



74

listopad 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

WIKINGOWIE WOJOWNICY POŁNOCY

CO2
SUBURBIA
WIEŻOWCE W BUDOWIE
DC COMICS
FOOTBALL CLUB
MOUNT EVEREST
WRESZCIE JAKAŚ KONTROWERSJA!
IDEE FIXE
MUSKET & PIKE



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 'Wierzbą' Kraciuk

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Skład epub/mobi:

Łukasz Juszczak

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji 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

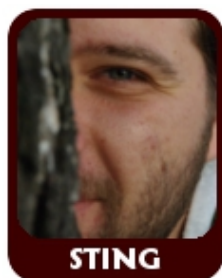
www.wydawnictwo.rebel.pl



dołącz do nas na

Facebooku:

<https://www.facebook.com/REBELpl>



Sklep Rebel.pl ma już dziesięć lat. Wiem, często powtarzam, że kolejne lata mijają bardzo szybko, lecz tak po prostu jest. Jednym z moich pierwszych zakupów byli Osadnicy z Catanu i Runebound. Były to dla mnie gry przełomowe, które wyznaczały nowe standardy planszówkowej rozrywki. Podobnie jak pierwsza edycja Descenta i Tides of Iron, w które potrafiłem zagrywać się godzinami. Jakieś osiem lat temu Rebel.pl zaczął być również liderem, jeśli chodzi o gry fabularne. To właśnie tutaj udało mi się kupić Kult: Beyond the Veil, który dzisiaj jest już białym krukiem. Ech, łezka się w oku kręci.

Sześć lat temu Ajfel i ja postanowiliśmy dołączyć do Rebeliantów i zaproponowaliśmy, że zrobimy im pismo. Artur Jedliński zgodził się i dał nam ogromny kredyt zaufania. Powiem więcej – bez Nataniela nie byłoby Rebel Timesa. Specjalne podziękowania należą się również Magdalenie Jedlińskiej, czyli Sasance, która nadzoruje wszystkie tematy związane z pismem od strony administracyjnej. Cała ekipa Rebeli jest zresztą niezwykle pomocna i zawsze można na nich liczyć. Zresztą sami o tym wiecie najlepiej, robiąc zakupy i otrzymując pancernie zapakowane przesyłki.

Sto lat drużyno! Niech każdy kolejny rok przynosi więcej sukcesów i świetnych planszówkowych tytułów w rodzaju Small World.

Do zobaczenia za miesiąc!

NR 74, LISTOPAD 2013

SPIS TREŚCI

- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 7 **DRAKKAREM
PO CÓRKI THANÓW**
WIKINGOWIE:
WOJOWNICY PÓŁNOCY 
- 11 **ZARZĄDZANIE
ZANIECZYSZCZENIEM**
CO₂ 
- 15 **SIM CITY NA PLANSZY**
SUBURBIA 
- 17 **Z GŁOWĄ W CHMURACH**
WIEŻOWCE W BUDOWIE 

- 19 **DECK PEŁEN
SUPERBOHATERÓW**
DC COMICS DECK-BUILDING GAME 
- 22 **PRAWIE JAK
REPREZENTACJA POLSKI**
FOOTBALL CLUB 
- 24 **WILK, KOZA I KAPUSTA**
MOUNT EVEREST 
- 28 **WRESZCIE JAKAŚ
KONTROWERSJA!**
...ALBO I NIE;
ZALEŻY CO KOGO BULWERSUJE 
- 29 **NOSTALGIA
RETROPUNKA**
IDEE FIXE 
- 32 **KĄCIK GIER HISTORYCZ-
NYCH #7**
MUSKET & PIKE 



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

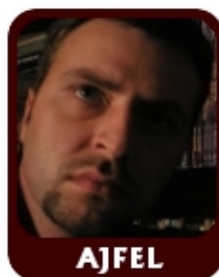
WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

1	(-)	LIST MIŁOSNY
2	(▲ 3)	KOLEJKA
3	(-)	DOBBLE
4	(▼ 2)	STORY CUBES
5	(▲ 2)	MOUNT EVEREST
6	(▲ 4)	SABOTAŻYSTA
7	(▲ 13)	KOLEJKA - OGONEK
8	(N)	CV
9	(▼ 1)	JUNGLE SPEED
10	(P)	WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA
11	(P)	TIME'S UP
12	(▲ 2)	NIGHTFALL
13	(▼ 9)	NEUROSHIMA HEX: MEPHISTO
14	(▼ 5)	ROOM 25
15	(P)	CARCASSONNE
16	(▼ 1)	STORY CUBES: AKCJE
17	(▼ 1)	STORY CUBES: PODRÓŻE
18	(▼ 12)	WIKINGOWIE: WOJOWNICY PÓŁNOCY
19	(▼ 7)	STORY CUBES: BAŚNIE
20	(▼ 7)	PANDEMIA

AKTUALNOŚCI



Lista planszowych bestsellerów sklepu REBEL.pl w tym miesiącu wyjątkowo ustabilizowana. Po garści premier na targach w Essen czekamy na szal przedświąteczny. Tymczasem w listopadowym zestawieniu tylko jedna nowość – CV od wydawnictwa Granna, poza tym mniejsze lub większe przesunięcia w gronie nowości sprzed miesiąca i stałych bywalców rankingu. Na czele niezmiennie pozostaje **List Miłosny** – sympatyczna gra imprezowa, na której popularność niewątpliwie wpływ ma także bardzo niska cena.

TRZECIA KAMPANIA
W DESCENCIE

Wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało wydanie drugiego dużego rozszerzenia do najnowszej edycji planszówki **Descent: Journeys in the Dark**. Co oznacza, że do rozegrania dostaniemy kolejną, trzecią kampanię. Pierwsza (z zestawu podstawowego) toczyła się w jednej z baronii Terrinoth, druga zaś kampania (dodatek **Labyrinth of Ruin**) przenosiła bohaterów do zaginionych ruin Sudanii. Dodatek **Shadow of Nerekhall** zaoferuje nam jeszcze inną scenerię – tym razem

miejszem akcji będą ciemne uliczki i wnętrza budynków tytułowego, okrytego złą sławą miasta. Dodatek wzbogaci oczywiście rozgrywki o nowych bohaterów i potwory, ciekawie zapowiadającą się nową klasę Mrocznego Władcy oraz o kolejne klasy dla poszczególnych archetypów bohaterów. Nie zabraknie również masy nowych modułów planszy prezentujących scenerię Nerekhall i szeregu innych elementów, a także nowinek w regułach. Najbardziej interesująco zapowiada się mechanika wpływów, pozwalająca Mrocznemu Władcy określać na różne sposoby fabularne wątki i lojalność niezależnych bohaterów na początku scenariusza.



TRZĘSAWISKA TROLLI OD GALAKTY

Skoro jesteśmy już przy **Descencie**, niebawem posiadacze polskiej edycji tej gry będą mogli się cieszyć kolejnym dodatkiem w naszym rodzimym języku. **Trzęsawiska Trolli** (czyli polska edycja dostępnego od pewnego czasu **Trollfens**) to małe rozszerzenie gry, podobne pod względem liczby komponentów do **Legowiska Jaszczura**. Dodatek powiększy naszą kolekcję o dwóch nowych bohaterów, nowe potwory, karty klas, rozszerzenie występujących w grze efektów oraz kolejnego groźnego poplecznika. Pięć nowych scenariuszy wzbogaci jedną z rozgrywanych kampanii lub też posłuży za samodzielną minikampanię. Dodatek powinien trafić do sprzedaży jeszcze w tym roku.



PRZEPowiednie W KALENDARZU MAJÓW

Fani planszówki **Tzolk'in: Kalendarz Majów** już niebawem będą mogli uatrakcyjnić swoje rozgrywki elementami dodatku. Rozszerzenie nosi tytuł **Plemiona i Przepowiednie (Tribes & Prophecies)**. Znajdziemy w nim przede wszystkim zestaw elementów dla piątego gracza oraz trzynaście wyjątkowych zdolności plemion, dzięki którym każdy gracz posiada jeden przywilej, z którego tylko on będzie mógł skorzystać podczas gry. Dochodzi do tego trzynaście przepowiedni, z których wybrane trzy stanowić będą dla nas podczas rozgrywki dodatkową okazję i sposób na powiększenie dorobku punktowego. Podobnie jak podstawowa gra, dodatek ukaże się po polsku nakładem wydawnictwa REBEL.pl.



MOUNT EVEREST OD REBELA

Mount Everest to kolejny planszowy projekt Adama Kałuży opowiadający o trudach górskiej wspinaczki. Tym razem wcielamy się w zahartowanego himalaistę i przewodnika, który ma poprowadzić pozbawionych umiejętności i doświadczenia turystów na szczyt tytułowego Mount Everestu, a potem bezpiecznie sprowadzić ich z powrotem na dół. Posiadacze gry **K2** mogą także użyć planszy z **Mount Everest** i zagrać z użyciem reguł tej pierwszej. Recenzję gry możecie przeczytać w tym numerze Rebel Timesa.



CV OD GRANNY

CV to najnowsza gra w ofercie wydawnictwa Granna, która już zdążyła wskoczyć na listę rebe-lowych bestsellerów. Opowiada ona o budowa-niu... własnej historii. Krok po kroku pozyskuje-my nowe umiejętności, relacje, wymarzoną pracę i tak dalej – możliwości jest wiele, i to od nas zale-ży, kim zostaniemy. Zwycięży ten z graczy, który najlepiej zrealizuje swoje życiowe plany, tworząc imponujący układ kart przedstawiających jego *curriculum vitae*. 85 kart daje niezliczone kombina-cje życiowych przypadków, szczęśliwych trafów, sukcesów i porażek. Zbieraniu kart towarzyszą rzuty efektownymi kostkami, na których widnieją różne symbole. To właśnie kości obrazują szczę-śliwe i pechowe sytuacje w życiu, które pociągają za sobą odrzucanie i dobieranie kart na rękę. Cie-kawy pomysł, ładne wydanie i odmienne roz-grywki, za każdym razem tworzące inne historie życia.

Gra trafi-ła już do sprzedaży.



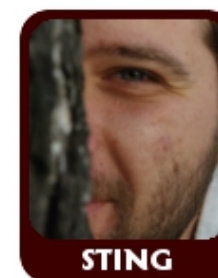
PLEBISCYT GRA ROKU ROZSTRZYGNIĘTY

Znamy już tegorocznych zwycięzców plebiscytu Gra Roku 2013, organizowanego przez serwis GamesFanic.pl. Dziewiąta edycja plebiscytu przybrała nieco inną formę niż poprzednie i głosowanie kapituły wyłoniło zwycięzców w dwóch kategoriach. Tytuł Planszowej Gry Roku 2013 otrzymała **Small World**, wydana po polsku przez Wydawnictwo REBEL.pl, natomiast tytuł Zaawansowanej Planszowej Gry Roku 2013 otrzymała kooperacyjna planszówka **Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island** gliwickiego Wydawnictwa Portal. Laureatom gratulujemy!



WIKINGOWIE: WOJOWNICY PÓŁNOCY

DRAKKAREM PO CÓRKI THANÓW



STING

„O, Wikingowie! To na pod-stawie tego serialu?” Gdybym za każdym razem, kiedy sły-szałem takie zdanie, wypow-iedziane na konwencie Fal-kon, otrzymał złotówkę, nie-źle bym się wzbogacił. Pomi-mo że gra Tomasza Kaznocha

i Tomasza Kaźmierskiego nie ma z serialem **Wi-kingowie** wiele wspólnego, moment jej wypusz-czenia na rynek został bardzo dobrze przemyśla-ny. Nadchodzi bowiem moda na skandynawskich wojowników, a planszowych tytułów o tej tema-tyce jest chwilowo niewiele.

W nowej grze wydawnictwa Rebel.pl gracze wcielają się w rolę Jarłów walczących o panowa-nie nad Północą. Tytuł Konunga Północy zdobę-dzie ten z nich, który jako pierwszy złupi znajdu-jące się na planszy wsie i przywiezie do swojego portu córki thanów. Nie będzie to oczywiście za-danie łatwe, ponieważ przyjdzie zmierzyć się z innymi Jarłami, z przerażającą Bestią Morską, a także z niepomysłnymi wiatrami. Czas zatem na-ostrzyć topory i wyruszyć w drogę.



WIKINGOWIE

WOJOWNICY PÓŁNOCY

WALCZ O WŁADZĘ W KRAINIE FJORDÓW
I ZDOBAJ KORONĘ KONUNGA.

JUŻ W PAŹDZIERNIKU!



 **REBEL.PL**
Wydawnictwo gier

Patronat medialny:

empik.com merlin.pl



Podstawowym mechanizmem, który wyróżnia **Wikingów** spośród innych tytułów, są zasady ruchu. Na każdym polu planszy znajdują się stylizowane na runy ikony kierunków, które informują, jaką kartę wiatrów należy zagrać z ręki, aby wykonać ruch. Na każdej karcie znajdują się dwa z czterech występujących w grze symboli bądź symbol uniwersalny, który pozwala poruszyć się w dowolną stronę. W trakcie tury gracz może przesunąć się o tyle pól, ile posiada kart oznaczonych odpowiednimi symbolami. Pod koniec tury, jako ostatnie działanie, można wiosłować, co pozwala poruszyć się o jedno dodatkowe pole w dowolnym kierunku.



Początkowo takie podejście do przemieszczania drakkarów wydaje się zbyt losowe, jednak szybko okazuje się, że zostało ono dobrze przemyślane. Bardzo rzadko zdarza się bowiem sytuacja, w której nie możemy wykonać żadnego ruchu. Oczywiście czasami karty wymuszają na nas wybranie dłuższej drogi, lecz gdyby było inaczej, gra

bardzo szybko stałaby się nudna. Plansza jest bowiem zbudowana symetrycznie, co sprawia, że do każdej wsi, z której porywa się niewiasty, i do każdego z portów dystans jest taki sam. Rzadko zdarza się, aby szczęśliwe dobranie kart pozwoliło na uzyskanie zdecydowanej przewagi nad przeciwnikami. Przyczyniają się do tego w dużym stopniu karty wydarzeń, które pozwalają pokrzyżować szyki innym graczom.

Można powiedzieć, że **Wikingowie** są w dużym stopniu grą karcianą, ponieważ większość działań podejmuje się poprzez zagrywanie kart. W grze występuje

pięć akcji standardowych, które nie wymagają kart, jednak większość efektów pochodzi właśnie z nich. Gracz może w trakcie swojej tury wykonać tylko jedną akcję standardową oraz zagrać dowolną liczbę kart. Takie rozwiązanie sprawia, że zostaje zachowana równowaga i nie dochodzi do sytuacji, w której jedna osoba dominuje nad przebiegiem rozgrywki. Dla przykładu, jeśli jeden z Jarłów uzbroi się po zęby, nie będzie w stanie w trakcie swojej tury atakować innych bez końca, ponieważ atak jest akcją standardową. Inni gracze zyskują tym sposobem trochę czasu, aby mu uciec lub diametralnie zmienić sytuację panującą na stole.



Niestety, w przypadku kart nie ustrzeżono się kilku błędów. Karty wiatrów nie są zbyt czytelne. Początkowo gracze nie radzą sobie z szybkim rozpoznaniem odpowiednich ikon na planszy i pierwsze tury zabawy trwają dość długo. Często zdarzają się też pomyłki, ponieważ symbole są do siebie podobne. Na szczęście po pewnym czasie ich rozpoznawanie staje się intuicyjne, jednak na począt-

ku potrafią nieco odstraszyć. Innym problemem są niejasne opisy na niektórych kartach – koronnym przykładem jest tutaj Sztorm, który pozostawia wątpliwości, czy gracz nim dotknięty może przesunąć swój drakkar, czy też nie.



Wikingowie charakteryzują się wysokim poziomem interakcji. Za sprawą wielu kart reakcji oraz możliwości zagrania jednego wydarzenia w turze innego gracza nikt nie siedzi beczynnie, czekając na swoją kolej. W każdym momencie gry panuje zażarta rywalizacja, a możliwość odniesienia

zwycięstwa bardzo często przepada, nim zdążymy dotrzeć do własnego ruchu. W tej grze dowieszenie branki do portu to prawdziwe wyzwanie, szczególnie wtedy, gdy brakuje nam już tylko jednej porwanej córki.



Drakkar każdego z graczy dysponuje trzema miejscami, które można obsadzić załogą za pomocą kart bohaterów. Najogólniej rzecz ujmując, są to postaci, które ułatwiają życie. Niektóre z nich sprawiają, że lepiej radzimy sobie w walce, inne pozwalają na interakcję z graczami, jeszcze inne pomagają w efektywniejszym wykorzystaniu dostępnych zasobów. Każda porwana

córka staje się automatycznie członkiem załogi, zatem niekiedy trzeba wyrzucić za burtę doświadczonego woję, aby zwolnić dla niej miejsce. Często zdarza się, że ktoś wpada na pomysł, aby za jednym zamachem porwać wszystkie trzy niewiasty i wygrać grę jednym, długim kursem, lecz w praktyce nie jest to już takie proste. Istnieją bowiem karty, które pozwalają pozbawić gracza członków załogi, a jeżeli i to zawiedzie, zawsze pozostaje walka.

Starcia rozwiązane są w **Wikingach** w bardzo prosty sposób. Ograniczają się do rzutu kością sześciocinną, zmodyfikowania wyniku i ustalenia w ten sposób końcowego rezultatu. Zasada jest banalna: wszelkie rzuty wykonywane w grze przy wyniku 1-3 kończą się porażką, a przy 4 i wyżej sukcesem. Starcie pomiędzy dwoma drakkarami to sytuacja wyjątkowa, ponieważ wynik 6+ zapewnia dodatkową korzyść w postaci wprowadzenia członka załogi. Jest to więc jeden ze sposobów na zabranie komuś córki. W przypadku zwykłego sukcesu lub porażki zwycięzca zabiera pokonanemu losowo jedną kartę z ręki, dobiera kolejną ze stosu i przesuwając drakkar przegranego o jedno pole w dowolnym, dozwolonym kierunku.

Starcia z Bestią Morską rozpatrywane są w podobny sposób, a zwycięstwo oznacza dobranie dwóch kart ze stosu oraz przesunięcie Bestii na dowolne, dozwolone pole planszy, tj. nie port i nie miejsce, na którym znajduje się już drakkar. Potwór morski staje się elementem kontrolnym, ponieważ możemy za jego pomocą opóźniać postępy przeciwników. Plansza skonstruowana jest bowiem w taki sposób, że pełno na niej różnego

rodzaju wąskich gardeł, które wymuszają walkę z blokującą je bestią.

Ów prosty mechanizm rozstrzygania starć – rzut kostką i jego modyfikacja – jest często postrzegany jako wada **Wikingów**, ponieważ nie wzbudza wśród graczy zbyt dużych emocji. Jest to zwyczajny rzut rozstrzygnięcia na zasadzie: „wyszło lub nie”. Sam preferuję mechaniki rozstrzygania konfliktów, które używają puli kości i bardziej rozbudowanych mechanizmów wpływania na wynik starcia. Oczywiście spowalnia to nieco rozgrywkę, zmusza do liczenia i kalkulowania, lecz w rezultacie jest o wiele bardziej emocjonujące. W **Wikingach** postawiono jednak na dynamikę zabawy i trzeba przyznać, że szybki rzut wpisuje się bardzo dobrze w ogólny obraz rozgrywki i nie dominiuje jej przebiegu. Emocje są tutaj bowiem budowane poprzez niespodziewane zwroty akcji, wynikające z kart wydarzeń i reakcji, a nie przez rozbudowane starcia. Mimo to niektóre osoby mogą poczuć się zawiedzione zbyt prostym uproszczeniem tego aspektu gry.

Wikingowie to szybka i dynamiczna gra, którą można rozegrać w maksymalnie półtorej godziny, chociaż zazwyczaj partia kończy się szybciej. Zasady można wytłumaczyć w dziesięć minut i bez problemów zasiąść do pierwszej rozgrywki. Na szczęście proste mechanizmy nie oznaczają banalnej rozrywki i zapewniają naprawdę szerokie pole dla różnego rodzaju działań. Jeżeli lubicie gry z wysokim poziomem interakcji, w których do samego końca nie wiadomo, kto zwycięży, powinniście dać temu tytułowi szansę.



Zobacz także:

- **CYKLADY (RT#31)**
- **DRAGON'S ORDEAL (RT #29)**
- **KUPCY I KORSARZE (RT #43)**

Plusy:

- 👍 **Nowatorskie zasady ruchu**
- 👍 **Wysoki poziom interakcji**
- 👍 **Częste zwroty akcji**
- 👍 **Dynamiczna rozgrywka**

Minusy:

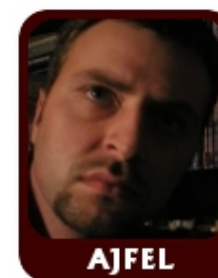
- 👎 **Mało czytelne ikony wiatrów**
- 👎 **Niejasny opis niektórych kart**
- 👎 **Dla niektórych zbyt proste zasady starć**

Liczba graczy: 3-4 Wiek: 14+

Czas gry: ok. 75 minut Cena: 99,95zł

CO₂

ZARZĄDZANIE ZANIECZYSZ- CZENIEM



Vital Lacerda to twórca, który dał się poznać planszówkowiczom przede wszystkim jako autor **Vinhos** – świetnej, złożonej gry ekonomicznej opowiadającej o produkcji wina. Dwa lata po **Vinhos** doczeka-

liśmy się kolejnego, interesującego projektu tego twórcy: gry **CO₂**, podejmującej trudny temat zanieczyszczenia środowiska i eksploataowania źródeł „zielonej” energii.

Grę otrzymujemy w solidnym szarym pudełku, którego jedyną ilustracją są ciemne plamy wydobywające się z komina symbolicznie naszkicowanej fabryki. W podobnej, oszczędnej stylistyce zaprojektowane zostały wszystkie elementy zestawu. Mimo że nie wypełniają one pudełka po brzegi, lista komponentów **CO₂** jest spora: mamy tu solidną planszę, talię kart, sporo tekturowych żetonów i jeszcze więcej drewnianych znaczników o różnych kolorach i kształtach. Gra jest niezależna językowo: jedynе napisy pojawiające się na elementach to nazwy kontynentów i miast. Tylko dołączone do zestawu karty pomocy napisane zostały w języku angielskim. Instrukcję otrzymujemy zaś w pięciu językach (w tym polskim).

Jakość wykonania nie budzi zastrzeżeń: są trwałe, solidne, estetyczne wykonane. To porządny, wysoki standard współczesnych planszówek. Jak już wspomniałem, szata graficzna **CO₂** jest dość charakterystyczna i nie każdemu zapewne przypadnie do gustu. Dużo prostych symboli, stonowane barwy, prostota, czytelność i nienaganna estetyka, bez krzykliwych oznaczeń i wątpliwej jakości obrazków. Dla mnie osobiście pomysł na oprawę graficzną gry jest strzałem w dziesiątkę: dobrze koresponduje z tematyką i pozwala stwierdzić, że

mamy do czynienia z solidną, nowoczesną planszówką ekonomiczną.

W pierwszym kontakcie **CO₂** wydaje się ciężką, wymagającą grą. Masa znaczników różnego przeznaczenia, plansza pełna rozmaitych torów i pól z dziwnymi symbolami. Lektura instrukcji utwierdza w przekonaniu, że **CO₂** to gra złożona i niełatwa: przygotowanie do rozgrywki opisano w ponad

dwudziestu punktach; dalej mamy opis przebiegu gry, podzielonej na dekady i fazy; faza operacyjna podzielona jest na rundy, w których mamy akcje obowiązkowe i opcjonalne. Trochę to wszystko w pierwszym kontakcie przytłacza i może przerazić, jednak już pierwsza partia skutecznie weryfikuje pogląd na temat „ciężkości” **CO₂**. Wszystkie oznaczenia na żetonach, kartach i planszy okazują się być bardzo wygodne, sama mechanika bardzo intuicyjna, a przyswojenie sobie zasad wbrew początkowemu wrażeniu wcale nie stanowi wielkiego wyzwania. Czy to znaczy, że gra ma słabą instrukcję? Na pewno nie, reguły bowiem zaprezentowano tutaj w logiczny i uporządkowany sposób, nie natrafiłem także na kiepsko wyjaśnione elementy. To po prostu



jedna z tych gier, które w praktyce okazują się być znacznie łatwiejsze do opanowania, niż się to początkowo wydaje.

Uczestnicy rozgrywki kontrolują firmy energetyczne, które starają się zapanować nad postępującym zanieczyszczeniem środowiska, opracowując projekty nowoczesnych inwestycji związanych z dostarczaniem czystej energii oraz podejmując trud realizacji tychże projektów. Powstrzymanie wzrostu zanieczyszczenia atmosfery wymaga dostarczenia źródeł zielonej energii w takiej ilości, by pokryć zapotrzebowanie poszczególnych regionów świata. Potrzeba do tego doświadczenia i technologicznych zasobów, w związku z czym regularnie, w różnych częściach świata, organizowane są kongresy energetyczne, dające firmom szansę wymiany doświadczeń.

Kluczowe w rozgrywce jest takie zarządzanie własnym przedsiębiorstwem, by nie tylko powstrzymać widmo ekologicznej katastrofy, lecz także, aby na realizacji swych przedsięwzięć porządnie zarobić.

To, co w CO₂ urzeka, to dość silne powiązanie podjętej tematyki z mechaniką gry – rzecz nieczęsto spotykana w grach ekonomicznych. Jak już wspomniałem, rozgrywka podzielona jest na ustaloną liczbę dekad, w których ramach każdy z graczy rozgrywa po kilka rund. Temat gry kręci się wokół budowy ekologicznych elektrowni bazujących na surowcach odnawialnych. Każdy z

przedstawionych na planszy regionów świata ma określone, rosnące zapotrzebowanie na energię. Jeśli gracz nie zapewni dostatecznej ilości czystej energii, niedobory uzupełnione zostaną przez elektrownie konwencjonalne, które w zatrważającym tempie przyczyniają się do wzrostu zanieczyszczenia atmosfery. To z kolei może doprowadzić do katastrofy ekologicznej w jednym z regionów, a nawet globalnej klęski, co oznacza przegraną wszystkich uczestników rozgrywki, niezależnie od liczby zgromadzonych punktów.

Mimo że wszyscy gracze wspólnymi siłami muszą dbać o utrzymanie zanieczyszczenia CO₂ na bezpiecznym poziomie, zmagania podczas gry dalekie są od rozgrywki kooperacyjnej. Uniknięcie ekologicznej katastrofy leży we wspólnym interesie wszystkich, lecz jednocześnie, realizując kolejne inwestycje, gracze pilnują przede wszystkim swoich interesów.

Wzniesienie kolejnej ekologicznej elektrowni nie jest prostym zadaniem. Najpierw jeden z graczy musi przygotować projekt. Jest to akcja, dzięki której władze jednego z regionów dostają od nas plan inwestycji, w zamian za co my zyskujemy dotację (pieniądze, zasoby technologiczne lub wsparcie badań). Każda forma dotacji jest potrzebna podczas realizacji projektów, ponieważ wzniesienie elektrowni wymaga zarówno poniesienia kosztów budowy, jak i posiadania sztabu odpowiednio doświadczonych w danej dziedzinie naukowców.

Gotowy projekt jeden z graczy może „uruchomić”, co oznacza realizację spraw formalnych i przygotowanie

infrastruktury. Ta akcja wiąże się z otrzymaniem profitów uzależnionych od rodzaju wykorzystywanej w danym przypadku energii (inne zyski są z recyklingu, inne z energii słonecznej, jeszcze inne z zimnej fuzji itd.). Gdy w regionie znajduje się już uruchomiony projekt, jeden z graczy, w ramach swojej akcji, może podjąć się budowy, czyli ostatniego etapu inwestycji. Wiąże się to z poniesieniem odpowiednich kosztów oraz wymaga spełnienia warunków względem technologicznych zasobów i poziomu doświadczenia w danej dziedzinie. Nagrodą za realizację tego zadania jest wzrost poziomu doświadczenia naukowców oraz punkty. Te ostatnie oczywiście mają decydujące znaczenie podczas wyłaniania zwycięzcy całej rozgrywki.

Kolejnym etapom realizacji inwestycji towarzyszy kilka dodatkowych elementów. Doświadczenie naszego zespołu naukowców jest niezbędne, by móc kończyć inwestycje. Dlatego należy zadbać o to, by prócz pracy nad projektami nasi naukowcy brali także udział w światowych kongresach energetycznych.

Dodatkowym środkiem zwiększającym repertuar dostępnych opcji są różnego rodzaju karty. Karty lobbowania dają nam mniejszy lub większy przywilej (do wyboru: większy za wykonanie przedstawionej na karcie akcji lub mniejszy zupełnie za darmo). Każdy gracz ma do dyspozycji kilka takich kart. Karty celów Narodów Zjednoczonych to nagrody w formie punktów zwycięstwa dla firmy, która jako pierwsza zrealizuje określone na

karcie zadania (zbudowanie elektrowni danego rodzaju). Te karty leżą odkryte obok planszy w ogólnodostępnej puli. Oprócz tego występują w grze także karty indywidualnych celów firm, które przez całą rozgrywkę są zakryte przed rywalami. Każdy gracz dysponuje jedną taką kartą i może ją wykorzystać na dwa sposoby: w dowolnym momencie wymienić na pieniądze lub zachować do końca gry. W tym drugim przypadku otrzyma dodatkowe punkty, jeśli zrealizował opisany na karcie cel.



Rozgrywka w CO₂ jest dość dynamiczna i bardzo ciekawa. Jak już wspominałem, reguły opanowuje się zaskakująco szybko, a okazji do ruszenia głową przy wyborze akcji nie brakuje. Jednocześnie gra nie wymaga od nas poznania niezliczonej ilości specjalnych efektów kart/żetonów, dzięki cze-

mu bez problemu wprowadza się do zabawy nowych graczy. Przyjemność płynąca z rozgrywki potęguje nie-naganna estetyka wykonania wszystkich elementów i stonowana, czytelna szata graficzna. Mechanika działa bez zastrzeżeń, chociaż trzeba także zaznaczyć, że niczym szczególnym nie zaskakuje. Próżno tu szukać nowatorskich, wyjątkowo błyskotliwych rozwiązań. Reguły są jednak przemyślane, spójne i fajnie współgrają z podjętą przez CO₂ tematyką.

Gra przeznaczona jest dla 1-5 osób i trzeba przyznać, że w każdym wariantcie działa poprawnie. Niemniej zde-

cydowanie najlepsze wrażenie wywarły na mnie partie trzy- i czteroosobowe z racji optymalnego zestawienia złożoności i braku przestojów z długością rozgrywki. Wariant jednoosobowy natomiast pozostawia lekki niedosyt, sprowadzono go bowiem do próby zgromadzenia jak największej liczby punktów przed osiągnięciem krytycznego poziomu globalnego zanieczyszczenia. Próby rozegrania partii solo okazały się w moim odczuciu mało porywające.

Jak widać, zastrzeżeń do CO₂ mam niewiele. To solidnie wykonana i bardzo dobrze działająca gra ekonomiczna, przy której z jednej strony dobrze będą się bawić wieloletni koneserzy eurogier, z drugiej zaś nie muszą się jej bać mniej doświadczeni planszówkowcy. Polecam CO₂ osobom szukającym ciekawej rozgrywki, w której nie trzeba znać dziesiątek specjalnych regulek, za to szare komórki pracują na wysokich obrotach.

*Dziękujemy wydawnictwu
Lacerta za przekazanie egzemplarza
gry do recenzji*



Plusy:

Wysoka jakość wykonania

Stonowana szata graficzna

Ciekawy temat

Dobrze działająca mechanika

Minusy:

Mało interesujący wariant jednoosobowy

Długie przygotowanie do rozgrywki

Liczba graczy: 1-5

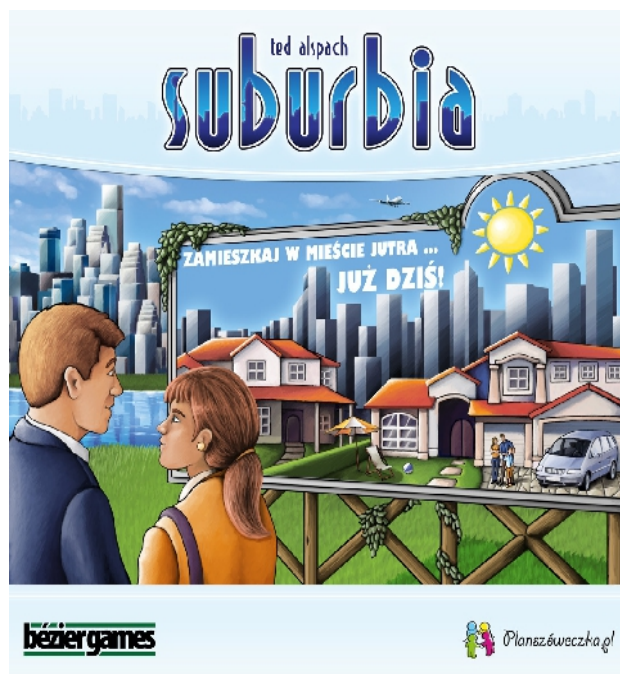
Wiek: 12+

Czas gry: ok.120 minut

Cena: 185,00zł

- Zobacz także:**
- **TZOLK'IN: KALENDARZ MAJÓW (RT #67)**
 - **LE HAVRE (RT #71)**
 - **GOA (RT #64)**

SUBURBIA SIM CITY NA PLANSZY



Planszoweczka.pl. Do partii może zasiąść od 1 do 4 graczy, starających się stworzyć dochodowe miasto o nieskazitelnej reputacji, przyciągające rzesze nowych mieszkańców.

ARCHITEKTURA PRZESTRZENI DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Solidne pudełko z grą zawiera mnóstwo wyprasek z planszami, heksagonalnymi kafelkami przedstawiającymi osiedla i budynki oraz żetonami celów oraz monet. Dodatkowo każdy z graczy znajdzie w nim swoją planszę startową (zawierającą tory przychodu i reputacji) oraz zestaw znaczników w jednym z czterech kolorów. Ze względu na dużą ilość elementów oraz brak jakichkolwiek przegródek wewnątrz pudełka jedynym możliwym sposobem przechowywania gry jest wykorzystanie woreczków strunowych.

Wraz z grą otrzymujemy krótką instrukcję oraz broszurę objaśniającą działanie poszczególnych kafelków. W tym miejscu warto odnotować pierwszy, ogromny plus gry. Instrukcja została napisana i przetłumaczona całkiem nieźle, a zasady da się wyjaśnić w ciągu kilku minut. Spora w tym zasługa świetnego projektu symboli znajdujących się na elementach gry. Już po pięciu minutach żaden z graczy nie powinien mieć najmniejszego problemu z rozpoznaniem poszczególnych symboli i odczytaniem działania danego kafelka.



Suburbia to gra planszowa symulująca rozwój miasta, stworzona w 2012 przez Teda Alspacha. Jej polska edycja ukazała się w 3 kwartale 2013 r. jako debiut wydawniczy

ZBUDUJ SWOJE MIASTO

Każdy gracz startuje z takiej samej pozycji – posiada dzielnicę składającą się z przedmieścia, parku miejskiego i fabryki. Podczas gry dostępne stają się kolejne, coraz mocniejsze kafelki, które można dołączyć w swojej turze do zabudowy, płacąc koszt danego obiektu.



Kafelki dzielą się na mieszkalne, biurowe, miejskie oraz przemysłowe. W zależności od swoich cech mogą wpływać na sąsiadujące z nimi lub posiadane na planszy elementy określonego rodzaju. Dlatego też umiejscowienie kafelka przedstawiającego dany obiekt jest bardzo ważne.

W momencie, gdy obiekt zostaje dołączony do zabudowy, wpływa na poziom przychodów (decydujący o ilości pieniędzy otrzymywanych co turę z banku) oraz na poziom reputacji (liczba punktów zwycięstwa na turę). Po zainkasowaniu przychodu oraz przesunięciu pionka na torze punktacji uzupełniana jest pula

dostępnych budynków, po czym swoją turę rozpoczyna następny gracz.

Na torze zwycięstwa zaznaczone są czerwone linie. Na początku nie ma ich zbyt wiele, przybywa ich wraz z liczbą posiadanych punktów. Po przekroczeniu każdej z linii gracz obniża przychód oraz reputację swojego miasta o 1 poziom, co dość skutecznie spowalnia liderów starających się zbyt wcześnie odskoczyć od reszty graczy.

Kafelki dzielą się na podstawowe (fabryka, park miejski, przedmieścia), dostępne w ograniczonej liczbie, oraz na zestawy A, B i C (wielkość zestawów zależy od liczby grających). Na początku układane są kafelki z zestawu A, a wraz z rozwojem rozgrywki na stół trafiają kolejne. W zesta-

wie C ukryty jest żeton „jeszcze jedna tura”, po którego odsłonięciu gracz rozgrywa ostatnią kolejkę i podliczają punkty zwycięstwa.

Przed grą rozdawane są również cele (np. największa liczba budynków przemysłowych bądź najmniejsza ilość pieniędzy) – część z nich jest jawna i wszyscy gracze mogą o nie konkurować, lecz każdy z graczy otrzymuje również jeden tajny cel. Po ostatniej turze gracz rozstrzyga, czy udało im się zrealizować poszczególne cele, co skutkuje dodatkowymi punktami zwycięstwa.

NIE OD RAZU KRAKÓW ZBUDOWANO...

Walka między graczami jest z reguły bardzo zacięta. Gracze, którzy odpuszczają rozwój dochodów i starają się jak najszybciej nabić punkty zwycięstwa, szybko dostają zadyszki i zmuszeni są oszczędzać. Równocześnie ci, którzy dbają o rozbudowę ekonomii kosztem reputacji, mogą się mocno zdziwić, jeśli zaśpią w wyścigu do podium. Potrzeba doświadczenia z kilku rozegranych partii, by wyczuć odpowiedni moment do rozpoczęcia wyścigu o zwycięstwo.

Duża pula kafelków, z których jedynie część zostanie wylosowana i wykorzystana w danej rozgrywce, w połączeniu z jawnymi i ukrytymi celami sprawia, że każda partia jest całkowicie niepowtarzalna. Strategia inwestycji w dzielnice biurowe, która sprawdziła się w jednej grze, w kolejnej może okazać się zupełnie nieskuteczna, ponieważ rozlosowany został cel oferujący dodatkowe punkty zwycięstwa za najmniejszą liczbę obiektów biurowych. Losowanie kafelków powoduje wiele niewiadomych, lecz sprawia również mnóstwo frajdy, ponieważ gracze muszą na bieżąco korygować swoją strategię i dopasowywać ją do obecnej sytuacji.

Wersje rozgrywki dla jednego gracza kojarzą mi się z rozbudowanym pasjensem. **Suburbia** dla dwóch graczy jest z kolei dość przewidywalna ze względu na zestaw dostępnych kafelków – możliwości przeszkadzania konkurentowi nie są zbyt duże. Gra nabiera rumieńców dopiero przy 3-4 graczach, gdy upragniony kafelek, na którego za-



kup nas nie stać, najprawdopodobniej zostanie odebrany przez innego gracza.

W tym momencie warto również wspomnieć o dwóch kafelkach, które moim zdaniem naruszają równowagę gry. Agencja PR oraz Kasyno znoszą negatywny efekt progów na torze punktów zwycięstwa, przez co stają się łakomym kąskiem. Niestety, ze względu na losowy dobór kafelków, raczej nie wystarczy ich dla każdego, natomiast gracz, któremu (często fartem) uda się je pozyskać, otrzymuje solidną przewagę. Dla mnie rozwiązanie tego problemu jest proste – wystarczy grać bez tych obiektów.

Jeśli macie ochotę na solidną, prostą, lecz oferującą sporo możliwości i wysoką regrywalność strategię ekonomiczną, to z czystym sercem mogę polecić **Suburbia**. Jeśli na dodatek jesteście fanami komputerowego **Sim City**, to z całą pewnością nie możecie przejść obok tej pozycji obojętnie.



Zobacz także:

- **CARCASSONNE** (RT #09)
- **PUERTO RICO** (RT #17)
- **LE HAVRE** (RT #71)



Plusy:

- 👍 Wysoka regrywalność
- 👍 Proste zasady
- 👍 Intuicyjne symbole
- 👍 Solidna strategia

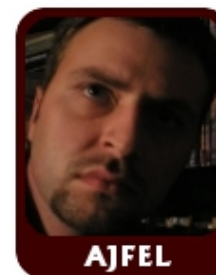
Minusy:

- 👎 Niezagospodarowane wnętrze pudełka
- 👎 Dwa rodzaje obiektów mogą zepsuć równowagę

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 8+

Czas gry: ok. 90 minut Cena: 139,95zł

WIEŻOWCE W BUDOWIE Z GŁOWĄ W CHMURACH



Czy zbudowanie wieżowca z dziewięciu drewnianych klocków może być wyzwaniem? Okazuje się że tak. **Wieżowce w budowie** to kolejna pomysłowa łamigłówka z bogatej

linii *Smart Games*, dostępnej w Polsce dzięki wydawnictwu Granna.

W solidnym pudełku znajdziemy podstawkę, dziewięć klocków oraz dwie figurki budowniczych – wszystko wykonane z wysokiej jakości drewna. Oprócz tego do zestawu dołączona jest książeczka z krótką instrukcją oraz bogatą kolek-

cją zagadek do rozwiązania. Gra prezentuje się świetnie: elementy są kolorowe, miłe dla oka, a przy tym ich trwałość i jakość użytych materiałów nie budzą najmniejszych zastrzeżeń.

W łamigłówce chodzi o to, by z kilku klocków wybudować wieżowiec o określonych wymiarach, to znaczy odpowiedniej wysokości i szerokości, z prostymi ścianami i płaskim dachem. Mówiąc najprościej: ustawione na sobie różnokształtne klocki mają utworzyć określonych wymiarów prostokąt. Każda zagadka określa, które z dziewięciu dostępnych klocków mamy użyć oraz obszar, jaki ma wypełnić nasz budynek. Położenie niektórych klocków mamy już określone na starcie, naszym zadaniem jest odpowiednie ustawienie pozostałych. To jednak nie wszystko. Na naszej konstrukcji stoi jedna lub dwie figurki budowniczych. Wykonując zadanie i dostawiając kolejne klocki, musimy owe figurki przemieszczać tak, by na końcu znalazły się na dachu naszego wieżowca. Figurki nie mogą opuszczać budynku podczas rozwiązywania zagadki, natomiast wspinać się mogą tylko o jeden poziom w górę.

Rozwiązanie każdej zagadki to przemyślana sekwencja ruchów figurek i dostawień klocków do już wzniesionej konstrukcji. **Wieżowce w budowie** to łamigłówka dwuwymiarowa: różnokształtne elementy układa się pionowo, w jednej płaszczyźnie (jak w **Tetrisie**).

Jak to zwykle w produktach linii *Smart Games* bywa, w zestawie dostajemy bogatą kolekcję zadań do rozwiązania, które podzielono na kilka poziomów trudności (dokładnie sześćdziesiąt zadań na pięciu poziomach). Przy najłatwiejszych operujemy jedną figurką i musimy dostawić zaledwie dwa lub trzy klocki. Najtrudniejsze zagadki to dwie figurki budowniczych do przemieszcza-



nia i większa, bardziej skomplikowana budowla do wzniesienia.

Wieżowce w budowie posiada wszystkie najlepsze cechy popularnych „smartów”: jest świetnie wydana, potrafi zająć graczy w różnym wieku, ćwiczy szare komórki i wciaga. Prosty i sprawdzony pomysł wzbogacono oryginalnym urozmaicheniem w formie przemieszczanych po klockach figurek. Nie stanowi to jakiegoś specjalnego utrudnienia, jest raczej sympatycznym detalem, dzięki któremu **Wieżowce w budowie** różnią się od licznych łamigłówek stworzonych o ten sam lub podobny pomysł. Po takiej jednoosobowej grze logiczne sięga się chętniej i powraca do nich częściej. Podobnie było z recenzowanymi wcześniej **Pingwinami na Lodzie** i **Blokadą**, lecz były to produkty znacznie bardziej wymagające, adresowane do starszych dzieci, w przypadku najtrudniejszych zagadek stanowiące nie lada wyzwanie dla dorosłych. **Wieżowce w budowie** to propozycja prostsza, w której łatwiejszych zadań mogą się podjąć dzieci cztero- i pięcioletnie. Mamy tu ładne, kolorowe, drewniane klocki, którymi maluchy chętnie się bawią, ćwicząc przy tym przestrzenną wyobraźnię, spostrzegawczość i logiczne myślenie.

Wieżowce w budowie to kolejna, solidna łamigłówka dla dzieci (i nieco starszych) w której trudno doszukiwać się wad bądź niedociągnięć. Jeżeli szukamy rozwijającej zabawki dla najmłodszych, warto wziąć ten produkt pod uwagę; recenzowaną w 53. numerze RT łamigłówkę **Auto** polecałbym jako pierwszą, natomiast dla odrobi-

nę starszych dzieci wskazałbym właśnie **Wieżowce w budowie**, które można nabyć w tej samej cenie.

*Dziękujemy wydawnictwu
Granna za przekazanie egzemplarza
gry do recenzji*

Zobacz także:

- **PINGWINY NA LODZIE** (RT #55)
- **BLOKADA** (RT #59)
- **ANAKONDA** (RT #66)

Plusy:

- 👍 Wysoka jakość wykonania
- 👍 Oryginalny pomysł
- 👍 Dużo zagadek o różnych stopniach trudności
- 👍 Walory edukacyjne

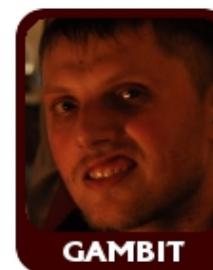
Minusy:

brak

Liczba graczy: 1+ Wiek: 5+

Czas gry: ok. 10 minut Cena: 99,95zł

DC COMICS DECK-BUILDING GAME DECK PEŁEN SUPERBOHATE- RÓW



Deckbuildingi atakują świat. **Dominion** zaczął ten tryumfalny pochód, a kolejne gry (np. **Thunderstone** i **Nightfall**) go kontynuują. Oczywiście twórcy gier starają

się skorzystać z trendu, w związku z czym powstają następne gry tego rodzaju. Jedną z nich jest **DC Comics Deck Building-Game**. Grę zaprojektowali Ben Stoll i Matt Hyra z Cryptozoic Entertainment. Stworzyli oni nowy „silnik” dla *deck-buildingu*, nazwany *Cerberus Engine* i wstawili w jego ramy bohaterów i złoczyńców ze świata DC.

Zaraz, chwila, jaki „silnik dla *deck-buildingu*”? Przyznaję, że mam z tym określeniem pewien problem. To chyba po prostu ładniejsze określenie mechaniki i związanych z nią elementów występujących na kartach oraz układu pola gry.

Każdy z graczy, dostaje bądź losuje swoją postać, superbohatera ze świata DC, który będzie jego alter ego podczas rozgrywki. Nie chodzi tylko o ładną buźkę lub odlotowy kostium. Każdy z superbohaterów ma przypisaną zdolność specjalną, z której gracz może korzystać w trakcie gry. Zdolności te dotyczą różnych działań dostępnych podczas rozgrywki i zapewniają np. dodatkowe punkty mocy bądź możliwość dociągania dodatkowych kart. Choć owe zdolności wyglądają całkiem zwyczajnie, to w pewien sposób wpływają na sposób prowadzenia gry przez danego gracza i na to, jakie karty będzie kupował do *decku* w trakcie zabawy. Na przykład Superman dostaje dodatkową moc za każdą unikalną kartę super mocy, którą zagra. Stąd też gracz, który dostanie tego superbohatera, będzie się starał

kupować najpierw super moce, zanim sięgnie po inne karty. Batman z kolei ma premiiowane zagrywanie kart ekwipunku i gracz skupi się zapewne na nich.

Karty na polu gry są ułożone w literę T. Krótszą część tego układu tworzą trzy kupki kart. Na jednej znajdują się karty super mocy *Kick*, które można kupić, by dodawały mocy. Na trzeciej są karty *Weakness*, które robią za zapychadło *decka*, a także zapewniają ujemne punkty zwycięstwa na koniec gry. Pomiędzy nimi znajduje się kupka z Super Łotrami, których należy pokonać w trakcie rozgrywki.



Dłuższa część tego układu to pięć kart wykładanych z tak zwanego „głównego *decku*”, zwana *Line-Up*. Tam znajdują się wszystkie inne karty, które gracze będą

kupować, by wzmocnić swoją talię. Znajdziemy tam bohaterów (m.in. Zatanna, Catwoman i Robin) oraz szumowiny (m.in. Pingwin, Doomsday, Riddler i Two Face). Oprócz tego w *decku* znajdują się super moce, ekwipunek i lokacje (m.in. Arkham Asylum, Batcave i Watchtower). Na każdej karcie znajdziemy zestaw najpotrzebniejszych informacji. Są to: jej koszt w punktach mocy, wartość w punktach zwycięstwa, a także opis działania i przynależność do jednej z ośmiu kategorii (*Super Power*, *Equipment*, *Hero*, *Villain*, *Location*, *Weakness*, *Super Villain* i *Starter*).

Rozgrywka w zasadzie jest standardowym *deck-buildingiem*. Gracze ciągną ze swojej talii pięć kart i zagrywają je, a potem wykorzystując zdolności swojej postaci oraz działanie kart, kompletują moc, by kupować kolejne karty z obszaru gry. Główną różnicą między **DC Comics Deck-Building Game** a innymi tego typu grami jest fakt, że można kupić dowolną liczbę kart ze stołu. Po prostu gracz może wziąć wszystko, na co go stać.

Kolejne różnice wynikają również ze specyfiki *Cerberus Engine*. Chodzi o wykorzystanie ataków przez karty Łotrów i Super Łotrów oraz karty *Defense*, którymi można się przed atakami bronić. Każdy *Super Villain*, oprócz pierwszego (którym zawsze jest Ras Al Ghul), ma tak zwany *First Appearance Attack*, którym uderza w graczy w chwili, gdy pojawia się na stole. Te ataki zawsze są bardzo bolesne i skutkują zwykle odrzuceniem całej ręki, zablokowaniem zdolności specjalnych superbohatera bądź oddaniem kart przeciwnikom. Atakować potrafią też szeregowi złoczyńcy,

jednak ich ataki są nieco słabsze, a do tego są aktywowane za każdym razem, gdy karta tego typu zostanie zagrana z ręki. Przeciwdziałać atakom można za pomocą wspomnianych kart z oznaczeniem *Defense*. Zazwyczaj kartę taką należy odrzucić z ręki, lecz za to można dociągnąć dodatkowe karty. Obrona potrafi opłacić się podwójnie.

Celem gry jest zebranie na koniec partii jak największej liczby punktów zwycięstwa. Rozgrywka kończy się, gdy zabraknie kart w głównym *decku* lub gdy pokonani zostaną wszyscy Super Łotrzy. Każda karta, oprócz startowych, warta jest określonej liczby punktów. Wyjątkiem są karty *Weakness*, które mają wartość ujemną (-1). Karty z głównego *decku* mają stosunkowo niską wartość, choć niektóre potrafią nabijać punkty zdolnościami specjalnymi. Najwięcej punktów są warci oczywiście Super Złoczyńcy, jednak zawsze trzeba pamiętać, że odpowiednia kompozycja kart z głównego *decka* może przechylić szalę zwycięstwa (na przykład 5 x *Suicide Squad*).

Pewną bolączką gry jest to, że często okazuje się, że kupując jednego z ostatnich Super Złoczyńców, nie będziemy go w stanie zagrać, gdyż pozostali Łotrzy zjedzą ze stołu, zanim trafi on z *discardu* na naszą rękę. Pozostawia to pewien niedosyt, choć o ile wiem, twórcy gry opracowali pewne modyfikacje rozgrywki, które w pewnym stopniu eliminują ten problem. Niestety, nie miałem jeszcze okazji ich przetestować.

Gra została wydana bardzo porządnie. Pudełko ma odpowiednie przegródki na różne rodzaje kart, choć zastanawiam się, jak będzie wyglądała sprawa dodatków: ile z nich zmieści się w pudełku podstawki czy też każde rozszerzenie będzie

musiało mieć własne? Na szczególną uwagę zasługują ilustracje na kartach. Są po prostu rewelacyjne. Każdy bohater i łotr wygląda jak żywcem wyjęty z kart komiksu. Na rewersie kart znajdziemy symbol *Cerberus Engine* – ponoć wszystkie gry oparte na tej mechanice będą miały takie właśnie „plecki” kart, dzięki czemu będzie je można swobodnie ze sobą łączyć. Choć prawdę mówiąc nie wyobrażam sobie wymieszania kart **DC Comics** z **Lord of the Rings** (Cryptozoic zrobił też *deck-building* na podstawie **Władcy Pierścieni**). Na pew-

no jednak bez problemu będzie można wymieszać ze sobą wszystkie gry o superbohaterach. Zapowiada się także, że dodatki do **DC Comics** będą równie dobrze sprawować się jako samodzielne gry.

DC Comics Deck-Building Game to jedna z tych gier, które potrafią bardzo szybko trafić w gust graczy, zwłaszcza fanów komiksów DC. Choć gra się świetnie, nawet jeśli współgracze komiksów nie znają; wystarczy wiedzieć, kim są Superman i Batman, a tych superbohaterów zna większość z nas. Grę polecam każdemu miłośnikowi *deck-buildingu*, a także fanom komiksów. Dodatek jest już w planach, a w sieci można znaleźć mnóstwo fanowskich kart, które są całkiem sensowne – potrzebna jest tylko drukarka i dobry papier.



Plusy:

-  Bohaterowie ze świata DC
-  Rewelacyjne ilustracje
-  Sprawnie działająca mechanika *Cerebrus Engine*
-  Stosunkowo niedroga
-  Fanowskie karty w sieci

Minusy:

-  Może się znudzić, jeśli nie będzie stałego napływu dodatków z nowymi kartami
-  Problem z zagrywaniem Super Łotrów pod koniec gry

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 15+

Czas gry: ok. 45 minut Cena: 139,95zł

Zobacz także:

- [THUNDERSTONE \(RT #31\)](#)
- [MARVEL HEROES \(RT #05\)](#)
- [RUNE AGE \(RT #50\)](#)

FOOTBALL CLUB PRAWIE JAK RE- PREZENTACJA POLSKI



„pstrykało” się długopisem, i drugą, polegającą na rysowaniu podań i strzałów, które mogły odbijać się od innych linii. Jedna wymagała dobrego długopisu, a druga zmysłu taktycznego i umiejętności przewidywania ruchów przeciwnika. I to właśnie ta druga wersja została w pewien sposób przeniesiona do świata gier planszowych. Choć oczywiście z dużo większym naciskiem na odwzorowanie tego, co dzieje się na boisku w trakcie meczu.

Football Club jest grą, w której wcielamy się w kapitana drużyny piłkarskiej i musimy pokierować poczynaniami zawodników naszego zespołu. W pudełku, które może niektórych odstraszyć dość siermiężną oprawą graficzną, znajdziemy wszystko, co potrzebne do rozegrania meczu. Są pionki piłkarzy, jest piłka, kartki (żółta, czerwona i biała(!)), kostki oraz oczywiście plansza przedstawiająca boisko – co ciekawe, dwustronna.

Mam pewne zastrzeżenia co do wykonania gry. Po pierwsze: pionki. Wbrew tytułowi nie mamy tu do dyspozycji klubów, lecz reprezentacje. Nie byłoby w tym

nic złego, gdyż różnica między dostępnymi zespołami polega tylko na innej fladze naklejonej na krążek przedstawiający zawodnika. Problemem jest jednak to, że w polskim wydaniu gry nie ma reprezentacji Polski. Kiedy zajrzałem do pudełka, znalazłem w nim pionki z flagami Hiszpanii, Włoch, Niemiec i Portugalii. Dlaczego zabrakło Polski?

Po krótkim szperaniu w Internecie znalazłem odpowiedź. Jest Polska, lecz w innej wersji gry! W sklepach są dostępne dwa wydania **Football Club**: jedno z zespołami, które wymienilem powyżej, i drugie, w którym znalazły reprezentacje Grecji, Polski, Czech i Rosji. Jak się dowiedziałem, ma to odzwierciedlać grupy z Euro 2012, lecz moim zdaniem jest to strasznie dziwne i nieprzemyślane zagranie. Dlaczego w takim razie w sklepach są tylko dwie wersje gry, co daje odwzorowanie jedynie dwóch grup z ośmiu? Nie lepiej było przygotować jedno wydanie z większą liczbą reprezentacji? Pionki to zwykłe krążki z naklejonymi flagami, nie sądzę, że dorzucenie kilku(nastu) mocno podniosłoby cenę gry.



Drugim mankamentem są wzmiankowane wyżej trzy kartki. Są to po prostu trzy niewielkie kawałki kolorowego papieru kredowego. Ich wytrzymałość jest taka jak śnieżki w piekle. Trzy tekturki o tych samych wymiarach raczej ceny by nie podniosły, a wyglądałyby i sprawowały się zapewne dużo lepiej.



Nie sądziłem, że kiedyś zobaczę, jak piłka nożna – niezwykle dynamiczna dyscyplina sportowa – zostanie przeniesiona na planszę. Oczywiście, jak zapewne spora część z was, w szkole grałem w dwie odmiany piłki nożnej na kartce papieru. Jedną, w której

Przejdźmy jednak do sedna recenzji. Gracze, po wybraniu reprezentacji, określają, na jakim boisku chcą grać. Jak już wspomniałem, plansza jest dwustronna. Boiska różnią się rozmieszczeniem kilku pól określających, gdzie bramkarz wybija piłkę oraz siatką czarnych i czerwonych linii wskazujących możliwości przemieszczania zawodników i podawania piłki. Według zamysłu twórcy jedno boisko jest „podstawowe”, a drugie „zaawansowane”. Każdy dostaje jedenastu graczy (plus rezerwowych), których należy rozstawić się na boisku; dziesięciu biega w polu, jeden stoi na bramce. Ustalamy, kto ma piłkę i zaczynamy grę.

Mechanika jest banalna. Gra toczy się na czas, dwie połowy po 10 lub 15 minut. Grający wykonują swoje posunięcia naprzemiennie. Gracz, który nie rozgrywa w tym momencie swojej tury, rzuca dwiema kostkami. Wynik pokazuje, ile „ruchów” ma jego przeciwnik. Jeden ruch to przebiegnięcie zawodnikiem (z piłką lub bez) po czarnej linii łączącej dwa sąsiadujące punkty boiska. Może to też być podanie piłki wzdłuż czarnej linii bądź wzdłuż linii czerwonej,

która łączy położone dalej od siebie punkty i symbolizuje długie podanie. Jeśli chcemy wykonać jakieś bardziej skomplikowane rzeczy, np. okiwać przeciwnika (czyli przejść przez pole, na którym stoi pionek drużyny przeciwnej) musimy wydać więcej punktów ruchu.



Tak samo odebranie przeciwnikowi piłki kosztuje więcej niż zwykle przejście z jednego pola na drugie.

I to tyle. Podstawa mechaniki **Football Club** sprowadza się do rzutu kośćmi i obliczenia optymalnej trasy dla naszych piłkarzy i piłki. Całość jest skonstruowana

w taki sposób, aby odzwierciedlić możliwie największą liczbę sytuacji, jakie mogą się zdarzyć na boisku. Mamy u więc faule, gdy zawodnik jednej drużyny skończy ruch na polu zajmowanym przez zawodnika z drużyny przeciwnej. Są rzuty karne, rzuty wolne, rzuty różne i spalone. Jest nawet sytuacja, gdy gracz może być ukarany za grę na czas. Twórca gry pomyślał chyba o wszystkim i opisał wspomniane sytuacje bardzo dokładnie, a jednocześnie przystępnie. Co prawda niektóre mogą nieco dziwić, na przykład rzut karny za podanie do bramkarza, jeśli ten nie będzie mógł wybić piłki, czyli w domyśle złapie ją, lub też rzut karny, kiedy bramkarz interweniuje w polu bramkowym i nie da rady wrócić na linię bramkową.

Problem tylko w tym, że stosunkowo rzadko przyjdzie nam się z takimi sytuacjami zmierzyć. We wszystkich rozgrywkach, w jakich brałem udział, nikt nie bawił się w granie całą drużyną. Nie miało to sensu. Znacznie efektywniejsze były samotne rajdy jednym zawodnikiem przez boisko. Podania zdarzały się rzadko, faule jeszcze rzadziej, a wszystkie rzuty wolne bądź karne były niczym yeti – ktoś o nich słyszał, lecz nikt nie widział. Przyznam szczerze, że naszły mnie w pewnym momencie wątpliwości. Czy to my czegoś nie zauważyliśmy i gramy źle, czy też po prostu twórca wspólnie z testerami nie zauważył, że jego praca włożona w identyfikowanie boiskowych sytuacji i wpasowanie ich w mechanikę pójdzie na marne, ponieważ wygodniej będzie graczom

ominąć całą tę otoczkę i zastąpić ją biegiem na bramkę.

Problemem jest też losowość. Nawet gdyby człowiek chciał zagrać taktycznie, podaniami, pokombinować, to w jednej chwili może dostać po kostkach od... kostek. Kilka niskich rzutów w obliczu wysokich wyników u przeciwnika i jedyne co zostaje z taktyki, to wyciąganie piłki z siatki.

Właśnie z powyższych powodów mam spory problem z **Football Club**. Ta gra to świetny przykład produkcji, która ma olbrzymi potencjał, lecz coś się zepsuło na ostatniej prostej, zapewne gdzieś w okolicach testów prototypu. Oczywiście można próbować grać stosując wszystkie przewidziane przez zasady zagrania, lecz ja czułem przy tym pewien dyskomfort. Po co się tak starać, kiedy najlepsze efekty przynoszą najprostsze rozwiązania?

Do tego dochodzi dziwny podział na grupy Mistrzostw Europy 2012, który dodatkowo jest niekompletny. Może to spowodować, że dobrze będzie się sprzedawać tylko połowa nakładu gry, ta z Polską reprezentacją. Zresztą przyglądałem się przez dłuższy czas sytuacji w Rebel.pl i faktycznie, „polska” wersja została wyprzedana, a „niemiecka” cały czas jest dostępna od ręki.

Zobacz także:

- **DREADBALL** (RT #69)
- **RALLYMAN** (RT #53)
- **SNOW TAILS** (RT #39)

Gwoździem do trumny gry jest też cena. Nie chodzi o to, że jest za wysoka – 75 złotych to nie jest majątek, choć w tym przypadku to nieco za dużo. Sęk w tym, że w zbliżonej cenie znajdziemy mnóstwo ciekawszych i dużo lepiej zrobionych gier.



Plusy:

- 👍 Piłka nożna na planszy
- 👍 Stara się odwzorować jak najwięcej boiskowych sytuacji
- 👍 Prosta mechanika
- 👍 Niedroga

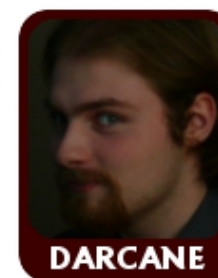
Minusy:

- 👎 Wykonanie
- 👎 Reprezentacja Polski tylko w jednym z wydań gry
- 👎 Gra premiuje proste rajdy na bramkę zamiast gry kombinacyjnej
- 👎 W trakcie gry nie doświadczymy większości sytuacji boiskowych opisanych w instrukcji

Liczba graczy: 2 Wiek: 5+

Czas gry: 20-90 minut Cena: 75,00zł

MOUNT EVEREST WILK, KOZA I KAPUSTA



Gdy pierwszy raz usłyszałem o **Mount Everest**, poczułem rozczarowanie. Spodziewałem się bowiem, że będzie to kolejny dodatek do popularnego **K2**. Nie zrozumcie mnie źle – **K2** to jedna z lepszych gier w mojej kolekcji, a **Broad Peak**

powinna być stawiana za wzór wszystkim planującym stworzenie dodatku. Było mi jednak szkoda, że Adam Kałuża wybrał bezpieczne rozwijanie serii zamiast bardziej ryzykownego, lecz przynoszącego ciekawsze efekty stworzenia zupełnie nowej gry.



Na szczęście okazało się, że **Mount Everest** jest czymś pomiędzy. Z jednej strony bazuje na mechanice poprzedniczki, a nawet umożliwia wykorzystanie planszy wraz z zasadami **K2**. Z drugiej strony jest samodzielną grą, wprowadzającą liczne elementy nieobecne w **Evereście**. **K2** to tytuł trudniejszy, o większej liczbie zmiennych, na które musimy zwracać uwagę. Nadal wspinamy się na szczyt, pamiętając o aklimatyzacji, kartach ruchu i żetonach ryzyka, lecz tym razem założenia są zupełnie inne. Kierujemy bowiem nie himalaistami, lecz przewodnikami, prowadzącymi turystyczną wycieczkę na szczyt najwyższej góry świata.

NA PIERWSZY RZUT OKA NIC SIĘ NIE ZMIENIA

Pod względem graficznym **Mount Everest** jest dziełką **K2** oraz **Broad Peak**. Oprawą graficzną tytułu zajmował się co prawda nie tylko Jarek Nocoń, lecz także Bartłomiej Fedyczak, mimo to żadnych większych zmian w stosunku do **K2** nie widać. Logo, paleta kolorów oraz niektóre elementy gry (na przykład rewersy żetonów ryzyka) zostały nieco odświeżone. Zmienił się format pudełka, które ma teraz standardowe wymiary 30 cm na 30 cm. Piktogramy i inne znaki na planszy, kartach i żetonach pozostały natomiast takie same, natomiast ilustracje, choć nowe, utrzymane są w bliźniaczo podobnym stylu.

Z różnic pomiędzy wyglądem **K2** i **Mount Everest** najbardziej rzuca się w oczy zmiana okrągłych, połączonych linami z karabinkami pól na duże strefy, wyodrębnione za pomocą obramowania. Choć jest to zmiana wymuszona przez mechanikę gry (przede wszystkim rozkładane obozy), oceniam ją pozytywnie. Plansza wygląda dzięki temu nowocześniej, jest też lżejsza graficznie i bardziej przejrzysta w odbiorze.

Nie będzie zatem zaskoczeniem, gdy napiszę, że poziom wydania **Mount Everest** nie odbiega od najwyższych europejskich standardów. Dostajemy spójny graficznie produkt z realistycznymi, szczegółowymi ilustracjami, świetnie odwzorowującymi realia himalaizmu. Co jednak ważniejsze, projektant graficzny odrobił pracę domową na piątce. Poszczególne elementy gry są czytelne, ich rola jest zrozumiała, a najważniejsze zasady zostały w przystępny sposób przedstawione

na planszy i kaflach w taki sposób, by zagłębienie do instrukcji stanowiło wyjątek. Każde pole, na którym stawiamy żeton lub pionek, jest wystarczająco duże i odcina się od tła. Dodajmy do tego wysoką jakość użytych materiałów i otrzymamy planszówkę, którą z chlubą można prezentować w Essen. Oparcie się na spuściźnie **K2** było ruchem gwarantującym sukces, przynajmniej pod względem szaty graficznej.



TEMATYKA GRY ŚLIŚLE POWIĄZANA Z ZASADAMI

Gry Adama Kałuży wyróżniają się między innymi ścisłą zależnością pomiędzy tematyką i regułami. Oczywiście taka relacja występuje w większości eurogier. U Adama Kałuży czuć jednak wyrażenie, że wspinaczka wysokogórska nie była jedynie pretekstem i jest dziedziną znaną autorowi.

Najwyższa góra świata nie jest największym wyzwaniem – nie w skali ośmiotysięczników – lecz nietypowym celem turystycznych wycieczek. Mimo niebezpieczeństwa i astronomicznej ceny na szczyt wchodzi dziesiątki, czasem setki osób rocznie. Ten fenomen stara się oddać **Mount Everest**. Do naszej dyspozycji trafia dwóch zaprawionych przewodników, których zadaniem jest doprowadzić na szczyt możliwie największą liczbę turystów i niedoświadczonych we wspinaniu się w Himalajach alpinistów. Za każdą osobę na szczycie otrzymamy

punkty; kolejne trafią do nas, jeżeli turysta wróci bezpiecznie do bazy u stóp góry. Jeżeli któryś z klientów umrze, otrzymamy punkty ujemne – i będzie ich więcej niż tych za wejście na szczyt.

W trakcie rozgrywki będziemy musieli pamiętać o niespotykanej w poprzednich planszówkach Kałuży liczbie czynników. Aklimatyzacja klientów; zmienna pogoda na poszczególnych piętrach góry; ograniczona liczba kart ruchu; limit osiemnastu tur, w których musimy się zmieścić; żetony ryzyka – to zmienne znane z **K2**.

Nowością są natomiast strategicznie rozkładane obozy, pozwalające „przechowywać” i aklimatyzować klientów; butle tlenowe, które możemy używać tylko w obozach, a które w genialny sposób pozwalają wpływać nam na kształt naszej talii; kafle lodospadu, przez które musimy przejść, a które kryją nieprzyjemne niespodzianki; limit butli tlenowych i ich zróżnicowane działanie na poszczególnych piętrach; wreszcie sami przewodnicy, którzy mogą zabrać ze sobą ograniczone kombinacje butli tlenowych, obozu i klientów.



Większość z tych czynników jest od siebie zależna i musimy zaplanować na kilka ruchów do przodu, jak poradzić sobie z kłopotami, które czekają nas w przyszłości. Każda podjęta decyzja to inne problemy. Więcej butli tlenowych zwiększa szanse na przetrwanie, lecz ogranicza możliwe do zdobycia punkty zwycięstwa. Jeżeli lepsze karty ruchu zostawimy na później, możemy mieć problem z przebyciem lodospadu. A jakby tego było mało, na nasze działania nakładają się ruchy innych graczy, którzy mogą zablokować nam drogę na szczyt Mount Everestu. W gruncie rzeczy mechanika gry przypomina łamię główkę z kozą, wilkiem i kapustą – tylko dalece bardziej skomplikowaną i wielowymiarową, a do tego w rozsądnym stopniu losową.

DOBRE ZAPROJEKTOWANA ROZGRYWKA

Rzeczywiście losowość rozgrywki jest w tym tytule pod kontrolą. Pogodę znamy na pięć dni do przodu, kart ruchu jest wystarczająco mało, by z dużym prawdopodobieństwem spodziewać się dociągu. Zakryte kafle lodospadu to raczej urozmaicenie niż znaczący czynnik losowy. Z kolei żeton ryzyka wybiera się spośród trzech odkrytych, co pozwala zaplanować taki sposób wykładania kart ruchu, by żeton przypadł nam w najdogodniejszym momencie.

Wspomniałem wcześniej o butlach tlenowych, które wpływają na naszą talię – i faktycznie, intrygującym etapem rozgrywki jest proces przebudowywania talii. Początkowo do dyspozycji mamy tylko karty ruchu. Dopiero użycie butli tlenowych w obozie pozwala nam na usunięcie z talii wybranej karty ruchu i włożenie na jej miejsce karty aklimatyzacji. Mamy wybór, którą kartę aklimatyzacji spośród sześciu o wartościach 1, 2 oraz 3 wkomponujemy w talię, przy czym zakres wyboru zależy od wysokości, na której się znajdujemy. Im wyżej, tym tlen jest bardziej pomocny, a nasz wybór swobodniejszy.

Ciekawy jest też zestaw dostępny kart ruchu. Kilka z nich pozwala tylko na zejście w dół, sporo jest też poręczówek, przydatnych raczej przy schodzeniu niż wchodzeniu. Taki dobór kart nagradza realistyczne zachowanie przewodników – bardziej opłaca się zdobywać Mount Everest eta-

pami, wymieniając się niesionym ekwipunkiem lub prowadzonymi klientami, rozkładając obozowiska i zostawiając w nich część turystów. W ogóle rozgrywka wygląda tutaj niczym prowadzenie zakrojonej na szeroką skalę strategicznej operacji w warunkach ciągłego zagrożenia. I rzeczywiście, **Mount Everest** jest bardzo strategiczną planszówką. Odniosłem wrażenie, że kluczem do wysoko punktowanego zwycięstwa jest zaplanowanie swoich ruchów na wszystkie osiemnaście tur do przodu – oczywiście z uwzględnieniem faktu, że na-

sze plany może pokrzyżować inny gracz, pogoda (szczególnie w wersji zimowej) lub lodospad.

Nie da się przeoczyć, że jest to tytuł wymagający – i to pod wieloma względami. To zdecydowanie nie jest gra dla początkujących, im polecam rodzinne **K2**. Nie jest to również tytuł dla młodszych, cenzurę wiekową 10+ zamieniłbym raczej na 13+. **Mount Everest** wymaga ponadto całkiem sporo miejsca (przy pięciu osobach przynajmniej metra kwadratowego powierzchni) i odpowiednich funduszy – koszt 130 złotych stawia tę grę na średniej półce cenowej. Nie mam jednak wątpliwości, że to kolejne dzieło Adama Kałuży godne polecenia i warte wydanych pieniędzy.



Plusy:



Wysoka jakość wydania i ilustracji, znana z K2



Wyższy stopień trudności



Ograniczony czynnik losowy



Strategiczny wymiar gry

Minusy:



Kolejna „himalajska” gra Adama Kałuży



Brak trybu solo



Do wygodnej rozgrywki potrzeba dużo miejsca

Liczba graczy: 2-5

Wiek: 10+

Czas gry: ok.90 minut

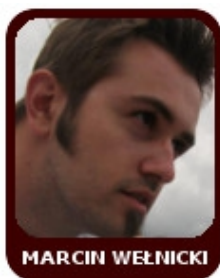
Cena: 129,95zł

Zobacz także:

- **K2 (RT #38)**
- **JASKINIA (RT #62)**
- **TOKAIDO (RT #71)**

WRESZCIE JAKAŚ KONTROWERSJA!

...ALBO I NIE; ZALEŻY CO
KOGO BULWERSUJE



Pisanie felietonów stanowi dla mnie duże wyzwanie. Chciałbym każdego miesiąca opisać Wam coś nowego, zmuszającego do myślenia, a to nie jest łatwe – czasem myśli krążą wokół jakiegoś tematu niczym sępy i nie chcą odpuścić. Nieomal uraczyłem Was dziś ko-

lejnym artykułem o fabułach i klimacie w grach; niby od innej strony, a jednak miałem wrażenie, jakbym się powtarzał. Więc skasowałem tamten plik i postanowiłem podejść do problemu nie-sablonowo. Dziś szef kuchni serwuje polemikę. Ten lead-in zaczyna się robić nieznośnie długi, zatem przejdę do meritum: na blogerskim agregacie Znadplanszy.pl pojawił się niedawno artykuł o recenzjach pt. „Patrzeć złym okiem” Rafała Kimli. Jest w nim sporo rzeczy, z którymi można się zgodzić, oraz wiele innych, które należałoby podważyć ([przeczytajcie, warto](#)); jeden cytat przywołał mi na usta złośliwy uśmiech – i tym właśnie cytatem chciałbym się zająć. To tylko pretekst do szerszej dyskusji. Oto on:

„Chcesz uścisnąć sobie rękę z Ignacym Trzewiczkiem, Filipem Miłunskim albo Adamem Kałużą? Nic bardziej prostego, wystarczy pojawić się na Pionku, Avangardzie albo innej tego typu imprezie. Gorzej, jeśli tydzień wcześniej zmasakrowałeś Jaskinię, skrytkowałeś jakość wydania Winter, czy stwierdziłeś że Kolejka tak naprawdę to totalny szajs, którego sprzedaż napędza jedynie sentyment do lat młodości. Wtedy tak jakoś głupio im w oczy spojrzeć, a atmosfera nie jest zbyt przyjemna”.



No cóż. Jeśli naprawdę napisałeś w recenzji, że „Kolejka” bądź inna gra to totalny szajs, to rzeczywiście głupio autorowi w oczy spojrzeć. Wstyd to naturalna reakcja, kiedy czuje się, że zrobiło się coś złego. Wylało się kubek pomyj w sieci – satysfakcja była, na sercu jakoś lżej i humor lepszy – lecz, kurczę, na żywo by się tego tak nie powiedziało, prawda?

Może to powinien być test dla *wannabe* krytyków, dziennikarzy bądź recenzentów. Czy powiedziałbym to samo autorowi w twarz, czy może ugryzłbym się w język?

Wiecie, recenzent powinien stać murem za swoim zdaniem. Jeśli gra mu się nie podobała, to mu się nie podobała, niech nie robi dobrej miny do – pardon – złej gry. Jeśli zależy mu na przypodobaniu się autorowi czy wydawcy – ponieważ dalej chce dostawać egzemplarze recenzenckie, chce pozostać w dobrej komitywie, lub też boi się, co ludzie powiedzą – to może nie powinien się zajmować tym, czym się zajmuje, i zostać np. strusem.

Natomiast autor ze swojej strony powinien konstruktywną krytykę przyjąć ze zwieszoną głową, jakby przyjmował pokutę. Zgadza się z opinią bądź się nie zgadza, jego sprawa, w najgorszym razie straci trochę czasu, w najlepszym usłyszy coś wartościowego i będzie mógł się poprawić – zależy od pokory. Jeśli jednak autor ma wątle ego i się obraża... No cóż, takie ryzyko recenzenckiego fachu: albo mówi się to, co się uważa, czasem

tracąc czyjaś sympatię, albo jest się klakierem, cmokierem lub cwaniakiem.

Oczywiście recenzent robi sobie pod górę, kiedy „jedzie” po tytule jak po łysej kobyle, nie przebiegając w słowach. Stąd bierze się wiele przypadków wspomnianego przez Rafała Klimę spuszczenia wzroku – z formy, nie treści (pozostaje jeszcze temat rzetelności, nie tknę go jednak nawet dziesięciometrowym kijem). Forma bierze się z kultury, której często brak.

Pewien recenzent – lub recenzentka, co by tożsamości nie zdradzać – obsmarowywał „Slavikę” z góry do dołu i z lewa na prawo. *Fair enough*. Tylko można było się obejść bez barwnych epitetów i porównań. Co prawda nauczyłem się tego i owe go o nowoczesnym polskim slangu, jest to jakaś wartość dodana, niemniej jednak niesmak pozostał. W każdym razie ten sam recenzent – bądź recenzentka, mamy w końcu równouprawnienie – przyszedł do mnie jakiś czas później po wywiad. Zapytałem go, co sądzi o grze. Takie wycofywanie się z zajętej pozycji ostatni raz miało miejsce pod koniec epoki lodowcowej. Czulem się, jakbym oglądał teledysk „Return to Innocence” Enigmy (co młodszych po zrozumieniu wysyłam na YouTube).

Inna recenzentka – lub recenzent, czemu nie – przeprowadziła ze mną wywiad drogą elektroniczną. Dostała, co chciała, i słuch po niej zagał. Ani potwierdzenia odbioru maila, ani daty termi-

nu publikacji, ani tekstu po redakcji do autoryzacji. Jakis miesiąc później dostałem pozbawiony tematu mail (od innej osoby z redakcji) z surowym linkiem do wywiadu wrzuconego dwa dni wcześniej do sieci. Żadnego innego zdania bądź równoważnika – ani słowa. Tylko link.

Nie dziwię się, że kiedy owa recenzentka – lub, co równie prawdopodobne, recenzent – spotkała mnie na jednym z konwentów, nie miała nawet odwagi się przedstawić. Człowiek nabywa odruch wstydu w procesie socjalizacji. Jeśli go czuje, to zazwyczaj coś jest na rzeczy.

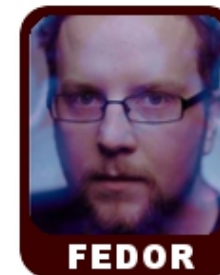
PS.

W przyszłym miesiącu, z okazji zbliżającej się premiery drugiej „Slaviki” („Równonoc” – tak obecnie brzmi planowany tytuł tego samodzielnego dodatku – zmierza ku nam niczym John Cleese do zamkowej bramy w „Monty Pythonie i Świętym Graalu”) chciałbym porozmawiać o, eee, „Slavice”.

PPS.

Postaram się także znaleźć dwunastometrowy metrowy kij. Zrobimy sobie świąteczny *double-feature*.

IDEE FIXE NOSTALGIA RETROPUNKA



CHŁOPIEC, KTÓRY CHCIAŁ ŻYĆ W PRZYSZŁOŚCI

Pewnego razu, w czasach gdy muzyki słuchało się z kaset, a zamiast pisania esemesów spotykało się z ziomkami na murku, leżałem złożony chorobą. W najmniej spodziewanym momencie pojawił się listonosz i przyniósł paczkę z zamówionym niemal rok wcześniej **Cyberpunkiem 2020**. Zacząłem lekturę i wsiąkałem. Od tej pory mogłem nie tylko czytać o tym, co miało nas spotkać za ćwierć wieku, lecz także samemu tworzyć i rozgrywać przygody! Wpierw w podręcznikowym Night City, a później również w Polsce. Szybko okazało się, że nie ja jeden chciałem zobaczyć futurystyczną grę w znanych realiach. Fanowskie materiały drukowane w **Magii i Mieczu**, **Portalu** i **Legendzie** sugerowały wyraźnie, że polscy gracze chcą zobaczyć swój kraj w estetyce niebezpiecznej przyszłości. Jak się okazuje, niektórzy z nich nigdy nie porzucili tej myśli. Jej efektem jest **Idee Fixe**.

NIEŚWIEŻE WIZJE

Wizja **Cyberpunka 2020** z czasem się zestarzała. Już wiemy, że świat będzie wyglądał inaczej, niż go sobie wyobrażano w latach 80. i 90. XX wieku. To był główny powód, dla którego z czasem zacząłem patrzeć na podręcznik z nostalgią, lecz bez chęci dalszego prowadzenia. W końcu nadeszły nowe, lepsze zamienniki, które brały pod uwagę to, co działo się aktualnie na świecie i jaka wizja przyszłości przeważała akurat w literaturze.

Wyobraźcie sobie moje zdziwienie, gdy od pierwszych stron **Idee Fixe** poczułem się niczym przeniesiony w przyszłość-której-nie-będzie. Nieco pachnące stęchlizną wyobrażenie tego, jak mogą wyglądać realia 2045 roku. Poczynając od kontrowersyjnego pomysłu autorów – wojny z obcymi – mającego uzasadnić zgromadzenie ludzkości w miastach (jakby małe znaczenie miały rzeczywiste powody: ekonomia i demografia), aż po wyraźną obawę przed militarną ekspansją islamu i naiwne spojrzenie na rozwój technologii. Im dalej zagłębiałem się w podręcznik, tym bardziej rosła liczba przekleństw na godzinę.

TAK JUŻ SIĘ NIE PISZE ERPEGÓW

Pierwsze, co napotkamy w **Idee Fixe**, to podręcznik historii. Zabieg, przynajmniej, kontrowersyjny, jako że dla wielu czytelników

ten rodzaj publikacji wykracza poza ramy interesującej lektury. Mające ożywić go komentarze postaci ze świata gry (zabieg bardzo podobny do tego, jaki znajdziemy w **Shadowrunie**) nie podolały temu zadaniu, same bowiem wydają się suche i miejscami nudniejsze, niż owo fikcyjne opracowanie do historii najnowszej. Kluczowym tematem dla tej części podręcznika jest szary półmrok: ludzkość w przyszłości spotyka się niemal same kataklizmy. Okazjonalna humorystyczna wstawka, jak choćby wynaleziony w Polsce olej rzepakowy, którego sprzedaż przysporzyła ojczyźnie „Siedem Lat Tłustych”, niknie wśród nudnego tekstu.

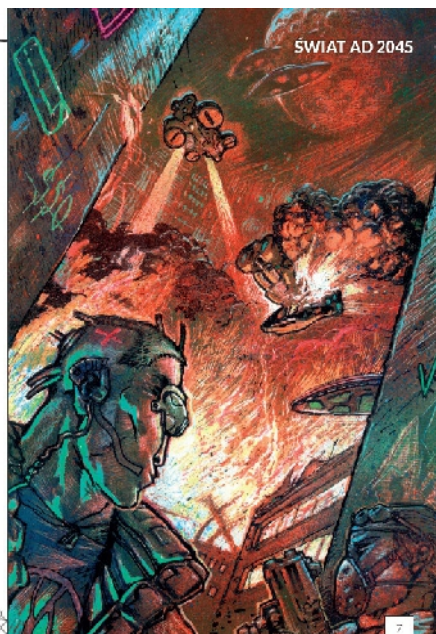
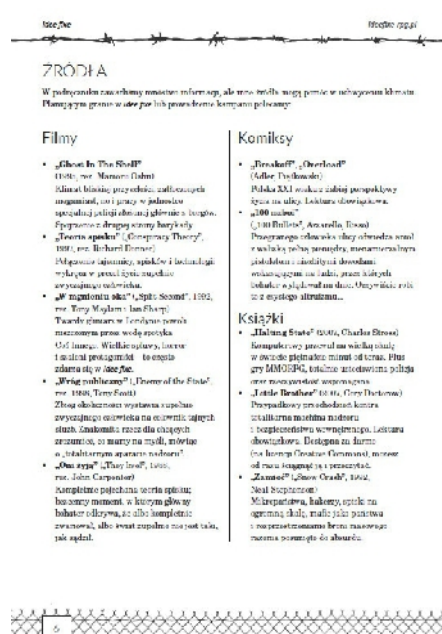


Następnie autorzy uraczyli nas atlasem geopolitycznym. Tu musiałem cofnąć się do okładki i sprawdzić, czy wciąż na niej widnieje podtytuł *Polska 2045*. Jak się okazuje, zanim dojdziemy do opisu naszego kraju, musimy przebić się przez rozdział o najważniejszych światowych korporacjach (zawierający tak przydatne szczegóły, jak nazwiska prezesów i listy firm-córek). Dopiero potem możemy poczytać o głównym miejscu akcji.

Tutaj wcale nie jest lepiej. Stopień ogólności tekstu sprawia, że niewielkie jest jego przełożenie na późniejszą grę. Przede wszystkim nie odpowiada on na pytanie, jak właściwie żyją ludzie w przeludnionych miastach futurystycznej Polski? Co postaci graczy mogą tam robić? Kogo mogą spotkać, z jakimi przeciwnościami się zmierzyć? Skrupulatnie opisane siły policyjne i skrócony przegląd polskiego prawa w 2045 roku nie są informacjami kluczowymi dla Mistrzów Gry. Zarówno tutaj, jak i w kolejnych rozdziałach, przedstawiających największe polskie metropolie, straszliwie brakuje *mięcha* – charakterystycznych postaci i miejsc, które ułatwiłyby prowadzącemu i graczom zanurzenie się w wyobrażonym świecie. Dostajemy za to sporo statystyki (powierzchnia kraju; liczba ludności; procent energii dostarczanej przez elektrownie olejowe), która nijak się ma do stworzenia wiarygodnej wizji.

POD MASKĄ

Jeśli opis świata zawiódł, to może mechanika to nadrobi? Otóż niekoniecznie. Testy opierają się na rzucaniu k10 i dodawaniu cechy lub umiejętności w nadziei przebicia poziomu trudności. Zadziwiające, jak bardzo rozwiązanie to przypomina zasady CP2020. Kuriozum są tutaj tzw. testy pewne, rzucane trzema kostkami i zakładające odrzucenie skrajnych wyników. Jeśli jednak coś jest pewne, to po co na to rzucać?



Tworzenie postaci to klasyczny system punktowy, dający graczom sporą dowolność w kreacji bohaterów. Mogą oni przebierać w licznych umiejętnościach, niekiedy dodatkowo podzielonych na wąskie specjalizacje (kto zgadłby, że specjalizacjami *Czytania i pisanie*

mogą być *Kaligrafia*, *Stenografia* oraz *Szybkie czytanie*?). Autorzy oferują również zestaw zalet i wad, mających ubarwić postaci. Czasem wywołują przy tym pełen zakłopotania uśmiech, na przykład wymieniając pośród wad cechę *Całkowity biseksualizm*.

Brakuje w rozdziałach poświęconych mechanice wystarczającej liczby przykładów jej użycia. Szczególnie w przypadku rozdziału o walce, który aż prosi się o dodatkowe wyjaśnienia. Sytuacji nie poprawia fakt, że zasad jest sporo: osobne reguły do pościgów, hakowania, obserwacji, strzelania i walki wręcz. Nadmienię jeszcze, że niektóre z umiejętności mają nazwy dość nieintuicyjne – patrzę na ciebie, *Sobieradku* (co jest inną nazwą na *Powiązania*).

SKLEP Z ZABAWKAMI

Podręcznik zamyka część poświęconą gadżetom. Tutaj stylistyka retro wydała mi się nadzwyczaj wyraźna. Weźmy choćby telekomunikację: zapomnijcie o wszechobecnej, bezprzewodowej sieci i wynalazkach w stylu Google Glass. Tutaj toporne smartgogle służą głównie do wyświetlania celownika pistoletu, a podłączone są do niego kablem (*sic!*).

Komputery w większości wyglądają jak nasze, natomiast dane przenosi się na dyskach optycznych. Technologia tanich, pojemnych nośników (pamięci flash) prawdopodobnie nigdy została wynaleziona w świecie *Idee Fixe*. Autorzy milczeniem pomijają też

socjologiczne aspekty powszechnego dostępu do sieci, np. istnienie serwisów społecznościowych. Liczne ulepszenia ciała opierają się zarówno na bionice, jak i wszczepianym w ciało metalu.

Jednym z większych zawodów była dla mnie technologia obcych. Otóż wyobraźcie sobie, że pokłosem wygranej wojny z najeźdźcami z innego systemu gwiazdowego jest całkowity zakaz pracy nad ich technologią. *Wait, what?!* Co więcej, zakaz ten wydaje się być respektowany – naukowcy pracujący dla wielonarodowych korporacji najwyraźniej podporządkowali się temu drakońskiemu prawu, ignorując możliwości, jakie niesłoby wykorzystanie niesamowicie zaawansowanej technologii. Artefakty pozostałe po wojnie opisane są nadzwyczaj skrótowo i nie są zbyt inspirujące.

Tę część podręcznika zawiera obowiązkową dla futurystycznych gier sekcję zwaną przez fanów *weapon porn*. W niej znakomite ilustracje Roberta Adlera prezentują zasób sprzętu służącego do wyrządzania krzywdy bliźnim. Wybór jest jednak stosunkowo nieduży i raczej nie wykracza poza uzbrojenie znane ze współczesności.

STYL PONAD TREŚCIĄ (WYDANIE)

Podręcznik robi dobre pierwsze wrażenie: twarda, lśniąca okładka skrywa kredowy papier wnętrza, a dzięki szystemu grzbietowi przetrwa niejedną dyskusję na sesji. Wnętrze prezentuje się nieźle, choć nieco spartańsko: zawartość to

przede wszystkim gęste bloki wyjustowanego tekstu, co kilka stron ozdobione ilustracjami (w większości dobrymi) autorstwa Olafa Ciszaka.



Kontrowersyjny jest dla mnie sposób złożenia podręcznika. Szczególnie chodzi tu o dwie rzeczy: użycie *Georgii* do tekstów akapitowych (krój ten został stworzony do czytania z ekranów komputerowych, a nie druku i przez to wydaje się zbyt ciężki) oraz zastosowanie niezwykle cienkiej odmiany kroju *Lato* (miły polski akcent – jego autorem jest Łukasz Dziedzic) do nagłówków. To powoduje, że hierarchia ważności informacji zostaje zaburzona i niepotrzebnie wydłuża czas wyszukiwania informacji, gdy pośród ciężkich akapitów staramy się wyłowić niepozorne nagłówki traktujące o ich zawartości.

PODSUMOWANIE

Idee fixe to gra spóźniona o jakieś dwie dekady. Gdyby opublikowano ją w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, to miałyby szansę zrobić furorę i zaspokoić fantazje polskich graczy o

przyszłości ich ojczystego kraju. Niestety, wygląda na to, że ów system, mający traktować o futurystycznej Polsce, rozminął się z celem o kilka parseków. Tym samym trudno go dzisiaj brać zupełnie na poważnie. Ani zawartość merytoryczna, ani rozwiązania mechaniczne nie uzasadniają jego zakupu. Szkoda.



Zobacz także:

- **ECLIPSE PHASE (RT #63)**
- **INTERFACE ZERO (RT #55)**
- **ROBOTICA (RT #35)**

Plusy:	
	Swojskie realia
	Solidne wydanie
Minusy:	
	Nudne i mało przydatne opisy świata
	Nieaktualny już w momencie publikacji
	Wtórna mechanika
	Niewielka liczba przykładów
400 stron, twarda oprawa Cena: 58,50zł	

KĄCIK GIER
HISTORYCZNYCH #7

MUSKET & PIKE



System **Musket & Pike** poświęcony jest bitwom XVII wieku (i końca XVI wieku). W tym okresie piechota większości państw europejskich dzieliła się na dwie kategorie żołnierzy: muszkietierów – żołnierzy uzbrojonych w broń palną, których głównym zadaniem było prowadzenie ostrzału, oraz pikinierów – żołnierzy uzbrojonych w piki i na ogół noszących pancerze, których głównym zadaniem była walka wręcz i zapewnienie osłony muszkietierom (zwłaszcza przed atakiem wrogiej kawalerii). Żołnierzy z obu tych grup łączono w oddziały, w których ramach współdziałali. Stąd właśnie nazwa systemu, oddająca ten, chyba najbardziej charakterystyczny, element wojskowości tego okresu.

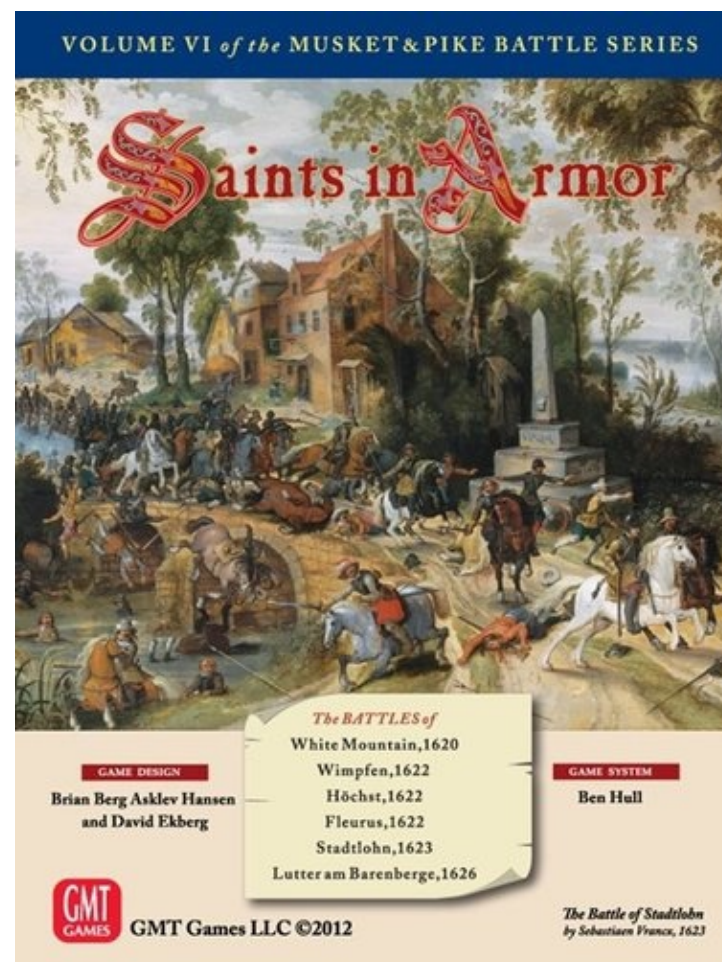
Na system składa się szereg gier, wydawanych przez firmę GMT Games począwszy od 2002 roku: **This Accursed Civil War** (2002) – wojna domowa w Anglii; **Sweden Fights On** (2003) – późna wojna trzydziestoletnia; **Under the Lily Banners** (2005) – bitwy wojny trzydziestoletniej sto-

czone przez Francuzów; **Gustav Adolf the Great: With God and Victorious Arms** (2006) – bitwy z Polakami oraz ze wczesnej fazy wojny trzydziestoletniej, stoczone przez Gustawa Adolfa; **Nothing Gained but Glory** (2010) – bitwy z II połowy XVII wieku w rejonie Bałtyku; **Saints in Armor** (2013) – wczesna faza wojny trzydziestoletniej i bitwy stoczone w okresie „duńskim wojny trzydziestoletniej. Ponadto ukazywały się rozszerzenia, m.in. w magazynie **Vae Victis**.

Musket & Pike to klasyczna heksówka przedstawiająca bitwę w skali taktycznej, z rozwiniętym systemem dowodzenia. Celem autora było dość wierne oddanie realiów XVII-wiecznego pola bitwy, w związku z tym zanim zasiądziemy do gry, czeka nas lektura liczącej niemal 30 stron instrukcji (do tego *playbook* i tym podobne uzupełnienia). Zasady należy przeczytać uważnie. Z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że gdy przed paru laty zaczynałem grać w ten system, nie doczytawszy instrukcji; potem rozgrywka bardzo nam się dłużyła i w przyszłości nie popełniałem już tego błędu, starając się zawsze odświeżać sobie reguły przed grą (obecnie, po wielu rozgrywkach, mam je już w znacznej mierze opanowane, choć i tak niejednokrotnie potrafią jeszcze zaskoczyć).

Jednym z najistotniejszych elementów zasad jest podział każdej z walczących armii na skrzydła. Zwykle mamy centrum oraz prawe i lewe skrzydło. Czasami jednak występują dodatkowe zgrupowania wojsk traktowane jako skrzydła. Każda

ze wspomnianych grup oddziałów ma swojego dowódcę skrzydła (*Wing Commander*). Ponadto każda z armii ma jeszcze dowódcę armii (*Army Commander*), choć dodam od razu, że w niektórych scenariuszach historycznych dowódca armii nie występuje. Dowódcy skrzydeł wydają podległym im oddziałom rozkazy; dostępne są cztery: 1) Atak (*Charge*), 2) W gotowości (*Make Ready*), 3) Odpieranie szarży (*Receive Charge*), 4) Zbieranie oddziałów (*Rally*).



W zależności od tego, jaki rozkaz otrzymało dane skrzydło, musi ono postępować w określony sposób. Jeśli nasze oddziały otrzymały rozkaz „Atak”, muszą w każdym swoim ruchu przybliżyć się do najbliższego oddziału przeciwnika przynajmniej o 1 pole, aż do zwania z nim, nie mogą natomiast przeprowadzać reorganizacji. Z kolei, jeśli otrzymały rozkaz „Zbieranie oddziałów”, mogą się porządkować, natomiast nie mogą się przybliżać do przeciwnika. Podobnych ograniczeń jest więcej. Istotne jest m.in. to, że bez rozkazu „Atak” nie można wchodzić w sąsiedztwo przeciwnika i tym samym nie można go atakować, chyba że się już stoi na polu sąsiadującym z oddziałem wroga.

Rozgrywka podzielona jest na tury (etapy). Na początku aktywowane są zgrupowania (skrzydła) z rozkazami „Ataku” i dalej w kolejności od najaktywniejszych rozkazów do tych najmniej aktywnych. Gracze aktywują swoje skrzydła naprzemiennie, zaczynając od tego z grających, który ma najwięcej najaktywniejszych („najwyższych”) rozkazów. Możliwe jest uzyskanie przez skrzydło dwóch kontynuacji (czyli dwóch kolejnych aktywacji). Im „wyższy” rozkaz, tym większa jest na to szansa. Możliwe jest też przechwytywanie aktywacji przeciwnika. Tutaj również im „wyższy” rozkaz, tym większe na to szanse. Jeśli się to powiedzie, gracz przechwytyjący wykonuje ruch przed skrzydłem przeciwnika, które albo wykonuje później swoją aktywację, albo (w przypadku, gdy była to kontynuacja) kończy działanie. Jeśli przechwyt się nie powiedzie, za pierw-

szym razem dowódca taki traci możliwość użycia kontynuacji, a za drugim razem w ogóle traci swoją aktywność.

Mam nadzieję, że nie pogubiliście się do tej pory. Zasad tego rodzaju jest jeszcze kilka. Choć na początku może to wyglądać zawile, w praktyce działa dość prosto. Znacznie trudniej przyzwyczaić się do ograniczeń, jakie narzucają poszczególne rozkazy. Szczególnie jeśli ktoś grywał wcześniej w gry wojenne, gdzie takich restrykcji nie było. Istotne jest to, że wszystkie wspomniane procedury: kontynuacje, przechwyty i zmiany rozkazów, nie są automatyczne, lecz wymagają rzutu kostką. Stąd może nam się nie udać zmienić rozkazu i wtedy mamy problem, gdyż np. nasze oddziały nacierają, chociaż my wcale nie mamy na to ochoty. Z kolei innym razem może się zdarzyć, że będziemy chcieli ruszyć szybko do ataku, a nie możemy zmienić rozkazu i nasi wojacy będą stali w miejscu i przyglądali się przeciwnikowi.

Drugą cechą charakterystyczną **Musket & Pike** jest szybkie wyczerpywanie się oddziałów w walce wręcz, do czego wielu graczom również może być z początku trudno się przyzwyczaić. Po każdym starciu, niezależnie od tego czy i jak bardzo wygraliśmy (o przegranej walce nawet nie wspominać), nasze oddziały dezorganizują się, a po dwóch walkach, nawet całkowicie wygranych, ich formacja jest złamana (*Formation Broken*) i oddział taki nie może się dalej poruszać, a w walce ma ujemne modyfikatory. By z powrotem przywrócić oddział do stanu pełnej sprawności bojowej,

trzeba je zreorganizować. To wymaga zmiany rozkazu. Zwykle stajemy wtedy przed trudnym wyborem: atakować tymi oddziałami, które nam pozostały (tzn. wciąż utrzymują formację), czy też wstrzymać atak i porządkować tych zdeorganizowanych. Na ogół ciężko wykonywać jedno i drugie jednocześnie (jedynym wyjątkiem jest tu dowódca armii, który może porządkować oddziały, nawet gdy dane skrzydło ma przydzielony rozkaz „Atak”). Trudno się do tego przyzwyczaić, ponieważ w wielu grach na ogół, jeśli zaczniemy atak, to możemy nacierać, dopóki mamy ochotę, natomiast tutaj często po jednej walce nawet najlepsze jednostki są w takim stanie, że ciężko jest kontynuować natarcie.

Powyższych problemów nie napotykamy, gdy zamiast walczyć wręcz, zdecydujemy się polegać na ostrzale (z muszkietów i pistoletów). Wówczas podstawowym efektem walki są straty oddziałów przeciwnika w punktach siły. Gdy przekroczą one pewien poziom (*Casualty Threshold*), morale oddziału automatycznie spada i musi on przechodzić testy za każdym razem, gdy poniesie kolejne straty. Szereg innych okoliczności, takich jak salwa ogniowa, może powodować dodatkowe testy morale. Zasady przewidują kilka sposobów prowadzenia ognia, oddających ówczesną taktykę karaku (u nas pojęcie to odnosi się głównie do kawalerii, na zachódzie także do piechoty). Polegała ona na tym, że po oddaniu salwy przez pierwszy szereg, żołnierze z kolejnego szeregu wychodzili przed pierwszy, oddawali salwę, po czym podchodził kolejny szereg (*Advancing Fire* – ogień w natarciu), lub też po oddaniu salwy pierwszy szereg cofał się na tył jednostki, a strzelał kolejny itd. (*Retreating Fire* – ogień w odwrocie). Te i

szereg innych smaczków starano się w zasadach oddać, co w większości się udało.

Ewidentną słabością strony historycznej tej części reguł jest natomiast wysokość strat, jakie ponoszą oddziały od ognia muszkietów (a także pistoletowego). Zwłaszcza w odniesieniu do kawalerii są one bardzo wysokie. Często 1-2 ostrzały brygady piechoty wystarczą, by całkowicie zniszczyć jednostkę kawalerii, np. polskiej husarii, która nieopatrnie znajdzie się przed linią muszkieterów. Historycznie wyglądało to nieco inaczej. Ogień broni ręcznej nie powodował na ogół zbyt dużych strat, szczególnie w przypadku kawalerii, natomiast oddziaływał na morale – doprowadzał do załamania się szarż. Wystarczy spojrzeć na niektóre bitwy, np. wojsk polskich z armią Gustawa Adolfa w wojnie o ujście Wisły, by przekonać się, że straty od ognia broni palnej, jakie mamy w grze, są zdecydowanie zawyżone.

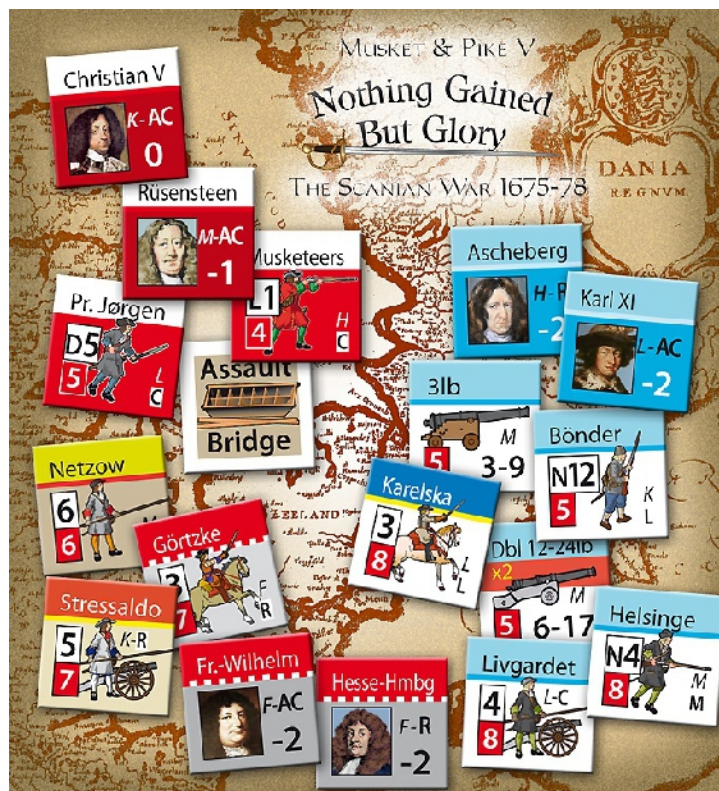
Rozwiązaniem, które zmierza do szczegółowego oddania realiów pola bitwy, lecz w praktyce sprawiać może sporo problemów, są liczne markery (żetony pomocnicze), służące do oddania: 1) stanu formacji oddziałów; 2) stanu morale oddziałów; 3) liczby oddanych salw pistoletowych (tylko kawaleria); ponadto wiele innych, np. szarże (*momentum*), przechwyty, salwy ogniowe. Główne znaczenie mają jednak tylko trzy pierwsze z wymienionych, gdyż znajdują się one stale na oddziałach, a nie są kładzione chwilowo i zaraz zdejmowane (jak np. żeton *momentum*). Z jednej strony ich użycie buduje realizm rozgrywki i

znaczna część tych markerów jest potrzebna, jeśli zasady mają dobrze symulować XVII-wieczne bitwy. Z drugiej strony, wskutek tego, że markerów jest dużo, szybko dochodzi do obłożenia nimi znacznej części oddziałów, co może utrudniać graczom orientację w sytuacji. Niepotrzebne i niewiele wnoszące wydają się tu zwłaszcza żetony salw pistoletowych kawalerii.

Częścią zasad, którą w zdecydowanej większości oceniam pozytywnie, są reguły dotyczące szeroko rozumianej reakcji. Chodzi o możliwość reagowania na posunięcia przeciwnika podczas jego aktywacji (a także w czasie wykonywania pościgów i wycofań). Jeśli wroga jednostka zajdzie nasz oddział od boku, możemy go obrócić. Jeśli podejdzie od frontu, możemy ją ostrzelać. W pewnych okolicznościach możemy wycofać wojsko przed walką. Wreszcie rodzajem reakcji jest także przechwyt kawalerią wykonującej ruch jednostki. Jazda ma tu teoretycznie spore możliwości, gdyż przechwytywać można oddziały znajdujące się w odległości do 4 pól od jednostki, i to nie tylko przed jej frontem, lecz także po bokach. Dużo zależy od rozkazów, jakie wydano danemu skrzydłu. Wpływają one w istotny sposób na szanse udanego przechwytu. Tutaj jednak należy dodać, że zasady te niestety są nieco losowe i w mojej ocenie zaniechęcają oskrzydlenie przeciwnika.

Jeszcze parę słów o zasadach dotyczących artylerii. Ogólnie rzecz biorąc w tamtym okresie w bitwach polowych była ona bardzo statyczna, a to z

uwagi na duży ciężar dział i ograniczone możliwości ich przemieszczania. Nie dotyczyło to tylko dział najlżejszych. Zasady systemu dobrze to oddają. Stworzono też rozbudowane reguły widoczności, które również oceniam pozytywnie. Uwzględniono m.in. wpływ na widoczność stromych i łagodnych stoków. W dość udany sposób przedstawiono także współdziałanie artylerii i piechoty (tworzenie stosów, przegrupowania na wspólnym polu).



Ogólnie rzecz biorąc, zasady systemu dobrze oddają wiele niuansów XVII-wiecznego pola bitwy. Można

mieć do nich sporo zastrzeżeń, lecz takowe zgłaszają głównie bardziej zaawansowanych graczy. Z początku wejście w system może być trudne z uwagi na przyzwyczajenia, jakie większość z nas wynosi z innych gier, lecz po zapoznaniu się z **Musket & Pike** i przećwiczeniu szeregu rozwiązań, docenimy poniesiony trud.

Nie da się ukryć, że nie jest to seria gier dla wszystkich. Jeśli ktoś szuka szybkiej, wartkiej rozgrywki, może się łatwo zniechęcić, ponieważ XVII-wieczne pole bitwy zazwyczaj takie nie było. Oddziały szybko traciły szyk, potem trzeba było je długo zbierać, zanim ponownie włączyły się do walki itd. Rozgrywka wymaga umiejętności planowania, często popłaca zachowywanie rezerw (co słabo oddaje wiele gier wojennych). Czasami podczas rozgrywki może także dawać o sobie znać losowość, szczególnie podczas rozstrzygania walk, stąd też nie jest to chyba dobry system dla notorycznych pechowców, chociaż w porównaniu z innymi grami stosującymi systemy aktywacji oddziałów (np. serią **Great Battles of History** autorstwa Richarda Berga) i tak **Musket & Pike** wypada pod tym względem zadowalająco.

Jeszcze parę słów o szacie graficznej i wykonaniu elementów gier. I choć nie wszystkie z wymienionych na początku recenzji tytułów miałem w rękach, to zasadniczo mamy do czynienia ze standardem wydawnictwa GMT Games. Dostajemy porządne, tekturowe pudełka, sztancowane żetony oraz mapy na „miękkim” papierze. Pod

względem graficznym żetony i mapy może nie powalają na kolana, lecz i nie prezentują się źle. Z kolei żetony są one nieduże i w ich przypadku na fajerwerki graficzne nie było miejsca.

I wreszcie na sam koniec bardzo istotna, jak sądzę, informacja. W przypadku wielu zachodnich gier wojennych problemem dla polskich graczy są zasady, które na ogół dostępne są tylko po angielsku. W przypadku systemu **Musket & Pike**, dzięki zaangażowaniu jednego z naszych kolegów, Michała Pielaszkiewicza, reguły gry zostały rok temu przetłumaczone (w porozumieniu z wydawcą) i są do pobrania za darmo na [Portalu Strategie](#). Dzięki temu możecie zapoznać się z nimi przed zakupem wybranej gry z systemu **Musket & Pike** i ocenić, czy wam odpowiadają.



Zobacz także:

- [KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #1 \(RT#68\)](#)
- [KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #2 \(RT #69\)](#)
- [KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #3 \(RT #70\)](#)

Plusy:



Daleko posunięty realizm rozgrywki



System rozkazów i podział armii na skrzydła



Zasady oddające szybkie wyczerpywanie się oddziałów podczas walki



Zasady reakcji (reagowanie na działania przeciwnika podczas jego aktywacji)



Dostępne polskie tłumaczenie instrukcji

Minusy:



Stosunkowo duża liczba przepisów do przyswojenia



Zasady przewidują zbyt duże straty od ostrzału pistoletowego i muszkietowego



Duża liczba markerów, która powoduje, że łatwo stracić orientację podczas rozgrywki



Zasady o przechwycie (kontrszarży) kawalerii



Trochę zbyt duża losowość walki wręcz

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

TEZEUSZ: MROCZNA ORBITA

JUNGLE SPEED SAFARI

7 RONIN

