# REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

ilustracja z gry Pandemia (Wydawnictwo Lacerta)

TEMAT NUMERU

NA RATUNEK LUDZKOŚCI!

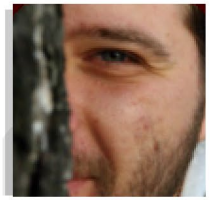
## PANDEMIA

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Game of Thrones: A Feast for Crows
Gwiazdy są w Porządku
Król i Zabójcy
Mansions of Madness: Forbidden Alchemy
Mephisto
Relic Runners
Thunderstone Advance: Numenera

REBEL.PL Centrum gier

# OD Redakcji



W nowy rok Rebel Times wszedł z dużymi zmianami. Jak już zapewne zdążyliście się zorientować, pismo wygląda zupełnie inaczej. Ogromna w tym zasługa naszego nowego grafika Łukasza S. Kowala, który wykonał fenomenalną robotę, zarywając noce i zaniedbując swoje konto w World of Tanks. Owo poświęcenie było bezcenne, ponieważ pozwoliło nam wskoczyć na zupełnie nowy poziom internetowego dziennikarstwa. To jednak nie wszystko, co planujemy zmienić w nadchodzącym roku kalendarzowym. Już niebawem w redakcji pojawią się nowe osoby. Planujemy również kilka innych niespodzianek, ale chwilowo nic o nich nie napiszę, żeby nie zapeszyć. Jednego możecie być jednak pewni – każda kolejna innowacja powstaje z myślą o Was, naszych czytelnikach. Bez waszego nieustannego wsparcia wszystko to nie miałoby sensu i dawno już byśmy się wypalili.

Dziękujemy Wam z całego serca, że nadal jesteście z nami.

**Do poczytania za miesiąc!**

*P.S. Rebel Times od początku 2014 roku dostępny będzie w formacie pdf oraz na iOS i Android Books.*


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, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk
**Współpraca:** Marcin Wełnicki
**Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android:** Łukasz S. Kowal


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**

www.facebook.com/REBELpl

# Spis treści


2 **Aktualności**
Czyli co nowego w świecie gier.

5 **TEMAT NUMERU: Na ratunek ludzkości! PANDEMIA**

8 **Być jak Kolumb**
Albo Henri Becquerel. Rozumiecie metaforę.

9 **Game of Thrones: A Feast for Crows**
Uczta dla czterech.

12 **Gwiazdy są w Porządku**
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.

14 **Król i Zabójcy**
Prawie jak Assassin's Creed.

16 **Mansions of Madness: Forbidden Alchemy**
Alchemia, sztuki ezoteryczne i poszukiwania kamienia filozoficznego?

18 **Mephisto**
Armia z Arrakis.

22 **Relic Runners**
W pogoni za reliktami.

25 **Kącik gier historycznych #9**
Czyli słów kilka tym razem o SPQR.

30 **Thunderstone Advance: Numenera**
Kamień Gromu za miliard lat.

# AKTUALNOŚCI

## ZE ŚWIATA GIER

„

Na styczniowej liście bestsellerów sklepu REBEL.pl wieje nudą. Po szale świątecznych zakupów nastąpiła chwila spokoju: niewiele premier, brak szczególnych, długo oczekiwanych przedsprzedaży, a co za tym idzie mało zmian w rankingu. Wiele tytułów zachowało pozycję sprzed miesiąca, kilka odnotowało drobne przesunięcia. Jedyną „prawdziwą" nowością w zestawieniu jest Time's Up Family, o której informowaliśmy miesiąc temu. Pozostałe nowe tytuły w rankingu to gry, które znalazły się tutaj za sprawą Wyprzedaży Styczniowej, podczas której można nabyć rozmaite planszówki i erpegi w wyjątkowo niskich cenach.

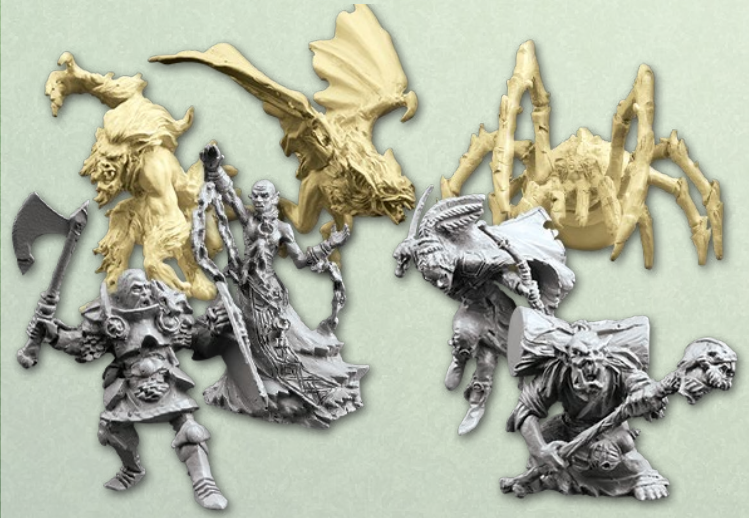
*Lista bestsellerów na kolejnej stronie.*

## WIEDŹMIN NA PLANSZY

Rozmaite plotki i szczątkowe informacje na temat planszowego *Wiedźmina* docierały do nas od kilku miesięcy. Ostatnie dni ku uciesze fanów przyniosły garść konkretów na temat nowej gry planszowej autorstwa Ignacego Trzewiczka, która zostanie wydana przez CD Projekt we współpracy z Fantasy Flight Games. Na początku stycznia ruszyła strona internetowa gry. *Wiedźmin* będzie grą przygodową dla maksymalnie czterech osób, z których każda wcieli się w jedną z postaci doskonale znanych fanom sagi: Geralta, Jaskra, Triss Merigold lub Yarpena Zigrina. Każdy z bohaterów będzie miał swoje unikalne cele do zrealizowania oraz zestaw odmiennych umiejętności. Zwycięzca wyłaniany będzie na podstawie liczby zgromadzonych punktów. Premiery polskiej i angielskiej wersji gry nastąpią równolegle – nie podano jednak jeszcze dokładnej daty.

## NOWA LINIA DODATKÓW DO DESCENTA

Fani najnowszej edycji gry *Descent: Journeys in the Dark* mieli dotąd możliwość rozszerzania gry o trzy rodzaje dodatków: małe i duże suplementy rozbudowujące reguły, dostępne klasy i wprowadzające nowe kampanie oraz o dodatkowe zestawy z figurkami i kartami dla popleczników. Teraz linia produktów wzbogacona zostanie o czwarty rodzaj: *Hero and Monster Collection*. W rozszerzeniach z tej serii znajdzie się przede wszystkim czterech nie do końca nowych bohaterów oraz trzy nie do końca nowe grupy potworów. Nie do końca nowe, ponieważ będą to stwory i herosi doskonale znane fanom pierwszej edycji gry, za to z zupełnie nowymi, badziej okazałymi figurkami. Dodatkowo w zestawie znajdziemy dwie przygody, które można będzie rozegrać samodzielnie lub jako wątki poboczne kampanii. Pierwszy z nowych dodatków będzie zatytułowany *Oath of the Outcast.*



REBEL.PL Centrum gier

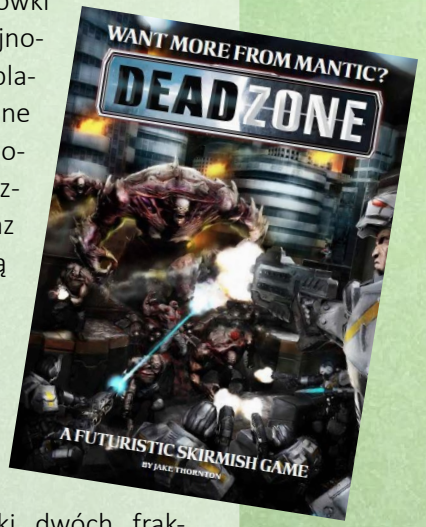
### LISTA BESTSELLERÓW - STYCZEŃ 2014

| | | |
|---|---|---|
| 1 | **Dobble ( - )** | |
| 2 | Jungle Speed (edycja polska) | ( - ) |
| 3 | Osadnicy z Catanu (nowa edycja) | (+2) |
| 4 | Carcassonne (edycja polska) | ( - ) |
| 5 | Story Cubes | (-2) |
| 6 | 7 Cudów Świata | (+1) |
| 7 | Hotel Samoa | (N) |
| 8 | Sabotażysta | (+3) |
| 9 | Świat Dysku - Ankh Morpork | (-1) |
| 10 | Pandemia (Pandemic) | ( - ) |
| 11 | Awanturnicy | ( N ) |
| 12 | Cytadela | ( P ) |
| 13 | Abalone Classic (edycja polska) | ( -7 ) |
| 14 | Martinique (edycja polska) | ( N ) |
| 15 | Mały Książę | (+4) |
| 16 | Pytaki | (-2) |
| 17 | Time's Up Family | ( N ) |
| 18 | Uga Buga! | (-9) |
| 19 | Munchkin - Edycja 2013 | (+1) |
| 20 | Fasolki (Bohnanza) | (-8) |

N - nowość, P - powrót

## DEADZONE JUŻ JEST!

Nakładem wydawnictwa Mantic Games ukazał się *Deadzone*, długo oczekiwany, nowy projekt Jake'a Thorntona (twórcy m.in. serii *Dwarf King's Hold i Dreadball*). Ta interesująca hybryda planszówki i figurkowego skirmisha przeniesie nas w zrujnowaną, miejską scenerię ogarniętych chaosem planet z uniwersum *Warpath*. Zaproponowane w *Deadzone* rozwiązania w wielu miejscach przypominają klasyczną *Necromundę* (zwłaszcza reguły rozgrywania kampanii, w której nasi wojownicy wraz z kolejnymi potyczkami nabierają doświadczenia i rosną w siłę, lecz także doświadczają trwałych kontuzji). Zauważymy także podobieństwa do wspomnianej *Dreadball* (rzuty pulą kostek i zliczanie sukcesów, gdzie wszelkie modyfikatory wpływają na liczbę kości, a nie uzyskane wyniki). Podstawowy zestaw zawiera planszę-matę, zestaw modularnych plastikowych makiet budynków, figurki dwóch frakcji (Enforcers, czyli armia ludzkości, oraz Plague, czyli mutanci) oraz komplet znaczników, kostek i kart, czyli wszystko, co potrzebne do gry. Ciekawą cechą *Deadzone* jest to, że dystans (czy to ruchu, czy strzału) mierzy się jak w grze planszowej, licząc pola między obiektami, za to linię widoczności ustala się już jak w grach bitewnych, patrząc z punktu widzenia figurki, czy i jak bardzo zasłonięty jest cel.



## GALAKTYCZNE PODRÓŻE Z DREADBALLEM

Skoro już wspomnieliśmy o *Dreadballu*, fantastycznej grze o brutalnym sporcie przyszłości (*recenzja w 69. numerze RT*) – gra jest intensywnie rozwijana i stale zyskując na popularności. Po zestawie podstawowym i wydanych od niego dodatkowych drużynach i akcesoriach doczekaliśmy się drugiego i trzeciego sezonu, za których sprawą mamy do wyboru znacznie więcej drużyn i szereg reguł opcjonalnych. Teraz natomiast szykują się kolejne, ciekawe nowości. Ruszyła przedsprzedaż rozszerzenia *Azure Forest*, pierwszego z cyklu *Galactic Tour Series*, który pozwoli przenieść rozgrywki *Dreadballa* ze znajomych, supernowoczesnych stadionów na mniej popularne egzotyczne areny w różnych, odległych zakątkach galaktyki. Okazuje się, że tam sportem rządzą nieco inne prawa. Na *Azure Forest* składa się liczący 32 strony podręcznik, dwie metalowe figurki oraz czternaście kart, dzięki którym doświadczymy zupełnie nowych zdarzeń podczas meczu. *Azure Forest* to także nowe akcje cheerleaderek oraz reguły rozgrywek pod gołym niebem, a co za tym idzie wpływu nieprzewidywalnej pogody na przebieg spotkania.

# Na ratunek ludzkości: PANDEMIA

> Pandemia to planszówka, którą w zasadzie można już wpisać na listę klasyków w gronie gier kooperacyjnych.

Jej pierwsza wersja ukazała się sześć lat temu. Później gra doczekała się nowej edycji o całkowicie zmienionej szacie graficznej. Pod koniec ubiegłego roku nowa wersja *Pandemii* ukazała się po polsku nakładem wydawnictwa Lacerta. Jest więc dobra okazja do przypomnienia tego interesującego tytułu.

Gra opowiada o dramatycznym wyścigu z czasem, w którym stawką jest los całej ludzkości. W różnych regionach świata rozprzestrzeniają się cztery śmiertelnie groźne choroby. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w członków specjalnego zespołu, mającego na celu zwalczenie epidemii. Wiąże się to z podróżami po świecie, leczeniem zarażonych i prowadzeniem intensywnych prac nad wynalezieniem skutecznych lekarstw. Jak już wspomniałem, *Pandemia* to typowa przedstawicielka gier kooperacyjnych, a zatem gracze wspólnymi siłami starają się podołać wyzwaniu stawianemu przez reguły. Na końcu cała grupa będzie cieszyć się sukcesem bądź poniesie klęskę.

*Pandemia* wydana została bardzo solidnie. Niewielkich gabarytów pudełko jest wytrzymałe, estetycznie wykonane i ładnie zilustrowane. Wewnątrz znajdziemy planszę, ponad setkę plastikowych i drewnianych znaczników w różnych kolorach i kształtach, pionki oraz ponad setkę kart. W porównaniu do pierwszego wydania nowa *Pandemia* prezentuje się zdecydowanie lepiej. Wprawdzie znajdą się tacy, którym drewniane kostki będą bardziej odpowiadać od przezroczystych plastikowych, lecz ogólnie rzecz ujmując, lifting wyszedł grze na dobre – przede wszystkim użyte ilustracje prezentują się zdecydowanie lepiej. Plansza jest bardzo gruba i wytrzymała, przy tym ładna i czytelna. Podczas rozgrywki zdradza jednak drobne mankamenty: oznaczone na mapie świata pola miast są niewielkie i w niektórych przypadkach położone bardzo blisko siebie. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że na tych polach znajduje się niekiedy kilka różnych znaczników i pionków jednocześnie. Przez to czasami skazani jesteśmy na mały bałagan i ograniczoną czytelność.

Instrukcja liczy zaledwie osiem stron, z czego połowę stanowią duże ilustracje i obszerne przykłady. Reguły wyjaśnione są bardzo dobrze, a że nie ma ich zbyt wiele, to opanowanie zasad i przystąpienie do rozgrywki wymaga naprawdę niewiele czasu. Jak się szybko przekonamy, prostota reguł nijak nie przekłada się na stopień trudności zadania, które jako gracze mamy zrealizować. *Pandemia* to gra wymagająca – na szczęście, ponieważ gra kooperacyjna, w której zwycięstwo przychodzi zbyt łatwo, to mówiąc wprost, gra nudna i zwyczajnie kiepska.

Plansza do gry przedstawia mapę świata, na której naniesiono graf składający się z kilkudziesięciu miast i połączeń między nimi. Połączenia te determinują zarówno drogi przemieszczania się naszych pionków, jak i ścieżki rozprzestrzeniania się chorób. Na początku gry zgodnie z kilkoma prostymi regułami przygotowuje się dwie talie kart, nazwane umownie kartami gry i infekcji. Każdy z graczy przyjmuje jedną z kart postaci (pierwotnie gra zawierała ich pięć, w obecnym wydaniu mamy dwie dodatkowe), na której widnieje nasza unikalna, specjalna zdolność użyteczna podczas rozgrywki. Początkowe rozmieszczenie znaczników chorób w poszczególnych miastach ustala się w sposób losowy (za pomocą kart infekcji). Każdy z graczy zaczyna z kilkoma kartami gry na ręce. Podczas rozgrywki grający kolejno wykonują swoje tury. Partia trwa do momentu, gdy uda się wynaleźć lekarstwa na każdą z czterech chorób, bądź wystąpi jeden z warunków określających przegraną. Może to być wybuch ogólnoświatowej paniki, gdy choroby rozprzestrzenią się zbyt wiele razy lub gdy na planszy znajdzie się zbyt wiele znaczników choroby danego typu. Może także okazać się, że zespołowi zabrakło czasu – gdy wyczerpie się stos kart gry.

> Innymi słowy, gracze muszą stale pilnować, by choroby nie rozprzestrzeniały się zbyt szybko, i jednocześnie starać się jak najszybciej zrealizować swój najważniejszy cel, czyli wynalezienie lekarstw.

Tura każdego gracza rozpoczyna się od wykonania akcji (maksymalnie czterech), dociągnięcia nowych kart na rękę oraz wprowadzenia nowych infekcji na planszę. Tempo rozprzestrzeniania się chorób jest wprost proporcjonalne do liczby biorących udział w grze. Większość posiadanych przez graczy na ręku kart przedstawia nazwy miast z różnych zakątków świata. Wykonując akcje, gracze wymieniają się kartami, ewentualnie zagrywają je (celem przelotu z jednego punktu mapy do drugiego lub aby wybudować w danym mieście stację badawczą). Zebranie odpowiednich zestawów kart i odwiedziny w stacji badawczej są warunkiem koniecznym do wynalezienia lekarstwa na jedną z chorób. Oprócz miast, wśród dociąganych kart znajdują się Epidemie oraz Wydarzenia. Te pierwsze w drastyczny sposób zwiększają poziom zachorowań w wylosowanym punkcie. Wydarzenia natomiast to specjalne efekty, które właściciel karty może wprowadzić do gry w wybranym momencie.

Gracze nie muszą wyeliminować znaczników zachorowań z mapy, by cieszyć się zwycięstwem (byłoby to szalenie trudne), trzeba jedynie wynaleźć lekarstwa na każdą z czterech chorób. Jak to działa? Reguły, jak wspomniałem, są bardzo łatwe do opanowania, a przebieg rozgrywki szybki. Jednocześnie nie brakuje okazji do pogłówkowania, wspólnego ustalania optymalnych zagrań i najlepszego wykorzystania zdolności. Równolegle trzeba myśleć tutaj o kilku sprawach. Tam gdzie nagromadziło się zbyt wiele znaczników chorób, trzeba je eliminować, by uniknąć reakcji łańcuchowej przy rozprzestrzenianiu się choroby do miast sąsiednich. Jednocześnie trzeba gromadzić odpowiednie zestawy kart i wędrować z miejsca na miejsce, by móc dokonać wymiany z innym graczem (zazwyczaj jest to konieczne, by wynaleźć kolejne lekarstwa). Gra nie jest łatwa, ponieważ choroby rozprzestrzeniają się szybko, mechanika gry pomyślana została zaś w taki sposób, że po każdej Epidemii (której pojawienie się jest nieuchronne, to wyłącznie kwestia czasu) kolejne zachorowania zwykle pojawiają się w miastach, które już mają kłopoty. Nie da się ukryć, że grając w Pandemię, mamy poczucie obcowania ze świetną mechaniką: prostą, lecz solidnie przemyślaną i nienagannie działającą. Niezwykle istotne na drodze do zwycięstwa jest optymalne wykorzystywanie specjalnych zdolności poszczególnych postaci. To właśnie one gwarantują odmienność poszczególnych rozgrywek; inny wybór postaci determinuje bowiem odmienną strategię działania.

Tutaj z przykrością muszę stwierdzić, że karty postaci są jedynym elementem dbającym o to, by gra nie była zbyt powtarzalna. Jeżeli będziemy grać często, może to być za mało i mimo całego uroku prostej, grywalnej mechaniki, zabawa w końcu stanie się nużąca.

O przebiegu rozgrywki w znacznej mierze decyduje czynnik losowy w postaci kart dociąganych z przetasowanych stosów. To na ich podstawie stwierdzamy, gdzie pojawiają się nowe zachorowania, w którym momencie wybucha kolejna epidemia, oraz z kim należy podzielić się wiedzą niezbędną do wynalezienia lekarstwa. Za ich sprawą mechanika gry dość skutecznie stawia poziom trudności wyzwania na odpowiednio wysokim poziomie, aczkolwiek musimy się liczyć z tym, że niekiedy los będzie dla nas bardziej łaskawy, a innym razem na tyle bezlitosny, że poczujemy się bezsilni. Tak jak w życiu.

*Pandemia* to bardzo dobra, godna polecenia gra kooperacyjna. Ładne wydanie, rozsądna cena i elegancka mechanika to najważniejsze atuty tego produktu. W zasadzie jedyny istotny zarzut to wspomniana powtarzalność. Jeżeli postanowimy sięgać po ten tytuł dość często i dobrze opanujemy cechy specjalne poszczególnych postaci, zaowocuje to wyrobieniem pewnych schematów działania i znacząco obniży satysfakcję z rozgrywek. Z tego względu dobrze by się stało, gdybyśmy doczekali się polskiej edycji dodatków do *Pandemii*, w których znalazło się kilka ciekawych elementów. Ogólnie rzecz ujmując, grę gorąco polecam, zarówno początkującym graczom, dla których opanowanie gry nie będzie problemem, jak i doświadczonym, dla których sprawna mechanika i poziom wyzwania będą miłym zaskoczeniem.

Dziękujemy wydawnictwu Lacerta za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

**Pandemia** *(129,95zł)*
2–4 osób, od 14 lat, ok.60 minut
Zrecenzował: Marcin „ajfel" Zawiślak

- przemyślana, świetnie działająca mechanika,
- solidne wykonanie ,
- skalowany poziom trudności,
- wymagająca przy każdej liczbie uczestników.

- przy częstych rozgrywkach staje się nużąca i powtarzalna,
- drobne mankamenty ergonomiczne planszy.

# Być jak Kolumb

## Albo Henri Becquerel. Rozumiecie metaforę.

Felieton Marcina Wełnickiego

To mi się zdarza zarówno podczas pisania książek, jak i projektowania gier. Założę zatem, że inni też tak mają: wyruszacie w poszukiwaniu jednego, a znajdujecie zupełnie coś innego. Nieco jak pointa Czarnoksiężnika z Krainy Oz. To zresztą częsty motyw baśniowy. W życiu osobistym też się przytrafia. Pamiętam, jak sympatia do pewnej dziewczyny… ale ja nie o tym.

Z roku na rok projektuję więcej gier; nie przekłada się to (niestety…) na mój komercyjny output, z różnych przyczyn (np. opieszałość wydawcy, trudności w ustaleniu targetu, nasycenie rynku danym rodzajem gier, opieszałość grafika, opieszałość wydawcy, chyba się powtarzam, opieszałość wydawcy). Nic to, co się upiecze, to nie uciecze. Optymistycznie zakładam, że na początku 2015 rynek zostanie zalany wszelakiej maści tytułami firmowanymi moim nazwiskiem, których sprzedaż wzajemnie się skanibalizuje. Zanim jednak rzeczywistość odmaluje ten apokaliptyczny scenariusz, w tym roku pojawią się jeden lub dwa tytuły z odpowiednią przestrzenią życiową przed i po. Jeden to kontynuacja Slaviki (Równonoc), o której od dawna przebąkuję, jako że od dawna jest gotowa – lecz to od tego drugiego projektu chciałbym wyjść.

Nie zdradzając, o czym gra tak naprawdę będzie (czyli w sumie nie mówiąc o niej więcej, niż tylko to, że jest), powiem, że nie o tym, o czym być miała. I nie chodzi tylko o temat. Wiele razy wspominałem (jęczałem), jaką udręką są dla mnie testy (o, mam temat na przyszły miesiąc: „Między sensem a redaktorem, czyli w zgniatarce"). Jak bardzo tekturowe żetony i proxy–karty upokarzają mnie przed obcymi ludźmi, kiedy rozkład prawdopodobieństwa postanowi fiknąć koziołka, i jak jedna głupia zmiana w wordingu zasady wywołuje efekt motyla–berserkera i odsyła mnie z powrotem do deski kreślarskiej.

Pamiętacie? To dobrze, gdyż nie będzie o tym (czy mi się wydaje, czy to już trzeci akapit wstępu?). Tym razem napiszę o szczęśliwych wypadkach (kiedy pracowałem na etat, zawsze uważałem za taki wyładowaną baterię w budziku, co niestety zdarzało się nader rzadko), i to nie byle jakich! Szczęśliwe wypadki zdarzają mi się tylko podczas projektowania gier skomplikowanych (jak Zagłada Atlantydy), z dużą liczbą zazębiających się mechanik.

Wyobraźcie sobie taką sytuację: siedzicie ze mną w parnej saunie… Przepraszam, nie mogłem się powstrzymać. Siedzicie przy stole, na blacie leży wasz prototyp gry o flamandzkich dojarkach krów i nie dość, że wszystkie elementy są już wycięte, to jeszcze mechanika chodzi, jak należy. Skrzypi, bo skrzypi, ale chodzi. Gracie jedną partię za drugą, testerzy są w miarę zadowoleni, mówią, że by grę kupili (ale co mają powiedzieć?).

Wy jednak widzicie więcej. Widzicie, że sprzedaż krów i najmowanie dojarek do pracy graczy nie porywa. Działa, spełnia swoje zadanie, nie nuży, lecz nie porywa. Za to za każdym razem, kiedy wychodzi karta André, flecisty z kościelnego chóru, albo Grubego Jeana–Françoisa Gijzelbrechta, pomocnika świniopasa, pokój jakby ożywa. Są śmiechy, są chichy, jest rywalizacja o karty, napięcie. I w pewnym momencie do ciebie dociera: jedyne miejsce, w którym flamandzkie dojarki mogą rozwinąć skrzydła (lub te śmieszne uszate czepki) to twoja wyobraźnia. Prawdziwa gra toczy się o talię Przyjacielskich Nieznajomych.

Następny prototyp ma mniej krów, a więcej Jeana–Françoisa Gijzelbrechta. Następny wprowadza nowy warunek zwycięstwa: kwartet przyjaciół. Potem jest już z górki, kolejne zmiany przychodzą naturalnie, gra transformuje się z europushera w grę blefu o flamandzkich włóczykijach. Czy komuś jest przykro? Mnie było, za pierwszym razem. Jednak z każdym tego typu odkryciem jest mi coraz mniej przykro, ponieważ nieważne są założenia, lecz osiągnięty efekt. Fajna gra. Dlatego od teraz stosuję zasadę podążania za funem, gdziekolwiek miałby mnie nie zaprowadzić. Dojarki muszą poczekać na lepsze dni (w moich myślach – i na łamach Hete Vlaamse Boerin 77(6)/91).

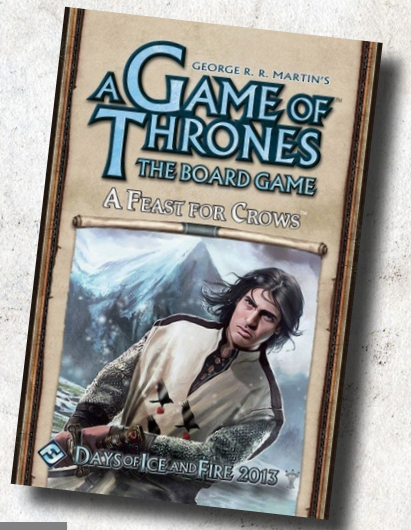
A Game of Thrones: A Feast for Crows

# Uczta dla czterech

**Najnowsza, druga edycja planszowej *Gry o Tron*, ma już trzy lata. Śmiało można dzisiaj powiedzieć, że pomysł wznowienia tego znakomitego projektu Christiana T. Petersena okazał się strzałem w dziesiątkę. Nowe wydanie podstawowej wersji gry od razu zawierało szereg najważniejszych i najbardziej udanych elementów, które poprzednio dostawaliśmy dopiero po zakupieniu dodatków. Dzięki temu nowa odsłona GoT była o wiele bardziej atrakcyjna, mimo że nie udało się wyeliminować achillesowej pięty tego projektu, jaką zawsze było nie najlepsze skalowanie (gra najlepiej działa przy rozgrywkach w większym gronie uczestników).**

Skoro jednak w wersji podstawowej zawarto wszystko co najlepsze z dawnych dodatków, od razu nasuwa się pytanie, czy nowa *Gra o Tron* w ogóle doczeka się jakichkolwiek rozszerzeń? Wątpliwości fanów rozwiane zostały dość szybko, natomiast dodatki do gry przyjęły nieco odmienną formę małych, karcianych zestawów dostępnych w formie druku na życzenie. Pojawiały się one przy okazji imprezy Days of Ice and Fire, organizowanej co roku, na wiosnę w USA, w Fantasy Flight Games Event Center. Pierwszy dodatek ukazał się w 2012 roku, kolejny rok później. O tym, czy podczas tegorocznej odsłony Days of Ice and Fire ukaże się trzecie rozszerzenie *Gry o Tron,* przekonamy się niebawem. Tymczasem przyjrzyjmy się ostatniemu dodatkowi, zatytułowanemu *A Feast for Crows* (recenzję pierwszego, A Dance with Dragons, możecie przeczytać w 63. numerze Rebel Timesa).

Forma wydania obydwu rozszerzeń jest identyczna: cały zestaw stanowi talia kart (także instrukcja użycia dodatku opisana została na kartach). O ile A Dance with Dragons prócz nowych kart rodów oferował alternatywny wariant rozgrywki tylko dla sześciu osób, o tyle *A Feast for Crows* stworzono z myślą o rywalizacji wyłącznie w gronie czteroosobowym. W wariancie tym batalię o Westeros toczyć będą Domy Stark, Lannister, Baratheon i... Arryn. Dostajemy zatem nową talię dla rodu, który do tej pory w planszowej *Grze o Tron* nie brał udziału w rywalizacji (pozostali gracze używają kart rodów z zestawu podstawowego).



Każdy z grających otrzymuje kartę ustawienia początkowego, nieco innego niż w podstawowej grze. Południowa część Westeros pozostaje w zasadzie nie obsadzona, co mogłoby sugerować, że tamtejsze zamki będą łatwym łupem dla Baratheonów i Lannisterów skracając im drogę do zwycięstwa. Tak jednak nie jest, ponieważ *A Feast for Crows* rządzi się nieco innymi prawami. Kolejne pozycje na torze zwycięstwa będziemy osiągać poprzez realizacje rozmaitych celów opisanych na kartach, a nie w zamian za kontrolę twierdz i zamków. Dlatego wypad na południe na niewiele się zda, a na drodze do zwycięstwa czeka nas trudna przeprawa w centrum i na północy. Wraz z dodatkiem otrzymujemy nową pierwszą talię kart Westeros, których działanie w znacznej mierze odwołuje się do używanych w tym rozszerzeniu kart celów. Nie ma za to na przykład kart Supply, jako że pozycje na torze zaopatrzenia ustala się w każdej turze. To najważniejsze i najbardziej zauważalne różnice w stosunku do standardowych reguł.

Sercem tego dodatku są wspomniane karty celów. Każdy ród posiada jedną własną – jeżeli spełnia opisany na niej warunek, w każdej rundzie zarabia jeden punkt. Oprócz tego każdy z graczy ma na ręku kilka uniwersalnych, jednorazowych kart celów, których nie ujawnia rywalom do chwili ich zrealizowania. Ich wartość punktowa może być inna dla poszczególnych rodów. Przykładowo karta, w której celem jest przejęcie kontroli nad Winterfell, grającemu Starkiem niczego nie da, lecz gdy będzie ją miał na ręku Lannister, za realizację zadania zarobi dwa punkty. Za osiągnięcie szczególnie trudnych celów (np. zdobycie

Eyrie przez Lannistera) można awansować na torze zwycięstwa nawet o cztery oczka. Zadania często wiążą się z kontrolą określonych lokacji, choć nie zawsze. Niekiedy zarobimy punkty za określoną pozycję na torze zaopatrzenia lub jednym z torów wpływów; są także karty nagradzające za posiadanie określonych jednostek, kontrolę portów i wiele innych czynników. Podczas rozgrywki niekiedy odrzucamy wybrane karty, niejednokrotnie także na naszą rękę trafiają nowe.

Zasadnicze pytanie brzmi: jak bardzo pomysł z punktowaniem za realizowane cele się sprawdza? Okazuje się, że mechanizm działa bardzo fajnie. Czteroosobowa rozgrywka rządzi się swoimi prawami i obraz gry jest mocno odmienny w stosunku do rywalizacji w większym gronie w oparciu o standardowe reguły. Przede wszystkim, wreszcie po raz pierwszy w *Grze o Tron* można się naprawdę dobrze bawić w cztery osoby. Działa to ciekawie, a przy tym rozgrywka jest naprawdę szybka. Gra jest bardziej losowa, czasami trafiają nam na rękę łatwiejsze do zapunktowania cele, innym razem wręcz przeciwnie. Biorąc jednak pod uwagę to, że obcujemy z lżejszym, szybkim wariantem zabawy, rola czynnika losowego w *A Feast for Crows* mnie osobiście nie razi.

Mimo że całość funkcjonuje bardzo sympatycznie, brakuje tutaj dość charakterystycznych do *Gry o Tron* kruchych sojuszy, wspierania się i wbijania noży w plecy. Gdy w zabawie biorą udział cztery osoby, z których każda w szybkim tempie zmierza ku wygranej, nie ma miejsca na zbyt zawiłe spiski. O ile Stark i Arryn mogą jeszcze kombinować z różnymi strategiami, o tyle Lannister i Baratheon skazani są na walkę ze sobą, gdyż jeden i drugi do punktowania co turę potrzebuje kontroli nad King's Landing. Narzuca to dość sztywny układ, który obowiązuje w każdej rozgrywce *A Feast for Crows*. Dlatego właśnie jako pewien mankament tego rozszerzenia można wskazać powtarzalność rozgrywek.

Nie zmienia to jednak faktu, że dodatek wywarł na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Wcześniej, gdy na planszowym spotkaniu pojawiały się cztery osoby, zazwyczaj bez wahania sięgaliśmy po inną grę. Teraz nareszcie *Gra o Tron* fajnie działa także w takim uszczuplonym składzie – jest to wówczas szybka i nieco inna, ale nadal emocjonująca rozgrywka. Nie ulega najmniejszej wątpliwości, że *A Feast for Crows* to rozszerzenie pod każdym względem bardziej udane od wydanego rok wcześniej A Dance with Dragons, które było bardziej ciekawostką, w dodatku użyteczną tylko w sześcioosobowym składzie. Przekombinowane, inspirowane książką ustawienie początkowe nie przyjmuje się na dłużej, bardziej godne uwagi są alternatywne karty rodów. *A Feast for Crows* pod tym względem jest znacznie ciekawsze. Naprawia w podstawowej grze to, co do tej pory szwankowało (wariant dla 4 graczy), wprowadzając przy tym garść nowych, interesujących reguł.

**A Game of Thrones:**
**A Feast for Crows** *(57,00 zł)*

4 osoby, od 14 lat, ok. 120 minut
Zrecenzował: Marcin „ajfel" Zawiślak

- nareszcie grywalny wariant czteroosobowy,
- krótki czas gry,
- odmienny klimat rozgrywki,
- trafiony pomysł z kartami celów.

- bardziej losowe i powtarzalne rozgrywki,
- utrudniona dostępność (druk na życzenie).

# Time's Up! Family

## Time's Up dla całej rodziny!

Time's Up Family jest grą rodzinną, która zapewni dobrą zabawę wszystkim, zarówno dużym jaki i małym. W rozgrywce, trwającej trzy rundy, uczestniczą co najmniej dwie drużyny, których celem jest odgadnięcie nazw przedmiotów, zwierząt oraz zawodów. Wygrywa drużyna, która po trzech rundach zgromadzi najwięcej punktów.

- 4+
- 4-12
- ok 30 min.

REBEL.PL
Wydawnictwo gier

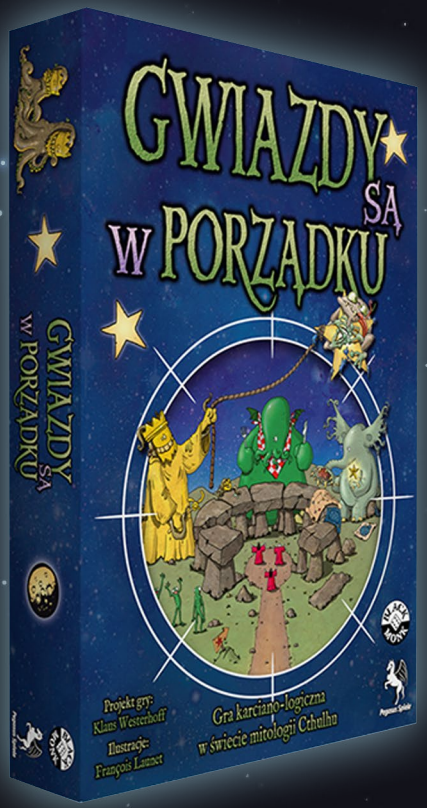
htt://wydawnictwo.rebel.pl

Ph’nglui mglw’nafh Cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn

# Gwiazdy są w Porządku

Od wieków wiadomo, że nie ma takiej rzeczy, której nie dotknęłyby macki Cthulhu. Śpiący pod powierzchnią wód oraz inni Przedwieczni wpychają swoje macki i i inne kończyny gdzie tylko się da. Gry planszowe nie są tu wyjątkiem.

W 2008 roku Wielcy Przedwieczni wepchnęli się do gry *The Stars Are Right* (a właściwie *Die Sterne Stehen Richtig*). Wersja angielska pojawiła się w 2009, a wersja polska opierała się mrocznym wpływom dość długo. W końcu, w 2013 roku, wpływy Wielkich Przedwiecznych dosięgły ludzi z wydawnictwa Black Monk Games, dzięki czemu w listopadzie pojawiła się polska wersja językowa gry, zatytułowana *Gwiazdy są w Porządku*.




To karciana gra logiczna osadzona w realiach mitologii stworzonej przez H. P. Lovecrafta. Gracze wcielają się w kultystów, którzy próbują przyzwać Niewysłowione Koszmary Z Bezkresnych Otchłani, a przy okazji uciułać trochę punktów.

Głównym polem bitwy jest tu niebo, wypełnione gwiazdami i innymi astronomicznymi ciekawostkami. Składa się ono z 25 dwustronnych kafelków, ułożonych w kwadrat 5x5. To właśnie tam gracze będą musieli szukać odpowiednich konstelacji i układów gwiazd, aby wzywać przedwieczne monstra. Wiadomo bowiem, że żaden szanujący się Prastary Bóg, bądź też nawet podrzędny demon, nie stawi się na wezwanie, jeśli Gwiazdy nie będą w Porządku. Aby jednak tak się stało, gracze będą posługiwać się specjalnymi kartami, przedstawiającymi wszelkie monstra znane miłośnikom twórczości Lovecrafta.

Kart można używać dwojako. Po pierwsze, jako narzędzia do manipulacji niebem. Pozwalają one na odwracanie kafelków na drugą stronę, co ujawnia inne elementy konstelacji, zamianę kafelków miejscami i przesuwanie całych rzędów gwiazd. Dzięki temu można ustawiać pożądane gwiazdozbiory tak, aby móc wykorzystać karty w drugim, równie ważnym celu. Jest nim oczywiście przywoływanie stworów na stół. To znaczy, miałem na myśli nasz wymiar. Istoty przywołane do naszego wymiaru spełniają mnóstwo pożytecznych ról. Nie tylko straszą dzieci, lecz również pozwalają wpływać na moce manipulacji niebem zagrywane z ręki, mają zdolności specjalne ułatwiające zarządzanie ręką, a także ułatwiają wezwanie Wielkich Przedwiecznych. No i oczywiście dostarczają punktów zwycięstwa.

Stwory podzielone są na cztery grupy: Pupilki, Pomniejsi Słudzy, Więksi Słudzy i Wielcy Przedwieczni. Aby wezwać daną istotę, na niebie muszą widnieć odpowiednie gwiazdy. Oczywiście im słabszy stwór, tym mniejsze wymagania. Pupilki chcą, aby gdzieś na nieboskłonie pojawiły się po prostu pewne obiekty, natomiast Wielcy Przedwieczni wymagają konkretnego układu pięciu lub sześciu gwiazd. Oczywiście za tym idą też odpowiednie zdobycze w punktach. Pupilki są warte okrągłe zero, a Wielcy Przedwieczni cztery punkty. Wygrywa ten kultysta, który wezwie stwory za całe 10 punktów.

W trakcie gry każdy z graczy w swojej turze ma szereg opcjonalnych akcji do wykonania. Serio, tylko jedna akcja jest obowiązkowa – odrzucenie jednej karty i dobranie kolejnej.

Gracz może zagrać kartę, aby pozyskać moc zmiany konfiguracji nieba. Może też wykorzystać kartę przyzwanej kreatury, aby zmodyfikować zdobytą właśnie moc. Może także za pomocą tejże mocy zmodyfikować wygląd nieba (ten punkt jest w zasadzie wymagany, jeśli gracz pozyskał moc zmiany gwiazd). Następnie można przyzwać stwora z ręki, o ile *Gwiazdy są w Porządku*. I w końcu trzeba odrzucić kartę i dobrać nowe.

Podczas wykonywania akcji gracze będą starali się ustawić niebo w taki sposób, aby móc przyzywać coraz potężniejsze kreatury dające coraz lepsze możliwości i coraz więcej punktów. Trzeba też liczyć się z tym, że każdego z grających obowiązuje limit sześciu przyzwanych istot. Jeśli chce zmaterializować kolejne, musi się pozbywać tych, które już u niego się zadomowiły.
Gra jest dość szybka, choć zdarzają się momenty spowolnienia. Pojawiają się one, gdy ktoś przypadkiem niszczy nasz mozolnie budowany układ gwiazd i zmusza do zrewidowania całej taktyki. Całość wymaga sporo kombinowania, i to nie tylko w danej turze, lecz i z pewnym wyprzedzeniem, jako że nie wszystko da się ustawić w ciągu jednego ruchu.

Boli mnie trochę pewne zaburzenie balansu. Często zdarzało się, że niektórzy gracze od początku mieli niemal idealną sytuację na niebie, sprzyjającą nawet wystawieniu w pierwszej turze Wielkiego Przedwiecznego po zmianie jednej lub dwóch gwiazd. Inni z kolei musieli męczyć się z niepasującymi konstelacjami i jedyne, co mogli wystawiać, to Pupilki. Jasne, zdaję sobie sprawę, że dochodzi tu do głosu czynnik losowy związany z początkowym rozstawieniem kafelków nieba i doborem kart, jednak taka sytuacja potrafi zniechęcić.

Mimo tego *Gwiazdy są w Porządku*, to świetna gra logiczna, podlana rewelacyjnym sosem Mitów Cthulhu. Klimat buduje także (a może zwłaszcza) oprawa graficzna, którą stworzył François Launet, znany w Internecie jako Goomi. Fani planszówek mogli podziwiać jego grafiki w drugim dodatku do Munchkin Cthulhu, natomiast miłośnicy mitologii Lovecrafta powinni znać jego internetowy komiks The Unspeakable Vault of Doom. Kapitalne grafiki, które, choć są mocno karykaturalne, to jednak mają w sobie potężny ładunek klimatu.

Polska wersja językowa przygotowana przez Black Monk Games jest bardzo dobra. Mógłbym się co najwyżej przyczepić do jednego sformułowania w instrukcji, które na samym początku może budzić niejasności. Jednak w czasie gry wszystkie wątpliwości zniakją niczym poczytalność po spotkaniu z Hasturem.

Podsumowują,c mogę napisać tylko jedno. *Gwiazdy są w Porządku* to całkiem zgrabna i sympatyczna gra logiczna. Pewną abstrakcyjność zgrabnie wrzucono w klimat twórczości Lovecrafta i połączono z humorystycznym ujęciem tematu, co sprawiło, że stała się bardziej zjadliwa. Okazuje się też, że nie trzeba być fanem Lovecrafta, aby dobrze się przy tej grze bawić. Sprawdziłem to na własnej rodzinie. Jeśli lubicie pogłówkować przy grze logicznej, to *Gwiazdy są w Porządku* są dla Was.

**Gwiazdy są w porządku** *(79,95 zł)*

2-4 osób, od 12 lat, ok. 55 minut
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

- oprawa graficzna,
- Mity Cthulhu,
- trzeba pogłówkować.

- klimat może nie pasować miłośnikom gier logicznych,
- czasem szczęście ustawia cała grę.

Prawie jak Assassin's Creed

# Król i Zabójcy

Łukasz ‚Wookie' Woźniak to znany w polskim planszówkowym świecie wideorecenzent, a także projektant gier planszowych. Ostatnią jego grą jest wydana w grudniu 2013 przez Galaktę pozycja *Król i Zabójcy* (dwa miesiące wcześniej na rynek weszła wersja anglojęzyczna gry, *King and Assassins*).

*Król i Zabójcy* to asymetryczna gra strategiczna dla dwóch osób. Jeden gracz wciela się w króla i jego siedmiu strażników, a drugi w dwunastu mieszczan, pośród których ukrytych jest trzech zabójców. Celem króla jest dotarcie do bezpiecznego schronienia w zamku lub wyeliminowanie wszystkich zabójców. Natomiast zabójcy muszą zabić króla, zanim ten dotrze on do zamku lub opóźniż go na tyle, aby nie zdążył dotrzeć do schronienia przed końcem gry.

Rozgrywka toczy się na dwustronnej planszy. Znajdują się na niej budynki i uliczki, a także punkty startowe króla, strażników i mieszczan. Różnica między stronami planszy to po pierwsze rozmieszczenie budynków, po drugie liczba wejść do zamku (strona A ma dwa wejścia, strona B ma jedno), a po trzecie liczba miejsc startowych dla króla (strona A ma jedno, strona B – dwa) oraz oczywiście różne rozmieszczenie mieszczan.

Na starcie gracze rozstawiają swoje pionki w wyznaczonych miejscach. Następnie gracz kierujący mieszczanami wybiera w tajemnicy trzech z nich, którzy stają się zabójcami. Kiedy wszyscy są już na swoich miejscach i mianowano zabójców, gra może się rozpocząć.

Rozgrywka trwa, w zależności od wybranej planszy, 15 lub 14 rund. W każdej rundzie dobierana jest specjalna karta, na której pokazano, ile punktów akcji ma król, ile strażnicy, a ile mieszczanie (w tym zabójcy). Bazując na tej informacji, gracze wykonują swoje ruchy. Pierwszy zawsze wykorzystuje swoje punkty gracz prowadzący króla i strażników, a po nim ten, który ma pod opieką mieszczan. Punkty, poza ruchem, można także wydać na inne czynności; każda ze stron ma swoją własną rozpiskę kosztów. Strażnicy mogą na przykład aresztować jednego z mieszczan (o ile na karcie akcji widnieje odpowiednia ikona), mogą też zabić ujawnionego asasyna. Zabójcy z kolei mogą atakować strażników i króla – to powoduje oczywiście ujawnienie tożsamości zabójcy, co sprawia, że może on zostać łatwo zlikwidowany przez straże. System jest niezwykle prosty i logiczny, a do tego całość rozgrywa się bardzo szybko, co sprzyja szybkim „podwójnym pojedynkom", kiedy gracze po pierwszej rozgrywce zamieniają się rolami.

Według instrukcji i autora, *Król i Zabójcy* ma być grą, gdzie główną rolę spełnia blef i umiejętność rozgryzienia przeciwnika. Coś w stylu „Ja wiem, że to jest zabójca. Ale Ty wiesz, że ja wiem, więc to nie jest zabójca. Ale ja wiem, że ty wiesz, że ja wiem, więc zabójcą będzie…". Rozumiecie, o co chodzi? Gracz rozkazujący mieszczanom musi w taki sposób przemieszczać swoje postaci, aby król nie mógł wydedukować, kto jest realnym zagrożeniem, a kto zwykłym gapiem. Do tego musi dbać o to, by w ogóle był w stanie przeprowadzić udany atak na króla. Zwłaszcza że do likwidacji monarchy potrzebne są dwa pchnięcia sztyletem, a przyznam, że sytuacja, gdy da się wykonać taki podwójny atak w trakcie jednego ruchu, jest bardzo rzadka.

Król wraz ze strażnikami musi z kolei odczytywać zamysły przeciwnika i analizować, kto czyha na jego życie, a kto po prostu przyszedł popatrzeć. Może oczywiście aresztować gapiów, jako że nie ma kary za aresztowanie niewinnego mieszkańca (zresztą w momencie pojmania nie wie, czy złapał bogu ducha winnego sklepikarza, czy kolesia ze sztyletem za pazuchą), lecz nie ma możliwości aresztowana wszystkich mieszczan. Musi zatem torować sobie drogę, przepychając tłuszczę lub ustawiając odpowiednio straże między królem a ludźmi.

Tyle że taki klimat podchodów i blefu utrzymał się u mnie przez około trzy rozgrywki. Potem zaczęła dominować matematyka. Liczenie punktów i tego, co mogą zrobić poszczególne pionki. Zagrożenie ze strony zabójców było oceniane nie na podstawie „Co też ten drugi gracz może teraz kombinować", lecz „Kto z nich może mnie zaatakować mając do dyspozycji 5 punktów". Wybór miejsca ataku również podlegał wyliczeniom z cyklu „Tu będę mógł go ciachnąć, nawet jeśli będę miał tylko 4 punkty do dyspozycji". Blef w zasadzie zniknął, ustępując miejsca królowej nauk. Gra stała się strasznie mechaniczna, bez tej iskry, która sprawia, że miło jest przechytrzyć przeciwnika.

Co ciekawe, problemem nie jest klimat, co jest bardzo miłe przy nieco abstrakcyjnej strategii. Co prawda nie wiadomo, dlaczego ludzie aż tak nie znoszą króla, że chcą go zabić. Do tego, gdyby poszukać, to znalazło by się kilka dziur logicznych (dlaczego król ma tak mało punktów ruchu, czemu nie dostał konia…), lecz i tak klimat został tu całkiem zręcznie wpleciony w rozgrywkę.

Jedyna rzecz, jaka psuje mi nastrój zabawy, dotyczy pionków przedstawiających zabójców. Na początku na planszy oprócz króla i siedmiu strażników-klonów znajduje się dwunastu różnych mieszczan. Dodam, że bardzo fajnie pomyślanych mieszczan. Niestety, kiedy mieszczanin ujawnia się jako zabójca, magicznie zamienia się w jednego z trzech klonów Ezio Auditore da Firenze (bohater Assassin's Creed 2). W jednej sekundzie korpulentna sprzedawczyni jabłek, a w drugiej smukły młodzian w asasyńskiej szacie. Trochę to kiepski. Szkoda, że nie zrobiono asasyńskich wersji każdego mieszczanina. Na przykład wzmiankowana sprzedawczyni jabłek z koszem leżącym u stóp, rozsypanymi owocami i zakrzywionym nożem w ręku. Być może zrobiono tak dlatego, żeby gracze nie tracili czasu na szukanie odpowiedniego pionka, a dodatkowo mogłoby to podnieść koszty gry (zamiast trzech takich samych pionków, trzeba by było zrobić dwanaście różnych).
Pod względem wykonania *Król i Zabójcy* prezentuje się porządnie. Kilka osób co prawda narzekało na brzydką planszę, lecz estetyka to kwestia gustu. Bardzo fajnie wykonane zostały ilustracje mieszczan, zabójców, strażników i króla na pionkach. Karty mieszczan i akcji też nie dają powodów do narzekań.

Ogólnie muszę jednak stwierdzić, że gra *Król i Zabójcy* nie trafiła zbytnio w mój gust. Szybkie zniknięcie kombinowania podszytego blefem i przejście na model matematyczny na pewno wpłynęło na końcowy odbiór tego tytułu. Asymetryczność działa i wraz z krótkim czasem rozgrywki w jakimś stopniu ratuje u mnie tę grę, przez co raczej dam się namówić na kolejne partie. Jednak nie będę osobą, która sama namawia do wyłożenia *KiZ* na stół. Są fillery dla dwóch osób, w które zagram dużo chętniej i polecę szybciej niż tę pozycję.

**Król i Zabójcy** *(79,95 zł)*

dla 2 osób, od 10 lat, ok. 30 minut
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

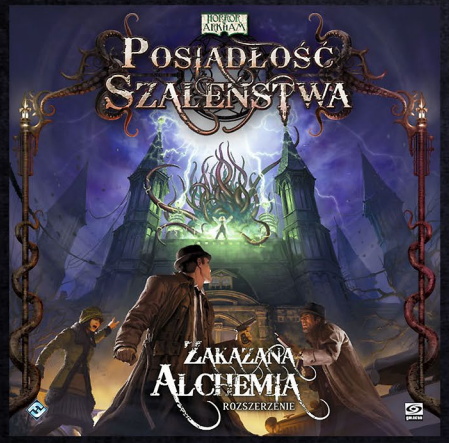
- klimat,
- asymetryczność się sprawdza,
- szybka rozgrywka.

- blef może szybko ustąpić miejsca matematyce,
- szkoda, że każdy mieszczanin nie ma unikalnego wyglądu zabójcy.

# Horror w Arkham

# Posiadłość Szaleństwa

**Alchemia, sztuki ezoteryczne i poszukiwania kamienia filozoficznego nie przychodzą na myśl jako pierwsze, gdy myśleć o prozie H. P. Lovecrafta. A jednak, choć nie wybijają się na pierwszy plan, są one obecne w jego twórczości. Tu i ówdzie mamy rozrzucone wzmianki, że Joseph Curwen, Jedediah Orne i inni czarnoksiężnicy, znani z opowiadań, parali się tą sztuką. Była początkiem ich ezoterycznej ścieżki, która doprowadziła do podróży międzygwiezdnych, przywoływania zmarłych i poszukiwań nieśmiertelności.**




*Forbidden Alchemy* jest dodatkiem do *Mansions of Madness*, gry, w której jako Badacze Tajemnic penetrujemy stare, zapomniane posiadłości, szukając zakazanych tajemnic i próbują położyć kres bezeceństwom, jakie kryją się za zamkniętymi drzwiami ponurych domostw. Podobnie jak w przypadku innych gier Fantasy Flight Games, rozszerzenia mają jedną z dwóch form: te mniejsze dodają kilka kart, modyfikując tylko dostępne scenariusze; te drugie, których właśnie przykładem jest *Forbidden Alchemy*, wprowadzają nowe elementy i wzbogacają te już znane. „Małe" dodatki są zazwyczaj dostępne w druku na żądanie, te obszerniejsze mają tradycyjną formę znaną fanom planszówek. Dostajemy kartonowe pudełko, a w nim sporo ciekawostek, które wzbogacą długie wieczory nad planszą posiadłości szaleństwa.

*Forbidden Alchemy* koncentruje się na dość pobocznym wątku twórczości Lovecrafta, jakim jest szalona nauka czy sztuki ezoteryczne. Nie oznacza to jednak, że są kompletnie nieobecne w jego prozie. Wystarczy wspomnieć Herberta Westa, głównego bohatera opowiadania Re-animator, aby zrozumieć, w którą stronę zaprowadzi nas rozszerzenie.

W jak zwykle ładnie ilustrowanym kartonowym pudełku znajdziemy elementy, które wprowadzą do gry tę niespecjalnie ortodoksyjną dziedzinę nauki. Moją uwagę jako pierwsze zwróciły płytki, z których złożymy laboratorium. Opowiadają złowieszczą historię: sala operacyjna, izolatka oraz kostnica są niepokojące już same w sobie. Niemniej, ukryte laboratorium, pokój obserwacyjny i przedziwna maszyneria elektryczna mogą w naszych badaczach wzbudzić przerażenie. Cóż za okropieństwa musiały się w nich odbywać? Co oznaczają ślady krwi na ścianach i zerwane skórzane pasy do unieruchamiania pacjenta? Jaką funkcję pełniło przedziwne wyposażenie? Obecność świeżo wykopanego grobu świadczy, że pacjent raczej nie miał przeżyć terapii.

Jak zwykle w przypadku gier Fantasy Flight Games oprawa graficzna stoi na bardzo wysokim poziomie. Pomieszczenia przedstawione na płytkach są świetnie narysowane, bije z nich klimat. Wszędzie aż roi się od smaczków, czy sprytnych nawiązań do epoki, przez co duch lat dwudziestych jest świetnie odczuwalny. Płytki są w dwóch rozmiarach: dużym (gdzie pomieszczenia podzielone na kilka pól lub kilka pokoi na jednej) oraz mniejszym (korytarze, przejścia, pojedyncze pokoje).

Skoro mowa o ilustracjach, nie można pominąć kart. Tych dostajemy dość sporo, wśród nich mamy nowych badaczy, zagadki, karty przygód dla Strażnika Tajemnic oraz karty specjalne, powiązane ze scenariuszem. Ich wykonanie również stoi na wysokim poziomie, choć nauczony doświadczeniem radzę, aby od razu włożyć je do ochronnych koszulek. Karty są bogato ilustrowane, dobrze zaprojektowane i wpisują się w wizualną koncepcję gry.

W pudełku znajdziemy także żetony i karty opisujące mutacje, upływ czasu, efekty uboczne alchemicznych eksperymentów itp. Jednym z rewolucyjnych elementów *Mansions of Madness* były zagadki. W *Forbidden Alchemy* otrzymujemy żetony kolejnej, tym razem alchemicznej szarady. Wraz z nimi załączone są reguły i powiem, że łatwo nie będzie!

Księga Strażnika Tajemnic to trzy przygody, w których nasi bohaterowie będą musieli zbadać nieprzyjemne fakty powiązane z bezbożnymi eksperymentami i alchemią. Podobnie jak w przypadku scenariuszy z podstawowej wersji gry, te również można rozegrać na kilka sposobów, zatem nie ma obaw, że będzie nudno. Zwłaszcza, że *Forbidden Alchemy* wprowadza kilka nowych reguł, które nadadzą grze nowego smaczku.

Na koniec należy wspomnieć o figurkach wchodzących w skład rozszerzenia. Otrzymujemy czterech nowych badaczy oraz tyle samo potworów: dwóch pełzaczy i dwa byakhee. Podobnie jak wcześniej figurki są ładnie wykonane i mają kilka cieszących oko szczegółów. Powiedzmy szczerze, to modele do gry planszowej, więc daleko im do odpowiedników z gier bitewnych, jednak są naprawdę ładne. Jeśli poświęcić im trochę czasu i pomalować, będą się świetnie komponowały z klimatycznymi wnętrzami.

Niestety, za *Forbidden Alchemy* ciągnie się zła sława. Po wydaniu dodatku okazało się, że niektóre jego elementy są wadliwe: źle sformułowano opisy na kartach – były w nich błędy, które utrudniały, a niekiedy uniemożliwiały rozgrywkę. Szef Fantasy Flight Games, Christian T. Petersen, przepraszał fanów w specjalnym liście, a firma oferowała darmową wymianę wadliwych elementów. Kolejne dodruki dodatku pozbawione były już wad, choć pewien niesmak pozostał. Dokładnie sprawdzałem, którą wersję dostałem w pudełku.

Spoglądając na rozszerzenie z perspektywy zarówno Badacza, jak i Strażnika, mogę napisać, że jest on udany. Choć paradoksalnie ma niewiele wspólnego z tym, co przywodzi nam na myśl proza Lovecrafta, wnosi powiew świeżości do zatęchłego i trącącego jesiotrem świata Mitów Cthulhu. Pozwala na chwilę oderwać się od mackowatych bluźnierstw i zająć czymś, z czym do tej pory nie mieliśmy raczej styczności. Jeśli przypadła Wam do gustu podstawka do *Mansions of Madness*, to *Forbidden Alchemy* nie zawiedzie – dostarczy kilku strasznych wieczorów Badaczom, a graczom sporo zabawy. Warto wydać trochę pieniędzy, bo to jeden z dodatków, które należy mieć.

## Mansions of Madness: Forbidden Alchemy *(115,00 zł)*

od 2 do 5 osób, od 13 lat, ok. 120 minut
Zrecenzował: Marcin „Paladyn" Roszkowski

- ciekawe przygody,
- wysoka jakość wykonania,
- świetne ilustracje,
- niespodziewany temat rozszerzenia, wnoszący cos nowego do konwencji.

- pierwsza partia gry obarczona poważnymi błędami

# Neuroshima Hex!

## MEPHISTO

*Mephisto* jest najnowszą armią do *Neuroshimy Hex!*, strategicznej gry planszowej, w której gracze walczą przeciwko sobie na heksagonalnej planszy. Rozgrywka przypomina nieco szachy, z tym że każda z dwunastu dostępnych obecnie armii ma własne zdolności specjalne, a ponadto w grze obecny jest (w niewielkim stopniu) czynnik losowy. Popularność *Neuroshimy Hex!* zachęciła wydawnictwo Portal do stworzenia tzw. army packów – niewielkich pudełek z żetonami armii oraz instrukcją wyjaśniającą nowe zasady. Mephisto jest szóstą armią dostępną w takim formacie.

W zestawieniu z pozostałymi armiami *Mephisto* ma najwięcej wspólnego z Dancerem. Po pierwsze, obie armie są armiami fanowskimi, to znaczy dodatkami wymyślonymi nie przez autora *Neuroshimy Hex!* – Michała Oracza – lecz przez miłośników gry. Twórcą Mephisto jest Michał Herda. Michał Oracz również pracował nad ostatecznym kształtem dodatku (w instrukcji widnieje w rubryce „rozwój armii") i ostatecznie trudno oceniać, w jakim stopniu armia jest dziełem poszczególnych osób.

# Neuroshima Hex!
## MEPHISTO

Po drugie, podobnie jak Dancer, tak i *Mephisto* opiera się na nietypowym dla serii pomyśle, według którego, zamiast licznych jednostek bojowych, rolę ofensywną pełni Sztab. W większości armii Sztab działa podobnie jak szachowy król – jest niezbyt efektywny w boju i należy osłaniać go przed atakami przeciwnika. O ile jednak jedynymi żetonami Dancera były trzy żetony Sztabu, o tyle *Mephisto* składa się również z Modułów i Wszczepów. Te ostatnie są unikalnym dla *Mephisto* rodzajem żetonów i właściwie każdy z nich rozszerza arsenał frakcji o zdolność specjalną. Sam Sztab *Mephisto* również wygląda, jakby składał się z samych reguł specjalnych i wyjątków. W konsekwencji jest to najbardziej odbiegająca od typowych zestawów armia do *Neuroshimy Hex!*, przewyższając pod tym względem nawet Dancera, Neodżunglę i Sharrash.

Trzecią zbieżnością z Tancerką są fabularne tła zestawów, odstające od konwencji świata Neuroshimy. *Mephisto* jest czerwiem pust... ogromnym, bionicznym robalem żyjącym w radioaktywnym kraterze. Nie jest przedstawicielem jakiegoś monstrualnego gatunku, lecz jedyną w swoim rodzaju istotą. Poszczególne żetony planszy stanowią zatem segmenty robaczego cielska, wyrastające spod ziemi i otaczające jednostki innych frakcji. To bardzo interesujące i budujące nastrój rozwiązanie, które docenią ci, którzy w *Neuroshimie Hex!* widzą coś więcej niż krystalicznie czyste piękno matematyki.

Ta sama grupa będzie niestety zawiedziona oprawą graficzną nowej frakcji. *Mephisto* to tylko jedna jednostka i z tego powodu jedynym żetonem z grafiką jest żeton Sztabu, pozostałe zobrazowane są piktogramami. Część przedstawia znane z innych armii zagrania (Bitwa, Ruch) i Moduły; większość piktogramów jest jednak nowa, ze względu na unikalne zdolności *Mephisto*. Moduły (Sonda, Paszcza) oraz liczne Wszczepy (Szczęki, arcyciekawy Inkubator, Transmiter, Ogon, Kolce, Odnóża i Świder) zostały opatrzone trafnymi i czytelnymi obrazkami. To wielka szkoda, że *Mephisto* jest tak ubogi pod kątem ilustracji. Należy jednak docenić, że projekt graficzny armii stoi na wysokim poziomie, co nie zawsze było standardem w serii.

W przeciwieństwie do budzącego kontrowersje Dancera, *Mephisto* bez wątpienia dostarcza dużej satysfakcji z gry dzięki najważniejszej cesze armii – wysokiej elastyczności. W recenzji Sharrash (Rebel Times #75) porównywałem frakcje *Neuroshimy Hex!* do talii w karciankach kolekcjonerskich. Trzymając się tamtego porównania, *Mephisto* jest silną, uniwersalną talią z kartami służącymi do różnych celów w zależności od sytuacji.

Elastyczność armii osiągnięto przede wszystkim dzięki sposobowi, w jaki działają Wszczepy. Po wyłożeniu na planszę, żetony Wszczepów nie działają od razu, lecz mogą być aktywowane raz na turę, przy czym Moduł Sondy pozwala na dodatkową aktywację. Takie rozwiązanie pozwala powoli budować arsenał czerwia i używać takich zdolności, jakie akurat są nam potrzebne. Skutkiem tego jest wysoka niezależność Mephisto od dociągu żetonów – nawet jeżeli żetony przydatne w późnej fazie gry (przyciągające Macki, odpychający jednostki Ogon) pojawią się na początku rozgrywki, możemy spokojnie wyłożyć je na planszę i poczekać. Nie oznacza to bynajmniej, że Mephisto jest armią pozbawioną losowości, jest ona jednak znacznie ograniczona w stosunku do innych armii, a zwłaszcza w porównaniu z Neodżunglą.

# Neuroshima Hex!

## MEPHISTO

Wyjątkowym rozwiązaniem jest Inkubator, jeden z dostępnych Wszczepów. Aktywacja Inkubatora pozwala położyć na tym żetonie jeden z czterech specjalnych znaczników. Znacznik jest zdejmowany pod koniec Bitwy, zatem co jakiś czas Inkubator zmienia swoje działanie. Do wyboru mamy zwiększoną o 2 inicjatywę, sieciowanie, zwiększoną o 2 siłę ataku lub kwasomiot (działający podobnie jak Bomba z Molocha). Inkubator jest zatem narzędziem służącym do profilowania Mephisto pod obecną sytuację na planszy.

Mnogość zasad, stojąca za sukcesem *Mephisto* pod kątem elastyczności, jest jednocześnie wadą. Nową armię ciężko jest opanować, szczególnie początkującym graczom. Podobnie pojedynek z robalem wymaga co najmniej bardzo uważnego przestudiowania zdolności przeciwnika, a najlepiej kilku rozegranych wcześniej partii. Jednocześnie po opanowaniu nowych zasad armią *Mephisto* gra się stosunkowo łatwo – zwiększona elastyczność wybacza błędy, które w przypadku Sharrash, Neodżungli bądź Vegas skończyłyby się tragicznie. Nieprzyzwyczajeni do walki z nietypową armią przeciwnicy mogą mieć ponadto trudności z efektywnym zabezpieczeniem się przed czerwiem. W związku z powyższym szczególnie na początku Mephisto z pewnością wyda się zbyt potężny.

Michał Oracz napisał interesujący artykuł poświęcony *Mephisto*. Prócz historii tworzenia armii wyjaśnia w nim, że co prawda nowa frakcja może wydawać się niezbalansowana, lecz w rzeczywistości stoją za nią tysiące testowych partii i wszystko jest w porządku. Podkreśla przy tym, że o balansie armii świadczy nie pierwsze wrażenie, lecz jej zachowanie po kilkudziesięciu rozgrywkach, gdy już rozgryzie się wszystkie jej tajniki. Rzeczywiście, dogłębne poznanie *Mephisto* odsłania jego słabe punkty. Niektórym armiom, np. Smartowi (działka Gaussa), łatwiej jest je wykorzystać i szybko wyeliminować kluczowe Wszczepy. Inne armie (Sharrash, Vegas) ze względu na niewielu żołnierzy mogą szybko zostać przytłoczone przez żetony wroga. Ostatecznie jednak *Mephisto* nie wyróżnia się zanadto siłą na tle swych przeciwników, choć bez wątpienia jest to armia wybaczająca więcej błędów. (Wyjątkiem jest drużynowa gra wieloosobowa, w której powszechne działanie Modułów Mephisto czyni z niego zbyt silnego kompana i powoduje całkowite niezbalansowanie rozgrywki. Tylko kto gra w *Neuroshimę Hex!* drużynowo?).

Obawiam się jednak, że wielu zainteresowanych *Neuroshimą Hex!* nie doczeka ze swym osądem piętnastej bądź dwudziestej partii. Wręcz przeciwnie – już po drugiej lub trzeciej stwierdzą, że to niezbalansowana, przekombinowana frakcja. Pierwsze wrażenie w zetknięciu z grą jest niezwykle ważne, szczególnie dzisiaj, gdy liczba tytułów powstających co roku jest tak wysoka. Pierwsza partia w *Neuroshimę Hex!* przeciwko graczowi uzbrojonemu w *Mephisto* może skutecznie zniechęcić do przyjrzenia się tytułowi. Dlatego podejrzewam, że *Mephisto* jest kierowany do zaawansowanych graczy, wielbicieli serii i wyjadaczy, którzy rzucą się na ten zestaw z zębami, wynajdą wszystkie jego słabe punkty i bezlitośnie wykorzystają. Jednocześnie *Mephisto* będzie dla nich mało losową armią, w której umiejętność dostosowywania się do sytuacji na polu bitwy ma pierwszorzędne znaczenie. Takim graczom nowy zestaw polecam bez wahania, lecz wszystkich pozostałych zachęcam do przyjrzenia się innym frakcjom.

**Mephisto** *(29,99 zł)*

od 2 do 4 osób, od 10 lat, ok. 30-45 minut

Zrecenzował: Mateusz „Darcane” Nowak

- mniejszy wpływ losowości na grę,
- świeże zasady i zdolności specjalne,czytelne piktogramy na żetonach.

- tylko jeden żeton z grafiką,
- wysoki próg opanowania armii,
- frakcja niewyważona w grze wieloosobowej.

Michiel Hendriks

# DZIEDZICTWO
## TESTAMENT DIUKA DE CRECY

U mnie gra okazała się całkiem sporym hitem. Spodobała się zarówno starym wyjadaczom planszówkowym (...) jak i niedzielnym planszówkowiczom - *Jelithe*

Żona stwierdziła, że „to taka kobieca gra", co absolutnie mi nie przeszkadza. Grało się bardzo sympatycznie. - *aspo*

W najbliższym czasie będzie to pierwsza pozycja, jaką będę wyciągał przy początkujących z grami znajomych - *prz22*

WYBRANE OPINIE Z FORUM GRY-PLANSZOWE.PL

## GRA PLANSZOWA, W KTÓREJ RODZINA JEST NAJWAŻNIEJSZA

ZAWIERAJ MAŁŻEŃSTWA
ZADBAJ O DZIEDZICÓW
POMNAŻAJ MAJĄTEK RODU

8+
60 min
1-4

MICHAŁ ORACZ

# TEZEUSZ
## MROCZNA ORBITA

8+
45-90 min
2-4

NOWE TAKTYCZNE WYZWANIE AUTORA GRY

MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX!

PORTAL GAMES

WWW.PORTALGAMES.PL
WWW.FACEBOOK.COM/WYDAWNICTWOPORTAL

Matthew Dunstan

RELIC RUNNERS

# W pogoni za reliktami

Firma Days of Wonder znana jest miłośnikom gier planszowych przede wszystkim z Ticket to Ride i Small World. Obydwa te tytuły łączy ze sobą wysokiej jakości wykonanie, proste zasady i ogromna regrywalność. Nie inaczej jest w przypadku *Relic Runners*, który przenosi nas do odległych zakątków dżungli, gdzie od pradawnych czasów spoczywają cenne relikty. Skoro mówimy o skarbach, nie sposób pominąć nieustraszonych – i zarazem chciwych – odkrywców, którzy postarają się zgarnąć łup sprzed nosa konkurencji. Zwycięzcą zostanie oczywiście ta osoba, która najbardziej się wzbogaci, tj. zdobędzie największą liczbę punktów zwycięstwa.

Zazwyczaj nie rozpoczynam recenzji od kilku zdań na temat jakości wykonania, jednak w przypadku gier Days of Wonder nie sposób tego nie zrobić. *Relic Runners* prezentują się bowiem wyśmienicie. Świetnie wykonana plansza, wspaniałe figurki reliktów i kartonowe elementy trzypoziomowych świątyń robią naprawdę bardzo dobre wrażenie. Dodatkowo dochodzi do tego wypraska, która jest wykonana po prostu wspaniale i nie pozwala na to, aby elementy zestawu latały chaotycznie po pudełku. Myślę, że Fantasty Flight Games mogłoby się pod tym względem od Days of Wonder bardzo dużo nauczyć. Również i tego, aby nie wypełniać pudeł ze swoimi grami powietrzem. *Relic Runners* posiada pudełko ściśle dostosowane do zawartości, co ogromnie cieszy. Obecnie panuje bowiem moda na jak największe kartony, które z pewnością wyglądają efektownie na sklepowej półce, jednak w warunkach domowych nie są zbyt funkcjonalne.

Przygotowanie do rozgrywki w *Relic Runners* zajmuje kilka minut. Należy bowiem zbudować trzypoziomowe i różnokolorowe świątynie, które następnie umieszcza się na planszy. Kolory świątyń są trzy: fiolet, niebieski i kość słoniowa. Jest to rozróżnienie na tyle istotne, że każdy z nich skrywa na awersie inne korzyści. Świątynie z kości słoniowej zapewniają różnego rodzaju bonusy punktowe, pozwalają na jednorazowe specjalne zagrania lub mają stały efekt, który uaktywnia się w przypadku wykonywania różnych akcji. Niebieskie to zawsze zdobycze punktowe – od 2 do 5 punktów zwycięstwa – a fioletowe zawierają różne jednorazowe i natychmiastowe efekty. Co ciekawe, nigdy nie wiemy, jakie bonusy biorą udział w rozgrywce, ponieważ żetonów jest więcej niż zbudowanych za ich pomocą świątyń. Z tego powodu w *Relic Runners* za każdym razem gra się i punktuje nieco inaczej.

Pod koniec przygotowania do rozgrywki na planszy znajdują się: różnokolorowe świątynie, rozmieszczone w losowy sposób na odpowiadających im polach, oddzielające je od siebie żetony ruin, obóz odkrywców położony w centralnym punkcie mapy oraz umieszczone wzdłuż szlaków żetony ekwipunku. Natomiast każdy z graczy ma przed sobą kartę kontrolowanego przez siebie bohatera. Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest wprowadzenie do gry mechaniki rozwoju postaci. Jest ona co prawda bardzo uproszczona, jednak zapewnia możliwość przyjęcia kilku taktyk.

Karta postaci składa się z trzech drzewek rozwoju, każde z nich zawiera zaś trzy pola, przy czym jedno z nich zawsze zapewnia graczowi punkty zwycięstwa. Pola przypisane do kategorii „maczeta” pozwalają łatwiej eksplorować planszę, „kompas” zezwala na manipulowanie zasadami ruchu, a „łopata” umożliwia bardziej wszechstronny rozwój postaci lub budowanie nowych ścieżek (o czym w dalszej części tekstu). W jaki sposób rozwija się postać? Na początku gry każdy z graczy posiada jedną skrzynkę. Jest ona znacznikiem, za pomocą którego zaznacza się wykupione pole na schemacie rozwoju. W rezerwie każdego z graczy znajdują się dwie dodatkowe skrzynki, które można wykupić za pomocą pierwszej akcji ze ścieżki rozwoju „łopata”. Jak łatwo się domyślić, przekłada się to na więcej możliwości. Skrzynki przesuwa się po karcie postaci za pomocą zebranych z planszy żetonów ekwipunku. Jeden taki żeton pozwala awansować jedną z nich o jedno pole. Samo pozyskanie ekwipunku polega po prostu na przejściu przez szlak, obok którego się on znajduje. W takiej sytuacji żeton ekwipunku odwracany jest na nieaktywną stronę i kolejni gracze nie mogą z niego skorzystać do czasu, gdy wszystkie żetony znajdujące się na planszy nie zostaną wykorzystane. Wtedy odwraca się je ponownie na stronę aktywną. Warto zaznaczyć, że wszystkie umiejętności są jednorazowego użytku – po tym, jak z nich skorzystamy, musimy od nowa zbierać żetony ekwipunku i awansować skrzynki.

Jak przebiega sama rozgrywka? Każdy z graczy w trakcie swojej tury wykonuje dwie akcje. Pierwszą z nich jest ruch. W każdej turze gracz musi przemieścić swojego odkrywcę wzdłuż szlaku. Szlaki dzielą się na nieznane i znane, tj. takie, przy których znajdują się żetony ścieżek danego gracza (o czym za chwilę). Odkrywca w trakcie ruchu może przesunąć się tylko raz wzdłuż nieznanego szlaku oraz o dowolną liczbę pól planszy wzdłuż nieprzerwanego łańcucha własnych ścieżek. Z tego powodu mądre budowanie ścieżek jest w zasadzie warunkiem odniesienia końcowego sukcesu. Każdy z graczy posiada do dyspozycji tylko dziesięć żetonów ścieżek, lecz za pomocą akcji przypisanych do „kompasu” oraz kilku specjalnych zdolności ze świątyń może zmieniać ich położenie na planszy.

Drugą z akcji jest eksploracja. To za jej pomocą w *Relic Runners* podejmuje się wszelkie działania. Jest ona związana ściśle z kolejnym mechanizmem gry, mianowicie racjami żywnościowymi. Każdy z graczy ma na początku gry trzy racje żywnościowe; podczas rozgrywki może ich mieć maksymalnie pięć. Za każdym razem, gdy gracz chce podjąć się eksplorowania, musi zapłacić jedną rację. Żywność uzupełnia się, kończąc swój ruch na obozie. Gdy gracz do niego dotrze, otrzymuje trzy racje. Oczywiście nie jest to jedyny sposób ich pozyskiwania. Z jednego z pól „maczety” można otrzymać dwie, podobnie jak z niektórych żetonów fioletowych świątyni. Odpowiednie zarządzanie racjami żywnościowymi jest niezwykle istotne. Gracze powinni dążyć do tego, aby jak najrzadziej kończyć swój ruch na obozie. Każda taka tura pozbawia ich bowiem zdobyczy punktowych lub innych korzyści płynących z eksploracji.

Co można eksplorować? Ruiny i świątynie. Te pierwsze pozwalają na dokładanie ścieżek na szlakach sąsiadujących z ich lokacją. Na każdym polu ruin znajdują się trzy ich żetony. Oznacza to, że każde takie pole pozwala na dołożenie tylko trzech ścieżek. Trzeba się zatem śpieszyć, aby zdążyć przed innymi graczami. Eksplorowanie świątyń wygląda podobnie. Gracz kończy swój ruch na odpowiednim polu, płaci rację żywnościową i zabiera wierzchni żeton. W momencie, gdy z planszy zniknie ostatni żeton w danej świątyni lub ruinach, pojawia się na jego miejscu relikt odpowiadający rodzajowi (ruiny) lub kolorowi (świątynie) pola. Umożliwia to podjęcie akcji „wyprawa po relikt”, która jednak wymaga, aby na planszy znajdowały się co najmniej dwa relikty danego koloru. Jej celem jest bowiem rozpoczęcie ruchu na polu zawierającym jeden relikt, a skończenie na polu z drugim. W takiej sytuacji ów drugi relikt gracz zabiera z planszy. Z tego powodu nie sposób uzyskać reliktów bez rozsądnego budowania ścieżek i odpowiedniego nimi manipulowania.

Gra kończy się w momencie, w którym z planszy zebrana zostanie określona liczba reliktów. Jest ona zależna od liczby osób biorących udział w rozgrywce. Następuje wtedy podliczenie punktów zwycięstwa zdobytych przez każdego uczestnika zabawy. Każdy kolor reliktu liczony jest tylko raz i zapewnia jego właścicielowi pięć punktów. Całkowita liczba reliktów ma znaczenie dopiero w przypadku remisu, ponieważ zabawę wygrywa ten z remisujących, kto zgromadził więcej reliktów.

*Relic Runners* jest grą o niskim poziomie interakcji, która ogranicza się wyłącznie do szybszego dotarcia do danego pola planszy i pozyskania go dla siebie przed innymi graczami. Żadna z akcji występujących w grze nie pozwala na przeszkadzanie przeciwnikom. Dodatkowo przy każdym szlaku może leżeć dowolna liczba ścieżek należących do różnych graczy. Szkoda, ponieważ ograniczenie jeden szlak – jedna ścieżka (podobnie jak w Ticket to Ride) i możliwość przesuwania za pomocą „kompasu" ścieżek należących do przeciwników dodałaby *Relic Runners* bardzo dużo głębi. Spróbujcie zresztą sami takiej modyfikacji zasad, a przekonacie się, jak bardzo gra na tym zyskuje. Drobną wadą w przypadku szlaków jest również brak czytelności. Mają one bowiem różne długości i niekiedy po prostu przeoczamy któryś z nich – szczególnie wtedy, gdy na planszy pojawi się dużo różnokolorowych ścieżek. Pomimo braku głębszej interakcji gra nie traci jednak na regrywalności, ponieważ losowe używanie żetonów świątyń przy przygotowaniu do rozgrywki sprawia, że za każdym razem wygląda ona nieco inaczej. Wariant zaawansowany ze specjalną zdolnością przypisaną do każdej postaci również pomaga cieszyć się grą nieco dłużej, chociaż nie są one czymś nadzwyczajnym. Ot, zapewniają jakiś drobny bonus na początku gry i tyle.

Nowy tytuł od Days of Wonder mogę polecić wszystkim miłośnikom gier familijnych o niskim poziomie interakcji. *Relic Runners* jest z pewnością idealny do zabawy z dziećmi oraz na „luźniejsze" spotkania planszówkowe. Jego ogromnym atutem jest sposób wykonania oraz regrywalność. Co prawda nie przypadnie on do gustu miłośnikom wbijania współgraczom noży w plecy, jednak w każdym innym gronie powinien sprawić się wyśmienicie.

**Relic Runners** *(179,95 zł)*

2-5 graczy, od 10 lat, ok. 60 minut
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik

- wykonanie,
- rozwój postaci,
- regrywalność,
- tematyka.

- potencjalnie zbyt niski poziom interakcji,
- problemy z czytelnością planszy.

# SPQR

*SPQR* (nazwa powstała od łacińskiego *Senatus Populusque Romanus* – senat i lud rzymski) to historyczna gra wojenna (a właściwie oparta na tych samych zasadach seria gier), która przenosi nas na pola bitew toczonych przez starożytnych Rzymian. Wśród szczęku rzymskiego oręża będziemy wykuwać przyszłość świata. Przy czym recenzowana gra jest jedną z tych, gdzie działanie machiny wojennej można poczuć bardzo konkretnie, na poziomie taktycznym. Szczegółowe zasady pozwalają zobaczyć z bliska, jak wyglądało antyczne pole bitwy.

Podstawowa wersja *SPQR* to głównie bitwy z Hannibalem i Macedończykami, a także plemionami barbarzyńskimi. Rozwinięcia podstawki wprowadzają m.in. bitwy Rzymian z królem Epiru Pyrrusem (to ten od „pyrrusowego zwycięstwa"). Tematycznie gra obejmuje szeroki wycinek dziejów, jednak zasadniczo skupia się na czasach Rzymu republikańskiego. W tym miejscu warto też wspomnieć o bliźniaczym tytule Great Battles of Alexander (GBoA), poświęconemu wojnom Aleksandra Wielkiego i ogólnie tym toczonym przez Macedończyków. Zasady obu gier są bardzo podobne. Ten sam jest też autor (Richard Berg) i wydawca (GMT Games). Oba tytuły, wraz z kilkoma innymi, wchodzą w skład większej całości (zwanej też „systemem", choć równolegle mianem tym nazywane są poszczególne tytuły, jak właśnie *SPQR*) – Great Battles of History (GBoH).

Jak wygląda gra? Dostajemy duże, solidne pudło. W środku kilka plansz heksowych i mnóstwo niewielkich żetonów jednostek. Do tego dochodzi masa żetonów pomocniczych, instrukcja, kostka dziesięciościenna itd. Plansz jest kilka, wszystkie dwustronne. Do każdej bitwy mamy z reguły osobną planszę, a że bitew w wersji podstawowej jest 6, to i tyle jest plansz. W rozszerzeniach często bywa, że bitew w pojedynczym zestawie znajdziemy jeszcze więcej. Żetony nie są przypisane do określonej bitwy, natomiast każda nacja (głównie chodzi o przeciwników Rzymu) ma odrębne żetony. Również Rzymianie mają dość zróżnicowane jednostki, tak pod względem rodzaju wojsk, jak i wyszkolenia (morale). Choć żetonów oddziałów i pomocniczych jest mnóstwo, to podczas pojedynczej bitwy używa się tylko drobnej części jednostek.

Gra, jak już wspominałem, jest klasyczną heksówką, przedstawiającą bitwy w skali taktycznej. Duży nacisk położono w niej na system dowodzenia. Rozwiązania przyjęte w grze mają tutaj swój początek w 1991 roku, kiedy to ukazało się bliźniacze GBoA. Ogólnie rzecz biorąc, po pierwsze idea była taka, by oddać historyczne znaczenie dowodzenia w bitwach epoki antyku. Po drugie zaś (i co chyba ważniejsze) chodziło o to, by przyspieszyć grę i uczynić ją bardziej dynamiczną za sprawą rezygnacji z poruszania całymi armiami na rzecz przemieszczania w losowej kolejności tylko części sił. Całość przepisów zajmuje około 30 stron (do tego dochodzi playbook i inne uzupełnienia). Zasady należy przeczytać uważnie, choć mam wrażenie, że po kilku pierwszych rozgrywkach podstawowe ich elementy powinny być dla większości zrozumiałe (gra wydaje mi się pod tym względem trochę bardziej przystępna niż opisywany nie tak dawno temu system Musket & Pike, podobny objętościowo pod względem instrukcji dość).

Reguły dowodzenia, na których skupić się powinna z początku nasza uwaga, zakładają, że jednostki w grze mogą się poruszać tylko wtedy, gdy otrzymają stosowny rozkaz od dowódcy. Ogólnie rozkazy są dwojakiego rodzaju: indywidualne bądź liniowe. Dowódcy mają współczynniki dowodzenia (Inicjatywy). Określają one kolejność wykonywania przez nich aktywacji (podczas każdej aktywacji poruszają oddziałami, a na koniec aktywacji przeprowadzają walki). Zaczynają najgorsi dowódcy (mający najniższe współczynniki), potem stopniowo wykonują ruchy coraz lepsi. Patrzymy na współczynnik i najpierw aktywujemy dowódców (obaj gracze na przemian) ze współczynnikiem dowodzenia 2, potem ze współczynnikiem dowodzenia 3 itd. Wielkość współczynnika Inicjatywy wyznacza liczbę rozkazów, jaką możemy wydać.

Po przeprowadzeniu pierwszej aktywacji każdy z dowódców może próbować uzyskać tzw. momentum, czyli kolejną aktywację, a potem jeszcze jedną (w sumie może mieć 3 aktywacje na etap). Warunkiem jest za każdym razem odpowiedni wynik rzutu kostką – mniejszy lub równy współczynnikowi Inicjatywy. Jeśli dowódcy nie uda się uzyskać momentum, jest w danym etapie (turze) „Skończony” (Finished), czyli co do zasady nie może już poruszać ani aktywować do walki żadnych jednostek. Co istotne, gracz nie musi się starać uzyskać momentum. Może poprzestać tylko na jednej aktywacji. Kolejną procedurą, powiązaną z momentum, jest przechwyt aktywacji przeciwnika (zwany też „Przejęciem”). Polega on na tym, że dowódca o współczynniku Inicjatywy większym lub równym współczynnikowi wodza przeciwnika, który właśnie uzyskał momentum, wykonuje rzut na swój współczynnik Inicjatywy. Jeśli wyrzuci tyle samo bądź mniej, przechwyt powiódł się: dowódca przeciwnika jest „Skończony”, natomiast aktywowany jest wódz przechwytujący. Jeśli przechwyt nie powiódł się, dowódca przechwytujący jest „Skończony”, a aktywacja pozostaje przy dowódcy, który uzyskał ją w wyniku procedury momentum. Wspomnę jeszcze, że dalszym efektem udanego przechwytu aktywacji jest to, że wszyscy dowódcy o Inicjatywie mniejszej bądź równej dowódcy przechwytującemu tracą możliwość uzyskania momentum.

Na tym niekoniec, w grze mamy bowiem jeszcze dwie dalsze opcje przechwytu. Po pierwsze, można próbować poprzez przechwyt zmienić kolejność wykonywania ruchu między własnymi dowódcami (tzn. próbować najpierw poruszyć wodza o wyższym współczynniku Inicjatywy), z kolei przeciwnik może przechwytywać powyższy przechwyt („przechwyt przechwytu”). Jednak tą opcją nie należy zawracać sobie głowy, gdyż podczas rozgrywki nie jest ona prawie w ogóle stosowana (zwykle niesie z sobą duże ryzyko, a niewiele daje). Natomiast duże znaczenie miewa dodatkowa faza inicjatywy elitarnych dowódców (w *SPQR* za takich uznawani są Hannibal, Scypion Afrykański i Pyrrus). Ponadto istnieją osobne przepisy dotyczące słonia wodza (w zasadzie tylko Hannibal zwykł się w ten sposób poruszać) oraz ogólnie dowódców słoni. Również głównodowodzący mają kilka specjalnych możliwości.

Najwięcej odmienności wprowadzają jednak na tym polu zasady mające oddawać struktury dowodzenia armii rzymskiej. O ile w przypadku przeciwników Rzymian na ogół większość wodzów może dowodzić dowolnymi jednostkami, to w przypadku Rzymian możliwości wydawania rozkazów (głównie liniowych) są duże, natomiast jednocześnie mamy sporo ograniczeń. Poszczególni wodzowie (trybuni, prefekci ekwitów, prefekci sociorum, prokonsulowie) mają przypisane określone grupy oddziałów, którymi mogą dowodzić. Są zatem pod tym względem mniej elastyczni. Dużo w całej grze zależy także od zdolności wodza naczelnego. Najlepsi, czyli Hannibal, Scypion i Pyrrus, mają ogromne możliwości oddziaływania na przebieg bitwy. Zwłaszcza gdy po stronie przeciwnej nie napotykają na równorzędnego adwersarza.

Jeszcze parę słów o rozkazach liniowych. Otóż na polu bitwy często dużo zależy od tego, w jaki sposób możemy zgrupować nasze oddziały, czy wolno nam tworzyć między nimi odstępy, jakie rodzaje formacji możemy ustawić w linii, tak by potem mogły one wspólnie wykonać rozkaz i jednocześnie ruszyć do ataku (to bardzo istotne!). Ponadto po stronie rzymskiej kluczowa bywa możliwość tworzenia przez legionistów stosów (dwa żetony na jednym polu) i różnych manewrów z tym związanych. Możliwości takich nie mają inne armie. Te również mają jednak swoje mocne strony m.in. w postaci jednostek falangi macedońskiej oraz kawalerii zwykle lepszej od rzymskiej.

Jeśli chodzi o zasady ruchu i walki, w grze spotkać można wiele rozwiązań znanych z innych heksówek, choć często na swój sposób zmodyfikowanych. Zaznaczmy więc, że system uwzględnia ukierunkowanie oddziałów (jak nietrudno się domyślić, bywa to bardzo istotne). Mamy też strefę kontroli, jednak żeby było ciekawiej, to np. w przypadku części oddziałów strzelających zależy ona od tego, czy mają amunicję (jeśli akurat takową nie dysponują, to nie mają też strefy kontroli). Dość rozbudowane są zasady dotyczące odwrotu (elitarny dowódca pozwala je nawet wcześniej zaplanować, Orderly Withdrawal), lecz w praktyce, z wyjątkiem harcowników i kawalerii, nie mają one większego zastosowania. Istnieją opcje reakcji ostrzałem i obracania się (poprzez wykonywanie zwrotów) w odpowiedzi na ruch przeciwnika. To ostatnie wiąże się jednak z testami, w których wyniku nasza jednostka może stracić zwartość.

Zwartość… Ano właśnie. Tym, co wydaje się dość charakterystyczne dla tej, gry jest sposób uwzględniania strat. Autor uznał, że straty w ludziach są w zasadzie nieistotne, o ile nie zostają zniszczone całe oddziały. Kluczowe znaczenie ma za to utrata przez oddział szyku, przez co staje się on bezładną masą i po przekroczeniu pewnego progu strat w punktach zwartości (spójności) zaczyna uciekać z pola bitwy. Straty te zaznaczane są za pomocą żetonów z numerkami kładzionymi na bądź pod żetonem jednostki. Punkty mogą być regenerowane, aż do całkowitego uporządkowania oddziału. Jedynym rozwiązaniem oddającym trwałe straty (poza eliminacją jednostki) jest obracanie ich na rewers, po tym, jak zostaną zreorganizowane ze stanu całkowitego rozbicia (w którym znalazły się po przekroczeniu wspomnianego wyżej progu strat, kiedy to oddział zaczyna uciekać z pola bitwy).

Sama walka wręcz to kolejny, dość rozbudowany segment reguł. Porównujemy liczebność oddziałów, lecz ta, inaczej niż w wielu grach, ma najmniejsze znaczenie. Kluczowy jest rodzaj formacji i współczynnik TQ (Troop Quality – wyszkolenie i morale jednostek), a także to, czy dany oddział atakowany jest od boku bądź od tyłu. Sama procedura rozbita została na dwie części. W przypadku, gdy choć jedna ze stron poruszała się przed walką, rozpoczyna się ona od testu na „Szarżę" (zwaną po angielsku, nieco bardziej adekwatnie, Shock). Dla każdej jednostki obu stron wykonuje się test TQ. Jeśli gracz przerzuci (na kostce dziesięciościennej) TQ swojej jednostki, to otrzymuje tyle punktów strat, o ile przerzucił swój współczynnik. Może to zaowocować dużymi stratami, szczególnie wśród jednostek o najniższym morale, które są w tej sytuacji najmniej „pewne". Druga część procedury to właściwa walka. Porównuje się rodzaj formacji, liczebność i inne okoliczności. W wyniku tych porównań jedna ze stron może uzyskać Attack Superiority lub Defence Superiority (Przewagę w ataku lub w obronie). Sprawia to, że straty przeciwnika mnożone są przez 2, natomiast w przypadku Defence Superiority przez 3, co zazwyczaj przesądza wynik walki. Przewagę w ataku bądź w obronie można uzyskać dzięki zastosowaniu formacji, która w walce bezpośredniej zdecydowanie przeważa nad przeciwnikiem, lubo w przypadku ataku od boku bądź od tyłu (wówczas rodzaj formacji nie ma znaczenia, zatem nawet najlżejsze jednostki mogą zyskać przewagę nad ciężkimi).

Kolejny segment reguł, o którym chciałbym wspomnieć, to ostrzał. Nie ma on aż tak decydującego znaczenia, głównie za sprawą tego, że straty z tego tytułu nie są zbyt duże. Jednak niektóre jednostki, jak konni łucznicy bądź harcownicy, potrafią dać się we znaki. Większość oddziałów uzbrojonych w łuki może strzelać na dystans, lecz celność pozostawia wtedy wiele do życzenia. Z kolei jednostki uzbrojone w oszczepy mogą obrzucić nimi jedynie przeciwnika znajdującego się na sąsiednim polu. Jako oszczepy traktowane są także rzymskie pila, w które uzbrojone są formacje legionowe, stąd nim dojdzie do walki, mamy zwykle fazę obrzucania przeciwnika pilami. Na kolejnych jednostkach rzymskich kładzione są żetony wykorzystanych pilów, a dla każdego z oddziałów przeciwnika przeprowadzany jest test, czy nie stracił punktu spójności. Czasami może to być decydujące i przechylić później szalę zwycięstwa, doprowadzając oddział do załamania.

Długo bym jeszcze mógł przedstawiać różne elementy mechaniki gry. Przy około 30 stronach przepisów (nie licząc tego, co dołączone jest do scenariuszy) i ponad 20 rozegranych grach, często wielogodzinnych, jest o czym pisać, jednak ramy tej recenzji są ograniczone. Skupię się zatem się na kilku wadach i zaletach SPQR. Zarówno tych pierwszych, jak i drugich gra ma wiele.

Podobnie jak system Musket & Pike, tak i ten jest dość wymagający na wejściu, o tyle, że na początku trzeba przeczytać całkiem obszerną instrukcję. Jednak tutaj powiedziałbym, że nie odbiega wyraźnie od wielu innych gier wojennych i zasady te nie są trudne do przyswojenia. Dużo zastrzeżeń można mieć do mnogości żetonów i niektórych procedur, które niezbyt wiele wnoszą, za to skutecznie wydłużają rozgrywkę. Dotyczy to w pierwszej kolejności obrzucania się pilami, przez co, gdy dochodzi do starcia na całej linii w większych bitwach, np. w bitwie pod Zamą (202 r. p.n.e.), to na początku musimy wykonać około 30 rzutów, by sprawdzić dla każdego oddziału legionowego, czy trafił w stojący naprzeciwko oddział piechoty Hannibala. I każdy z oddziałów rzymskich powinniśmy potem przykryć markerem wskazującym, że wykorzystał swoje pila (w praktyce gracze kładą te żetony zwykle za swoimi oddziałami), a każdego trafionego Punijczyka cyferką ze stratami. To jest właśnie to… Podobną uwagę można sformułować w stosunku do zasad Szarży, czyli dodatkowego rzucania przed walką, czy i ile punktów spójności oddział stracił, nim doszło do zwarcia.

Osobnym tematem dyskusji wśród doświadczonych graczy są zagrania zwane „sztafetą wodzów” i ogólnie temat dowodzenia, które samo w sobie, bardzo ciekawie rozwiązane, jest jednocześnie źródłem wielu problemów. Chodzi, najogólniej mówiąc, o to, że oddziały mogą być aktywowane wielokrotnie przez różnych wodzów i często bitwa skupia się w określonych rejonach pola bitwy, gdzie poszczególni dowodzący jeden za drugim aktywują te same oddziały, podczas gdy w innych rejonach pola bitwy oddziały potrafią przestać naprzeciwko siebie całą bitwę i nawet się nie poruszyć. Problemem bywa także fakt, że niekiedy bardzo wielu wodzów jednej strony wykonuje posunięcia po sobie i znika naprzemienność ruchów, która była jednym z motywów wprowadzenia systemu aktywacyjnego. Wskutek tego te same oddziały przeciwnika mogą być atakowane wielokrotnie i często nie może on na to zareagować.

Również od strony stricte historycznej grze można wiele zarzucić. Przede wszystkim formacje falangi stały się dla autora swoistym chłopcem do bicia. Ich siła, trochę stereotypowo, przejawia się głównie w defensywie, i na tym polu są bardzo efektywne, czasami wręcz porażająco skuteczne. Gorzej, gdy przyjdzie nimi atakować. Inna sprawa, że w niektórych bitwach (np. pod Kynoskefalaj, 197 r. p.n.e.) zaskakująco łatwo wyjść na ich tyły, co prowadzi (zgodnie z tym, jak miało to miejsce historycznie) do masakry. Podobnie bardzo dyskusyjne jest przyznanie rzymskiej piechocie legionowej Attack Superiority w stosunku do wielu jednostek pieszych innych nacji (w zasadzie wszystkich z wyjątkiem falangi). Za to bardzo mocna bywa macedońska kawaleria (także w zatrzymywaniu frontalnego ataku legionów).

To znowu tylko kilka uwag. Ogólnie rzecz biorąc, system jest dość rozbudowany, co sprawiło, że za warto w nim wiele elementów, i kiedyś szereg z tych rozwiązań mogło uchodzić za bardzo nowatorskich (dziś się już one upowszechniły). Samo to można zaliczyć na plus. Natomiast równocześnie jest w nim wiele zasad i całych ich segmentów, które od strony historycznej działają nie najlepiej i do których można mieć sporo zastrzeżeń. Dla nowego gracze niekoniecznie musi to stanowić problem, po prostu tego z początku nie zauważy, jednak np. duża ilość będących w użyciu żetonów pomocniczych łatwo może spowodować zawrót głowy (tutaj system ten nie różni się zasadniczo od Musket & Pike).

Jeszcze parę słów o oprawie graficznej i wykonaniu elementów gry. Mamy tu do czynienia ze standardem wydawnictwa GMT Games, czyli porządnym, tekturowym pudełkiem, sztancowanymi żetonami, mapami na „miękkim” papierze. Pod względem graficznym żetony i mapy może nie powalają na kolana, lecz i nie odstają na minus. W przypadku żetonów są one nieduże, stąd na fajerwerki graficzne nie było miejsca.

I wreszcie na sam koniec bardzo istotna, jak sądzę, informacja. W przypadku wielu gier wojennych zachodniej produkcji dla polskich graczy problemem są zasady, które na ogół mamy tylko po angielsku. W przypadku systemu *SPQR*, dzięki zaangażowaniu jednego z naszych kolegów – Ryszarda Tokarczuka – zasady zostały trzy lata temu przetłumaczone (w porozumieniu z wydawcą gry) i są **do ściągnięcia za darmo z Portalu Strategie**. Dzięki temu możecie je przed zakupem przeczytać i sami ocenić, czy i jak bardzo system ten będzie Wam odpowiadać.

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

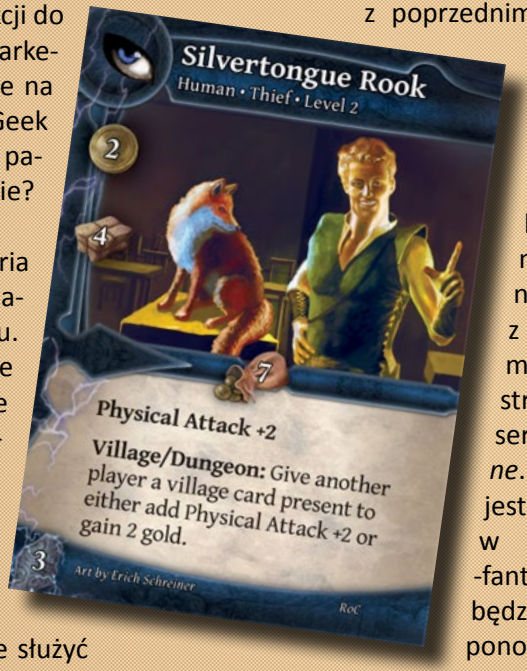
- duża szczegółowość systemu,
- ciekawe zasady dowodzenia,
- oddanie strat za pomocą punktów utraty spójności,
- duża liczba starożytnych bitew i dodatkowych scenariuszy (część dostępna w Internecie)
- obecnie jedyny typu rozbudowany system na heksach poświęcony starożytności,
- dostępne polskie tłumaczenie instrukcji.

- stosunkowo duża liczba przepisów do przyswojenia,
- efekt zwany „sztafetą wodzów” i losowość, jaką wprowadza dowodzenie,
- duża liczba markerów, która powoduje, że łatwo stracić orientację podczas rozgrywki,
- wadliwe bądź dyskusyjne oddanie od strony historycznej cech niektórych formacji,
- zbyt duża liczba procedur związanych z walką, które niewiele wnoszą

# Kamień Gromu za miliard lat

**Po raz pierwszy z tytułem *Thunderstone Advance: Numenera* spotkałem się, obserwując akcję w serwisie Kickstarter, podczas której Monte Cook zbierał fundusze na wydanie swojego najnowszego systemu – Numenera RPG. Gra karciana pojawiała się jako jedna z nagród dodatkowych, lecz w sieci trudno było znaleźć jakiekolwiek informacje na jej temat.**

O premierze dowiedziałem się ostatnio zupełnie przez przypadek. Na stronie Alderac Entertainment Group, wydawcy gry, znaleźć można jedynie krótką prezentację produktu. Niestety nie opublikowano ani scenariuszy, ani aplikacji obiecanych w instrukcji do gry. Brak wsparcia marketingowego sprawił, że na forum BoardGameGeek i na stronie wydawcy panuje cisza. Czy słusznie?




*Thunderstone* to seria gier karcianych wydawana od 2009 roku. Poszczególne pozycje są kompatybilne ze sobą. Najnowsza odsłona *Thunderstone* osadzona została w realiach science-fantasy Dziewiątego Świata (Ziemia za miliard lat) i może służyć za rozszerzenie poprzednich części. Równocześnie Advance w tytule wskazuje na fakt bycia samodzielną pozycją, która może funkcjonować jako podstawka.

Po otwarciu pudełka mnogość dostępnych kart robi wrażenie: 44 nowe wzory, w sumie ponad 500 kart. Oprócz nich w pudełku znajdziemy dwustronną, solidnie wykonaną planszę przedstawiającą dwie lokacje: Dzicz (łatwiejsza) i Lochy (trudniejsza), zestaw kolorowych znaczników symbolizujących doświadczenie (cyphers) oraz kilka dużych kart przedstawiających settingi. Dołączona do gry instrukcja solidnie i jasno opisuje zasady, omawia przykładową rozgrywkę oraz zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

Jedynie karty podstawowe są identyczne z poprzednimi edycjami *Thunderstone*. Reszta wykorzystuje szatę graficzną *Numenery* (w tym ilustracje z dodatków, które jeszcze nie zostały wydane). To pierwszy z elementów, które mogą okazać się niestrawne dla fanów serii *Thunderstone*. Najnowsza część jest mocno osadzona w realiach science-fantasy i niekoniecznie będzie się dobrze komponować tematycznie z poprzednimi.

Wypraska pozwala na swobodne rozmieszczenie dostępnych kart i rozdzielenie ich kartami tytułowymi, które ułatwiają odnajdywanie potrzebnych rodzajów. Wchodzące w skład zestawu gąbeczki wypełniają pudełko i zapobiegają przemieszczaniu się kart. Dzięki temu wydawca zapewnił sporo miejsca na przyszłe dodatki.

Na początku rozgrywki tworzona jest talia potworów (zawsze trzy gatunki oraz boss), po czym zaludniany jest Loch. Gracze uzupełniają również karty w Wiosce, rozkładając dostępnych w danej grze bohaterów, bronie, przedmioty i czary. Po zakończeniu przygotowań rozpoczyna się właściwa rozgrywka, która trwa do momentu, gdy boss zostanie pokonany lub dotrze na najwyższy poziom Lochu. Każdy uczestnik dobiera do sześciu kart. W swojej turze gracz wykłada karty przed siebie i podejmuje jedną z czterech akcji:

**1. Odwiedzenie wioski – gracz sumuje ilość pieniędzy pokazaną na kartach i może kupić jedną kartę, której wartość nie przekracza dostępnych zasobów. Następnie może awansować na kolejny poziom dowolną liczbę bohaterów, których karty ma na ręce.**

**2. Wyprawa do lochu – po obliczeniu wartości ataku zapewnionej przez bohaterów, bronie, czary i dostępne umiejętności, gracz obiera za cel jednego z dostępnych potworów. Jeśli wartość ataku przewyższa zdrowie potwora, zostaje on pokonany i dołączony do talii zwycięzcy, a gracz dodatkowo losuje określoną na jego karcie liczbę cyphers (punktów doświadczenia).**

**3. Przygotowanie – gracz odrzuca część kart z ręki, po czym dociąga nowe (do sześciu).**

**4. Odpoczynek – zniszczenie lub usunięcie z gry jednej karty z reki.**

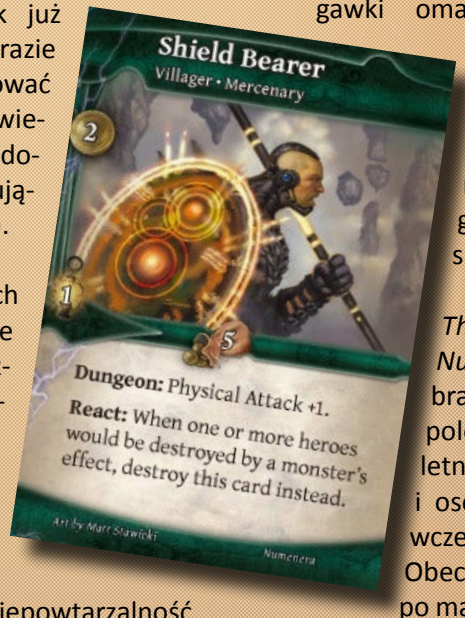
Po wykonaniu swojej akcji gracz zrzuca wszystkie karty na stos kart odrzuconych i dobiera do sześciu, po czym kolejka przechodzi na następną osobę. Dzięki takiemu zabiegowi rozgrywka jest bardzo szybka – podczas gdy jeden z graczy rozgrywa swoją turę, pozostali mogą planować swoje ruchy.

Zdobyte cyphers można wykorzystać jako punkty doświadczenia i podczas wizyty w wiosce odrzucić swojego bohatera, by wziąć potężniejszą postać będącą na wyższym poziomie. Nowością w *Thunderstone Advance: Numenera* jest to, że znaczniki doświadczenia mają jeden z sześciu kolorów i można je wydawać, aby zyskać korzyści określone przez dany kolor (punkty ataku fizycznego lub magicznego, światło, złoto, niszczenie lub dobieranie kart).

Wygrywa ten z graczy, który w swojej talii na koniec gry zgromadzi karty (potwory, postaci na maksymalnym poziomie) o najwyższej sumie punktów zwycięstwa.

Karty wchodzące w skład zestawi *Thunderstone Advance: Numenera* wprost ociekają klimatem z Numenera RPG. Nazwy poszczególnych kart, szata graficzna i umiejętności czerpią pełnymi garściami z oryginału.

Instrukcja zawiera trzy podstawowe scenariusze, które pozwalają zapoznać się z poszczególnymi rodzajami kart i zmierzyć się z każdym z trzech bossów. W przypadku kolejnych rozgrywek możemy zdać się na generatory i scenariusze dostępne na stronie wydawcy (których jednak, jak już wspomniałem, na razie nie ma) lub rozlosować całkiem nowe zestawienie kart dzięki „randomizerom" (symbolizującym dany rodzaj kart).




Po kilku pierwszych kolejkach nowi gracze łapią zasady, w związku z czym rozgrywka toczy się bardzo szybko. Pojedynczą partię da się ukończyć w 60-90 minut. Zapewniona przez „randomizery" niepowtarzalność oraz możliwość testowania kart i budowania talii w najróżniejszych układach to zdecydowanie najmocniejsze zalety tej pozycji. Thunderstone w udany sposób łączy deck-building rodem z Dominiona z tematyką fantasy (lub w przypadku *Numenery* – science-fantasy).

Niestety, róża nie jest bez kolców. Ze względu na bardzo niski poziom interakcji między graczami (inny niż wykupienie kart danego rodzaju z Wioski) oraz fakt, że każdy z graczy skupia się przede wszystkim na opracowaniu planu własnej rozgrywki, gra przypomina rozbudowaną wersję pasjansa. Starcie odbywa się przez większą część czasu w ciszy, gdyż każdy z graczy knuje nad własną strategią prowadzącą do zwycięstwa.

Twórcy nie zapewnili również ściągawki omawiającej efekty wydania cyphers. W przypadku pierwszych partii oraz gier z początkującymi konieczne jest ciągłe sięganie do instrukcji, by sprawdzić ich działanie.

*Thunderstone Advance: Numenera* to bardzo dobra pozycja, którą mogę polecić zarówno długoletnim fanom serii, jak i osobom, które nie miały wcześniej z nią styczności. Obecnie gra jest traktowana po macoszemu przez wydawcę (zupełnie niesłusznie, moim zdaniem). Możliwe, że ta sytuacja się zmieni po premierze gry cRPG *Torment: Tides of Numenera*, która również będzie osadzona w realiach Dziewiątego Świata.

## Thunderstone Advance: Numenera *(199,95 zł)*

1-5 graczy, od 12 lat, ok. 60-90 minut
Zrecenzował: Piotr „Wierzba" Kraciuk

- niepowtarzalna rozgrywka,
- fantastyczny klimat świata Numenera RPG,
- odświeżenie i rozszerzenie serii Thunderstone.

- niski poziom interakcji,
- brak wsparcia ze strony wydawcy (nie ma co liczyć na dodatki).

# REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl