



75

grudzień 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

TEZEUSZ

MROCZNA ORBITA

7 RONIN | PATHFINDER ADVENTURE CARD GAME | JUNGLE
SPEED SAFARI | MECANISBURGO | STAR TREK FLEET
CAPTAINS: RUMULAN EMPIRE | NS HEX: SHARRASH |
SHADOWRUN 5TH ED. | WYGRAĆ COOPA? | KAISER'S PIRATES



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 'Wierzb' 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

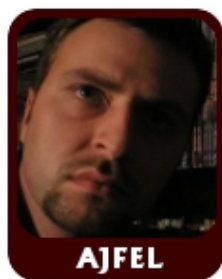
www.wydawnictwo.rebel.pl



dołącz do nas na

Facebooku:

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

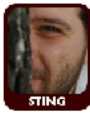
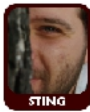


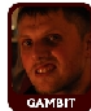
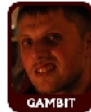
Kończy się rok, za chwilę święta, a my właśnie kończymy prace nad grudniowym numerem Rebel Timesa. Grudniowy numer powstaje zawsze tak samo – w wielkim pośpiechu i zawrotnym tempie. Każdego roku jest identycznie: dni wolne od pracy nie ułatwiają spokojnego przygotowania tekstów i składu. Wiele osób wyjeżdża, każdy ma nagromadzone rozmaite sprawy rodzinne, ekipa Rebel.pl w żadnym innym miesiącu nie jest tak przywalona pracą, a my prócz numeru grudniowego szykujemy zawsze wydanie specjalne z propozycjami świątecznymi. Tym przyjemniej oddaje się grudniowy numer w Wasze ręce – bowiem wiąże się to ze świadomością, że w styczniu będzie już inaczej: spokojnie, w normalnym tempie, bez tej całej świąteczno-sylwestrowej gorączki. A i na planszówkowe maratony jest jakoś więcej czasu po świętach. Też tak macie?

Miłej lektury i do zobaczenia w przyszłym roku!

NR 75, GRUDZIEŃ 2013

SPIS TREŚCI

- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 7 **TAKTYCZNA KARUZELA**
TEZEUSZ: MROCZNA ORBITA 
- 12 **AKIRA KUROSAWA
NA PLANSZY**
7 RONIN 
- 14 **KARCIANA SESJA RPG**
PATHFINDER ADVENTURE
CARD GAME 
- 17 **PIĘĆ TOTEMÓW
– ZŁAP JE WSZYSTKIE!**
JUNGLE SPEED SAFARI 

- 18 **WOJNY KORPORACJI
W MEGALOPOLIS**
MECANISBURGO 
- 21 **HYAA-AIFV-HNAH!**
STAR TREK FLEET CAPTAINS:
ROMULAN EMPIRE 
- 23 **SZCZURZY DISCARD**
NS HEX: SHARRASH 
- 26 **WYGRAĆ COOPA?**
POMÓGLBYM,
ALE JOE WAM NIE UFA. 
- 28 **WSZYSTKO MA
SWOJĄ CENĘ**
SHADOWRUN 5TH ED. 
- 30 **KĄCIK GIER HISTORYCZ-
NYCH #8**
KAISER'S PIRATES 



Odkryj serię

NEUROSHIMA



gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

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

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI



PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

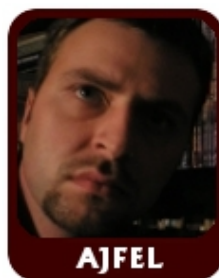
WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

- 1 (▲2) **DOBBLE**
- 2 (▲7) **JUNGLE SPEED**
- 3 (▲1) **STORY CUBES**
- 4 (▲11) **CARCASSONNE**
- 5 (P) **OSADNICY Z CATANU**
- 6 (P) **ABALONE CLASSIC**
- 7 (P) **7 CUDÓW ŚWIATA**
- 8 (P) **ŚWIAT DYSKU – ANKH MORPORK**
- 9 (P) **UGA BUGAI**
- 10 (▲10) **PANDEMIA**
- 11 (▼5) **SABOTAŻYSTA**
- 12 (P) **FASOLKI**
- 13 (P) **PALCE W PRALCE**
- 14 (P) **PYTAKI**
- 15 (P) **TALISMAN: MAGIA I MIECZ**
- 16 (▲3) **STORY CUBES: BAŚNIE**
- 17 (N) **WSIĄŚ DO POCIĄGU: USA**
- 18 (P) **CZARNE HISTORIE**
- 19 (P) **MAŁY KSIĄŻĘ**
- 20 (P) **MUNCHKIN**

AKTUALNOŚCI



Grudniowa lista bestsellerów sklepu REBEL.pl bez niespodzianek. Jest tylko jedna nowość – **Wsiąść do Pociągu: USA**, która najprawdopodobniej, podobnie jak wersja europejska, stanie się stałym bywalcem rankingu. Poza tym kilka przesunięć i sporo powrotów – ogólnie mamy tu przede wszystkim gry imprezowe i produkty zwykle wybierane na prezenty.

TALISMAN
KOLEJNE ROZSZERZENIE

Nakładem Fantasy Flight Games ukaże się kolejne rozszerzenie do popularnej przygodowej planszówki **Talisman**. Zgodnie z regułą, w świetle której gra rozszerzana jest naprzemiennie o duże i małe dodatki, po „dużym” **The City** przyszła kolej na małe rozszerzenie, którego tytuł brzmieć będzie **The Firelands**. W krainie pojawia się legendarny Ifryt, zmuszony niegdyś do stworzenia Korony Władzy, a teraz gotowy do spopielenia każdego, kto stanie mu na drodze. Dodatek rozszerzy grę o czterech nowych bohaterów, trzy alternatywne zakończenia, osiemdziesiąt kart przygód i wiele innych atrakcji, w tym reguły, sprawiające że niszczycielski ogień obejmuje kolejne obszary krainy, czyniąc podróże po niej coraz bardziej niebezpiecznymi. Premiera **The Firelands** już w pierwszym kwartale 2014 roku.

PIWNE IMPERIUM

W chwili, gdy czytacie te słowa, jesteście już po premierze **Piwnego Imperium** – polskiej gry ekonomicznej, opowiadającej o warzeniu piwa. Wydawcą gry jest Cube Factory of Ideas. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w zarządców niewielkich, lokalnych browarów i robią, co w ich mocy, aby stać się piwowarskim liderem na rynku. Zadanie to nie jest łatwe, podczas rozgrywki trzeba będzie bowiem zadbać o cały cykl produkcyjny: uprawę, warzenie i butelkowanie, uważając przy tym na

stronę finansową i marketingową całego przedsięwzięcia. Gra przeznaczona jest dla dwóch lub trzech osób, czas rozgrywki szacuje się zaś na około 120 minut.



dzinnym, gdzie w rywalizacji biorą udział uczestnicy w mocno zróżnicowanym wieku. Zamiast różnych postaci, tym razem do odgadnięcia będą nazwy przedmiotów, zwierząt i zawodów.



dla ośmiolatków. Gra polega na drużynowym odgadywaniu haseł (rysowanych, pokazywanych, bądź opisywanych słownie). Każdą z odmian **Activity** cechuje elastyczność reguł i walory edukacyjne. Podobnie jak w wersji dla najmłodszych, także tutaj hasła podano po polsku i angielsku, dzięki czemu gra sprawdza się jako pomoc w nauce języka.



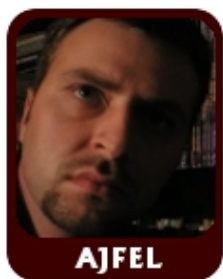
NOWY TIME'S UP OD REBELA

Nakładem wydawnictwa REBEL.pl ukazała się nowa wersja przebojowej gry imprezowej **Time's Up**, a jej tytuł brzmi **Times's Up Family**. Założenia rozgrywki pozostają te same, nowa wersja natomiast – jak sama nazwa wskazuje – stworzona została bardziej pod kątem zabawy w gronie ro-

NOWA ODSŁONA ACTIVITY

Klasyczna gra imprezowo-familijna **Activity** doczekała się kolejnej odsłony. Niedawno pisaliśmy o niezwykle udanej **My First Activity** adresowanej do najmłodszych, teraz zaś wydawnictwo Piatnik rozszerzyło ofertę o **Activity Junior**, czyli ten sam przebieg w wydaniu

TEZEUSZ: MROCZNA ORBITA

TAKTYCZNA
KARUZELA

AJFEL

Gdy pierwszy raz usłyszałem o **Tezeuszu** – nowym projekcie wydawnictwa Portal – serce zabiło mi mocniej. Nie wiele wówczas wiedziałem o założeniach rozgrywki i proponowanej mechanice. Gliwickie wydawnictwo niejednokrotnie dało się poznać

z produkcji o wyraźnie zarysowanym temacie zgrabnie wkomponowanym w mechaniczne tryby. Wszystko wskazywało na to, że **Tezeusz: Mroczna Orbita** nie będzie pod tym względem wyjątkiem.

To właśnie historia, którą opowiada gra, sprawiła, że projekt zainteresował mnie bardziej niż którakolwiek z produkcji Portalu wydanych w ciągu ostatnich lat. Akcja toczy się na pokładzie tytułowej stacji kosmicznej, w której stalowe ściany ciasnych korytarzy i rozmaitych pomieszczeń wytyczają arenę bezpardonowej walki. Na Tezeuszu znaleźli się bowiem przedstawiciele wrogich frakcji, z których każda ma własne cele do zrealizowania.

Gry o podobnej tematyce zawsze wzbudzają moje zainteresowanie, wiadome zatem było, że muszę jak najszybciej przenieść się na pokład **Tezeusza** i stoczyć na jego pokładzie co najmniej kilka potyczek.

Zacznijmy od wykonania produktu. Solidne pudełko standardowych rozmiarów zdobi klimatyczna ilustracja Tomasza Jędruszka, a więc klasa światowa (choć złośliwi powiedzą pewnie, że „jak na Morano, to obrazek przeciętny”). Przyczepić się zasadniczo nie ma do czego: wykonanie solidne, nienaganna estetyka, całość wygląda bardzo zachęcająco. Na elementy zestawu składa się kilka grubych, solidnych plansz, instrukcja, niewielka liczba drewnianych znaczników, znacznie więcej tekturowych żetonów różnego przeznaczenia oraz karty. Tych ostatnich jest 110 i stanowią główny element mechaniki gry, obok przemieszczanych po planszy znaczników jednostek. Skoro o jednostkach

wspomniałem, to reprezentują je duże, drewniane krążki, na których po obu stronach znajdują się naklejki z ilustracjami i oznaczeniami. Rozwiązanie to sprawdza się bardzo dobrze: wygląda ładnie i na pewno jest wygodniejsze od żetonów z tektury. Wszystkie elementy są solidne i trwałe, cieszy oko także szata graficzna, szczególnie w przypadku plansz. Nieco gorzej jest z ilustracjami na kartach – prezentują dość nierówny poziom, ale w tym przypadku ważniejsza jest czytelność oznaczeń, a ta nie budzi zastrzeżeń.



Instrukcja wywarła na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Wiadomo, że stworzenie dobrej instrukcji do gry planszowej jest wyzwaniem, a Portal nie jest jedynym wydawcą, któremu nie zawsze wychodziło to najlepiej. W przypadku **Tezeusza** wszystko jest jednak w najlepszym porządku: reguły wyjaśniono klarownie, z dużą liczbą ilustracji i przykładów. Tak trzymać!



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



Podczas rozgrywki stajemy na czele jednej z czterech frakcji. Oto one:

- Grupa zdyscyplinowanych, dobrze uzbrojonych Marines, których skoordynowane działania mają na celu wyeliminowanie wroga
- Przeróżające zastępy Alienów, zdolnych do przemykania szybami wentylacyjnymi, aby przeprowadzić atak z zaskoczenia i rozerwać przeciwnika na strzępy
- Naukowcy, którzy, nie zważając na zagrożenia, starają się zebrać kompletne dane o swym prześladowcy
- Tajemnicze Szaraki, realizujące swe tajne cele, zdolne do przejmowania kontroli nad umysłem wroga.

Dodatkowo do zestawu dołączono Pandorę – piątą, bonusową frakcję, o której napiszę za chwilę. Podstawowe reguły zakładają, że w grze bierze udział dwóch graczy, z których każdy wybiera jedną z wyżej wymienionych sił. **Tezeusza** układa się z kilku plansz: w centralnej części umieszczamy okrągłą planszę licznika życia i danych (pełni funkcję typowego toru punktacji i postępu rozgrywki). Wokół niej, zgodnie z kilkoma prostymi regułami, rozmieszcza się sektory bazy kosmicznej: po jednym sektorze macierzystym frakcji oraz trzy sektory neutralne. Każdy sektor zawiera cztery pola pomieszczeń (po których będziemy przemieszczać jednostki) oraz od trzech do pięciu pól na karty (umieszczone na nich karty wpływają na reguły rządzące danym sektorem).



Założenia rozgrywki są dość proste: gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie, wykonując ruchy i ataki jednostek, stosując się do reguł w odwiedzonych pomieszczeniach oraz wprowadzając do gry nowe karty. Każda frakcja dysponuje trzema jednostkami oraz unikalną talią kart. Wykonywanie ruchów jest obowiązkowe, daje możliwość przeprowadzania i unikania ataków oraz zmusza nas do zastosowania się do reguł w odwiedzanych pomieszczeniach (konsekwencje zastawionych przez wroga pułapek, przywileje wynikające z własnych instalacji itp.). Wprowadzając do gry kolejne karty z talii, dążymy do tego, by baza kosmiczna w miarę upływu rozgrywki stawała się naszym sprzymierzeńcem (ułatwiając nam

kolejne ruchy, nękając wroga zasadzkami, wspierając nasze ataki). Warunków zakończenia rozgrywki jest kilka, utrata wszystkich punktów życia oznacza przegraną, zgromadzenie odpowiedniej liczby punktów danych daje zwycięstwo (jedne frakcje koncentrują się na zadawaniu obrażeń inne na pozyskiwaniu danych).



Rozgrywka jest dynamiczna, mechanika ciekawa, a dawka emocji satysfakcjonująca. Losowość (dociąganie na rękę kart z talii) daje się odczuć, choć nie irytuje. Nie brakuje okazji do pogłótkowania: mimo że liczba możliwych do wykonania czynności w turze nie przytłacza, kluczowe na drodze do sukcesu jest rozważne planowanie kolejnych tur naprzód. Jest to o tyle trudne, że każdy ruch przeciwnika determinuje dostępne dla nas posunięcia – wynika to z dość abstrakcyjnych, aczkolwiek prostych i ciekawych reguł poruszania jednostek.

Ogromny potencjał taktycznych możliwości **Tezeusza** tkwi w taliach frakcji i przemyślanym instalowaniu ich w poszczególnych sektorach planszy. Mamy tutaj niezwykle miodne mechanizmy duplikatów i ulepszeń, dzięki którym możemy zadbać o to, by nasze instalacje z biegiem czasu stawały się coraz skuteczniejsze. Zróżnicowanie frakcji jest w pełni satysfakcjonujące, nie wyłapałem także problemów z balansem. Gra się naprawdę bardzo przyjemnie, aczkolwiek warto zaznaczyć, że **Tezeusza** trzeba się nauczyć – potrzebujemy kilku partii, by nasze posunięcia były świadome, a dostępne taktyczne możliwości w pełni wykorzystane. Gra jednak nie jest aż tak trudna, jak można by wywnioskować z zawartych w instrukcji sugestii, by niektóre elementy wprowadzać stopniowo. Doświadczenie premiovane jest tu szczodrze, a błędy mszczą się bez miłosierdzia, przez co rozgrywka weterana z początkującym będzie miała łatwy do przewidzenia przebieg. Czy uznacie to za wadę, czy za atut **Tezeusza**, zależy od waszych preferencji.

Gra pozwala na rywalizację w większym gronie niż dwuosobowe. W takim przypadku reguły ulegają kilku drobnym modyfikacjom, głównie, jeżeli chodzi o punktowanie i wyłanianie zwycięzcy. Gdy grają cztery osoby opcjonalnie można także toczyć rywalizację drużynową. Ogólnie rzecz ujmując w każdym z tych wariantów (trzyosobowy i dwa czteroosobowe) gra działa poprawnie, aczkolwiek nie da się nie odczuć, że są to reguły dodatkowe, doklejone do podstawowych mechanizmów gry dwuosobowej. Ta ostatnia daje zdecydowanie największą satysfakcję z zabawy, głów-

nie za sprawą większego poczucia kontroli nad naszymi jednostkami i instalacjami na planszy.

Jako dodatkową atrakcję do **Tezeusza** dołączono Pandorę – piątą frakcję, zupełnie inną niż pozostałe. Pandora nie ma własnej talii kart, za to oferuje większą różnorodność jednostek i zdolność przejmowania kart przeciwnika. Frakcja ta nie za bardzo nadaje się do rozgrywki dwuosobowej, o czym zresztą wyraźnie informuje instrukcja. Rozgrywki w większym gronie, jak już wspomniałem, nie zachwyciły mnie specjalnie i są to wrażenia niezależnie od tego, czy w rywalizacji wzięła udział Pandora.



Reasumując, dodatkowa frakcja stanowi sympatyczne uzupełnienie, traktuję ją podobnie do wariantu wieloosobowego – rzecz dobra na chwilową odmianę, gdy chcemy poeksperymentować z grą, uatrakcyjnić zabawę po wielu rozgrywkach opartych o reguły podstawowe. Jednak właśnie podczas pojedynku dwóch frak-

cji **Tezeusz** w pełni rozwija skrzydła, a jego mechaniczne tryby pracują zdecydowanie najsprawniej.



Tezeusz: Mroczna Orbita to kolejny skazany na sukces projekt Michała Oracza. Ciekawe rozwiązania mechaniczne, mnogość opcji, grywalność, świetny temat i solidne wykonanie to najważniejsze atuty tego produktu. Fani **Neuroshimy Hex!** natychmiast wyłapią pewne podobieństwa: zróżnicowane frakcje, umiarkowana losowość determinowana przez dociąganie elementów z własnej puli (w tym przypadku talii frakcji) oraz – co z pewnością nie każdemu się spodoba – duża dawna abstrakcji.

Tezeusz wydaje się jeszcze bardziej abstrakcyjny niż **HEX**. Jednostki, niczym na karuzeli, poruszane są tylko zgodnie z ruchem wskazówek zegara, w dodatku pokonywany dystans uzależniony jest od liczby sąsiednich jednostek. Brak tutaj też

możliwości eliminowania sił przeciwnika – skuteczne ataki powodują po prostu przesunięcia znaczników na torze punktacji. Natomiast szturm następujący w chwili, gdy czwarta jednostka wchodzi do sektora oraz karty duplikujące efekty to tylko niektóre przykłady reguł, które, owszem, działają bardzo fajnie, lecz daleko im do taktycznej, realistycznej symulacji walki. Nie każdy to lubi, dla wielu cecha ta nie ma znaczenia przy ocenie gry – niemniej nie zauważyć tego w **Tezeuszu** się nie da.



Co ciekawe, abstrakcyjne reguły w najmniejszym stopniu nie wpływają negatywnie na klimat gry. Czuje się go w każdej turze rozgrywki. Zmagania na pokładzie **Tezeusza** dalekie są od suchego budowania kombosów z kart; niezwykle nastrój mrocznych korytarzy kosmicznej stacji, organizowanie zasadzek i szturmów na nieprzyjaciela –

tego wszystkiego doświadczamy podczas każdej, emocjonującej partii.

Jak wspomniałem na początku, **Tezeusz: Mroczna Orbita** to gra, która już przed premierą zainteresowała

mnie z racji swej tematyki. Realizacja pomysłu okazała się świeża, błyskotliwa i bardzo grywalna. Autorowi i wydawcy gratuluję, natopmiast sympatykom taktycznych, dwuosobowych planszówek **Tezeusza** gorąco polecam!

Dziękujemy wydawnictwu Portal za przekazanie egzemplarza gry do recenzji



Zobacz także:

- **NEUROSHIMA HEX** (RT#10)
- **51. STAN** (RT #38)
- **SPACE HULK: ANIOŁ ŚMIERCI** (RT #38)



Plusy:

- 👍 Ciekawa, dobrze działająca mechanika
- 👍 Solidne wykonanie
- 👍 Dobra szata graficzna
- 👍 Mnogość opcji i odmienność frakcji
- 👍 Klimat

Minusy:

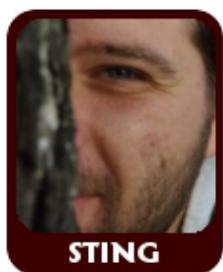
- 👎 Bardzo abstrakcyjna
- 👎 Nierówny poziom ilustracji na kartach
- 👎 Przede wszystkim dla dwóch osób, inne warianty na doczepkę

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 8+

Czas gry: ok.45 minut Cena: 129,95zł

7 RONIN

AKIRA KUROSAWA NA PLANSZY



STING

Fabula jakby skądś znana. Japońska wioska, położona gdzieś na odludziu, nękana jest co roku przez bandę czterdziestu opryszków, którzy zabierają jej mieszkańcom roczny dorobek z pracy na roli. W końcu zdesperowani chłopci postanawiają wynająć siedmiu roninów, którzy za przysłowiową miskę ryżu zobowiązują się obronić osadę. Zaraz, zaraz, czy to aby nie **Sied-**

miu samurajów? Wszystko się zgadza, jeśli jednak zamienimy opryszków na ninja, otrzymamy debiutancką grę Badger's Nest, czyli **7 Ronin**. Czas zatem założyć kimono, pewnie chwycić katanę i wyruszyć na spotkanie z przeznaczeniem.

Markowi Mydlowi i Piotrowi Stankiewiczowi, autorom gry, udało się nie tylko przenieść na planszę perłę japońskiej kinematografii. Dokonali oni również i innej rzeczy godnej uwagi – stworzyli coś na kształt genialnego **Stronghold** Ignacego Trzewiczka. W efekcie, zamiast ogromnej twierdzy i długiego przygotowania do rozgrywki, otrzymaliśmy niesymetryczną obronę wioski z tajnym planowaniem ruchów za zasłonkami graczy rodem z **Samuraja** Reinera Knizi. **7 Ronin** to doskonały przykład na to, że jeżeli pożyczać coś do swojej gry, to tylko od najlepszych.

Jak to wszystko wygląda w praktyce? Mamy planszę wioski podzieloną na jedenaście obszarów; dwie plansze graczy, którzy za zasłonkami knują swoje ruchy; siedem kart roninów i sporo drewnianych kostek. Celem gry dla ninja jest zdobycie wioski poprzez opanowanie pięciu obszarów planszy lub zabicie wszystkich obrońców. Roninowie wygrywają zaś, jeśli przetrwają osiem rund lub wyeliminują wszystkich nacierających na wioskę wojowników.

Każda runda dzieli się na trzy fazy. Najciekawsza jest faza planowania, ponieważ to właśnie w niej gra pokazuje się z najlepszej strony. Jest ona swoistym pojedynkiem na umiejętność przewidywania zamiarów przeciwnika, ponieważ zarówno atakujący, jak i obrońca nie wiedzą, gdzie zostaną umieszczone znaczniki wroga. W przewidywaniu ruchów ninja pomagają kontrolującemu roninów graczowi specjalnie zdolności obszarów wioski. Zasada jest bowiem prosta: jeżeli nacierający wojownicy opanują określone części osady, mogą

ich użyć przeciwko obrońcom pod koniec fazy walki. Trzeba zatem tak planować swoje ruchy, aby przechytrzyć przeciwnika i zaskoczyć go jakimś niespodziewanym posunięciem. Tutaj ujawnia się też największy mankament **7 Ronin**. Po kilku partiach rozegranych z tą samą osobą gra staje się nieco zbyt przewidywalna.



Interesującym pomysłem jest ograniczenie liczby wojowników ninja możliwych do rozmieszczenia na danym polu wioski do jednego lub dwóch (każde pole wioski może być bronione tylko przez jednego ronina na raz). Na środku planszy znajduje się jednak specjalne pole Rynku, na którym atakujący może umieszczać co rundę jednego wojownika. Każdy z nich pozwala mu na wybranie obszaru wioski, na którym w danej fazie planowania umieści jednego ninja więcej. Gracz kierujący roninami może temu oczywiście przeciwdziałać, wysyłając na Rynek jednego z obrońców. Kasuje to wszystkie znajdujące się na nim żetony wojowników cienia, jednak „wyłącza” ronina na czas trwania danej rundy. W trakcie rozgrywki mądre zarządzanie polem Rynku przez atakującego pozwala w decydującym momencie pozbawić obrońcę jednej postaci – często okazuje się to zresztą kluczowe dla odniesienia końcowego sukcesu.

Faza walki jest w tej grze tak naprawdę konsekwencją fazy planowania. Zasłonki podnoszone są do góry, żetony ustawiane na planszy głównej, po czym zaczyna się rozpatrywanie wszystkich efektów. Najpierw każdy z roninów używa swojej specjalnej zdolności. Są one dość zróżnicowane. Dla przykładu umiejętność Musashiego pozwala zdjąć jednego ninja z obszaru, który ronin chroni, a zdolność Tasuke pozwala obejść zasady gry i umieścić ją wraz z innym roninem na jednym polu wioski. Zdolności zapewniają sporo taktycznych opcji i dodają grze głębi. Następnie rozliczane są obrażenia zadane roninom przez ninja. Fenomenem tego rozwiązania jest jego prosta. Każdy znacznik ninja zadaje bowiem broniącemu obszar roninowi jedną ranę, po czym zosta-

je przeniesiony z planszy głównej na jego kartę. W momencie, w którym ronin otrzyma liczbę ran równą swojej wytrzymałości, ginie. Eleganckie, prawda? Dodajmy, że bardzo minimalistyczne i – co tu dużo mówić – japońskie w swoim wydźwięku.

