



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 21, czerwiec 2009

w numerze:

Small World

Saigo no Kane

Lost Valley

Munchkin 1,5

Runebound

Pojedynek

Talisman: Dungeon

Mow

Lord of the Rings: Strategy Battle Game

Neuroshima: Bestiariusz: Maszyny

D&D3,5: Przewodnik Mistrza Podziemii

Monastyr: Podręcznik Gracza



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta stylistyczna i merytoryczna:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Beata 'teaver' Kwiecińska-Sobek

Redakcja:

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz-Jakubiec

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Marcin 'Master Mario' Bożek

Mateusz 'Darcane' Nowak

Michał 'de99ial' Romaniuk

Bartosz 'Finn' Kubera

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Współpracownicy:

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

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

Wstępniak



Witam Was serdecznie drodzy czytelnicy.

Po raz kolejny przypada mi chlubny przywilej pisania Wstępniaka. Mimo, iż tym razem nie mogę wytłumaczyć się primaaprilisowym żartem, to i tak będzie inaczej. Z prostego powodu - tak lubię.

Poprzednio pisałem o fascynacji światem wyobraźni. Tym razem chciałem poruszyć sprawę przenikania tego świata do naszych wspomnień. Każdy z nas ma na koncie kilka sesji gier fabularnych lub kilka partii gier planszowych, które zapamiętamy do końca życia. Jeżeli jeszcze nie ma to - uwierzcie mi - będzie je miał. To takie chwile, które rodziły niesamowite emocje. Chwile, do których wracamy i wspominamy je w grupie dobrych znajomych. A pamiętacie jak Rafał nas uratował przed tym wampirem? Tamta partia Magii i Miecza była niezła, nie? 72 godziny grania non stop! Wtedy mi się udało - jednym ciosem rozwalilem Duchowy Wiatr. Mina MG była bezcenna!

Zastanawialiście się kiedyś, jak będziecie wspominać te emocjonujące chwile za kilkadziesiąt lat? Czy te wspomnienia o rozgrywkach i sesjach nie zblakną i nie staną się kolejnymi, zwykłymi obrazami z przeszłości? Zbierzecie się kiedyś w geriatrycznym kole znajomych i będziecie to wspominać - ale w jaki sposób? Czy będą to tylko wspomnienia gier czy też w miarę upływu lat staną się one czymś więcej?

Nie wiem. Ale wiem jedno na pewno - chciałbym zachować w pamięci, jak najwięcej takich chwil, bo to czas spędzony z bardzo fajnymi ludźmi, czas zmarnowany w świetnym gronie przyjaciół i ludzi dla nas ważnych. Gry bowiem to okazja do spotkań z człowiekiem, a nie oknem komunikatora czy słuchawką telefonu. W obecnych czasach ludzie oddalają się od siebie i tracą towarzyski aspekt życia. A szkoda, bo naprawdę warto z ludźmi spotykać się na żywo, gry zaś to kolejny dobry powód, aby rozwijać ten aspekt społecznego życia.

Czytajcie więc nowy numer RT i szukajcie tych powodów i wymówek, ponieważ nic i nigdy nie zastąpi mile spędzonego czasu w gronie świetnych przyjaciół. Ja zamierzam grać do końca swoich dni - z przyjaciółmi, własnymi dziećmi i wnukami, czego życzę sobie i Wam z całego serca.

Jak oceniamy

Każdy produkt opisywany na łamach **Rebel Times** poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu:

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 10 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 10 to stosunek podanej w nawiasie ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
10	w swojej klasie produkt należy do wąskiego grona najlepiej wykonanych	ściska czołówka w swojej klasie, świetnie zrealizowany dobry pomysł	można kupować w ciemno - choćby dla samego posiadania
9	świetne wykonanie, ale mamy drobne zastrzeżenia	bardzo grywalny, dopracowany produkt	prawdziwa okazja, podobne gry są zwykle znacznie droższe
8	dobre wykonanie, choć jest się do czego przyczepić	dobra grywalność, choć mamy kilka drobnych zastrzeżeń	dobra, atrakcyjna cena
7	przeciętne wykonanie; mamy kilka istotnych zastrzeżeń	niezła grywalność, ale mamy kilka istotnych zastrzeżeń	przeciętna cena tego typu tytułów
6	wykonanie rozczarowuje, mamy poważne zastrzeżenia	produkt ciekawy, ale pod wieloma względami niedopracowany	za wysoka, taki produkt powinien kosztować nieco mniej
5	wykonanie poniżej ogólnie przyjętych standardów	jeżeli nawet były dobre pomysły, to zrealizowano je tutaj źle	stanowczo za wysoka, za takie gry płaci się znacznie niższe kwoty
4	słabe wykonanie niewarte swojej ceny	nie sądzimy, byś zechciał zagrać w to więcej niż dwa razy	ponoć są gry, których zakup jest jeszcze mniej opłacalny
3	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorzej wydanego	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorszego	kompletne nieporozumienie; taniej zrobisz to domowymi metodami
2	ściska czołówka najgorzej wykonanych gier świata	podobno istnieje coś gorszego, ale nie spotkaliśmy się z tym	nie bierz tego nawet za darmo!
1	domowymi sposobami dziecko zrobiłoby to lepiej	ściska czołówka najgłupszych i najmniej dopracowanych gier świata	nie bierz tego nawet za dopłatą!

Nr 21, Czerwiec 2009

Spis treści

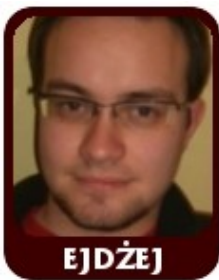
- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć wystawione noty
- 5 **Mały świat wielkich wojen**
Small World
- 10 **Wybory na szkolnym boisku**
Saigo no Kane
- 14 **W poszukiwaniu złota**
Lost Valley
- 18 **Kości zostały rzucone**
Munchkin 1,5
- 20 **Smoki kontratakują!**
Runebound
- 26 **Kończ waść,
wstydu oszczędź!**
Pojedynek
- 29 **Mrok nigdy nie umiera**
Talisman: Dungeon
- 34 **Śmieerdzisz!!!**
Mow
- 37 **„This day we fight!”**
Lord of the Rings SBG

- 41 **Moloch nadciąga**
Neuroshima: Bestiariusz: Maszyny
- 44 **Mistrzu... czemu się tak
uśmiechasz... ?**
D&D ed.3,5: Przewodnik MP
- 49 **Klejnot i Wachlarz**
Monastyr: Podręcznik Gracza
- 53 **Plany na lipiec**
czyli: co w następnym numerze?



Small World

Mały świat wielkich wojen



EJDZEJ

Niewiele jest gier, które przebojem wdzierają się do serc graczy, a kolejne ich egzemplarze rozchodzą się jak świeże bułeczki. Niewiele jest gier, których nakład kończy się niedługo po wydaniu.

Niewiele jest gier, przy których oglądaniu nachodzą człowieka myśli: „Genialny wygląd! Chcę to mieć!”. Niewiele jest gier takich jak **Small World** - długo oczekiwanej produkcji *Days of Wonder*, wokół której, w ciągu ostatnich tygodni, narobiono wiele szumu. Pytanie tylko - czy był to szum uzasadniony?



Small World to gra strategiczna dla 2-5 osób, w której gracze wcielają się w role przywódców fantastycznych cywilizacji. Świat, w którym przyjdzie im toczyć zmagania, jest jednak zbyt mały

by pomieścić wszystkie owe rasy, co, jak łatwo się domyślić, prowadzi do konfliktów. Celem każdego gracza jest umiejętne wykorzystywanie własnych zasobów, by zdobyć i utrzymać jak największe połączenie terenu, które w ostatecznym rachunku przyniosą mu zwycięstwo.

Rzutem oka

Small World robi świetne pierwsze wrażenie. Poczynając od grafik, przez projekt gry, na funkcjonalności kończąc. Pudełko gry (o standardowych rozmiarach) wypełnione jest najróżniejszej maści żetonami, znacznikami, kartami ras, kartami umiejętności specjalnych i innymi, drobniejszymi elementami. W sumie mamy do czynienia z ponad 300 elementami gry, a wszystko

to podane na bardzo funkcjonalnej wytłoczce, w której każdy żeton posiada swoje miejsce, a która z pewnością ułatwi życie niejednego gracza. Tym bardziej, że wydawca pokusił się nawet o krótki akapit w instrukcji, poświęcony temu, jak najwygodniej rozmieścić elementy w pudełku. Pod tym względem *Days of Wonder* stało na wysokości zadania.

Dalej wcale nie jest gorzej. Grafiki zdobiące karty i żetony są naprawdę ładne. Niewątpliwym atutem jest humorystyczne podejście do tematu i żartobliwe, czasami nawet karykaturalne, ujęcie poszczególnych ras. Ot,

wystarczy spojrzeć na znaczniki elfów biegnących z koszykami kwiatków albo ludzi przedstawionych jako przerysowanych wieśniaków z widłami. Wisienką na torcie jest chyba żeton smoka, który... Nie, nie będę zdradzał - warto

zobaczyć to samemu. Gorzej jest z planszami. Liczba mnoga nie jest przypadkowa, gdyż do czynienia mamy z czterema różnymi mapami, spośród których każda przeznaczona jest dla innej liczby graczy. Ze względu na dużą liczbę kolorów i bardzo duże ich nasycenie, plansze będą dla wielu osób zbyt pstrokate i nieprzejrzyste. W połączeniu ze słabymi rewersami znaczników ras (które wszystkie są w tej samej, szarawej barwie) tworzy to niezbyt przyjemną mieszankę. Niestety jest to coś, czego nie da się uniknąć i, chcąc nie chcąc, należy do tego przywyknąć. Wiele osób z pewnością to jednak zniechęci. Kwestii wytrzymałości nie ma sensu roztrząsać – Days of Wonder znane jest z doskonałego wykonania i tak też jest w tym wypadku. Nic dodać, nic ująć.

Dwa słowa względem instrukcji – jest niewyczerpująca. Są pewne kwestie, których instrukcja nie wyjaśnia w sposób oczywisty, nawet pomimo licznych przykładów. Nie ma problemu, by rozstrzygnąć je między graczami na przysłowiowy „chłopski rozum”, ale przecież nie tego oczekuje się od wysokiej jakości produkcji. Inna sprawa, że instrukcję cechuje pewna toporność językowa, ale to chyba przypadłość wszystkich francuskojęzycznych wydawnictw (vide Asmodee) tworzących gry po angielsku.

Rozgrywka

Grę zaczynamy, standardowo, od rozstawienia. Po wyborze właściwej planszy (dla odpowiedniej liczby graczy), rozłożeniu żetonów i wręczeniu graczom ich startowej puli monet, tasujemy karty ras i umiejętności specjalnych, po czym układamy je na stole w kolumnie składającej się z sześciu wierszy, tworząc losowe kombinacje. Jest to zarówno mocna,

jak i słaba strona gry. Mocna, gdyż dzięki takiemu zabiegowi możemy uzyskać 280 unikatowych ras, z których każda cechować się będzie innymi wadami i zaletami, a poszczególne rozgrywki będą pod tym względem niepowtarzalne. Słaba, ponieważ tworzone w ten sposób cywilizacje są bardzo nierówne (głównie ze względu na duże różnice mocy pojedynczych umiejętności specjalnych). Zdarzają się kombinacje bardzo potężne, jak i niemal zupełnie nieprzydatne. Na szczęście zawsze mamy jakiś wybór, gdyż niezależnie od ilości cywilizacji aktywnych (wybranych przez graczy), zawsze istnieje możliwość wybrania jednej z sześciu (po wybraniu jednej rasy pojawia się kolejna kombinacji). Koniec końców nie jest to więc wada.

Pierwsza tura każdego gracza składa się z trzech faz: wyboru własnej cywilizacji, pierwszych podbojów i punktowania. Zaczyna gracz, który ma najbardziej spiczaste uszy. By wybrać konkretną rasę należy zacząć od góry kolumny i za każdą pominiętą cywilizację położyć na jej karcie jedną monetę zwycięstwa. Pierwsza od góry rasa jest więc darmowa, druga kosztuje jedną monetę, a szósta pięć. Proste. Nowa cywilizacja swoje podboje rozpoczyna od krawędzi mapy,

rozprzestrzeniając się dalej w głąb lądu. Zasada zdobywania nowych terenów jest banalnie prosta – należy wyłożyć liczbę żetonów „+2” w stosunku do tego, ile znaczników leży już na danym terenie (niezależnie od tego, czy jest to znacznik góry, obcej cywilizacji, czy wrogiej twierdzy). Liczbę dostępnych dla gracza żetonów cywilizacji determinuje

wybrana kombinacja. W chwili, gdy dany gracz nie ma już możliwości na dalsze podboje, ale został mu przynajmniej jeden żeton rasy, może on wykonać rzut „kością posiłków”, która odzwierciedla ostatni zryw danej cywilizacji i przy szczęśliwym rzucie zdobyć dodatkowy teren. Warto zauważyć, że jest to



jedyny element losowy w całej rozgrywce (pomijając losowe tworzenie ras, przy których mamy jednak zawsze pewien wybór). W przypadku pozostałej części gry, wszystko leży tylko i wyłącznie w gestii graczy. Każdy okupowany przez naszą rasę teren jest na koniec tury warty wyjściowo jedną monetę. Specjalne umiejętności, a także zdolności rasowe mogą to jednak modyfikować. Dla przykładu: ludzie świetnie czują się na terenach nizinnych i czepią z nich dodatkową monetę w każdej turze, umiejętność specjalna „leśne” oznacza z kolei, iż każdy bór zajęty przez rasę o takim właśnie przymiotniku warty jest kolejny punkt zwycięstwa.



Kolejne tury toczą się na podobnej zasadzie, aczkolwiek nie ma już fazy wybierania nowej rasy, chyba, że jeden z graczy zdecyduje się pchnąć aktualnie prowadzoną rasę w stan Upadku. W takiej sytuacji wszystkie żetony jego cywilizacji zostają odwrócone na stronę rewersu (pozostają jednak i punktują dalej), a na każdym okupowanym terenie zostaje zaledwie jeden znacznik (poza drobnymi wyjątkami). Jego następna tura przypomina wtedy pierwszą – łącznie w wyborze nowej rasy i pierwszymi podbojami. Wyczucie, kiedy następuje najlepszy moment na zmianę rasy wymaga nieco wprawy i jest istotną kwestią w perspektywie wygranej. Możliwość ta pozwala przy okazji

wymienić słabą rasę, na którą skazani byliśmy z początku, na mocniejszą, która pojawiła się w trakcie rozgrywki. W praktyce oznacza to, że do samego końca wygrać może każdy.



Poziom interakcji między graczami jest wysoki. Biorąc pod uwagę, że konflikty zbrojne są nieuniknione, znajdą tutaj coś dla siebie gracze, którzy lubią między sobą popolitykować. Groźby, sojusze, zdrady – wszystko, co prowadzi do ostatecznego zwycięstwa jest dozwolone. Jednocześnie bardzo przypadł mi do gustu fakt, iż gra nie jest nerwogenna. Niezależnie od grupy, w jakiej grałem, rozgrywka przebiegała w luźnej atmosferze i często okraszana była salwami śmiechu. Gra sprzyja pozytywnym emocjom, nawet pomimo aspektu rywalizacyjnego.

Również skalowalność jest bardzo dobra. Dzięki czterem planszom przeznaczonym dla różnej liczby graczy, gra za każdym razem dostarcza podobnej ilości emocji. Jeśli ktoś ma ochotę na bardziej lub mniej agresywną zabawę, nic nie stoi na przeszkodzie, by zmienić planszę na większą, bądź mniejszą. Dla przykładu – testując grę w cztery osoby na trzyosobowej planszy bawiliśmy się wyśmienicie.

Podsumowanie

Small World to udana gra, choć mam pewne „ale”. Rozgrywka jest szybka (za wyjątkiem wariantu 5-osobowego, w którym czekanie na swój ruch czasami trwa dłużej, niż jego wykonywanie), dynamiczna i obfituje w zwroty akcji. Prostota zasad czynią z **SW** zabawę niemal dla każdego. Pomimo tych zalet gra posiada jednak kilka dość znaczących wad. Po pierwsze i najważniejsze – żywotność gry w takiej postaci jest raczej krótka. Gra dość szybko robi się schematyczna i nie pomagają takie zabiegi, jak np. losowość w tworzeniu cywilizacji. Regułą bowiem staje się, że liczy się głównie ilość. Brak jest jakichkolwiek pojedynków między graczami, jak również możliwości bezpośredniego wpływania na walkę. Najdotkliwiej odczuwają to krasnoludy, które są rasą najmniej liczną, a przez swoją przeciętną umiejętność rasową jednocześnie najczęściej pomijaną w wyborze. Po drugie – wspomniana na początku nieprzejrzystość planszy dotkliwie wpływa na płynność rozgrywki, a w ostatecznym rozrachunku może nawet prowadzić do przegranej. Nie jest bowiem rzadkością, że podczas fazy punktowania dany gracz lustruje mapę w

poszukiwaniu swoich żetonów i zwyczajnie... pomija je. Po trzecie – dla weteranów rozgrywka będzie raczej nudna i monotonna. Prostota zasad i sposób prowadzenia podbojów nie wpływają pozytywnie na możliwość stosowania wymyślnych strategii.

Small World nadaje się do wciągania w nałóg nowych graczy. Ogromna estetyka wykonania, prostota i szybkość rozgrywki czynią z niej grę do tego celu niemal idealną. Polecilibym ją również planszówkowym rodzinom, które od czasu do czasu mają ochotę na niedługą, zabawną, ale jednocześnie wymagającą nieco myślenia, zabawę. Jeśli natomiast jesteście zapalonymi weteranami, lepiej zagrajcie u kolegi/koleżanki, na konwencji albo w sklepie. Za 170 zł może was bowiem spotkać lekkie rozczarowanie.



Komentarz do oceny

Wykonanie: W porównaniu z innymi produktami wykonanie wypada bardzo korzystnie. Ładne i zabawne grafiki, trwałość elementów, doskonała plastikowa wytłoczka na żetony... Na całość rzutuje jedynie niezbyt udana paleta barw wykorzystanych na planszy i mało czytelne rewersy znaczników ras.

Miodność: Gra jest szybka, dynamiczna, obfituje w zwroty akcji i przede wszystkim bawi. Ocenę dramatycznie obniżają jednak szybko wdzierające się schematyczność i monotonia. Dobry produkt dla początkujących graczy i planszówkowych rodzin. Weterani mogą poczuć się zawiedzeni.

Cena: Ugh... Bardzo wysoka. Nawet w porównaniu z innymi grammi *Days of Wonder* (*Colosseum*, *Kleopatra*, *Memoir '44*) nie wypada korzystnie. Pozycja raczej dla bardziej majątnych graczy.

Small World



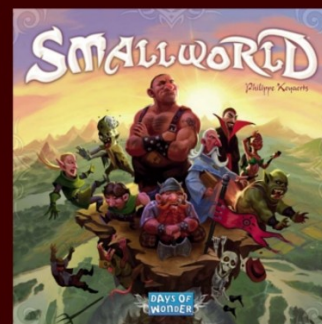
40-80
min.



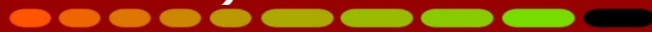
8+



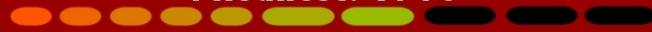
2-5



Wykonanie: 9/10

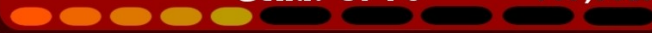


Miodność: 7/10



Cena: 5/10

169,95zł





Wydawnictwo Kuźnia Gier zaprasza do zapoznania się z ofertą:

WIEDZMIIN

Przygodowa Gra Karciana

Pogłoski o śmierci Geralta z Rivii okazały się przesadzone. Wiedźmin żyje, a świat znów potrzebuje jego pomocy w starciu z hordami potworów.



Los wiedźmina jest w Twoich rękach!



reklama



争米 RICE WARS

WOJNY RYŻOWE REISKRIEGE

Rice Wars to strategiczna gra ekonomiczna w realiach XIV-wiecznej Japonii. Zostań daymio - władcą japońskiego rodu i zmierz się w strategicznej rozgrywce z żądnymi zwycięstwa przeciwnikami.



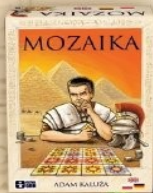
WIEDZMIEN 2

Nowa edycja polskiego bestsellera! Wszystkiego tu więcej: graczy, kart, rysunków, dodatkowych zasad oraz przede wszystkim znakomitej zabawy!



Nowe spojrzenie na wyścigi furmanek!

UWAGA
gra zawiera Beret!



MOZAIKA

Mozaika to szybka i wciągająca gra planszowa dla całej rodziny.

Celem gry jest zbudowanie jak najbardziej eleganckiej i symetrycznej mozaiki. Niestety, nie zawsze się to udaje. Czasami powstaje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz przeciwnie.



więcej informacji w internecie na stronie <http://www.kuzniagier.pl/>

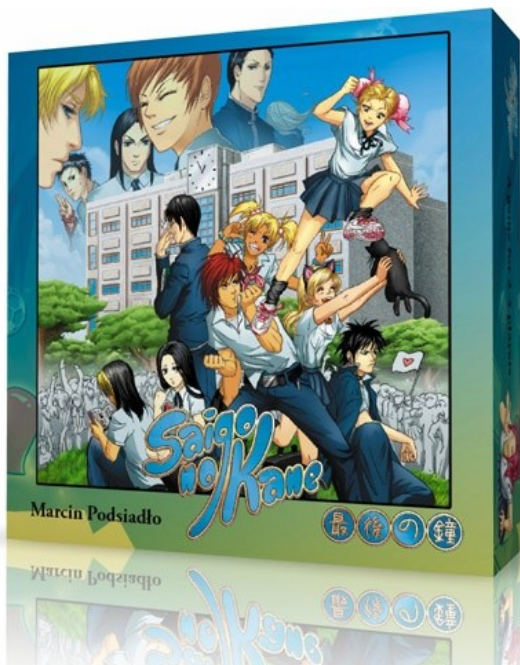
Saigo no Kane

Wybory na szkolnym boisku



DE99IAL

Wybory to rzecz nierozdzielnie związana ze społeczeństwem obywatelskim. Wybiera się w nim niemalże wszystko: od prezydenta i rządu zaczynając, przez członków zarządów, prezesów spółek, przewodniczących związków zawodowych, a na gospodarzu klasy kończąc. Na każdą z tych okazji organizuje się – mniejsze lub większe – wybory.



Gra *Saigo no Kane*, autorstwa Marcina Podsiadło, osadzona została w nieco egzotycznych realiach, ale opowiada właśnie o tym ciekawym zjawisku. W naszym kraju samorządy uczniowskie tylko w

niewielu placówkach edukacyjnych mają jakiś realny wpływ na rzeczywistość szkolną. W Japonii jest nieco inaczej – tam są one pełnoprawnym uczestnikiem organizującym życie szkoły. Nic więc dziwnego, że ich przewodniczący to prawdziwe lwy salonowe uczniowskiej społeczności. Dzięki *Saigo no Kane* mamy okazję wcielić się w jednego z sześciu potencjalnych kandydatów na to intratne stanowisko. Całości dopełnia oprawa graficzna, stylizowana na japoński komiks i animację (czyli – *mangę* i *anime*).

Pierwsze wrażenie jest mieszane. Przynajmniej w moim przypadku takie właśnie było. Pudło, dosyć typowych rozmiarów dla współczesnych planszówek, jest ciężkie. I biorąc pod uwagę zawartość, waga ta jest usprawiedliwiona. To plus. Grafiki w grze, jak pisałem już wcześniej, stylizowane na kreskę *mang* i *anime*, utrzymane są w bardzo komiksowej, kolorowej, wręcz jaskrawej, stylistyce. Dla mnie to minus, ponieważ w dziełach Japończyków cenię nieco inny styl kreski. Jeśli komuś podobają się historie spod znaku *shoujo* (ta charakterystyczna kreska, najczęściej stosowana w historiach tego typu), to aspekt oprawy graficznej nie będzie miał znaczenia.

Jak wspomniałem wcześniej, pudło wypchane jest elementami gry. Mamy więc:

- planszę,
- 30 kart wydarzeń w dwóch taliach,
- 6 tafli kandydatów,
- 72 żetony talentów (w 6 różnych podgrupach),
- 48 tafli uczniów,
- 18 pionków graczy i 18 plastikowych podstawek,
- 36 tafli przedmiotów,
- 6 żetonów przedstawiających kandydatów (kompletnie zbędny element, wykorzystywany jedynie podczas ewentualnego Losowania kandydata i/lub ustalenia Pierwszego Gracza na samym początku rozgrywki),

- 25 kart nauczycieli,
- znacznik tury,
- znacznik Rozgrywającego (Pierwszego Gracza),
- 40 znaczników Popularności,
- 6 żetonów Popularności o nominale 5 (według instrukcji powinno być 8),
- 40 znaczników Jenów,
- 6 żetonów Jenów o nominale 5 (podobnie jak z Popularnością instrukcja podaje 8),
- kilka kart z opisem faz gry,
- 3 instrukcje w językach: polskim, angielskim i niemieckim.



Ilości przytłaczają. Na szczęście w pudełku znajduje się przyzwoita wypraska, która pozwala zapanować nad tą mnogością elementów. Niestety, jest ona nieco za płytka i wierzchnie tafle Uczniów i Przedmiotów będą wędrować. Wszystkie elementy wykonano z bardzo grubej i solidnej tektury, z ładnym nadrukiem i w nasyconej, jaskrawej kolorystyce. Jest jednak kilka „ale”. Pierwsze z nich to podstawki. Niestety ktoś poszedł na łatwiznę i podstawki są za ciasne do pionów (wykonanych z

tej samej grubej tektury). Jeśli nie podpłujecie ich, ryzykujecie zniszczenie żetonów – są one za ciasne i prowadzą do zdzierania nadrukowanej na pionach warstwy. Drugie – i na szczęście mało istotne – to plansza. Zbyt ciasno sklejona, więc nie rozkłada się na płasko. Na szczęście jest ona solidnie wykonana – stałem na niej przez kilka minut, aby ją wyprostować i zniosła to bardzo dobrze. *Summa summarum* jest zatem niezłe. Trzecia rzecz to niezgodność w ilości żetonów Jenów i Popularności. W pudełku było ich po sześć, a Instrukcja podaje osiem. Z tego, co mi wiadomo, nie tylko mój egzemplarz ma ten defekt.

Wszystkie elementy gry wykonane są w taki sposób, że nie zawierają tekstu. Oznaczenia na żetonach, kartach oraz taflach to ikony i dzięki temu adaptacja gry na inne języki jest banalnie prosta – wystarczy przetłumaczyć instrukcję. Jak można wywnioskować z wcześniejszych moich słów, wydawca gry, Wolf Fang, załatwił w ten sposób kwestie edycji angielskiej oraz niemieckiej, tym samym otrzymujemy produkt międzynarodowy.

Sprawy formalne za nami, przejdźmy zatem do sedna.

Cel gry jest jasny – mamy wygrać wybory na Przewodniczącego Samorządu elitarniej szkoły Kankyou Gakuen. Jak to osiągnąć? Bardzo prosto – jako jeden z sześciu potencjalnych Kandydatów musimy przekonać do swojej osoby pozostałych uczniów i sprawić, aby to właśnie na nas oddali



Rebel Times

swoje cenne głosy. Za zgromadzone surowce (Popularność i Jeny) werbujemy szkolnych kolegów oraz kupujemy Przedmioty w Markecie. Inni Uczniowie oraz Przedmioty dostarczają nam różnorodnych Żetonów Talentów, które są niezbędne do sfinalizowania szkolnych atrakcji organizowanych na boisku. Oczywiście w nagrodę – po zrealizowaniu jakiegoś Wydarzenia – możemy zyskać nie tylko głosy wyborców, ale i inne korzyści w postaci żetonów Popularności, Jenów czy Kart Nauczycieli. Belfrzy w tej rozgrywce sprowadzeni są do roli „przeszkadzajek” – są to karty umożliwiające nam dla przykładu zatapowanie odtapowanego ucznia (tapowanie ucznia dostarcza nam Żetonów Talentów) czy zredukowanie surowców kontrkandydatów. Do rozgrywki dochodzi jeszcze kilka drobiazgów, o których można dowiedzieć się z instrukcji. Cała gra składa się z 5 rund podzielonych na mniejsze fazy. Wygrywa ten, kto zgromadzi największą liczbę głosów (jakżeby inaczej!).



Dzięki mnogości reguł i zróżnicowaniu zarówno Uczniów, jak i Przedmiotów rozgrywka właściwie do samego końca nie przesądza o wygranej (no chyba, że przeciwnicy popełniają masakryczne błędy). Z drugiej strony punkt ciężkości leży w niej

nie w interakcji z innymi graczami, a w liczeniu, analizowaniu, kombinowaniu, przekładaniu, gromadzeniu, myśleniu i operacjach na żetonach (oraz pozostałych elementach gry). Innymi słowy – fabuła nie ma znaczenia, a mechanika jest taka, że działałaby na dowolnym innym tle. Trochę szkoda.

Gra przeznaczona jest dla od 2 do 4 graczy i tego nie rozumiem, ponieważ mechanika w ogóle nie ogranicza ich większej liczby. Swobodnie można wykorzystać wszystkich sześciu Kandydatów i zagrać w większym gronie. Owszem, poziom trudności wzrośnie wtedy znacząco (głównie z

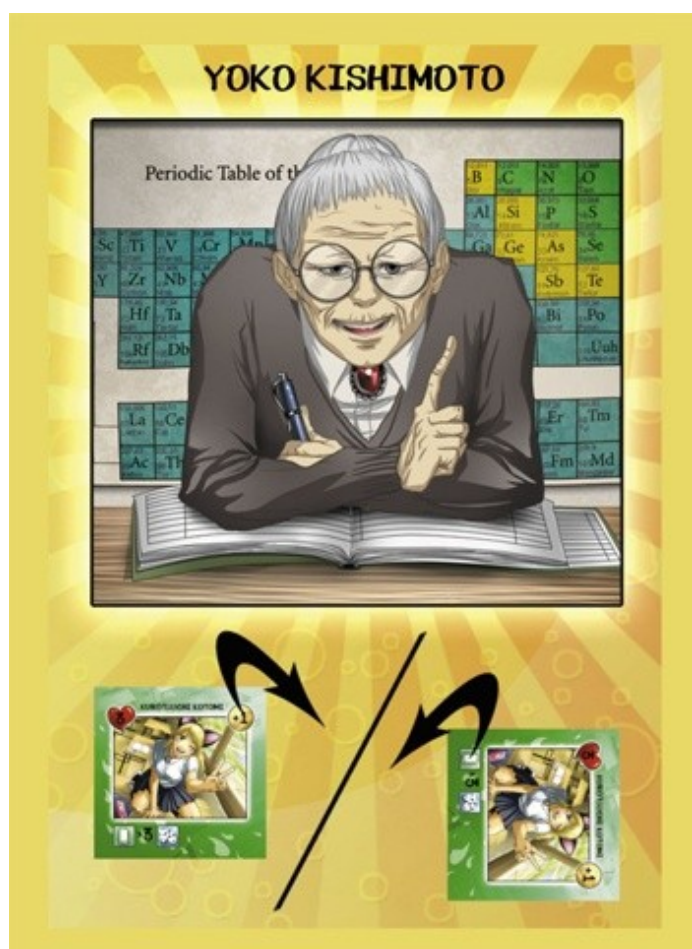
Komentarz do oceny

Wykonanie: Bardzo solidne żetony, trwała plansza i duża liczba elementów, to niewątpliwe atuty *Saigo no Kane*. Grafika, jak na mój gust, jest nieco za prosta i zbyt krzykliwa (podobnie czujący czytelnicy mogą odliczyć jeden punkt od końcowej oceny). Dodatkowo podstawki są kompletnie chybione i mogą doprowadzić do uszkodzenia pionków, a nieco zbyt płytka wypraska oraz niewłaściwa liczba żetonów Popularności i Jenów to kolejne minusy. Na szczęście nie przysłaniają one zalet, a to, że dostajemy wersję międzynarodową zasługuje na odnotowanie. Generalnie – bardzo dobrze.

Miodność: Z tym aspektem jest nieco gorzej. Jako fan interakcji pomiędzy graczami niestety nie jestem zadowolony. Operacje na żetonach, przekładanie elementów gry, liczenie, kombinowanie, układanie, przekładanie itd., to nie mój ideał zabawy, ale na pewno znajdzie się spora liczba osób lubiących ten typ rozgrywki.

Cena: Biorąc pod uwagę ilość elementów i ich wykonanie, wcale nie za wysoka. Jednakże grywalność produktu pozostawia trochę do życzenia i dlatego nie mogę dać zbyt mocnej noty. Oczywiście osoby lubiące ten typ zabawy powinny dodać punkt lub nawet dwa do oceny końcowej.

powodu ograniczonej liczby Żetonów Talentów), ale wyborom wyjdzie to tylko na zdrowie. Polecam wszystkim tym, których zainteresowała gra, aby wypróbowali tego typu wariant.



Saijō no Kane nie jest grą dla każdego. Jeżeli lubisz ten typ rozgrywki (operacje na elementach, brak interakcji z innymi graczami) lub spędzasz wolny czas na oglądaniu *anime* (lub czytaniu *mang*) o życiu szkolnym, to polubisz tę grę. W innym wypadku nie ma, co się zmuszać – zagrasz kilka razy i odłożysz na półkę. Można urozmaicać rozgrywkę dodatkowymi elementami (np. nadając bezimiennym Wydarzeniom nazwy i opisując, co i kto oraz jak zrobił i jaką zdobyliśmy nagrodę), ale to już zabawa dla wytrwałych. Można, ale czy warto? Na to pytanie musicie odpowiedzieć sobie sami.

□

Dziękujemy wydawnictwu Wolf-Fang za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Saijō no Kane

 60-90 min.

 12+

 2-4


Wykonanie: 9/10

Miodność: 6/10

Cena: 6/10 119,00zł



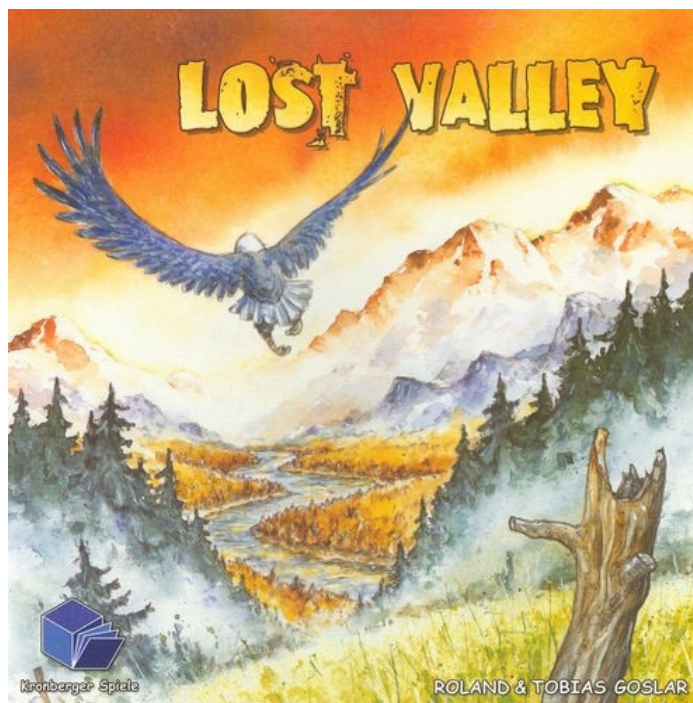
Lost Valley

W poszukiwaniu złota



dopisze szczęście i wrócisz obładowany cennym kruszcem?

Lost Valley to interesująca gra eksploracyjno-przygodowa, w której gracze odkrywają tajemniczą, zaginioną dolinę, obfitującą w złote samородki. Zaopatrzeni w sprzęt i zapasy wyruszają z faktorii, by poznać dziewiczą krainę i zdobyć jej bogactwa. Czy to właśnie Tobie



Elementy gry

W skład gry wchodzi:

- 1 faktoria przy wodospadzie,
- 44 romboidalne żetony terenu,
- 11 trójkątnych żetonów terenu,
- 99 różnych okrągłych znaczników terenu,
- 79 różnych kwadratowych znaczników,
- 20 drewnianych kłód,
- 1 kostka,
- 1 blok lodu,
- 4 poszukiwaczy złota,
- 4 karty ekwipunku,
- 4 listy cen i kosztów,
- 1 przegląd gry (język niemiecki, angielski, francuski),
- 3 plansze pomocnicze (język niemiecki, angielski, francuski).

Jeśli chodzi o jakość i trwałość wykonania, to ciężko mieć tu jakiegokolwiek uwagi. Gra nie odbiega od powszechnych standardów – wszystkie żetony, znaczniki i plansze są sztywne, dobrze poprzycinane i sprostają nawet najintensywniejszym i najczęstszym rozgrywkom. Lost Valley zawodzi jednak nieco pod kątem estetyki. O ile grafika na wieku pudełka jest jeszcze dość urokliwa, choć pozbawiona „fajerwerków”, o tyle w środku jest już trochę gorzej. Ciężko co prawda przyczepić się do żetonów – ot, kawałek tektury z małym rysunkiem, albo element terenu z zaznaczoną rzeką, lasem, górami, itp. – ale karty postaci z czystym sumieniem można określić jako paskudne. Nie jest to może najważniejszy element gry, ale psuje ogólną ocenę całości, a przecież można było zatrudnić grafika, który potrafi rysować ludzi.

Oprócz znaczników pudełko zawiera różnego rodzaju „pionki” - drewniane figurki poszukiwaczy nie są może najwyższych lotów, a najważniejszym słowem na ich opisanie byłoby „uproszczone”,

mimo to spełniają swoją funkcję i zwyczajnie przyjemnie trzyma się je w dłoni. Duży plus należy się również za ich wielkość i fakt, że nie przewracają się na planszy. Ciekawym pomysłem natomiast było zastąpienie żetonu kłody (bowiem wszystkie inne surowce to po prostu tekturowe żetony), znacznikiem przypominającym drewniany bal. Kiepsko natomiast, że przy tych wszystkich luźnych elementach (pośród których występują liczne, małe znaczniki), pudełko nie posiada żadnej wytłoczki; ot, wszystko wrzucone do środka. Przygotowanie do gry, kiedy trzeba oddzielić wszystkie elementy, staje się naprawdę irytujące i czasochłonne.



Wreszcie, nie sposób nie wytknąć kulejącego i nie do końca przemyślanego wydania międzynarodowego gry. Zarówno dołączona przez twórców gry instrukcja w języku angielskim, jak i będąca prezentem od Rebeli wersja polska, nie ustrzegły się zgrzytów i błędów w tłumaczeniu. Miło oczywiście, że Rebel postanowił zadbać o graczy nie znających obcych języków, ale naprawdę, można było troszeczkę bardziej popracować nad przekładem zasad. Błędy i niedociągnięcia nie są może rażące i nie utrudniają znacząco przyswojenie reguł rządzących rozgrywką, ale czytając trudno czasem pozbyć się wrażenia, że coś nie do końca gra. W przypadku międzynarodowego wydania najbardziej przeszkadza fakt, że, w przeciwieństwie do innych pozycji, nie umieszczono napisów w różnych językach na tych samych kartach, a po prostu każda karta jest w innym języku. Staje się to szczególnie irytujące w przypadku listy cen i kosztów, która występuje wprawdzie w czterech egzemplarzach, ale tylko jedna z nich napisana jest po angielsku. Można oczywiście posiłkować się samymi rysunkami, ale traci się „skrótka” informującego do czego potrzebny jest dany towar, jak zdobywać różne rodzaje złota i czemu służą poszczególne konstrukcje. Przy 4 graczach kończy się to nierzadko

wyrywaniem sobie karty, przynajmniej do momentu aż wszystko się zapamięta.

Ogólnie jednak gra sprawia bardzo dobre wrażenie, a szczególnie przyjemnie patrzy się na rozciągającą się przed uczestnikami odkrytą dolinę.



Przebieg rozgrywki

Wszyscy gracze rozpoczynają w niewielkiej, położonej nad wodospadem, faktorii a przed nimi jest tylko wielka biała plama. To zresztą jeden z największych plusów Lost Valley – plansza nigdy nie będzie taka sama, co każdą rozgrywkę czyni unikatową. Wszyscy uczestnicy otrzymują startowe surowce i towary, z którymi mogą wyruszyć w drogę.



Rebel Times

Tura poszukiwacza składa się z 3 faz - ruchu i eksploracji, akcji oraz (gdy w grze pojawi się blok lodu) testu lodowego.

Ruch i eksploracja

Poruszanie odbywa się po krawędziach żetonów, z jednego rogu do drugiego. Jednorazowo wolno poruszyć się o jedną krawędź lądem lub o dwie wzdłuż rzeki; więcej, jeśli posiada się odpowiednio konia lub łódź. Jeśli poszukiwacz natrafi na nieodkryte skrzyżowanie, jego ruch kończy się i następuje eksploracja. W tym celu w pierwszej kolejności dokłada się żeton rzeki (o ile w sąsiedztwie skrzyżowania przepływa rzeka) tak, by przedłużyć jej bieg, następnie zaś uzupełnia się skrzyżowanie o żetony lądu.



Akcja

Ważne, by w tym miejscu nadmienić, że niektóre żetony terenu oznaczone są symbolami. Miejsca takie informują o konieczności położenia tam

odpowiednich znaczników. I tak natrafić można na złoża złota rzeczno-górskiego, zwierzęta lub wydarzenia specjalne. Dostępne akcje związane są właśnie z tymi znacznikami. W swojej turze gracz może wykonać tylko jedną z nich.

- **wydobywanie złota** - by wydobyć jeden znacznik rzeczno-górskiego złota (wartości 1 lub 2 samorodków) należy odrzucić jeden znacznik żywności, by zaś zdobyć jeden znacznik górskiego złota (wartości 3 lub 4 samorodków) trzeba oddać do banku znacznik żywności i kłodę, jednak w miejscu tym musi wcześniej zostać wybudowana kopalnia; sito i dynamit, odpowiednio, pozwalają na wydobycie jednego znacznika więcej.
- **wydarzenie** - by wziąć znacznik wydarzenia należy wydać 2 dowolne surowce; w jego wyniku gracz może otrzymać złoto, towar, towar specjalny, suszoną rybę (o wartości 4 znaczników żywności), dynamit lub whiskey (pozwala na drugi ruch lub drugą akcję).
- **łowienie ryb** - na polach oznaczonych symbolem ryby gracze mogą łowić, zyskując tym samym żywność; dzięki wędce lub sieci można złowić 2 ryby, zamiast jednej, pozwalają one także na łowienie w dowolnym miejscu.
- **polowanie** - jeśli na sąsiednim żetonie znajduje się żeton zwierzęcia (o wartości 1-4 znaczników żywności), można na nie zapolować; poszukiwacz rzuca kością, przeciwnik robi to samo za zwierzę; oba wyniki porównuje się i jeśli gracz wyrzucił więcej niż zwierzę, polowanie się udało; strzelba pozwala dodać 3 do wyniku rzutu.
- **ścinanie drzew** - jeśli gracz znajduje się w sąsiedztwie lasu, może ściąć drzewo i otrzymać jedną kłodę; przebywanie w tartaku lub posiadanie siekiery, zwiększa o 1 ilość możliwych do wzięcia kłód.
- **budowanie** - gracz może zbudować jedną z konstrukcji, która następnie stanie się

dostępna dla wszystkich poszukiwaczy; dostępne konstrukcje to: sieć na ryby, tartak, kopalnia (pozwala pozyskiwać złoto z gór) oraz kanał (pozwala pozyskiwać złoto z tundry).

- **kupowanie towarów** – można tego dokonać jedynie w faktorii; wolno kupić dowolną ilość towarów, o ile gracza na to stać.

Test lodowy

Kiedy w grze znajdzie się blok lodu (po wyczerpaniu żetonów rzeki lub gdy nie można przedłużyć jej biegu), na końcu swojej tury każdy gracz musi rzucić kością. Wynik 5 lub 6 oznacza, że blok lodu przemieszcza się o jeden żeton rzeki w stronę wodospadu.

Gra kończy się gdy blok lodu dotrze do wodospadu lub gdy jeden z graczy dotrze do faktorii z przynajmniej 10 znacznikami złota. Zwycięzcą zostaje poszukiwacz z największą ilością samorodków.

Podsumowanie

Lost Valley to bardzo ciekawa i emocjonująca gra. Nie zabiera wiele czasu, rozgrywki są dynamiczne, a tury współgraczy nie ciągną się, prowadząc do znudzenia. Plansza za każdym razem jest inna, podobnie jak rozkład surowców na niej. Nie ma jednej, sprawdzonej taktyki na zwycięstwo. Często może wręcz okazać się, że osoba, która wydawała się prowadzić, przegra, zwycięzcą zaś okaże się niepozorny poszukiwacz z niewielką ilością (ale jednak wartościowych) znaczników złota w torbie. W tej grze naprawdę łatwo się przeliczyć, nie docenić przeciwnika i samego siebie wystrychnąć na dudka. Trzeba uważać na wiele czynników, roztropnie dysponować zapasami, oszczędzać, lecz z drugiej strony w żadnym wypadku nie żałować złota na towary. Lost Valley nie jest grą łatwą, ale i nie frustrującą; trzeba myśleć, lecz nie tak, by parował mózg. Jednym słowem – to naprawdę godziwa porcja rozrywki.



Lost Valley



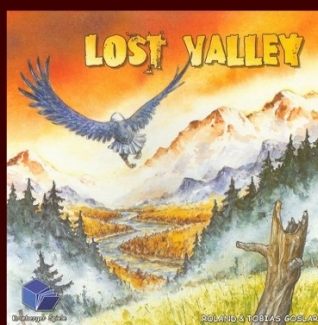
ok. 60
min.



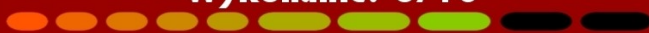
10+



3-4



Wykonanie: 8/10

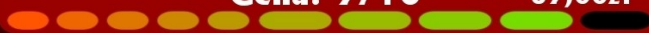


Miodność: 9/10



Cena: 9/10

69,00zł



Komentarz do oceny

Wykonanie: Właściwie nie ma nad czym się rozpisywać – wysoka jakość i trwałość elementów. Wygląd przyzwoity i miły dla oka, choć bez fajerwerków. Minus za paskudne grafiki postaci, co nie wpłynęło jednak znacząco na obniżenie oceny, gdyż element wizualny nie jest w tej grze jakoś szczególnie istotny. Komfort rozrywki obniża jednak dołączenie tylko jednej karty z kosztami towarów w języku angielskim, podczas gdy w niemieckim są już dwie, zaś czas przygotowania niepotrzebnie zwiększa konieczność rozdzielania wszystkich elementów wrzuconych luzem do pudełka.

Miodność: Generowana losowo plansza sprawia, że co rozgrywkę jest inna. Dynamiczna rozgrywka, błyskawicznie rozgrywane tury oraz mnogość możliwych posunięć. Ta gra nie pozwala się nudzić, ani przysnąć.

Cena: Przy grze tego typu, o podobnej ilości elementów, a zwłaszcza takiej miodności, cena wydaje się prawdziwą okazją.

Munchkin 1,5

Kości zostały rzucone



AJFEL

W grudniowym numerze RT miałem przyjemność recenzować polską edycję przebojowej gry karcianej Munchkin. Ta kultowa już, nafaszerowana humorem imprezowa gra, w polskim wydaniu prezentuje się bardzo

dobrze. Nie zawiedli tłumacze, dzięki którym zlokalizowana wersja nie straciła pierwotnego humoru, a wzbogacona została o nowe, typowo polskie elementy. We wspomnianej recenzji pisałem, że Munchkin to bardzo sympatyczna gra, ale wymagająca rozszerzeń, bowiem bez wprowadzania nowych kart szybko się znudzi. Mam więc nadzieję, że polskiej edycji dodatków nie zabraknie. Do dnia dzisiejszego ukazało się jedno, małe rozszerzenie do polskiego Munchkina, będące przedmiotem niniejszej, krótkiej recenzji.

Na temat „Munchkina 1.5” nie można napisać zbyt wiele, bowiem na dodatek składa się zaledwie 30 nowych kart oraz duża, munchkinowa kostka produkcji Q-Workshop. Od kości z podstawowego zestawu różni ją jedynie kolor. Wykonana jest świetnie i stanowi sympatyczny gadżet podczas rozgrywki. Zawyża jednak cenę dodatku, a do gry nie jest niezbędna. Jeżeli chodzi o wykonanie kart wydawcy należą się brawa. Wylimitowano niedociągnięcia z podstawowego zestawu, a karty wydrukowane są na lepszym papierze. Poza tym zdobią je kolorowe ilustracje, co w podstawowej linii Munchkina stanowi nowość, której w kolejnych rozszerzeniach wydawca zamierza się

konsekwentnie trzymać. Cały dodatek otrzymujemy w skromnym opakowaniu, które po wyjęciu kart i kostki można wyrzucić do kosza. Tak skromny zestaw bez problemu zmieści się w pudełku wraz z podstawową talią Munchkina.



Trzydzieści dodatkowych kart zdobią jak zwykle doskonale ilustracje Johna Kovalica. Zgodnie z założeniami polskiej edycji zadbano, by znalazły się w zestawie karty typowo polskie, zabawnie nawiązujące do naszej kultury i polityki. Uczciwie trzeba jednak stwierdzić, że zaprezentowane tutaj pomysły nie powalają na łopatki. Ot, mały zestaw, a więc i małe urozmaicenie. Trochę rozczarowuje brak pomysłów totalnie zwariowanych i zakreconych, co

w przypadku produktów tej serii jest standardem. Kolorowe obrazki prezentują się sympatycznie, ale przeglądając zestaw odczuwamy lekki powiew nudy.

Wzór



Oprócz trzydziestu nowych kart dodatek zawiera także sześć „kart specjalnych”, jak nazwano karty puste. Ma to być dodatkowa atrakcja – możliwość stworzenia własnych, niepowtarzalnych potworów i skarbów. Cóż, tego typu „atrakcje” to w mojej ocenie objaw braku nowych pomysłów – myślę że większość fanów Munchkina, podobnie jak ja, wolałaby w to miejsce więcej niepełnych kart.

„Munchkin 1.5” to bardzo skromny zestaw za niewielką cenę. Nie wnosi wiele, ale nowe karty zawsze stanowią jakieś urozmaicenie rozgrywek. Produkt ten traktuję jako zapowiedź kolejnych, „pełnych” dodatków (standardowe dodatki do Munchkina zawierają zwykle ponad setkę nowych kart). Jeśli jesteś fanem serii, warto dodać te trzydzieści kart do swojego zestawu... i cierpliwie czekać na kolejne, większe rozszerzenia.



Dziękujemy firmie Q-Workshop za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wydawca stanął na wysokości zadania. Jakość kart jest zdecydowanie lepsza niż w podstawowym zestawie, dodatkowo plus za wprowadzenie kolorowych ilustracji.

Miodność: Powodów do zachwytu nie ma, bowiem mamy tu do czynienia z bardzo niewielkim zestawem dodatkowych kart. Na pewno urozmaicą rozgrywkę, mimo iż tak naprawdę nie wnoszą do niej wiele.

Cena: Za niewielkie pieniądze dostajemy niewiele. Cena nie jest ani zawyżona, ani okazjonalna. Blisko połowę wartości dodatku stanowi kość, stanowiąca niewiele wnoszący do rozgrywki gadżet.

Munchkin 1,5

 ok. 45 min.

 8+

 3-5

Wykonanie: 9/10

Miodność: 6/10

Cena: 7/10 **29,90zł**


Runebound Smoki kontratakują!



RAFAL CHOLEWA

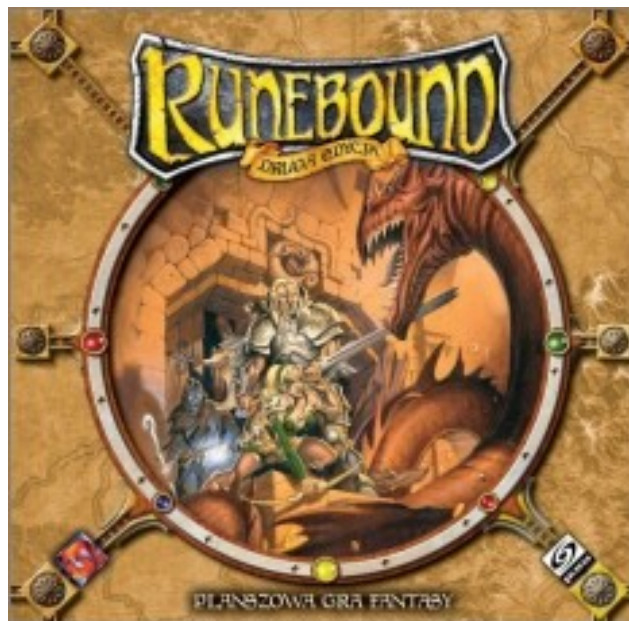
Często spotykam entuzjastów gier planszowych, którzy, tak jak ja, wychowywali się na legendarnej już „Magii i Mieczu”. Pomimo kolejnych reedycji tego sławnego tytułu szukają oni czegoś innego, aczkolwiek podobnego jeżeli chodzi o klimat, będącego natomiast bardziej dostosowanym do współczesnych standardów. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom Fantasy Flight Games wydała swego czasu grę pod tytułem „Runebound”, która została przez niektórych okrzyknięta „Magią i Mieczem obecnych czasów”. Aktualnie możemy cieszyć się drugą edycją tej gry, w której wyeliminowano wiele niedociągnięć, a której wersję polską zawdzięczamy wydawnictwu Galakta. Zobaczmy co kryje się pod tym tytułem.

Fabula

W „Runeboundzie” każdy z nas wciela się w jednego z 12 bohaterów, ruszających na ratunek krainie Terrinoth, której zagrażają smoki na czele z Legendarnym Margathem. Zanim jednak będziemy w stanie się z nimi zmierzyć, musimy pokonać wielu innych wrogów, wykonać różnorakie zadania, umożliwiające nam zdobycie potężnych broni, czy też wynajęcie sprzymierzeńców, wspierających nas w walce.

Fabula jest mocną stroną „Runebounda”. Już samo wprowadzenie do gry pozytywnie nas do niej nastraja, a licznie pojawiające się podczas partii

informacje na temat przebiegu wydarzeń niezależnych od poczynań Bohaterów tylko potęgują to uczucie. Jednak faktem jest, że nawet najlepsza historia przeżywana kilkadziesiąt razy powszednie. Twórcy „Runebounda” interesująco wybrnęli z tej „rutynowej pułapki”. Wydawane dodatki, oprócz samych kart (małe dodatki) lub plansz-nakładek (duże dodatki), oferują nowe przygody, to znaczy nowe otoczki fabularne, pozwalające nam być głównymi postaciami w nieznanym dotąd historiach. Warto wspomnieć, że przy kolejnych przygodach modyfikowane są również niektóre zasady, co nadaje rozgrywce świeżości. Nowe scenariusze są bardzo zróżnicowane: w niektórych ruszamy na ratunek światu, w innych stajemy po drugiej stronie barykady, jedne dzieją się na planszy z podstawowej gry, inne w zupełnie różnych krainach, które przedstawiają plansze-nakładki. Tak więc jest w czym wybierać.



Elementy gry

Pudełko z grą zawiera:

- Planszę do gry
- Instrukcję

- 84 karty Przygód podzielone na 4 kolory (zielone, żółte, niebieski, czerwone)
- 84 karty Handlu
- 12 plastikowych figurek Bohaterów
- 60 żetonów Ran
- 54 żetony Zmęczenia
- 58 znaczników Przygód, podzielonych na kolory odpowiadające kartom Przygód
- 60 żetonów Doświadczenia
- 6 żetonów nierozstrzygniętych Wyzwań
- 50 żetonów Złota o różnych nominałach
- 8 żetonów Zagłady
- 2 kości dziesięciościenne
- 5 kości ruchu

Mnogość elementów może w pierwszej chwili przerażać, gdyż zdawałoby się, że gra wykorzystująca tyle pomocy będzie niezwykle skomplikowana – nic bardziej mylnego. Zasady są bardzo przystępne i, jeżeli choć jedna osoba przeczyta instrukcję, to śmiało można rozpoczynać zabawę, a w jej trakcie uczyć pozostałych graczy – po pierwszej turze będziemy wiedzieć już niemal wszystko.



Zarówno zawartość jak i pudełko wykonane zostały solidnie. Jedyne zastrzeżenia mam do żetonów, których kilka, mimo bardzo ostrożnego „wyciskania” z tablic, lekko się odarło, a jeden rozkleił. W późniejszym użytkowaniu podobne „przygody” już mnie nie spotkały.

Za wspomnianą instrukcją grze należy się bardzo duży plus. Szczegółowo opisuje każdą fazę gry, dodatkowo podając nam przykłady wykorzystywania zasad, co znacznie ułatwia ich interpretację. Ponadto każda opisywana „Faza” jest wyraźnie wyszczególniona, co nawet przy pojawieniu się podczas gry niejasności, umożliwia szybkie dotarcie do rozwiązania. Co więcej na tylnej okładce mamy słowniczek terminów pojawiających się podczas gry.



Nie można jednak zapomnieć, że w grach tego typu nigdy nie udaje się przewidzieć wszystkich sytuacji. W „Runeboundzie” również niejednokrotnie staniemy przed koniecznością osobistego rozstrzygnięcia pewnych problemów. Uważam że, jest to przede wszystkim wina niesprecyzowanych opisów na kartach, ale o tym będzie szerzej trochę dalej. Jednak nawet w instrukcji wszystkiego nieprzewidziano: Bohaterowie nie mogą zginąć, dlatego też, gdy przegrają walkę, są ogłuszeni i budzą się w najbliższym mieście. Wyobraźmy sobie początek gry (wszyscy startują w tym samym mieście). Pierwszy gracz wychodzi na najbliższe pole, na którym można ciągnąć „Karty Przygód”, wygrywa z wyzwaniem, i dostaje nagrodę. Następny gracz idzie na to samo pole i atakuje pierwszego gracza, zabierając mu np. złoto. Gracz

pierwszy budzi się w mieście i w następnej swojej kolejce wraca na to samo pole i atakuje gracza drugiego itd... Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby rozwiązać samemu ten problem. Instrukcję zdobią ponadto kolorowe grafiki, które uprzyjemniają jej lekturę. Całość składa się z 12 stron, z czego duża część to przykłady. Podczas jej lektury dopatrzyłem się jednej nieścisłości w tłumaczeniu mianowicie: w paragrafie dotyczącym aktywowania kart (strona 6) tłumacz „Fazę Handlu” przetłumaczył jako „Fazę Rynku”, co początkujących graczy może wprowadzić w błąd.

Karty Bohaterów oraz ich odpowiedniki w postaci plastikowych figurek, reprezentują pewne unikalne postacie, w które przyjdzie nam się wcielić. Każdą z nich określają różne wielkości pięciu atrybutów:

- Percepcji, używanej w fazie walki na dystans, próbach ucieczki, a także wykorzystywanej przy niektórych testach umiejętności (np. skradania),
- Siły, używanej w fazie walki wręcz, również wykorzystywanej także przy niektórych testach umiejętności (np. skakania),
- Zdolności Magicznych, używanych w fazie walki magicznej. Ten atrybut analogicznie do poprzednich również wykorzystywany jest przy niektórych testach umiejętności (np. odporności),
- Wytrzymałości, określającej maksymalny poziom zmęczenia naszego Bohatera. Wytrzymałość wpływa na ruch naszego Bohatera (zmęczony może przejść mniej pól),
- Życia, określającego ile maksymalnie ran może otrzymać Bohater, nim zostanie ogłuszony.

Oprócz wspomnianych cech Postacie posiadają również pewne unikalne zdolności. Są one bardzo zróżnicowane – niektóre przyjmują postać dodatkowych ataków, inne pozwalają zwiększyć liczbę zadanych ran, jeszcze inne wpływają na ruch, leczenie, lub na odpowiednie testy umiejętności.

„Karty Przygód” prezentują przyjemne dla oka grafiki, są wytrzymałe i nie ma problemu z ich eksploatacją. Tych, którzy mimo wszystko wolą zapakować karty w folijki ochronne, muszą trochę zmartwić – karty nie są w formacie standardowym, co jest pewną uciążliwością przy szukaniu odpowiedniego rozmiaru wspomnianych koszulek. Oprócz grafik na „Przygodach” znajdziemy informację na temat wyzwania oraz nagrodę otrzymywaną w przypadku zwycięstwa, a także krótkie opisy literackie, pomagające nam wczuć się w sytuację, w której się znaleźliśmy. Karty podzielone są na cztery kolory, reprezentujące różny poziom trudności wyzwań. Są bardzo zróżnicowane z przewagą motywu walki. Mimo to prawie zawsze, zanim do niej dojdzie, zostaniemy zmuszeni do zrobienia czegoś jeszcze – np. testu na jakąś umiejętność, który w razie powodzenia da nam przewagę, lub w razie porażki spowoduje pewne dotkliwe konsekwencje jeszcze przed rozpoczęciem starcia. Inne karty mogą zawierać zadania, niekiedy wymagające specjalnego testu umiejętności, jeszcze inne skierują nas do konkretnego miejsca itd.



Instrukcje na kartach są bardzo ciekawe i cieszą swą różnorodnością. Niestety od strony merytorycznej jest trochę gorzej: opisy czasami są mało precyzyjne, a niekiedy odczuwamy, że brakuje jakiegoś ograniczenia, co sprawia iż karta jest nie wyważona i potrafi mocno zaburzyć równowagę w grze. Dla przykładu – karta wydarzenia z zielonej puli Przygód nakazuje umieszczenie 3 losowych „Kart Handlu” na trzech różnych miastach – po jednej na każde miasto. Pierwszy z Bohaterów, który dotrze do każdego z miast może zabrać ową kartę za darmo. Aż prosi się tu o jakieś ograniczenie co do wartości „Karty Handlu”, którą można otrzymać w ten sposób, gdyż jeżeli trafi się tutaj jedna z drogiej i potężnych kart (których nie brakuje) to niszczy to równowagę na planszy. Jeżeli jeszcze zdarzy się to na początku gry, to Bohater który ów przedmiot otrzyma, jest już w zasadzie nie do pokonania. Na szczęście korekty można sobie dopracować na własną rękę, choć niestety w moim odczuciu kart jej potrzebujących jest całkiem sporo. Wbrew pozorom nie wpływa to aż tak bardzo ujemnie na radość z gry, a niektórym osobom z którymi miałem przyjemność poznawać tę grę, wcale nie przeszkadzało. Czasem tylko, gdy od takiej karty zależy zwycięstwo partii albo dalszy układ sił na planszy, robi się nerwowo. Recepta na to jest jedna: grać, zauważać i eliminować.

Wspomniane wyżej „Karty Handlu” reprezentują różnego rodzaju broń i sprzymierzeńców, w które można się zaopatrzyć, lub których można wynająć, odwiedzając jedno z 8 miast krainy. Kart tych dotyczą wszystkie te uwagi, o których pisałem odnośnie „Kart Przygód”, a więc zarówno bronie, jak i sprzymierzeńcy są bardzo zróżnicowani i naprawdę jest w czym wybierać. Jednak i tutaj nie brakuje takich, którym należałoby wprowadzić pewne ograniczenia, czy też omówić wszystkie wątpliwości dotyczące ich korzystania.

Plansza została dobrze przemyślana. Oprócz standardowych pól, znajdziemy na niej miejsca przeznaczone na odpowiednie karty (Przygód,

Handlu, Nerozstrzygniętych Wyzwań, czy Wydarzeń). W efekcie oszczędzamy sporo miejsca potrzebnego do rozłożenia gry.

Pola planszy mają kształt heksów, co daje szeroki wachlarz możliwych ruchów. Plansza przypomina trochę mapę geograficzną, co nie wszystkim odpowiada, aczkolwiek jest konieczne, by plansza mogła współgrać z „Kośćmi Ruchu”, o których za chwilę. Na niektórych polach znajdują się miejsca przeznaczone na „Żetony Przygód” odpowiednich kolorów. Tylko na tych polach można ciągnąć „Karty Przygód”. Wspomniane żetony pełnią również funkcję informacyjną o zdobytym doświadczeniu – każdy kolor posiada odpowiedni numer: zielone – 1, żółte – 2 itd. Im trudniejsze wyzwanie tym więcej doświadczenia zyskuje się za pokonanie wyzwania.

Ciekawą innowacją, którą spotkamy w „Runeboundzie”, są kości ruchu. Przyjmują one postać zwyczajnych, sześciennych kostek, jednak na tym ich pospolitość się kończy. Każda ich ścianka zawiera po kilka symboli terenu, które spotkamy na planszy.

Ruch wygląda tak – rzucamy wszystkimi pięcioma kośćmi (chyba, że mamy na sobie punkty zmęczenia, wtedy odpowiednio zmniejsza się ich liczbę) i z każdej wybieramy po jednym symbolu terenu, który pozwala nam przenieść się o jedno pole, odpowiadające mu. Rozwiązanie to jest znakomite i sprawia, że nawet przy tak prostej czynności jak ruch, trzeba pomyśleć, żeby dotrzeć, tam gdzie zaplanowaliśmy.

Rozgrywka

Rozgrywka jest bez wątpienia największym atutem recenzowanej gry. „Runebound” nawet z pewnymi niedociągnięciami jest niesamowicie grywalny. Doskonale wyważono w nim poziom losowości. Tutaj nie wszystko zależy od rzutu kością (choć wiadomo, że z beznadziejnymi rzutami gry się nie wygra). Duży wpływ na przebieg gry mają sami gracze: to jaką obiorą trasę wędrówki, to jakie decyzje podejmą podczas walki, to czy kupią tańszy

i słabszy oręż, czy wynajmą tańszych i słabszych sprzymierzeńców, czy zaryzykują i będą zbierać złoto na lepszych i droższych itd. Wszystko ma wpływ na ostateczny rezultat.

Przyjrzyjmy się bliżej samej walce, która jest niejako istotą „Runebound’a”: każdy przeciwnik, będący „Kartą Przygody”, posiada wartości tych samych atrybutów co Bohater (z wyjątkiem zmęczenia, które posiadają tylko Bohaterowie i Sprzymierzeńcy). Są one dużo wyższe niż u Bohaterów, jednak nie dodaje się już do nich rzutu kostką. Natomiast prowadzona przez nas postać określając ostateczny poziom parametru, rzuca dwoma kośćmi dziesięciościennymi, a do wyniku dodaje wartość atrybutu z jej „Karty Bohatera”.

Jedna runda walki składa się z następujących faz:

- faza walki na dystans (percepcja),
- faza walki wręcz (siła),
- faza walki magicznej (zdolności magiczne).

Jeszcze zanim walka się rozpocznie, Bohater musi wykonać instrukcję określoną jako „Przed Walką”, opisaną na „Karcie Przygody”, następnie może wykorzystać swoje specjalne zdolności określane jako „Przed Walką”, a na koniec spróbować ucieczki. Ucieczka wygląda tak, że rzucając 2k10 i dodając swój współczynnik Percepcja gracz musi osiągnąć wynik równy lub wyższy wartości percepcji na „Karcie Przygody”. Jeżeli mu się to nie powiedzie otrzymuje jedną ranę, i może spróbować jeszcze raz lub rozpocząć rundę walki.

W każdej fazie walki korzysta się z odpowiedniego atrybutu (w nawiasie), których określone parametry posiadają zarówno Bohater, Sprzymierzeniec, jak i Wróg. Obok atrybutów na Karcie Bohatera jest też informacja, ile może on zadać ran w odpowiedniej fazie walki. Cała zabawa polega na tym, że my możemy zadać rany tylko w jednej z trzech faz, na jedną rundę walki. W pozostałych musimy się bronić. Nasz przeciwnik natomiast może zadać nam rany w każdej.

Rundę walki rozpoczyna „faza walki na dystans” – musimy zdecydować czy będziemy atakować, czy się bronić. W praktyce wygląda to tak samo – trzeba osiągnąć wynik równy, lub większy odpowiedniej wartości na karcie z którą się mierzymy. Wynik mniejszy powoduje, że otrzymujemy odpowiednią ilość ran. Wynik równy lub większy sprawia, że jeżeli atakowaliśmy to my zadajemy odpowiednią ilość ran przeciwnikowi. Jeżeli się broniliśmy nic się nie dzieje. Przypomnę jeszcze raz, że możemy zaatakować tylko raz na całą rundę (3 fazy walki). Kiedy runda dobiegnie końca, i dalej nie ma zwycięzcy, możemy znów zdecydować się na ucieczkę, albo rozpocząć kolejną rundę walki, która wygląda identycznie jak poprzednia. Walka toczy się, aż ktoś nie otrzyma odpowiedniej ilości ran.



Za pokonane „Karty Przygód” otrzymujemy punkty doświadczenia, złoto, a czasem inne nagrody. Punkty doświadczenia, gdy mamy ich odpowiednią ilość, możemy zamienić na „Żetony Doświadczenia”, które zwiększą nam wybrany przez nas atrybut. Za złoto możemy się leczyć, kupować broń, pancerze, a także wynajmować sprzymierzeńców mogących wesprzeć nas w walce, atakując w innej fazie walki niż Bohater (jeżeli taki atak się nie powiedzie, to sprzymierzeniec, nie Bohater otrzyma rany). Zdaję sobie sprawę, że może to wyglądać bardzo skomplikowanie, ale możecie

mi wierzyć – tylko do momentu, gdy będziecie walczyć po raz pierwszy. Mechanika jest naprawdę świetna, a pojedynki z trudnymi wyzwaniami, lub z samymi Bohaterami, są naprawdę emocjonujące!

Niestety gracze, preferujący dużą interakcję między uczestnikami zabawy, mogą się trochę rozczarować, gdyż szybko się zorientują, że walka z innymi Bohaterami opłaca się rzadko (gdy są osłabieni i mają dużo złota, przedmiot, lub sprzymierzeńca na którym nam bardzo zależy) a to dlatego, że za taką walkę nie dostają się doświadczenia, a co za tym idzie, zostają się w tyle. Jednak i z tym mankamentem można sobie poradzić ustalając własne zasady.

Podsumowanie

„Runebound” jest bardzo ciekawą pozycją na rynku gier przygodowych. To marka, która przyciągnęła już do siebie rzesze fanów, o czym najlepiej świadczy liczba wydanych dodatków i dalsze prace nad rozwojem gry. Często spotyka się opinię, że klimatem dorównuje starej „Magii i Miecz” i ja również podzielam tę opinię. Jednak nie można zapominać, że są to dwa różne tytuły, których zasady diametralnie się różnią.

Gra sprowadza się przede wszystkim do walki, co prowadzi do rozwijania swojej postaci, aż będzie ona gotowa zmierzyć się z najpotężniejszymi wyzwaniami (czerwonymi Kartami Przygód). Wydawać by się mogło, że liczne potyczki szybko mogą się znudzić, jednak tak nie jest, ponieważ po pierwsze: system walki zmusza nas do myślenia, przez co każde wyzwanie jest na swój sposób wyjątkowe, a po drugie: walki mimo, iż najliczniejsze, przeplatają się również z innymi, urozmaiconymi zadaniami.

Jeżeli jesteś fanem gier przygodowych i rozważasz kupno „Runebounda” – nie wahaj się! Bierz oręż w ręce i ruszaj na poszukiwanie przygody. Pamiętaj, pierwszy który pokona legendarnego Margatha, albo skompletuje 3 smocze runy pokonując inne smoki, wygrywa!



Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra bardzo solidnie wykonana, pewne problemy z „wyciskaniem” żetonów (jeden się rozkleił). Patrząc przez pryzmat całości jestem skłonny uwierzyć, że miałem z tym żetonem najwyczejniej w świecie pecha. Reszta właściwie bez zastrzeżeń.

Miodność: Bardzo dobrze wyważone zasady, interesujący system walki i ruchu. Klimat. Jeżeli komuś nie przeszkadza to, że działanie niektórych kart trzeba będzie we własnym zakresie skorygować, lub ktoś jest zwolennikiem większego poziomu losowości z takich niedoróbek wynikających, śmiało może dać tutaj 9.

Cena: Oczywiście nie można powiedzieć, że gra jest tania. Jednak jest jak najbardziej warta swojej ceny.

Runebound



60-120
min.



12+



1-6



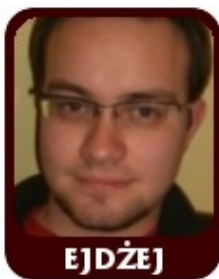
Wykonanie: 8/10

Miodność: 8/10

Cena: 8/10 **129,95zł**

Pojedynek

Kończ waść, wstydu oszczędź!



Niewątpliwie właśnie tymi słowami autor gry ocenił swoje wątpliwe dzieło, tuż po tym, jak ujrzało ono światło dzienne.

Być może jest to nietypowe rozpoczęcie, ale doskonale ilustruje, czego Waszmościowie i Szlachcianki możecie spodziewać się w dalszej części recenzji. Nie będę bowiem owijać w bawełnę – Pojedynek to gra słaba. Pod każdym niemal względem. Jeśli więc nie zechcecie czytać dalej, nie będę Was winił. Z drugiej jednak strony może kogoś zainteresują nieliczne dobre

strony owego produktu, które postaram się jakoś przybliżyć.

Wróćmy jednak na właściwe tory i zacznijmy od początku.

Pojedynek to gra planszowa zaprojektowana specjalnie na dwusetną rocznicę istnienia Muzeum Pałacu w Wilanowie. Gracze wcielają się w szlachciców – pojedykowniców z czasów Rzeczypospolitej Obojga Narodów, jakże barwnie opisanych w sławetnej trylogii Sienkiewicza. Pozycja przeznaczona jest dla dwóch graczy i wymaga kilkunastu minut wolnego czasu, a także bardzo niedużej przestrzeni do gry. Krótki czas rozgrywki i niewielką ilość zajmowanego miejsca należy zaliczyć na plus. Jeden z niewielu.

Trudno jest mi nie zacząć od pudełka. Kiedy po raz pierwszy dostałem je w swoje ręce... rozpadło się. Rozkleiło się zupełnie wzdłuż dłuższej krawędzi i nie dało się złożyć z powrotem. Jak wkrótce się dowiedziałem nie była to wada jedynie mojego egzemplarza. Wiele innych opakowań spotkał podobny los. Wewnątrz (czy też raczej już na zewnątrz) znajdowały się następujące elementy:

- 6 kart hetmanów, 2 karty zasad podręcznych oraz karta ciosów
- 35 żetonów cięcia
- 35 żetonów zasłony
- 30 żetonów specjalnych
- dwie kostki dziesięciościenne
- plansza
- instrukcja

Wykonanie pozostałych elementów stoi na poziomie pudełka. Instrukcja to szara kartka A4, karty natomiast są cienkie i „zdobiją je” niezbyt ładne, rozmazane ilustracje. Tektura, z której wykonane są żetony, szybko się rozwarstwia. Na plus należy zaliczyć fakt, że wszystkie elementy (karty, żetony) zostały polakerowane. Poza tym

całość wygląda, jakby ktoś przygotował ją w domu, tworząc grafiki w Paint'cie.

Na temat rozgrywki również nie można powiedzieć zbyt wiele dobrego. Jest dynamiczna – to fakt, bo kolejne żetony można rzucać szybko i bez dłuższego zastanowienia – ale poza tym nudna jak flaki z olejem i do bólu szampowa.

Na początku gracze wybierają dla siebie po jednej postaci (z 6-sci możliwych). Te opisane są trzema statystykami – spostrzegawczością, umiejętnościami szermierczymi i żywotnością. Poza tym każdy hetman posiada unikatową dla siebie umiejętność specjalną, która może przechylić szalę zwycięstwa na jego stronę.



Następnie losuje się teren walki (przy pomocy dwóch rzutów k10) i kondycję psychiczną szlachcica (jak wyżej). Teren wpływa jednakowo na obu pojedyńców z reguły w jakiś sposób im

przeszkadzając. Walka może się więc odbywać na ubitej ziemi, w deszczu i błocie, a nawet w płonącej karczmie. W toku walki naprawdę trudno to jednak odczuć. Niezależnie od scenerii potyczki z reguły mają identyczny przebieg.

Znacznie większy wpływ na grę ma kondycja psychiczna szlachcica. Może on być dla przykładu pijany i ciągnie w pierwszej turze mniej żetonów (o przebiegu walki za chwilę) albo nawet chory, co uniemożliwia mu wykorzystywanie jego specjalnej umiejętności. Nierzadko zdarza się, że ze względu na słaby rzut szala zwycięstwa już od samego początku dość znacznie przechyla się na jedną ze stron.

Po wylosowaniu warunków można rozpocząć właściwą walkę. Obaj gracze ciągną liczbę żetonów specjalnych (zielonych) równą swojej spostrzegawczości, a także tyle znaczników cięć (czerwone) i zasłon (niebieskie), by ich łączna liczba równa była wartości umiejętności szermierczych szlachcica.

Turę rozpoczyna hetman lepiej władający szablą. Atakuje on poprzez wyłożenie żetonu cięcia, do którego może ewentualnie dodać modyfikator (żeton specjalny). W odpowiedzi obrońca ma prawo wyłożyć zasłonę. Wszystkie cięcia mają wartość dodatnią, zasłony – ujemną. Ich wartości sumuje się, modyfikując je efektami żetonów specjalnych, po czym rzuca kością. By trafić przeciwnika należy wyrzucić liczbę mniejszą, bądź równą niż otrzymana przed chwilą suma. Następnie obrońca odpowiada tym samym. Pojedynek toczy się do momentu, w którym jeden ze szlachciców zostanie sprowadzony do 0 punktów żywotności.

Autor gry proponuje, by potyczkę okraszać archaizmami i staropolszczyzną, aby nadać jej dodatkowego smaczku. Muszę przyznać, że podczas testowania gry to właśnie ten element sprawił nam najwięcej radości, kilkukrotnie wywołując salwy śmiechu. Walka „po cichu”, polegająca jedynie na wykładaniu kolejnych żetonów, jest nieprawdopodobnie wprost nudna i nie ma większego sensu. Lepiej już zwyczajnie poturlać sobie kości i zobaczyć, kto wyrzuci więcej.

Podsumowanie

O **Pojedyńku** nie można powiedzieć zbyt wiele dobrego. Wciąż nie mogę pozbyć się wrażenia, że cała gra niebezpiecznie przypomina uproszczoną wersję walki na szable, jaką Jacek Komuda zaproponował nam w pierwszej edycji swojego autorskiego RPG – „Dzikie Pola”. Do marnego wykonania należy dołączyć więc wtórny pomysł i powtarzającą się rozgrywkę, która wystarczy na kilka, a zapaleńcom być może na kilkanaście, razy. Potem gra powędruje na półkę i zostanie tam na długi czas, a być może już na zawsze. **Pojedynek** trzeba w zasadzie traktować wyłącznie jako ciekawostkę wydaną w związku z obchodami ważnej dla wilanowskiego muzeum rocznicy. Zamiast więc tracić czas na słabą grę, lepiej już chyba sięgnąć po wspomniane wcześniej „Dzikie Pola” i zanurzyć się głębiej w klimacie Rzeczypospolitej Szlacheckiej. Poza tym zawsze można jeszcze co nieco poczytać i samemu udać się na świeże powietrze, by zaznać trochę ruchu przy udawanej potyczce. A choćby i na kijki, jak za dziecięcych lat. **Pojedyńku** w każdym bądź razie nie polecam.



Pojedynek

15-30 min.

8+

2

Wykonanie: 4/10

Miodność: 4/10

Cena: 3/10 33,00zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Rozpadające się w rękach pudełko, marnie i nieczytelne grafiki na kartach, rozwarstwiające się tekturki żetonów. W zasadzie z każdym z elementów jest coś nie tak. To pierwsza gra, przy której jestem w stanie powiedzieć, że mając do dyspozycji lakierowany papier i drukarkę mógłbym sam wykonać produkt na podobnym poziomie.

Miodność: Zarówno „Dynamiczna Gra Szlachecka” jak i „Historyczna Gra Edukacyjna” są określeniami na wyrost. Jeśli za dynamikę uznamy fakt, że kolejne żetony możemy rzucać na planszę w zasadzie bez dłuższego pomyślniku to, a i owszem, zaznamy żywiołowej walki. Jeśli zaś za walor edukacyjny uznamy fakt, iż niebieskie żetony dzielą się na zasłony -1, zasłony -2, uniki -4 itd. to z pewnością też wyciągniemy z tego jakąś lekcję. Mówiąc jednak zupełnie poważnie – **Pojedynek** to gra po którą sięgniecie dwa, góra trzy razy. Być może do tego czasu nie rozpadnie się zupełnie.

Cena: Gdyby grę tą rozdawano za darmo w ramach odwiedzenia Muzeum w Wilanowie to nawet miałyby ona rację bytu. W formie, w jakiej istnieje do tej pory, nie ma. Sugeruję traktować wyłącznie jako ciekawostkę.

Talisman: Dungeon

Mrok nie umiera nigdy



RAFAL CHOLEWA

W chwili gdy powolnym krokiem zbliża się dzień polskiej premiery pierwszego dodatku do gry Talisman: Magia i Miecz ed.4.5 - „The Reaper”, Fantasy Flight Games wypuszcza na rynek drugie rozszerzenie. Polityka firmy stawiająca nas przed wyborem czy zaopatrzyć się w wersję anglojęzyczną, czy czekać pół roku na wersję rodzimą przyprawia o ból głowy. Zwolennikom polskiego przekładu lub po prostu skazanym na takową poprzez niezajomość języka angielskiego pozostaje jedynie uzbroić się w cierpliwość.

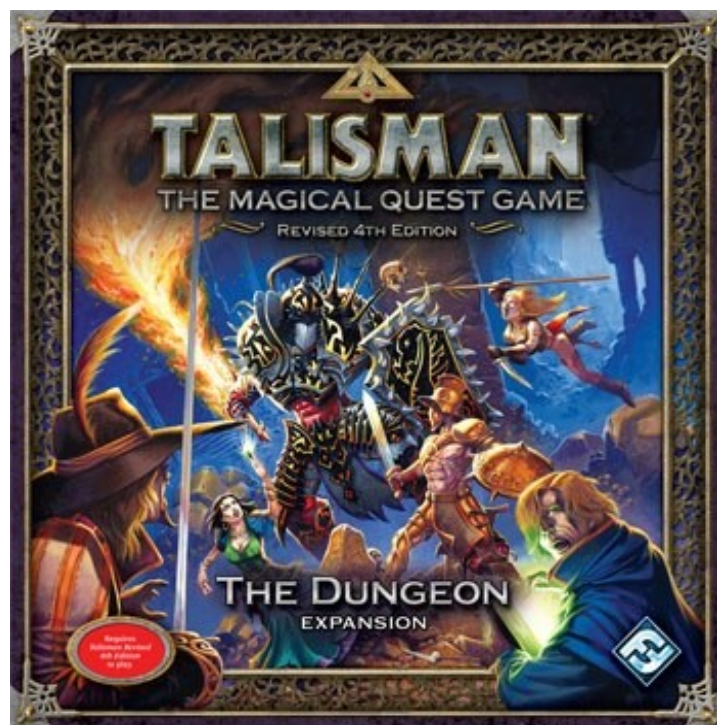
Im właśnie postaram się dzisiaj nieco umilić to oczekiwanie i choć w niewielkim stopniu zaspokoić ciekawość. Natomiast tym którzy wahają się nad zakupem obecnej już na rynku wersji odpowiedzieć na pytanie: czy warto?

Technicznie

W solidnym pudełku odpowiadającym rozmiarami temu z wersji podstawowej, opatrzonym grafiką przedstawiającą pojedynek nowych Poszukiwaczy z zamieszkującym tytułowe Podziemia Władcą Ciemności, znajdziemy:

- instrukcje
- plansze podziemi
- 128 Kart Podziemi

- 20 Kart Czarów
- 10 Kart Przygód
- 10 Kart Skarbów
- 5 Kart Poszukiwaczy
- 5 plastikowych Figurek Poszukiwaczy



Na spodzie pudełka dociekliwsi fani mogą dopatrzeć się pewnej ciekawostki. Mianowicie znajdziemy tam grafikę karty, która w praktyce okazała się być czymś innym niż zaprezentowano. Mowa tu o karcie „Change of Fortune”, która została przemianowana na „Twist of Fate”. Ponadto „Zakłęcie Freeze”, którego gotową kartę można było znaleźć w Internecie na spory czas przed premierą dodatku, w rezultacie nie ujrzało światła dziennego. Sporym niedopatrzeniem Fantasy Flight Games było konsekwentne promowanie produktu (już po dopuszczeniu go do sprzedaży) za pomocą reklam na których widoczne były wspomniane pomyłki.

Instrukcja

Powiem szczerze, że wykonanie tego elementu bardzo miłe mnie zaskoczyło. Szata graficzna cieszy oko i zachęca do przeczytania. Instrukcję zaczyna dość obszerne wprowadzenie, będące legendą o Władcy Ciemności, które pozwala poczuć klimat dodatku. Dalej znajdziemy objaśnienia nowych zasad popartych przykładami doskonale je obrazującymi. Całość ozdabiają liczne grafiki, w których przeważają mroczne barwy. Autorzy tym samym odeszli nieco od bajkowego klimatu, który spotkaliśmy w podstawce, a który był mocno krytykowany przez znaczącą liczbę fanów popularnej u nas 2 edycji.



Plansza

Plansza Podziemi, tak jak i plansza podstawowa, wykonana jest z grubej tektury, a jej oprawa graficzna dorównuje tej z podstawki. Składa się z 29 pól ułożonych w trzy rzędy. Niektóre z nich

oznaczone są strzałkami wskazującymi kierunek poruszania się. Jak na Podziemia przystało w krainie tej panuje mrok. Fantasy Flight Games kontynuuje zapoczątkowany w 3 edycji schemat z „planszami narożnikami” przykładanymi bezpośrednio do planszy głównej. Rozwiązanie to pozwala nam zaoszczędzić nieco miejsca i bacznie śledzić wydarzenia na każdej z plansz.

Karty

Karty również nie odbiegają od swoich odpowiedników z podstawki, trzymając wysoki poziom wykonania. Ich liczba również jest zadowalająca. Dużym plusem na pewno jest ilość Kart Podziemi oraz Kart Zaklęć. Tych pierwszych jest ponad 3 razy więcej niż w poprzednich edycjach, dzięki czemu wycieczki do Podziemi stają się bardziej nieprzewidywalne i oczywiście oddala to na pewien czas chwile, w której od razu jesteśmy w stanie rozpoznać daną kartę.

Jeżeli chodzi o Zaklęcia to we wcześniejszych edycjach Podziemi w ogóle ich nie było, a tym razem dochodzi ich dość sporo, co znacznie poszerza stos i niweluje w pewnym stopniu problem zużycia wszystkich podczas gry.

Niestety liczba Kart Poszukiwaczy pozostawia wiele do życzenia. W kolejnych edycjach da się zauważyć tendencję spadkową w tym elemencie (w 2 ed. Było ich 14, w 3 ed. 6). Jest to duży minus, gdyż jedną z podstawowych zalet Magii i Miecza była różnorodność bohaterów, w których można się było wcielić, co utrzymywało świeżość rozgrywki na bardzo długi czas. W dodatku znajdziemy ich

raptem pięciu. Są to Cyganka, Filozof, Gladiator, Amazonka i Zawadiaka, a więc starzy znajomi z poprzednich edycji i niestety poza dodatkowym współczynnikiem (losu) niczym się od nich nie różniący.

Dodatek zawiera również niewielką ilość Kart Przygód, które tym razem na różne sposoby (nie zawsze biorąc pod uwagę nasze zdanie) „zapraszają” nas do Podziemi.

Od strony merytorycznej karty prezentują się dobrze. Kontynuowany jest koncept zapoczątkowany w pierwszym rozszerzeniu polegający na dodawaniu wrogów, którzy posiadają pewne specjalne właściwości, wprowadzające wśród nich większe zróżnicowanie. Ponadto w porównaniu do przeciwników spotykanych w Kartach Przygód, Ci z Podziemi mają przeważnie większe współczynniki siły i mocy, co odstrasza przed zapuszczaniem się tam od razu po rozpoczęciu rozgrywki.

Nowym elementem, którego nie znaleźliśmy w poprzednich edycjach, są „Treasure Cards” (Karty Skarbów). Karty te są nagrodą za trud włożony w przemierzenie nowej krainy. Przyjmują one postać potężnych przedmiotów, których zdobycie uzależnione jest od pokonania Władcy Ciemności zamieszkałego w Podziemiach. Są one bardzo zróżnicowane – jedne znacznie wspomagają nas w walce, inne ułatwiają nam w dużym stopniu przemieszczanie się po planszy, jeszcze inne rozwijają nasze talenty magiczne. Wśród osób z którymi miałem okazję zagrać pojawiały się sporadyczne opinie, że owe skarby są za słabe. Jest to dosyć złożony problem. Przedmioty te są bez wątpienia potężniejsze od innych, które możemy znaleźć podczas gry na przykład badając obszar, jednak nie czynią z ich posiadacza osoby niezwycięzonej, co pozwala zachować pewną równowagę w rozgrywce i nie prowadzi do szaleńczego wyścigu. Niestety przy

przeciwnościach, które trzeba pokonać, aby stać się ich posiadaczem, powstaje wątpliwość czy warto? Ale o tym trochę dalej. Bez wątpienia nieporozumieniem jest umieszczenie pośród Kart Skarbu Talizmanu, którego zdobycie w zamyśle twórców pewnie miało być nie lada wyczynem, a w praktyce zawsze ktoś się o któryś potyka podczas rozgrywki. Nie wspominając już o fackie, że do ewentualnego wyjścia z Podziemi na obszarze Korony Władzy, Talizman nie jest nam potrzebny...



Oprócz wrogów wśród kart znajdziemy również nowe miejsca, przedmioty czy napotkamy nowych nieznanymi, wśród których nie brak ciekawych pomysłów.

Dodatkowo Karty Przygód z rozszerzenia posiadają pewien znacznik, który pozwala odróżnić je od tych z podstawki i „Reaper’a”, dzięki czemu można je w każdej chwili oddzielić od pozostałych.

Rozgrywka

Śmiałkowie, którzy zdecydują się wejść do podziemi, mogą to uczynić na dwa sposoby.

Pierwszy jest znany już z 2 edycji i polega na wyciągnięciu Karty Przygody będącej wejściem do

Podziemi lub innej, której efektem będzie przeniesienia nas na obszar wejścia. Drugi pozwala na wejście do niej bezpośrednio z pola „Ruiny” znajdującego się na planszy głównej. Wprowadzenie tego drugiego rozwiązania jest niewątpliwą zaletą umożliwiającą częstsze wykorzystanie dodatku.

Tak jak i w poprzednich edycjach po Podziemiach można przemieszczać się w jednym kierunku. Na końcu naszej wędrówki czeka na nas Skarbiec, który jest ostatnim obszarem krainy. Znajdziemy w nim wspomniane Skarby, a także najpotężniejszą istotę zamieszkującą Podziemia – Władcę Ciemności.

Poszukiwacz, który dotrze do Skarbcza, musi się z nim zmierzyć. Jeśli go pokona, może wziąć w nagrodę wybraną Kartę Skarbu. Nie jestem przekonany, czy w grze w której podstawą jest ogromny stopień losowości jest to dobre rozwiązanie.

Bardziej MiMowe wydaje się być losowanie, które proponowane jest nam w zasadach alternatywnych. Z drugiej znów strony przedzieranie się przez Podziemia dla nieznanego nagrody zmniejsza jeszcze bardziej chęci graczy do odwiedzania tej krainy – zwłaszcza, że zawsze po całym włożonym wysiłku mogłoby trafić się nam Talizman.

Poszukiwacz walcząc z Władcą Ciemności może wybrać formę walki (walkę zwykłą lub psychiczną). Władca Ciemności posiada Siłę i Moc równą 12. Potyczka podlega normalnym regułom, z wyjątkiem tego, że Władcy Ciemności nie można się wymknąć,

a także nie można korzystać z pomocy przyjaciół, przedmiotów, czy zaklęć, które walczyłyby w naszym zastępstwie. Kiedy Władca Ciemności zostaje pokonany, jego fizyczna postać ginie, ale jego duch powraca i odnawia swoje ciało. Będzie on gotów do walki z każdym następnym śmiałkiem pozostając równie potężnym co na początku.

Niezależnie od tego, czy Poszukiwacz wygrał, zremisował lub przegrał z Władcą Ciemności, opuszcza Skarbiec, określając wcześniej gdzie pojawi się na planszy. Żeby tego dokonać należy odjąć wynik Władcy Ciemności od wyniku walki Poszukiwacza i sprawdzić w instrukcji obszaru Skarbcza, gdzie wyszedł. Im większa różnica tym bliżej Krainy Wewnętrznej znajdzie się on po opuszczeniu Podziemia. Jeśli Poszukiwacz pokonał Władcę Ciemności o osiem lub więcej punktów, wychodzi dokładnie na Koronie Władzy! Jeżeli jednak wynik jest ujemny, gracz rozpatrując instrukcje bierze pod uwagę "0" przy określeniu wyjścia.

Poszukiwacz który wyszedł z Podziemia na Koronie Władzy nie musi posiadać Talizmanu.



Podsumowanie

Podziemia zostały skonstruowane tak, żeby odstraszyć przed wejściem do nich nieprzygotowanych Poszukiwaczy. Znajdziemy w nich względnie silne potwory, które są w stanie

sprawić, że po nieprzemyślanym wejściu możemy już ich nie opuścić. Jednak główną przeszkodą odstraszącą nas od Podziemi jest sam Władca Ciemności – jeżeli nie jesteśmy w stanie go pokonać to nie ma sensu się tam udawać, gdyż głównym celem tej wędrówki jest zdobycie skarbów, których strzeże.

Dodatek, mimo iż interesujący i obdarzony lekką nutą innowacyjności, nie ustrzegł się od błędów. Podstawową bolączką jest jego zastosowanie. Prawda jest taka, że Podziemia stanowią po prostu pewną atrakcję turystyczną do której można, lecz nie trzeba, się udać. Ponadto jeżeli jesteś w stanie pokonać Władcę Ciemności, to bardziej oplaca Ci się ruszyć tradycyjną drogą po Koronę Władzy.

W dodatku brakuje mi czegoś, co zmuszało by graczy do odwiedzenia tej krainy (np. gracz może otworzyć Tajemne Wrota dopiero po pokonaniu Władcy Ciemności lub jakiegoś boss'a okupującego Koronę Władzy, który byłby odpowiednio silniejszy od Władcy Ciemności) lub uatrakcyjniało Podziemia jako bezpośrednią drogę do Korony (np. przez trudniejsze pola w Wewnętrznej Krainie). Wspomniany przeze mnie mankament jest bolączką całej serii i jestem trochę zawiedziony tym, że nie

próbuję się z tym nic zrobić. Dlatego też zwiedzanie Podziemi zależy bardziej od chęci graczy, niż od korzyści jakie można tam uzyskać.

„Dungeon” jak i cała 4 ed. Talismana jako gra prezentują się przeciętnie, opiera się na archaicznych i czasami niedopracowanych rozwiązaniach. Jednak w tej grze jest magia, która wciąga i oczarowuje, a najlepszym dowodem na to jest to iż cały Polski nakład „Talismana 4.5” został sprzedany. □

Komentarz do oceny

Wykonanie: Podstawowy minus to liczba Kart Poszukiwaczy. Oprócz tego kłuje w oczy grafika nieaktualnej karty na pudełku. Plusami natomiast są ilość i wykonanie pozostałych kart, instrukcja, a dla zwolenników mrocznego MiMa, odejście od bajkowego klimatu podstawki.

Miodność: Minusem jest problem wyważenia między potężnymi Kartami Skarbów, a poziomem trudności nowej krainy. Brak większego umotywowania graczy do odwiedzania Podziemi. Mimo to jest to nowa kraina z szeregiem nowych, ciekawych zasad i przygód, które znacznie urozmaicają rozgrywkę.

Cena: Cena jest zdecydowanie za wysoka (rozszerzenie kosztuje więcej niż podstawka). Jako fan serii ciężko mi to przyznać, ale jeżeli nie zostałeś wcześniej oczarowany tą grą, to przy takiej cenie proponowałbym jednak zastanowić się czy nie lepiej wydać tę kwotę na jakiś inny tytuł.

Talisman: Dungeon



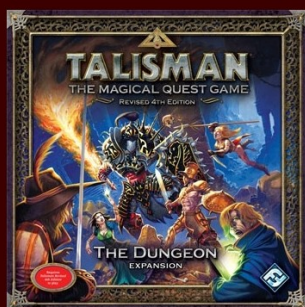
120-180
min.



12+



2-6



Wykonanie: 8/10

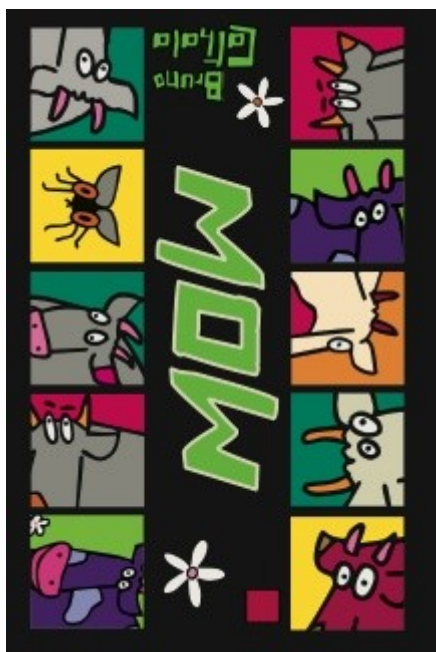
Miodność: 7/10

Cena: 6/10

139,95zł

Mow

Śmieerdzisz!!!



ŻUCHO

Mow to nowa, wydana w tym roku, gra karciana, której autorem jest znany i lubiany przez miłośników planszówek i karcianek Bruno Cathala. Przeznaczona jest dla 2-5 uczestników, a opowiada o... wypasaniu krów. Gracze wcielają się w niej w farmerów spędzających swoje bydło z pól. Muszą oni jednak uważać czy wokół ich stada nie lata zbyt dużo much...

Wykonanie

Mow wygląda poprawnie i pod względem wykonania na pewno nie przekracza standardu typowego dla większości niekolekcyjerskich karcianek. Niewielkie, bardzo poręczne pudełko ozdobione jest fragmentami grafik z kart, których

autorką jest Sandra Tagliabue. Znajdują się na nich, jak zapewne nietrudno się domyślić, głównie krowy i muchy. Na plus należy zaliczyć humorystyczną, nieco komiksową kreskę – krowy z Mow wyglądają po prostu zabójczo sympatycznie. Z drugiej strony, ilustracji jest niestety mało, na czym dość mocno cierpi różnorodność graficzna gry. Szkoda, bo widać w Mow potencjał do dużo większej ilości zabawnych rysunków. Dobrze, że te, które są, choć bardzo proste (a może dzięki temu właśnie), trzymają specyficzny klimat. Do wytrzymałości samych kart nie można mieć zastrzeżeń – na pewno grubszy papier by im nie zaszkodził, ale i tak nie jest źle. Po prostu solidna robota, bez fajerwerków.

Rozgrywka

Gra o krowach i muchach? Tak, to może u niektórych powodować niezbyt pozytywne skojarzenia. Wiadomo przecież, że obecność tych drugich zwykle wiąże się z dość nieprzyjemnym zapachem unoszącym się w powietrzu. A gdzie o nieprzyjemny zapach łatwiej niż wśród dużej ilości rogatego bydła?

Tematyka Mow, choć kojarzy się niezbyt miło, jest na pewno oryginalna i nie będzie przeszkadzać osobom obdarzonym choć odrobiną poczucia humoru, zwłaszcza, że grę zdobią niezwykle sympatyczne rysunki krów. Same zasady mają jednak niewiele wspólnego z krowio-muszym klimatem ilustracji. Mow to w istocie mocno abstrakcyjna gra liczbowa, bardzo mocno kojarząca się z 6. bierze!, w której „tło” ma tak naprawdę drugorzędne znaczenie.

W talii znajduje się 48 kart krów oznaczonych liczbami od 1 do 15, z różną ilością much (0-5) i jedna karta ze strzałką wyznaczającą kierunek gry. Na początku rozgrywki każdy otrzymuje 5 kart krów. Uczestnik rozpoczynający zabawę wyklada na środek stołu jedną i dociąga nową, a pozostali dokładają kolejno po jednej swojej karcie, tworząc poziomy rząd (zwany też „stadem”). Dokładac można jedynie krowy oznaczone liczbą większą lub

mniejszą od skrajnych liczb w rzędzie. Kto nie chce lub nie może dołożyć karty, zbiera całe „stado” do swojej „obory” (stos zebranych kart, który każdy gracz ma przed sobą). Kiedy po zagraniu karty uczestnik dociągnie ostatnią z talii, runda trwa do momentu, w którym „stado” znajdujące się na stole trafi do jednej z „obór”. Potem gracze podliczają muchy znajdujące się na ich kartach. Każda warta jest jeden „punkt zakłopotania”. Gra kończy się w momencie, gdy ktoś przekroczy granicę 100 punktów, a wygrywa osoba, która zgromadziła ich najmniej.



DE99IAL

Mi Mow jednoznacznie kojarzy się z uproszczonym Tysiãcem. Podobnie jak w nim rozgrywamy pewną liczbę rund pod rząd po każdej sumując punkty i zaczynając od nowa. Cała gra kończy się po osiągnięciu ustalonego na początku gry pułapu. Jest świetnym wprowadzeniem dla młodszych karciarzy, a starsi – znudzeni wersją klasyczną – znajdą w Mow to czego Tysiãcowi brakuje – humor.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra prezentuje się standardowo, w żadnym aspekcie nie przekraczając ani nie odstając od przeciętnego poziomu wykonania gier karcianych. Karty są w miarę wytrzymałe (choć oczywiście widywałem lepsze), a grafiki na nich naprawdę śmieszne. Niestety, sama ilość rysunków jest ograniczona i często się powtarzają. Nieduże, bardzo wygodne pudełko mieści się nawet w tylnej kieszeni spodni – można więc zabrać Mow ze sobą praktycznie wszędzie.

Miodność: Mow to abstrakcyjna gra, która wymaga sporo liczenia, a jej zasady nie mają nic wspólnego z klimatem ilustracji. Jest sympatyczna, bardzo prosta i sprawia sporo przyjemności, jednak nie porywa na tyle, żeby stać się punktem obowiązkowym każdego planszówkowo-karciankowego wieczoru. Nie wspominając już o tym, że jest po prostu klonem 6. bierze!

Cena: Niecałe 40 złotych to niewiele jak na sympatyczną, prostą i grywalną karciankę. Z drugiej strony, za tę cenę można by wymagać nieco lepszego wykonania. No i wciąż jest to o 10 złotych więcej niż za 6. bierze! Znacznie bardziej warto zdecydować się na produkt Amigo Spiele, ale i Mow nie będzie zakupem rozczarującym.

Jak widać, reguły Mow są banalne, łatwe do opanowania i wytłumaczenia innym w ciągu kilku chwil. Nie za bardzo komplikuje je nawet obecność 6 specjalnych kart krów obdarzonych unikalnymi mocami, takimi jak zamknięcie rzędu z jednej strony lub możliwość stanięcia na wyłożonej wcześniej krowie.

Podsumowanie

Mow to gra prosta, niezbyt wymagająca, idealna na spotkanie ze znajomymi w pubie lub rozgrywkę z młodszym rodzeństwem. Jest na pewno dobra, ale nie zachwyca. To samo było już wcześniej w 6. bierze! i jakoś bardziej wciągało. Nie można za to tej pozycji odmówić zabawnych rysunków i ogólnej umiejętności wprawienia uczestników w dobry humor. Jej specyficzna tematyka, choć nie jest w żaden sposób odzwierciedlona zasadami, czasem jednak daje o sobie znać, np. w postaci okrzyków typu „Śmieerdzisz!!” pod adresem przegrywającego gracza. Mow nie jest mega-hitem, ale biorąc pod uwagę niewygórowaną cenę gry, na pewno warto na nią zwrócić uwagę.



Mow

ok. 20 min.

7+

2-5

Wykonanie: 7/10

Miodność: 7/10

Cena: 7/10

39,95zł

Lord of the Rings SBG

„This day
we fight!”

DARCANE

Bitewniak
ze Śródziemia

The Lord of the Rings: Strategy Battle Game - tak brzmi pełna nazwa recenzowanego przeze mnie bitewniaka, którego akcja

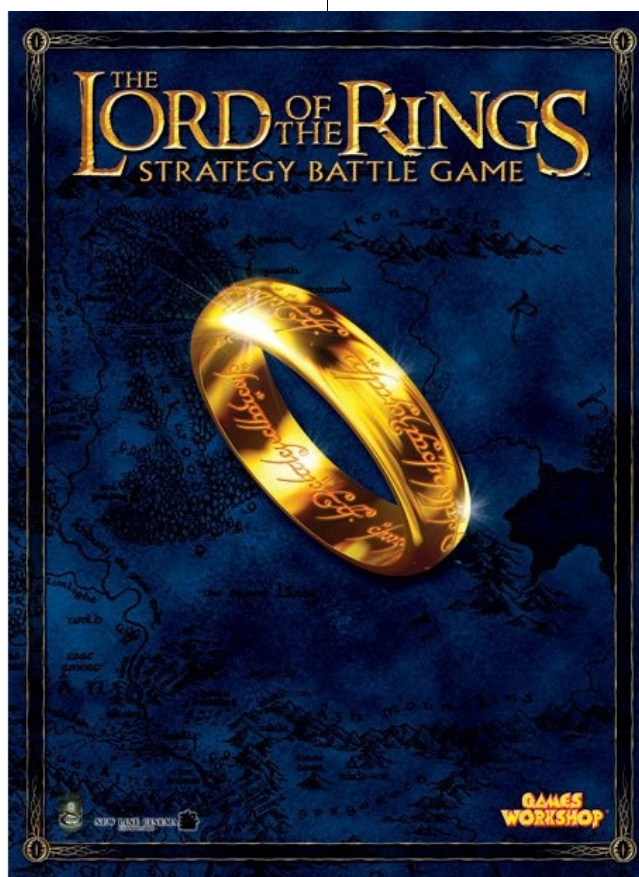
rozgrywa się, oczywiście, w krainach tolkienowskiego Śródziemia. W Polsce gra jest znana szerzej dzięki zeszytom „Gier Strategicznych w Śródziemiu”, co tydzień zawierających nowe figurki, uzupełnienie zasad gry, poradnik modelarski itd., jest to jednak typowy bitewniak, w którym armie kompletujemy kupując kolejne zestawy figurek w tematycznych zestawach. The Lord of the Rings SBG jest uznawany za jedną z lepszych gier bitewnych na rynku, a wyróżniają ją nie tylko proste zasady, ale przede wszystkim wierność w odwzorowaniu najsłynniejszego świata *fantasy* i jego epickich bitew. Obawiający się trudnych do zniesienia dla prawdziwego fana nieścisłości, miłośnicy Władcy Pierścieni mogą

spać spokojnie - wyraźnie zadbano, by LOTR: SBG nie tylko oddawał klimat filmu, ale także książek J.R.R. Tolkiena, w tym *Silmarillionu*.

Zanim przejdziemy dalej, ewentualnych fanów tego bitewniaka chciałbym prosić o wyrozumiałość. Sam kompletuję armię i maluję figurki do LOTRa, jednak wejście przeze mnie w posiadanie wszystkich bez wyjątku figurek jest, niestety, niemożliwe - każdy zajmujący się grami bitewnymi zna bowiem wysokie koszty takiego hobby. Dlatego pewne wyjątkowe sytuacje czy zasady mogły mi po prostu umknąć.

Wojna o Pierścień w praktyce

Koncepcja gry jest prosta. Gracze dowodzą armiami Dobra lub Zła, zmagając się ze sobą w różny sposób. Możliwa jest gra oparta na wartości punktowej jednostek - każda figurka oprócz statystyk posiada wartość punktową, za którą można ją zwerbować do swej armii. Gracze ustalają zatem, zgodnie z wielkością swojej kolekcji i czasem, jakim dysponują, jak dużą wartością punktową mogą rozporządzać, po czym „kupują” jednostki aż do wyczerpania puli punktów. Zwykle jest to około 500 punktów, choć zdarzają się wielkie batalie armiami liczącymi sobie kilka tysięcy punktów, jak i małe potyczki oddziałów stupunktowych. Z kolei druga możliwość polega na odegraniu pewnego scenariusza, według określonych zasad w nim opisanych. Któryś z graczy (zwykle strona Dobra) musi spełnić w nim określone warunki zwycięstwa, natomiast jego przeciwnik stara się mu to udaremnić lub sam realizuje własne cele.



Rebel Times

Każda jednostka posiada, prócz wartości punktowej, statystyki określające jej sprawność bojową – walkę wręcz, strzelecką, wytrzymałość, szybkość, itd.

Dodatkowo, statystyki te mogą być zmieniane o opcjonalny ekwipunek, niesiony przez jednostkę, oczywiście, kosztujący dodatkowy punkt czy dwa. To świetne rozwiązanie, pozwala bowiem na lepsze dostosowanie się do pola walki. Przykładowo, za 200 punktów możemy „wynająć” kilkunastu żołnierzy Gondoru. Możemy jednak zdecydować się na kilku piechurów mniej, w zamian za włócznie, tarcze, łuki i ciężkie pancerze dla pozostałych, czyniąc z nich niezrównaną piechotę o dużej wartości bojowej. Prócz jednakowych dla każdej figurki statystyk niektóre z nich posiadają dodatkowe cechy. W przypadku posługujących się magią (jak np. Sauron czy Gandalf) są to znane czary i ich siła, w przypadku bohaterów i niektórych jednostek – specjalne zasady, jak dla przykładu, wzbudzanie przerażenia we wrogu.

Choć jednostki podzielone zostały wg krajów czy nacji, z których się wywodzą (Mordor, Isengard, Gondor, Rohan, Elfy itd.) nic nie stoi na przeszkodzie, by łączyć w armie figurki z różnych krajów, choć raczej logiczny wydaje się sztywny podział na siły Zła i Dobra. Sama różnorodność jednostek wprawia w podziw nad rozmachem stworzonej gry. Ilość rodzajów typowych jednostek jest więcej niż wystarczająca – z każdej frakcji

wystarczy typy wyspecjalizowane wojsk, jak np. konnicę, piechotę,



włóczników czy maszyny oblężnicze. To jednak nie czyni LOTRa grą wyjątkową – podobną ilość typów jednostek znajdziemy np. w Warhammer Fantasy Battle i innych popularniejszych bitewniakach. Co jednak odróżnia na tym polu LOTRa, to ilość bohaterów.

Bohaterowie we „Władcy...” to jednostki wyjątkowe. Znacznie silniejsze niż inne, mogą nie tylko same dokonywać wspaniałych czynów, stawiając czoła kilku przeciwnikom, ale i zmieniać losy bitwy, wpływając na całe armie. Dzięki specjalnej puli punktów Potęgi, Woli i Losu zmuszają przeciwnika do odwrotu, zmieniają

wyniki starć i prowadzą swoje oddziały do morderczej szarży. Odpowiednie wykorzystanie tych punktów to niejednokrotnie klucz do zwycięstwa. Oprócz tej wyjątkowości, na uwagę zasługuje ogromna ilość bohaterów. Prócz „zwykłych” oficerów i elitarnych żołnierzy, znajdziemy w LOTRze postacie znane z kart powieści Tolkiena. Drużyna Pierścienia, Lurtz, Eomer, Arwena, a nawet takie postacie, jak Galadriela, Tom Bombadil czy Balrog to tylko wierzchołek góry lodowej, nawet uwzględniając fakt, że często postacie występują w różnych wersjach, w zależności od aktualnego czasu gry (np. Aragorn Dunedain i król Ellesar). W grze odnajdziemy „zapomnianych” bohaterów Śródziemia – Haldir, Grisznak, Hama, Erkenbrand, Arathorn czy Radagast – a także wielu innych, pojawiających się na kartach powieści Tolkiena.

Bardzo cenię sobie takie podejście do tej kwestii, wskazujące na szacunek wobec ojca *fantasy* i prawdziwe zamiłowanie twórców z Games Workshop.

„To teraz rzuć 10k6”

Zasady walki opierają się na rzutach kostką k6 (sześcienną). Nie dodajemy zwykle żadnych modyfikatorów, zamiast tego wynik zależy od tabeli, w której ilość oczek zestawiana jest z cechą postaci. Rozwiązanie takie pozornie komplikuje grę – potrzebna jest bowiem odpowiednia tabela i wypisane statystyki wszystkich używanych jednostek. W praktyce jednak statystyki te niewiele się od siebie różnią i po kilku grach łatwo zapamiętać, jakie postacie Aragorn rani już przy trzech oczkach, a dla jakich potrzebuje czterech czy pięciu. Tabel również nie jest tak dużo, gdyż wiele ustala się przed rozpoczęciem samej rozgrywki i tak naprawdę podczas gry przydaje się tylko kilka najważniejszych tabel. Gra jest naprawdę łatwa i intuicyjna, prosty sposób tworzenia zasad (zwykle przy rzucie k6 wynik „1” oznacza porażkę, „6” to sukces, a wyniki 2-5 – jedynie połowiczny sukces) pozwala na zastępowanie ich własnymi lub wymyślanie na poczekaniu, jeżeli czegoś zapomnimy. W porównaniu z innymi bitewniakami, na tym polu LOTR wypada znakomicie.

Niejednokrotnie poraża szczegółowość zasad dodatkowych. Pogoda, teren, pora dnia czy losowe zjawiska, jak nagły deszcz, mgła czy trzęsienie ziemi, wpływają na rozgrywkę. Wszystkie reguły, opisane w pięknie wydany, ilustrowany podręczniku, są przekazane jasno i przejrzysto, nawet jeżeli dotyczą tak szczegółowych sytuacji jak walka na schodach czy ostrzał z broni obłącznej. Mnogość zasad nie komplikuje znacznie rozgrywki, gdyż, jak napisałem wcześniej, opierają się one na prostych i łatwych do zapamiętania regułach.

Nie sposób wspomnieć o wszystkich szczegółach mechaniki, nie jest to zresztą miejsce na tego typu próby, warto wspomnieć jednakże, że w grze, prócz umiejętnej gry taktycznej i opracowania strategii na samym początku bitwy, szczególnie istotne są pewne elementy. Po pierwsze – rozplanowanie pola



walki i rozstawienie jednostek. Zwykły kamień, grupa krzaków czy wzgórze są bowiem elementami o tak strategicznym znaczeniu, że ich zajęcie i uzyskanie statusu „broniącego się” jest warte wielkich poświęceń. Innym istotnym punktem, na który trzeba zwrócić uwagę, jest wykorzystanie bohaterów, konnicy, łuczników i sił magicznych. Wszystkie z tych typów jednostek powinny znaleźć się w naszej armii i to bez względu na jej wartość punktową (wyjątkiem są postacie magiczne, które są nieprzydatne w małych armiach). Zdolności bohaterów opisałem wcześniej, konnica zaś przede wszystkim jest mobilna, potrafi też szybko związać walką jednostki przeciwnika i złamać szyk bojowy. Jednostki strzeleckie, bronione przez piechotę, nie czynią może spustoszeń w szeregach wroga, ale dobrze nadają się do eliminowania dowódców czy chorążych i tworzenia luk w szeregach adwersarza. Z kolei magia jest w LOTRze dość subtelna i stosunkowo zawodna, nadaje się jednak doskonale do paraliżowania strategicznych działań przeciwnika. Słowem, gra zapewnia wiele możliwości i taktyk do opracowania, a każda strategia ma swoją kontr strategię, dzięki czemu gra jest bardzo grywalna i szybko się nie znudzi.

Piękno Valinoru i ceny Mordoru

Wykonanie LOTR: SBG stoi na wysokim poziomie. Jednostki są szczegółowe, zbroje i broń odzwierciedlają swe odpowiedniki z filmu, a bohaterowie posiadają rysy twarzy aktorów. Myślę, że to bardzo uatrakcyjnia grę – prowadzenie konkretnych herosów na czele dobrze znanych armii nadaje grze specyficznego klimatu i pozwala na tworzenie własnych alternatywnych historii Śródziemia. Postacie bohaterów są naprawdę wiernie odwzorowane, wykonane z metalu i estetyczne. Postacie zwykłych jednostek są plastikowe, nadal jednak wyraźne, a nieliczne nadlania można łatwo usunąć. Jedynym mankamentem jest wypraska, której ramka jest tak

Rebel Times

gruba, że odcepianie bez szwanku delikatnych elementów, nawet przy zachowaniu wszelkiej ostrożności, jest prawie niemożliwe. Niektóre figurki, np. pikinierów Uruk-Hai, są także wyjątkowo podatne na uszkodzenia, dlatego bez specjalnych pojemników lub osobnej półki na szafce trudno o nieuszkodzone oddziały. Mimo wszystko LOTR poza swą wyjątkowością co do konwencji nie odbiega wykonaniem od innych bitewniaków Games Workshop.

Odbiega za to, niestety, ceną. Nie od dziś wiadomo, że gry bitewne to drogie i wymagające hobby. Skompletowanie silnej armii do wydatek rzędu co najmniej kilkuset złotych, nie mówiąc o specjalnych (np. większych) jednostkach, makietach, potrzebnych farbkach i narzędziach modelarskich. Tymczasem LOTR jest drogie nawet jak na standardy bitewniaków. Nie wiem, czy to ze względu na potrzebę kupna licencji na postaci z Władcy Pierścieni, czy też z przeświadczenia, że fani zapłacą więcej. Fakty mówią za siebie. Za 12 wojowników Chaosu z Warhammera zapłacimy ok. 90zł, a za 3 (!) wojowników z Dunlandu z LOTRa – ok. 50zł. Niewielu stać na takie wydatki, dlatego dobrze, że wydawane *Gry Strategiczne w Śródziemiu* nie kosztowały tak wielkich sum.



Lord of the Rings SBG



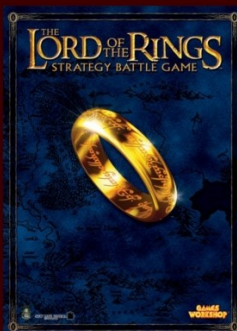
60-180
min.



12+



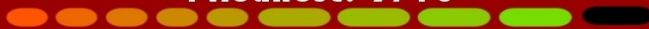
2



Wykonanie: 8/10



Miodność: 9/10



Cena: 6/10

184,95zł



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie LOTR: SBG to pewien standard, ale na uznanie zasługuje realistyczne i wierne odwzorowanie filmowych postaci i przedmiotów. Cieszą takie szczegóły, jak mikroskopijny Pierścień na łańcuszku na szyi Froda. Ocena nie może być jednak wyższa ze względu na pewne kłopoty z wypraską.

Miodność: To największy atut gry. Zasady są spójne, dobrze odwzorowujące walkę i łatwe do zapamiętania, stosunkowo nieskomplikowane mimo ich wielkiej różnorodności. System punktowy jest zbilansowany i mimo drobnych niedociągnięć działa bez zarzutu. Gra, m.in. dzięki możliwości zastosowania wielu wariantów strategicznych, zapewnia wspaniałe wrażenia przez wiele wieczorów i polecam ją każdemu, kto myśli o rozpoczęciu zabawy z grami bitewnymi.

Cena: Cena odstrasza potencjalnych graczy i, trzeba przyznać, jest za wysoka. Z drugiej strony inne dostępne na rynku dobre bitewniaki często są prawie tak samo drogie, a za to np. mniej grywalne, dlatego ocena nie jest tak niska, jak wynikałoby z czystego porównania liczb.



Neuroshima: Bestiariusz: Maszyny Moloch nadciąga

*Tekst pierwotnie publikowany był
w serwisie Wrota Wyobraźni*



Gęsty pył wypełniał wszystko. Każdy, nawet najmniejszy zakamarek moich ubrań pełen był tego cholerstwa. Oczy miałem zamknięte, uszy zatkane, wargi zaciśnięte, a i tak między zębami mi zgrzytało, uszy miałem pełne piachu, a pod powiekami drapało jak diabli. Dodatkowo każdy oddech był

jak wciąganie opiłków metalu, które raniły do krwi wrażliwe drogi oddechowe i delikatne płuca. Do diabła! Z tego całego pyłu, który był we mnie, można byłoby usypać ze trzy piaskownice dla dzieciaków!

Przedzieralem się przez zawieruchę na oślep. Już dawno utraciłem orientację w terenie i po prostu szedłem przed siebie. Chciałem tylko znaleźć jakiegokolwiek schronienie przed tym pyłem. Możliwe, że krążyłem po własnych śladach, niczego nieświadomy, ale miałem inne wyjście? Nie do diabła, nie miałem!

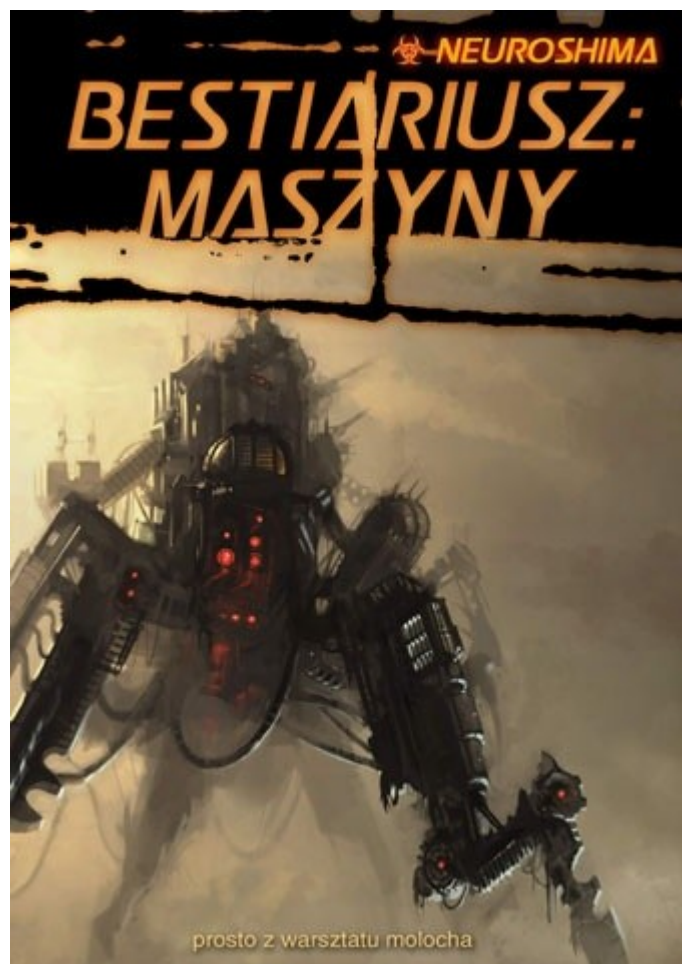
Palce trafiły na coś zimnego i twardego. Przyłgnąłem do dużego metalowego słupa i starałem się ustawić tak, aby chronił mnie przed tą nawałnicą. Jakoś się udało. Oparłem się plecami o gładką stal i przykucnąłem.

Coś mnie tknęło. Nie wiem co, ale nagle poczułem się bardzo nieswojo. Poczujęm się tak, jakbym był obserwowany. Ostrożnie otworzyłem oczy... Pierwsze, co zobaczyłem to świecąca na czerwono diodę, obudowaną szklanym okulem. W pył... To była maszyna. Wpatrywała się we mnie. I nie dziwota – też bym się wpatrywał w coś, co oparło się o moją nogę.

I po jaką cholere ruszałem swój tyłek z ciepłego Las Vegas?

Mam przyjemność pisać recenzję trzynastego z kolei dodatku do Neuroshimy. Cieszę się z kilku powodów. Po pierwsze, urodziłem się trzynastego. Po drugie, mało który system może pochwalić się taką ilością dodatków. Taka ilość dodatków natomiast o czymś świadczy – o popularności. Po trzecie i po czwarte, cieszy mnie, że mój ulubiony system się rozwija i że jest to system Polski. Tak właśnie. Narodowość gry ma tutaj ogromne znaczenie, ponieważ świadczy o tym, że aby zrobić ciekawą grę, nie potrzeba zaplecza finansowego, a wystarczy pomysł i dobra jego realizacja.

Tak, w tym miejscu chwałę Wydawnictwo Portal. Chwałę, bo sobie chłopaki na to zasłużyli.



A teraz szybkoitko przechodzę do *meritum* sprawy – do Bestiariusza: Maszyny, ponieważ o nim tutaj właśnie mowa.

Pierwsze, co rzuca się w oczy i robi wrażenie, to okładka. Ilustracja powala. Potężna maszyna wyłaniająca się z tumanów pyłu. Jak na razie to, w moim osobistym rankingu, najlepsza okładka całej linii wydawniczej. Szczere gratulacje dla Sławomira Maniaka, jej autora. Zasłużyłeś stary. Jak tylko będzie okazja, stawiam Ci piwo.

Dodatek liczy sobie 128 stron i wszystkie one zostały wypełnione treścią, aż po brzegi. Odniosłem nawet wrażenie, że gdyby wszędzie zastosowano jednakową, standardową (dla linii NS) wielkość czcionki, to zabrakłoby miejsca. Cena okładkowa to 35 złotych. Całość traktuje o maszynach, na które można natknąć się w świecie Neuroshimy. I z tego powodu dodatek skierowany jest raczej dla MG.

W środku znajdują się następujące rozdziały: Poradnik użytkownika Bestiarusza, czyli taki wstęp, Roboty Bojowe, Sprzęt Ciężki, Roboty Wspomagające, Systemy Obronne, Roboty Eksperymentalne i na deser Roboty Smarta. Dużo tego.

Rozdziały zróżnicowane są pod względem objętości i to raczej nie zaskakuje – bojowych konserw jest najwięcej, a eksperymentalnych i maszynek Smartowanych najmniej. Reszta jest wyśrodkowana. Cała treść to opisy różnorodnych maszyn. Opisy zaserwowane w ciekawej formie, a dokładniej jako opowiadania ludzi mających doświadczenie w walce i/lub rozbebeszeniu stalowych pomocników Molocha i Smarta. Fajne, klimatyczne i z pomysłem. Szkoda tylko, że różnice w stylach wypowiedzi są niezauważalne. Jak czytałem dodatek, nawet nie patrzyłem na to, kto do mnie mówi – ot, po prostu leciałem z literkami. Czasami, zaznaczam czasami, zdarzało mi się zwrócić na to uwagę z jednego prostego powodu – każda z tych fikcyjnych postaci to wymysł jednego z autorów dodatku. Widać więc, że czasami ktoś opisywał maszynkę, a ktoś inny miał do wtrącenia swoje trzy grosze i robił to ustami swojego tworu.

Samych maszyn jest bardzo dużo. Bardzo, bardzo dużo. Jeżeli wierzyć słowom ze Wstępu, jest ich tam ponad sześćdziesiąt – a wygląda na to, że jest ich jeszcze więcej. Maszynki są naprawdę zróżnicowane, zarówno pod względem czysto estetycznym, jak i funkcjonalnym. Czytając opisy większości z nich ma się ochotę poprowadzić przygodę z maszynką w roli głównej. Czyli tak na oko mamy jakieś czterdzieści pomysłów na przygody. Tak z grubsza i w wielkim uproszczeniu, ale zawsze. Jak już pisałem wcześniej, maszyny są bardzo zróżnicowane. Jedne udane, inne mniej, ale wszystkie ładnie opisane. Aha, warto zaznaczyć, że opracowano i zamieszczono w tym dodatku szczegółowe zasady opisywania maszyn obejmujące nie tylko manewry, pancerz i współczynniki, ale także części, które można wydłubać – po uprzednim dezaktywowaniu blaszaka – oraz system, który można zhakować. Palce lizać, jest to raj dla Monterów i Speców od informatyki.

Co jest fajne? Pośród opisanych maszynek bez trudu można odnaleźć modele występujące w Hexie! Ot, taki mały smaczek, a dostarcza wiele frajdy.

Czego mi zabrakło? Zabrakło mi większej ilości maszynoludzi. W całym Bestiaruszu jest opis tylko jednego takiego twora – Modliszki. To zaś zdecydowanie za mało, jak na ilość eksperymentów Molocha. Brakuje mi chorych połączeń tkanki z zimną stalą, zadrutowanych korpusów, pozbawionych głów, wzmocnionych cyborgizacjami i kierowanych prostymi programami. Brak mi puszek wypełnionych płynem organicznym, który ma utrzymać w doskonałej formie pływający w środku mózg. Brak mi dziwnych maszyn, w trzewiach, których biłoby zmutowane organiczne serce zamiast pompy paliwowej albo wykorzystujących oczy zamiast soczewek. Przecież ludzkie ciało to magazyn części zamiennych – po co tworzyć sztuczne odpowiedniki, skoro można wykorzystać naturalny surowiec? Brakowało mi wrednych maszynek wgryzających się w ludzkie

ciało i zadomawiających się tam na dobre – opis tych kilku tylko rozpała apetyt.

Co mi się nie spodobało? Opis baz Molocha oraz klasyfikacja SI, które mogą nimi zarządzać. A gdzie podstawowa cecha Molocha, czyli zupełny brak centralizacji? Taka SI musi mieć nośnik, więc teoretycznie każdą bazę można wyłączyć jednym, precyzyjnym atakiem. A to przeciwieństwo tego, co napisano do tej pory o Molochu. Gdzie się podziały te rzeczy? Zapomniano o nich w ferworze pracy twórczej?

Co mnie zraziło? Literówki. Jest ich sporo. A najgorsze jest to, że najczęściej brakuje znaków na początku wyrazów. To razi. Mocno. Mimo, iż nie ma ich, aż tak wiele, ale w takiej formie wyjątkowo przykuwają uwagę czytającego. Co jeszcze? Przez cały czas, w jakimkolwiek momencie, w którym pisze się o eksplozjach, odsyła się nas do zasad wybuchów granatów obronnych i zaczepnych. Pytam, dlaczego? Przecież w Piratach jest wiele opisów broni wielkokalibrowej. I stworzono na ich potrzeby specjalne zasady eksplozji, które świetnie by się sprawdziły w tym miejscu. Dlaczego tego nie zrobiono? Wiem – nie każdy musi kupić Piratów, ale można było podać informację w odniesieniu do zasad z Piratów oraz w odniesieniu do zasad z podstawki. To jedno zdanie więcej, a przy takiej ilości znaków, to naprawdę nie ma znaczenia. Druga rzecz, która na pierwszy rzut oka jest bardzo fajna, to tablica porównawcza wielkości maszyn. To dwie strony pełne konturów opisanych maszyn oraz powtykane na chybił trafił sylwetki człowieka – swego czasu podobna tablica była w Zewie Cthulhu. No więc, co z tą tablicą? Ano jest kilka przekłamań. W opisie robota stoi, że ma kilkanaście metrów długości i pięć wysokości, a na tablicy wygląda to inaczej – maszynka nawet nie przewyższa człowieka dwukrotnie. Szkoda, że ktoś się nie przyłożył, bo te tablice byłby bardzo fajnym elementem. A tak pełnią tylko i wyłącznie rolę estetyczną – ot, ozdobnik.

Krótkie podsumowanie – warto czy nie warto?

Odpowiedzi na to pytanie musicie poszukać sami, zapytać samych siebie czy to Wam potrzebne, czy będziecie potrafili to wykorzystać, czy macie na tyle

rozbudowaną wyobraźnię, aby opracować sobie samemu takie coś? Jeżeli tak, to czy wystarczy Wam samozaparcia, żeby to faktycznie zrobić?

Prawdopodobnie nie. Więc idźcie i kupcie sobie ten dodatek – jest dobry. Z plusem. I nawet jeżeli nie wykorzystacie opisanych w nim maszyn we własnych przygodach, to przynajmniej będziecie mieli pojęcie na temat możliwości Molocha. A właściwie na temat ułamka jego możliwości, ponieważ Bestiariusz na pewno jego pomysłowości nie wyczerpuje.



Komentarz do oceny

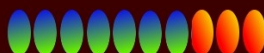
Wykonanie: Standard dodatków do NS. Gruby papier, wszystko w czerni i bieli oraz obłożone miękką okładką. Wbrew pozorom brak koloru i kredy nie razi – powiem więcej: zupełnie by te elementy nie pasowały. Mimo wszystko obecne standardy są nieco wyższe.

Miodność: Dodatek po brzegi wypakowany jest informacjami. Opisy maszynek inspirują do tworzenia przygód i dają pojęcie o możliwościach Molocha. Z drugiej strony nie są to dane niezbędne – to chyba dobrze – wszak Bestiariusz: Maszyny to dodatek, a nie niezbędnik.

Cena: Uczciwa i właściwie typowa dla dodatków do NS.

Bestiariusz: Maszyny

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

128 / miękka

linia wydawnicza:
Neuroshima



Wykonanie: 6/10

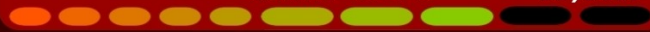


Miodność: 8/10



Cena: 8/10

35,00zł



Dungeons&Dragons ed.3,5: Przewodnik Mistrza Podziemi

Mistrz... czemu się tak uśmiechasz... ?



DARCANE

Erpegowej trylogii część druga

W poprzednim numerze Rebel Times przeczytać mogliście recenzję pierwszego podręcznika źródłowego do odświeżonej edycji Dungeons &



Dragons, wersji 3.5 – *Podręcznika Gracza*. W tym numerze kontynuuję ów cykl recenzji, który za miesiąc zakończy się *Księgą Potworów*. Dzisiaj jednak mam zaszczyt przedstawić Wam jedyny w swoim rodzaju podręcznik, stworzony po to, by Mistrzom Gry ułatwić prowadzenie sesji, tworzenie BNów i kreślenie przygód, a graczom dostarczyć jeszcze więcej przyjemności (lub, jak kto woli – trudności) podczas sesji RPG. Panie i Panowie... Przewodnik Mistrza Podziemi!

O! tego tutaj nie było!

Jak można się łatwo domyślić, wszystkie trzy podręczniki źródłowe do gry D&D 3.5 utrzymane zostały w jednym stylu, zarówno w kwestii projektu okładki, jak i wyglądu stron i układu tekstu. Z edycji 3.0 zachowane zostały odpowiednie dla każdego podręcznika motywy kolorystyczne okładki – i tak *Podręcznik Gracza* nadal jest brązowy, *Przewodnik Mistrza Podziemi* niebieski, a *Księga Potworów* – czerwona. Okładki zostały jednak odnowione i „unowocześnione”, kolory są żywsze, a „okucia” oddane bardziej realistycznie. W przypadku *Przewodnika* okładka przedstawia wykonany z miedzi czy cyny model planety, okuty błękitnosrebrnym metalem inkrustowanym szafirami. Całość robi odpowiednie wrażenie, przyciąga uwagę i kusi obietnicą tajemnic zawartych wewnątrz. Tam zaś, tak jak w *Podręczniku Gracza*, czeka na nas identyczna jak we wcześniejszej edycji „oprawa” każdej strony, o której pisałem w poprzednim miesiącu. Warto jednak podkreślić raz jeszcze, że dobrze znane rdzawostalowe okucia i klejnoty są nie tylko ukłonem wobec wiernych fanów systemu, ale i wyraźnym znakiem, że nowa edycja jest poprawioną i rozszerzoną wersją 3.0, a nie jej następcą. Co ważne bowiem dla posiadaczy dodatków do trzeciej edycji, po niewielkich zmianach bez problemu **można grać w edycję 3.5, używając dodatków do wcześniejszej wersji**.

Autorzy podręcznika tym razem nie poskąpili nam cieszącym oko nowości. Podręcznik jest nie tylko bardzo obszerny, ale również wzbogacony o

pokażną ilość nowych grafik. Oprócz starych, bardzo dobrych zresztą, ilustracji, z których nie zniknęła żadna ważniejsza (a na pewno żadna udana), a tylko kilka zmieniło miejsce, co rusz trafiamy na nowe. Niektóre to jedynie szkice (np. te autorstwa S. Rollera), które i tak swoim troszeczkę mroczniejszym niż zwykle wydźwiękiem nadają podręcznikowi (i całemu systemowi) dojrzałą rysę, wiele jednak to duże, kolorowe ilustracje. Perełki takie jak grafiki Spiszowego Miasta czy *elfiej kolczugi* (magiczny pancerz) sprawiają, że żal robi mi się moich graczy, którzy nieprędko je ujrzą (PMP to na moich sesjach świętość i tylko Mistrzowi Gry wolno go dotykać).

Niektóre grafiki napotkane podczas kartkowania podręcznika mogą przyprowadzić przyszłego czytelnika o żywsze bicie serca. I powodem takiej reakcji nie jest tylko ich poziom – zdradzają one to, co czeka na nas podczas lektury podręcznika. Przykłady? W Przewodniku Mistrza Podziemi znajdziemy choćby ilustracje przedstawicieli kilku znanych i kilku zupełnie nowych klas prestiżowych,

tzw. Wielkie Koło (przykładowy układ kosmologiczny w świecie D&D) czy też batalistyczną scenę przedstawiającą wojny diabłów z demonami na jednym z Planów Zewnętrznych. Powód umieszczenia tych grafik staje się jasny, gdy nasz wzrok spadnie na najbliższe im nagłówki. Ale od początku...

Podręcznik pełen niespodzianek

Od czysto merytorycznej strony Przewodnik Mistrza Podziemi prezentuje się jeszcze okazalej, niż graficznie. Muszę przyznać, że po Podręczniku Gracza, który prezentował wysoki poziom wykonania i mechanicznie rzeczywiście usprawniał grę, ale sam niewiele się zmienił, dużym zaskoczeniem była dla mnie ilość modyfikacji w Przewodniku.

Po pierwsze, zmieniło się położenie części informacji w stosunku do trzeciej edycji. Po niezmienionym

ONEIROS

**BNI, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE PODRĘCZNIKÓW
MATERIAŁY PRZYDATNE NARRATOROM I GRACZOM ŚWIATA MROKU
INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH I INICJATYWACH
WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO POLSKIEJ EDYCJI**

www.oneiros.pl
SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

dziale ze wskazówkami dotyczącymi stylu prowadzenia gry, kolejne kilkadziesiąt stron poświęcone zostało mechanice. To dobre rozwiązanie. Na początku Przewodnika, do którego często zagląda się na sesji, ale jedynie w poszukiwaniu konkretnych informacji, powinny znaleźć się rzeczy najczęściej sprawdzane. Chaos poprzedniego wydania został opanowany – tym razem na początku znajdziemy szczegółowe zasady ruchu (rozszerzone o reguły dotyczące siatek bitewnych), rodzaje i właściwości premii, jasne zasady ich kumulowania, a także ważne z punktu widzenia MG aspekty walki, jak np. ukrycie, pole widzenia czy kolejność reakcji. Cały ten dział naszpikowany jest dodatkowo przeróżnymi wariantami zasad, alternatywnymi wersjami dla Mistrza Gry i wskazówkami, jak radzić sobie w danej sytuacji – czy to opisując daną akcję, czy to rozwiązując ją mechanicznie. Zebrano tu także przydatne tabele, jak obrażenia nietypowej broni, maksymalne obrażenia czarów itp. Jest to naprawdę duże udogodnienie zważywszy, że wcześniej informacji tych należało szukać po całym podręczniku (przykładowo, reguły kumulowania premii znajdowały się w rozdziale o magicznych przedmiotach, w zupełnie niewidocznym miejscu). Nieco dalej znajdziemy także tabele nagród (PD i skarbów).

W dalszej części podręcznika (Rozdział 3: Przygody) Mistrz Podziemi znajdzie wskazówki dotyczące tworzenia przygód, dopasowywania ich do swoich graczy i wreszcie – prowadzenia ich. Część ta została nieznacznie rozszerzona w stosunku do starego podręcznika. Rozdział przechodzi od ogółu (kreśląc sposoby tworzenia przygód, zainteresowania nimi graczy itd.) do szczegółu (znajdziemy w nim statystyki ścian, drzwi i

innych elementów lochu, tabele losowych spotkań z potworami oraz ich reakcji, ogromny spis pułapek czy nawet losowy generator lochu), a zawarte w nim wskazówki przydadzą się zarówno starym wyjadaczom, jak i stawiającym swoje pierwsze kroki w tej dziedzinie Mistrzom. Cieszy jeszcze jedno – znajdziemy tu przedruki z dodatków do trzeciej edycji, np. spis pułapek i ich opisy pochodzą z *Pieśni i Ciszy* (jeden z tzw. *Classbooków*), a także zupełnie nowe podrozdziały. Między innymi opisano pomocne w pisaniu przygód skrócone statystyki, a w dziale o nietypowych warunkach (tornada, trzęsienia ziemi, osuwiska, lawa, bagna) pojawiły się zasady walki... pod wodą. Zupełnie nowym pomysłem jest też dodanie, oprócz działów o przygodach w lochach i w dziczy, działu ze spotkaniami w mieście. Fani *urban fantasy* będą zachwyceni.

Kolejny rozdział dostarcza Mistrzowi Podziemi informacji potrzebnych do stworzenia nie tylko dobrze wyekwipowanego i zgodnego z zasadami BNa, ale także nadania mu osobowości, charakteru i unikalnych cech. Dobrze, że krytykowany za tzw. *hack'n'slashing* system tyle miejsca poświęca tego typu czysto fabularnym kwestiom. D&D stało się w edycji 3.5 dojrzałe. I bardzo dobrze, gdyż w dobie cRPG i „siekanek” w stylu Diabło wybijanie drzwi i mordowanie hord bezimiennych orków staje się nieciekawe.



Prawdziwym skarbem RPG jest nieograniczona potęga wyobraźni. Tylko tutaj spotkana karczmarka pogada z nami na dowolny temat, a po naszym powrocie z podziemi będzie nas pamiętała i opowie o nowinkach w miasteczku, co chwila poprawiając włosy – to dzięki temu tikowi tak dobrze ją zapamiętaliśmy. Krótko mówiąc, dobrze, że w D&D coraz większy nacisk kładzie się na takie smaczki.

Zwolennicy żyjącego świata, całkowicie odmiennego od statycznej wizji spotykanej na wielu sesjach, będą ukontentowani następnym rozdziałem, dotyczącym kampanii. Zawarto w nim wskazówki ułatwiające nie tylko tworzenie spójnych, zmieniających się społeczności, ale i wiązanie graczy z kampanią. Opisano możliwe drogi poznania się drużyny, napędzające ją cele (i możliwości, jakie te cele oznaczają dla prowadzącego), a także miejsce drużyny w społeczeństwie. Opisane zostały problemy dotyczące postaci na wyższych poziomach (wzrastająca sława, potęga i zadufanie), a także drogi realizacji ich celów i dalszego rozwoju postaci już w trakcie trwania kampanii. W przedostatniej części rozdziału znajduje się jeden z moich ulubionych fragmentów: Światotworzenie. MG dostaje tu tony cennych wskazówek i informacji o demografii, geografii czy nawet ekologii świata fantasy. W założeniu twórców dział ten miał być źródłem inspiracji i luźnych porad, pozwalających Mistrzom na rozwinięcie skrzydeł i stworzenie własnego świata. Rzeczywiście, udało się to już w wersji 3.0, a w wersji 3.5 Mistrzowie dostają dodatkowy prezent – **opis planów**. Nie jest to co prawda przedrukowana od deski do deski *Księga Planów*, ale informacje wystarczą do nawet zaawansowanej „planarnej” kampanii. Opisano cechy dominacji Żywiołów, Energii i Charakteru, cechy magii, interakcje planów i podział na Plany Wewnętrzne, Zewnętrzne i Przechodnie. Następnie znajdziemy opisy poszczególnych planów – takie, jak w *Księdze Planów*, choć znacznie okrojone. Nadal jest to jednak miła niespodzianka.

Kilka innych, równie miłych smaczków, dostarczają ostatnie dwa rozdziały: Bohater i Przedmioty Magiczne. W tym pierwszym zamieszczono

oczywiście ważne dla rozwoju i urozmaicenia Bohaterów Graczy informacje i zasady. Podręcznik wprowadza zatem podrasy i umożliwia ich tworzenie oraz modyfikację istniejących, w czym pomaga licznymi wskazówkami. Umożliwia graczom wcielenie się w postaci potworów lub nietypowych ras (np. goblina) czy szablonów (półsmoka czy wilkołaka). Poprawiony został krytykowany system efektywnego poziomu postaci, co pozwala na większą odwagę w wyborze tego typu bohaterów. Podobna sytuacja ma się z klasami, wprowadzono tutaj również nowe klasy prestiżowe, takie jak Teurg, Taumaturg, Szermierz czy Smoczy Potomek (dwie ostatnie znane z *Classbooków*). Opisano też zasady tworzenia postaci na poziomie drugim i wyższym oraz rozszerzono zasady dla wierzchowców, kompanów, popleczników, zwierzęcych towarzyszy i chowańców, wprowadzając ich nietypowe odpowiedniki. Pod koniec czeka nas kolejna niespodzianka – krótki przedruk z *Podręcznika Epickich Przygód*, pozwalający bez problemu rozgrywać przygody na kilku poziomach powyżej 20. Z kolei ostatni rozdział zmienił się raczej niewiele. Liczba nowych przedmiotów nie rozczarowuje, ale wcale nie zachwyca. Przyznam, że spodziewałem się większej ich ilości, np. przedruków z *Księgi Broni i Ekwipunku*. Tymczasem tylko lista eliksirów, wydłużona ponad dwukrotnie, miło mnie zaskoczyła. Szkoda szczególnie, że nie pojawiły się żadne nowe artefakty, o ile bowiem stworzenie magicznego przedmiotu przez gracza lub Mistrza nie jest specjalnie trudne (odpowiednie zasady znajdują się na końcu działu), o tyle stworzenie artefaktu o zrównoważonej mocy jest już pewnym wyzwaniem.

Na samym końcu podręcznika znajdujemy m.in. Glosariusz z opisem stanów, w jakich znaleźć się może postać, ważniejszymi zdolnościami, spisem trucizn i ich działaniem, a także, kolejna niespodzianka: kilkanaście kolorowych stron z elementami lochów i podziemi na siatce taktycznej – do wycięcia lub skopiowania. Do okładki przymocowany też został kredowy arkusz w formacie A1 z przykładowym podziemiem z jednej i siatką taktyczną z drugiej strony. Tym samym jej używanie stało się wreszcie realne.

Podsumowując, Przewodnik Mistrza Podziemi zawiera ogromną ilość informacji, pozwalającą podszkolić się Mistrzowi Gry w swoim fachu, ale także znacznie ułatwiającą mu zadanie. Zmiany, jakie zaszły w stosunku do poprzedniej edycji, to bez wyjątku zmiany na lepsze. Dlatego jestem pod wrażeniem pracy twórców podręcznika: Monte Cooka, Skipa Williamsa i Jonathana Tweeta. Równie miły jest dla mnie poziom polskiego tłumaczenia, który, w porównaniu z kiepskim tłumaczeniem Podręcznika Gracza, prezentuje się bardzo dobrze. Nie znalazłem w zasadzie żadnych ważniejszych błędów w przekładzie. Mając to wszystko na uwadze, choć recenzja ostatniego z podręczników dopiero w następnym miesiącu, już teraz mogę z czystym sercem polecić ten podręcznik każdemu –

Komentarz do oceny

Wykonanie: Podobnie jak Podręcznik Gracza, także Przewodnik Mistrza prezentuje wysoki poziom wykonania. Grafik jest więcej niż w poprzednim wydaniu a nowe ilustracje są ładne. Oprawa graficzna, świetna okładka, a także arkusze znaczników do siatki bitewnej i sama siatka w formacie A1 spowodowały, że zdecydowałem się podnieść ocenę w stosunku do Podręcznika Gracza.

Miodność: D&D jest systemem elastycznym i ze wszech miar grywalnym – to właśnie temu zawdzięcza niesłabnące zainteresowanie i jednocześnie dalszy rozwój. Wersja 3.5. w Podręczniku Gracza dokonała potrzebnych poprawek mechaniki. Z kolei w Przewodniku Mistrza Podziemi postarano się, by jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę, a Mistrzom zwiększyć pole manewru.

Cena: Cena Przewodnika jest taka sama, jak cena Podręcznika Gracza. Tym samym ocena pozostaje również ta sama, choć przyznam, że zastanawiałem się przez chwilę nad podbiciem jej o oczko w górę. Po namyśle postanowiłem trzymać się jednak jednej oceny (oczywiście, tylko w kwestii ceny) przy wszystkich trzech podręcznikach podstawowych, jako że tworzą one całość i gra możliwa jest dopiero po zakupie całej trójki.

od fanów systemu, poprzez miłośników RPG nie mających do tej pory styczności z „dedekami”, po wszystkich, którzy swoją przygodę z grami fabularnymi chcieliby dopiero zacząć.



D&D: Przewodnik Mistrza Podziemi

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

320 / twarda

linia wydawnicza:

**Dungeons&Dragons
edycja 3,5**



Wykonanie 9/10

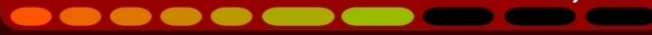


Miodność: 9/10



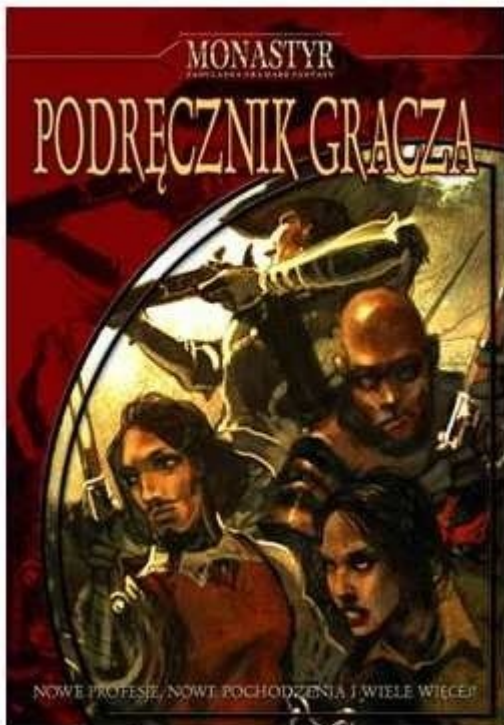
Cena: 7/10

60,00zł



Monastyr: Podręcznik Gracza

Klejnot i wachlarz



ARKADY SAULSKI

Robert de Therry, który pomagał Doryjczykom w negocjacjach, w pośpiechu zamknął drzwi pokoju, podszedł do okna i wyjrzał ostrożnie na zewnątrz. Tak jak ustalili, Doryjczyk już tam czekał. „Przekaż swojemu panu, że de Rotten kłamie, de Trick coś ukrywa, a hrabina Eleonor ustąpi, niech jeszcze chwilę poczeka, ona ustąpi. Jestem pewien. Uważajcie na Bricka, nie wiem, co knuje, ale coś jest na rzeczy. Bywaj.

Bohater jest esencją RPG. Dobrze pomyślana postać, prowadzona przez gracza to połowa, tuż obok dobrego Mistrza Gry, udanej sesji. Dlatego też

do każdego systemu RPG jaki istnieje prędzej czy później ukazuje się podręcznik gracza. Tom, pomyślany jako pomoc, wsparcie, elementarz tworzenia postaci. Często jest on równie istotny co podręcznik podstawowy (*vide* Deadlands), innym razem stanowi raczej rozszerzenie zasad z tejże „podstawki”, dopełnienie jej, suplement.

Podręcznik Gracza do Monastyru, systemu Dark Fantasy, który miałem przyjemność recenzować w kwietniu, był bardzo oczekiwanym dodatkiem. Jego twórcy: Ignacy Trzewiczek oraz Wojciech Doraczyński, na kilka tygodni przed premierą prowadzili blog na oficjalnej stronie Monastyru, w którym dzielili się wrażeniami z pracy nad tym dodatkiem i opowiadali co w nim znajdziemy, tylko zaostając nasz apetyt na samą rzecz. Oczekiwania były ogromne. Czy jednak Podręcznik Gracza im sprostał?

Pierwsze wrażenia

Będę szczery – Podręcznika Gracza oczekiwałem z zapartym tchem, śledząc każdy kolejny wpis na Monastyrowym blogu. Oczekiwałem czegoś wybitnego, czegoś absolutnie nowatorskiego, czegoś co zrewolucjonizuje i tak doskonały, moim zdaniem, system tworzenia postaci w Monastyrze... no cóż – sam sobie jestem winny.

Zamiast opasłego tomiszcza w twardej oprawie dostajemy książeczkę grubości 123 stron, w miękkiej oprawie i dziwnym formacie (pasującym raczej do Neuroshimy niż do Monastyru). Okładkę zdobi wspaniała ilustracja Tomasza Jędruszka, bardzo duży tytuł i podtytuł głoszący: „Nowe Profesje, nowe Pochodzenia i wiele więcej!”. Zajrzyjmy do środka – i tutaj pierwsza uwaga. Ponownie, tak jak w Podręczniku Podstawowym – czcionka! Jest znowu za mała! Miałem cichą nadzieję, że będzie ona jednak trochę większa, że wreszcie da się to przeczytać za jednym zamachem, niestety – znowu musiałem sięgnąć po okulary. No cóż, trudno – jeżeli treść jest dobra, czcionka nie będzie aż tak przeszkadzać. Niestety – nie wita nas żaden klimatyczny wstęp, lecz notatka Ignacego Trzewiczka, w której chwali się on jak dużo

znajdziemy w niniejszym opracowaniu, a także ile pomysłów jeszcze niewykorzystano. Świetnie – twórcy wyraźnie zapowiadają już na wstępie, że to co mamy, nie jest kompletne i będziemy musieli znów zajrzeć do portfela. To tak jakby idąc do kina na początku filmu ukazywał się reżyser i mówił: „Zobaczcie film, ale tylko połowę (mieliśmy dużo pomysłów), reszta za miesiąc – szykujcie pieniądze”. Drodzy twórcy – mam do Was apel: Następnym razem jak macie dużo pomysłów, to zamieście WSZYSTKIE w podręczniku – my poczekamy, nie ma sprawy, ale nie każcie nam płacić DWA RAZY!

No dobrze, może za bardzo się czepiam.

Co znajdziemy w Podręczniku Gracza? Cztery nowe Pochodzenia, dziewięć nowych Cech dla istniejących Pochodzeń, trzy zupełnie nowe Profesje, a z nowości – Archetypy, rozszerzone zasady Historii Bohatera, rozszerzone zasady Pamiętnika oraz nowe reguły nabywania Majętności. I tu mam już całkiem poważne zastrzeżenia.

Nowe – ale czy dobre?

W recenzji z kwietnia pisałem o tym, że Monastyr został bardzo dobrze pomyślany pod kątem synergii pomiędzy Pochodzeniem a Profesją. Dziesięć Pochodzeń z podstawki doskonale oddawało klimat świata, każde było inne, każde niezwykle, pozwalając tworzyć rozmaitych bohaterów, nawet w obrębie tego samego Pochodzenia. Reasumując – nowe Pochodzenia były zupełnie niepotrzebne. A jednak twórcy zdecydowali się je dodać. Czy są złe? Ależ skąd – Eskria ma wspaniały klimat, zaś Liga u zainteresowanych historią wzbudzi natychmiastowe skojarzenia z włoskimi miastami handlowymi doby późnego średniowiecza. Południe Dominium także jest wspaniałym opisem swoistego *barbaricum* Monastyru – na tym tle blado wypada Kartina czyli Państwo Papieskie, wymyślane chyba na siłę i pozbawione klimatu. Niestety zabrakło kolorowych ilustracji znanych z Podręcznika Podstawowego, słów – kluczy (jak w Podręczniku Podstawowym przy każdym pochodzeniu: „Cynazja – Elegancja, Falsz”) i opisu szczegółowego pod koniec książki. Tym samym nowe Pochodzenia sprawiają wrażenie

„ubogich krewnych” Monastyrowych Pochodzeń z podstawki – owszem, warto ich zaprosić na nasze sesje, ale dostaną do jedzenia tylko zupę, jeśli mogą użyć takiej metafory. Co do nowych Cech dla istniejących Pochodzeń, cóż – nie są ani dobre, ani złe, poszerzają trochę spektrum możliwości, aczkolwiek można się obejść i bez nich.

W przypadku Profesji, moim zdaniem, sprawa wygląda dużo gorzej. Kwatermistrz, Uczony i Sędzia. Ponownie (wybaczcie) odniosę się do recenzji kwietniowej: podkreślałem tam, iż mała ilość Profesji (zaledwie dziewięć) nie ogranicza naszych możliwości, a wręcz przeciwnie – system został tak pomyślany, że w obrębie jednej Profesji możemy uczynić kilka wzorów postaci. Ksiądz może być bibliotekarzem, uczonym duchownym, dyplomatą Papiestwa czy spowiednikiem. Żołnierz może być artylerzystą, rajtarem, pikinierem czy muszkietierem... Każda Profesja gwarantowała wiele możliwości specjalizacji – wszystko zależało od tego jak rozdysponujemy nasze punkty. Dodanie nowych Profesji musiałyby się odbywać, powiedzmy, na siłę. I tak też uczyniono – Profesje są dobrze pomyślane, ale całkiem zbędne – takiego Kwatermistrza z Podręcznika Gracza, możemy utworzyć bez tej książki ze „zwykłego” Żołnierza lub Oficera. Uczony podobnie – tworząc postać Księdza lub Mnicha inwestujemy punkty w Wiedzę Ogólną i gotowe. Jedynie Sędzia wydaje się czymś nowym, ale sądzę, że doświadczeni gracze także i jego byłiby w stanie wpasować w postać dostępnego w Podręczniku Podstawowym Emisariusza.

Inna sprawa to Archetypy – to Profesje, związane z konkretnym regionem Dominium. Tworząc postać z Archetypu, rezygnujemy z wyboru Pochodzenia i Profesji z podstawki, zamiast tego otrzymujemy połączenie obu w zupełnie unikalnej postaci, niestety dysponujemy tylko jedną Cechą. Ale Archetyp rekompensuje to ograniczenie z nawiązką! Rycerz Zakonny z Kary, Kordyjski Banita lub Nauczyciel etykiety, Egzorcysta z Santii, Bardańska rebeliantka, czy mój ulubiony Najemnik z Vermeeru – wszystkie te nowe Profesje wprowadzają powiew świeżości do systemu! Doskonale pomyślane, stanowią miłą odmianę dla znudzonych dostępnym dotąd zestawem Pochodzeń/Profesji.

Nowe reguły

Jądro podręcznika stanowią poszerzone reguły Historii Bohatera, Pamiętnika oraz nabywania Majętności. Cóż – gdybym miał szczegółowo opisać wszystkie niuanse zajęłoby to cały numer, dlatego skupię się na moich wrażeniach.

Pomysł na poszerzenie Historii Bohatera jest znakomity – daje całkiem nowe możliwości. Proces odbywa się na zasadzie rzutu k20 i odczytaniu wyniku z zamieszczonych w podręczniku opisów, a następnie skierowaniu nas do kolejnego punktu, gdzie wykonujemy ponownie rzut, odczytujemy wynik i tak dalej – jak w grze paragrafowej. Świetny pomysł, jeżeli brakuje nam własnych pomysłów, albo gdy chcemy zyskać jakieś szczególne dobra. Ale strzeżcie się – każde zyskane w ten sposób błogosławieństwo może po chwili stać się przekleństwem – jeden feralny rzut i już zostajemy z ciężkim bagażem na całą kampanię. Aczkolwiek nie jest to nic nowatorskiego – każdy kto grał lub miał do czynienia z Cyberpunkiem 2020 zna ten system na wskroś. Co nie oznacza, że concept jest zły!

Pamiętnik natomiast jest zestawem opisów i rad, jak tworzyć ciekawą, żywą postać. I tu, muszę przyznać, twórcy nie popisali się. Rady są pomocne, ale tylko dla nowych graczy – doświadczeni weterani przygód w Dominium mogą wręcz poczuć, że obraża się ich inteligencję, gdy twórcy niczym prawdę objawioną prezentują mądrości w stylu: „Dzisiejsze nawyki, przekonania, schematy myślowe Bohatera nierzadko powstały w odległej przeszłości i są związane z ważnymi momentami w życiu postaci. Zatem aby stworzyć jak najbogatszą, acz przy tym spójną postać należy rozpisać w miarę szczegółowo koleje jej życia.” Ponadto, w innym fragmencie, twórcy pokazują wzory z jakich można czerpać inspirację na postać – wymieniają między innymi Obi Wana Kenobi, Indianę Jonesa, Conana albo... Leona Zawodowca. Wszystko świetnie, tylko że są to postacie zbyt wyraziste. To nie ludzie tylko klisze, a jeśli dobrze pamiętam Monastyr kładł nacisk na to by bohater był jak najbardziej „żywy” – przeżywał prawdziwe rozterki moralne, był kimś skomplikowanym, a nie chodzącym toposem XX wiecznej popkultury. Dlatego każdemu, kto chce

być traktowany poważnie, odradzam czytanie tego rozdziału – doświadczeni gracze tylko stracą czas, a ambitni wyśmieją zawarte tam rady wymyślając postać po swojemu.

Ostatnią rzeczą są Majętności. I uważam, że jest to jedyna część podręcznika, w której nie ma się do czego przyczepić. Zgoda – system kupowania Majętności w podstawie był rozpisany szczegółowo (nawet trochę za bardzo), ale to co otrzymujemy tutaj, to coś więcej jak dodatkowe zasady – to wręcz napisanie ich od nowa, przy jednoczesnym wyjaśnieniu problemów, które mogą się pojawić po drodze. Czy Mnich może mieć udziały w banku? Czy żołnierz powinien nabywać latyfundia? Czy szpieg powinien się chwalić swym majątkiem, czy wręcz na odwrót? Na te pytania, i wiele innych, znajdziecie odpowiedzi w tej części podręcznika. A co najlepsze – wreszcie nie trzeba tracić cennego czasu, który można poświęcić na grę. Teraz gracz może sam, we własnym domu rozpisać Majętności, które posiada, bez ryzyka oszustwa. Brawo!

Wykonanie i estetyka

Pewnie zastanawialiście się, dlaczego jeszcze nie napisałem nic o grafikach, plastyce i estetyce Podręcznika Gracza, skoro zawsze bardzo zwracam na to uwagę. No cóż – nie pisałem, bo nie ma o czym pisać – 123 strony są czarno-białe, niemal pozbawione grafik, ale eleganckie i dobrze rozłożone (mimo małej czcionki). Podręcznik był ilustrowany przez trzech artystów: Tomasza Jędruszka, Radosława Gruszewicza oraz Tomasza Oracza. Czarno-białe szkice Jędruszka przy Pochodzeniach to klasa sama w sobie, nie ma tutaj co się rozpisywać. Co innego prace Gruszewicza i Oracza. Nowych prac tego pierwszego ujrzymy, dosłownie... dwie. Reszta to grafiki znane już z Podręcznika Podstawowego, z kolei prace Oracza są brzydkie. Zwyczajnie słabe – przypominają trochę kadry komiksów w stylu „Kapitan Żbik” – pozbawione konkretnego stylu i indywidualności – nie ma ich na szczęście zbyt wiele. Generalnie grafiki nie są mocną stroną Podręcznika Gracza, ale też nie one są tu najważniejsze.

Rebel Times

Książka wykonana jest ładnie, aczkolwiek szybko się Wam zniszczy w razie podróży – okładka jest miękka i łatwo ją pogiąć, podobnie strony. Przy dłuższym użytkowaniu cała rzecz może się zwyczajnie rozlecieć w rękach, dlatego po zakupie zapoznajcie się z treścią i zdecydujcie sami czy chcecie Podręcznik Gracza za każdym razem nosić na sesje, ryzykując jego zniszczenie.

Podsumowując

Podręcznik Gracza nie spełnił moich oczekiwań, ale mimo to oceniam go pozytywnie. Zgoda – nowe Pochodzenia wyglądają ubogo, zgoda – nowe Profesje są całkiem zbędne, zgoda – rozdział dotyczący Pamiętnika to po prostu kpina i żart. Ale mimo to książka jest użyteczna, spełnia swoją funkcję – to nie jest samodzielny produkt, z którym gracz sam, w domowym zaciszu stworzy postać swoich marzeń. Podręcznik ten nie prezentuje też poszerzonych zasad tworzenia postaci w takim stopniu jak można to sobie wyobrażać. Jest to raczej zestaw zasad alternatywnych. Jeżeli chcecie zasmakować czegoś nowego i innego na Waszych sesjach w Monastyr – zachęcam. Jeżeli jednak lubicie to co macie – no cóż, kupcie na własną odpowiedzialność. Może Wam się przyda, a może z radością wczytacie się we wspaniały język Monastyru i odłożycie rzecz na półkę. Ja, mimo uwag – polecam.



Monastyr: Podręcznik Gracza

opis świata - mechanika

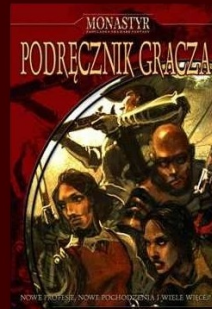


ilość stron / oprawa:

123 / miękka

linia wydawnicza:

Monastyr



Wykonanie 5/10

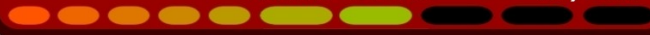


Miodność: 7/10



Cena: 7/10

39,90zł



Komentarz do oceny

Wykonanie: Podręcznik wydany ani ładnie, ani brzydko. Znowu mamy do czynienia ze zbyt małą czcionką, ale pomysłowy układ stron tym razem niweluje negatywny efekt. Poważnym zastrzeżeniem jest słaba wytrzymałość – książka jest bardzo podatna na pogniecenie, a w przypadku częstego z nią podróżowania na sesje kupno kolejnego podręcznika może się okazać nieodzowne.

Miodność: Przyznam, że miałem spory dylemat z tą oceną. Z jednej strony Podręcznik Gracza sromotnie zawiódł moje oczekiwania, ale z drugiej – moje oczekiwania to wyłącznie moja sprawa. Rzecz jest treściwa, zawiera dużo informacji, a reguły Majętności weń zaprezentowane to absolutny majstersztyk! Dlatego wystawiam, mimo kilku uwag, solidną siódmkę. Z treścią tej książki warto się zapoznać!

Cena: zważywszy na jakość wykonania i wytrzymałość całości, ale jednak, przeciętna dla tego typu produktów. Generalnie radzę się dobrze zastanowić nad kupnem – treść warta pieniędzy, wykonanie już nie do końca.

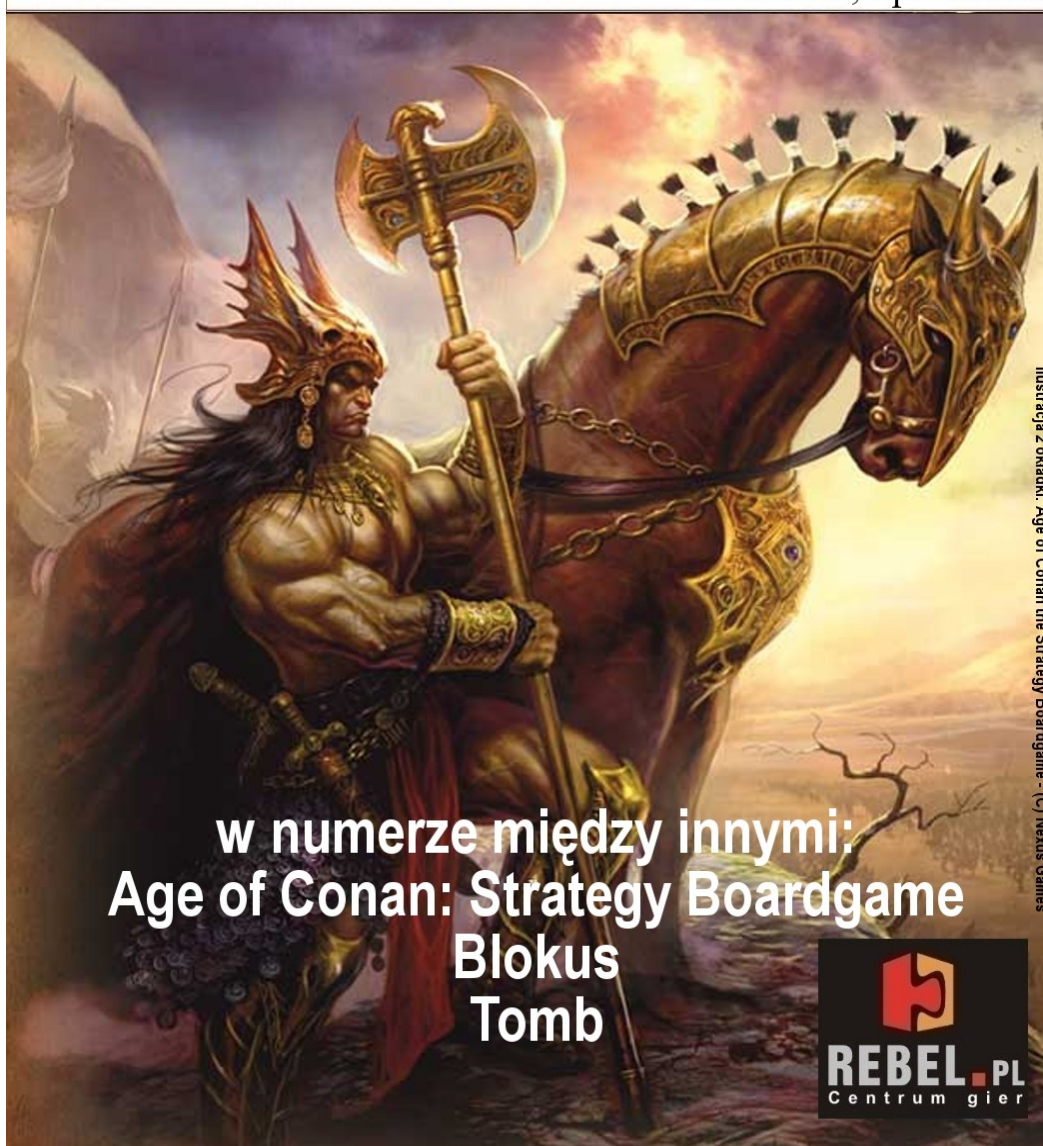
Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 22, lipiec 2009



Ilustracja z okładki: Age of Conan the Strategy Boardgame - (C) Nexus Games

w numerze między innymi:
Age of Conan: Strategy Boardgame
Blokus
Tomb

