REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TEMAT NUMERU

Baronia

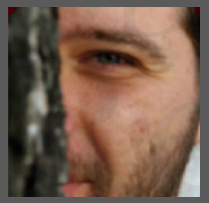
Ilustracja z gry: Baronia

REBEL

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

7 CUDÓW ŚWIATA: MIASTA
FLORENZA
HOMELAND THE GAME
ODKRYCIA: DZIENNIKI LEWISA I CLARKA
PSYCHO DROPSY
SPELLS OF DOOM
SZMAL
THUNDERBOLT APACHE LEADER
ONE NIGHT ULTIMATE WEREWOLF

oraz wiele innych...



OD Redakcji

Miesiąc temu pisałem we wstępniaku o ciężkim życiu zapracowanego freelancera. A jak relaksuje się on w te upalne, lipcowe dni, kiedy żar leje się z nieba, a logiczne myślenie zaczyna być towarem deficytowym? Albo inaczej, co utrzymuje takiego zapracowanego jegomościa przy życiu? W moim przypadku nie jest to kawa, ale obietnica pogrania z moją lepszą połową i przyjaciółmi w planszówki albo możliwość zagrania w Veto, albo w Doomtown, albo w X-Winga, albo... No właśnie, wszystko obraca się wokół hobby. To ono zapewnia ten drugi, niezbędny oddech, to ono pozwala odpłynąć myślami od monotonnej pracy i obmyślać najlepszą strategię wygrania w Baronię lub Szoguna. To ono pozwala wreszcie na spotkania ze znajomymi, co – uwierzcie mi – po trzydziestce nie jest wcale takie proste. „Musimy się spotkać, pogadać... ” – bla, bla, bla, często to słyszycie? A jak często się później spotykacie? Spróbujcie tak: „wiesz, mam taką fajną, nową grę, musimy się spotkać i ją przetestować”. Od razu lepiej. Weekend ze znajomymi macie gwarantowany.

I świetnie, i o to chodzi. Jest lipiec, wakacje, nie dajcie się zwariować – nawet, jeśli jesteście już „dorośli”, siedzicie w pracy i macie dość. Polecam wam takie proste ćwiczenie myślowe. Przenieście się na chwilę do ostatniej rozgrywki w waszą ulubioną planszówkę i przypomnijcie sobie jej najfajniejsze momenty. Prawda, że od razu lepiej?

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting’ Chmielik
Redakcja i korekta tekstów: Tomasz ‚Sting’ Chmielik
Redakcja: Tomasz ‚Gambit’ Dobosz, Ryszard ‚Raleen’ Kita, Piotr ‚Wierzba’ Kraciuk, Piotr Stankiewicz, Piotr ‚Żucho’ Żuchowski, Tomasz Sokoluk
Współpraca: Mateusz ‚Darcane’ Nowak, Marcin Gleń, Maciej ‚Repek’ Reputakowski, Maciej ‚Ciuniek’ Poleszak, Maciej ‚Ogrywacz z olejem’ Samolej, Bartłomiej ‚veyDer’ Rudzki
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

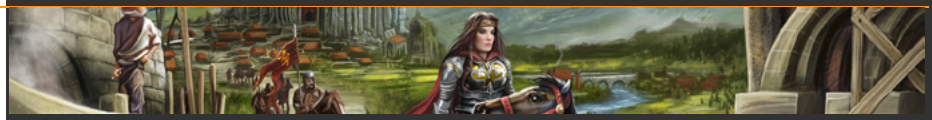
www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

Spis treści

2 Aktualności
Czyli co nowego w świecie gier

4 **TEMAT NUMERU:** Baronia



8 7 Cudów Świata: Miasta
Podstępne miasta

10 Florenza
Dobry rzemiecha też się przyda

13 Homeland: The game
Czy terroryści wygrają?

16 Odkrycia: Dzienniki Lewisa i Clarka
Kemosabe

19 Psycho Dropsy
Karty tylko dla dorosłych

21 Spells of Doom
Kryzys w Imperium Żywiołów

26 Szmal
Draftowana wojna gangów

29 Thunderbolt Apache Leader
Anioły Śmierci

31 Kącik Gier Historycznych: Wprowadzenie do gier hexowych, cz.2

33 Kącik Gier Familijnych: One Night Ultimate Werewolf

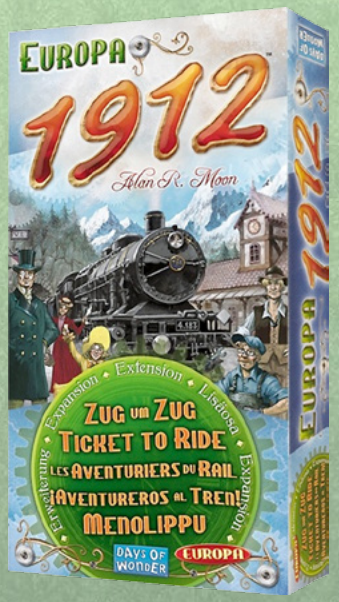
35 DoomTown
Kącik gry karcianej DoomTown

39 Veto
Kącik gry karcianej Veto

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

WSIĄŚĆ DO POCIĄGU PO RAZ KOLEJNY...

Pod koniec lipca nakładem wydawnictwa Rebel ukaże się „małe" rozszerzenie do **Wsiąść do Pociągu: Europa**. **Wsiąść do Pociągu: Europa 1912**, bo o nim tu mowa, będzie zawierało 101 kart biletów: 55 zupełnie nowych i 46 znanych z podstawowej wersji gry. Umożliwią one rozegranie gry w jednym z trzech trybów – Rozszerzona Europa (19 nowych tras dla zestawu podstawowego), Mega Europa (wszystkie nowe i stare bilety) oraz Metropolie Europy (zamiast długich tras specjalne bilety Metropolii). To jednak nie koniec atrakcji, ponieważ dodatek wprowadzi też magazyny i zajezdnie, czyli nowe mechanizmy rozgrywki, które można będzie wykorzystać we wszystkich grach z serii **Wsiąść do Pociągu**.



PORTAL ZAPRASZA DO PODZIEMI

Zapraszamy do podziemi to sierpniowa propozycja wydawnictwa Portal oparta na mechanice „wypróbuj swój fart" (ang. push-your-luck). Od 2 do 4 graczy wcieli się w rolę śmiałków wędrujących po podziemiach. Ten, któremu uda się przejść całe lochy dwukrotnie, wygra. Jak łatwo się domyślić, nie będzie to proste, a wprowadzanie przez graczy do podziemi kart potworów gwarantuje sporą dawkę negatywnej interakcji. Jesteście na tyle odważni, aby zejść na początku sierpnia do mrocznego (ale i chłodnego!) lochu?

KLASYKA NIEKOLEKCJONERSKIEGO DECKBUILDINGU POWRACA!

Pod koniec lipca nakładem wydawnictwa Games Factory Publishing powróci klasyczna gra deckbuildingowa autorstwa Donalda X. Vaccarino. **Dominion** to tytuł polegający na budowie królestwa. Talia gracza symbolizuje jego dominium i zawiera zasoby, punkty zwycięstwa oraz możliwe do wykonania akcje. Początkowo każdy z uczestników rozgrywki ciuła ze swoich biednych posiadłości miedziaki, ale wraz z rozwojem sytuacji jego prowincje zaczynają opływać w złoto. Przekonajcie się sami, dlaczego **Dominion** otrzymał prestiżową nagrodę **Spiel Des Jahres 2009**.

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

KTÓRA GODZINA? – PYTA RODZINA...

Już w połowie sierpnia odpowiedzą na to pytanie **Szalone Zegarki**. W tej dynamicznej grze imprezowej liczy się refleks. Jeżeli godzina na karcie zgadza się z tą, którą podałeś, wszyscy muszą uderzyć dłonią w zegar centralny. Bądź szybszy od pozostałych, a przybliżysz się do zwycięstwa. Celem gry, podobnie jak w **Jungle Speed**, jest pozbycie się wszystkich kart ze stosu, a pomyłki gwarantują dopływ nowych kartoników. Dedukcja, koncentracja i szybkość – oto wyznaczniki sukcesu w tej szalonej grze.

SPLENDOR – TRWAJĄ ELIMINACJE

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w Splendor, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. Na początku sierpnia eliminację odbędą się w Szczecinie, Poznaniu, Wrocławiu, Jaworznie, Kłodzku i Warszawie.

Więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod linkiem: http://www.rebel.pl/mistrzostwa/.

REKORD W DOBBLE USTALONY!

11 lipca w PGA Gdańsk Arena udało się ustalić rekord grania w jedną grę jednocześnie. Tą grą było Dooble, w które zagrało aż 346 osób! Już za rok spróbujemy pobić rekord świata!

Baronia

Elegancja i prostota

Niezależnie od tego czy chodzi o filmy, książki, muzykę, czy gry, dobrze jest być autorem dzieła, które odnosi sukces. Marc Andre rok temu rozbił bank swoim Splendorem. Obstawiam więc, że patrząc na rosnące słupki sprzedaży i pozytywne oceny wystawiane przez recenzentów, humor mu się zdecydowanie poprawił. Do momentu, w którym zdał sobie sprawę, że teraz na jego kolejną grę wszyscy będą patrzeć przez pryzmat poprzedniej w oczekiwaniu na coś wyjątkowego.

I w takich nastrojach mogła powstawać Baronia. Co z tego wyszło? Nie będę ukrywał, że gra bardzo udana, ale na tyle specyficzna, że raczej nie zdobędzie tak wielkiej popularności, jak poprzedni tytuł autora. Chociaż w tej kwestii chciałbym się mylić.

Baronia to przede wszystkim gra o ekspansji, maksymalnie uproszczona, elegancka i intuicyjna. Na pierwszy rzut oka może wydawać się, że klimat rozgrywki (średniowiecze, budowa miast, rycerze i bitwy) będzie wyraźny i ważny. Kiedy otwieramy pudełko, naszym oczom ukazuje się całkiem spora liczba dosyć szczegółowych i wyjątkowych dla tej gry drewnianych elementów – koniec z podkradaniem miast i osad ze starego wydania Osadników z Catanu. Na dokładkę w środku znalazło się jeszcze miejsce na spory stos solidnych kafli, z których układana będzie podbijana przez nas kraina. Cud, miód i orzeszki. Wrażenie to mija, gdy sięgamy po instrukcję, która jest aż niepoważnie prosta. Zajmuje całe cztery strony, na dodatek wypełnione ilustracjami i przykładami. Zasady gry tłumaczy się w jakieś pięć do ośmiu minut, aby za moment wręczyć nowemu graczowi kartę pomocy, na której wszystkie możliwe akcje opisane są przejrzystymi symbolami. Nie ma mowy o żadnych niejasnościach.

W gruncie rzeczy **Baronia** to abstrakcyjna gra strategiczna bez elementu losowego (poza początkowym ułożeniem kafelków), w której (jak już wcześniej wspomniałem) chodzi przede wszystkim o ekspansję. Plansza podzielona została na tereny, którym przypisana jest różna wartość. Pola i łąki są warte więcej niż lasy albo góry i to w ich pobliżu chcemy się obracać częściej niż nasi przeciwnicy. Grę zaczynamy z trzema miastami i trzema rycerzami. Rycerzy chcemy wysyłać na najbardziej wartościowe pola, aby zakładać na nich osady, co daje nam żetony zasobów. Żetony zasobów chcemy wymieniać na punkty zwycięstwa. Postawione na planszy osady chcemy rozbudowywać w miasta, które dają nam punkty i pozwalają rekrutować nowych rycerzy, których chcemy wysyłać dalej w celu zakładania nowych osad… i tak w kółko.

Żeby nie ograniczać się wyłącznie do prostego algorytmu decydującego o tym, co w danej chwili jest najlepszym posunięciem, na planszy spotykamy również rycerzy innych graczy. Inni gracze mogą psuć nam szyki „zbijając" nasze figury. Dwóch rycerzy zbija jedną figurę przeciwnika. Jeśli zbita została osada, poszkodowany traci dodatkowo na rzecz atakującego jeden wybrany przez niego żeton zasobów. Cechą gry jest jednak to, że trudno tutaj zaskoczyć przeciwnika w jakikolwiek sposób. W swojej turze mogę poruszyć maksymalnie dwóch rycerzy o jedno pole. Przeciwnik widzi, ile ruchów brakuje mi, żeby mieć możliwość ataku. W tym czasie może przygotować obronę (przeciwnik nie może wejść na pole, na którym stoją już dwa piony jednego z graczy) lub wymienić zebrane żetony na punkty (ponieważ to też jest akcja i nie dzieje się to automatycznie). Dla mnie nie jest to absolutnie wadą, ponieważ daje kolejną informację istotną podczas podejmowania decyzji. Oczami wyobraźni widzę jednak graczy, którym tak kompletna transparentność może przeszkadzać.

Wszystkie moje dotychczasowe partie **Baronii** odznaczały się zaskakującą płynnością. Wynika to z faktu, że w swojej turze gracz może wykonać tylko jedną z sześciu dostępnych akcji. Akcje same w sobie są elementarne: ruch, dwa rodzaje budowy, dwa rodzaje rekrutacji, zakup punktów. Moi gracze podejmowali decyzje dosyć szybko i bez zbędnych przestojów, pomimo tego, że przez cały czas musieli kontrolować poczynania przeciwników. Zawsze bardzo interesujące jest to, ilu rycerzy ma dostępnych w swoich zasobach mój sąsiad, i kiedy zdąży ich wystawić w miejscu, do którego chętnie chciałbym się przytulić. Tutaj ciekawostka wydawniczo-techniczna. Rycerze różnią się nieco kolorem od innych pionów gracza. Dzięki temu szybko i na pierwszy rzut oka jesteśmy w stanie ocenić sytuację panującą na planszy. Niestety, przegranemu odpada wtedy argument typu: „bo ja nie widziałem tego pionka i myślałem, że to osada postawiona do góry nogami". Tak czy siak – sprytne rozwiązanie.

Istotne jest również to, że **Baronia** skaluje się wyśmienicie. W zależności od liczby graczy plansza ma różną wielkość, a liczba innych elementów nie ulega zmianie. Tak, jak można by się tego spodziewać, największa różnica we wrażeniach z rozgrywki odczuwalna jest podczas gry w dwie osoby. W rozgrywkach wieloosobowych znacznie częściej dochodzi do walk i odbierania sobie terytorium przez graczy (bo nie da bronić się przez cały czas na wszystkich frontach i jakiś ubytek w pancerzu w końcu się pojawi). Dwuosobowa rozgrywka może być natomiast zdecydowanie bardziej klinczowa. I znowu – przyjmuję to z całym dobrodziejstwem inwentarza i nie potrafię uznać za wadę.

Podsumowując, **Baronia** to gra o eleganckich, intuicyjnych zasadach, która w dosyć abstrakcyjny, ale jednak skuteczny sposób oddaje na planszy ekspansję i konflikty terytorialne. Ponadto świetnie wygląda rozłożona na stole, ciesząc oko. Ja sam zakochałem się w niej od momentu, kiedy na warszawskiej zjAvie zagrałem w prototyp. Z mojej półki tytuł ten prędko nie zniknie.

Baronia
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 45 min.
Cena: 149,95 złotych

- świetnie oddana ekspansja terytorialna,
- gra strategiczna bez elementu losowego,
- prostota i elegancja zasad,
- płynność rozgrywki,
- dobre skalowanie.

- brak elementu losowego nie musi podobać się każdemu,
- wygląda na strategię w klimatach fantastycznego średniowiecza, ale w rzeczywistości jest suchą, dość abstrakcyjną grą.

REKLAMA

PATCHWORK

GRA UWE ROSENBERGA

Wymagająca i satysfakcjonująca gra dla dwojga.

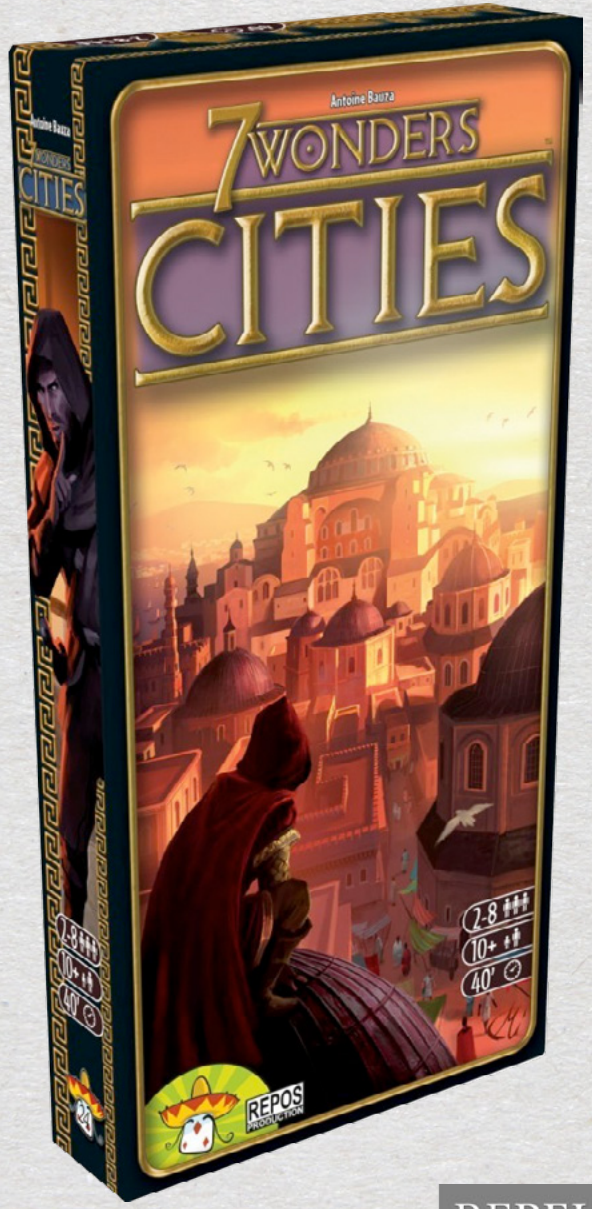
Proste zasady!

Szybka rozgrywka!

Kreatywne wyzwanie!

REBEL www.rebel.pl

PODSTĘPNE MIASTA



7 Cudów Świata to wielokrotnie nagradzana gra karciana. Mimo niesamowitej grywalności, po wielu rozegranych partiach może stać się lekko nużąca. W momencie, gdy znamy już wszystkie karty oraz ich kombinacje, gdy wygraliśmy na dziesiątki sposobów, korzystając przy tym z różnych strategii, pudełko z grą może coraz rzadziej trafiać na stół. W takiej sytuacji warto ożywić skostniałe partie, korzystając z jednego z dodatków, np. **7 Cudów Świata: Miasta**.

Pudełko z dodatkiem ma identyczny jak Liderzy, podłużny format. W jego środku kryją się nowe żetony, 2 cuda świata, 27 kart miast, 3 gildie oraz 6 liderów. Karty w tym dodatku są w wersji „uniwersalnej" (anglojęzycznej), ale dołączona instrukcja przedstawia zasady w języku polskim.

7 Cudów Świata: Miasta rozszerza wersję podstawową gry, dokładając do niej nowe formaty rozgrywki (na 8 osób oraz grę w dwuosobowych zespołach, które sumują zdobyte punkty), a także mechanizmy dyplomacji i długu. Posiadacz żetonu dyplomacji nie bierze udziału w najbliższej fazie rozstrzygania konfliktów militarnych, po czym odrzuca ów żeton. Niektóre z kart posiadają symbol przełamanej monety, który powoduje utratę określonej liczby monet przez wszystkich graczy poza zagrywającym kartę. Jeśli gracz nie jest w stanie uiścić opłaty – otrzymuje żetony długu, które obniżają jego punktację na końcu gry.

Podczas rozgrywki z dodatkiem **Miasta** do każdej talii ery trafiają dodatkowe karty miast, w liczbie równej liczbie uczestników. Dzięki zastosowaniu czarnego tła, karty miast odróżniają się od pozostałych rodzajów kart. Karty te można zagrać identycznie, jak zwykłe karty ery, ale ich efekty są z reguły o wiele potężniejsze. Nowe karty zapewniają między innymi:

- dodatkowe tarcze militarne (mocniejsze niż analogiczne karty er),
- kopiowanie jednego symbolu naukowego z karty sąsiada na końcu gry,
- dodatkowe monety lub surowce, tańsze zakupy od sąsiadów,

- punkty zwycięstwa i żetony dyplomacji,
- punkty zwycięstwa i utratę monet przez pozostałych graczy,
- punkty zwycięstwa i utratę jednej monety przez pozostałych graczy za każde zdobyte przez nich zwycięstwo militarne.

W odróżnieniu od **Liderów**, nowe cuda nie wymagają wykorzystania całego dodatku i bez problemu mogą zostać dodane do wersji podstawowej gry. Bizancjum zdobywa wraz z budową etapów żetony dyplomacji. Petra natomiast posiada jeden z najciekawszych efektów występujących w grze – oferuje aż 17 punktów zwycięstwa, ale za jeden z etapów trzeba zapłacić wyłącznie monetami (przy czym w wersji B płacimy aż 14 monet za 14 punktów zwycięstwa).

Wśród nowych gildii znajdziemy karty dające:
- punkty zwycięstwa za czarne karty,
- punkty zwycięstwa i utratę monet przez innych graczy,
- punkty zwycięstwa za każdy żeton zwycięstwa w sąsiednich miastach.

Spośród sześciu nowych liderów jedynie trzech odpowiada za interakcje z czarnymi kartami (np. darmowe zagranie jednej czarnej karty w każdej erze). Pozostali mogą bez problemu zasilić talię liderów również w czasie, gdy decydujemy się grać bez talii miast.

Jeśli wasze zwoje mózgowe ulegały przegrzaniu podczas rozgrywki w podstawkę z dodatkiem Liderzy, to po dodaniu doń **Miast** będzie jeszcze ciekawiej. Liczba możliwych kombinacji oraz interakcji pomiędzy kartami powala na kolana. Dodatkowym atutem dodatku jest fakt, że nawet w przypadku gry na 8 osób nie wszystkie karty z talii miast zostaną włączone do rozgrywki.

Większość kart z talii miast jest mocniejsza od swoich odpowiedników z talii er. W związku z tym karty miast są zagrywane jako jedne z pierwszych. Przy kiepskim rozkładzie kart możliwa jest sytuacja, gdy niektórzy gracze zagrają więcej niż jedną kartę miasta, a inni nawet ich nie zobaczą na ręce. Całe szczęście z reguły taka sytuacja jest dość rzadka i szanse wyrównują się w kolejnych erach.

Miasta kontynuują trend z poprzedniego dodatku – wzmacnianie ekonomii. Nie dość, że ciągle trzeba mieć kilka monet w skarbcu (nigdy bowiem nie wiadomo, kiedy będziemy zmuszeni do ich utraty lub otrzymania żetonów długu), to do zagrania ponad połowy kart z talii miast wymagana jest opłata w monetach. Jeśli zrezygnujemy z gromadzenia monet, szybko okaże się, że zbieramy niechciane żetony długu, a przy okazji czarne karty odrzucamy za monety lub budujemy nimi cud, ponieważ nie jesteśmy w stanie ich wykorzystać.

Dyplomacja, nowe budynki powodujące utratę monet w liczbie odniesionych zwycięstw militarnych oraz Gildia Płaczek (1 punkt za każdy żeton zwycięstwa u sąsiadów) pozwalają na wycofanie się z wyścigu zbrojeń i skierowanie swojej uwagi na inne obszary rozwoju miasta.

7 Cudów Świata: Miasta powoduje nieznaczne wydłużenie rozgrywki, która z doświadczonymi graczami znającymi karty powinna trwać ok. 35-40 minut. Dodatek ten doskonale sprawdza się również w połączeniu z Liderami – pojedyncza partia trwa w takiej sytuacji ok. 45 minut.

Miasta to rewelacyjny dodatek, który świetnie spisuje się w prawie każdej sytuacji (wyjątkiem jest rozgrywka dwuosobowa, w której widoczna jest lekka przewaga pierwszego gracza). Dzięki talii miast oraz wprowadzeniu nowych mechanizmów widoczne jest zdecydowane zwiększenie interakcji występującej pomiędzy graczami (w tym całkiem sporo interakcji negatywnych). Pojawiły się również nowe, świetne kombinacje kart. Jeśli posiadasz już grę podstawową i chcesz bawić się przy niej jeszcze lepiej, gorąco polecam ci **7 Cudów Świata: Miasta**.

---

7 Cudów Świata: Miasta
Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk
Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 75 złotych

- zwiększenie liczby interakcji pomiędzy graczami,
- nowe kombinacje kart,
- mechanika długu,
- dodatek spójny z Liderami.

- nieznaczne wydłużenie czasu rozgrywki.

Dobry remiecha też się przyda

Gwiazdy jaśnieją niezaprzeczalnym blaskiem na każdym firmamencie – czy to muzycznym, teatralnym, literackim, czy też po prostu na sklepieniu nieba. Wśród setek gwiazd te najbardziej rozpoznawalne są oczywiście najcenniejsze: Syriusz, Gwiazda Polarna i gwiazdozbiór Wielkiej Niedźwiedzicy. O ile mniej ciekawe, byłoby jednak niebo bez pozostałych gwiazd, na których zna się wyłącznie garstka astronomów? O ile mniej ciekawa byłaby historia literatury bez pisarzy drugo- lub nawet trzeciorzędnych? Czy wówczas ci najwięksi mogliby tak jaśnieć? Z grami planszowymi jest podobnie.

Florenza Stefano Groppiego jest tego najlepszym przykładem. Solidny, poprawny produkt, z pozoru niczym szczególnym się niewyróżniający. Po prostu „dobry remiecha". Zacznijmy od okładki i pudełka. W niczym one nie powalają, aczkolwiek okładka jest bardzo ciekawie skomponowana, zaś kremowy kolor musi przywoływać skojarzenia z czerwonymi dachami włoskiej Florencji czasów renesansu, w której osadzona została akcja gry. Wewnątrz kwadratowego pudełka, znajdziemy zaś pięć instrukcji (po włosku, angielsku, niemiecku, francusku i hiszpańsku – gra nie jest dostępna w polskiej wersji językowej), masę kafelków, rozmaitych żetonów, znaczników oraz kart. Instrukcja nie jest skomplikowana, ponieważ gra to typowy europejski worker placement, więc wszystkie elementy gry nie są na szczęście przeładowane informacjami – podobnie jak w **Agricoli** i **Puerto Rico**. Zaledwie po drugiej rozgrywce graliśmy z przyjaciółmi już w miarę sprawnie, co jest niezaprzeczalną zaletą logicznie napisanej i ułożonej instrukcji.

Florenza przenosi nas w czasy włoskiego renesansu, do malowniczej Florencji, gdzie wcielamy się w przedstawiciela jednego z panujących wówczas w tym mieście możnych rodów artystów i filozofów. Naszym celem jest zdobywanie wpływów w mieście, rozbudowa własnego pałacu oraz dzielnicy i kontrolowanie jak największej części Florencji. Do pracy wysyłamy robotników, którzy mogą: zdobywać surowce (drewno, marmur, jedwab, przyprawy, żelazo i złoto), budować podstawowe warsztaty i manufaktury we własnej dzielnicy, walczyć o wpływy kościoła itp. Do trudniejszych zadań musimy jednak najmować prawdziwych artystów.

W grze występuje trzydziestu czterech mistrzów przez wielkie „M": Michaelangelo, Caravaggio, Donato Bramante, Borromini, Rafaello Sanzio, Leonardo i wielu innych. Każdy z nich ma swoją cenę, płaconą we florenach. Jeśli nas tylko stać, uwierzcie mi na słowo, że rozpiera nas duma, gdy wielki Leonardo buduje nam balkon pałacu, zaś Giotto wykańcza absydę w rodowej kaplicy… Ale jeśli w kieszeniach świecą nam pustki, jak u Francessco d'Asisi, który nota bene też się w grze pojawia, to wówczas możemy wynająć artystę darmowego, ale i nieznanego. Artyści oprócz tego, że są znani lub nieznani dzielą się też na malarzy, rzeźbiarzy oraz architektów. I znów, ci najbardziej znani, jak Michaelangelo, mają wszystkie trzy cechy, zaś np. taki Antonello di Messina ma już tylko zdolności malarskie. A różne budynki lub elementy budynków nie zawsze wystarczy tylko pomalować, nawet jeśli chodzi wyłącznie o ich elewację…

Gra toczy się przez osiem rund i nie ma możliwości zakończenia rozgrywki przed czasem. Może się zdarzyć i tak, że lider po siódmej rundzie wcale gry nie wygra. A warunek zwycięstwa jest bardzo prosty. Za każdą udaną budowę „na mieście", skończony element swojej rezydencji lub bardziej skomplikowany warsztat otrzymuje się Certificati Punto Prestigio, czyli po naszemu punkty zwycięstwa. Kto ma ich najwięcej, wygrywa grę. Punkty można również zdobyć za posiadanie w swoich szeregach biskupa lub kardynała, który kontroluje wpływy kościoła oraz posiadanie w swojej rezydencji burmistrza.

Punkty można też i stracić. A to budowa pałacyku wam zwolni, jak budowa naszych autostrad, a to macie zatarg z kościołem… W talii postaci są zresztą osoby nie do końca z renesansu, ale mające duży wpływ na historię kościoła, tj. predicatore – po polsku kaznodzieje. I na przykład taki Giordano Bruno, opisany przez Czesława Miłosza w wierszu, ma niezłe współczynniki, zapewnia trzech dodatkowych robotników i dwie jednostki drewna, ale powoduje przy tym utratę punktów prestiżu kościoła. Natomiast Św. Franciszek zapewnia czterech robotników, ale tylko jedno drewno – cóż, „franciszkańska bida" chodzi boso w sandałach, a nie wozi się limuzynami. Koniec końców: cappo di tutti cappi eso signore con punto prestigio. Forza! Z włoskiego przekładając na polski: „pod koniec gry liczą się punkty prestiżu".

Rozgrywka toczy się płynnie, bez zbędnych przerw spowo-

dowanych działaniem poszczególnych graczy, dodatkowo dobrze się skaluje. Dwie osoby mają sporo frajdy w wyścigu o fotel czołowego renesansowego mecenasa sztuki. We **Florenzie** występują również pewne postaci, których użycie ma sens dopiero w grze trzy- i czteroosobowej. Pojawia się bowiem pan żandarm lub szef straży miejskiej, który bynajmniej nie będzie nas spisywał za wynajmowanie słynnych artystów do malowania naszych ścian, ale na przykład wtrąci nas do lochu i całą rundę mamy wtedy z głowy. Albo zatrzyma nas w naszej rezydencji i wtedy pół rundy mamy z głowy, możemy jedynie coś wyprodukować we własnej manufakturze, ale wynająć wówczas Da Vinciego się po prostu nie da.

Florenza to kawał dobrej, solidnej gry ekonomiczno-strategicznej. W miarę szybkiej, losowej, ale jednocześnie „kontrolowanej" w dużej mierze przez graczy. Przy okazji niebywały walor edukacyjny ma fakt wykorzystania w grze autentycznych twórców z okresu renesansu. Cieszy oko staranne wykonanie elementów, według mnie lepsze niż w **Puerto Rico**, **Agricoli**, a nawet **Shipyard**. Grając we **Florenzę**, odnosi się jednak wrażenie, że ponad pewien pułap tym samolotem niestety się nie wzniesiemy. Gra nie ma potencjału rozwojowego dla ewentualnych dodatków, tak jak chociażby **Ciężarówką przez galaktykę** lub **Cyklady**. Te dwie pozycje to rzeczywiście gwiazdy wśród gier i każdy kolejny dodatek zapewnia im naprawdę duże możliwości, zmieniając całkowicie i tak bogatą rozgrywkę. W grze Groppiego tego nie ma. Poza tym klimat renesansu, historii, karty z Michałem Aniołem i Leonardo da Vincim niekoniecznie trafią do młodych, jeśli jakiś szalony nauczyciel historii (jak np. piszący te słowa) nie pokaże im, a wręcz kijem nie zapędzi do grania. Z ręką na sercu młodzi przyjaciele – ilu z was zagra we **Florenzę**, a ilu np. w **Slavikę** lub, bo ja wiem, **Wikingów**, gdzie można zaszlachtować tuziny potworów lub porywać księżniczki.

Z drugiej strony, dobrze jest się jednak czasem poczuć jak członek wąskiej elity, która sięgnie właśnie po grę pokroju **Florenzy**. Jesteśmy wtedy jak ci, wspomniani wcześniej astronomowie, którzy z wprawą wytrawnych znawców wyszukują kolejne mleczne drogi na nieboskłonie. Bo gra Stefano Groppiego to właśnie taki „solidny remiecha". Warty swojego miejsca na półce z planszówkami. Przynajmniej na moim regale.

Florenza
Zrecenzował: Maciej „Ogrywacz z olejem" Samolej
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 219,95 złotych

- wykonanie gry,
- proste reguły,
- klarownie napisana instrukcja,
- tematyka,
- karty postaci.

- brak polskiej wersji językowej,
- gra „tylko" dobra, a nie wybitna.

HOMELAND

Czy terroryści wygrają?

Wydawnictwo Gale Force Nine podąża bez wahania wybraną przez siebie ścieżką. Ta ścieżka to planszówki oparte na popularnych serialach telewizyjnych. Zaczęło się od Spartacusa, potem były Firefly i Sons of Anarchy. Teraz nadszedł czas na polityczno-szpiegowskie zabawy na podstawie serialu Homeland.

Homeland to kolejna na rynku gra z ukrytymi tożsamościami i motywem zdrajcy. Od trzech do sześciu graczy wciela się w pracowników CIA, którzy próbują rozpracować zagrożenia ze strony rożnych organizacji terrorystycznych. Jeśli jednak myślicie, że w grze są dostępne tylko dwie strony konfliktu, to jesteście w błędzie, ponieważ są aż trzy.

Oczywiście wśród nich znajdują się lojalni agenci CIA, którzy są oddani sprawie i chcą zneutralizować każde terrorystyczne zagrożenie, jakie pojawi się na horyzoncie. Są też terroryści, a właściwie tylko jeden. I to też nie do końca terrorysta, ale kret w szeregach agencji, który stara się opóźniać działania siatki wywiadowczej, aby plany jego towarzyszy broni dochodziły do skutku. Trzecią stroną są zaś oportuniści polityczni. To tacy goście, którzy w zasadzie pomagają CIA w neutralizacji zagrożeń, ponieważ wygrana terrorystów nie jest im na rękę, ale czasem chcą, aby coś tym złym wyszło, bo sami mogą co nieco na tym ugrać.

Rozgrywka toczy się na sporej planszy podzielonej na kilka rzędów. Każdy rząd to sześć miejsc na Zagrożenia, które będą rozpracowywali gracze. Każde takie zagrożenie składa się domyślnie z dwóch kart. Jest karta Organizacji oraz karta Planu. Wspólnie te dwie karty określają trudność Zagrożenia, jego wpływ na sytuację na świecie, a także nagrody i kary, jakie trzeba będzie rozpatrzeć po udanej neutralizacji zagrożenia lub po jego „odpaleniu".

Początek każdej z tur to tak zwana Faza Terrorysty. Oczywiście nie rozgrywa jej gracz, który wylosował rolę terrorysty, bo po pierwsze może go przez przypadek nie być w grze (do losowania jest zawsze więcej kart ról, niż jest graczy, a rola kreta jest tylko jedna), a po drugie byłby to dla niego strzał w kolano. Faza ta rozgrywana jest więc automatycznie. W jej trakcie rozpatruje się Zagrożenia, które dotarły do rzędu oznaczonego jako Imminent (czyli bliskie), następnie wszystkie występujące na planszy Zagrożenia są przesuwane bliżej rozpatrzenia, a na końcu dokłada się nowe. Wszak terroryści nie śpią, tylko działają.

O tym, jak rozpatruje się Zagrożenia napiszę za moment, ponieważ żeby łatwiej było wam to zrozumieć, najpierw dowiecie się, jak wygląda tura graczy.

W Fazie Graczy każda osoba, począwszy od pierwszego gracza, ma możliwość wykonania kilku akcji. Dwie z nich są obowiązkowe. Gracz musi wybrać jedno z nieobsadzonych przez graczy Zagrożeń i przydzielić się do niego jako agent prowadzący tę sprawę. Jakie to ma znaczenie? Bardzo proste. To agent prowadzący dostaje nagrody, jeśli Zagrożenie zostanie zneutralizowane i indywidualne kary, kiedy plan terrorystów wypali.

Gracz musi też zagrać dwie karty Wywiadu (Intel) na dwa Zagrożenia znajdujące się na planszy. Pierwszą musi zagrać na Zagrożenie, którym zajmuje się jakiś inny gracz, a drugą może zagrać na Zagrożenie, którym zajmuje się dowolny gracz, nawet on sam.

Pozostałe akcje są opcjonalne. Gracz może zamieniać karty Wywiadu posiadane na ręce na specjalne żetony. Żetony te są wykorzystywane przy kolejnej akcji, czyli rekrutacji kart Współpracowników (Asset), stanowią także źródło punktów dla lojalnych agentów i dla polityków na końcu rozgrywki.

Można również przydzielić do obserwacji zagrożenia agentów polowych (niebieskie figurki) lub żołnierzy (zielone figurki). Dzięki temu nie tylko poprawiamy szanse na neutralizację Zagrożenia, ale również możemy podejrzeć karty Wywiadu lub kartę Planu przypisane do danego Zagrożenia, aby zorientować się, w jakie bagno wdepnęliśmy i czy mamy szanse z danym Zagrożeniem walczyć.

Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje tury, nadchodzi nowa runda, która rozpoczyna się od Fazy Terrorysty.
Teraz mogę wam przybliżyć, jak rozpatruje się Zagrożenie. Wbrew pozorom to bardzo proste.

Wszystkie karty przypisane do Zagrożenia (Plan, Organizacja, agent prowadzący i karty Wywiadu) są zdejmowane z planszy i rozpatrywane poza nią. Karta Planu jest ujawniana, po czym dodaje się wartość punktową z karty Planu do tej z karty Organizacji. To trudność zagrożenia. Następnie tasuje się karty Wywiadu przydzielone do tego Zagrożenia, tak żeby nie można było się domyślić, kto jaką dołożył (przy okazji, zawsze jest tam jednak losowa karta położona na początku, gdy Zagrożenie było wyłożone na planszy). Potem po kolei okrywa się karty Wywiadu i rozpatruje je. Karty te są w trzech kolorach: czerwone, niebieskie i złote. Czerwone i niebieskie mają wartości punktowe i jak się zapewne domyślacie, odpowiadają działaniom terrorystów i agentów. Wartości z kart czerwonych sumuje się razem z poziomem trudności zagrożenia. Karty niebieskie sumuje się osobno. To działania agencji. Karty złote, to karty specjalne, które nie mają wartości punktowych, tylko zdolności specjalne, które trzeba rozpatrzeć w momencie odsłonięcia takiej karty. Następnie dodaje się do kart niebieskich wszystkich agentów polowych (niebieskie figurki), jacy byli przydzieleni do sprawy. Finalnie swoje niebieskie i czerwone punkty mogą dodać różni Współpracownicy działający u graczy. Wreszcie porównujemy sumę czerwoną i sumę niebieską.

Jeśli suma niebieska jest wyższa od czerwonej, Zagrożenie zneutralizowano. Agent prowadzący dostaje w nagrodę małe żetony agencji oraz nagrodę wyszczególnioną na karcie Organizacji. Dodatkowo tor Agencji znajdujący się na planszy zapełnia się dużymi żetonami Agencji.

W przeciwnym przypadku plan terrorystów się powiódł. Wszyscy gracze dostają małe żetony polityki, agent prowadzący sprawę (lub czasem wszyscy gracze) staje w obliczu kary wyszczególnionej na karcie Planu, a następnie tor Terrorysty znajdujący się na planszy zapełnia się dużymi żetonami Terroru.

Te dwa tory mają spory wpływ na grę, ponieważ determinują moment jej zakończenia. Gra kończy się natychmiast w momencie, gdy jeden z tych dwóch torów zostanie zapełniony do końca. Jeśli zapełniony został tor Terrorysty, wygrywa terrorysta (o ile jest w grze), a inni gracze przegrywają. Jeśli zapełni się tor Agencji, o wygranej decyduje liczenie punktów. Najpierw jednak następuje ciekawa faza szukania kreta. Każdy gracz może zagłosować na innego gracza, którego uważa za kreta terrorystów. Jeśli wytypowało się dobrze, zyskuje się punkty do końcowego wyniku. Złe trafienie oznacza stratę punktów. Jeśli

nie jest się pewnym lub wiemy, że nikt inny nie jest terrorystą, można głosować na siebie, co nie powoduje zmian w punktacji. Do tego, jeśli podczas szukania kreta, terrorysta został wskazany choćby przez jednego gracza, przegrywa. Jeśli udało mu się jednak przekraść przez tę fazę niezauważonym, również liczy swoje punkty i nadal może wygrać.

Punkty dostaje się za żetony. Każda z trzech ról punktuje innymi żetonami. Do tego dolicza się punkty z kart Asset. Kto ma ich najwięcej, wygrywa.

Homeland to bardzo ciekawa propozycja. Jest to gra, w której z części planszowego **Battlestar Galactica** zrobiono główną mechanikę. Kiedy dokładniej się temu przyjrzymy, to widać, że mamy tu do czynienia z fazą rozstrzygania kryzysów z BSG rozwiniętą do pełnoprawnej gry. Co jednak ważne, nie widać tu żadnej sztuczności lub koślawego dorabiania kawałków gry, żeby utrzymać w całości „nadmuchany" fragment mechaniki innej gry. Całość działa bardzo dobrze, a każda z trzech ról ma swoje wzloty i upadki. Ciekawe jest to, że przy trzech kartach na ręku, gracze muszą dwie z nich zagrać do Zagrożeń leżących na stole. Przez to nawet jeśli jesteś dobrym agentem, może się zdarzyć sytuacja, kiedy będziesz musiał dołożyć czerwoną kartę do jednego lub nawet dwóch zagrożeń. W **Homeland** nic nie jest oczywiste.

Rola Kreta również nie jest zbyt różowa. Nie da się tu ze śpiewem na ustach jawnie rozwalać planów CIA, bo reszta graczy, kiedy tylko zorientuje się, że jesteś tym złym, nie da ci nic zrobić. Co prawda nie można wyeliminować gracza w trakcie rozgrywki, ale wiedząc, że jest terrorystą, można bardzo łatwo zablokować jego działania. Dlatego Kret musi kopać cierpliwie i w ukryciu.

No i w końcu warto wspomnieć, że sama gra też potrafi dokopać. Mechanika sprawia, że może dojść do sytuacji, kiedy Zagrożenie wykładane na planszę będzie musiało zostać automatycznie rozpatrzone. Wtedy może się okazać, że rozgrywka, która była do tej pory bezpieczna zbliża się do nieuchronnej porażki. To dodaje rozgrywce niezłej energii. Dzięki temu, nawet jeśli w grze nie ma terrorysty, ciągle trzeba być ostrożnym. Są jednak i minusy. Pierwszym z nich jest liczba graczy. Gra może gościć nawet sześciu graczy, jednak przy ich maksymalnej liczbie rozgrywka zaczyna się dłużyć. Nawet mimo tego, że

liczba i „rozmiar" akcji, jakie można wykonać w swojej turze nie jest czymś wielkim, to zaczyna czuć się lekką nudę. Zwłaszcza, że gra jest w zasadzie dość sucha. Klimat muszą robić sami gracze, przez co niekiedy zabawa traci nieco z uroku. Dlatego w sześcioosobowym gronie raczej już nie zagram. W czteroosobowym bez problemu. Nawet w pięcioosobowym. Ale nie w pełnym składzie.

Drugi problem to bałagan. Kiedy na planszy jest sporo Zagrożeń, kiedy dokładamy do nich kolejne karty Intel i kiedy dorzucamy figurki agentów i żołnierzy, trudno zapanować nad porządkiem. Co chwila coś się przesunie, rozwali, przeoczy. Manipulowanie kartami na planszy jest dość niewygodne. Podnoszenie stosiku, żeby podejrzeć kartę Planu, przesuwanie wszystkiego, podkładanie kolejnych Inteli do całego stosu. Niby drobiazg, ale czasem potrafi nieźle zirytować.

Oprócz tych dwóch wad nie znalazłem w **Homelandzie** większych problemów. Można co prawda narzekać na losowość w dociągu kart Intel, ale można to próbować zwalczać kartami Asset. Choć zdarzyło mi się, że jako Terrorysta niemal nie dostawałem czerwonych kart. Jasne, że nikt mnie na końcu nie podejrzewał, ale co z tego, skoro nie udało mi się zawalić agencji żadnego śledztwa. Takie momenty też drażnią.

Wykonanie gry stoi na dość wysokim poziomie, jak zwykle u GF9. Sporo porządnych żetonów, karty dobrej jakości. Tam, gdzie jest grafika, są oczywiście zdjęcia z serialu, do czego GF9 już przyzwyczaiło graczy. „Figurki" agentów i żołnierzy są porządne, choć nie oszałamiające. Zresztą pełnią one tylko rolę znaczników.

Generalnie, jeśli lubicie gry z ukrytą tożsamością i możliwym zdrajcą, **Homeland** powinien się wam spodobać. Jeśli lubicie serial, to wypróbujcie też grę. Jeśli podobała się wam faza kryzysów w BSG, to Homeland też powinien dać wam trochę radości. Jeśli jednak nie lubicie knuć za plecami, szukać zdrajców i kombinować, jak tu oszukać współgraczy, tytuł ten nie będzie dla was.

Homeland: The Game
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 3-6 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 185 złotych

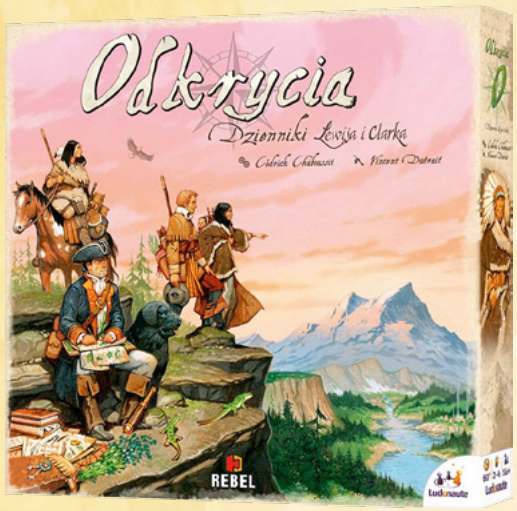
- ukryte tożsamości i zdrajca,
- mechanika Zagrożeń,
- wymuszenie zagrywania kart Intel.

- bałagan panujący na planszy,
- dłużyzny przy sześciu graczach,
- w zasadzie dość sucha.

KEMOSABE

Recenzowana w 81. numerze Rebel Timesa gra planszowa Lewis i Clark zdobyła uznanie wielu graczy i zyskała popularność. Nie stałoby się tak, gdyby nie piękna szata graficzna i działająca mechanika. A może ciekawa tematyka? Ekspedycja w głąb nieznanych dotąd terytorium pierwszych mieszkańców Ameryki i spotkanie z dziką przyrodą brzmi niczym spełnienie dziecięcych marzeń. A każdy planszówkowicz ma w sobie coś z dziecka.

Młodsza siostra i dopiero drugie dziecko Cédricka Chaboussit, **Odkrycia: Dzienniki Lewisa i Clarka**, właśnie przyszła na świat. Miodny temat pozostał ten sam. Ale nasza mała Pocahontas jest bardziej „koścista" i mniej „europejska", niż jej starsza siostra. Zamiast stosu drewnianych zasobów ma zgrabne, kolorowe kości. Doświadczony planszówkowicz już wie, co to



oznacza. Więcej czynnika losowego, mniej strategii i optymalizacji ruchów. Więcej dynamiki i bezpośredniej radości z gry, mniej zaangażowania i poświęconego czasu.

Już Tredo i Sylvan zachęcali do odwiedzenia witryny autora ilustracji obydwu gier, pana Vincenta Dutraita. O Manitu, jaka ta gra jest piękna! Plansza do gry mogłaby robić za obraz. Pierwszy plan pejzażu przecina rzeka. Na prawym brzegu rozbili się wędrowcy. Zbudzeni przez przyjemny, różowy brzask zbijają kanoe, poją konie i szykują się do drogi. Lewy brzeg zajmuje osada tubylców, których rozpoznajemy po typowych namiotach tipi. Hunkpapa Wicasa przyjmują obcych zza rzeki, pewnie Lewisa lub Clarka, handlują albo negocjują. Rzeka ciągnie się na drugi plan ku górom na horyzoncie. W domyśle to tam ruszy ekspedycja po zakończeniu przygotowań i porozumieniu się z autochtonami. Pejzażu nie zakłócają żadne symbole ani oznaczenia, poza czterema dyskretnymi znakami wodnymi. Symbole na lewym (tubylców) brzegu dotyczą akcji plemion, na prawym (przyjezdnych) ekspedycji. A zatem symbole w podwójnym tego słowa znaczeniu.

Każda z 55 dwustronnych kart zawiera: czytelne, intuicyjne symbole działania karty, nazwę plemienia (Cheyenne, Shoshone, Sioux itp.) i jego nastawienie do bladych twarzy (przyjazne bądź nie) oraz ilustrację. Podglądamy pierwszych mieszkańców Ameryki przy pracy, polowaniu, połowach, w domach, w strojach, w otoczeniu gór, rzek, równin. Można zaoszczędzić na bilecie do Rezerwatu Indian. Druga strona karty to wyznaczony szlak przez rzeki i/lub góry, czasem z rysunkiem flory lub fauny typowej dla tego obszaru.

Jest też identyczny zestaw 5 kości w 4 kolorach dla każdego

z od 2 do 4 graczy oraz kości szare – wspólne dla wszystkich. Na ściankach widnieją nie oczka, a 2 symbole plemion i 2 symbole eksploracji – takie same, jak na planszy i na kartach. Poza tym zestaw uzupełniają cztery plansze graczy, po jednej dla każdego, reprezentujące faktycznych członków ekspedycji (m.in. tytułowych Meriwethera Lewisa i Williama Clarka), z miejscem na kości oraz dołączonym Dziennikiem Wyprawy.

Zasady gry nie są zbyt skomplikowane. Tasujemy karty, wcześniej zrzucając ich nadmiar (im mniej graczy, tym mniejsza talia). Przy lewej krawędzi planszy (tam, gdzie mieszkają tubylcy) układamy trzy karty stroną plemienia do góry. Po prawej stronie (tam, gdzie rozbito obóz) kładziemy też trzy karty, ale stroną terenu do odkrycia. Bierzemy jedną kartę odkrycia i uzupełniamy puste pole nową kartą (wybór zawsze jest dokonywany z jednej z trzech wyłożonych kart). Tyle przygotowań gry.

Na początku gry jednocześnie rzucamy kośćmi. Plansze informują, co jesteśmy w stanie z nimi zrobić. Możemy zmienić kartę wyprawy na inną dostępną. Możemy zmienić wartości na kościach. Obie akcje wymagają odrzucenia jednej, dowolnej kości. Za kość negocjacji kupujemy kartę plemienia, za dwie – plemienia o negatywnym nastawieniu. Otrzymujemy wtedy na stałe dwie rzeczy – kartę plemienia, która zapewnia nowe akcje i kombinacje oraz kość neutralną, która zwiększa naszą pule kości. Wreszcie możemy się wyprawić, czyli zrealizować warunki eksploracji wybranej karty odkrycia. Symbole marszu i jazdy pozwalają pokonać kilka etapów drogi rzecznej lub górskiej. Następnie, aby eksploracja zakończyła się sukcesem, należy opisać ją w dzienniku. Oznacza to dołożenie kości z symbolem zapisków do wybranej wcześniej akcji ruchu. Po zakończeniu eksploracji chowa się kartę w swoim dzienniku, gdzie przeleży ona do końca gry i momentu podliczania PZ. Po zrealizowaniu karty eksploracji, automatycznie wybiera się kolejną z trzech dostępnych.

Grą rządzi podstawowa zasada – w swojej rundzie można wykorzystać dowolną liczbę kości, pod warunkiem, że mają ten sam symbol. Dlatego wyprawa wymaga co najmniej 2 rund (np.

w pierwszej zagrywamy 2 kości jazdy, w drugiej – kość zapisków). Ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby wykonać dwie różne akcje, pod warunkiem, że wymagają tego samego symbolu na kościach. Druga zasada brzmi – nie można w jednej rundzie wykonać ponownie tej samej akcji (można przeprawić się przez góry kilkukrotnie w ciągu jednej rundy, ale w ramach różnych pól akcji). Jak użyć jak największej liczby kości i wykonać jak

najwięcej akcji w jednej rundzie? Trzeba kombinować.

A możliwości ciągle przybywa, każda karta plemienia zapewnia bowiem nowe. Wymiana symboli kości na przebyty teren odbywa się po coraz korzystniejszym kursie. Pojawiają się opcje zupełnie zmieniające zasady gry, jak możliwość zagrania w jednej rundzie dwóch kości o różnych symbolach, kupowania nieprzyjaznych plemion po cenie przyjaznych lub traktowania pewnego rodzaju symbolu na kości jako dowolnego innego (np. kość zapisków możemy potraktować jak kość negocjacji, pieszych lub jazdy). Możliwości, możliwości, możliwości, a do tego różne zależności. Czasem dwie karty tworzą kombinacje dającą większą wspólną korzyść, niż każda z nich z osobna. Jak wyłapać i wykorzystać tę synergię? Trzeba kombinować.

Zużyte kości pozostają na polu wykonywanej akcji (czyli na karcie startowej gracza lub posiadanej przez niego karcie plemienia) albo zostają odrzucone. Gdy wykonujemy daną akcję, widzimy, które kości należy zostawić jako zużyte na polu akcji, a które odrzucić. Odrzucone kości trafiają na planszę główną. Na lewy brzeg kości negocjacji i zapisków, na prawy marszu i jazdy. W ramach odpoczynku (kosztuje to 1 rundę) możemy zgarnąć wszystkie kości w naszym kolorze i je przerzucić, a następnie wykorzystać w kolejnych rundach. Ale możemy też zgarnąć WSZYSTKIE kości z JEDNEGO brzegu rzeki. Oznacza to, że możemy zgarnąć kości swoje, cudze lub swoje i cudze. Przerzucamy je i wykorzystujemy. Które kości i w którym momencie zebrać? Trzeba kombinować.

Gra nie karze nas za złe rzuty. Nie ma niepotrzebnych wyników i śmieciowego turlania. Zawsze jest coś, co możemy zrobić. A jak nie możemy, to zgodnie z tematem gry – odpoczywamy przy brzegu rzeki i gapimy się na zachód słońca. Odpoczynek kosztuje nas rundę, ale wstajemy bogatsi o kilka swoich (lub nie) kości. Czy brać cudze kości i ryzykować, używając ich do akcji eksploracji? Trzeba kombinować.

Rozgrywka kończy się z chwilą skończenia się talii kart plemion/odkryć. Podlicza się wtedy punkty za: odkryte symbole fauny i flory na kartach odkryć, punkty zwycięstwa na kartach odkryć oraz liczbę zebranych symboli tipi na kartach odkryć oraz kartach plemion. Wygrywa ten, kto ma najwyższą sumę powyższych, z tym, że nie da się wygrać, zbierając PZ tylko z jednej dziedziny. W której dziedzinie zebrać więcej kosztem innej? Trzeba kombinować.

Gra w kości i aż tyle kombinowania? Dokładnie tyle, nie mniej, a może nawet i więcej. Głównie dzięki kartom z różnymi akcjami. Karty porządkują sposób wykorzystania kości i pozwalają wyłuskać z wyniku jak najwięcej korzyści. Same kości zrobiłyby z tej gry imprezówkę. Karty przydają jej nieco strategicznego szyku.

Nie z kośćmi, nie z kiepskimi rzutami i nie z chaotyczną rozgrywką, mam jednak przy tym tytule problem. Nowoczesne (choć nie nowatorskie) mechanizmy działają bez zarzutu. Wszystko hula. To, co nie jest tu fajne to punktacja oraz interakcja rodem z poprzedniej epoki.

W trakcie gry nie mamy pojęcia, kto wygrywa. To typowa pod tym względem eurogra, w której każdy coś tam dłubie przez godzinę lub dłużej, nagle gra się kończy „bo tak" i każdy z notesem w ręku przelicza na punkty zwycięstwa różne rzeczy, które kolekcjonował, a następnie je sumuje i ogłasza innym. Ja mam 15 punktów, a ty? Ja mam 20. Aha, no to wygrałeś... Serio? To ma być przyjemne?

Gra niestety w jeszcze jednym aspekcie jest mocno obciążona genem eurogry. Chodzi o interakcję, która po prostu nie istnieje. Zabranie komuś kostek, które i tak są w strefie odrzuconych (czytaj: nieprzydatnych w tej rundzie) nie wyrządza krzywdy. Może to ma być gra rodzinna, w której dziadzio nie zaszkodzi wrażliwemu wnusiowi, a narzeczony nie urazi obrażalskiej narzeczonej. Tyle tylko, że jest to gra, w której dziadzio w ogóle zapomni, że gra z wnusiem. Tu każdy układa swojego pasjansa, uważając jedynie na to, aby innego gracza przypadkiem nie trącić nogą pod stołem. A ponoć gracze zebrali się przy nim, aby grać razem. Serio? To ma być przyjemne?

To tylko (lub aż) dwie wady tej gry, jakie zauważyłem. To czy dyskredytujące, każdy oceni sam. Na plus **Dziennikom Lewisa i Clarka** zaliczam: zabawę kośćmi i losowość, które ożywiają grę; karty akcji, które panują nad chaosem kości; recykling kart – nigdy nie wiesz, która karta, którą stroną wyląduje na stole; prostotę i dynamikę rozgrywki; dobrą cenę, adekwatną do zawartości i wreszcie przepiękne ilustracje pozwalające poczuć temat i świat gry.

To gra przyjazna dla początkujących, przy tym nieprzeciętnej urody, która pokazuje, że etnografia, biologia, historia i geografia mogą być sexy, a zabawa w „odkrywców i Indian" nie mniej ciekawa, niż w „kowbojów i Indian". Zgodnie z formułą ukutą przez kolorowe pisma modowe jest to: „doskonała pozycja na lato".

Odkrycia: Dzienniki Lewisa i Clarka

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 119,95 złotych

- prosta i szybka,
- dużo możliwości w niedużej grze,
- piękne ilustracje przedstawiające kulturę pierwszych narodów Ameryki,
- zamiast planszy obraz, który jest jednak planszą.

- wiadomo, kto wygrał dopiero wtedy, gdy gra się skończyła i wszyscy poszli już do domu,
- cierpi na syndrom „układania pasjansa".

Karty tylko dla dorosłych

Dawno, dawno temu była sobie kontrowersyjna gra. Stworzyła ją grupa studentów Highland Park High School w amerykańskim stanie Illinois, a jej tytuł brzmiał Cards Against Humanity. Składała się z dwóch talii kart – czarnej i białej, a rozgrywka polegała na uzupełnianiu luk w zdaniach z czarnych kart wyrazami z kart białych tak, aby otrzymać, jak najśmieszniejsze i najbardziej absurdalne połączenia. Gra została ufundowana na Kickstarterze na początku 2011 roku i wydana jako fizyczny produkt, ale dostępna jest również zupełnie za darmo w Internecie, w wersji do samodzielnego wydruku na licencji Creative Commons. Dzięki temu zdobyła wielką popularność na całym świecie, a w ostatnim czasie jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się jej tłumaczenia, klony, wariacje i tytuły nią inspirowane.

Historia przedstawiona w powyższym wstępie miała miejsce w USA, teraz jednak przenieśmy się Polski. Większość rodzimych fanów planszówek, jeśli nie grała, to przynajmniej słyszała o CAH, ale kto w naszym środowisku kojarzy firmę Abcportal? Prawdopodobnie prawie nikt. I nic w tym dziwnego, ponieważ zajmuje się ona na co dzień tworzeniem systemów IT i gier szkoleniowo-edukacyjnych, z planszówkami nie mających zbyt wiele wspólnego. Jednak już jej współwłaściciel, Grzegorz Nawara, nie jest postacią całkiem anonimową – to fan gier oraz autor wydanych przez Egmont **Rycerzy i zamków**. Stworzył również **Psycho Dropsy**, pozycję mocno inspirowaną **Cards Against Humanity**, którą zdecydował się wydać pod szyldem swojej firmy.

Nawiązania do **CAH** widać już w sferze wizualnej gry. Solidne pudełko niewielkich rozmiarów zawiera bardzo funkcjonalną wypraskę, która idealnie mieści i trzyma w jednym miejscu ponad 400 kart. Te wydrukowane są na średniej jakości papierze, niestety dość podatnym na zagięcia, a nawet całkowite złamania. Istnieje ryzyko szybkiego zniszczenia elementów, co jest sporą wadą, zwłaszcza w przypadku gry imprezowej, która przecież często zabierana jest w miejsca raczej niesprzyjające zwykłym planszówkom. Podobnie jak w CAH, w Psycho Dropsach nie uświadczymy żadnych ilustracji – oprawa graficzna ograniczona jest do minimum, a karty zawierają wyłącznie czarne lub białe ramki z tekstem. O ile jest to zabieg zamierzony, bo nie w grafikach ma leżeć siła tego typu tytułów, o tyle oszczędna estetyka raczej nie zachęca do zakupu gry, a warto zaznaczyć, że nie jest ona tania i kosztuje prawie sto złotych. Spowodowany specyfiką tytułu brak ilustracji jestem w stanie zrozumieć, doceniając jednocześnie prosty i czytelny layout kart, ale ogólna jakość wykonania nie uzasadnia niestety tak wysokiej ceny.

O stronie wizualnej **Psycho Dropsów** nie można napisać wiele więcej niż to, że istnieje. A jak z samą rozgrywką? No cóż, ona też nie należy do szczególnie rozbudowanych. W pudełku nie znajdziemy żadnej instrukcji, a wszystkie reguły spisane są po prostu z tyłu opakowania. Przedsta-

wiają się one następująco: najpierw dociągamy i czytamy na głos kartę z czarnej talii zawierającą zdanie, które należy uzupełnić. Gracze mają po osiem białych kart na ręce i w tajemnicy wybierają jedną, która ich zdaniem w najśmieszniejszy sposób dopełni tekst z karty czarnej. Wszystkie odpowiedzi tasuje się, aby nie było wiadomo, kto zagrał jaką białą kartę, a potem poprzez głosowanie wybiera się zwycięzcę rundy, który dostaje czarną kartę w nagrodę. I tak w kółko, aż wyczerpie się talia albo towarzystwo zwyczajnie znudzi się grą. Uczestnik z największą liczbą czarnych kart zostaje zwycięzcą partii.

Pamiętajmy, że mamy do czynienia ze specyficzną grą imprezową, w której mniej liczy się ostateczne zwycięstwo, a bardziej odjechane pomysły i wywołanie śmiechu współgraczy. W tym momencie powinno pojawić się ostrzeżenie – autor miejscami jedzie po bandzie, przekraczając granice dobrego smaku. Humor bywa bardzo czarny, a polityczna poprawność w tej grze nie istnieje. Czasem jest autentycznie zabawnie, czasem niestety tylko żenująco. Generalnie lubię kontrowersyjne żarty, ale trzeba mieć świadomość, że **Psycho Dropsy** nie są pozycją dla wszystkich (a już na pewno nie dla dzieci) i osoby co wrażliwsze na punkcie seksualności, zabijania lub nielegalnych używek powinny trzymać się od nich z daleka. Jeśli jednak nie przeszkadza wam dokończenie zdania: „W pokoju dziecinnym zawsze miał…" takimi hasłami jak: „Amfetamina", „Atak dinozaurów gwałcicieli", „Głośny orgazm", „Łechtaczka", „Martwa mewa" lub „Torebka na wymioty" to pewnie będziecie się bawili całkiem dobrze. Przynajmniej dopóki nie poznacie wszystkich kart, ponieważ w tej grze, tak jak w przypadku wielu innych imprezówek, bardzo ważny jest element zaskoczenia. Ewentualnie dopóki nie zagracie w Cards Against Humanity, bo dopiero ten tytuł to prawdziwa jazda bez trzymanki – jest jeszcze bardziej niepoprawnie, kontrowersyjnie, obrazoburczo i przede wszystkim oryginalnie.

W niniejszej recenzji wiele razy odwoływałem się do **CAH**, ale jest to absolutnie nieuniknione. Obie gry są bowiem bliźniaczo do siebie podobne, poza drobnymi różnicami mechanicznymi (dobór ośmiu kart na rękę zamiast dziesięciu, zwycięzca rozdania determinowany przez głosowanie, a nie jednoosobowy wybór prowadzącego rozgrywkę). Wśród internetowych komentarzy na temat Psycho Dropsów często pojawia się pytanie o legalność ich wydania i o to, czy stworzenie gry tak mało odbiegającej od oryginału, nie jest aby pogwałceniem licencji. Wydawcy w oficjalnym oświadczeniu zapewnili, że z punktu widzenia prawnego wszystko jest w porządku i nie mam powodu im nie wierzyć, ale wciąż coś mi w tej grze zgrzyta. Formalnie nie jest ona plagiatem Cards Against Humanity, ale uważam, że jest za mało oryginalna, a zbyt podobna do CAH, zaczynając od samego pomysłu, a na estetyce kończąc. Jeśli ktoś nigdy nie miał styczności z amerykańską grą, na pewno **Psycho Dropsy** doceni, ale czy będzie chciał do nich wracać po poznaniu CAH? Gra Grzegorza Nawary to kosztująca stówkę nieco ugrzeczniona wersja CAH, które można po prostu ściągnąć za darmo i wydrukować – również w polskiej wersji językowej. Moim zdaniem cena fizycznego egzemplarza **Dropsów** jest zdecydowanie za wysoka, ale żeby oddać sprawiedliwość firmie Abcportal, trzeba zaznaczyć, że ona również zdecydowała się na opublikowanie swojego produktu w formie bezpłatnego pliku pdf. Rzućcie na niego okiem przed podjęciem decyzji o zakupie gry, ale i tak miejcie na uwadze fakt, że „obsłużycie" nią najwyżej kilka imprez w specyficznym towarzystwie, a potem raczej odłożycie na półkę.

Psycho Dropsy
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 4-20 osób
Wiek: 18+
Czas gry: 15-45 minut
Cena: 99,95 złotych

- wytrzymałe pudełko,
- czarny humor bez politycznej poprawności.

- przeciętne wykonanie kart,
- kalka Cards Against Humanity,
- nie dla każdego, wymaga specyficznego grona,
- cena wygórowana w stosunku do zawartości pudełka,
- CAH jest po prostu lepsze.

Kryzys w Imperium Żywiołów

W ostatnim czasie przeciętnemu Polakowi Grecja kojarzy się głównie z kryzysem ekonomicznym, bezrobociem i kłopotami finansowymi państwa. Antyczne zabytki i piękne plaże zeszły na dalszy plan, podobnie jak uwielbiana przez wielu grecka kuchnia. A z czym kojarzy się Grecja fanom gier planszowych? Przede wszystkim z dobrze znanym wydawnictwem Artipia Games, ale nie tylko. W zeszłym roku spore zamieszanie na Kickstarterze zrobili młodsi koledzy Artipii, firma Drawlab Entertainment, która dzięki finansowaniu społecznościowemu zgromadziła niemal 18 000 dolarów na wydanie taktycznej gry fantasy o tytule **Spells of Doom**. Czy debiutanckie dzieło duetu projektantów Evangelos Foksolos – Stelios Kourtis funkcjonuje lepiej, niż gospodarka ich ojczyzny?

Nie od dziś wiadomo, że na platformach crowdfundingowych najlepiej radzą sobie gry o pięknej oprawie graficznej. Jeśli do dobrych ilustracji dołożymy jeszcze figurki, to sukces jest niemalże murowany, często zupełnie niezależnie od jakości samej gry. **Spells of Doom** wydaje się idealnym przykładem potwierdzającym tę tezę. Gra wykonana jest rewelacyjnie. Duże pudełko jest ozdobione klimatyczną (choć trochę zbyt ciemną, jak na mój gust) grafiką, dobre wrażenie robią: duża i czytelna główna plansza oraz wygodne i funkcjonalne plansze graczy. Karty wydrukowano na grubym i wytrzymałym papierze, niewiele można też zarzucić ponad setce znajdujących się w pudełku żetonów, których właściwie jedyną poważniejszą wadą jest fakt, że okrągłe znaczniki jednostek są dość małe i niezbyt różnią się od siebie. Wśród komponentów gry znajdziemy też 8 kości, 100 plastikowych „kryształów" oraz przede wszystkim bardzo ładne figurki przedstawiające jej głównych bohaterów, a także należące do nich budynki i neutralne magiczne kaplice. Podsumowując, pod względem wizualnym **Spells of Doom** prezentuje się bardzo dobrze, a do jakości wykonania komponentów również nie można się przyczepić.

O ile zaraz po rozpakowaniu gra robi pozytywne pierwsze wrażenie swoim wyglądem, o tyle schody zaczynają się przy lekturze instrukcji. Jest ona napisana po angielsku i niestety bardzo mocno widać, że nie jest to ojczysty język twórców. Co więcej, prawdopodobnie nie została nawet przez żadnego native speakera skorygowana przed drukiem. Jednak literówki i dziwne konstrukcje gramatyczne można ostatecznie wybaczyć, bo nie są to błędy przesadnie uciążliwe dla czytelnika, a przynajmniej nie mają wielkiego wpływu na rozgrywkę. Istnieje natomiast inna rzecz, która czyni instrukcję do **Spells of Doom** po prostu fatalną – nie zawiera ona wszystkich informacji potrzebnych do prawidłowego grania. Nie chodzi tutaj o jakieś pojedyncze przeoczenia lub brak wyjaśnienia bardziej skomplikowanych sytuacji, które mogą się zdarzyć podczas partii. Absolutnie nie. Chodzi o brak wielu zupełnie podstawowych informacji, takich jak szybkość jednostek lub liczba kart dociąganych co turę na rękę. Nawet niektóre żetony zostały całkowicie pominięte w opisie komponentów gry!

Bez zapoznania się z dostępną w Internecie erratą oraz FAQ i bez przejrzenia kilku forumowych wątków poświęconych grze, nie ma po co siadać do stołu. Nawet przy najszczerszych chęciach, dużej domyślności i pewnej dozie własnej inwencji, zwyczajnie nie będziecie w stanie zagrać w **Spells of Doom** przeczytawszy jedynie instrukcję znajdującą się w pudełku. Za to na konto Drawlab Entertainment wędruje ogromny minus.

Gdy przebrniemy już przez spisane grecką angielszczyzną zasady, a wątpliwości rozwiejemy dzięki nieocenionym użytkownikom forum serwisu BoardGameGeek, można wreszcie rozpocząć rozgrywkę w **Spells of Doom**. Pozycja ta przeznaczona jest dla dwóch lub czterech (w trybie drużynowym 2 vs 2) graczy w wieku powyżej 12 lat, a sugerowany przez autorów czas jednej partii to około 60 minut. Gra opowiada o wielkiej bitwie o władzę w krainie Shaqua Maertis, zwanej Imperium Żywiołów, rządzonej twardą ręką przez wielkiego wojownika Telina, naprzeciw którego staje zrodzona z czarnej magii piekielna bestia – Helloder. Każdy gracz wciela się w herosa związanego z jednym z czterech żywiołów, opowiada się po którejś stronie konfliktu i wyrusza do walki z przeciwnikiem uzbrojony w potężną magię oraz armię po-

słusznych istot. Tło fabularne, choć z pewnością nie należy do oryginalnych, jest całkiem dobrze zarysowane w instrukcji, a klimat wyczuwa się też podczas samej rozgrywki. Podobnie jest z zasadami – wszystko działa względnie poprawnie, ale nie znajdziemy w **Spells of Doom** niczego odkrywczego. Niemal wszystkie elementy były już wykorzystane w innych grach. Poruszamy się po planszy złożonej z heksów, możemy w pewnym stopniu rozwijać cechy swoich bohaterów, przyzywać dodatkowe jednostki, rzucać czary reprezentowane przez karty na ręce (zwykłe, których w talii każdego bohatera jest kilka oraz jeden niepowtarzalny, czyli tytułowy Czar Zagłady), a koszt naszych działań opłacany jest za pomocą kryształów many. Wszystko to jest absolutnym standardem gier fantasy. W tym tytule działa zaś zadowalająco, ale bez większych szans na zachwycenie doświadczonych znawców planszówkowych mechanik.

Kilka rozwiązań wyróżnia się trochę bardziej, jak np. różne strefy dookoła planszy gracza, w których można umieszczać karty – niektóre są od razu gotowe do użycia, ale widoczne dla przeciwników, z kolei inne możemy trzymać zakryte w rezerwie. Intrygujące mogą być również warunki zwycięstwa i specyficzny podział gry na rundy. Pojedyncza partia w **Spells of Doom** trwa zaledwie trzy rundy, ale każda z nich składa się z sześciu małych tur. Po każdej rundzie zlicza się punkty zwycięstwa, a wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy zdobędzie ich 12 (lub 15 na parę przy grze drużynowej). Głównym źródłem punktów jest kontrolowanie magicznych kapliczek, których na planszy znajduje się 7 (lub 9 w wariancie drużynowym). Musimy więc szybko je zajmować i umiejętnie przeszkadzać przeciwnikowi, np. przez wznoszenie budynków pozwalających nam na zwiększanie dopływu many, leczenie ran swoich jednostek lub ostrzał oddziałów wroga. Nadrzędnym celem rozgrywki jest kontrola konkretnych heksów, a nie totalna eksterminacja całej armii przeciwnika, co jest jednym z niewielu powiewów świeżości w tej grze i motywem, który podoba mi się w niej najbardziej. Nie musimy dążyć do pokonania bohatera przeciwnika w bezpośredniej konfrontacji, gdyż nie wyklucza go to z gry, zapewniając nam jedynie 4 punkty zwycięstwa. Heros, którego punkty życia spadną do zera po chwili regeneruje się i powraca na planszę na swoim startowym polu.

Możliwości taktycznych jest w **Spells of Doom** niby całkiem sporo, jednak nie da się oprzeć wrażeniu, że tak naprawdę robimy co turę praktycznie to samo, a gra po dłuższej chwili staje się zwyczajnie monotonna. Ma na to również wpływ fakt, że nie istnieje odgórne ograniczenie liczby akcji, które gracz może wykonać w swojej turze. To z kolei przekłada się na długi czas oczekiwania na swoją kolej, gdy przeciwnik najpierw porusza herosem i wszystkimi jednostkami, które ma na planszy, potem buduje, zagrywa karty, rozwija umiejętności itd. Dodatkowo, rzadko kiedy pełna 18-turowa partia mieści się w sugerowanym przez wydawcę godzinnym czasie rozgrywki, na ogół trwając dużo dłużej. Trochę dziwny i nielogiczny wydaje się też system walki. Założenie jest proste i nawet fajne – rzucamy tyloma sześciennymi kośćmi, ile wynosi nasza zdolność Ataku, a każdy wynik wyższy niż cecha Pancerz przeciwnika oznacza trafienie. Sześć oczek to trafienie krytyczne zadające dwie rany. Tyle tylko, że bazowy Pancerz naszych bohaterów wynosi 1, więc w początkowej fazie gry ranić się jest niezwykle łatwo. O ile daje się to przynajmniej jakoś uzasadnić i nie zaburza w znaczący sposób balansu gry, bo wszyscy bohaterowie zaczynają partię z takimi samymi statystykami, o tyle decyzja autorów, aby 1punkt Pancerza mieli zarówno rycerze, jak i psy oraz… budynki jest dla mnie zupełnie niezrozumiała i z punktu widzenia fabuły po prostu głupia. Niestety, **Spells of Doom** to gra pełna tego typu małych zgrzytów, nielogiczności oraz dziwnych i chyba nie do końca przetestowanych rozwiązań. Wszystko to skutkuje tym, że z ciekawie zapowiadającego się tytułu ostatecznie wyszedł zwykły średniak.

Wracając na koniec do pytania zadanego we wstępie do niniejszej recenzji, muszę przyznać, że choć **Spells of Doom** nie jest grą tak słabą, jak słaba jest obecna kondycja finansowa kraju pochodzenia jej twórców, to i tak jest to pozycja rozczarowująca. Z jednej strony przepięknie wyglądająca, z dobrej jakości kartami, żetonami i figurkami, z drugiej zaś z koszmarną instrukcją, kilkoma kiepskimi rozwiązaniami mechanicznymi i mocno drażniącym faktem, że w teorii gramy zaledwie trzy rundy, a w praktyce zaś aż osiemnaście (bo tura jest de facto tożsama z tym, co zwykło nazywać się rundą w innych grach). Z tego powodu gra się zwyczajnie dłuży i ma się ją ochotę zakończyć mniej więcej w dwóch trzecich partii. Obecność fajnych motywów, takich jak walka o kontrolę kapliczek, jest skutecznie niwelowana przez monotonię i powtarzalność akcji. Szkoda, że Drawlab Entertainment nie udało się stworzyć produktu choćby porównywalnego z Neuroshimą Hex lub Summoner Wars – genialnymi grami taktycznymi, które mimo prostoty zasad zapewniają masę możliwości, przy jednoczesnym krótkim czasie rozgrywki. **Spells of Doom** nie posiada niestety żadnej z tych zalet. Nie jest też oczywiście grą tak fatalną

jak **Dungeon Bazar**, który recenzowałem na łamach Rebel Timesa w zeszłym miesiącu, jednak wciąż pozostaje tylko jedną z wielu podobnych, dość przeciętnych pozycji. O ile jestem w stanie zrozumieć osoby wspierające Drawlab na Kickstarterze, które dały się skusić grafikom, figurkom i dobrze poprowadzonej kampanii crowdfundingowej, o tyle teraz, gdy gra w swojej finalnej wersji jest już dostępna w normalnej sprzedaży, należy sobie przed jej zakupem zadać jedno podstawowe pytanie – czy w dobie ogromnej konkurencji i wielkiego wyboru naprawdę dobrych produktów warto zwracać uwagę na tytuły, które są zaledwie średnie?

Dziękujemy wydawnictwu Drawlab Entertainment za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.

Spells of Doom
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2 lub 4 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: 60 minut
Cena: ok. 200 złotych

- oprawa graficzna i ogólna jakość wykonania,
- celem gry jest kontrola budynków, a nie zwykłe zabicie przeciwnika.

- tragiczna instrukcja,
- długi czas oczekiwania na swój ruch i dłużąca się rozgrywka,
- monotonia i powtarzalność.

ZAPRASZAMY!
GRAMY
Trójmiejskie Spotkania z Grami Planszowymi
EDYCJA - JESIEŃ 2015
WWW.FESTIWALGRAMY.COM

DONALD X. VACCARINO

SZMAL

DRAFTOWANA WOJNA GANGÓW

Jestem fanatykiem gier karcianych. Nieważne czy są to tytuły kolekcjonerskie, czy nie – do każdej tego typu gry zasiadam z ogromną przyjemnością. Po wielu latach spędzonych z Magic: the Gathering i jej młodszymi siostrami, wsiąkłem po uszy w drafta. Dla niewtajemniczonych: to taki format rozgrywki, w którym nie przychodzimy z własną talią, ale otwieramy po kolei zestawy dodatkowe, wybieramy z nich jedną kartę i puszczamy dalej w obieg. W ten sposób do gracza siedzącego po lewej lub prawej stronie trafia nasza paczka kart, a do nas paczka innego gracza. Z niej również wybieramy jedną kartę i tak dalej, aż do wyczerpania się boosterków. Później zaś siadamy, składamy z tego talię i gramy turniej. Tak to wygląda w grach kolekcjonerskich, a jak przedstawia się w innych dobitnie pokazało 7 Cudów Świata. Ta gra to prawdziwy majstersztyk, co potwierdziła ogromna popularność organizowanych w ubiegłym roku przez Rebel Mistrzostw Polski.

A co z tymi, których świat antyczny do siebie nie przekonuje? Powinni oni sięgnąć po Szmal, Donalda X. Vaccarino, w którym wycisnął on to, co najlepsze z drafta, umieścił w sztafażu USA

lat 60. ubiegłego wieku i wykorzystał motyw wojny gangów. Dla bandziorów cel uświęca środki, więc nieważne czy handlujesz alkoholem, stawiasz na nocne kluby, lipne inwestycje ubezpieczeniowe lub po prostu rozwalasz swoją konkurencję z broni automatycznej – dopóki jesteś najbogatszym gringo w mieście, wszystko jest w porządku. I co najważniejsze, klimat ów doskonale współgra z mechaniką rozgrywki, nie mamy więc tego przykrego wrażenia, że równie dobrze gra mogłaby opowiadać o zmaganiach rolników podczas żniw.

Duża w tym zasługa świetnych ilustracji i nazw kart. Muszę od razu ostrzec tych bardziej wrażliwych, że zatrudnianie panienek na telefon lub prowadzenie agencji towarzyskich to w tej grze normalka, więc jeśli taka tematyka wam nie odpowiada, nie sięgajcie po **Szmal**. Wszystkich innych zapraszam zaś na szalony rajd ulicami Nowego Jorku, z takimi indywiduami jak Mickey Istari, „Ciacho" O'Malley i „Parszywy" John Simmons.

W **Szmalu** występują trzy rodzaje kart – Gangsterzy, Własności i Akcje. Są też dwa sposoby płacenia za zagrywane efekty. Pierwszy to po prostu koszt, co oznacza, że aby zakupić daną kartę, musisz odrzucić określoną kwotę w dolarach lub użyć innych zasobów. Jakich? Dajmy na to, że zagrywasz akcję Misja Samobójcza, która przynosi całkiem sporo kasy. Jej kosztem jest ikona Gangstera, więc musisz odrzucić jednego ze swoich ziomali, aby do gry wszedł jej efekt. Efektywne i klimatyczne. Drugi ze sposobów płacenia to wymagania. W tym przypadku sprawdzasz, czy wyłożone przez ciebie na stole karty posiadają określone symbole. Chcesz zagrać Burdel Trockiego? Zapłać 15 patoli kosztu i zobacz, czy posiadasz ikonę serduszka. Spełniasz to wymaganie? Świetnie, kupiłeś burdel, który będzie co turę przynosił zyski, choć niekoniecznie tobie.

No właśnie, po co w ogóle kupujemy karty? Grę wygrywa po 12 rundach najbogatszy gangster siedzący przy stole. Część zagrywanych kart zapewnia po prostu przypływ gotówki, inne to długoterminowe inwestycje, które zapewniają znaczniki. Pod koniec gry sumuję się posiadaną kasę i dodaje10 kawałków za każdy kontrolowany znacznik. Czasami opłaca się więc ruszyć łepetyną, postawić na synergię kart i patrzeć na deszcz znaczników. Czasami zaś bardziej opłaca się zrobić włam, kogoś zastrzelić lub coś wysadzić. Wtedy o znacznikach nie ma raczej mowy, ale deszcz zielonych to równie przyjemny widok. Wszystko zależy tu od zdolności kart, jakie posiadamy na ręce – niektóre z nich działają przez cały czas, inne w następnej turze, jeszcze inne co turę, a sporo natychmiastowo i jednorazowo. Te ostatnie przynoszą zazwyczaj szybkie zyski, reszta pozwala zaś na budowanie gangsterskiego imperium opartego na kombosach.

I tak oto dochodzimy do clou **Szmalu**, czyli draftu. Na początku każdy osiedlowy ziomal dostaje na rękę po 12 kart z puli 80. Gra jest więc tak pomyślana, że nawet przy pełnym, pięcioosobowym składzie nie da się wykorzystać wszystkich kartoników. Z tego powodu tytuł ten szczyci się naprawdę niezłą regrywalnością. Wracając do początkowej ręki, wybieramy z niej jedną kartę i przekazujemy 11 kart graczowi po lewej. Do nas trafiają karty gościa po prawej, z których też wybieramy kartę i 10 kartoników puszczamy dalej w obieg. I tak co rundę, aż do samiuśkiego końca rozgrywki. Przez pierwsze dwie rundy tylko się wymieniamy, później zaś po każdej wymianie zagrywamy kartę z ręki, rozpatrujemy jej efekt, a na koniec tury rozliczamy zdolności kart, które działają co turę. Jak więc łatwo policzyć, w czasie naszej szemranej kariery zagramy tylko 10 kart. Z tego powodu już od pierwszej rundy trzeba sporo kombinować, aby dobierać sensowne rzeczy. W **Szmalu** powinno unikać się jak ognia „pustych tur". Oczywiście nie da się ich zupełnie ominąć, ale każda z nich przybliża nas do porażki. Wraz z poznawaniem gry dochodzi zresztą do głosu mój ulubiony mechanizm z Kingdoms Knizii. Naprawdę doświadczeni gracze

nie biorą najlepszych dla siebie kart, ale te, które najbardziej pokrzyżują plany ich rywalom. Sprawia to, że często stracą trochę kasy, ale ich przeciwnicy stracą jej o wiele więcej. Ot, taka interakcja negatywna już na poziomie samego dobierania kart.

Nawet tak dobra gra nie uniknęła jednak dwóch denerwujących błędów. Pierwszy zarzut dotyczy czytelności kart, z którą bywa różnie. Niby są różnokolorowe pola dla różnych efektów, niby jest wysmarowane boldem „Co turę:", ale przy większej liczbie kart znajdujących się na stole zaczyna być mało czytelnie. Problem ten znika wraz z poznawaniem gry, ale początkowo rundy graczy się dłużą, ponieważ każdy doczytuje, kombinuje, dopytuje czy to lub tamto działa tylko raz i tak dalej. Mówiąc językiem karciarzy: zawalono nieco wordingi. Drugi, nieco poważniejszy zarzut, dotyczy zbyt mocnych synergii. W Szmalu zdarzają się bowiem naprawdę przegięte kombinacje kart, które pozwalają wygrać praktycznie każdą partię. Najmocniejszą z nich jest akcja Mistrzowski plan! plus dowolna inna, która daje kasę. Ta pierwsza, zagrana zazwyczaj w przedostatniej rundzie, podwaja wszelką zarobioną kasę w rundzie następnej. Moim ulubionym dopełnieniem tego kombosa jest akcja Likwidacja!, która pozwala pobrać 15 patoli za każdy znacznik, który znajdował się na zlikwidowanej lokacji. Przekłada się to na 30 patoli (w żywej gotówce) za każdy znacznik, a nie 10 przy podliczaniu punktów. Przebitka 3:1 pozwala wygrać praktycznie każdą partię, ponieważ nawet najlepiej zbudowana ekonomia nie jest w stanie tego przebić.

Szmal jest jednak naprawdę dobrą grą. To kwintesencja drafta, która działa równie dobrze przy minimalnej (dwóch), jak i maksymalnej (pięciu) liczbie graczy. To również gra cierpiąca na syndrom „jeszcze jeden raz", co przy czasie rozgrywki utrzymanym w graniach 30 minut sprawia, że można przy niej spędzić całą noc. Przy losowym doborze kart trudno tak naprawdę o dwie identyczne rozgrywki, więc każde mafijne imperium będzie za każdym razem wyglądało nieco inaczej. Gorąco polecam.

Szmal
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 89,95 złotych

- mechanizm draftu,
- proste zasady, które zapewniają dużo możliwości,
- spora regrywalność,
- wyśmienite skalowanie.

- mafijny klimat bywa kontrowersyjny w odbiorze,
- problem z czytelnością kart,
- niektóre kombinacje kart są zbyt mocne.

ANIOŁY ŚMIERCI

Thunderbolt Apache Leader to kolejna pozycja z serii gier wojennych dla jednego gracza wydawanych przez DVG. Tym razem na warsztat trafiła tematyka bliskiego wsparcia lotniczego. Podczas rozgrywki solo zależy mi na tym, aby gra opowiadała ciekawą, wciągającą historię, a każda rozgrywka była niepowtarzalna oraz stosunkowo krótka. Czy **Thunderbolt Apache Leader** spełnia te wymagania?

Główna część rozgrywki toczy się na planszy, która zawiera skrót najważniejszych zasad i widok strategiczny (rozkład wrogich batalionów oraz ich odległość od naszej bazy). Na planszy znajdziemy również miejsce na stworzenie widoku taktycznego składającego się z 10 kafelków terenu w kształcie heksów. Oprócz tego w pudełku otrzymujemy talie kart przedstawiające pilotów na różnych poziomach doświadczenia, samoloty, helikoptery, zdarzenia oraz talie wrogich batalionów. Do płynnej rozgrywki przyda się również kilka woreczków strunowych, aby uporządkować ponad 350 żetonów przedstawiających uzbrojenie, wrogie jednostki, trafienia i znaczniki uszkodzeń.

Instrukcja przedstawia zasady w bardzo łatwy i przystępny sposób, choć początkującym graczom z pewnością przyda się skrót zasad opisujący kolejne kroki, który znaleźć można w serwisie BoardGameGeek. Dzięki temu już po kilku wieczorach spędzonych z grą instrukcja stanie się zbędna i do rozgrywki wystarczą zasady oraz tabelki widoczne na planszy.

Na początku musimy wybrać określoną kampanię (np. Irak 1991, Iran 2014 lub III wojna światowa 1986) oraz sytuację, w jakiej się znaleźliśmy. Kampania określa maszyny, z których możemy skorzystać – w zależności od okresu historycznego część z nich może być wycofana z użytku, a inne (np. drony) jeszcze nie pojawią się na polu walki. Karta kampanii pokazuje również kafelki terenu, na których toczyć się będą walki, liczbę punktów zwycięstwa, które musimy zdobyć i siłę wrogiej armii.

Sytuacja, w jakie się znaleźliśmy determinuje dostępną liczbę punktów operacyjnych, sposób ich odzyskiwania oraz czas trwania kampanii. Krótka pokazówka na potrzeby polityków zapewni nam dużą liczbę punktów operacyjnych, ale postawi również konkretne cele, które musimy osiągnąć. Z kolei wojna totalna zwiększa liczbę wrogów i drastycznie ogranicza dostępne punkty operacyjne.

Na bazie kampanii i sytuacji dociągamy karty wrogich batalionów i rozmieszczamy ich żetony na planszy strategicznej. Jeśli nie zostaną one zniszczone, każdego dnia będą posuwać się w stronę naszej bazy. Dodatkowo niektóre z batalionów dysponują paskudnymi zdolnościami pasywnymi, np. przyspieszającymi ruch pozostałych batalionów lub odbierającymi graczowi punkty operacyjne pod koniec każdego dnia.

Znając siły wroga, z którymi przyjdzie nam się mierzyć, możemy wykorzystać pulę startowych punktów operacyjnych i kupić maszyny (helikoptery, samoloty, drony) oraz dobrać do nich odpowiednich pilotów (mnóstwo do wyboru, różnią się od siebie umiejętnościami). Część punktów możemy również wydać, aby awansować pilotów na kolejne poziomy doświadczenia. Pewną pulę punktów operacyjnych warto też zachować na później, ponieważ to właśnie nimi zapłacimy za lepsze uzbrojenie oraz za naprawy uszkodzonych samolotów. Również niektóre wydarzenia specjalne mogą nas zmusić do wydania cennych punktów, a jeśli nie będziemy w stanie zapłacić – automatycznie poniesiemy porażkę.

Pierwsze dni kampanii to „gaszenie pożarów". Na planszy strategicznej znajduje się mnóstwo wrogów, część z nich dysponuje potężnymi zdolnościami specjalnymi, a zagrożenie z każdym dniem zbliża się do naszej bazy. Na całe szczęście w ciągu każdego dnia kampanii możemy wykonać dowolną liczbę misji lotniczych (jedną maszynę w danym dniu możemy wykorzystać tylko do jednej misji).

Misję rozpoczynamy od wyboru batalionu, który stanie się celem oraz przyznania maszyn i pilotów. Następnie wybieramy oraz dokupujemy uzbrojenie (mnóstwo rakiet i bomb do wyboru, możemy korzystać z darmowych oraz mniej efektywnych lub zapłacić za bardziej skuteczne). W kolejnym kroku rozkładamy losowo heksy terenu oraz wrogie jednostki.
Na tym etapie musimy zaplanować, jak rozegramy kilka kolejnych rund na planszy taktycznej, podczas których będziemy

starali się zniszczyć, jak największą liczbę jednostek wroga. Niektóre z nich, np. ciężarówki, są łatwymi celami, ale możemy trafić również i na baterie przeciwlotnicze, które wymagają krycia się za wzgórzami oraz rozsądnego planowania – w przeciwnym razie chętnie podziurawią naszą maszynę, nawet z dużej odległości.

W trakcie kolejnych rund poruszamy się maszynami na planszy i atakujemy kolejne cele –wybieramy rodzaj broni, rzucamy kością dziesięciościenną i porównujemy ze skutecznością broni, po czym odrzucamy jej żeton. Zawsze możemy atakować przy użyciu działka pokładowego, które jest mniej skuteczne i ma mały zasięg, ale nie podlega zużyciu.

Jeśli któraś z naszych maszyn znajduje się w zasięgu wrogiego ostrzału podczas tury wroga, losujemy żeton trafienia. Niektóre z nich to pudła, inne mogą spowodować uszkodzenie kluczowych systemów i utrudniać kolejne akcje. Jeszcze inne mogą spowodować uszkodzenie silnika i rozbicie maszyny lub śmierć pilota. Większość nie jest zbyt groźna, ale ryzyko nagłej śmierci zawsze podnosi adrenalinę podczas rozliczania trafień.

Podczas kolejnych dni maszyny są coraz bardziej pokiereszowane, a piloci zestresowani. To wymusza na graczu rozsądne gospodarowanie punktami operacyjnymi i usuwanie tylko krytycznych usterek oraz wprowadzenie rotacji pilotów. Słabsi, mniej doświadczeni piloci otrzymają swoją szansę, aby lepsi mogli odpocząć i zregenerować siły.

Niezależnie od kampanii i dostępnych punktów, czasu jest stosunkowo mało, a progi zwycięstwa są mocno wyśrubowane. Aby uzyskać dobry wynik pod koniec kampanii, nierzadko trzeba podjąć spore ryzyko.

Thunderbolt Apache Leader jest pełen trudnych wyborów. Opowiada o dramatycznych starciach z przeciwnikiem i często wymaga od gracza wybierania mniejszego zła. Dzięki losowaniu wrogich batalionów oraz losowemu rozstawieniu terenu i jednostek, każda kampania oraz misja są całkowicie niepowtarzalne. Skuteczne akcje, podczas których plan działa w 110%, a maszyny równają z ziemią zastępy wrogów, przeplatają się z bardziej wymagającymi, gdy jedno pechowe trafienie wymusza nagłą zmianę planów.

Podczas kolejnych misji gracz zżywa się z pilotami, którzy zdobywają doświadczenie i awansują na kolejne poziomy, co podnosi ich skuteczność. Wykorzystanie na polu walki doświadczonych pilotów wyposażonych w mordercze technologie, utrzymanie ich przy życiu oraz niszczenie jednostek wroga przynosi mnóstwo satysfakcji.

Przy pierwszym kontakcie z grą broń i maszyny wyglądają podobnie, ale podczas misji widać różnice. „Drobna" na pierwszy rzut oka różnica w skuteczności uzbrojenia przekłada się na 20-30% efektywności podczas misji, co może zdecydować o tym, czy uda nam się zniszczyć wrogi batalion. Losowość rzutów kostką utrzymana jest na niskim poziomie. Dodatkowo można ją zmniejszyć, odpalając kilka rakiet lub bomb wycelowanych w jednego wroga lub heks.

Dodatkowym atutem gry jest zróżnicowanie wykorzystywanej technologii względem okresów historycznych. Starcia w latach 80-tych z wykorzystaniem helikopterów Apache i samolotów Thunderbolt wyglądają zupełnie inaczej od współczesnego pola walki, na którym królują drony Predator i samoloty AC-130.

Pojedyncza misja w **Thunderbolt Apache Leader** trwa około 30 minut. Po tym czasie grę można spokojnie złożyć do pudełka i wrócić do niej następnego wieczora. Niestety, przynajmniej w moim przypadku, taka sytuacja się nie zdarzyła. Nawet jeśli planowałem rozegranie pojedynczej misji, to zazwyczaj kończyłem dopiero po dwóch-trzech. Ta gra niesamowicie wciąga i uzależnia – kojarzy mi się z syndromem "jeszcze jednej tury" znanym z komputerowych Cywilizacji.

Thunderbolt Apache Leader jest jedną z niewielu gier, które w udany sposób łączą w sobie warstwę strategiczną oraz rozgrywkę taktyczną. Poszczególne partie są niepowtarzalne, wciągają, skutecznie podnoszą adrenalinę i dają mnóstwo satysfakcji. Moim zdaniem **Thunderbolt Apache Leader** jest bezapelacyjnie najlepszą grą wojenną dla jednego gracza i jedną z najlepszych gier wojennych, w jakie grałem. Gorąco polecam!

Thunderbolt Apache Leader
Zrecenzował: Piotr „Wierzba" Kraciuk
Liczba graczy: 1 osoba
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 339,95 złotych

- udane połączenie strategii i taktyki,
- niepowtarzalność kampanii i misji,
- ciągłe wybory, które mają wpływ na rozgrywkę,
- mnóstwo dostępnych maszyn i uzbrojenia,
- rozwój pilotów,
- krótki czas trwania partii,
- niska losowość.

- bardzo wysoka cena.

WPROWADZENIE DO GIER HEXOWYCH, CZ. 2

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

W poprzednim odcinku było ogólnie o grach heksowych i cechach planszy, a także o zasadach ruchu. Tym razem napiszę nieco więcej o walce. To ona stanowi bowiem tak naprawdę esencję tego typu gier, w końcu nie na darmo zwanych „wojennymi". Obecnie zdarza się częściej, że zasady skupiają się na innych aspektach pola bitwy, spychając walkę oddziałów na dalszy plan. Mimo wszystko w większości przypadków stanowi ona kluczowy element reguł.

Rozpocząć wypada od parametrów. Zwykle podstawowym z nich jest siła oddziałów. W zależności od liczebności, zdolności do walki i innych czynników autorzy przypisują każdemu z oddziałów jakąś wartość liczbową. Najprostsze rozwiązanie polega na tym, że wszystkie walory bojowe oddziału autor stara się oddać za pomocą tego jednego współczynnika. Siła wyraża wtedy i liczebność oddziału, i wyszkolenie żołnierzy, i ich morale i jakość broni, którą posiadają. Pewnie dałoby się wskazać jeszcze kilka innych. W wielu grach obok siły pojawiają się inne współczynniki, takie jak morale (najczęstszy przypadek).

Co dalej z tą siłą robimy? Najczęściej stosowanym rozwiązaniem jest porównywanie siły atakującego do siły obrońcy. Najpopularniejsze dwa sposoby to:

- różnica sił, czyli od siły atakującego odejmujemy siłę obrońcy,
- iloraz (stosunek) sił, czyli siłę atakującego dzielimy przez siłę obrońcy.

Jak to wygląda w praktyce? Pierwszy przykład, z różnicą sił: załóżmy, że atakujący ma siłę 8, a obrońca siłę 5 – w tej sytuacji różnica wynosi 3 (8-5). Drugi przykład, z ilorazem sił: załóżmy, że atakujący ma siłę 12, a obrońca 4 – iloraz wynosi 3 do 1 (12:4). A co, jeśli siła atakującego będzie wynosić 13, a obrońcy 4? Wtedy stosunek wyniesie 3,25 do 1 (13:4). Następnie trzeba tego typu stosunek zaokrąglić. Najczęściej stosowane jest zaokrąglanie wszystkich „ułamków" na korzyść obrońcy albo do najbliższej wartości całkowitej (np. stosunki od 2,01:1 do 2,5:1 zaokrągla się do 2:1, a stosunku od 2,51:1 do 2,99:1 zaokrągla się do 3:1). Czasami zdarza się zaokrąglanie wszystkich „ułamków" na korzyść atakującego.

Co robimy dalej z tymi różnicami bądź stosunkami sił? Zazwyczaj w grach mamy tabelę, która zawiera wyniki walki. W poziomych wierszach tabeli znajdują się wyniki rzutu kostką (bądź suma wyników rzutu na kilku kostkach), a w kolumnach pionowych omówione wyżej różnice albo stosunki sił. I teraz, wracając do zaokrąglania, zaokrąglamy różnicę albo stosunek tak, aby „pasował" do jednej z kolumn tabeli walki (np. jeśli mamy w kolejnych kolumnach tabeli stosunki 1:1, 2:1, 3:1 to wszystko, co znajduje się „pomiędzy" nimi musimy zaokrąglić, do któregoś z tych stosunków). Walkę rozstrzygamy w ten sposób, że rzucamy kostką (lub kostkami), a następnie szukamy wyniku na przecięciu wiersza tabeli wyznaczonego przez rzut kostką z kolumną tabeli odpowiadającą różnicy bądź stosunkowi sił.

Wspominam cały czas równolegle o różnicach i stosunkach sił, ale tak naprawdę w większości gier wojennych opartych na heksach walka opiera się na tym drugim mechanizmie, czyli stosunku sił. To najprostszy wariant, który można rozwijać i dodawać do niego różne modyfikacje. Tutaj również występuje kilka standardowych rozwiązań, masowo stosowanych, ale jak to często bywa – diabeł tkwi w szczegółach.

Najpopularniejszym rozwiązaniem są modyfikatory tabeli walki. Działa to w ten sposób, że jeśli mamy w tabeli kolejno kolumny, np. 1:1, 2:1, 3:1, 4:1, to modyfikator mówi nam, o ile kolumn przesunąć wyjściowy stosunek siły pomiędzy oddziałami, i w którą stronę. W polskich grach przyjmowano, że modyfikatory ujemne przesuwają stosunek sił w lewo, czyli na korzyść obrońcy, a dodatnie w prawo, czyli na korzyść atakującego. Załóżmy, że po porównaniu siły oddziałów wyszło nam, że ich stosunek sił wynosi 2:1. Jeśli wprowadzimy modyfikator +2, to będziemy mieli stosunek 4:1 (przesunięcie o 2 kolumny w prawo – na korzyść atakującego). Jeśli do stosunku 2:1 wprowadzimy modyfikator -1, to będziemy mieli stosunek 1:1 (przesuniecie o 1 kolumnę w lewo – na korzyść obrońcy). Należy pamiętać, że zawsze przesuwane są kolumny tabeli, w prawo bądź w lewo. Najczęściej modyfikatory oddają w grach wpływ terenu, np. oddział broni się za rzeką i po porównaniu sił atakującego oraz obrońcy wyszedł nam stosunek 3:1. Rzeka ma modyfikator -1, więc końcowy stosunek będzie wynosił 2:1.

Kolejnym sposobem modyfikowania jest zwiększanie bądź

zmniejszanie siły oddziału. Najczęściej zasady nakazują nam w określonych okolicznościach pomnożyć siłę oddziału przez jakąś liczbę (np. przez 2 albo 3) lub ją podzielić (np. przez 2, 3 albo 4). Wpływa to później na stosunek sił. Zdarzają się też modyfikacje polegające na dodawaniu bądź odejmowaniu, czyli siłę oddziału zwiększa się bądź zmniejsza o jakąś wartość. Można też modyfikować siłę oddziałów procentowo.

Jeszcze innym sposobem modyfikowania jest dodawanie bądź odejmowanie określonych liczb od rzutu kostką (kostkami). Czasami efekty stosowania tej modyfikacji pokrywają się z modyfikatorami i zwiększaniem bądź zmniejszaniem siły (tam, gdzie występuje dodawanie i odejmowanie). Obecnie, zwłaszcza gdy spojrzymy na niektóre gry GMT Games (np. seria **Men of Iron**, **SPQR**, **Musket & Pike**), popularne bywa takie rozwiązanie, że podaje się wyniki dla rzutów od 1 do 10 (ich gry często stosują kostkę 10-ścienną) i następnie mamy modyfikator do rzutu. Jednak nie zawsze jest tak, że można w ten sposób zastąpić tabelę, zwłaszcza jeśli rozkład wyników walki nie jest „liniowy" (jak to bywa w części gier). Wtedy nie da się go w prosty sposób zastąpić dodawaniem i odejmowaniem pewnych liczb od rzutu.

Na tym nie koniec różnorodności, jaką oferuje nam strona matematyczna gier wojennych. Typowym rozwiązaniem spotykanym w wielu z nich są testy, najczęściej występujące jako testy morale. Generalnie polega to na tym, że mamy pewien współczynnik i rzucamy kostką (bądź dwiema lub większą liczbą kostek). Wszystkie wyniki mniejsze bądź równe współczynnikowi oznaczają, że test się powiódł. Wszystkie wyniki wyższe niż parametr oznaczają, że test się nie powiódł. Tutaj też mogą wystąpić modyfikacje – niemal zawsze w formie modyfikacji do rzutu. Test może być połączony z wynikami w tabeli walki, może też występować samodzielnie w różnych szczególnych sytuacjach, jakie pojawiają się w grze. Klasyczny przykład to w grach poświęconych epoce napoleońskiej procedura formowania czworoboku (w ramach reakcji) przed atakiem wrogiej kawalerii. Pozwala ona piechocie zmienić szyk podczas ruchu przeciwnika bądź przed jego atakiem. Jeśli test się powiedzie – piechota formuje czworobok i wówczas zazwyczaj odeprze atak kawalerii. W przeciwnym razie nie udaje jej się sformować czworoboku i zwykle oddział zostaje rozbity.

Powyższe rozwiązania są najbardziej typowe i przedstawiłem je w najprostszej, podstawowej wręcz formule. Autorzy na ogół starają się wnieść do nich coś nowego, zdarza się też, że mają własne, zupełnie oryginalne pomysły. Ostatnio pojawiają się też coraz częściej inne mechaniki, znane głównie z gier bitewnych (figurkowych). Sprowadzają się one do rzucania wieloma kostkami i następnie sprawdzania, na ilu z nich uzyskaliśmy trafienie. Nie stosuje się przy tym tabel. Potem przychodzi kolej na przeciwnika, który usiłuje „sparować" trafienia (zwykle określane jest to magicznym słowem: „save"). Generalnie ten system zmierza do tego, że teoretycznie jest prostszy (brak tabel), zwłaszcza na początku, ale trzeba rzucać dużą liczbą kostek i bywa on dużo mniej elastyczny dla autora przy tworzeniu gry (tego ostatniego gracze najczęściej i tak nie zauważają).

Co się dzieje, jak już policzymy stosunek (bądź różnicę) sił, wprowadzimy wszelkie modyfikacje i odnajdziemy wynik w tabeli na przecięciu wiersza zawierającego rzut kostką i kolumny zawierającej ów stosunek? Otrzymujemy rezultat walki, zazwyczaj oznaczony jakimś symbolem. Opis tych symboli musi być zawarty w zasadach gry, niekiedy bywa też zamieszczany pod tabelą walki.

Rezultaty walki są najczęściej trojakiego rodzaju:

- może to być wycofanie pokonanego oddziału o ileś pól w stosunku do pola zajmowanego przez niego przed walką; zwycięzca może uzyskać możliwość przeprowadzenia pościgu, czyli dodatkowego ruchu polegającego na tym, że poruszy się za pokonanym po drodze jego wycofania;
- może to być utrata punktów siły bądź innych punktów określających wytrzymałość oddziału;
- może to być zmiana stanu oddziału – najczęściej określane jest to jako utrata poziomów sprawności bojowej albo utrata poziomów morale.

Zazwyczaj gry stosują kombinację tych czynników (co najmniej dwóch albo wszystkich trzech spośród nich). Czasami bywa, że mamy dwa rodzaje stanów oddziału – np. w systemie **Musket & Pike** występują równolegle stany formacji oddziału (good order, formation shaken, formation broken) i stany morale (good morale, morale shaken, morale broken). Podobnie jak w przypadku wcześniejszych elementów mechaniki gry, możliwości jest tu sporo. Często spotykanym rozwiązaniem jest wplatanie testu (występującego pod nazwą „testu morale" bądź pod innymi nazwami) do wyniku walki, gdzie najpierw uzyskujemy pewien rezultat, a potem gracze dodatkowo muszą wykonać testy dla poszczególnych jednostek, które uczestniczyły w walce.

Mam nadzieję, że udało mi się choć trochę przybliżyć wam zasady, jakimi rządzi się walka w grach wojennych, głównie ich stronę matematyczną. Dodajmy, że w grach przedstawiających dawniejsze epoki historyczne obok walki wręcz (na broń białą) mamy często wyodrębnioną walkę ogniową (czyli ostrzał z muszkietów, karabinów itp.), a także ostrzał artyleryjski. To już jednak zupełnie inna historia…

Taka pełnia zdarza się tylko raz.

Mafia jest uznawana za najbardziej imprezową grę wszechczasów. Dlaczego? Bo tłumaczy się ją w dwie minuty, nie potrzebuje żadnych specjalistycznych komponentów i może w nią grać niemalże dowolna liczba osób. Ma ona jednak i swoje wady. Ot, chociażby wczesna eliminacja gracza sprawia, że będzie on przez dłuższy czas siedział i tylko się przyglądał, jak reszta towarzystwa się bawi. To jednak nie przeraża ludzi i na bazie Mafii są tworzone coraz to nowsze gry. Co prawda ich mechanika niewiele się zmienia, pojawiają się jednak nowe role, a także zmieniają okoliczności. Najbardziej popularną jest podmianka mafiozów, policji i spokojnych mieszkańców miasteczka na wilkołaki, jasnowidzów i wieśniaków.

Sama zmiana „skórki" niekoniecznie jednak eliminuje problemy, które niesie ze sobą mechanika gry. Dlatego Ted Alspach postanowił pobawić się tematem nieco głębiej. Efektem jego działań była seria **Ultimate Werewolf,** która wprowadziła kilka niezwykle ciekawych mechanizmów do tej „nadprzyrodzonej" Mafii. Alspach nie pozbył się jednak efektu wczesnej eliminacji, co przy większej liczbie graczy i dłuższej rozgrywce bywało irytujące. Nic więc dziwnego, że w końcu pojawiła się wersja gry, która radzi sobie również i z tym problemem. Przed wami One **Night Ultimate Werewolf**.

Formuła **One Night Ultimate Werewolf** jest bardzo prosta. Wziąć całą rozgrywkę w Wilkołaka i zmieścić ją w trakcie jednej nocy i jednego dnia. Gracze mają tylko jedną noc na działanie wynikające ze swoich postaci, a następnie tylko jeden dzień na wskazanie, kto jest wrednym sierściuchem i pożera wieśniaków.

One Night Ultimate Werewolf daje graczom dostęp do dwunastu różnych ról (kart ról jest szesnaście), w które mogą się wcielić. Do rozgrywki wybiera się o trzy karty ról więcej, niż jest graczy. Karty tasuje się, rozdaje po jednej każdemu z grających, a nadmiarowe trzy pozostawia na środku stołu. Oczywiście wszystkie zakryte. Następnie gracze podglądają swoje karty, ab wiedzieć, jakie role im przypadły i czy będą coś robić nocą.

Kolejny krok to noc w wiosce. Wszyscy gracze zamykają oczy i głos zabiera narrator. Narratorem może być jeden z graczy. Jego zadanie to ogłaszanie kolejnych ról, które biorą udział w rozgrywce i przypominanie im, co mają zrobić. Kolejność budzenia się w nocy jest ściśle określona, nie da się więc tego zmienić. Co ciekawe, w Sieci dostępna jest aplikacja na telefony i tablety, która przejmuje rolę narratora. Ma ona jednak pewną „wadę", tj. jest tylko w języku angielskim. Jeśli język ów nie jest wam obcy. możecie posłuchać głosu Erica Summerera z Dice Tower.

Narrator ogłasza więc kolejne role, a gracze, którzy je otrzymali na początku gry budzą się i wykonują swoje akcje. A potem idą spać (czyli zamykają oczy), a budzą się kolejni wywołani. I tak to trwa, aż do momentu, gdy wszystkie role, które mają coś do zrobienia w nocy zostaną wywołane. Bo są też i tacy, którzy całą noc śpią, a jedynie w dzień mają jakąś specjalną moc. No dobra, są też wieśniacy, którzy nie dość, że śpią całą noc, to jeszcze w dzień są „statystami".

Kiedy wszyscy się budzą, nastaje dzień i oczywiście poszukiwanie w wiosce wilkołaka. Żaden z graczy nie może jednak po nocy podejrzeć swojej karty postaci, co jest dość ważne, ponieważ niektóre role pozwalają na zamianę tych kart. Ludzie wiedzą, z czym zaczynali, ewentualnie, co zobaczyli lub zrobili w nocy i na tej podstawie zaczynają poszukiwania. Oczywiście można mówić wiele rzeczy i przekonywać współgraczy do swojej racji. Można też kłamać na temat swojej tożsamości i na temat tego, co robiło się w nocy. Wszystko będzie oczywiście zależało od tego, jaką rolę mamy i jaki jest nasz cel. A to jest dość proste. Role w grze należą do dwóch drużyn. Jest drużyna Wilkołaków i drużyna Wioski. Wilkołaki wygrywają, gdy żaden z nich nie zostanie ubity w dzień, a Wioska wygrywa, gdy przynajmniej jeden wilkołak zostanie ustrzelony. Co prawda jest jeszcze gość, który sam chce zginąć, bo ma denną robotę w wiosce, ale to odosobniony przypadek.

I tak po kilku minutach dyskusji i przekonywania innych do swoich racji, gracze głosują. Na klasyczne „trzy-czte-ry" każdy wskazuje palcem innego gracza, który powinien zostać wyeliminowany. Osoba, na którą padło najwięcej głosów idzie na stos. W przypadku remisu (zakładając, że na każdego z remisujących głosuje więcej niż jedna osoba) wszyscy remisujący idą na stos. Następnie wyeliminowani pokazują, kim byli i albo cieszy się wioska, albo wilkołaki. Albo garbarz, jeśli to on został „nominowany" do nagłego opuszczenia wioski nogami do przodu.

Całość zabawy trwa jakieś dziesięć minut, włącznie z głosowaniem. Choć właściwie trwa dłużej, bo po tych pierwszych dziesięciu minutach natychmiast następują kolejne. A potem kolejne. I znowu. I jeszcze raz. A teraz wymieńmy jakieś postacie... Ahahaha… super, to dawaj jeszcze raz! I w ten oto niewytłumaczalny sposób gra, która ma na pudełku czas trwania dziesięć minut, kończy się po dwóch godzinach. Tyle, że te dwie godziny są wypełnione śmiechem, niedowierzaniem, fałszywymi dowodami i urażoną niewinnością. A przede wszystkim dobrą zabawą.

Wszystko to zdradza, jakie jest moje zdanie na temat **One Night Ultimate Werewolf**. Gra jest genialna. Grać w nią może w zasadzie każdy. Świetną zabawą jest nawet bycie Narratorem, choć może to wymagać mocnego gardła, gdy gra się kilka(naście) razy z rzędu. Klimat tworzą również grafiki znajdujące się na kartach postaci. Jest po prostu rewelacyjnie.

Jedynym minusem, jaki dostrzegam w tej grze jest niezamierzony element zręcznościowy. Otóż przy większej liczbie graczy należy upewnić się, że mamy okrągły lub kwadratowy stół. Jest to konieczne, aby każdy miał równy dostęp do wszystkich kart. Niektóre role wymagają podglądania innych kart lub zamieniania ich miejscami. Tu pojawia się ta „zręczność". Czasem ciężko tak to zrobić, aby ktoś z naszych sąsiadów nie wyczuł, że gdzieś się wychylamy lub coś kombinujemy przy stole. Trochę to zabija klimat, kiedy Narrator ogłasza na przykład Złodzieja, a ja czuję, jak gracz obok mnie zaczyna się ruszać, nachylać nad stołem i tak dalej. Trzeba też uważać na przesuwanie i przekładanie kart, aby nie robić tego zbyt „głośno". Karty ról wykonane są z dość grubej tektury, więc czasami ich położenie na stół może skutkować delikatnym, aczkolwiek słyszalnym stuknięciem. Tu rola Narratora, aby oprócz samego wywołania roli, gadał dalej, zapewniając „zagłuszanie" tego, co dzieje się na stole.

One Night Ultimate Werewolf trafił w praktycznie wszystkie moje czułe punkty. Gra jest śliczna. Co prawda mamy tu tylko szesnaście kart ról i odpowiadające im szesnaście żetonów, które mają przypominać, kto jest w grze, ale ich ilustracje są kapitalne. Dodatkowo jest to gra, w której większość zabawy dzieje się nad stołem, pomiędzy graczami. Rozmowa, blef, podpuszczanie się, próba nakłonienia do własnych racji, wyczucie intencji innych, negocjacje. Uwielbiam takie gry. Do tego różne role i krótki czas rozgrywki. Świetna sprawa. Szczerze polecam.

One Night Ultimate Werewolf

Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 3-10 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 10 minut

Cena: 99,95 złotych

- prosta do nauczenia,
- szybka rozgrywka,
- rewelacyjna interakcja,
- po jednej rozgrywce chce się więcej.

- można nie zauważyć, jak na dziesięciominutowej grze upływają dwie godziny.

Kącik Doomtown: Reloaded

Triki, kanty i zagrywki - część 2

Rubrykę przygotował: Maciej „Repek" Reputakowski

Doomtown: Reloaded nie jest grą opartą na klasycznych kombosach. Mechanika gry nie pozwala na pokazanie rywalowi kombinacji dwóch lub trzech kart, a następnie odebranie gratulacji za wygraną. Częściej o wygranej decyduje umiejętna gra tym, co znajduje się na stole oraz wykonywanie właściwych ruchów.

Nie zmienia to jednak faktu, że w **DT:R**, jak w każdej innej karciance, istnieją mocne połączenia kart oraz rodzaje zagrań, które są szczególnie efektywne. Część z nich to podstawowe zagrywki, które powinien znać każdy szanujący się rewolwerowiec, a część to nieco bardziej niestandardowe triki, którymi można próbować zaskoczyć rywala.

Wiele z nich zadziała raz, gdyż przeciwnik będzie już przygotowany. Ale czasem ten jeden raz wystarczy, aby z uśmiechem na twarzy przetasować karty do kolejnej partii…

W drugiej odsłonie naszego trikowego omówienia zajmiemy się uniwersalnymi kombinacjami kart, które mogą wykorzystać wszyscy, niezależnie od Outfitu.

I cała reszta…

Poboli, poboli i… nie przestanie

This'll Hurt in the Mornin' to bardzo mocny cheatin', który może odwrócić wynik strzelaniny. Często zdarza się jednak, że rywal i tak sobie poradzi. Przykładowo, jeśli odrzucisz przeciwnikowi dwie karty z jego kantowanego five of a kind, to i tak istnieje spora szansa, że otrzyma karetę.

Dlatego warto korzystać z tej akcji w lowballu, zwłaszcza w pierwszej turze. Jeśli sam nie kantujesz, przeciwnik musi zapłacić ci 1 GR za każdą z dwóch odrzucanych kart. Możesz w ten sposób „upolować" dobrych kolesi lub mocne akcje albo czary. Jeżeli rywal zdecyduje się zapłacić – również jesteś do przodu. Masz dodatkowe pieniążki już w pierwszej turze.

Na dalszym etapie gry ta karta najlepiej działa wtedy, gdy przeciwnik nie ma w ogóle upiorytu. Co prawda nie zarobisz, ale masz pewność, że wybrane karty pójdą na Boot Hill.

Prosimy nie strzelać do barmanki

To jedna z najprostszych kombinacji, którą powinien wypróbować sobie każdy początkujący gracz. Zaczynasz z Clementine Lepp w startowym posse. Do talii wkładasz saloony (w tej chwili jest ich pięć). Jeżeli trafisz jeden z nich już na pierwszej ręce, otrzymujesz bardzo trudną do przejęcia lokację (Clementine ma bonus +1 do wpływów), która zapewnia stały dochód. Nie próbuj tego jednak, jeśli na stole jest Ulysses Marks.

Z bicza go!

Zasady rozgrywania jobów przysparzają graczom dużo kłopotu. Najważniejsza z nich głosi, że robota kończy się, gdy po drugiej stronie nie ma żadnego kolesia. Ten efekt można osiągnąć nawet z udziałem jednego kowboja i bez choćby jednego wystrzału. Kluczową kartą jest tutaj Pistol Whip.

Część jobów (tych, których celem jest wyeliminowanie kolesia) wymaga zbootowania dude'a, który go prowadzi (np. Kidnappin', Ambush). Ale pozostałe już zazwyczaj nie. Oznacza to, że wysłanie do roboty jednego kolesia może w zupełności wystarczyć. Jeżeli rywal będzie próbował przeszkodzić jednym dude'em – zagrywasz Pistol Whip i automatycznie kończysz joba. Jeśli zdecyduje się poświęcić choć jednego więcej – wyrzucasz tego mocniejszego i strzelasz się ze słabszym. Samo wysłanie na robotę mocnego, niezbootowanego strzelca potrafi skutecznie odstraszyć rywala.

DOOMTOWN RELOADED

Masz problem z zagraniem Pistol Whipa, bo wszyscy twoi kolesie są zbootowani? W takim wypadku z pomocą może przyjść niezawodny Gunslinger. Do gry wprowadza go w tej chwili już kilka kart, z najbardziej klasycznym Bounty Hunterem na czele. Znacznie bardziej zaskakujące (choć nieco droższe), może być zagranie Hired Help. Opcja wykopania kluczowego strzelca rywala z walki (i zbootowania go w domu) bywa tego warta.

Steve Legen-wait for it-dary Wiles i jego brat

Jeździec znikąd, prawdziwa dusza tej karcianki, świetny koleś – w przenośni i dosłownie. Steven Wiles wygrał już niejedną partię. W tej postaci dobre jest wszystko – koszt, statystyki, wartość i kolor (pasujące do Dead Man's Hand). Może się wydawać, że problemem jest upkeep. Tylko pozornie.

Przede wszystkim warto włożyć do talii więcej niż jednego Wilesa. Dopóki nie zginie (a wcale nie tak łatwo go ubić), może regularnie wracać na stół.

Poza tym, Wiles, gdy już uratuje cię przed porażką, może się przydać jeszcze na początku kolejnej tury. Nie deklaruj od razu, że go odrzucisz, bo nie będzie cię na niego stać. Zamiast tego ustaw się na jednej z lokacji przeciwnika, najlepiej tej z największą produkcją. W fazie Upkeep najpierw oblicza się dochód – w tym momencie Wiles zapewne zablokuje produkcję na deedzie przeciwnika. Podlicz swoje własne środki: jeżeli nie stać cię na utrzymanie Stevena, dopiero teraz go odrzuć.

Rywal odetchnie z ulgą. W tym momencie pozostaje spokojnie poczekać na rozwój sytuacji. A następnie, gdy już wiesz, co planuje przeciwnik, zagrywasz Hired Guns, Powracający Steven będzie kosztował o ten 1 GR więcej, ale znów będzie w stanie cię ochronić. Musisz tylko pilnować, by nie stał się ofiarą przewinięcia talii.

Pewnie nie wiesz, ale Wiles ma brata też mogącego pomóc każdej frakcji. Koleś na co dzień występuje w cyrku i nazywa się Bobo. Lubi pojawiać się w mieście, gdy zawitają do niego kanciarze. Koszt 1 – brzmi znajomo? Utrzymanie – zazwyczaj 4, czyli trochę mniej niż Steven (ale i wpływy mniejsze). Kule – niby też na poziomie 1, ale gdy na stole znajduje się choć jeden kanciarz, Bobo pokazuje pazurki. To karta bardzo sytuacyjna, ale mogąca pomóc nie gorzej niż sam Wiles.

A skoro o drifterach mowa…

Wiele postaci działa dobrze w nie swoich frakcjach. Gdy składasz gang, przejrzyj składy innych outfitów i poszukaj kolesi, którzy są tani i nie mają wysokich wpływów (najlepiej 0 lub 1). To potencjalne uzupełnienia dla twojej ekipy.

Idealnym i chyba najlepszym przykładem takiej postaci jest Allie Hensman. Śmiesznie niski koszt, niezłe kule, doskonała umiejętność. Zagraj ją na stół, gdy wszyscy kolesie rywala są zbootowani, a wygrana zależy od 1 punktu kontroli. Zaboli. Zwłaszcza, jeśli walczysz z Gangiem Sloane.

Mięsko armatnie, czyli grifterzy

Każda frakcja otrzymała już swojego griftera, czyli kolesia ze specjalną zasadą odpalaną tylko na starcie gry. Część z nich ma nawet sensowne zastosowanie w trakcie rozgrywki (np. świetny Funtime Freddy, który jest studem, kanciarzem i abominacją w jednym). Ale i stary poczciwy Travis Moone oraz Gina mogą ci jeszcze pomóc.

Grifterzy – ale i każda inna postać bez przydatnej umiejętności – świetnie sprawdzają się w roli mięska armatniego. Jeśli przegrasz w strzelaninie, to zapewne nimi pokryjesz straty i ocalisz kluczowego dude'a. Możesz jednak dać szczęściu szansę i prowokować nimi walki. Rywal zazwyczaj zakłada w takich sytuacjach, że trzymasz na ręce jakiś cheatin'. Ja proponuję inny układ.

Nawet najlepsi strzelcy mają zazwyczaj w pierwszej turze bullet rating na poziomie 2. Próbujesz złapać takiego kolesia, najlepiej studa i wyzywasz na pojedynek. Albo – jeszcze lepiej – prowokujesz sytuację, w której przeciwnik sam chętnie wyzwie twojego griftera (np. zbootowanego na rynku). Rywal zazwyczaj nie będzie marnował na Travisa lub Ginę kart shootoutowych (o ile jeszcze nie zna tej zagrywki) – w końcu to tylko marne drawy. Przegrywasz strzelaninę, odrzucasz dude'a, a następnie zagrywasz Takin' Ya With Me. W najlepszym przypadku, czołowy strzelec rywala spada ze stołu. A nawet jeśli przeciwnik miał kogoś innego w posse, to traci jakąś postać.

Trzeba pamiętać tylko o jednym – w całym posse rywala musi być

przynajmniej jeden koleś, który ma kule równe twojemu giną-cemu dude'owi. W przypadku Travisa tak przeważnie jest. Jeżeli jednak Gina ma problem, to można wcześniej zagrać chociażby Unprepared. Tak karta nie dość, że obniża bullet rating, to jeszcze anuluje działanie różnych paskudnych kart ekwipunku.

Jak się strzelać, to u grabarza

Undertaker to bardzo mocna, ale ryzykowna w wystawieniu karta. Wprowadza na stół dużo punktów kontroli i potencjalne źródło wysokiego zysku. Jeżeli nie włożyłeś jej do talii – to nawet lepiej. Nie musiałeś płacić 4 GR, a i tak możesz korzystać z jej dobrodziejstw.

U Grabarza w ogóle warto się strzelać. Jeżeli wygrasz tam pojedynek i przeciwnik w efekcie poniesionych strat utraci kontrolę nad lokacją, to ty natychmiast zarobisz upioryt za kolesi, którzy zginęli w trakcie tej walki. Pamiętaj zatem: najpierw trupy, potem ustalenie kontroli, a dopiero na końcu zyski z pochówku.

W ogóle jeśli jesteś w stanie, korzystaj ze zdolności cudzych lokacji. Nawet jeśli nie utrzymasz deedu rywala do końca tury, twój przeciwnik – gdy już cię wygoni – zastanie zbootowaną posiadłość.

Usługi łączone

Undertaker może dostarczyć pieniążków w jeszcze jeden, mniej oczywisty sposób. Zasada głosi, że kontrolujący go gracz otrzymuje upioryt za każdym razem, gdy koleś jest ace'owany. Uwaga: to nie musi oznaczać dude'a znajdującego się na stole, jak ma to miejsce w wielu innych karciankach.

Dzięki takiemu podejściu twórców dochód za kolesi wędrujących na Boot Hill otrzymujesz również za ace'owanie dude'ów z ręki. Możesz to zrobić chociażby za pomocą Gomorra Parish, zdobywając w ten sposób aż 3 GR. Możesz też spróbować tej sztuczki w shootoucie przy użyciu karty Raising Hell. Odpalasz kant, niszczysz abominację z ręki, zarabiasz 2 GR, a następnie zagrywasz ją z Boot Hilla – jeśli brakowało ci na nią 2 grudek upiorytu, to już je

Gdzie znajdziesz partnerów do gry?

W Polsce działa kilka saloonów, w których w miarę regularnie pojawiają się fani Doomtown. Oto najbardziej popularne z nich.

Kraków, Hex, Dwernickiego 5
Warszawa, Wargamer, Wilcza 62
Wadowice, Gildia Fantastów przy Wadowickim Centrum Kultury, Teatralna 1
Nowy Sącz, Hobbit, Jagiellońska 50a
Zielona Góra, ZKF AD Astra, Fabryczna 13B

Jeśli szukasz kogoś w swoim mieście, najlepiej zapisz się na grupę Facebookową:

https://www.facebook.com/groups/541928055919560/

Lub zajrzyj na forum poświęcone grze:

http://www.doomtown.pl/forum/viewforum.php?f=4

masz.
Przesyłka kurierska

Ten punkt to najlepszy przykład, dlaczego warto czytać FAQ pojawiające się co pewien czas na stronie wydawcy. Ogólna zasada głosi, że przedmioty i czary można podłączać jedynie do odbootowanych postaci i to na lokacji, którą się kontroluje.

Dzięki zasadzie General Store można obejść tę zasadę. Nasz kanciarz leży zbootowany na rynku, a rywal już się na nieco zasadza? Czy zamawiał pan może Soul Blast? W ofercie mamy też Legendary Holster.

Nie bądź taki pochopny

Dobieranie kart w trakcie tury nie jest proste. Pozwala na to kilka wzorów, a jednym z najlepszych jest Circle M Ranch. Wystawiając to ranczo – jak w przypadku większości deedów – musisz się liczyć z tym, że rywal sam będzie chciał z niego korzystać. Nastaw się zatem na walkę.

Możesz jednak utrudnić użycie tej lokacji przeciwnikowi w pierwszej turze od wystawienia. Jeśli masz na ręce pięć kart, nie zagrywaj Circle M Ranch. Wystaw je dopiero w momencie, gdy na ręce pozostaną ci 3 karty lub mniej. Dzięki temu już w kolejnej akcji będziesz mógł skorzystać ze zdolności lokacji.

Postaraj się też poczekać, aby rywal nie mógł od razu na nią wskoczyć, bo od razu będziesz musiał walczyć o kontrolę. Niby nic, ale

mieć kartę i nie mieć karty, to dwie karty.
Uwaga, kontrola!

Too Much Attention to bardzo wszechstronna karta, która w przyszłości będzie jeszcze zyskiwać na znaczeniu. Od samego początku można nią było bootować ściganych przez prawo (szczególnie mocne teraz, gdy Sloane Gang posiada Desolation Row), a także karty posiadające punkty kontroli. No właśnie, karty, niekoniecznie deedy.

Oczywiście, dobrze jest czasem zbootować rywalowi kluczową lokację, której zdolność uprzykrza nam życie. Ale równie silna jest możliwość zablokowania kolesia, który jest wart punkt kontroli, a nie jest ścigany przez prawo. Lepiej by było, gdyby Max Baine lub Nicodemus Whateley nie hasali zanadto po miasteczku.

Mój noon, mój noon, mój dude

W Doomtown w fazie Noon trudno całkowicie zaskoczyć rywala ciągiem akcji. W teorii zawsze ma on przynajmniej jedną opcję, aby się przygotować na twoje zagranie (wyzwanie czy użycie umiejętności na karcie). Secret Tunnel pozwala przeprowadzić dwie akcje, jedną po drugiej. Warunki zagrania tej karty są dość wymagające (pamiętaj, że twój koleś może być zbootowany), ale niekiedy mogą pomóc w ucieczce lub odzyskaniu lokacji.

Najpiękniej jednak jest połączyć działanie Tunelu z efektem mocnego hexa, jakim jest Puppet. Zazwyczaj udaje się go użyć na zbootowanym kolesiu lub w pierwszej akcji tury, gdy przeciwnik jeszcze nie zdążył uciec zagrożonym dude'em.

Tymczasem dzięki kombinacji Secret Tunnel i Puppet może ci się udać największa sztuka – przejęcie odbootowanego kolesia przeciwnika. Gotowego do poruszania się zgodnie z twoją wolą do

końca tury.

Złota rada na koniec

Jeszcze raz: czytaj FAQ. Reguły Doomtown są pełne niuansów, a zasady na wielu kartach są cały czas wyjaśniane przez wydawcę. W kolejnych odsłonach „najczęściej zadawanych pytań" pojawiają się odpowiedzi, które potrafią zasugerować ciekawe rozwiązania i nieszablonowe zagrywki.

Kącik gry Veto

Szlacheckie wakacje

Rubrykę przygotował: Piotr „Żucho” Żuchowski

W czerwcowym kąciku **Veto** wspomniałem o aktywizacji lokalnych scen i wakacyjnym planie Fabryki Gier Historycznych dotyczącym pokazów i turniejów dla początkujących w różnych miastach Polski. Dziś jesteśmy już po pierwszych spotkaniach, rywalizacja w rankingu graczy nabiera rumieńców, a do tego w ustabilizowanych ośrodkach Veto pojawiają się nowe osoby. Zapraszamy na krótki przegląd ostatnich wydarzeń, okraszony kilkoma zdjęciami z vetowych imprez.

Na wstępie warto zaznaczyć pojawienie się na vetowej mapie kolejnego miasta. Jest nim Włocławek, gdzie jako organizator bryluje Paweł Okuniewski. Na pierwszym organizowanym przez niego turnieju Veto dla początkujących pojawiło się 14 osób, na następnych pojawiły się kolejne nowe osoby i jeśli tendencja wzrostowa utrzyma się przez całe wakacje, to już niedługo lokalne spotkania we Włocławku mogą osiągnąć frekwencję taką, jak ostatnie Indywidualne Mistrzostwa Polski! Serdecznie gratuluję tych wyników i podziwiam zaangażowanie.

A jak się gra we Włocławku? Tamtejsza ekipa zdecydowała się na udział w programie pół-draftowych turniejów dla początkujących i planuje rozegrać przynajmniej cztery. W tej formule każdy uczestnik otrzymuje na początek dwa boostery Edycji Specjalnej, a po przeprowadzeniu szybkiej procedury klasycznego drafta, dobrze znanego z innych karcianek kolekcjonerskich, wybiera talię demo jednej z czterech frakcji, najlepiej pasującą do posiadanych z boosterów kart. Przy kolejnych spotkaniach gracze wedle własnego uznania mogą dokupować nowe zestawy, rozbudowując swoje dotychczasowe talie. W teorii jest banalnie prosto, a jak to wygląda w praktyce? Poniżej kilka zdjęć z Włocławka.

fot. Paweł Okuniewski

Jako że FGH jest firmą z Lublina, wspiera też lokalną scenę w swoim rodzinnym mieście. W ramach działalności Lubelskiego Centrum Gier Historycznych w każdą środę odbywa się startujący o godzinie 18 wieczór z Veto, podczas którego początkujący uczą się zasad gry, a zaawansowani rozgrywają turnieje rankingowe. Frekwencja utrzymuje się na ogół w granicy 10 osób, co na pewno należy zaliczyć do dobrych wyników w okresie wyjazdowo-urlopowym. Ostatnie zmagania w LCGH prezentowały się następująco:

fot. Michał Sieńko

Na koniec zaproszenie na wakacyjne spotkania z Veto.

W każdą środę będzie można pograć w LCGH przy ul. Królewskiej 3 w Lublinie, a ponadto ekipa Fabryki Gier Historycznych poprowadzi w najbliższym czasie pokazy w następujących miejscach:

26 lipca – Warszawa, Klub Gier Planszowych Respublica (ul. Ordynacka 9/22),
1-2 sierpnia – Lublin, Board Mania, Centrum Kultury (ul. Peowiaków 12),
7-9 sierpnia – Warszawa, konwent Avangarda (Wydział Matematyki i Nauk Informacyjnych Politechniki Warszawskiej),
15-16 sierpnia – Lublin, Board Mania, Centrum Kultury (ul. Peowiaków 12),
20-23 sierpnia – Poznań, konwent Polcon (kampus Politechniki Poznańskiej).

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl