REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TEMAT NUMERU

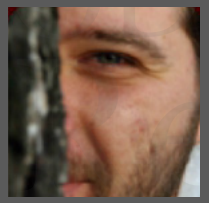
DOOMTOWN RELOADED

Ilustracja z gry: Doomtown; Reloaded

REBEL

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Fun Farm
Kingsport Festiwal
La Cucaracha
Lagoon: Land of Druids
Na grzyby
Shadowrun: Crossfire
Sheriff of Nottingham
Tash-Kalar: Wieczny Mróz
oraz wiele innych...



OD Redakcji

Jestem maniakiem kolekcjonerskich gier karcianych. To zdanie chyba najlepiej opisuje moją mało racjonalną żądzę kupowania wszelakich nowych tytułów tego rodzaju. Pomimo że widziałem już dziesiątki podobnych schematów rozgrywki, to i tak na przekór zdrowemu rozsądkowi wydaję pieniądze na kolejne gry. Nie ma dla mnie znaczenia, że po lekturze instrukcji w Internecie już wiem, że dana karcianka nie zaskoczy mnie niczym nowym i będzie zapewne rozczarowaniem – ja i tak muszę to sprawdzić osobiście. Kończy się to zazwyczaj (jakżeby inaczej) odsprzedażą ze stratą finansową na znanym i popularnym w Polsce serwisie aukcyjnym.

Są jednak takie gry, które pomimo upływu lat, braku nowych edycji i wymierającej sceny turniejowej zalegają w moich klaserach i nie zamierzają się nigdzie wybierać. Vampire: The Eternal Struggle, Dark Eden, Kult, Deadlands CCG – to tylko niektóre z nich. No dobra, Deadlands może już chyba spokojnie opuścić klaser, ponieważ AEG niedawno postanowiło go wznowić pod nazwą Doomtown: Reloaded.

Doomtown to jedna z najlepiej zaprojektowanych gier karcianych w historii tego hobby. Pozostawia daleko w tyle Magica, który wydaje się przy niej prostą grą o ubijaniu potworków. Zresztą to właśnie z tego powodu Czarodzieje z Wybrzeża postanowili ją załatwić, podobnie zresztą jak chociażby Netrunnera. Wykup licencji, zamknięcie linii wydawniczej i pogrzebanie tytułu na lata to ulubione hokus pokus w prestydygitatorskim repertuarze amerykańskiego giganta.

Doomtown nie tylko powraca na polską scenę turniejową, ale zyskuje również od lutego stały kącik w Rebel Timesie. To zresztą nie jedyny tytuł karciany, który zagości w 2015 roku na łamach pisma. Nie uprzedzajmy jednak faktów.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Zastępca redaktora naczelnego: Marcin ‚ajfel' Zawiślak
Redakcja i korekta tekstów: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Redakcja: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Marcin ‚Paladyn' Roszkowski, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr ‚Żucho' Żuchowski
Współpraca: Marcin Wełnicki, Andrzej ‚ShadEnc' Stój
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

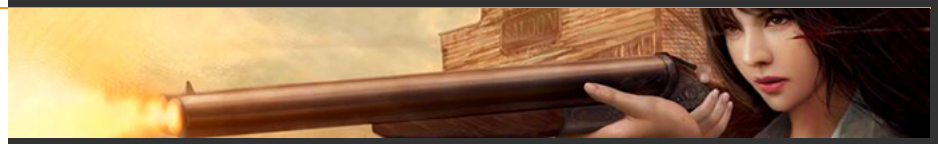
www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

Spis treści

2 Aktualności
Czyli co nowego w świecie gier

5 **TEMAT NUMERU:** DOOMTOWN: REALOADED



11 Fun Farm
Przechwytywanie zwierzaków

12 Kingsport Festiwal
Po ciemnej stronie Mitów

17 La Cucaracha
Łap robala!

19 Lagoon: Land of Druids
Pojedynek druidów

22 Na grzyby!
Grzybobranie bez wychodzenia z domu

24 Shadowrun: Crossfire
Nie zadzieraj ze smokiem!

28 Sheriff of Nottingham
Festiwal blefu i przekupstwa

31 Tash-Kalar: Wieczny Mróz
Ale hebel!

33 Kącik Gier Historycznych: Bitwy XXI wieku

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

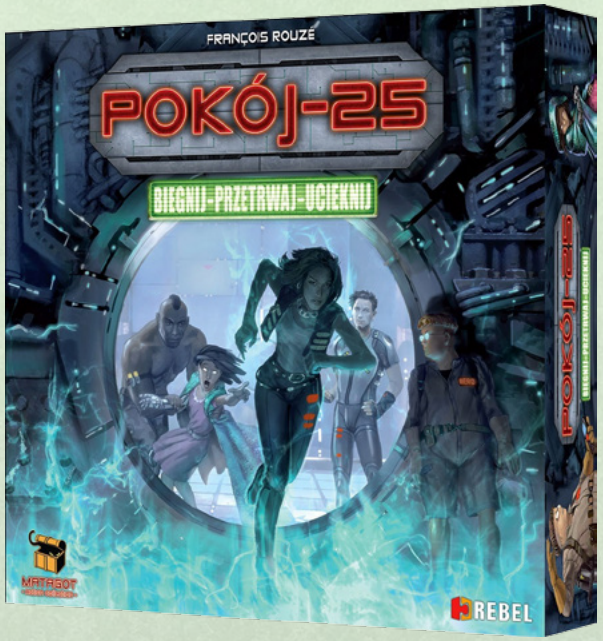
”

Styczniowy ranking bestsellerów sklepu Rebel.pl nie przyniósł szczególnych zmian i niespodzianek. Pierwsze trzy lokaty przez kolejny miesiąc okupują ci sami, stali bywalcy zestawienia. Nie mamy w tym miesiącu także żadnych nowości, jedynie trzy powroty na ostatnich miejscach. Poza tym drobne przesunięcia z racji wypadnięcia z rankingu niedostępnych aktualnie tytułów: **List Miłosny**, podstawowy zestaw **Story Cubes** oraz **Jungle Speed**.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

POKÓJ 25 JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nakładem wydawnictwa Rebel.pl ukazała się polska edycja gry **Room 25**, klimatycznej gry przygodowej, w której celem jest znalezienie tytułowego pokoju 25 stanowiącego drogę ucieczki z pełnego niebezpieczeństw budynku. Ta niezwykła planszówka posiada aż pięć wariantów reguł: od pełnej, sześcioosobowej kooperacji po wariant jednoosobowy.



SZKLANY SZLAK OD LACERTY

Dobre wieści dla wszystkich, którzy cierpliwie oczekują polskiej edycji **Glass Road**, kolejnego znakomitego projektu Uwe Rosenberga, specjalisty od bardziej wymagających gier ekonomicznych. Wydawnictwo Lacerta donosi, że polski nakład jest już w drodze do kraju i gra powinna trafić na sklepowe półki przed końcem stycznia. Natomiast już teraz na stronie wydawcy można zapoznać się z polską instrukcją.

REBEL.PL Centrum gier

LISTA BESTSELLERÓW - STYCZEŃ 2015

1	**Dobble (-)**
2	**Splendor (edycja polska) (-)**
3	**Sabotażysta (-)**
4	**Osadnicy z Catanu (nowa edycja) (+2)**
5	**Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie (edycja gra roku) (+2)**
6	**Munchkin - Edycja 2014 (+2)**
7	**Potwory do Szafy (+2)**
8	**Fasolki (Bohnanza) (+2)**
9	**Carcassonne (edycja polska) (+3)**
10	**7 Cudów Świata (+3)**
11	**Slavika: Równonoc (Equinox) (+3)**
12	**Talisman: Magia i Miecz (+3)**
13	**Koncept (+3)**
14	**Small World (edycja polska) (+3)**
15	**Arkana Miłości (+3)**
16	**Arkana Miłości Edycja Premium (+3)**
17	**Rój - dodatek Stonoga (The Pillbug) (+3)**
18	**Jungle Speed Safari (P)**
19	**Pędzące Żółwie (P)**
20	**Sid Meier's Civilization: Gra Planszowa (P)**

N - nowość, P - powrót

CIĘŻARÓWKĄ PRZEZ GALAKTYKĘ OD REBEL.PL

Wielkimi krokami zbliża się premiera gry **Ciężarówką przez Galaktykę**, czyli polskiej edycji przeboju Vlaady Chvatila – **Galaxy Trucker**, wesołej gry opowiadającej o szalonej podróży przez galaktykę, w której stawką jest wielka fortuna. Wraz z premierą podstawowej gry, na sklepowe półki trafi także **Dodatkowa przyczepa**, czyli zestaw kilku niezależnych dodatków wzbogacających rozgrywkę. Oba produkty są już dostępne w przedsprzedaży, premiery należy się zaś spodziewać w połowie lutego.

MAGIA I MYSZY

Jeden z większych hitów wydawnictwa Plaid Hat Games, kooperacyjna gra przygodowa **Mice & Mystics** już wkrótce ukaże się po polsku nakładem Cube. Uczestnicy rozgrywki wcielają się tutaj w grupę bohaterów zamienionych w myszy, którzy ruszają na wspólną, pełną niebezpieczeństw wyprawę, celem uratowania królestwa i panującego nad nim króla Andona. Piękne wykonanie, bogata warstwa fabularna i innowacyjne reguły, czynią ten tytuł jedną z najciekawszych premier początku roku. Gra trafi do sprzedaży na przełomie stycznia i lutego.

Splendor
MISTRZOSTWA POLSKI

Zapraszamy wszystkich do udziału w **Mistrzostwach Polski Splendor**. Eliminacje w całej Polsce będą odbywały się do listopada 2015 roku. Zwycięzcy eliminacji wezmą udział w wielkim finale, który odbędzie się w Gdańsku, gdzie do wygrania będzie główna nagroda – **1000 złotych**. Więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod linkiem: http://www.rebel.pl/mistrzostwa/.

WYGRAJ
1000 ZŁ
GŁÓWNA NAGRODA PIENIĘŻNA ZA ZAJĘCIE 1. MIEJSCA
WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA

Za garść kart więcej

Dawno, dawno temu, na bardzo Dzikim Zachodzie, była sobie karcianka. Nazywała się Deadlands CCG. Zgarniała branżowe nagrody (w tym Origins) i miała się dobrze przez wiele dodatków. Trwało to do momentu aż markę przejęli źli Czarodzieje z Wybrzeża i popisowo ją zarżnęli. Po karcianych Martwych Ziemiach hulał wiatr, a pamięć o nich trwała tylko w klaserach wiernych fanów.

Minęło jednak kilkanaście lat i oto niemożliwe stało się możliwe. Wydawnictwo AEG postanowiło wznowić swój legendarny tytuł. A my mogliśmy dzięki temu odkurzyć stare kolty i jeszcze raz stanąć do walki o władzę nad Gomorrą w grze **Doomtown: Reloaded**.

Howdy, pardner

Jeśli znasz realia gry fabularnej **Deadlands**, to w **Doomtown** będziesz się czuł jak kowboj w siodle. Karcianka jest osadzona w tym samym settingu, choć jej odświeżona wersja wprowadza kilka nowych elementów. Poza tym jednak jest to stary, dobry Dziwny Zachód ze wszystkimi swoimi najlepszymi atutami.

Jeśli po raz pierwszy słyszysz o **Martwych Ziemiach**, przeczytaj następne akapity i zastanów się, czy ta konwencja do ciebie przemawia. To połowa sukcesu na drodze do zakochania się w **Doomtown**. Tę karciankę można bowiem wyłącznie pokochać lub się na niej nie poznać.

Akcja gry toczy się w miasteczku Gomorra (tytułowym **Doomtown**), które położone jest na Dzikim Zachodzie Stanów Zjednoczonych. To kraina dobrze znana z niezliczonych westernów, gatunku, który znajduje się obecnie na zasłużonej emeryturze, ale wciąż stanowi wspaniałe źródło inspiracji. Znajdziemy tutaj zatem dzielnych Law Dogs, czyli stróżów prawa, brawurowych desperados z Gangu Sloane i wpływowych ranczerów z Morgan Cattle Co. Ale ten świat nie kończy się na przyziemnych sześciostrzałowcach i hodowli mustangów. W miasteczku gości też tajemniczy Fourth Ring, czyli prawdziwy cyrkowy freak show, wraz z którym na scenę wkraczają elementy wymykające się racjonalnemu poznaniu.

Dziwny Zachód przemierzają bowiem kanciarze, magicy czarujący za pomocą pokerowych talii. Kaznodzieje zsyłają na grzeszników gniew Boży i czynią cuda. Rdzenni Amerykanie i ich szamani wzywają na pomoc duchy. Nie brakuje tu też szalonych naukowców, którzy tworzą swoje steampunkowe gadżety w rodzaju samopowtarzalnych koltów lub mechanicznych koni. Magiczny Dziki Zachód to także terytorium mrocznych istot z amerykańskiej mitologii. Najbardziej niezwykłymi spośród tych abominacji są wygrzebańcy – rewolwerowcy, którzy powrócili zza grobu…

Jeśli ten krótki opis choć trochę przemawia do twojej wyobraźni, jesteś na dobrej drodze do sięgnięcia po

Doomtown. Dalej jest już tylko lepiej, ponieważ produkcja AEG posiada najbardziej oryginalną i miodną mechanikę wśród wszystkich karcianek, jakie kiedykolwiek się ukazały.

Pudło bez pudła

Doomtown: Reloaded stanowi reaktywację gry **Deadlands CCG**, ale sięga po spopularyzowany przez Fantasy Flight Games model Living Card Game. Co więcej, wychodzi naprzeciwko klientom i czyni go jeszcze bardziej przystępnym.

Zestawy podstawowe gier FFG (np. **Inwazja**, **Netrunner** lub **Podbój**) zawierały wszystkie wzory kart. Jednak część z nich (oczywiście tych najlepszych) występowała w zaledwie jednej kopii. W efekcie, jeśli chcieliśmy złożyć najmocniejszą talię, musieliśmy kupić aż trzy zestawy. W zestawie podstawowym **Doomtown** każda karta występuje w dwóch kopiach. W talii jeden wzór może zostać umieszczony cztery razy, ale tylko nieliczne karty są naprawdę potrzebne w takiej liczbie. Kupienie dwóch zestawów pozwala grać na poziomie turniejowym i tworzyć dowolne talie. Poza tym wszystkie dodatki do **DT:R** zawierają po cztery kopie każdej karty. Jest to wciąż gra kolekcjonerska, ale bardzo przyjazna dla portfela gracza.

W dużym pudle znajdziesz przede wszystkim prawie 300 kart, które pozwolą na złożenie nawet do czterech talii. Część ilustracji pochodzi ze starej edycji i zdarzają się wśród nich obrazki niezbyt udane. Przeważająca większość, a zwłaszcza karty dudes, czyli kowbojów, wygląda jednak doskonale.

Poza tym w skład zestawu wchodzą: instrukcja, wypraska z pokaźną liczbą wykorzystywanych w grze żetonów oraz dwie twarde plansze. Nie są one koniecznie potrzebne do gry, choć stanowią miły dodatek. Ich zadaniem jest pomóc w nauce reguł – zwłaszcza poruszania się postaci po mieście. To najtrudniejszy do opanowania element mechaniki **DT:R** i widać, że twórcy mieli tego świadomość. Początkujący otrzymują też dodatkową obszerną broszurę, która przedstawia szczegółowo przykładową rozgrywkę.

Samo pudło posiada dwie obszerne przegrody, które w zamyśle projektantów mają służyć do przechowywania kart. Miejsca jest tyle, że bez problemu zmieści się tu jeszcze wiele przyszłych dodatków. Świetny pomysł. Oczywiście, „zawodowcy" i tak przełożą wszystkie karty do klasera.

Od premiery **Doomtown: Reloaded** (w sierpniu 2014 roku) ukazały się dwa saddlebagi, czyli dodatki. **New Town, New Rules** i **Double Dealin'** wprowadzają po 21 wzorów kart (każdy w czterech kopiach). Praktycznie każda karta ma jakieś zastosowanie i zwiększa możliwości budowania talii. Kolejne rozszerzenia mają się ukazywać co mniej więcej dwa miesiące. Już teraz zapowiedziano dwa kolejne, w tym obszerniejszy dodatek typu **Pine Box**, który wprowadzi nową mechanikę.

W samo południe

Doomtown: Reloaded jest prawdopodobnie najbardziej skomplikowaną karcianką, w jaką przyjdzie ci zagrać. Porównanie to wytrzymuje chyba tylko Netrunner. Z czasem zasady stają się intuicyjne, ale na początku opanowanie reguł nie należy do najłatwiejszych zadań. Nie pomaga w tym również instrukcja, w której nie brakuje specyficznych określeń. Warto mieć pod ręką kogoś, kto zagrał już kilka partii lub śmiało sięgać do zasobów Internetu. Faktem jest, że pytań do autorów było tyle, iż oficjalne FAQ liczy sobie już dziesięć stron. Wiele odpowiedzi da się znaleźć w instrukcji, ale nie zawsze należy to do łatwych zadań.

Jeżeli jednak przebrniesz przez gąszcz zasad, otrzymasz karciankę z wieloma oryginalnymi rozwiązaniami. W ramach recenzji nie sposób wymienić ich wszystkich, skupmy się więc wyłącznie na tych najciekawszych i stanowiących o wyjątkowości **Doomtown**.

Typy kart i granie stołem

Talia do **DT:R** musi składać się z dokładnie 52 kart. Każda z nich oznaczona jest tak, jak w talii do pokera – czyli posiada wartość oraz kolor. Piki to dudes, czyli kolesie, którymi próbujesz przejąć władzę nad miasteczkiem. Karo to deeds, czyli rozmaite lokacje: saloony, rancza, zakłady pogrzebowe lub banki. Karty lokacji posiadają punkty kontroli, a kolesie punkty wpływów. Jeśli uda ci się zdobyć więcej punktów kontroli niż wynosi suma wpływów na kartach kolesi przeciwnika – wygrywasz.

W osiągnięciu tego celu pomagają ci kiery, goods, czyli karty sprzętu (kolty, konie, gadżety, czary) oraz trefle, na których znajdują się rozmaite akcje i natychmiastowe efekty.

Co istotne, tylko karty akcji są jednorazowe – ich efekt z czasem przemija. Wszystkie pozostałe po zagraniu pozostają na stole i zwiększają pulę możliwości w kolejnych turach gry. Co więcej, karty lokacji rozbudowują miasteczko i stwarzają nowe miejsca, o które mogą walczyć twoi kowboje. Im dłużej trwa rozgrywka, tym większe znaczenie ma to, co ty i twój przeciwnik wyłożyliście już na stół.

Startowe posse

Ogromnym atutem **Doomtown** jest to, że nie zaczynamy rozgrywki całkowicie zdani na mniej lub bardziej szczęśliwy dociąg pierwszej ręki. Na początku partii – za pieniądze ze startowej puli – masz prawo wystawić kilku kolesi. Skład tego posse determinuje styl rozgrywki, ale przede wszystkim nie skazuje cię na zawartość początkowej ręki. Każdy, kto otarł się o gry karciane, wie, że czasem partia może się skończyć, zanim na dobre się zaczęła – właśnie przez pechowy dociąg, nawet pomimo mulligana. W **DT:R** to ryzyko jest ograniczone.

Rozważny lub martwy, czyli ruch i strzelaniny

Solą **Doomtown** są strzelaniny. Ich mechanika opiera się na zasadach pokera i podkręca do maksimum westernowy klimat rozgrywki. Jeśli twoi kolesie spotkają się na jednej lokacji z kolesiami przeciwnika, może dojść do strzelaniny w samo południe. W trakcie walki każdy z graczy ciągnie zawsze pięć kart ze swojej talii (jak w pokerze), ale dzięki umiejętnościom rewolwerowców i zagrywanym kartom

może tę ilość zwiększać (nawet do 10 lub więcej!). Jak może pamiętasz, każda karta oznaczona jest tak, jak w tradycyjnej talii do pokera – wartością i kolorem. Twoim celem jest wybranie pięciu kart i złożenie z nich możliwie najmocniejszej ręki pokerowej. Im większa będzie różnica rang między twoją ręką a ręką przeciwnika, tym więcej kolesi poślesz na cmentarz, czyli boot hill.

Doświadczeni gracze doradzą jednak greenhornowi, aby nie pakował się w każdą strzelaninę. Jeden z najczęstszych błędów początkujących polega właśnie na rzuceniu wszystkich sił do jednej walki. To zazwyczaj kończy się śmiercią większości kolesi, znaczną utratą wpływów i końcem gry. **DT:R** to nie tylko strzelanie się, ale również taktyczne poruszanie po mieście, tak aby przejąć lokacje przeciwnika i nie dać się dopaść jego najlepszym zabijakom.

Mechanika ruchu jest świetnie przemyślana, ale początkowo trudna do opanowania. Wystarczą jednak dwie, trzy partie, aby jej niuanse stały się intuicyjne. Dopiero gdy opanujesz reguły przemieszczania się, jesteś gotów, aby zacząć wygrywać. Na Dzikim Zachodzie byłeś szybki lub martwy. W **Doomtown** czasem warto też być rozważnym.

Trzypoziomowe budowanie talii

Pierwszy poziom budowania talii w **Doomtown** jest typowy: wybierasz kolesi, lokacje, sprzęt i akcje, które najlepiej pasują do twojego pomysłu i preferowanego stylu gry. Jeśli chcesz się dużo strzelać, wrzucasz strzelby na bizony i dwururki. Jeśli chcesz być mobilny, dokładasz konie i akcje pozwalające na dodatkowe ruchy. Chcesz czarować, dokładasz kanty i kolesi, którzy umieją zrobić z nich użytek. Wraz z dodatkami wzorów przybywa i pojawiają się nowe kombosy.

Ale jest też drugi poziom. Każda karta posiada pokerową wartość i kolor. Jeżeli chcesz wygrywać w strzelaninach, musisz zwrócić uwagę także na ten aspekt. W talii możesz mieć cztery wzory jednej karty, ale także tylko maksymalnie cztery karty o tej samej wartości i kolorze. Masz dwie świetne karty akcji na szóstce trefl. Włożysz po dwie kopie każdej? Może trzy plus jedną? A może z jednej w ogóle zrezygnujesz? Strach pomyśleć, co się stanie, jak fajnych szóstek trefl będzie więcej.

To nie koniec kłopotów decyzyjnych. Załóżmy, że wspomniana szóstka trefl jest świetną kartą. Ale poza tym bardziej do talii pasują ci karty o innych wartościach. Taka szóstka, dociągnięta w trakcie strzelaniny, może okazać się bezwartościowa, nie pasując do fulla z siódemek i ósemek, Na co postawić? Siłę karty czy jej potencjalne dopasowanie do pokerowych wartości w walce?

Gra wieloosobowa

Doomtown świetnie sprawdza się na dwie osoby. Partia zazwyczaj trwa przynajmniej dwadzieścia minut (lub więcej). Tryb wieloosobowy to już zupełnie inna przygoda. Ponieważ zbliżający się do wygranej gracz ściąga na siebie uwagę pozostałych, jest od razu blokowany, a rozgrywka automatycznie się wydłuża. Partia potrafi trwać naprawdę długo, a liczba możliwych rozwiązań idzie w dziesiątki. Z tego powodu ten wariant lepiej zostaw sobie na deser, gdy już poznasz podstawy.

Słońce w oczy

Doomtown jest świetną, emocjonującą karcianką. Oczywiście, jak każda gra, posiada kilka wad. Nie wszystkie z nich wynikają zresztą z samej jakości produktu.

Złożoność zasad i obszerne FAQ

Taka wada nie–wada. Gry karciane przyzwyczaiły, że ich ogólne zasady są stosunkowo proste, a diabeł tkwi w szczegółach i samych kartach. W **Doomtown** diabeł rozsiadł się już na samych podstawowych regułach, co zaowocowało wieloma wątpliwościami i obszernym FAQ. Z tego powodu, nawet jeśli sam się wciągniesz, przekonanie partnerów do gry może nie być takie proste.

Decki startowe

W zestawie podstawowym znajdziesz prawie trzysta kart podzielonych na cztery frakcyjne talie, które mają jedynie pokazać potencjał gry i wprowadzić w zasady. Warto o tym pamiętać, gdyż nie są one zbyt zbalansowane. Cierpi na tym zwłaszcza Fourth Ring, gdyż tej frakcji najbardziej brakuje czterech kopii niektórych czarów. Dlatego warto eksperymentować i zmieniać zawartość startowych decków. Można też zajrzeć do Internetu w poszukiwaniu ciekawych talii stworzonych przez innych graczy (linki znajdziesz na końcu tekstu).

Brak tłumaczenia

Doomtown jest napisany specyficznym językiem, który może utrudniać ogarnięcie instrukcji i części zasad kart. Niestety, realia Dzikiego Zachodu chyba swoje lata świetności mają już za sobą (poza USA oczywiście), a wydawanie w Polsce karcianek w ogóle jest ryzykowną sprawą. Z tych przyczyn nie ma co liczyć na to, że ta karcianka ukaże się w polskiej wersji językowej.

Scena turniejowa

Z powyższego wynika kolejny problem dotyczący graczy, którzy lubią spotykać się na turniejach i mierzyć w szerszym gronie. Wydawnictwo ISA nie promuje gry i ogranicza się wyłącznie do dystrybucji. Siłą rzeczy cały wysiłek rozkręcania środowiska spada na fanów, ale ich środki (czasowe i finansowe) są ograniczone. Czy z ich zaangażowania coś wyniknie, będzie można odpowiedzialnie powiedzieć za mniej więcej pół roku. Póki co, pod koniec lutego rewolwerowcy z całej Polski planują spotkać się w Krakowie na pierwszym turnieju regionalnym z cyklu „Bez przebaczenia".

W stronę zachodzącego słońca

Jeśli zastanawiasz się jeszcze, czy dać sobie szansę i sięgnąć po **Doomtown**, to… dobrze o tobie świadczy. Gry karciane ze swojej natury są bardzo wciągające i łatwo stracić dla nich głowę. Dlatego niech w podjęciu decyzji pomogą ci poniższe linki do stron, na których udzielają się osoby wciągnięte bez reszty w walkę o panowanie nad Gomorrą.

Doomtown.pl – fanowska strona, której najważniejszym elementem jest forum (*http://doomtown.pl*).

Doomtown Reloaded Polska – grupa na Facebooku, na której toczy się najwięcej bieżących dyskusji (*https://www.facebook.com/groups/541928055919560/*).

Doomtown na Facebooku – największa fanowska grupa na Facebooku (*https://www.facebook.com/groups/DoomtownCCG/*).

DoomtownDB – pełen spis kart, talie dodawane przez graczy, możliwość zaprojektowania talii online (*http://dtdb.co*).

Doomtown: Reloaded
Zrecenzował: Maciej „Repek" Reputakowski
Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 139,95 złotych

- oryginalna, niepowtarzalna mechanika,
- zaawansowany iwymagający deckbuilding,
- doskonale oddany klimat Dziwnego Dzikiego Zachodu,
- korzystniejszy finansowo niż w produktach FFG format LCG.

- niejasności w już i tak bardzo skomplikowanych zasadach,
- brak oficjalnego wsparcia dla polskiej sceny turniejowej.

REKLAMA

BIEGNIJ-PRZETRWAJ-UCIEKNIJ

GRA KOOPERACYJNA (LUB NIE)

13+ 1-6 ok 30 min.

REBEL

www.wydawnictwo.rebel.pl

PRZECHWYTYWANIE ZWIERZAKÓW

Fun Farm to wesoła gra dla dzieci opowiadająca o zwierzakach, które uciekły z farmy. Uczestnicy zabawy muszą sprowadzić je z powrotem, zanim wpadną one w poważne tarapaty. Aby wygrać, trzeba być szybszym i bardziej spostrzegawczym niż inni gracze, najważniejszy w tej grze jest bowiem refleks.

Na elementy gry składają się 24 karty, dwie sześciościenne kostki (biała i czarna, z różnokolorowymi kółkami zamiast oczek na ściankach) oraz sześć piankowych zwierzaków (owieczka, koza, świnka, koń, krowa i kurczak). To właśnie zabawne, kolorowe zwierzaki stanowią najważniejszy i najbardziej efektowny element zestawu. Wykonane są świetnie, dzieciaki chętnie się nimi bawią i z radością powracają do gry.

Reguły **Fun Farm** są na tyle proste, że opisano je na jednej stronie niewielkiej ulotki. Ogólnie zabawa polega na tym, że zwierzaki układa się w okręgu na środku stołu, tak aby pozostawały w zasięgu ręki każdego z uczestników zabawy. Kolejne tury rozgrywki polegają na odkrywaniu kart i wykonywaniu rzutów kośćmi. Na każdej z odkrytych kart widnieje jeden ze zwierzaków oraz kolor, który należy wyrzucić na białej lub czarnej kostce. Chodzi o to, aby szybciej niż rywale zauważyć kartę (lub karty) pasujące do wyniku, który wypadł na którejś z kostek i złapać widniejącego na karcie zwierzaka. Gdy nam się to uda, odpowiednia karta zwiększa nasz punktowy dorobek i procedura ta jest powtarzana.

Jak widać, reguły są niezwykle proste i jednocześnie gwarantują świetną zabawę. Gdy żadna z wyłożonych kart nie pasuje do wyników na kostkach, w kolejnej turze do puli trafia następna. Tym sposobem symbole na kartach mogą się powtarzać i niekiedy warto mieć przygotowane obie dłonie – do złapania może być bowiem więcej niż jeden zwierzak jednocześnie. Oczywiście taki zręcznościowy element czyni z rozgrywki pełną śmiechu zabawę, w której łatwo o pomyłki (za które trzeba zapłacić karę w postaci jednej z już zdobytych kart).

Fun Farm to nic innego, jak świetnie zrealizowany trening refleksu i spostrzegawczości. Trochę przypomina Jungle Speeda, tyle że w wydaniu dla najmłodszych – z wesołymi zwierzakami zamiast totemu i dodanymi rzutami kośćmi. Trudno doszukiwać się tutaj jakichś mankamentów: gra jest bardzo ładnie wydana, reguły ma proste, a rozgrywce często towarzyszą salwy śmiechu. Warto dodać, że w zabawie może brać udział jednocześnie nawet dziesięć osób. Gorąco polecam jako wesoły trening spostrzegawczości dla przedszkolaków.

Fun Farm
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak
Liczba graczy: 2–10 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: 99,95 złotych

- świetny trening spostrzegawczości,
- banalnie proste reguły,
- efektowne wydanie.

- brak.

Po ciemnej stronie Mitów

To chyba żadna tajemnica, że jestem fanem twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta i planszówkowcem, który żadnej grze osadzonej w świecie stworzonej przez niego Mitologii Cthulhu nie przepuści. Zrozumiały jest więc fakt, że na Kingsport Festiwal czekałem z niecierpliwością i dość wysokimi oczekiwaniami. W końcu gra, nie dość, że zapowiadała się świetnie od strony wizualnej, miała przede wszystkim dać możliwość stanięcia po drugiej, złej stronie odwiecznego konfliktu badacze-kultyści. W końcu, ile razy można ratować świat przed zagładą? Może warto byłoby wreszcie wcielić się w kapłana mrocznych bóstw spoza czasu i przestrzeni oraz przyzwać któreś z nich na Ziemię? Produkt włoskiego wydawnictwa Stratelibri, wydany w polskiej wersji językowej przez firmę Black Monk, oferuje taką właśnie możliwość.

Kingsport Festiwal to przeznaczona dla od 3 do 5 osób gra autorstwa duetu Andrea Chiarvesio i Gianluca Santopietro. Wydana jest w dużym pudle standardowego formatu, do którego przyzwyczaiło nas już wielu wydawców, zarówno polskich, jak i zagranicznych. Opakowanie jest solidne, a zdobiąca je ilustracja mroczna, przygnębiająca i bardzo klimatyczna. Zresztą oprawie wizualnej i jakości wykonania w ogóle niewiele można zarzucić. Grafiki na kartach Badaczy i Wielkich Przedwiecznych niewątpliwie trzymają atmosferę opowiadań mistrza grozy, podobnie jak żetony budynków. Plansza przedstawiająca plan niesławnego miasteczka Kingsport jest duża i wytrzymała. Przyczepić się można do jej nadmiernej prostoty i schematyczności. Poza ilustracjami poszczególnych lokacji, próżno bowiem szukać tu smaczków i ozdobników, którymi raczą graczy cthulhowe tytuły ze stajni Fantasy Flight Games (w tym **Arkham Horror** z dodatkiem **Kingsport Horror**). Niewątpliwie zyskuje jednak na tym czytelność i zwykła wygoda użytkowania planszy. Rozkładane dookoła głównego obszaru gry karty (a właściwie małe plansze) Wielkich Przedwiecznych, choć świetne pod względem graficznym, mogłyby być wykonane z dużo grubszego materiału, są bowiem dość podatne na zagięcia. Jest to chyba największy minus, jeśli chodzi o jakość komponentów gry, które generalnie prezentują się co najmniej przyzwoicie. Nie można nic poważnego zarzucić ani kartom, ani żetonom, ani elementom drewnianym, których jest aż 176 (161 kostek i dysków oraz 15 kości do gry)!

Nie gorzej prezentuje się pod tym względem instrukcja gry. Szesnaście przepięknie ilustrowanych stron kredowego papieru wypełnione jest lovecraftowskim klimatem. Cytaty z HPL, krótka notka biograficzna o pisarzu oraz wstawki fabularne na marginesach sprawiają, że aż chce się czytać dalej! Same zasady wyjaśnione są w sposób maksymalnie prosty oraz klarowny i chętnie napisałbym w tym momencie, że Kingsport Festiwal ma jedną z najlepszych instrukcji do gry planszowej, jakie w życiu widziałem. Niestety nie pozwala na to jeden dość istotny mankament. O ile do opisu podstawowych reguł nie można się przyczepić, o tyle wiele problematycznych sytuacji nie jest w tekście w ogóle uwzględnionych. Brakuje choćby tak istotnej informacji, jak to, w którym dokładnie momencie danej fazy gry można zagrać kartę zaklęcia związaną z tą fazą. Podobne przykłady można wymieniać jeszcze długo. Graczom pozostaje szperanie po forach internetowych lub umówienie się na własną interpretację spornych kwestii. A wystarczyłoby krótkie, choćby jednostronicowe FAQ lub po prostu większa precyzja i uszczegółowienie niektórych zapisów. W takim przypadku mógłbym dać KF ogromnego plusa za świetną instrukcję, obecnie jest to niestety tylko bardzo mały plusik.

Przejdźmy jednak do samej rozgrywki. W **Kingsport Festiwal** gracze wcielają się w rolę przywódców konkurujących ze sobą kultów różnych bóstw z Mitów i zmagają się ze sobą w walce o dominację w miasteczku, pozyskując wpływy w różnych instytucjach. Raz na jakiś czas muszą też odeprzeć atak Badaczy, przybywających z pobliskiego Arkham, aby położyć kres bluźnierczym praktykom. Gra toczy się przez 12 rund, reprezentujących miesiące roku. Początek każdej rundy to zawsze rzut 3k6, określający kolejność działań graczy w danym miesiącu. Osoba z najniższym wynikiem rozpoczyna kolejne fazy gry. W nich najpierw za pomocą kości przyzywamy różnych Przedwiecznych, potem korzystamy z ich mrocznych darów, zdobywamy wpływy w mieście i ewentualnie rozpatrujemy walki z Badaczami. Szczególnie interesująco prezentuje się faza wzywania. Karty Przedwiecznych oznaczone są liczbami od 1 do 19 (plus jedna dodatkowa ze znakiem X), a gracze w dowolny sposób rozdzielają swoje kostki i kładą na bóstwach, aby skorzystać z ich zdolności. Główna trudność, a zarazem praktycznie jedyny element interakcji pomiędzy uczestnikami, polega na tym, że w danej rundzie każda istota może być przyzwana tylko raz – przez tego gracza, który położył na niej swoją kość lub kości jako pierwszy (wyjątkiem jest Czarny Faraon Nephren-Ka, oznaczony literą X, na którym można swoje kości położyć zawsze). Daje to świetną możliwość blokowania posunięć przeciwników i krzyżowania ich planów, choć należy oczywiście mieć świadomość, że możliwość ta zależy niemalże wyłącznie od szczęścia w rzutach. Gdy wszyscy gracze rozmieszczą kości na planszach, Wielcy Przedwieczni nagradzają swoich wyznawców, zapewniając im punkty magii, karty zaklęć, zasoby (w grze są ich trzy rodzaje: Zło, Śmierć i Zniszczenie) lub punkty kultu. Te ostatnie są w **Kingsport Festiwal** zdecydowanie najważniejsze, gdyż są po prostu punktami zwycięstwa, a posiadacz ich największej liczby po 12 rundach wygrywa. Z kolei zasoby wymieniane są na wpływy w różnych budynkach miasta, a te zapewniają kolejne punkty. Na koniec rundy rozpatruje się ataki Badaczy (jeśli do takowych dochodzi – zawsze dzieje się to tylko czterokrotnie w ciągu jednej gry) i przesuwa znacznik czasu na kolejny miesiąc. Na zakończenie krótkiej prezentacji podstaw rozgrywki, należy jeszcze wspomnieć o kartach scenariuszy i festiwali. Te pierwsze modyfikują nieco szczegółowe zasady i określają rundy, w których dochodzi do zmagań z Badaczami, natomiast tajna karta festiwalu odkrywana i rozpatrywana jest dopiero na samym końcu gry, umożliwiając zdobycie dodatkowych punktów po spełnieniu określonego warunku.

Mechanika **Kingsport Festiwal** jest prosta, co początkowo zniechęcić może bardziej doświadczonych graczy, lubujących się w ciężkich tytułach, jednak jest to tylko pierwsze, mylne zresztą, wrażenie. W moim odczuciu KF należy do tytułów, które zyskują wraz z kolejnymi partiami, kiedy coraz lepiej poznaje się możliwości, jakie oferują i coraz więcej kombinuje oraz optymalizuje ruchy. Tutaj gra zapewnia naprawdę duże pole do popisu, pod jednym kluczowym warunkiem – że lubimy mechanikę diceplacement i godzimy się na losowość. Tak naprawdę przez większość czasu spędzonego przy planszy mamy do czynienia ze zgrabnie zaprojektowaną i przemyślaną eurogrą, w której po prostu należy 12 razy rzucić kośćmi. Wyniki, jakie otrzymamy, mogą się jednak okazać bardzo istotne i siadając do partii w Kingsport Festiwal, trzeba mieć to na uwadze. Rozgrywka przebiega jednak płynnie i przyjemnie, downtime jest na zupełnie akceptowalnym poziomie, a znad planszy w żadnym momencie nie wieje nudą. Regrywalność też jest naprawdę wysoka i sporo czasu minie, zanim zapoznamy się ze wszystkimi scenariuszami lub kartami Badaczy.

Podejrzewam, że w każdym innym settingu ta gra świetnie by się broniła. Czemu nie broni się w świecie Mitów Cthulhu? Otóż odnoszę wrażenie, że tytuł obiecuje więcej, niż tak naprawdę daje. Na pudełku znajdziemy takie reklamowe slogany jak „szalona gra planszowa" lub „odpraw bluźnierczy rytuał", w środku mamy jednak tylko sympatyczny wyścig po punkty zwycięstwa, mało interakcji, a za to dużo przeliczania kostek zasobów na dyski wpływów. Parafrazując znane hasło – za mało Cthulhu w Cthulhu.

Oprawa graficzna oraz klimatyczne wstawki w instrukcji i na kartach nie idą w parze z dość „suchą" w gruncie rzeczy rozgrywką. Otrzymując kolejne dary któregoś z bóstw, nie mówimy do gracza siedzącego najbliżej banku „chcę dwie Śmierci i jedno Zniszczenie", tylko raczej „podaj mi dwa czarne i jedno czerwone". Niby gra się fajnie, nawet bardzo, ale jakoś nie ma w tym wszystkim duszy. Brak atmosfery prozy HPL uwidacznia się nawet w takich kwestiach, jak zaprojektowanie wizualne elementów gry. Przykładowo, każda karta Wielkiego Przedwiecznego opatrzona jest z jednej strony ilustracją, z drugiej zaś bardzo fajnym fabularnym opisem. Jednak co z tego, gdy przez całą grę tylko jedna strona jest widoczna dla graczy, a druga jedynie dotyka stołu? Co z tego, że na planszy znajdziemy piękne ilustracje budynków, skoro ciągle zasłonięte są one żetonami z tekstem zasady danej lokacji? Twórcy gry będącej w założeniu „hołdem dla opowiadań Lovecrafta" (ta informacja również pojawia się na pudełku) nie stosują też prawidłowo terminologii Mitów. Na kartach Wielkich Przedwiecznych znajdziemy bowiem szereg istot z lovecraftowskiego uniwersum, które powszechnie za Przedwiecznych nie są nawet uznawane. Mamy w **Kingsport Festiwal** różne kosmiczne rasy, Bogów Starszych i Zewnętrznych, ale prawdziwych Przedwiecznych wcale nie tak znowu wielu. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że użycie akurat tego terminu to pewien kompromis i świadome uproszczenie na potrzeby gry, do tego pewnie niezauważalne dla większości graczy, którzy specami od twórczości HPL nie są i być nie muszą.Dlatego też nie traktuję tego jako poważnej wady, a wspominam raczej w charakterze ciekawostki (trochę smutnej dla fanów, ale niewpływającej na samą rozgrywkę).W końcu nawet gry FFG wydawane na oficjalnej licencji **Call of Cthulhu** nie zawsze są w stu procentach zgodne z kanonem. Nie zmienia to jednak mojego ogólnego odczucia, że potencjał tkwiący w bogatym uniwersum Mitów Cthulhu pozostał w **KF** niewykorzystany, a grze zwyczajnie brakuje klimatu.

Mimo wszystko, daleki jestem od stwierdzenia, że **Kingsport Festiwal** to gra słaba. Przeciwnie, jest naprawdę dobra, choć może nie genialna. Ma kilka fajnych mechanizmów oraz proste i eleganckie zasady. Zaawansowanym graczom zapewnia sporo okazji do wysilenia mózgownicy, z kolei początkujących nie odstrasza liczbą szczegółowych reguł do zapamiętania. Rozgrywka przebiega płynnie i szybko – nawet przy pełnym pięcioosobowym składzie można spokojnie wyrobić się w sugerowanym czasie zabawy podanym na pudełku, czyli 90 minut. Należy się jednak liczyć ze sporą losowością i niską interakcją, ograniczoną jedynie do możliwości zablokowania przeciwnikowi pola z Przedwiecznym, którego akurat chciał przyzwać. Poza tym **KF** to sprawnie zaprojektowany, niezbyt ciężki euro-wyścig po punkty zwycięstwa, który angażuje graczy i zapewnia sporo emocji, jednak są one związane z samą rozgrywką i rywalizacją, a nie fabularną otoczką.Ta wydaje się być doklejona do mechaniki nieco na siłę. Uprzedzam – co bardziej ortodoksyjni fani Wielkiego Cthulhu i spółki, oczekujący wielce klimatycznej rozgrywki w bluźnierczej atmosferze, srogo się na **Kingsport Festiwal** zawiodą. Przyznam szczerze, że sam podszedłem do tego tytułu z podobnym nastawieniem. Nie dostałem dokładnie tego, na co liczyłem, ale otrzymałem za to kawał bardzo porządnej, przemyślanej i ładnie wyglądającej, choć niezbyt cthulhowej planszówki, przy której naprawdę dobrze się bawię. Jako zdeklarowany fan HPL chciałbym dużo więcej, ale i tak jestem usatysfakcjonowany tym, co otrzymałem. Uważam, że pomimo wszystkich wad tego tytułu, warto się w niego zaopatrzyć.

Kingsport Festiwal
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek: 13+
Czas gry: 90 minut
Cena: 139,95 złotych

- oprawa graficzna i ogólna jakość wykonania,
- bardzo klimatyczna instrukcja oraz cytaty,
- proste do opanowania zasady, dające dużo możliwości.

- niewykorzystany potencjał świata – klimat obecny tylko w oprawie, a nie w rozgrywce,
- cienkie plansze Wielkich Przedwiecznych,
- mało precyzyjna instrukcja.

ŁAP ROBALA!

W kuchni pojawił się karaluch! Szybko przemyka z miejsca na miejsce i nie chce dać się złapać. Jest jednak na niego sposób: można go zwabić do pułapki, odpowiednio układając leżące pod ręką sztućce. Czy zdołasz tego dokonać? O takim właśnie polowaniu na biegającego po kuchni karalucha opowiada gra La Cucaracha, wydana przez znaną niemiecką firmę Ravensburger.

Tytuł wydany jest fenomenalnie. Pudełko stanowi jednocześnie planszę do gry: w czterech narożnikach znajdują się komory, do których uczestnicy rozgrywki będą starali się zwabić wspomnianego karalucha. W samej planszy zamontowane są zaś noże, łyżki i widelce, które tworzą labirynt. Sztućce można obracać, dzięki czemu przestrzeń, po której biega robal, zmienia swój kształt. Zestaw uzupełniają: instrukcja, kostka, żetony do liczenia punktów oraz rzecz niezwykła: HexBug Nano, czyli niewielkich rozmiarów robot, zasilany jeszcze mniejszą bateryjką, który podczas rozgrywki pełni rolę karalucha. Nie mam dokładnych informacji, jak długo projektowano to cacko, ale efekt jest rewelacyjny. Robot stoi na dwunastu gumowych nóżkach, zaś umieszczona wewnątrz bateria wprawia w ruch niewielki silniczek. Obroty metalowego ciężarka powodują drgania, przez co gumowe nóżki uginają się, a to wprawia robota w ruch. Zrobione to zostało naprawdę świetnie: nasz karaluch mknie do przodu, natrafiając na przeszkody skręca, zawraca, czasem gdzieś na dłuższą chwilę utknie, aby po paru sekundach kontynuować swą podróż. Towarzyszy temu bardzo charakterystyczny tupot, karaluch biega bowiem po tekturowej planszy, umieszczonej na pustej wewnątrz plastikowej wyprasce – co uwydatnia

akustykę. Całość naprawdę robi wrażenie, nie tylko na dzieciach. i podobne im ciekawostki. Polskie wydanie, które przygotowuje Rebel, ma zawierać również płachtę z nadrukowanym wąwozem, przez który jedzie pociąg. Płachta owa była dodawana do egzemplarzy sprzedawanych w Essen. Klimat pełną gębą.

Reguły **La Cucaracha** są bardzo proste. Każdy z uczestników zabawy ma swoją pułapkę, do której stara się zwabić robala. Jeżeli w rozgrywce biorą udział mniej niż cztery osoby, nieużywane pułapki zasłania się odpowiednią przegródką, aby karaluch nie miał możliwości się tam dostać. Na początku każdej rundy zamontowane na planszy sztućce ustawia się na jeden z zaproponowanych w instrukcji sposobów (chodzi o to, aby układ startowy był równy dla wszystkich), po czym włączonego robota umieszcza się na środku planszy. Robal z tupotem biega sobie to tu, to tam, a gracze w tym czasie rozgrywają swoje tury. Każdy, gdy przyjdzie jego kolej, wykonuje rzut kostką. Na ściankach kostki znajdują się symbole noży, łyżek i widelców oraz znaki zapytania. Po wykonaniu rzutu, możemy wykonać obrót jednym z tworzących labirynt sztućców (takim, jaki wypadł na kostce, bądź jeśli wypadł znak zapytania – dowolnym). Obracamy go rzecz jasna w taki sposób, aby karaluch podążał w kierunku naszej pułapki i miał trudny dostęp do pułapek innych uczestników rywalizacji. Gdy robal wpadnie do pułapki, jej właściciel zdobywa punkt i zaczyna się nowa runda, cała zabawa toczy się zaś do chwili, gdy jeden z graczy zdobędzie pięć punktów. Trwa to nie dłużej niż dwa kwadranse.

Zabawa z **La Cucaracha** jest naprawdę przednia. Pokusiłbym się wręcz o stwierdzenie, że tytuł ten może się sprawdzić nie tylko jako gra familijna, ale także imprezowa. Zachowanie biegającego po labiryncie robota jest nie do końca przewidywalne, niekiedy, mając otwartą drogę do pułapki, utknie on w jakimś narożniku, aby następnie pobiec w przeciwnym kierunku. Innym zaś razem przemknie do pułapki rywala na tyle szybko, że nie zdążymy w jakikolwiek sposób zareagować. Tak więc do odniesienia sukcesu nie wystarczy konsekwentne i przemyślane budowanie drogi do własnej pułapki, trzeba mieć również szczęście.

La Cucaracha wydana została ponad rok temu i zdążyła już stać się bardzo popularną pozycją w gronie gier planszowych dla dzieci. Regularnie reklamowana jest na kanałach telewizyjnych dla najmłodszych, otrzymała także liczne nominacje i wyróżnienia w rozmaitych plebiscytach. Co stanowi o jej sukcesie? Na pewno nie należy się tutaj doszukiwać na siłę zbyt wielu walorów edukacyjnych: owszem, przy obracaniu sztućców dzieciaki ćwiczą trochę wyobraźnię i spostrzegawczość, ale o zwycięstwie w głównej mierze decyduje przypadek. Najważniejszym atutem **La Cucaracha** jest natomiast znakomity i perfekcyjnie zrealizowany pomysł. Grę wydano z dbałością o najmniejsze szczegóły, HexBug Nano sprawuje się świetnie (w zestawie otrzymujemy dwie baterie, czyli jedną zapasową – to niestety nie wystarczy na długo), a sama rozgrywka dostarcza dużo radości.

La Cucaracha

Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak
Liczba graczy: 2–4 osoby
Wiek: 5+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 129,95 złotych

- fenomenalne wykonanie,
- bawi najmłodszych i nie nudzi starszych,
- reguły do wytłumaczenia w ciągu minuty.

- o zwycięstwie decyduje głównie przypadek.

R E K L A M A

H.P.Lovecraft Kingsport festival

SZALONA GRA PLANSZOWA STWORZONA W HOŁDZIE NIEPOWTARZALNYM OPOWIADANIOM MISTRZA GROZY.

Jako guru jednego z mrocznych kultów, musisz zdominować miasto. Będziesz miał okazje przywołać kosmiczne kreatury oraz Przedwiecznych Bogów, aby otrzymać ich "dary". Tym razem, to właśnie Ty jesteś czarnym charakterem.

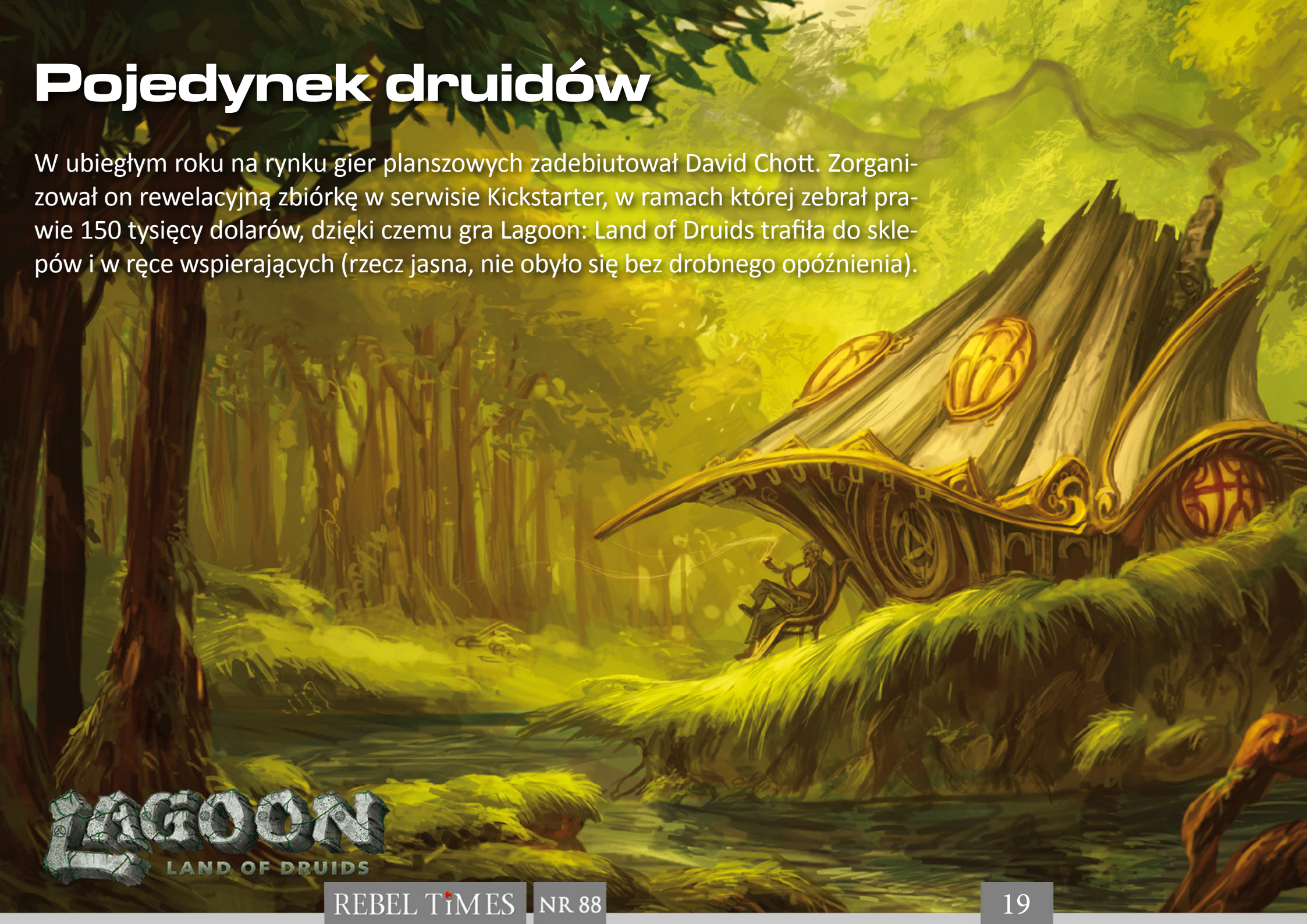
Bo po co wybierać mniejsze zło?

www.blackmonk.pl

SIR CHESTER COBBLEPOT BOARDGAMES · BLACK MONK · STRATELIBRI

Pojedynek druidów

W ubiegłym roku na rynku gier planszowych zadebiutował David Chott. Zorganizował on rewelacyjną zbiórkę w serwisie Kickstarter, w ramach której zebrał prawie 150 tysięcy dolarów, dzięki czemu gra Lagoon: Land of Druids trafiła do sklepów i w ręce wspierających (rzecz jasna, nie obyło się bez drobnego opóźnienia).



W **Lagoon** gracze wcielają się w rolę druidów walczących o dominację i kształtujących przyszłość świata. Mechanika gry idealnie odwzorowuje te zmagania, a rozgrywka wykorzystuje mechanizmy znane z klasycznych pozycji, oferując równocześnie powiew świeżości.

Niezbyt duże, pancerne pudełko ozdobione jest przepiękną grafiką i wypełnione po brzegi komponentami. Jeśli okładka przypadła wam do gustu, gwarantuję, że w środku znajdziecie jeszcze więcej niesamowitych ilustracji. Na szczególną uwagę zasługuje zwłaszcza zestaw 27 dużych dwustronnych kafelków w kształcie heksów, przedstawiających poszczególne krainy **Lagoon**, z których budowana będzie plansza. Obie strony kafelków posiadają własne ilustracje oraz tekst opisujący specjalną zdolność danego miejsca. Poza nimi w pudełku znaleźć można kafelki pomocy (przypominające najważniejsze zasady), żetony kręgów druidów (w ośmiu kolorach) oraz trzy rodzaje nasion odpowiadające trzem magicznym energiom świata **Lagoon**. Wszystkie elementy stoją na bardzo wysokim poziomie pod względem grafiki, estetyki, czytelności i odporności na zużycie.

Na początku rozgrywki gracze tworzą startową planszę składającą się z trzech przylegających do siebie kafelków. Instrukcja podpowiada trzy rekomendowane układy, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze uzgodnili własne ustawienie. Następnie każdy gracz wybiera jeden z kręgów druidów i umieszcza na planszy dwóch z nich (starszego, tzw. Eldrida oraz zwykłego), a pozostałych trzech kładzie przed sobą.

W swojej turze gracz aktywuje druidów, aby wykonać jedną akcję, po czym odwraca żeton druida na nieaktywną stronę. W grze można wybrać jedną z pięciu akcji:

move – przesunięcie druida na sąsiedni heks,
summon – dołożenie na planszę jednego z dostępnych druidów, który umieszczany jest na heksie z cechą Haven,

explore – dobranie jednego kafelka krainy z woreczka i dołożenie go wybraną stroną do góry na sąsiednim polu; dzięki tej akcji otrzymujemy jedno nasiono energii w kolorze odpowiadającym dołożonemu kafelkowi,
invoke – wykorzystanie akcji specjalnej z kafelka, na którym znajduje się jeden z druidów gracza (nawet nieaktywny),

unravel – gracz może zniszczyć krainę, na której stoi jego druid, wydając trzy nasiona energii w odpowiednim kolorze (poszczególne kolory walczą ze sobą na zasadzie papier–nożyce–kamień), dzięki czemu gracz kładzie przed sobą kafelek z daną krainą.

Gdy żaden z druidów nie jest w stanie wykonać kolejnej akcji, następny uczestnik rozpoczyna swoją turę – odwraca na aktywną stronę maksymalnie trzech druidów i przystępuje do działania. Gra kończy się zaś w momencie, gdy odkryta zostaje ostatnia kraina. Wygraną określa dominujący kolor krain na planszy. Nasiona tego koloru warte są jeden punkt zwycięstwa, natomiast zdobyte kafelki krain w innych kolorach zapewniają dwa punkty.

Pisałem już o genialnej zawartości pudełka z grą, ale jedna rzecz nie daje mi spokoju. Instrukcja zawiera wszystkie podstawowe zasady, jednak na pierwszy rzut oka widać, że wszystkie informacje były zaplanowane na 16 stron. Niestety, jednym z osiągniętych progów zbiórki był tryb solo, który został umieszczony na ostatniej stronie instrukcji, a dalszą część jego opisu znaleźć można na… dodatkowej, luźnej kartce. Ten niewybaczalny błąd można było obejść na kilka innych sposobów – mniejsza czcionka lub dodatkowe strony w instrukcji zapełnione grafikami.

Skoro jesteśmy już przy wadach, warto wymienić kolejne. **Lagoon** oferuje tryby rozgrywki dla od 1 do 4 graczy, ale zdecydowanie najlepiej prezentuje się przy dwóch lub trzech osobach. Tryb drużynowy dla czterech graczy zupełnie do mnie nie przemawia. Podobnie ma się sprawa z trybem rozgrywki solo. Dodatkowo do gry nie powinni zbliżać się gracze z kiepską znajomością angielskiego. Każda kraina oferuje specjalną zdolność i gracz w swojej turze musi zdecydować, które akcje są dla niego najkorzystniejsze.

Ogromną zaletą **Lagoon** jest natomiast ciągle zmieniająca się plansza. Eksplorowanie pozwala na dokładanie kolejnych kafelków i pozyskiwanie żetonów nasion energii. Czasem, dokładając kafelek, warto wybrać stronę z gorszą zdolnością, ale za to w odpowiednim kolorze, który zbliży gracza do zwycięstwa. Podczas gry nie można też pominąć akcji unravel, której efektem jest zdobycie dużej liczby punktów – pod warunkiem odpowiedniego układu planszy w ostatniej turze.

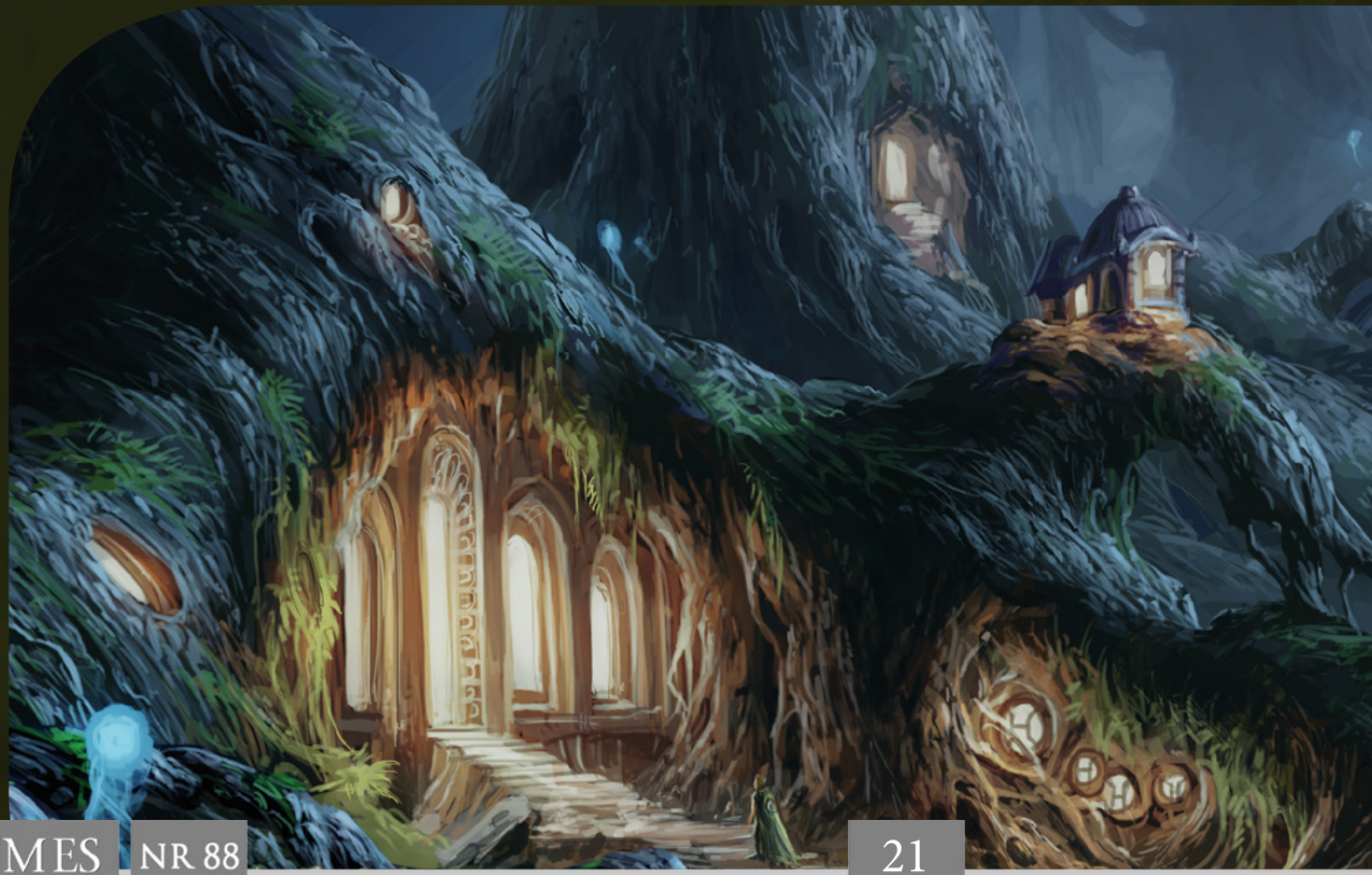
Mechanika **Lagoon: Land of Druids** idealnie współgra z jej tematyką. Gra toczy się bardzo płynnie i pojedynczą rozgrywkę bez problemu da się zamknąć w ciągu godziny. Zmieniająca się plansza, możliwość wykorzystywania specjalnych zdolności krain oraz odświeżanie maksymalnie trzech druidów na początku tury sprawiają, że tura gracza przeistacza się w niezwykłą łamigłówkę. Często dopiero pod koniec rozgrywki okazuje się, która z energii osiągnie dominującą pozycję. Dodatkowym atutem tego tytułu są proste, bardzo intuicyjne zasady, które przypadną do gustu zarówno początkującym, jak i planszówkowym weteranom.

David Chott stworzył arcydzieło – **Lagoon** posiada niezwykle grywalną mechanikę, a do tego okraszone jest chyba najlepszymi grafikami, jakie widziałem w grach planszowych, w 2014 roku. Wydając tę pozycję, Chott wysoko ustawił sobie poprzeczkę. Niecierpliwie czekam na kolejny projekt sygnowany jego nazwiskiem.

Lagoon: Land of Druids
Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk
Liczba graczy: 1–4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 105 złotych

- rewelacyjna oprawa graficzna,
- wysoka jakość elementów,
- świetna mechanika wspierająca tematykę gry,
- plansza zmienia się podczas rozgrywki,
- wysoka regrywalność,
- sposób wyłonienia zwycięzcy.

- luźna „strona” instrukcji,
- słabe tryby dla jednego i czterech graczy.



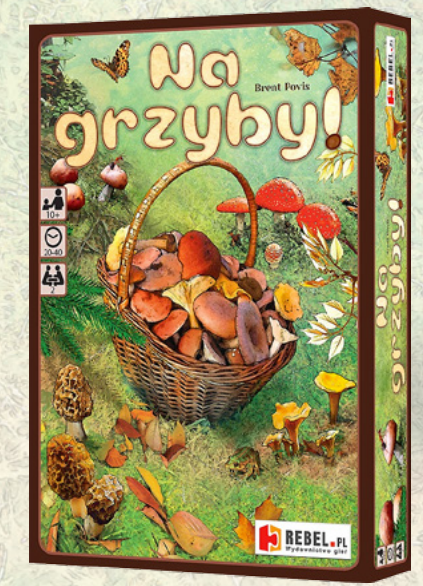
Grzybobranie bez wychodzenia z domu

Wypady na grzyby do sosnowickiego lasu (Pojezierze Łęczyńsko-Włodawskie) to jedno z moich milszych wspomnień pochodzących z dzieciństwa. Pobudka o czwartej rano, dorośli wypijali szybko kawę, mama z babcią pakowały kanapki, a tata z dziadkiem koszyki do bagażnika. Potem ruszaliśmy w stronę naszego ulubionego miejsca, mijając po drodze mieszkańców okolicznych wsi, obładowanych wiadrami i koszami pełnymi grzybów. Mimo że nie byliśmy pierwszymi zbieraczami, nigdy nie wracaliśmy z pustymi rękoma. Chodzenie po lesie i zbieranie podgrzybków, prawdziwków, maślaków oraz koźlaków miało w sobie coś magicznego.

Na grzyby Brenta Povisa to dwuosobowa gra karciana, która pozwoli odczuć odrobinę tej magii, jeśli akurat nie trwa sezon grzybowy albo nie mamy w okolicy żadnego lasu. W sporej wielkości pudełku znajduje się 113 kart, 4 karty pomocy oraz obszerna instrukcja. Nie należy się jednak obawiać jej rozmiarów – zasady są bowiem bardzo proste. Grę testowałem między innymi z ośmioletnim graczem, który już w trakcie pierwszej rozgrywki zrozumiał reguły i był aktywnym przeciwnikiem. Na końcu książeczki z zasadami znajdziemy opis występujących w grze grzybów. Samo opakowanie mogłoby być mniejsze, podobnie jak w serii mini-gier wydanych przez G3. Karty nie są wyjątkowo solidne, więc jeśli polubimy grę, mam wrażenie, że dość szybko zobaczymy na nich ślady zużycia.

Ilustracje Jarka Noconia (**Slavika**, **Drako**, **City Tycoon**) znakomicie wprowadzają nas w klimat grzybobrania, a ikonografia jest bardzo czytelna i nieskomplikowana.

Tytułów przeznaczonych dla dwóch osób nie ma na rynku aż tak wiele i chociaż większość gier wieloosobowych jest przystosowana dla par (często przez trochę zmienione zasady, na przykład Mały Książę lub 7 Cudów Świata), to jednak największą frajdę sprawiają w większym gronie. Brent Povis stworzył mechanikę specjalnie z myślą o dwóch graczach, co ucieszy tych, którzy lubią grać w karcianki i planszówki, ale mają do dyspozycji tylko jednego towarzysza.



Lektura instrukcji oraz pierwsza partia wystarczają w pełni do zrozumienia zasad. Rozgrywka polega na zbieraniu konkretnych gatunków grzybów z toru lasu oraz wykładaniu ich na patelnię, za co otrzymuje się punkty. Dużym ułatwieniem są dwie karty pomocy – jedna zawiera skrócony opis czynności, które możemy wykonać w swojej kolejce, a druga spis gatunków grzybów, wraz z liczbą kart w talii. Gatunków jadalnych jest 9 (pospolita opieńka występuje na 10 kartach, rzadki smardz na 3), do tego mamy jeszcze muchomora, który zebrany przez przypadek może nam zaszkodzić, ale można go też taktycznie wykorzystać do pozbycia się niechcianych kart z ręki. Każdy rodzaj grzyba ma w talii swój jeden, punktowany podwójnie nocny odpowiednik – wszak grzyby zbierane w środku nocy są najsmaczniejsze. Warto zwrócić uwagę na cieszące oko różnice w detalach grafik na kartach dziennych i ich nocnych odpowiednikach.

Nasze zbiory będziemy mogli dodatkowo usmażyć na maśle lub podlać cydrem, aby zdobyć więcej punktów. Patelnie posłużą nam zaś do przygotowania kolejnych porcji, a koszyki zwiększą limit kart na ręce. Grzyby zbieramy z toru lasu – tylko dwie pierwsze karty są darmowe, do zdobycia dalszych będziemy potrzebowali patyków, które uzyskamy, sprzedając niechciane grzyby. Konieczność ciągłego dokładania i przesuwania kart po każdej turze może wydać się męcząca, ale na końcu instrukcji znajdziemy opis alternatywnego sposób układania lasu, który usprawnia rozgrywkę.

Aby zdobyć więcej punktów niż przeciwnik i tym samym wygrać, musimy zbierać jak najwyżej punktowane gatunki i wzbogacać je masłem lub cydrem. Przyda nam się także dobra pamięć – warto zapamiętywać, jakie karty wypadły z rozgrywki i które grzyby zbiera nasz przeciwnik. Jeśli zechcemy, możemy wprowadzić do rozgrywki element negatywnej interakcji i podbierać karty naszemu rywalowi. Jedna partia trwa około 20–30 minut i znacząco przyspiesza w końcowej fazie. Mimo nieskomplikowanych zasad wyprawa na grzyby wymaga od nas trochę myślenia oraz liczenia, co powoduje, że emocji jest zdecydowanie więcej niż w trakcie normalnego grzybobrania i po podliczeniu punktów mamy ochotę zagrać jeszcze raz. Oczywiście nie jest to tytuł na długie, zimowe wieczory, a raczej znakomity przerywnik pomiędzy większymi tytułami lub miły wypełniacz krótkiej chwili wolnego czasu.

- nieskomplikowane zasady,
- krótki czas rozgrywki,
- zmusza pamięć do pracy,
- ładna szata graficzna.

- mało wytrzymałe karty.

Na grzyby
Zrecenzował: Jacek „Spider” Strzyż
Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 39,95 złotych

SHADOWRUN CROSSFIRE

Nie zadzieraj ze smokiem!

Gry, w których główną mechaniką jest budowanie talii w trakcie rozgrywki przeszły długą ewolucję od czasów Dominiona. Kupowanie i zagrywanie kart zostało obudowane dodatkowymi mechanikami, cele rozgrywki też zaczęły się zmieniać, a do tego doszło jeszcze skakanie po różnych światach, aby przyciągnąć do stołu, jak najwięcej osób.

Niezwykle ciekawym pomysłem okazało się połączenie budowania talii z grami fabularnymi, co dobitnie udowodnił Pathfinder Adventure Card Game. Tę samą ścieżkę postanowili obrać ludzie z Catalyst Game Labs, tworząc kooperacyjną karcianą wersję genialnego systemu RPG Shadowrun. Karcianka, o której mowa to oczywiście Shadowrun: Crossfire.

Pomysł jest bardzo prosty i chwytliwy. Gracze wcielają się w postaci ze świata Shadowruna i wykonują różne misje. W trakcie zadań walczą z wrogami i innymi przeciwnościami losu, zagrywając karty ze swojej talii. Talie te gracze rozbudowują w trakcie rozgrywki, kupując za zarobione pieniądze nowe karty na Czarnym Rynku. Do tego pomiędzy misjami istnieje możliwość wydawania punktów doświadczenia na specjalne zdolności dla postaci, dzięki czemu stają się one dużo skuteczniejsze w kolejnych rozgrywkach. Tyle ogółu, przejdźmy więc do konkretów.

Zacznę od zawartości pudełka. Znajdziemy w nim oczywiście masę kart wykonanych z porządnego, twardego kartonu. Są to karty wrogów, karty wydarzeń i karty, z których gracze będą budowali swoje talie. Grafiki je zdobiące są całkiem przyjemne i mocno osadzone w klimacie Shadowruna. Do tego dochodzą jeszcze duże karty scenariuszy i postaci, również ozdobione całkiem klimatycznymi grafikami. O instrukcji i masie żetonów nie musze chyba wspominać. Najciekawszym elementem zestawu, są jednak niewielkie naklejki z umiejętnościami postaci.

Każdy z graczy przed przystąpieniem do rozgrywki musi „wykreować" swoją postać. Do wyboru jest pięć ras: człowiek, elf, krasnolud, ork i troll. Wszystkie w wersji męskiej i damskiej. Rasy różnią się od siebie trzema podstawowymi współczynnikami: startową liczbą punktów życia, liczbą kart na ręce i początkową kwotą pieniędzy. Do tego każda z nich ma cztery wolne miejsca na zdolności kupowane za punkty doświadczenia, zwane tu karmą.

Kolejnym krokiem jest wybór klasy postaci. Do wyboru są cztery, przy czym każdy gracz musi wybrać inną. Są to: uliczny samuraj, mag, decker i buźka (ang. face). Pierwsze dwie są oczywiste – to shadowrunowe odpowiedniki wojownika i czarodzieja. Trzecia klasa to w dużym skrócie po prostu haker. Natomiast czwarta

rola jest czymś w rodzaju szpiega i dyplomaty. Wybór roli determinuje oczywiście zawartość startowej talii gracza.

Po stworzeniu postaci należy wybrać jeden z trzech scenariuszy oraz ułożyć potrzebne do gry talie i można zaczynać. Każdy z dostępnych scenariuszy ma określony cel, który gracze muszą zrealizować. Jest to albo pokonanie końcowego szefa, albo przetrwanie przez odpowiednią liczbę tur. W zależności od scenariusza, na stole pojawia się też pewna liczba kart wrogów – setup określa, ilu ma się ich pojawić, z której talii należy ich wyciągnąć (łatwej lub trudnej), a także kiedy przybywają nowi.

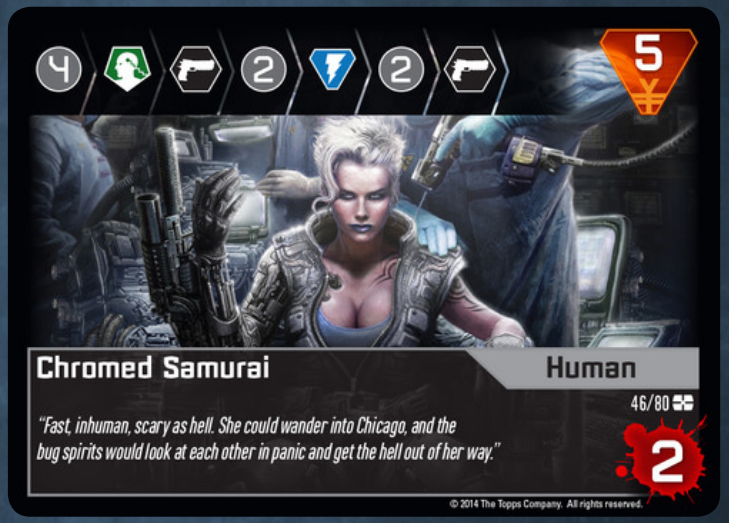
Na początku swojej tury gracz odkrywa najpierw kartę zwaną Crossfire Card, która jest swego rodzaju wydarzeniem na tę turę. Uruchamia ona zwykle jakiś jednorazowy efekt lub modyfikuje zasady panujące w danej rundzie.

Następnie przychodzi czas na zagrywanie kart z ręki. Jak chyba we wszystkich grach tego typu, karty zagrywa się pojedynczo, ponieważ kolejność ich zagrywania bywa ważna. Zagranie karty ma zwykle dwa efekty. Zyskujemy punkt ataku w kolorze zagranej karty – w grze są one dodatkowo dla ułatwienia oznaczone ikonami – a niekiedy również odpalamy jej specjalną zdolność. Co ciekawe, nie trzeba zagrywać wszystkich kart z ręki, część można zostawić i przechodzą one na kolejną turę.

Kiedy zagramy już karty i rozpatrzymy ich efekty, zaczynamy walkę z wrogami. Karty wrogów nie leżą sobie gdzieś na ogólnym polu bitwy, ale związane są walką z konkretnymi graczami. Na szczęście atakować można nie tylko tych złośliwców, którzy stoją przy nas, ale i tych, którzy nękają naszych towarzyszy. I tu robi się ciekawie. Wrogowie nie mają punktów życia opisanych za pomocą liczby. Ich żywotność podzielona jest na poziomy, które trzeba zdejmować w odpowiedniej kolejności. Do tego, aby zdjąć taki poziom żywotności, trzeba w turze jednego gracza władować we wroga odpowiednią liczbę punktów ataku, do tego w odpowiednim kolorze. To sprawia, że niektórzy wrogowie są łatwiejsi do pokonania przez drużynowego maga, a inni przez ulicznego samuraja. A jeszcze inni kopią równo tyłek wszystkim postaciom.

Warto wspomnieć, że walka nie jest tu spacerkiem po parku, tak jak bywa to w podobnych tytułach. Tutaj nawet wróg z łatwej talii może gnębić gracza przez kilka tur, ponieważ zebranie odpowiednich kombinacji kart w jednym ruchu jest zwykle niemalże niemożliwe.

Jeśli atak był udany i gracz zdjął wrogowi ostatni poziom życia, karta przeciwnika jest odrzucana, a gracze otrzymują określoną na niej kwotę pieniędzy do równego podziału. Pierwszą „monetę" dostaje gracz, który zadał decydujący cios, a następnie każdy z graczy po kolei dostaje kolejne, aż do pełnej sumy. Jeśli wrogowi udało się zaś przeżyć, postać gracza ma kłopoty, ponieważ to ona teraz obrywa. I w przeciwieństwie do wroga, nie ma tu żadnych skomplikowanych mechanizmów. Ot, po prostu traci się jeden, dwa lub więcej punktów życia.



Po rozpatrzeniu starć gracz ma możliwość dociągnięcia kart ze swojej talii, o ile na ręku zostały mu maksymalnie trzy karty. W końcu może też kupić nowe kartoniki do swojej talii z Czarnego Rynku. Jest to sześć kart (które są oczywiście lepsze niż te startowe), które są wyłożone na stole ze specjalnej talii. Każda taka karta ma swój koszt w miejscowej walucie, a także odpowiedni kolor, znaczniki ataku i specjalne zdolności. Jak zwykle w tego typu grach bywa, odpowiedni dobór kart do talii stanowi gwarancję sukcesu. Co ciekawe, tu kupione karty trafiają na rękę gracza i są gotowe do zagrania w kolejnej turze, a nawet w turze innego gracza, jeśli mają odpowiednie wbudowane akcje. Po zakupie kart tura gracza się kończy i przechodzi na jego towarzysza po lewej stronie.

I tak się to toczy, aż do momentu wykonania misji lub do czasu, gdy postać jednego z graczy zostanie krytycznie ranna, co powoduje przerwanie zadania i natychmiastową ucieczkę.

Po zakończeniu rozgrywki każdy gracz otrzymuje odpowiednią liczbę punktów karmy, czyli shadowrunowego doświadczenia, za które można kupować specjalne zdolności dla swoich postaci. Zdolności te kosztują od 5 do 50 punktów i przedstawiono je za pomocą naklejek, które przykleja się w odpowiednich miejscach na karcie postaci. I to tyle, jeśli chodzi o szczegóły mechaniczne. Pozostaje tylko pytanie – czy to wszystko działa?

Niestety nie do końca. Mechanicznie, jeśli spojrzymy na pojedynczą rozgrywkę, jest całkiem przyjemnie. Walka z wrogami, kupowanie kart, kombinowanie kombosów, wypełnianie założeń scenariusza, wspieranie towarzyszy. Jest adrenalina, niepewność i napięcie. Nawet skalowanie gry dla mniejszej liczby graczy niż czterech jest całkiem ciekawie rozwiązane i działa bardzo przyzwoicie. Całość rozpada się jednak, gdy spojrzymy na tę grę pod kątem rozwoju postaci.

Przyznam, że początkowo najbardziej martwiłem sie o całe to naklejanie naklejek na kartach postaci. Ale jakoś mi to przeszło. W Sieci można już znaleźć świetnie zrobione karty postaci z nadrukowanymi „naklejkami" i opracowanym systemem ich odznaczania.

Kiepsko wyglądają też scenariusze. Są trzy, ale tylko jeden z nich jest dostępny dla początkujących bohaterów. Pozostałe wymagają (choć jest to określone jako „zalecane") odpowiedniej liczby punktów karmy władowanych w nowe zdolności, aby postacie dały sobie radę w trudniejszych warunkach. Drugi scenariusz określa to na 5 punktów karmy, a trzeci (ze Smokiem) na aż 70! Przy założeniu, że za jedną wygraną misję każda postać dostaje tylko 3 punkty (nie liczę dodat-

ków za utrudnienia, ponieważ gra i tak jest trudna), daje nam to sporo ciułania punktów, grając wciąż w te same scenariusze.

Kolejny problem dotyczy kart, które kupuje się w trakcie misji. Ciekawe jest to, że cały sprzęt przepada pomiędzy zadaniami. Mógłbym to zrozumieć, gdyby miało to miejsce po misji nieudanej. Ale dlaczego postacie pozbywają się tych wszystkich wypasionych rzeczy po udanej?! Dlaczego każdą nową misję zaczyna się ze startową talią i startową kasą? Znowu trzeba ciułać walutę i kupować coś, co już kiedyś sie kupowało tą samą postacią. Według mnie takie rozwiązanie w grze, gdzie jest rozwój postaci i jakieś poczucie kontynuacji jest po prostu pozbawione sensu. To w końcu, z czym mamy tutaj do czynienia? Z Czarnym Rynkiem, czy też Czarną Wypożyczalnią?

Niestety te dwie rzeczy sprawiają, że Shadowrun: Crossfire to nużący ciułacz punktów karmy w tych samych trzech scenariuszach. Na nowo kupujemy po raz kolejny te same karty i bijemy tych samych wrogów. Nowe umiejętności nie zmieniają rozgrywki aż tak mocno, aby to jakoś usprawiedliwić. Szkoda, ponieważ bardzo fajna mechanicznie gra została zepsuta przez dziwną konstrukcję semi–RPG. A wystarczyło dorzucić więcej scenariuszy albo pozwolić zostawiać jakieś karty z Czarnego Rynku. I już byłoby znacznie ciekawiej, a gracze mieliby większe poczucie progresu własnych postaci. Niestety w obecnym kształcie zupełnie nie czułem więzi ze swoim orkiem.

Na chwilę obecną nie polecam zakupu **Shadowrun: Crossfire.** Mechanika cieszy tylko przez chwilę (czyli dwie lub trzy misje), a potem zaczyna ogarniać nas znużenie związane z powtarzaniem wciąż tych samych trzech misji. I nie zmieni tego raczej nawet pakiet dodatkowych postaci.

Shadowrun: Crossfire
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 13+
Czas gry: 60 minut
Cena: ok. 199,95 złotych

- wykonanie,
- mechanika związana z walką,
- scenariusze.

- sposób rozwoju postaci,
- ciułanie punktów karmy,
- szybko pojawiająca się nuda.

Festiwal blefu i przekupstwa

Przyznam, że w grach planszowych najbardziej podoba mi się interakcja. Nie chodzi mi tu tylko o interakcję negatywną, czyli wszelkiego rodzaju walkę lub podkładanie sobie świń. Chodzi mi o te wszystkie momenty, w których gracze muszą ze sobą rozmawiać. Kiedy muszą coś ustalić, negocjować albo przekonać resztę do swoich racji. Jest to o wiele ciekawsze, niż sytuacja, w której każdy gracz wykonuje swoje ruchy bez zwracania uwagi na poczynania innych. Dlatego też, kiedy w moje ręce wpadł Sheriff of Nottingham, cieszyłem się jak dziecko.

Dlaczego? Jest to gra, w której głównymi mechanikami są blef, negocjacja i przekupstwo. Czas, jaki gracz spędza skupiony na własnym poletku jest krótki, a zdecydowana większość gry to żarliwe dysputy prowadzone przy stole.

W pudełku z grą znajdziemy mnóstwo kart przedstawiających różne towary, 5 kolorowych plansz graczy i 5 woreczków w takich samych kolorach (zrobionych z dziwnego, gumowatego materiału i zamykanych na zatrzask), masę tekturowych monet oraz tekturowego szeryfa. Całość umieszczona jest w ciekawych wypraskach, które nie tylko pomagają w przechowywaniu elementów, ale są też wykorzystywane w trakcie gry do utrzymywania porządku panującego w kartach.

„Fabuła" gry jest prosta. Gracze wcielają się w kupców, którzy próbują wwieźć swoje towary do Nottingham, aby zarobić trochę pieniędzy. Na bramie stoi jednak pazerny szeryf, który stara się utrudnić życie handlarzy, przeszukując ich wozy, konfiskując nielegalne dobra i oczekując łapówek. Powiecie, że to przecież nic strasznego dla uczciwego kupca. No właśnie… z tą uczciwością bywa różnie. Warto też nadmienić, że w rolę szeryfa gracze będą wcielali się po kolei. Każdy z nich będzie więc szeryfem dwa lub trzy razy w ciągu rozgrywki.

Na początku gry każdy gracz dostaje swoją planszę – czyli stragan, na którym wykłada się wwiezione towary – woreczek w swoim kolorze, 50 funtów w różnych nominałach oraz sześć losowych kart z towarami. Jeden z graczy otrzymuje też tekturowego szeryfa, co pokazuje, że to on będzie w danej turze sprawdzał zawartość wozów.

Każda tura gry składa się z kilku faz. Pierwsza z nich to wymiana kart z ręki. Wszyscy gracze (poza szeryfem) mogą odrzucić do 5 kart z ręki i wymienić je na towary pochodzące z jednego z dwóch odkrytych stosów lub ze stosu zakrytego. Następnie rozgrywana jest faza ładowania towarów na wozy (czyli do woreczków). Wszyscy gracze (ponownie poza szeryfem) wybierają od 1 do 5 kart z ręki i wkładają je do woreczka, zapinając go na zatrzask. Ważne, aby zapakowali te karty tak, aby inni gracze nie widzieli, co znajduje się w woreczku.

Kolejna faza to czas deklaracji. Szeryf znowu nie bierze w niej udziału. Albo inaczej – bierze, ale jest jej biernym uczestnikiem. Każdy z graczy wręcza szeryfowi swój zamknięty woreczek z towarami i patrząc mu w oczy (co jest wyraźnie zapisane w zasadach) deklaruje, jakie karty towarów znajdują się w środku.

Karty towarów dzielą się generalnie na dwa rodzaje. Karty zielone to towary legalne, które wolno wwozić do Nottingham. Problem z nimi jest taki, że są niewiele warte i trzeba ich sporo nazbierać, aby był z nich zysk (czyli porządne punkty na koniec gry). Legalnymi towarami są ser, jabłka, chleb i kurczaki. Są też towary nielegalne, czyli karty czerwone. Te są warte więcej, niż legalne dobra, ale jeśli zostaniemy przyłapani z takim towarem na wozie, robi się spory problem. Próba wwiezienia kuszy, miodu pitnego lub jedwabiu (to tylko część nielegalnych towarów) jest zawsze ryzykowna, ale bywa też i bardzo opłacalna.

Wróćmy do fazy deklaracji. Gracz, który deklaruje zwartość woreczka (czyli swojego wozu) musi przestrzegać kilku reguł. Nie może skłamać o liczbie kart, które znajdują się w woreczku. Jeśli włożył doń trzy, musi powiedzieć, że wewnątrz znajdują się trzy towary. Następnie może zadeklarować tylko legalne towary. Może więc powiedzieć, że wewnątrz są kury, sery, chleb lub jabłka. To jest oczywiście logiczne, ponieważ nikt przy zdrowych zmysłach nie powie, że ma zamiar wwieźć do Nottingham ładunek kusz. Ostatnia zasada mówi o tym, że można zadeklarować tylko jeden towar. Jeśli więc załadowałeś dwa sery i dwa jabłka, musisz zadeklarować cztery towary, ale tylko jednego rodzaju.

Faza czwarta jest najciekawsza, ponieważ może w niej wykazać się szeryf. To tak zwana faza inspekcji, w trakcie której szeryf stara się dociec, który z kupców jest uczciwy i wwozi do miasta to, co zadeklarował, a który kłamie. To faza, w której nad stołem toczy się zażarta dyskusja i padają różne propozycje handlowe. To tu gracze mogą próbować przekupić szeryfa. I to nie tylko po to, żeby nie zaglądał do ich woreczka, ale żeby zajrzał do innego. W trakcie tej fazy można oferować szeryfowi różne dobra za jego przychylność. Gotówkę, towary ze straganu, towary znajdujące się w torbie (tu ciekawostka, jeśli zaoferujemy szeryfowi towar, którego nie mamy w torbie, nie musimy mu nic dawać) lub inne przysługi (na przykład obietnicę przepuszczenia gracza w kolejnej turze). Kuszony zewsząd szeryf, polegając na własnym wyczuciu, może zadecydować, że puszcza kupca bez sprawdzania (oddaje wtedy worek graczowi bez otwierania go) lub przyjrzy się dokładnie temu, co leży na wozie (i otwiera woreczek z towarami).

Jeśli szeryf puszcza kupca wolno, sprawa jest prosta. Kupiec otwiera worek i wykłada towary na stragan. Legalne wykłada jawnie, na przypisanych do nich miejscach, natomiast kontrabandę wykłada zakrytą, tak aby było tylko widać, ile ma jej pod ladą.

Ciekawiej robi się, jeśli szeryf sprawdzi zawartość wozu. Jeśli okaże się, że kupiec mówił prawdę i wwoził tylko to, co zadeklarował, szeryf musi mu zapłacić

odszkodowanie za każdą kartę. Wysokość odszkodowania jest wypisana na każdej z kart, a szeryf płaci to z własnej kiesy (nie z banku). Towar oczywiście wraca do kupca, który wykłada go na straganie.

Natomiast jeśli to kupiec mijał się z prawdą, jest nieco inaczej. Po pierwsze, kupiec płaci szeryfowi karę wyszczególnioną na kartach, które starał się przemycić. Po drugie, wszystkie karty, które nie były zgłoszone na cle zostają odrzucone (nawet jeśli są to legalne towary). Tylko towary, które były zgłoszone są wolne od kary i trafiają na stragan.

Po inspekcji następuje faza piąta, czyli „sprzątanie". Gracze dobierają karty do wysokości limitu ręki, pion szeryfa wędruje do kolejnego gracza i można zaczynać następną turę.

Gra kończy się, gdy każdy z graczy był już dwukrotnie szeryfem (lub trzykrotnie, jeśli gramy w trzy osoby). Następuje wtedy podliczenie punktów, czyli kasy. Liczy się pieniądze w sakiewce, do tego dodaje wartość wszystkich towarów na straganie (legalnych i nielegalnych – te na ręku się nie liczą), a na końcu sprawdza się, kto z graczy ma najwięcej konkretnych legalnych towarów, ponieważ za to też są punkty. Kto może pochwalić się największą sumą, ten wygrywa.

Nie będę owijał w bawełnę. **Sheriff of Nottingham** jest rewelacyjny. Tak potężnego ładunku interakcji nie widziałem jeszcze w żadnej innej grze. I to interakcji, która nakręcała rozgrywkę, klimat i dobrą zabawę. Bo w zasadzie na stole dzieje się niewiele. To, co najważniejsze, dzieje się nad stołem i pomiędzy graczami. Rozmowa, obserwacja zachowania, próba znalezienia słabego punktu. Coś wspaniałego. Oczywiście z tego, co leży na stole można w pewien sposób próbować wywnioskować czy gracz kłamie, czy też mówi prawdę, ale może nas to zwieść.

Co ważne, jest to gra, w której nie trzeba kłamać, aby wygrać. Mówienie prawdy i bycie w stu procentach legalnym kupcem jest równie dobrą strategią, jak przewożenie masy nielegalnych i drogich towarów. Żadna z tych dróg nie gwarantuje zwycięstwa. To wielki plus, że jest to gra, w której można mówić prawdę i wygrać, a do tego nie psuje się rozgrywki innym graczom, jak to bywa w innych grach blefu.

O jakości wydania nie ma się co rozpisywać – jest po prostu bardzo porządne. Dobrej jakości karty, z ładnymi grafikami, rewelacyjny szeryf, kapitalne woreczki, których zatrzask robi „pyk" w odpowiednim momencie, a ty oblewasz się wtedy zimnym potem. Choć w zasadzie do woreczków trochę się przyczepię. Za każdym razem, kiedy je otwieram, mam bowiem wrażenie, że wyrwę ów zatrzask. I bardzo się tego boję, ponieważ dźwięk otwieranego woreczka to jeden z najpiękniejszych i najstraszniejszych dźwięków, jakie słyszałem w planszówkach.

Jeśli lubicie w grach blef, negocjacje, próby wręczania korzyści majątkowych i wystawianie do wiatru, **Sheriff of Nottingham** jest grą dla was. Cudowna dawka wszystkich tych elementów, schowana w niedużym pudełku. Polecam, polecam i jeszcze raz polecam.

Sheriff of Nottingham
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 3–5 osób
Wiek: 13+
Czas gry: 60 minut
Cena: ok. 165 złotych

- rewelacyjna interakcja,
- woreczki, które robią „pyk",
- gra prosta do nauczenia.

- dyskusyjna trwałość zatrzasków w woreczkach.

ALE HEBEL!

„Moc mojej władzy lodem spada dziś na świat.”
(Kraina Lodu, Disney)

W 79 numerze Rebel Timesa mogliśmy przeczytać recenzję gry Vlaada Chvátila **Tash-Kalar: Legendarna Arena** popełnioną przez Gambita. Pojawienie się dodatku z nową talią do tej ciekawej pozycji było wyłącznie kwestią czasu, a dokładnie roku. Do frakcji imperium, lasu i gór dołączyła zima.

Zestaw dodatkowy zawiera 18 nowych jednostek, pionki w odpowiednim kolorze oraz dodatkową planszę punktacji. Już sam deseń żetonów nie pozostawia złudzeń, że mamy do czynienia z lodem.

Do gry **Tash-Kalar** przywarła opinia, jakoby była ona „sucha” i „abstrakcyjna”. Nie potrafię się z tym zgodzić. W czym wzór na karcie jest gorszy od ilustracji, linijki tekstu lub figurki? W tym, że wymaga więcej spostrzegawczości i kreatywności? Czy taktyczna gra, wymagająca logicznego myślenia, nie może wymagać od nas również nieco wyobraźni? Niektóre układy znajdujące się na kartach rzeczywiście są subtelne, ale inne nie pozostawiają żadnych wątpliwości i stają przed oczami niczym Wielka lub Mała Niedźwiedzica.

Szczególnie sugestywnie wypada Lodowy Olbrzym. Wzór go przywołujący wygląda jak góra i działa niczym lawina schodząca jej zboczem – w tym ściśle określonym kierunku niszczy wszystko, co napotka na swojej drodze. Inne przykłady? Śnieżny Potwór nie tylko na ilustracji wygląda jak golem z bajki Kraina Lodu. Układ jednoznacznie kojarzy się z barczystym potworem, który niszczy wszystko, co stanie mu na drodze. Wzór Strażnika Mrozu wygląda jak wartownik z halabardą. Na wzorze jeszcze innej karty widzimy stojącego w centrum, mrocznego jak zimowa noc, kapłana oraz trzymający się nieco na uboczu chór akolitów, powtarzających jego zakazane zaklęcie przywołujące istotę z zaświatów, która zabiera złożoną na ołtarzu ofiarę. Chochlik Mrozu zjeżdża z góry jak na desce. Potrafi w ten sposób pokonać nieograniczony dystans, ale tylko w jednym kierunku. To nie koniec sportów zimowych – jak snowboard, to i sanki. Wzór układający się w położoną na dłuższym boku literę L to nic innego, jak stojący na saniach poganiacz, a przed nim psi zaprzęg. Sanie potrafią sunąć do przodu i zmieniać kierunki, manewrując w lewo i w prawo.

Nie wszystkie zwierzęta zapadły w sen zimowy. Królewski Renifer – hojnie obdarzony przez naturę w skoczne nogi i zabójcze poroże. Niedźwiedź polarny – krępy zwierz, który prze do przodu przez zastępy wrogów i zaspy śniegu. Jego zupełne przeciwieństwo, mały, śnieżny lis, z węszącym pyskiem i zamiatającym śnieg ogonem – szybki i nieuchwytny.

Są też artefakty, jak Zamarznięta Skrzynia, która pozwala ponownie zagrać jedną z mocy oraz oczywiście Kryształowe Lustro, którego odbicie jest rzeczywiste (wszystkie jednostki będące na lewo lub prawo od zwierciadła pojawiają się po przeciwnej stronie).

Dodatek to nie tylko nowa frakcja. Mamy też nową moc. Niektóre karty oprócz lub zamiast zwykłych efektów, które wchodzą do gry od razu po zagraniu, posiadają efekt Mrozu. Ich działanie zostaje „zamrożone” do późniejszego użycia. To gracz decyduje, kiedy z niego skorzystać i nie zużywa na to akcji.

Dotychczas grze zarzucano zbyt wielką chaotyczność. Sytuacja na planszy zmienia się tak dynamicznie, że nie sposób niczego zaplanować. Możemy jedynie reagować na to, co się aktualnie na niej dzieje. Efekt Mrozu daje nam więcej możliwości reagowania, a nawet planowania. Mając dodatkową turę lub dodatkowego pionka do wykorzystania w dowolnym momencie, możemy wykonać perfekcyjne zagranie, a do tego wcześniej je zaplanować. To taka udoskonalona flara, która nie jest „jałmużną" dla przegrywającego gracza.

Zaprezentowana przez Iluzjonistę Zimy szerokim gestem wizja, pozwala widzieć publiczności to, w co wierzą, tymczasem prawda leży gdzie indziej – w jego miejsce pojawia się żeton przeciwnika, a on sam znika, aby w dogodnym momencie pojawić się w miejsce innego żetonu przeciwnika. Przy wystawieniu Twórcy Kryształów awansuje się żetony innych graczy, ale w dogodnym momencie awansujemy własny żeton. Królowa Lodu, której wzór to strzelista, smukła postać w rozłożystej sukni, ma wiernego sługę gotowego stawić się na każde wezwanie. Natomiast Księżniczka Lodu wygląda już mniej wzniośle (wzór pomniejszony o jeden żeton), podobnie jak jej poddany (żeton pospolity zamiast heroicznego). Przywoływacz Zimy skorzysta z cudzego piona do ułożenia wzoru, a Lodowa Wywerna urodzi młode. Szeptająca Chłodem na ilustracji wygląda równie pięknie i tajemniczo, jak się nazywa. Jej wzór to też zagadka – zapewne odzwierciedla jej długie, wyciągnięte przed siebie ramię. Zima gasi wszelkie światło (odrzucasz flarę), odbiera życie (tracisz pionka) i zdaje się trwać w nieskończoność (zyskujesz akcję).

Czy warto dokupić ów dodatek? Gdy zaprezentowano mi **Arenę Legend** na stanowisku Rebela podczas konwentu Falkon, pomyślałem sobie, że jest to solidny tytuł. Gdy zacząłem jednak grać w domu w trybie *deadmatch* i to na 3 osoby, nigdy już nie wróciłem do domyślnego trybu wykonywania zadań. Uważam go bowiem za najnudniejszą opcję, a co gorsza służącą do prezentacji gry. Myślę, że gdyby od razu pokazywać pełne emocji mordobicie każdy na każdego, gra miałaby o wiele więcej zwolenników. Ten dodatek jest skierowany przede wszystkim do tych, co wolą deadmatche. Możliwość grania różnymi taliami i ich wzajemne konfrontowanie zwiększa różnorodność rozgrywki. Nowa moc (efekt Mrozu) to możliwość zaplanowania czegokolwiek w tej zmieniającej się z rundy na rundę grze. **Wieczny Mróz** nie spełni natomiast bardziej wygórowanych oczekiwań, takich jak nowe zadania lub tryby gry. Dlatego też gorąco (mroźnie?) polecam go przede wszystkim tym, którzy lubią pojedynkować się na śmierć i życie.

Tash-Kalar: Wieczny Mróz
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 2–4 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 55,00 złotych

- nowa frakcja to nie tylko nowa „skórka",
- znacząco podnosi regrywalność, zwłaszcza deadmatchów (jest już w czym wybierać),
- w grze na 4 osoby każdy ma już swoją indywidualną talię,
- efekt Mrozu to większy wpływ gracza na sytuację panującą na planszy,
- pomysłowe wzory, które uruchamiają wyobraźnię.

- to „tylko" nowa frakcja,
- rozgrywka nie zmienia się w znaczący sposób.

Bitwy XXI wieku

Ostatni rok na świecie minął pod znakiem kryzysu na Ukrainie. Nie będzie wielką przesadą, jeśli powiem, że to właśnie wydarzenia z nim związane okazały się najbardziej znaczące również i dla nas, z racji bliskiego sąsiedztwa. Wojna tocząca się u granic Polski sprawiła, że nagle coraz więcej osób zaczęło interesować się naszym wojskiem i jego stanem uzbrojenia oraz współczesnymi militariami. Ten nagły wzrost zainteresowania postanowiło wykorzystać wydawnictwo Taktyka i Strategia, przygotowując grę **Bitwy XXI wieku**.

Gra ma za zadanie przybliżyć realia współczesnego pola walki, a także zaprezentować strukturę i uzbrojenie armii różnych państw, w tym współczesnego Wojska Polskiego. Jak pisze we wstępie autor: *Gracz sam decyduje, uwzględniając uwagi, jakim rodzajem sprzętu będzie dowodził. Można tą metodą wyciągać wnioski, co do jakości poszczególnych wozów bojowych i ewentualnej konieczności modernizacji armii.* Jak widać, gra stawia sobie ambitne cele. Scenariusze skupiają się na najbardziej aktualnych konfliktach (hipotetycznych i takich, które miały miejsce): potencjalnej inwazji Rosji na Polskę z Okręgu Kaliningradzkiego, działaniach w Iraku (zdobycie Basry) oraz walkach w rejonie Przesmyku Perekop na Krymie.

Zanim przejdziemy do omówienia i oceny przepisów, parę słów o grafice i stronie wydawniczej. Gra zawiera trzy plansze heksagonalne na miękkim papierze oraz żetony. Większość żetonów jest sztancowana, z wyjątkiem pomocniczych, które musimy sobie wyciąć. Na żetonach, inaczej niż w wydawanych dotychczas grach Taktyki i Strategii, nie zamieszczono ikonek żołnierzy i sprzętu wojskowego (z wyjątkiem lotnictwa). Zamiast tego mamy symbole ogólnowojskowe formacji, zwane natowskimi, czyli różne prostokąciki z kółeczkami, kopertkami itp. Od strony graficznej najlepiej wypadają plansze. Tutaj podoba mi się szczególnie grafika terenu górzystego na planszy do scenariusza „Basra" (Irak), z tą jednak uwagą, że nie do końca pasuje ona do terenu górzystego (wzgórz).

Instrukcja do gry liczy sobie nieco ponad 20 stron. Na jej końcu znajdziemy tabele. Wydaje się, że zasad nie ma aż tak wiele i rzeczywiście, jak na historyczną grę wojenną, taka ilość nie powinna dla graczy (przynajmniej tych oswojonych z tym gatunkiem gier) stanowić problemu. Dla osób, które miały wcześniej do czynienia z grami wydawnictwa Taktyka i Strategia, uderzające będzie natomiast coś innego. Otóż przeszło 95% zasad nowego systemu jest identycznych z zasadami systemu **Bitwy II wojny światowej (B-35)**. Generalnie zasady stworzono w ten sposób, że wyrzucono z instrukcji tamtego systemu część przepisów, które z uwagi na specyfikę tutaj nie pasowały oraz część zasad bardziej szczegółowych. Zmiany w porównaniu do tego, co było są więc niewielkie.

Główną i tak naprawdę jedyną istotną zmianą są nowe jednostki amunicji. Pozmieniano także trochę zasady walki ogniowej. Nowe zasady dotyczące amunicji przewidują, że poza skreślaniem w tabelach strat w punktach siły (co było także w **B-35**), gracze będą w nich odnotowywać zużycie przez każdą jednostkę pancerną, zmechanizowaną i artylerii jednostek amunicji. Zużycie to odnotowuje się, zamalowując ołówkiem kółeczko obok identyfikatora jednostki. Większość oddziałów ma 11 jednostek amunicji, czyli mamy 11 kółeczek. Teraz najważniejsza sprawa: jednostki amunicji odnawiają się co etap. Co to oznacza? Mianowicie to, że co etap musimy gumką wymazać zamalowane kółeczka przy każdej z jednostek i potem, jeśli w kolejnym etapie znów będziemy strzelać, znowu je pracowicie zamalowywać. Przypomina to trochę kolorowanki dla przedszkolaków. A etapów w grze bywa dużo: od 21 (scenariusze „Bartoszyce" i „Basra") aż do… 69 (scenariusz „Krym"). Patrząc po liczbie etapów, można się zorientować, ile tego skreślania, zamalowywania pustych kółeczek i zabawy z ołówkiem oraz gumką będzie.

Zmiany w obrębie walki ogniowej polegają na tym, że tak, jak w **Bitwach II wojny światowej** mogliśmy strzelać na sąsiednie pole (czyli na odległość 1 pola) i na odległość 2 pól, tak tutaj możemy strzelać dwa razy dalej, czyli także na 3 oraz 4 pola.

W praktyce strzelanie na większe odległości, okazuje się jednak mało opłacalne. Najistotniejsza zmiana zaistniała w związku z wprowadzeniem amunicji, ponieważ obecnie każda jednostka może w ciągu etapu oddać tyle „strzałów” w walce ogniowej, ile ma jej jednostek. Amunicja bywa także zużywana na walkę „zwykłą” (to odrębna forma walki od walki ogniowej), ale w niewielkiej liczbie – zwykle 1–2 jednostki na etap. Gros amunicji, jak już wspomniałem, idzie na walkę ogniową. Co to oznacza? Każdy strzał to jeden rzut dwoma kostkami. Jeżeli jedna jednostka ma 9 strzałów, to w przypadku, gdy atakujemy np. trzema jednostkami, strzałów mamy 27, czyli tyle rzutów dwoma kostkami musimy wykonać, aby rozstrzygnąć pojedyncze starcie. Przeciwnik też odpowiada nam w analogiczny sposób, więc turlania jest co niemiara. Kilka razy zdarzyło się nam, że do rozstrzygnięcia pojedynczej walki musieliśmy wykonać ponad 50 rzutów! Na tym nie koniec, ponieważ po walce ogniowej mamy walkę „zwykłą”, gdzie rzucamy osobno na rozstrzygnięcie starcia, a następnie by ustalić straty każdej ze stron. Wszystko to trzeba odnotowywać w tabelach (każdą stratę i każdy strzał), buchalteria w porównaniu z **Bitwami II wojny światowej** uległa więc rozrostowi.

Inne, drobniejsze zmiany w instrukcji również nie zostały dokonane w przemyślany sposób. Autor powyrzucał część przepisów ze starej instrukcji, ale te przepisy, które pozostały zawierają niekiedy odsyłacze do tych, które zostały usunięte. Przykładem może być podrozdział [13.2]. Część przepisów, po usunięciu innych, jest po prostu niekompletna. Dotyczy to zwłaszcza rozdziału 18.0 DESANT MORSKI. Przepisy tego rozdziału co chwilę wymieniają: barki desantowe, statki transportowe, kutry torpedowe. Tymczasem z instrukcji usunięto przepisy poświęcone tym rodzajom jednostek, regulujące, na jakich zasadach się one poruszają, jaką mają siłę i jakie posiadają cechy szczególne. Gdzie indziej autor dość bezmyślnie usiłował pozamieniać np. lotnictwo szturmowe na śmigłowce (też szturmowe). Problem w tym, że w treści niektórych przepisów owo lotnictwo szturmowe (LS) pozostało (tzn. zapomniał zamienić), przykładowo w opisie walki w marszu (punkt [16.2.1]). Można wskazać szereg innych podobnych przypadków. Są też w instrukcji tabele do jednostek, które nie istnieją w zasadach, np. mamy tabelę do ostrzału lotnictwa transportowego przez artylerię przeciwlotniczą, ale w zasadach lotnictwa transportowego nie ma, ponieważ autor wykasował przepisy go dotyczące (przepisy takie były w **Bitwach II wojny światowej** i przy kopiowaniu zostały pominięte, ale za to została tabela, która w tej sytuacji nie wiadomo, do czego służy). I tak można by długo…

Osobną sprawą jest to, na ile tak powstałe przepisy (poprzez skopiowanie wprost z poprzedniego systemu) mogą oddawać realia współczesnego pola bitwy. Przyglądając się zasadom, można dojść do wniosku, że zdaniem autora od czasów II wojny światowej technika wojskowa w zasadzie się nie zmieniła. Także tabele są w większości identyczne z tymi dla II wojny światowej. Z pewnym wzruszeniem przyglądałem się zwłaszcza zamieszczonej tabeli walk myśliwskich, którą kiedyś, jeszcze około 2004 roku, sam przygotowałem dla autora do III edycji **Bitew II wojny światowej**. Nigdy nie przypuszczałem, że w oparciu o nią będą kiedyś walczyć myśliwce odrzutowe z początków XXI wieku!

Grając w nowy system, zauważymy, że coś się jednak zmieniło. Pisałem już wyżej o jednostkach amunicji i o zmianach w obrębie zasad walki ogniowej. Co to powoduje w praktyce? Najlepsze na polu bitwy są czołgi, głównie te najnowsze – polskie (ex niemieckie) Leopardy lub brytyjskie Challengery II. Królują one do tego stopnia, że pozostałe jednostki stanowią dla nich nikłe tło i w zasadzie można dojść do wniosku, że są jedynie zbędnym dodatkiem. Okazuje się, że miasta w systemie **Bitwy XXI wieku** najlepiej zdobywa się czołgami. Podobnie rzecz ma się z ich obroną. Kompania Leopardów ustawiona w zabudowaniach jest w walce ogniowej nie do ruszenia. Dość słaba okazuje się artyleria, która zadaje niezbyt duże straty – w porównaniu z **Bitwami II wojny światowej**, gdzie liczebność wojsk była mniejsza. Nie może ona też niszczyć zabudowań, co w rzeczywistości ma miejsce na współczesnym polu bitwy i stanowi istotny aspekt walki. Niewielką rolę odgrywa także lotnictwo. Tymczasem, gdy miałem swego czasu okazję słuchać kilkakrotnie w telewizji gen. Waldemara Skrzypczaka (byłego dowódcę wojsk lą-

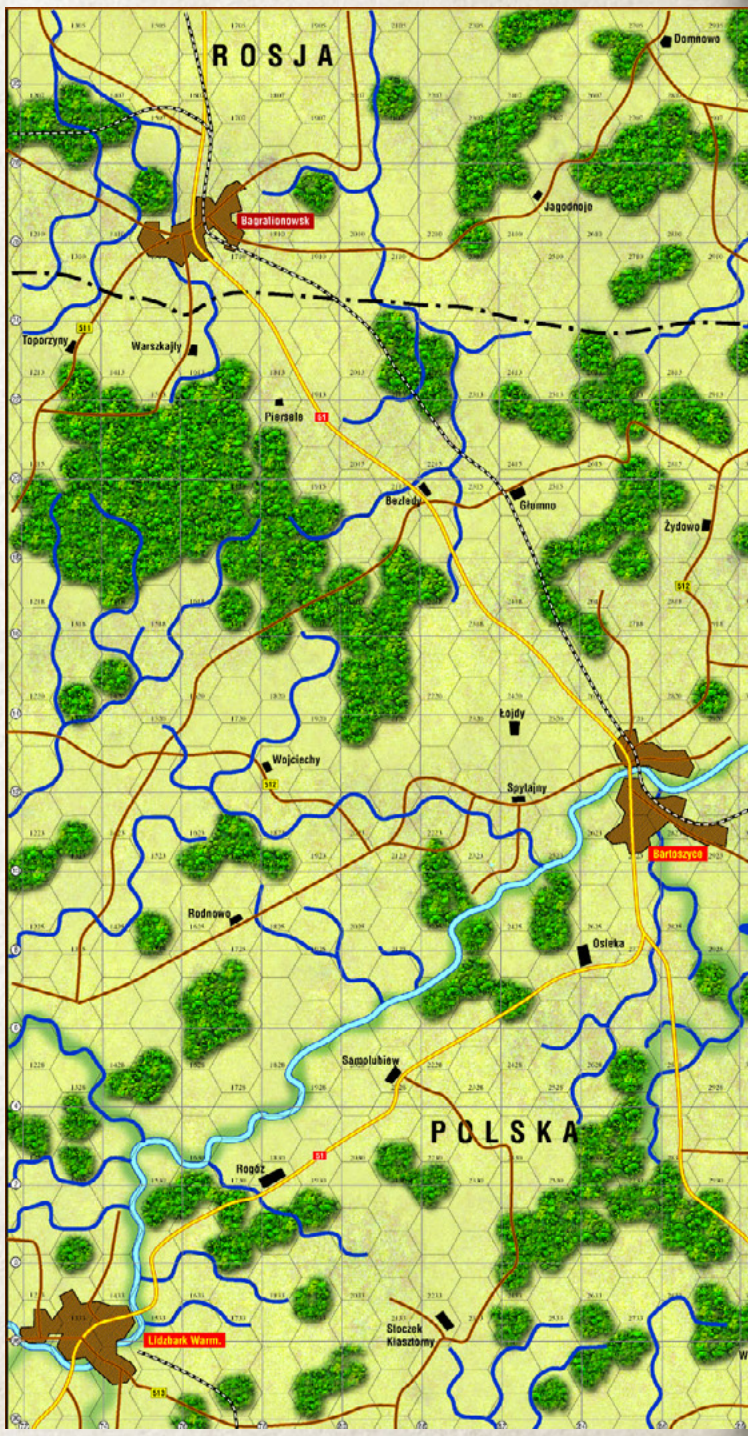
dowych), wypowiadającego się odnośnie kierunków modernizacji polskiej armii, kładł on duży nacisk na obronę przeciwlotniczą, którą – jego zdaniem – nasza armia ma obecnie niewystarczającą. Doktryna wojenna Federacji Rosyjskiej, zakłada bowiem na początku działań wojennych zmasowane uderzenia lotnicze, mające za zadanie przygotować działania wojsk lądowych. W grze **Bitwy XXI wieku** w scenariuszu „Bartoszyce" (który przedstawia hipotetyczną inwazję Rosji na Polskę) nie jest to odzwierciedlone nawet w najmniejszym stopniu. Tak jak i w **Bitwach II wojny światowej**, lotnictwo odgrywa tutaj rolę drugorzędną, a wręcz trzeciorzędną.

O ile w pierwszym scenariuszu („Bartoszyce") można pokusić się o wyrównaną grę, to drugi („Basra") wydaje się być zaprojektowanym jednostronnie. Te scenariusze, da się jednak chociaż rozegrać w jakimś rozsądnym czasie (jeśli mamy wolny dzień). Prawdziwym kuriozum jest zaś scenariusz trzeci („Krym") z 69 etapami. Przyznam, że nie przypominam sobie gry (scenariusza) z tak dużą liczbą etapów (już samo ustalanie takiej liczby etapów wskazuje na pewne oderwanie autora od rzeczywistości i współczesnych trendów w zakresie tworzenia gier planszowych). W praktyce jednak, w scenariuszu tym rozgrywka kończyć się będzie wcześniej, stąd właściwie nie wiadomo, po co tak duża liczba etapów.

W scenariuszach zdarzają się niestety ewidentne błędy, z którymi nie wiadomo, co zrobić. Przykładowo w scenariuszu „Basra" skopiowano warunki zwycięstwa, jakie mają Irakijczycy dla Brytyjczyków i np. okazuje się, że obie strony otrzymują 30 punktów zwycięstwa za niedopuszczenie do sforsowania przez Brytyjczyków kanału Basra. Ogólnie wygląda więc na to, że scenariusze do tej gry nie były zbyt mocno testowane.

Podsumowując, jedyne co mogę powiedzieć pozytywnego o **Bitwach XXI wieku** dotyczy grafiki planszy i w sumie także grafiki żetonów. Mechanika gry – za sprawą konieczności wykonywania od kilkunastu do kilkudziesięciu rzutów dwoma kostkami przy każdym starciu oraz zaznaczania co etap jednostek amunicji, a następnie co etap wymazywania gumką tych zaznaczeń – cofa nas do epoki kamienia łupanego w tworzeniu gier planszowych. W porównaniu z najnowszą grą Taktyki i Strategii, gry wydawnictwa Dragon z końca lat 80–tych i początku 90–tych XX wieku okazują się o lata świetlne nowocześniejsze i bardziej przyjazne graczowi. Przyznam, że już na samym początku zapoznawania się z tym tytułem – gdy zobaczyłem te liczne puste kółeczka obok identyfikatora każdej z jednostek, które gracze mają co etap zamalowywać ołówkiem, a następnie na koniec każdego etapu pracowicie wycierać gumką, i tak wielokrotnie podczas gry – byłem więcej niż zdziwiony. Konieczność turlania przed każdym większym starciem kilkadziesiąt razy ostatecznie mnie dobiła. Pierwszy raz zetknąłem się też ze zjawiskiem kopiowania wprost zasad jednego, bądź co bądź szczegółowego, systemu historycznego i po wprowadzeniu kosmetycznych zmian przedstawiania go graczom jako nowego systemu do zupełnie innego okresu historycznego. Dzięki takim zabiegom uzyskujemy obraz współczesnego pola bitwy w krzywym zwierciadle. Wydawnictwo Taktyka i Strategia nie po raz pierwszy zaskakuje więc graczy, choć od dłuższego już czasu niestety głównie negatywnie.

Bitwy XXI wieku
Zrecenzował: Ryszard „Raleen" Kita
Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 13+
Czas gry: zmienny
Cena: 69,95 złotych



REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl