyjmuje ciosy. Tutaj walka przebiega w zwarcu, na krótki dystans. Niekiedy idzie na noże.



Jeśli miałbym wskazywać na wady systemu, znalazłbym tylko jedną, choć paradoksalnie jest ona także zaletą. To mnogość opcji, które mnie, jako początkującemu, przeszkadzały. Jednak z czasem, w miarę nabywania obycia z grą, z wady zmienia się w zaletę.

TWARDZI JAK STAL

Nawet najlepsze zasady nie uratują gry, gdy będzie miała brzydkie figurki. Pamiętam, że kiedy grałem z moją ekipą w **Warzone**, bardzo podobały nam się reguły, za to figurki wołały o pomstę do nieba. I nie mówię o gumoludkowych **Kronikach Mutantów!** Games Workshop bardzo wysoko postawiło poprzeczkę, jeśli chodzi o wykonanie modeli. Z edycji na edycję stają się coraz lepsze, choć wielu graczy narzeka, że plastik to nie metal.

Corvus Belli wyszło niejako naprzeciw oczekiwaniom tradycjonalistów, modele wykonane są z metalu, a ich poziom wykonania nie odstaje od warhammerowych, choć jest zupełnie inny. Jeśli modele do **WH40K** lub **WFB** są pełne „wystających” detali, to figurki do **Infinity** mają sporo gładkich, lekko zakrzywionych powierzchni, dużo wcięć, miejsc, które proszą się o cieniowanie i łagodne przejścia kolorów. To niekiedy miniaturowe rzeźby, a ilość szczegółów, elegancja wykonania i dynamika wręcz powalają. Kiedy miałem się zdecydować na wybór armii, z początku nie

byłem w stanie podjąć decyzji, każda mi się podobała.



Tutaj należy się kilka słów ostrzeżenia. Nie wypicie się przy malowaniu *drybrushem* i *washami*. Wiem, sam próbowałem. Pomalowałem, tak na próbę, Zondę Meteor, po czym obejrzałem ukończony model i jednym płynnym ruchem wrzuciłem go do rozpuszczalnika. Figurki do **Infinity** aż się proszą, aby nauczyć się dla nich bardziej zaawansowanych technik malarskich. To grzech po prostu pacnąć farbą tak śliczny model.

Jako że w grze bierze udział zwykle do kilkunastu figurek, nie ma wymówek, trzeba je pomalować. Co więcej, skoro nie ma na planszy szeregowców, nad każdym modelem trzeba będzie posiedzieć. To nie masówka, jak malowanie goblinów regimentów, pacykowanie po łebkach nie przejdzie.

LUDZKA SFERA

Paradoksalnie, o tym, czy dana gra figurowa mnie zainteresuje, decyduje świat, w którym się

rozgrywa. Dlatego nadal fascynuje mnie martwe od kilku lat **AT-43**. Świat **Infinity** to bliska przyszłość, w której ludzkość jest podzielona na kilka odłamów, z których dwa objęły swoją hegemonią Ziemię. To Pan-Oceania (z grubsza zachodnie potęgi gospodarcze połączone z południowoamerykańskimi tygrysami gospodarczymi) i Yu-Jing (czyli azjatyckie molochy). Oprócz nich tak zwaną Ludzką Sferę zamieszkują Nomadzi, wędrujący w ogromnych statkach kosmicznych, koloniści z Ariadny, wyznawcy Nowego Islamu i sztuczna inteligencja Aleph. Ich egzystencja zagrożona jest przez inwazję obcych, występujących pod sztandarem Połączonych Armii. Jednak ta krucha równowaga sił została zakłócona przez kolejną frakcję obcych, Tohaa.



Świat gry opiera się na naukowych podstawach i choć daleko mu do *hard science fiction*, to jest znacznie bardziej realistyczny niż **WH 40 000**. Spotkałem się z opiniami, że stylistyka gry jest za bardzo mangowa. Zgadza się, że dynamika póż i *design* niektórych elementów pełnymi garściami czerpie z *anime*, jednak nie uważam, aby to było coś złego, dopóki postacie nie będą

miały oczu na pół twarzy. (Drobna uwaga, kobiece modele WRESZCIE mają ładne buzie!). Ilustracje, podobnie jak modele, można podziwiać i oglądać praktycznie bez końca. Jeśli dodać do tego, że są naprawdę świetnie wykonane, nic dziwnego, że pierwsze modele kupiłem nie po to, aby zbierać armię, lecz żeby mieć takie ładne figurki.

ALTERNATYWA?

Czy **Infinity** może zagrozić dominacji **Warhammera**? Czy zajmie jego miejsce? A może jest tylko alternatywą?

Na pierwsze dwa pytania odpowiedziałbym „nie”, na trzecie, „być może”. **Infinity** to *skirmish* pomyślany na kilka modeli, z których każdy ma swoje własne wyposażenie, zdolności, gdzie na każdy trzeba zwracać uwagę i myśleć nad jego najbardziej efektywnym wykorzystaniem. To gra na małą skalę, osadzona w gęstym, miejskim terenie. Jest dynamiczna, koncentruje się na poszczególnych żołnierzach, a nie oddziałach. Jeśli już porównywać ją z produktami Games Workshop, najsprawiedliwsze byłoby zestawienie z **Necromundą**, choć dla tej gry chyba nie ma już miejsca w planach firmy z Nottingham. Dlatego na polu *skirmisha* **SF Infinity** pozostaje samo. System wygrywa walkowerem, choć bez trudu poradziłby sobie z przeciwnikiem.



KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #5 GRY NA HEK- SACH



RALEEN

Heksy – małe sześciokątne pola i pokryte nimi plansze, przypominające plaster miodu, jeszcze do niedawna nieodłącznie kojarzyły się z historycznymi grami wojennymi. Gdybyśmy jakieś 20 lat temu

próbowali wskazać najbardziej charakterystyczny element takich gier, bez wątpienia byłyby nim właśnie hekсы. Ostatnie lata przyniosły zmierzch ich niemal niepodzielnego królowania, mimo to gry na nich oparte nadal wydają się mieć wiele zalet.

W Polsce początki gier planszowych wiążą się m.in. z wydaną około roku 1981 przez firmę Encore grą **Bitwa na Polach Pelennoru**. Co prawda, jak sam tytuł wskazuje, to gra o tematyce fantasy, nawiązująca do jednego z epizodów powieści J. R.

R. Tolkiena **Władca Pierścieni**, lecz zawartość była czyściej strategiczna i typowo wojenna. Heksowa mapa, jednostki bojowe w postaci żetonów posiadających zróżnicowane współczynniki, łatwo wpadające w szal i tratuujące wszystko naokoło mumakile, wodzowie-czarodzieje itd. Gra zawierała też ciekawe zasady dotyczące oblężenia Minas Tirith oraz demoralizacji. Do dziś uważam, że jest to dobra gra (niedawno miałem okazję sobie ją przypomnieć), chociaż ma problemy z balansem. Jak wiele gier Encore z tamtego okresu, tak i ta okazała się klonem zachodniego tytułu (**Gondor**); jej współautorem był zaś nie byle kto, tylko jeden z najbardziej znanych autorów historycznych gier wojennych – Richard Berg.



Początek lat 90. w Polsce przyniósł nową jakość w postaci firmy Dragon. Do dziś znane są liczne tytuły, które ukazały się wówczas za sprawą tego wydawnictwa: **Wojny napoleońskie**, **Szczury pustyni**, **Kreta 1941**, **Bzura 1939**, **Ardeny 1944**, **Tannenberg 1914**, **Grunwald 1410**, **Kircholm 1605**, **Wiedeń 1683**, **Waterloo 1815**, **Bitwy II wojny światowej**, **Arnhem 1944**, **Bagration 1944**, **Mława 1939**, **Charków 1942**, **Kasserine 1943**. Wszystko to gry na heksach. Ukazywały się one w dużych nakładach, stąd są znane i funkcjonują na rynku wtórnym po dziś dzień. Zdarza się, że nawet obecnie można kupić nietknięte egzemplarze z roku 1989. **Dragon** wydawał też od 1996 r. czasopismo o tej samej nazwie, później znane jako **Dragon Hobby**, po tym jak zostało przejęte przez firmę Mirage. Czasopismo to charakteryzowało się przede wszystkim tym, że zawierało rozszerzenia i scenariusze do wydawanych gier, a często także samodzielne gry, i zwłaszcza z początku (oraz pod sam koniec) swojego istnienia prezentowało naprawdę dobry poziom.

Oczywiście nie tylko Dragon wydawał w tamtych czasach planszówki historyczne. Warto wspomnieć przede wszystkim dwie znakomite pod względem mechaniki gry autorstwa Jarosława Fliśsa: **Rok 1920** wyd. Encore i **Ostatnią wojnę cesarzy** wyd. Novina. Ta ostatnia firma wydała też **Bitwę pod Austerlitz** oraz **Kryptonim LEW MORSKI** i **Piekło na Pacyfiku**, a także wykorzystującą plastikowe okręciaki z papierowymi żaglami (w tamtych latach był to hit) **Srebrną flotę**. Nieco

wcześniej wydawnictwo Mag opublikowało grę **Piotrków 1939**, a wydawnictwo S.R. **Kock 1939**.

Po upadku Dragona jego spuściznę usiłowała kontynuować firma Mirage, która wydała jeszcze do końca lat 90. kilka tytułów opartych na mechanice gier Dragona: **Budapeszt 1945**, **Burza zima 1942**, **Smoleńsk 1941** oraz **Napoleon 1796-1800**. Autorem tego ostatniego był Robert Sypek, który w międzyczasie próbował swoich sił, wydając, przy współudziale innych autorów, gry **Hannibal**, **Perykles** oraz średniowieczno-fantastyczny **Melthoen**. Wreszcie wspomnieć należy Roberta Gołębiewskiego, który starał się promować gry zachodniej produkcji, tłumacząc ich zasady na polski, i wydawał niemal równoległe z **Dragonem** czasopismo **Gry Wojenne**. Wszystkie te inicjatywy zakończyły swój byt mniej więcej koło roku 2000, kiedy to Mirage zrezygnował z wydawania wojennych gier planszowych i czasopisma **Dragon Hobby**.

Na tym zakończę ten krótki, pobieżny przegląd dawnych dzieł gier historycznych w Polsce. Czasy bliższe są już graczom lepiej znane. Obecnie być może trudno w to uwierzyć, lecz wszystkie wspomniane wyżej gry łączy jedno – posiadały plansze heksagonalne. Dlaczego autorzy nie decydowali się czegoś tutaj zmienić? Czy byli tak mało twórczy, że nie potrafili wymyślić niczego innego? Z pewnością nie. Zbyt dobrze znam wielu z nich, by z tego typu opiniami się zgodzić. W tamtym okresie produkcje „zachodnie” także za-

wyczaj opierały się na tych schematach, stąd tym bardziej takie postawienie sprawy jest bezsensowne. W przypadku gier wojennych poleganie na siatce heksagonalnej długo nie było problemem, o tyle, że uwaga skupiała się raczej na czym innym. Często na wielu kwestiach szczegółowych, które umykają zazwyczaj postronnym obserwatorom, gdy pierwszy raz mają do czynienia z heksówkami.

Jednak w pewnym momencie planszówki heksowe zaczęły się graczom nudzić. Wydawały się skomplikowane, miały dużo żetonów. Ich rozgrywanie, a często samo rozstawianie, zabierało dużo czasu. W przyspieszającej wokół nas rzeczywistości, gdzie czasu na coraz więcej rzeczy zaczyna brakować, pojawiał się problem, by ukończyć rozgrywkę lub chociaż doprowadzić ją do jakiegoś sensownego momentu. Swoje zrobiły też gry komputerowe, często działające w sposób bardzo zbliżony, a jednocześnie rozwiązujące szeregi problemów, choćby z rozstawianiem i zapisywaniem rozgrywki w chwili, gdy chcemy ją przerwać. Minusem przez długi czas był tu brak możliwości gry z żywym przeciwnikiem, co tak naprawdę rozwiązało dopiero upowszechnienie się Internetu. To ostatnie narzędzie pozwoliło jednak na swój sposób odżyć także tradycyjnym planszówkom, które przeszły w międzyczasie ewolucję.

Na czym ona polegała? Przede wszystkim na różnego typu uproszczeniach i ułatwieniach oraz uczynieniu gier bardziej atrakcyjnymi od strony wizualnej. Zmniejszenie liczby żetonów (symbolizujących zazwyczaj jednostki wojskowe i dowódców), uproszczenie rozsta-

wienia początkowego, np. poprzez zasady pozwalające dowolnie rozstawić grupy żetonów w ramach określonego obszaru, nanoszenie na planszę i żetony informacji dot. rozstawienia początkowego, wreszcie uproszczenia zasad. Z kolei w obrębie mechaniki gier pojawiły się rozwiązania prowadzące się do zerwania ze schematem naprzemiennego ruchu obu graczy (tzw. *I go – you go*) albo zmodyfikowania tego schematu, by stał się ciekawszy, np. poprzez podzielenie etapu gry na kilka różnych faz, wprowadzenie możliwości wykonania jednej z faz w wybranym przez gracza momencie (kto grał w **Rok 1920** lub **Ostatnią wojnę cesarzy** Jarosława Flisa, ten wie, o co chodzi). Wiele z tych rozwiązań zmierza do tego, by działania graczy w jak największym stopniu się przeplatały, by uniknąć sytuacji, że jeden z nich musi przez długi czas biernie oczekiwać na posunięcie przeciwnika.

Pojawiły się też prostsze gry na heksach. Problemem w pewnym momencie stało się bowiem to, że w gry wojenne tego typu grali głównie doświadczeni gracze, którzy wiele lat mieli z nimi styczność. Takie osoby mają czasami trochę inne oczekiwania wobec gier wojennych. Kiedy czyta się opisy zjawisk, które wystąpiły w pewnym momencie w USA (trochę wcześniej niż u nas), to można tutaj znaleźć wyraźne analogie. Gry wojenne, dostosowując się do tych najbardziej zaawansowanych, stawały się coraz mniej przystępne dla początkujących. Tym samym nowych graczy nie przybywało. Z kolei dbałość o oprawę

graficzną, która starych graczy zazwyczaj szczególnie nie interesowała (bo przyzwyczaili się do pewnej surowości dawnych gier), również zaczęła być bardziej brana pod uwagę. Ciekawym zjawiskiem są tutaj gry z dużymi heksami i żetonami – efektowniej wyglądające od strony graficznej, a zarazem sprawiające wrażenie bardziej przystępnych. I często mocno się różniące od dawnych heksówek.

Obecnie ukazujące się gry na heksach często bardzo odbiegają od dawnych produkcji, a zwłaszcza wyobrażeń o nich, pokutujących wciąż wśród tych spośród graczy, którzy w młodości mieli do czynienia z tą czy inną grą Dragona i na tym opiera się cała ich wiedza o tym gatunku gier, którą następnie szeroko uogólniają. Inna sprawa, że jeśli ktoś próbował grać w takie gry w bardzo młodym wieku, to zdecydowanie nie był to produkt dla niego. W końcu dziś też mamy gry i wydawnictwa specjalizujące się w grach np. dla dzieci w wieku 8-12 lat i muszą to być innego typu zabawki niż dla tych trochę starszych, nie mówiąc już o tych zupełnie dorosłych.

Którymi z nowych heksówek warto się zainteresować? Na przykład grą **A Victory Lost** wyd. MMP, przedstawiającą działania na Ukrainie pod koniec 1942 i na początku 1943 roku, kiedy to niemiecka 6 Armia gen. Paulusa została okrążona pod Stalingradem. **A Victory Denied** tego samego wydawnictwa przedstawia operację „Barbarossa”. Zasady obu gier są podobne, choć nie

identyczne, skala planszy i oddziałów oraz oprawa graficzna są zbliżone. Inną ciekawą propozycją może być gra **Caucasus Campaign** wyd. GMT, przedstawiająca ostatnie chwile niemieckiej ofensywy na przełomie 1942 i 1943 roku u podnóża Kaukazu. Z gier dotyczących dawniejszych epok historycznych wspomnę w pierwszej kolejności o **Men of Iron** i **Infidel**, również ze stajni GMT Games. Pierwsza przedstawia bitwy epoki późnego średniowiecza, druga – starcia z okresu wypraw krzyżowych. Jeszcze inną propozycją może być system **Musket & Pike** przedstawiający bitwy z okresu XVI i XVII wieku – niedawno ukazała się oprawa na nim gra **Saints in Armor**.

Wszystkie wymienione tytuły powinny być przystępne dla stawiających pierwsze kroki na heksach. Może z wyjątkiem systemu **Musket & Pike**, który jednak posiada moduł uproszczony. Mógłbym jeszcze spokojnie wymienić kilka tytułów, jednak te, o których mowa powyżej, mogę z czystym sumieniem polecić. Natomiast niestety nie mogę rekomendować gier wydawnictwa Taktyka i Strategia, po które sięga część graczy (chyba głównie ze względu na cenę) i zniechęca się już na starcie. Wydawnictwo to zatrzymało się bowiem w poprzedniej epoce rozwoju gier wojennych. Jedyne postępy można odnotować w zakresie oprawy graficznej, co często pozytywnie nastawia kupujących nieobeznanych zupełnie z tematem. Jednak gdy zaczynają grać, zazwyczaj jest już tylko gorzej. Przede wszystkim w wielu tytułach pojawiają się wręcz porażające błędy. Niestety polega też na tym, że czasami poprzez pryzmat swoich doświadczeń z planszówkami TiS gra-

cze budują sobie ogólny negatywny obraz gier heksowych bądź też nawet wszystkich gier wojennych.

Jak mają się dziś gry na heksach? Gry w skali taktycznej bądź operacyjnej – gdzie rozgrywamy poszczególne bitwy lub operacje, trzymają się dość dobrze. Gry w większej skali, przedstawiające nietypowe konflikty i wydarzenia historyczne, w większości przeszły już jednak na inne typy plansz. W ich przypadku mapa heksowa, na której dawniej i takie gry niejednokrotnie robiono, słabo pasowała do charakteru konfliktów i czasami jej właściwości bywały raczej kulą u nogi niż pomocą. Gdy chcemy mieć na planszy dużo pól i w prosty, naturalistyczny sposób oddać teren, zwłaszcza w mniejszej skali, plansza heksowa, mimo konkurencji różnych nowatorskich rozwiązań w rodzaju wielokątów (występujących np. w **Napoleon's Triumph**), nadal sprawdza się świetnie. Rozwój planszówek sprawił, że siatkę heksagonalną stosuje się dziś głównie do tych gier, do których z różnych względów najbardziej pasuje.



Zobacz także:

- **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #1 (RT #68)**
- **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #2 (RT #69)**
- **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #3 (RT #70)**

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

ALTERNATYWY 4

WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA

MY FIRST ACTIVITY