Faza walki kończy się rozpatrzeniem zdolności obszarów wioski opanowanych przez ninja. Obszar uważa się za opanowany, gdy po rozliczeniu obrażeń zostanie na nim przynajmniej jeden znacznik ninja. Jest to zawsze zła wiadomość dla obrońcy, ponieważ zagrania dostępne dzięki polom planszy potrafią bardzo utrudnić rozgrywkę – od zadawania dodatkowych obrażeń aż po kasowanie możliwości użycia specjalnych zdolności. Faza końcowa rundy polega zaś na przygotowaniu się do rozegrania następnej.

I to w zasadzie wszystko. Gra toczy się w ten sposób aż do zwycięstwa jednego z graczy. Warto nadmienić

jeszcze, że wiele osób uważa, że jedna ze stron konfliktu jest zbyt silna, a gra jest z tego powodu słabo zbalansowana. Problem jednak w tym, że zdania są podzielone, co do tego, która z nich. Raz oskarża się o to roninów, innym razem ninja. Uważam, że autorom udało się jednak zachować równowagę rozgrywki. Każda ze stron ma swoje plusy oraz minusy i należy po prostu nauczyć się nimi grać, aby w pełni docenić ich efektywność. Wtedy rzekomy problem braku balansu znika.

7 Ronin trafi niedługo do sklepów. **Rebel Times** miał zaszczyt poznać grę przed jej oficjalną premierą. Po kilkunastu rozegranych partiach moge śmiało polecić ten tytuł wszystkim tym, którzy kochają Japonię lub **Legendę Pięciu Kręgów** i szukają dobrej gry przeznaczonej dla dwóch osób. Sam John Wick wypowiadał się o **7 Ronin** bardzo pozytywnie, co jest chyba najlepszą rekomendacją, jaką można grze wystawić.

*Dziękujemy wydawnictwu
Badger's Nest za przekazanie
egzemplarza gry do recenzji*



Plusy:



Pełna blefu faza planowania



Pomysł rozstrzygania starć



Tematyka

Minusy:



Po kilkunastu partiach z tą samą osobą gra staje się powtarzalna

Liczba graczy: 2

Wiek: 12+

Czas gry: ok.30 minut

Cena: nieznana

Zobacz także:

- **STRONGHOLD** (RT #26)
- **SAMURAI** (RT #25)
- **SHOGUN** (RT #04)

PATHFINDER ADVENTURE CARD GAME

KARCIANA SESJA RPG



Pathfinder Roleplaying Game ujrzało światło dzienne w 2009 roku za sprawą wydawnictwa Paizo, które swój produkt skierowało do fanów systemu **Dungeons & Dragons** 3.5 Ed. **Pathfinder** zaoferował ulepszoną wersję mechaniki **d20**, która przypadła do gustu odbiorcom. W ciągu ostatnich czterech lat Paizo wydało ponad sto dodatków, a **Pathfinder** od dwóch lat wyprzedza **Dungeons & Dragons** w rankingach sprzedaży.

Jedną z linii wydawniczych są produkty spod znaku **Adventure Path** – sześciocyfrowe kampanie, których kolejne odsłony ukazują się w miesięcznych odstępach. W tym roku wydana została **Pathfinder Adventure Card Game**, gra karciana osadzona w uniwersum **Pathfindera** i oparta na najbardziej znanej **Adventure Path** – **Rise of the Runelords**.

lords. Czy produkt bazujący na recyklingu pomysłów może być dobry?

PUDŁO PEŁNE KART

W moje ręce trafiło spore, solidnie wykonane pudło, zawierające ponad 500 kart podzielonych na kilka kategorii, zestaw kostek oraz instrukcję. Zapewne myślicie, że zapanowanie nad taką liczbą kart będzie czymś trudnym? Nic bardziej mylnego. Pudełko wyposażone



jest w jedną z najlepszych wyprasek, jakie widziałem. Dzięki niej każdy rodzaj kart ma swoje miejsce, co bardzo ułatwia przygotowanie rozgrywki.

Po rozmieszczeniu kart okazuje się, że w pudle mamy jeszcze sporo wolnego miejsca. Przyczyna takiego stanu rzeczy jest bardzo prosta – w zestawie otrzymujemy jedynie 3 startowe scenariusze oraz 5 scenariuszy będących pierwszą częścią kampanii **Rise of the Runelords**. Kolejne dodatki (zawierające ok. 110 kart każdy) będą ukazywały się co dwa miesiące i pozwalały na kontynuowanie zabawy.

DECKBUILDING W PRAKTYCE, CZYLI OD ZERA DO BOHATERA

Pathfinder Adventure Card Game jest grą, do której zasiąść może od 1 do 4 graczy. Kupując dodatek **Character Add-On**, zawierający 4 dodatkowe postaci oraz zestawy kart, możemy zwiększyć liczbę grających aż do 6 osób.

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy gracz wybiera jedną postać (z 7 dostępnych w podstawce lub 11 w połączeniu z **Character Add-On**) i kładzie przed sobą reprezentującą ją kartę. Postać opisana jest sześcioma cechami, wraz z przypisanymi do nich wartościami kości, zestawem specjalnych zdolności liczbą ilością poszczególnych rodzajów kart, które znajdują się w startowej talii – w pierwszym scenariuszu każda postać dostaje ich 15.

Karty do talii wybierane są na podstawie podpowiedzi z instrukcji lub dobierane z zestawu kart podstawowych. Na talie składają się bronie, pancerze, czary, przedmioty, sprzymierzeńcy oraz błogosławieństwa. Rozkład kart w talii oraz specjalne zdolności każdej postaci są uzależnione od jej klasy, przez co różnice pomiędzy nimi są mocno odczuwalne.



Podczas rozgrywki na stole rozkładane są karty lokacji wskazane przez wybrany scenariusz. Przed każdą lokacją tworzona jest talia składająca się z kart wylosowanych z pudełka. Ich liczba i rodzaj uzależnione są od typu lokacji (np. w lochu trafimy na dużą ilość potworów i barier, z kolei sklep wyposażony będzie w bronie, pancerze i sprzymierzeńców, a szansa na wyciągnięcie potwora w tej lokacji będzie dość niska). Po utwo-

rzeniu talii lokacji losowo dodawany jest do nich główny przeciwnik (*villain*) oraz jego poplecznicy (*henchmen*). Aby wygrać, gracze muszą zamknąć poszczególne lokacje, osaczyć przeciwnika w ostatniej z nich i pokonać go.

W trakcie swojej tury gracz ciągną górną kartę z talii lokacji, w której aktualnie się znajdują. Jeśli trafiają na kartę *Boon* (broń, czar, pancerz, sprzymierzeniec, przedmiot, błogosławieństwo) – mogą spróbować ją zdobyć, wykonując test określonej cechy, czyli przerzucić wskazany na karcie poziom trudności. Jeśli z kolei trafiają na kartę typu *Bane* (potwór, bariera, główny przeciwnik, poplecznik), postać musi się zmierzyć z daną kartą, wykonując test. Z reguły porażka oznacza dla postaci spore kłopoty. Postać, której nie udało się test podczas spotkania, z reguły otrzymuje obrażenia, a gracz musi zrzucić z ręki określoną liczbę kart. Jeśli taka sytuacja zdarzy się kilka razy podczas rozgrywki,



w talii postaci może zabraknąć kart, co skutkuje śmiercią bohatera.

W momencie, gdy poplecznik zostanie pokonany lub gracz odkryje ostatnią z kart w talii lokacji, można wykonać test zamknięcia danego miejsca, opisany na jego karcie. Jeśli test zakończy się powodzeniem, główny przeciwnik nie będzie mógł skorzystać z lokacji podczas ucieczki. Niestety, napotkanie *villaina* przy dużej liczbie otwartych lokacji może być kłopotliwe dla graczy. Nawet jeśli uda się im go pokonać w walce, przeciwnik ucieka i ukrywa się gdzie indziej.

Po ostatecznym pokonaniu głównego złego, gdy większość lokacji jest już zamknięta, następuje zakończenie danego scenariusza. Gracze zdobywają nagrody, po czym każdy z nich ogranicza swoją talię do startowych 15 kart, trzymając się wytycznych dotyczących liczby rodzajów kart w talii określonych na karcie postaci. W tym momencie gracze mogą na stałe włączyć do talii magiczne przedmioty lub mocniejsze czary, które zdobyli podczas rozgrywki i poprawić efektywność swojej talii. Gdy wszystkie zmiany zostaną wprowadzone, gracze mogą rozpocząć kolejną partię.

PIERWSZE WRAŻENIE MOŻE MYLIĆ

Pierwsze informacje o grze, z którymi się zetknąłem, nie napawały mnie zbytnim optymizmem. Recykling postaci, scenariusza kampanii oraz ilustracji nie powinien wyjść tej grze na dobre. A jednak...

Przede wszystkim w podstawce znajdziemy za-
trzęsienie kart. Mimo rozgrywania kampanii w
kilku różnych grupach, z udziałem różnych po-
staci, ciągle spotykam coś nowego. Dodatkowo 7
postaci w wersji podstawowej (lub 11 w wersji z
dodatkiem) oferuje niesamowitą ilość kombinacji
i dużą regrywalność. Co ciekawe, postaci nie róż-
nią się jedynie wartościami cech. Każda z nich na-
rzuca odmienny styl rozgrywki i poszukiwanie
określonego rodzaju wyzwań. Po rozegraniu kil-
ku scenariuszy postaci zgromadzą zupełnie inny
zestaw kart, dzięki czemu rozgrywka nawet
dwoma identycznymi bohaterami pod koniec
pierwszej części **Rise of the Runelords** będzie się
różnić w znaczny sposób. To właśnie możliwość
rozwijania postaci jest największą zaletą tej gry.
Po zakończeniu partii, gracze mają ochotę rozpo-
cząć kolejną rozgrywkę, by przetestować możli-
wości swojej nowej talii.

Ciekawie również prezentuje się możliwość ska-
lowania rozgrywki. O ile w przypadku solowej
gry twórcy zalecają wykorzystanie 2-3 postaci, to
liczba tur pozostaje identyczna niezależnie od
liczby graczy. Mała drużyna nie będzie miała
zbyt dużo możliwości wzajemnego wspierania się
podczas rozgrywki, lecz równocześnie ogranicze-
nie czasowe nie będzie dla niej dotkliwe. W przy-
padku dużych grup postaci będą miały sporo
możliwości wspomagania się, jednak limit 30 tur
na partię będzie bardzo boleśnie odczuwalny.

Niestety, **Pathfinder Adventure Card Game** nie
ustrzegł się również wad, choć jest ich tylko kilka.
Przede wszystkim podstawka oferuje jedynie ok.
6-12 godzin rozgrywki w trybie kampanii. W tym
czasie możliwe jest ukończenie 8 scenariuszy do-

stępnych w zestawie startowym. Po tym czasie ko-
nieczne będzie rozpoczęcie rozgrywki od nowa lub do-
kupienie kolejnego dodatku.

Następną wadą jest domyślne wykorzystanie kart po-
staci. Po zakończeniu kolejnych scenariuszy powinni-
śmy odznaczać na nich markerem rozwój cech. Jeśli po-
stępowalibyśmy zgodnie z zamiarami twórców, po jed-

norazowej rozgrywce postaci nie nadawałyby się
do gry innej niż kontynuacja. Na szczęście Paizo
wypuściło również serię plików z kartami posta-
ci, które można sobie wydrukować.

Mnogość kart w pudełku spowodowała, że, po-
mimo testów, do wersji ostatecznej przedostało
się sporo błędów. Kilka dni po premierze na stro-
nie wydawcy ukazały się oficjalny FAQ oraz erra-
ta, co spowodowało konieczność nanoszenia po-
prawek na poszczególne karty.

Jednak tych kilka minusów nie przesłania warto-
ści **Pathfinder Adventure Card Game**. Rozgryw-
ka przypomina chwilami sesję RPG, choć bez ko-
nieczności odgrywania postaci. Element *deckbuil-
dingu* jest w tej grze bardzo mocno obecny, a gra-
cze mają ochotę na kolejną partię zaraz po zakoń-
czeniu danego scenariusza. Gorąco polecam **Path-
finder Adventure Card Game** każdemu fanowi
fantasy.



Plusy:



**Duża liczba kart i postaci gwarantuje
wysoką regrywalność**



**Różny styl gry postaciami zależnie
od klasy i zdobytych kart**



**Świetny system rozwoju postaci w trybie
kampanii**



Rewelacyjnie rozwiązana wypraska

Minusy:



**Podstawowa kampania wystarczy na 6-12
godzin gry**



**Konieczne jest dokupienie dodatku aby
kontynuować zabawę**



Karty postaci



Konieczność nanoszenia erraty

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 13+

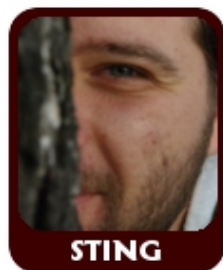
Czas gry: ok. 90 minut Cena: 229,95zł

Zobacz także:

- [PATHFINDER RPG \(RT #54\)](#)
- [CASTLE RAVENLOFT \(RT #38\)](#)
- [DUNGEON COMMAND \(RT #62\)](#)

JUNGLE SPEED SAFARI

PIĘĆ TOTEMÓW, ZŁAP JE WSZYSTKIE!



STING

Od pojawienia się pierwszej edycji **Jungle Speeda** minęło już ponad dwadzieścia lat. Trudno wyobrazić sobie bardziej

klasyczną przedstawicielkę gatunku gier imprezowych. Przy próbach złapania totemu z pewnością niejedna osoba straciła w domu telewizor lub została ranna. Wydaje się, że duetowi Thomas Vuarchex i Pierric Yakovenko udało się stworzyć grę idealną, której w żaden sposób nie da się już ulepszyć. A jednak podjęli oni próbę odświeżenia zabawy w łapanie kawałka drewna i stworzyli **Jungle Speed Safari**. Czy jest to produkt udany?

W przypadku **Safari** zasady gry zostały dość poważnie zmienione. W nowej odsłonie **Jungle Spe-**

eda, wygrywa bowiem ta osoba, która zdobędzie największą liczbę kart. Sama rozgrywka toczy się zaś w systemie turowym, co sprawia, że w danym momencie w grze znajduje się tylko jedna odkryta karta. Dodatkowo zamiast samotnego totemu na stole jest ich aż pięć, co przy pierwszym kontakcie z grą nieco przeraża. Wyobraźnia podpowiada bowiem od razu wizję totalnego chaosu, pełnego totემów latających na lewo i prawo przy bezustannych piskach, wrzaskach oraz starciach na ostre paznokcie. Totalne pobojowisko, prawda?

Przebieg rozgrywki odbiega jednak



znacznie od nakreślonej wyżej wizji. Przede wszystkim po totemy sięga się rzadko. Rodzajów kart jest bowiem pięć, a kawałki drewna należy łapać w zasadzie wyłącznie w jednym przypadku – wtedy, gdy musimy, jak najszybciej określić pokarm, którym żywi się dane zwierzę. Cóż w takim razie dzieje się przez resztę rozgrywki? Uczestnicy wydają z siebie odgłosy charakte-

rystyczne dla różnych afrykańskich zwierząt, próbują dotknąć czegoś tożsamego z kolorem dociągniętego właśnie kameleona, chronią swoje karty przed zakusami innych graczy lub... nie robią zupełnie nic, ponieważ dobrali bezpieczną kartę.

Ta ostatnia opcja jest zupełnie nietrafionym pomysłem. Wyobraźcie sobie pełną napięcia sytuację, w której każdy stara się wykazać jak najlepszym refleksem. Emocje sięgają zenitu, karta zostaje odkryta, wszyscy podrywają się z miejsc i...

nic się nie dzieje. Nie wiem, dlaczego w **Safari** znalazły się karty o tzw. pustym przebiegu, lecz był to zupełnie chybiony pomysł. Podobnie zasada dotycząca rozstrzygania kwestii, kto jako ostatni wydał z siebie odgłos zwierzęcia i powinien stracić kartę, jest co najmniej średnia. Cóż bowiem dzieje się wtedy, gdy nie jesteśmy w stanie tego jednoznacznie określić? Zupełnie nic – zero strat, gra toczy się dalej. Dodajmy, że w zdecydowanej większości przypadków nie da się owej kolejności ustalić.

Czy **Jungle Speed Safari** jest zatem grą złą? Nie, lecz jest to jednak zupełnie odmienny rodzaj zabawy niż ten, który oferuje klasyczny **Jungle Speed**. Z pewnością o wiele bardziej rodzinny. Jeżeli nie podchodzimy do **Safari** z myślą o rywalizacji, gra sprawdza się wyśmienicie. Niejednokrotnie widziałem, jak siadali do niej dziadkowie z wnukami i wszyscy bardzo dobrze się bawili. Nowy **Jungle Speed** jest grą ideal-

nią dla dzieci, u których wzbudza ogrom emocji. Duża w tym zasługa zabawnych rysunków zwierząt i tego, że cały czas coś się dzieje. Podczas zabawy nie występują bowiem przestoje znane z klasycznej wersji gry, podczas których musimy czekać na pojawienie się tego samego wzoru na karcie, co u innych graczy.



Safari to tytuł, który wypada doskonale w rodzinnym gronie, zawodzi jednak jako gra imprezowa. W tym aspekcie jest za mało emocjonujący w stosunku do swojego pierwowzoru i zbyt wiele zależy w nim od korzystnego układu kart. Im więcej otrzymamy bezpiecznych kart, tym większą mamy bowiem szansę na odniesienie zwycięstwa.

Jungle Speed Safari to zupełnie inna gra niż jej wielka poprzedniczka. Jeżeli szukacie tytułu, który doskonale sprawdzi się podczas zabawy z dziećmi lub w nieco „luźniejszym” gronie niż fa-

natycy gier imprezowych, kupujcie w ciemno. W przeciwnym wypadku postawcie na klasykę i pozostawcie przy łapaniu tylko jednego totemu.



Zobacz także:

- **JUNGLE SPEED** (RT #45)
- **DOBBLE** (RT #44)
- **PALCE W PRALCE** (RT #27)

Plusy:



Familiijny charakter



Oprawa wizualna



Brak przestojów w trakcie rozgrywki

Minusy:



Zbyt dużo bezpiecznych kart



Korzystne dociągnięcie kartoników pozwala wygrać



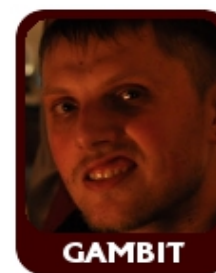
Totemy są zbyt rzadko wykorzystywane

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 5+

Czas gry: ok. 15 minut Cena: 74,95zł

MECANISBURGO

WOJNY KORPORACJI W MEGALOPOLIS



Mam słabość do gier ubranych w przygodowe szatki. Takich, w których gracze kontrolują jakieś postacie, wykorzystują zdobyte przedmioty lub używają zdolności specjalnych przeciw innym

graczom. Dodatkowo lubię cyberpunk. Dlatego też od pewnego czasu na moim celowniku znajdowała się hiszpańska gra zatytułowana **Mecanisburgo**. W końcu udało mi się ją dorwać i przetestować. I mam mieszane uczucia.

Mecanisburgo zapakowano w pudełko nieco mniejsze niż standardowe. Zewnętrzna kolorystyka i ilustracje sprawiają wrażenie bardzo oszczędnych. Brudna militarna zieleń i kreskówkowa wizja cyberpunka utrzymana w takiej samej „brudnej” kolorystyce wygląda dość dziwnie. Pudełko jest ciężkie.

Faktycznie, w środku jest sporo rzeczy, choć nie tak dużo, jak można się spodziewać. W pudełku znajdziemy planszę główną, sześć plansz dla gra-

czy, mnóstwo kart, drewniane pionki, tekturowe pieniądze i sporo różnych znaczników oraz dwujęzyczną instrukcję. Wszystko dość dobrej jakości, jednak utrzymane kolorystycznie w „brudnym” odcieniu. Nawet kolorowe obrazki na kartach są jakby przytłumione, choć widać, że użyto pełnej gamy kolorów.

Niestety, na dzień dobry grze się oberwie. Właśnie za sprawą instrukcji. **Mecanisburgo** to gra hiszpańska. Instrukcja została napisana w dwóch językach: hiszpańskim i angielskim. Choć może „napisana” to złe stwierdzenie. Być może napisano ją tylko po hiszpańsku, ponieważ wersja angielska jest chyba prostym tłumaczeniem tej hiszpańskiej, robionym przez kogoś, kto z językiem Szekspira lub Waszyngtona (na okładce instrukcji widnieje pół flagi brytyjskiej i pół amerykańskiej) miał niewiele wspólnego i w trudniejszych miejscach wspomagał się magicznym Google Translatorem. Instrukcja jest TRAGICZNA! Nie dość, że osoba odpowiedzialna za skład i kolorystykę powinna dostać zakaz zbliżania się do DTP, to jeszcze to tłumaczenie. Całość daje koszmarny efekt. Ciężko za pierwszym razem zrozumieć, o co chodzi, a biada temu, kto w trakcie rozgrywki chce znaleźć dodatkowe informacje bądź upewnić się w jakiejś kwestii. Znalezienie czegokolwiek w tym „dokumencie” zakrawa na cud. A szukać będziecie często, przynajmniej w trakcie pierwszych gier, gdyż **Mecanisburgo** to gra, w której wielu rzeczy trzeba się uczyć na pamięć. O tym jednak za chwilę.

W **Mecanisburgo** gracze wcielają się w 2-6 korporacji (zależnie od liczby graczy), które walczą o wpływy na terenie miasta. Każda z nich ma nieco

inny profil i początkowe możliwości, lecz każda wydaje się mieć równe szanse na starcie.



Każdy z graczy dostaje na początku mini planszę symbolizującą jego biuro oraz stały zestaw kart startowych. Na owych kartach są trzej agenci, tworzący jednocześnie zarząd korporacji, a także przydatne gadżety i budynki. Następnie każdy dociąga kilka kart, spośród których może sobie wybrać pewną liczbę dodatkowych agentów i osprzętu.

Wspomniane mini plansze graczy, czyli biura, pełnią funkcję swego rodzaju magazynu zasobów. Trzyma się

tu agentów (maksymalnie ośmiu, włączając w to trzy osoby z zarządu), sprzęt, budynki, projekty badawcze i inne dobra. Główna rozgrywka toczy się na planszy reprezentującej miasto Mecanisburgo, na której znajduje się 10 obszarów, na które w trakcie rozgrywki układane są karty przedstawiające wszystko, czego może potrzebować korporacja (wolnych agentów, budynki, roboty, przedmioty, sprzymierzeńców). Oprócz tego w grze pojawiają się wydarzenia oraz zagrożenia, czyhające na miasto i ludzi.

Aby zwyciężyć, gracze będą musieli walczyć o te karty, które uznają za stosowne. Każdy obszar w mieście ma określoną „pojemność”, która wskazuje, maksymalnie ilu agentów może tam przebywać. Gracze po kolei wysyłają swoich ludzi w miasto, aby ci starali się przejąć interesujące karty i obszary. Co ciekawe, delegowanie agentów odbywa się półjawnie. Gracz wystawia w obszarze swój pionek, na którego spodzie widnieje numer boksu w biurze. Wszyscy widzą, że postawił on tam swojego człowieka, lecz nie wiedzą, kto nim jest.

Kiedy wszyscy rozstawiają już swoich ludzi, rozpoczyna się walka o obszar. Polega ona na dodawaniu odpowiednich współczynników z kart wysłanych agentów, dostępnego sprzętu i czynników zewnętrznych. Ciekawe w **Mecanisburgo** jest podejście do losowości. Gracze mają do dyspozycji karty Akcji, na których znajdziemy cyfry od 1 do 6 (przy czym każdy ma dwie trójki, żeby było ciekawiej). Te karty gracze dorzucają w sekrecie do swojej puli w trakcie walki o wpływy. Dzięki temu może się okazać, że z pozoru wygrane starcie kończy się porażką.

Z kolei, jeśli to „gra” ma coś wylosować (lub gracz ma wywołać losowy efekt), ciągnie się kartę z wierzchu talii układanych na planszę. Jednym z elementów tych kart są cyfry od 0 do 8, które są odpowiednikami wyników rzutu kością. Według mnie jest to ciekawsze rozwiązanie niż dołączenie kostek.

Po wygranej walce o obszar zwycięski gracz może zabrać kartę, która tam leżała, a także wykonać specjalne akcje związane z danym miejscem. Co ciekawe, czasem gracze walczą o dany obszar nie ze względu na leżącego tam agenta bądź sprzęt, lecz właśnie z uwagi na to, co będą mogli zrobić po przejściu nad nim kontroli. Obszary rozpatruje się w ustalonej kolejności, co pozwala niekiedy na wykorzystanie karty zdobytej w pierwszym obszarze podczas walki o obszar numer siedem. Takie rozwiązanie skłania do przyjęcia odpowiedniej taktyki rozstawiania pionków na planszy.

Dróg do zwycięstwa jest kilka. Można walczyć z nawiedzającymi miasto zagrożeniami, jako że ich pokonanie jest warte sporo punktów zwycięstwa na koniec gry. Można próbować przebić się na polu specjalnych projektów naukowych. Można też szukać kart oferujących specjalne warunki zwycięstwa lub czekać do takiego momentu w grze, w którym pojawiają się opcjonalne ścieżki prowadzące do wygranej. Tak czy inaczej, zawsze kluczem będzie opanowanie odpowiednich lokacji w mieście oraz albo zdobycie leżących tam kart, albo wykorzystanie akcji związanych z danym obszarem – a tych jest sporo. Można próbować przekupić agenta należącego do innej korporacji, aby przeszedł do nas. Można zdobyć dodat-

kową gotówkę grając w kasynie lub robiąc interesy – gotówka jest ważna w korporacyjnym świecie. Przecież trzeba czymś płacić agentom, opłacać budowę i produkcję. Możliwości naprawdę jest sporo.

To, co przeszkadza w grze, zwłaszcza w kilku pierwszych rozgrywkach, to wygląd kart. Składają się one z nazwy (po hiszpańsku, co nadaje grze egzotycznego

posmaku i co zaliczam na plus), obrazka i dwudziestu kilogramów piktogramów. I to właśnie owe symbole są solą w oku początkującego, a nawet niekiedy średniozaawansowanego gracza. Jest ich w grze mnóstwo, dodatkowo występują niekiedy grupami, są przyrównywane, zakazywane, dodawane. Po prostu masakra. Występują też na planszy. Symbole stanowią trzon rozgrywki: definiują sposób działania kart, cechy i umiejętności agentów, akcje dostępne na obszarach, po prostu wszystko. I choć z jednej strony może się wydawać, że to dobrze, przecież dzięki wykorzystaniu jedynie symboli graficznych **Mecanisburgo** staje się językowo niezależna, to jednak w tym gąszczu bardzo łatwo się pogubić. A kiedy się gubimy, to nie zauważamy dostępnych bonusów, przed nosem przechodzą nam ciekawe możliwości, po prostu zapominamy o niektórych sprawach. To rodzi frustrację, przecież faktycznie, jest symbol, lecz jakoś tak wtopił się w tło pośród kilku innych na karcie, że go nie zauważyliśmy. Dodatkowo sama instrukcja pokazuje, że użycie symboli graficznych nie musi być zupełnie jasne dla graczy. Spora część książeczki to po prostu spis kart z wytłumaczeniem zasad nimi rządzących, a także lista obszarów z omówionym ich działaniem. A przecież wydawałoby się, że wystarczy lista ikon z opisem. Ta zresztą też jest, lecz w wielu miejscach tylko zaciemnia obraz. Nie zdziwcie się, jeśli przez kilka pierwszych gier będziecie siedzieli z nosem w instrukcji, czytając, jak działa dana karta. Dlatego właśnie napisałem na początku, że w **Mecanisburgo** trzeba się wiele rzeczy uczyć na pamięć.

Mimo to gra się całkiem dobrze. Planszówka ma swój bardzo fajny cyberpunkowy klimat, który

Plusy:



Klimat



Podejście do losowości



Hiszpańskie nazwy kart



Mnóstwo możliwości w trakcie gry

Minusy:



Tragiczna instrukcja



Zbyt dużo symboli na kartach



Trzeba się uczyć kart i obszarów na pamięć



Może znudzić

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 14+

Czas gry: 90-180 minut Cena: 199,95zł

wylewa się z niej na każdym kroku. Walki o kontrolę nad obszarami są emocjonujące (nawet pomimo tego, że to zwyczajne podliczanie punktów). Są momenty, w których trzeba zjednoczyć się przeciw jakiemuś graczowi, i wykorzystać przeciw niemu kluczowe lokacje. Nadchodzi też czas, gdy na terenie miasta pojawia się zagrożenie, które trzeba zlikwidować, gdyż inaczej wszyscy będą mieli poważne kłopoty. Można blefować, kombinować, podstawić nogę, wbijać nóż w plecy. Jest ciekawie. Jednak, jak to zawsze bywa, nie dla wszystkich. Są osoby, którym żmudne liczenie i ciągle sprawdzanie symboli nie przypadło do gustu i uznały **Mecanisburgo** za nudne – ich nie jestem w stanie namówić do gry.

Mecanisburgo mi przypadła do gustu i żałuję, że w Polsce jest już niemal niedostępna, choć przecież grę wydano w 2008 roku. Również dwa dodatki, które GenX opublikował w ciągu kolejnych dwóch lat, są u nas nie do kupienia w sklepach z planszówkami. Według mnie szkoda, bo **Mecanisburgo** ma swój urok i pomimo kilku wpadek związanych z instrukcją i zbyt dużą liczbą symboli, jest bardzo fajnym tytułem.

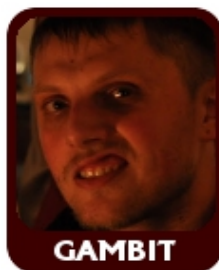
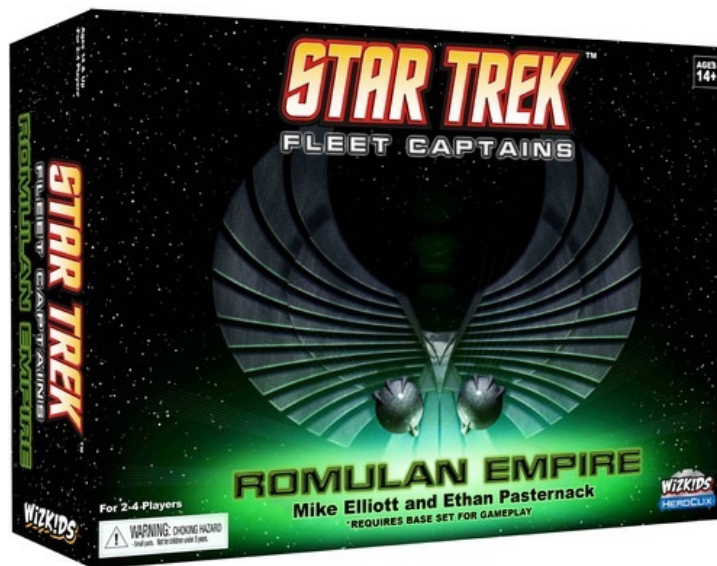


Zobacz także:

- **ANDROID (RT #20)**
- **MISSION RED PLANET (RT #06)**
- **ANDROID: NETRUNNER (RT #66)**

STAR TREK FLEET CAPTAINS: ROMULAN EMPIRE

HYAA-AIFV-HNAH!



Autorzy gry **Star Trek: Fleet Captains** w rewelacyjny sposób przenieśli klimat startrekowych seriali i filmów na planszę. Jak pisałem w swojej recenzji tego tytułu (**Rebel Times** #63), w trakcie rozgrywki gracz czuje się jakby oglądał różne odcinki przygód załogi Enterprise, a niekiedy nawet w nich uczestniczył. I tylko jedna rzecz mnie lekko irytowała – to, że tytuł jest grywalny tylko dla dwóch osób. W cztery niby też da się grać, lecz to już nie to samo. Dlatego na-

dejście dodatku, wprowadzającego nową stronę konfliktu i dodatkowego gracza, powitałem z szerokim uśmiechem.

Star Trek Fleet Captains: Romulan Empire, jak sama nazwa wskazuje, umożliwia nam pokierowanie flotą Imperium Romułańskiego. Romulanie mają wspólne korzenie z Vulcanami, stąd podobieństwo w wyglądzie. Ujmując rzecz w dużym skrócie, grupa opozycjonistów, niezgadząca się na przyjęcie filozofii Suraka, polegającej na całkowitym wytłumieniu emocji i zastąpieniu ich logiką, opuściła planetę Vulcan i zasiedliła planety Romulus i Remus. Przez niemal 2000 lat separacji stali się przeciwieństwem Vulcan, są pełni pasji, podstępni i wykorzystują wszelkie nadarzające się okazje, by przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.

W sporym pudełku znajdziemy się całkiem sporą liczbą nowych kart i żetonów, lecz to, co rzuca się w oczy jako pierwsze, to oczywiście figurki romułańskich okrętów. Są one w kolorze ostrej zieleni i zostały wykonane z taką samą dokładnością jak modele z podstawki. Tak samo też cieszą oczy. Wszystkie okręty, zarówno z podstawki, jak i rozszerzenia, można by spokojnie poustawiać na półce i zrobić z nich bardzo ładną kolekcję. To, czego jednak brakuje, to kartka z rozmieszczeniem poszczególnych statków w wyprawie – taka znajdowała się w zestawie podstawowym. Bardzo ułatwia nie tyle znalezienie właściwego modelu podczas rozkładania gry, ile odłożenie go na miejsce po skończonej partii. Na szczęście można już znaleźć odpowiednia pomoc na BGG.

W pudle znajdziemy oczywiście karty okrętów (w tym dwie, którymi można zastąpić statki z

podstawki – jeden dla Federacji i jeden dla Klingonów; pozwalają tym frakcjom wykonywać nowy rodzaj misji, o czym za chwilę), nowe karty Spotkań, 10 nowych kafelków kosmosu, nowe misje i oraz 100 kart romulańskich *Command Dec-ków*.



Romulan Empire, oprócz standardowego „więcej tego samego”, wprowadza do gry dwie zupełnie nowe rzeczy.

Pierwsza to misje szpiegowskie (*Espionage*). Grając Romulanami (a także wykorzystując dwa alternatywne statki dla Federacji i Klingonów) gracze zyskują dostęp do zupełnie nowej talii misji. Misje szpiegowskie dotyczą różnych aspektów gry, lecz zawsze chodzi w nich o wprowadzenie zamieszania bądź oszukanie przeciwników. Na przykład uzyskanie na planszy sześciu znacni-

ków *Cloak*, zmuszenie przeciwnika do odrzucenia karty misji lub do odkrycia naszego znacznika *Sensor Echo*. Misje te wydają się mniej oczywiste do zgadnięcia przez przeciwników w przeciwieństwie do tych z zestawu podstawowego.

Oczywiście to Romulanie mają najwięcej do powiedzenia w trakcie szpiegowania. To ich statki mogą dostać najwięcej tego rodzaju misji. Jednak specjalnie dla Federacji i Klingonów przygotowano alternatywne karty dla statków U.S.S. Excelsior i I.K.S. Kronos One, dając im możliwość ciągnięcia misji *Espionage* (odpowiednio 1 dla Excelsiora i 2 dla Kronos One).

Drugą nowością są specjalne karty załogi, które występują tylko u Romulan. Są to Sabotażyści. Sabotażysta to członek załogi, którego Romulanie umieszczają na wrogim okręcie. Co więcej, tacy załoganci dają całkiem sympatyczne bonusy. Plus do Sensorów lub Uzbrojenia? Proszę bardzo. Co prawda są i tacy, którzy nieco utrudniają życie na okręcie, na którym służą. Na przykład Pardek, który uniemożliwia okrętowi zainicjowanie walki. Wyobraźcie go sobie na bojowym okręcie Klingonów.

No dobra, skoro znakomita większość Sabotażystów, daje bonusy okrętowi, na którym siedzi, to po co ich tam umieszczać? I kogo tak naprawdę sabotują? Otóż jest w tym sens. Każdy z nich ma zdolność *Interrupt (Espionage)*, którą uruchomić może tylko oryginalny właściciel karty (czyli gracz grający Romulanami). Zdolność ta zwykle daje bardziej w kość, niż mogły pomóc bonusy przyniesione przez takiego załoganta. Co z tego, że N'Vek daje +1 do sensorów, skoro w najmniej odpowiednim momencie, może wyłączyć maskowanie statku; Mirok daje +2 do Silników, jednak w dowolnym (i zapewne najmniej odpowiednim) momencie może zmienić przydział mocy na statku – potrzebujesz mnó-

stwo tarcz i tak przed sekundą ustawileś statek, byłaby szkoda, gdyby ktoś ustawił go na maksimum sensorów. Negatywna interakcja we **Fleet Captains** wznosi się na jeszcze wyższy poziom dzięki Romulanom i ich Sabotażystom.



Romulan Empire wnosi do rozgrywki również kilka nowych zasad. Na przykład awaryjne maskowanie. Raz na turę, można włączyć maskowanie statku bez użycia *Cloak Action*, płacąc zamiast tego 5 punktów ruchu. Tu Romulanie zacierają łapki, jako że ich flota w całości składa się z maszyn wyposażonych w urządzenia do maskowania. Kolejną zasadą jest Zakłócanie Transmisji, polegające na wykonaniu przeciwstawnego (*Opposed*) testu sensorów na statku przeciwnika. Jeśli test się powiedzie, można nakazać przeciwnikowi odrzucić wybraną przez nas karty misji.

Wreszcie jest też to, co dla mnie liczyło się najbardziej, to możliwość gry w trzy osoby. Jest tu też opcja gry w szóstkę (po dwie osoby grające do spółki jedną frakcją), jednak ten scenariusz działa

kiepsko, podobnie jak gra we czwórkę w podstawowej wersji **Fleet Captains**.

Trzyosobowa rozgrywka to oczywiście większy obszar kosmosu do zbadania, więcej okrętów, którym można zrobić krzywdę, bardziej zażarty wysiłek do nieodkrytych zakątków wszechświata i ogólnie więcej kosmicznej zabawy. Fakt, że zajmuje to również więcej czasu, nie był dla mnie, ani osób, z którymi grałem, żadnym problemem.

Wariantu drużynowy rozgrywki, jak nie działał w podstawce, tak i nie działa teraz. To znaczy, mechanicznie jest w porządku, jeśli jednak chodzi o przyjemność płynącą z gry, już nie bardzo. Osoba, która kontroluje drugą połowę twojej floty, zabiera ci połowę zabawy.

Star Trek: Fleet Captains - Romulan Empire mogę podsumować w jeden sposób. Dla osób, którym podobała się podstawka i uwielbiają **Star Treka**, jest to dodatek z kategorii „must have”. Tak samo zresztą dla tych, którym gra się podoba, a chcą mieć jeszcze więcej zabawy. Dla innych zdecydowaną zaporą może okazać się cena. Za Romulan trzeba wyłożyć niemal 200 złotych. Za takie pieniądze można mieć nawet dwie niezłe gry. Jednak trzeba pamiętać, że zaglądając do pudełka od razu widać, za co się płaci – za 12 rewalacyjnych figurek romulańskich okrętów. Warto zainwestować.

PS. Tytuł recenzji to stare romulańskie powiedzenie: *Bateria disruptorów – ognia!*



Zobacz także:

- **STAR TREK: FLEET CAPTAINS (RT #63)**
- **BATTLESTAR GALACTICA (RT #17)**
- **BSG: PEGASUS (RT #32)**

Plusy:

- 👍 **Romulanie**
- 👍 **Nowy rodzaj misji**
- 👍 **Możliwość gry w 3 osoby**
- 👍 **Nowe wydarzenia i kafelki mapy**
- 👍 **Sabotażyści**

Minusy:

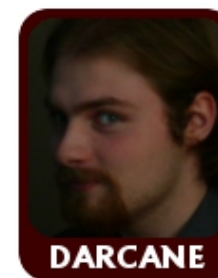
- 👎 **Gra w cztery i sześć osób nadal kiepsko działa**
- 👎 **Cena**

Liczba graczy: 2,3,4 lub 6 Wiek: 14+

Czas gry: 90-120 minut Cena: 199,95zł

NEUROSHIMA HEX: SHARRASH

SZCZURZY DISCARD



Cyfra „3” na opakowaniu **Sharrash** może mylić, nie jest to bowiem trzeci, lecz piąty dodatek armijny do **Neuroshimy Hex!**. Oprócz **Stalowej Policji** i **Dancera** możemy bowiem zagrać armiami **Nowego Jorku** oraz **Neodzungli**, które pierwotnie pojawiły się w dodatku **Babel13**. Listę zestawów dopełniają **Moloch**, **Borgo**, **Hegemonia** i **Posterunek** (z podstawowej wersji gry), **Smart** i **Vegas** (z osobnej **Neuroshima Hex! Duel**) oraz wydany kilka miesięcy temu **Mephisto**. W sumie dwanaście armii.

Różnorodność tzw. *army packów* nie powinna nikogo dziwić. Rdzeń zasad **Neuroshimy Hex!** jest dalece nieskomplikowany i rozgrywka oparta wyłącznie na nim szybko straciłaby na atrakcyjności. Całej pikanterii nadają zabawie zasady specjalne armii (np. **Vegas** potrafi przejąć kontrolę nad przeciwnikiem, a **Nowy Jork** doskonale sprawdza się w defensywie). Podobnie jak w kartankach kolekcjonerskich, każda armia wymaga innej taktyki zarówno w grze nią samą, jak i prze-

ciwko niej. Istotą Sharrash jest zaś pozbawianie przeciwnika żetonów. Ładunki Wybuchowe oraz Dziura służą bezpośrednio usuwaniu jednostek z planszy bez względu na wynik Bitwy, a Paraliż jest narzędziem ułatwiającym to zadanie. Drugorzędne cechy armii – wysoka mobilność Sztabu i jednostek, dwa żetony Medyka i niewielka siła ofensywna – prowadzą do tego samego wniosku. Oto **Neuroshima Hex!** doczekała się swojego *discarda*.

SZCZUR ZA SZCZUREM

W **Neuroshimie Hex!** zawsze robi na mnie wrażenie zgrabne przełożenie fabuły postapokaliptycznego uniwersum na mechaniczne realia gry. Przykładowo **Neodżungla** jest taka, jakiej można się spodziewać po jej fabularnym opisie – dziwna, nieprzewidywalna i działająca dzięki zbiorowej świadomości zamieszkujących ją stworzeń. Podobnie jest z **Sharrash** – armią zmutowanych, inteligentnych szczurów, zamieszkujących ciemne ruiny świata po wojnie.

Odwzorowaniem przemieszczania się gryzoni pod ziemią są żeton Dziury oraz specjalna cecha Sztabu. Sztab potrafi zamienić się miejscami z sąsiadującymi z nim żetonami, jeżeli mają cechę Podziemny – początkową są to jedynie Moduły, lecz żeton Podziemia nadaje ją również jednostkom. To nieznaną dotąd, a otwierający wiele możliwości sposób na przesuwanie swoich żetonów. Z jednej strony jesteśmy ograniczeni do że-

tonów sąsiadujących ze Sztabem i mamy niewielki wpływ na kierunek przesunięcia. Z drugiej strony możemy przenieść dwa żetony naraz, a sam Sztab może skorzystać z Podziemnej Roszady kilkakrotnie i szybko znaleźć się daleko od zagrożenia. W połączeniu z Modułem transportu otrzymujemy narzędzia do błyskawicznej i prawie niemożliwej do zablokowania ucieczki Sztabem z miejsc pod ostrzałem. To właśnie sprawia, że **Sharrash** jest armią najlepiej ze wszystkich radzącą sobie w defensywie – konkurować z nią na tym polu może co najwyżej **Nowy Jork**.

Skuteczną obroną przed taką taktyką jest sieciowanie Sztabu Sharrash. Na taki ruch przeciwnika najłatwiej odpowiedzieć żetonem Dziury, który umożliwia wciągnięcie jednostek przeciwnika na ten żeton podłoża. Pod koniec Bitwy stojąca na Dziurze jednostka automatycznie ginie. To wszechstronny i – co ważne – trudny do usunięcia żeton. Sprawdza się zarówno w obronie, zmieniając linię strzału wrogich strzelców, zmuszając przeciwnika do zużywania Ruchu oraz uwalniając Sztab od sieci lub innego zagrożenia, jak i w ataku – usuwając nieprzyjemne jednostki, zwalniając miejsce przy Sztabie prze-

ciwnika i wciągając sam Sztab w przygotowaną pułapkę. Oczywiście konsekwencją tak dużej mocy pojedynczego żetonu jest to, że jego pojawienie się pod sam koniec rozgrywki nieco osłabia Sharrash. Sharrash nie jest jednak oparte na kombinacjach, tak jak Neodżungla, i niekorzystne ułożenie żetonów w stosie nie wpłynie znacząco na siłę armii.

Dziura, jak już wcześniej wspomniałem, jest jednym z bezpośrednich narzędzi do usuwania

żetonów przeciwnika. Drugim narzędziem są cztery Ładunki Wybuchowe – żetony aktywowane bezpośrednio po rozpoczęciu Bitwy, jeszcze przed najwyższą inicjatywą. Ładunek Wybuchowy niszczy żeton przeciwnika stykający się z jedną aktywną ścianką Ładunku oraz sam znika z planszy. Takie działanie sprawdza się w defensywie i ofensywie, a na dodatek powoduje szybkie zapełnianie planszy, przybliżając moment niekorzystnej dla przeciwnika Bitwy. Dopełnieniem specjalnych zdolności armii jest Paraliż, dostępny w formie żetonu natychmiastowego, cechy trzech jednostek oraz modułu Śmietnik. Zaatakowana nim jednostka do końca Bitwy nie może atakować. Jeżeli jakimś cudem nie udało się uciec Sztabem spod ostrzału, można użyć Para-



liżu. Zbyt niska inicjatywa? Na szczęście jest Paraliż. Szkoda nam jednostki atakującej bezpośrednio Sztab? Można go wcześniej sparaliżować.



Sposób gry Sharrash może doprowadzić przeciwnika do frustracji, skutecznie blokując jego próby ataku i zdejmując najciekawsze jednostki. Nie można jednak dać się zwieść pozorom – jest to armia posiadająca wady, które można wykorzystać przeciwko niej i odnieść zwycięstwo. Przede wszystkim pozbawienie Sharrash najlepszych cech – zasieciowanie Sztabu i usunięcie z gry Dziury – pozbawia go swobody działania i kluczowej dla szczurów elastyczności. Sprawdzi się również gra defensywna, mimo „partyzanckiego” charakteru jednostek Sharrash, a to dlatego, że siła ognia gryzoni jest nikła i ciężko dostać się do

opancerzonego Sztabu za pomocą jedynie kilku niezbyt imponujących jednostek.

GDZIE DWÓCH SIĘ BIJE

W trakcie intensywnego testowania **Sharrash** sprawdziło się w pojedynkach z każdą z dostępnych armii. Zdarzały się oczywiście zarówno wygrane, jak i przegrane, lecz nie znalazłem takiej armii, która z łatwością radziła sobie z dobrze rozgrywanym szczurzym zestawem. Z drugiej strony gra Sharrash wymaga bardzo ostrożnego planowania i umiejętności wyprzedzenia ofensywnych działań przeciwnika. Jeżeli w początkowej bądź nawet średniej fazie gry Sztab otrzyma poważne obrażenia, do końca rozgrywki trudno będzie dogonić przeciwnika. Było bowiem rzadkością, by szczury zadały dwadzieścia obrażeń i wyeliminowały wrogi Sztab – w większości przypadków zwycięstwo polegało na wyszarpieniu przeciwnikowi kilku-kilkunastu punktów przy minimalnych lub wręcz zerowych stratach własnych.

Bardzo przyjemne i wyrównane pojedynki toczyły się z Nowym Jorkiem i Stalową Policją, a z podstawowych wersji gry ze Smartem i Posterunkiem. Są to armie mające ciekawe zdolności specjalne, a w każdym razie niebazujące jedynie na czystej sile ognia, dzięki czemu

Sharrash miało możliwość wykazać się w odrzucaniu kluczowych żetonów. Nieco ciężiej grało się przeciwko Molochowi, Hegemonii i Borgo, które łatwo potrafią zadać bardzo duże obrażenia – Sharrash często rozpaczliwie starała się wyrównać do aktualnego wyniku przeciwnika. Walki z Vegas, Neodżunglą i Dancerem były z kolei mocno zróżnicowane, szczególnie dwie ostatnie armie są bowiem mocniej zależne od swojego dociągu. Największą przewagę nad Szczurami zyskiwał w moich rozgrywkach właśnie Dancer (mogąc działać jeszcze szybciej niż Sharrash) i Moloch (głównie dzięki brutalnej sile ognia i zdolnościach defensywnych).

Dużym zaskoczeniem było natomiast to, jak fenomenalnie radzi sobie szczurzy *army pack* z przeciwnikami w grze wieloosobowej. Kilkukrotnie



grając Sharrash z dwoma lub trzema osobami odnosiłem zwycięstwo, nie tracąc ani jednego punktu wytrzymałości Sztabu. Defensywna gra szczerami jest po prostu tak skuteczna, że wrogowie chcąc nie chcąc skupiali się na sobie, nie mogąc wyrządzić szkody trzymającemu się na uboczu i teoretycznie niegroźnemu Sharrash. Ta tendencja okazała się tak wyraźna, że byłbym skłonny uznać to za wadę zestawu. Wydaje mi się jednak, że problem leży także w samych zasadach rozgrywki trzy- i czteroosobowej. Zmiany w tej materii w zasadach **Neuroshimy Hex! 3.0** zdają się to potwierdzać.

Odkąd **Sharrash** pojawiło się w mojej kolekcji, niezmiennie pozostaje moją ulubioną armią do **NS Hex!**. To bardzo rozważnie przygotowany zestaw o ciekawym tle fabularnym, ładnej oprawie graficznej i zdolnościach, które jednocześnie poszerzają zakres potencjalnych działań gracza i zawężają możliwości jego przeciwnika. Planujących dokupienie nowych armii do podstawowych zestawów zachęcam do rozważenia na pierwszym miejscu właśnie **Sharrash**, a na pewno do nabycia tej armii zamiast tak nietypowych zestawów, jak **Dancer**, **Neodżungla** bądź najnowsze **Mephisto**.



Zobacz także:

- **STALOWA POLICJA I DANCER (RT #68)**
- **NOWY JORK I NEODŻUNGLA (RT #67)**
- **NS HEX: DUEL (RT #65)**

Plusy:



Nowa taktyka - discard



Ciekawe zdolności specjalne



Tło fabularne armii

Minusy:



Zbyt duża efektywność w grze wieloosobowej



Wykonanie pudełka

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 10+

Czas gry: 30-45 minut

Cena: 29,99zł

WYGRAĆ COOPA?

**POMÓGLBYM,
ALE JOE WAM NIE UFA**



Być może zdradziłem się już kiedyś z moją niechęcią do gier stricte kooperacyjnych. Nie? Nie przepadam. Toleruję Arkham Horror - ze względu na macki, ogólną bluźnierczą oślizgłość i niewypowiedziane koszmarny spoza czasu i przestrzeni - na

tym jednak koniec, reszta przyprawia mnie o zgaę. Po prostu się nudzę; bez względu na chęci, zawsze kończy się na pasjansie i teatrze jednego aktora. Nawet wygrana nie przynosi spodziewanej radości, bo z kim niby wygrałem? Z kolorowym papierem i kawałkami tektury.

To dla mnie duży problem, ponieważ gry kooperative zawsze mają fajny setting i klimat. Tylko ta mechanika... Zanim zaczniecie do mnie ślać na potęgę maile, że ten czy inny coop ma jakiś fajny twist bądź zasadę, która uatrakcyjni rozgrywkę ludziom takim jak ja - skazanym na ciągłą rywalizację frustratom - odpowiem krótko: tak, wiem. Grałem w **Shadows over Camelot**, w **Battlestar Galactikę**, w **Betrayal at House on the Hill** i wiele, wiele innych.

Ba, sam staram się kanalizować moje wątle designerskie umiejętności w celu tworzenia gier o nietypowych elementach kooperacyjnych (zawsze jednak z dużą dozą przyjacielskich kuksańców – i tylko jednym zwycięzcą).



Nie w tym rzecz; chodzi o to, żeby czerpać więcej z tych gier, które już są, które cierpią na syndrom przywódcy. Przez pewien czas dopatrywałem się rozwiązania w domowych zasadach; rozważałem różne systemy indywidualnego punktowania, indywidualne warunki zwycięstwa, warianty zespołowe. No i oczywiście wszędzie wpychałem zdrającę.

Dość powiedzieć, że efekty były mieszane. Niektóre tytuły stawały się zupełnie niegrywalne, inne całkiem zmieniały charakter. Czasem grało się lepiej, czasem gorzej, zawsze inaczej, zawsze cierpiała warstwa fabularna.



Pojawił się też dodatkowy problem. Gry z moimi domowymi zasadami trafiały do innej kategorii graczy; ludzie grający ze mną w klasyczny **Arkham Horror** kręcili nosem na wariant „Jeden z was jest seryjnym mordercą, którego zadaniem jest zabić pozostałych” (swoją drogą, nie mam pojęcia czemu).

Pomysł, który chcę Wam przedstawić, przyszedł do mnie w nocy; był obiecujący, zatem zerwałem się z łóżka i następne półtorej godziny spędziłem przy komputerze, cierpliwie stukając w klawiaturę. Następnego

dnia skoczyłem do punktu ksero (ciągle noszę się z zamiarem nabycia dobrej drukarki, lecz zawsze jest jakiś pilniejszy zakup) wydrukować owoce wytężonej pracy. Potem kilka cięć (czemu większość nożyczek nie lubi leworęcznych?) i miałem nową uniwersalną talię.

Odpowiedzią są gry fabularne. A raczej role, w jakie w tych grach wcielają się gracze. Na czterdziestu (mniej więcej) kartach zapisałem rysy charakterologiczne lub dziwne ludzkie przymioty: „masz klaustrofobię”, „brzydzisz się bronią”, „boisz się zwierząt”, „kochasz ryzyko”, „twoje kruche ego sprawia, że stale musisz demonstrować swoją wyższość” (tę kartę mam akurat wytatuowaną na dłoni). Rozumiecie, o co chodzi?

Przed rozgrywką każdy z graczy losuje jedną kartę. Nie pokazuje jej innym, podczas gry po prostu stara się odgrywać rolę lub cechę, którą otrzymał. I tyle. Żadnych punktów, żadnych zasad, tylko odgrywanie postaci. Nie macie pojęcia, jak pozytywnie wpłynęło to na jakość moich gier. Wreszcie znalazł się powód, żeby się nie zgadzać, żeby próbować różnych strategii, żeby przestać optymalizować ruchy i skupić się na przygodzie.

Joe Diamond wiedział, że nad Arkham wisiąta zagłada; co wcale nie znaczyło, że miał zamiar zaufać pierwszej lepszej paniusi, która weszła do jego biura. Nie, nie Joe. On będzie robił swoje, tak jak zawsze. Może ich ścieżki jeszcze się przetną.



SHADOWRUN 5TH ED. WSZYSTKO MA SWOJĄ CENĘ



WIERZBA

Hoi, chummer. Słyszałem, że masz dosyć swojego życia. Nieważne, czy byłeś korporacyjnym szaraczkiem, zwykłym śmieciem z ulicznego gangu, czy studenciakiem wyrzuconym z Massachusetts Institute of Technology & Thaumaturgy – zostając shadowrunnerem, rzucasz na szalę cały swój dotychczasowy nędzny żywot. Będziesz zajmować się brudną, nielegalną robotą dla ludzi, którzy w przypadku porażki wyprą się jakichkolwiek związków z tobą i zostawią na pewną śmierć. Jeśli jed-

nak odniesiesz sukces, zyskasz sporo nuyenów i szacunek ulicy. Pamiętaj nasze motto: uważaj na siebie, strzelaj celnie, oszczędzaj amunicję i nigdy, przenigdy nie ufaj smokom.

PIĄTA ODSŁONA SZÓSTEGO ŚWIATA

Majowie mieli rację. W 2011 roku rozpoczął się Szósty Świat, a wraz z jego nadejściem na Ziemię powróciła magia. Najpierw przebudziły się smoki, potem niektórzy ludzie odkryli u siebie zdolności magiczne i nauczyli się wykorzystywać je do własnych celów, a kolejne fale mutacji sprowadziły na świat rasy rodem z literatury fantasy – krasnoludy, elfy, orki i trolle. Równoległe z kolejnymi rewolucjami powodowanymi przez magiczne Przebudzenie rozwijała się technologia. Najpierw pojawiła się Matryca – połączenie Internetu z wirtualną rzeczywistością. Potem stworzono wspomaganą rzeczywistość (Augmented Reality), która stale towarzyszy mieszkańcom uniwersum **Shadowruna**.

Tak pokrótce przedstawiają się realia gry fabularnej **Shadowrun**. Tegoroczna, piąta edycja, zgodnie z wydawniczą tradycją posuwa historię świata o kilka lat do przodu oraz rozwija mechanikę.

MECHANIKA PO TUNINGU

Weterani 4. edycji gry będą czuli się jak w domu. Podstawowa mechanika wciąż opiera się na używaniu puli kości (atrybut + umiejętność). Testy wykonywane są za pomocą k6, a każda wyrzucona 5 lub 6 oznacza sukces. Jeśli graczowi uda się zgromadzić wystarczającą liczbę sukcesów, akcja zostaje zakończona powodzeniem.

Powyższe brzmi lekko, łatwo i przyjemnie, lecz miłośnicy „lekkich” zasad nie mają czego tu szukać. Mimo że podstawowa mechanika jest opisana na kilku stronach, większość liczącego 500 stron podręcznika stanowi jej rozwinięcie. Należy liczyć się z faktem, że podczas pierwszych sesji przerwy na sprawdzenie zasad będą dość częste.

W nowej edycji pojawiają się limity – w zależności od rodzaju testu rozmiar sukcesu jest ograniczony przez jakość wykorzystywanego sprzętu lub możliwości postaci. Nawet najlepszy uliczny samuraj nie da sobie rady w barowej strzelaninie, jeśli będzie korzystał z tandetnej chińskiej jednostrzałówki.

I TY ZOSTANIESZ SHADOW-RUNNEREM

Miłośnicy optymalizacji postaci w **SR5** będą czuli się jak ryby w wodzie. Mnogość opcji, umiejętności, zalet i wad oraz dostępnych gadżetów może wywołać zawrót głowy u mniej odpornych graczy. Do lamusa odeszła punktowa metoda tworzenia postaci, a twórcy powrócili rozwiązania znane z poprzednich wydań gry. W zależności od swojej koncepcji bohatera, gracz przydziela 5 priorytetów na rasę, atrybuty, zdolności magiczne, umiejętności i zasoby. Dzięki temu postać jest w miarę zbalansowana – przyznanie wysokich priorytetów na atrybuty i umiejętności pozwoli na stworzenie profesjonalisty, lecz niestety będzie skutkowało niskim priorytetem na zasoby – postaci nie będzie stać na droższe wszczępy i lepszy sprzęt.

MATRYCA, MAGIA, MASZYNA

Kolejne rozdziały podręcznika omawiają bardzo dokładnie kwestie mechaniczne związane z walką, wykorzystaniem magii, sposobem działania w Matrycy oraz dostępnym sprzętem. Opisana została praktycznie większość sytuacji, które mogą wystąpić podczas gry. W niepamięć odeszły czasy, gdy każdy element świata miał odrębną mechanikę – podstawowe zasady zostały zunifikowane.

Niestety, w tym miejscu objawiają się również dwie najpoważniejsze wady systemu. Gracze będą potrzebowali dużej liczby sesji, by płynnie wykorzystywać większość reguł. Równocześnie rozbieżność akcji na trzy odrębne płaszczyzny (fizyczna, astralna, wirtualna) dość mocno spowalnia tempo gry. Jeśli drużyna jest jednolita, umyka gdzieś różnorodność świata. Jednak gdy z kolei w jej skład wchodzi decker (działający w Matrycy), mag i uliczny samuraj, podczas niektórych akcji każdy z nich będzie działał osobno, przez co akcja będzie posuwała się do przodu dość powoli.

MAŁA, CZARNA KSIĄŻECZKA

Na szczęście w 5. edycji twórcy wyciągają pomocną dłoń do prowadzącego. Rozdział przeznaczony dla Mistrza Gry jest jednym z lepszych, jakie czytałem. Poza podstawowymi uwagami dotyczącymi dynamiki grupy prowadzący znajdzie tam również sporo informacji dotyczących projektowania misji i kampanii. W rozdziale zawarto także szczegółowe informacje dotyczące systemów zabezpieczeń fizycznych, magicznych oraz

wirtualnych, dzięki czemu stworzona misja nie polega jedynie na bezmyślnej rozwalce.

NIGDY, PRZENIGDY NIE UFAJ SMOKOM

Piąta edycja **Shadowruna** zdecydowanie wyróżnia się złożonością świata oraz płynnością mechaniki. Uniwersum Szóstego Świata rozwija się wraz z każdą kolejnym wydaniem. Dzięki temu (w przeciwieństwie do np. **Cyberpunka 2020**) świat gry jest wciąż nowoczesny i zgodny z obecnym poziomem technologicznym. Śmiem twierdzić, że zaraz po **Eclipse Phase** to właśnie

Shadowrun zawiera najbardziej prawdopodobną wizję naszej technologicznej przyszłości.

Autorzy z Catalyst Game Labs odrobili pracę domową. Poprawili błędy poprzedniej edycji i uczynili mechanikę **Shadowruna** bardziej płynną i grywalną. Jeśli lubisz cyberpunkowe klimaty – spróbuj koniecznie. Na pierwszy rzut oka shadowrunowe cyberfantasy może odrzucać, jednak przy bliższym poznaniu zauważysz mnogość możliwości, które oferuje ten świat.

Warto również wspomnieć na koniec, że Catalyst Game Labs ogłosiło obecny rok rokiem Przebudzenia. Poza piątą edycją **Shadowrun RPG**, na rynek trafiła także gra komputerowa **Shadowrun Returns**, a w planach znajdują się m.in. karcianka oraz mini-bitewniak. Jest na co czekać.



Plusy:



Setting ukazany przez pryzmat shadowrunnerów



Ulepszona mechanika 4. edycji



Świetny rozdział dla prowadzącego



Adaptacja najnowszych technologii na potrzeby gry

Minusy:



Zbytne skomplikowanie mechaniki



Trzy płaszczyzny akcji powodują spowolnienie tempa rozgrywki

480 stron, twarda lub miękka oprawa

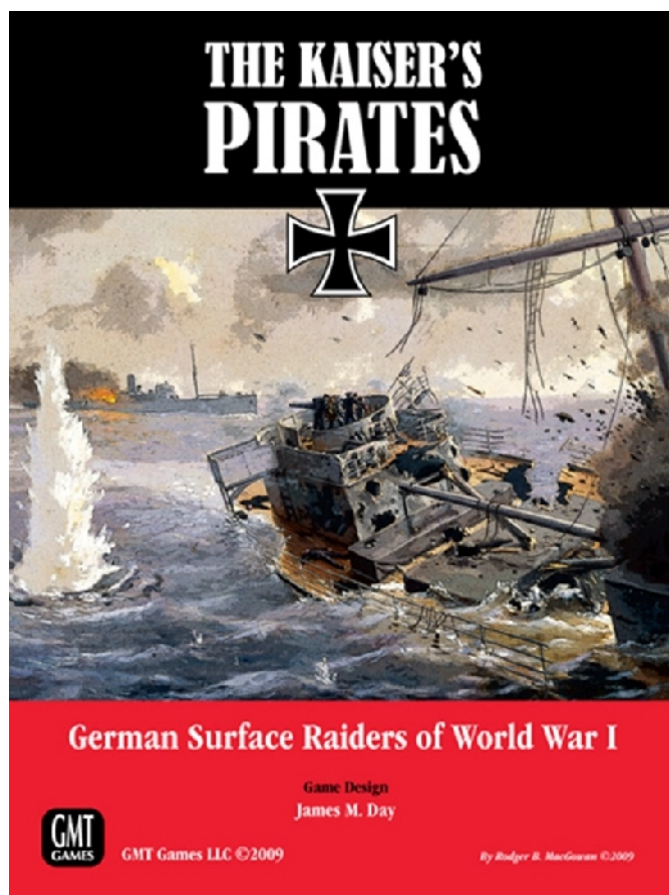
Cena: 159,95zł miękka oprawa, 179,95 twarda oprawa

Zobacz także:

- [ECLIPSE PHASE \(RT #63\)](#)
- [INTERFACE ZERO \(RT #55\)](#)
- [ROBOTICA \(RT #35\)](#)

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH #8

KAISER'S PIRATES



W nadchodzącym roku przypada 100 rocznica wybuchu I wojny światowej (1914-1918), której zakończenie przyniosło Polsce odzyskanie niepodległości. Wojna ta jest u nas powszechnie mniej znana niż np. II wojna światowa, choć miała różne oblicza, często jednak zupełnie marginalizowane poza kręgami specjalistów. Jednym z nich są działania morskie.

II Rzesza i Państwa Centralne, posiadające podczas tego konfliktu dużo mniejsze floty niż Ententa, często musiały prowadzić wojnę morską w specyficzny sposób. Słabsi Niemcy wysyłali na morza i oceany okręty podwodne i tzw. rajdery, czyli okręty nawodne, które działały jak klasyczni piraci: pływały pod obcymi banderami, by unikać walk z okrętami wojennymi przeciwnika, a atakowały jedynie statki handlowe, gdy wrogiej floty wojennej nie było w pobliżu. Rolę rajderów pełniły też do pewnego stopnia niemieckie okręty liniowe (zwykle krążowniki), które również starały się atakować statki handlowe przeciwnika, unikając starcia z jego okrętami wojennymi. Jednak w przeciwieństwie do typowych rajderów pływały zawsze pod własną, niemiecką banderą. Od owych rajderów wziął się właśnie tytuł gry: **Kaiser's Pirates** (wyd. GMT Games), czyli „Piraci cesarza” (chodzi oczywiście o cesarza niemieckiego Wilhelma II).

Gra jest typową karcianką. Zamiast planszy mamy tu karty i kostki. Tych pierwszych jest kilka rodzajów. Przede wszystkim są to karty okrętów niemieckich (raj-

derów i okrętów liniowych pełniących funkcję rajderów) oraz statków handlowych, stanowiących cele dla tych pierwszych. Poza kartami statków występują jeszcze karty akcji. Zagrywając je, wykonujemy w grze określone działania swoimi piratami (a czasami również statkami handlowymi). Kostki (4-ścienne, 6-ścienne, 8-ścienne, 10-ścienne) służą do rozstrzygania ataków i innych zdarzeń. Często im lepszy okręt, tym większą kostką (kostkami) rzucamy. W każdym razie zróżnicowanie kostek stanowi pewien swoisty urok tej gry.

Kaiser's Pirates wydać się może tytułem nieco schizofrenicznym o tyle, że każdy z graczy (których może być od 2 do 4) występuje w podwójnej roli: jednocześnie kieruje własnymi rajderami atakującymi statki handlowe przeciwnika, oraz broni własnych statków handlowych przed atakami rajderów innych graczy. Ten element gry ma charakter nieco abstrakcyjny i niektórym trudno się przyzwyczaić (znam graczy, którzy tylko z powodu tego rozwiązania odrzucają ten tytuł, ponieważ podczas rozgrywki lubią się identyfikować jednoznacznie z jedną ze stron konfliktu, a tutaj wyraźnie tego brakuje). Jednak z czasem można się przyzwyczaić. Zresztą trudno mi wyobrazić sobie grę, w której jeden z graczy miałby kierować wyłącznie statkami handlowymi i nielicznymi, pojawiającymi się losowo (z kart akcji) okrętami eskorty, a drugi tylko rajderami. Taka rozgrywka byłaby znacznie atrakcyjniejsza dla kierującego rajderami, a drugi gracz musiałby jedynie cierpliwie unikać ataków, co w tym przypadku wydaje się raczej mało porywające.

Zatem jednocześnie atakujemy swoimi rajderami i staramy się uniknąć zatopienia swoimi jednostkami handlowymi. Ważniejsze spośród tych dwóch grup są rajdery, ponieważ dostajemy je raz na rundę gry (zazwyczaj na starcie mamy 3) i co prawda może się zdarzyć, że dostaniemy losowo jakąś dodatkową jednostkę, jednak na ogół, jeśli je utracimy, zwłaszcza na początku, potem nie będziemy mieli czym atakować statków przeciwnika.

Niemieckie okręty może zatopić flota brytyjska, wzywana za pomocą kart akcji. Każda taka karta jako jedną z opcji ma wezwanie floty brytyjskiej. Jednak, by zaatakować rajdery, musi on zostać wpierw rozpoznany, co następuje w wyniku zagrania odpowiedniego wydarzenia. Zwykle dochodzi do tego w ramach reakcji na atak na statek handlowy. Występują oczywiście odpowiednie karty, które pozwalają z powrotem rajdery „ukryć” itd. Natomiast w przypadku niemieckich okrętów liniowych (krążowników), które także pełnią funkcję rajderów i zwykle są bardzo silnymi jednostkami, flota brytyjska może je atakować bez tego ograniczenia. Czyli, jak to nieraz bywa, coś za coś.

W karciankach istotny wpływ na ich grywalność ma to, jak duża interakcja zachodzi między kartami. W tym przypadku chodzi głównie o karty akcji. W **Kaiser's Pirates** jest ona dość znaczna. Przede wszystkim każda z kart akcji zawiera kilka opcji zagrania: „na punkty”, jako wydarzenie,

wspomniana wcześniej możliwość użycia karty do przeprowadzenia ataku floty brytyjskiej. Podstawowy trzon kart dzieli się na karty wydarzeń i bonusowe (które można łączyć z atakami wykonywanymi przez zagranie karty „na punkty”). Ponadto często występują karty reakcji. Wszystko to stwarza dość dużą liczbę zależności na tle stosunkowo prostej mechaniki, która, co więcej, pozwala na tworzenie sporej ilości kombosów. Sprzyja zasada, że w trakcie rundy rozgrywki karty można gromadzić na ręce praktycznie bez ograniczeń.

Również wybór okrętów i statków handlowych jest tutaj spory. Zasady opcjonalne (nie są zbyt trudne, polecam spróbować) wnoszą tu dodatkowe rozróżnienia. Czasami znaczenie może mieć, czy okręt jest żaglowy, czy parowy, oraz – w przypadku parowców – czy zużywa dużo węgla (jedno z wydarzeń przewiduje problemy z dostawami zaopatrzenia). Ponadto, np. jeden z niemieckich rajderów ma na pokładzie specjalny samolot rozpoznawczy, który pomaga w pewnych sytuacjach uniknąć ataku przeciwnika itd. Często zasady wiążą się z konkretnymi kartami, np. jedna z reguł opcjonalnych dotyczy wpływania statku na mieliznę podczas ucieczki przed rajderem. Rzuca się oczywiście kostkami, żeby określić efekt wydarzenia i ustalić, czy podczas tej operacji któraś ze stron nie utknęła na mieliznie i nie doznała uszkodzeń.

Jak już wspominałem, grać można zasadniczo we 2, 3 lub 4 osoby, przy czym wydaje się, że gra działa najlepiej przy trzech graczach (co nie znaczy, że pozostałe opcje nie są interesujące, niedawno świetnie mi się grało we dwóch). Bierze się to ze sposobu rozstrzygania ataków. Często bywa tak, że atakowany statek handlo-

wy nie zostaje zatopiony, lecz uszkodzony. Wtedy, w kolejnym ataku, łatwiej go zatopić, gdyż jest osłabiony. Za uszkodzenie nic się nie dostaje, wszystkie punkty zgarnia gracz, który uzyska zatopienie. W związku z tym w praktyce nieraz zdarza się, że jeden z graczy „przygotowuje” pole do działania kolejnemu, a sam nie ma z tego korzyści. Przy trzech graczach, gdy mogą się oni wzajemnie atakować, układ jest taki, że zanim kolejka wróci do gracza, który wykonał pierwszy atak, nie upływa aż tak dużo czasu. Przy czterech graczach już zwykle się to nie zdarza i jeśli pierwszy gracz tylko uszkodził jakiś statek, to inni zwykle spijają śmietankę. Z kolei przy dwóch graczach nie ma tu zbyt wielu kombinacji co do wyboru celów ataku, ponieważ przeciwnik jest tylko jeden. Oczywiście można od razu uzyskać zatopienie, zwłaszcza w przypadku mniejszych statków, jest też wiele innych opcji, wydarzeń specjalnych, kombinacji itd., tak, że wskazana przeze mnie wyżej zależność nie jest jedyną i wyłączną.

Kolejna istotna sprawa to balans rozgrywki. W przypadku karcianek zależy on przede wszystkim od tego, jakie dostaniemy karty, tutaj głównie karty okrętów (rajderów), gdyż statki aż tak się od siebie nie różnią. By zapewnić w miarę wyrównane szanse, zwłaszcza w rozgrywce na dwóch graczy, zasady przewidują losowanie rajderów i dobór okrętów z określonej klasy w tej samej liczbie dla każdego gracza. Okręty z danej klasy zazwyczaj są podobne, zatem możliwości stron zostają zrównoważone. Ponieważ cała rozgrywka to trzy rundy, w każdej mamy na początku inne okręty i statki handlowe. Do tego przewi-

ja się dużo kart, a większość akcji wiąże się z rzutami kostką (kostkami), stąd też za każdym razem rozgrywka może się potoczyć inaczej. Poza tym, co chyba jest najważniejsze, istnieje sporo możliwości tworzenia kombinacji, reagowania itd., co, przynajmniej w teorii, pozwala lepszemu graczowi przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę, niezależnie od tego, jakie okręty i statki handlowe dostanie wyjściowo z talii.

Jakość wykonania **Kaiser's Pirates** jest bez zastrzeżeń. Gra wydana została w estetycznie zaprojektowanym pudełku, karty wyglądają standardowo jak dla tego typu produkcji. Gdy zdejmujemy wieczko, już na początku rzucają się w oczy kolorowe kostki. Szata graficzna skutecznie buduje klimat gry. Mimo abstrakcyjności wiążącej się z kierowaniem jednocześnie obiema stronami konfliktu powiedziałbym wręcz, że strona graficzna gry niweluje minusy płynące z takiego rozwiązania. To, jakich kości używa się do określonych rzutów, oznaczono na kartach (rysunek kostki w odpowiednim kolorze). To jeden z najbardziej intuicyjnych elementów w tej grze, wyróżniający ją na tle wielu innych tytułów. Instrukcja jest dość obszerna (i trochę przegadana), co może z początku wręcz przestraszyć, lecz tak naprawdę zasady gry są proste i nadają się do wytłumaczenia. Pamiętam swoje doświadczenia, gdy zasiadałem do **Kaiser's Pirates** po raz pierwszy: po tłumaczeniu kolegi i rozegraniu zaledwie jednej rundy całkiem sprawnie sobie radziłem i byłem w stanie wygrywać. W tym przypadku warto mieć ogranego kolegę – wtedy czytanie instrukcji można sobie zupełnie darować.

Reasumując, szczerze polecam. Gra jest lekka i łatwo przyswajalna, a przy tym nieszablonowa i bardzo klimatyczna. Rozgrywka nie trwa zbyt długo, jak to bywa w przypadku karcianek. Jeśli ktoś zupełnie nie ma czasu, to nawet zagranie jednej rundy daje sporo satysfakcji.



Zobacz także:

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

Plusy:



Wysoka jakość wykonania



Szata graficzna



Łatwa do opanowania



Nieszablonowa i wciągająca

Minusy:



Duża abstrakcyjność

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 12+

Cena: 199,95zł

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

PANDEMIA

RELIC RUNNERS

DZIEDZICTWO: TESTAMENT DIUKA DE CRECY

